

SPIELANLEITUNG

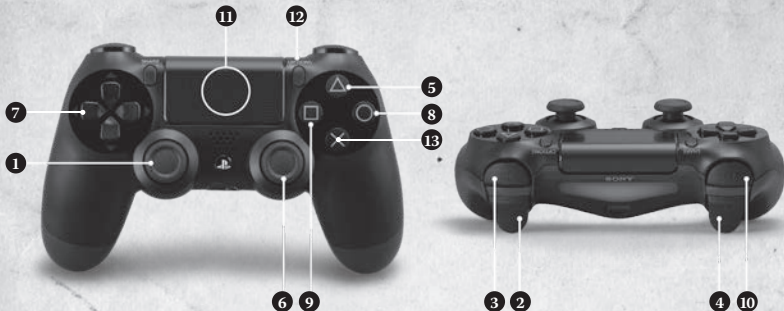
A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his characteristic green and brown armor. He has long, white hair tied back and a serious, battle-worn expression. He is holding a sword in his right hand, and another sword is visible on his back. The background is a bright, hazy white, suggesting a snowy or misty environment. The title 'THE WITCHER WILD HUNT' is overlaid on the center of the image in a stylized, metallic font. The 'WILD HUNT' part of the title is separated by a red, three-pronged symbol.

THE
WITCHER
WILD HUNT



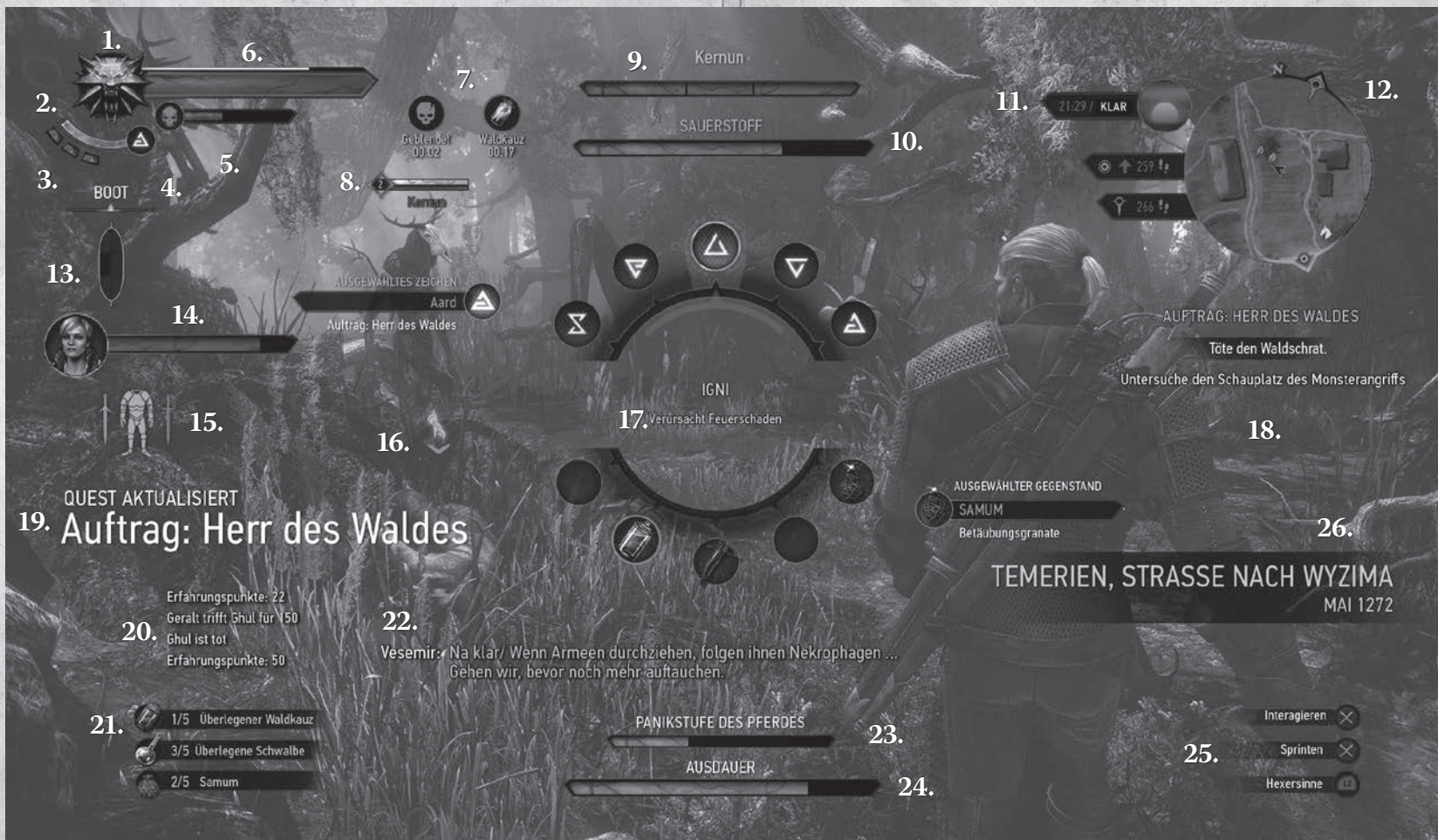
CD PROJEKT RED

SPIELSTEUERUNG



Standardbelegung:

1 Bewegung; Pferd lenken; Boot steuern; [Zweimal drücken] Pferd rufen	Linker Stick
2 Zeichen wirken	R2 -Taste
3 Schnellzugriff-Gegenstand benutzen	R1 -Taste
4 Hexersinne; Parieren/Konter	L2 -Taste
5 Starker Angriff	△ -Taste
6 Umschauen; [Drücken] Questziel wechseln; [Drücken] Ziel erfassen	Rechter Stick
7 [Oben] Konsumgut 1; [Unten] Konsumgut 2; [Links] Stahlschwert ziehen/verbergen; [Rechts] Silberschwert ziehen/verbergen	△▽◀▶ -Tasten
8 Klettern/Ausweichen/Springen; Absitzen; Auftauchen	○ -Taste
9 Schneller Angriff; Tauchen; Boot stoppen/rückwärts	□ -Taste
10 Schnellzugriff-Menü	L1 -Taste
11 Spielmenü	Touch pad-Taste
12 Pausenmenü	OPTIONS -Taste
13 Interaktion; Rennen/Sprinten/Rollen; Kanter/Galopp; zügig Schwimmen; Boot beschleunigen	× -Taste



SPIELOBERFLÄCHE

Die Grafiken und Anzeigoptionen des Spiels sind umfangreich anpassbar. Rufe zum Anpassen die Optionen im Hauptmenü oder Pausenmenü auf. Hinweis: Es sind nicht alle Features der Spielfläche zugleich sichtbar.

1. **Hexermedaillon:** Glüht, wenn es in der Nähe etwas Interessantes zu entdecken gibt.
2. **Ausdauerbalken:** Hier wird deine Ausdauer angezeigt. Wirken von Zeichen und Sprints verbrauchen Ausdauer.
3. **Adrenalinpunkte:** Hier werden deine aktuellen Adrenalinpunkte angezeigt. Adrenalin wird im Kampf erworben sowie verbraucht. Es erhöht deine Fähigkeit, Schaden zu verursachen.
4. **Aktives Zeichen:** Hier wird das Zeichen angezeigt, das derzeit ausgewählt ist.
5. **Vergiftungsbalken:** Hier wird die aktuelle Stufe deiner eigenen Vergiftung angezeigt. (wird durch Trankkonsum erhöht). Wenn das Totenkopfsymbol hervorgehoben dargestellt ist, hast du eine bedrohliche Vergiftungsstufe erreicht.
6. **Spielervitalität:** Hier wird deine verbleibende Gesundheit angezeigt.
7. **Aktuelle temporäre (positive und negative) Effekte:** Hier werden die Effekte aufgeführt, die derzeit auf dich wirken.
8. **Gegnerischer Gesundheitsbalken:** Hier werden Name, Stufe, und verbleibende Gesundheit des aktuellen Gegners angezeigt. Die Farbe des Gesundheitsbalkens entspricht dem Gegnertyp: Silber steht für Gegner magischen Ursprungs, Rot steht für alle anderen Gegnertypen. Die Zahl links vom Balken zeigt die Stufe des Gegners an. Wenn deine Stufe mindestens 5 Stufen über der des Gegners ist, ist diese Zahl grau. Weicht eure Stufe um bis zu 4 voneinander ab, ist die Zahl grün. Ist der Gegner stärker als du, erscheint die Zahl rot. Siehst du beim Gesundheitsbalken des Gegners einen Totenkopf, droht von diesem Gegner höchste Gefahr.
9. **Boss-Gesundheitsbalken und -name:** Hier werden Name und Gesundheitsbalken des aktuellen Bossmonsters angezeigt.
10. **Sauerstoffbalken:** Hier wird angezeigt, wie viel Luft du beim Tauchen noch hast.
11. **Aktuelle Tageszeit und Wetter:** Hier werden Informationen zur aktuellen Tageszeit und zum Wetter angezeigt (klar, regnerisch, verschneit usw.).
12. **Minikarte:** Hier siehst du deine Umgebung, die Richtung, in der verfolgte Ziele liegen, und Interessantes (Schnellreisepunkte, Questziele, Kräuter, Gegner usw.) in der Nähe.
13. **Bootszustand:** Zeigt den aktuellen Zustand deines Boots an. Das Diagramm ist in 6 Abschnitte unterteilt, von denen jeder einen Bereich des Boots repräsentiert. Wird

ein Abschnitt rot dargestellt, ist das Boot ernsthaft beschädigt. Wird ein Abschnitt schwarz dargestellt, wird das Boot sinken.

14. **Begleiterporträt:** Hier wird das Bild von Spielcharakteren angezeigt, die dir aktuell folgen. Auch Namen und aktuelle Gesundheit von Begleitern werden angezeigt.
15. **Haltbarkeit von Gegenständen:** Hier wird der aktuelle Zustand der Gegenstände angezeigt, die du derzeit verwendest. Die Anzeige ist in Abschnitte unterteilt, die den Plätzen entsprechen, an denen sich Ausrüstungs-gegenstände befinden. Wenn ein Abschnitt rot angezeigt wird, ist der betreffende Gegenstand ernsthaft beschädigt.
16. **Interaktion:** Hier wird angezeigt, welche Taste du drücken musst, um eine bestimmte Aktion auszuführen. Die Anzeige ändert sich je nach aktuellem Fokus. Schnellzugriff-Menü: Verwende dieses Menü, um das aktive Zeichen zu wechseln oder rasch auf Gegenstände wie Armbrust, Bomben, Questobjekte usw. zuzugreifen, die du aus dem Inventar gewählt hast.
17. **Schnellzugriff-Menü:** Verwende dieses Menü, um das aktive Zeichen zu wechseln oder rasch auf Gegenstände wie Armbrust, Bomben, Questobjekte usw. zuzugreifen, die du aus dem Inventar gewählt hast.
18. **Aktive Quest:** Hier wird die aktive Quest samt ihrer Ziele angezeigt.
19. **Neuigkeitenbereich:** Hier werden Änderungen in Quests, erhaltene Gegenstände, entdeckte Schnellreisepunkte, interessante Orte, erzielte Stufen und erlernte Rezepte angezeigt.
20. **Aktivitätenlogbuch:** Hier werden deine Aktivitäten und entsprechende Statistiken angezeigt.
21. **Zusätzliche Ausrüstung:** Hier werden aktuell verfügbare Verbrauchsgegenstände und dein aktiver Schnellzugriffsgegenstand angezeigt.
22. **Untertitel:** Hier wird angezeigt, was Spielcharaktere in der Nähe gerade sagen.
23. **Angststufe des Pferdes:** Hier wird angezeigt, wie viel Panik dein Pferd gerade hat. Seine Angststufe erhöht sich, wenn Feinde sich nähern.
24. **Pferdeausdauer:** Hier wird die Ausdauer deines Pferdes angezeigt. Ist dein Pferd erschöpft, kann es nicht mehr galoppieren. Schritt und Trab sind weiterhin möglich.
25. **Steuerungshilfe:** Hier werden Informationen zu den Aktionen angezeigt, die dir aktuell (im Kampf, beim Erkunden, Schwimmen, Reiten usw.) offenstehen.
26. **Aktueller Standort/Jahr:** Wird nach örtlichen und/oder zeitlichen Sprüngen in der Geschichte angezeigt, z. B. zu Beginn von Spiel- und Filmsequenzen, die sich als Rückblenden ereignen.

TECHNISCHER SUPPORT

Hier findest du den neuesten Stand des Handbuchs: thewitcher.com/extras

Hier findest du die Wissensdatenbank von CD PROJEKT RED: thewitcher.com/support

Wenn du ein Problem nicht mithilfe der Wissensdatenbank lösen kannst, dann wende dich über die Support-Webseite an uns.

GARANTIE

Für dieses Videospiel gilt eine Garantiezeit von 90 Tagen, entsprechend den Bestimmungen des Landes, in dem es erworben wurde. Es ist ein Kaufbeleg erforderlich.

In den folgenden Fällen erlischt die Garantie:

1. Wenn das Spiel zu gewerblichen Zwecken erworben wurde - jede entsprechende Verwendung ist strikt untersagt.
2. Wenn aufgrund von unsorgfältiger Bedienung, missbräuchlicher Handhabung oder von Unfällen Schäden am Videospiel entstanden sind.

Weitere Informationen zur Garantie erhalten Kunden beim Händler, von dem das Spiel bezogen wurde, sowie beim Lieferanten in dem Land, in dem das Spiel erworben wurde.

MITWIRKENDE

Layout:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Cover:

Bartłomiej Gawel

Figur der Collector's Edition: Technische Unterstützung

uDock.eu Creative Studio:
Tomasz Radzewicz
Ścibor Teleszyński
Adam Świerzewski

Aron Zoellner
Tae-Yong Kim
Jiho Choi
Dane Johnston
Hermes Lanker
Louis Bavoil
David Sullins
Bryan Galdrikian
Matt Rusiniak

Powered by
Wwise

NVIDIA
PHYSX

speedtree

AUTODESK
SCALEFORM

SIMPLYGON

CD PROJEKT RED

The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel by Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. Powered by Wwise © 2006 – 2015 Audiokinetic Inc. All rights reserved. NVIDIA® and PhysX® are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2005-2015 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2015 Autodesk, Inc. All rights reserved. Uses Simplygon™, Copyright © 2015 Donya Labs AB. Uses Umbra. © 2015 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.