

SPIELANLEITUNG

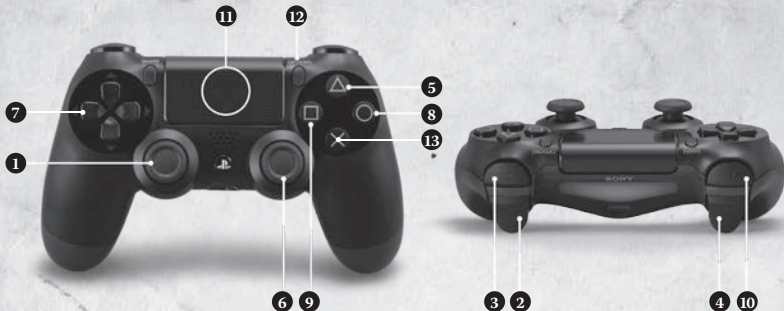
A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his characteristic silver and steel armor. His white hair is tied back, and he has a serious, battle-worn expression with a visible scar on his forehead and glowing yellow eyes. He is holding a sword in his right hand and a crossbow in his left. 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 flame-like 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 Spieloberfläche 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 ein 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.

MITWIRKENDE

Layout:

Karolina Oksiężdzka
Grzegorz Strus

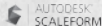
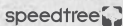
Cover:

Bartłomiej Gawel

Figur der Collector's Edition: Technische Unterstützung

uDock.eu Creative Studio:
Tomasz Radziewicz
Ścibor Teleszyński
Adam Świerżewski

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



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.