


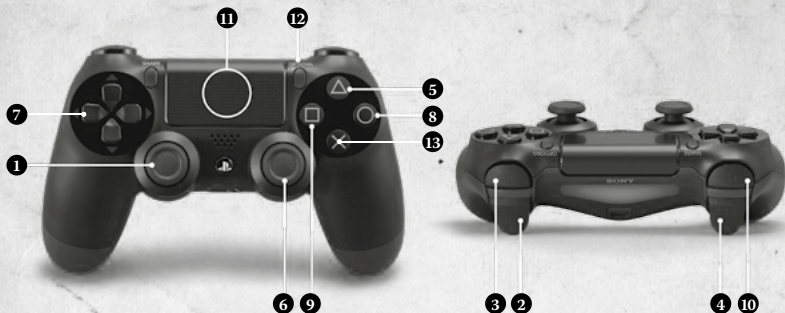
INSTRUKCJA

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher series. He is shown from the chest up, wearing his iconic green and brown armor. He has long, white hair tied back and a serious, battle-worn expression with yellow eyes. He is holding a sword in his right hand and another weapon in his left. The background is a bright, hazy white, suggesting a snowy or misty environment. The title 'WIEDŹMIN' is written in large, metallic, block letters across his chest, with 'DZIKI ŁĄCZNIK' below it. The CD Projekt Red logo is at the bottom.

WIEDŹMIN
DZIKI ŁĄCZNIK

 CD PROJEKT RED®

USTAWIENIA STEROWANIA



Domyślne ustawienia przycisków:

1 Ruch, Skręcanie konno, Sterowanie łodzią, [Podwójne wciśnięcie] Przywołaj konia	Lewy drążek
2 Użyj Znak	Przycisk R2
3 Szybki dostęp do przedmiotu	Przycisk R1
4 Wiedźmińskie zmysły, Blok/Kontratak	Przycisk L2
5 Cios mocny	Przycisk △
6 Ruch kamery, [wciśnij] Zmień śledzone zadanie, [wciśnij] Zapamiętaj cel	Prawy drążek
7 [w górę] Do użytku 1, [w dół] Do użytku 2, [w lewo] Dobądź/Schowaj miecz stalowy, [w prawo] Dobądź/Schowaj miecz srebrny	Przyciski △▽◀▶
8 Wspinanie/Unik/Skok, [Przytrzymanie] Zejście z konia, Wypląt	Przycisk ○
9 Cios szybki, Nurkuj, Zatrzymaj/Wstecz łódką	Przycisk □
10 Menu szybkiego dostępu	Przycisk L1
11 Menu gry	Przycisk panelu dotykowego
12 Menu pauzy	Przycisk OPTIONS
13 Interakcja, Bieg/Sprint/Unik przewrotem, Galop/Cwał, Płyn szybko, Przyspiesz łódką	Przycisk ×



1.

2.

3.

13.

14.

15.

19.

20.

21.

6.

8.

16.

22.

Kernun

POWIETRZE

17.

< 1/2 >

Magiczny Kaganek

25

Ofraska Kusza

Kinetyczne uderzenie

POZIOM SPŁOSZENIA WIERZCHÓWCA

WYTRZYMAŁOŚĆ

9.

10.

23.

24.

11.

21:38 / POGODNIE

12.

ZLECENIE: OPIEKUN LASU

Zabij leszego.

Zbadaj miejsce ataku potwora.

18.

26.

TEMERIA. DROGA DO WYZIMY

MAJ 1272

Sprint [Przytrzymanie] X

25. Skocz □

Wiedźmińskie zmysły [Przytrzymanie] ○

Wzwanie wierzchowca [Podwójne wciśnięcie] ⊞

INTERFEJS GRY

Opcje grafiki i wyświetlania pozwalają na dostosowanie tych aspektów gry do potrzeb gracza. By je zmienić, otwórz „Opcje” w Menu Głównym lub w Menu Pauzy. Uwaga! Nie wszystkie elementy interfejsu gry będą widoczne naraz.

1. **Medalion:** Świeci, gdy w pobliżu znajduje się coś godnego uwagi.
2. **Pasek wytrzymałości:** Wyświetla poziom wytrzymałości bohatera. Poziom wytrzymałości spada, gdy używasz Znaków, sprintujesz lub płyniesz najszybszym tempem.
3. **Punkty adrenaliny:** Wyświetla posiadane w danym momencie punkty adrenaliny. Punkty adrenaliny, zyskiwane i zużywane podczas walki, zwiększają twoje możliwości zadawania obrażeń.
4. **Aktywny Znak:** Wyświetla aktualnie wybrany Znak.
5. **Pasek toksyczności:** Wyświetla poziom toksyczności, który wzrasta, gdy pijesz eliksiry. Kiedy ikonka czaszki jest podświetlona, oznacza to, że został osiągnięty niebezpieczny poziom toksyczności.
6. **Pasek życia:** Wyświetla pozostałe życie bohatera.
7. **Aktywne pozytywne i negatywne efekty czasowe:** Wyświetla efekty czasowe działające na bohatera.
8. **Pasek żywotności przeciwnika:** Wyświetla imię lub nazwę, poziom i pozostałe życie aktualnie wybranego przeciwnika. Kolor paska życia wskazuje na typ wybranego przeciwnika: srebrny oznacza przeciwnika pochodzenia magicznego, czerwony oznacza przeciwnika innego typu. Liczba na lewo od paska to poziom przeciwnika. Jeśli jesteś 5 lub więcej poziomów powyżej przeciwnika, liczba ta będzie wyświetlana na szaro. Jeśli przeciwnik jest pomiędzy 4 poziomami powyżej a 4 poziomami poniżej poziomu bohatera, liczba ta będzie wyświetlana na zielono. Jeśli przeciwnik jest o 5 lub więcej poziomów silniejszy liczba wyświetli się na czerwono. Czaszka w pobliżu paska życia wskazuje, że przeciwnik stanowi poważne zagrożenie.
9. **Pasek żywotności bossa:** Wyświetla imię i pozostałe życie danego bossa.
10. **Pasek tlenu:** Podczas nurkowania pokazuje, ile masz jeszcze powietrza.
11. **Wskaźnik pory dnia i pogody:** Pokazuje aktualną porę dnia i pogodę (czyste niebo, deszcz, śnieg itp.).
12. **Minimapa:** Wyświetla otoczenie bohatera, wskazuje drogę do śledzonych celów i pokazuje pobliskie miejsca godne uwagi (punkty szybkiej podróży, śledzone zadania, zioła, przeciwników itd.).

13. **Wytrzymałość łodzi:** Wyświetla aktualny stan łódki. Ten schemat został podzielony na 6 części, każda przedstawia inny segment łódki. Jeśli któryś z segmentów jest wyświetlany na czerwono, oznacza to, że łódka uległa poważnemu uszkodzeniu. Jeśli któryś z segmentów jest wyświetlany na czarno, łódka zatonie.
14. **Portret towarzysza:** Wyświetla portret, pozostałe życie i imię postaci niegrywalnej, która towarzyszy bohaterowi w danej chwili.
15. **Zużycie przedmiotów:** Wyświetla stan aktualnie wyekwipowanych przedmiotów. Schemat ten jest podzielony na sekcje odpowiadające poszczególnym miejscom na wyekwipowanie przedmiotów. Jeśli dana część jest wyświetlana na czerwono, przedmiot wyekwipowany w odpowiadającym jej miejscu został poważnie uszkodzony.
16. **Interakcja:** Wyświetla, który przycisk powinien być wciśnięty, aby wykonać daną czynność. Zmienia się zależnie od aktualnie wskazywanego celu.
17. **Menu szybkiego dostępu:** Użyj tego menu, aby zmienić aktywny Znak lub przedmiot dostępny do szybkiego użycia (kuszę, petardę, przedmiot fabularny itd.).
18. **Aktywne zadania:** Wyświetla aktualnie śledzone zadanie i jego cele.
19. **Aktualizacje:** Wyświetla informacje o zaktualizowaniu zadania, otrzymanych przedmiotach, odkrytych miejscach, napotkanych lokalizacjach godnych uwagi, zyskanych poziomach i poznanych recepturach.
20. **Zapis akcji:** Opisuje podejmowane akcje i związane z nimi statystyki.
21. **Dodatkowy ekwipunek:** Wyświetla aktualnie wyposażone eliksiry i aktywne przedmioty dostępne do szybkiego użycia.
22. **Wypowiedzi postaci:** Wyświetla, co mówią postaci.
23. **Poziom spłoszenia wierzchowca:** Pokazuje, jak blisko paniki jest koń. Poziom spłoszenia konia wzrasta wraz ze zbliżaniem się przeciwników.
24. **Wytrzymałość wierzchowca:** Wyświetla wytrzymałość konia. Kiedy poziom wytrzymałości konia spada, nie można dłużej cwałować. Nadal jest jednak możliwy stęp i galop.
25. **Wskazówki dot. przycisków:** Wyświetla informacje dotyczące czynności, które można wykonać w grze w danym momencie (podczas walki, eksploracji, pływania, w czasie jazdy konno itd.).
26. **Umieszczenie/Czas:** Wyświetlane po zmianach miejsca przebywania/upłynięciu czasu związanego z akcją gry (np. na początku retrospekcji/kolejnych części fabularnych).

POMOC TECHNICZNA

Aby uzyskać dostęp do najbardziej aktualnej instrukcji, odwiedź: thewitcher.com/extras.

Bazę wiedzy CD PROJEKT RED znajdziesz na: thewitcher.com/support.

Jeśli nie możesz znaleźć odpowiedniej porady w naszej bazie wiedzy, skontaktuj się z nami, wysyłając zgłoszenie przez stronę pomocy technicznej. Na wszystkie zgłoszenia odpowiadamy mailowo.

AUTORZY

Układ:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Okladka:

Bartłomiej Gawel

Figurka z edycji kolekcyjnerskiej:

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

Wsparcie inżynieryjne:

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.



CD PROJEKT RED®

umbra

WWW.THEWITCHER.COM

The Witcher® jest zarejestrowanym znakiem towarowym CD PROJEKT S.A. Gra Wiedźmin © CD PROJEKT S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Gra Wiedźmin jest oparta na twórczości Andrzeja Sapkowskiego. Wszelkie inne znaki towarowe, nazwy i logo są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do swoich prawowitych właścicieli.