

 XBOX ONE™

INSTRUKCJA



WIEDŹMIN

DZIKI  GON



CD PROJEKT RED™



OSTRZEŻENIE: przed rozpoczęciem rozgrywki należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i ochrony zdrowia, znajdującymi się w instrukcji obsługi Xbox One™ oraz dołączonych akcesoriów. www.xbox.com/support.

Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

USTAWIENIA STEROWANIA





1.

6.

7.

9.

12.

2.

5.

Oślepienie
00:02

Puszczyk
00:17

11.

21:29 / POGODNIE

3.

ŁÓDZ

4.

8.

Kernun

Kernun
POWIETRZE

10.

259

266

14.

13.

WYBRANY ZNAK
Aard

Kinetyczne uderzenie.

IGNI
Zadaje obrażenia od ognia.

ZLECENIE: OPIEKUN LASU

Zabij leszego.

Zbadaj miejsce ataku potwora.

18.

15.

16.

17.

WYBRANY PRZEDMIOT

SAMUM

Petarda oguszająca

26.

19. ZADANIE ZAKTUALIZOWANE
ZLECENIE: OPIEKUN LASU

Punkty Doświadczenia: 22

Geralt trafił ghoula za 150

Ghoula ginie

Punkty Doświadczenia: 50

22.

Vesemir: No tak, gdzie przeszły wojska, tam trupojady... Jedźmy, zanim więcej ich się zleci.

.TEMERIA. DROGA DO WYZIMY
MAJ 1272

1/5 Wyśmienity Puszczyk

21. 3/5 Wyśmienita Jaskółka

2/5 Samum

POZIOM SPŁOSZENIA WIJERZCHOWCA

23.

WYTRZYMAŁOŚĆ

24.

Interakcja A

25. Bieg A

Wiedzmińskie zmysły

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. **Umiejscowienie/Czas:** Wyświetlane po zmianach miejsca przebywania/upłynięciu czasu związane 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.

GWARANCJA

Gwarancja udzielona na tę grę jest zgodna z prawami kraju, w którym gra została zakupiona, i jest ważna przez 90 dni od momentu zakupu. Wymagany jest dowód zakupu.

Niniejsza gwarancja nie obowiązuje w następujących przypadkach:

1. Gdy niniejsza gra wideo została zakupiona do użytku komercyjnego lub zawodowego (takie zastosowanie gry jest surowo wzbronione).
2. Gra została uszkodzona w wyniku niewłaściwego obchodzenia się, wypadku lub nieodpowiedniego użycia przez użytkownika.

By uzyskać dalsze informacje dotyczące gwarancji, należy skontaktować się ze sprzedawcą, u którego gra została nabyta, lub z dystrybutorem odpowiedzialnym za dystrybucję w kraju, w którym gra została nabyta.

AUTORZY

Układ:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Okladka:

Bartłomiej Gawel

Figurka z edycji kolekcyjnerskiej:

uDock.eu Creative Studio:
Tomasz Radziewicz
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

POMOC TECHNICZNA CDP.PL

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne aktualizacje do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń. W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://pomoc.cdp.pl> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier

INTERNET:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

EMAIL:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracowników pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”. Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

TELEFON I TRADYCYJNA POCZTA:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do Internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 22 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres cdp.pl, Jagiellońska 88 (budynki 30U), 00-992 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-17.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

REKLAMACJE:

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

GWARANCJA ORAZ PRAWA AUTORSKIE

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie nie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyczerpującej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy przestęgując postać nowiejsze odnośne ochrony prawnej tego produktu, dając Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy cdp.pl, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy. Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: cdp.pl Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 88, (budynki 30U), 00-992 Warszawa.

WARUNKI GWARANCJI:

1. cdp.pl gwarantuje nabywcy że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, cdp.pl zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwej wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest („jak widać”).
4. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują umniejszając ustawowych praw konsumenta. Gwarancja cdp.pl stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom cdp.pl szybsze, nowocześniejsze mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
5. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ:

1. cdp.pl, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza od odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody spejalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność cdp.pl względem nabywcy ni niejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM:

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowo wymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów jako takie podlegają ochronie prawnej.

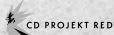
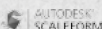
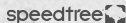
LICENCJA UŻYTKOWNIKA:

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody cdp.pl podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer wezwij lekarza. Pomoc techniczna: od poniedziałku do piątku w godzinach 9-17 pod nr. tel. 22 519 69 66.

Więcej informacji pod adresem: <http://pomoc.cdp.pl> Wyłączna dystrybucja w Polsce: CDP.pl Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 88 (budynek 30U), 00-992 Warszawa, tel. 22 487 55 48, www.cdp.pl.



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.umbraoftware.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.