

 XBOX ONE™

INSTRUKCJA



WIEDŹMIN

DZIKI  GON



CD PROJEKT RED™

USTAWIENIA STEROWANIA





INTERFEJS GRY

Opcje grafiki i wyświetlania pozwalają na dostosowanie tych aspektów gry do potrzeb gracza. By je zmienić, otwórz „Opcje” w Menu Głównym. 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 została 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 zatonięła.

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 związanej 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 Oksiężdzka
Grzegorz Strus

Okładka:

Bartłomiej Gawel

Figurka z edycji kolekcjonerskiej:


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.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.