

PC DVD-ROM

СЕТЕВОЕ РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ВЕДЬМАК
ДИКАЯ ОХОТА



CD PROJEKT RED

УСТАНОВКА ИГРЫ

Интернет-соединение

При первом запуске игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» необходимо интернет-соединение. Игра автоматически загрузит обновление первого дня. После установки этого обновления Интернет более не потребуется: игру можно будет запускать, не подключаясь к Сети.

Если загрузка обновления первого дня не началась автоматически, загляните в нашу базу знаний: thewitcher.com/support

Установка игры «Ведьмак 3: Дикая Охота»

1. Закройте все открытые приложения и фоновые задачи.
2. Вставьте диск с игрой «Ведьмак 3: Дикая Охота» в DVD-привод.
 - Если включен режим автозапуска, экран установки появится автоматически.
 - Если режим автозапуска отключен, перейдите в папку DVD-привода с игрой «Ведьмак 3: Дикая Охота» и запустите файл Setup.exe.
3. Когда появится окно программы установки, выберите язык и примите условия «Соглашения с конечным пользователем».
 - Выбранный вами язык будет использоваться в процессе установки и в самой игре. Изменить язык можно позже, через меню игры.
4. Нажмите кнопку «Установка», чтобы установить игру в папку по умолчанию. Чтобы установить игру в другую папку, выберите «Настройки».
 - В разделе «Настройки» можно также выбрать, какой язык озвучения вы хотите установить. Английское озвучение будет установлено всегда в дополнение к языкам, которые представлены в этом разделе.
5. Запустите игру при помощи ярлыка, созданного во время установки.
 - **ВНИМАНИЕ!** Очень важно использовать именно этот ярлык. Не пытайтесь запустить игру каким-либо иным способом!
6. Игра автоматически загрузит обновление первого дня.
7. После установки обновления можно начинать игру.

DirectX®

Для работы игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» необходим пакет DirectX® 11.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Запуск игры через клиент GOG.com Galaxy

Щелкните по ярлыку «*Ведьмак 3: Дикая Охота*». Это откроет клиент GOG.com Galaxy. Чтобы запустить игру «*Ведьмак 3: Дикая Охота*», щелкните по кнопке «Играть».

Доступ к дополнительным возможностям с помощью игровых кодов GOG.com

Чтобы загружать обновления и бесплатный загружаемый контент, соедините игру с вашей учетной записью GOG.com. Для этого:

1. Щелкните по ярлыку «*Ведьмак 3: Дикая Охота*», чтобы открыть клиент GOG.com Galaxy.
2. Щелкните по кнопке «Соединить игру сейчас» (Connect Your Game Now).
3. Создайте бесплатную учетную запись сайта GOG.com или войдите в уже существующую.
4. Введите игровой код GOG.com, который вы хотите использовать.

Изменение озвучения

Язык озвучения можно выбрать в разделе «Настройки». Когда вы сделаете выбор, начнется загрузка звуковых файлов для соответствующего языка. Чтобы загрузить новое озвучение, необходимо войти в учетную запись GOG.com. Помимо языка, который вы выберете в этом разделе, вам будут доступны файлы английского озвучения.

Импорт сохраненных игр

Вы можете импортировать сохранения из игры *Ведьмак® 2. Убийцы королей*. Это позволит перенести решения, принятые в сохраненной версии игры, в *Ведьмака 3*. Для импорта щелкните по кнопке «Импортировать сохранение из “*Ведьмака 2*”» в главном меню в разделе «Новая игра».

ВНИМАНИЕ! Экспорт возможен, только если сохранения игры *Ведьмак 2. Убийцы королей* находятся в папке сохранений:

%СистемныйДиск%\Пользователи\%ИМЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ%\Документы\
Witcher 2\gamesaves

Любое сохранение *Ведьмака 2*, расположенное в этой папке, может быть импортировано в игру *Ведьмак 3: Дикая Охота*. Однако мы настоятельно рекомендуем использовать последнее автосохранение из третьей главы *Ведьмака 2*, поскольку более ранние сохранения не будут включать решений, принятых на самых последних стадиях игры. Во всех решениях, которые не были импортированы, будут использованы варианты по умолчанию.

Если сохранений *Ведьмака 2* нет, в прологе вы сможете запустить диалог, благодаря которому, ответив на ряд вопросов, вы получите симуляцию импорта решений, принятых вами в *Ведьмаке 2*.

Замечание о производительности

Игра с графическим процессором NVIDIA® GeForce® позволит получить максимальные впечатления от игры.

УПРАВЛЕНИЕ

Клавиши по умолчанию

Перемещение	W, A, S, D	Переключение ходьба/бег	Left Ctrl
Взаимодействие, спешивание	E	Снаряжение	I
Вынырнуть/вскарабкаться Уклонение/прыжок Перекат [удерживать]	Space	Панель персонажа	K
Увернуться	Alt	Глоссарий	G
Зафиксировать цель	Z	Бестиарий	B
Меню быстрого доступа	Tab	* Карта	M
Применить знак	Q	Меню игры	Enter
Бег/рывок/кентер/галоп; Плыть быстрее/ ускорить лодку	Left Shift	Меню паузы	Esc
Подозвать коня/ остановить коня	X	Достать стальной меч	1
Остановить лодку/ плыть назад	S	Достать серебряный меч	2
Нырнуть под воду/погрузиться	C	Убрать меч в ножны	C/~/é
		Используемые зелья, ячейка 1	R
		Используемые зелья, ячейка 2	F
		Выбрать знак	3, 4, 5, 6, 7

Мышь

Быстрый удар	левая кнопка мыши
Сильный удар	левая кнопка мыши + Shift
Быстрый доступ к предмету/арбалет	средняя кнопка мыши
Ведьмачье восприятие; парирование/ответный выпад	правая кнопка мыши



1. 6.

2. 5.

3. 4.

ПОДКА 8.

13.

14.

15.

16.

19. ЗАДАНИЕ ДОПОЛНЕНО!
ЗАКАЗ: ВЛАСТЕЛИН ЛЕСА

Очки опыта: 22
Геральт наносит урон 150 03
Гуль умирает
Очки опыта: 50

20.

22.

Весемир: Ну конечно. Когда войско проходит, за ним по пятам идут трупоеды... Идем, пока новые не набежали.

21. 1/5 Отличная неясить

3/5 Отличная пасточка

2/5 Самум

7. Ослепление 00:02
 Неясить 00:17

Кернун

ВОЗДУХ

17. ИГНИ
Наносит урон огнем

ТРЕВОГА ЛОШАДИ

ЭНЕРГИЯ

9.

11.

21:29 / ЯСНО

259

266

12.

ЗАКАЗ: ВЛАСТЕЛИН ЛЕСОВ

Убить лешего

Осмотреть место нападения чудовища

18.

ТЕМЕРИЯ, ДОРОГА НА ВЫЗИМУ

МАЙ 1272 года

26.

Осмотреть

Ускориться

Ведьмачье чутье

25.

24.

ИНТЕРФЕЙС

Вы можете настраивать параметры графики и интерфейса. Для этого зайдите в раздел «Настройки» главного меню или меню паузы. Учтите, что на экране могут отображаться не все элементы интерфейса.

1. **Медальон:** светится, если рядом с героем есть что-то интересное.
2. **Энергия:** показывает ваш запас энергии. Шкала уменьшается, когда вы применяете знак, делаете рывок или плывете с повышенной скоростью.
3. **Очки адреналина:** здесь отображается количество очков адреналина. Очки адреналина зарабатываются и тратятся во время боя. Они повышают наносимый вами урон.
4. **Активный знак:** здесь отображается выбранный знак.
5. **Интоксикация:** показывает степень интоксикации героя (она повышается, когда вы пьете зелья). Если значок черепа светится, это говорит о том, что степень интоксикации достигла опасной отметки.
6. **Здоровье:** показывает ваш запас здоровья.
7. **Активные эффекты:** перечисляет наложенные на вас эффекты.
8. **Здоровье противника:** показывает имя вашей цели, ее уровень и запас здоровья. Цвет шкалы здоровья указывает на тип противника: у противников магического происхождения она серебристого цвета, у всех остальных – красного. Число слева от шкалы здоровья указывает на уровень противника. Если вы сильнее противника на пять или более уровней, оно будет серого цвета. Если преимущество над противником составляет менее пяти уровней, то зеленого. Если противник сильнее вас, число будет красного цвета. Если рядом со шкалой здоровья отображается череп, это говорит о том, что противник представляет для вас серьезную угрозу.
9. **Имя и здоровье ключевого противника:** здесь отображается имя и запас здоровья ключевого противника.
10. **Кислород:** при нырянии под воду отображает запас воздуха у вас в легких.
11. **Время суток и погода:** здесь отображается информация о времени суток и погодных условиях (ясное небо, дождь, снег и т. п.).
12. **Мини-карта:** здесь отображается окружающая вас местность, направление, в котором располагаются отслеживаемые вами цели, а также местоположение ближайших важных объектов (точек быстрого перемещения, целей заданий, трав, противников и т. д.).
13. **Состояние лодки:** показывает, насколько повреждена ваша лодка. Диаграмма делится на шесть секций, обозначающих разные части лодки. Если какая-либо из секций окрасится в красный цвет, это будет означать, что лодка получила серьезные повреждения. Если одна из секций окрасится в черный цвет, лодка пойдет ко дну.

14. **Портрет спутника:** здесь отображается портрет сопровождающего вас персонажа, а также его/ее имя и запас здоровья.
15. **Состояние предметов:** здесь отображается состояние вашего снаряжения. Индикатор разделен на секции в соответствии с ячейками, куда вы помещаете используемые предметы. Если секция окрасится в красный цвет, это будет означать, что предмет в этой ячейке серьезно поврежден.
16. **Взаимодействие:** показывает, на какую кнопку нужно нажать, чтобы герой выполнил указанное действие. Этот индикатор меняется в зависимости от того, куда направлен ваш взгляд.
17. **Меню быстрого доступа:** с помощью этого меню можно сменить активный знак или выбрать из содержимого вещмешка предмет для быстрого доступа (арбалет, бомбу, предмет, необходимый для выполнения задания, и т. п.).
18. **Активное задание:** показывает отслеживаемое задание и его цели.
19. **Раздел извещений:** здесь отображаются новые сведения касательно задания, полученные предметы, выученные формулы, обнаруженные маршрутные точки и важные объекты, а также извещения о повышении уровня.
20. **Дневник:** запись ваших действий и соответствующая статистика.
21. **Дополнительное снаряжение:** здесь отображаются используемые зелья и предмет, который лежит в ячейке быстрого доступа.
22. **Субтитры:** здесь отображается текст реплик персонажей.
23. **Уровень страха коня:** показывает, насколько ваш конь близок к панике. Уровень страха возрастает при приближении врагов.
24. **Энергия коня:** показывает запас энергии вашего коня. Если этот запас иссякнет, конь не сможет идти галопом – только обычным шагом или кентером.
25. **Подсказка по управлению:** здесь отображаются сведения о том, какие действия вы можете предпринять в данный момент (во время боя, во время исследования окрестностей, находясь в воде, верхом на коне и т. д.).
26. **Место и год:** эти сведения отображаются, когда происходит скачок в повествовании (например, в начале заставки-воспоминания или при переходе к громовому сегменту).

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самое свежее руководство вы найдете на сайте thewitcher.com/extras

База знаний компании CDPROJEKTRED находится по адресу: thewitcher.com/support

Если вам не удалось найти ответ на вопрос в нашей базе знаний, напишите нам через сайт поддержки.

ГАРАНТИЯ

На эту видеоигру распространяется гарантия, соответствующая законам той страны, в которой продукт был приобретен, и действующая в течение 90 дней со дня покупки. Необходимо подтверждение покупки.

Гарантия не распространяется на следующие случаи:

1. Эта видеоигра была приобретена для коммерческого или профессионального использования (такого рода использование строгойше запрещено).
2. Эта видеоигра была повреждена в результате неправильного обращения, несчастного случая или ненадлежащего использования потребителем.

Чтобы получить более подробную информацию о гарантии, потребитель может связаться с распространителем, у которого была куплена игра, или с дистрибьютором той страны, где была приобретена игра.

АВТОРЫ

Верстка:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Обложка:

Bartłomiej Gawel

Фигурка из коллекционного издания:

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

Техническая поддержка:

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

GOG
COM

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. GOG.com is © 2008 – 2015 and is a registered trademark of GOG Ltd. All rights reserved. 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 Umбра. © 2015 by Umбра Software Ltd. www.umbrasoftware.com. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА СОФТКЛАБ

Для получения технической и консультационной поддержки отправьте свой запрос через форму на нашем сайте:

<http://www.softclub.ru/support>

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

<http://www.softclub.ru/>



DRM-FREE
GAMES STORE

umbra

WWW.THEWITCHER.COM

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.
GOG.com is © 2008 – 2015 and is a registered trademark of GOG Ltd. All rights reserved.