



SPIELANLEITUNG



THE  
**WITCHER**  
WILD HUNT



CD PROJEKT RED



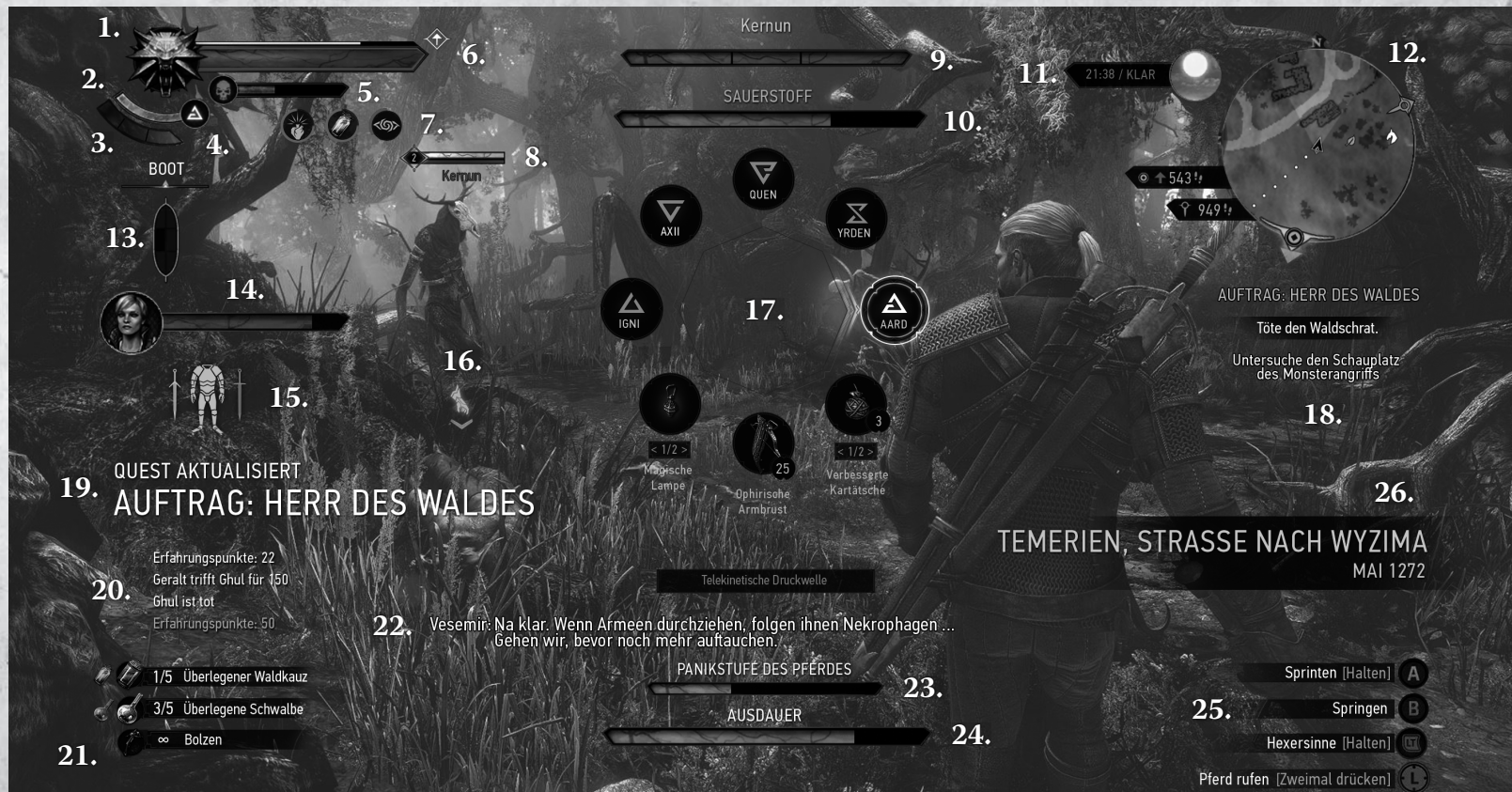
**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zum Xbox One™ System sowie in den Handbüchern des verwendeten Zubehörs. **[www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)**.

### **Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# SPIELSTEUERUNG





## SPIELOBERFLÄCHE

Die Grafiken und Anzeigeeoptionen 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 Sprinten 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 Ausrüstungsgegenstände 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 dein 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](http://thewitcher.com/extras)**

Hier findest du die Wissensdatenbank von CD PROJEKT RED: **[thewitcher.com/support](http://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 Oksiędzka  
Grzegorz Strus

### Cover:

Bartłomiej Gawel

### Figur der Collector's Edition:

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

### Technische Unterstützung

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](http://www.umbrasoftware.com). Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories.