

PC DVD-ROM

MANUEL DE JEU

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher. 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 a scar on his forehead and glowing yellow eyes. He is holding a sword in his right hand, and another sword is visible on his back. The background is a bright, hazy white, suggesting a snowy or misty environment. The title 'THE WITCHER WILD HUNT' is overlaid on the center of the image in a large, stylized font. The word 'THE' is smaller and positioned above 'WITCHER'. 'WITCHER' is the largest word, and 'WILD HUNT' is below it, separated by a red three-pronged symbol.

THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

INSTALLER LE JEU

1. Fermez toutes les applications ouvertes et les tâches en arrière-plan.
2. Insérez *The Witcher 3: Wild Hunt - Disque de jeu 1* dans le lecteur de DVD-ROM.
 - Si l'exécution automatique est activée, l'écran d'installation apparaît automatiquement.
 - Si l'exécution automatique est désactivée, naviguez jusqu'au lecteur de DVD-ROM contenant *The Witcher 3: Wild Hunt - Disque de jeu 1* et exécutez le fichier "setup.exe".
3. Quand la fenêtre d'installation du jeu apparaît, sélectionnez la langue de votre choix et acceptez le CLUF quand vous y êtes invité.
 - La langue choisie est utilisée durant l'installation et dans le jeu. Il est possible de changer la langue des textes du jeu après l'installation en passant par les menus du jeu.
4. Cliquez sur "Installer" pour installer le jeu dans le répertoire par défaut. Pour installer le jeu à un autre endroit, cliquez sur "Options".
 - Dans "Options", vous pouvez aussi choisir la langue de doublage à installer. Les doublages anglais sont toujours installés en plus de la langue sélectionnée ici.
5. Lancez le jeu à l'aide du raccourci créé durant l'installation.

DirectX®

DirectX® 11 est nécessaire pour lancer *The Witcher 3 : Wild Hunt*.

JOUER AU JEU

Lancer le jeu avec le client Galaxy de GOG.com

Cliquez sur le raccourci *The Witcher 3: Wild Hunt* pour ouvrir le client Galaxy de GOG.com. Pour lancer *The Witcher 3: Wild Hunt*, cliquez sur "Jouer".

Accéder aux fonctionnalités supplémentaires avec un code de jeu GOG.com

Pour télécharger les mises à jour et le contenu téléchargeable gratuit, vous devez connecter votre jeu à un compte GOG.com.

Pour cela :

1. Cliquez sur le raccourci *The Witcher 3: Wild Hunt* pour ouvrir le client Galaxy de GOG.com
2. Cliquez sur "Connecter votre jeu".
3. Créez un compte GOG.com gratuit ou connectez-vous à un compte existant.
4. Saisissez le code de jeu GOG.com à utiliser.

Changer la langue de doublage

Vous pouvez sélectionner une langue de doublage différente dans la partie "Paramètres". Si vous faites ce choix, les fichiers de doublage pour la langue de votre choix sont alors téléchargés. Vous devez être connecté à votre compte GOG.com pour télécharger de nouveaux fichiers de doublage. Les fichiers de doublage anglais restent disponibles en plus de la langue sélectionnée ici.

Importer des sauvegardes

Vous pouvez importer une sauvegarde de *The Witcher® 2: Assassins of Kings* afin de tenir compte dans *The Witcher 3* de vos choix dans le jeu précédent.

Pour importer une sauvegarde, cliquez sur "Nouvelle partie" dans le menu principal, puis sur "Importer la sauvegarde de *The Witcher 2*".

REMARQUE : cette option est disponible seulement s'il y a une sauvegarde pour *The Witcher 2: Assassins of Kings* dans le répertoire suivant :

%DisqueSystème%\Users%\NomUtilisateur%\Documents\Witcher 2\gamesaves

Toute sauvegarde pour *The Witcher 2* présente dans ce répertoire peut être importée dans *The Witcher 3: Wild Hunt*. Toutefois, nous vous conseillons vivement d'utiliser la sauvegarde automatique finale de l'acte 3 de *The Witcher 2*, les sauvegardes antérieures ne comprenant pas les choix effectués plus tard dans le jeu. Les paramètres par défaut seront appliqués à tous les choix non importés.

Si aucune sauvegarde pour *The Witcher 2* n'est présente, il est possible d'activer un dialogue durant le prologue, qui vous permettra de répondre à des questions pour simuler une importation de vos choix dans *The Witcher 2*.

Remarque sur les performances

Pour une expérience de jeu optimale, utilisez une carte graphique NVIDIA® GeForce®.

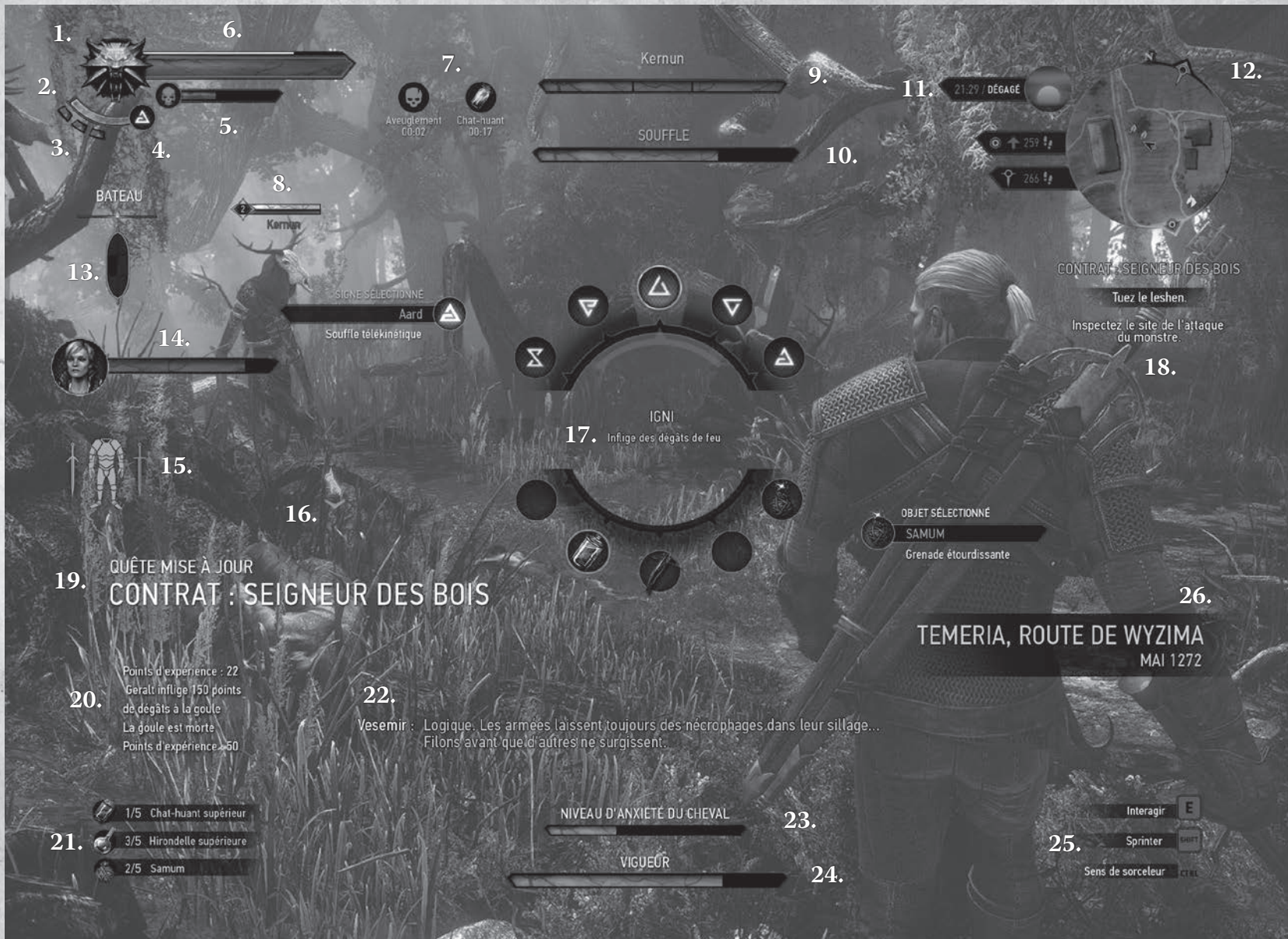
COMMANDES DE JEU

Configuration par défaut du clavier

Se déplacer	W, A, S, D	Inventaire	I
Interagir, Descendre	E	Menu Personnage	K
Remonter/Grimper/Sauter/ [Maintenir] Roulade	Espace	Glossaire	G
Esquiver	Alt	Bestiaire	B
Verrouiller la cible	Z	Carte	M
Menu Accès rapide	Tab	Menu de jeu	Entrée
Lancer un signe	Q	Menu Pause	Échap
Courir/Sprinter/Trotter/ Galoper ; Nager vite ; Accélérer (bateau)	Maj gauche	Dégainer l'épée en acier	1
Appeler/Arrêter le cheval	X	Dégainer l'épée en argent	2
Arrêter/Reculer (bateau)	S	Rengainer l'épée	C/~ /é
Plonger/Immerger	C	Emplacement de consommable 1	R
Alternier Marcher/Courir	Ctrl gauche	Emplacement de consommable 2	F
		Choisir un signe	3, 4, 5, 6, 7

Souris

Attaque rapide	Bouton gauche
Attaque puissante	Bouton gauche + Maj
Objet en accès rapide/Arbalète	Bouton central
Sens de sorcelleur ; Parer/Contre-attaquer	Bouton droit



1. 6.

2. 5.

3. 4.

BATEAU

8.

Kernun

13.

14.



15.

16.

19.

QUÊTE MISE À JOUR CONTRAT : SEIGNEUR DES BOIS

Points d'expérience : 22
Geralt inflige 150 points de dégâts à la goule
La goule est morte
Points d'expérience : 50

20.

22.

Vesemir : Logique. Les armées laissent toujours des nécrophages dans leur sillage...
Filons avant que d'autres ne surgissent.

21.

- 1/5 Chat-huant supérieur
- 3/5 Hironnelle supérieure
- 2/5 Samum

7.

Aveuglement
00:02

Chat-huant
00:17

Kernun

9.

11.

21:29 / DÉGAGÉ

12.

SOUFFLE

10.

CONTRAT : SEIGNEUR DES BOIS

Tuez le leschen.

Inspectez le site de l'attaque du monstre.

18.

17. IGNI
Inflige des dégâts de feu

OBJET SÉLECTIONNÉ

SAMUM
Grenade étourdissante

26.

TEMERIA, ROUTE DE WYZIMA
MAI 1272

NIVEAU D'ANXIÉTÉ DU CHEVAL

23.

VIGUEUR

24.

Interagir **E**

25.

Sprinter **SHIFT**

Sens de sorcelleur **ctrl**

GAME INTERFACE

Les options d'affichage et les options graphiques du jeu sont en grande partie personnalisables. Pour les modifier, sélectionnez "Options" dans le menu principal ou le menu Pause. Remarque : les options d'interface du jeu ne sont pas toutes affichées simultanément.

1. **Médaille de sorceleur** : brille quand quelque chose d'intéressant se trouve à proximité.
2. **Jauge de vigueur** : indique votre vigueur. Celle-ci diminue quand vous utilisez des signes ou sprintez.
3. **Points d'adrénaline** : indique vos points d'adrénaline actuels, qui augmentent votre capacité à infliger des dégâts. Vous en gagnez et en utilisez en combattant.
4. **Signe actif** : indique le signe que vous avez sélectionné.
5. **Jauge d'intoxication** : indique votre niveau d'intoxication actuel, qui augmente quand vous absorbez des potions. Quand l'icône en forme de crâne brille, votre intoxication a atteint un niveau dangereux.
6. **Vitalité du joueur** : indique la santé qu'il vous reste.
7. **Améliorations et malus actuels** : liste les effets que vous subissez.
8. **Jauge de vitalité de l'adversaire** : indique le nom, le niveau et la santé restante de l'ennemi ciblé. La couleur de la jauge indique le type d'ennemi : elle est argentée pour les créatures magiques et rouge pour les autres. Le nombre à gauche de la jauge indique le niveau de l'ennemi. Il est grisé si vous avez au moins 5 niveaux de plus que l'ennemi, et vert s'il y a moins de 5 niveaux d'écart entre vous. Si l'ennemi est plus fort que vous, le nombre est rouge. Un crâne s'affiche près de la jauge si l'ennemi représente une sérieuse menace.
9. **Nom et jauge de vitalité du boss** : indique le nom et la santé restante du boss actuel.
10. **Jauge d'oxygène** : indique la quantité d'air restant dans vos poumons quand vous plongez.
11. **Météo et heure actuelles** : fournit des informations sur l'heure et la météo (ciel dégagé, pluie, neige, etc.).
12. **Mini-carte** : affiche les environs, la direction des objectifs suivis et l'emplacement des sites intéressants proches (points de voyage rapide, objectifs de quête, herbes, ennemis, etc.).
13. **État du bateau** : indique l'état actuel de votre bateau. Le schéma est divisé en 6 parties, représentant chacune une section du bateau. Les sections sérieusement endommagées sont signalées en rouge. Si l'une d'elles devient noire, vous coulerez.

14. **Portrait du compagnon** : affiche une image de tout PNJ vous accompagnant, ainsi que son nom et sa vitalité actuelle.
15. **Durabilité des objets** : indique l'état des objets dont vous êtes équipé. La fenêtre est divisée en sections correspondant aux emplacements où vous pouvez placer des objets. Une section rouge signifie que l'objet équipé à cet emplacement est très endommagé.
16. **Interaction** : indique sur quelle commande vous devez appuyer pour effectuer une certaine action, en fonction de ce que vous regardez. Menu Accès rapide : utilisez ce menu pour changer de signe actif ou d'objet en accès rapide (arbalète, bombe, objet de quête, etc.) à sélectionner dans l'inventaire.
17. **Menu Accès rapide** : utilisez ce menu pour changer de signe actif ou d'objet en accès rapide (arbalète, bombe, objet de quête, etc.) à sélectionner dans l'inventaire.
18. **Quêtes actives** : indique la quête que vous suivez et ses objectifs.
19. **Mises à jour** : indique les mises à jour des quêtes, les objets reçus, les points de voyage rapide et les sites intéressants découverts, les niveaux gagnés et les formules apprises.
20. **Journal des actions** : décrit votre activité et les statistiques associées.
21. **Équipement additionnel** : indique les consommables équipés et l'objet en accès rapide actif.
22. **Sous-titres** : affiche ce que disent les PNJ proches.
23. **Indicateur de panique du cheval** : indique si votre cheval est près de paniquer. Sa peur augmente quand des ennemis approchent.
24. **Endurance du cheval** : indique l'endurance de votre cheval. S'il épuise toute son endurance, il ne pourra plus galoper, mais seulement marcher ou trotter.
25. **Aide aux commandes** : affiche des informations sur les actions que vous pouvez effectuer à tout moment (en combat, en explorant, en nageant, à cheval, etc.).
26. **Année/Position actuelles** : s'affiche quand vous changez d'emplacement ou d'époque durant l'histoire exemple, at the start of flashback cutscenes/gameplay segments).

ASSISTANCE TECHNIQUE

La dernière version du manuel est disponible sur : thewitcher.com/extras

La base de connaissances de CD PROJEKT RED est disponible sur : thewitcher.com/support

Si vous ne trouvez pas de solution à votre problème dans notre base de connaissances, vous pouvez nous soumettre une demande depuis la page d'assistance.

GARANTIE

Ce jeu vidéo comporte une garantie respectant les lois du pays d'achat et valable pendant une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Une preuve d'achat sera exigée.

La garantie ne sera pas valable dans les cas suivants :

1. Le jeu vidéo a été acheté pour un usage commercial ou professionnel (tout usage de ce type est strictement interdit).
2. Le jeu vidéo a été endommagé par l'utilisateur suite à une mauvaise manipulation, un accident ou un usage incorrect.

Pour obtenir de plus amples informations concernant cette garantie, nous vous invitons à contacter le revendeur auprès duquel vous avez acheté ce jeu vidéo ou le distributeur du pays d'achat.

CRÉDITS

Mise en page :

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Couverture :

Bartłomiej Gawel

Figurine de l'édition collector :

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

Soutien technique :

Aron Zoellner
Tae-Yong Kim
Jiho Choi
Dane Johnston
Hermes Lanker
Louis Bavoil
David Sullins
Bryan Galdrikian
Matt Rusiniak

Powered by
Wwise

NVIDIA
PHYSX

THE WAY
TO BE PLAYED

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 Umbra. © 2015 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.