

PC DVD-ROM

MANUALE DI GIOCO

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his iconic silver and steel armor. His white hair is tied back, and he has a serious, battle-worn expression with a visible 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 image in a stylized, metallic font. The word 'THE' is smaller and positioned above 'WITCHER'. 'WITCHER' is the largest word, with 'WILD HUNT' below it. A red, three-pronged symbol is positioned between 'WILD' and 'HUNT'.

THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

INSTALLARE IL GIOCO

1. Chiudi tutti i programmi aperti e interrompi le operazioni attive in background.
2. Inserisci *The Witcher 3: Wild Hunt* - Disco1 nell'unità DVD-ROM.
 - Se la funzione di AutoPlay è attiva, la schermata di installazione apparirà automaticamente.
 - Se la funzione di AutoPlay non è attiva, accedi all'unità DVD-ROM che contiene *The Witcher 3: Wild Hunt - Disco 1* e avvia il file "setup.exe".
3. Quando appare la finestra di installazione, seleziona la lingua desiderata e accetta l'Accordo di utilizzo.
 - La lingua selezionata verrà utilizzata sia durante l'installazione sia nel gioco. In seguito potrai modificare la lingua del gioco dal menu di gioco.
4. Clicca su Installa per installare il gioco nella cartella predefinita. Per installarlo in un'altra cartella, clicca su Opzioni.
 - Da Opzioni puoi selezionare anche la lingua del doppiaggio. In aggiunta alla lingua selezionata, viene sempre installato anche il doppiaggio inglese.
5. Avvia il gioco dal collegamento creato durante l'installazione.

DirectX®

DirectX® 11 è necessario per eseguire *The Witcher 3: Wild Hunt*.

COME GIOCARE

Avviare il gioco dal client Galaxy di GOG.com

Clicca sul collegamento a *The Witcher 3: Wild Hunt*. Accederai al client Galaxy di GOG.com. Per lanciare *The Witcher 3: Wild Hunt*, clicca su Play.

Accedere a caratteristiche aggiuntive con un codice gioco GOG.com

Per scaricare aggiornamenti e contenuti scaricabili gratuiti, devi collegare il gioco a un account GOG.com.

Per farlo:

1. Clicca sul collegamento a *The Witcher 3: Wild Hunt*. Accederai al client Galaxy di GOG.com.
2. Clicca su Connect Your Game Now.
3. Crea un account GOG.com gratuitamente o accedi a un account esistente.
4. Inserisci il codice di gioco GOG.com per riscattarlo.

Cambiare il doppiaggio

Nel menu Impostazioni puoi selezionare una lingua diversa per il doppiaggio: così facendo, verranno scaricati i file del doppiaggio nella lingua selezionata. Per scaricare i nuovi file, devi effettuare l'accesso al tuo account GOG.com. I file del doppiaggio inglese saranno disponibili in aggiunta a quelli della lingua selezionata.

Importare i salvataggi

Puoi importare un salvataggio da *The Witcher® 2: Assassins of Kings*. In questo modo le scelte compiute in quel salvataggio verranno integrate nella tua esperienza di gioco in *The Witcher 3*.

Per importare un salvataggio, clicca su Importa una partita salvata di *The Witcher 2* nel menu principale, selezionando l'opzione Nuova partita.

NOTA: questa opzione è disponibile soltanto se ci sono salvataggi di *The Witcher 2: Assassins of Kings* nella cartella:

%SystemDrive%\Users\%USERNAME%\Documenti\Witcher 2\gamesaves

È possibile importare in *The Witcher 3: Wild Hunt* qualsiasi salvataggio di *The Witcher 2* presente nella cartella. Tuttavia raccomandiamo di importare l'ultimo autosalvataggio del terzo atto di *The Witcher 2*, dal momento che i salvataggi precedenti non includono le scelte compiute nelle ultime fasi di gioco. Le impostazioni predefinite verranno applicate automaticamente alle scelte non importate.

Se non ci sono salvataggi di *The Witcher 2*, durante il prologo si può iniziare un dialogo che permette, rispondendo a una serie di domande, di simulare l'importazione di scelte compiute in *The Witcher 2*.

Nota sulla resa grafica

L'esperienza di gioco è ottimale con GPU NVIDIA® GeForce®.

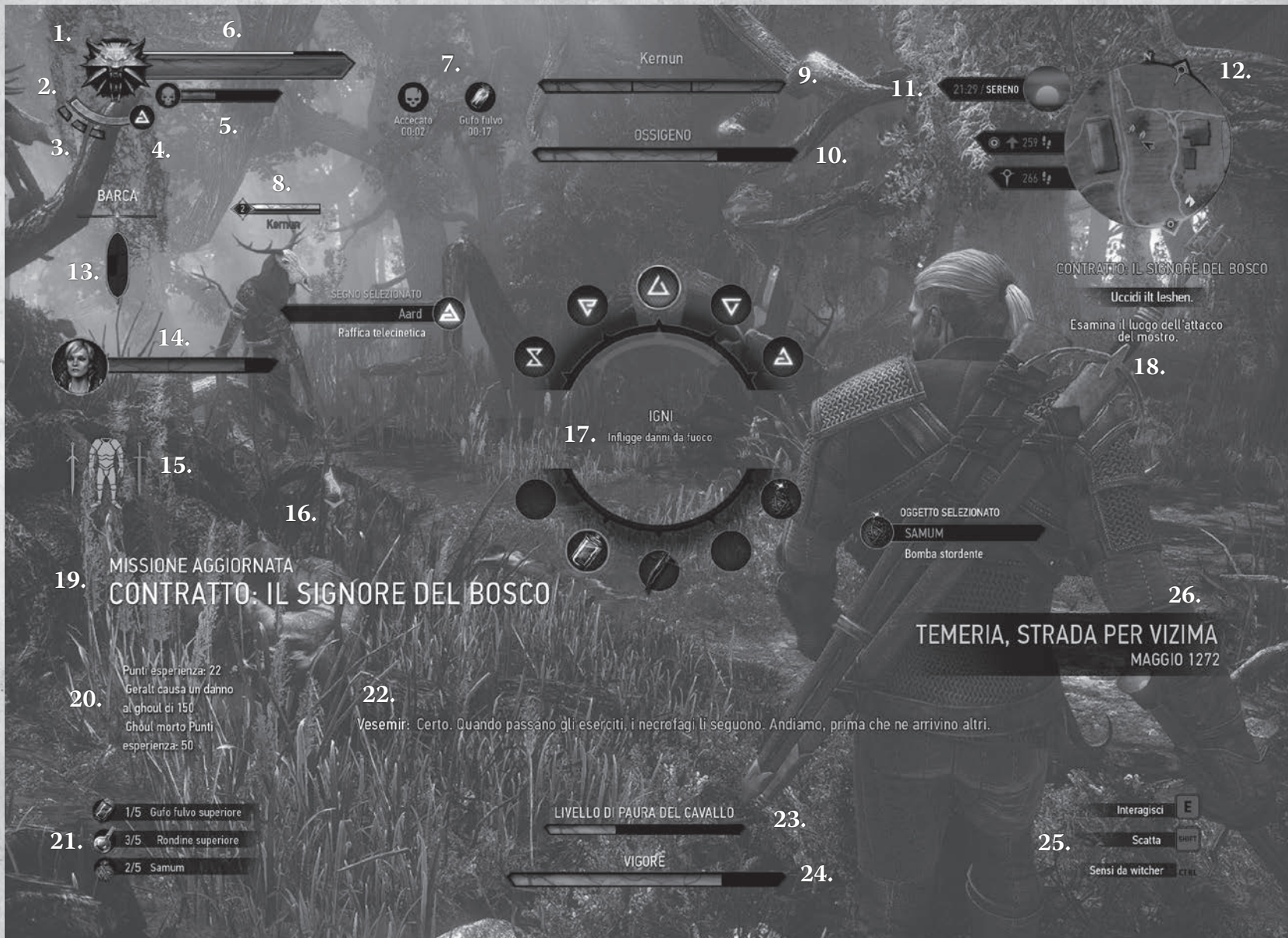
COMANDI DI GIOCO

Comandi predefiniti

Muoviti	W, A, S, D	Inventario	I
Interagisci, Smonta da cavallo	E	Schermata del personaggio	K
Riemergi/Arrampicati/Salta/ [Tieni premuto] Rotola	Barra spaziatrice	Glossario	G
Schiva	Alt	Bestiario	B
Aggancia bersaglio	Z	Mappa	M
Menu di accesso rapido	Tab	Menu di gioco	Invio
Lancia Segno	Q	Menu di pausa	Esc
Corri/Scatta/Trotto/Galoppo; Nuota veloce; Accelera barca	Maiusc sinistro	Sfodera spada d'acciaio	1
Chiama cavallo/Ferma cavallo	X	Sfodera spada d'argento	2
Ferma/Inverti barca	S	Rinfodera spada	C/~/é
Tuffati/Immergiti	C	Slot consumabili 1	R
Cammina/Corri	Ctrl sinistro	Slot consumabili 2	F
		Selezione Segno	3, 4, 5, 6, 7

Mouse

Attacco veloce	Pulsante sinistro del mouse
Attacco potente	Pulsante sinistro del mouse + Maiusc
Oggetto di accesso rapido/Balestra	Pulsante centrale del mouse
Sensi da witcher; Parata/Contrattacco	Pulsante destro del mouse



1. 6.

2. 5.

3. 4.

BARCA

8.

Kernun

13.

SEGNO SELEZIONATO

Aard

Raffica telecinetica

14.

15.

16.

17.

IGNI
Infligge danni da fuoco

19.

MISSIONE AGGIORNATA CONTRATTO: IL SIGNORE DEL BOSCO

Punti esperienza: 22
Geralt causa un danno
al ghoul di 150
Ghoul morto Punti
esperienza: 50

20.

22.

Vesemir: Certo. Quando passano gli eserciti, i necrofagi li seguono. Andiamo, prima che ne arrivino altri.

21.

- 1/5 Gufo fulvo superiore
- 3/5 Rondine superiore
- 2/5 Samum

LIVELLO DI PAURA DEL CAVALLO

23.

VIGORE

24.

Kernun

9.

11.

21.29 / SERENO

12.

OSSIGENO

10.

↑ 259

↓ 266

CONTRATTO: IL SIGNORE DEL BOSCO

Uccidi il Ieshen.

Esamina il luogo dell'attacco
del mostro.

18.

OGGETTO SELEZIONATO

SAMUM

Bomba stordente

26.

TEMERIA, STRADA PER VIZIMA

MAGGIO 1272

Interagisci

Scatta

Sensi da witcher

INTERFACCIA

Le opzioni di visualizzazione all'interno del gioco sono personalizzabili. Per modificarle, accedi alle Opzioni dal menu principale o dal menu di pausa. Nota: non tutte le opzioni dell'interfaccia saranno visibili contemporaneamente.

- 1. Medaglione del witcher:** si illumina quando nei paraggi c'è qualcosa di interessante.
- 2. Barra della resistenza:** mostra il livello della resistenza. La resistenza diminuisce quando usi Segni o scatti.
- 3. Punti adrenalina:** indica il numero di punti adrenalina disponibili. I punti adrenalina, che si ottengono e si perdono in combattimento, potenziano la capacità di infliggere danni.
- 4. Segno attivo:** mostra il Segno selezionato.
- 5. Barra della tossicità:** indica il livello di tossicità (aumenta quando bevi pozioni). Quando l'icona con il teschio appare evidenziata, hai raggiunto un livello di tossicità pericoloso.
- 6. Vitalità del giocatore:** mostra la salute rimasta.
- 7. Effetti transitori attivi:** elenca gli effetti transitori attivi su di te.
- 8. Barra della salute del nemico:** mostra il nome, il livello e la salute del bersaglio selezionato. Il colore della barra indica la tipologia di nemico: argento per un nemico di origine magica, rosso per tutti gli altri. Il numero a sinistra della barra indica il livello del nemico. Se il tuo livello è superiore a quello del nemico almeno di 5, tale valore apparirà in grigio. Se invece il tuo livello è superiore o inferiore al suo di meno di 5, il numero sarà verde. Se accanto alla barra della salute del nemico appare un teschio, il nemico è una minaccia grave.
- 9. Nome e barra della salute del boss:** mostra il nome e la salute rimasta del boss attuale.
- 10. Barra dell'ossigeno:** mostra la quantità d'aria rimasta nei polmoni mentre nuoti.
- 11. Ora e tempo:** indica l'ora e il tempo (sereno, pioggia, neve...).
- 12. Minimappa:** mostra i dintorni, la direzione degli obiettivi tracciati e la posizione dei punti di interesse vicini (punti di viaggio rapido, obiettivi di missione, erbe, nemici e così via).
- 13. Condizioni della barca:** indica le condizioni della barca in uso. Lo schema è suddiviso in sei sezioni, ognuna delle quali rappresenta un segmento della barca. Se una sezione diventa rossa vuol dire che la barca è gravemente danneggiata. Se una sezione diventa nera, la barca affonda.

14. **Ritratto compagno:** mostra un'immagine del personaggio non giocante che ti accompagna, insieme al suo nome e alla sua salute.
15. **Durata oggetti:** indica la condizione degli oggetti equipaggiati. La visualizzazione è suddivisa in sezioni che corrispondono agli slot in cui si possono equipaggiare gli oggetti. Quando una sezione diventa rossa, l'oggetto equipaggiato nel relativo slot è gravemente danneggiato.
16. **Interazione:** indica il comando da premere per eseguire una data azione. Cambia in base al contesto attuale.
16. **Menu di accesso rapido:** questo menu permette di modificare il Segno attivo o l'oggetto di accesso rapido (balestra, bombe, oggetti di missione e così via) selezionato nell'inventario.
17. **Menu di accesso rapido:** questo menu permette di modificare il Segno attivo o l'oggetto di accesso rapido (balestra, bombe, oggetti di missione e così via) selezionato nell'inventario.
18. **Missioni attive:** mostra la missione seguita e i relativi obiettivi.
19. **Sezione aggiornamenti:** mostra gli aggiornamenti sulle missioni, gli oggetti ricevuti, i punti di via scoperti, i punti di interesse trovati, i livelli ottenuti e le formule apprese.
20. **Registro azioni:** descrive le tue attività e le relative statistiche.
21. **Equipaggiamento aggiuntivo:** mostra le pozioni equipaggiate e l'oggetto di accesso rapido attivo.
22. **Sottotitoli passanti:** mostra ciò che dicono i passanti.
23. **Livello di paura del cavallo:** indica se il tuo cavallo è vicino al panico. Il livello di paura aumenta quando si avvicinano i nemici.
24. **Tempra del cavallo:** indica la tempra del cavallo. Quando la tempra del cavallo si esaurisce, non puoi più galoppare, ma puoi comunque andare al passo o al trotto.
25. **Dettagli comandi:** mostra informazioni sulle azioni che si possono eseguire in un dato momento (durante il combattimento, l'esplorazione, mentre si nuota, a cavallo e così via).
26. **Luogo/Anno:** questa indicazione appare dopo ogni salto temporale o spaziale nella storia (per esempio all'inizio di flashback o segmenti di gioco).

SUPPORTO TECNICO

Il manuale più aggiornato è disponibile all'indirizzo: thewitcher.com/extras

Qui puoi trovare informazioni base fornite da CD PROJEKT RED: thewitcher.com/support

Se non trovi la soluzione al tuo problema nelle informazioni base da noi fornite, contattaci inviando una richiesta dalla sezione Support del sito.

GARANZIA

Questo videogioco è coperto da garanzia in conformità alle leggi vigenti nel paese in cui è stato acquistato, per un periodo di 90 giorni dopo la data di acquisto. Occorre esibire la prova di acquisto.

La garanzia non è valida nei seguenti casi:

1. Il videogioco è stato acquistato per uso commerciale o professionale (tali usi sono assolutamente vietati).
2. Il videogioco risulta danneggiato in seguito a scarsa cautela, incidente o uso improprio da parte del consumatore.

Per maggiori informazioni inerenti la garanzia, il consumatore è invitato a rivolgersi al rivenditore presso cui ha acquistato il gioco o al distributore nel paese nel quale il gioco è stato acquistato.

RICONOSCIMENTI

Impaginazione:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Cover:

Bartłomiej Gawel

Ideazione Collector's Edition:

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

Supporto programmazione:

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
IT WAS
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.umbraoftware.com. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.