

PC DVD-ROM

MANUAL DO JOGO

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his characteristic 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 center of the image in a stylized, metallic font. The 'WILD HUNT' part of the title is separated by a red, three-pronged symbol.

THE  
WITCHER  
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

## INSTALANDO O JOGO

1. Encerre todos os aplicativos e tarefas de fundo.
2. Insira *The Witcher 3: Wild Hunt – Disco de Jogo 1* no drive de DVD-ROM.
  - ♦ Se AutoPlay estiver habilitado, a tela de instalação irá aparecer automaticamente.
  - ♦ Se AutoPlay não estiver habilitado, vá até o drive de DVD-ROM contendo *The Witcher 3: Wild Hunt – Disco de Jogo 1* e execute o arquivo “setup.exe”.
3. Quando a janela do instalador do jogo aparecer, selecione o idioma adequado e aceite o EULA ao ser questionado.
  - ♦ O idioma que você selecionar será utilizado durante o processo de instalação e no próprio jogo. Você pode mudar o idioma de texto do jogo mais tarde usando os menus do jogo.
4. Pressione “Instalar” para instalar o jogo no diretório padrão. Para instalar o jogo em um local diferente, clique em “Opções”.
  - ♦ Em “Opções”, você também pode escolher o idioma da dublagem a ser instalada. A dublagem em inglês sempre é instalada, além do idioma que você escolher aqui.
5. Execute o jogo usando o atalho criado durante o processo de instalação.

### DirectX®

O DirectX® 11 é necessário para executar *The Witcher 3: Wild Hunt*.

# JOGANDO O JOGO

## Lançando o Jogo com GOG.com Galaxy Client

Clique no atalho de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Isso irá abrir o GOG.com Galaxy Client. Para lançar *The Witcher 3: Wild Hunt*, clique em “Play”.

## Acessando Funções Extra com um Código de Jogo GOG.com

Para baixar atualizações e DLC gratuitos, você deve conectar o seu jogo a uma conta GOG.com. Para fazer isso:

1. Clique no atalho de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Isso irá abrir o GOG.com Galaxy Client.
2. Clique em “Connect Your Game Now”.
3. Crie uma conta em GOG.com gratuitamente ou conecte-se a uma conta existente.
4. Insira o seu Código de Jogo de GOG.com para resgatá-lo

## Alterando a Dublagem

Você pode selecionar um idioma de dublagem diferente na seção “Configurações”. Ao fazer isso, você vai baixar a dublagem no idioma de sua escolha. Você deve estar conectado a sua conta de GOG.com para baixar novos arquivos de dublagem. A dublagem em inglês continuará disponível, além do idioma que você escolher aqui.

## Importando Jogos Salvos

Você pode importar um jogo salvo de *The Witcher® 2: Assassins of Kings*. Ao fazer isso, você vai incorporar as escolhas que fez naquele jogo salvo na sua experiência em *The Witcher 3*. Para importar um jogo salvo, clique em “Importar jogo salvo de *The Witcher 2*” no Menu Principal na opção “Novo Jogo”.

**NOTA:** Esta opção só estará disponível se houver jogos salvos de *The Witcher 2: Assassins of Kings* na pasta de jogos salvos:

```
%SystemDrive%\Users\%USERNAME%\Documents\Witcher 2\gamesaves
```

Todos os jogos salvos de *The Witcher 2* presentes nessa pasta podem ser importados para *The Witcher 3: Wild Hunt*. Contudo, é recomendado que você use o arquivo de salvamento automático final do Ato 3 de *The Witcher 2*, visto que jogos salvos anteriores não irão incorporar as escolhas feitas nos últimos estágios do jogo. As configurações padrão serão aplicadas às escolhas que não forem importadas.

Se não houver jogos salvos de *The Witcher 2*, um diálogo pode ser ativado durante o Prólogo, permitindo que você responda perguntas para simular escolhas importadas de *The Witcher 2*.

## Nota de Desempenho

Executar o jogo em NVIDIA® GeForce® GPUs irá permitir a melhor experiência possível.

# COMANDOS DO JOGO

## Mapeamento de teclado padrão

Movimento	W, A, S, D	Inventário	I
Interagir, Desmontar	E	Painel de caracteres	K
Subir / Saltar / Girar	Espaço	Glossário	G
Esquivar	Alt	Bestiário	B
Bloquear o alvo	Z	Mapa	M
Menu de atalho	Tab	Menu do jogo	Enter
Lançar Sinal	Q	Menu de pausa	Esc
Executar / Galopar / Nadar rápido / Acelerar o barco	Shift esquerdo	Desenhar espada de aço	1
Pedir um cavalo / Parar o cavalo	X	Desenhar espada de prata	2
Parar / Inverter a direção do Barco	S	Embainhar a espada	C/~ /é
Mergulhar	C	Consumíveis 1	R
Caminhar / Correr	Ctrl esquerdo	Consumíveis 2	F
		Selecione Entrar	3, 4, 5, 6, 7

## Mouse

Ataque rápido	Botão esquerdo do mouse
Ataque forte	Botão esquerdo do mouse+ Shift
Item de Acesso Rápido / Besta	Botão central do mouse
Sentidos de bruxo; Desviar/ Contra-atacar	Botão direito do mouse





1. [Compass icon]

2. [Compass icon]

3. [Compass icon]

4. [Compass icon]

5. [Compass icon]

6. [Health bar icon]

7. [Cegueira 03:02 icon]

8. [Coruja-do-Mato 00:17 icon]

9. Kernun

FÔLEGO

10. [Health bar icon]

11. 21:29 / LIMPO

12. [Mini-map icon]

259

266

13. BARCO

14. [Character icon]

15. [Character icon]

16. SINAL SELECIONADO

Aard

Explosão telecinética

17. IGNI

Causa dano de fogo.

18. [Circular menu icon]

19. [Circular menu icon]

20. [Circular menu icon]

21. [Circular menu icon]

22. [Circular menu icon]

23. [Circular menu icon]

24. [Circular menu icon]

25. [Circular menu icon]

26. [Circular menu icon]

CONTRATO: SENHOR DA FLORESTA

Mate o liche.

Investigue o local do ataque do monstro.

19. MISSÃO ATUALIZADA

### CONTRATO: SENHOR DA FLORESTA

20. Pontos de Experiência: 22

Geralt acerta o Caniçal causando 150

Caniçal morreu

Pontos de Experiência: 50

22. Vesemir: É claro. Quando exércitos passam, necrófagos vêm atrás... Vamos logo antes que apareçam mais.

26. TEMÉRIA, ESTRADA PARA VIZÍMA

MAIO DE 1272

21. 1/5 Coruja-do-Mato Superior
- 3/5 Andorinha Superior
- 2/5 Samum

NIVEL DE MEDO DO CAVALO

23. [Progress bar icon]

VIGOR

24. [Progress bar icon]

25. Interagir [E]

Correr [SHIFT]

Sentidos de Bruxo [RMB]

# INTERFACE DO JOGO

Os visuais do jogo e as opções de exibição podem ser personalizados. Para ajustá-los, vá até Opções no Menu Principal ou Menu Pausa. Nota: Nem todas as funções da interface do jogo ficarão visíveis ao mesmo tempo.

1. **Medalhão de Bruxo:** Brilha quando houver algo de interesse por perto.
2. **Barra de Vigor:** Exibe o seu Vigor. O Vigor diminui quando você usa Sinais ou corre.
3. **Pontos de Adrenalina:** Exibe os seus Pontos de Adrenalina atuais. Ganhos e perdidos em combate, os Pontos de Adrenalina aumentam a sua habilidade de causar dano.
4. **Sinal Ativo Atual:** Exibe o Sinal selecionado no momento.
5. **Barra de Toxicidade:** Exibe o seu nível atual de Toxicidade (que aumenta quando você bebe poções). Quando o símbolo de caveira fica em destaque, você atingiu um nível perigoso de Toxicidade.
6. **Vitalidade do Jogador:** Exibe a sua saúde restante.
7. **Efeitos Temporários:** Lista os efeitos atualmente aplicados a você.
8. **Barra de Saúde dos Inimigos:** Exibe o nome do atual inimigo selecionado, seu nível e saúde restante. A cor da barra de saúde indica o tipo de inimigo: prata indica um inimigo de origem mágica, vermelho indica todos os outros tipos de inimigo. O número à esquerda da barra mostra o nível do inimigo. Se você estiver 5 ou mais níveis acima do inimigo, o número será cinza. Se estiver 4 níveis abaixo ou acima do inimigo, o número será verde. Se o inimigo for 5 ou mais níveis acima de você, o número será vermelho. Uma caveira próxima à barra de saúde indica que o inimigo é uma grande ameaça.
9. **Barra de Saúde e Nome do Chefão:** Mostra o nome e a saúde restante do Chefão atual.
10. **Barra de oxigênio:** Mostra a quantidade de ar nos seus pulmões quando mergulhar.
11. **Hora atual e clima:** Exibe informações sobre a atual hora do dia e o clima (limpo, chuvoso, neve, etc.).
12. **Minimapa:** Mostra seus arredores, a direção de quaisquer objetivos ativos e a localização de qualquer ponto de interesse próximo (pontos de travessia rápida, objetivos de missão, ervas, inimigos, etc.).
13. **Condição da embarcação:** Exibe a condição atual do seu barco. O diagrama é dividido em 6 seções, cada uma representando um segmento da embarcação. Se qualquer seção ficar vermelha, o barco sofreu danos graves. Se uma seção ficar preta, a embarcação afundará.

14. **Retrato de colega:** Mostra uma imagem de qualquer NPC que esteja seguindo você, junto com seu nome e saúde.
15. **Durabilidade do item:** Exibe a condição dos seus itens equipados no momento. A exibição é dividida em seções que correspondem aos espaços, onde é possível equipar itens. Quando uma seção fica vermelha, o item equipado nesse espaço sofreu danos graves.
16. **Interação:** Mostra qual botão deve ser pressionado para realizar uma ação determinada. Isso muda de acordo com o seu foco atual.
17. **Menu de acesso rápido:** Use este menu para mudar o Sinal ativo ou Item de acesso rápido (besta, bomba, item de missão, etc.) selecionado do seu Inventário.
18. **Missão ativa:** Exibe a missão atual e seus objetivos.
19. **Seção de atualizações:** Mostra atualizações da missão, itens recebidos, pontos de travessia rápida descobertos, pontos de interesse encontrados, níveis obtidos e fórmulas aprendidas.
20. **Registro de ações:** Descreve sua atividade e estatísticas relacionadas.
21. **Equipamento adicional:** Exibe seus consumíveis equipados no momento e seu Item de acesso rápido ativo.
22. **Legendas:** Exibe legendas para o diálogo do personagem.
23. **Nível de medo do cavalo:** Mostra se seu cavalo está perto de entrar em pânico. O nível de medo do seu cavalo aumenta quando os inimigos se aproximam.
24. **Fôlego do cavalo:** Exibe o fôlego do seu cavalo. Quando o seu cavalo fica sem fôlego, não é mais possível galopar. Você ainda pode andar normalmente ou a meio galope.
25. **Ajuda dos Controles:** Exibe informações sobre as ações que você pode realizar no jogo a qualquer momento (durante combate, exploração, enquanto nada, anda a cavalo).
26. **Localização/Ano Atual:** Exibido após mudanças no tempo e na localização da história (por exemplo, no início de cenas de flashback/segmentos do jogo).



# SUPOORTE TÉCNICO

Para o manual mais atualizado, visite: [thewitcher.com/extras](http://thewitcher.com/extras)

Viste a base de conhecimento da CD PROJEKT RED em: [thewitcher.com/support](http://thewitcher.com/support)

Se você não puder encontrar uma resposta ao seu problema na nossa base de conhecimento, entre em contato enviando um pedido pelo nosso site de suporte.

## GARANTIA

Este jogo eletrônico tem uma garantia conforme as leis do país em que foi adquirido, válida por 90 dias após a data de aquisição. É necessário comprovação da compra.

A garantia não é válida nos casos a seguir:

1. O jogo foi comprado para uso comercial ou profissional (todos os usos deste tipo estão estritamente proibidos).
2. O jogo foi danificado devido ao manuseio incorreto, acidente ou uso inadequado pelo consumidor.

Para mais informações sobre a garantia, o consumidor é convidado a entrar em contato com a loja onde o jogo foi comprado, ou com o distribuidor no país em que o jogo foi adquirido.

## CRÉDITOS

### Layout:

Karolina Oksiędzka  
Grzegorz Strus

### Capa:

Bartłomiej Gawel

### Estatueta da Edição de Colecionador:

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

### Suporte de Engenharia:

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  
IS MEANT  
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](http://www.umbrasoftware.com). Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.





**[WWW.THEWITCHER.COM](http://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.