

MANUAL DEL JUEGO

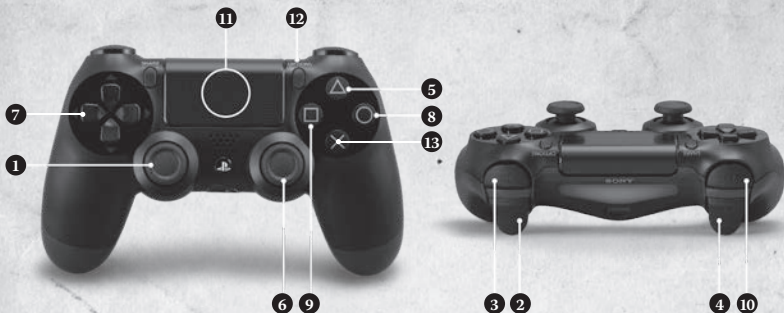
A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his characteristic green and brown armor. He has long, white hair tied back and a serious, battle-worn expression with a scar on his forehead and glowing yellow eyes. He is holding a sword in his right hand and a crossbow in his left. The background is a bright, hazy white with some floating particles. The title 'THE WITCHER WILD HUNT' is overlaid on the center of the image in a stylized, metallic font. The 'W' in 'WITCHER' is particularly large and prominent. The 'WILD HUNT' part of the title is separated by a red, stylized flame or claw-like symbol.

THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

CONTROLES DEL JUEGO



Controles predeterminados:

1	Movimiento; dirigir caballo; pilotar barco; [Pulsar dos veces] llamar al caballo	Joystick izquierdo
2	Usar Señal	Botón R2
3	Usar objeto de acceso rápido	Botón R1
4	Usar sentidos de brujo; rechazar/contraatacar	Botón L2
5	Ataque potente	Botón △
6	Mover cámara; [Pulsar] cambiar objetivo de la misión; [Pulsar] fijar objetivo en combate	Joystick derecho
7	[Arriba] espacio 1 de consumibles; [Abajo] espacio 2 de consumibles; [Izquierda] desenvainar/envainar espada de acero; [Derecha] desenvainar/envainar espada de plata	Botones △ ▽ ◀ ▶
8	Trepar/esquivar/saltar; desmontar; emerger	Botón ○
9	Ataque rápido/bucear; detener/marcha atrás barco	Botón □
10	Menú de acceso rápido	Botón L1
11	Menú del juego	Touch pad button
12	Menú de pausa	Botón OPTIONS (opciones)
13	Interacción; correr/esprintar/rodar; medio galope/galopar; nadar deprisa; acelerar barco	Botón ×



1. 6.

2.

3. BARCO 4. 5.

7. Geyzo 00:02 Búho real 00:17

8. Kernun

9. Kernun

10. RESPIRACIÓN

11. 21:29 DESPEJADO

12.

13.

14.

SERIAL SELECCIONADA

Aard

Descarga telequinética

CONTRATO: EL SEÑOR DEL BOSQUE

Mata al leshen.

Investiga el lugar del ataque del monstruo.

15.

16.

17. IGNI

Causa daño por fuego.

18.

19. MISION ACTUALIZADA

CONTRATO: EL SEÑOR DEL BOSQUE

20. Puntos de experiencia: 22

Geralt golpea al ghul por 150

El ghul ha muerto

Puntos de experiencia: 50

22. Vesemir: Claro. / Cuando los ejércitos pasan, los necrófagos los siguen...
Vamons antes de que vengán más.

OBJETO SELECCIONADO

SAMUM

Granada aturdidora

26.

TEMERIA, CAMINO A WYZIMA

MAYO DE 1272

21. 1/5 Búho real superior
- 3/5 Golondrina superior
- 2/5 Samum

NIVEL DE MIEDO DEL CABALLO

23.

VIGOR

24.

25. Interactuar
- Correr rápido
- Sentidos de brujo

INTERFAZ DEL JUEGO

Puedes personalizar como quieras los gráficos del juego y las opciones de visualización. Para configurar estos elementos, ve a “Opciones” en el menú principal o en el menú de pausa. Nota: no todas las funciones de la interfaz del juego están visibles en todo momento.

- 1. Medallón de brujo:** brilla cuando hay algo de interés en las inmediaciones.
- 2. Barra de vigor:** muestra tu vigor. El vigor disminuye cuando usas Señales o esprintas.
- 3. Puntos de adrenalina:** muestra tus puntos de adrenalina actuales. Estos puntos, que se ganan o pierden durante el combate, aumentan tu capacidad de infligir daño.
- 4. Señal activa actualmente:** muestra la Señal seleccionada en ese momento.
- 5. Barra de toxicidad:** muestra tu nivel actual de toxicidad (que aumenta cuando bebes pociones). Cuando el icono de la calavera aparezca resaltado, habrás alcanzado un nivel de toxicidad peligroso.
- 6. Vitalidad del jugador:** muestra la vitalidad que te queda.
- 7. Modificadores beneficiosos y perjudiciales actuales:** muestra los efectos que te afectan en ese momento.
- 8. Barra de salud del enemigo:** muestra el nombre del enemigo objetivo, su nivel y su salud restante. El color de la barra de salud indica el tipo de enemigo objetivo: el color plateado indica que se trata de un enemigo de origen mágico, y el rojo que pertenece al resto de tipos de enemigo. El número a la izquierda de la barra muestra el nivel del enemigo. Si estás 5 o más niveles por encima del enemigo, dicho número se mostrará en gris. Si estás a menos de 4 niveles del enemigo, el número aparecerá en verde. Si el enemigo está 5 o más niveles por encima de ti, el número se mostrará en rojo. Si la barra de salud de un enemigo tiene una calavera a su lado, significa que supone una gran amenaza.
- 9. Barra de salud y nombre del jefe:** muestra el nombre y la salud restante del jefe actual.
- 10. Barra de oxígeno:** indica la cantidad de aire que te queda en los pulmones mientras buceas.
- 11. Hora del día y clima actuales:** muestra información sobre la hora del día y las condiciones meteorológicas (sol, lluvia, nieve, etc.).
- 12. Minimapa:** muestra tu entorno, la dirección de los objetivos que sigues y la ubicación de los puntos de interés cercanos (puntos de viaje rápido, objetivos de misión, hierbas, enemigos, etc.).
- 13. Estado del barco:** muestra el estado actual de tu barco. El diagrama se divide en 6 secciones, cada una de las cuales representa un segmento del barco. Si alguna sección se pone de color rojo significa que el barco está gravemente dañado. Si alguna sección se pone de color negro, el barco se hundirá.

14. **Retrato del acompañante:** muestra la imagen del PNJ que te sigue en ese momento, junto con su salud y su nombre.
15. **Durabilidad del objeto:** muestra el estado de los objetos que tienes equipados actualmente. Este indicador se divide en secciones que corresponden a los espacios donde puedes equipar objetos. Cuando una sección se pone de color rojo, significa que el objeto equipado en ese espacio ha sufrido daños.
16. **Interacción:** muestra el botón que debes pulsar para realizar una acción concreta. Varía en función de lo que estés mirando.
17. **Menú de acceso rápido:** usa este menú para cambiar tu Señal activa o el objeto de acceso rápido seleccionado en el inventario (por ejemplo, ballesta, bomba, objeto de misión, etc.)
18. **Misión activa:** muestra la misión en seguimiento y sus objetivos.
19. **Sección de actualización:** muestra las actualizaciones de misiones, los objetos obtenidos, los puntos de ruta descubiertos, los puntos de viaje rápido encontrados, los niveles conseguidos y las fórmulas aprendidas.
20. **Registro de acciones:** describe tus actividades y las estadísticas relacionadas.
21. **Equipo adicional:** muestra los consumibles que tienes equipados y el objeto de acceso rápido activo.
22. **Subtítulos:** muestra los diálogos de los personajes.
23. **Vigor de pánico del caballo:** muestra cuánto le falta a tu caballo para dejarse llevar por el pánico. El nivel aumenta a medida que se acercan enemigos.
24. **Vigor del caballo:** muestra el vigor de tu caballo. Cuando se agote, ya no podrá galopar, pero sí caminar despacio o avanzar a medio galope.
25. **Ayuda sobre controles:** muestra información sobre las acciones que puedes llevar a cabo en un momento dado (durante el combate, la exploración, al nadar, montar a caballo, etc.).
26. **Posición/Año actual:** se muestra después de que se produzcan cambios temporales o de escenario en el juego (por ejemplo, al comienzo de secciones del juego o secuencias retrospectivas).

SERVICIO TÉCNICO

Visita thewitcher.com/extras para acceder al manual más actualizado.

Consulta thewitcher.com/support para acceder a la base de conocimientos de CD PROJEKT RED.

Si no encuentras la respuesta a tu pregunta en nuestra base de conocimientos, consúltanos a través del sitio web de servicio técnico.

GARANTÍA

La garantía de este videojuego se ajusta a las leyes del país donde se adquirió y tiene una validez de 90 días desde la fecha de la compra. Se requiere una prueba de compra.

La garantía no será válida en los siguientes casos:

1. El videojuego se adquirió para usos comerciales o profesionales (ambos usos están estrictamente prohibidos).
2. El videojuego resulta dañado debido a una mala manipulación, a un accidente o al uso inapropiado por parte del consumidor.

Para obtener más información acerca de esta garantía, recomendamos al consumidor que se ponga en contacto con el establecimiento donde adquirió el videojuego o con el distribuidor del país de compra.

CRÉDITOS

Maqueta:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Cubierta:

Bartłomiej Gawel

Figura de la edición de coleccionista:

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

Soporte de ingeniería:

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. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.