

ゲームマニュアル

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, snowy or icy environment with some sparks or embers floating around him.

THE
WITCHER
WILD HUNT

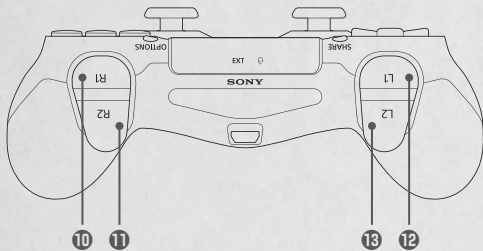
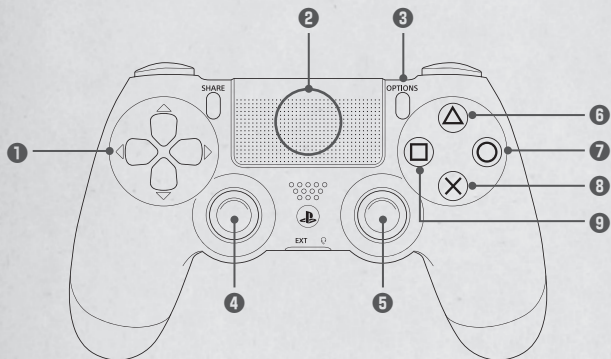


CD PROJEKT RED



SPIKE CHUNSOFT

ゲームコントロール



① 方向キー	▲消耗品スロット1 ▼消耗品スロット2 ◀抜刀/納刀(鋼の武器) ▶抜刀/納刀(銀の剣)
② タッチパッド ボタン	ゲームメニュー
③ OPTIONS ボタン	ポーズメニュー
④ 左スティック	移動
④ L3 ボタン	[2度押す]馬を呼ぶ
⑤ 右スティック	カメラ視点移動
⑤ R3 ボタン	クエスト目標の変更 戦闘:ターゲットをロック
⑥ △ ボタン	大攻撃
⑦ ○ ボタン	ジャンプ 戦闘:回避 馬上:ジャンプ,[長押し]降りる 船上:降りる
⑧ × ボタン	インタラクション 戦闘:ローリング,[長押し]走る 馬上:[長押し]走らせる,[2度押し後に長押し]全力疾走させる 船上:[長押し]加速させる 水中:インタラクション,[長押し]速く泳ぐ
⑨ □ ボタン	小攻撃 船上:[長押し]止まる/後退する 水中:[長押し]潜る
⑩ R1 ボタン	クイックメニューで選択したアイテムを使う
⑪ R2 ボタン	〈印〉を使う
⑫ L1 ボタン	クイックメニュー
⑬ L2 ボタン	ウィッチャーの感覚 戦闘:ブロック/カウンター

ゲーム画面



※ 画面写真は開発中のものです。

ゲーム画面の説明

本作のディスプレイ設定は、自由にカスタマイズ可能です。設定を変更するには、メインメニューまたはポーズメニューから「オプション」を選択してください。

1. ウィッチャーのメダル：近くに調べられるものがあると、光を発します。
2. 気力ゲージ：気力を表示します。〈印〉を使ったり、ジャンプしたりするには気力を消費します。
3. アドレナリン：アドレナリンの現在値を表示します。戦闘時に溜まったり失われたりし、アドレナリンが多いほど敵に与えるダメージが多くなります。
4. 選択中の〈印〉：現在プレイヤーが選択している〈印〉が表示されます。
5. 中毒度ゲージ：霊薬を飲むと上昇する中毒度を表示します。ドクロのアイコンがハイライト表示されると、中毒度が高すぎて危険な状態にいることを示します。
6. 体力ゲージ：プレイヤーの体力を表示します。
7. 発動中のバフ/デバフ効果：現在プレイヤーに付与されているステータス異常や効果を表示します。
8. 敵の体力ゲージ：現在戦っている敵の名前やレベル、体力を表示します。敵の体力ゲージが銀色の場合、銀の剣が有効な怪物であることを示し、赤色の場合、鋼の武器が有効な敵であることを示します。体力ゲージの左に敵のレベルが表示されます。プレイヤーのレベルが敵よりも5以上高い場合、レベル表示が灰色になります。レベル表示が緑色の場合、プレイヤーと敵とのレベル差が5未満であることを示します。敵のレベルがプレイヤーよりも5以上高い場合、レベル表示が赤色になります。敵の体力ゲージの近くにドクロのアイコンが表示される場合、現在のプレイヤーのレベルでは太刀打ちできない敵であることを示します。
9. ボスの体力ゲージと名前：現在戦っているボスの名前と体力を表示します。
10. 呼吸ゲージ：水中で息止めが可能な時間を表示します。
11. 現在時と天候：現在時と天候（晴天、雨、雪など）を表示します。
12. ミニマップ：現在地周辺の地図と、現在追跡中のクエスト目標、その他のロケーション（ファストトラベル用の標識、収拾可能な薬草、商人、敵など）が表示されます。

13. 小舟の状態：現在操舵している小舟の状態を表示します。船体は6つの部位に分けられ、1つでも黒く表示されると、小舟は沈みます。
14. NPCのアイコン：プレイヤーに同行しているNPCのアイコン、名前、体力ゲージを表示します。
15. アイテムの耐久度：現在装備中の武器や防具の耐久度が表示されます。赤く表示された部位は、損傷が著しいことを示します。
16. インタラクション：NPCに話しかけたり、オブジェクトを調べたりと、さまざまなアクションを実行するために必要なボタンのアイコンが表示されます。
17. クイックメニュー：このメニューを使うと、〈印〉や爆薬、石弓、その他のクエストアイテムなどを選択できます。選択したアイテムは、R1ボタンで使用します。
18. 進行中のクエスト：現在プレイヤーが追跡しているクエストとその目標を表示します。
19. 情報の更新エリア：クエストの更新や、取得したアイテム、新たに発見したファストトラベル地点、レベルアップ、新たに習得した製法など、さまざまな情報の更新が表示されます。
20. アクションログ：プレイヤーのアクションに関する履歴を表示します。
21. 補助装備品：現在装備中の消耗品（食料や霊薬など）と、クイックメニューで選択したアイテムを表示します。
22. 字幕：キャラクターの会話の字幕を表示します。
23. 馬の混乱度：馬がどの程度混乱しているかを表示します。敵が接近すると、馬の混乱度が上昇します。
24. 馬の気力：現在騎乗している馬の気力を表示します。気力がなくなると、馬を全力疾走させることができなくなります。
25. 操作のヒント：戦闘時、探索時、水中時、騎乗時など、さまざまな状況で必要となるボタン操作のガイドが表示されます。
26. 現在地と年月：ストーリーの展開上、プレイヤーがいる場所や時間が変化することがあります。そういった時に、現在地と年月を表示します。



Powered by
Wwise

NVIDIA
PHYSX



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.



umbra

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.