

MANUEL DE JEU

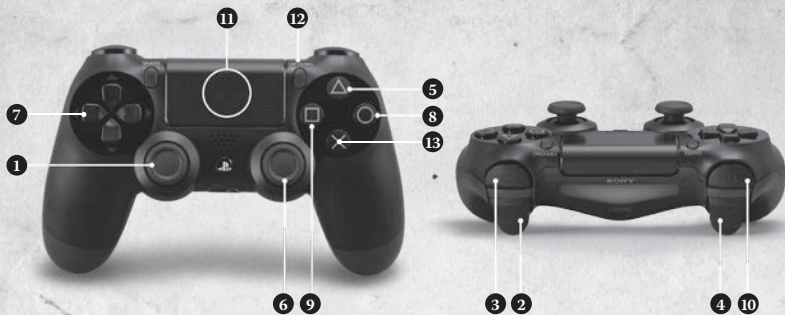
A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his characteristic silver and steel armor. His white hair is tied back, and he has a serious, battle-worn expression with a visible scar on his forehead and glowing yellow eyes. He is holding a sword in his right hand, and another sword is visible on his back. The background is a bright, hazy white with some floating particles and small orange sparks.

THE
WITCHER
WILD HUNT



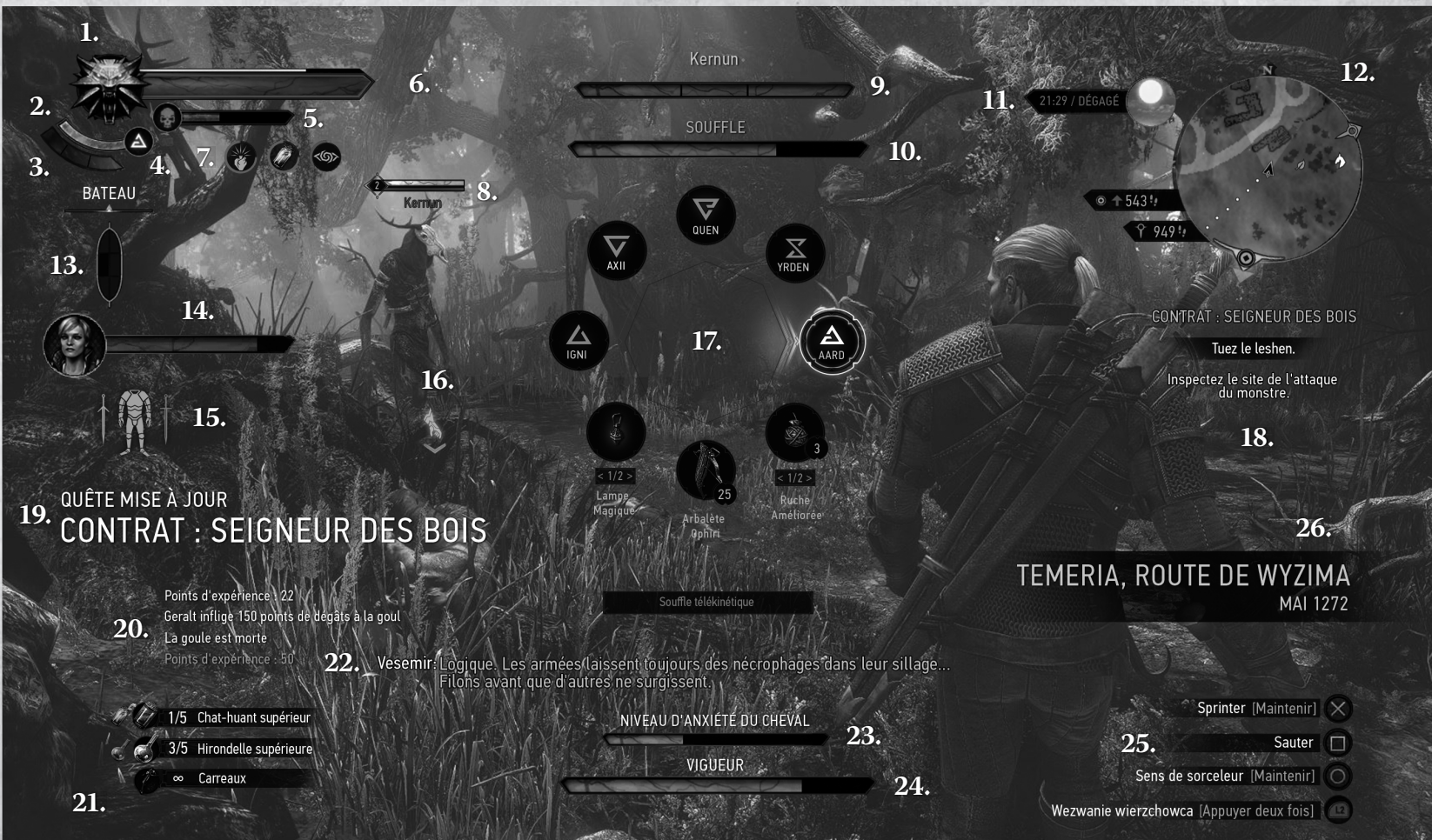
CD PROJEKT RED

COMMANDES DE JEU



Commandes par défaut :

| | |
|---|-----------------------|
| 1 Se déplacer ; Diriger le cheval ; Gouverner le bateau ; [Appuyer deux fois] Appeler le cheval | Joystick gauche |
| 2 Lancer un signe | Touche R2 |
| 3 Utiliser un raccourci d'objet | Touche R1 |
| 4 Sens de sorcier ; Parer/Contre-attaquer | Touche L2 |
| 5 Attaque puissante | Touche △ |
| 6 Orienter la caméra ; [Appuyer] Changer d'objectif de quête ; [Appuyer] Verrouiller la cible | Joystick droit |
| 7 [Haut] Emplacement de consommable 1 ; [Bas] Emplacement de consommable 2 ; [Gauche] Dégainer/Rengainer l'épée en acier ; [Droite] Dégainer/Rengainer l'épée en argent | Touche △ ▽ ◀ ▶ |
| 8 Grimper/Esquiver/Sauter ; Descendre ; Remonter | Touche ○ |
| 9 Attaque rapide ; Plonger ; Arrêter/Reculer (bateau) | Touche □ |
| 10 Menu Accès rapide | Touche L1 |
| 11 Menu de jeu | Touche pavé tactile |
| 12 Menu de pause | Touche OPTIONS |
| 13 Interagir ; Courir/Sprinter/Roulade ; Trotter/Galoper ; Nager vite ; Accélérer (bateau) | Touche × |



1.

2.

3.

13.

14.

15.

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.

- 1/5 Chat-huant supérieur
- 3/5 Hironnelle supérieure
- ∞ Carreaux

21.

6.

8. Kernun

16.

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

Kernun

SOUFFLE

Souffle télékinétique

NIVEAU D'ANXIÉTÉ DU CHEVAL

VIGUEUR

9.

10.

QUEN

AXII

YRDN

IGNI

17.

AARD

Lampe Magique

< 1/2 >

Arbalète Ophiri

25

Ruche Amélorée

< 1/2 >

3

11.

21:29 / DÉGAGÉ

12.

CONTRAT : SEIGNEUR DES BOIS

Tuez le leshen.
Inspectez le site de l'attaque du monstre.

18.

26.

TEMERIA, ROUTE DE WYZIMA
MAI 1272

23.

24.

25.

- Sprinter [Maintenir]
- Sauter
- Sens de sorcier [Maintenir]
- Wezwanie wierzchowca [Appuyer deux fois]

INTERFACE DU JEU

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.

CRÉDITS

Mise en page :

Karolina Oksiężdzka
Grzegorz Strus

Couverture :

Bartłomiej Gawel

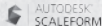
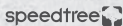
Figurine de

l'édition collector :

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

Soutien technique :

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



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.