

MANUALE DI GIOCO

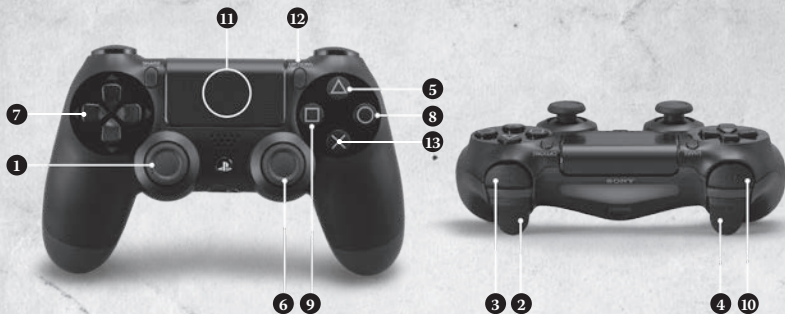
A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his characteristic green and brown armor. He has long, white hair tied back and a serious, battle-worn expression with a scar on his forehead and glowing yellow eyes. He is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

THE  
WITCHER  
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

## COMANDI DI GIOCO



### Comandi predefiniti:

<b>1</b> Muoviti; Direzione cavallo; Direzione barca; [Premi due volte] Chiama cavallo	Levetta sinistra
<b>2</b> Lancia Segno	Tasto <b>R2</b>
<b>3</b> Usa oggetto nello slot di accesso rapido	Tasto <b>R1</b>
<b>4</b> Usa i sensi da witcher; Para/Contrattacca	Tasto <b>L2</b>
<b>5</b> Attacco potente	Tasto <b>△</b>
<b>6</b> Muovi visuale; [Premi] Cambia obiettivo missione; [Premi] Aggancia bersaglio	Levetta destra
<b>7</b> [Su] Consumabile 1; [Giù] Consumabile 2; [Sinistra] Sfodera/Rinfodera spada d'acciaio; [Destra] Sfodera/Rinfodera spada d'argento	Tasti <b>△ ▽ ◀ ▶</b>
<b>8</b> Arrampicati/Schiva/Salta; Smonta da cavallo; Riemergi	Tasto <b>○</b>
<b>9</b> Attacco rapido; Immergiti; Ferma/Inverti barca	Tasto <b>□</b>
<b>10</b> Menu di accesso rapido	Tasto <b>L1</b>
<b>11</b> Menu di gioco	Pulsante touch pad
<b>12</b> Menu di pausa	Tasto <b>OPTIONS</b>
<b>13</b> Interagisci; Corri/Scatta/Rotola; Trotto/Galoppo; Nuota veloce; Accelera barca	Tasto <b>×</b>





1.

2.

3.

13.

14.

15.

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.

- 1/5 Gufo fulvo superiore
- 3/5 Rondine superiore
- ∞ Dardi

21.

6.

2

8.

16.

22.

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

Kernun

OSSIGENO

QUEN

AXII

YRDN

IGNI

17.

AARD

< 1/2 >

Lampada magica

25

Balestra di Oher

< 1/2 >

Mitaglia migliorata

Raffica telecinetica

LIVELLO DI PAURA DEL CAVALLO

VIGORE

9.

10.

11.

21:38 / SERENO

12.

↑ 543

♀ 949

CONTRATTO: IL SIGNORE DEL BOSCO

Uccidi il leshen.

Esamina il luogo dell'attacco del mostro.

18.

26.

## TEMERIA, STRADA PER VIZIMA MAGGIO 1272

Scatta [Tieni premuto]

25. Salta

Sensi da witcher [Tieni premuto]

Chiama cavallo [Premi due volte]

23.

24.

## 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 gli elementi dell'interfaccia saranno visibili contemporaneamente.

- 1. Medaglione del witcher:** si illumina quando nei paraggi c'è qualcosa di interessante.
- 2. Barra del vigore:** mostra il livello del vigore. Il vigore diminuisce quando usi Segni o effettui uno scatto.
- 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 sul giocatore.
- 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 4, il numero sarà verde. Se il nemico ha un livello superiore al tuo di più di 5, il numero sarà invece rosso. 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 le condizioni meteorologiche (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 tasto da premere per eseguire una data azione. Cambia in base al contesto attuale.
17. **Menu di accesso rapido:** questo menu permette di modificare il Segno attivo o equipaggiare oggetti nello slot di accesso rapido (balestra, bombe, oggetti di missione e così via).
18. **Missioni attive:** mostra la missione seguita e i relativi obiettivi.
19. **Sezione aggiornamenti:** mostra gli aggiornamenti sulle missioni, gli oggetti ricevuti, gli indicatori di viaggio rapido 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 gli oggetti consumabili equipaggiati e l'oggetto attivo nello slot di accesso rapido.
22. **Sottotitoli:** mostra i sottotitoli dei dialoghi tra i personaggi.
23. **Livello di panico del cavallo:** indica se il tuo cavallo è vicino al panico. Il livello di panico 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. **Data e luogo:** 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](http://thewitcher.com/extras)

Puoi trovare informazioni di supporto fornite da CD PROJEKT RED all'indirizzo: [thewitcher.com/support](http://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.

## CRÉDITS

### Riconoscimenti

Karolina Oksiędzka  
Grzegorz Strus

### Cover:

Bartłomiej Gawel

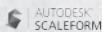
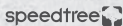
### Ideazione

#### Collector's Edition:

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

### Supporto tecnico:

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