

MANUAL DO JOGO

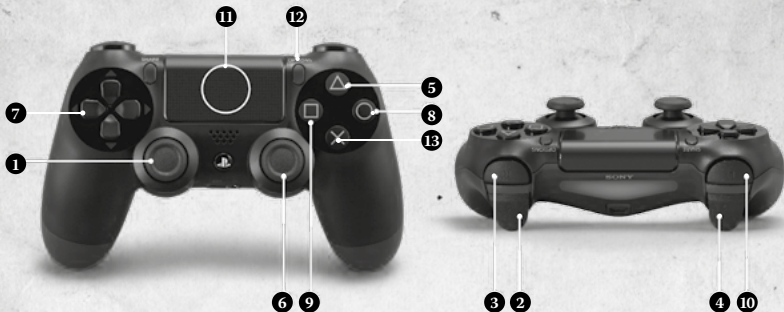
A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his iconic silver and steel armor. His white hair is tied back, and he has a serious, battle-worn expression with a visible scar on his forehead and glowing yellow eyes. He is holding a sword in his right hand and a crossbow in his left. 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 word 'THE' is smaller and positioned above 'WITCHER'. 'WILD HUNT' is positioned below 'WITCHER', with a red three-pronged witcher sign in the center between the two words. The entire title is rendered in a light blue-grey color with a metallic texture and some glowing orange sparks around it.

THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

CONTROLES DO JOGO



Controles Padrão:

1 Movimento; Guiar Cavalo; Guiar Barco [Pressione 2 vezes] Chamar Cavalo	Controle Esquerdo
2 Lançar Sinal	Botão R2
3 Item de Acesso Rápido	Botão R1
4 Sentidos de bruxo; Bloquear/Contra-atacar	Botão L2
5 Ataque Forte	Botão △
6 Movimentar Câmera; [Pressione] Trocar Objetivo de Missão [Pressione] Travar no Alvo	Controle Direito
7 [Cima] Espaço de Utilizáveis 1; [Baixo] Espaço de Utilizáveis 2 [Esquerda] Sacar/Embainhar Espada de Aço [Direita] Sacar/Embainhar Espada de Prata	Botões △ ▽ ◀ ▶
8 Escalar/Esquivar/Pular; Desmontar/Emergir	Botão ○
9 Ataque Rápido; Mergulhar; Parar/Retroceder Barco	Botão □
10 Menu de Acesso Rápido	Botão L1
11 Menu do Jogo	Botão do Touch Pad
12 Menu de Pausa	Botão OPTIONS
13 Interagir; Correr/Acelerar/Rolar; Trotar/Galopar; Nadar Rápido; Acelerar Barco	Botão ×



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).

SUPORTE TÉCNICO

Para o manual mais atualizado, visite: thewitcher.com/extras

Viste a base de conhecimento da CD PROJEKT RED em: 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.

CREDITS

Layout:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Capa:

Bartłomiej Gawel

Estatueta da Edição de Colecionador:


uDock.eu Creative Studio:
Tomasz Radzewicz
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

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.



CD PROJEKT RED®

umbra

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.