

СЕТЕВОЕ РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

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 green and brown armor. He has long, white hair tied back and a serious, determined expression. 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. There are some glowing orange particles or sparks around him.

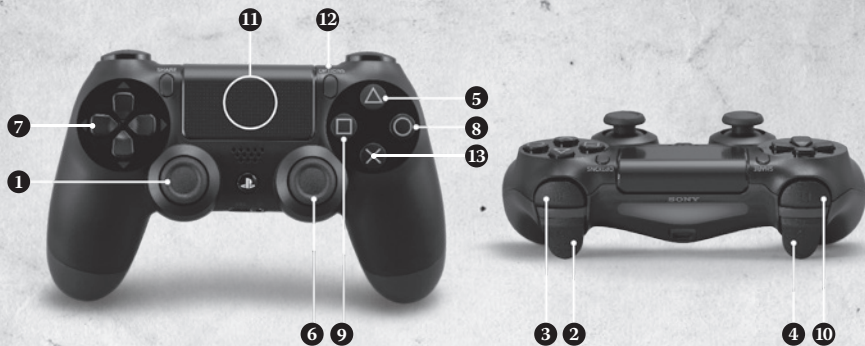
ВЕДЬМАК

ДИКАЯ ОХОТА



CD PROJEKT RED

УПРАВЛЕНИЕ



Управление по умолчанию:

1 Движение; управление лошадью; управление лодкой; [дважды нажать] подозвать лошадь	Левый джойстик
2 Наложение Знака	Кнопка R2
3 Предмет в быстром доступе	Кнопка R1
4 Ведьмачье чутье; блок/контратака	Кнопка L2
5 Мощная атака Кнопка	Кнопка △
6 Движение камеры; [нажать] смена задачи; [нажать] выбор цели	Правый джойстик
7 Кнопка [вверх] – эликсиры и еда 1; кнопка [вниз] – эликсиры и еда 2; кнопка [влево] – обнажить/убрать стальной меч; кнопка [вправо] – обнажить/убрать серебряный меч	Кнопки △▽◀▶
8 Взобраться/Уклониться/Прыгнуть; [зажать] спешиться/ вынырнуть	Кнопка ○
9 Быстрая атака; нырнуть; остановить/развернуть лодку	Кнопка □
10 Меню быстрого доступа	Кнопка L1
11 Игровое меню	Кнопка сенсорной панели
12 Меню паузы	Кнопка OPTIONS
13 Взаимодействовать; бег/ускорение/кувырок; галоп/карьер; пальть быстрее; ускорить лодку	Кнопка ×



ИНТЕРФЕЙС ИГРЫ

В игре очень гибкие настройки отображения. Чтобы выбрать, какие элементы интерфейса вы хотите видеть, откройте раздел «Настройки» в главном меню или меню паузы. Внимание: не все элементы интерфейса будут видны одновременно.

- 1. Медальон волка:** светится, если рядом есть что-то интересное.
- 2. Шкала энергии:** количество энергии. Энергия снижается, если вы используете Знаки, ускоряетесь или быстро плаваете.
- 3. Очки адреналина:** количество очков адреналина. Эти очки можно получить (и потерять) в бою, они повышают наносимый урон.
- 4. Активный Знак:** ведьмачий Знак, активный в данный момент.
- 5. Шкала интоксикации:** текущий уровень интоксикации (он повышается, когда вы пьете эликсиры). Если начинает светиться значок черепа, интоксикация достигла опасного уровня.
- 6. Здоровье:** очки здоровья, оставшиеся у вашего героя.
- 7. Эффекты:** список эффектов, действующих в данный момент на героя.
- 8. Шкала здоровья противника:** имя или вид противника, его уровень и очки здоровья. Цвет шкалы указывает тип противника: серебряный отмечает магических существ, красный – любых других. Число слева от шкалы показывает уровень противника. Если вы превосходите врага на 5 и более уровней, это число будет серым. Если вы отличаетесь от противника не более, чем на 4 уровня, число будет зеленым. Если противник сильнее вас на 5 уровней и более, вы увидите красное число. Череп у шкалы здоровья покажет, что враг вам, скорее всего, не по зубам.
- 9. Здоровье и имя важного врага:** имя и оставшееся здоровье важного врага.
- 10. Шкала воздуха:** когда вы ныряете, показывает, сколько воздуха у вас осталось.
- 11. Время дня и погода:** сведения о том, какое в игре время дня и какая погода (ясно, идет дождь или снег и так далее).
- 12. Мини-карта:** показывает ближайшие окрестности, расположение цели, которую вы отслеживаете, и все примечательные места в округе: точки быстрого перехода, цели, травы, врагов и так далее.
- 13. Состояние лодки:** схема разделена на 6 частей, отражающих соответствующие части вашей лодки. Если какая-либо часть стала красной, значит, лодка получила серьезные повреждения. Если хотя бы одна часть станет черной, лодка скоро пойдет ко дну.

14. **Портрет спутника:** портрет персонажа, следующего в данный момент за вами, его имя и уровень здоровья.
15. **Прочность вещей:** состояние элементов вашего снаряжения. Схема разделена на зоны, соответствующие ячейкам, в которых вы размещаете предметы. Если зона становится красной, значит, соответствующий предмет серьезно поврежден.
16. **Взаимодействие:** показывает, какую кнопку следует нажать, чтобы выполнить нужное действие. Изменяется в зависимости от того, куда смотрит ваш герой.
17. **Меню быстрого доступа:** позволяет изменить активный Знак или предмет быстрого доступа (это может быть арбалет, бомба, предмет для задания и так далее), который вы выбираете из рюкзака.
18. **Активное задание:** задание, которое вы в данный момент отслеживаете, и его цели.
19. **Строка изменений:** здесь отмечается, что задание обновилось, в рюкзаке появился новый предмет, вы нашли путевой знак или интересное место, получили уровень или выучили рецепт.
20. **Журнал действий:** описывает ваши действия и соответствующую статистику.
21. **Дополнительное снаряжение:** показывает готовые к использованию эликсиры и активный предмет быстрого доступа.
22. **Субтитры:** здесь показано, что говорят персонажи.
23. **Уровень тревоги лошади:** показывает, насколько ваша лошадь близка к тому, чтобы запаниковать. Лошадь начинает нервничать при приближении врагов.
24. **Энергия лошади:** когда энергия снизится до нуля, лошадь не сможет скакать карьером, однако по-прежнему будет идти шагом или тихим кентером.
25. **Помощь в управлении:** подсказывает, какие игровые действия вы можете выполнить в данный момент (в бою, исследуя местность, плавая под водой и так далее).
26. **Место действия и год:** строка появляется, если действие переносится во времени и в пространстве (например, в начале воспоминаний и отдельных частей игры).

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самое свежее руководство вы найдете на сайте thewitcher.com/extras

База знаний компании CDPROJEKTRED находится по адресу: thewitcher.com/support

Если вам не удалось найти ответ на вопрос в нашей базе знаний, напишите нам через сайт поддержки.

АВТОРЫ

Верстка:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Обложка:

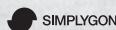
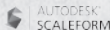
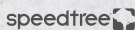
Bartłomiej Gawel

Фигурка из коллекционного издания:

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

Техническая поддержка:

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.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА СОФТКЛАБ

Для получения технической и консультационной поддержки отправьте свой запрос через форму на нашем сайте:

<http://www.softclub.ru/support>

ВНИМАНИЕ: техническая поддержка не дает консультаций по прохождению игр, а также по установке брандмауэров, открытию портов и общей настройке интернет-соединения.

<http://www.softclub.ru/>



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.