

 XBOX ONE™

MANUALE DI GIOCO



THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED™



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale del sistema Xbox One™ e il manuale degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

COMANDI DI GIOCO





1. 6.

2. 5.

3. 4.

13. 8.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

21.

22.

23.

Kernun 9.

OSSIGENO 10.

17.

LIVELLO DI PAURA DEL CAVALLO

VIGORE

24.

11. 21:38 / SERENO

12.

CONTRATTO: IL SIGNORE DEL BOSCO

Uccidi il Ieshen.

Esamina il luogo dell'attacco del mostro.

18.

26.

TEMERIA, STRADA PER VIZIMA
MAGGIO 1272

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

23.

25.

24.

MISSIONE AGGIORNATA CONTRATTO: IL SIGNORE DEL BOSCO

Punti esperienza: 22
Geralt causa un danno a ghouls di 150
Ghoul morto
Punti esperienza: 50

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

- Scatta [Tieni premuto]
- Salta
- Sensi da witcher [Tieni premuto]
- Chiama cavallo [Premi due volte]

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 le opzioni dell'interfaccia saranno visibili contemporaneamente.

- 1. Medaglione del witcher:** si illumina quando nei paragrafi 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 5, 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 (indicatori 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 pulsante 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

Puoi trovare le informazioni di supporto fornite da CD PROJEKT RED all'indirizzo:

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.*

RICONOSCIMENTI

Impaginazione: Ideazione Collector's

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Cover:

Bartłomiej Gawel

Edition:


uDock.eu Creative Studio:
Tomasz Radziewicz
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

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 e il simbolo doppia-D sono marchi di Dolby Laboratories.