

XBOX ONE™

СЕТЕВОЕ РУКОВОДСТВО  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



ВЕДЬМАК  
ДИКАЯ ОХОТА



CD PROJEKT RED



**ВНИМАНИЕ!** Перед использованием игры ознакомьтесь с руководствами к системе Xbox One™ и аксессуарам. В них содержится важная информация по технике безопасности. См. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Предупреждение о вреде для здоровья: возможны эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету**

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету. К симптомам относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания, потеря сознания или конвульсии, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму. **Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом.** Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск можно снизить, если сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии. Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

# УПРАВЛЕНИЕ







# 19. ЗАДАНИЕ ДОПОЛНЕНО ЗАКАЗ: ВЛАСТЕЛИН ЛЕСА

20. Очки опыта: 22  
Геральт наносит урон 150.03  
Гуль умирает  
Очки опыта: 50

21. 1/5 Отличная неясить  
3/5 Отличная ласточка  
∞ Болты

22. Весемир: Ну конечно. Когда войско проходит, за ним по пятам идут трупоеды... Идем, пока новые не набежали.

Телекинетический удар

ТРЕВОГА ЛОШАДИ

ЭНЕРГИЯ

ЗАКАЗ: ВЛАСТЕЛИН ЛЕСОВ

Убить лешего

Осмотреть место нападения чудовища

ТЕМЕРИЯ, ДОРОГА НА ВЫЗИМУ  
МАЙ 1272 ГОДА

Ускориться [Зажать] A

25. Прыгнуть B

Ведьмачье чутье [Зажать] LT

Подозвать лошадь [Двойной щелчок] L



## 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](http://thewitcher.com/extras)

База знаний компании CDPROJEKTRED находится по адресу: [thewitcher.com/support](http://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

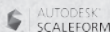
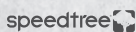
### Фигурка из

### коллекционного издания:

uDock.eu Creative Studio:  
Tomasz Radziejwicz  
Ścibor Teleszyński  
Adam Świerżewski

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



CD PROJEKT RED®

*umbra*

**[WWW.THEWITCHER.COM](http://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.