

PC DVD-ROM

MANUAL DEL JUEGO

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher. 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 mace 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 large, stylized font. The word 'THE' is smaller and positioned above 'WITCHER'. 'WITCHER' is the largest word, with 'WILD HUNT' below it. A red, three-pronged symbol is positioned between 'WILD' and 'HUNT'.

THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

INSTALACIÓN DEL JUEGO

1. Cierra todas las aplicaciones abiertas y las tareas que se ejecuten en segundo plano.
2. Introduce el disco de juego 1 de *The Witcher 3: Wild Hunt* en la unidad de DVD-ROM.
 - Si está activada la reproducción automática, la pantalla de instalación aparecerá automáticamente.
 - Si no lo está, accede a la unidad de DVD-ROM que contenga el disco de juego 1 de *The Witcher 3: Wild Hunt* y ejecuta el archivo "setup.exe".
3. Cuando aparezca la ventana del programa de instalación del juego, selecciona el idioma que prefieras y acepta el acuerdo de licencia cuando se te indique.
 - El idioma seleccionado se usará durante la instalación y en el juego. Posteriormente podrás cambiar el idioma de los textos del juego desde los menús.
4. Pulsa "Instalar" para instalar el juego en el directorio predeterminado. Si quieres hacerlo en otro lugar, haz clic en "Opciones".
 - En "Opciones" también puedes elegir el idioma del doblaje que se instalará. Además del idioma seleccionado, siempre se instalará el doblaje inglés.
5. Ejecuta el juego usando el acceso directo creado durante el proceso de instalación.

DirectX®

Se requiere DirectX® 11 para ejecutar *The Witcher 3: Wild Hunt*.

CÓMO JUGAR

Ejecución del juego con el cliente Galaxy de GOG.com

Haz clic en el acceso directo de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Se abrirá el cliente Galaxy de GOG.com.

Haz clic en “Jugar” para ejecutar *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Acceso a funciones adicionales con un código de juego de GOG.com

Si quieres descargar actualizaciones y contenidos descargables gratuitos, debes conectar el juego a una cuenta de GOG.com.

Para ello:

1. Haz clic en el acceso directo de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Se abrirá el cliente Galaxy de GOG.com.
2. Haz clic en “Conecta el juego” (Connect Your Game Now).
3. Crea una cuenta gratuita de GOG.com o inicia sesión con una.
4. Escribe el código de juego de GOG.com para canjearlo.

Cambio de doblaje

Puedes seleccionar un idioma de doblaje distinto en el apartado “Ajustes”. Al hacerlo, se descargarán los archivos de doblaje del idioma elegido. Para descargar nuevos archivos de doblaje tienes que iniciar sesión con la cuenta de GOG.com. Los archivos del doblaje inglés seguirán estando disponibles junto a los del idioma seleccionado.

Importar partidas guardadas

Es posible importar partidas guardadas de *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Al hacerlo, incorporarás a *The Witcher 3* las decisiones que tomaste en la partida guardada.

Para importar una partida guardada, haz clic en “Importar partida guardada de *The Witcher 2*” en la opción “Nueva partida” del menú principal.

NOTA: esta opción solo está disponible si hay partidas guardadas de *The Witcher 2: Assassins of Kings* en la carpeta de partidas guardadas:

%SystemDrive%\Users\%USERNAME%\Documents\Witcher 2\gamesaves.

Cualquier partida guardada de *The Witcher 2* presente en dicha carpeta se puede importar a *The Witcher 3: Wild Hunt*. Sin embargo, te recomendamos que uses el último guardado automático del acto 3 de *The Witcher 2*, ya que las partidas anteriores no contarán con las decisiones tomadas en la fase final del juego. Se aplicarán los ajustes predeterminados a las decisiones que no se importen.

Si no hay partidas guardadas de *The Witcher 2*, se activará un diálogo durante el prólogo en el que podrás responder preguntas para simular una importación de las decisiones de *The Witcher 2*.

Nota sobre rendimiento

La ejecución de este juego con procesadores gráficos NVIDIA® GeForce® permite que se disfrute al máximo del juego.

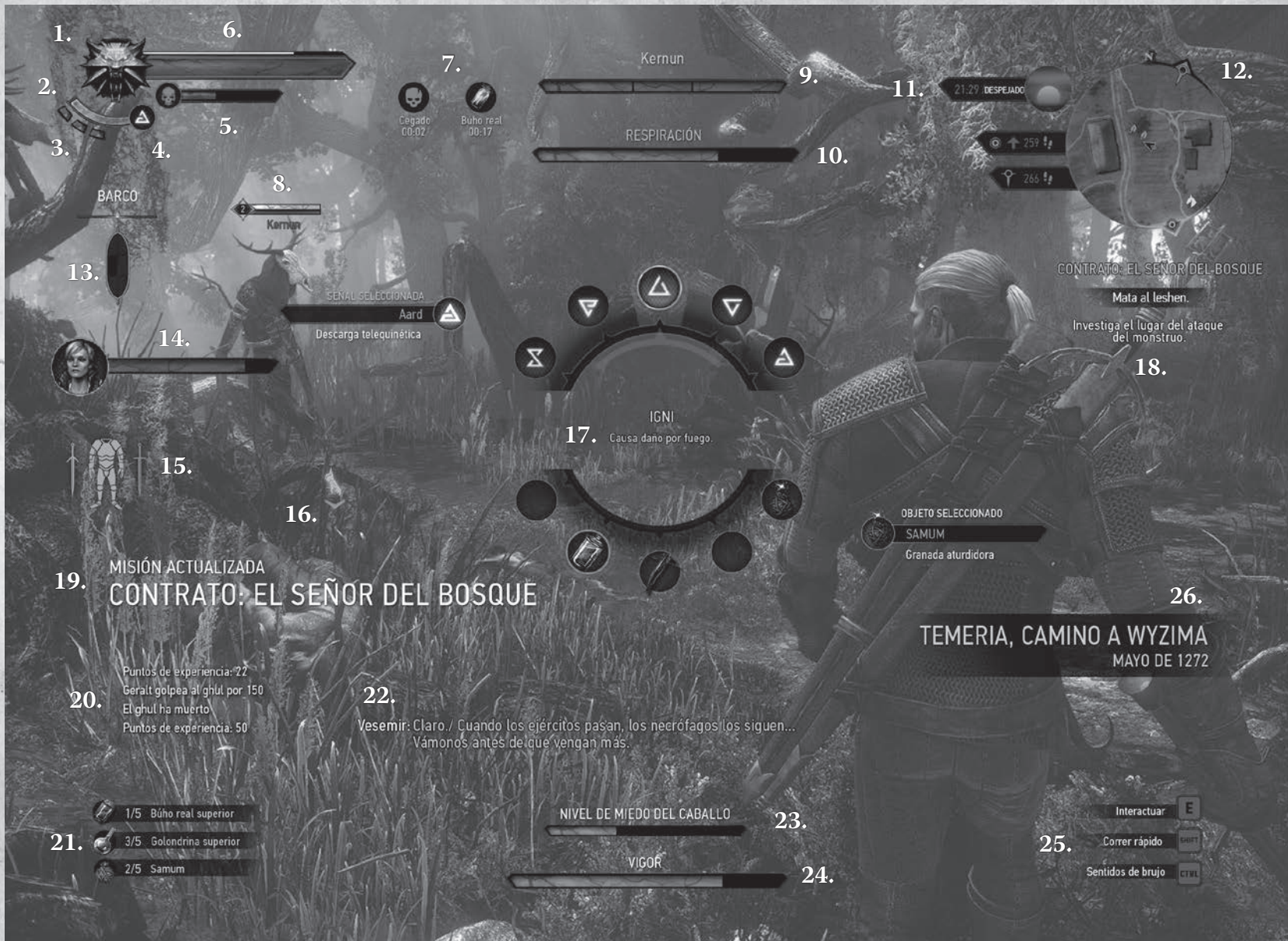
CONTROLES DEL JUEGO

Asignación de teclas predeterminada

Movimiento	W, A, S, D	Inventario	I
Interactuar, desmontar	E	Panel del personaje	K
Salir a la superficie/Trepar/ Saltar/[Mantener] rodar	Barra espacia- dora	Glosario	G
Esquivar	Alt	Bestiario	B
Fijar objetivo	Z	Mapa	M
Menú de acceso rápido	Tabulador	Menú del juego	Intro
Usar Señal	Q	Menú de pausa	Esc
Correr/Correr rápido/ Medio galope/Galope; nadar rápido; acelerar barco	Mayús izq	Desenvainar espada de acero	1
Llamar caballo/Detener caballo	X	Desenvainar espada de plata	2
Detener/Marcha atrás barco	S	Envainar espada	C/~/é
Bucear/Sumergirse	C	Espacio 1 de consumibles	R
Activar caminar/correr	Ctrl izq	Espacio 2 de consumibles	F
		Elegir Señal	3, 4, 5, 6, 7

Ratón

Ataque rápido	Botón izquierdo del ratón
Ataque potente	Botón izquierdo del ratón + Mayús
Objeto de acceso rápido/ballesta	Botón central del ratón
Sentidos de brujo; rechazar/contraatacar	Botón derecho del ratón



1. 6.

2. 5.

3. 4.

BARCO

8.

Kernun

13.

SEÑAL SELECCIONADA

Aard

Descarga telequinética

14.



15.



16.

19.

MISIÓN ACTUALIZADA CONTRATO: EL SEÑOR DEL BOSQUE

Puntos de experiencia: 22
Gerald golpea al ghul por 150
El ghul ha muerto
Puntos de experiencia: 50

20.

22.

Vesemir: Claro / Cuando los ejércitos pasan, los necrófagos los siguen...
Vámonos antes de que vengan más.

21.

- 1/5 Búho real superior
- 3/5 Golondrina superior
- 2/5 Samum

Kernun

9.

11.

21:29 DESPEJADO

12.

↑ 259

↑ 266

RESPIRACIÓN

10.

CONTRATO: EL SEÑOR DEL BOSQUE

Mata al Ieshen.

Investiga el lugar del ataque del monstruo.

18.

17.

IGNI

Causa daño por fuego.

OBJETO SELECCIONADO

SAMUM

Granada aturdidora

26.

TEMERIA, CAMINO A WYZIMA

MAYO DE 1272

NIVEL DE MIEDO DEL CABALLO

23.

VIGOR

24.

Interactuar E

Correr rápido SHIFT

Sentidos de brujo CTRL

INTERFAZ DEL JUEGO

Puedes personalizar como quieras los gráficos del juego y las opciones de visualización. Para configurar estos elementos, ve a "Opciones" en el menú principal o en el menú de pausa. Nota: no todas las funciones de la interfaz del juego están visibles en todo momento.

1. **Medallón de brujo:** brilla cuando hay algo de interés en las inmediaciones.
2. **Barra de vigor:** muestra tu vigor. El vigor disminuye cuando usas Señales o corres.
3. **Puntos de adrenalina:** muestra tus puntos de adrenalina. Se ganan y pierden en los combates y aumentan tu habilidad para causar daños.
4. **Señal activa actualmente:** muestra la Señal* seleccionada en ese momento.
5. **Barra de toxicidad:** muestra tu nivel actual de toxicidad (que aumenta cuando bebes pociones). Cuando el icono de la calavera aparezca resaltado, habrás alcanzado un nivel de toxicidad peligroso.
6. **Vitalidad del jugador:** muestra la salud que te queda.
7. **Modificadores beneficiosos y perjudiciales actuales:** muestra los efectos que te afectan en ese momento.
8. **Barra de salud del enemigo:** muestra el nombre del enemigo objetivo, su nivel y su salud restante. El color de la barra de salud indica el tipo de enemigo objetivo: el color plateado indica que se trata de un enemigo de origen mágico, y el rojo que pertenece al resto de tipos de enemigo. El número a la izquierda de la barra muestra el nivel del enemigo. Si estás 5 o más niveles por encima del enemigo, dicho número se mostrará en gris. Si estás a menos de 5 niveles del enemigo, el número aparecerá en verde. Si el enemigo es más fuerte que tú, el número se mostrará en rojo. Si la barra de salud de un enemigo tiene una calavera a su lado, significa que supone una gran amenaza.
9. **Barra de salud y nombre del jefe:** muestra el nombre y la salud restante del jefe actual.
10. **Barra de oxígeno:** indica la cantidad de aire que te queda en los pulmones mientras buceas.
11. **Hora del día y clima actuales:** muestra información sobre la hora del día y las condiciones meteorológicas (sol, lluvia, nieve, etc.)
12. **Minimapa:** muestra tu entorno, la dirección de los objetivos que sigues y la ubicación de los puntos de interés cercanos (puntos de viaje rápido, objetivos de la misión, hierbas, enemigos, etc.).
13. **Estado del barco:** muestra el estado actual de tu barco. El diagrama se divide en 6 secciones, cada una de las cuales representa un segmento del barco. Si alguna sección se pone de color rojo es que el barco está gravemente dañado. Si alguna sección se pone de color negro, el barco se hundirá.

14. **Retrato del acompañante:** muestra la imagen del PNJ que te sigue en ese momento, junto con su salud y su nombre.
15. **Durabilidad del objeto:** muestra el estado de los objetos que tienes equipados actualmente. Esta pantalla se divide en secciones que corresponden a los espacios donde puedes equipar objetos. Cuando una sección se pone de color rojo, significa que el objeto equipado en ese espacio ha sufrido grandes daños.
16. **Interacción:** muestra el botón que debes pulsar para realizar una acción concreta. Varía en función de lo que estés mirando. Menú de acceso rápido: usa este menú para cambiar tu Señal activa o el objeto de acceso rápido (ballesta, bomba, objeto de misión, etc.) seleccionado en el inventario.
17. **Menú de acceso rápido:** usa este menú para cambiar tu Señal activa o el objeto de acceso rápido (ballesta, bomba, objeto de misión, etc.) seleccionado en el inventario.
18. **Misiones activas:** muestra la misión en seguimiento y sus objetivos.
19. **Sección de actualización:** muestra las actualizaciones de misiones, los objetos obtenidos, los puntos de ruta descubiertos, los puntos de interés encontrados, los niveles conseguidos y las fórmulas aprendidas.
20. **Registro de acciones:** describe tus actividades y las estadísticas relacionadas.
21. **Equipo adicional:** muestra los consumibles que tienes equipados y el objeto de acceso rápido activo.
22. **Subtítulos:** muestra lo que dicen los PNJ cercanos.
23. **Nivel de miedo del caballo:** muestra cuánto le falta a tu caballo para dejarse llevar por el pánico. El nivel aumenta a medida que se acercan enemigos.
24. **Vigor del caballo:** muestra el vigor de tu caballo. Cuando se agote, ya no podrá galopar, pero sí caminar despacio o avanzar a medio galope.
25. **Ayuda sobre controles:** muestra información sobre las acciones que puedes llevar a cabo en un momento dado (durante el combate, la exploración, al nadar, montar a caballo, etc.).
26. **Posición/Año actual:** se muestra después de que se produzcan cambios temporales o de escenario en el juego (por ejemplo, al comienzo de secuencias o secciones del juego retrospectivas).

SERVICIO TÉCNICO

Para acceder al manual más actualizado, visita: thewitcher.com/extras.

Consulta la base de conocimientos de CD PROJEKT RED en: thewitcher.com/support.

Si no encuentras la respuesta a tu pregunta en nuestra base de conocimientos, envíanos una petición a través del sitio web de servicio técnico.

GARANTÍA

La garantía de este videojuego se ajusta a las leyes del país donde se adquirió y tiene una validez de 90 días desde la fecha de la compra. Se requiere una prueba de compra.

La garantía no será válida en los siguientes casos:

1. El videojuego se adquirió para usos comerciales o profesionales (ambos usos están estrictamente prohibidos).
2. El videojuego resulta dañado debido a una mala manipulación, a un accidente o al uso inapropiado por parte del consumidor.

Para obtener más información acerca de esta garantía, recomendamos al consumidor que se ponga en contacto con el establecimiento donde adquirió el juego o con el distribuidor del país de compra.

CRÉDITOS

Maqueta:

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Portada:

Bartłomiej Gawel

Figura de la edición de coleccionista:

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

Ingenieros de soporte:

Aron Zoellner
Tae-Yong Kim
Jiho Choi
Dane Johnston
Hermes Lanker
Louis Bavoil
David Sullins
Bryan Galdrikian
Matt Rusiniak

Powered by
Wwise

NVIDIA
PHYSX

THE WAY
IT'S MEANT
TO BE PLAYED

speedtree

AUTODESK
SCALEFORM

SIMPLYGON™

CD PROJEKT RED

gog
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. GOG.com is © 2008 – 2015 and is a registered trademark of GOG Ltd. All rights reserved. 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.