

PC DVD-ROM

MANUAL DEL JUEGO

A detailed illustration of Geralt of Rivia, the protagonist of The Witcher 3: Wild Hunt. He is shown from the chest up, wearing his characteristic 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 another sword is visible on his back. 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 symbol (the Witcher logo) between the words. The entire title is rendered in a light blue-grey color with a metallic texture and some glowing effects.

THE  
WITCHER  
WILD HUNT



CD PROJEKT RED

# INSTALAR EL JUEGO

1. Cierra todas las aplicaciones y tareas en segundo plano.
2. Introduce el *Disco 1 de The Witcher 3: Wild Hunt* en la unidad de DVD-ROM.
  - ♦ Si la reproducción automática está habilitada, la pantalla de instalación aparecerá automáticamente.
  - ♦ Si la reproducción automática no está habilitada, ve a la unidad de DVD-ROM que contenga el *Disco 1 de The Witcher 3: Wild Hunt* y ejecuta el archivo "setup.exe".
3. Cuando aparezca la ventana de instalación del juego, elige el idioma que quieras y acepta el Acuerdo de Licencia de Usuario Final.
  - ♦ El idioma que elijas se usará durante la instalación y en el juego. Más adelante podrás cambiar el texto del juego mediante los menús.
4. Presiona "Instalar" para instalar el juego en el directorio predeterminado. Para instalar el juego en una ubicación diferente, haz clic en "Opciones".
  - ♦ En "Opciones" también podrás elegir el idioma de doblaje que quieres instalar. Además del idioma de doblaje que elijas aquí, también se instalará el doblaje en inglés.
5. Ejecuta el juego mediante el acceso directo creado durante el proceso de instalación.

## DirectX®

DirectX® 11 es necesario para ejecutar *The Witcher 3: Wild Hunt*.

# JUGAR A THE WITCHER 3: WILD HUNT

## Ejecutar el Juego con el Cliente Galaxy de GOG.com

Haz clic en el acceso directo de *The Witcher 3: Wild Hunt*. De esta manera, abrirás el cliente Galaxy de GOG.com. Para ejecutar *The Witcher 3: Wild Hunt*, haz clic en “Jugar”.

## Acceder a Funciones Adicionales con un Código de Juego de GOG.com

Para descargar actualizaciones y contenido descargable gratis, debes vincular tu juego a una cuenta de GOG.com.

Para hacerlo, sigue estos pasos:

1. Haz clic en el acceso directo de *The Witcher 3: Wild Hunt*. De esta manera, abrirás el cliente Galaxy de GOG.com.
2. Haz clic en “Vincular tu juego ahora”.
3. Crea una cuenta gratuita en GOG.com o inicia sesión con una cuenta existente.
4. Ingresa tu código de juego de GOG.com para acceder a las funciones adicionales.

## Cambiar el Idioma de Doblaje

En la sección de “Configuración” podrás elegir un idioma de doblaje diferente. Al hacerlo, descargarás los archivos de doblaje para el idioma que hayas elegido. Debes haber iniciado sesión con tu cuenta de GOG.com para descargar archivos de doblaje nuevos. Además del idioma que elijas, los archivos de doblaje en inglés también estarán disponibles.

## Importar Partidas Guardadas

Puedes importar una partida guardada de *The Witcher® 2: Assassins of Kings*. Si lo haces, incorporarás a la experiencia de *The Witcher 3* las decisiones que hayas tomado en dicha 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 estará disponible si hay partidas guardadas de *The Witcher 2: Assassins of Kings* en la carpeta de guardado ubicada en:

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

Todas las partidas guardadas de *The Witcher 2* presentes en esa carpeta se pueden importar a *The Witcher 3: Wild Hunt*. Sin embargo, se recomienda usar el último guardado automático del Acto 3 de *The Witcher 2*.

Ya que si cargas una partida guardada anterior, no incorporarás las decisiones tomadas en las etapas finales del juego. Se aplicarán las configuraciones predeterminadas para las decisiones que no hayas importado. Si no hay partidas guardadas de *The Witcher 2* presentes, durante el Prólogo podrás activar un diálogo que te permitirá responder a ciertas preguntas para simular que has importado tus decisiones de *The Witcher 2*.

## Nota de Rendimiento

Si ejecutas este juego con procesadores gráficos NVIDIA® GeForce® tendrás la mejor experiencia de juego posible.

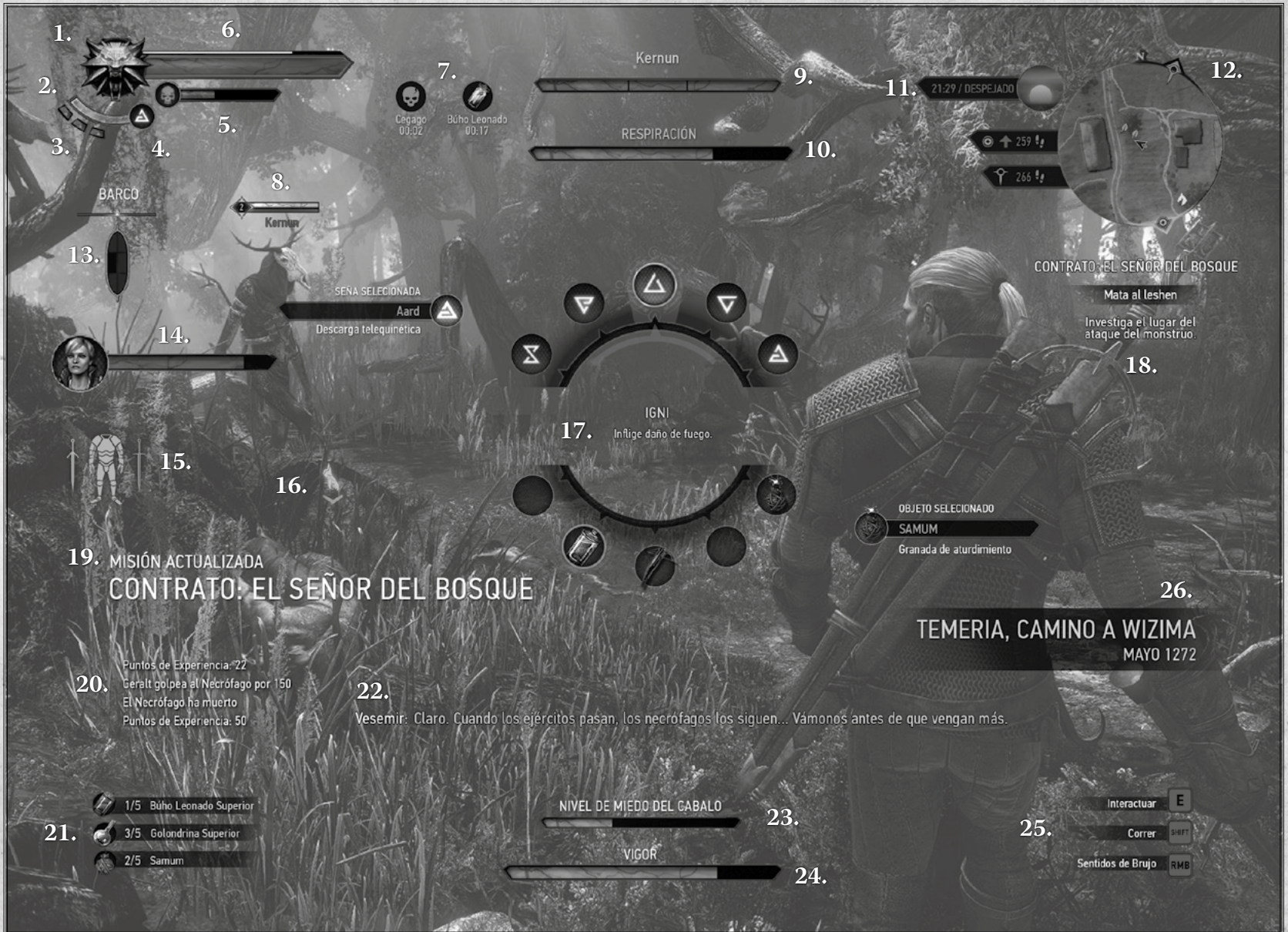
# CONTROLES DEL JUEGO

## Asignación de teclado por defecto

Movimiento	W, A, S, D	Inventario	I
Interactuar, Desmontar	E	Panel de caracteres	K
Subir / Saltar / Girar	Espacio	Glosario	G
Esquivar	Alt	Bestiario	B
Bloquear el blanco	Z	Mapa	M
Menú de acceso rápido	Tab	Menú del juego	Enter
Reparto de sesión	Q	Menú de pausa	Esc
Ejecutar / Galopar / Nadar rápido / Acelerar el barco	Desviación a la izquierda	Dibujar espada de acero	1
Llamar el caballo / Parar el Caballo	X	Dibujar espada de plata	2
Detener / Invertir el Barco	S	Cubrir la espada	C/~ /é
Zambullir / Sumergir	C	Slot de consumo 1	R
Alternar Caminata / Correr	Ctrl de la izquierda	Slot de consumo 2	F
		Seleccionar inicio de sesión	3, 4, 5, 6, 7

## Mouse

Ataque rápido	Izquierdo del ratón
Ataque fuerte	Izquierdo del ratón + Shift
Artículo de acceso rápido / Ballesta	Central del ratón
Sentidos de lo brujo; Parar / Contraataque	Derecho del ratón



1.

6.

2.

7.

Kernun

9.

11.

21:29 / DESPEJADO

12.

3.

4.

BARCO

8.

Kernun

RESPIRACIÓN

10.

↑ 259

↑ 266

CONTRATO: EL SEÑOR DEL BOSQUE

Mata al Ileshen

Investiga el lugar del ataque del monstruo.

13.

SENA SELECCIONADA

Aard

Descarga telequinética

14.



IGNI

Inflige daño de fuego.

17.

18.



15.

16.

OBJETO SELECCIONADO

SAMUM

Granada de aturdimiento

19. MISIÓN ACTUALIZADA

### CONTRATO: EL SEÑOR DEL BOSQUE

26.

TEMERIA, CAMINO A WIZIMA

MAYO 1272

20.

Puntos de Experiencia: 22  
Gerald golpea al Necrófago por 150  
El Necrófago ha muerto  
Puntos de Experiencia: 50

22.

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

NIVEL DE MIEDO DEL CÁBALO

23.

VIGOR

24.

25.

Interactuar E

Correr SHIFT

Sentidos de Brujo RMB

21.

- 1/5 Búho Leonado Superior
- 3/5 Golondrina Superior
- 2/5 Samum

## GAME INTERFACE

The game's visuals and display options are highly customizable. To adjust them, go to "Options" in the Main Menu or Pause Menu. Note: Not all game interface features will be visible at the same time.

1. **Witcher Medallion:** Glows when there is something of interest nearby.
2. **Stamina Bar:** Displays your Stamina. Stamina decreases when you use Signs or sprint.
3. **Adrenaline Points:** Displays your current Adrenaline Points. Gained and lost during combat, Adrenaline Points increase your ability to deal damage.
4. **Currently Active Sign:** Displays your currently selected Sign.
5. **Toxicity Bar:** Displays your current Toxicity level (which increases when you drink potions). When the skull icon is highlighted, you have reached a dangerous level of Toxicity.
6. **Player Vitality:** Displays your remaining health.
7. **Current Buffs and Debuffs:** Lists the effects currently applied to you.
8. **Enemy Health Bar:** Displays the currently targeted enemy's name, level, and remaining health. The health bar's color indicates the targeted enemy's type: silver indicates an enemy of magic origin, red indicates all other enemy types. The number to the left of the bar shows the enemy's level. If you are 5 or more levels above the enemy, the number will be gray. If you are within 4 levels of the enemy, the number will be green. If the enemy is 5 or more levels above you, the number will be red. A skull near the health bar indicates the enemy is a major threat.
9. **Boss Health Bar and Name:** Shows the name and remaining health of the current boss.
10. **Oxygen Bar:** Displays the amount of air left in your lungs when diving.
11. **Current Time of Day and Weather:** Displays information about the current time of day and the weather (clear, rainy, snowing, etc.).
12. **Minimap:** Displays your surroundings, the direction of any tracked objectives, and the location of any nearby points of interest (fast travel points, quest objectives, herbs, enemies, etc.).
13. **Boat Condition:** Shows the current condition of your boat. The diagram is divided into 6 sections, each representing a segment of the boat. If any section turns red, the boat has been severely damaged. If any section turns black, the boat will sink.

14. **Companion Portrait:** Displays an image of any NPC currently following you, along with his or her current health and name.
15. **Item Durability:** Displays the condition of your currently equipped items. The display is divided into sections corresponding to the slots where you can equip items. When a section turns red, the item equipped in that slot is severely damaged.
16. **Interaction:** Displays which button you should press to perform a given action. Changes depending on your current focus.
17. **Quick Access Menu:** Use this menu to change the active Sign or Quick Access Item (crossbow, bomb, quest item, etc.) selected from your Inventory.
18. **Active Quest:** Displays the currently tracked quest and its objectives.
19. **Update Section:** Displays quest updates, items received, fast travel points discovered, points of interest encountered, levels gained, and formulae learned.
20. **Action Log:** Describes your activity and related statistics.
21. **Additional Equipment:** Displays your currently equipped consumables and your active Quick Access Item.
22. **Subtitles:** Displays subtitles for characters' dialogue.
23. **Horse's Fear Level:** Shows how close your horse is to panicking. Your horse's level of fear rises when foes approach.
24. **Horse Stamina:** Displays your horse's Stamina. When your horse runs out of Stamina, you can no longer gallop. You can still walk or canter.
25. **Controls Help:** Displays information about the actions you can perform in the game at any given moment (during combat, exploration, while swimming, on horseback, etc.).
26. **Current Location/Year:** Displayed after shifts in the story's time and location (for example, at the start of flashback cutscenes/gameplay segments).

# SOPORTE TÉCNICO

Para leer el manual más actualizado, visita: [thewitcher.com/extras](http://thewitcher.com/extras)

Puedes encontrar la base de conocimiento de CD PROJEKT RED en: [thewitcher.com/support](http://thewitcher.com/support)

Si no encuentras respuestas a tus dudas en nuestra base de conocimiento, ponte en contacto con nosotros enviándonos una solicitud mediante el sitio web de soporte.

## GARANTÍA

La garantía de este videojuego está sujeta a las leyes del país en el que se compró y videojuego y tiene una validez de noventa (90) días luego de la fecha de compra (se solicitará un comprobante de compra).

La garantía no será válida en los siguientes casos:

1. El videojuego se compró con fines comerciales o profesionales (dichos usos están estrictamente prohibidos).
2. El videojuego ha sido dañado debido al manejo indebido, a un accidente o al uso inadecuado por parte del consumidor.

Para conocer más información relacionada con la garantía, recomendamos que el consumidor se ponga en contacto con el vendedor del juego o con el distribuidor del juego en el país de compra.

## CRÉDITOS

### Diseño:

Karolina Oksiędzka  
Grzegorz Strus

### Portada:

Bartłomiej Gawel

### Figura de la Edición de Colección:

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

### Soporte de Ingeniería:

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

Powered by  
**Wwise**

NVIDIA  
**PHYSX**

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



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