

 XBOX ONE™

MANUEL DE JEU



THE
WITCHER
WILD HUNT



CD PROJEKT RED™



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les manuels de la console Xbox One™ et de ses accessoires pour les informations importantes relatives à la sécurité et à la santé. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

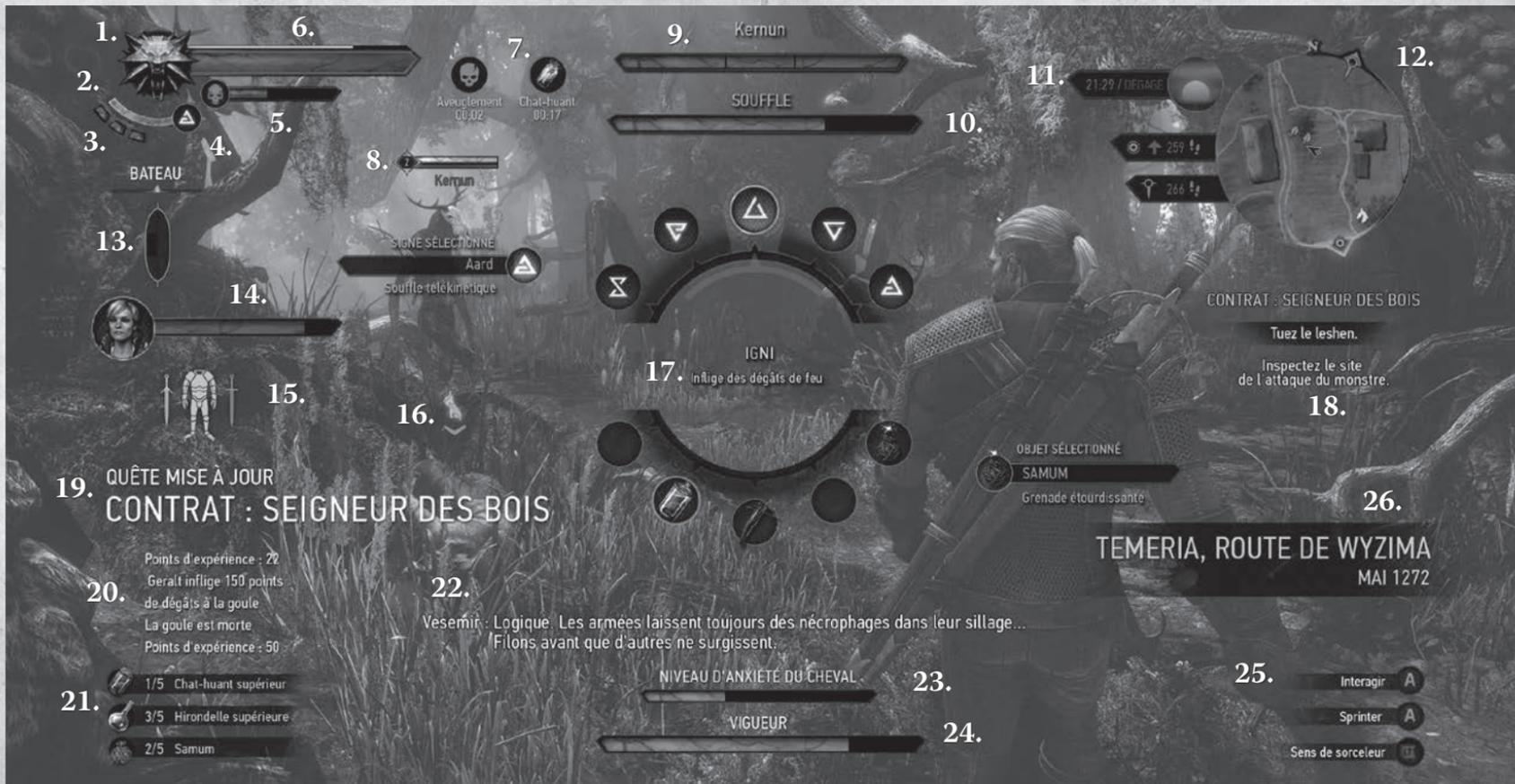
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

GAME CONTROLS





1. 6.

2.

3. BATEAU

4.

8. Kernun

7.

9. Kernun

SOUFFLE

11.

12.

CONTRAT : SEIGNEUR DES BOIS

Tuez le leshen.

Inspectez le site de l'attaque du monstre.

18.

13.



14.



15.

16.

17. IGNI
Inflige des dégâts de feu

OBJET SELECTIONNE

SAMUM
Grenade étourdissante

26.

19. QUÊTE MISE À JOUR CONTRAT : SEIGNEUR DES BOIS

Points d'expérience : 22
Gérald inflige 150 points de dégâts à la goule
La goule est morte
Points d'expérience : 50

20.

22.

Vesemir : Logique. Les armées laissent toujours des nécrophages dans leur sillage...
Filons avant que d'autres ne surgissent.

NIVEAU D'ANXIÉTÉ DU CHEVAL

23.

VIGUEUR

24.

25.

Interagir

Sprinter

Sens de sorceleur

21.

- Chat-huant supérieur
- Hironnelle supérieure
- Samum

INTERFACE DU JEU

Les options d'affichage et les options graphiques du jeu sont en grande partie personnalisables. Pour les modifier, sélectionnez "Options" dans le menu principal ou le menu Pause. Remarque : les options d'interface du jeu ne sont pas toutes affichées simultanément.

- 1. Médaille de sorceleur :** brille quand quelque chose d'intéressant se trouve à proximité.
- 2. Jauge de vigueur :** indique votre vigueur. Celle-ci diminue quand vous utilisez des signes ou sprintez.
- 3. Points d'adrénaline :** indique vos points d'adrénaline actuels, qui augmentent votre capacité à infliger des dégâts. Vous en gagnez et en utilisez en combattant.
- 4. Signe actif :** indique le signe que vous avez sélectionné.
- 5. Jauge d'intoxication :** indique votre niveau d'intoxication actuel, qui augmente quand vous absorbez des potions. Quand l'icône en forme de crâne brille, votre intoxication a atteint un niveau dangereux.
- 6. Vitalité du joueur :** indique la santé qu'il vous reste.
- 7. Améliorations et malus actuels :** liste les effets que vous subissez.
- 8. Jauge de vitalité de l'adversaire :** indique le nom, le niveau et la santé restante de l'ennemi ciblé. La couleur de la jauge indique le type d'ennemi : elle est argentée pour les créatures magiques et rouge pour les autres. Le nombre à gauche de la jauge indique le niveau de l'ennemi. Il est grisé si vous avez au moins 5 niveaux de plus que l'ennemi, et vert s'il y a moins de 5 niveaux d'écart entre vous. Si l'ennemi est plus fort que vous, le nombre est rouge. Un crâne s'affiche près de la jauge si l'ennemi représente une sérieuse menace.
- 9. Nom et jauge de vitalité du boss :** indique le nom et la santé restante du boss actuel.
- 10. Jauge d'oxygène :** indique la quantité d'air restant dans vos poumons quand vous plongez.
- 11. Météo et heure actuelles :** fournit des informations sur l'heure et la météo (ciel dégagé, pluie, neige, etc.).
- 12. Mini-carte :** affiche les environs, la direction des objectifs suivis et l'emplacement des sites intéressants proches (points de voyage rapide, objectifs de quête, herbes, ennemis, etc.).

13. **État du bateau** : indique l'état actuel de votre bateau. Le schéma est divisé en 6 parties, représentant chacune une section du bateau. Les sections sérieusement endommagées sont signalées en rouge. Si l'une d'elles devient noire, vous coulerez.
14. **Portrait du compagnon** : affiche une image de tout PNJ vous accompagnant, ainsi que son nom et sa vitalité actuelle.
15. **Durabilité des objets** : indique l'état des objets dont vous êtes équipé. La fenêtre est divisée en sections correspondant aux emplacements où vous pouvez placer des objets. Une section rouge signifie que l'objet équipé à cet emplacement est très endommagé.
16. **Interaction** : indique sur quelle commande vous devez appuyer pour effectuer une certaine action, en fonction de ce que vous regardez. Menu Accès rapide : utilisez ce menu pour changer de signe actif ou d'objet en accès rapide (arbalète, bombe, objet de quête, etc.) à sélectionner dans l'inventaire.
17. **Menu Accès rapide** : utilisez ce menu pour changer de signe actif ou d'objet en accès rapide (arbalète, bombe, objet de quête, etc.) à sélectionner dans l'inventaire.
18. **Quêtes actives** : indique la quête que vous suivez et ses objectifs.
19. **Mises à jour** : indique les mises à jour des quêtes, les objets reçus, les points de voyage rapide et les sites intéressants découverts, les niveaux gagnés et les formules apprises.
20. **Journal des actions** : décrit votre activité et les statistiques associées.
21. **Équipement additionnel** : indique les consommables équipés et l'objet en accès rapide actif.
22. **Sous-titres** : affiche ce que disent les PNJ proches.
23. **Indicateur de panique du cheval** : indique si votre cheval est près de paniquer. Sa peur augmente quand des ennemis approchent.
24. **Endurance du cheval** : indique l'endurance de votre cheval. S'il épuise toute son endurance, il ne pourra plus galoper, mais seulement marcher ou trotter.
25. **Aide aux commandes** : affiche des informations sur les actions que vous pouvez effectuer à tout moment (en combat, en explorant, en nageant, à cheval, etc.).
26. **Année/Position actuelles** : s'affiche quand vous changez d'emplacement ou d'époque durant l'histoire Exemple, au début des flashbacks/segments de jeu).

ASSISTANCE TECHNIQUE

La dernière version du manuel est disponible sur : thewitcher.com/extras

La base de connaissances de CD PROJEKT RED est disponible sur : thewitcher.com/support

Si vous ne trouvez pas de solution à votre problème dans notre base de connaissances, vous pouvez nous soumettre une demande depuis la page d'assistance.

GARANTIE

Ce jeu vidéo comporte une garantie respectant les lois du pays d'achat et valable pendant une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Une preuve d'achat sera exigée.

La garantie ne sera pas valable dans les cas suivants :

1. Le jeu vidéo a été acheté pour un usage commercial ou professionnel (tout usage de ce type est strictement interdit).
2. Le jeu vidéo a été endommagé par l'utilisateur suite à une mauvaise manipulation, un accident ou un usage incorrect.

Pour obtenir de plus amples informations concernant cette garantie, nous vous invitons à contacter le revendeur auprès duquel vous avez acheté ce jeu vidéo ou le distributeur du pays d'achat.

CRÉDITS

Mise en page :

Karolina Oksiędzka
Grzegorz Strus

Couverture :

Bartłomiej Gawel

Figurine de l'édition

collector :

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

Soutien technique :

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 et le symbole double-D sont des marques de Dolby Laboratories.