

# DEAD ISLAND



### **GENTILE CLIENTE**

La ringraziamo per aver scelto un CD/DVD-ROM della nostra casa. Il nostro team di programmatori si è adoperato per creare un prodotto multimediale maturo, dal contenuto interessante e divertente. Speriamo che questo prodotto corrisponda alle Sue aspettative. Le auguriamo buon divertimento con il Suo nuovo CD/DVD-ROM Deep Silver.

Il Team Deep Silver.

### **Avvertenza sull'epilessia**

Alcune persone sono soggette a crisi di epilessia o a perdita di conoscenza in presenza di certi tipi di luci lampeggianti. Queste persone possono avere delle crisi guardando alcune immagini televisive o giocando con videogiochi. Questi fenomeni possono comparire anche quando il soggetto non ha precedenti medici di questo tipo o se non è mai stato colpito da crisi epilettiche. Se voi o un componente della vostra famiglia avete già presentato dei sintomi connessi all'epilessia (crisi o perdita di conoscenza) in presenza di stimoli luminosi, consultate il medico prima di utilizzare il gioco. In presenza di almeno uno dei sintomi seguenti: vertigini, disturbi della vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disturbi dell'orientamento, movimenti involontari o convulsioni, interrompete immediatamente il gioco e consultate un medico.

Precauzioni da osservare sempre:

- mantenete una certa distanza dallo schermo
- utilizzate i videogiochi preferibilmente su uno schermo di piccole dimensioni
- evitate di giocare se siete stanchi o se non avete dormito abbastanza
- giocate in un ambiente ben illuminato
- durante il gioco, concedetevi delle pause da dieci a quindici minuti ogni ora

## Indice

Trama .....	4
Installazione .....	4
Comandi di gioco .....	4
Personaggi .....	5
Informazioni sui personaggi .....	5
Scegliere un personaggio .....	6
Sviluppo dei personaggi .....	7
Parametri delle armi .....	8
Modifiche delle armi .....	8
Note aggiuntive sulle armi .....	9
Menu principale .....	10
Modalità di gioco .....	11
Comandi analogici di combattimento .....	12
HUD .....	12
Nemici .....	13
Credits .....	14
Accordo di Licenza con L'utente Finale .....	18
Informazioni tecniche .....	19

## Trama

L'isola di Banoi, al largo delle coste della Papua Nuova Guinea, è un paradiso incontaminato, ancora non raggiunto dalla modernità. Dalle lussureggianti foreste tropicali, alle alte montagne, alle spiagge sabbiose, Banoi è considerata la perla più preziosa dell'intera Oceania. Per molte persone questo è un luogo di purezza cristallina, dove è possibile lasciarsi alle spalle le preoccupazioni e il carico lavorativo della vita di tutti i giorni. Qualcosa di maligno, però, è giunto in questo angolo di paradiso, diffondendo caos, follia e morte. Banoi si è tramutata in un inferno e tutti coloro che ancora non sono morti possono fare una cosa soltanto: **cercare di sopravvivere.**

## Installazione

Dead Island richiede la seguente configurazione di base:

- Windows XP
- Velocità processore: Core2Duo 2.66 GHz
- Memoria: 1 GB RAM
- Ram video: ATI Radeon HD 2600 XT 512 MB / NVIDIA GeForce 8600 GT 512 MB
- 6.8 GB di spazio disponibile sull'hard disk
- 8 x DVD-ROM drive
- tastiera, mouse
- Versione DirectX: 9.0c

L'installazione, l'attivazione e l'uso di questo gioco richiedono la presenza del client Steam. In caso di difficoltà riscontrate nel corso dell'installazione, si prega di contattare il servizio clienti Steam:

<https://support.steampowered.com/>

## Comandi di gioco

Azione	Tasto	Azione	Tasto
Cammina	W, S, A, D	Lascia oggetto	Indietro
Corri	Maiusc	Salta	Barra spaziatrice
Abbassati	Ctrl	Usa kit medico	H
Guarda/Mira	Mouse	Attiva Furia	Z
Attacca/Lancia	Tasto sinistro del mouse	Inventario	I
Mira	Tasto destro del mouse	Torcia	T
Calcia/Schiaccia	E	Mappa	M
Inventario rapido	Tasto centrale del mouse	Menu	Esc
Usa/Raccogli	F		

## Personaggi

Sono arrivati a Banoi dai quattro angoli del globo, ognuno con i propri motivi. Non hanno nulla in comune, se non gli errori, i rimpianti e le occasioni perse che hanno segnato le loro vite. Se vogliono sopravvivere, però, questi improbabili eroi dovranno allearsi, addentrandosi nel cuore di tenebra che ha avvolto Banoi.

### Informazioni sui personaggi

#### Purna

Purna è un ex agente del dipartimento di polizia di Sidney. Dopo aver visto andare in frantumi la sua carriera per aver ucciso un molestatore di bambini, intoccabile dalla legge per via della sua ricchezza e della sua rete di conoscenze, Purna ha iniziato a lavorare come guardia del corpo per VIP nei luoghi più pericolosi del mondo. È molto ricercata e questo non solo per le sue capacità, ma anche per la sua bellezza: molti uomini facoltosi sono ben felici di mostrarsi in pubblico con Purna al loro fianco.



#### Logan

Ex stella del football, viziato dalla vita e dal successo, Logan alla fine si è rovinato con le sue stesse mani, prendendo parte a un'assurda sfida in auto, conclusa con un tragico incidente. Non solo la ragazza seduta al suo fianco è morta, ma si è anche fratturato il ginocchio, dicendo così addio alla sua carriera sportiva. La sua caduta dall'olimpo è stata repentina ed egli si è ritrovato in una vita amara e disperata. Nel tentativo di sfuggire ai demoni che lo perseguitano, ha cercato riparo nelle bellezze di Banoi.



## Sam B

Stella del rap con all'attivo un solo successo, Sam B è stato assoldato dal Royal Palms Resort per eseguire la sua famosa canzone, "Who Do You Voodoo, Bitch?" durante un ricevimento esclusivo. Ha accettato volentieri l'offerta.

Apparentemente forte, sicuro di sé e orgoglioso, Sam B nasconde alle sue spalle un passato macchiato dall'abuso di droghe e alcol e una vita privata costellata da falsi amici e consigli interessati.



## Xian

Xian è una dipendente del Royal Palm Resort. Nata e cresciuta in Cina, ha scelto un mestiere che le permettesse di lasciare il suo paese d'origine, per scoprire persone e culture diverse. Banoi è la sua prima tappa lontano dalla terra natale.

È intelligente e impara rapidamente: inoltre, grazie alla passione per lo sport, ha un fisico agile. Appena giunta sull'isola, Xian si è vista assegnare una miriade di compiti di scarsa importanza in hotel, prima di iniziare a lavorare alla reception. La possibilità di incontrare tutti gli ospiti delle diverse nazionalità permette alla ragazza di perdersi ancora di più nei suoi sogni, viaggiando con la fantasia per il mondo intero.



## Scegliere un personaggio

Ogni superstite che puoi utilizzare è in grado di usare tutte le armi presenti, ma può sfruttare al meglio la propria classe di armamenti preferita.

Ognuno è dotato delle proprie abilità Furia: si tratta di capacità particolari, che si attivano quando accumuli abbastanza rabbia. Queste mosse speciali possono mutare l'esito di uno scontro, ma puoi usarle solo finché la rabbia non si esaurisce, per cui cerca di non spreccarle.

## Sam B: il peso massimo



**Abilità Furia:** Gancio. Sam perde il controllo e distrugge ogni cosa con i suoi tirapugni.

**Specialità:** armi da impatto

## Xian: l'assassina



**Abilità Furia:** Ira sanguinaria. Xian ricorre alle arti marziali ed elimina i nemici con precisione letale.

**Specialità:** armi affilate

## Purna: la guida



**Abilità Furia:** Guardiano. Purna si fa forza dinanzi a ostacoli apparentemente insormontabili, fornendo a sé stessa e ai suoi alleati la spinta per riprendersi dai danni e ritrovare energia. L'abilità inoltre consente a Purna di usare la sua arma personale anche quando non è dotata di armi e munizioni.

**Specialità:** armi da fuoco

## Logan: il jolly



**Abilità Furia:** Centro. Logan si tramuta in un autentico cecchino con le sue armi da lancio, letale ed estremamente preciso e in grado di eliminare più bersagli allo stesso tempo

**Specialità:** armi da lancio

## Sviluppo dei personaggi

I personaggi accumulano esperienza e salgono di livello, ottenendo così più salute e punti abilità, con i quali acquistare abilità e bonus vari. Esistono tre alberi delle abilità diversi, ognuno dei quali contiene determinati potenziamenti.

- **Furia:** il primo albero delle abilità è relativo all'abilità specifica del personaggio e permette di renderlo più efficace e potente.
- **Combattimento:** qui puoi trovare tutti i potenziamenti relativi alle armi e al combattimento. È il posto giusto per specializzarti in determinati tipi di armi, aumentando la loro efficacia.
- **Sopravvivenza:** l'ultimo albero delle abilità contiene elementi di carattere più generale, che aiutano i superstiti a sopravvivere sull'isola infestata dai non morti.

## Parametri delle armi

Tutte le armi dispongono dei seguenti parametri:

- **Danni:** questo parametro indica i danni inflitti direttamente alla salute del bersaglio.
- **Forza:** indica il danno inflitto alla resistenza del bersaglio.
- **Maneggevolezza:** più un'arma è facile da maneggiare, minore è la resistenza che consumi usandola.
- **Durata e condizione:** la durata si riflette sul numero massimo di attacchi che puoi effettuare con un'arma, prima che si rompa. La condizione fa riferimento allo stato attuale ed è rappresentata da una barra bianca, vicino all'icona dell'arma.

Ogni arma ha inoltre un livello di qualità:

- **Comune** (bianco)
- **Non comune** (verde)
- **Rara** (blu)
- **Unica** (viola)
- **Eccezionale** (arancione)

## Modifiche delle armi

### Apportare modifiche

In Dead Island è possibile apportare modifiche alle armi, per infliggere danni aggiuntivi e renderle più potenti. Per modificare un'arma devi trovare quanto segue:

- Banco da lavoro: questi tavoli speciali sono il posto giusto per potenziare, riparare e modificare le armi.
- Progetto: considerali una sorta di lista della spesa dei materiali che devi raccogliere per eseguire una particolare modifica.
- Pezzi: sparsi su tutta l'isola, questi oggetti si possono usare per rendere più potenti le tue armi, aumentando così le tue possibilità di sopravvivenza.



- Arma: qualcosa che sia compatibile con il progetto che intendi usare. Ricorda: più potente è un'arma, più sarà efficace la sua modifica.

### **Potenziamenti**

Puoi acquistare i potenziamenti presso i banchi da lavoro. Si tratta di semplici incrementi dei parametri di un'arma.

### **Riparazioni**

Le armi si consumano con l'uso ed è sempre più economico mantenere la tua arma preferita in buone condizioni, piuttosto che dover riparare un inutile pezzo di ferraglia.

## **Note aggiuntive sulle armi**

### **Introduzione sulle armi**

La raccolta e la modifica delle armi gioca un ruolo molto importante nel mondo di Dead Island. Per sperare di sopravvivere ai non morti che hanno invaso Banoi, dovrai utilizzare qualsiasi cosa ti consenta di tenere a bada le loro orde. Ovviamente non tutte le armi sono potenti allo stesso modo e tutte si rompono, se usate troppo di frequente. Non temere però, perché esiste la possibilità di riparare e potenziare le armi. Questi potenziamenti, in particolare, non sono di natura puramente numerica, ma si riflettono anche graficamente all'interno del gioco.

Sparsi per l'isola troverai diversi banchi da lavoro: qui, a patto di disporre delle armi e degli oggetti necessari, puoi riparare, potenziare o modificare le armi di cui avrai bisogno nel corso della tua terrificante avventura a Banoi.

Ricorda inoltre di utilizzare le armi più adatte al tuo personaggio: le varie classi rendono al meglio con diversi tipi di arma. Alcune persone preferiscono sfasciare le teste, altri prediligono dare un taglio netto ai problemi, altri ancora apprezzano un colpo alla testa ben piazzato. Queste differenze sono evidenti anche negli alberi delle abilità dei vari personaggi, che consentono di potenziare in modo notevole le armi a loro più congeniali.

### **Usura e riparazione delle armi**

Tutte le armi di Dead Island si usurano con il passare del tempo. Dopo aver menato qualche fendente e aver spaccato un paio di teste, l'arma inizia a perdere efficacia, fino a diventare del tutto inutile. Cerca di tenere sempre sotto controllo il tuo inventario, per non rischiare di trovarti senza difese davanti a un gruppo di non morti. Le armi di basso livello, come assi di legno o remi, si possono anche non riparare: il tuo machete preferito, invece, deve essere sempre affilato e pronto all'uso, in modo da poter decapitare qualsiasi assalitore troppo insistente.

## Potenziare le armi

All'inizio del gioco, buona parte delle armi in cui ti imbatti sono molto semplici, ma per molte di esse hai la possibilità di aumentare il livello di pericolosità. Un normale piede di porco può essere utile come arma da impatto, ma dopo averlo potenziato presso un banco da lavoro potrai contare su uno strumento veramente letale. Un piede di porco potenziato, per esempio, è in grado di sfondare il cranio di un nemico molto più facilmente della sua versione base. Anche le armi da fuoco migliorano in modo significativo, quando vengono potenziate. Ovviamente, ogni cosa ha un prezzo, per cui cerca di dedicare il tempo necessario all'esplorazione dell'isola, in modo da trovare gli oggetti necessari per i potenziamenti: vedrai, i tuoi sforzi saranno premiati.

## Modificare le armi

Un tubo di ferro, un'asse di legno o una mazza da baseball non ti bastano? Vuoi togliere di mezzo i tuoi nemici con stile? Allora guarda dappertutto sull'isola, trova oggetti e armi e, perseverando, qualche interessante progetto. Combinando questi tre elementi, Dead Island ti offre la possibilità di realizzare armi nuove e letali, con un tocco di classe in più. Hai una mazza da baseball e qualche chiodo? Combinali presso un banco da lavoro e quando colpirai i nemici sarai gratificato da copiosi spruzzi di sangue. Hai un coltello da sub, del detergente, un po' di cavo, del nastro adesivo e un orologio da polso? Sii creativo e goditi la tua nuova bomba adesiva. Queste sono soltanto due delle molteplici combinazioni che aspettano di essere scoperte: guarda ovunque in giro per Banoi e cerca di mettere le mani sull'intero arsenale di armi "particolari" che Dead Island mette a tua disposizione.

## Menu principale

**CONTINUA:** prosegui l'ultima sessione di gioco salvata.

**GIOCA:** prosegui una partita precedentemente salvata, o inizia una nuova.

### Opzioni:

- **Gioco:** regola l'audio e le informazioni aggiuntive visibili sullo schermo.
- **Video:** regola la grafica e le prestazioni.
- **Online:** modifica la visibilità sulla rete della tua sessione di gioco attuale o predefinita.
- **Gamma:** regola il valore gamma per ottimizzare l'esperienza visiva.

- **Comandi:** puoi regolare diverse impostazioni relative a comandi e feedback. Qui è inoltre possibile attivare i comandi analogici di combattimento (vedere pagina 12).

### Extra:

- **Obiettivi:** controlla e rivedi i tuoi progressi nello sbloccare obiettivi.
- **Sfide:** controlla e rivedi i tuoi progressi nel completare obiettivi di gioco aggiuntivi, che prevedono esperienza bonus come premio.
- **Riconoscimenti:** visualizza l'elenco delle persone che hanno creato Dead Island.
- **Statistiche personali:** qui vengono conservate tutte le statistiche del profilo giocatore attuale. Sono sempre a tua disposizione.
- **Contenuto aggiuntivo:** qui puoi controllare lo stato dei contenuti scaricabili per il gioco.

## Modalità di gioco

Puoi decidere se vuoi che la tua partita sia visibile agli altri giocatori online, come pure impostare il numero di slot pubblici e privati da utilizzare.

### Modalità di gioco

- **Privata:** la partita non è visibile negli elenchi pubblici.
- **Pubblica:** gli altri giocatori possono vedere la tua partita e prendervi parte, se le impostazioni di progresso di gioco e slot lo consentono.

### Area di visibilità

- **LAN:** la partita è visibile solo localmente.
- **Internet:** la partita è visibile online.

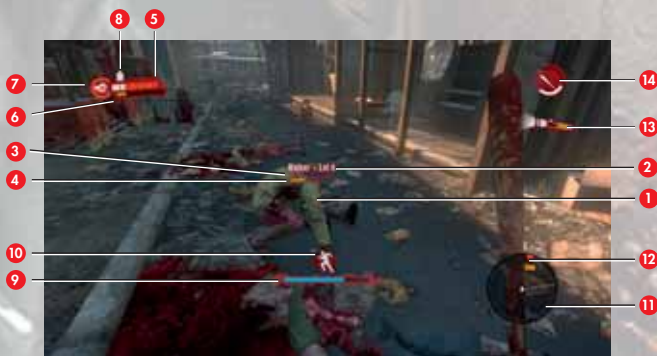
**Slot pubblici:** il numero di slot dei personaggi (1-3) disponibili per gli altri giocatori.

## Comandi analogici di combattimento

Nel menu Opzioni, alla voce Comandi, puoi cambiare l'impostazione Tipo di combattimento da quella predefinita, combattimento digitale, in combattimento analogico. Si tratta di una modalità di comando più realistica, pensata per utenti esperti, che fornisce un maggiore controllo sugli attacchi del personaggio. Potresti trovarla più coinvolgente e divertente, per cui prova a usarla! Usando il combattimento analogico, la levetta destra serve per menare fendenti con l'arma. Muovi la levetta destra nella direzione in cui vuoi iniziare a sferrare un colpo, quindi muovi rapidamente la levetta destra nella direzione opposta. Muovi la levetta sinistra nel modo in cui desideri muovere l'arma.

A prescindere dalla modalità di controllo che preferisci, puoi utilizzare il menu Comandi per sapere come sono assegnate le varie funzioni, ogni volta che vuoi.

## HUD



- 1 Mirino: indica dove stai prendendo la mira quando utilizzi attacchi in mischia e armi da fuoco.
- 2 Nome e livello del nemico preso di mira.
- 3 Barra della salute del nemico.
- 4 Barra della resistenza del nemico. Quando scende a zero, il nemico cade a terra.
- 5 La tua barra della salute.
- 6 Progressi in punti esperienza verso il prossimo livello.
- 7 Indicatore della rabbia: uccidi i nemici per riempirlo, quando è al massimo consente di utilizzare gli attacchi Furia disponibili per la classe del tuo personaggio.

- 8 Indicatore di potenziamento: compare quando hai dei punti abilità da investire.
- 9 La tua barra della resistenza: la resistenza è necessaria per brandire le armi da mischia, saltare e urtare. Ogni volta che subisci dei danni, cala leggermente.
- 10 Indicatore di posizione (visibile soltanto durante le transizioni).
- 11 Minimappa: mostra i punti d'interesse e gli obiettivi nelle tue vicinanze, usando gli stessi simboli della mappa principale.
- 12 Indicatore dell'obiettivo.
- 13 Indicatore della torcia elettrica.
- 14 Icona dell'arma equipaggiata e indicatore della condizione.

## Nemici



**Camminatore:** il non morto più lento e caracollante che vaga per l'isola di Banoi, in cerca di carne da divorare. Sono pericolosi in gruppo, quando compensano con il numero la loro bassa velocità.



**Contagiato:** rapido, agile e maligno, questo nemico attacca qualsiasi bersaglio capiti a tiro, annunciando la sua presenza con un urlo raggelante. La strategia migliore è quella di eliminarlo a distanza, oppure di affrontarli uno alla volta, se sono in gruppo.



**Galleggiatore:** questo corpo, parzialmente decomposto, produce un liquame corrosivo in grado di ferire, accecare e disorientare i nemici a distanza. Non è facile avere la meglio su questi nemici, dato che i loro tessuti possono assorbire una grande quantità di danni.



**Speronatore:** estremamente resistente, forte e feroce. Questo non morto era già folle quando era in vita e ora è deciso a inseguire qualsiasi superstite incontri, per ucciderlo con un solo, violento impatto. Gli attacchi frontali non servono praticamente a nulla, contro questi terrificanti avversari.



**Macellaio:** una versione più cattiva e resistente del Contagiato. Questi nemici usano ciò che resta dei loro arti per fare a pezzi tutto ciò che capita loro a tiro. I loro attacchi in salto e i riflessi fulminei li rendono difficili da affrontare in mischia: cerca di colpirli restando a distanza di sicurezza.

**Suicida:** questa misera creatura è ridotta a un ammasso informe e pulsante, eppure sembra essere ancora animato da un istinto letale, in quanto si avvicina a qualsiasi superstita non infetto, per poi ucciderlo con un'esplosione. Combattere uno di questi avversari in uno spazio chiuso rischia di essere un... suicidio.

## Credits

### DEEP SILVER AUSTRIA

**Development Director**  
Guido Eickmeyer

**International Director Production**  
Christian Moriz

**Producer**  
Sebastian Reichert

**Assistant Producer**  
Thorsten Flügel

**Creative Producer**  
Prachya "Isaac" Parakhen

**Product Manager**  
Achim Meyer  
Maik Stettner

**Art Director**  
Alexander Stein

**Compliance QA Manager**  
Christopher Luck

**Localization Manager**  
Lukas Kotrly

**Mastering**  
Daniel Galtzsch

**Deep Silver QA Manager:**  
Daniel Loos  
Gert Doering

**International Director Marketing**  
Georg Larch

**Brand Management**  
Vincent Kummer  
Malte Wagener

**International PR**  
Martin Metzler

**International Online Marketing**  
Jörg Spormann

**Diplomatic-Cover**

**Graphics and Design**  
Christian Löhlein  
Volta Design  
Atomhawk Design  
Realtime UK  
Essential Creative

**Video/Trailer Design**  
Anton Borkel

**Axis Animation**  
Buddha Jones Trailers

**US Marketing**  
Aubrey Norris  
Jon Schutts

**UK Marketing**  
Paul Nicholls  
Amy Namihas  
Peter Ballard

**France Marketing**  
Emmanuel Melero  
Sophie Blandin  
Barbara Allart

**Spain Marketing**  
Roberto Serrano  
Oscar del Moral  
Carolina Moreno

**Italy Marketing**  
Daniele Falcone  
Tania Rossi

**Benelux Marketing**  
Hans Lange

**Nordic Marketing**  
Martin Sirc

**AUT/CH Marketing**  
Mario Gerhold  
Stephan Schmidt  
Martin Wein

**Revo Solutions QA Team**

Vlad Olteanu  
Iulian Lazar  
Liviu Fotea  
Constantin Schohterus  
Cristian Bot  
Dragos Nae  
Florin Ciutacu  
Marius Avram  
Leonard Laza  
Dragos Carare  
Adrian Madalin Predescu  
Andrei Donosa  
Cristian Liviu Damian  
Roxana Vlad  
Ionut Fota  
Florin Nistorescu  
Sorina Georgiana Zidaru

**Laboratoires**  
**Bug-Tracker inc.**  
**President & CEO**  
Antoine Carre

**Vice-President of Strategic Development**  
Paquito Hernandez

**Quality Director**  
Stéphane Maltais

**Quality Assurance Analysts**  
Christina Verlinden  
Francis Renaud

**Production Manager**  
Magdalena Kielak-Lemay

**Technical Standards Project Managers**  
Jean-Edwidge Edouarzin  
Dominic Corbell

**Technical Standards Lead Tester**  
Fausnel Meus

#### Technical Standards Assistants

Jonathan Niquet  
Sinatra Suy

#### Technical Standards Testers

Steven Painchaud  
Francis Renaud  
Marc-André Lauzon  
Mathieu Riley  
Jacques Void  
Kevin Brisebois-Lemieux  
Patrick Pichette  
Paul-André Renaud

#### Functionality Testers

Francois Lim  
Dominic Aube  
Patrick Rocheleau  
Ambroise Nadeau

#### U-TRAX Quality Assurance B.V.

**Project Managers**  
Jelle de Vaal  
Nuno Silvestre

#### Linguistic Testers

Andrew Ives [ENG]  
Mathieu Sauvan [FRE]  
Giulia Lampis [ITA]  
Linda Geschwandtner [GER]  
Javier Sancho [SPA]

#### GlobaLoc

The Game Localization Company  
Horst Baumann  
Daniel Langer

## DESIGNED AND DEVELOPED BY TECHLAND

#### TECHLAND WROCLAW

##### Creative Director

Paweł Marchewka

##### Executive Producer

Paweł Zawodny

##### Producer

Adrian Ciszewski

##### Associate Producer

Maciej Binkowski

##### Written by

Paweł Sełinger  
Harris Orkin  
Michał Madej

## CODE

##### Programming Leads

Bartosz Kulon  
Grzegorz Świstowski  
Janusz Gruca  
Krzysztof Nosek  
Marcin Zygađlo  
Michał Nowak  
Paweł Kubiak

Przemysław Kawecki  
Tomasz Klin

##### Programming

Bartosz Podlejski  
Lukasz Zarnowicki  
Maciej Kłokowski  
Mateusz Hobbarski  
Michał Szwał  
Mikołaj Kulikowski  
Paweł Czubiński  
Paweł Kołaczyński  
Sebastian Chain  
Sebastian Kowal  
Szymon Fogiel  
Wojciech Korycki

##### Additional Programming

Paweł Zúczek

##### Build Managers

Kornel Jaskula  
Piotr Szlepiuk

##### Compliance Specialist

Maciej Strużyna

##### Lead Technical Artist & Shader Programmer

Maciej Jamrozik

##### Shader Programmers

Aleksander Netzel  
Andrzej Cabaj

#### POWERED BY CHROME ENGINE

##### Technology Lead

Jakub Klarowicz

##### Engine Programming

Andrzej Zacharewicz  
Grzegorz Wojciechowski  
Marcin Piaskiewicz  
Michał Mazanik  
Michał Nowak  
Paweł Nowak  
Paweł Rohleder  
Sławomir Strumiecki  
Wojciech Krywult

##### Additional Engine Programming

Grzegorz Świstowski  
Jacek Małyszek  
Krzysztof Nosek  
Maciej Kłokowski  
Paweł Czubiński  
Paweł Kołaczyński  
Tomasz Klin

##### Lead Tools Engineer

Bartosz Bień

##### Tools Programming

Konrad Kucharski  
Marek Pszczołkowski  
Michał Mocarski

##### Additional Tools Programming

Grzegorz Dulewicz  
Katarzyna Wereska  
Paweł Wojtasik

#### LEVEL DESIGN & LEVEL ART

##### Lead Level Designers

Adrian Sikora  
Piotr Pawlaczyk

##### Project Senior Level Designer

Piotr Mistygzac

##### Level Designers

Michał Pałka  
Michał Walek

##### Additional Level Design

Marta Maksymowicz  
Adam Różycki

##### Additional Writing

Piotr Mistygzac  
Piotr Pawlaczyk  
Rafał W. Orkan  
Paweł Krawczonek

##### Lead Level Artist

Szymon Urban

##### Level Artists

Michael Gmur  
Piotr Wojtas  
Paweł Małiński  
Mateusz Piaskiewicz

##### Additional Level Art

Jakub Węglarz

#### ART & ANIMATION

##### Art Direction

Paweł Sełinger  
Szymon Urban

##### Lead Concept Artist

Waldemar Kamiński

##### Project Senior Artist

Wojciech Ostrycharz

##### Concept Art

Artur Sadlos  
Grzegorz Przybyś  
Jakub Grygier  
Konrad Czernik

##### Additional Concept Art

Konrad Okoński

##### UI/HUD Design

Piotr Michałczyk

##### Additional UI Art

Paweł Paliński

##### Lead Artist

Rafał Zerych

##### 3D Artists

Arkadiusz Jarmula  
Bartłomiej Walendziak  
Krzysztof Gołębczyk  
Krzysztof Knefel  
Łukasz Grabny  
Mateusz Manes

Michał Witaszek  
Przemysław Mirowski  
Robert Walentyłowicz  
Sławomir Latos  
Tomasz Wróbel

**2D Artists**  
Waldemar Kamiński

**Additional 2D Art**  
Marek Musiał

**Lead Animator**  
Jan Borkowski

**Lead Cutsence Animator**  
Dawid Lubryka

**Lead FPP Animator**  
Kamil Franosik

**Cutsence Animation**  
Hubert Jarnecki  
Kamil Franosik  
Paweł Sękal  
Arkadiusz Tomczuk

**Animation**  
Łukasz Muszyński  
Dariusz Kaszycki  
Jakub Brudny  
Krzysztof Nowak  
Bartłomiej Biesiekiński

**Additional Animation**  
Mikołaj Krawcow

**Motion Capture Specialist**  
Michał Stefański

**Motion Capture Talents**  
Anita Balcerzak  
Maciej Kowalik  
Maciej Binkowski  
Michał Szwed  
Paweł Aksamit  
Paweł Ferens  
Paweł Semba  
Sylvia Boroń

#### AUDIO

**Audio Director & Composer**  
Paweł Blaszczyk

**Sound Effects Specialist**  
Piotr Niedzielski

**Additional Sound Effects**  
Adam Skorupa

#### QUALITY ASSURANCE

**QA Manager**  
Marcin Kruczkiewicz

**QA Lead**  
Marcin Sobański

**QA Testers**  
Damian Gąsiorek  
Jakub Piątkowski  
Kacper Michalski  
Kamil Szuwałski  
Marcin Janicki

Paweł Wróblewski  
Sebastian Czepczor  
Tomasz Chorowski

**Additional QA Testing**  
Marek Szumny  
Krzysztof Justyński  
Rafał Kachniarz  
Jacek Misiak

#### BRAND MANAGEMENT

**Lead International Brand Manager**  
Paweł Kopiński

**International Brand Manager**  
Błażej Krakowiak

**Junior International Brand Specialists**  
Przemysław Mróz  
Radosław Grabowski

**Website Designer**  
Bartosz Buczeluk

#### TECHLAND WARSZAWA

**Lead Software Engineers**  
Krzysztof Salek  
Tomasz Soból

**Programming**  
Aleksander Kauch  
Juliusz Toczydłowski  
Kacper Kościński  
Kamil Kaczmarek  
Karol Kosacki  
Krzysztof Jakubowski

**Lead Level Designer**  
Marek Soból

**Level Artists**  
Sebastian Miłosek  
Jakub Rozenek

**Studio Art Director**  
Krzysztof Kwiatek

**Lead Artist**  
Remigiusz Nowakowski

**2D Art**  
Artur Sabat  
Krzystian Pawlik  
Tomasz Cwik

**3D Art**  
Krzysztof Sapor  
Damian Szymański  
Łukasz Szymaniak  
Michał Bystrek  
Arkadiusz Ojczyk

**Additional 3D Art**  
Arkadiusz Matuszewski  
Tomasz Grenda

**UI/HUD Design**  
Remigiusz Nowakowski

**Additional Animation**  
Mariusz Skrzypczyński

**QA Testers**  
Leszek Antkiewicz  
Gabriel Starle  
Krzystian Markiewicz

**US / ENGLISH VERSION VO Casting & Direction**  
Harris Orkin

**US Voice Talents**  
Phil LaMarr - Sam B  
Kim Mai Guest - Xian Mei  
David Kaye - Logan  
Peta Johnson - Purna  
Sumalee Montano - Yerema and various characters  
Tara Sands - Jin and various characters  
Joe Hanna - Ryder White and various characters  
Adam G - Mowen and various characters  
Kevin Daniels - Titus and various characters  
James Mathis - Matutero and various characters  
Leon Morenzi - Ope  
Dave Wittenberg - Bobby and various characters  
Steve Blum - Sinamoi and various characters  
John Cygan - Dr. West and various characters  
Dave Franklin - Various characters  
Cam Clark - Journalist and various characters  
Zach Hanks - Kevin and various characters  
Elizabeth Gilpin - Mother Helen and various characters  
Keo Woolford - Various characters  
David Cooley - Various characters  
Craig South - Various characters  
Jon Johnson - Various characters  
Carin Chea - Various characters  
Michael Sun Lee - Various characters  
Joel Gelman - Various characters  
Kamil Haque - Various characters  
John Madison Tye - Various characters  
Zinnia Su - Various characters  
Kim Compeau - Various characters  
Andrew Meisner - Various characters

#### Additional Voices

Adrian Wajda  
Anita Balcerzak  
Jolanta Solarz  
Ksenia Solo  
Maciej Kowalik  
Marcin Misiura  
Mateusz Mikołajczyk  
Paweł Aksamit

**Director of Localization**  
Michał Rainert



**Localization & Testing**

Marcin Nowacki  
Szymon Frąszczak

**Spanish Version by DL  
Multimedia****German Version by Violetmedia  
GmbH**

Project Manager  
Klaus Schmid

**Italian Version by Vertigo**

**Translations srl**  
Project Manager  
Davide Solbiati

**Translators**

Rossella Mangione  
Danilo Spatafora

**Proofing**

Claudia Mangione

**French Version by GORGONE  
PRODUCTIONS****CEO**

Eric Gleizer

**Project Manager**

Pierre Vandenbroucke

**Lead Translator**

Emmanuelle Roué

**Translators**

Angélique Fortun  
Nataschia Veltri

**Polish Version by Localsoft****Translators**

Andrzej Wróblewski  
Andrzej Oleszak  
Krystian Machnik  
Karol Kacprzak  
Andrzej Popowski

**TECHLAND****CEO**

Paweł Marchewka

**COO**

Paweł Zawodny

**CFO**

Kamila Dudek

**Retail Director**

Karina Puchala

**International Sales Director**

Przemek Marmul

**Acquisition Manager**

Jakub Alcer

**International Sales  
Representative**

Anna Pisarska  
Malgorzata Sobieszek

**Senior Brand Manager PL**

Tomasz Gawikowski

**Brand Manager PL**

Malgorzata Galińska

**Graphics Designer**

Paweł Paliński

**HR Manager**

Natalia Selinger

**HR Specialist**

Katarzyna Borowiecka

**Junior HR Specialist**

Aleksandra Gwara

**IT Manager**

Sebastian Helios

**IT/Administration**

Marcin Stelmaszczyk

**THIRD PARTY PARTNERS****Alvernia Studios**

**GrupaMy  
sointeractive**

**MOTION CAPTURE BY  
metricminds****Cutscene Artists**

Matthias Müller  
Hakan Bilenler

**Technical Artist**

Christoph Schulte

**Animators**

Daniel Lange  
Roger Rosa  
Dimitri Joseph

**Animation**

Xantus

**QA by TESTRONIC  
LABORATORIES****QA Manager**

Erik Hittenhausen

**Senior QA Coordinator**

Pietro Faccio

**Senior Compliance Coordinator**

Julian Mower

**Lead QA Technician**

Yassine Bouyengoulene

**Compliance Platform Leads**

Adam Biwojno  
Adam Skalik

**QA Technicians**

Piotr Bedra  
Marcin Krzysiak  
Ela Pustul  
Michał Raczynski  
Daria Michalowska  
Krzysztof Nizielski

**Compliance QA Technicians**

Przemek Brutkowski  
Paweł Kolnierzak  
Marcin Bartniczuk  
Daniel Jalocha

**Localisation Coordinator**

Antonio Grasso

**Localisation QA Technicians**

French: Laure Domec  
Italian: Paolo Patatu  
German: Björn Holste  
Spanish: Fernando Serna Pain  
Polish: Krzysztof Ślęczka  
English UK: Per Timelin

**LICENSED MUSIC**

"Who Do You Voodoo"  
Written by Christopher H. Knight,  
Josef Lord, and Haris Orkin  
Performed by Josef "J7" Lord and  
Christopher H. Knight  
Produced by Christopher H. Knight

**TECHLAND SPECIAL THANKS**

Bartłomiej Paul  
David Freeman  
Hannes Seifert  
Helmut Hutterer  
Jakub Alcer  
Julian Kenning  
Kacper Michalski  
Krzysztof Jasiński  
Łukasz Adziński  
Tomasz Gruszka

**Recast & Detour Navigation  
Library - Mikko Mononen**

Our heartfelt thanks go to our spouses, families and friends for their understanding and support.

We couldn't have done this without you! You rock!

# KOCH Media Ltd

## Accordo di Licenza con L'utente Finale

Questo software, tutti i file che ti permettono di giocare o di effettuare gli aggiornamenti, sia online che offline, la confezione, i manuali ecc. (d'ora in avanti "i materiali") e tutti i lavori derivati da questo software e da questi materiali (nell'insieme "il gioco") sono protetti dalle leggi di tutela del copyright e del marchio.

Ogni utilizzo del gioco sarà soggetto ai termini contenuti nel presente accordo. Il gioco verrà distribuito e noleggiato esclusivamente da commercianti autorizzati e potrà essere usato solamente per in ambito privato. Sono vietati ogni utilizzo, riproduzione o ridistribuzione del gioco non espressamente autorizzati dai termini del presente accordo.

### GARANZIA

A causa della sua natura complessa, il software non può mai risultare completamente privo di errori. Per questo motivo, Koch Media non può garantire che il contenuto di questo prodotto corrisponderà alle tue aspettative e che il software funzionerà correttamente in qualsiasi condizione. Inoltre, Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a particolari funzioni e risultati derivanti dall'uso del software, qualora risultino eccedenti allo standard minimo legato alla tecnologia del software esistente alla creazione del programma. Quanto appena detto si applica anche alla precisione e/o alla completezza della documentazione di accompagnamento.

Se il programma dovesse presentare, dopo la consegna, difetti tali da impedirne l'uso per lo scopo per cui è progettato, Koch Media si impegna a riparare il prodotto, a consegnarne una nuova copia o a restituire il denaro speso per l'acquisto entro un periodo di due anni dalla data di acquisto. Ciò si applica esclusivamente a prodotti acquistati direttamente da Koch Media.

Per richiedere l'applicazione di questa garanzia, è necessario inviare il prodotto acquistato, insieme alla prova d'acquisto e a una descrizione del problema, al seguente indirizzo: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Koch Media non fornisce alcuna altra garanzia in merito a danni diretti o indiretti derivanti dall'uso del prodotto, a meno che questi danni non siano derivanti da un intento a nuocere o da una negligenza palese, oppure siano coperti da garanzia obbligatoria per legge.

In ogni caso, l'ammontare della garanzia non può superare il prezzo di acquisto del prodotto. In nessuna circostanza Koch Media si assumerà responsabilità legate a danni non prevedibili o anormali. Questa limitazione non è da applicarsi a eventuali richieste nei confronti del distributore presso il quale hai acquistato il prodotto.

Koch Media non fornisce alcuna garanzia in merito a danni derivanti da uso improprio, in particolare per i casi in cui vengano disatteso il manuale, procedure errate, trattamento inappropriato o utilizzo di accessori non adatti, a meno che Koch Media non sia responsabile di tali danni.

### DIRITTO

Acquistando questo software, l'utente ottiene il diritto personale, non esclusivo, di installare e utilizzare il software su un singolo computer. Tale diritto non può essere trasferito, ceduto o dato in prestito. Qualsiasi altro utilizzo del software senza il consenso del detentore del copyright è vietato.

La creazione di copie di backup è consentita solo per gli scopi previsti dalle leggi vigenti.

Il programma, o una sua parte, non può essere trasferito, concesso in licenza, ceduto, modificato, tradotto, adattato o pubblicato, con o senza costi. È espressamente vietato decompilare, disassemblare o convertire in altro modo il software, in toto o in parte, in una forma universalmente leggibile.

Chiunque copi, distribuisca o riproduca pubblicamente il software senza alcun tipo di permesso, o aiuti altri a farlo, è perseguibile legalmente.

La copia non autorizzata del software può essere punita con una multa o con una pena massima di 5 anni di reclusione. Il giudice competente può autorizzare il sequestro e la distruzione dei materiali coperti illegalmente.

In caso di violazione del presente accordo, Koch Media si riserva il diritto di adottare tutte le misure legali a disposizione del concessore di licenza a tutela della proprietà intellettuale.

### TERMINE

Questo accordo di licenza è valido fino alla sua conclusione. Esso può essere terminato distruggendo il software e tutte le sue copie. Koch Media può annullare l'accordo con effetto immediato qualora l'utente si renda responsabile di una grave violazione dell'accordo stesso o dei suoi termini d'uso. In tal caso, l'utente deve distruggere immediatamente il gioco senza alcuna sostituzione e rimuovere il software dal proprio computer. Di fronte a un annullamento valido del presente accordo, per qualsiasi ragione, tutte le licenze garantite vengono revocate immediatamente, senza alcuna forma di sostituzione.

### CLAUSOLE FINALI

Nel caso in cui una clausola di questo contratto o una sua parte sia ritenuta o diventi inapplicabile, le clausole rimanenti resteranno comunque in vigore. Le clausole non applicabili verranno sostituite da altre dal significato analogo. Questo accordo di licenza sostituisce tutti i precedenti accordi, verbali o scritti, e va ad affiancare i termini d'uso, senza sostituirli. Koch Media si riserva il diritto esclusivo di aggiornare, modificare o alterare i termini d'uso. La versione riveduta di questo accordo di licenza verrà pubblicata sul sito web di Deep Silver ([www.deepsilver.com](http://www.deepsilver.com)).

DICHIARO DI AVER LETTO IL PRECEDENTE ACCORDO DI LICENZA E DI ACCETTARNE LE CONDIZIONI.  
INSTALLANDO IL SOFTWARE DEL GIOCO MI IMPEGNO A RISPETTARE I TERMINI CONTENUTI NELL'ACCORDO DI LICENZA.

## Informazioni tecniche

Se dovessero insorgere problemi durante l'installazione del prodotto, potete contattare il nostro servizio tecnico:

**[assistenza@deepsilver.net](mailto:assistenza@deepsilver.net)**

Alla comunicazione vanno allegati una lista dell'hardware utilizzato con indicazione della marca e del modello delle schede audio e grafica, e del processore.

**[www.deepsilver.net](http://www.deepsilver.net)**



TECHLAND

Dead Island© Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of  
Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.  
Developed 2011, Techland Sp. z o.o., Poland. All rights reserved.  
Chrome Engine© Copyright 2011, Techland Sp. z o.o.

4020628087494  
ECD008749M

Codice di attivazione: