

# DEAD ISLAND



## PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, pásele suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

## RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

## PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

## SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en [www.pegi.info](http://www.pegi.info).

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes comprenden juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en [www.pegonline.eu](http://www.pegonline.eu)

Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

## ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



## CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

### NIVEL DE CONTROL PARENTAL

9  
7  
5  
3  
2

### GRUPO DE EDAD — PEGI

18  
16  
12  
7  
3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

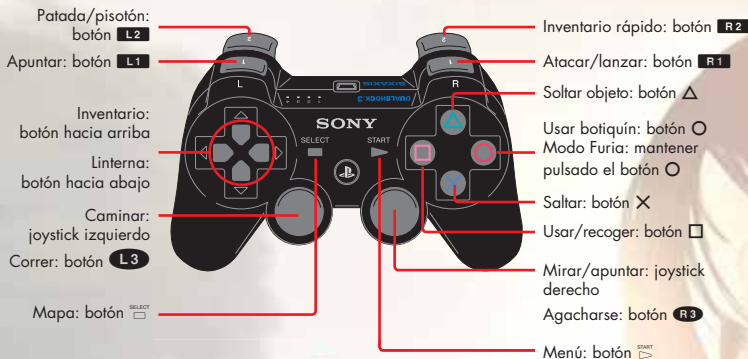
### BLES-00749

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PlayStation®3 solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms). Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store y PlayStation®Home están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“B”, “PlayStation”, “PS3”, “△○×□”, “SIXAXIS” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “P3” is a trademark of the same company. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. 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. © Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o. Made in Austria. All rights reserved.

# DUALSHOCK®3 Wireless Controller

## DEFAULT CONTROLS



# Índice

Introducción .....	6
Personajes.....	6
Descripción de los personajes .....	6
Selección de un personaje .....	8
Desarrollo de los personajes.....	9
Parámetros de las armas.....	9
Modificación de las armas.....	10
Explicaciones adicionales sobre las armas .....	10
Menú principal .....	12
Tipo de partida.....	13
Controles de lucha analógicos.....	14
HUD.....	14
Enemigos .....	15
Créditos.....	16
Garantía.....	20
Servicio de Atención al Cliente.....	21

## Introducción

La isla de Banoi, a pocos kilómetros de la costa de Papúa Nueva Guinea, es un paraíso salvaje e indómito que prácticamente no ha tenido contacto con la civilización moderna. Gracias a sus frondosas selvas tropicales, sus altas tierras montañosas y sus playas de arena blanca, Banoi se considera la perla del collar del archipiélago de Oceanía. Para muchos, es el paraíso en la Tierra: un lugar tranquilo de belleza inmaculada donde los viajeros pueden dejar atrás las preocupaciones y responsabilidades del mundo cotidiano. Pero algo siniestro ha llegado al paraíso y ha propagado el caos, la locura y la muerte. El cielo se ha vuelto un infierno, y aquellos que todavía se aferran a la vida solo pueden hacer una cosa: **sobrevivir**.

## Personajes

Todos llegaron a Banoi desde distintos puntos de la Tierra y por motivos diferentes. No tienen nada en común, salvo sus propios errores, remordimientos y oportunidades perdidas que marcaron sus vidas. Estos insólitos héroes deberán unir sus fuerzas y adentrarse en el oscuro corazón de Banoi si quieren sobrevivir.

## Descripción de los personajes

### Purna

Purna es ex detective del departamento de policía de Sídney. Después de ser expulsada del cuerpo por matar a un abusador de menores que tenía inmunidad legal gracias a su fortuna e influencias, Purna empezó a trabajar de guardaespaldas para personas ricas y famosas en lugares peligrosos de todo el mundo. No solo la contratan por sus habilidades sino también por su aspecto, ya que a los ricos no les importa aparecer con Purna del brazo.



## Logan

Antigua estrella del fútbol, niño mimado y triunfador en todos los aspectos, el ego de Logan finalmente puso fin a su brillante futuro. Tras participar en una temeraria carrera urbana con trágicas consecuencias, Logan no solo mató a la desafortunada joven que lo acompañaba en el coche, sino que también se rompió la rodilla, lo que supuso el final de su carrera deportiva. Inevitablemente perdió su reputación y sus privilegios de estrella y se sumergió rápidamente en una vida de rencor y desesperación. En un intento de huir de los demonios que lo persiguen, aceptó encantado la oportunidad de descubrir las maravillas y bellezas de Banoi.



## Sam B

Sam B se convirtió en estrella del rap gracias a su único éxito "Who do You Voodoo?", pero desde entonces su fama se ha ido desvaneciendo. Ahora el Centro turístico Royal Palms lo ha contratado para que represente su conocida canción en una fiesta de alto nivel en el hotel, oferta que él aceptó gustosamente.

Persona fuerte, confiada y orgullosa, Sam B tiene un problemático pasado relacionado con el abuso de drogas y alcohol, ya que su vida privada se vio involucrada en una nube de amigos falsos y malos consejeros.



## Xian

Xian trabaja en el Centro turístico Royal Palms. Nació y creció en China, pero escogió una profesión que le permitiera salir de su país natal para descubrir culturas y personas diferentes; Banoi es el primer lugar al que viaja fuera de su tierra natal.

Es una persona inteligente que aprende rápido y, debido a su pasión por el deporte, también se mueve con velocidad. Justo después de llegar a la isla, Xian tuvo que encargarse de un sinnúmero de tareas de poca importancia en el hotel antes de empezar a trabajar como recepcionista. Esta oportunidad de conocer y recibir a gente de todas las nacionalidades en el hotel le vino como anillo al dedo ya que le proporcionó una fuente de inspiración perfecta para sus sueños de viajar por todo el planeta.



## Selección de un personaje

Los personajes supervivientes con los que puedes jugar son capaces de usar todas las armas, pero cada uno puede aprender a sacar el máximo provecho de su propio tipo de arma preferido.

Todos poseen unas habilidades especiales únicas llamadas Furia, que se alimentan de la rabia acumulada. Estos ataques especiales pueden cambiar el rumbo de la batalla pero solo se pueden usar mientras dure la rabia, así que procura utilizarlos sabiamente.

### Sam B: el Tanque



**Furia:** Bestia – Sam pierde el control y aplasta todo lo que encuentra con sus nudillos de metal.

**Especialidad:** armas contundentes

### Xian: la Asesina



**Furia:** Ira sangrienta – Xian recurre a sus artes marciales y se encarga de los enemigos con una precisión letal.

**Especialidad:** armas afiladas

### Purna: la Líder



**Furia:** Guardián – cuando Purna tiene todas las probabilidades en contra, reúne las fuerzas que le quedan para proporcionar a sus aliados y a sí misma la capacidad de regenerarse, es decir, un poderoso aumento que repara daños y otros atributos. Esta habilidad también le permite usar su arma privada aunque no posea una pistola o munición.

**Especialidad:** pistolas

### Logan: el Manitas



**Furia:** Cazador – Logan se vuelve loco lanzando armas con una increíble puntería letal que puede eliminar a varios objetivos a la vez.

**Especialidad:** armas arrojadas



# Desarrollo de los personajes

Los personajes ganan experiencia y suben de nivel, de modo que obtienen más salud y puntos de habilidad que pueden usar para comprar nuevas habilidades y bonificaciones. Hay 3 árboles de habilidades y cada uno contiene un conjunto de mejoras distinto.

- **Furia:** el primer árbol de habilidades se encarga de la habilidad propia del personaje, que puede volver al personaje más eficaz y poderoso.
- **Combate:** aquí encontrarás mejoras relacionadas con las armas y el combate, y podrás especializarte en determinados tipos de armas, así como aumentar su efectividad.
- **Supervivencia:** el último árbol de habilidades trata de habilidades más universales, ya que ayuda a los personajes a arreglárselas en la isla plagada de zombis.

## Parámetros de las armas

Todas las armas tienen los siguientes parámetros:

- **Daño:** el daño infligido directamente a la salud del adversario.
- **Fuerza:** este parámetro refleja el daño causado a la resistencia del adversario.
- **Manejo:** cuanto más fácil de manejar sea un arma, menos resistencia gastarás al usarla.
- **Durabilidad y Condición:** la durabilidad define el número máximo de ataques que esta arma puede resistir antes de estropearse. La condición indica su estado actual, representado por una barra blanca alrededor del icono del arma.

Además, cada arma tiene un nivel de calidad:

- **Común** (blanca)
- **Poco común** (verde)
- **Inusual** (azul)
- **Única** (violeta)
- **Excepcional** (naranja)

# Modificación de las armas

## Modificaciones

En Dead Island puedes hacer modificaciones en las armas para ganar efectos de daño adicionales y más potencia. Para modificar un arma tienes que encontrar lo siguiente:

- **Mesa de trabajo:** debes dirigirte a estas mesas especiales para mejorar, reparar o modificar las armas.
- **Diseños:** considéralos como tus listas de compras de materiales que tienes que reunir para una modificación determinada.
- **Piezas:** estos objetos están dispersados por toda la isla y se pueden usar para aumentar la potencia de las armas, lo que a la vez aumenta tus posibilidades de sobrevivir.
- **Un arma:** tiene que ser compatible con el diseño que quieres usar. Recuerda: cuanto más potente sea un arma, más ganarás al modificarla.

## Mejoras

Puedes comprar las mejoras en las mesas de trabajo como simples aumentos a los parámetros de las armas.

## Reparaciones

Las armas se desgastan con el uso, y siempre sale más barato mantener tu arma preferida en buen estado que reparar un trozo de chatarra rota e inservible.

# Explicaciones adicionales sobre las armas

## Apéndice sobre las armas

Recoger y modificar armas es una parte de vital importancia en el mundo de Dead Island. Para intentar sobrevivir al ataque zombi de Banoi necesitarás cualquier cosa que sirva para luchar contra las hordas de zombis. Naturalmente, las armas serán más potentes a medida que avances y se estropearán tras un uso intensivo. Pero no te preocupes, tienes varias maneras de conservar y mejorar tus armas. Las mejoras no son un simple número en las estadísticas, sino que también se representan gráficamente en el juego.

Encontrarás mesas de trabajo por toda la isla en las que, con las armas y objetos apropiados, podrás reparar, mejorar o modificar nuevas armas que necesitarás conforme vayas avanzando por la isla de Banoi.

Intenta utilizar las armas que mejor se adapten a tu personaje; cada tipo de personaje es más efectivo con su propio tipo de arma. A algunos les encanta romper cráneos, otros prefieren hacer cortes limpios, mientras que a los más clásicos les gusta trabajar con una pistola y un buen disparo en la cabeza. Estas diferencias son claramente visibles en los distintos árboles de habilidades de los personajes, que proporcionarán buenas mejoras a tus armas.

## **Desgaste y reparación de las armas**

Todas las armas de Dead Island se desgastan con el tiempo. Después de unos buenos golpes y de un par de cráneos rotos, el arma empezará a mostrar signos claros de desgaste, y llegará un momento en que quedará completamente inservible. Tendrás que prestar mucha atención en mantener a punto tu inventario en todo momento, si no quieres estar indefenso cuando te ataquen los zombis. No vale la pena preocuparse por armas inferiores, como tablones de madera o remos, pero cuando se trate de tu machete favorito, quizás quieras tenerlo siempre bien afilado para cortar de cuajo las cabezas de tus atacantes.

## **Mejora de las armas**

Al principio del juego, muchas de las armas que encuentres serán muy básicas, pero todas tienen un potencial adicional que será de interés para tu arsenal. Una palanca básica puede ser un arma contundente, pero si la mejoras en la mesa de trabajo, obtendrás de ella su verdadero potencial asesino. Una palanca mejorada, por ejemplo, podrá destrozar el cráneo de tu enemigo con más facilidad que su versión básica. Las armas de fuego también mejoran significativamente cuando se les dan los cuidados necesarios. Sin embargo, como todos sabemos, en la vida nadie da duros a cuatro pesetas: tendrás que invertir tiempo en registrar la isla a fondo para encontrar los objetos necesarios para extraer todo el potencial de tus armas pero tu esfuerzo será recompensado.

## Modificación de las armas

¿Una tubería de acero, un tablón de madera o un bate de béisbol te saben a poco? ¿Quieres rematar a tus enemigos con estilo? Pues registra bien la isla en busca de objetos y armas y, si tus dotes de explorador dan sus frutos, también encontrarás diseños. Con la combinación de estas tres cosas, Dead Island te ofrece la posibilidad de crear nuevas armas que vienen con premio. ¿Tienes un bate de béisbol y unos cuantos clavos? Pues combínalos en la mesa de trabajo y cuando golpees a tus enemigos saldrá sangre por todas partes. ¿Tienes un cuchillo de buceo, un poco de detergente, alambre, cinta americana y un reloj de pulsera? Pues saca toda tu creatividad y combina estos objetos para crear una bomba pegajosa. Estas son solamente algunas posibilidades que puedes descubrir. Investiga la inmensidad de Banoi e intenta hacerte con el variado y singular arsenal que te ofrece Dead Island.

## Menú principal

**CONTINUAR:** reanuda la última sesión de juego.

**JUGAR:** reanuda una partida guardada anteriormente o inicia una nueva sesión.

## Opciones

- **Juego:** ajusta el sonido y la información adicional que aparece en la pantalla.
- Online: cambia la visibilidad de la partida en red de tu sesión de juego actual o predeterminada.
  - **Eventos de Facebook:** puedes permitir que Dead Island publique eventos del juego interesantes directamente en un perfil de Facebook asociado a tu cuenta de PlayStation®Network.
- **Brillo:** ajusta el brillo de la pantalla para mejorar la visualización del juego.
- **Controles:** ajusta los distintos controles y configura la sensibilidad. Aquí también puedes activar los controles de lucha analógicos (Vea página 14).

## Extras

- **Trofeos:** trofeos del juego que has desbloqueado.
- **Desafíos:** consulta los objetivos adicionales del juego que has completado y por los que has conseguido bonificaciones de experiencia.
- **Créditos:** echa un vistazo a la lista de personas que han creado Dead Island.
- **Estadísticas personales:** consulta todas las estadísticas reunidas en tu perfil actual
- **Contenido adicional:** comprueba el estado del contenido descargable adicional para el juego.

## Tipo de partida

Puedes decidir si quieres que otros jugadores que estén conectados vean tu partida y determinar el número de ranuras públicas/privadas de la partida.

### Tipo de partida

- **Privada:** la partida no será visible en las listas públicas.
- **Pública:** otros jugadores pueden ver tu partida y unirse a ella, siempre que la progresión de la partida y la configuración de las ranuras lo permitan.

### Zona de visibilidad de la partida

- **LAN:** la partida solo es visible localmente.
- **PlayStation®Network:** la partida es visible por internet.

**Ranuras públicas:** el número de ranuras para personajes (1-3) disponibles para otros jugadores.

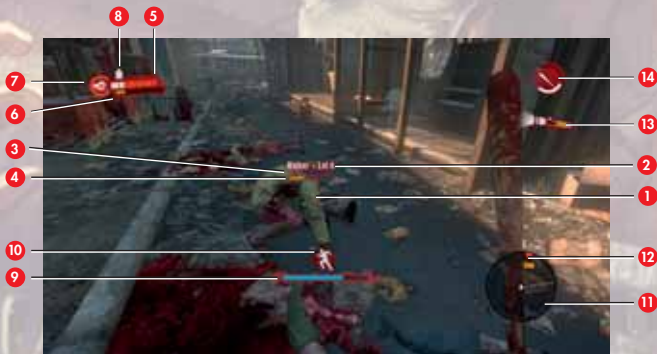
**Ranuras privadas:** el número de ranuras que solo están disponibles para jugadores invitados.

## Controles de lucha analógicos

En la sección Controles del menú Opciones, puedes cambiar los ajustes del Tipo de combate de Digital a Analógico. El modo de control analógico es más realista y es adecuado para los jugadores avanzados, ya que ofrece un mejor control sobre los ataques de tu personaje. Posiblemente lo encontrarás más intenso y divertido, así que vale la pena probarlo. En el modo Combate analógico, el joystick derecho se usa para dar un golpe con el arma. Mueve el joystick derecho hacia el punto donde quieres empezar el golpe y entonces mueve el joystick derecho rápidamente hacia el lado contrario. Mueve el joystick izquierdo del mismo modo en que quieras que se mueva el arma.

Sea cual sea el modo de control que elijas, puedes consultar el esquema de botones del mando en el menú Controles en cualquier momento.

## HUD



1. Retícula: tu punto de mira para ataques cuerpo a cuerpo y armas de fuego
2. Nombre y nivel del enemigo al que apuntas
3. Barra de salud del enemigo
4. Barra de resistencia del enemigo: cuando llega a cero, el enemigo queda fuera de combate.
5. Tu barra de salud

6. Progreso de los PE para alcanzar el próximo nivel
7. Medidor de Rabia: debes matar a enemigos para llenarlo y, cuando esté a tope, podrás lanzar un devastador ataque Furia disponible para tu tipo de personaje en concreto.
8. Indicador de mejoras: aparece cuando tienes puntos de habilidad que puedes gastar.
9. Tu barra de resistencia: necesitas resistencia para golpear con armas cuerpo a cuerpo, para saltar y para embestir. Si recibes daños, se reduce un poco.
10. Indicador de postura (solo visible durante las transiciones)
11. Minimapa: muestra puntos de interés y objetivos cercanos usando los mismos símbolos que el mapa principal.
12. Marcador de objetivos
13. Indicador de linterna
14. Icono de arma equipada e indicador de condición

## Enemigos



**Caminantes:** estos muertos vivientes deambulan arrastrando los pies lentamente por la isla de Banoi en busca de carne para devorar. Los caminantes son más peligrosos en grupos, cuando su velocidad deja de ser una desventaja.



**Infectados:** rápidos, ágiles y feroces, los infectados atacan todo lo que ven, anunciando su presencia con un chillido escalofriante. Intentar eliminarlos a distancia o enfrentarse uno por uno es la mejor estrategia.



**Ahogados:** sus cuerpos hinchados y parcialmente descompuestos producen una especie de baba corrosiva capaz de herir, cegar o desorientar a los enemigos a distancia. Es bastante difícil matar a los ahogados, ya que sus tejidos pueden absorber mucho daño.



**Embestidores:** extremadamente fuertes, resistentes y crueles, estos muertos vivientes ya estaban locos antes de la epidemia. Ahora su único objetivo es perseguir a todos los supervivientes que estén a la vista e intentar eliminarlos con un solo ataque de embestida. Se sabe que los ataques frontales no son efectivos contra estas terroríficas criaturas.



**Carniceros:** versión más fuerte y perversa de los infectados, los carniceros cortan y desgarran todo lo que ven con partes de las extremidades que les queden. Sus ataques con salto y sus rápidas reacciones hacen que sean unos adversarios difíciles en ataques cuerpo a cuerpo; es mejor atacarles a distancia.



**Suicidas:** estas pobres criaturas atrapadas en formas desfiguradas conservan una parte de su conciencia, aunque sus instintos les llevan a acercarse a un superviviente no infectado y atacarle con una explosión autodestructiva. Enfrentarte a los suicidas en un espacio cerrado o a corto alcance es una estrategia... suicida.

## Créditos

### 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 Gaitzsch

**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  
Liviú 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 Corbeil

**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]

**GlobalLoc The Game Localization Company**  
Horst Baumann  
Daniel Langer

**DISEÑO Y DESARROLLO POR TECHLAND**

**TECHLAND WROCLAW**

**Creative Director**  
Pawel Marchewka

**Executive Producer**  
Pawel Zawodny

**Producer**  
Adrian Ciszewski

**Associate Producer**  
Maciej Binkowski

**Written by**  
Pawel Selinger  
Haris Orkin  
Michał Madej

## CODE

**Programming Leads**  
Bartosz Kulon  
Grzegorz Świsłowski  
Janusz Gruca  
Krzysztof Nosek  
Marcin Żygadlo  
Michał Nowak  
Pawel Kubiak  
Przemysław Kawecki  
Tomasz Klin

**Programming**  
Bartosz Podlejski  
Lukasz Żarnowiecki  
Maciej Klokowski  
Mateusz Hobbarski  
Michał Szwał  
Mikołaj Kulikowski  
Pawel Czubiński  
Pawel Kołaczyński  
Sebastian Chain  
Sebastian Kowal  
Szymon Fogiel  
Wojciech Korycki

**Additional Programming**  
Pawel Zuczek

**Build Managers**  
Kornel Jaskuła  
Piotr Szeptiuk

**Compliance Specialist**  
Maciej Strużyna

**Lead Technical Artist & Shader Programmer**  
Maciej Jamrozik

**Shader Programmers**  
Aleksander Netzel  
Andrzej Cabaj

**POWERED BY CHROME ENGINE**

**Technology Lead**  
Jakub Klawowicz

**Engine Programming**  
Andrzej Zacharewicz  
Grzegorz Wojciechowski  
Marcin Piaskiewicz  
Michał Mazanik  
Michał Nowak  
Pawel Nowak  
Pawel Rohleder  
Sławomir Strumiecki  
Wojciech Krywult

**Additional Engine Programming**  
Grzegorz Świsłowski  
Jacek Malyszczak  
Krzysztof Nosek  
Maciej Klokowski  
Pawel Czubiński  
Pawel Kołaczyński  
Tomasz Klin

**Lead Tools Engineer**  
Bartosz Bien

**Tools Programming**  
Konrad Kucharski  
Marek Pszczołkowski  
Michał Mocarski

**Additional Tools Programming**  
Grzegorz Dulewicz  
Katarzyna Wereska  
Pawel Wojtasik

**LEVEL DESIGN & LEVEL ART**

**Lead Level Designers**  
Adrian Sikora  
Piotr Pawlaczyk

**Project Senior Level Designer**  
Piotr Mistygacz

**Level Designers**  
Michał Pałka  
Michał Walek

**Additional Level Design**  
Marta Maksymowicz  
Adam Różycki

**Additional Writing**  
Piotr Mistygacz  
Piotr Pawlaczyk  
Rafał W. Orkan  
Pawel Krawczonek

**Lead Level Artist**

Szymon Urban

**Level Artists**Michael Gmur  
Piotr Wojtas  
Paweł Maliński  
Mateusz Piaskiewicz**Additional Level Art**

Jakub Węglarz

**ART & ANIMATION****Art Direction**Paweł Selinger  
Szymon Urban**Lead Concept Artist**

Waldemar Kamiński

**Project Senior Artist**

Wojciech Ostrycharz

**Concept Art**Artur Sadios  
Grzegorz Przybyś  
Jakub Grygier  
Konrad Czernik**Additional Concept Art**

Konrad Okoński

**UI/HUD Design**

Piotr Michalczyk

**Additional UI Art**

Paweł Paliński

**Lead Artist**

Rafał Zerych

**3D Artists**Arkadiusz Jarmuła  
Bartłomiej Walendziak  
Krystian 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 Cutscene Animator**

Dawid Lubryka

**Lead FPP Animator**

Kamil Franosik

**Cutscene Animation**Hubert Jarnecki  
Kamil Franosik  
Paweł Sękal  
Arkadiusz Tomczuk**Animation**Łukasz Muszyński  
Dariusz Kaszycki  
Jakub Brudny  
Krzysztof Nowak  
Bartłomiej Biesiekirski**Additional Animation**

Mikolaj Krawcow

**Motion Capture Specialist**

Michał Stefański

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

**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  
Krystian Pawlik  
Tomasz Ćwik**3D Art**Krzysztof Sapor  
Damian Szymański  
Łukasz Szymaniak  
Michał Bystreń  
Arkadiusz Ojczyk**Additional 3D Art**Arkadiusz Matuszewski  
Tomasz Grenda**UI/HUD Design**

Remigiusz Nowakowski

**Additional Animation**

Mariusz Skrzypczyński

**QA Testers**Leszek Antkiewicz  
Gabriel Starle  
Krystian Markiewicz**US / ENGLISH VERSION****VO Casting & Direction**

Haris 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 - Sinamol 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 Mikolajczyk  
Pawel Aksamit

#### **Director of Localization**

Michal 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 Fouré

#### **Translators**

Angélique Fortun  
Nataschia Veltri

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

Andrzej Wróblewski  
Andrzej Oleszak  
Krystian Machnik  
Karol Kacprzak  
Andrzej Popowski

#### **TECHLAND**

##### **CEO**

Pawel Marchewka

##### **COO**

Pawel Zawodny

##### **CFO**

Kamila Dudek

##### **Retail Director**

Karina Puchala

##### **International Sales Director**

Przemek Marmul

##### **Acquisition Manager**

Jakub Alcer

##### **International Sales Representative**

Anna Pisarska  
Małgorzata Sobieszek

##### **Senior Brand Manager PL**

Tomasz Gawlikowski

##### **Brand Manager PL**

Małgorzata Galińska

##### **Graphics Designer**

Pawel Palinski

##### **HR Manager**

Natalia Selinger

##### **HR Specialist**

Katarzyna Borowiecka

##### **Junior HR Specialist**

Aleksandra Gwara

##### **IT Manager**

Sebastian Helios

##### **IT/Administration**

Marcin Stelmasczyk

#### **THIRD PARTY PARTNERS**

**Alverna 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  
Michal Raczynski  
Daria Michalowska  
Krzysztof Nizielski

##### **Compliance QA**

**Technicians**  
Przemek Brutkowski  
Pawel 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**

Nuestro más sincero agradecimiento va para nuestras esposas, familias y amigos por su comprensión y apoyo.

¡Sin vosotros no habríamos podido hacerlo! ¡Muchas gracias!

# Garantía

Debido a su compleja naturaleza, no se puede esperar que el software esté siempre libre de errores. Por ello, Koch Media no garantiza que los contenidos de este producto cumplan sus expectativas, y que el software funcione sin fallos imprevistos en cualquier circunstancia. Asimismo, Koch Media no asume ninguna garantía sobre las funciones específicas y los resultados de este software más allá de los estándares mínimos actuales de la tecnología de software en el momento de la creación de este programa. Esto mismo se aplica a la precisión o completación de la documentación adjunta.

Koch Media, en caso de que el programa fuera defectuoso en el momento de su entrega de modo que, a pesar de haber sido manipulado correctamente, no pudiera ser usado para el propósito deseado, podrá reparar el producto, entregar una nueva copia o devolver el importe pagado dentro de los dos primeros años desde la fecha de compra. Esto se aplica exclusivamente a los productos comprados directamente a Koch Media.

Para solicitar esta garantía, debe enviar el producto que ha adquirido junto con el comprobante de compra y una descripción del error a la siguiente dirección: Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Koch Media no asume ninguna garantía adicional por daños directos o indirectos resultantes del uso del producto, a no ser que estos daños fueran causados por un uso malintencionado o por una negligencia grave, o bien que dicha garantía fuese legalmente obligatoria.

En cualquier caso, el importe de la garantía queda limitado al precio de compra del producto. Bajo ninguna circunstancia Koch Media asumirá ninguna garantía por cualquier daño imprevisto o por daños atípicos. Esto no afecta a cualquier reclamación que pueda presentar ante el distribuidor en el que adquirió el producto.

Koch Media no asumirá ninguna garantía por los daños causados por un manejo inapropiado, en particular en lo referente al incumplimiento de las indicaciones del manual de instrucciones, la incorrecta puesta en marcha inicial, el manejo inapropiado o el uso de accesorios inadecuados, a menos que Koch Media sea responsable de dichos daños.

# Servicio de atención al cliente

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

## **Koch Media, S.L.U.**

C/ Somera, 7 y 9 - 2ª Planta  
Urbanización La Florida  
28023 MADRID

## **Atención al cliente**

91 406 29 64 (Tarifa telefónica nacional)

Fax: 91 367 74 57

Nuestro horario es de lunes a viernes, de 10:00 a 15:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

**soporte@kochmedia.com**

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, parches, concursos y todo tipo de elementos interesantes acerca de nuestros próximos lanzamientos:

**www.kochmedia.com**      **www.deepsilver.com**

La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento le agradece que haya comprado software original y le INFORMA:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador
- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal, no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 ó a través de correo electrónico en la dirección [abog0042@tsai.es](mailto:abog0042@tsai.es)



For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

**Australia** 1300 365 911  
Calls charged at local rate

**Österreich** 0820 44 45 40  
0,116 Euro/Minute

**Belgique/België/Belgien** 011 516 406  
Tarif appel local/Lokale kosten

**Česká republika** 222 864 111  
Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb.  
Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím  
www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111

283 871 637  
Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line  
Tarifováno dle platných telefonních sazeb

**Danmark** 70 12 70 13  
support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21

**Suomi** 0600 411 911  
0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com  
maanantai – perjantai 15–21

**France** 0820 31 32 33  
prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi

**Deutschland** 01805 766 977  
0,12 Euro/minute

**Ελλάδα** 00 32 106 782 000  
Εθνική Χρασαή

**Ireland** 0818 365065  
All calls charged at national rate

**Italia** 199 116 266  
Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00:  
11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al  
minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

**Malta** 23 436300  
Local rate

**Nederland** 0495 574 817  
Interlokale kosten

**New Zealand** 09 415 2447  
National Rate

0900 97669  
Before you call this number, please seek the permission of the person  
responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute

**Norge** 81 55 09 70  
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt  
support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15

**Portugal** 707 23 23 10  
Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

**España** 902 102 102  
Tarifa nacional

**Россия** +7 (499) 238 36 32

**Sverige** 08 587 822 25  
support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15

**Suisse/Schweiz/Svizzera** 0848 84 00 85  
Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale

**UK** 0844 736 0595  
Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Si aparece alguno de estos símbolos en cualquiera de nuestros productos eléctricos, en la batería o en su embalaje, indica que en Europa el producto eléctrico o la batería no deben desecharse del mismo modo que los residuos domésticos. Para garantizar un tratamiento correcto a la hora de deshacerse del producto y la batería, deséchelos de acuerdo con las leyes locales aplicables o los requisitos de eliminación de baterías y equipos eléctricos y electrónicos. De este modo, ayudará a conservar los recursos naturales y a mejorar los estándares de protección medioambiental en el tratamiento y eliminación de residuos eléctricos.



Este símbolo puede utilizarse en pilas junto con con otros símbolos químicos adicionales. Los símbolos químicos del mercurio (Hg) o del plomo (Pb) aparecerán si la pila contiene más del 0,0005% de mercurio o más del 0,004% de plomo.



TECHLAND®

BLES-00749

"PS", "PlayStation", "PS3", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

4020628507305  
4020628509354