

DEAD ISLAND



PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3.
- Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso.
- Quando si maneggia il disco, evitare di toccarne la superficie.
- Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto.
- Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità.
- Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegi.info.

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegionline.eu

I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation®3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI	GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

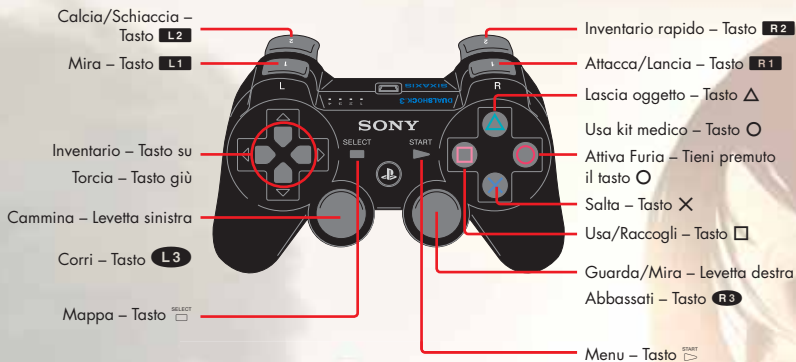
BLES-00749

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PlayStation®3 autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store e PlayStation®Home sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“B”, “PlayStation”, “PS3”, “△×□○”, “SIXAXIS” and “PS3” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS3” 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



Indice

Trama	6
Personaggi	6
Informazioni sui personaggi	6
Scegliere un personaggio	8
Sviluppo dei personaggi	9
Parametri delle armi	9
Modifiche delle armi	10
Note aggiuntive sulle armi	10
Menu principale	12
Modalità di gioco	13
Comandi analogici di combattimento	14
HUD	14
Nemici	15
Credits	16
Garanzia	20
Informazioni tecniche	21

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.**

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

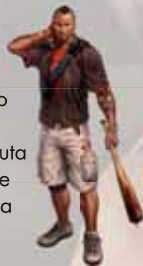
Purna

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'olimpio 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 sprecarle.

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** (bianca)
- **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 per 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 iniziane una nuova.

Opzioni:

- **Gioco:** regola l'audio e le informazioni aggiuntive visibili sullo schermo.
- **Online:** modifica la visibilità sulla rete della tua sessione di gioco attuale o predefinita.
 - **Eventi su Facebook:** puoi consentire a Dead Island di pubblicare i principali eventi di gioco direttamente su un profilo Facebook associato al tuo account PlayStation®Network.
- **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 14).

Extra:

- **Trofei:** controlla e rivedi i tuoi progressi nello sbloccare trofei.
- **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.
- **PlayStation®Network:** la partita è visibile online.

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

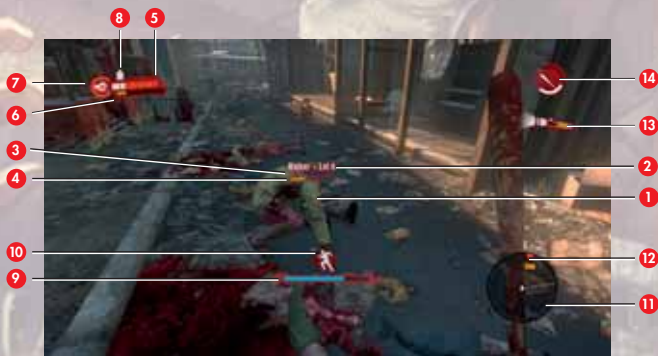
Slot privati: (solo console) il numero di slot che sono disponibili esclusivamente su invito.

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. Nome e livello del nemico preso di mira.
2. Barra della salute del nemico.
3. Barra della resistenza del nemico. Quando scende a zero, il nemico cade a terra.
4. La tua barra della salute.
5. Progressi in punti esperienza verso il prossimo livello.

6. 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.
7. Indicatore di potenziamento: compare quando hai dei punti abilità da investire.
8. 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.
9. Indicatore di posizione (visibile soltanto durante le transizioni).
10. Minimappa: mostra i punti d'interesse e gli obiettivi nelle tue vicinanze, usando gli stessi simboli della mappa principale.
11. Indicatore dell'obiettivo.
12. Indicatore della torcia elettrica.
13. 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 liquido 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 superstite 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 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
Livia 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

DESIGNED AND DEVELOPED BY 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 Klarowicz

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 Malyszek
Krzysztof Nosek
Maciej Klokowski
Pawel Czubiński
Pawel Kołaczyński
Tomasz Klin

Lead Tools Engineer
Bartosz Bien

Tools Programming
Konrad Kucharski
Marek Pszczółkowski
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 ArtistsMichael 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 ArtArtur 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 ArtistsArkadiusz 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 AnimationHubert 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 TalentsAnita 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 TestersDamian 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 SpecialistsPrzemysław 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 ArtistsSebastian Miłosek
Jakub Rozenek**Studio Art Director**

Krzysztof Kwiatek

Lead Artist

Remigiusz Nowakowski

2D ArtArtur 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 TestersLeszek Antkiewicz
Gabriel Starle
Krystian Markiewicz**US / ENGLISH VERSION****VO Casting & Direction**

Haris Orkin

US Voice TalentsPhil 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 Locasoft 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 Paliński

HR Manager

Natalia Selinger

HR Specialist

Katarzyna Borowiecka

Junior HR Specialist

Aleksandra Gwara

IT Manager

Sebastian Helios

IT/Administration

Marcin Stelmasczyk

THIRD PARTY PARTNERS

**Alverno 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 Bivojno
Adam Skalik

QA Technicians

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

Compliance QA Technicians

Przemek Brutkowski
Pawel Kolnierzak
Marcin Bartniczuk
Daniel Jalocho

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!

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 anomali. 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 venga disatteso il manuale, procedure errate, trattamento inappropriato o utilizzo di accessori non adatti, a meno che Koch Media non sia responsabile di tali danni.

Informazioni tecniche:

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

Notes

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 Χραση

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

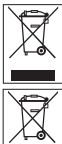
Россия +7 (499) 238 36 32

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.



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.

È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.



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.

4020628087517
4020628088712