

XBOX 360

# DEAD ISLAND RIPTIDE



TECHLAND

Dead Island © Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2013, Techland Sp. z o.o., Poland. All rights reserved. Chrome Engine © Copyright 2013, Techland Sp. z o.o.

4020628511289 • 4020628090869 • 4020628090838

ECD901128 • ECD009086 • ECD009083

Manuel



**⚠ AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

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

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

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

#### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

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

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

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

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

## **Table des matières**

Commandes de jeu .....	4
Xbox LIVE.....	4
L'histoire : Introduction .....	5
Personnages.....	5
Informations sur les personnages.....	5
Sélection du personnage.....	8
Choix d'un personnage .....	8
Allouer les points de compétence .....	9
Développement des personnages .....	9
Paramètres des armes.....	10
Modification des armes .....	11
Explications complémentaires sur les armes .....	11
Menu principal .....	13
Visibilité de la partie .....	14
Commandes de combat analogique .....	14
Interface (HUD).....	15
Ennemis.....	16
Crédits.....	18
Garantie .....	22
Support Technique.....	22

## Commandes de jeu

### Manette Xbox 360



## Xbox LIVE

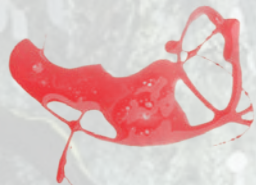
Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).



## L'histoire : Introduction

Ils pensaient avoir échappé aux terreurs de Banoi et avoir survécu à l'apocalypse dans ce paradis. Mais la situation allait prendre une mauvaise tournure...

Un hélicoptère amène les héros en lieu sûr sur un navire militaire, mais une énorme tempête survient et le virus se propage soudain parmi l'équipage. Le cauchemar recommence, et tout espoir s'évanouit au milieu des vagues déchaînées...

## Personnages

Ils pensaient avoir échappé aux terreurs de Banoi et avoir survécu à l'apocalypse dans ce paradis. Mais la situation allait prendre une mauvaise tournure... Pour survivre, leur seule chance est de rester ensemble.

## Informations sur les personnages

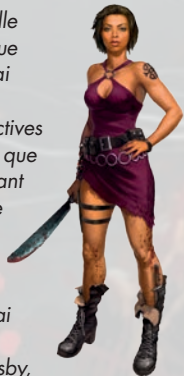
### John

« Mon grand-père a combattu les Japonais ici durant la 2<sup>de</sup> Guerre mondiale et il n'est jamais retourné chez lui. Il a épousé une autochtone. Mon père était un indigène et sergent-major. Il y a donc eu deux générations de militaires avant moi et quand j'avais dix ans, je voulais suivre la même voie. Je voulais devenir soldat et défendre ce pays contre tous les ennemis. J'ai fait mon job. J'ai fait ce qu'on me disait de faire. J'ai toujours suivi les ordres. Jusqu'au jour où ils m'ont donné un ordre que je ne pouvais pas suivre. C'est difficile de décrire ce qu'on ressent quand tout ce en quoi on croit se révèle être un mensonge. Quand les gens en qui vous avez confiance laissent mourir ceux que vous aimez. Aucun de mes commandants n'est né ici. Aucun d'eux ne connaissait ce pays et ses habitants. Ils ne sacrifieraient rien. Ils ont poussé les autres à sacrifier ce qui était cher à leur cœur. Je n'arrive pas à croire que j'ai été le seul à refuser. Et pourtant, personne d'autre ne l'a fait. J'ai été accusé de désertion et de trahison, et condamné à passer le reste de ma vie en prison. Juste pour avoir aidé ce que j'avais juré de protéger. Maintenant, je sais qui est vraiment l'ennemi. La bataille n'est pas finie. J'ai prêté serment et de mon point de vue, John Morgan est toujours un soldat. »



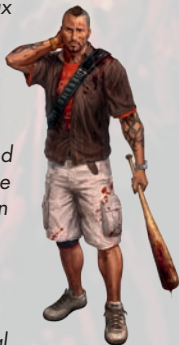
## Purna

« Si une personne a de l'argent, si elle a du pouvoir, elle peut prétendre être aussi angélique qu'elle veut sans que personne ne voie à quel point elle est diabolique. Je l'ai appris à mes dépens quand j'étais officier de police à Sydney. Vous savez combien il y a eu de femmes détectives à moitié aborigènes avant moi ? Aucune. Vous pensez que c'était facile ? Supporter le harcèlement de mes soi-disant collègues ? La moitié me détestait parce que j'étais une femme et l'autre moitié n'aimait pas le fait que ma mère était une Koori. Mais quand ce fichu monde vit ses derniers instants, tout le monde se fout de savoir qui vous êtes ou combien vous avez à la banque. Je l'ai vu à l'hôtel quand l'infection s'est répandue et que les riches mourraient aussi vite que les pauvres. Et à Moresby, quand les autorités ont fait sauter les ponts, piégeant les moins fortunés dans la zone la plus dangereuse. Les riches ne s'en sont pas sortis pour autant. Quand tous les mensonges sont écartés et qu'il n'y a plus que moi entre eux et leur dernière heure, Purna est tout à coup leur meilleure amie. Qu'ils aillent se faire foutre. Je ne suis pas là pour eux. Je suis là pour ceux qui sont vulnérables. Ceux qui vivent dans la peur. Je les protégerai. Et je suis prête à mourir pour eux parce que... j'étais l'une d'entre eux. »



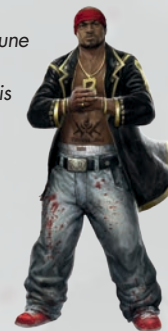
## Logan

« J'ai toujours pensé que je ne valais rien. Même quand j'étais quarterback pro. Même quand j'étais le meilleur joueur, quand je menais mon équipe jusqu'au titre, au fond de moi je me disais que je ne méritais rien de tout ça. Que tout allait s'effondrer. J'avais raison, bordel. Est-ce que j'en ai tiré les leçons ? Est-ce que j'ai changé ? Evidemment non. Je me suis seulement apitoyé sur mon propre sort. A pleurer, pas vrai ? Ben c'est fini ce temps-là. Quand tu vois le monde entier s'écrouler, tu remets un peu tes foutus problèmes personnels à leur place. Je serais mort au Royal Palms si des gens bien n'avaient pas risqué leur vie pour moi. Et je ne parle pas de ce qui est arrivé à Moresby et dans cette putain de jungle. J'ai vu des trucs horribles et à vomir, mon pote, mais j'ai aussi vu des personnes tout sacrifier pour des gens qu'ils connaissent à peine. Quand tu sauves la peau d'un enfoiré totalement terrifié, t'as pas le temps de t'apitoyer sur ton sort. Y a une leçon à tirer de tout ça. Je ne sais pas trop laquelle. Je ne suis pas intelligent à ce point. Mais je sais une chose, mec. Logan Carter n'est pas un aussi gros connard que tout le monde l'imaginait. »



## Sam B.

« Quand j'étais un gosse de la Nouvelle-Orléans, j'avais qu'une envie : faire du rap. Mais mec, la chance ne m'a pas souri jusqu'à «Who Do You Voodoo». C'était juste une blague mais d'un coup je me suis retrouvé plein aux as. J'avais tout ce que je voulais, mec. Tout. Sauf le respect. Personne pensait que j'étais un vrai artiste. Juste un mec sans talent ayant eu la chance de faire un tube. Merde, je me suis mis à les croire. Pas étonnant que j'aie fait aucun autre tube après ça. J'avais rien à raconter. Eh ben, tu sais quoi ? J'ai des trucs à raconter maintenant. Je croyais pas que je verrais un truc aussi triste que Katrina mais cette épidémie... ce qui s'est passé au Royal Palms... ce qui s'est passé à Moresby... on se croirait dans un putain de film d'horreur, mec. Les morts se soulèvent contre les vivants comme si c'était la fin des temps, et peut-être que c'est le cas mais les gens font des trucs hallucinants quand ils sont confrontés au danger. Ceux que tu imaginais tenir bon s'enfuient. Et les tout calmes, ceux que tu remarques même pas, eux, ils lâchent rien, mec. Ils abandonnent tout pour quelqu'un qu'ils connaissent même pas. Y a une chanson à faire là-dessus. Bon sang, je ne sais même pas si je serai encore là au bout du compte. Mais si je suis encore vivant... crois-moi, Sam B aura des trucs à raconter. »



## Xian Mei

« Mon père était inspecteur en chef de la police de Hong Kong. Il est mort quand j'avais dix ans et je me suis dit que je suivrais ses pas. J'ai rejoint la police après avoir fini première de ma promo, mais mes supérieurs n'ont jamais eu l'intention de me laisser devenir un véritable officier de police. Ils pensaient que les femmes n'étaient pas à la hauteur. Mais aujourd'hui... personne ne peut refuser d'admettre qui je suis. Ni ce que j'ai fait et ce dont je suis capable. Je croyais devoir prouver ma valeur à mes supérieurs. Mais je réalise qu'ils ne sont pas supérieurs à moi, et ne l'ont jamais été. Peu importe ce qu'ils pensent. Ce qui importe, c'est ce que je sais, moi. Et je sais que cette tragédie cache bien plus de choses qu'on ne croit. Cette infection, ce fléau, c'est l'homme qui en est à l'origine. Ce n'est pas la nature qui corrige ses erreurs. C'est l'humanité qui se détruit elle-même. J'ai vu comment l'épidémie a dévasté l'hôtel et semé le chaos à Moresby. Je ne sais pas trop d'où elle provient mais je sais que certains, dans ce bas monde, seraient prêts à sacrifier des millions de vies pour empocher des milliards. Ils agissent en toute impunité, avec le consentement de ceux censés nous protéger. Je finirai par révéler les monstres qu'ils sont en réalité. Car je suis Xian Mei, et j'honorerai la mémoire de mon père. »



## Sélection du personnage

### Choix d'un personnage

Chaque survivant jouable est capable d'utiliser toutes les armes, mais il peut apprendre à se servir au mieux de son type d'arme de prédilection.

Tous possèdent des Fureurs uniques : des compétences spéciales nourries par une accumulation de rage. Ces coups spéciaux peuvent renverser le cours du combat, mais uniquement tant qu'il vous reste de la rage ; sachez donc les utiliser à bon escient.

### John : Le spécialiste des arts martiaux



**Compétence Fureur :** Toucher de puissance – John lance des attaques aussi rapides que mortelles avec son bâton.

**Spécialité :** Combat au corps à corps

### Sam B : Le tank



**Compétence Fureur :** Dévastation - Sam devient fou furieux et fracasse tout à coups de poings américains.

**Spécialité :** Armes contondantes

### Xian Mei : La femme assassin



**Compétence Fureur :** Rage sanguinaire - Xian invoque toutes ses compétences d'artiste martiale pour éliminer ses ennemis avec une redoutable précision.

**Spécialité :** Armes tranchantes

### Purna : La meneuse



**Compétence Fureur :** Esprit d'équipe - Face à des chances de survie infimes, Purna pousse un cri de ralliement. Elle fait alors bénéficier ses alliés et elle d'une faculté de régénération et de récupération de n'importe quel type de dégâts, en plus d'un puissant bonus dans divers attributs. Sa compétence lui permet en outre d'utiliser son arme de poing personnelle, même si elle n'a pas d'arme ou de munitions à disposition.

**Spécialité :** Armes à feu

### Logan : Le touche-à-tout



**Compétence Fureur :** Visée précise - Logan devient d'une précision et d'une puissance surnaturelles avec les armes de jet. Il peut alors abattre plusieurs cibles d'un coup.

**Spécialité :** Armes de jet

## Allouer les points de compétence

Après avoir sélectionné un personnage, vous allez devoir lui allouer des points de compétence. Sélectionnez l'un des ensembles de compétences prédéfinis, ou choisissez « Personnalisé » pour allouer vous-même les points.

### Combat

Libérez la fureur de vos attaques sur vos ennemis

### Survie

Restez en vie plus longtemps

### Équilibré

Bon équilibre entre survie et dégâts

### Personnalisé

Les points ne seront pas alloués automatiquement

### Partie sauvegardée

Commencez à jouer avec l'ensemble de compétences de l'une de vos parties sauvegardées pour le même personnage.

### Importer un personnage de Dead Island

Si vous avez déjà joué à Dead Island, vous pouvez importer votre personnage sur Dead Island Riptide. Votre niveau et vos points de compétences seront conservés sur Dead Island Riptide. Après l'importation, vous devrez allouer vos points de compétences dans le menu Compétences.

## Développement des personnages

L'expérience gagnée par un personnage lui permet de gagner des niveaux. Passer un niveau rapporte des points de santé, ainsi que des points de compétences servant à acheter de nouvelles capacités et des bonus. Il existe trois arbres de compétences, chacun contenant un lot d'améliorations différent.

- **Fureur :** le premier arbre de compétences concerne la capacité propre à chaque personnage, susceptible d'améliorer sa puissance et son efficacité.

- **Combat** : cet arbre regroupe les améliorations relatives aux armes et au combat. Il permet de se spécialiser dans certains types d'armes et d'en renforcer l'efficacité.
- **Survie** : le dernier arbre de compétences a trait à des capacités plus générales, utiles pour survivre sur une île infestée de zombies.

## Quêtes

Le jeu propose divers objectifs qui amèneront le joueur à explorer l'île. Toutes les quêtes s'affichent dans l'écran des quêtes du jeu.

## Quête principale

Accomplissez cette chaîne de quêtes pour suivre la trame de l'histoire de Dead Island Riptide. La résolution d'une quête vous mènera à la suivante.

## Quêtes secondaires

Le jeu vous propose d'accomplir diverses quêtes secondaires où vous pouvez obtenir des informations supplémentaires sur l'environnement ou accéder à des fonctionnalités additionnelles qui vous aideront dans votre aventure, comme les barrières électrifiées.

## Quêtes en équipe

En plus des quêtes principales et secondaires, vous pouvez accomplir des quêtes en équipe afin d'augmenter le niveau de votre groupe de survivants. Une équipe avec un niveau plus avancé saura mieux défendre les lieux sûrs et augmentera vos chances de survie.

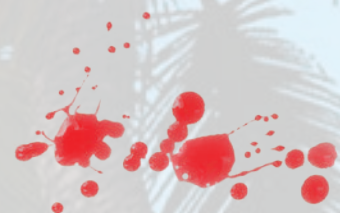
## Paramètres des armes

Toutes les armes possèdent les paramètres suivants :

- **DPS** – dégâts par seconde, reflète la vitesse à laquelle les dégâts sont infligés afin de comparer facilement deux armes.
- **Dégâts** – ce sont les dégâts infligés directement à la santé de la cible.
- **Force** – ce paramètre reflète les dégâts infligés à l'endurance de la cible.
- **Speed** – indique le temps nécessaire pour porter un coup. Les armes lentes sont plus puissantes que les autres.
- **Résistance et état** – La résistance représente le nombre maximal d'attaques que cette arme peut supporter avant de se casser. L'état représente sa condition actuelle, identifiée par une barre blanche autour de l'icône de l'arme.

Chaque arme a aussi un niveau de qualité :

- **Mauvais** (gris)
- **Commun** (blanc)
- **Inhabituel** (vert)
- **Rare** (bleu)
- **Unique** (violet)
- **Exceptionnel** (orange)



## Modification des armes

### Modification

Il est possible de modifier les armes de Dead Island Riptide afin de les rendre plus dévastatrices ou de leur adjoindre des effets supplémentaires. Pour ce faire, vous devez trouver les éléments suivants :

- **Atelier** : ces ateliers spéciaux sont nécessaires pour améliorer, réparer ou modifier une arme.
- **Plan** : l'équivalent d'une liste de courses, répertoriant les matériaux nécessaires à une modification donnée.
- **Pièces** : ces objets éparpillés aux quatre coins de l'île peuvent améliorer vos armes et donc augmenter vos chances de survie.
- **Une arme** : quelque chose de compatible avec le plan que vous comptez utiliser. Rappelez-vous : plus une arme est puissante, plus sa modification sera efficace.

### Améliorations

Les améliorations s'achètent aux ateliers. Ce sont de simples bonus de paramètres pour une arme donnée.

### Réparations

Plus vous utilisez une arme, plus elle s'use. Il est toujours plus économique de maintenir votre arme préférée en état de marche plutôt que de réparer un tas de ferraille inutilisable.

## Explications complémentaires sur les armes

### À propos des armes

La récupération, la fabrication et la personnalisation des armes jouent un rôle crucial dans le monde de Dead Island Riptide. Pour espérer survivre à l'invasion des morts-vivants à Palanai, vous devrez utiliser tout ce qui

vous tombera sous la main pour repousser les hordes de zombies. Bien sûr, toutes les armes ne se valent pas et finissent par se détériorer après une utilisation prolongée. Heureusement, plusieurs possibilités s'offrent à vous pour entretenir ou même améliorer vos armes. Dans ce dernier cas, il ne s'agit pas d'une simple amélioration de statistiques : l'opération a également un impact visuel dans le jeu.

Vous trouverez, disséminés sur l'île, des ateliers, grâce auxquels (à condition de posséder les éléments appropriés) vous pourrez réparer, améliorer ou modifier vos armes. Ces modifications ne seront pas de trop pour résister à la vague de mort qui balaie l'île de Palanai.

Veillez par ailleurs à favoriser les armes de prédilection de votre personnage, c'est-à-dire le type d'armes qu'il manie mieux que les autres. Certains aiment fracasser les crânes, d'autres préfèrent taillader ; d'autres encore optent pour les armes à feu et leurs traditionnels tirs à bout portant. Ces différences se manifestent également dans les arbres de compétences des différents personnages qui fournissent des bonus non négligeables dans la classe d'armes concernée.

### Usure et réparation des armes

Toutes les armes de Dead Island Riptide sont sujettes à l'usure. Après un certain nombre de crânes fracassés ou de tirs ajustés, l'arme perd sensiblement en puissance ; à terme, elle devient totalement inutilisable. Veillez toujours à garder un œil sur l'état de vos armes sous peine de vous retrouver sans défense face aux zombies. Les armes de fortune comme les planches en bois ou les pagaies n'en valent pas forcément la peine ; mais quand vous aurez trouvé, par exemple, votre machette favorite, il peut s'avérer avantageux de la garder bien affûtée en permanence pour décapiter promptement vos vils assaillants.

### Amélioration des armes

En début de partie, la plupart des armes que vous trouverez seront rudimentaires, mais l'essentiel de votre arsenal renferme un potentiel caché. Par exemple, si un pied-de-biche fait maison est un outil contondant tout à fait honnête, c'est en l'améliorant dans un atelier que vous pouvez en tirer la substantifique moelle : un pied-de-biche amélioré fracasse les crânes beaucoup plus aisément que son homologue de base. Les armes à feu, elles aussi, profitent grandement d'un bon entretien. Cependant, comme nous le savons tous, rien n'est gratuit dans la vie ; prenez donc le temps de fouiller l'île à la recherche des objets nécessaires pour optimiser vos armes. Le jeu en vaut la chandelle.

### Modification des armes

Une barre de fer, une planche de bois ou une batte de base-ball, ça ne vous suffit pas ? Vous voulez achever vos adversaires avec classe ? En fouillant l'île, vous trouverez des objets, des armes et - si votre exploration est assez méthodique - des plans. Dead Island Riptide vous offre la possibilité de combiner ces trois éléments pour fabriquer de nouvelles armes mortelles aux effets inédits. Si par exemple vous avez une batte et des clous, assemblez-les dans un atelier pour infliger de lourds dégâts hémorragiques à chaque coup. Si vous avez mis la main sur un couteau de plongée, du décolorant, du câble, du ruban et une montre-bracelet, il vous suffit d'une pincée de créativité pour assembler ces objets et mettre au point une bombe collante. Ce ne sont là que deux des nombreuses possibilités qui s'offrent à vous. Fouillez le monde ouvert de Palanai et essayez de rassembler tout l'arsenal varié et unique que vous propose Dead Island Riptide.

### Stockage supplémentaire

Henry Boyle, l'un des membres de votre équipe, peut transporter des armes et des objets pour vous. Cela peut s'avérer utile si vous ne voulez pas vous débarrasser de votre arme lorsque votre inventaire est plein.

### Zones mortes

Partout dans le monde de Dead Island Riptide, vous trouverez des zones mortes. Ces dernières sont des régions fermées où grouillent des ennemis et des boss spéciaux plus dangereux les uns que les autres. Nettoyer ces zones mortes vous fera gagner de l'XP et de gros butins.

## Menu principal

**CONTINUER** : reprendre la session de jeu la plus récente.

**JOUER** : lancer une partie sauvegardée ou commencer une nouvelle partie.

### OPTIONS

- **Partie** : régler le son et les informations supplémentaires qui apparaissent à l'écran.
- **Vidéo** : régler les graphismes et la performance vidéo.
- **En ligne** : modifier la visibilité réseau de votre session actuelle ou par défaut.
- **Gamma** : régler le niveau de sortie gamma pour optimiser le rendu graphique.
- **Commandes** : régler les différents paramètres de commande et d'interface ; ce menu permet également d'activer les commandes de combat analogique (voir ci-dessous).

## EXTRAS

- **Succès** : mesurez votre avancée dans l'obtention des trophées du jeu.
- **Défis** : mesurez votre avancée dans l'accomplissement d'objectifs supplémentaires qui vous rapportent des bonus d'expérience.
- **Crédits** : la liste des créateurs de Dead Island Riptide.
- Statistiques personnelles : ce menu vous permet de consulter toutes les statistiques pour le profil du joueur sélectionné.
- **Notes du Dr Kessler** : c'est ici que vous collectez tous les types de zombies que vous rencontrez au cours de votre aventure.

## Visibilité de la partie

Vous pouvez choisir de rendre ou non votre partie visible aux autres joueurs en ligne, et de définir le nombre d'espaces publics/privés de la partie.

### Visibilité de la partie

- **Emplacements privés** : votre partie est invisible sur les listes publiques.
- **Emplacements publics** : les autres joueurs peuvent voir votre partie et la rejoindre si la progression de la partie et les paramètres définis pour l'espace public le permettent.

### Zone de visibilité de la partie – Xbox360

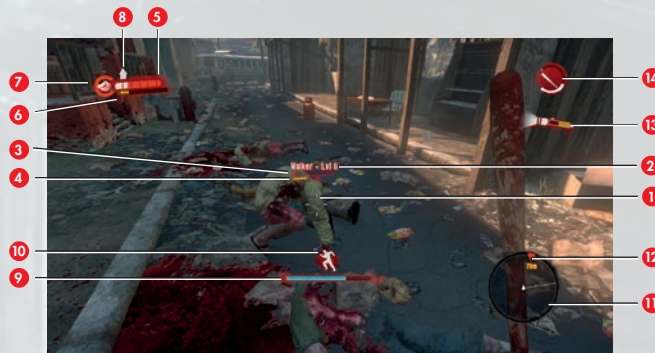
- **Liaison multiconsole** : votre partie est visible uniquement en local.
- **Xbox LIVE** : votre partie est visible en ligne.

**Emplacements publics** : le nombre d'espaces de personnages (1-3) accessibles à tous les joueurs.

## Commandes de combat analogique

Dans la section Commandes du menu Options, vous pouvez modifier le paramètre Type de combat de Digital (par défaut) en Analogique. Il s'agit d'une maniabilité plus réaliste destinée aux joueurs avancés, qui vous offre un contrôle plus poussé de vos attaques. Vous trouverez peut-être ce mode plus immersif et plus ludique ; n'hésitez pas à l'essayer. En mode de combat Analogique, le stick analogique droit est utilisé pour manier votre arme, tout en maintenant **LT**. Orientez le stick analogique droit dans la position de départ de votre coup, puis déplacez-le rapidement dans la direction opposée. Déplacez le stick analogique gauche comme vous le feriez si vous aviez vraiment l'arme à la main. Quel que soit le mode de commande que vous choisissez, vous pouvez consulter à tout moment la configuration de la manette dans le menu Commandes.

## INTERFACE (HUD)



1. Réticule : votre mire pour viser, que ce soit au corps à corps ou avec une arme à feu.
2. Nom et niveau de l'ennemi visé.
3. Barre de vie de l'ennemi.
4. Barre d'endurance de l'ennemi ; à zéro, celui-ci est assommé.
5. Votre barre de vie.
6. XP obtenue et progression vers le niveau suivant.
7. Jauge de rage : tuez des ennemis pour la remplir. Quand elle est pleine, vous pouvez lancer la Fureur dévastatrice propre à votre classe de personnage.
8. Indicateur d'amélioration : apparaît quand vous avez des points de compétences à dépenser.
9. Votre barre d'endurance : l'endurance est nécessaire pour frapper avec une arme de corps à corps, sauter et pousser. Vous perdez un peu d'endurance à chaque fois que vous subissez des dégâts.
10. Indicateur de position (visible uniquement durant les transitions).
11. Minicarte : affiche les objectifs et lieux notables à proximité, en utilisant les mêmes symboles que la carte principale.
12. Marqueur d'objectif.
13. Indicateur de lampe torche.
14. Icône d'arme équipée et indicateur d'état.



## Ennemis



**Contaminé** : ces morts-vivants arpentent l'île de Banoi à pas lents et maladroits, à la recherche de chair à dévorer. Les contaminés compensent leur lenteur par leur nombre et sont très dangereux en groupe.



**Infecté** : rapides, agiles et sournois, les infectés attaquent à vue en annonçant leur présence par un hurlement à vous glacer le sang. Il est conseillé de les abattre à distance ou tout du moins de les affronter un par un.



**Zombie amphibie** : Ennemi très rapide qui rôde en silence dans l'eau et lance des attaques surprises. Se déplaçant généralement en groupe, il représente un grand danger pour les gens voyageant en bateau, attiré par le bruit du moteur.



**Assassin** : Très lent et extrêmement fort, impossible à renverser. Son attaque puissante peut renverser les joueurs. Extrêmement dangereux dans les espaces confinés, il apparaît rarement seul.



**Noyé** : du corps gonflé et partiellement décomposé de cet ennemi s'écoule une vase corrosive qui peut blesser, aveugler ou désorienter à distance. Les noyés sont plus difficiles à tuer que les autres car leurs tissus sont très résistants.



**Berserker** : extrêmement coriaces, puissants et féroces, ces morts-vivants avaient déjà perdu l'esprit avant l'infestation. À présent, leur seule raison d'être est de poursuivre les survivants, pour les tuer d'un seul coup en leur fonçant dedans. Face à ces terrifiants morts-vivants, les attaques frontales sont inefficaces.



**Boucher** : version plus puissante et coriace de l'infecté, le boucher cherche à vous étripier de toute la force de ses membres (ou du moins de ce qu'il en reste). Il est très difficile à combattre au corps à corps à cause de ses réflexes fulgurants et de sa tendance à bondir sur ses proies. Privilégiez les attaques à distance.



**Kamikaze** : cette infortunée créature piégée dans un corps défiguré, parcouru de pulsations, conserve un semblant de conscience, bien que son instinct ne le pousse à s'approcher des survivants non infectés que pour s'autodétruire en emportant ses victimes dans la mort. Combattre des kamikazes à courte portée ou dans un espace confiné est... suicidaire, justement.



**Hurlleur** : Rapide et dangereux, il surgit toujours avec un groupe d'autres ennemis. S'il parvient à s'approcher suffisamment, son hurlement peut étourdir le joueur, rendant toute attaque impossible.



**Lutteur** : Ennemi lent qui lance des attaques de zone. Son attaque peut renverser le joueur. Hautement résistant aux attaques et impossible à renverser.



**Grenadier** : Ennemi lent, attaque à une grande distance en lançant des morceaux toxiques de son propre corps. Lorsque vous vous battez contre cet ennemi, utilisez sa lenteur à votre avantage et attaquez-le dans le dos, où se trouve son point faible : une bouteille explosive.

## Fonctionnalité de communication en coop.

Dead Island Riptide supporte une nouvelle fonctionnalité de communication en coop, permettant une meilleure coordination. Au cours d'une partie multijoueur, vous pouvez marquer divers objets (ennemis, butin, portes, points sur le sol) pour les autres joueurs. Le marquage est accompagné d'un commentaire vocal et d'une icône visible de tous les joueurs. Pointez simplement votre viseur sur un objet et envoyez la commande.

# Crédits

## DEVELOPED AND DESIGNED BY TECHLAND

### Techland Warszawa

**Lead Designer and Producer**  
Jacek Brzeziński

**Lead Level Designer and Producer**  
Marek Soból

**Lead Gameplay Designer**  
Jakub Styliński

**Art Director**  
Krzysztof Kwiatek

**Lead Artist**  
Łukasz Skurczyński

**Lead Programmers**  
Krzysztof Salek  
Tomasz Soból

**Story Design**  
Jan Bartkowiak  
Tomasz Duszyński  
Magdalena Tomkowiak

**Written By**  
Tomasz Duszyński  
Maciej Jurewicz  
William Harms  
Harris Orkin  
Magdalena Tomkowiak

**Gameplay Design**  
Maciej Mach

**Level Design, Quest Design and Scripting**  
Michał Pałka  
Rafał Polito  
Danuta Psuty  
Michał Stawicki  
Wiktor Szymański

**Additional Level and Quest Design**  
Łukasz Chmielewski  
Łukasz Maj

**Concept Art and UI Art**  
Mikołaj "Cybel" Piszczako

**Concept Art**  
Maciej Janaszek

**Level Art**  
Rafał Mała  
Łukasz Michalczyk  
Sebastian Miłosek  
Sebastian Stęplewski

**2D Art**  
Damian Bajowski  
Maciej Janaszek  
Jarosław Koszewski  
Justyna Leszczyńska

**3D Art**  
Michał Bystrek  
Krzysztof Sapor  
Łukasz Szymaniak

**Character Art**  
Izabela Zelmańska

**Additional Character Art**  
Virtuos

**Additional 2D Art**  
Tomasz Cwik  
Paweł Dobosz  
Urszula Koc  
Mateja Petkovic  
Nikolay Stoyanov  
Michał Strzeżek  
Marta Szymańska

**Additional FX**  
Tomasz Borowiecki

**Additional Video**  
Studio BX

**Animation and Additional Cinematics**  
Paweł Sękal  
Andrzej Zawada

**Additional Animation**  
DashDot

**Programming**  
Kamil Kaczmarski  
Karol Kosacki  
Janusz Szmigielski  
Juliusz Toczydłowski

**Audio Lead**  
Krzysztof Lipka

**Sound Design**  
Adam Skorupa

**Additional Sound Design**  
Paweł Daudzward  
Piotr Niedzielski

**Music**  
Paweł Błaszczak

**VO Casting and Direction**  
Harris Orkin  
Amanda Wyatt

**Motion capture actors**  
Anita Balcerzak  
Kamil Bończyk  
Wojciech Chowaniec  
Łukasz Czerwiński  
Paweł Ferens  
Agnieszka Jania

Maciej Kowalik  
Maciej Kwiatkowski  
Agnieszka Przystrzelska-Świderska  
Michał Szwed

**Localisation Manager**  
Michał Rainert

**Localisation Assistant**  
Szymon Frąszczak

**QA Manager**  
Piotr Szymański

**QA**  
Marcin Bartniczak  
Krzysztof Mierzejewski  
Bartłomiej Rudyk

**Localisation QA**  
Marcin Nowacki

**Additional QA**  
Marcin Kierzniewski

### ENGLISH VOICE-OVER ACTORS

Kim Mai Guest - Xian Mei  
Peta Johnson - Purna  
Phil Lamarr - Sam B  
David Kaye - Logan  
Adam Croasdel - John Morgan  
Andy McPhee - Colonel Hardy  
Jon Curry - Frank Serpo  
Jean Gilpin - Dr. Jane and various characters  
Jennifer Cruise - Harlow  
Marcella Lentz-Pope - Jacqueline, Angel Guerra, and Rose  
Dave B. Mitchell - Trevor  
Patricia Belcher - Chimamanda and various characters  
Andre Sogliuzzo - Dr. Kessler and various characters  
Kevin Daniels - Dr. Cecil and various characters  
Adam G - Wayne and various characters  
Keone Young - Marvin and various characters

**Recorded at the Famous Radio Ranch in Los Angeles, California**

**Lead Engineer**  
Andrew Meisner

### SONGS

"Who Do You Voodoo"  
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)  
Josef Lord (Writer/Performer)  
Harris Orkin (Writer)  
"No Room In Hell"  
Christopher H. Knight (Writer/Performer/Producer)  
Josef Lord (Writer/Performer)  
Harris Orkin (Writer)

**Additional VO recordings**  
George Ledoux

**CEO**  
Marek Soból

**Technical Support**  
Marcin Kierzniewski  
Radosław Nojak

**Studio Assistant**  
Magdalena Faszczewska

**Special Thanks**  
Paweł Gilecki  
Emil Jaworski  
Jakub Majcherek  
Michał Maślany  
Kamil Oberszt  
Jan Oliński  
Aleksander Pelc  
Krzysztof Porada  
Piotr Pytko  
Mateusz Skrok  
Michał Jerzy Sobczak  
Marcin Surosz  
Tomasz Szymoński  
Łukasz Świecki  
Mateusz Tomasiak  
Bartłomiej Waszczuk  
Michał Włodarczyk  
Marek Zdziarski  
Marcel Garbarczyk

**Additional QA**  
Marcin Kierzniewski

### Techland Wrocław

**CEO and Creative Director**  
Paweł Marchewka

**COO and Executive Producer**  
Paweł Zawodny

**Production**  
Maciej Binkowski  
Adrian Ciszewski  
Przemysław Kawecki

**Additional Production**  
Grzegorz Łącki

**Outsource Manager**  
Małgorzata Mitrega

**Art Department Manager**  
Adrian Kornecki

**Asset Manager**  
Rafał Zerych

**Lead of Level Art and Level Design**  
Adrian Sikora

**Additional Level and Quest Design**  
Jacek Matuszewski  
Piotr Mistygacz  
Piotr Pawlarczyk

**Additional Level Art**  
Paweł Maliński  
Matusz Piskiewicz

Szymon Urban  
Piotr Wojtas

**Concept Art**  
Wojciech Ostrycharz

**Character Art**  
Dariusz Kaszycki  
Magdalena Kojder  
Sławomir Latos  
Mateusz Manes  
Jan Siomin

**Additional Character Art**  
Seweryn Niedzielski

**Cinematic Artists**  
Jan "Janusz" Borkowski  
Dawid Lubryka  
Hubert Jarnecki

**Animation Department Line Manager**  
Dawid Lubryka

**Additional Animation**  
Kamil Franosik  
Dariusz Kaszycki

**Motion Capture**  
Michał Stefański

**Special Effects**  
Dominik Gajewski

**Additional Special Effects**  
Łukasz Kozak

**Lead Technical Artist**  
Maciej Jamrozik

**Technical Artist**  
Sławomir Latos

**Audio**  
Paweł Błaszczak  
Tomasz Gruszka

**Additional Gameplay Programming**  
Maciej Binkowski  
Sebastian Chain  
Paweł Czubiński  
Szymon Fogiel  
Janusz Gruca  
Kornel Jaskuła

**Additional Level and Quest Design**  
Tomasz Klin  
Maciej Kłokowski  
Paweł Kolażyński  
Michał Stachowiak  
Kamil Szuwalski

**HR Manager**  
Natalia Selinger

**HR**  
Katarzyna Borowiecka  
Aleksandra Gwara  
Matylda Siuta-Brodzińska

**CFD**  
Kamila Dudek

**Business Development Director**  
Przemek Marmul

**3rd Party Business Development Manager**  
Jakub Alcer

**1st Party Business Development Manager**  
Małgorzata Sobieszek

### POWERED BY CHROME ENGINE 5

**Technology Lead**  
Jakub Klarowicz

**Engine Programming**  
Andrzej Zacharewicz  
Grzegorz Wojciechowski  
Marcin Piskiewicz  
Michał Mazanik  
Michał Nowak  
Paweł Nowak  
Paweł Rohleder  
Sławomir Strumecki  
Wojciech Krywuit

**Additional Engine Programming**  
Grzegorz Świątowski  
Jacek Małysek  
Krzysztof Nosek  
Maciej Kłokowski  
Paweł Czubiński  
Paweł Kolażyński  
Tomasz Klin

**Lead Tools Engineer**  
Bartosz Bień

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

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

**Additional 3rd Party Tools**  
Marek Znamirowski

**QA Manager**  
Tymoteusz Steczowicz

**QA**  
Tomasz Jerkiewicz  
Tomasz Kassa  
Karol Kozłowski  
Michał Stachowiak  
Kamil Szuwalski

**HR Manager**  
Natalia Selinger

**HR**  
Katarzyna Borowiecka  
Aleksandra Gwara  
Matylda Siuta-Brodzińska

**CFD**  
Kamila Dudek

**Business Development Director**  
Przemek Marmul

**3rd Party Business Development Manager**  
Jakub Alcer

**1st Party Business Development Manager**  
Małgorzata Sobieszek

**Business Development Specialist**  
Krzysztof Kusak

**International Marketing and PR Director**  
Paweł Kosiński

**International Brand Management**  
Radosław Grabowski  
Błażej Krakowiak  
Przemysław Mróz  
Marcin Traczyk

**Senior Graphic Designer**  
Paweł Paliński

**DarkReactor.com**

**Additional 3D Art**  
Eric Abdul  
Rafał Brożyniak  
Michał Krzymin  
Michał Kubas

**Alvernia Studios**

**Producer**  
Piotr Gamracy

**Head of Motion Capture Department**  
Łukasz Zawłocki

**Motion Capture Specialists**  
Tomasz Wilewski  
Tomasz Kowalczyk

**Mocap Data Cleaners**  
Mateusz Doktor  
Łukasz Salabura  
Krzysztof Wachowski

**CUTSCENES**

**Supervisors**  
Piotr Gamracy  
Łukasz Zawłocki

**Cutscene Animator**  
Michał Gamrat

**Cutscene Processing**  
Łukasz Zawłocki

**GreenLink**

**CEO**  
Costin Mihai

**Studio Manager / Project Coordinator**  
Ionut Roman

**QC Consultant**  
Mihai Vasile

**QC Testers**  
Bogdan Valentin Balan  
Cosmin Mihai  
Dan Ionel  
George Iulian

Laura Savu  
Marian Enache  
Tiberiu Munteanu

**Sc Quantic Lab Srl**

**CEO**  
Stefan Seicarescu

**Project Manager**  
Marius Popa

**Project Lead**  
Sebastian Secasiu

**Xbox 360 COMPLIANCE TEAM**

**Lead Tester**  
Zoltan Szilagyi

**Testers**  
Attila Ujvari  
Gabriel Ardelean  
Vlad Rozsa  
Aleta Pojar  
Tudor Simu

**TESTRONIC LABORATORIES**

**Head of QA**  
Erik Hittenhausen

**Games Operations Manager**  
Pietro Faccio

**Games QA Manager**  
Julian Mower

**Compliance Coordinator**  
Adam Biwojno

**Senior Compliance Technician**  
Paweł "Piekarz" Kolnierzak

**Compliance Technicians**  
Adam Borysewicz  
Przemek Brutkowski  
Daniel Jalocho  
Maria Kerner  
Damian Pawlowski

**TRANSLATION**

**German, French, Spanish**  
VioletMedia GmbH  
Munich

**Italian**  
Vertigo Translations

**Translation**  
Davide Solbiati  
Rossella Mangione

**Quality Assurance**  
Ilaria Fusè  
Claudia Mangione

**Polish**  
Localsoft

**PUBLISHED BY DEEP SILVER**

**Development Director**  
Vivien Dollinger

**Executive Producer**  
Guido Eickmeyer

**International Director Production**  
Christian Moriz

**Lead Creative Producer**  
Sebastian Reichert

**Senior Producer**  
Christian Grunwald

**Creative Producer**  
Alex Toplansky

**Art Director**  
Nikolay Stoyanov

**Concept Art**  
Mateja Petkovic

**Product Manager**  
Achim Meyer  
Mathias Boxleitner

**Release Manager Games**  
Christopher Luck

**Localisation Manager**  
Lukas Kotrly

**Product Release Manager**  
Daniel Gaitzsch

**QA Lead**  
Vincent Omodei

**INTERNATIONAL MARKETING**

**Commercial Director**  
Menno van der Bil

**Senior Brand Manager**  
Vincent Kummer

**Brand Manager**  
Rupert Ochsner

**Head of Art**  
Christian Lohlein

**Senior Art Conceptor**  
Philipp Foly

**Junior Art Conceptor**  
Jennifer Demuth

**Video Expert**  
Thomas Sighart

**Senior PR Manager International**  
Martin Metzler

**Online Marketing**  
Jörg Spormann  
Daniel Langer

**Community Manager**  
Maurice Tan

**NORTH AMERICA**

**Manager of Marketing and PR**  
Aubrey Norris

**North American Marketing**  
Jon Schutts  
Ryan Avery  
**UNITED KINGDOM**

**Sales and Marketing Director**  
Northern Europe  
Paul Nicholls

**UK Marketing**  
Amy Namihias  
Peter Ballard  
Nick Turner

**GERMANY/AUSTRIA/  
SWITZERLAND**

**Marketing Director**  
Mario Gerhold

**German Marketing**  
Kay Jungmichel  
Cecile Schneider  
Martin Wein

**NORDIC**

**General Manager**  
Martin Sirc

**Marketing and PR Manager**  
Marcus Legler

**SPAIN**

**Marketing Director**  
Oscar del Moral

**Spanish Marketing**  
Roberto Serrano  
Carolina Moreno  
Gustavo Voces

**ITALY**

**Marketing Manager**  
Daniele Falcone

**Italian Marketing**  
Michele Minelli  
Frida Romano  
Paola Menzaghi

**FRANCE**

**Marketing Manager**  
Emmanuel Melero

**French Marketing**  
Paul Latrasse  
Barbara Allart  
Anne Chantreau  
Lucie Saulnier  
Caroline Ferrier

**BENELUX**

**General Manager**  
Hans Lange

**Marketing and PR**  
Yvette Hes  
Koenraad Parreïn

**Laboratoires Bug-Tracker inc.**

**President and CEO**  
Antoine Carre

**General Manager**  
Paquito Hernandez  
Juan Li

**Project Manager**  
Fausnel Meus  
Drew Montpetit

**Lead Tester**  
Fabrice Petit  
Ronny Meng

**Testers**  
Jean-Rénoald Almonay  
Jérémy Clowez  
Emanuela Argetta  
Thomas Chouteau  
Lovic Fortin  
Patrick Rocheleau  
Sebastiano Sforza  
Adrià Camprubi Rovira  
Jean-Pierre Braïdy  
Sophie Chartrand  
Carlos Carreiro Raposo  
Marta Fornos

Romain Meilhon  
Isaak Shalfoun  
Jean-Sebastien Vallée  
Chloé Bury  
Jaime Silva Valencia  
Claudio Eusebio  
Giuseppe Cusenza  
Damien Fourmet  
Vincent Mérier  
Lynn Li  
Kevin Ye  
Peter Pu  
Trent Li  
Ronny Meng  
Sarah Liu  
Tommy Xu  
Andy He  
Master Yang  
Seath Bi

**GloboLoc GmbH  
The Game Localization Company**

**CEO**  
Horst Baumann  
Daniel Langer

**LQA Manager**  
Holger Mischke

**LQA TESTERS**

**English**  
Gabriel Loeb  
Christine Regan

**French**  
Antoine Monteuil  
Mathieu Fumy

**Italian**  
Richard Molkow  
Stefano Marcoz

**German**  
Sebastian Sparr  
Emil Heimpel

**Spanish**  
Aina Climent  
Oscar Manzano



## Garantie

Du fait de leur complexité, les logiciels ne sont jamais exempts d'erreurs. Pour cette raison, Koch Media ne peut pas vous garantir que le contenu de ce produit répondra à vos attentes, ni que ce logiciel fonctionnera parfaitement dans toutes les conditions d'utilisation. Par ailleurs, Koch Media n'assume aucune garantie concernant les fonctionnalités spécifiques et les résultats au-delà du standard minimum actuel admis pour la technologie logicielle au moment où ce produit a été conçu. Les mêmes restrictions s'appliquent concernant la précision et/ou l'exhaustivité de la documentation qui l'accompagne.

Si ce programme s'avère défectueux au déballage et que, malgré toutes les précautions, son utilisation est rendue impossible, Koch Media pourra au choix corriger le produit, en fournir un autre exemplaire, ou bien rembourser le prix payé pour son acquisition dans un délai de deux ans suivant la date d'achat. Ceci s'applique exclusivement aux produits acquis directement auprès de Koch Media.

Pour faire valoir cette garantie, vous devez retourner le produit accompagné de sa preuve d'achat et d'une description du problème à l'adresse suivante : Technischer Dienst, c/o Koch Media GmbH, Lochhamer Str. 9, D-82152 Planegg, Germany. Koch Media n'assume aucune autre garantie en cas de dommages directs ou indirects résultant de l'utilisation de ce produit, sauf si ces dommages sont la conséquence d'une volonté de nuire ou d'une négligence, ou si la loi impose une telle garantie.

Dans tous les cas, le montant couvert par cette garantie ne peut excéder le prix initialement payé pour l'achat du produit. En aucun cas Koch Media ne peut garantir les dommages inhabituels ou de nature imprévisible. Ceci n'affecte en rien les réclamations à l'encontre du distributeur qui vous a revendu ce produit.

Koch Media n'assume aucune garantie pour les dommages découlant d'une mauvaise utilisation, notamment en cas de non-respect des instructions fournies par le manuel, d'une procédure non suivie, d'une utilisation inappropriée ou de l'utilisation d'accessoires inadéquats, sauf si Koch Media est responsable de tels dommages.

## Support Technique

# KOCH MEDIA

Support technique : 0825 15 00 58\*

Du lundi au vendredi de 10h à 19h - 0,15 € / mn

<http://support.kochmedia.fr/>

\* 10€ de téléphone uniquement, accessible de France Métropolitaine.  
A partir des 08M, 10M et de Téléorange, merci de contacter notre support technique par Email.