

The background of the cover features a character in a dark, heavily detailed space suit with glowing blue accents on the helmet and chest. The character is holding a large, rusted, and mechanical-looking weapon. The setting is a bright, icy, and desolate landscape with a large, cratered planet or moon in the sky.

# DEAD SPACE™ 3

VISCERAL  
GAMES™



## SPIS TREŚCI

WSTĘP .....	1	ROZGRYWKA .....	6
STEROWANIE .....	2	RIG (UKŁAD INTEGRACJI	
WPROWADZENIE .....	3	ZASOBÓW) .....	7
MENU GŁÓWNE .....	4	BENCH (WARSZTAT) .....	8

## WSTĘP

Isaac Clarke powraca, by razem z bezlitosnym żołnierzem Johnem Carverem wprowadzić w życie ryzykowny plan, którego celem jest ostateczne pokonanie nekromorfów. Clarke i Carver wspólnie zbadają skutą lodem planetę Tau Volantis, skrywającą klucz do powstrzymania zarazy. Zdobędzie go tylko ten, kto sprostą morderczym lawinom, zaśniężonym zboczom i dzikim pustkowiom. Bohaterowie będą musieli stawić czoła przerażającym wrogom i zabójczo groźnemu otoczeniu, aby zapobiec nadciągającej apokalipsie i ocalić ludzkość.

## STEROWANIE

### STEROWANIE DOMYŚLNE

Poruszanie się	W/S/A/D
Skok (nieważkość)	ALT
Rozglądanie się	Mysz
Kucanie	X
Lokalizator	B (przytrzymaj)
Bieg	SHIFT (przytrzymaj)
Przewrót	CTRL
Celowanie	PPM
Walka wręcz	LPM
Strzał podstawowy	LPM (podczas celowania)
Zdeptanie	SPACJA
Strzał alternatywny	Kółko myszy (podczas celowania)
Wybór broni	1/2/3 lub kółko myszy
Akcja/Otwarcie	E
Przeładowanie	R
Szybkie leczenie	Q
Kineza	F (podczas celowania)
Moment obrotowy	F (w miarę dostępności po użyciu kinezy)
Odnowienie stazy	C
Staza	C (podczas celowania)
Ekwipunek/RIG	TAB
Pauza	ESC



## WPROWADZENIE

### WYŚWIETLACZ HUD



### HUD – PODSTAWY

Podczas gdy RIG pozwala Ci przez cały czas śledzić poziom zdrowia i stazy Isaaca, wyświetlacz HUD informuje o tym, jaki zapas amunicji masz do swojej dyspozycji. Dzięki ograniczonemu wyświetlaczowi HUD możesz skupić się na przeciwnikach i otoczeniu, a jednocześnie wystarczy Ci jeden rzut oka, by sprawdzić swój aktualny status.

Gdy wycelujesz broń, pojawi się obok niej liczba oznaczająca, ile strzałów możesz jeszcze oddać bez przeładowania. Jeśli korzystasz z broni posiadającej górne i dolne narzędzie, wyświetlone zostaną dwie liczby – górna dla broni głównej i dolna dla dodatkowej. Przeładowanie uzupełnia amunicję dla obu narzędzi.

### MENU PAUZY

Wejdź do menu pauzy, aby rozpocząć grę od ostatniego punktu kontrolnego, zaprosić do gry znajomego, zmienić ustawienia oraz przeglądać osiągnięcia, postępy i odblokowane elementy. Dostępna jest tu również opcja wyjścia z gry.

#### Checkpoint Restart (Zacznij od punktu kontrolnego)

Rozpocznij rozgrywkę od ostatniego punktu kontrolnego. Pamiętaj jednak, że niezapisane postępy zostaną utracone.

#### Invite Friend (Zaprosz znajomego)

Zaprosz do gry znajomego.

#### Settings (Ustawienia)

Dostosuj ustawienia audio/video, opcje gry, poziom trudności i nie tylko.

#### Achievements (Osiągnięcia)

Przeglądaj dotychczasowe dokonania.

#### Progress and Unlocks (Postępy i odblokowania)

Przeglądaj ukończone poziomy trudności, zebrane artefakty, wykonane zadania opcjonalne, a także znalezione dzienniki i części broni.

#### Save and Quit (Zapisz i wyjdź)

Zapisz swój ekwipunek i wróć do menu głównego.

## ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Funkcja autozapisu zapamiętuje Twoje postępy i stan ekwipunku w punktach kontrolnych. Aby wczytać ostatni punkt kontrolny, naciśnij **ESC** i wybierz opcję CHECKPOINT RESTART.

## MENU GŁÓWNE

To menu pojawia się na ekranie przed rozpoczęciem rozgrywki i zawiera następujące opcje: Kampania jednoosobowa, Kampania w trybie współpracy, Tryby rozgrywki, Ustawienia, Zawartość do pobrania oraz Dodatki.

### SOLO CAMPAIGN (KAMPANIA JEDNOOSOBOWA)

Wybierz, aby rozpocząć rozgrywkę w trybie dla jednego gracza, kontynuować od ostatniego punktu kontrolnego lub rozegrać ponownie wybraną część kampanii.

#### Continue from Last Save (Kontynuuj od ostatniego zapisu)

Rozpocznij rozgrywkę od ostatniego punktu kontrolnego.

#### Continue Story (Kontynuuj fabułę)

Rozpocznij rozgrywkę od ostatniego punktu fabularnego.

#### Chapter Select (Wybór rozdziału)

Wybierz rozegrany wcześniej rozdział oraz punkt kontrolny, od którego chcesz rozpocząć zabawę.

### CO-OP CAMPAIGN (KAMPANIA W TRYBIE WSPÓŁPRACY)

Wybierz tę opcję, aby dołączyć do publicznej gry w trybie współpracy, wyszukać grających znajomych, stworzyć prywatną grę ze znajomymi lub udostępnić grę publiczną, do której będą mogli dołączyć inni gracze. Aby móc grać w trybie współpracy, musisz zalogować się do swojego konta Origin.

#### Quick Match (Szybka gra)

Dołącz do trwającej gry publicznej.

#### Find Friends' Games (Wyszukaj gry znajomych)

Sprawdź, czy któryś ze znajomych gra aktualnie w *Dead Space™ 3*.

#### Create Private Game (Stwórz grę prywatną)

Stwórz kampanię w trybie współpracy, do której będą mogli dołączyć zaproszeni gracze.

#### Create Public Game (Stwórz grę publiczną)

Stwórz grę w trybie współpracy, dostępną dla wszystkich graczy.

### NEW GAME+ MODES (TRYBY NOWEJ GRY+)

Rozegraj kampanię *Dead Space 3* w całkiem nowy sposób. Aby odblokować dodatkowe tryby, ukończ grę na dowolnym poziomie trudności.

#### New Game+ (Nowa gra+)

Aby odblokować ten tryb, musisz ukończyć grę jeden raz. Twój ekwipunek i uzbrojenie zostaną przeniesione do nowej gry, ale postępy w toku fabuły zostaną zresetowane.

#### Classic (Klasyczny)

Tryb rozgrywany w duchu pierwszej części *Dead Space™*.



Pure Survival (Przetrwanie)

Hardcore

Tryb kładący nacisk na zarządzanie zasobami.

Tryb wymagający większych umiejętności niż Hard (Wysoki) i Impossible (Niemożliwy).

## SETTINGS (USTAWIENIA)

W tym menu możesz dostosować ustawienia ekranu, rozgrywki i kontrolera, a także zapoznać się z jego obłożeniem.

**A/V Settings**  
(Ustawienia audio/wideo)

Dostosuj jasność obrazu i głośność dźwięku, włącz lub wyłącz napisy.

**Game Settings**  
(Ustawienia rozgrywki)

Włącz lub wyłącz lokalizator partnera w trybie współpracy, zdecyduj, czy chcesz pominąć szkolenia, włącz lub wyłącz wibracje i dostosuj opcje celowania.

**Controller Settings**  
(Ustawienia kontrolera)

Odwróć oś x i y, zmień czułość kontrolera.

**Controller Map**  
(Obłożenie kontrolera)

Zapoznaj się z domyślnymi oraz alternatywnymi schematami obłożenia kontrolera.

## DOWNLOADABLE CONTENT (ZAWARTOŚĆ DO POBRANIA)

Przejrzyj listę funkcji i elementów dostępnych do kupienia, w tym kombinezonów, uzbrojenia, pakietów zasobów i broni, ulepszeń robotów-zbieraczy i nowych epizodów.

## EXTRAS (DODATKI)

Skorzystaj z tego menu, aby przejrzeć postępy, przypomnieć sobie fabułę serii *Dead Space* i obejrzeć listę twórców gry.

**Progress and Unlocks**  
(Postępy i odblokowania)

Przeglądaj postępy w rozgrywce dla każdego rozdziału, zebrane artefakty i nie tylko.

**Previously On (Streszczenie fabuły)**

Obejrzyj film pozwalający zapoznać się ze światem i fabułą serii *Dead Space*.

**Credits (Twórcy)**

Obejrzyj listę twórców gry *Dead Space 3*.

## ROZGRYWKA

### EKWIPUNEK

Kluczem do sukcesu jest pozyskiwanie użytecznych przedmiotów, takich jak zestawy medyczne. Gdy w świecie gry zobaczysz pojemnik, naciśnij **SPACJĘ**, aby na niego nadebrać, lub kliknij LPM, aby wykonać atak wręcz i go otworzyć. Następnie naciśnij **E**, aby dodać znaleziony przedmiot do swojego wyposażenia. Naciśnij **I**, aby otworzyć ekran wyposażenia i przeglądać posiadane przedmioty, używać zestawów medycznych, ekwipować uzbrojenie i nie tylko.

### DRABINY

Drabiny, na które możesz wejść, mają niebieskie uchwyty. Naciśnij **E**, aby wejść na drabinę, a następnie wspinaj się lub schodź po niej.

### OPUSZCZANIE SIĘ NA LINIE

Opuszczając się na linie naciskaj **SHIFT**, aby odbijać się od ścian urwiska. Możesz przemieszczać się w dół i z boku na bok, unikając spadających kamieni. Od czasu do czasu stracisz równowagę, ale po jej odzyskaniu będziesz mógł kontynuować opuszczanie się na linie.

### STAZA

Naciśnij **C** w trybie celowania, aby zaatakować przeciwnika stazą. Staza spowalnia wrogów i ułatwia ich trafienie. Staza może być również używana podczas eksploracji. Korzystaj z niej, aby spowalniać wentylatory oraz inne ruchome przeszkody.

### KINEZA

Dzięki kinezie możesz podnosić obiekty, które zagrażają Ci drogę, a także rzucać nimi we wrogów. Gdy zobaczysz obiekt, który chcesz przemieścić lub rzucić, kliknij i przytrzymaj PPM, aby wycelować w obiekt, następnie przytrzymaj **F**, aby go chwycić i przenieść. Puść **F**, aby upuścić obiekt lub kliknij LPM, aby rzucić go we wskazane miejsce. Możesz również otwierać drzwi i zamki przy pomocy momentu obrotowego, wielokrotnie naciskając **F** podczas korzystania z kinezy.

### ZASOBY

Używaj zasobów do tworzenia broni i przedmiotów w warsztacie. Korzystaj z robotów-zbieraczy, aby lokalizować ukryte składy zasobów. Zdobyte w ten sposób zasoby będą dostępne, gdy następnym razem skorzystasz z warsztatu. Sprzedając przedmioty wytworzone w warsztacie, otrzymasz zwrot połowy zasobów, jakie pochłonęło ich wytworzenie. Posiadane przez Ciebie zasoby widoczne są po prawej stronie ekranu ekwipunku.



## ROBOTY-ZBIERACZE

Zadaniem robotów-zbieraczy jest pomoc użytkownikowi w lokalizacji składów z zasobami. Składy z zasobami wydają charakterystyczny dźwięk, więc wsłuchuj się w odgłosy otoczenia, aby w odpowiednim momencie skorzystać z pomocy robota-zbieracza.

Aby użyć robota-zbieracza, naciśnij **K**.

Kliknij i przytrzymaj PPM, aby wycelować robota i rozpocząć poszukiwanie zasobów. Ekran robota-zbieracza pełni rolę swego rodzaju kompasu; strzałki wskazujące w górę lub w dół sygnalizują, że powinieneś wejść na wyższy lub zejść na niższy poziom. Radar informuje o tym, czy jesteś zwrócony we właściwym kierunku. Gdy znajdziesz się blisko zasobów, robot wyraźnie Ci to zasygnalizuje. W tym momencie kliknij LPM i uwolnij robota, który rozpocznie proces lokalizacji zasobów. Zdobyte zasoby będą dostępne, gdy następnym razem skorzystasz z warsztatu. Uwolnienie robota-zbieracza w dużej odległości od obszaru docelowego będzie równoznaczne z zebraniem mniejszej ilości zasobów.

Aby sprawdzić status robota-zbieracza, otwórz wyświetlacz RIG i wybierz ekran robotów-zbieraczy.

## RIG (UKŁAD INTEGRACJI ZASOBÓW)

RIG (układ integracji zasobów) umożliwia nieustanne monitorowanie stanu zdrowia i zapasu stazy postaci.

## ZDROWIE

Wyświetlacz biegający wzdłuż kręgosłupa Isaaca wskazuje, jakim zapasem zdrowia dysponujesz. Gdy odnosisz obrażenia, pasek skracą się i zmienia kolor. Kolor żółty oznacza, że zapas zdrowia spadł poniżej połowy maksymalnej wartości. Kolor czerwony – że spadł poniżej 25% maksymalnej wartości i Twoja postać znajduje się w stanie krytycznym. Użyj zestawu medycznego, aby przywrócić postaci pewną część zdrowia. Gdy zginiesz, automatycznie wrócisz do ostatniego punktu kontrolnego.

## STAZA

O aktualnym zapasie stazy informuje półkole znajdujące się na prawo od linii kręgosłupa Isaaca. Gdy zapas stazy ma wartość maksymalną, półkole jest wypełnione i ma kolor niebieski. Wraz z wykorzystywaniem stazy półkole się opróżnia i zmienia kolor. Naciśnij **C**, aby uzupełnić zapas stazy i zużyć odpowiedni przedmiot.

## WYŚWIETLACZ EKWIPUNKU/RIG

Wyświetlacz ekwipunku/RIG umożliwia przeglądanie posiadanego uzbrojenia, przedmiotów o kluczowym znaczeniu oraz zasobów. Naciśnij **I**, aby wyświetlić ekwipunek, a klawiszami cyfr przełączaj się między celami misji, bazą danych i robotami-zbieraczami.

Wywołanie wyświetlacza RIG nie wstrzymuje gry. Gdy półprzezroczysty wyświetlacz jest włączony, nadal możesz przemieszczać Isaaca. Aby wyłączyć wyświetlacz, naciśnij **F**. Wycelowanie przy pomocy PPM także wyłącza wyświetlacz.

## INVENTORY (EKWIPUNEK)

Przedmioty takie jak zestawy medyczne i magazynki widoczne są w centralnej części ekranu ekwipunku, uzbrojenie i przedmioty o kluczowym znaczeniu w lewej, a zasoby w prawej jego części. Wybierz przedmiot i użyj opcji MOVE (PRZENIEŚ) lub DROP (UPUŚĆ), aby przenieść go z miejsca na miejsce lub wyrzucić, robiąc miejsce dla innych elementów. Jeśli chcesz skorzystać z zestawu medycznego i podnieść poziom swojego zdrowia, zaznacz zestaw i wybierz opcję USE (UŻYJ). W trybie współpracy możesz także skorzystać z opcji GIVE (DAJ), aby przekazać przedmiot partnerowi.

## MISSION (MISJA)

Na ekranie misji widoczne są zadania główne (po lewej) i zadania opcjonalne (po prawej stronie). W dolnej części ekranu znajduje się Twój osobisty dziennik, opisujący wydarzenia i przypominający o następnym posunięciu, jakie powinieneś wykonać. Wybierz dowolne zadanie, aby powiązać je z lokalizatorem.

## DATABASE (BAZA DANYCH)

W bazie danych masz dostęp do swojego dziennika i zebranych artefaktów. Dzięki temu możesz śledzić swoje postępy w obrębie danego rozdziału i przypomnieć sobie, co powinieneś zrobić, aby kontynuować przygodę. Przełącz się maksymalnie na prawo, aby zapoznać się z samouczkami.

## SCAVENGER BOTS (ROBOTY-ZBIERACZE)

Ekran robotów-zbieraczy pozwala śledzić, co robi każdy z Twoich robotów. Roboty pozostające w Twoim posiadaniu czekają na polecenie wkroczenia do akcji. Po wypuszczeniu robota otrzymasz informację, ile czasu zostało do jego powrotu. Gdy robot zlokalizuje zasoby, można go będzie odzyskać przy następnym wizycie w warsztacie.

## BENCH (WARSZTAT)

Warsztat umożliwia budowanie broni z wykorzystaniem części i schematów, ulepszanie istniejącego uzbrojenia przy pomocy układów scalonych, tworzenie przedmiotów takich jak pakiety stazy i przeglądania posiadanego wyposażenia. To również jedyne miejsce, z którego uzyskasz dostęp do sejfów.

### Weapon Crafting (Tworzenie broni)

Modyfikuj i ulepszaj istniejące lub twórz całkiem nowe uzbrojenie.

### Blueprints (Schematy)

Wybierz schemat domyślny lub zmodyfikowany, aby natychmiast stworzyć broń z wykorzystaniem dostępnych części.

### Weapon Upgrades (Ulepszenia broni)

Dodawaj układy scalone do istniejącego uzbrojenia.

### Craft Items

### (Tworzenie przedmiotów)

Twórz przedmioty takie jak magazynki z amunicją, zestawy medyczne, pakiety stazy i pręty wolframowe, dzięki którym uzyskasz przewagę w walce i poza nią.

### Safe (Sejf)

Przeglądaj i zarządzaj ekwipunkiem RIG-u oraz przedmiotami przechowywanymi w sejfie.



## BUDOWA BRONI

Opracuj własne uzbrojenie, dostosowując je do preferowanego stylu gry. Skorzystaj z opcji WEAPON CRAFTING (TWORZENIE BRONI) w warsztacie, aby stworzyć broń od zera z wykorzystaniem zasobów i części, lub wybierz BLUEPRINTS (SCHEMATY), aby natychmiast zmontować broń według istniejącego schematu.

## WYBÓR SZKIELETU

Aby stworzyć zmodyfikowaną broń, wybierz opcję CRAFT NEW WEAPON (ZBUDUJ NOWĄ BRŃ) z menu tworzenia broni dostępnego w warsztacie. Następnie wybierz odpowiadający Ci szkielet. Compact Frame (mały szkielet) umożliwia tworzenie broni jednoręcznych, a Heavy Frame (ciężki szkielet) – broni dwuręcznych.

## TOOLS (NARZĘDZIA)

Każda broń dzieli się na Upper Tool (narzędzie górne) i Lower Tool (narzędzie dolne), tak więc może zadawać dwa różne typy obrażeń. Dzięki temu możesz przygotować się na każdą sytuację i stawić czoła każdemu wrogowi.

Po wskazaniu szkieletu wybierz z nowego menu narzędzie górne. To będzie Twój strzał podstawowy. Następny ekran pełni funkcję menu modyfikacji. Poniżej górnego narzędzia wybierz LOWER TOOL (NARZĘDZIE DOLNE), które będzie Twoim strzałem alternatywnym. W tym miejscu możesz także wybrać narzędzie do walki wręcz, przydatne podczas walki w zwarcu.

## TIPS (KOŃCÓWKI)

Końcówki modyfikują typ ognia prowadzonego przy pomocy każdego z narzędzi, więc mogą być montowane dopiero po ich wybraniu. Jeśli Twoim górnym narzędziem jest np. Plasma Core (Rdzeń plazmowy), będziesz mógł zdecydować, czy chcesz razić wrogów energią kinetyczną, czy skumulowanymi wiązkami energii.

Zwracaj uwagę na widoczne w prawym dolnym rogu ekranu zmiany zadawanych obrażeń, tempa przeładowania, pojemności magazynka i mobilności, które mogą różnić się w zależności od wybranej końcówki. Każda końcówka posiada również współczynnik zasięgu i celności, więc możesz dostosować broń, biorąc pod uwagę swoje mocne i słabe strony.

## ATTACHMENTS (DODATKI)

Dodatki wiążą się z premiami do statystyk broni i modyfikują jej możliwości. Do każdej broni da się zastosować dwa dodatki. W zależności od potrzeb możesz na przykład wybrać dodatek, który nieznacznie podnosi obrażenia od ognia lub stazy, lub taki, który zwiększa pojemność magazynka broni Twojej i Twojego partnera, automatycznie przeładowuje broń lub leczy partnera, gdy użyjesz zestawu medycznego.

## CIRCUITS (UKŁADY SCALONE)

Układy scalone wpływają na tempo przeładowania broni, jej szybkostrzelność, zadawane obrażenia i pojemność magazynka. Aby dodać układy scalone, wybierz puste miejsce na układ scalony i z kolejnego menu jedną z podanych wyżej cech, a następnie dodaj znaleziony układ scalony lub stwórz nowy układ, wybierając opcję CONSTRUCT NEW CIRCUIT (ZBUDUJ NOWY UKŁAD SCALONY).

Każdy szkielet broni ma określoną liczbę miejsc na układy. Jeśli Twoja broń posiada mniej niż osiem miejsc na układy, możesz odblokować kolejne, korzystając z wolframu (Tungsten).

Niektóre układy polepszają tylko jedną cechę broni, dodając np. +2 do obrażeń, inne wpływają na dwie cechy – np. +1 do przeładowania i +1 do szybkostrzelności. Jeśli natrafisz na układ z nieznacznymi wadami strukturalnymi, o czym poinformuje Cię opis widoczny w prawej części ekranu, oznacza to, że układ zapewni wzrost jednej cechy kosztem drugiej. Np. układ dający +2 do szybkostrzelności i -1 do obrażeń umożliwia prowadzenie szybszego ognia kosztem zadawanych obrażeń.

## ZAKOŃCZENIE BUDOWY

Po zakończeniu projektowania broni możesz stworzyć jej schemat (który będziesz mógł udostępnić znajomym w trybie współpracy) lub ją zbudować.

## MODYFIKACJA BRONI

Wybierz opcję WEAPON CRAFTING (TWORZENIE BRONI) w warsztacie, a następnie broń, którą chcesz zmodyfikować lub ulepszyć. Przejdiesz do menu budowy broni, gdzie będziesz mógł zmienić lub dodać do broni narzędzia, końcówki, dodatki i układy scalone. Jeśli chcesz ulepszyć broń przy pomocy układów scalonych, wybierz opcję WEAPON UPGRADES (ULEPSZENIA BRONI) z menu modyfikacji broni, aby pominąć menu budowy broni.

## TWORZENIE PRZEDMIOTÓW

Tworzenie przedmiotów z wykorzystaniem zasobów pozwala uzupełniać zapasy, gdy nie wystarcza Ci to, co znajdujesz w pojemnikach rozrzuconych po świecie gry. Przedmioty, które możesz stworzyć to m.in. magazynki do broni, zestawy medyczne, pakiety stazy i pręty wolframowe. Obok każdej pozycji na liście widoczna jest liczba przedmiotów danego typu, jakie posiadasz na swoim wyposażeniu.

Wszystkie stworzone przedmioty zajmują miejsce w Twoim ekwipunku – wyjątkiem są pręty wolframowe, które zajmują jedno miejsce, nawet jeśli przenosisz większą ich liczbę. Aby sprzedać przedmiot i uzyskać w zamian zasoby, wybierz go z listy i naciśnij T. Pamiętaj jednak, że sprzedając przedmiot odzyskasz tylko połowę zasobów, jakie pochłonęło jego wytworzenie. W trybie współpracy możesz udostępniać przedmioty partnerowi, naciskając R.

## SAFE INVENTORY (SEJF)

Z poziomu warsztatu masz dostęp do sejfów, którego zawartość możesz przenosić do RIG-u celem użycia. Aby przejrzeć swoje wyposażenie z poziomu warsztatu, wybierz SAFE (SEJF) z menu warsztatu. Aby przenieść przedmiot z RIG-u do sejfów lub odwrotnie, po prostu go wybierz. Gdy przedmiot znajdzie się w Twoim sejfie, dostęp do niego będziesz mieć tylko z poziomu warsztatu. Aby sprzedać przedmiot, naciśnij T.