

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™



## INHOUD

|                   |   |                        |   |
|-------------------|---|------------------------|---|
| INHOUD .....      | 1 | HOOFDMENU .....        | 4 |
| INLEIDING .....   | 1 | HET SPEL .....         | 6 |
| BESTURING .....   | 2 | RESOURCE               |   |
| AAN DE SLAG ..... | 3 | INTEGRATION GEAR ..... | 7 |
|                   |   | BENCH .....            | 8 |

## INLEIDING

Isaac Clarke keert terug, samen met de genadeloze soldaat John Carver, om een riskant plan uit te voeren en de Necromorphs eindelijk tot stoppen te brengen. Samen moeten Clarke en Carver de bevroren planeet Tau Volantis verkennen en het geheim ontrafelen om voor eens en altijd een einde te maken aan de Necromorph-plaag, terwijl ze worden belaagd door lawines, verraderlijke ijswanden en de gewelddadige wildernis. Het onwaarschijnlijke paar moet het opnemen tegen nog dodelijkere geëvolueerde vijanden en woeste elementen om samen te overleven en de mensheid van de dreigende apocalyps te redden.

## BESTURING

### STANDAARDBESTURING

|                     |   |
|---------------------|---|
| Bewegen             | W/S/A/D                                       |
| Gewichtloosheid     | ALT   |
| Kijken              | Muis  |
| Hurken              | X   |
| Navigator           | B (vasthouden)                                |
| Rennen              | SHIFT (vasthouden)                            |
| Rollen              | CTRL  |
| Richten             | Rechtsklikken                                 |
| Contactgevecht      | Linksklikken                                  |
| Primair vuur        | Linksklikken (tijdens richten)                |
| Stampen             | SPATIEBALK                                    |
| Alternatief vuur    | Muiswiel (tijdens richten)                    |
| Wapen selecteren    | 1/2/3 of muiswiel                             |
| Actie/openen        | E   |
| Herladen            | R   |
| Snel energieherstel | Q   |
| Kinesis             | F (tijdens richten)                           |
| Torsie              | F (indien beschikbaar na gebruik van Kinesis) |
| Stasis herladen     | C   |
| Stasis              | C (tijdens richten)                           |
| Inventaris/RIG      | TAB   |
| Pauze               | ESC   |



## AAN DE SLAG



### BASISBEGINSELEN HUD

Terwijl de Resource Integration Gear van Isaac (RIG) ervoor zorgt dat je tijdens gevechten altijd je energie en Stasis ziet, geeft de heads-up display (HUD) aan hoeveel munitie je nog hebt, zonder dat je daarvoor naar een menu moet gaan. Dankzij de beperkte HUD kun je je ogen op de vijand en de omgeving houden in plaats van je statistieken, maar zie je toch in één oogopslag wat je huidige status is.

Als je richt, verschijnt er naast het wapen een scherm met het aantal schoten dat je nog hebt voordat je moet herladen. Als je wapen een Upper en een Lower Tool heeft, zie je twee cijfers: het bovenste cijfer staat voor primair vuur en het onderste cijfer voor alternatief vuur. Je herlaadt beide Tools tegelijk.

### PAUZEMENU

Open het pauzemen menu om opnieuw te beginnen vanaf het laatste checkpoint, een vriend uit te nodigen, en achievements, je voortgang en unlocks weer te geven. Je kunt het spel ook afsluiten.

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Checkpoint Restart</b>   | Begin opnieuw vanaf je laatste checkpoint. Dit betekent dat je alle vorderingen sinds het laatste checkpoint kwijtraakt. |
| <b>Invite Friend</b>        | Nodig een vriend uit om mee te spelen.   |
| <b>Settings</b>             | Wijzig A/V-instellingen, spelinstellingen, het niveau en nog veel meer.  |
| <b>Achievements</b>         | Bekijk de in-game resultaten tot nu toe.   |
| <b>Progress and Unlocks</b> | Bekijk voltooide niveaus, verzamelde artefacten, voltooide optionele missies en gevonden logboeken/wapenonderdelen.      |
| <b>Save and Quit</b>        | Sla de inventaris op en keer terug naar het hoofdmenu.   |

## OPSLAAN EN LADEN

De automatische opslagfunctie slaat je vorderingen en inventaris op bij checkpoints. Om te herladen vanaf je laatste checkpoint, druk je op **ESC** en selecteer je CHECKPOINT RESTART.

## HOOFTMENU

Dit menu verschijnt voordat je de huidige spelsessie begint en biedt toegang tot Solo Campaign, Co-Op Campaign, Game Modes, Settings, Downloadable Content en Extras.

### SOLO CAMPAIGN

Selecteer deze optie om een singleplayer-game te starten, verder te gaan vanaf je laatste checkpoint of onderdelen van de campagne opnieuw te spelen.

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Continue from Last Save</b> | Speel vanaf je laatste checkpoint.   |
| <b>Continue Story</b>          | Speel vanaf het meest recente punt in het verhaal dat je hebt bereikt.                                     |
| <b>Chapter Select</b>          | Selecteer een eerder gespeeld hoofdstuk en kies een checkpoint om een deel van het spel opnieuw te spelen. |

### CO-OP CAMPAIGN

Selecteer deze optie om mee te doen aan een openbare coöpmatch, vrienden te vinden die momenteel aan het spelen zijn, een privématch met vrienden aan te maken of een openbare match te lanceren waaraan andere spelers kunnen meedoen. Je moet zijn aangemeld op het Origin-account om coöp te kunnen spelen.

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>Quick Match</b>         | Doe mee aan een openbare match die momenteel plaatsvindt.                          |
| <b>Find Friends' Games</b> | Kijk of vrienden momenteel meedoen aan openbare matches van <i>Dead Space™ 3</i> . |
| <b>Create Private Game</b> | Maak een coöpcampagne aan waaraan je alleen op uitnodiging kunt meedoen.           |
| <b>Create Public Game</b>  | Maak een coöpmatch aan waaraan alle spelers mogen meedoen.                         |

### NIEUWE GAME+ MODI

Speel *Dead Space 3* anders dan de normale campagne. Speel het spel op een willekeurig niveau uit om toegang tot deze extra modi te krijgen.

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>New Game+</b>     | Deze spelmodus is pas toegankelijk als je het spel één keer hebt uitgespeeld. De inventaris en wapens worden meegenomen, maar je voortgang in de hoofdstukken wordt gereset. |
| <b>Classic</b>       | Deze spelmodus is in de geest van de originele <i>Dead Space™</i> .  |
| <b>Pure Survival</b> | Deze spelmodus legt de nadruk op spaarzaamheid.  |
| <b>Hardcore</b>      | Deze spelmodus is nog uitdagender dan de modi Hard en Impossible.  |



## SETTINGS

Open het menu Settings om de scherminstellingen, spelinstellingen en controllerinstellingen te wijzigen of de besturing te bekijken.

|                            |  |
|----------------------------|--|
| <b>A/V Settings</b>        | Wijzig de helderheid en volume-instellingen, en schakel de ondertiteling in of uit.  |
| <b>Game Settings</b>       | Schakel de Co-op Partner Locator in of uit, kies of je tutorials wilt overslaan, schakel trilineerinstellingen in of uit en pas de manier van richten aan. |
| <b>Controller Settings</b> | Inverteer de x-as en y-as naar wens en wijzig de controllergevoeligheid.   |
| <b>Controller Map</b>      | Bekijk de standaardbesturing en alternatieve besturingen.  |

## DOWNLOADABLE CONTENT

Bekijk een lijst met functies en items die je kunt kopen, inclusief pakken, wapens, grondstof- en wapenpakketten, Scavenger Bot-upgrades en nieuwe episodes.

## EXTRAS

Ga naar Extras om je voortgang weer te geven, het achtergrondverhaal van *Dead Space* te lezen en de makers van het spel weer te geven.

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>Progress and Unlocks</b> | Bekijk per niveau in hoeverre je elk hoofdstuk hebt afgerond, geef het aantal teruggevonden artefacten weer, en nog veel meer. |
| <b>Previously On</b>        | Bekijk een video die het achtergrondverhaal van <i>Dead Space</i> uit de doeken doet.  |
| <b>Credits</b>              | Bekijk de credits voor <i>Dead Space 3</i> .   |

## HET SPEL

## INVENTARIS

Om te slagen, is het cruciaal dat je bruikbare items (zoals Med Packs) toevoegt aan je inventaris. Als je een container of doos ziet, druk je op **SPATIEBALK** om erop te stampen of linksklik je om een contactaanval uit te voeren en de container of doos te openen. Druk op **E** om het nu zichtbare item toe te voegen aan je inventaris. Druk op **I** om het inventarisscherm te openen, je items weer te geven, Med Packs te gebruiken, wapens te activeren, enzovoort.

## LADDERS

Als je een ladder ziet met blauwe rails, kun je deze beklimmen. Druk op **E** om te gaan klimmen en beweeg om omhoog of omlaag te gaan.

## ABSEILEN

Als je abseilt van een klif, beweeg je om te abseilen en druk je op **SHIFT** om te springen. Je kunt afdalen, zijwaarts bewegen en vallende rotsen ontwijken. Soms kan de grond onder je weg schieten, maar zodra je weer in evenwicht bent, kun je verder abseilen.

## STASIS

Druk tijdens het richten op **C** om Stasis op je doelwit af te vuren. Stasis zorgt ervoor dat vijanden trager bewegen, waardoor ze kwetsbaarder worden. Tijdens verkenningstochten kun je Stasis ook op andere manieren gebruiken. Gebruik Stasis om ventilators of andere snel bewegende obstakels te vertragen.

## KINESIS

Via Kinesis kun je voorwerpen oprapen en weggooien (ook naar vijanden). Als je een voorwerp ziet dat je wilt verplaatsen of gooien, houd je de rechtermuisknop ingedrukt om erop te richten en houd je **F** ingedrukt om het voorwerp te pakken en te verplaatsen. Laat **F** los om het voorwerp te laten vallen, of linksklik om het voorwerp te gooien naar de plek waarop je richt. Je kunt ook open deuren en sloten verdraaien met torsie, door meerdere keren op **F** te tikken terwijl Kinesis is geactiveerd.

## GRONDSTOFFEN

Met grondstoffen kun je wapens en items maken op de Bench. Activeer Scavenger Bots om verborgen grondstoffen te vinden. Als de Scavenger Bots succes boeken, zijn de grondstoffen tijdens je volgende bezoek aan een Bench beschikbaar. Als je bepaalde zelfgemaakte items bij de Bench koopt, krijg je de helft van de grondstoffen terug die zijn gebruikt om de items te maken. Bekijk grondstoffen aan de rechterkant van het inventarisscherm.



## SCAVENGER BOTS

Scavenger Bots zijn apparaten die helpen met het opsporen van grondstoffen. Grondstoffen zenden een hoorbare ping uit; luister goed naar de geluiden in de omgeving om te weten wanneer je de Scavenger Bot moet activeren.

Om een Scavenger Bot te activeren, druk je op **K**.

Houd de rechtermuisknop ingedrukt om te richten met de Scavenger Bot en grondstoffen te zoeken. Het Scavenger Bot-scherf werkt als een soort kompas, dus omhoog of omlaag wijzende pijlen geven aan dat je een verdieping omhoog of omlaag moet. De radar geeft aan of je de juiste kant op kijkt. Als je dicht bij grondstoffen bent, geeft het Scavenger Bot-scherf hoorbare pulsen en signalen. Linksklik om de Scavenger Bot te lanceren en de grondstoffen te zoeken. De grondstoffen zijn automatisch beschikbaar tijdens je volgende bezoek aan een Bench. Als je een Scavenger Bot niet op de bestemming plaatst, krijg je minder grondstoffen.

Om de status van een Scavenger Bot te controleren, open je het RIG-scherf en selecteer je het Scavenger Bot-scherf.

## RESOURCE INTEGRATION GEAR

Via de Resource Integration Gear (RIG) kun je de energie en Stasis-oplader in de gaten houden.

### ENERGIE

De energiebalk op je rug licht op om aan te geven hoeveel energie je hebt. Een volle balk staat voor veel energie. Als je schade oploopt, wordt de balk korter en verandert deze van kleur. Geel wil zeggen dat je minder dan de helft van je energie over hebt. Rood wil zeggen dat je minder dan een kwart van je energie over hebt en dat je conditie kritiek is. Herstel wat energie met een Med Pack. Als je doodgaat, herlaadt het spel automatisch vanaf het laatste checkpoint.

### STASIS

De huidige voorraad Stasis wordt aangegeven door de halve cirkel op Isaacs rug, rechts naast de energiebalk. Bij een volledige voorraad is de halve cirkel blauw gekleurd en helemaal opgevuld. Als je Stasis gebruikt, wordt de cirkel kleiner en verandert deze van kleur. Druk op **C** om je Stasis te herladen en een item te gebruiken.

## INVENTARIS/RIG-SCHERM

In de inventaris/het RIG-scherf zie je de wapens, belangrijke items en grondstoffen. Druk op **I** om je inventaris weer te geven, en gebruik de nummertoeetsen om de missiedoelen, database en Scavenger Bots te zien.

Als je het RIG-scherf opent, wordt het spel niet gepauzeerd. Je kunt Isaac blijven verplaatsen terwijl zijn transparante scherm open is, of op **F** drukken om het scherm af te sluiten. Als je met de rechtermuisknop richt, wordt het scherm ook afgesloten.

## INVENTARIS

Het inventarisscherf geeft items zoals Med Packs en patroonklemmen weer in de centrale inventarissectie, met wapens en belangrijke items aan de linkerkant en grondstoffen aan de rechterkant. Selecteer een item en kies **MOVE** om het item een nieuw thuis te geven in je inventaris. Kies **DROP** om het item te elimineren en ruimte voor meer items te maken. Als je een Med Pack meteen wilt consumeren om meer energie te krijgen, selecteer je het Med Pack en kies je **USE**. Je kunt ook **GIVE** kiezen om de items aan je partner te geven in coöpmatches.

## MISSION

Op het scherm Mission zie je primaire missiedoelen aan de linkerkant en optionele missies aan de rechterkant. Op het onderste deel van het scherm zie je het persoonlijke dagboek, met informatie over het verhaal en de logische volgende stap, zoals het inzetten van de locator om de volgende RIG-coördinaten te vinden. Selecteer een willekeurig missiedoel om dit doel actief te maken voor de Locator.

## DATABASE

In de database vind je de aantekeningen en artefacten. Op deze manier kun je je vorderingen in elk hoofdstuk volgen en weet je wat je hierna moet doen. Scroll helemaal naar rechts om de tutorials weer te geven.

## SCAVENGER BOTS

Op het Scavenger Bots-scherf zie je waar elke Scavenger Bot op dit moment mee bezig is. Scavenger Bots die nog steeds in je bezit zijn, kunnen worden ingezet. Na inzet verschijnt er een bot met een timer die aangeeft wanneer de bot terugkomt. Nadat de bot grondstoffen heeft gevonden, kun je hem terugkrijgen bij je volgende bezoek aan de Bench.

## BENCH

De Bench is een werkruimte waarin je wapens kunt bouwen met onderdelen of blauwdrukken, bestaande wapens kunt upgraden met Circuits, items zoals Stasis Packs kunt craften en je inventaris kunt bekijken. Dit is tevens de enige plek waarop je toegang kunt krijgen tot je Safe Inventory.

### Weapon Crafting

Modificeer en upgrade een bestaand wapen of bouw een totaal nieuw wapen.

### Blueprints

Selecteer een standaardblauwdruk of aangepaste blauwdruk om meteen een wapen te creëren met beschikbare gevonden onderdelen.

### Weapon Upgrades

Voeg Circuits toe om een bestaand wapen te upgraden.

### Craft Items

Maak items zoals patroonklemmen, Med Packs, Stasis Packs en Tungsten Torque Bars om zowel buiten als tijdens gevechten een voorsprong op te bouwen.

### Safe

Bekijk en beheer je uitrusting in de RIG Inventory en Safe Inventory.



## EEN WAPEN BOUWEN

Ontwerp je eigen wapens om je vechtsijl aan te passen. Bij de Bench selecteer je WEAPON CRAFTING om een volledig nieuw wapen te ontwerpen met grondstoffen en onderdelen, of BLUEPRINTS om meteen een wapen te assembleren op basis van een bestaande blauwdruk.

## EEN FRAME SELECTEREN

Om een aangepast wapen te creëren, selecteer je CRAFT NEW WEAPON in het menu Weapon Crafting van de Bench. Als de frameopties verschijnen, kies je het gewenste type. Een Compact Frame creëert een eenhandig wapen, terwijl een Heavy Frame een tweehandig wapen creëert.

## TOOLS

Elk wapen heeft een Upper Tool en een Lower Tool, zodat je op twee manieren schade kunt aanrichten. Op deze manier word je een veelzijdige krijger die is voorbereid op alle situaties en vijanden binnen elk aanvalsbereik.

Nadat je een frame hebt geselecteerd, kies je een Upper Tool in het nieuwe menu. Dit is je primaire vuur. Het volgende scherm dat je ziet, dient als aanpassingsmenu. Onder Upper Tool selecteer je LOWER TOOL om de alternatieve vuuroptie te kiezen. Je kunt hier ook een Melee Tool kiezen voor het geval vijanden te dichtbij komen.

## TIPS

Tips wijzigen de vuurwijze op basis van de gekozen Tools voor je wapen, dus deze opties komen pas beschikbaar als je de Tools hebt geselecteerd. Als je Upper Tool bijvoorbeeld een Plasma Core is, kun je via de Upper Tip-opties precies aangeven hoe je de vijanden met kinetische of geladen energie onder vuur wilt nemen.

Let goed op veranderingen in de schade, de herlaadmethode, de patroonklem en de snelheid rechtsonder in het scherm, die afhankelijk zijn van de Tip. Elke Tip heeft ook een bereik- en precisiescore, zodat je het wapen kunt afstemmen op je sterke en zwakke punten.

## ATTACHMENTS

Een attachment geeft de statistieken of mogelijkheden van je wapen een extra bonus. Je kunt elk wapen uitbreiden met twee attachments. Afhankelijk van je behoeften kies je een attachment die de toegebrachte schade subtiel verbetert met een nieuwe functie (zoals vuurschade of Stasis) of een attachment die de patroonklemmen voor jezelf en je partner vergroot, het wapen automatisch herlaadt of de energie van een partner herstelt als je een Med Pack consumeert.

## CIRCUITS

Circuits verbeteren de herlaadmethode, vuursnelheid, schade of patroonklem van je wapen. Om Circuits toe te voegen, selecteer je achtereenvolgens een leeg Circuit-slot en een van de functies in het menu dat daarna verschijnt. Daarna voeg je een willekeurig Circuit toe dat je hebt gevonden, of craft je een nieuw Circuit door CONSTRUCT NEW CIRCUIT te selecteren.

Elk Frame is uitgerust met een specifiek aantal Circuit-slots. Als je wapen minder dan acht Circuit-slots heeft, kun je er meer vrijspelen met Tungsten.

Sommige Circuits hebben één bonus, zoals +2 Damage, terwijl andere er twee hebben, zoals +1 Reload +1 Rate of Fire. Als je een Circuit tegenkomt met kleine structurele defecten (dit wordt aangegeven in de beschrijving aan de rechterkant van het scherm), gaat de bonus van een Circuit ten koste van een andere functie. +2 Rate of Fire -1 Damage geeft je bijvoorbeeld een hogere vuursnelheid ten koste van de toegebrachte schade.

## DE BOUW VOLTOOIEN

Als je klaar bent met het ontwerp van je wapen, kun je er een blauwdruk voor maken (die je kunt delen met vrienden in coöpmatches), of het wapen bouwen voor eigen gebruik.

## EEN WAPEN AANPASSEN

Bij de Bench selecteer je WEAPON CRAFTING en kies je een wapen dat je wilt wijzigen of upgraden. Op deze manier ga je naar het wapenbouwmenu, waar je Tools, Tips, Attachments en Circuits kunt wijzigen of aan wapens kunt toevoegen. Als je een wapen alleen met Circuits wilt upgraden, selecteer je WEAPON UPGRADES in het menu Modify Weapons om het hele wapenbouwmenu over te slaan.

## ITEMS CRAFTEN

Door items te craften met grondstoffen, voeg je kostbaarheden toe aan je inventaris als je er niet genoeg kunt vinden in containers. Craftbare items zijn onder andere patroonklemmen, Med Packs, Stasis Packs en Tungsten Torque Bars. Elk item in de lijst heeft een nummer aan de rechterkant dat aangeeft hoeveel exemplaren van dit item je al in de inventaris hebt.

Alle items die je craft, nemen inventarisruimte in beslag. Het aantal Tungsten Torque Bars dat je kunt toevoegen, is wel onbeperkt, omdat deze in één slot worden gestapeld. Om een item te verkopen in ruil voor grondstoffen, selecteer je het item in de lijst en druk je op **T**. Vergeet alleen niet dat je voor een verkocht item slechts de helft van de grondstoffen krijgt die je normaliter nodig zou hebben om het item te craften. Je kunt items ook delen door in coöpmatches op **R** te drukken.

## SAFE INVENTORY

De Bench biedt toegang tot je Safe Inventory, zodat je items kunt verplaatsen van de Safe naar de RIG Inventory. Om je safe weer te geven bij de Bench, selecteer je SAFE in het Bench-menu. Om een item van de RIG Inventory naar de Safe Inventory of vice versa te verplaatsen, selecteer je het item. Zodra een item zich in de Safe Inventory bevindt, kun je er alleen bij als je bij een Bench staat. Om een item te verkopen, druk je op **T**.