

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™



**KINDER
KÖNNEN**

ONLINE



**JEDE MENGE
ENTDECKEN.**

**IM NETZ ACHTET IHR KIND AUF ALLES.
ACHTEN SIE AUF IHR KIND.**

Jugendschutzsoftware hilft Ihnen dabei.

**SICHER
ONLINE
GEHEN**

**KINDERSCHUTZ
IM INTERNET**

www.sicher-online-gehen.de | Eine gemeinsame Initiative von Bund, Ländern und der Wirtschaft.

INHALT

EINLEITUNG	1	WIE GESPIELT WIRD	6
STEUERUNG	2	RIG (RESOURCE	
ERSTE SCHRITTE	3	INTEGRATION GEAR)	7
HAUPTMENÜ	4	BANK	8

EINLEITUNG

Isaac Clarke kehrt zurück, um gemeinsam mit dem gnadenlosen Soldaten John Carver einen riskanten Plan zu verfolgen, der das finale Ende der Nekromorphs verspricht. Clarke und Carver müssen den eisigen Planeten Tau Volantis erkunden, um das Geheimnis zu lüften, wie die Nekromorph-Seuche hoffentlich endgültig zu stoppen ist, während sie gleichzeitig Lawinen, gefährliche Eisklippen und die brutale Wildnis überleben müssen. Im Kampf gegen tödliche Feinde und die rauen Elemente muss sich das ungleiche Team zusammenraufen, um die Menschheit vor der drohenden Apokalypse zu retten.

STEUERUNG

STANDARDSTEUERUNG

Bewegen	W/S/A/D
Schwereelosigkeit starten	ALT
Umsehen	Maus
Ducken	X
Ortungssender	B (gedrückt halten)
Rennen	UMSCHALTASTE (gedrückt halten)
Abrollen	STRG
Zielen	Rechtsklick
Nahkampf	Linksklick
Primärfeuer	Linksklick (beim Zielen)
Treten	LEERTASTE
Sekundärfeuer	Mausrad (beim Zielen)
Waffe wählen	1/2/3 oder Mousrad
Aktion/Öffnen	E
Nachladen	R
Schnell heilen	Q
Kinese	F (beim Zielen)
Torque	F (wenn nach dem Einsatz von Kinese verfügbar)
Stase aufladen	C
Stase	C (beim Zielen)
Inventar/RIG	TAB
Pause	ESC

ERSTE SCHRITTE



HUD-GRUNDLAGEN

Über Isaacs RIG (Resource Integration Gear) hast du während eines Kampfes Gesundheit und Stase im Blick, und das HUD (Heads-Up Display) liefert dir Informationen, wie viel Munition du noch hast, ohne dass du erst ein Menü aufrufen musst. Dank des reduzierten HUDs hast du einen leicht verständlichen Überblick über deinen aktuellen Status und kannst dich ganz auf deine Gegner und die Umgebung konzentrieren, anstatt ständig deine Werte kontrollieren zu müssen.

Wenn du mit deiner Waffe zielst, wird neben der Waffe ein Display mit der Anzahl der Schüsse angezeigt, die du noch übrig hast, bevor du nachladen musst. Hat deine Waffe ein oberes und ein unteres Tool, siehst du zwei Ziffern: Die obere Ziffer bezieht sich auf das Primärfeuer, und die untere auf das Sekundärfeuer. Beim Nachladen werden beide Tools aufgefüllt.

PAUSE-MENÜ

Rufe das Pause-Menü auf, um von deinem letzten Kontrollpunkt neu zu starten, einen Freund zum Spielen einzuladen, Einstellungen anzupassen und dir Erfolge, Fortschritt sowie Freischaltungen anzusehen. Du kannst das Spiel auch über dieses Menü verlassen.

Kontrollpunkt neu starten Mit dieser Option startest du ab dem zuletzt erreichten Kontrollpunkt neu. Das bedeutet, dass du sämtlichen Fortschritt seit dem letzten Kontrollpunkt verlierst.

Freund einladen Lade einen Freund zu deinem Spiel ein.

Einstellungen Hier kannst du Audio-/Video-Einstellungen, Spiel-Einstellungen, den Schwierigkeitsgrad und mehr anpassen.

Erfolge Hier kannst du dir ansehen, was du im Spiel bisher erreicht hast.

Fortschritt & Freischaltungen Hier kannst du dir ansehen, welche Schwierigkeitsgrade du schon bewältigt hast, welche Artefakte du gesammelt hast, welche optionalen Aufgaben du schon erfüllt hast und welche Logs und Waffenteile du gefunden hast.

Speichern und beenden Hier kannst du dein Inventar speichern und zum Hauptmenü zurückkehren.

SPEICHERN UND LADEN

Die automatische Speicherfunktion speichert an Kontrollpunkten deinen Fortschritt und dein Inventar. Um ab dem letzten Kontrollpunkt neu zu laden, drückst du **ESC** und wählst **KONTROLLPUNKT NEU STARTEN**.

HAUPTMENÜ

Dieses Menü wird aufgerufen, wenn du mit deiner aktuellen Gameplay-Sitzung anfängst, und bietet dir den Zugriff auf die Solo-Kampagne, die Coop-Kampagne, Spielmodi, Einstellungen, Inhalte zum Herunterladen und Extras.

SOLO-KAMPAGNE

Hier kannst du auswählen, ob du ein Einzelspieler-Spiel starten, das Spiel ab deinem letzten Kontrollpunkt fortsetzen oder Teile der Kampagne wiederholen möchtest.

Ab letztem Speicherpunkt weiterspielen Mit dieser Option setzt du das Spiel am zuletzt erreichten Kontrollpunkt fort.

Story fortsetzen Mit dieser Option setzt du das Spiel am zuletzt erreichten Punkt der Geschichte fort.

Kapitelauswahl Wähle ein zuvor gespieltes Kapitel und dann einen Kontrollpunkt aus, um einen Teil des Spiels zu wiederholen.

COOP-KAMPAGNE

Hier kannst du auswählen, ob du einem öffentlichen Coop-Spiel beitreten, derzeit spielende Freunde suchen, ein privates Spiel mit Freunden erstellen oder ein öffentliches Spiel starten möchtest, dem andere Spieler beitreten können. Du musst mit deinem Origin-Konto angemeldet sein, um Coop spielen zu können.

Schnelles Spiel Tritt einem aktiven öffentlichen Spiel bei.

Spiele von Freunden durchsuchen Sieh nach, ob Freunde momentan öffentliche *Dead Space™ 3*-Spiele spielen.

Privates Spiel erstellen Erstelle eine Coop-Kampagne, der nur eingeladene Spieler beitreten können.

Öffentliches Spiel erstellen Erstelle ein Coop-Spiel, dem alle Spieler beitreten können.

NEUES SPIEL+ -MODI

Spiele *Dead Space 3* auf andere Art und Weise als die normale Kampagne. Beende das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad, um diese zusätzlichen Modi freizuschalten.

Neues Spiel+ Dieser Spielmodus ist gesperrt, bis du das Spiel einmal abgeschlossen hast. Dein Inventar und deine Waffen werden übertragen, dein Kapiteelfortschritt wird allerdings zurückgesetzt.

Klassisch Ein Spielmodus nach alter *Dead Space™*-Tradition.

Nur Überleben Bei diesem Spielmodus liegt der Schwerpunkt auf der Verwaltung von Ressourcen.

Hardcore Dieser Spielmodus ist noch herausfordernder als die Modi „Schwierig“ und „Unmöglich“.

EINSTELLUNGEN

Rufe das Menü „Einstellungen“ auf, um Bildschirm-Einstellungen, Spiel-Einstellungen und Controller-Einstellungen anzupassen oder um dir die Controller-Belegung anzusehen.

A/V-Einstellungen Mit dieser Option kannst du die Einstellungen für Helligkeit und Lautstärke anpassen sowie Untertitel ein- bzw. ausschalten.

Spiel-Einstellungen Über diese Option kannst du den Ortungssender deines Coop-Partners ein- bzw. ausblenden, festlegen, ob du Tutorials überspringen möchtest, Vibrations-Einstellungen umschalten und die Zielweise anpassen.

Controller-Einstellungen Hier kannst du auf Wunsch die X- und Y-Achse invertieren und die Controller-Empfindlichkeit anpassen.

Tastenbelegung Hier kannst du dir die Standard-Tastenbelegung oder alternative Steuerungen ansehen.

INHALTE ZUM HERUNTERLADEN

Hier kannst du dir eine Liste von Features und Objekten ansehen, die käuflich erworben werden können, darunter Anzüge, Waffen, Ressourcen- und Waffen-Packs, Upgrades für Sucher-Bots sowie neue Episoden.

EXTRAS

Rufe das Menü „Extras“ auf, um deinen Fortschritt zu überprüfen, dein Wissen über die Hintergrundgeschichte von *Dead Space* aufzufrischen oder dir die Liste aller Mitwirkenden anzusehen.

Fortschritt & Freischaltungen Hier kannst du dir ansehen, welches Kapitel du auf welchem Schwierigkeitsgrad beendet hast, wie viele Artefakte du gefunden hast und noch vieles mehr.

Was bei *Dead Space* geschah Hier kannst du dir ein Video ansehen, das dein Wissen über die Hintergrundgeschichte von *Dead Space* auffrischt.

Mitwirkende Sieh dir an, wer bei *Dead Space 3* mitgewirkt hat.

WIE GESPIELT WIRD

INVENTAR

Nützliche Dinge, beispielsweise Medipacks, zu deinem Inventar hinzuzufügen, ist der Schlüssel zum Erfolg in diesem Spiel. Wenn du einen Behälter oder eine Kiste siehst, drückst du die **LEERTASTE**, um darauf zu treten, oder du klickst mit der linken Maustaste, um das jeweilige Objekt mit einem Nahkampfangriff zu öffnen. Drücke **E**, um den gefundenen Gegenstand deinem Inventar hinzuzufügen. Drücke **I**, um die Inventar-Anzeige aufzurufen und dir beispielsweise alle deine Gegenstände anzusehen, Medipacks zu benutzen oder Waffen auszurüsten.

LEITERN

Wenn du eine Leiter mit blauen Holmen siehst, kannst du sie hoch- oder runtersteigen. Drücke **E**, um auf die Leiter zu steigen, und bewege dich, um hoch oder runter zu gehen.

ABSEILEN

Wenn du dich von einem Klippenrand abseilen möchtest, bewegst du dich, um dich abzuseilen, oder drückst die **UMSCHALTASTE**, um zu springen. Du kannst dich abseilen, dich seitlich bewegen und herabfallenden Felsbrocken ausweichen. Es kann hin und wieder vorkommen, dass du den Halt unter den Füßen verlierst, sobald du aber das Gleichgewicht zurückerlangt hast, kannst du dich weiter abseilen.

STASE

Drücke während des Zielens **C**, um Stase auf dein Ziel abzu feuern. Stase verlangsamt deine Gegner und macht sie für Angriffe anfälliger. Du kannst Stase auch bei anderen Gelegenheiten einsetzen, beispielsweise beim Erkunden oder um Lüfter oder andere schnelle Hindernisse zu verlangsamen.

KINESE

Mit Kinese kannst du Objekte aufheben und aus dem Weg räumen – oder auf Gegner werfen. Wenn du ein Objekt siehst, das du bewegen oder werfen möchtest, hältst du die rechte Maustaste gedrückt, um das Objekt anzuvisieren. Halte dann **F** gedrückt, um es zu ergreifen und zu bewegen. Lass **F** los, um das Objekt fallen zu lassen, oder klicke mit der linken Maustaste, um es in deine Zielrichtung zu werfen. Du kannst mittels Torque auch offene Türen oder Schösser drehen, indem du bei aktivierter Kinese mehrfach **F** antippst.

RESSOURCEN

Verwende Ressourcen, um an der Bank Waffen oder Gegenstände herzustellen. Rüste Sucher-Bots aus, um versteckte Ressourcenlager zu finden. War ein Sucher-Bot erfolgreich, stehen dir die von ihm gefundenen Ressourcen zur Verfügung, wenn du das nächste Mal an einer Bank bist. Wenn du diverse hergestellte Objekte an der Bank verkaufen möchtest, erhältst du eine Vergütung in Höhe der Hälfte der Ressourcen, die du zum Herstellen des jeweiligen Gegenstands verwendet hast. Ressourcen werden auf der rechten Seite des Inventar-Bildschirms angezeigt.

SUCHER-BOTS

Sucher-Bots sind Geräte, die dir beim Auffinden von Ressourcenlagern helfen. Ressourcenlager senden einen hörbaren Ping-Laut; höre genau auf die Geräusche in deiner Umgebung, um zu wissen, wann du einen Sucher-Bot ausrüsten solltest.

Um einen Sucher-Bot auszurüsten, drückst du einfach **K**.

Halte die rechte Maustaste gedrückt, um mit dem Sucher-Bot zu zielen und nach Ressourcen zu suchen. Der Sucher-Bot-Bildschirm funktioniert ähnlich wie ein Kompass: Nach oben oder unten weisende Pfeile zeigen dir an, dass du eine oder mehrere Ebenen nach oben oder unten gehen solltest. Das Radar informiert dich, wenn du in die richtige Richtung siehst. Wenn du in die Nähe von Ressourcen kommst, pulsiert die Sucher-Bot-Anzeige und gibt hörbare Signale aus. Klicke mit der linken Maustaste, um den Sucher-Bot loszuschicken und die Ressourcen für dich zu finden. Die entsprechenden Ressourcen stehen dir automatisch zur Verfügung, wenn du das nächste Mal an einer Bank bist. Wenn du einen Sucher-Bot in einiger Entfernung vom Zielgebiet absetzt, fällt die Ressourcenausbeute kleiner aus.

Um den Status eines Sucher-Bots zu überprüfen, rufst du die RIG-Anzeige auf und wählst den Sucher-Bot-Bildschirm aus.

RIG

(RESOURCE INTEGRATION GEAR)

Die RIG (Resource Integration Gear) hilft dir, deine Gesundheit und Stase-Ladung im Auge zu behalten.

GESUNDHEIT

Die Wirbelsäulen-Anzeige glüht und zeigt dir deine Gesamt-Gesundheit an, wobei eine volle Anzeige für gute Gesundheitswerte steht. Wenn du verletzt wirst, wird die Anzeige kürzer und ändert ihre Farbe. Gelb bedeutet, dass deine Gesundheit zu mehr als der Hälfte erschöpft ist. Rot bedeutet, dass deine Gesundheit zu mehr als drei Vierteln erschöpft ist und dein Zustand kritisch ist. Verwende ein Medipack, um deine Gesundheit teilweise zu regenerieren. Wenn du stirbst, lädt das Spiel automatisch deinen zuletzt erreichten Kontrollpunkt.

STASE

Deinen aktuellen Stase-Vorrat kannst du anhand des Halbkreises auf Isaacs Rücken rechts von der Wirbelsäulen-Anzeige ablesen. Bei vollem Vorrat ist der Halbkreis blau und komplett ausgefüllt. Wenn du Stase einsetzt, wird er kleiner und verändert seine Farbe. Drücke **C**, um deine Stase aufzuladen und einen Gegenstand zu verbrauchen.

INVENTAR-/RIG-ANZEIGE

Über die Inventar-/RIG-Anzeige kannst du dir deine Waffen, wichtige Objekte und Ressourcen ansehen. Drücke **I**, um dir dein Inventar anzusehen, und verwende die Zifferntasten, um dir deine Missionsziele, Sucher-Bots und deine Datenbank anzusehen.

Wenn du die RIG-Anzeige aufrufst, wird das Spiel nicht angehalten. Du kannst Isaac bewegen, während diese transparente Anzeige geöffnet ist, oder du drückst **F**, um die Anzeige zu schließen. Wenn du mit einem Rechtsklick zielst, wird die Anzeige ebenfalls geschlossen.

INVENTAR

Im Inventar-Bildschirm werden Objekte wie Medipacks und Munitionsclips mittig angezeigt, wohingegen Waffen und wichtige Objekte links und Ressourcen rechts angezeigt werden. Wähle ein Objekt aus und wähle dann BEWEGEN oder ENTFERNEN, um ihm einen neuen Platz in deinem Inventar zuzuweisen oder um es aus dem Inventar zu löschen und Platz für andere Objekte zu schaffen. Wenn du ein Medipack sofort verbrauchen möchtest, um deine Gesundheit zu verbessern, wählst du es erst aus und wählst anschließend BENUTZEN. Mit der Option GEBEN händigst du deinem Partner in Coop-Spielen Gegenstände aus.

MISSION

Im Missions-Bildschirm werden links Primärziele und rechts optionale Missionen angezeigt. Im unteren Teil des Bildschirms siehst du das persönliche Logbuch, in dem die Geschichte detailliert geschildert wird und das dir den nächsten logischen Schritt nahelegt, beispielsweise den Ortungssender einzusetzen, um die nächsten RIG-Koordinaten zu finden. Wähle ein beliebiges Ziel aus, um es in deinem Ortungssender als aktives Ziel zu registrieren.

DATENBANK

Über die Datenbank kannst du dir deine Log-Einträge und Artefakte ansehen. Dadurch kannst du deinen Fortschritt innerhalb eines Kapitels besser im Auge behalten und weißt, was als Nächstes zu tun ist. Scrolle nach ganz rechts, um dir Tutorials anzusehen.

SUCHER-BOTS

Der Sucher-Bot-Bildschirm gibt dir einen Überblick, was deine Sucher-Bots gerade machen. Sucher-Bots, die noch bei dir sind, warten auf ihren Einsatz. Sobald ein Bot losgeschickt wurde, ist er mit einem Timer zu sehen, der dir angibt, wann er zurückkehren wird. Hat ein Bot Ressourcen gefunden, kannst du ihn an der nächsten Bank wieder in Empfang nehmen.

BANK

An der Bank kannst du Waffen aus Teilen oder Plänen bauen, vorhandene Waffen mit Platinen upgraden, Objekte wie Stase-Packs herstellen und dir dein Inventar ansehen. Außerdem hast du hier Zugriff auf dein Safe-Inventar.

Waffen herstellen	Modifiziere und upgrade eine vorhandene Waffe oder baue eine komplett neue Waffe.
Pläne	Wähle einen Standardplan oder einen eigenen Plan aus, um im Handumdrehen eine Waffe aus verfügbaren Teilen herzustellen.
Waffen-Upgrades	Füge einer vorhandenen Waffe Platinen hinzu, um sie upzugraden.
Objekte herstellen	Stelle Objekte wie Munitionsclips, Medipacks, Stase-Packs oder Torque-Stangen aus Wolfram her, um dir nicht nur im Kampf einen Vorteil zu verschaffen.
Safe	Sieh dir deine Ausrüstung im RIG-Inventar und Safe-Inventar an und verwalte sie.

EINE WAFFE BAUEN

Designe deine eigenen Waffen, um deinen Kampfstil zu individualisieren. Wähle an der Bank **WAFFEN HERSTELLEN** aus, um eine Waffe aus Ressourcen und Teilen von Grund auf neu zu bauen, oder wähle **PLÄNE** aus, um im Handumdrehen eine Waffe nach einem vorhandenen Plan zu bauen.

EINEN RAHMEN AUSWÄHLEN

Wenn du eine eigene Waffe herstellen möchtest, wählst du an der Bank im Menü „Waffen herstellen“ die Option **NEUE WAFFE HERSTELLEN** aus. Sobald die Rahmen-Optionen zu sehen sind, wählst du den gewünschten Typ aus. Mit einem kompakten Rahmen stellst du eine einhändige Waffe her und mit einem schweren Rahmen eine zweihändige.

TOOLS

Die meisten Waffen verfügen über ein oberes und ein unteres Tool und können daher zwei Arten von Schäden zufügen. Das macht dich zu einem vielseitigeren Kämpfer, der auf alle Situationen und auf Gegner auf allen Distanzen eingestellt ist.

Nachdem du dich für einen Rahmen entschieden hast, wählst du aus dem nächsten Menü ein oberes Tool aus. Das ist dein Primärfeuer. Der nächste Bildschirm dient als Anpassungsmenü. Wähle unterhalb des oberen Tools **UNTERES TOOL** aus, um dich für eine Sekundärfeuer-Option zu entscheiden. Du kannst hier auch ein Nahkampf-Tool für den Fall auswählen, dass dir Feinde zu nahe kommen.

SPITZEN

Spitzen beeinflussen basierend auf den ausgewählten Tools für deine Waffe das Schussverhalten. Diese Optionen sind daher erst verfügbar, nachdem du deine Tools ausgewählt hast. Wenn dein oberes Tool beispielsweise ein Plasmakern ist, kannst du in den Optionen für deine obere Spitze festlegen, ob du Gegner mit kinetischer oder aufgeladener Energie bekämpfen möchtest.

Achte auf die Werte für Schaden, Nachladen, Clip und Tempo unten rechts im Bildschirm, die je nach Spitze variieren. Jede Spitze hat außerdem eine Einstufung bezüglich Reichweite und Präzision, sodass du deine Waffe an die Stärken und Schwächen deines Kampfstils anpassen kannst.

ERWEITERUNGEN

Eine Erweiterung verleiht den Werten oder Fähigkeiten deiner Waffe einen zusätzlichen Bonus. Du kannst zwei Erweiterungen an jeder Waffe anbringen. Je nach Kampfanforderungen kannst du eine Erweiterung auswählen, die das Schadenspotenzial der Waffe mit einem neuen Feature wie Feuerschaden oder Stase geringfügig verstärkt, oder du entscheidest dich für eine Erweiterung, die das Fassungsvermögen deines Clips oder des Clips deines Partners erhöht, deine Waffe automatisch nachlädt oder deinen Partner heilt, wenn du ein Medipack verbrauchst.

PLATINEN

Platinen verleihen deiner Waffe Boni in Bezug auf Nachladen, Feuerrate, Schaden oder Clip. Um mit dem Hinzufügen von Platinen zu beginnen, wählst du erst einen leeren Platinen-Slot aus und dann eines dieser Features aus dem nachfolgenden Menü. Füge dann eine gefundene Platine hinzu oder stelle eine neue her, indem du **NEUE PLATINE HERSTELLEN** auswählst.

Jeder Rahmen hat eine gewisse Anzahl an Platinen-Slots. Wenn deine Waffe weniger als acht Platinen-Slots hat, kannst du mit Wolfram weitere Slots freischalten.

Einige Platinen haben lediglich einen Boost, beispielsweise +2 Schaden, andere haben zwei, beispielsweise +1 Nachladen +1 Feuerrate. Wenn du eine Platine mit kleineren strukturellen Fehlern siehst (siehe Beschreibung rechts im Bildschirm), bedeutet das, dass die Platine einen Bonus zu Lasten eines anderen Features hat. Beispiel: +2 Feuerrate -1 Schaden verleiht dir eine schnellere Feuergeschwindigkeit zu Lasten des zugefügten Schadens.

HERSTELLUNG ABSCHLIESSEN

Wenn du mit dem Designen deiner Waffe fertig bist, kannst du einen Plan für sie erstellen (den du mit Freunden in Coop-Spielen teilen kannst), oder du kannst die Waffe bauen und selbst nutzen.

EINE WAFFE MODIFIZIEREN

Wähle an der Bank **WAFFEN HERSTELLEN** aus und wähle dann eine Waffe aus, die du modifizieren oder upgraden möchtest. Du gelangst dann in das Menü zur Waffenherstellung, wo du Tools, Spitzen, Erweiterungen und Platinen deiner Waffe ändern oder hinzufügen kannst. Wenn du eine Waffe lediglich mit Platinen upgraden möchtest, wählst du im Menü „Waffen modifizieren“ die Option **WAFFEN-UPGRADES** aus, um das komplette Menü zur Waffenherstellung zu überspringen.

OBJEKTE HERSTELLEN

Wenn du Objekte aus Ressourcen herstellst, bereicherst du dein Inventar um wertvolle Dinge, auf die du zurückgreifen kannst, falls du in Behältern nicht genug findest. Du kannst beispielsweise Munitionsclips, Medipacks, Stase-Packs und Torque-Stangen aus Wolfram selbst herstellen. Rechts neben jedem Objekt in der Liste steht eine Ziffer, die dir angibt, wie viel davon du bereits in deinem Inventar hast.

Alle Objekte, die du herstellst, nehmen Platz in deinem Inventar ein – du kannst allerdings unbegrenzt viele Torque-Stangen aus Wolfram hinzufügen, da sie in einem einzelnen Slot gestapelt werden können. Um ein Objekt zu verkaufen und Ressourcen als Bezahlung zu erhalten, wählst du es aus der Liste aus und drückst **T**. Vergiss dabei nicht, dass du beim Verkauf eines Objekts üblicherweise nur die Hälfte der Ressourcen erhältst, die du zum Herstellen des Objekts verwendet hast. In Coop-Spielen ist es außerdem möglich, Objekte zu teilen, indem du **R** drückst.

SAFE-INVENTAR

An der Bank hast du Zugriff auf dein Safe-Inventar, sodass du Objekte aus deinem Safe in dein RIG-Inventar verschieben kannst. Um dein Inventar an der Bank einzusehen, wählst du im Bank-Menü den Eintrag **SAFE**. Wenn du ein Objekt aus deinem RIG-Inventar in das Safe-Inventar (oder umgekehrt) verschieben möchtest, wählst du es einfach aus. Sobald sich ein Objekt in deinem Safe-Inventar befindet, hast du nur noch an der Bank darauf Zugriff. Wenn du ein Objekt verkaufen möchtest, drückst du **T**.