

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 landscape with a large, cratered planet or moon in the background.

DEAD SPACE™ 3

VISCERAL
GAMES™



OBSAH

ÚVOD	1	HRANÍ HRY	6
OVĽÁDÁNÍ	2	OBĽEK RIG (RESOURCE	
JAK ZAČÍT	3	INTEGRATION GEAR)	7
HLAVNÍ NABÍDKA	4	PRACOVNÍ STŮĽ (BENCH)	8

ÚVOD

Isaac Clarke se vrací, aby se tentokrát s pomocí neohroženého vojáka Johna Carvera pokusil provést riskantní plán, jak nekromorfy zastavit jednou provždy. Leží před nimi úkol prozkoumat ledovou planetu Tau Volantis a odhalit tajemství, jež by mělo být klíčem k zastavení nákazy. Na cestě je čekají laviny, zrádné ledové svahy a nepřátelské prostředí neznámé planety. Tváří v tvář brutálním živlům a nepřítelům, kteří jsou opět o něco silnější než dřív, budou muset překonat vzájemné antipatie a začít spolupracovat. V sázce není nic menšího než osud lidstva.

OVĽÁDÁNÍ

VÝCHOZÍ OVĽÁDÁNÍ

Pohyb	W/S/A/D
Odraz ve stavu beztlíže	Alt
Pohled	Myš
Přikrčení	X
Lokátor	B (podržet)
Běh	SHIFT (podržet)
Kotoul	CTRL
Mířit	Pravé tlačítko myši
Boj zblízka	Levé tlačítko myši
Střelba z primární zbraně	Levé tlačítko myši (při míření)
Rozšířpnutí	Mezerník
Druhý režim střelby	Posunout kolečko myši (při míření)
Výběr zbraně	1/2/3 nebo kolečko myši
Akce/otevřít	E
Nabít zbraň	R
Rychlé ošetření	Q
Kineze	F (při míření)
Páčení	F (pokud je k dispozici po použití kineze)
Dobití stáze	C
Stáze	C (při míření)
Inventář/RIG	TAB
Pauza	ESC

JAK ZAČÍT

HERNÍ OBRAZOVKA



ZÁKLADNÍ PŘEHLED PRŮHLÉDOVÉHO DISPLEJE (HUD)

Údaje o zdraví a stáži jsou neustále viditelné na Isaacově obleku RIG (Resource Integration Gear), zatímco průhledový displej dodává informace o munici, aniž byste museli přepínat do oddělené nabídky. Průhledový displej obsahuje jen zcela nezbytné informace a dovoluje tak plně se soustředit na nepřítele nebo okolní prostředí. Je sestavený tak jednoduše, že jediným pohledem zjistíte vše potřebné.

Při míření se vedle zbraně objeví dodatečné informační pole s počtem nábojů, které zbývají do dalšího dobití zbraně. Pokud má vaše zbraň horní i spodní komponentu, uvidíte zde dvě čísla. Horní se vztahuje k hlavnímu, spodní k alternativnímu režimu střelby. Při dobití se doplňuje munice obou komponent

NABÍDKA POZASTAVENÉ HRY

Tato nabídka umožňuje načíst hru od posledního uloženého bodu, pozvat do hry přátele, měnit nastavení hry, prohlížet si výsledky, dosavadní postup ve hře a odemčené položky. Odtud také můžete hru ukončit.

Checkpoint Restart

Návrat k poslednímu uloženému bodu. Touto volbou přijdete o veškerý postup dosažený od chvíle, kdy jste daného bodu dosáhli.

Invite Friend

Pozvání přátele do hry.

Settings

Nastavení zvuku a grafiky, hry, obtížnosti a dalších parametrů.

Achievements

Zde si můžete prohlédnout všechny dosažené úspěchy.

Progress and Unlocks

Přehled o dokončených úrovních obtížnosti, získaných artefaktech, splněných volitelných úkolech a nalezených zbraňových součástkách.

Save and Quit

Uloží inventář a vrátí se do hlavní nabídky.

UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ

Funkce automatického ukládání ukládá hru v předem určených kontrolních bodech. Pro načtení hry z posledního uloženého bodu stiskněte **ESC** a zvolte CHECKPOINT RESTART.

HLAVNÍ NABÍDKA

Hlavní menu se zobrazí pokaždé, než spustíte aktuální hru, a funguje jako rozcestník, ze kterého vybíráte kampaň pro jednoho hráče, kooperační kampaň, konkrétní herní režim, nastavení, stahovatelný obsah a bonusy.

KAMPAŇ PRO JEDNOHO HRÁČE (SOLO CAMPAIGN)

Zde máte možnost spustit hru pro jednoho hráče, pokračovat od posledního uloženého bodu nebo si zopakovat vybrané fáze kampaně.

Continue from Last Save Spustí hru od posledního uloženého bodu.

Continue Story Spustí hru od posledního dosaženého milníku v hlavním příběhu.

Chapter Select Návrat do už jednou odehrané kapitoly, včetně konkrétního uloženého bodu.

KOOPERAČNÍ KAMPAŇ (CO-OP CAMPAIGN)

Připojte se k veřejně přístupné kooperační hře, najděte přátele, kteří momentálně hrají, vytvářejte soukromé hry s přáteli nebo zahajte veřejnou hru otevřenou všem zájemcům. Abyste mohli hrát v kooperačním režimu, musíte být přihlášení ke svému účtu Origin.

Quick Match Připojte se k právě probíhající veřejné rychlé hře.

Find Friends' Games Přesvědčte se, kteří z vašich přátel momentálně hrají některou z veřejných her *Dead Space™ 3*.

Create Private Game Zahajte kooperační kampaň pouze na pozvání.

Create Public Game Zahajte kooperační kampaň, která bude otevřená libovolným hráčům.

MÓDY NOVÉ HRY+ (NEW GAME+ MODES)

Vyzkoušejte si *Dead Space 3* v trochu jiném stylu, než na jaký jste běžně zvyklí. Alternativní herní režimy se odemykají dokončením celé hry na jakémkoliv obtížnosti.

New Game+ Tento režim se odemkne po prvním dokončení hry. Inventář i zbraně zůstanou zachované, ale resetuje se dosažený postup v rámci kapitol.

Classic Klasická varianta v duchu původního *Dead Space™*.

Pure Survival Tento režim klade důraz na hospodárné zacházení se zdroji.

Hardcore Skutečná výzva s obtížností přesahující varianty Hard a Impossible.

SETTINGS (NASTAVENÍ)

Z této nabídky je možné upravovat nastavení obrazovky, hry a ovládání nebo zobrazit rozvržení ovladače.

A/V Settings	Úprava jasu, hlasitosti, zapnutí a vypnutí titulků.
Game Settings	Zapnutí a vypnutí lokátoru spoluhráče v kooperaci, možnost přeskočit tutoriály, nastavení vibrace a míření.
Controller Settings	Převrácení osy x a y, úprava citlivosti ovladače.
Controller Map	Přehled výchozího rozvržení a nabídka alternativních variant.

OBSAH KE STAŽENÍ (DOWNLOADABLE CONTENT)

Nabídka herních prvků a předmětů k zakoupení, včetně obleků, zbraní, balíčků zbraní a zdrojů, vylepšení robotického sběrače Scavenger Bot a nových epizod.

OBSAH NAVÍC (EXTRAS)

Zde můžete sledovat svůj postup, připomenout si hlavní příběh série *Dead Space* nebo si prohlédnout seznam autorů hry.

Progress and Unlocks	Přehled dokončených fází hry podle obtížnosti a jednotlivých kapitol, množství nalezených artefaktů, a další údaje.
Previously On	Video přibližující svět a hlavní příběh série <i>Dead Space</i> .
Credits	Tvůrci hry <i>Dead Space 3</i> .

HRA NÍ HRY

INVENTORY (INVENTÁŘ)

Důležitou součástí hry je sbírání užitečných předmětů, jako jsou například lékárničky (Med Pack). Když se přiblížíte k bedně, máte nejprve možnost ji stisknutím **mezerníku** rozšlápnout nebo kliknutím levého tlačítka myši rozbit. Stisknutím **E** si přidáte nalezený předmět do inventáře. Inventář se otevírá pomocí **I**. Zde si prohlédnete uložené předměty, můžete použít lékárničku k obnově zdraví nebo vytáhnout potřebnou zbraň.

ŽEBŘÍK

Žebříky s modrými madly lze použít k výstupu nebo sestupu. Stisknutím **E** se postavte na žebřík a použijte klávesy pohybu k sestupu nebo výstupu.

SLAŇOVÁNÍ

Pro slánění z útesu se přiblížte k okraji a stisknutím klávesy **SHIFT** skočte. Kromě pohybu směrem dolů se můžete pohybovat i do stran a vyhýbat se padajícím balvanům. Při slaňování občas ztratíte kontakt s povrchem. Budete moci pokračovat ve chvíli, kdy opět najdete další opěrný bod.

STÁZE

Při míření můžete na cíl pomocí **C** seslat stázi. Efektem je zpomalení soupeře a usnadnění účinného útoku. Stázi lze s úspěchem používat i v jiných situacích, například při prozkoumávání okolí. Užitečná může být pro zpomalení větráků a jiných rychle se pohybujících objektů.

KINEZE

Pomocí kineze můžete vyzvednout do vzduchu a následně odhodit objekty, které vám stojí v cestě. Zvednuté předměty je pochopitelně možné vrhnout i na nepřítele. Když naleznete vhodný předmět, zamiřte na něj stisknutím a podržením pravého tlačítka myši a vyzvedněte ho podržením **F**. Uvolněním **F** objekt upustíte, kliknutím levého tlačítka myši ho odhodíte ve směru, kterým míříte. Použitím efektu kroucení (torque) na objekty pod vlivem kineze lze násilím rozevírat dveře a pácit zámky. Provádí se to opakovaným poklepáním na tlačítko **F**, dokud je aktivní kineze.

ZDROJE

Ze zdrojů lze na pracovním stole (Bench) skládat nové zbraně a vyrábět předměty. Pokud aktivujete robotický sběrač (Scavenger Bot), budete moci lokalizovat ukryté bedny. Když jsou sběrači ve vyhledávání úspěšní, nalezené zdroje se automaticky přesouvají na pracovní stůl. Pokud se rozhodnete předměty vyrobené na pracovním stole prodat, dostanete zpět polovinu zdrojů, jež byly k výrobě zapotřebí. Množství dostupných zdrojů vidíte na pravém okraji inventáře.

ROBOTICKÉ SBĚRAČE (SCAVENGER BOTS)

Robotické sběrače jsou zařízení určená k lokalizaci kontejnerů se zdroji. Kontejnery vydávají charakteristický zvukový signál. Věnujte pozornost zvukům v okolí, abyste správně rozeznali, kdy je třeba sběrače aktivovat.

Aktivaci sběrače provedete jednoduše stisknutím **K**.

Kliknutím a podržením pravého tlačítka myši zamíříte sběrač požadovaným směrem a začnete vyhledávat zdroje. Obrazovka aktivovaného sběrače se podobá kompasu, přičemž šipky mířící nahoru nebo dolů naznačují, že je třeba přejít o poschodí výš, respektive níž. Podle radaru poznáte, zda jste otočení tím správným směrem. Jakmile se ke zdroji přiblížíte na dosah, sběrač začne vysílat viditelné impulzy a zvukové signály. Levým tlačítkem myši sběrač vypustíte, aby se mohl pokusit určit přesné umístění zdrojů. Nalezené materiály budou od této chvíle automaticky dostupné k použití u pracovního stolu. Vypuštění sběrače příliš daleko od cílové oblasti způsobí, že množství vyvednutých materiálů bude nižší.

Aktuální stav sběrače můžete zkontrolovat otevřením displeje RIG a výběrem obrazovky Scavenger Bot.

OBLEK RIG (RESOURCE INTEGRATION GEAR)

RIG sleduje zdravotní stav a dobíjení stáže.

ZDRAVÍ

Světelný ukazatel na zádech ukazuje stav zdraví, přičemž plný ukazatel znamená nejlepší možnou kondici. Utrpění zranění způsobují, že ukazatel ubývá a mění barvu. Ve chvíli, kdy dosáhne poloviny, změní se barva ve žlutou. Červená označuje kritický stav, kdy vám zbývá jen čtvrtina původního množství zdraví. Pro obnovu zdraví použijte lékárničku (Med Pack). Pokud postava zemře, hra automaticky načte poslední uložený bod.

STÁŽE

Aktuální stav nabití stáže je vyjádřen polokruhovým ukazatelem na Isaacových zádech vpravo od indikátoru zdraví. Při kompletním nabití je polokruh modrý a zcela zaplněný. Používáním stáže se zmenšuje a mění barvu. Stisknutím **C** se stáže dobije za cenu spotřebování jednoho předmětu.

INVENTÁŘ/ OBRAZOVKA RIG

Na obrazovce inventáře/RIG vidíte všechny své zbraně, hlavní předměty a zdroje. Inventář otevřete stisknutím **I**, pomocí **y** a **z** se posouváte mezi oddíly s úkoly, databází a robotickými sběrači.

Otevřením inventáře/RIG nedochází k pozastavení hry. Otevřený inventář je částečně průhledný, a proto je s ním možné pokračovat ve hře. Obrazovku zavřete stisknutím **F**. Inventář se také zavře v okamžiku, kdy pravým tlačítkem myši provedete zamíření.

INVENTORY (INVENTÁŘ)

Ve střední části inventáře vidíte lékárničky a zásobníky s municí, zbraně a důležité předměty jsou nalevo a zdroje napravo. Vyberte jakýkoliv předmět a pomocí **MOVE** (pohyb) nebo **DROP** (upustit) ho buď můžete přemístit na jiné místo, nebo ho zcela odstranit. Lékařnicku pro obnovení zdraví použijte tak, že ji nejprve vyberte a poté zvolte možnost **USE** (použít). Položkou **GIVE** (dát) můžete předměty předávat spolubojovníkovi v kooperační hře.

MISE (MISSION)

Obrazovka misí ukazuje přehled hlavních úkolů nalevo a vedlejších misí napravo. Ve spodní části obrazovky se nachází deník s podrobnostmi o příběhu a tipy týkající se dalšího postupu, včetně třeba rady použít lokátor k určení dalších souřadnic RIG. Jakémukoli úkolu můžete přiřadit prioritu a nahrát jeho podrobnosti do lokátoru.

DATABÁZE (DATABASE)

V databázi lze prohlížet záznamy deníku a artefakty. Pomáhá vám to udržovat si přehled o postupu v každé kapitole a o tom, co by v dané chvíli mělo být logickým dalším krokem. Nejdále vpravo naleznete výukové tutoriály.

ROBOTICKÉ SBĚRAČE (SCAVENGER BOTS)

Na této obrazovce můžete podrobně sledovat stav každého ze sběračů. Sběrače, které máte u sebe, je nejprve třeba vypustit. Po vypuštění se daný sběrač ukáže na obrazovce i s časovým údajem o očekávaném návratu. Jakmile sběrač nalezne a přinese hledané materiály, můžete si ho u pracovního stolu znovu vyvednout.

PRACOVNÍ STŮL (BENCH)

Pracovní stůl funguje jako dílna, ve které lze z jednotlivých součástí a plánů sestavovat zbraně, vylepšovat existující zbraně pomocí obvodů (Circuits), vyrábět některé další předměty jako například stázové balíčky (Stasis Packs) a prohlížet si inventář. Je to také jediné místo, odkud máte přístup do sefů.

Weapon Crafting

Modifikace a vylepšování existujících zbraní a výroba nových.

Blueprints

Výběr výchozích nebo vlastních plánů pro okamžité sestavení nové zbraně ze získaných součástek.

Weapon Upgrades

Vylepšování zbraní pomocí obvodů.

Craft Items

Výroba dodatečných podpůrných předmětů, jako jsou zásobníky s municí, lékárničky, stázové balíčky a wolframové tyče.

Safe

Prohlížení a správa vybavení v inventáři RIG a v sefů.

VÝROBA ZBRANĚ

Navrhněte si vlastní zbraň, které budou vyhovovat vašemu aktuálnímu hernímu stylu. U pracovního stolu zvolte WEAPON CRAFTING pro postavení nové zbraně ze zdrojů a součástek, nebo BLUEPRINTS pro okamžité sestavení podle existujícího plánu.

VOLBA ZÁKLADNÍ PLATFORMY (FRAME)

Pro sestavení vlastní zbraně zvolte CRAFT NEW WEAPON z nabídky Weapon Crafting u pracovního stolu. Z nabídky vyberte vhodnou platformu. Kompaktní platforma je vhodná pro konstrukci jednoručních zbraní, těžká platforma je určena pro těžké zbraně držené v obou rukách.

KOMPONENTY (TOOLS)

Zbraň má horní (Upper Tool) a spodní (Lower Tool) zbraňovou komponentu, z nichž každá působí jiný typ škody. Tím se rozšiřuje její pole působnosti, vy můžete snáze a pohodověji řešit různé bojové situace a účinně reagovat na nepřitele z různé vzdálenosti.

Pro výběru platformy zvolte z další nabídky horní komponentu. Ta určuje hlavní režim střelby. Následující obrazovka slouží pro provádění vlastních úprav. Pod horní komponentou zvolte LOWER TOOL, čímž se zbraň rozšíří o alternativní režim střelby. Jednou z variant je i komponenta pro boj v blízkosti pro situace, kdy nepřítel přiblíží k dosah.

MODIFIKÁTORY (TIPS)

Modifikátory se vybírají až po určení komponent a upravují dále střelecké vlastnosti zbraně v závislosti na předchozích volbách. Pokud je hlavní komponentou například plazmové jádro, nastaví horní modifikátor přesně způsob, jakým bude kinetická nebo elektrická energie protivníky zasahovat.

Při výběru modifikátoru věnujte pozornost i tomu, jak se mění základní parametry zbraně jako je poškození, dobíjení, zásobník a rychlost střelby na levé spodní straně obrazovky. Mezi vlastností modifikátoru patří dále přesnost a dostřel, což vám umožňuje zbraň ještě lépe přizpůsobit vašim schopnostem i slabinám.

PŘÍSLUŠENSTVÍ (ATTACHMENTS)

Příslušenství zlepšuje statistiky nebo funkce zbraně. Každá zbraň může mít dvě takové součásti. V závislosti na svých potřebách můžete pomocí příslušenství částečně navýšit působené poškození, ať už přímou střelbou nebo třeba stází, rozšířit kapacitu zásobníku pro sebe i spolubojovníka, přidat funkci automatického nabíjení nebo automatického léčení spolubojovníka pokaždé, kdy spotřebujete lékárníčku.

OBVODY (CIRCUITS)

Obvody zbraní dodávají bonusy k dobíjení, kadenci, poškození a kapacitě zásobníku. Chcete-li zbraň osadit obvody, vyberte nejprve prázdnou pozici pro jeho uchycení, zvolte z následující nabídky jeden z těchto prvků a přidejte obvod, který jste předtím už získali, nebo vytvořte nový položkou CONSTRUCT NEW CIRCUIT.

Každá platforma má určené množství míst pro uchycení obvodů. Pokud jich má vaše zbraň méně než osm, lze další odemknout pomocí wolframu (Tungsten).

Některé obvody nabízejí zvýšení jedné vlastnosti, například Damage (poškození) +2, jiné zvyšují kombinaci vlastností, jako třeba Reload (dobíjení) +1 a Rate of Fire (rychlost střelby) +1. Pokud je v popisu některého z obvodů uvedena menší strukturální vada nebo slabina, znamená to, že je taková vlastnost vyvážena jiným pozitivním aspektem. Kombinace Rate of Fire +2 a Damage -1 tak zvyšuje kadenci za cenu menšího působeného poškození.

DOKONČENÍ

Když jste s navrženou zbraní spokojeni, můžete vytvořit její plán a sdílet ho s přáteli v kooperačních hrách, nebo ji jednoduše sestavit a začít používat.

MODIFIKACE ZBRANÍ

Z pracovního stolu zvolte WEAPON CRAFTING a následně konkrétní zbraň, kterou chcete vylepšit nebo modifikovat. Otevře se nabídka konstrukce zbraní, kde lze vyměňovat nebo přidávat modifikátory, komponenty, příslušenství nebo obvody. Pokud si přejete zbraň vylepšit jen o obvody, zvolte WEAPON UPGRADES z nabídky Modify Weapons, a celou konstrukční fázi můžete vynechat.

VÝROBA PŘEDMĚTŮ

Výroba předmětů z nalezených zdrojů vynahrazuje jejich případný nedostatek v prostředí, kudy na své misi procházíte. Tímto způsobem lze doplňovat zásoby lékárníček, zásobníků, stážových balíčků a wolframových tyčí. Na pravé straně každého z těchto předmětů je uvedeno číslo, které označuje jejich počet v inventáři.

Všechny vyrobené předměty zabírají v inventáři místo, kromě wolframových tyčí, které lze hromadit najednou. Předměty můžete vyměnou za zdroje prodat tlačítkem T. Nezapomeňte ale, že prodejem předmětu získáte obvykle jen polovinu zdrojů, které jste při výrobě spotřebovali. Sdílení předmětů v kooperačních hrách se provádí pomocí tlačítka R.

SEJF

Z pracovního stolu máte přístup do sejfu, kam si můžete přesouvat předměty z inventáře a naopak. Inventář z pracovního stolu otevřete výběrem položky SAFE v nabídce pracovního stolu. K přesouvání předmětů mezi inventářem a sejfem (či naopak) označte daný předmět. K předmětům uloženým v sejfu máte přístup jedine z pracovního stolu. Prodej předmětu lze zadat stisknutím T.