

The background of the cover art 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 snowy, mountainous landscape under a bright, hazy sky with a large, cratered celestial body in the background.

DEAD SPACE™ 3

VISCERAL
GAMES™



CONTENUTO

| | | | |
|-----------------------|---|-----------------|---|
| INTRODUZIONE | 1 | APPARATO | |
| COMANDI | 2 | D'INTEGRAZIONE | |
| PER INIZIARE | 3 | RISORSE | 7 |
| MENU PRINCIPALE | 4 | TERMINALE | 8 |
| COME SI GIOCA | 6 | | |

INTRODUZIONE

In *Dead Space 3* fa il suo ritorno Isaac Clarke, affiancato dallo spietato soldato John Carver, per tentare di portare a termine un rischioso piano che dovrebbe porre finalmente fine alla minaccia dei necromorfi. Insieme Clarke e Carver dovranno esplorare il pianeta ghiacciato di Tau Volantis, sulle tracce del segreto che sperano possa porre fine alla piaga dei necromorfi, il tutto sfidando valanghe, dirupi di ghiaccio e l'ambiente selvaggio. Affrontando nemici ancora più letali e la furia degli elementi, l'improbabile coppia dovrà collaborare per salvare l'umanità da un'imminente apocalisse.

COMANDI

COMANDI PREDEFINITI

| | |
|-----------------------|---|
| Spostamento | W/S/A/D |
| Lancio a gravità zero | ALT |
| Guarda | Mouse |
| Abbassati | X |
| Localizzatore | B (tieni premuto) |
| Corri | MAIUSC (tieni premuto) |
| Capriola | CTRL |
| Mira | Tasto destro del mouse |
| Mischia | Tasto sinistro del mouse |
| Fuoco primario | Tasto sinistro del mouse (mentre prendi la mira) |
| Calpesta | BARRA SPAZIATRICE |
| Fuoco secondario | Rotellina del mouse (mentre prendi la mira) |
| Scegli arma | 1/2/3 o rotellina del mouse |
| Azione/Apri | E |
| Ricarica | R |
| Cura rapida | Q |
| Telecinesi | F (mentre prendi la mira) |
| Torsione | F (quando disponibile dopo l'impiego della telecinesi) |
| Ricarica stasi | C |
| Stasi | C (mentre prendi la mira) |
| Inventario/RIG | TAB |
| Pausa | ESC |

PER INIZIARE

INTERFACCIA



FONDAMENTALI INTERFACCIA

Mentre l'apparato d'integrazione risorse di Isaac (RIG) visualizza sempre le informazioni inerenti salute e stasi durante il combattimento, l'interfaccia permette di vedere quante munizioni rimangono senza bisogno di utilizzare un menu. L'interfaccia ridotta ti spinge a tenere sott'occhio il nemico e l'ambiente invece delle statistiche, ma potrai avere un'idea delle tue condizioni con una semplice occhiata.

Quando prendi la mira, apparirà un display sotto l'arma utilizzata con il numero di colpi rimasti prima di ricaricare. Se l'arma è dotata di un utensile superiore e uno inferiore, compariranno due numeri: quello superiore relativo al fuoco primario e quello inferiore per il fuoco secondario. L'operazione di ricarica ha effetto su entrambi gli utensili.

MENU DI PAUSA

Accedi al menu di pausa per riavviare dall'ultimo checkpoint, invitare un amico nella partita, regolare le impostazioni e visualizzare obiettivi, progressi e materiali sbloccati. Puoi anche decidere di uscire dal gioco.

| | |
|--|--|
| Riavvio dal checkpoint | Riavvia dall'ultimo checkpoint attivato. In questo modo perderai tutti i progressi ottenuti dall'ultimo checkpoint. |
| Invita un amico | Invita un amico nella tua partita. |
| Impostazioni | Regola le impostazioni a/v, le impostazioni di gioco, la difficoltà e altro ancora. |
| Obiettivi | Visualizza i risultati ottenuti in gioco. |
| Progressi/ elementi sbloccati | Visualizza i livelli di difficoltà a cui hai completato il gioco, i manufatti raccolti, le missioni opzionali completate, i registri e i componenti armi raccolti. |
| Salva ed esci | Salva l'inventario e torna al menu principale. |

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

La funzione di autosalvataggio salva i progressi e l'inventario in corrispondenza dei checkpoint. Per ricaricare dall'ultimo checkpoint, premi **ESC** e seleziona **RIAVVIA CHECKPOINT**.

MENU PRINCIPALE

Questo menu appare prima dell'avvio della tua attuale sessione di gioco e fornisce l'accesso alla campagna giocatore singolo, la campagna co-op, le modalità di gioco, le impostazioni, i contenuti scaricabili e gli extra.

CAMPAGNA GIOCATORE SINGOLO

Seleziona questa opzione per avviare una partita in giocatore singolo, continuare dall'ultimo checkpoint o rigiocare delle sezioni della campagna.

| | |
|---|--|
| Prosegui dall'ultimo salvataggio | Gioca dall'ultimo checkpoint attivato. |
| Prosegui la storia | Gioca dal punto più recente della storia. |
| Sceglila capitolo | Seleziona un capitolo già giocato e un checkpoint per rigiocare una sezione del gioco. |

CAMPAGNA CO-OP

Seleziona per partecipare a una partita co-op pubblica, trova gli amici che stanno attualmente giocando, crea una partita privata con gli amici o avvia una partita pubblica a cui possano partecipare altri giocatori. Devi essere connesso al tuo account Origin per giocare in modalità co-op.

| | |
|----------------------------------|--|
| Partita veloce | Partecipa a una partita pubblica già in corso. |
| Trova Partite amici | Controlla se gli amici stanno attualmente partecipando a partite pubbliche di <i>Dead Space™ 3</i> . |
| Crea una partita privata | Crea una campagna co-op a cui è possibile partecipare solo con un invito. |
| Crea una partita pubblica | Crea una partita co-op a cui può partecipare qualsiasi giocatore. |

MODALITÀ NUOVA PARTITA+

Gioca *Dead Space 3* in un modo diverso rispetto alla normale campagna. Completa il gioco a qualsiasi livello di difficoltà per sbloccare queste modalità aggiuntive.

| | |
|-----------------------|---|
| Nuova partita+ | Questa modalità risulterà bloccata finché non avrai completato il gioco almeno una volta. Il contenuto dell'inventario e le armi verranno mantenute dalla precedente partita, ma l'avanzamento nei capitoli verrà azzerato. |
| Classica | Questa modalità di gioco è ispirata all'originale <i>Dead Space™</i> . |
| Sopravvivenza | Questa modalità di gioco si concentra sulla gestione delle risorse. |
| Estrema | Questa modalità di gioco offre una sfida ancora più impegnativa rispetto alle difficoltà Difficile e Impossibile. |

IMPOSTAZIONI

Accedi al menu delle impostazioni per regolare le impostazioni dello schermo, di gioco e del controller o per visualizzare la configurazione dei comandi.

| | |
|--------------------------------|---|
| Impostazioni A/V | Regola le impostazioni di luminosità e volume, e attiva o disattiva i sottotitoli. |
| Impostazioni di gioco | Attiva o disattiva il localizzatore compagno co-op, scegli se saltare o meno i tutorial, attiva o disattiva le impostazioni della vibrazione e regola quelle per la mira. |
| Impostazioni controller | Inverti l'asse x e y come preferisci e regola la sensibilità del controller. |
| Schema controller | Controlla la configurazione predefinita dei comandi e quella alternativa. |

CONTENUTO SCARICABILE

Visualizza una lista di funzionalità e oggetti acquistabili, incluse tute, armi, risorse e pacchetti armi, potenziamenti robot cercatore e nuovi episodi.

EXTRA

Accedi alla sezione Extra per visualizzare i tuoi progressi, rinfrescarti la memoria sulla storia di *Dead Space* e visualizzare i riconoscimenti.

| | |
|--|---|
| Progressi ed elementi sbloccati | Controlla il tuo livello di completamento in base alla difficoltà per ogni capitolo, vedi il numero di manufatti recuperati e altro ancora. |
| Antefatto | Un filmato per aggiornarti sulla storia alla base di <i>Dead Space</i> . |
| Riconoscimenti | Vedi i riconoscimenti di <i>Dead Space 3</i> . |

COME SI GIOCA

INVENTARIO

L'aggiunta di oggetti utili al tuo inventario, come i kit medici, è fondamentale per la vittoria. Quando vedi un contenitore o una cassa, premi **BARRA SPAZIATRICE** per calpestarli o clicca per eseguire un attacco in mischia e aprirli. Premi **E** per aggiungere al tuo inventario l'oggetto rivelato. Premi **I** per aprire la schermata dell'inventario e visualizzare i tuoi oggetti, utilizzare i kit medici ed equipaggiare armi, insieme ad altre funzioni.

SCALE

Quando vedi una scala dotata di un corrimano blu, puoi arrampicarti. Premi **E** per iniziare ad arrampicarti e muoviti in una direzione per salire o scendere.

CALATI/SCALA

Quando ti cali lungo un pendio, muoviti in una direzione per eseguire la discesa e premi **MAIUSC** per saltare. Puoi calarti, muoverti lateralmente ed evitare i massi in caduta. A volte potresti perdere stabilità, ma potrai continuare a calarti una volta recuperato l'equilibrio.

STASI

Premi **C** mentre prendi la mira per utilizzare Stasi contro il tuo bersaglio. Utilizzando la stasi i nemici rallenteranno, risultando più vulnerabili agli attacchi. La stasi può anche essere sfruttata in vari modi durante l'esplorazione. Sfruttala per rallentare ventole o altri ostacoli in rapido movimento.

TELECINESI

Con la telecinesi puoi raccogliere oggetti e scagliarli lontano, o contro i tuoi nemici. Quando vedi un oggetto che intendi spostare o scagliare, clicca con il tasto destro e tieni premuto per mirare e tieni premuto **F** bersaglio e spostarlo. Rilascia **F** per abbandonare l'oggetto o clicca per scagliarlo nell'area presa di mira. Puoi anche aprire porte e serrature ruotabili utilizzando la torsione, premendo più volte **F** mentre utilizzi la telecinesi.

RISORSE

Usa le risorse per creare armi e oggetti al terminale. Equipaggia i robot cercatori per trovare scorte di risorse nascoste. Quando i robot cercatori riescono a recuperare delle risorse, queste risulteranno disponibili la prossima volta che accenderai al terminale. Se decidi di vendere alcuni degli oggetti creati al terminale, otterrai un risarcimento pari a metà delle risorse impiegate per creare gli oggetti. Visualizza le risorse sul lato destro della schermata dell'inventario.

ROBOT CERCATORI

I robot cercatori sono dispositivi progettati per aiutarti a localizzare fonti di risorse nascoste. Queste ultime emettono un segnale acustico udibile; ascolta attentamente i suoni che ti circondano per capire quando equipaggiare il robot cercatore.

Per equipaggiare un robot cercatore, premi **K**.

Clicca con il tasto destro e tieni premuto per mirare con il robot cercatore e cercare delle risorse. La schermata del robot cercatore funziona come una sorta di bussola, quindi le frecce che puntano in alto e in basso indicano che è necessario salire e scendere attraverso i piani. Il radar ti confermerà se sarai rivolto nella giusta direzione. Quando sei vicino alle risorse, il display del robot cercatore comincerà a emettere segnali visivi e uditivi. Clicca per inviare il robot cercatore e permettergli di localizzare le risorse per te. Le risorse risulteranno automaticamente disponibili la prossima volta che accederai a un terminale. Posizionando il robot cercatore a una distanza eccessiva dalla zona obiettivo otterrai un quantitativo minore di risorse.

Per controllare le condizioni di un robot cercatore, apri il display del RIG e seleziona la schermata relativa al robot cercatore.

APPARATO D'INTEGRAZIONE RISORSE

L'apparato d'integrazione risorse (RIG) ti aiuta a tenere sotto controllo le condizioni della tua salute e della ricarica stasi.

SALUTE

Il display della colonna vertebrale mostra la tua salute complessiva: la barra completamente piena indica un buono stato di salute. Subendo dei danni, la barra si accorcia e cambia colore. Il colore giallo indica che la tua salute è scesa sotto la metà. Il colore rosso invece indica che hai meno di un quarto della tua salute complessiva e ti trovi in condizioni critiche. Usa un kit medico per ripristinare della salute. Quando muori, il gioco ricomincia automaticamente dall'ultimo checkpoint visitato.

STASI

La tua attuale riserva di Stasi è rappresentata dal semicerchio sulla schiena di Isaac posto a destra della colonna vertebrale. Quando è pieno, il semicerchio si colora di blu e si riempie completamente. Utilizzando Stasi, le sue dimensioni diminuiscono e cambia colore. Premi **C** per ricaricare la tua riserva di stasi e utilizzare un oggetto.

DISPLAY DEL RIG/INVENTARIO

Il display del RIG/Inventario ti consente di visualizzare le tue armi, gli oggetti chiave e le risorse. Premi **I** per aprire l'inventario e usa i tasti numerici per visualizzare gli obiettivi della missione, il database e i robot cercatori.

Con l'apertura del display del RIG il gioco non entrerà in pausa. Puoi continuare a muovere Isaac con questo display semitrasparente in sovrapposizione o premere **F** per chiuderlo. Anche prendendo la mira con il tasto destro del mouse puoi chiudere il display.

INVENTARIO

La schermata dell'inventario mostra oggetti come i kit medici e i caricatori delle munizioni nella sezione centrale dell'inventario, con le armi e gli oggetti chiave sulla sinistra e le risorse sulla destra. Seleziona qualsiasi oggetto e scegli MUOVI per assegnargli un nuovo spazio nell'inventario o LASCIA per eliminarlo e fare spazio per altri oggetti. Se vuoi utilizzare immediatamente un kit medico per aumentare la tua salute, selezionalo e scegli USA. Puoi anche selezionare CONSEGNA per cedere degli oggetti al tuo partner durante partite co-op.

MISSIONE

La schermata Missione elenca gli obiettivi principali sulla sinistra e le missioni opzionali sulla destra. La sezione inferiore della schermata mostra il diario personale con una descrizione particolareggiata della storia, oltre a costituire un promemoria per quella che potrebbe essere la tua mossa successiva (per esempio utilizzare il localizzatore per trovare le prossime coordinate RIG). Seleziona un traguardo per impostarlo come attivo sul tuo localizzatore.

DATABASE

Il database ti permette di visualizzare i tuoi registri contenenti annotazioni e i manufatti. Grazie a questi strumenti potrai controllare i progressi raggiunti in ogni capitolo e ottenere suggerimenti per le tue mosse successive. Scorri fino al limite destro per visualizzare i Tutorial.

ROBOT CERCATORI

La schermata dei robot cercatori fornisce informazioni sulle loro attività. I robot cercatori in tuo possesso attendono di essere inviati. Una volta inviato, il robot viene visualizzato insieme a un timer che indica quando farà ritorno. Dopo che il robot ha localizzato le risorse, potrà essere nuovamente acquisito al prossimo terminale che visiterai.

TERMINALE

Il terminale è una postazione tecnica dove è possibile realizzare armamenti a partire da componenti e progetti, aggiornare le armi già esistenti grazie ai circuiti, realizzare oggetti come i pack di stasi e visualizzare il tuo inventario. È anche l'unico luogo dove è possibile accedere alla cassaforte.

Creazione armi

Modifica e aggiorna un'arma esistente o creane una nuova da zero.

Progetti

Seleziona un progetto predefinito o uno personalizzato per creare istantaneamente un'arma, utilizzando le componenti recuperate disponibili.

Potenziamenti arma

Aggiungi dei circuiti per aggiornare un'arma esistente.

Crea oggetti

Crea degli oggetti come dei caricatori delle munizioni, dei kit medici, dei pack di stasi e barre di torsione di tungsteno, per ottenere una marcia in più in combattimento e non solo.

Cassaforte

Visualizza e gestisci l'equipaggiamento nell'inventario RIG e nell'inventario Cassaforte.

CREARE UN'ARMA

Progetta le tue armi per personalizzare il tuo stile di combattimento. Al terminale, seleziona **CREAZIONE ARMI** per progettare un'arma da zero utilizzando Risorse e componenti, o seleziona **PROGETTI** per assemblare all'istante un'arma tramite un progetto esistente.

SELEZIONA UNA BASE

Per creare un'arma personalizzata, seleziona **CREA NUOVA ARMA** dal menu Creazione armi del terminale. Quando vengono mostrate le opzioni per la base, scegli la tipologia desiderata. Una base compatta crea un'arma impugnabile con una sola mano, mentre una base pesante crea un'arma a due mani.

UTENSILI

Ogni arma è dotata di un utensile superiore e uno inferiore, quindi è in grado di arrecare due tipi di danno. In questo modo sarai più versatile in combattimento, pronto per ogni situazione e nemico a qualsiasi distanza.

Dopo avere selezionato una base, scegli un utensile superiore dal nuovo menu. Sarà il tuo sistema di fuoco primario. La schermata successiva svolge la funzione di menu di personalizzazione. Sotto l'utensile superiore, seleziona **UTENSILE INFERIORE** per scegliere il tuo fuoco secondario. Qui puoi anche selezionare un utensile a distanza ravvicinata, nel caso i nemici si avvicinino troppo.

PUNTALI

I puntali variano la modalità di fuoco in base agli utensili che scegli per la tua arma, quindi queste opzioni non risultano disponibili finché non hai selezionato i tuoi utensili. Per esempio, se l'utensile superiore è un Nucleo al plasma, le tue opzioni per il puntale superiore ti permettono di selezionare con precisione se vuoi colpire i nemici con onde cinetiche o cariche energetiche.

Fai attenzione ai cambiamenti al valore dei danni, alla ricarica, al caricatore e alla velocità che sono visualizzati nella parte inferiore destra della schermata e variano in base al puntale. Ogni puntale è dotato anche di una valutazione per raggio d'azione e precisione, quindi puoi personalizzare la tua arma in base ai tuoi punti di forza e punti deboli.

INNESTI

Un innesto fornisce un bonus aggiuntivo alle statistiche e capacità della tua arma. Puoi applicare due innesti a ciascuna arma. In base alle tue necessità in combattimento, scegli un innesto che potenzi leggermente il danno arrecato aggiungendo una nuova caratteristica, come per esempio il danno da bruciatura o la Stasi, o seleziona un innesto che aumenti la capienza del caricatore per te e il tuo compagno, che ricarichi l'arma automaticamente o che curi anche il tuo compagno quando utilizzi un kit medico.

CIRCUITI

I circuiti assegnano dei bonus per la ricarica, la cadenza di fuoco, i danni o il caricatore delle armi. Per iniziare ad aggiungere dei circuiti, seleziona uno slot per circuiti vuoto, quindi scegli quale di queste funzioni assegnargli dal menu a comparsa, per finire aggiungi i circuiti che hai recuperato, o creane di nuovi selezionando **CREA NUOVO CIRCUITO**.

Ogni base è dotata di un numero specifico di slot dei circuiti. Se la tua arma ha meno di otto slot dei circuiti, puoi sbloccarne altri con del tungsteno.

Alcuni circuiti apportano un singolo potenziamento, come un danno pari a +2, mentre altri ne apportano due, come per esempio +1 per la ricarica e +1 per la cadenza di fuoco. Se trovi un circuito con difetti strutturali minori, come segnalato nella descrizione nella parte destra della schermata, significa che il circuito può apportare un bonus al costo di un'altra caratteristica. Per esempio, cadenza di fuoco +2 e danneggiamento -1 fornisce una velocità di fuoco superiore al costo di un danno inferiore.

COMPLETARE L'ASSEMBLAGGIO

Quando hai finito di configurare l'arma, hai la possibilità di creare un progetto (da condividere con gli amici nelle partite co-op), o creare l'arma per utilizzarla.

MODIFICARE UN'ARMA

Al terminale, seleziona **CREAZIONE ARMI** e scegli un'arma da modificare o potenziare. Accederai al menu di costruzione delle armi, dove potrai cambiare o aggiungere utensili, puntali, innesti e circuiti alle tue armi. Se vuoi potenziare un'arma esclusivamente con dei circuiti, seleziona **POTENZIAMENTI ARMA** dal menu Modifica armi per saltare direttamente tutto il menu di costruzione armi.

CREAZIONE OGGETTI

La creazione con l'impiego di risorse aggiunge all'inventario oggetti preziosi che non è possibile trovare in grosse quantità nei contenitori. Gli oggetti fabbricabili includono dei caricatori di munizioni, kit medici, pack di stasi e barre di torsione di tungsteno. Ogni oggetto nell'elenco è contrassegnato da un numero sulla destra che ti informa su quanti già ne possiedi all'interno dell'inventario.

Tutti gli oggetti che crei richiedono un certo spazio nell'inventario ad eccezione delle barre di tungsteno che richiedono sempre e comunque un solo slot indipendentemente dalla quantità. Per vendere un oggetto e ottenere delle risorse come pagamento, selezionalo dall'elenco e premi **T**. Non dimenticare che le risorse che ricevi per la vendita di un oggetto sono solitamente pari alla metà delle risorse effettive utilizzate per la sua creazione. Puoi anche condividere degli oggetti premendo **R** in partite co-op.

INVENTARIO CASSAFORTE

Il terminale fornisce l'accesso all'inventario cassaforte, dove è possibile spostare gli oggetti dalla cassaforte all'inventario del RIG per utilizzarli. Per visualizzare l'inventario al terminale, seleziona **CASSAFORTE** dal menu del terminale. Per spostare un oggetto dall'inventario del RIG all'inventario cassaforte o viceversa, seleziona l'oggetto. Quando l'oggetto è nell'inventario cassaforte, non è più accessibile finché non torni a un terminale. Per vendere un oggetto, premi **T**.