

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

DEAD SPACE™ 3

VISCERAL
GAMES™



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1	JUEGO	6
CONTROLES	2	DISPOSITIVO DE	
INFORMACIÓN BÁSICA	3	RECURSOS INTEGRADOS ...	7
MENÚ PRINCIPAL	4	BANCO	8

INTRODUCCIÓN

Isaac Clarke regresa, acompañado del despiadado soldado John Carver, para llevar a cabo un arriesgado plan que podría detener a los necromorfos definitivamente. Juntos, Clarke y Carver deberán explorar el planeta helado Tau Volantis tras la pista del secreto que esperan que acabe con los necromorfos de una vez y para siempre, superando avalanchas, peligrosas escaladas y la brutalidad del entorno. La extraña pareja deberá enfrentarse a enemigos evolucionados aún más letales y a los crueles elementos para salvar a la humanidad del inminente apocalipsis.

CONTROLES

CONTROLES PREDETERMINADOS

Desplazarse	W/S/A/D
Despegue grav-0	Alt
Mirar	Ratón
Agacharse	X
Activar localizador	B (mantener pulsado)
Correr	Mayús (mantener pulsado)
Rodar	Ctrl
Apuntar	Botón derecho del ratón
Ataque cuerpo a cuerpo	Botón izquierdo del ratón
Disparo principal	Botón izquierdo del ratón (mientras se apunta)
Pisotón	Barra espaciadora
Disparo secundario	Rueda del ratón (mientras se apunta)
Seleccionar arma	1/2/3 o rueda del ratón
Realizar acción/Abrir	E
Recargar	R
Curación rápida	Q
Usar cinética	F (mientras se apunta)
Usar torsión	F (cuando esté disponible tras usar la cinética)
Recargar estabilización	C
Usar estabilización	C (mientras se apunta)
Abrir inventario/DRI	Tab
Pausa	Esc

INFORMACIÓN BÁSICA

PANTALLA INFORMATIVA



INFORMACIÓN BÁSICA SOBRE LA PANTALLA INFORMATIVA

Mientras que el dispositivo de recursos integrados (DRI) de Isaac mantiene la información sobre la salud y la estabilización visible en todo momento durante el combate, la pantalla informativa permite ver la munición restante sin necesidad de menú. La pantalla limitada permite al jugador mantener la vista en los enemigos y el entorno, en lugar de en las estadísticas, pero facilita la comprensión de la situación actual de un vistazo.

Al apuntar con un arma, aparece junto a esta el número de disparos que pueden efectuarse antes de que haya que recargarla. Si el arma activa tiene una herramienta superior y otra inferior, aparecerán dos números: el de arriba para el disparo principal y el de abajo para el secundario. La recarga repone la munición de ambas herramientas.

MENÚ DE PAUSA

Accede al menú de pausa para reanudar la partida desde el último punto de control por el que hayas pasado, invitar a un amigo a jugar, ajustar las opciones y consultar los logros, progresos y desbloques. También puedes optar por abandonar la partida.

Reiniciar punto de control Reanuda la partida desde el último punto de control superado. Perderás todos los progresos realizados a partir de él.

Invitar a amigo Invita a un amigo a tu partida.

Opciones Ajusta la configuración A/V, las opciones de juego y la dificultad, entre otras cosas.

Logros Consulta los logros conseguidos hasta el momento.

Progresos y desbloques Consulta los niveles de dificultad superados, los artefactos reunidos, las misiones opcionales completadas, y los registros y piezas de armas encontrados.

Guardar y salir Guarda tu inventario y regresa al menú principal.

GUARDADO Y CARGA

La opción de autoguardado guarda los progresos y el inventario en los puntos de control. Para cargar desde el último punto de control superado, pulsa **Esc** y selecciona **REINICIAR PUNTO DE CONTROL**.

MENÚ PRINCIPAL

Este menú aparece antes de empezar la sesión de juego actual y proporciona acceso a la campaña en solitario, la campaña cooperativa, los modos de juego, las opciones, la descarga de contenido y los extras.

CAMPAÑA EN SOLITARIO

Selecciona esta opción para iniciar una partida de un jugador, continuar desde el último punto de control superado o repetir partes de la campaña.

Continuar desde el último guardado Juega desde el último punto de control superado.

Continuar historia Juega desde el punto de la historia alcanzado más recientemente.

Selección de capítulo Selecciona un capítulo ya jugado y elige un punto de control para repetir parte de la partida.

CAMPAÑA COOPERATIVA

Selecciona esta opción para unirse a una partida cooperativa pública, buscar amigos que ya estén jugando, crear una partida privada con amigos o generar una partida pública para que otros jugadores puedan unirse. Para jugar en modo cooperativo debes iniciar sesión con tu cuenta Origin.

Partida rápida Únete a una partida pública que ya esté en curso.

Examinar partidas de amigos Comprueba si hay amigos jugando a partidas públicas de *Dead Space™ 3*.

Crear partida privada Crea una campaña cooperativa a la que solo puedan unirse jugadores mediante invitación.

Crear partida pública Crea una partida cooperativa abierta para cualquier jugador.

MODOS NUEVA PARTIDA +

Juega a *Dead Space 3* de un modo distinto al de la campaña normal. Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear estos modos adicionales.

Nueva partida + Este modo está bloqueado hasta que el juego se ha completado una vez. El inventario y las armas se conservan, pero el progreso de los capítulos se reinicia.

Clásico Este modo está inspirado en el *Dead Space™* original.

Supervivencia Este modo hace énfasis en la gestión de recursos.

Imposible Este modo ofrece un desafío aún mayor que los de los modos Difícil y Extremo.

OPCIONES

Accede al menú Opciones para ajustar tanto las opciones de la pantalla y de juego como la configuración del mando, o para ver el mapa de mando.

Configuración A/V Ajusta el brillo y el volumen, y activa o desactiva los subtítulos.

Opciones de juego Activa o desactiva el localizador del compañero, elige si quieres o no saltarte los tutoriales, cambia las opciones de vibración y ajusta los parámetros para apuntar.

Configuración del mando Invierte los ejes X e Y a tu gusto y ajusta la sensibilidad del mando.

Mapa de mando Consulta los controles predeterminados y los mapas de control alternativos.

DESCARGA DE CONTENIDO

Accede a una lista de funciones y objetos disponibles para compra que incluye trajes, armas, paquetes de recursos y armas, mejoras de robots saqueadores y nuevos episodios.

EXTRAS

Accede a los extras para consultar tus progresos, recordar lo sucedido anteriormente en *Dead Space* y ver los créditos.

Progresos y desbloques Comprueba tus avances por nivel de dificultad en cada capítulo, consulta el número de artefactos reunidos, etc.

Anteriormente en Ve un vídeo que te ayudará a recapitular lo sucedido hasta la fecha en *Dead Space*.

Créditos Consulta los créditos de *Dead Space 3*.

JUEGO

INVENTARIO

Añadir objetos útiles al inventario, como botiquines, es fundamental para el éxito. Cuando veas un contenedor o una caja, pulsa la **barra espaciadora** para darle un pisotón o el botón izquierdo del ratón para ejecutar un ataque cuerpo a cuerpo y hacer que se abra. Pulsa **E** para añadir el objeto revelado al inventario. Pulsa **I** para abrir el inventario y ver tus objetos, consumir botiquines y equipar armas, entre otras cosas.

ESCALERAS

Cuando veas una escalera con pasamanos azules, podrás desplazarte por ella. Pulsa **E** para subirla y muévete para ascender o descender.

RÁPEL

Cuando te deslices en rápel por un precipicio, muévete para hacer rápel y pulsa **Mayús** para saltar. Podrás descender, desplazarte de lado a lado y esquivar rocas que puedan caer. De vez en cuando puede que te resbales y pierdas el equilibrio, pero podrás continuar haciendo rápel una vez que lo recuperes.

ESTABILIZACIÓN

Pulsa **C** mientras apuntas para usar la estabilización contra tu objetivo. La estabilización ralentiza a los enemigos y los hace vulnerables a los ataques. Además, también se le pueden dar otros usos mientras se explora. Utilízala para ralentizar ventiladores u otros objetos que se muevan rápido.

CINÉTICA

La cinética permite elevar objetos y lanzarlos para sacarlos de en medio o atacar a enemigos. Cuando veas un objeto que quieras mover o lanzar, haz clic con el botón derecho del ratón y mantenlo pulsado para apuntar hacia él, y mantén pulsada la tecla **F** para capturarlo y moverlo. Suelta **F** para dejarlo caer o haz clic con el botón izquierdo del ratón para lanzarlo hacia donde estés apuntando. También puedes abrir puertas y cerraduras pulsando varias veces **F** mientras utilizas la cinética para aplicarles torsión.

RECURSOS

Utiliza recursos para crear armas y fabricar objetos en el banco. Equipa robots saqueadores para localizar depósitos de recursos ocultos. Cuando los robots saqueadores encuentran recursos, estos pasan a estar disponibles la siguiente vez que visitas un banco. Si decides vender ciertos objetos fabricados en el banco, recibirás a cambio la mitad de los recursos empleados para su fabricación. Consulta los recursos en la parte derecha de la pantalla del inventario.

ROBOTS SAQUEADORES

Los robots saqueadores son dispositivos diseñados para ayudar a localizar depósitos de recursos. Los depósitos de recursos emiten un sonido perceptible; escucha con atención los sonidos a tu alrededor para saber cuándo equipar el robot saqueador.

Para equipar un robot saqueador, pulsa **K**.

Haz clic con el botón derecho del ratón y mantenlo pulsado para dirigiirlo y buscar recursos. La pantalla del robot saqueador actúa como una especie de brújula; las flechas hacia arriba y hacia abajo indican la necesidad de subir o bajar plantas. El radar informa de si se está mirando en el sentido correcto. Cuando hay recursos cerca, el indicador del robot saqueador parpadea y emite señales sonoras. Haz clic con el botón izquierdo del ratón para enviar el robot saqueador y dejar que localice los recursos por ti. Estos pasarán a estar disponibles automáticamente la siguiente vez que visites un banco. Si se coloca un robot saqueador lejos de la zona objetivo, el botón obtenido será menor.

Para comprobar el estado de un robot saqueador, abre el DRI y selecciona la pantalla del robot saqueador.

DISPOSITIVO DE RECURSOS INTEGRADOS

El dispositivo de recursos integrados (DRI) ayuda a vigilar los niveles de salud y estabilización.

SALUD

El indicador espinal se ilumina para revelar tu nivel general de salud; una barra completa indica buena salud. A medida que se recibe daño, la barra se acorta y cambia de color. El amarillo indica que queda menos de la mitad de la salud; el rojo, que queda menos de la cuarta parte y la situación es crítica. Utiliza un botiquín para restaurar salud. Cuando el jugador muere, la partida vuelve a cargarse automáticamente desde el último punto de control superado.

ESTABILIZACIÓN

El nivel actual de estabilización lo indica el semicírculo situado en la espalda de Isaac, a la derecha de su columna vertebral. Cuando está al completo, el semicírculo es azul y aparece totalmente lleno. A medida que se va utilizando la estabilización, el semicírculo disminuye de tamaño y cambia de color. Pulsa **C** para recargar la estabilización y consumir un objeto.

INVENTARIO/DRI

La pantalla del inventario/DRI permite consultar las armas, los objetos clave y los recursos. Pulsa **I** para ver el inventario y utiliza las teclas numéricas para ver los objetivos de misión, la base de datos y los robots saqueadores.

El acceso a la pantalla del DRI no detiene la partida. Podrás continuar moviendo a Isaac con esta pantalla translúcida abierta o pulsar **F** para salir de ella. La pantalla también se cierra al apuntar con el botón derecho del ratón.

INVENTARIO

La pantalla del inventario muestra objetos como botiquines y cargadores de munición en la sección central, armas y objetos clave en la izquierda y recursos en la derecha. Selecciona cualquier objeto y elige **MOVER** o **SOLTAR** para cambiarlo de sitio dentro del inventario o eliminarlo y dejar sitio para más objetos. Si quieres consumir un botiquín al instante para aumentar tu salud, selecciónalo y elige **USAR**. También puedes seleccionar **DAR** para entregarle tus objetos a tu compañero en las partidas cooperativas.

MISIÓN

La pantalla de misión muestra una lista de objetivos principales a la izquierda y otra de misiones opcionales a la derecha. En la parte inferior aparece el diario personal, en el que se detalla la historia y se recuerda al jugador cuál es el siguiente paso lógico que se debe dar, como, por ejemplo, usar el localizador para buscar las siguientes coordenadas del DRI. Selecciona cualquier objetivo para convertirlo en el objetivo activo en tu localizador.

BASE DE DATOS

La base de datos permite consultar los registros introducidos y los artefactos. Estos ayudan a llevar un control de los progresos realizados en cada capítulo y recuerdan al jugador qué debe hacer a continuación. Desplázate a la derecha de todo para ver los tutoriales.

ROBOTS SAQUEADORES

Los robots saqueadores te mantiene al día de lo que hace tu robot saqueador. Los robots saqueadores que aún tienes en tu poder se mantienen a la espera de que los envíes a buscar recursos. Una vez que se envía un robot, aparece un temporizador que indica cuándo volverá. Cuando ha encontrado recursos, puede recuperarse en el siguiente banco que se visite.

BANCO

El banco es un espacio de trabajo desde el que puedes fabricar armas a partir de piezas o diseños, mejorar armas existentes con circuitos, fabricar objetos como cargas de estabilización y consultar el inventario. Además, es el único lugar desde el que puedes acceder al inventario de la caja fuerte.

Fabricación de armas	Modifica y mejora un arma existente o crea una nueva partiendo de cero.
Diseños	Selecciona unos diseños predeterminados o unos personalizados para crear un arma al instante a partir de piezas reunidas disponibles.
Mejoras de armas	Añade circuitos para mejorar un arma existente.
Fabricar objetos	Crea objetos como cargadores de munición, botiquines, cargas de estabilización y llaves de torsión de tungsteno para contar con ventaja tanto cuando estás en situaciones de combate como cuando no.
Caja fuerte	Consulta y gestiona el equipo del inventario del DRI y del de la caja fuerte.

FABRICACIÓN DE ARMAS

Diseña tus propias armas para personalizar tu estilo de combate. En el banco, selecciona o **FABRICACIÓN DE ARMAS** para diseñar un arma partiendo de cero a partir de recursos y piezas, o **DISEÑOS** para montar al instante un arma a partir de unos diseños existentes.

SELECCIÓN DEL ARMazón

Para crear un arma personalizada, selecciona **FABRICAR ARMA NUEVA** desde el menú **Fabricación de armas** en el banco. Cuando aparezcan las opciones de armazones, elige el tipo de armazón que quieras. Un armazón compacto crea un arma de una mano, mientras que uno pesado crea una de dos manos.

HERRAMIENTAS

Todas las armas tienen una herramienta superior y una herramienta inferior para poder ocasionar dos tipos distintos de daño. Esto convierte al jugador en un luchador más versátil, preparado para enfrentarse a cualquier situación y enemigo desde cualquier distancia. Cuando hayas seleccionado un armazón, elige una herramienta superior desde el nuevo menú. Será la asociada al disparo principal. La siguiente pantalla que veas funciona como un menú de personalización. Debajo de Herramienta superior, selecciona **HERRAMIENTA INFERIOR** para elegir la opción de disparo secundario. Aquí también puedes elegir una herramienta de ataque cuerpo a cuerpo, por si los enemigos se acercasen demasiado.

ADAPTADORES

Los adaptadores modifican el disparo en función de las herramientas elegidas para el arma, y, por tanto, no están disponibles hasta que se seleccionan estas. Por ejemplo, si tu herramienta superior es un núcleo de plasma, las opciones de herramienta superior te permitirán elegir exactamente cómo quieres atacar a tus enemigos con energía cinética o cargada. Presta atención a los cambios relacionados con el daño, la recarga, el cargador y la velocidad en la parte inferior derecha de la pantalla, ya que estos parámetros varían según el adaptador. Cada adaptador tiene un alcance y una precisión, de modo que puedes personalizar tu arma para adaptarla a tus puntos fuertes y débiles en combate.

ACCESORIOS

Un accesorio proporciona una bonificación extra a las estadísticas y capacidades de un arma. Se pueden añadir dos accesorios a cada arma. En función de tus necesidades de combate, elige un accesorio que proporcione un incremento sutil del daño que ocasiones con una nueva función, como el daño igneo o la estabilización, o selecciona uno que aumente el tamaño de tu cargador y el de tu compañero, recargue tu arma automáticamente o cure a un compañero cuando consumas un botiquín.

CIRCUITOS

Los circuitos proporcionan bonificaciones de recarga, velocidad, daño y cargador a las armas. Para empezar a añadir circuitos, selecciona primero una ranura de circuito vacía y luego una de estas funciones desde el menú que aparezca; a continuación, añade cualquier circuito que hayas encontrado o selecciona **FABRICAR CIRCUITO NUEVO** para crear uno nuevo.

Cada armazón tiene un número específico de ranuras para circuitos. Si tu arma tiene menos de ocho ranuras, podrás desbloquear más con tungsteno.

Algunos circuitos solo ofrecen una bonificación, como la de daño +2, mientras que otros ofrecen dos, como las de recarga +1 y velocidad +1. Si ves que un circuito presenta pequeños defectos estructurales, mencionados en la descripción situada en el lado derecho de la pantalla, significa que ofrece una bonificación a costa de otra función. Por ejemplo, un circuito de velocidad +2 y daño -1 ofrece una mayor velocidad de disparo pero ocasiona menos daño.

FINALIZACIÓN DEL PROCESO DE FABRICACIÓN

Cuando hayas acabado de diseñar tu arma, tienes la opción de crear sus correspondientes diseños (que podrás compartir con tus amigos en partidas cooperativas) o de fabricarla y utilizarla.

MODIFICACIÓN DE ARMAS

En el banco, selecciona **FABRICACIÓN DE ARMAS** y elige un arma para modificarla o mejorarla. Esto te llevará al menú de fabricación de armas, en el que podrás cambiarle o añadirle herramientas, adaptadores, accesorios y circuitos. Si solo quieres mejorar un arma con circuitos, selecciona **MEJORAS DE ARMAS** desde el menú **Modificar armas** para saltarte todo el menú de fabricación de armas.

FABRICACIÓN DE OBJETOS

Fabricar objetos a partir de recursos añade elementos valiosos a tu inventario cuando no logras encontrar suficientes en contenedores. Se pueden fabricar cargadores de munición, botiquines, cargas de estabilización y llaves de torsión de tungsteno. Cada objeto de la lista tiene un número a la derecha que indica cuántos hay en el inventario.

Todos los objetos que fabricas ocupan espacio en el inventario, aunque el número de llaves de torsión de tungsteno que se puede añadir es ilimitado porque estas se almacenan en una única ranura. Para vender un objeto y obtener recursos a cambio, selecciónalo en la lista y pulsa **T**. Sin embargo, recuerda que los recursos que recibes de la venta de un objeto suelen ser solo la mitad de los que se emplean para su fabricación. También puedes compartir objetos pulsando **R** en partidas cooperativas.

INVENTARIO DE LA CAJA FUERTE

El banco proporciona acceso al inventario de la caja fuerte, de modo que puedes mover objetos de tu caja fuerte al inventario del DRI para utilizarlos. Para ver la caja fuerte en el banco, selecciona **CAJA FUERTE** desde el menú **Banco**. Para mover un objeto del inventario del DRI al de la caja fuerte o viceversa, selecciónalo. Una vez que un objeto esté en el inventario de tu caja fuerte, no podrás acceder a él si no estás en un banco. Para vender un objeto, pulsa **T**.