

Project Zero™: Priesterin des schwarzen Wassers

1 | Wichtige Informationen

Konfiguration

2 | Surround-Sound

Spielbeginn

3 | Über das Spiel

4 | Erste Schritte & Speicherdaten erstellen

So wird gespielt

5 | Steuerung

6 | Suchmodus

7 | Fotomodus

8 | Menü/Pause

9 | Geister bekämpfen

Produktinformationen

10 | Copyright-Hinweise

11 | Serviceinformationen

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

Gesundheit und Sicherheit

Bitte lies vor Verwendung der Software die  Gesundheits- und Sicherheitsinformationen im Wii U-Menü. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung der Konsole übernommen. Diese Software verfügt über drei verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch und Französisch.

Wurde für deine Wii U-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet.

Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Die Spracheinstellung der Konsole kann direkt in den  Systemeinstellungen geändert werden.

- ◆ Die Software-Bildschirmfotos dieser Bedienungsanleitung sind der englischen Version der Software entnommen.
- ◆ Zur Verdeutlichung wird in dieser Bedienungsanleitung, wenn auf einen Text auf einem Bildschirmfoto Bezug genommen wird, auch der englische Text in [eckigen Klammern] angezeigt.

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Deutschland):

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australien):

www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):

www.classificationoffice.govt.nz

Russland:

minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Diese Software unterstützt Linear-PCM-Surround-Sound.

Um den Surround-Sound einzuschalten, wähle die TV-Option in den  Systemeinstellungen und lege danach die TV-Audio-Wiedergabe auf SURROUND fest.

3 Über das Spiel

Project Zero™: Priesterin des schwarzen Wassers ist ein Spiel, in dem du verschiedene Orte erkundest und mit deiner Camera Obscura Fotos von Dingen machst, die dem bloßen Auge verborgen bleiben. Bewege das Wii U™ GamePad wie eine echte Kamera, um die Camera Obscura im Spiel zu bewegen.

Gehe im Suchmodus auf Erkundungstour und wechsel dann zum Fotomodus, um mit deiner Camera Obscura die angreifenden Geister abzuwehren!



Titelbildschirm

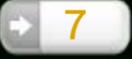
Drücke **(A)** und wähle eine der folgenden Optionen.



Neues Spiel [New Game]	Starte das Spiel am Anfang der Geschichte.
Spiel laden [Load Game]	Spiel vom letzten Kontrollpunkt fortsetzen. Sobald eine Episode abgeschlossen wurde, kannst du das Spiel am Anfang der nächsten Episode fortsetzen.
Optionen [Options]	Passe Bildschirm, Ton, die Kamera und sonstige Einstellungen an.



Episodenauswahl-Bildschirm

Hier kannst du eine bereits abgeschlossene Episode auswählen oder die nächste Episode in der Geschichte starten. Auch kannst du den Schwierigkeitsgrad bestimmen, deine Gegenstände überprüfen und unter Einsatz von Punkten neue Gegenstände erwerben  . Drücke **(A)** und wähle EPISODE STARTEN, um die Episode zu beginnen.

- ◆ Verbrauchbare Gegenstände, wie Kräutermedizin und Film, werden nach Abschluss der Episode auf den Stand von vor der Episode zurückgesetzt.



Daten speichern

Man kann nur eine Speicherdatei erstellen. Die Spieldaten werden an verschiedenen Kontrollpunkten im Laufe der Geschichte

automatisch gespeichert.

- ◆ Wird ein neues Spiel gestartet, werden alle Daten abgeschlossener oder aktuell fortschreitender Episoden gelöscht.
- ◆ Du kannst auch DATENVERWALTUNG in den Wii U-Systemeinstellungen wählen, um Daten zu löschen.

Zwischenspeichern

Wird das Spiel während einer Episode abgebrochen, werden die Daten am letzten Kontrollpunkt gespeichert. Wählst du SPIEL LADEN, kannst du es von diesem Kontrollpunkt fortsetzen. Wenn du die Speicherdaten nicht verwenden möchtest, wirst du zum Episodenauswahl-Bildschirm zurückgebracht. Der gesamte Fortschritt, der nach diesem Zeitpunkt erreicht wurde, geht verloren.

- ◆ Wird eine Episode nochmal von vorn angefangen, gehen alle zu Beginn dieser Episode erworbenen Gegenstände verloren.

Nutze das Wii U GamePad zur Steuerung des Spiels. Der gesteuerte Charakter ändert sich von Episode zu Episode.

- ◆ Erklärungen für die Steuerung, die du während des Spiels erhältst, können jederzeit im Hauptmenü  aufgerufen werden. Wähle zuerst GEGENST./DOKUM. aus und anschließend NOTIZEN.



Suchmodus-Steuerung

Gehen	Bewege  in die Richtung, in die du gehen möchtest
Sich umsehen	
Laufen	Halte  gedrückt
Seitlich laufen	 +  ↔
Fokus 	Halte  gedrückt
Gegenstand aufheben/ betrachten	Halte  gedrückt
In Richtung der Kamera gucken	
Richte die Kamera hinter dich	
Aktion (z. B. überprüfen/ducken)	
Ausweichen	Drücke  direkt vor einer Attacke
Camera Obscura aktivieren	Halte das GamePad in Richtung des TV-Bildschirms und drücke 
Menü öffnen	
Pause	

Karte anzeigen (auf dem GamePad)	Berühre den Gamepad-Bildschirm
Detaillierte Karte	⊕

Fotomodus-Steuerung

Gehen	Bewege  in die Richtung, in die du gehen möchtest
Umsehen	 /bewege das GamePad
Sich schnell umsehen	 + 
Fixieren	Halte  gedrückt
Foto schießen (angreifen)	
Gegenangriff	 (während du gepackt wirst)
Ausweichen	Drücke  direkt vor einer Attacke
Spezialschüsse schießen	 (verbraucht Geisterenergie)
Camera Obscura deaktivieren	
Zwischen Objektiven wechseln	 ↑
Zwischen Filmen wechseln	 ↔

Weitere Steuerungen

Zwischen Optionen
auswählen



Bestätigen



Zum nächsten
Bildschirm
fortfahren



Zurück



Fenster schließen



Nutze diesen Modus, um deinen Charakter zu steuern, wenn du deine Ziele verfolgst und nach vermissten Leuten suchst.

Spiel-Bildschirm



1 Glühfaden

Diese zeigen die Richtung an, in der sich Gegenstände, Geister oder andere nützliche Hinweise befinden. Ein roter Glühfaden wird angezeigt, wenn angreifende Geister in der Nähe sind.

2 LP

3 Nässebalken

Dein Charakter wird nass, unter anderem, wenn er von Geistern gepackt wird. Dies führt dazu, dass der Nässebalken sich auffüllt. Wenn dieser voll ist, wird der Schaden, den du erleidest und austeilst erhöht, ebenso wie die Geisterenergie, die du aufnimmst. Wenn du nass bist, ist es wahrscheinlicher, dass Geister auftauchen.

Schattendurchtränkt

Einige Geisterangriffe bringen deinen Nässebalken dazu, sich rot zu färben. Wenn das passiert, ist der Schaden, den du nimmst, größer und deine Lebenspunkte sinken konstant, jedoch erhöhen sich deine Angriffskraft und Geisterenergie-Aufnahme umso mehr.

Fokus

Halte  gedrückt, um zu fokussieren und deine Sinne zu schärfen.

Spuren lesen

Das Fokussieren erlaubt es dir, Schatten der Vergangenheit oder Spuren zu sehen. Diese führen dich zu der gesuchten Person



oder zeigen dir den Weg, den du nehmen musst.

Die Richtung deines Ziels erkennen

Wenn du einen Schlüssel aufgehoben hast, oder nach Hause finden musst, hilft dir Fokussieren den richtigen Weg zu finden. Wenn Geister in der Nähe sind, kannst du durch Fokussieren in die Richtung des dir am nächsten stehenden Geistes schauen.

Greifen

Wenn du  gedrückt hältst, um einen Gegenstand aufzuheben, kann eine Geisterhand erscheinen. Lasse  rechtzeitig los, um ihr auszuweichen. Sollte dich der Geist jedoch packen, bewege gleichzeitig   und  , um ihn abzuschütteln.

Karte überprüfen

Wenn du das Wii U GamePad berührst, erscheint die Karte, auf der der Standort deines Charakters mit  markiert ist.



Nutze diesen Modus, um deine Camera Obscura bereitzuhalten, und mit ihr Bilder von Sachen wie beispielsweise Geistern zu machen. Das Wii U GamePad zeigt dabei die Sicht der Camera Obscura an.

- ◆ Die Camera Obscura wird auch genutzt, um bestimmte Dinge zu offenbaren, die dich im Spiel weiterbringen.

Spiel-Bildschirm



1 Mittelkreis

Innerhalb dieses Kreises kannst du deine Zielobjekte fixieren.

2 Fotografiere Zielobjekte

Die Gesichter der Geister und deren Umgebung werden im Mittelkreis angezeigt. Je mehr Zielobjekte du innerhalb eines Fotos einfangen kannst, umso mehr Schaden wird dem Geist zugefügt.

3 LP des Geistes

4 Objektive

Objektive mit Spezialeffekten können im Spiel erhalten werden. Nutze \updownarrow , um zwischen ihnen zu wechseln und R , um sie einzusetzen. Die Benutzung der Objektive verbraucht Geisterenergie.

5 Aufnahmebereich

Zeigt den Bereich an, der fotografiert wird.

6 Benutzter Film

Zeigt an, welcher Film derzeit in Gebrauch ist und die Menge an Film, die du noch übrig hast.

Wechsel den Film mithilfe von  . Die Ladezeit und Angriffskraft hängt von dem benutzten Film ab.

Geisterenergie deines Charakters

Erhöht sich, wenn du Fotos von Geistern machst. Je mehr Schaden du zufügst, desto mehr Geisterenergie wird aufgenommen.

Anzahl der Zielobjekte

Zeigt die Anzahl der derzeitigen Zielobjekte innerhalb des Aufnahmebereichs an. Ein Schnappschuss wird ausgelöst, sobald sich fünf Zielobjekte im Aufnahmebereich befinden.

Fotos machen und Aufladen

Wenn deine Camera Obscura bereit ist, drücke , um ein Foto zu machen. Danach kann es eine Weile dauern, bis der Film wieder aufgeladen ist. Bis dahin kannst du keine weiteren Fotos machen.

Schattenwahrnehmung

Die Camera Obscura reagiert, wenn sich etwas in der Nähe befindet, das nur durch sie gesehen werden kann. Drücke , um auf das Objekt zu fokussieren, auf das die Camera Obscura reagiert. Drehe und wende die Camera Obscura, um den Umrissen des Objekts zu folgen. Sobald der Winkel richtig ist, leuchtet der Aufnahmebereich rot auf und du kannst mit  ein Foto machen, das das Objekt oder einen wichtigen Ort zum Vorschein bringt.

☛ Punkte und Fotos überprüfen

Fotos von Geistern bringen Punkte ein. Die Punkte, die du während einer Episode sammelst, verbessern deine Note und Bewertung. Die Punkte können zum Verbessern der Camera Obscura oder zum Erwerb von Gegenständen zu Beginn einer Episode verwendet werden. Du kannst alle geschossenen Fotos im Hauptmenü  unter FOTOS finden.



Wenn du dich im Menü- oder Pausenbildschirm befindest, wird das Spiel pausiert.

Menü

Wenn du \odot im Suchmodus drückst, kannst du deine Karten, erhaltenen Gegenstände und geschossenen Fotos überprüfen sowie Informationen über die Geister erhalten, denen du begegnet bist. Wähle CAMERA aus, um zwischen den Objektiven, die du mit dir trägst zu wechseln, oder verbessere sie durch Verwendung von Punkten.



Fotos

Hier kannst du die letzten 16 Fotos sehen, die du gemacht hast. Wenn du mehr Fotos machst, werden die ältesten gelöscht. Um zu verhindern, dass ein Foto gelöscht wird, wähle eines aus und drücke X, um es zu speichern und/oder zu sperren.

Pause

Drücke \ominus , um den Pausenbildschirm zu öffnen. Dort kannst du verschiedene Einstellungen vornehmen, wie zum Beispiel die Spieleinstellungen anpassen oder das Spiel vom letzten passiertten Kontrollpunkt fortsetzen.

Geister angreifen

Wenn du ein Foto von einem feindlichen Geist machst, fügst du diesem Schaden zu. Der zugefügte Schaden wird größer, wenn du eine Nahaufnahme schießt, oder ein Foto, das viele Zielobjekte im Aufnahmebereich beinhaltet.

Fixieren

Wenn du einen Geist durch den Mittelkreis der Camera Obscura betrachtest, kannst du ihn mit  fixieren. So folgst du dem Geist automatisch und er bleibt in der Mitte des Bildschirms.



Schnappschuss

Wenn sich fünf oder mehr Zielobjekte auf dem Bildschirm befinden, leuchtet der gesamte Aufnahmebereich rot auf. Schießt du genau in diesem Moment ein Foto, richtest du beachtlichen Schaden an und stößt den Geist zurück.



Tödliches Foto

Wenn sich ein Geist zum Angriff bereit macht, blinkt der gesamte

Aufnahmebereich rot.

Schießt du genau dann ein

Foto, richtest du beachtlichen Schaden an und stößt den Geist zurück.



Tödliche Zeit

Hast du erfolgreich ein tödliches Foto

geschossen, kannst du kurzfristig mehrere Fotos hintereinander schießen, ohne dabei Film zu verbrauchen.



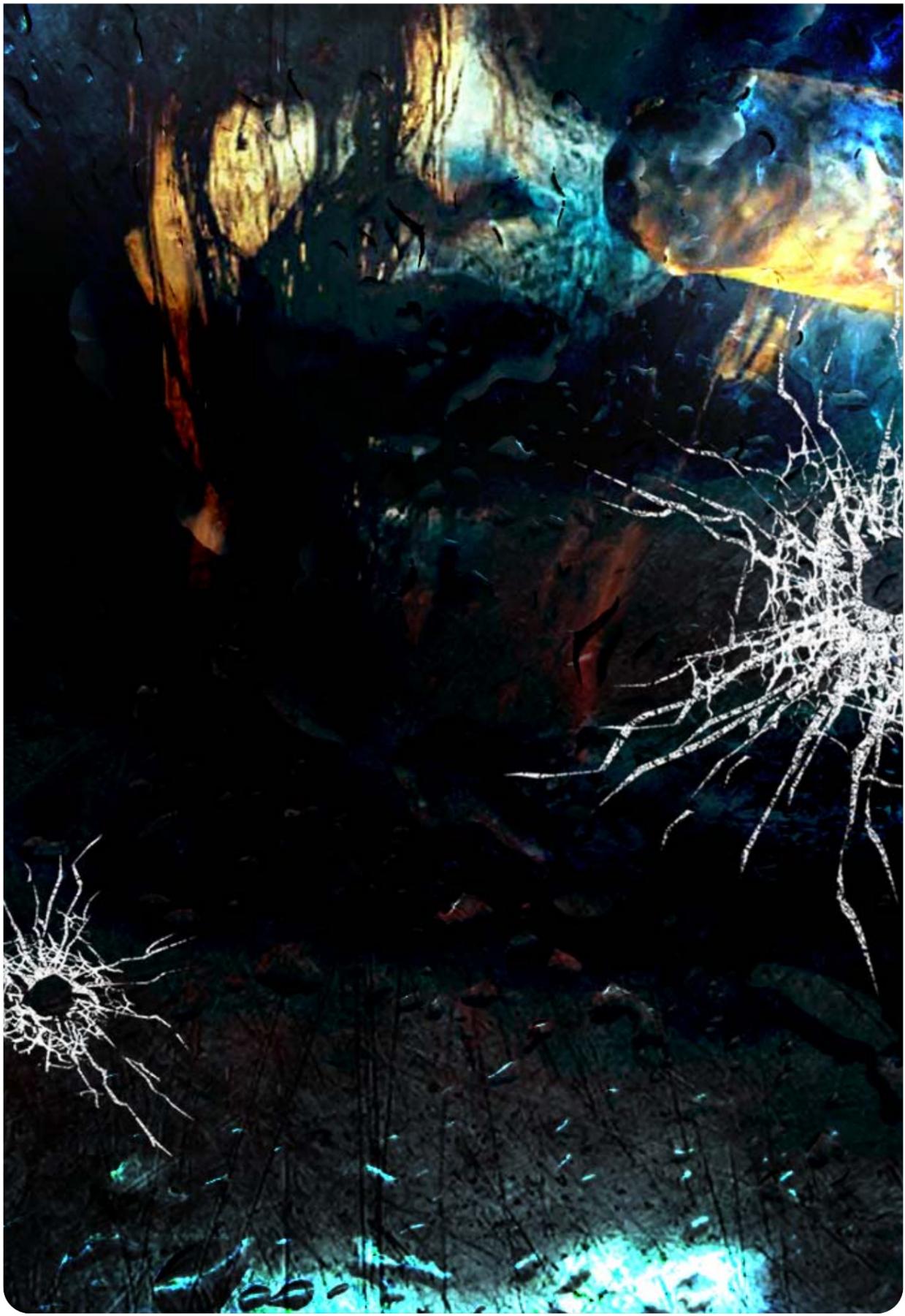
Gegenangriff

Wenn dich ein Geist packt, schieße schnell Fotos, damit dieser dich loslässt. Wenn du die Camera Obscura in Blickrichtung des Geistes drehst, wirst du ihn mit einem Schuss los.

Game Over

In den folgenden Fällen heißt es Game Over:

- Die LP deines Charakters sinken auf null.
- Du wirst von bestimmten Geistern angegriffen, deren Attacken einen sofortigen Tod zur Folge haben.



WICHTIG: Diese Software ist durch geistige Eigentumsrechte geschützt! Das nicht autorisierte Vervielfältigen und/oder Vertreiben dieser Software kann eine strafrechtliche und/oder zivilrechtliche Haftung nach sich ziehen. Diese Software, die Bedienungsanleitung sowie andere schriftliche Dokumente, die dieser Software beiliegen, sind durch Gesetze zum Schutz von geistigem Eigentum geschützt. Die Verwendung eines nicht autorisierten Geräts oder einer nicht autorisierten Software, die eine technische Modifikation der Wii U-Konsole oder der Software ermöglicht, kann diese Software unbrauchbar machen. Ein System-Update kann notwendig sein, um die Software zu verwenden. Nur mit der europäischen oder australischen Version der Wii U-Konsole verwendbar.

Informationen zum Recht an geistigem Eigentum diese Software betreffend, eingeschlossen Hinweise zu eventuell verwendeten Middleware- und Open-Source-Software-Komponenten, findest du in der englischen Version der elektronischen Bedienungsanleitung.

Serviceinformationen

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:

www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deiner Wii U-Konsole oder unter:

support.nintendo.com