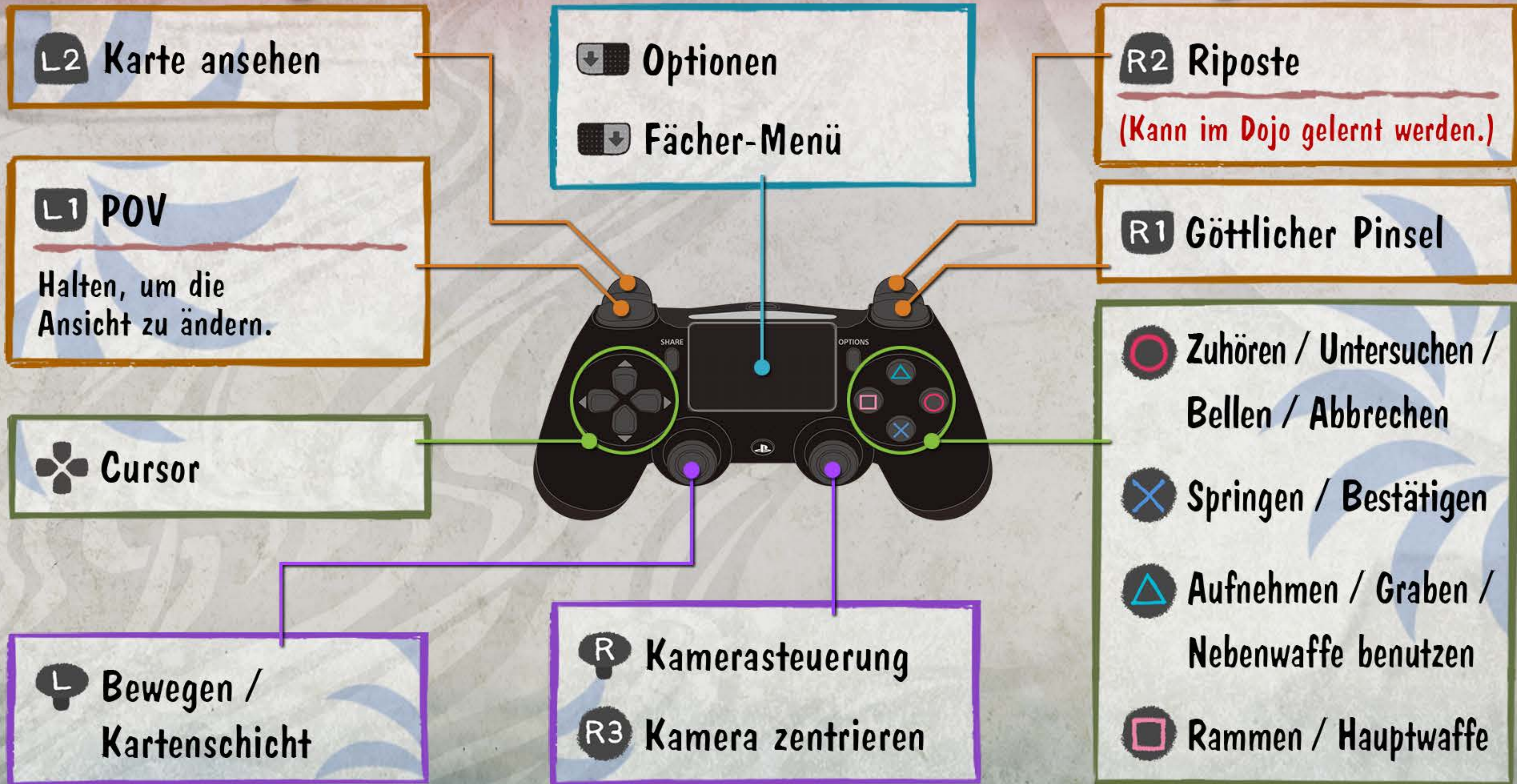


Steuerung



Verlassen

Speichere und lade dein Abenteuer 1/11

Das Abenteuer beenden

Speichere dein Abenteuer am Ursprungsspiegel. Wenn du vor dem Beenden nicht speicherst, geht dein Fortschritt verloren und du musst dein Abenteuer das nächste Mal mit früheren Speicherdaten fortsetzen.



Ursprungsspiegel

Das Abenteuer fortsetzen

Wähle im Titelbildschirm "Fortfahren" und wähle dann die Speicherdaten, mit denen du dein Spiel fortsetzen möchtest.

Hinweis: Wenn du Daten überschreibst, werden die alten Daten gelöscht und sind nicht mehr verfügbar. Sei also vorsichtig.



Speicherbildschirm

Spielbildschirme

2/11

Gesundheitsanzeige

"Göttlicher Pinsel"-Anzeige

Magen

Befehlsfenster

"Göttlicher Pinsel"-Anzeige

Amaterasu (Spieler)

Glückskugeln

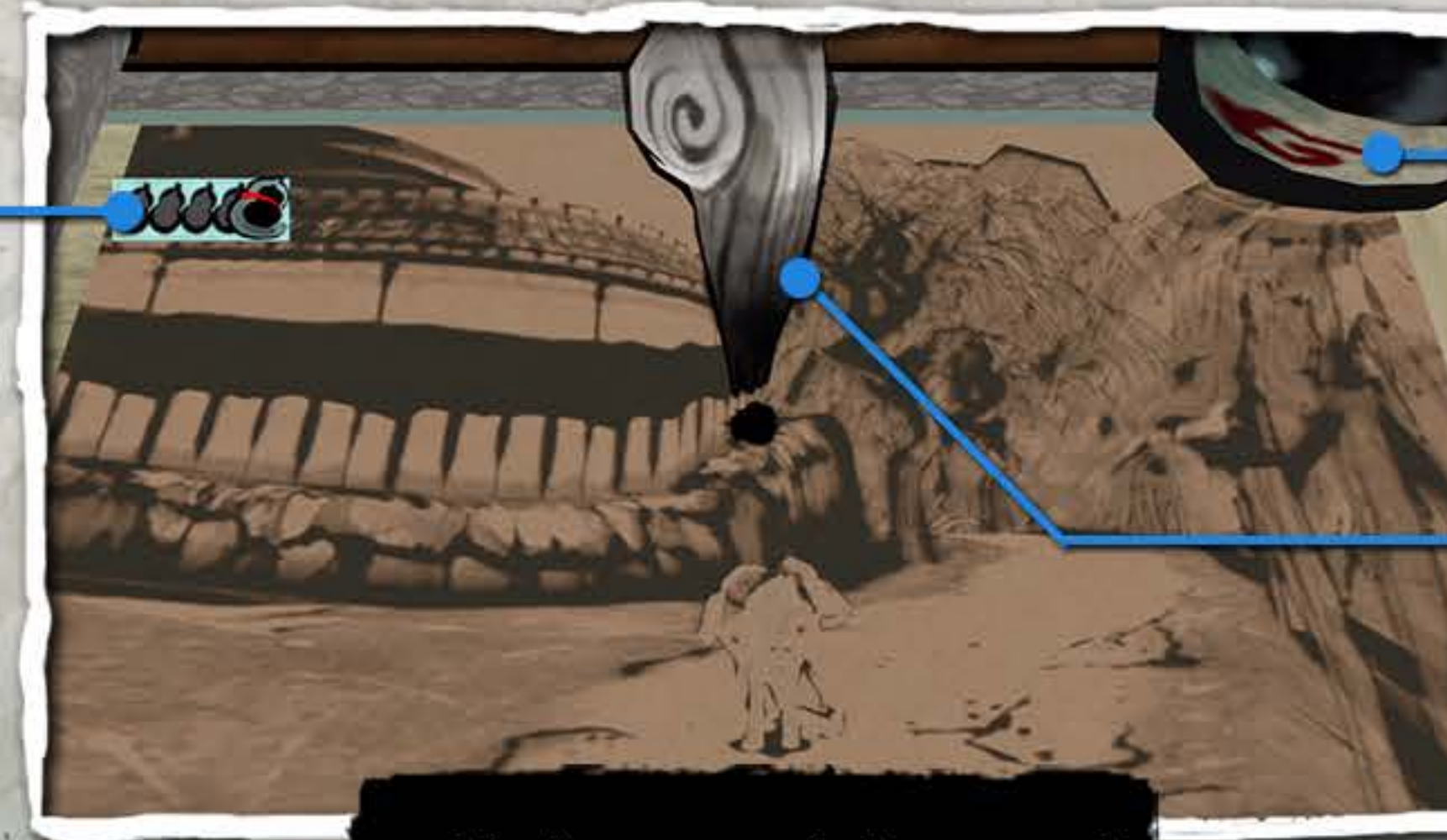
Börse

Tintenvorrat

Pinsel



Bildschirm während des Spiels



Bildschirm "Göttlicher Pinsel"

Anzeigen

3/11

Gesundheitsanzeige

Zeigt die verbleibenden Gesundheitsreserven von Amaterasu an. Wenn Amaterasu Schaden erleidet, verschwinden die Solarenergiesymbole allmählich. Wenn sie alle verschwunden sind, ist das Spiel vorbei.



Gesundheitsanzeige

Geisterkugeln

Amaterasu kann Solarenergie zurückgewinnen. Dazu muss sie Objekte zerbrechen und Gegner besiegen, um Geisterkugeln (kleine/mittlere/große) zu erhalten.



Geisterkugeln

Magen

Wenn Amaterasu etwas isst, wird der Magen gefüllt. Wenn Amaterasus Gesundheitsreserven aufgebraucht sind und der Magen voll ist, wird die Gesundheitsanzeige zum Höchststand aufgefüllt.



Magen

Bewegungsaktionen

4/11

Standardaktionen

Zuhören / Untersuchen / Bellen



Höre zu, was die Person vor dir zu sagen hat, oder finde mehr über das Objekt vor dir heraus.



Rammen



Damit kannst du Schatztruhen öffnen oder Objekte zerbrechen und so Geheimnisse entdecken.



Graben / Aufnehmen



Grabe Objekte aus dem Boden aus oder nimm ein Objekt in den Mund, um es zu tragen.



Springen



Du kannst an eine höher gelegene Stelle springen, wenn dort eine Basis zum Landen ist.



Kampfaktionen

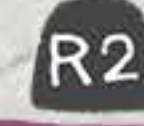
Angriff (Hauptwaffe)



Greife den Gegner mit der aktuell ausgerüsteten Hauptwaffe an.



Ausweichen



Weiche dem Angriff eines Gegners aus.

Hinweis: Du musst dies erst im Dojo lernen.



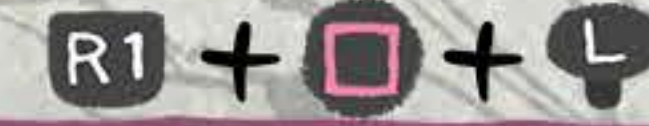
Angriff (Nebenwaffe)



Greife den Gegner mit der aktuell ausgerüsteten Nebenwaffe an.



Göttlicher Pinsel



Jedes Monster ist durch bestimmte Pinseltechniken verwundbar.



Kampf

5/11

Wenn du auf deiner Reise eine Dämonenrolle berührst, beginnt der Kampf.



Dämonenrolle

Den Kampf verlassen

Während eines Kampfes errichten die Monster eine Barriere um Amaterasu, damit sie nicht entkommen kann. Jedoch tritt manchmal ein Riss zum Vorschein. Greife den Riss an, bis ein Loch zur Flucht entsteht.

Hinweis: Ohne einen Riss, kannst du der Barriere nicht entkommen.



Greif den Riss an!



Entfliehe dem Kampf!

Fortfahren und Laden

Wenn das Spiel vorbei ist, stehen die folgenden Optionen zur Auswahl.

Fortfahren: Erneut von einem Fortsetzungspunkt (Goldenes Tor) beginnen.

Laden: Beim zuletzt gespeicherten Spielstand fortsetzen.

Zurück zum Titelschirm: Beenden und zum Titelschirm zurückkehren.



Goldenes Tor

Fächermenü 1

6/11

Göttliche Waffen

Amaterasu kann eine Haupt- und eine Nebenwaffe anlegen. Ihre Angriffe unterscheiden sich je nach Waffe.

Göttliche Waffen ausrüsten

Wähle den Befehl "Ausrüstung". Wähle die gewünschte Waffe aus der Liste und entscheide, ob die Waffe als Haupt- oder Nebenwaffe angelegt werden soll.



Göttliche Waffen

Spiegel (Haupt)



Nahkampfangriff

Spiegel (Neben)



Blocken und
Konter-Wurf

Perlen (Haupt)



Weiter
Peitschenangriff

Perlen (Neben)



Weiter
Perlenangriff

Schwerter (Haupt)



Starker
Komboangriff

Schwerter (Neben)



Starker
Auflade-Angriff

Fächermenü 2

7/11

Heilige Artefakte

Zubehör wie Tafeln und Glocken, deren Eigenschaften Amaterasu neue Kräfte geben. Diese sind Amaterasu auf ihrer Reise sehr nützlich. Du kannst bis zu drei Artefakte gleichzeitig ausrüsten.



Wähle den Befehl "Ausrüstung". Wähle dann aus der Liste ein Heiliges Artefakt und einen Platz, auf den es ausgerüstet werden soll.

Sachen

All diese Gegenstände besitzen eine besondere Kraft, die für Amaterasu auf ihrer Reise nützlich sein können. Die meisten dieser Gegenstände können nur einmal verwendet werden.



Wähle eine Sache aus der Liste aus und bestätige dann, dass du sie benutzen möchtest.

Fächermenü 3

8/11

Glückskugeln

Wenn Amaterasu Wunder vollbringt, die die Wünsche der Natur, Menschen und Tiere erfüllen, kann sie Glückskugeln erhalten, mit denen du ihre Göttlichen Attribute verbessern kannst.



Göttliche Attribute verbessern

Wähle das zu verbessernde Göttliche Attribut und halte dann die Einflößen-Taste, bis die Anzeige mit der benötigten Anzahl Glückskugeln gefüllt wurde.

🌀 Gesundheit verbessern

Erhöhe die Gesundheitsanzeige um eine Solarenergie-Einheit. (Maximum: 15 Einheiten)

🌀 Mägen verbessern

Erhöhe die Anzahl der Mägen um einen Magen. (Maximum: 4 Mägen)

🌀 Tintenfässer verbessern

Erhöhe die Anzahl der Tintenfässer um ein Tintenfass. (Maximum: 10 Tintenfässer)

🌀 Börse verbessern

Erhöhe die Kapazität der Börse um den Faktor 10. Sie kann bis zu dreimal erhöht werden. (Maximum: 99.999.999 Yen)



Kartenbildschirm

9/11

Sieh dir Amaterasus gegenwärtige Position an.

Standortname

Amaterasus Position

Ziel



Gebietskarte



Länderkarte



Detailkarte

Kartenlegende

Mit den Links- und Rechts-Tasten kannst du zwischen den Karten umschalten.

Wird angezeigt, wenn Amaterasu in einem Verlies ist.

Verliesname

Verliesebene



Verlieskarte

Raumfarben

Rot: Der Raum, in dem sich Amaterasu gerade aufhält.

Weiß: Zuvor betretene Räume.

Umriss: Räume, die du noch nicht betreten hast.



☉ Kamerasteuerung

Passe die Kameraeinstellungen an.

☉ Audio-Einstellungen

Passe die Lautstärke der Effekte und der Musik an.

☉ Wireless-Controller-Vibration

Schalte die Controller-Vibration ein oder aus.

☉ Filter

Passe die Stärke des Filters an.

☉ Original-Einstellungen

Ändere Original-Version-Einstellungen (S. 11).

Original-Einstellungen 11/11

Seitenverhältnis

Ändere das Seitenverhältnis.



16 : 9



4 : 3

Mini-Spiele im Ladebildschirm

Schalte die Minispiele im Ladebildschirm ein oder aus.
Es gibt zwei Minispiele: Eines erfordert schnelles Drücken, das andere gutes Timing. Schlägst du dich gut, erhältst du Dämonenzähne.

Schnelle Pfote

Drücke wiederholt die Bestätigen-Taste, um den Bildschirm mit Pfotenabdrücken zu füllen.



Rhythmuspfote

Drücke die Bestätigen-Taste im selben Timing, wie die Pfotenabdrücke erscheinen, um diese zu vergrößern.

