

# Göttlicher Pinsel

## Göttliche Berührung

Berühre den Touchscreen, um den Göttlichen Pinsel zu bewegen.

\* **Nur im Handheld-Modus und Tisch-Modus möglich.**



## Göttliche Bewegung

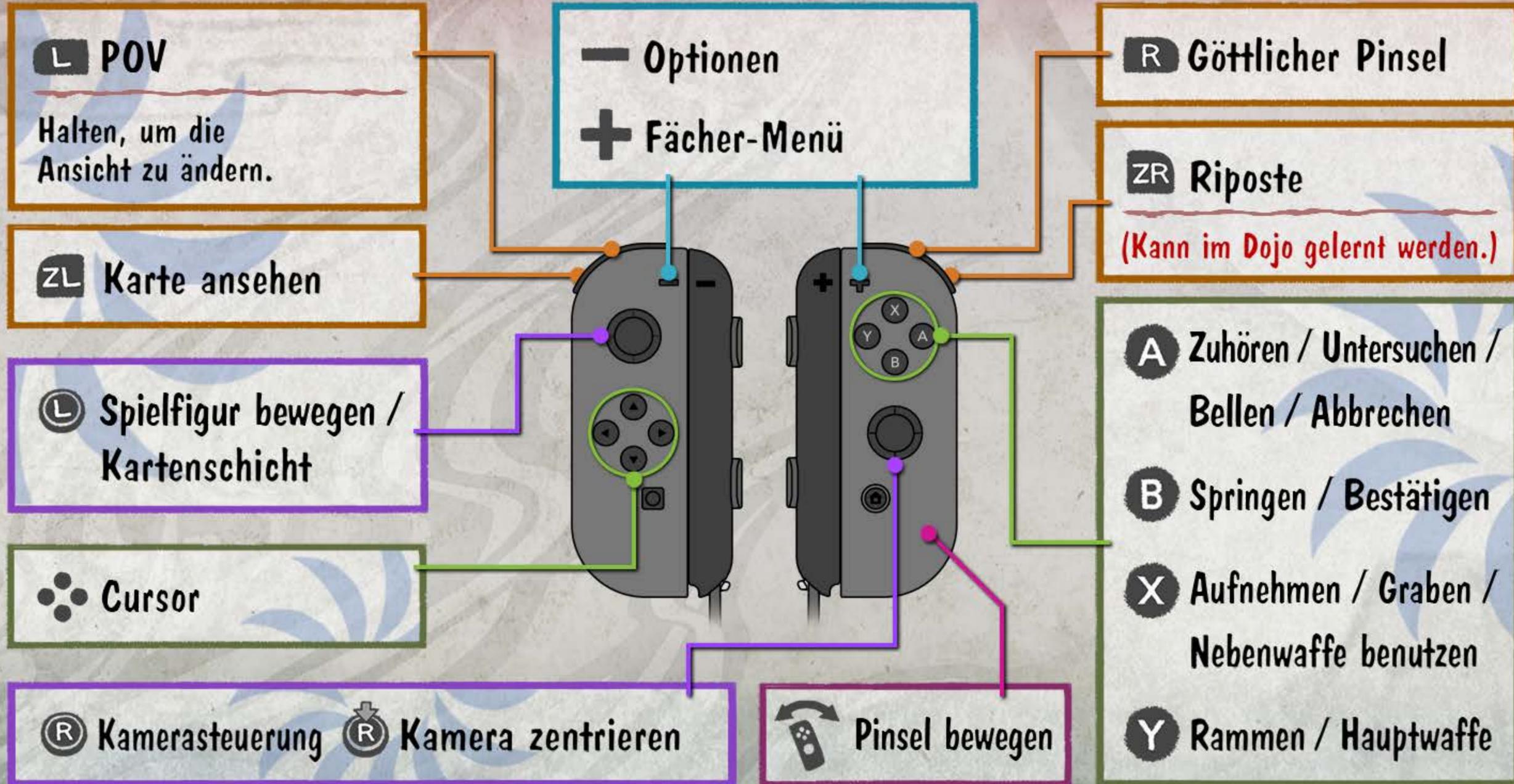
Bewege einen Joy-Con™-Controller, um den Göttlichen Pinsel zu steuern. In den Optionen kannst du wählen, ob du Joy-Con™ (R) oder (L) benutzen möchtest.

\* **Für TV-Modus und Tisch-Modus empfohlen.**

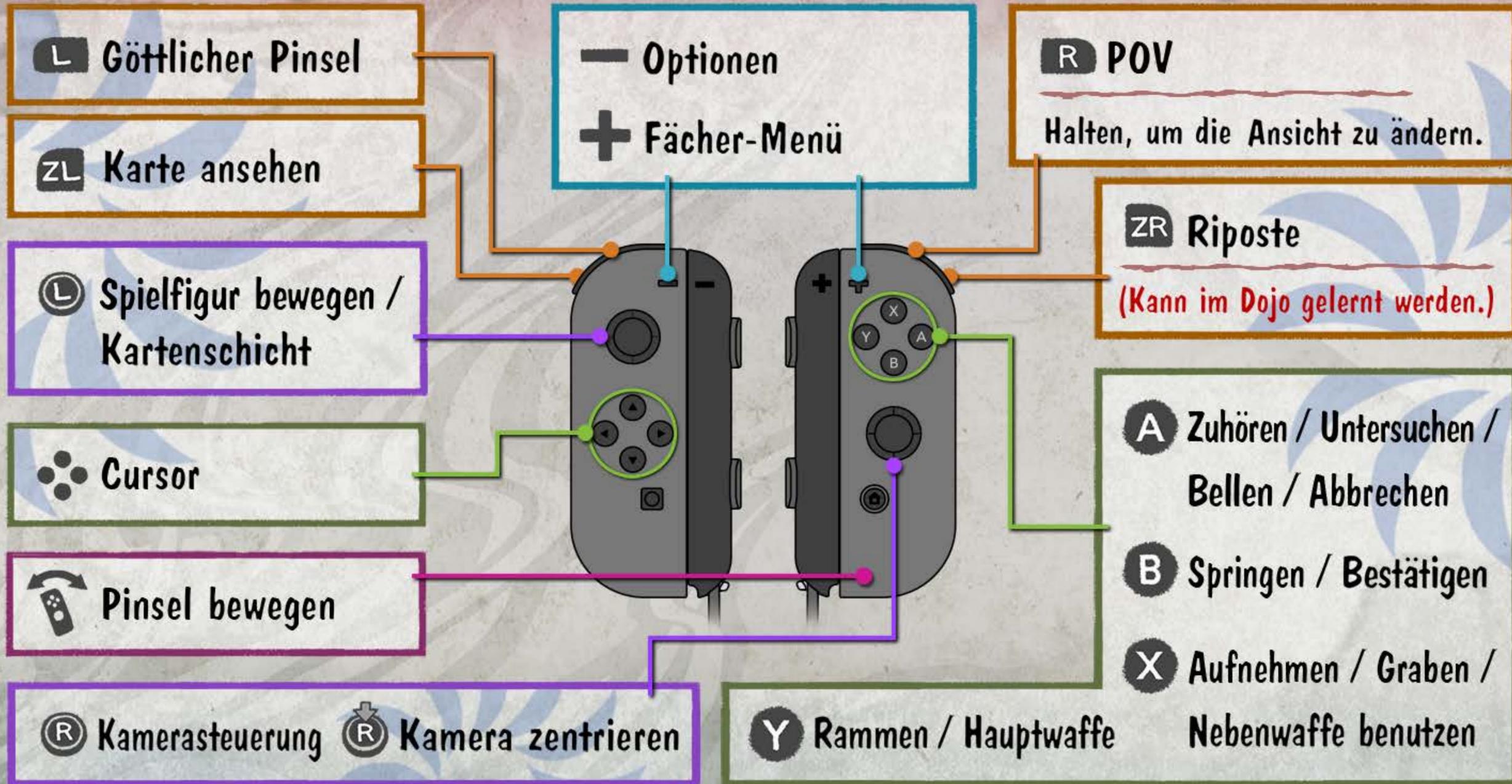


\* **Sorge dafür, dass keine Personen oder Objekte in der Nähe sind, wenn du mit der Bewegungssteuerung spielst.**

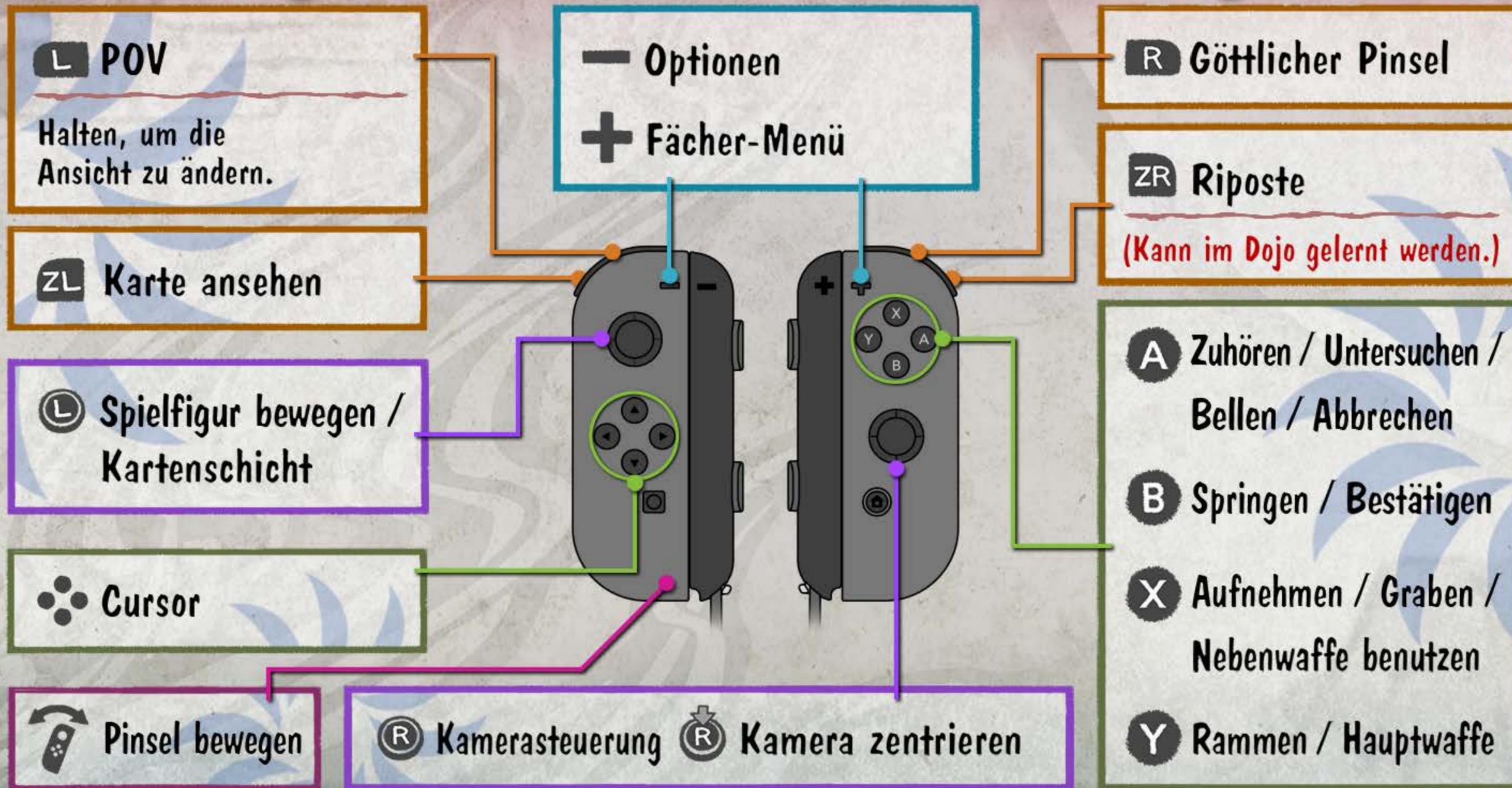
# Joy-Con™



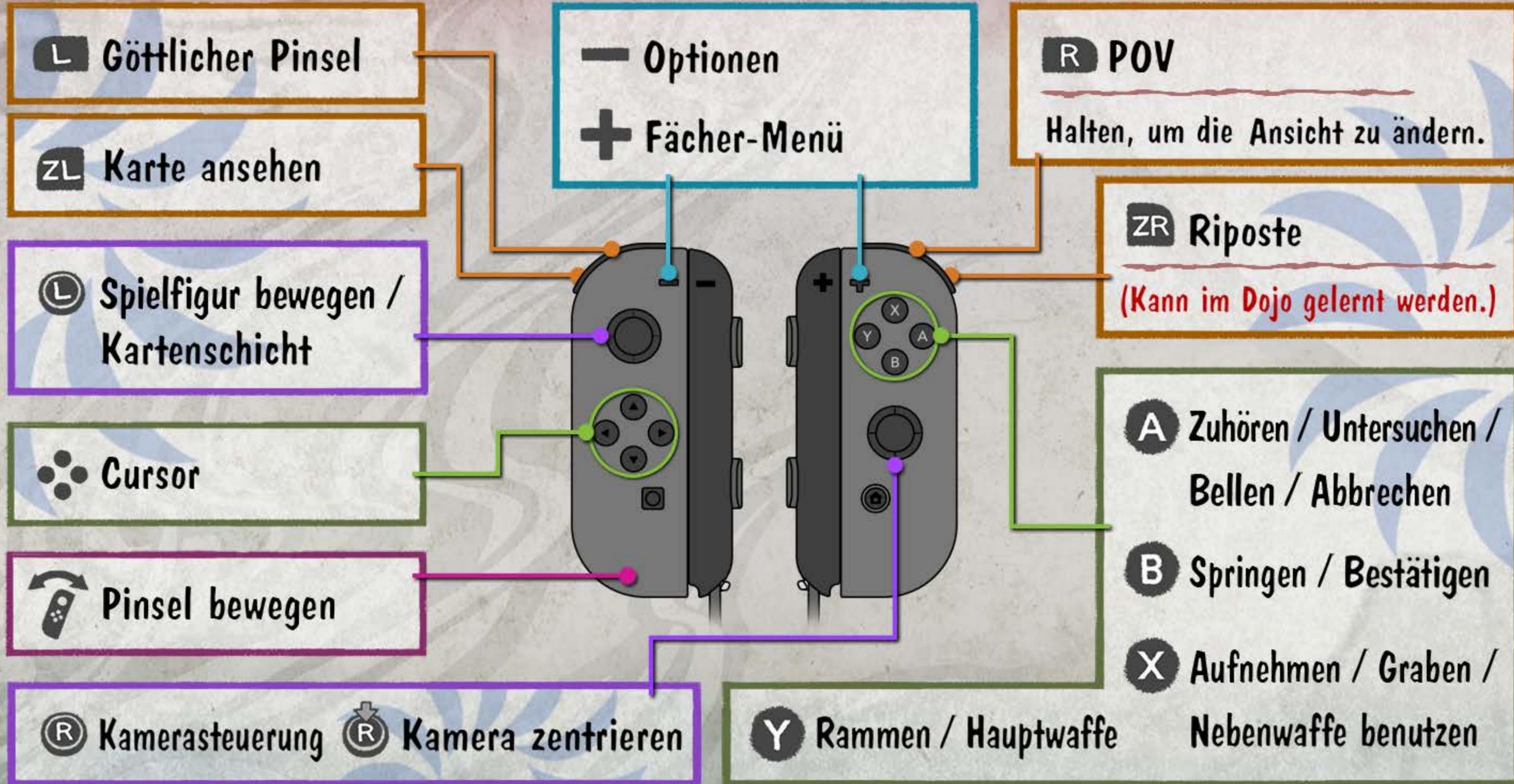
# Joy-Con™



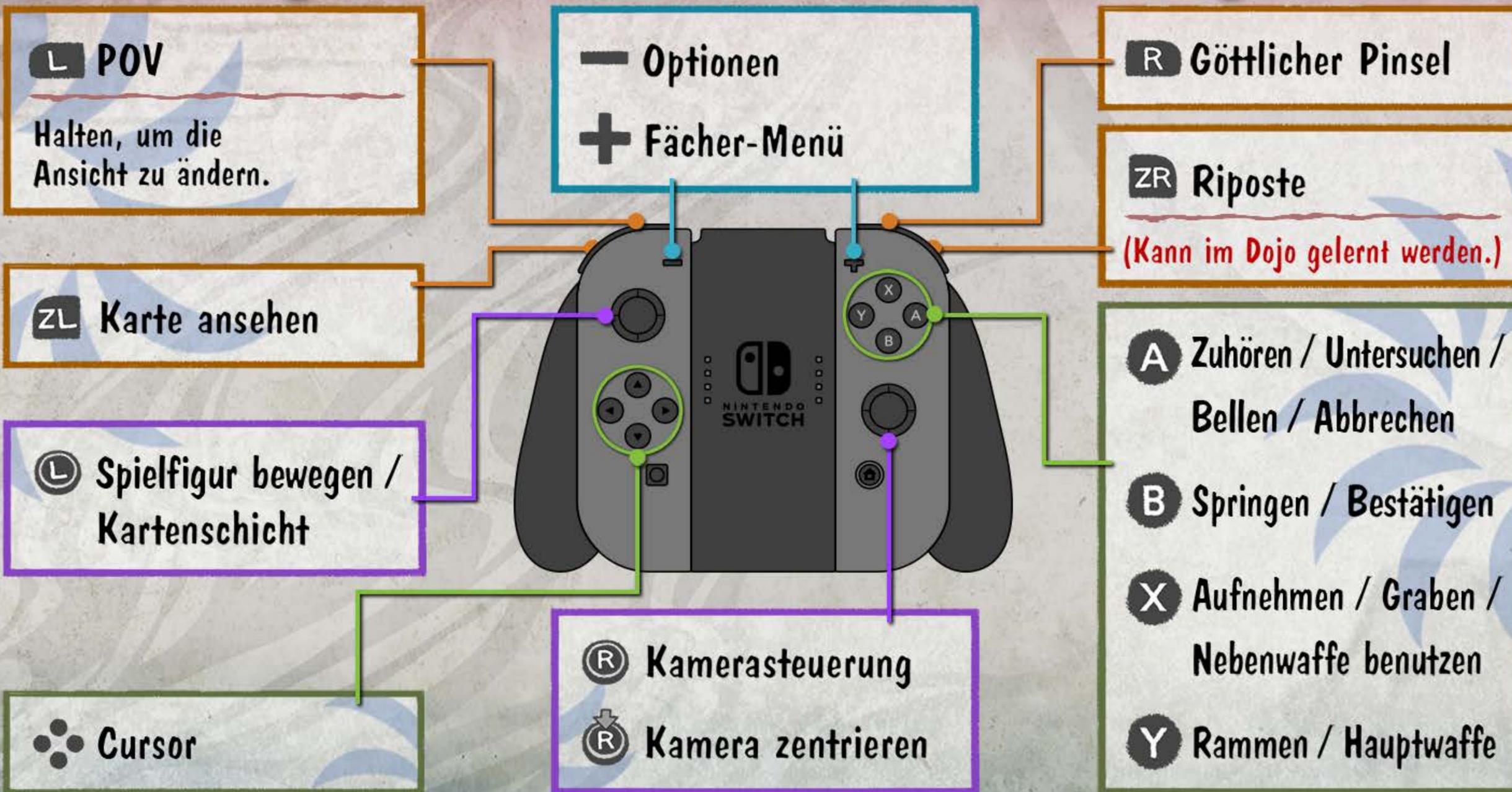
# Joy-Con™



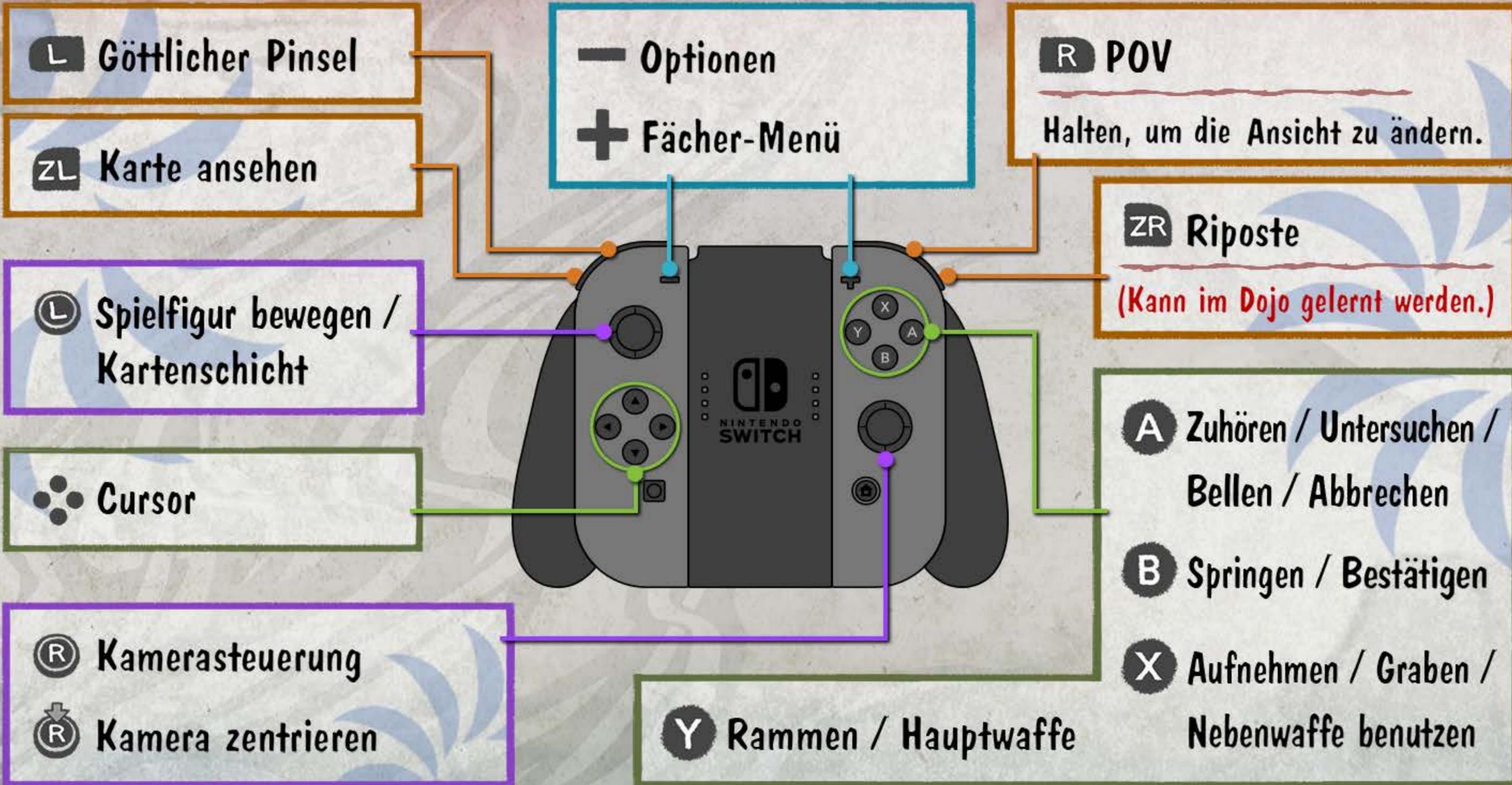
# Joy-Con™



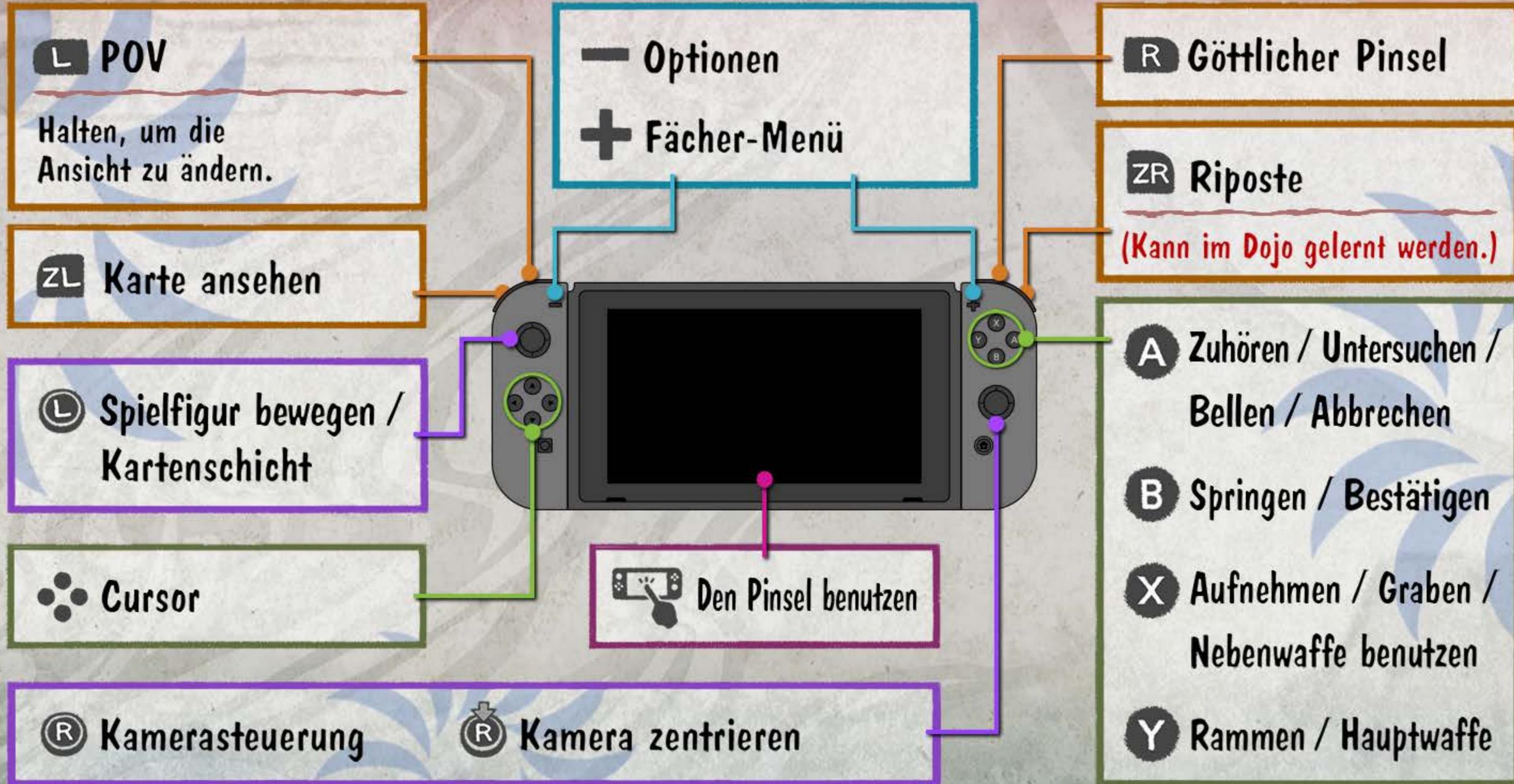
# Joy-Con-Halterung



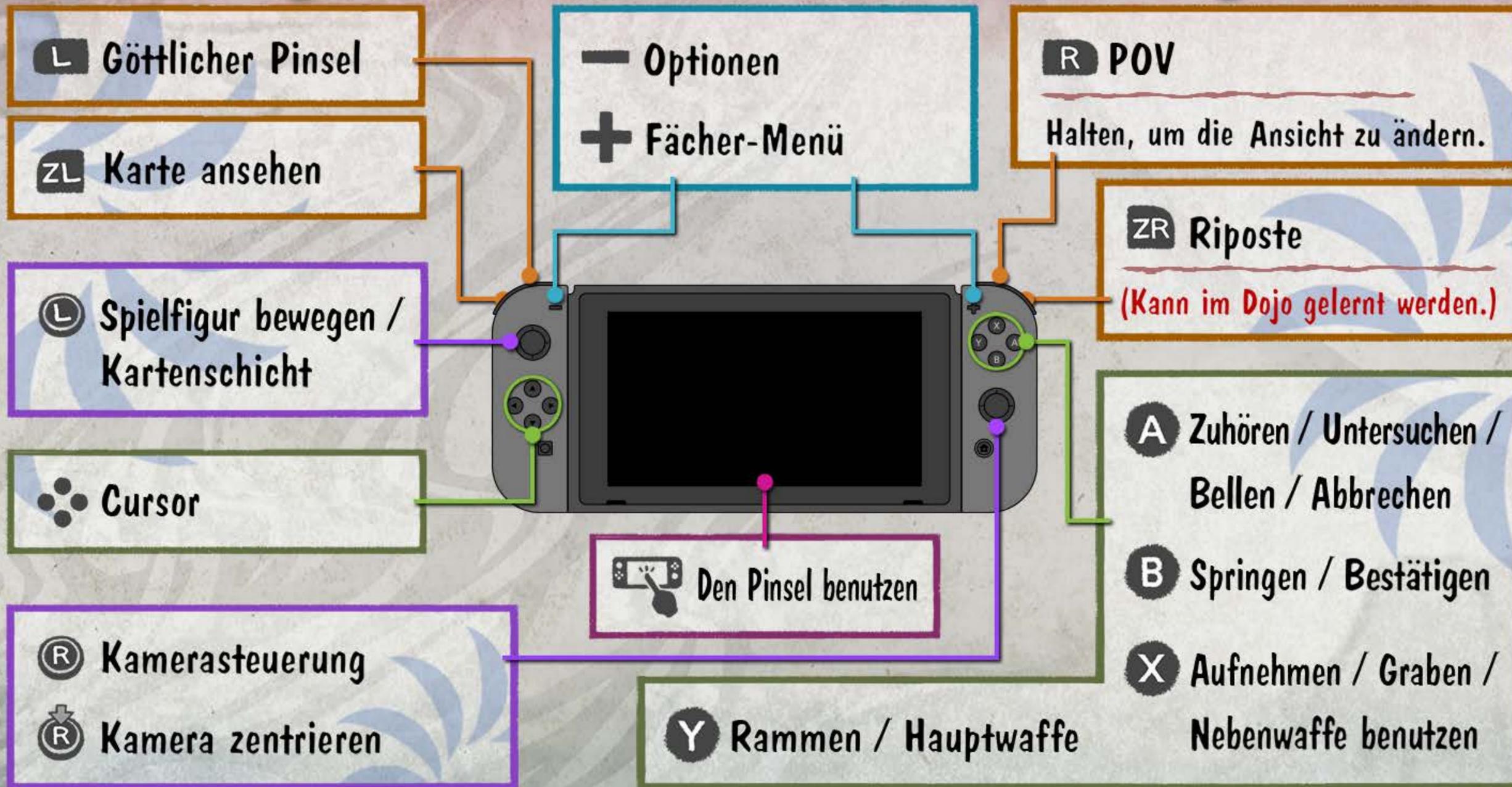
# Joy-Con-Halterung



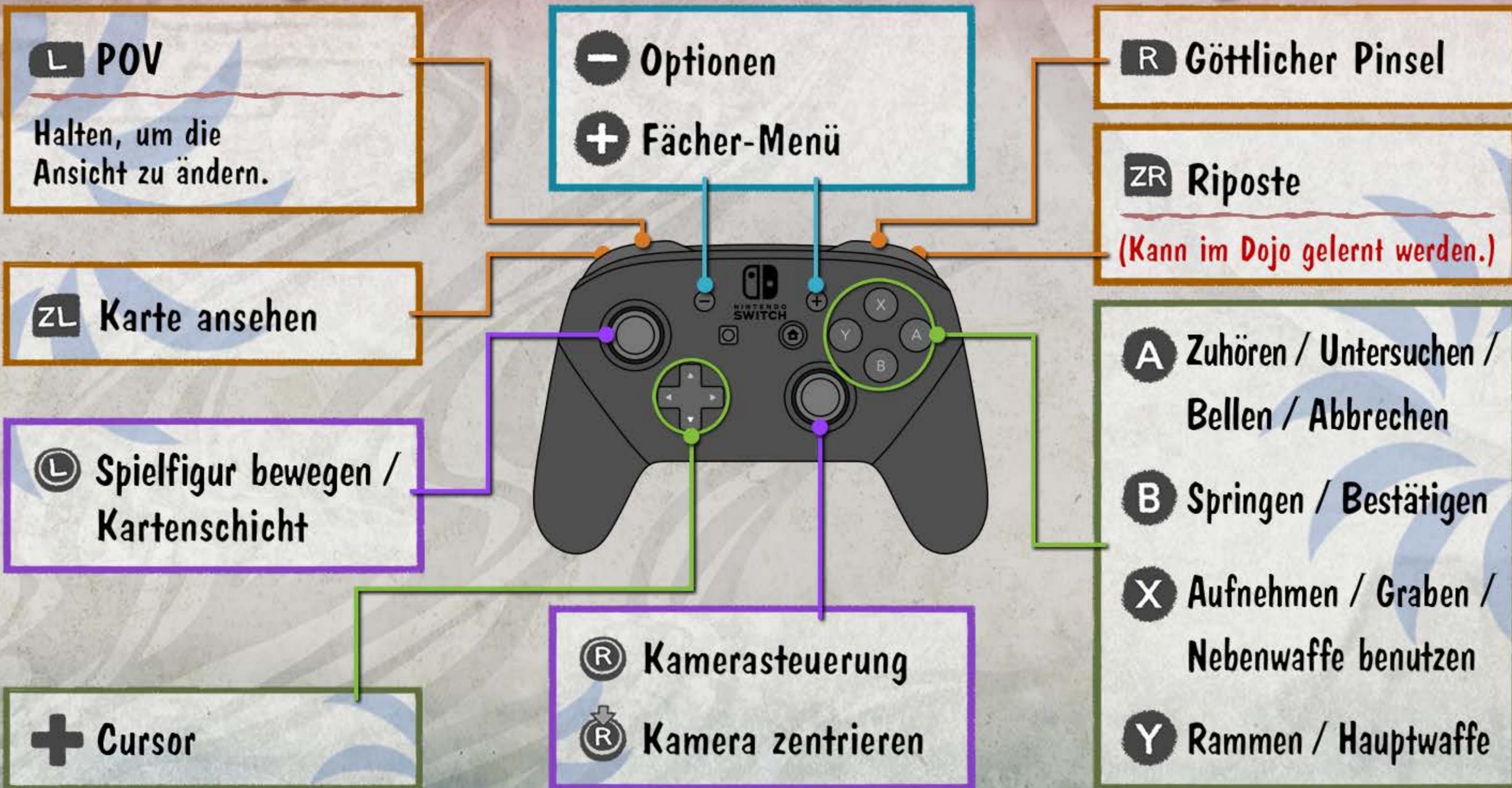
# Handheld-Modus



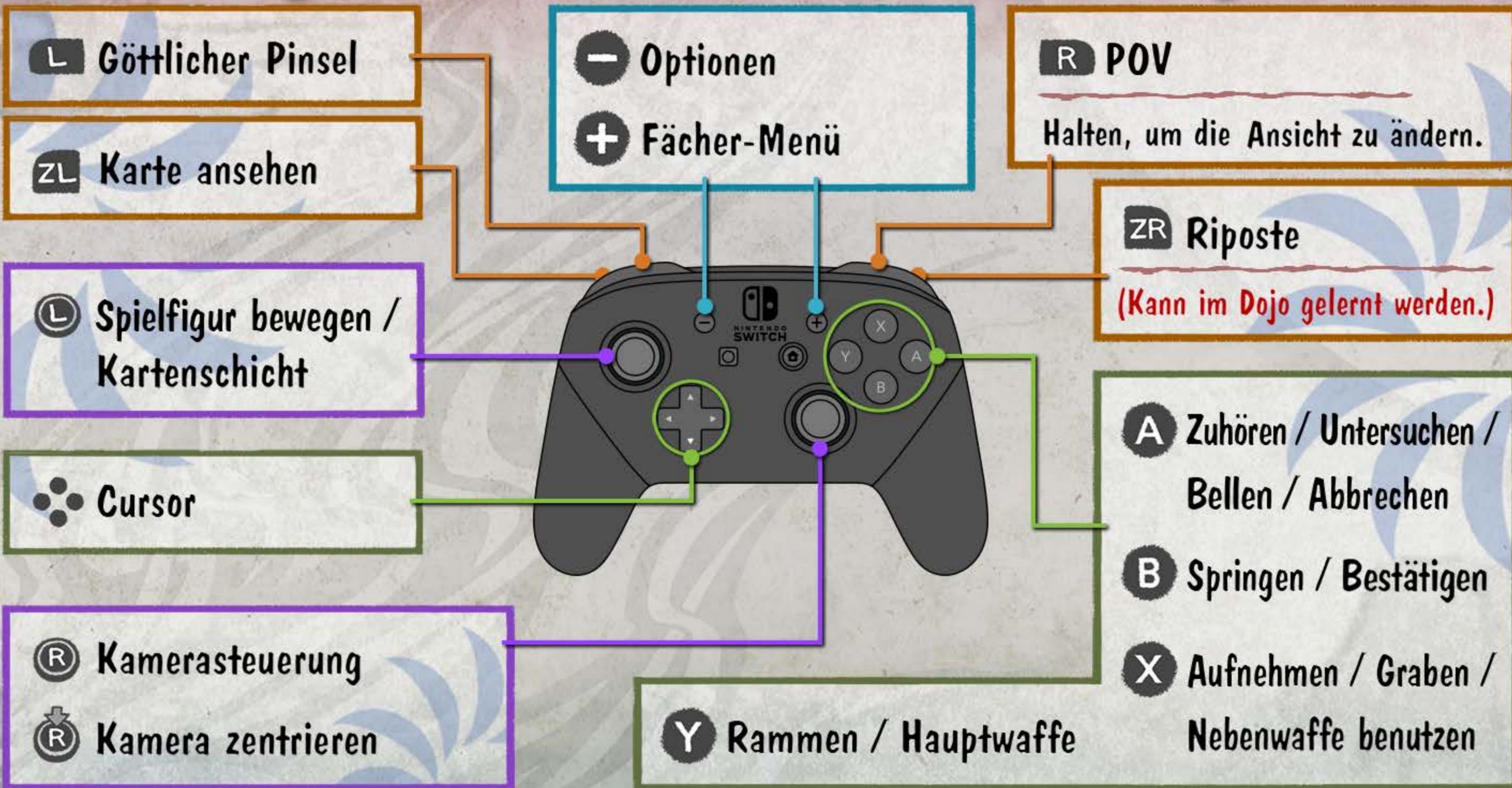
# Handheld-Modus



# Nintendo Switch Pro Controller



# Nintendo Switch Pro Controller



# 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 Titelschirm "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



Bildschirm während des Spiels

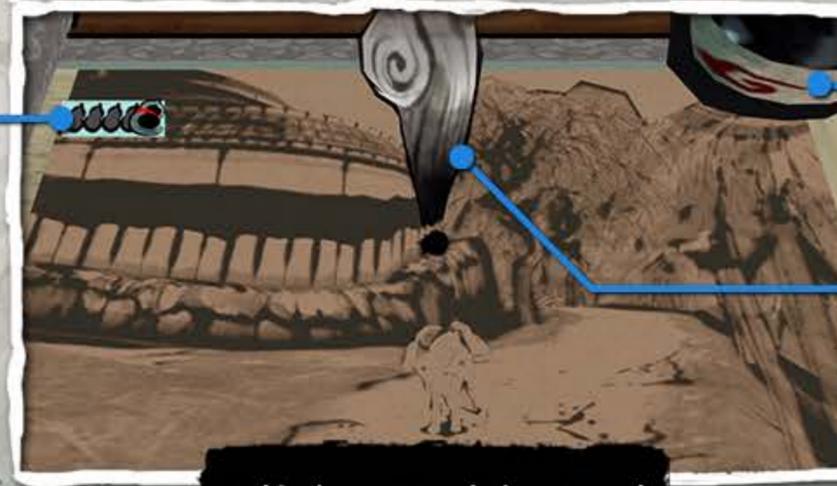
Amaterasu (Spieler)

Glückskugeln

Börse

Tintenvorrat

Pinsel



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

A

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



### Rammen

Y

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



### Graben / Aufnehmen

X

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



### Springen

B

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



## Kampfaktionen

### Angriff (Hauptwaffe)

Y

Greife den Gegner mit der aktuell ausgerüsteten Hauptwaffe an.



### Ausweichen

ZR

Weiche dem Angriff eines Gegners aus.

**Hinweis:** Du musst dies erst im Dojo lernen.



### Angriff (Nebenwaffe)

X

Greife den Gegner mit der aktuell ausgerüsteten Nebenwaffe an.



### Göttlicher Pinsel

R + Y + L

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 Titelbildschirm:** Beenden und zum Titelbildschirm 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.

## 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 den Einflößen-Knopf, bis die Anzeige mit der benötigten Anzahl Glückskugeln gefüllt wurde.

### 🌀 Gesundheit verbessern

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

### 🌀 Mägen verbessern

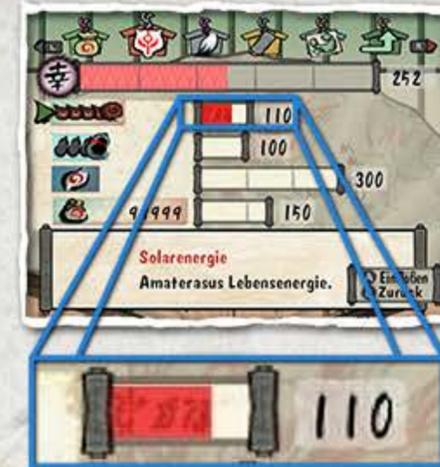
Erhöhe die Anzahl der Mägen um einen Magen. (Maximum: 4 Mägen)

### 🌀 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 Richtungsknöpfen 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.

# Optionen

10/11

## ☉ Kamerasteuerung

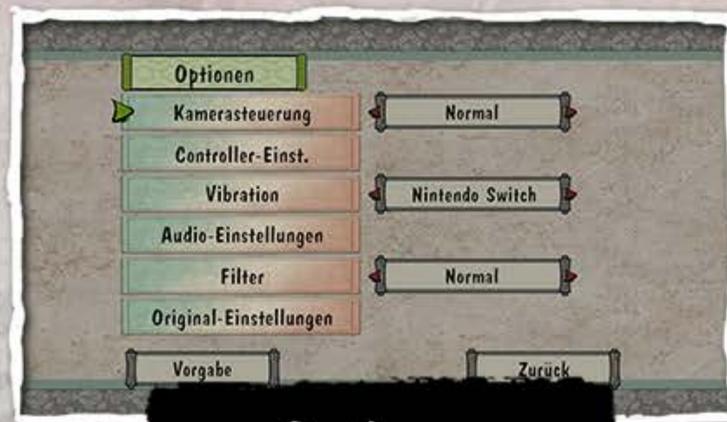
Passe die Kameraeinstellungen an.

## ☉ Vibration

Ändere die  
Controller-Vibrationsfunktionseinstellungen.

## ☉ Filter

Passe die Stärke des Filters an.



Optionen

## ☉ Controller-Einst.

Ändere die Steuerung des Göttlichen Pinsels.

## ☉ Audio-Einstellungen

Passe die Lautstärke der Effekte  
und der Musik an.

## ☉ Original-Einstellungen

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

## Controller-Einst.

- **Göttliche Bewegung und Angeln:** Konfiguriere die Bewegungssteuerung für die Göttliche Bewegung und das Angeln.
- **Bewegungssensoren:** Passe die Empfindlichkeit der Bewegungssteuerung an.
- **Pinselsteuerung:** Tausche die Tasten für Göttlicher Pinsel und Kamera.

\* Damit kannst du eine andere Hand für die Pinselsteuerung bei "Göttlicher Bewegung" und "Göttlicher Berührung" benutzen.



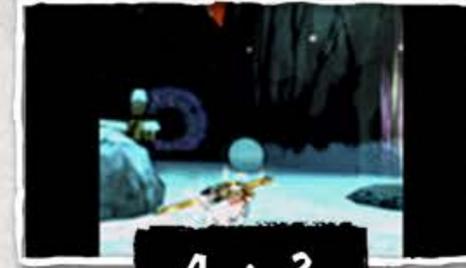
# Original-Einstellungen 11/11

## Seitenverhältnis

Ändere das Seitenverhältnis.



16 : 9



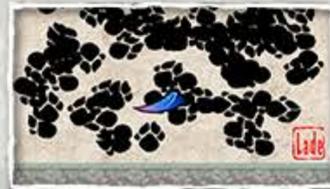
4 : 3

## 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 den Bestätigen-Knopf, um den Bildschirm mit Pfotenabdrücken zu füllen.



### Rhythmuspfote

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

