

Digitales | Games: Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers

Habt ihr Angst im Dunkeln? Wie fühlt ihr euch nachts in einem verlassenen Flur bei Stromausfall, nur mit einer Taschenlampe ausgerüstet? Wenn es von irgendwoher klopft oder raschelt? Sind dann etwa Geister am Werk? Bei ›Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers‹ definitiv. Um die verlorenen Seelen aus der realen Welt zu verbannen, braucht ihr ein gutes Auge und natürlich eine geeignete Waffe. Und da nichts fürchterlicher ist, als ein schlechtes Foto, macht *Koei Tecmo* das Gamepad kurzerhand zur Kamera. **PHILIPP LINKE** hat heute (k)ein Foto für Gespenster.



›Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers‹ (›Project Zero V‹) erzählt die Geschichte zweier Personen, die sich unabhängig voneinander auf den Weg zum sagenumwobenen Berg Hikami machen. Gerüchte ranken sich um den alten Fels: Menschen verschwinden spurlos, manche sollen sich in die verlassenen Wälder und Ruinen alter Schreine begeben, um ihr Leben zu beenden. Die Rede ist vom bösen Geist der Wasserpriesterinnen, denn Wasser wurde auf dem Berg Hikami als heilig angesehen. Eine der Protagonisten ist die junge Yuri, die als Aushilfskraft in einem Antiquitätenladen arbeitet. Zusammen mit Hisoka, der Besitzerin des Ladens, verkaufen sie nicht nur alten Tand, sondern ermitteln als Hobbydetektive in mehreren Fällen vermisster Personen. Als eines Tages Hisoka nicht mehr zurückkehrt, beschließt Yuri sie auf eigene Hand zu suchen. Yuri ist fest entschlossen, Hisoka wieder zurückzubringen und macht sich mit der Kamera Obscura auf zum Hikami.

Die Geschichte klingt simpel, erschafft jedoch von Beginn an eine spannende Atmosphäre. Das ist mitunter den zahlreichen Filmsequenzen zu verdanken, die manchmal Ausschnitte aus der Vergangenheit in alter Schwarz-Weiß-Film-Optik zeigen und an klassische Horrorfilme erinnern. Aufmerksame Spieler können mehr Hintergrund zur Geschichte durch sammelbare Zeitungsartikel erfahren. Diese beinhalten Meldungen über allerhand seltsame Ereignisse rund um Hikami und sorgen für ein zusätzliches Plus an Gruselstimmung, noch bevor ihr die zahlreichen Wälder, Höhlen und verlassenen Häuser rund um den Berg auskundschaften geht.

Vom Hobbyfotografen zum Ghostbuster

Die Besonderheit von ›Project Zero V‹ ist die Kameraführung, die ihr wortwörtlich selbst in die Hand nimmt. Jederzeit könnt ihr durch Drücken eines Knopfes die Kamera aktivieren und euch auf dem Bildschirm des

Gamepads umschauen. Die Bewegung wird dabei 1:1 übertragen; wollt ihr 90° nach links schauen, müsst ihr auch das Gamepad und damit euren gesamten Oberkörper um 90° nach links drehen. Bitte auf den Sofanachbarn achten! Um euch nicht zu sehr zu verrenken, könnt ihr die Kamera ebenfalls mit dem rechten Stick bewegen. Selbst wenn es sich zu Anfang sehr ungewohnt anfühlt und der Orientierungsverlust vorprogrammiert ist, empfehlen wir die Bewegungssteuerung – wenigstens für zwei Kapitel – auszuprobieren. Im Endeffekt ist sie deutlich präziser als das Umschauen per Stick, sodass ihr nach der Eingewöhnungsphase einen großen Vorteil bei der Geisterjagd haben werdet. Wer mit der Steuerung gar nicht klar kommt, kann die



Funktion deaktivieren.

Um die Geister möglichst schnell unschädlich zu machen und Punkte zu erhalten, gibt es ein paar Strategien: Bei fünf oder mehr Fokuspunkten, landet ihr einen besonders kritischen Treffer. Diese Fokuspunkte sind nur durch die Kamera zu sehen und erscheinen zum Beispiel auf weiteren Geistern, Waffen oder Körperteilen. Damit alles auf dem Foto dargestellt wird, ist es ratsam, die Kamera ab und zu vertikal zu halten. Jeder beliebige Winkel ist möglich, wobei sich das Bild auf dem Gamepad wie bei einer echten Kamera automatisch mit dreht. Zudem kann es taktisch sein, auf den Angriff eines Geistes zu warten und ihn in diesem Moment abzulichten. Danach könnt ihr in schneller Abfolge eine Serienaufnahme schießen, die für zusätzlichen Schaden sorgt – klappt das nicht, müsst ihr auf das Nachladen eures analogen Films warten, ehe ihr neuerlich abdrücken könnt. Durch die große Variation der Geister sollte zunächst das Verhaltensmuster studiert werden, bevor ihr eine geeignete Taktik wählt. Habt ihr ein Gespenst besiegt, könnt ihr es berühren und die letzten Sekunden vor dem Tod des einstmaligen Menschen in einem kurzen Flashback miterleben.

Knipsen und Sammeln



Noch mehr Punkte sammelt ihr durch die zahlreichen friedlichen Geistererscheinungen, bei denen ihr schnell den Apparat zücken müsst. Meistens zeigen diese Geister die letzten Momente eines Menschen. Sie greifen euch zwar nicht an, dafür tauchen sie aber ohne

Vorwarnung auf und sorgen gelegentlich für schaurige Schreckmomente. Besonders gelungene Fotos könnt ihr in eurer Galerie abspeichern. Die erhaltenen Punkte lassen sich in Gegenstände zur Heilung investieren oder zur Verbesserung eurer Kamera nutzen, bspw. für die Verschlusszeit oder die Reichweite. Neben festen Optimierungen gibt es zudem Linsen, die eure Feinde zurückwerfen oder eure Lebensenergie auffüllen. Mit einem besseren Film lässt sich die Nachladezeit verkürzen. Linsen und Filme sind jederzeit auf Knopfdruck auswechselbar. Auch wenn die Möglichkeiten nicht an die Vielfalt eines Rollenspiels herankommen, sind sie doch umfangreich genug, um Abwechslung in die Geisterbekämpfung zu bringen und hohe Punktzahlen zu belohnen.

Im Verlauf der Geschichte besucht ihr die zusammenhängenden Gebiete des Hikami mehr als nur einmal. Das kann zeitweilig etwas eintönig werden, selbst wenn die Geister an anderen Orten aufkreuzen und andere Aufgaben zu lösen sind. Prinzipiell ist es jedoch möglich, das jeweilige Gebiet, in dem ihr euch befindet, frei zu erkunden. Ab und zu werdet ihr auf Rätsel treffen, bei denen euch ein Foto vorliegt, dessen Aufnahmeort ihr finden müsst, um schließlich ein identisches, aktuelles Foto aufzunehmen. Die einzelnen Gebiete sind dabei groß genug, diese Schnitzeljagd zu einer Herausforderung werden zu lassen. Somit ist der Erkundungsfaktor angenehm hoch, wobei Sammelfreunde viel Spaß mit dem Aufsuchen und Ablichten aller friedlichen Geistererscheinungen haben werden.

Finstere Realität

Wie gruselig ist ›Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers‹ wirklich? Um das zu beantworten, haben wir uns dem letzten Teil der Serie gewidmet, ›Project Zero IV‹ für die Wii. Im ersten Moment fällt die ungenaue Steuerung und deutlich schwächere Grafik auf. Das allgemein unschärfere Bild führt aber dazu, dass wir lieber zweimal in eine dunkle Ecke schauen und uns leicht Dinge einbilden, die gar nicht da sind. Der wahre Unterschied zeigte sich jedoch bei der ersten Geisterbegegnung: Videosequenzen mit Schreckmomenten, Geräusche, die wie Fingernägel auf einer Tafel und defekte Plattenspieler klingen, das angsterfüllte Kreischen der Protagonistin – all das ist in ›Project Zero V‹ für die Wii U merkbar reduziert. Nun ist das nicht unbedingt negativ zu werten. Wir bevorzugen eine düstere Atmosphäre gegenüber sogenannten »jump scares«. Dieses Umfeld, das allein durch das Design der Umgebung eine stetige Anspannung bewirkt, bietet das neue ›Project



Zero V‹ ohne Zweifel.

Die Gestaltung der fiktionalen Region beruht auf einem tatsächlich existierenden Wald in Japan: Aokigahara liegt am Fuße des Fuji und ist berühmt für seine hohe Zahl an Selbstmordopfern. Als Auslöser für diese pervertierte Beliebtheit gilt ein Bestsellerroman des Autors Matsumoto Seichō aus dem Jahre 1960. In seinem Buch begeht eine Frau aus Liebeskummer Selbstmord in Aokigahara. Seitdem hat sich die Situation eher verschlechtert. Die höchste Zahl an aufgedeckten Suiziden betrug 78 im Jahr 2002. Aktuelle Zahlen werden

von der Regierung zurückgehalten. Entlang der Wanderwege durch Aokigahara sind Schilder zu finden, die an Suizidgefährdete gerichtet sind und auf eine Notrufnummer hinweisen.

Fazit

Im Allgemeinen hat uns ›Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers‹ gefallen. Die schöne Grafik und innovative Steuerung machen diesen Ableger zum besten Teil der Serie. Gleichzeitig kann die Steuerung natürlich ein Fluch sein, da die Schwelle zwischen Herausforderung und Frustration sehr schmal ist. Sehr gut gefällt uns der ›Pokémon-Snap‹-Faktor: schnelle Reaktionen sind gefragt, um die umherstreifenden, friedlichen Seelen im richtigen Moment abzulichten. Ein großes Plus verdient sich ›Project Zero V‹ durch die umfangreiche Hintergrundstory mit zahlreichen Videosequenzen sowie Mockumentary-Material (alles in Rendergrafik), das euch auf den nächsten Besuch auf den Hikami einstimmt. Somit empfehlen wir ›Project Zero V‹ allen, die von Zombies genug haben und ein Spiel weit abseits des Mainstreams ausprobieren wollen.

| [PHILIPP LINKE](#)

Titelangaben

[Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers](#)

Koei Tecmo Games / Nintendo

exklusiv für WiiU

erhältlich seit dem 30. Oktober 2015.