XBOX 360

KINECT™

DREAMWORKS

DER GESTIEFELTE KATER

SPIELANLEITUNG

THQ®

INHALTSVERZEICHNIS

Verbindung zu Xbox LIVE 2
Gewusst wie: Hilfe für KINECT 2
Hauptmenü 3
Abenteuer 3
Herausforderungen 3
Optionen 3
Extras 3
Spiel 4
Schwertkampf 4
Spezialangriffe 5
Diebstahl 6
Bewegungen 6
Lizenzvereinbarung 7
Gewährleistung 8
Kundenservice 12
Sicher spielen mit KINECT 13

XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist der Onlinespiele- und Unterhaltungsdienst für Xbox 360. Schließen Sie einfach die Konsole über eine Breitbandverbindung an das Internet an, und treten Sie kostenlos bei. Sie erhalten kostenlose Spieledemos und Sofortzugriff auf HD-Filme (separat erhältlich). Mit KINECT können Sie dann HD-Filme einfach mit einer Handbewegung steuern. Und mit einem Upgrade auf eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Sie mit Freunden in aller Welt online spielen und viele weitere Funktionen nutzen. Xbox LIVE ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **www.xbox.com/live.**

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries**.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.xbox.com/familysettings**.

GEWUSST WIE: HILFE FÜR KINECT

Weitere Informationen auf Xbox.com

Weitere Informationen zu KINECT, einschließlich Lernprogrammen, finden Sie unter **www.xbox.com/support**.

HAUPTMENÜ

Abenteuer

- Führt dich zum Kartenbildschirm, wo du Level auswählen kannst (jedoch nur jene, die freigeschaltet sind).
- Erlebe die Welt von ***„Der Gestiefelte Kater“*** aus erster Hand, während du dich in ein episches Abenteuer begibst!

Herausforderungen

Anzahl Spieler

- Wähle „Mehrspieler“ aus, damit du mit deinen Freunden um die höchste Punktzahl spielen kannst!

Anzahl Runden

- Mit dieser Option kannst du die Anzahl der Runden einstellen, die du spielen möchtest.
- Wenn du mit anderen eine Team-Herausforderung spielst, gewinnt das Team mit den meisten Rundensiegen.

Spielen

- Mit dieser Option gelangst du zum Auswahlbildschirm für Herausforderungen. Wähle dort im Menü eine Herausforderung aus. Entscheidest du dich für die Zufallsoption, wählt das Spiel eine aus.
- Es gibt 4 verfügbare Herausforderungen:
  - Marktwahnsinn – Der Kater muss innerhalb der vorgegebenen Zeit Angreifer abwehren.
  - Banditenstiefeln – Der Kater muss Feinde in Fallen treten, um Punkte zu holen.
  - Gut geformt! – Der Kater muss sich hinter einer ganzen Reihe von Objekten verstecken.
  - Fässerhagel – Der Kater muss den Fässern ausweichen, die nach ihm geworfen werden.

Optionen

- Hier kannst du verschiedene Einstellungen für das Spiel vornehmen, zum Beispiel, ob die Steuerung für Links- oder Rechtshänder ausgelegt sein soll.

Extras

- Schau dir freigeschaltete Videos und Sammelobjekte an.

SPIEL

Schwertkampf

Schwert ziehen

Wenn der Kater auf neue Gegner trifft, muss er zuerst sein Schwert aus der Scheide ziehen, um den Angriff zu beginnen. Sobald dies geschehen ist, greifen die Gegner ihn an, und er kann kontern.

- Halte deine rechte Hand an deine linke Hüfte und ziehe den rechten Arm dann nach vorne, als würdest du ein Schwert ziehen.

Angriff

- Schwinge deinen Arm, um Feinde anzugreifen!
- Erfolgreiche Angriffe laden die Stiefelanzeige und die Krallenwahnsinnsanzeige des Katers auf.
- Weitere abwechslungsreiche Angriffe laden die Krallenwahnsinnsanzeige noch schneller auf.

Bewegen

- Der Kater kann Gegner umkreisen, während er sie angreift. Mache hierzu Schritte nach links oder rechts, damit der Kater in die gleiche Richtung geht.
- Versuche, Gegner so zu platzieren, dass du sie mit Tritten in verschiedene Objekte befördern kannst!

Kontern

- Manchmal wird der Kater von Banditen angegriffen. Hier folgt dann eine Sequenz aus einem oder mehreren aufeinanderfolgenden Angriffen.
- Sobald ein Gegner sein Schwert nach dem Kater schwingt, musst du deinen Arm in die Richtung des Angriffs bewegen, um zu kontern!

Abprallen lassen

- Findet ein Konter genau dann statt, wenn ein Gegner sein Schwert schwingt, lässt der Kater den Angriff abprallen, beendet diesen und füllt stattdessen seine Stiefelanzeige!

Ausweichen

- Mache einen Schritt nach links oder rechts, damit der Kater in diese Richtung ausweicht.
- Der Kater kann während eines feindlichen Angriffs als Alternative zum Kontern nach links oder rechts ausweichen.
- Einige Spezialangriffe können nicht gekontert werden, sei also bereit, auszuweichen, wenn Gegner angreifen!

Spezialangriffe

Die Stiefel

- Sobald die Stiefelanzeige voll aufgeladen ist, kannst du dein rechtes Bein nach vorne schwingen, um einen Gegner in ein Objekt oder eine Falle zu treten (siehe den folgenden Abschnitt „Fallen“).

Fallen

Überall im Spiel sind Fallen verteilt. Versuche, Feinde in verschiedene Objekte zu treten, um zu sehen, was passiert!

Spezialobjekte

Es gibt drei verschiedene Sorten von zerstörbaren Objekten, die im Spiel zu finden sind:

- Gitarren – Diese enthalten Noten, mit denen die Gitarrenanzeige des Katers aufgeladen wird (siehe Abschnitt „Gitarre“ weiter unten).
- Schatzkisten – Diese enthalten große Mengen Münzen, die zu deiner aktuellen Punktzahl hinzuaddiert werden.
- Vasen – Diese enthalten Stücke von goldenen Eiern. Versuche, sie alle einzusammeln!

Krallenwahnsinn

- Sobald die Krallenwahnsinnsanzeige aufgeladen ist, kann der Kater einen wilden Katzenangriff entfesseln!
- Springe auf der Stelle, um den Krallenwahnsinn zu beginnen.
- Sobald der Kater auf seinen Gegner gesprungen ist, musst du mit beiden Händen kratzen, um noch mehr Schaden zu verursachen!

Gitarre

- Wenn die Gitarrenanzeige aufgeladen ist, kann der Kater seine Gitarre spielen, um seine Feinde abzulenken.
- Greife mit beiden Händen nach oben, um die Gitarre in die Hände zu nehmen.
- Sobald die Gitarre einsatzbereit ist, musst du mit deiner rechten Hand im gleichmäßigen Rhythmus auf ihr spielen, während du deinen linken Arm zur Seite ausstreckst.
- Den Akkord kannst du beim Spielen wechseln, indem du deine linke Hand vom Körper entfernst oder näher heranholst.
- Sobald die Angriffsanzeige sich gefüllt hat, kann der Kater seine Gitarre verwenden, um bis zu drei tanzende Feinde gleichzeitig anzugreifen. Mache hierzu eine Schwungbewegung.

Diebstahl

Schleichen

- Es gibt einige Situationen, in denen der Kater sich in Bereiche schleichen muss, um nicht bemerkt zu werden.
- Mache eine Gehbewegung auf der Stelle, damit der Kater vorwärts schleicht.
  - o Setze die Gehbewegung gleichmäßig fort, damit der Kater so schnell wie möglich weiterschleicht!
- Zu bestimmten Zeitpunkten muss der Kater sofort stillstehen, um nicht gesehen zu werden. Sobald die Meldung „Stillhalten!“ auf dem Bildschirm erscheint, musst du so still wie möglich stehen, um nicht bemerkt zu werden!

Stehlen

- Manchmal muss der Kater etwas stehlen, um weiterkommen zu können. Hierzu musst du mit deiner Hand langsam nach vorne und zum Objekt hin greifen und es dann zu dir heranziehen.

Posieren

- Des Weiteren muss der Kater sich hinter manchen Objekten verstecken, um nicht gesehen zu werden.
- Beobachte den Bildschirm und benutze deinen ganzen Körper, um mit dem Kater die Pose, die auf dem Bildschirm zu sehen ist, nachzumachen.

Bewegungen

Mit katzenhafter Eleganz bewegt sich der Kater durch die Welt, und der Spieler kann diese Bewegungen mit den folgenden Aktionen steuern:

Bewegung beginnen

- Jogge auf der Stelle, damit der Kater losläuft.

Seitlich bewegen

- Mache Schritte nach links oder rechts, um Hindernissen beim Laufen seitlich auszuweichen.

Klettern

- Bewege deine Hände in einer Kletterbewegung hoch und runter, um zu klettern.

Springen

- Springe auf der Stelle, damit auch der Kater springt.

Auf Vorsprung entlangbewegen

- Bewege deine Hände von links nach rechts (oder umgekehrt), um dich auf einem Vorsprung entlangzubewegen.

Balancieren

- Halte beide Arme seitlich ausgestreckt und winkele sie an, um zu balancieren, während der Kater geht.