

Wii™

Die Fantastischen Vier Sportfreunde  
Unheilig Jan Delay Die Toten Hosen  
Fettes Brot Udo Lindenberg Ich & Ich No  
Juli Wir Sind Helden 2Raumwohnung Polarkreis 18 Rio Reiz  
Xavier Naidoo Christina Stürmer Costa Cordalis Culcha Ca  
Deichkind Die Atzen DJ Ötzi & Nik P. Extrabreit Geier Sturz  
Hans Albers Matthias  
Marionette Schiller

# We Sing

Deutsche Hits



SPIELANLEITUNG

nordic games

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.



**WARNUNG:** Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc oder des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.



Kompatibel mit



**DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT  
SOWOHL DEN 50Hz (576i)- ALS  
AUCH DEN 60Hz (480i)-MODUS.**

Kompatibel mit



#### WICHTIGER RECHTSHINWEIS

DIESES NINTENDO-SPIEL IST NICHT FÜR DEN GEBRAUCH MIT ILLEGALEM ZUBEHÖR VORGEGEHEN. DURCH DEN GEBRAUCH SOLCHEN ZUBEHÖRS ERLISCHT DIE NINTENDO-PRODUKTGARANTIE. DAS KOPIEREN JEGLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

LICENSED BY



TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

# Inhalt

VOR DEM SPIEL	2
UPDATE DES Wii-MENÜS	2
VORBEREITUNG	4
DAS SPIEL	4
DER SPIELBILDSCHIRM	5
LIEDERAUSWAHL	7
PARTY-MODUS	9
SOLOMODUS	11
ÜBUNGEN	11
PREISE	12
KARAOKE	12
JUKEBOX	12
CHARTS	12
OPTIONEN	12
PAUSENMENÜ	13
ERGEBNISSE	15
MITWIRKENDE	16
MUSIK-QUELLEN	17

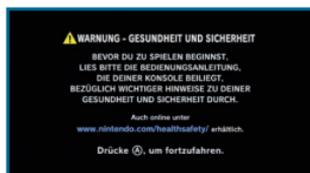
## Vor dem Spiel

Schieben Sie die We Sing Deutsche Hits-Disc korrekt in den Disc-Schacht der Wii™-Konsole. Die Wii-Konsole schaltet sich daraufhin automatisch ein. Der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird angezeigt. Lesen Sie die Informationen auf diesem Bildschirm sorgfältig durch und drücken Sie den A-Knopf. Der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** wird auch dann angezeigt, wenn Sie die Disc erst nach dem Einschalten der Wii-Konsole einschieben.

Zeigen Sie mit der Wii-Fernbedienung auf den Disc-Kanal im **Wii-Menü** und drücken Sie den A-Knopf.

Der **Startbildschirm des Kanals** wird angezeigt. Wählen Sie START aus und drücken Sie den A-Knopf.

Es werden Informationen zur Handgelenksschlaufe angezeigt. Stellen Sie sicher, dass die Handgelenksschlaufe fest sitzt und drücken Sie anschließend den A-Knopf. Der Vorspann des Spiels beginnt.

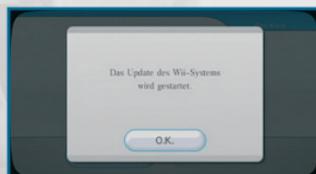


## ACHTUNG – HANDGELENKSSCHLAUFE VERWENDEN

Weitere Informationen zur Verwendung der Handgelenksschlaufe erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Gebrauch der Wii-Fernbedienung).

## Update des Wii-Menüs

**HINWEIS:** Wenn Sie die Disc das erste Mal in Ihre Wii-Konsole einlegen, wird überprüft, ob die aktuellste Version des **Wii-Menüs** verfügbar ist. Falls nicht, erscheint automatisch der **Wii-System-Update-Bestätigungsbildschirm**. Wählen Sie O.K., um fortzufahren. Das Update kann einige Minuten in Anspruch nehmen und es ist möglich, dass dabei dem **Wii-Menü** neue Kanäle hinzugefügt werden. Beachten Sie bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.



**HINWEIS:** Sollte nach dem Durchführen des Updates im Disc-Kanal nicht der Titel der eingeschobenen Disc angezeigt werden, ist ein weiteres Update notwendig. Wiederholen Sie in diesem Falle die oben genannte Vorgehensweise.

Während eines Updates des **Wii-Menüs** hinzugefügte Kanäle werden im Speicher der Wii-Konsole abgelegt, sofern genügend Speicherplatz vorhanden ist. Diese zusätzlichen Kanäle können auf dem **Datenverwaltungsbildschirm** in den Wii-Optionen gelöscht werden. Wurden die Kanäle gelöscht, können sie später im Wii Shop-Kanal erneut kostenlos heruntergeladen werden.

Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, werden Speicherdaten oder Programme, die auf nicht autorisiertem Wege erstellt wurden, aus dem Speicher der Wii-Konsole gelöscht, da sie die Wii-Konsole beschädigen und/oder Fehler in Spielesoftware verursachen können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Gewährleistung für die Funktionsfähigkeit von unlizenzierter Software oder unlizenzierterm Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

## 60Hz (480i)-Modus

Vielen ist der Unterschied zwischen dem 50Hz- und dem 60Hz-Modus nicht bekannt. Da die meisten neueren Fernsehgeräte den 60Hz-Modus unterstützen, lohnt es sich, herauszufinden, ob Ihr Fernseher kompatibel ist. Vereinfacht gesagt bezieht sich der Begriff Hz (Hertz) auf die Anzahl der Bilder, die pro Sekunde auf dem Bildschirm dargestellt werden.



50Hz stellt 25 Bilder pro Sekunde dar, wohingegen 60Hz annähernd 30 Bilder pro Sekunde darstellt. Dies klingt nicht nach einem gravierenden Unterschied, allerdings ist die Qualitätsverbesserung auf dem Bildschirm eindeutig zu sehen. Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern und eine optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Manche, in erster Linie ältere, Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob Ihr Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den zuständigen Hersteller.

Sollte nach dem Wechsel zum 60Hz (480i)-Modus der Bildschirm schwarz bleiben oder ein verzerrtes Bild darstellen, ist es wahrscheinlich, dass Ihr Fernseher den 60Hz (480i)-Modus nicht unterstützt. Wenn Sie den RESET-Knopf der Wii-Konsole betätigen, während Sie unten auf dem Steuerelement gedrückt halten, startet das Wii-System im 50Hz (576i)-Modus neu. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

Wenn Sie zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und eine PAL60-Kompatibilität verfügt, oder wenn Sie zum Anschluss ein Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen Komponenten-Eingang verfügt, erfolgt eine wesentlich schärfere Bildwiedergabe.

## EDTV/HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

Die EDTV/HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und eine optimale Spielgeschwindigkeit mit stark reduziertem Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.



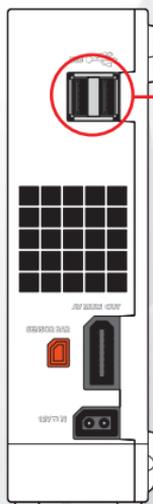
Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um zu erfahren, ob Ihr Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stellen Sie außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn Sie diesen Modus auswählen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV/HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Kanäle und Einstellungen.

# Vorbereitung

Zur Einrichtung der Logitech-Mikrofone befolge die hier aufgeführten Anweisungen:

Stelle sicher, dass die Wii ausgeschaltet ist, bevor du neue Geräte anschließt. Bei Verwendung eines Mikrofons schließe dieses einfach an einen der freien USB-Anschlüsse auf der Rückseite der Wii an.



## Rückseite der Wii™-Konsole

Schließe das USB-Mikrofon oder einen USB 2.0-kompatiblen Verteiler an einen freien USB-Anschluss auf der Rückseite der Wii-Konsole an.

Wenn du mehr als zwei Mikrofone verwendest, kannst du diese mithilfe eines USB-Verteilers anschließen. Schließe die Mikrofone an den USB-Verteiler an und schließe diesen wiederum wie oben beschrieben an den USB-Anschluss auf der Rückseite der Wii an.

Wenn du die Mikrofone an die Wii angeschlossen hast, schiebe die We Sing Deutsche Hits™-Disc in den Disc-Schacht ein. Wenn du die Produktinformationen gelesen hast, drücke den A-Knopf deiner Wii-Fernbedienung.

Um zusätzliche Informationen zur Einrichtung deiner Wii-Konsole zu erhalten, konsultiere bitte die Bedienungsanleitung deiner Wii.

## Das Spiel

Zum Spielen von We Sing Deutsche Hits™ musst du einfach einen Spielmodus und ein Lied wählen, das Mikrofon in die Hand nehmen und SINGEN!

Jeder Modus verfügt über verschiedene Optionen, die dir bei der Einrichtung des Spiels helfen werden. Diese Optionen lassen dich ein Lied wählen, ein Team zusammenstellen oder festlegen, wer im Gruppenmodus welchen Abschnitt singt. Alle Optionen werden klar auf dem dafür relevanten Bildschirm angezeigt. Wenn du nicht sicher bist, platziere den Zeiger der Wii-Fernbedienung ein paar Sekunden lang über der Menü-Option, um eine Beschreibung dieses Modus' anzuzeigen. Wenn du bei Beginn des Spiels in eines der Mikrofone singst, registriert das Spiel die Tonhöhe, die Note und den Rhythmus und bewertet dich auf der Grundlage deiner Leistung.

**WICHTIG:** DENKE DARAN, dass das musikalische Erlebnis am besten ist, wenn du das Mikrofon zwischen 3 und 5 cm von deinem Mund entfernt hältst.

**WICHTIG:** Das Spiel unterstützt bis zu vier Mikrofone gleichzeitig. Um zu bestimmen, welches dein Mikrofon ist, sprich einfach hinein und du wirst einen bunten Balken aufleuchten sehen. Dieser Balken zeigt dir, welcher Farbe das Mikrofon zugewiesen wurde, mit dem du spielst.

**WICHTIG:** Das Spiel speichert nach jedem Lied automatisch.

## Der Spielbildschirm

Unten siehst du eine Abbildung des Spielbildschirms (gezeigt mit zwei Spielern). Je nach gewähltem Spielmodus unterscheidet er sich leicht.





### 1 Spielerfarbe

Wenn du in dein Mikrofon sprichst, blinkt deine Farbe kurz auf. Der Text, den du singen sollst, wird ebenfalls in dieser Farbe angezeigt.



### 2 Timing-Anzeige

Eine blaue Timing-Anzeige bewegt sich auf dem Bildschirm am Text entlang, um anzuzeigen, wann du singen musst.



### 3 Gesungene Tonhöhen-Linie

Wenn du in der falschen Tonhöhe singst, erscheint eine Tonhöhen-Linie in deiner Farbe unter (wenn du zu tief singst) oder über (wenn du zu hoch singst) der Tonhöhen-Linie.



### 4 Tonhöhen-Linien

Während du dein Lied singst, werden die von dir gesungenen Noten im Verhältnis zu den richtigen Noten, die du singen solltest, angezeigt. Wenn du die richtige Note triffst, füllt sich der Balken in Gold.



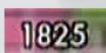
### 5 R.A.P.S.

Das Rap Analysis Performance System (R.A.P.S) erscheint bei Raps oder Abschnitten eines Liedes, für die keine bestimmte Tonhöhe festgelegt ist. Hier wirst du nach dem Rappen des Liedertextes bewertet. Die Farbe des Lautsprechers richtet sich nach deiner Bewertung.



### 6 Star-Noten

Beim Spielen werden in bestimmten Abschnitten des Liedes besondere Noten angezeigt. Wenn du eine solche Note korrekt triffst, erhältst du einen Bonuswertungs-Multiplikator für diese Note, der durch x5 oder x10 angezeigt wird.



### 7 Punktestand

Während du mit deinem Gesang Punkte sammelst, steigt der Punktestand oben auf dem Bildschirm immer weiter. Dein endgültiger Punktestand wird am Ende des Liedes angezeigt und richtet sich nach der Qualität deines Gesangs.

**WICHTIG:** Das Mikrofon ist sehr empfindlich. Auch wenn jede Art von Geräusch die Tonhöhen-Linie füllen kann, verfügt das Spiel über die nötige Technologie, um Betrug vorzubeugen. Nur, wenn man die richtigen Noten zum richtigen Zeitpunkt **singt**, wird man durch Punkte belohnt!

**WICHTIG:** Einige Textstellen sind weder mit Tonhöhen-Linien noch mit R.A.P.S. verbunden. Bei diesen kannst du frei improvisieren, doch du wirst auch keine Punkte für sie erhalten.

01:12

## 8 Zeitanzeige/Zeit-Balken

Der Zeit-Balken wird mit Fortschreiten des Lieds immer kürzer. Geht er ganz zur Neige, endet das Lied. Außerdem gibt die Zeitanzeige Aufschluss darüber, wie lange das Lied noch dauern wird.

I'm always yours

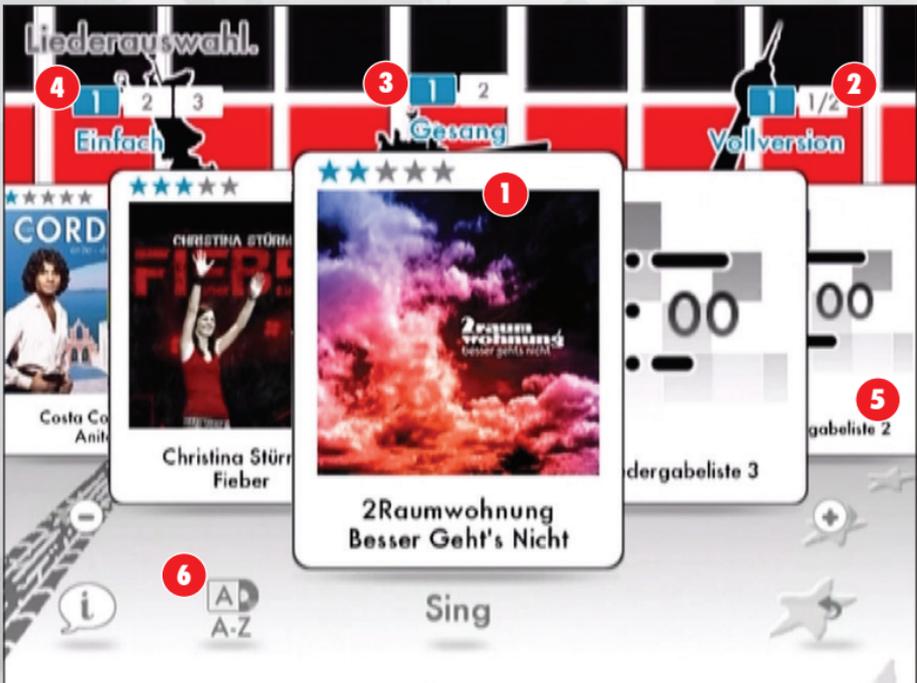
Ah ah ah yeah

## 9, 10, 11, 12 Text

In jedem Spielmodus erscheint der Text des aktuellen Lieds kurz bevor du ihn singen musst. Singe jedes Wort, wenn es mit Farbe versehen wird, um den richtigen Zeitpunkt zu treffen. Wenn das Wort für eine gewisse Zeit die Farbe behält, bedeutet dies, dass das Wort diese Zeit über nach der Vorgabe der Tonhöhen-Linien gehalten werden muss. Der aktuelle Text von Sänger 1 erscheint unten auf dem Bildschirm **9**; die folgenden Wörter darunter **10**. Die Texte von Sänger 2 erscheinen oben auf dem Bildschirm **11**; die folgenden Wörter darüber **12**.

**WICHTIG:** Du erhältst nicht viele Punkte? Keine Sorge, versuche es einfach wieder. Denk daran: Übung macht den Meister.

# Liederauswahl



**1** Wenn du einen Modus gewählt hast, siehst du das „Liederkarussell“. So kannst du im Karussell navigieren:

- Bewege den Zeiger der Wii-Fernbedienung auf ein Plattencover und drücke den **A-Knopf**. Dieses Lied wird nun in die Bildschirmmitte gerückt.
- Drehe die Wii-Fernbedienung nach links oder rechts, um das Karussell nach links oder rechts drehen zu lassen.
- Drücke den **Plus-Knopf** oder den **Minus-Knopf** auf der Wii-Fernbedienung, um das Karussell nach links oder rechts drehen zu lassen.
- Bewege den Zeiger der Wii-Fernbedienung auf + oder - und drücke den **A-Knopf**.
- Um ein Lied nach dem Zufallsprinzip zu wählen, schüttele die Wii-Fernbedienung.

Wenn sich das Lied, das du singen möchtest, bereits in der Mitte des Karussells befindet, bewege den Zeiger darauf und drücke den **A-Knopf**, um zu beginnen. Alternativ kannst du den Zeiger auf „Singe“ bewegen und dann den **A-Knopf** drücken.

**WICHTIG:** Bewege den Zeiger deiner Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm und schüttele sie nach rechts oder links, damit ein Lied nach dem Zufallsprinzip ausgewählt wird.

## **2** Länge

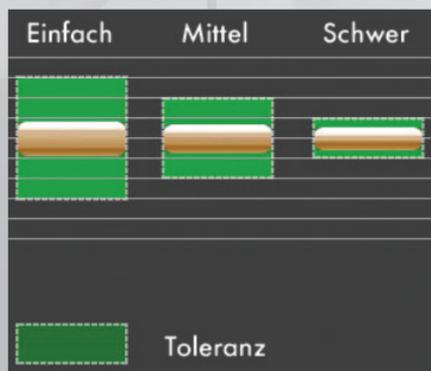
Du kannst außerdem die Länge des Liedes festlegen, das du singen willst. Du kannst das Lied entweder in voller Länge singen oder mithilfe der 1/2-Option eine kürzere Version spielen. Standardmäßig werden Songs in voller Länge gespielt.

## **3** Gesang

Du kannst den Gesang entweder einschalten oder reduziert wiedergeben, um ein authentisches Karaoke-Erlebnis zu garantieren. Im reduzierten Modus wird der Gesang des ursprünglichen Interpreten leiser oder gar nicht wiedergegeben, sodass du nur die musikalische Begleitung hörst.

## **4** Schwierigkeitsgrad

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, in denen du spielen kannst: leicht, mittel und schwer. Je schwerer der Modus, umso weniger Raum wird für Fehler beim Treffen der richtigen Tonhöhe gelassen und umso mehr Punkte gibt es zu gewinnen. Standardmäßig ist der leichte Modus gewählt.



## 5 Wiedergabeliste

Du kannst eine Folge von Liedern, die du hintereinander singen willst, festlegen. Wähle entweder Wiedergabeliste 1, 2 oder 3 im Karussell. Auf dem Bildschirm für die Wiedergabeliste wähle dann mit dem **Plus-Knopf** oder dem **Minus-Knopf** das Lied, das du hinzufügen willst, bewege den Zeiger auf das Plattencover und drücke den A-Knopf, um zu bestätigen. Deine Auswahl wird dann auf der Wiedergabeliste erscheinen. Um ein Lied aus der Wiedergabeliste zu entfernen, bewege den Zeiger auf den Namen des Lieds und drücke dann den **A-Knopf**, um die Option „Entfernen“ aufzurufen. Bewege den Zeiger dann auf die Option „Entfernen“ neben dem Lied, das du entfernen möchtest und bestätige den Vorgang durch Drücken des **A-Knopfes**.

Wenn du alle Lieder ausgewählt hast, die du in deine Wiedergabeliste aufnehmen willst, bewege den Zeiger unten auf dem Bildschirm auf „Sing“ und drücke auf den **A-Knopf**, um deine Wiedergabeliste zu spielen. Denk daran, dass du maximal acht Songs pro Wiedergabeliste wählen und jeweils höchstens drei Wiedergabelisten haben kannst.

## 6 Reihenfolge Song-Liste

Mithilfe dieses Symbols kannst du die Songs alphabetisch nach Künstler- oder Song-Name sortieren.

**WICHTIG:** Einige Lieder werden von mehreren Interpreten gesungen. In einigen Fällen kannst du sowohl im Mehrspieler- als auch im Einzelspieler-Modus selbst festlegen, den Part welches Interpreten du singen möchtest.

# Party-Modus

Es gibt mehrere Modi, in denen du im Rahmen des **Party-Modus** zusammen mit Freunden spielen kannst. Bei diesen könnt ihr zu zweit oder sogar zu viert spielen. Dabei wird ein Mikrofon pro Spieler benötigt.

### We Sing (2-4 Spieler)

Im We Sing-Modus können zwei oder mehr Spieler zusammen spielen, indem sie die Parts eines bestimmten Interpreten oder bestimmte Abschnitte des Lieds übernehmen. Wenn ihr die Parts verschiedener Sänger übernehmen wollt, werden die Texte beider Sänger gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt. (Siehe Seite 7 dieser Spielanleitung). Im We Sing-Modus werden keine „inkorrekten“ Tonhöhenlinien angezeigt.

### Versus (2-4 Spieler)

Ein Kopf-an-Kopf-Wettbewerb, bei dem es um alles geht. Jeder singt den gleichen Text - wer bei Ende des Lieds die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

### Gruppenwettbewerb (3-4 Spieler)

Es wird gespielt wie im Versus-Modus, doch hier treten zwei Gruppen gegeneinander an. Eine Gruppe kann aus 1 bis 3 Spielern bestehen. Das Team mit den meisten Punkten bei Ende des Lieds gewinnt.

### Erster bei X (2-4 Spieler)

Die Regeln hier sind denkbar einfach: Der erste Spieler, der die festgelegte Anzahl an Punkten erreicht, gewinnt. Das Lied endet, sobald ein Spieler diese Punktzahl erreicht.

### **Mikrofonweitergabe (2-4 Spieler, nur 1 Mikro)**

Bis zu vier Spieler wechseln sich ab, um ihre Gesangskünste unter Beweis zu stellen. Jeder Spieler singt einen Abschnitt des Lieds, bis der nächste Spieler an der Reihe ist. Sei wachsam, denn du könntest als Nächstes dran sein. Jeder Spieler trägt mit seinen Punkten zum endgültigen Punktestand bei, der am Ende des Lieds angezeigt wird.

### **Blind (2-4 Spieler)**

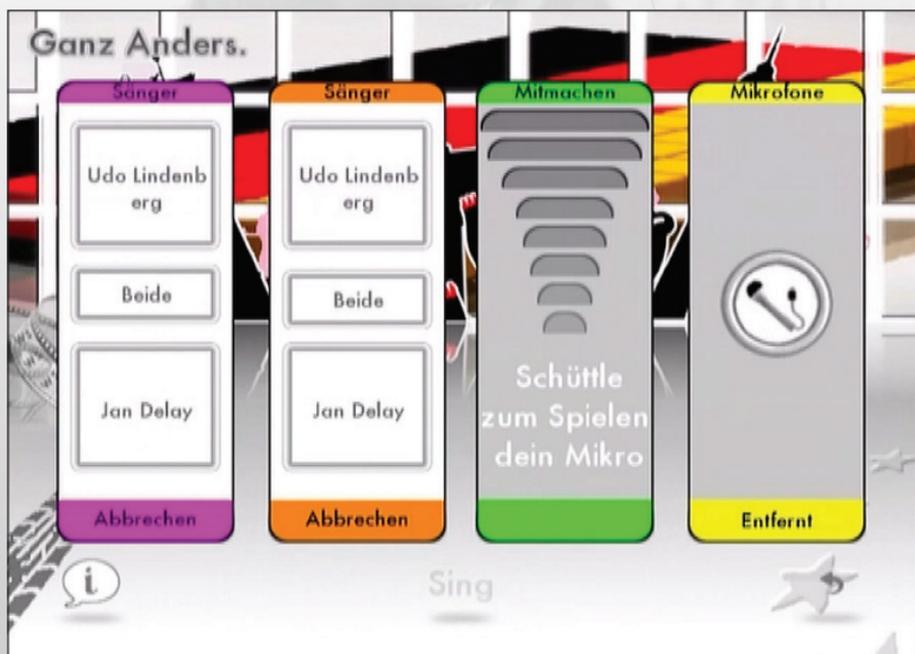
Miss dich mit anderen Spielern und versuche, das Lied richtig zu singen. Doch pass auf, denn der Text und die Musik könnten jeden Moment während des Lieds aussetzen!

### **Marathon (2-4 Spieler)**

Jeder singt Songs einer festgelegten Wiedergabeliste, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Der beste Punktedurchschnitt für alle Songs gewinnt.

### **Experte (2-4 Spieler)**

Du glaubst, du bist in We Sing Deutsche Hits allen anderen überlegen? Dann beweise es im Experten-Mehrspieler-Modus. Hier gibt es weder Tonhöhen-Linien noch Texte auf dem Bildschirm, es geht nur um das Lied und deine Punkte. Singe das Lied und erreiche ohne jegliche Hilfe möglichst viele Punkte.



### **Sängerauswahl**

Bei Liedern mit mehr als einem Interpreten kannst du wählen, welchen Part du singen willst oder sogar eine Mischung aus mehreren Parts wählen. Jede Auswahl ist mit anderen Texten verbunden und hat Einfluss darauf, wie das Lied gespielt wird. In Liedern mit einem Interpreten kann der Text auf verschiedene Spieler aufgeteilt werden.

Wenn der Bildschirm zur Sängerauswahl erscheint, müssen alle Spieler zunächst ihre Mikros schütteln, um dem Spiel ihre Bereitschaft zu signalisieren. Wenn du dem Spiel beitreitest, kannst du wählen, welchen Part du übernehmen willst. Du kannst entweder eine Hälfte eines Duets oder das ganze Lied übernehmen - die Wahl liegt ganz bei dir. Wenn du dich entschieden hast, wähle die entsprechende Option und bestätige dann durch „Sing“, sobald auch die anderen ihre Wahl getroffen haben.

**WICHTIG:** Bei einigen Liedern singen mehr als zwei Sänger gleichzeitig. Bei diesen Liedern werden die Sänger so in zwei Gruppen zusammengefasst, dass jeder Spieler einen etwa gleich großen Part übernimmt.

## Solomodus

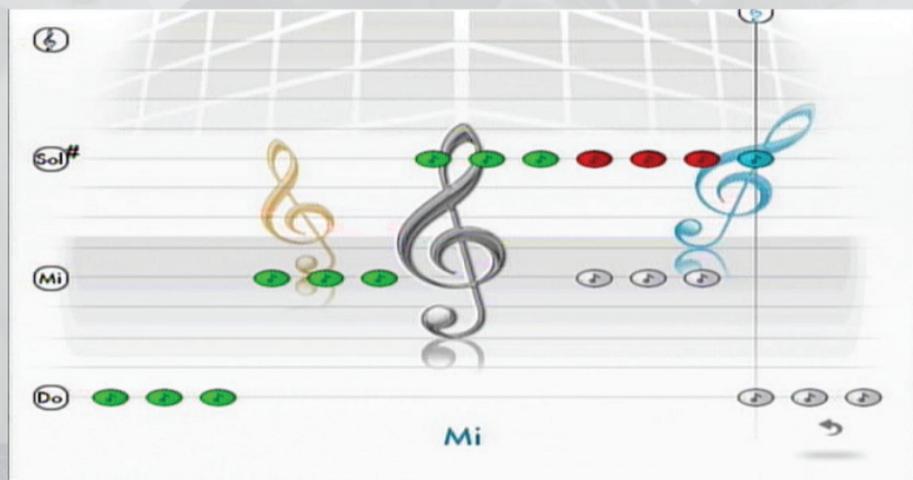
Sing allein oder als Teil eines Duets. Übe, hohe Punktzahlen zu erreichen, bevor du vor deinen Freunden angibst.

## Übungen

Die Übungen dienen dazu, deine Stimme zu bilden, damit du die richtigen Töne leichter triffst. Die Übungen basieren auf der regulären Tonleiter:

C, D, E, F, G, A, H

Die Tonleiter ist variabel; du kannst eine beliebige Note als Ausgangspunkt nehmen und über die höchste/tiefste Note hinausgehen, um wieder ans andere Ende zu gelangen.



Dies erlaubt Sängern mit tieferen oder höheren Stimmen, die Lektionen ebenfalls zu spielen. Du kannst die Tonhöhe bestimmen, indem du eine Note singst, bevor sich das Metronom über den Bildschirm bewegt und die Lektion beginnt. Eine grüne Note besagt, dass du die richtige Tonhöhe getroffen hast; eine rote Note weist darauf hin, dass du falsch singst.

# Preise

Im Spiel gibt es jede Menge Preise, auf die du hinarbeiten kannst. Sie reichen von einfachen Preisen für das Erstellen deiner ersten Wiedergabeliste bis hin zu Preisen für das Erreichen von mehr als 9000 Punkten mit jedem Lied! Schau dir die Liste der Preise an, um mehr Informationen zu ihnen zu erhalten.

# Karaoke

Du willst ein Lied ohne den Druck, hoch punkten zu müssen, singen? Kein Problem, denn genau dafür gibt es den Karaoke-Modus. Hier gibt es weder Punktestände noch Leistungsbalken - es dreht sich alles um das Lied, den Text und die Musik in deinem Herzen.

# Jukebox

Schau dir dein Lieblingslied an, ohne das Spiel spielen zu müssen. Wähle dabei ein einzelnes Lied oder spiele eine selbst festgelegte Wiedergabeliste ab.

# Charts

Bei den Charts handelt es sich um eine Auswahl an Punktetabellen, die die besten Sänger von einem bis zu vier Spielern und der Mikrofonweitergabe zeigen.

Du kannst für jede Gruppe die höchsten Punkte für jedes Lied anzeigen. Die Charts zeigen das Lied, den Namen des Spielers und die höchste erreichte Punktzahl für das Lied. We Sing speichert Punktestände, die eine Platzierung in den Charts nach sich ziehen, automatisch.

# Optionen

Hier kannst du die Spieleinstellungen ändern, um sie besser deinem Spielstil anzupassen. Markiere einfach die gewünschte Option im Menü und ändere dann die Farbe mithilfe des Schiebereglers. Bewege den Zeiger auf die Symbole + und - und drücke den **A-Knopf**, um die Farbe zu ändern. Du kannst außerdem den Schieberegler schneller bewegen, indem du den **Plus-Knopf** bzw. den **Minus-Knopf** auf der Wii-Fernbedienung drückst.

## Menüfarbe

Hier kannst du die Farbe der Menü-Schaltflächen ändern.

## Hintergrund

Hier kannst du das Hintergrunddesign für das Hauptmenü ändern.

## Menü-Musik

Hier kannst du die Musik, die beim Anzeigen des Hauptmenüs gespielt wird, ändern.

## Musik-Lautstärke

Hier kannst du die Lautstärke der Musik ändern, die abgespielt wird.

## **Mikrofon-Lautstärke**

Hier kannst du die Wiedergabe-Lautstärke der Mikrofone ändern.

## **HDTV-Kompensator**

Bei einigen HDTVs treten bei Musik-Spielen Audio-Verzögerungen auf. Der Kompensator erlaubt es dir, die Verzögerung zwischen Text und Musik zu vergrößern oder zu verkleinern, und so zu bestimmen, wann der Text auf dem Bildschirm erscheint. Bewege einfach den Schieberegler, bis der Textton mit der auf dem Bildschirm dargestellten Welle übereinstimmt.

Du kannst den Kompensator auf bis zu 500 ms (eine halbe Sekunde) vor oder nach der Originalaufnahme einstellen.

## **Mitwirkende**

Schau dir an, wer alles mitgeholfen hat, We Sing Deutsche Hits zum Leben zu erwecken.

## **Standard**

Setzt alle Einstellungen auf die Standardwerte zurück.

# **Pausenmenü**

Drücke den **A-Knopf** während des Spielens, um das Pausenmenü anzuzeigen. Im **Pausenmenü** wird das Lied unterbrochen. Verlässt du das Pausenmenü, spielt das Lied weiter.

## **Weiter**

Lässt dich zum aktuellen Lied zurückkehren.

## **Wiederholen**

Lässt dich das aktuelle Lied neu starten.

## **Anderes Lied**

Lässt dich zur Liedauswahl für den aktuellen Modus zurückkehren und ein neues Lied wählen.

## **Optionen**

Hier kannst du die Optionen einschließlich Musik- und Mikrofonlautstärke ändern.

Mikrolautstärke

Liedlautstärke

Tonhöhen-Linien ein-/ausschalten: Hierbei handelt es sich um die dünnen Linien auf dem Bildschirm

Gesang ein-/ausschalten: Hier kannst du den Gesang des Original-Interpreten ausschalten (oder leiser stellen)

## **Beenden**

Hiermit verlässt du das aktuelle Lied und kehrst zum Hauptmenü zurück.



# Ergebnisse

Am Ende deiner Darbietung wird diese gemäß deiner Leistung kommentiert und mit einem Preis belohnt.



Der „Goldfisch“-Preis: Deine Darbietung war so schlecht, dass sie einen Preis dafür verdient!



Der „Technik“-Preis. Alle Grundlagen stimmten und mehr. Versuche, beim nächsten Mal einen der Top-Preise zu ergattern.



Der „Faule Tomate“-Preis. Du hast es versucht, aber das Ergebnis spricht für sich selbst.



Der „Bronzene Schallplatte“-Preis. Echtes Potenzial. Gutes Timing und treffsichere Noten.



Der „Quietscheentchen“-Preis. Kindisch, aber auch ziemlich schlecht.



Der „Silberne Schallplatte“-Preis. Tolles Timing und treffsichere Noten.



Der „Bausteine“-Preis. Du hast es versucht und dabei Potenzial gezeigt.



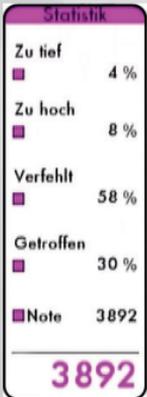
Der „Goldene Schallplatte“-Preis. Echtes Potenzial. Fast perfekt, was Timing und getroffene Noten anbelangt.



Der „Utensilien“-Preis. Du warst ziemlich gut, aber etwas mehr Übung könnte nicht schaden.



Der „Diamantenes Mikro“-Preis. Du hast das Niveau eines Profi-Sängers erreicht!



## Ergebnis-Bildschirm

Jedes Mal, wenn du ein Lied beendest, wird der Bildschirm mit den Ergebnissen angezeigt. Hier kannst du deinen endgültigen Punktestand sowie eine große Auswahl an Statistiken ansehen, die deine Darbietung des Liedes bewerten. Um deine Statistiken zu sehen, zeige einfach auf deinen Punktestand und die Informationen werden angezeigt. Höchstwertungen werden auf der Bestenliste gespeichert.

„Zu tiefe Noten“ zeigt an, wie viel des Liedes du tiefer als in der geforderten Tonhöhe gesungen hast.

„Zu hohe Noten“ zeigt an, wie viel des Liedes du höher als in der geforderten Tonhöhe gesungen hast.

„Verpasste Noten“ sind die Teile des Liedes, die du nicht gesungen hast.

„Richtige Noten“ sind die Noten, die du in der korrekten Tonhöhe gesungen hast.

Wenn ein Lied R.A.P.S. enthält, werden jeweils die Punkte, die du während des Gesangs- und Rap-Teils des Songs erzielt hast, angezeigt.

Von diesem Bildschirm aus kannst du außerdem deine letzten gesungenen Lieder wiedergeben, damit du selbst hören kannst, wie gut du gesungen hast und deine Stimme bearbeiten, um noch größeren Spaß zu haben.

# Mitwirkende

## nordic games

### The Publishing Team:

Pelle Lundborg  
Nik Blower  
Susanne Falkmar  
Scott Morrow  
Richard Charge  
Lars Wingefors  
Per Fredriksson  
Ali Manzuri  
Hamed Manzuri  
Erik Stenberg  
Tommy Tjernell  
Mikael Brodén  
Almudena Moreno



### Managing Director

Leo Zullo

### Production Director

Jason Harman

### Producer

Kevin Leathers

### Product Manager

Sean Walsh

### Assistant Producer

David Lynch

### Graphic Designer

Neil Dickens

### Web Designer

Edward Willey

### Office Assistant

Angelica Khamissa

## LE CORTEX.

### Project Lead

Frédéric Sommer

### Creative Director

Johan Spielmann

### Art Director

France Garnier

### Lead Developer

Antoine Sicot

### Developers

Romain Patroix

Cédric Loiseau

### 2D/3D Artists

Martin Welter

### Sound Designer

Frédéric Oscar

Romain Gauthier

### SPECIAL THANKS

Dominique

Javotte

Danielle Condé

Leva's Polka



### CEO

Nicolas Delorme

### Lead Programmer

Damien Douté

### Core Engine Programmer

Fabien Gobillard

Laurent Minot

Olivier Veneri

### Engine Research

Aymeric Zils

### Music Annotation

#### Manager

Bruno Verbrugge

Marion Courjaud

### MUSIC LICENSING:

Master and Publishing rights clearances handled by

**Ploug Partnership Consulting.**

### Audio Engineering

Vincent Percevault

### Localisation

Thanks to Claire and all at Loc-3

### Additional German

#### production by:

**Gamepunk Media**

Georg Hach

### Photoshoot by:

#### FORM ADVERTISING

Ben Bonello

David Birch

A special thanks to Rachel and all at River Island for use of their clothes.

### VT Work by:

**Excelsior Film & Video**

### Special Thanks

Ute Korkhaus

# Musik-Quellen

## **2Raumwohnung - Besser Gehts Nicht**

Written by Peter Plate / Ulf Leo Sommer / Inga Humpe / Tommi Eckart  
Published by Partitur Musikverlag / Universal Music Publishing  
(P)&© 2007 it sounds GmbH (EMI Music Germany)  
Courtesy of EMI Music Sweden

## **Christina Stürmer - Fieber**

Written by Oliver Varga & Jonathan Walter  
Published by Universal Music Publishing / Edition Macara (Administered by BMG Rights Management GmbH) / Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2008 Universal Music GmbH, Austria  
Courtesy of Universal Music Denmark

## **Costa Cordalis - Anita**

Written by C. Cordalis & J. Frankfurter  
Published by EMI Music Publishing  
(P)&© 1976 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

## **Culcha Candela - Hamma!**

Written by Andreas Herbig & Culcha Candela  
Published by EMI Music Publ. / Ed. Tonofon / Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2007 Homeground Records / Universal Music Germany  
Courtesy of Universal Music Denmark

## **Deichkind - Remmidemmi (Yippie Yippie Yeah)**

Written by Grütering / Jeznach / Hackert / Pittner  
Published by Edition Deichkind / Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2006 Deichkind GbR / Universal Music Germany  
Courtesy of Universal Music Denmark

## **Die Atzen / Frauenarzt & Manny Marc - Disco Pogo**

Written by Bass / Klamt / Hils / Weisser / Rubert / Schneider / Teba De  
Published by Sony/ATV Music Publishing Scandinavia / Edition PumpDenBass / Geto Gold Musikverlag / JET H Music / Grand H Music / Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2010 Atzen Music / Kontor Records GmbH  
Courtesy of Kontor Records Germany

## **Die Fantastischen Vier - Gebt Uns Ruhig Die Schuld (Den Rest Könnst Ihr Behalten)**

Written by Michael DJ Beck / Thomas Dürr / Andreas Rieke / Michael B. Schmidt / Thomas Burchia / Farhad Samadzada  
Published by EMI Music Publishing / Universal Music Publishing  
(P)&© 2010 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

## **Die Toten Hosen - Strom**

Written by Andreas Frege  
Published by Heikes Kleiner Musikverlag GmbH  
(P)&© 2008 JKP GmbH & Co. KG  
Courtesy of Jochens Kleine Plattenfirma

## **DJ Ötzi & Nik P. - Ein Stern (Der Deinen Namen Trägt)**

Written by Nikolaus Presnik  
Published by Tyrolis Musikverlag / Stall-Records / Regenschauer Musikverlag  
(P)&© 2008 Universal Music GmbH  
Courtesy of Universal Music Denmark

## **Extrabreit - Flieger, Grüß Mir Die Sonne**

Written by Gray / Reisch  
Published by City Musikverlag / Anton J. Benjamin GmbH, Berlin  
(P)&© 1980 Metronome Musik GmbH / Universal Music Germany  
Courtesy of Universal Music Denmark

## **Fettes Brot - Jein**

Written by M. van Hacht / B. Lauterbach / M. Schrader / B. Warns  
Published by Freibank Musikverlag GmbH  
(P)&© 1996 Yo Mama Tonträger GmbH / Capitol (EMI) Music Germany  
Courtesy of EMI Music Sweden

## **Geier Sturzflug - Pure Lust Am Leben**

Written by Friedel Geratsch  
Published by Sony/ATV Music Publishing  
(P)&© 1984 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

## **Hans Albers - Auf Der Reeperbahn Nachts Um Halb Eins**

Written by Ralph Arthur Roberts  
Published by Sikorski Musikverlage  
(P)&© 1996 EMI Electrola GmbH  
Courtesy of EMI Music Sweden

## **Heinz Rühmann - Ein Freund, Ein Guter Freund**

Written by Werner Richard Heymann & Robert Gilbert  
Published by Universal Music Publishing  
(P)&© 1971 BMG Ariola München GmbH (Sony Music Germany)  
Courtesy of Sony Music Sweden

## **Hildegard Knef - Für Mich Soll's Rote Rosen Regnen**

Written by Hans Hammerschmid & Hildegard Knef  
Published by Musik-Edition Europaton / Peter Schaeffers  
(P)&© 1968 EastWest Records GmbH  
Courtesy of Warner Music UK

**Howard Carpendale - Hello Again**

Written by Howard Carpendale / Joachim Horn-Berges / Irma Holder  
Published by Musikverlag Intersong GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 1984 Capitol / EMI Music Germany  
Courtesy of EMI Music Sweden

**Hubert Kah - Sternenhimmel**

Written by Hubert Kemmler-Claus Zundel / Hubert Kemmler-Ulrich Herter  
Published by Krokodil Musik, J. Michel GmbH & Co. KG, Frankfurt/Main  
(P)&© 1982 Polydor Zeitgeist / Universal Music (Germany) GmbH  
Courtesy Universal Music Denmark

**Ich & Ich - Vom Selben Stern**

Written by A. Humpe / A. El Tawil / F. Fischer / S. Kirchner  
Published by Ambulanz Musikverlag Annette Humpe administered by Kobalt Music Publishing Limited / Universal Music Publishing  
(P)&© 2008 Universal Music (Germany) GmbH  
Courtesy of Universal Music Denmark

**Jan Delay - Feuer**

Written by J. Eissfeldt & M. Arfmann  
Published by Universal Music Publishing / Edition Turtle Bay Country Club / Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2006 Hamburg City Im & Export Musikproduktionen / Universal Music Germany  
Courtesy of Universal Music Denmark

**Juli - Geile Zeit**

Written by Triebel & Pletzing  
Published by EMI Music Publishing  
(P)&© 2004 Universal Music (Germany) GmbH  
Courtesy of Universal Music Denmark

**Kettcar - Landungsbrücken Raus**

Written by M. Wiebusch & Kettcar  
Published by Edition Kettcar / Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2002 Grand Hotel van Cleef Musik GmbH  
Courtesy of Grand Hotel van Cleef

**Lafee - Heul Doch**

Written by Bob Arnz & Gerd Zimmermann  
Published by EMI Music Publishing  
(P)&© 2007 Bob Arnz / Capitol Music (EMI Music Germany GmbH)  
Courtesy of EMI Music Sweden

**Marianne Rosenberg - Er Gehört Zu Mir**

Written by Joachim Heider & Christian Heilburg  
© 1975 Ed. Intro Meisel GmbH  
(P) 1975 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

**Mia - Tanz Der Moleküle**

Written by Nhoah & Mieke Katz  
Published by Log Lady Music / BMG / Universal Music Publishing  
(P)&© 2006 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

**Münchener Freiheit - Ohne Dich (Schlaf' Ich Heut Nacht Nicht Ein)**

Written by Zauner / Strobel / Kunze  
Published by Sony/ATV Music Publishing  
(P)&© 1985 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

**Nena - Nur Geträumt**

Written by J.U. Fahrenkrog-Petersen / N. Kerner / R. Brendel  
Published by EMI Music Publishing  
(P)&© 1983 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

**Palast Orchester mit seinem Sänger Max Raabe - Kein Schwein Ruft Mich An**

Written by Max Raabe & Ulrich Beckers  
Published by Monopol Verlag GmbH (Meisel Music)  
(P)&© 1992 Monopol Records GmbH  
Courtesy of Meisel Music Germany

**Polarkreis 18 - Allein Allein**

Written by Polarkreis 18  
Published by Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2008 Universal Music (Germany) GmbH  
Courtesy of Universal Music Denmark

**Revolverheld - Freunde Bleiben**

Written by Strate / Grötsch / Hünecke / Sinn / Balk  
Published by Edition voll:kontakt / Universal Music Publishing  
(P)&© 2005 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

**Rio Reiser - König Von Deutschland**

Written by Rio Reiser  
Published by Sony/ATV Music Publishing  
(P)&© 1986 Sony Music Entertainment (Germany) GmbH  
Courtesy of Sony Music Sweden

**Rosenstolz - Liebe Ist Alles**

Written by Peter Plate, Ulf Leo Sommer & AnNa R.  
Published by Universal Music Publishing  
(P)&© 2004 Polydor Island Group (Universal Music GmbH)  
Courtesy of Universal Music Denmark

### **Sido - Hey Du!**

Written by Birger Heymann / Volker Ludwig /  
Konstantin Scherer / Vincent Stein / Paul Wuerdig  
Published by Echo Musikverlag / Geto Gold Music  
GmbH / Sony/ATV Music Publishing / Universal  
Music Publishing / Rolf Budde Musikverlag GmbH  
(P)&© 2009 Universal Music GmbH  
Courtesy of Universal Music Denmark

### **Söhne Mannheims - Und Wenn Ein Lied**

Written by Michael Herberger & Xavier Naidoo  
Published by Musikverlag Hanseatic GmbH /  
Warner Chappell  
(P)&© 2004 Söhne Mannheims GmbH  
Courtesy of Söhne Mannheims

### **Sportfreunde Stiller - Ein Kompliment**

Written by Peter S. Brugger, Florian Weber &  
Rüdiger Linhof  
Published by Edition Sportfreunde / Universal Music  
Publishing / Neue Welt Musikverlag / Warner  
Chappell  
(P)&© 2002 Universal Music GmbH  
Courtesy of Universal Music Denmark

### **Udo Lindenberg - Sonderzug Nach Pankow (Chattanooga Choo Choo)**

Written by H. Warren / T.M. Gordon / U.  
Lindenberg  
Published by EMI Music Publishing  
(P)&© 1983 Deutsche Grammophon / Universal  
(Music Germany) GmbH  
Courtesy of Universal Music Denmark

### **Udo Lindenberg feat. Jan Delay - Ganz Anders**

Written by Henrik Menzel / Andreas Herbig / Jan  
Eissfeldt  
Published by FutureWorld / Edition Tonofen /  
Musikverlag Hanseatic GmbH / Warner Chappell  
(P)&© 2008 Starwatch Music / Warner Music  
Germany  
Courtesy of Warner Music UK

### **Unheilig - Geboren Um Zu Leben**

Written by Der Graf & Henning Verlage  
Published by Fansation/Universal Music Publishing  
& Copyright Control  
(P)&© 2010 Interstar / Fansation GbR (Universal  
Music GmbH)  
Courtesy of Universal Music Denmark

### **Wir Sind Helden - Aurélie**

Written by Judith Holofernes / Jean-Michel Tourette  
/ Pola Roy  
Published by Freudenhaus Musikverlag / Wintrup  
Musikverlag  
(P)&© 2003 Reklamation Records (EMI Music  
Germany GmbH)  
Courtesy of EMI Music Sweden

### **Wolfgang Petry - Wahnsinn**

Written by Tony Hendrik / K. van Haaren / Joachim  
Merz  
Published by Musikverlag Hanseatic GmbH /  
Warner Chappell  
(P)&© 1983 Coconut Music Ltd & Co. KG  
Courtesy of Coconut Music

### **Xavier Naidoo - Dieser Weg**

Written by Xavier Naidoo & Philippe van Eecke  
Published by Edition Wortgewandt / Musikverlag  
Hanseatic GmbH - Warner Chappell  
(P)&© 2005 Naidoo Records GmbH  
Courtesy of Naidoo Records

Powered by  mobiclip

This product uses Actimagine's Mobiclip® software video codec. Mobiclip is a registered trademark of Actimagine Corp. ©2011 Actimagine Corp. All rights reserved. [www.Mobiclip.com](http://www.Mobiclip.com)

We Sing Deutsche Hits © 2011 Nordic Games Publishing AB, a wholly owned subsidiary of Nordic Games Holding AB. We Sing, the We Sing logo, We Sing Deutsche Hits logo, the Nordic Games logo and the Nordic Games symbol are registered trademarks or trademarks of Nordic Games Publishing AB. All rights reserved. Developed by Le Cortex. Engine by Voxler. Produced by Wired Productions. All music, artwork and artist names are copyright of their respective owners.



Logitech® USB Microphones are fully compatible with We Sing – the first karaoke console game that supports four microphones and four singers at the same time, exclusively for the Wii. Logitech® USB Microphones are also fully compatible with Disney Sing It, High School Musical 3, Guitar Hero and Rock Band. Some multiplayer features require 2+ Logitech® USB Microphones © 2011 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered.

# Garantie

## 90 Tage Garantie

Für einen Zeitraum von (90) Tagen ab dem ursprünglichen Kaufdatum des Produkts garantiert Nordic Games, dass die mit diesem Produkt gelieferte Wii-Disc frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Im Falle einer defekten Disc wird diese nach Nordic Games' Ermessen ohne Kostenaufwand für den Käufer ersetzt oder repariert. Diese Garantie gilt nicht für durch Fahrlässigkeit, unzweckmäßige Verwendung, Unfallschaden, exzessive bzw. unangemessene Verwendung, Modifizierung oder anderer als der im Benutzerhandbuch beschriebenen Verwendung durch den Käufer oder Dritte entstandene Fehler.

## **DIESE GARANTIE GILT NICHT FÜR GEBRAUCHTE BZW. EHEMALIGE VERLEIH-PRODUKTE**

Im Falle eines durch diese Garantie abgedeckten Schadens ist Nordic Games unter der auf der Rückseite dieser Verpackung vermerkten Adresse zu kontaktieren. Rückgabe des Produktes hat in Originalverpackung mit Kaufbeleg und einer Beschreibung der identifizierten Fehler zu erfolgen.

Wird ein Produkt

- ohne Kaufbeleg oder
- wegen eines nicht durch diese Garantie abgedeckten Fehlers oder
- nach Ablauf der Garantie

zurückgegeben, wird Nordic Games das Produkt auf Kosten des Kunden ersetzen oder reparieren.

Nordic Games lehnt die Haftung bezüglich jeglicher ausdrücklicher oder impliziter Garantien im Zusammenhang mit der zufriedenstellenden Qualität dieses Produkts und/oder seiner Brauchbarkeit für einen bestimmten Zweck im vollen durch geltendes Gesetz zulässigen Umfang ab. Diese Garantie gilt in Ergänzung zu bestehenden gesetzlichen Ansprüchen und mindert diese in keiner Weise.

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:  
Les catégories de tranche d'âge:



Content Descriptors:  
Description du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

# We Sing Deutsche Hits

Ebenfalls von nordic games erhältlich



[www.nordicgames.se](http://www.nordicgames.se)

NORDIC GAMES PUBLISHING AB,  
SIGNALHORNSGATAN 124,  
SE-656 34 KARLSTAD, SWEDEN

PRINTED IN EU