

Wii™

We Sing pop!



BEDIENUNGSANLEITUNG

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 sein können, 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 in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen, wichtigen Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch.



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



WICHTIGER RECHTSHINWEIS

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

LICENSED BY



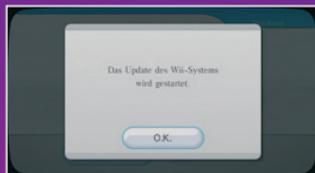
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Inhalt

UPDATE DES Wii-MENÜS	2
VOR DEM SPIEL	2
ANSCHLIESSEN DES USB-MIKROFONS	3
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

Update des Wii-Menüs

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.



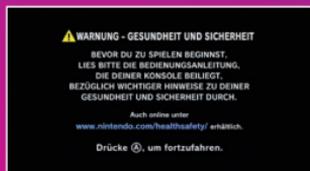
HINWEIS: Sollte nach dem Durchführen des Updates im Disc-Kanal nicht der Titel der eingeschobenen Disc angezeigt werden, ist ein weiteres Update notwendig. Wiederholen Sie in diesem Falle die oben genannte Vorgehensweise.

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 unlizensierter Software oder unlizensiertem Zubehör nach diesem oder einem zukünftigen Update des **Wii-Menüs** gibt.

Vor dem Spiel

Schieben Sie die We Sing Pop!™-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 angezeigt, wenn die Disc vor dem Einschalten der Wii-Konsole eingelegt wird, oder wenn die Wii-Konsole eingeschaltet wird, ohne dass eine Disc eingelegt ist.



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 Handgelenksschleife angezeigt. Stellen Sie sicher, dass die Handgelenksschleife fest sitzt, und drücken Sie anschließend den A-Knopf.

Der Vorspann des Spiels beginnt.



Achtung – Handgelenksschleife verwenden

Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Vorbereitung des Systems (Gebrauch der Wii-Fernbedienung, Gebrauch des Nunchuks) nach, um weitere Informationen zur Verwendung der Handgelenksschleife zu erhalten.

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig die englische Sprache verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen nach, falls Sie weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigen.

Anschließen des USB-Mikrofons

Vergewissern Sie sich, dass Ihre Wii-Konsole ausgeschaltet ist. Stecken Sie anschließend den Stecker des USB-Mikrofons in einen der USB-Steckplätze auf der Rückseite der Konsole.

Um zwei USB-Mikrofone unter Nutzung eines Wii-LAN-Adapters an Ihre Wii-Konsole anzuschließen, befolgen Sie bitte die untenstehenden Schritte:

1. Stecken Sie den Stecker des Wii-LAN-Adapters in einen der zwei USB Steckplätze.
2. Verbinden Sie einen kompatiblen USB-Hub mit dem freien USB-Steckplatz. (Weitere Informationen über kompatible USB-Hubs finden Sie auf support.nintendo.com)
3. Verbinden Sie anschließend beide USB-Mikrofone mit dem USB-Hub. Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise, um Schäden an Ihrer Wii-Konsole oder Game Disc zu vermeiden:

- Ziehen Sie während des Spielens nicht am USB-Mikrofon.
- Befindet sich eine Game Disc in der Wii-Konsole, so entnehmen Sie diese, bevor Sie das USB-Mikrofon einstecken oder entfernen.

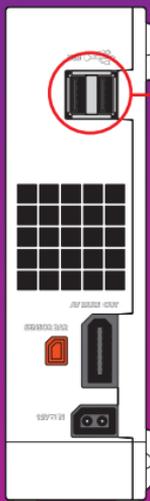
Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten - Strangulierungsgefahr. Das Kabel des USB-Mikrofons könnte sich um den Hals schnüren.

Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung – Wii-Kanäle und Wii-Systemeinstellungen (Wii-Systemeinstellungen und Datenverwaltung) nach, um weitere Informationen zu 60 Hz und EDTV/HDTV zu erhalten.

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 Mikros 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 Pop!™-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 Pop!™ 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.



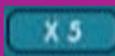
4 Tonhöhen-Linien

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.



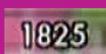
5 R.A.P.S.

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

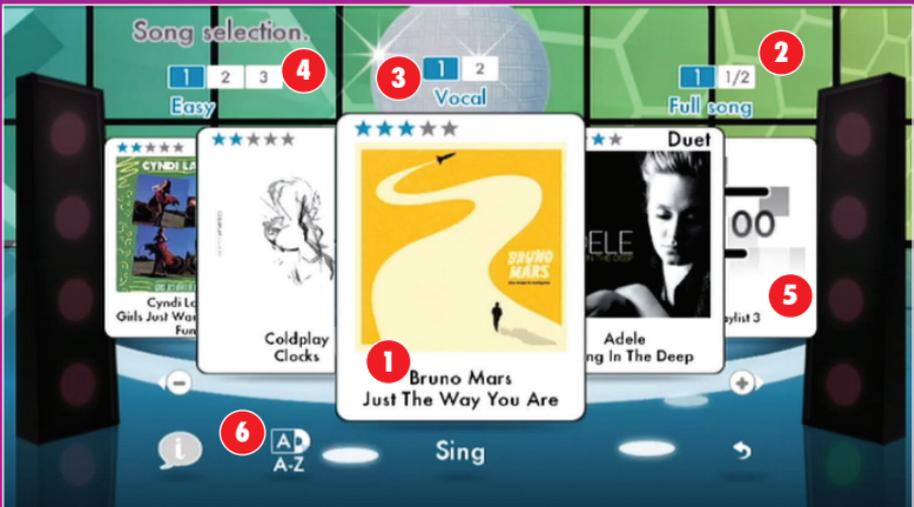
Ah ah ah yeah

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

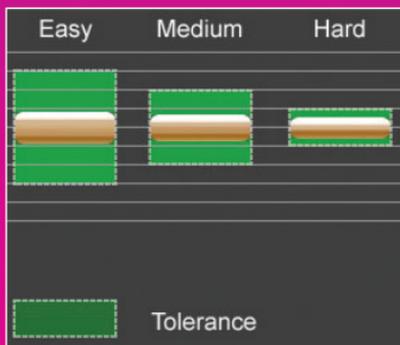
Du kannst außerdem die Länge des Liedes festlegen, das du singen willst. Du kannst das Lied entweder in voller Länge singen oder mithilfe der 1/2-Option eine kürzere Version spielen. Standardmäßig werden Songs in voller Länge gespielt.

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 „Singe“ 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 5 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)

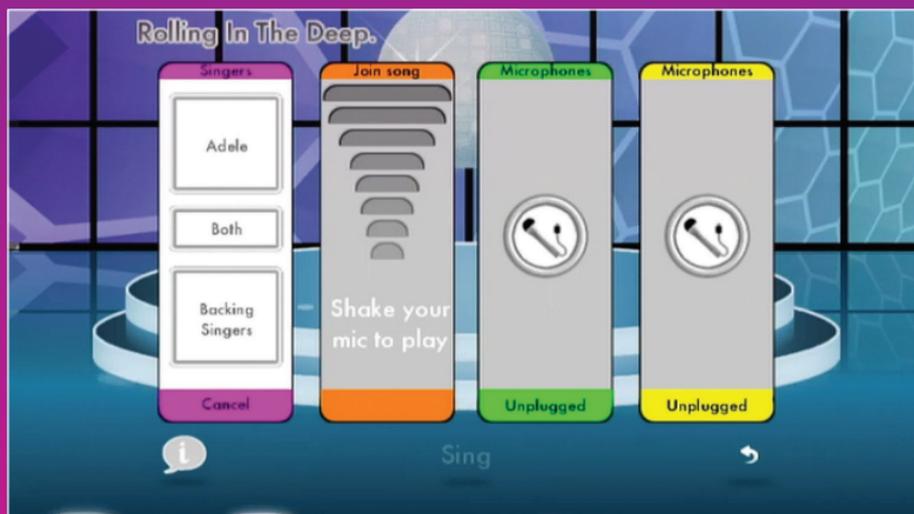
Miss dich mit anderen Spielern und versuche, das Lied richtig zu singen. Doch pass auf, denn der Text und die Musik könnten jeden Moment während des Lieds aussetzen!

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 Pop! 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 beitretest, 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.

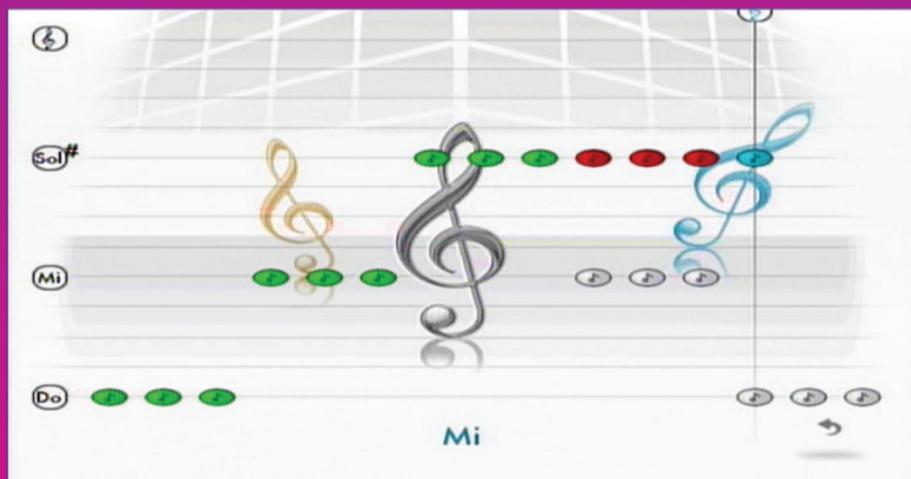
Für die ultimative We Sing-Herausforderung stehen jetzt im Solospiel die Modi Blind und Experte zur Verfügung. (Mehr zu diesen Modi auf Seite 10.)

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 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

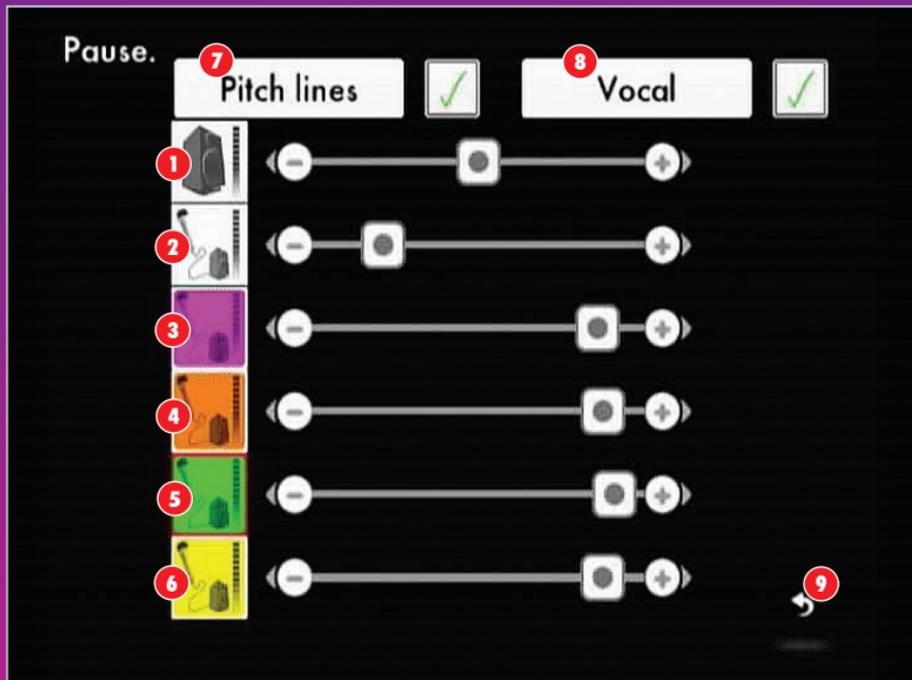
Tonhöhen-Linien ein-/ausschalten: Hierbei handelt es sich um die dünnen Linien auf dem Bildschirm

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.

HINWEIS FÜR DIE OPTIONEN: Das einzelne (bunte) Mikrofon regelt die Aufnahmelautstärke für deine Stimme. Wird es ganz heruntergeschaltet, wird der Gesang beim Abspielen nicht wiedergegeben. Wenn ein Sänger lauter singt als der andere, kannst du dies durch Einstellen der einzelnen Mikrofonlautstärken ausgleichen. Die Haupteinstellung für Mikrofonlautstärke regelt die allgemeine Lautstärke aller Mikrofone.



- 1 Musik-Lautstärke
- 2 Lautstärke Hauptmikrofon
- 3, 4, 5, 6 Lautstärke Spielermikrofon
- 7 Tonhöhenlinien ein/aus
- 8 Musikspur Stimme ein/aus
- 9 Zurück zum vorherigen Bildschirm

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.



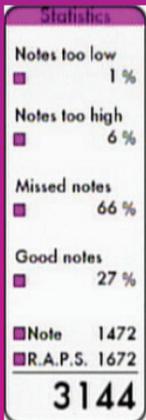
Der „Goldene Schallplatte“-Preis. Echtes Potenzial. Fast perfekt, was Timing und getroffene Noten anbelangt.



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
Richard Charge
Malin Traaholt
Lars Wingefors
Per Fredriksson
Ali Manzuri
Hamed Manzuri
Erik Stenberg
Tommy Tjernell
Mikael Brodén
Almudena Moreno
Egil Strunke
Jenny Larsson



Managing Director

Leo Zullo

Production Director

Jason Harman

Senior Producer

Kevin Leathers

Producer

Nana Penemo

Graphic Designer

Neil Dickens

Product Manager

Sean Walsh

Assistant Producer

David Lynch
Kimberley Caseres

Web Designer

Edward Willey

LE CORTEX.

Project Director

Frédéric Sommer

Creative Director

Johan Spielmann

Art Director

France Garnier

Lead Developer

Antoine Sicot

Developers

Romain Patroix
Cédric Loiseau

2D/3D Artists

Martin Welter
Caroline Hirbec

Sound Designer

Frédéric Oscar
Georges Abitbol

SPECIAL THANKS

Dominique
Javotte
Urssaf



CEO

Nicolas Delorme

Programmers

Fabien Gobillard
Laurent Minot
Olivier Veneri

Music Annotation Manager & Engine Research

Aymeric Zils

QA

Gil Schneider

Annotators

Tristan Bouyer
Cem Gelgun
Anthony Gledhill
Pierre Sibille

MUSIC LICENSING:

Master and publishing rights
clearances handled by:

Ploug Partnership Consulting

Audio Engineering

Jesse Holt

QA

Thanks to all at
GlobalStep LLC

Localisation

Thanks to Claire and
all at Loc-3

Photoshoot by:

FORM ADVERTISING

Ben Bonello
David Birch

A special thanks to
Richard Simpson - Stylist,
and Lauren Baker -
Make-Up Artist.

Musik-Quellen

Rolling In The Deep Performed by **Adele**
Written by Adele Adkins & Paul Epworth
Published by Universal Music Publishing Ltd.
/ EMI Music Publishing Ltd.
(P)&© 2010 XL Recordings Ltd.
Courtesy of XL Recordings Ltd.

Just The Way You Are Performed by
Bruno Mars Written by Bruno Mars / Philip
Lawrence / Ari Levine / Khalil Walton /
Khari Cain. Published by Mars Force Music
/ Bughouse / Bug Music Scandinavia / Roc
Nation Music / Music Famamanem LP /
EMI April Music / Toy Plane Music / Art For
Arts Sake Music / Arthouse Entertainment
LLC / Dry Rain Entertainment / Universal
Music Publishing / Khalil Walton Publishing
Designee / EMI Music Publishing Ltd.
(P)&© 2010 Elektra Entertainment Group /
Warner Music Group
Courtesy of Warner Music (UK) Ltd.

Clocks Performed by **Coldplay** Written by
Berryman / Buckland / Champion / Martin
Published by Universal Music Publishing
MGB Ltd. (P)&© 2002 EMI Records Ltd.
Courtesy of EMI Music Sweden.

Girls Just Want To Have Fun Performed by
Cyndi Lauper Written by Robert Hazard
Published by Sony/ATV Music Publishing
(P)&© 1983 Sony Music Entertainment
Courtesy of Sony Music Sweden.

Big Girls Don't Cry Performed by **Fergie**
Written by Stacy Ferguson & Toby Gad
Published by Headphone Junkie Publishing /
Gad Songs LLC / Sony/ATV Music Publishing
/ BMG Rights Management AB. (P)&©
2006 A&M Records Inc. / Polydor (UK) Ltd.
Courtesy of Universal Music Denmark

Hero Performed by **Enrique Iglesias**
Written by Enrique Iglesias / Paul Barry /
Mark Taylor
Published by EMI Music Publishing / Rive
Droite / Metrophonic
(P)&© 2002 Interscope Records
Courtesy of Universal Music Denmark

**Club Can't Handle Me (feat. David
Guetta)** Performed by **Flo Rida** Written
by Tramar Dillard / David Guetta / Fred
Riesterer / Mike Caren / Carmen Key /
Kasia Livingston / Gio Tuinford
Published by Mail On Sunday Music / Sony/
ATV Tunes / E Class Publishing / What A
Publishing Ltd. / Rister Editions / Serious
Scriptures / Kobalt Songs Music Publishing
/ Carmen Michelle Music / Dad's Dreamer
/ Art In The Fodder Music / Bug Music
Scandinavia / Piano Music / TALPA Music /
Sony/ATV Music Publishing
(P)&© 2010 Atlantic Recording Corporation
/ Warner Music Group
Courtesy of Warner Music (UK) Ltd.

Dog Days Are Over Performed by
Florence + The Machine Written by
Florence Welch & Isabella Summers
Published by Florence + The Machine Ltd. /
Universal Music Publishing (UK) Ltd.
(P)&© 2009 Universal Island Records Ltd.
Courtesy of Universal Music Denmark

Mmm Bop Performed by **Hanson** Written by
I. Hanson / T. Hanson / Z. Hanson
Published by Warner Chappell. (P)&© 1997
The Island Def Jam Music Group. Courtesy
of Universal Music Denmark

I'm Yours Performed by **Jason Mraz**
Written by Jason Mraz. Published by Goo
Eyes Music. (P)&© 2008 Atlantic Recording
Corporation / WEA International Inc.
Courtesy of Warner Music (UK) Ltd.

Nobody's Perfect Performed by **Jessie J**
Written by Jessica Cornish / Claude Kelly
/ Brissett / Mentore. Published by Sony/
ATV Music Publishing / Studiobeast /
Warner Tamerlane / Lab B Music / Irving /
Underdog Songs / 3M Holdings / Kobalt
(P)&© Universal Republic Records
Courtesy of Universal Music Denmark

Milkshake Performed by **Kelis** Written by Pharrell Williams & Chad Hugo
Published by Waters Of Nazareth Publishing / EMI-Blackwood Music Inc. / Universal Music - Careers / Raynchaser Music / Songs Music Publishing LLC. (P)&© 2003 Arista Records Inc. / Virgin Records Ltd.
Courtesy of EMI Music Sweden

When You Were Young Performed by **The Killers** Written by Brandon Flowers / Dave Keuning / Mark Stoermer / Ronnie Vannucci
Published by Universal Music Publishing. (P)&© 2006 The Island Def Jam Music Group. Courtesy of Universal Music Denmark

Bad Romance Performed by **Lady Gaga** Written by Redone & Lady Gaga.
Published by Sony/ATV Songs LLC / Redone Productions LLC / Stefani Germanotta P/K/A Lady Gaga / House Of Gaga Publishing Inc. / Glojoe Music Inc. (P)&© 2009 Interscopes Records. Courtesy of Universal Music Denmark

Born This Way Performed by **Lady Gaga** Written by Lady Gaga / Paul Blair / Jeppe Laursen / Stefani Germanotta
Published by P/K/A Lady Gaga / Sony/ATV Songs LLC / House Of Gaga Publishing Inc. / Glojoe Music Inc. / Warner-Tamerlane Publishing Corp. / Korsbaek Publishing / Garibay Music Publishing / Universal Music Corp. (P)&© 2011 Interscope Records / UMG Recordings Inc. Courtesy of Universal Music Denmark

I'm Like A Bird Performed by **Nelly Furtado** Written by Nelly Furtado
Published by Nelstar Publishing Inc. / EMI Music Publishing. (P)&© 2001 Geffen Records Inc.
Courtesy of Universal Music Denmark

Don't Hold Your Breath Performed by **Nicole Scherzinger** Written by Josh Alexander / Billy Steinberg / Toby Gad
Published by Jerk Awaka / Jetanon Music / Kobalt Music Group Ltd. / Gad Songs LLC / BMG Chrysalis Scandinavia (P)&© 2011 Interscope Records / UMG Recordings Inc.
Courtesy of Universal Music Denmark

Hey Ya Performed by **OutKast** Written by André Benjamin
Published by Gnat Booty / Chrysalis Music (ASCAP) / BMG Rights Management (P)&© 2003 Arista Records LLC / Sony Music Entertainment
Courtesy of Sony Music Sweden

Fireflies Performed by **Owl City** Written by Adam Young
Published by Ocean City Park / Universal Music Publishing (P)&© 2009 Universal Republic Records / UMG Recordings Inc.
Courtesy of Universal Music Denmark

Mysterious Girl (feat. Bubbler Ranx) Performed by **Peter Andre**
Written by Peter Andre / Jacobs / Jacobs / Goldsmith / Bubbler Ranx
Published by Air Chrysalis Scandinavia AB / Mushroom Music Pty Ltd. / The IMN Ltd. / Warner Chappell / Rollover Music (P)&© 1996 Mushroom Records Ltd.
Courtesy of Warner Music (UK) Ltd.

When I Grow Up Performed by **Pussycat Dolls** Written by Rodney Jenkins / Theron Thomas / Timothy Thomas / J. McCarty / P. Samwell-Smith. Published by Universal Music Publishing / EMI Music Publishing (P)&© 2009 Pussycat Dolls LLC / UMG Recordings Inc.
Courtesy of Universal Music Denmark

Don't Stop The Music Performed by **Rihanna** Written by Tor Hermansen / M.S. Eriksen / T. Dabney / M. Jackson
Published by Sony/ATV Music Publishing / EMI Music Publishing / Warner-Tamerlane Publishing Corp. (P)&© 2007 The Island Def Jam Music Group / UMG Recordings Inc.
Courtesy of Universal Music Denmark

I Don't Feel Like Dancin' Performed by **Scissor Sisters** Written by S. Hoffman / J. Sellards / E. John
Published by Universal Music Publishing / EMI Music Publishing (P)&© 2006 Polydor Records Ltd.
Courtesy of Universal Music Denmark

I Got You Babe Performed by **Sonny & Cher** Written by Sonny Bono
Published by Chris Marc Music / Cotillion Music Inc. / Warner Chappell
(P)&© 1965 Atlantic Recording Corp.
Courtesy of Warner Music (UK) Ltd.

Written In The Stars (feat. Eric Turner)
Performed by **Tinie Tempah** Written by E. Mughal / P. Okogwu / E. Turner / C. Bernardo. Published by EMI Music Publishing Ltd. / 2Stripes Music Publishing / Warner Chappell. (P)&© 2010 Disturbing London Records Ltd. / EMI Records Ltd.
Courtesy of EMI Music Sweden

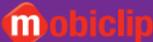
Ice Ice Baby Performed by **Vanilla Ice**
Written by Freddie Mercury / Roger Taylor / John Deacon / Brian May / David Bowie / Earthquake / Vanilla Ice / Brown / Johnson / Van Winkle. Published by Queen Music Ltd. / EMI Music Publishing Ltd. / RZO Music Ltd. / Sony/ATV Music Publishing / Fairwood Music Publishing. (P)&© 1990 Capitol Records Inc. Courtesy of EMI Music Sweden

YMCA Performed by **Village People** Written by J.Morali / H.Belolo / V.Willis. Published by Scorpio Music / BMG Rights Management (Scandinavia) AB. (P)&© 1978 Scorpio Music. Courtesy of Scorpio Music

Love Is All Around Performed by **Wet Wet Wet** Written by Reg Presley. Published by Dick James Music Ltd. / Universal Music Publishing. (P)&© 1994 Mercury Records Ltd. Courtesy of Universal Music Denmark & Wet™ Ltd.

I'm Your Man Performed by **Wham!**
Written by George Michael. Published by Warner Chappell Music Ltd. (P)&© 1985 Sony Music Entertainment (UK) Ltd.
Courtesy of Sony Music Sweden

Unorthodox (feat. Example) Performed by **Wretch 32** Written by J. Scott / E. Gleave / I. Babalola / D. Lewis. Published by Copyright Control / Future Cut Songs Ltd, / Universal Music Publishing / Kobalt Music Publishing / Imagem Music. "Unorthodox" contains a sample of "Fools Gold" by Stone Roses written by Ian Brown & John Squire (P)&© 2011 Ministry Of Sound Recordings Ltd. Courtesy of Ministry Of Sound Recordings Ltd.

Powered by mobiclip

We Sing Pop! © 2012 Nordic Games Publishing AB, a wholly owned subsidiary of Game Outlet Europe AB. We Sing, the We Sing logo, We Sing Pop!, the We Sing Pop! 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

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 © 2012 Logitech. All rights reserved. Logitech, the Logitech logo, and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered.

GARANTIE

90 Tage Garantie

Nordic Games garantiert, dass die im Lieferumfang dieses Produkts enthaltene Wii Game Disc für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen frei von Material- und Verarbeitungsfehlern bleiben wird. Nordic Games erklärt sich bereit, die von Defekten betroffene Disc nach eigenem Ermessen ohne für den Käufer entstehende Kosten zu reparieren oder zu ersetzen. Die Garantie findet im Falle von durch Nachlässigkeit des Käufers oder Dritter, unangemessener Verwendung, Modifikationen oder im Widerspruch zum Benutzerhandbuch des Produkts stehender Verwendung entstandene Schäden keine Anwendung.

DIESE GARANTIE GILT NICHT FÜR PRODUKTE AUS ZWEITER HAND ODER EHEMALIGE VERLEIH-TITEL

Im Falle des Auftretens eines von dieser Garantie abgedeckten Defekts bitten wir, Nordic Games unter der auf der Rückseite dieser Verpackung aufgedruckten Adresse zu kontaktieren. Bei Einsendung dieses Produkts bitten wir darum, die Originalverpackung, den Kaufbeleg sowie eine Beschreibung des/der identifizierten Defekte beizufügen.

Wenn ein Produkt zurückgesandt wird und

- der Kaufbeleg nicht beigefügt wurde
- der beanstandete Defekt nicht von dieser Garantie abgedeckt wird
- der durch die Garantie abgedeckte Zeitraum abgelaufen ist

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

Nordic Games schließt im vollen gesetzlich gestatteten Umfang jegliche Garantien, seien diese ausdrücklich oder stillschweigend, bezüglich der zufriedenstellenden Qualität und/oder Eignung dieses Produktes für einen bestimmten Zweck aus. Die gesetzlichen Ansprüche bleiben von dieser Garantie unberührt.

TECHNISCHE BETREUUNG

Wenn beim Spielen mit deiner Software von Nordic Games Probleme auftreten sollten, besuche bitte den Abschnitt für die technische Betreuung auf www.nordicgames.se und klicke auf die Überschrift „Support“. Hier findest du die Datenbank für die Problembeseitigung von Nordic Games sowie Kontaktinformationen für den Fall, dass die Datenbank keine Lösung für dein Problem bietet.

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:

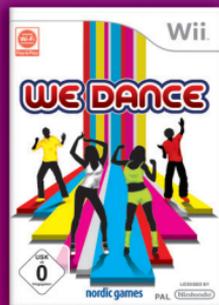
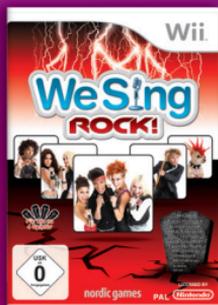
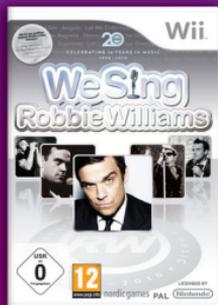
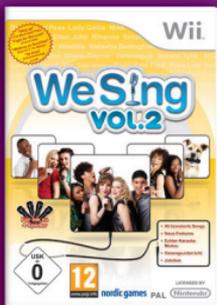
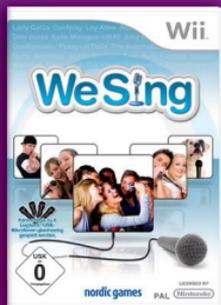
Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

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>

HALTE NACH DEN FOLGENDEN TOLLEN TITELN AUSSCHAU,
ALLE AUS DEM HAUSE nordic games



 /WeSingGame

Um Zugang zu Facebook zu haben, musst du über ein angemeldetes Konto und Internetzugang (auf Kosten des Kunden) verfügen. Benutzer müssen mindestens das dreizehnte (13.) Lebensjahr vollendet haben.