

Wii™

Black Eyed Peas Lady GaGa Mika
Cheryl Cole Elton John Rihanna Simp
Gwen Stefani Westlife Natasha Bedingfi
Spandau Ballet Gloria Gaynor Jamiroquai Bonnie Tyler B52
Lynyrd Skynrd The Supremes Right Said Fred Pixie Lott So
Lou Rega Taio Cruz
Kat Waves
Jim Suff

We Sing VOL.2



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 JEDLICHER NINTENDO-SPIELE IST ILLEGAL UND DURCH NATIONALE UND INTERNATIONALE GESETZE ZUM SCHUTZE GEISTIGEN EIGENTUMS STRENGSTENS VERBOTEN.

LICENSED BY



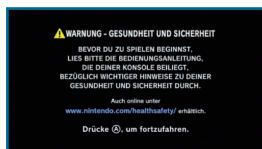
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

Inhalt

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 vol.2-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 **Starbildschirm 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.

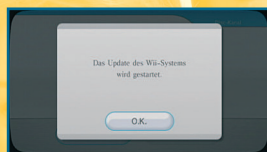


ACHTUNG – HANDGELENKSSCHLAUFE VERWENDEN

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 **Bildschirm für das Update des Wii-Menüs**. Wählen Sie O.K., um fortzufahren. Beachten Sie bitte, dass die Wii-Konsole über das aktuellste Update des **Wii-Menüs** verfügen muss, um diese Disc abzuspielen.



Wenn das **Wii-Menü** auf den neuesten Stand gebracht wird, ist es möglich, dass dieses Update unautorisierte Hardware- und Softwaremodifikationen entdeckt und entfernt. Dies kann zu einem sofortigen oder späteren Ausfall der Konsole führen. Wenn Sie dieses Update nicht akzeptieren, ist es möglich, dass dieses Spiel nicht verwendet werden kann bzw. zukünftige Spiele nicht verwendet werden können. Wir möchten darauf hinweisen, dass Nintendo keine Garantie 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 Steuercross 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.



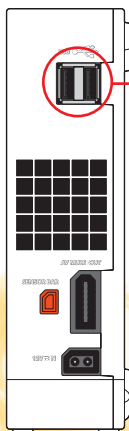
Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um zu erfahren, ob Ihr Fernsehgerät über die erforderliche 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 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 vol.2™-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 vol.2™ 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.

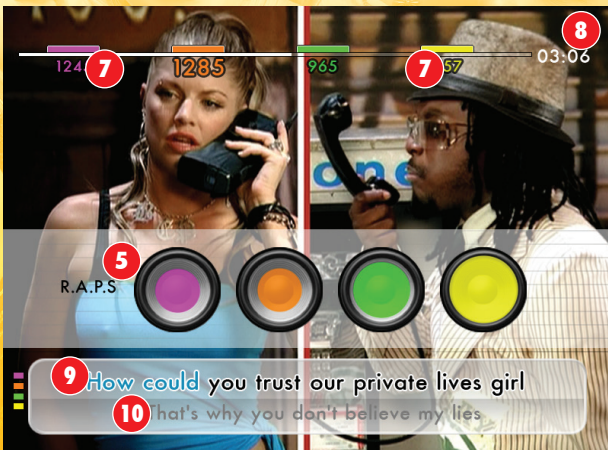
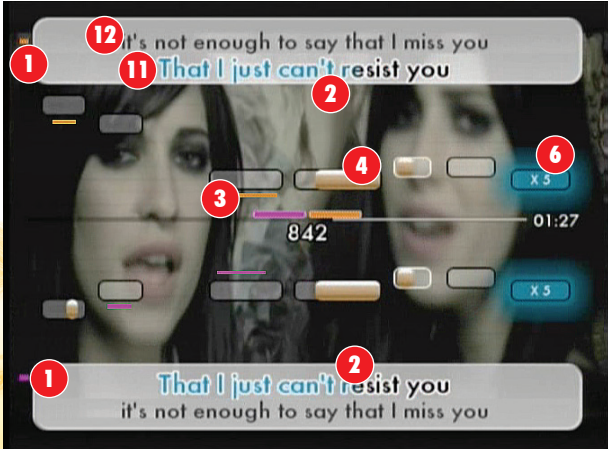
WICHTIG: DENKE DARAN, dass das musikalische Erlebnis am besten ist, wenn du das Mikrofon zwischen 3 und 5 cm von deinem Mund entfernt hältst.

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

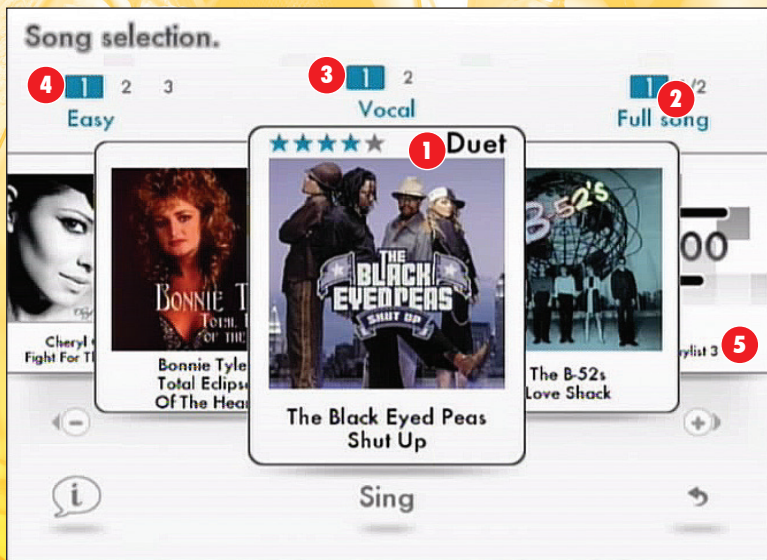
Ah ah ah yeah

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:

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

2 Länge

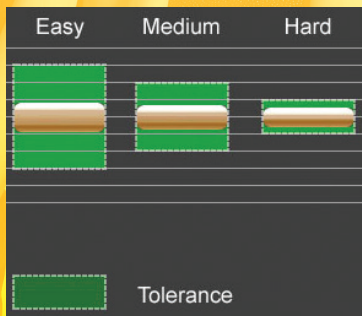
Du kannst außerdem die Länge des Liedes festlegen, das du singen willst. Du kannst das Lied entweder in voller Länge singen oder mithilfe der 1/2-Option eine kürzere Version spielen. Standardmäßig werden Songs in voller Länge gespielt.

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.

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 dieses Handbuchs). 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)

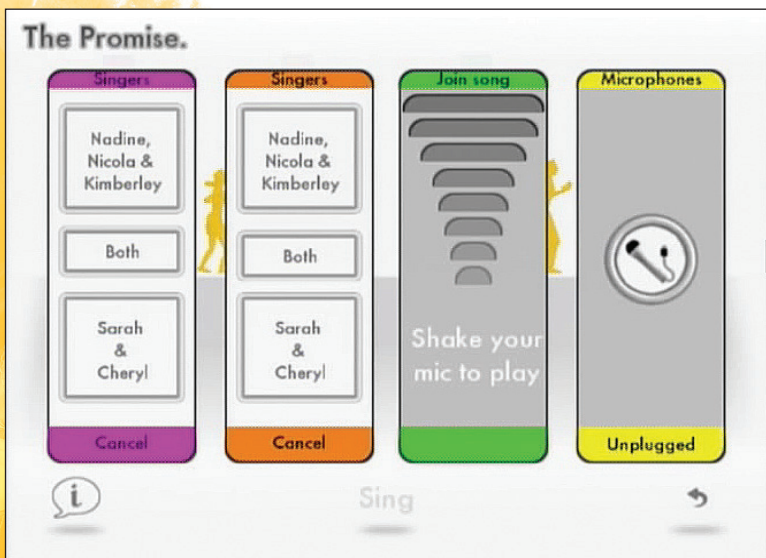
Miss dich mit anderen Spielern und versuche, das Lied richtig zu singen. Doch pass auf, denn der Text und die Musik könnten jeden Moment während des Lieds aussetzen!

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 vol.2 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

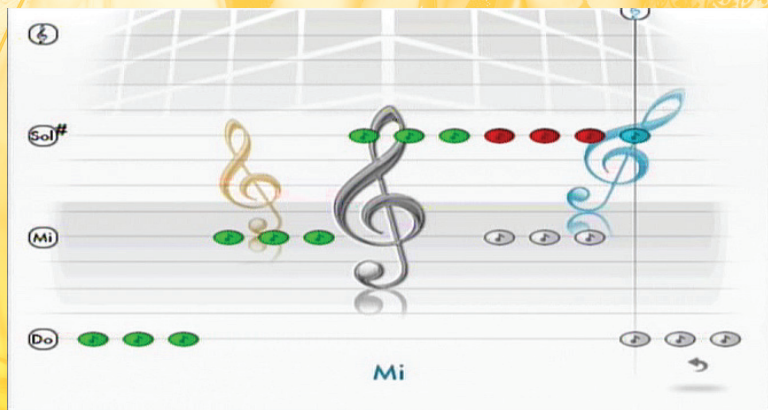
Sing allein oder als Teil eines Duets. Übe, hohe Punktzahlen zu erreichen, bevor du vor deinen Freunden angibst.

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 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 Testton 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.

Pause.

The screenshot shows a control panel with two main sections: 'Pitch lines' and 'Vocal'. Each section has a green checkmark icon in a box to its right. Below these sections are six horizontal sliders, each with a minus sign on the left and a plus sign on the right. To the left of each slider is a small icon representing a microphone or speaker. The sliders are arranged vertically. The top slider is for 'Pitch lines' and is currently set to a high volume. The second slider is for a microphone and is also set to a high volume. The third slider is for a microphone and is set to a low volume. The fourth, fifth, and sixth sliders are for microphones and are all set to a high volume. A small arrow icon is visible in the bottom right corner of the control panel.

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.



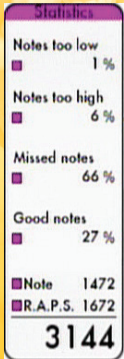
Der „Goldene Schallplatte“-Preis. Echtes Potenzial. Fast perfekt, was Timing und getroffene Noten anbelangt.



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
Lars Wingefors
Per Fredriksson
Ali Manzuri
Hamed Manzuri
Erik Stenberg
Tommy Tjernell
Mikael Brodén
Almudena Moreno

A special welcome to Lucas



Managing Director

Leo Zullo

Production Director

Jason Harman

Producer

Kevin Leathers

Assistant Producer

David Lynch

Graphic Designer

Neil Dickens

Web Designer

Edward Willey

LE CORTEX

Project Lead

Frédéric Sommer

Creative Director

Johan Spielmann

Art Director

France Garnier

Lead Developer

Antoine Sicot

Developers

Romain Patroix
Cédric Loiseau
Denys Bulant

2D/3D Artists

Martin Welter

Sound Designer

Frédéric Oscar
Romain Gauthier

SPECIAL THANKS

Dominique
Javotte
Leva's Polka



CEO

Nicolas Delorme

CTO

Damien Henry

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 licensed by: TUBBY MUSIC

Tracy Johnson
Katie Johnson

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

VT Work by: Excelsior Film & Video

Special Thanks

Sabrina Khamissa
Ute Korkhaus

Musik-Quellen

2Raumwohnung - 36 Grad

(Bodzin/Huntemann)

Published By Universal

Music Publishing GmbH

Licensed Courtesy of EMI Records

The B-52's - Love Shack

(Schneider/Pierson/ Strickland/Wilson)

Published By EMI Music Publishing

Licensed Courtesy of Warner Music UK

The Black Eyed Peas - Shut Up

(Adams/Gomez/Pajon)

Published By EMI Music Publishing/Cherry Lane Music

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Bonnie Tyler – Total Eclipse Of The Heart

(Steinman)

Published By EMI Music Publishing

Licensed Courtesy of Sony Music UK

Cheryl Cole - Fight For This Love

(Kipner/Wilkins/Merritt/Chapman)

Published By EMI Music Publishing/Universal Music

Publishing/Sony/ATV Music Publishing

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Coldplay - Yellow

(Buckland/Berryman/Champion/Martin)

Published By Universal Music Publishing

Licensed Courtesy of EMI Records

Dandy Warhols - Bohemian

Like You (Taylor)

Published By Chrysalis Music Ltd

Licensed Courtesy of EMI Records

Elton John - Tiny Dancer

(John/Taupin)

Published By Universal Music Publishing

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Gloria Gaynor - I Will Survive

(Fekaris/Perren)

Published By Universal Music Publishing

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Gwen Stefani feat. Akon - The Sweet Escape

(Infort/Stefani/Thiam)

Published By Kobalt Music Publishing/Sony/

ATV Music/Stemra/Bucks Music Group Ltd

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Henry Valentino & Uschi - Im Wagen vor mir

(Hans Blum)

Published By Peer Music

Licensed Courtesy of DA Music

Jamiroquai – Virtual Insanity

(Kay/Smith/Buchanan/Zender/Jude)

Published By EMI Music Publishing

Licensed Courtesy of Sony Music UK

Jimmy Ruffin – What Becomes Of The Brokenhearted

(Dean/Riser/Weatherspoon)

Published By EMI Music Publishing

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Jürgen Marcus - Eine neue Liebe ist wie ein neues Leben

(Nussbaum/Jacobson)

Published By Universal

Music Publishing GmbH

Licensed Courtesy of Gloriella Music

Kaiser Chiefs - Ruby

(Hodgson/Wilson/White/Baines)

Published By Imagem Music

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Katrina & The Waves - Walking On Sunshine

(Drew)

Published By EMI Music Publishing

Licensed Courtesy of EMI Records

Lady GaGa feat. Colby O'Donis & Akon – Just Dance

(Khayat/Aliaune/Stefani)

Published By Sony/ATV Music

Licensed Courtesy of Universal Film and TV Licensing

Lily Allen - Smile

(Mittoo/Iyiola/Lewis/Darren/Allen)
Published By Universal Music Publishing/
Music Sales
Licensed Courtesy of EMI Records

Lou Bega - Mambo No. 5

(Prado/Zippy/Lubega/Balemezi)
Published By Peer Music Ltd
Licensed Courtesy of Sony Music UK

Lynyrd Skynyrd – Sweet Home Alabama

(Ng/Vanzant/Rossington)
Published By Universal Music Publishing
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

Mika - Grace Kelly

(Warner/Merchant/Penniman/ Holbrook)
Published By Universal Music
Publishing/Sony/ATV Music/Copyright
Control
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

Natasha Bedingfield - Unwritten

(Brisebois/Rodrigues/Bedingfield)
Published By EMI Music Publishing/Kobalt
Music Publishing
Licensed Courtesy of Sony Music UK

Pixie Lott - Mama Do (Uh Oh, Uh Oh)

(Thornalley/Hauge/Louis)
Published By Universal Music Publishing
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

Plain White T's – Hey There Delilah

(Higgenson)
Published By Warner Chappell Music
Licensed Courtesy of Hollywood Records

Pohlmann - Wenn Jetzt

Sommer Wär
(Pohlmann, Ingo)
Published By Universal
Music Publishing GmbH
Licensed Courtesy of EMI Records

Reamonn - Supergirl

(Garvey/Bossert/Gommeringer/
Padotzke/Rauenbusch)
Published By Universal
Music Publishing GmbH
Licensed Courtesy of EMI Records

Right Said Fred - I'm Too Sexy

(Fairbrass/Fairbrass/Manzoli)
Published By Spirit Music Publishing
Licensed courtesy of TWIST AND SHOUT Ltd

Rihanna - Umbrella

(Harrell/Carter/Stewart/Nash)
Published By EMI Music Publishing
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

**Robyn feat. Kleerup - With Every
Heartbeat**

(Carlsson/Kleerup/Bagge)
Published By Universal Music Publishing
Licensed Courtesy of EMI Records

Roy Black & Anita -

Schön ist es auf GmbHr Welt zu sein
(Werner Twardy/Lilibert)
Published By Carlton
Musikverlage Hans Gerig & Co
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

Simply Red – Holding Back the Years

(Hucknall/Moss)
Published By EMI Music Publishing
Licensed Courtesy of Warner Music UK

Soft Cell - Tainted Love

(Cobb)
Published By Warner Chappell Music
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

Spandau Ballet - Gold

(Kemp)
Published By Reformation Publishing
Licensed Courtesy of EMI Records

Stereophonics - Dakota

(Jones)
Published By Universal Music Publishing
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

The Supremes – Baby Love

(Dozier/Holland/Holland)
Published By EMI Music Publishing
Licensed Courtesy of Universal Film and TV
Licensing

Taio Cruz - Break Your Heart

(Ornecroft/Smith/Fraser/Cruz)

Published By EMI Music

Publishing/Chrysalis Music Ltd

Licensed Courtesy of Universal Film and TV

Licensing

Tight Fit - The Lion Sleeps Tonight

(Creatore/Peretti/Weiss/S

olomon)

Published By Sony/ATV Music Publishing

Licensed Courtesy of Sony Music UK

Toploader - Dancing In The Moonlight

(Sherman/kelly)

Published by EMI

Music Publishing AB

Licensed Courtesy of Sony Music UK

The Veronicas - Untouched

(Gad/Origliasso/Origliasso)

Published By Cherry Lane Music/EMI Music

Publishing

Licensed Courtesy of Warner Music UK

Westlife - Flying without wings

(Mac/Hector)

Published By Imagem

Music/Peer Music Ltd

Licensed Courtesy of Sony Music UK



This product uses Actimagine's Mobiclip® software video codec. Mobiclip is a registered trademark of Actimagine Corp. ©2010 Actimagine Corp. All rights reserved. www.Mobiclip.com

We Sing Encore © 2010 Nordic Games Publishing AB, a wholly owned subsidiary of Game Outlet Europe AB. We Sing, the We Sing logo, We Sing Encore 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 © 2010 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 Nintendo 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, unzumutbare 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 tranches
d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

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 visita:

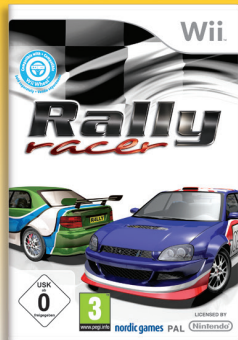
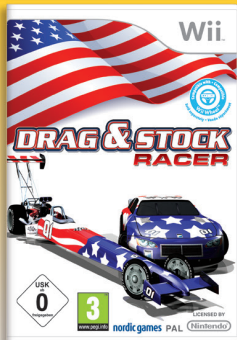
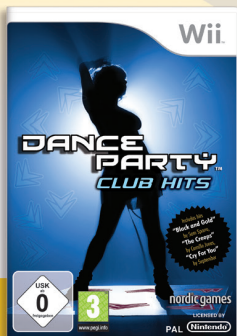
Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazioni delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

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

<http://www.pegi.info>

We Sing encore

Also available from nordic games



www.nordicgames.se

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

PRINTED IN EU