

NINTENDO DS LITE

02-2008

ATS

Frei

Frei

Frei

NINTENDO DS LITE
PRO UND KONTRA

- KLEIN, HANDLICH** -
- SEHR EINFACHE BEDIENUNG** +
- STEUERUNG PER TOUCHSCREEN + SPEZIELLEM STIFT** +
- SEHR NETTE OPTIK, SCHICK** +
- SPIELTECHNISCH AUCH ABWÄRTSKOMPATIBEL (DS, GAME CUBE)** +
- ANGENEHME OPTIK, INTUITIVES GAMEPLAY** +
- SEHR PRAKTISCHE MOBILKONSOLE MIT SUPER LANGER AKKULAUFZEIT** +
- MIT ANDEREN DS SPIELERN KANN PER DRAHTLOSNETZWERK PROBLEMLOS GECHATTET, GEMALT, GESCHRIEBEN UND GESPIELT WERDEN** +
- TOLLER GEMEINSCHAFTSSPAß** +
- TECHNIKWUNDER (INKL. LAUTSPRECHER, MIKROFON, 2 BILDSCHIRME, W-LAN, TOUCHSCREEN)** +
- STARK MOTIVIERENDE LERN- UND SPIELUMGEBUNG!** +

DAS MULTITALENT FÜR MENSCHEN VON 7 BIS 99



Tester Alfino und Christina während einer Englisch-Einheit | English-Training

Hand voll konzentriert vor 2 Bildschirmen und lösen knifflige Rätsel (Dr. Kawashimas Gehirnjogging). Bis zum September 2007 wurde das Gerät weltweit über 50.000.000 mal verkauft. In Japan ist der DS (Dual Screen) die Top-Konsole Nr.1. Teilweise wurden mehr als 70.000 Geräte pro Woche verkauft.

Alt & Jung

Es ist unglaublich, aber diese Konsole fesselt anscheinend alle Altersstufen gleichermaßen. Es sind vor allem die Lern- und Denkspiele, die die Menschen, egal ob jung oder alt, fasziniert „spielen“ lässt. Wir haben es ausprobiert und Christina (16) meint: „Das Englisch-Training ist genial und bringt total viel. Außerdem macht das auch noch Spaß“. Die gestellten Aufgaben fordern die Spieler(innen) immer wieder aufs Neue hinaus. Die intelligent gestellten Rätsel fordern dabei dem logischen Denken, dem Zusammenspiel von Auge und Hand oder auch dem Rechnen alles ab. Gerade das Spielen per W-Lan mit teilweise (je nach Software) bis zu 16 Personen gleichzeitig, macht das Spielen auch zu einem besonderen medialen Gruppenerlebnis. Unsere Einschätzung: Toll! Übrigens: Kontrapunkte haben wir nicht entdecken können ;) +++

Nintendo DS Lite, der Name ist Programm. Kaum eine andere Spielkonsole bzw. Handheld ist so beliebt, wie das Produkt aus dem Hause Nintendo. Überall kann man sie sehen, die „DS-süchtigen“. Auf dem Weg zur Arbeit sitzen Industriedesigner großer Automobilkonzerne im Zug genau wie 15jährige Mädchen im Schulbus mit der in vielen Farben erhältlichen Konsole und einem kleinen Stift in der

