

TOY WISHES 2007

Die Stars von Morgen

Am 2.10. enthüllte das US-Magazin «Toy Wishes» in Manhattan zum neunten Mal seine Tipps und Prognosen für die Weihnachtssaison. Andreas Fuchs sah viel Technik, Fashion und TV-Adaptionen.

Obwohl die Titelseite der bei 224 Seiten etwas dünner als in den Vorjahren geratenen Ausgabe mit den «500 heißesten Toys» wirbt, war es wie immer das «Holiday Hot Dozen», das die Herzen der Kinder höher schlagen lassen und die Geldbeutel der Eltern leeren soll. Dass es der Pizza-schwingende und singende Elmo dieses Mal noch nicht einmal in die Gruppe der «All Stars» schaffte, ist wohl ein Zeichen dafür, dass er zum Selbstläufer geworden ist, und hoffentlich auch, dass sich die Branche derzeit durchweg innovativer zu entwickeln scheint.

Kinder veränderten sich mit jedem neuen Jahr, erklärte Chefredakteur Jim Silver, und mit ihnen die Spielwaren. Heutzutage hätten die Kids in immer jüngerem Alter bereits ihre eigenen Handys, Computer und Ipods. Damit bedürfe es gleichzeitig eines wesentlich höheren Einsatzes im Spielbereich, um sie noch zu unterhalten. Dessen ungeachtet deckten die Hersteller auch weiterhin alle Segmentbereiche mit neuen Produkten ab. Das heiße Dutzend reflektiere demnach das breiteste Spektrum von komplexen, durch das Internet gepowerten Toys wie «Barbie Girls» bis hin zum klassischen Spiel mit den «Transformers». Dank des Filmhits seien so viele neue Produkte entstanden, dass man mit «Ultimate Bumblebee» und «Arm Blasters» gleich zwei hätte auswählen müssen. Trendexperten werden weiter feststellen, dass sieben der zwölf designierten Holiday-Hits einen Bildschirm nutzen, was bei den «All Stars» gar zu einer Aufteilung der neugetauften «Screen Time»-Gruppe nach

Computer, Konsolen und Fernseher führte. Allen voran steht damit das Karaoke- und DVD-Spielsystem für «American Idol Talent Challenge» von Tech2Go. Mit Mikrofon und Echoeffekten, zwölf Songs, einem Bewertungsmodus per Fernbedienung und Kommentaren der bekannten Fernsehjuroren hat man mit der Box und zwei Kabeln all das, was die Familie braucht, um den hauseigenen Superstar zu finden. Popmusik und Performance bestimmen auch die singenden «Hannah Montana Dolls» und «Pop Star Stage» von Play Along, an die man sogar einen Musikplayer anschließen kann. Die dritte Ausgabe von «Guitar Hero» (Red Octane) repräsentiert gleichzeitig die dritte Verbindungsmöglichkeit mit einem Videospiele an Playstation, Xbox oder Wii. Die musikalische Thematisierung mit «Legends of Rock» wie Alice Cooper, Beastie Boys, Smashing Pumpkins, Heart und Kiss lässt allerdings eher väterliche User vermuten. Zum gleichen Preis gibt es für Kids im Vorschulalter das komplette Fitness-Bike System vor dem Fernseher. «Smart Cycle» von Fisher-Price hat neben Game-aktivierenden Pedalen und Lenkrad gleich mehrere integrierte Spiele für Körper und Geist. Das zum kugeläugigen Design schön passend «Eye-Clops» genannte elektronische Vergrößerungsglas bringt derweil die wissenschaftliche Neugier in 200-facher Auflösung auf den Fernsehbildschirm. Die bei Computerspielen ansonsten übliche Hand-Augen-Koordination wird bei dem «Swypeout Online Battle Racing»-Paket von Spin Master um



«Eye-Clops» von Jakks Pacific vergrößert Insekten, Haare oder Geldscheine 200-fach auf den Bildschirm.



Disneys «Hannah Montana» will im US-Weihnachtsgeschäft eine Hauptrolle spielen – das Thema läuft seit September auch auf Super RTL.

einen Zug durch den USB Barcode Scanner ergänzt. Der Gesundheitsbonus für den Körper – und wohl auch für den Geist – ist damit zwar eher gering. Die Game-Optionen, persönlichen Upgrades und Actionfahrten im Multiplayer-Internet sind allerdings schier grenzenlos. Zumindest solange die bislang 72 digitalen Upgradekarten (Autos, Accessoires und Waffen der Cartoongewalt, Freigabe 10+) gesammelt werden. Weitere Trading Cards mit multinationaler Mythologie im World Wide Web kamen von «Bella Sara» (in Deutschland bei Amigo).

Mit einer bunten Farbenvielfalt von modularen Ringen und darin mit Klarsichtplastikabdeckung einzuklickenden Bildern erfüllt die «Spotz»-Maschine von Zizzle den absolut gleichen Zweck. «Mach' sie, tausche sie und drücke Deinen Stil, aus!», heißt die Parole für alle hippen Tween-Mädchen. Neben Zubehör und Ergänzungspackungen mit Schlüsselan- und Türhängern, Sammelalben, Show-Umhängetaschen und Bilderrahmen stellen die etwa zwei Euromünzen großen «Spotz» laut Zizzle zum ersten Mal die Verbindung zwischen einem Bastelset und dem Internet her. Im Unterschied zu den jetzt überall zu findenden Codes, die Zugang zu einer sozialen Networking- und Spielwelt eröffnen – MGA debütierte z.B. myepets.com und Hasbro die VIP-Virtual Interactive Pets für littlestpetshop.com – bietet spotzgirl.com allerdings ein virtuelles Designstudio mit Foto-Uploading und Bearbeitung, Archivierung und Ausdruckfunktion. Das Potenzial ist vielleicht schon daran zu

erkennen, dass es bereits einen eigenen Channel bei Disney Online gibt.

Ohne Internet, aber ähnlich design-orientiert, bearbeitet das «Aqua Dots Super Studio (Spin Master) winzige – und für die avisierte Zielgruppe von vier Jahren viel zu kleine – Kunststoffperlen. Auf Vorlagen gelegt und mit Wasser besprüht, schmelzen die Entwürfe gefahrlos, ohne Ofen oder sichtbare Dämpfe, fest zusammen. Obwohl die ferngesteuerten «Air Hogs» nicht in das Dutzend einflogen, dürften sie in der neuen, um Laserschuss- und Geräuschfunktionen erweiterten Variante für weiteren Umsatz bei Spin Master sorgen. Die in Aussicht gestellte schadenfreie Nutzung der R/C Helicopter in Innenräumen bedarf jedoch ebenso eines Tests wie die schaumstoffgegossenen Schießscheiben von «Nerf N-Strike Disc Shot» (Hasbro). Der die Pfeile schießende Blaster hat dabei eine Fernbedienung eingebaut, die Winkel, Höhe und Frequenztempo der Scheiben kontrolliert.

Geschwindigkeit und Geschick bestimmen schließlich auch noch den letzten Beitrag der Zwölf. «Rubik's Revolution» (Techno Source; in Deutschland über Jumbo) ist die erste Neufassung des um Glitzereffekte erweiterten, aber immer noch elementarfarbenen Puzzlewürfels, die von Erfinder Erno Rubik autorisiert wurde. Drehen und Wenden gibt es dieses Mal ebenfalls, das gesamte Innenleben wird jedoch von sechs elektronischen Spielvarianten mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad dominiert.

Wie immer sei bei der Auswahl dieses «Holiday Hot Dozen» der Spiel- und Unterhaltungswert, «good play», einzig und allein ausschlaggebend gewesen. Sicherheit und Spielwarenrückrufe wurden dennoch angesprochen, wobei der als «The Toy Guy» markenregistrierte Ko-Redakteur Chris Byrne selbstverständlich die positive Branchenmeinung vertrat, dass diese Probleme ernsthaft angegangen würden, nicht nur für Toys, sondern für Konsumgüter ganz allgemein. Neue Prozeduren seien bereits in allen Produktionsbereichen im Einsatz, «die zu noch sichereren Spielwaren, effektiveren Systemen und zunehmendem Vertrauen der Konsumenten» führen sollen. (Andreas Fuchs) ■



**Zizzles «Spotz»
verbindet
Kreativität
und Internet.**