



Ein Spiele-Abend stillt das Bedürfnis nach Spaß, auch wenn die Dame angesichts des Herrn Konzentrationsprobleme hat.



Natasha trägt auch beim Kochen stilvolle Kleidung.



Singles haben Hobbys: Sie prügelt, er malt.



Liebe oder Hiebe?

# SINGLES

Hier ist Ihr Talent als Verkopplungskünstler gefragt: Verhelfen Sie zwei WG-Singles zum gemeinsamen Lebensglück!

**E**insame Herzen versuchen auf vielen Wegen, den Partner fürs Leben zu finden: peinliche Single-Partys mit Namensschildchen, Anzeigen in der Lokalzeitung oder gar ein Rundflug im Herzblatt-Hubschrauber. Im Aufbauspiel **Singles** sind Sie für die Verkopplung zuständig: Zwei Singles unterschiedlichen Geschlechts beziehen zusammen eine WG. Als PC-Amor müssen wir dafür sorgen, dass sich die beiden nicht einfach nur platonisch anfreunden oder den Haushalt gar nach wenigen Tagen im Streit auflösen, sondern ein glückliches Liebespaar werden. Als Erstes suchen wir zwei Singles aus einer Liste von zehn vorgefertigten Figuren aus – eigene Charaktere

können wir nicht bauen. Wer es sich einfach machen will, wählt Persönlichkeiten mit ähnlichen Interessen und minimiert so das Konfliktpotenzial. Spannender wird es, wenn sich zwei grundverschiedene Typen wie Führerin Natasha und der introvertierte Nicolas die Bude teilen.

## Romantiker

Damit sich die Singles überhaupt näher kommen, müssen wir deren Grundbedürfnisse stillen. Ähnlich wie in Will Wrights Lebens-Simulation **Die Sims** brauchen die Hausbewohner für ihr Wohlbefinden beispielsweise Unterhaltung, regelmäßige Mahlzeiten und eine ansprechende Umgebung. Dabei erledigen die Singles Selbst-

verständlichkeiten wie Essen, Duschen und Schlafen alleine.

Ohne unser Eingreifen würden die WG-Genossen allerdings nur nebeneinander vor sich hin leben. Also helfen wir nach: Per Mausklick auf die Spielfigur öffnet sich ein Kreismenü, das die jeweils möglichen Aktionen wie »Tratschen« oder »Necken« anzeigt. Bei beginnender Zuneigung darf auf Befehl auch gekuschelt und geknustet werden. Zwar kündigen die deutschen Designer von Rotobee die explizite Darstellung romantischer erotischer Momente an, allerdings soll es mit Blick auf die angestrebte USK-Freigabe »ab 16 Jahre« bei vorschriftsmäßigem Kuschelsex im Bett bleiben. Quickies auf dem Küchentisch oder Zärtlichkeiten in der Badewanne wird es laut den Entwicklern nicht geben.

## Auf die Möbel kommt es an

Eine lieblos eingerichtete Wohnung verbreitet bekanntermaßen etwa genauso viel erotische Stimmung wie eine weiße Feinripp-Unterhose. Also ersetzen wir die anfängliche Funktional-Couch durch ein kuscheliges Sofa, das sterile Standard-Bett

durch eine stilvolle Designer-Liegewiese – schon steigen Wohlfühlfaktor und damit die Bereitschaft für romantische Annäherungsversuche. Damit die Singles solche Neuanschaffungen bezahlen können, machen sie tagsüber ihren Job, wobei das Programm Arbeitsstunden per Zeitraffer überbrückt. Für gemütliche Zweisamkeit bleiben also meist nur die Wochenenden: Während WG-Neulinge sich bei gemeinsamen Fernseh- oder Spiele-Abenden näher kommen, verbringen frisch Verliebte die Wochenenden im Ferienhaus mit Garten und Pool. Die Verlobung des Paares bildet den Abschluss des Story-Modus' von **Singles**. Wer weiter verknüpfeln will, darf das im geplanten Endlosspiel. **GV**

## SINGLES

Genre: Aufbauspiel  
Termin: 6. Februar 2004  
Entwickler: Rotobee  
Potenzial: Gut

**Georg Valtin:** »Obwohl die Entwickler das Spielprinzip klar geklaut haben, verleiht die Verkopplungskomponente **Singles** durchaus Eigenständigkeit – gerade, weil das Liebesleben der Polygonfiguren in **Die Sims** vernachlässigt wurde.«



► CD/DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie  
QUICKLINK 77