



# 2008/14 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2008/14/schicks-sushi-rueber>

## Schick's Sushi rüber

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Spielanleitungen zu lesen ist nur etwas für Feiglinge, soviel steht schon seit C-64-Zeiten fest. Damals blieb auch kaum etwas anderes als Learning by Doing übrig, denn die gecrackten Games jener Zeit wurden nur ganz selten mitsamt den Regeln verteilt, so dass man vor der Wahl stand, entweder nicht zu daddeln oder einfach draufloszuprobieren.

Wie wichtig der damals entwickelte Mut zum Drücken vollkommen unverständlicher, mysteriöser Knöpfchen noch heute ist, zeigt sich, wenn man zufällig auf japanische Casual Games stößt – nicht etwa, weil Spielanleitungen in Japan verpönt sind, sondern weil sie strikt in der Landessprache gehalten sind.

Sich von unbekanntem Schriftzeichen vom Daddeln abhalten zu lassen, wäre allerdings nicht nur feige, sondern auch dumm, denn die meisten der kleinen Spielchen sind extrem toll. Oder mindestens sehr, sehr seltsam.

Bei den meisten ist es das Ziel, Kunden zu bedienen. Wie bei Burger Stall ([www.games2girls.com/online.php?flash=3300](http://www.games2girls.com/online.php?flash=3300)), wo man gleichzeitig Hackscheiben braten, Fritten eintüten, Melonenscheiben und Softdrinks ausgeben und Geld kassieren muss, während die Kundschaft zunehmend ungeduldiger wird und irgendwann einfach wieder geht.

Bei Sea Food, einem grafisch extrem liebevoll gestalteten Game, kommt es dagegen darauf an, die von den Kunden gewünschten Sushi-Zusammenstellungen möglichst schnell aufs Laufband zu packen. Teller nehmen, gucken, was auf den kleinen Bestellungskärtchen steht und schämlich versagen sind eins. Ungefähr wie beim Cake Game (

[www.games2girls.com/online.php?flash=2019](http://www.games2girls.com/online.php?flash=2019)), wo man nach erfolglosem Tortenbacken Schimpfe von einer knapp bekleideten Manga-Tusse bekommt. Vermutlich.