



# 2015/20 dschungel

<https://jungle.world/artikel/2015/20/mandarinenhandel>

# Mandarinenhandel

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Hin und wieder mal ein bisschen klicken und sich ansonsten freuen, wie super alles läuft – das ist, grob zusammengefasst, das Konzept des Casual Game »Tangerine Tycoon«, das zu den entspanntesten Spielchen gehört, die es derzeit gibt.

Denn um ein Mandarinen-Imperium aufzubauen, muss man nicht etwa zeitraubende Business-Entscheidungen treffen oder sich perfide Konzepte ausdenken, um die Konkurrenz in Schach zu halten, und ansonsten mit Leben haushalten oder hoffen, nicht den einen großen Fehler zu machen, der sich für alle Zeiten ruinös auswirkt, nein, man muss einfach nur zehnmal auf eine Mandarine klicken, und dann läuft alles wie von selbst. Hat man nämlich zehn Mandarinen, dann kann man sich einen Mandarinenstrauch kaufen, der zuverlässig in Sekunden neue Früchte trägt, die dann in neue, noch viel effektivere Tangerine-produzierende Dingse investiert werden können (sehr hübsch: Eine Katze in eines dieser Maschinchen werfen und dann abwarten, was passiert).

Wenn einem danach ist, kann man sich am Zähler erfreuen, der sekundlich die neuesten Mandarinenproduktionszahlen tickert – oder einfach alle Viertelstunde im offen gelassenen Tab nachschauen, ob es schon ein neues Dings gibt. Okay, manche der Innovationen haben Nachteile, wie »Mutant Tangerine«, das leider die jeweilige Universumsbevölkerung tötet, aber es geht in dem Daddel ja nur darum, Mandarinen zu produzieren, und nicht etwa darum, sie zu produzieren und anschließend immer neue Absatzmärkte zu schaffen Werbung zu schalten und dafür zu sorgen, dass möglichst viele Leute die Früchte kaufen und aufessen. Oha, ist Tangerine Tycoon am Ende vielleicht ein Lehrstück zum Thema Kapitalismus? Kann sein. Kann aber auch nicht sein.

**[www.onemorelevel.com/game/tangerine\\_tycoon](http://www.onemorelevel.com/game/tangerine_tycoon)**