2015/25 dschungel

https://jungle.world/artikel/2015/25/probleme-im-zuckerstau

Probleme im Zuckerstau

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Das ist doch nun wirklich einfach: Grüner Zucker in die grüne Tasse, orangefarbener Zucker in die orangefarbene Tasse. Vielleicht wäre es wirklich so simpel, wenn dies nicht ein Casual Game des belgischen Spieleerfinders Bart Bonte wäre, der für seine kniffeligen Daddels bekannt ist. Und so geht es in »Sugar, Sugar« (mittlerweile in der dritten Edition erschienen) auch nicht nur darum, Zucker in Tassen zu füllen. Der süße Stoff rieselt, damit geht es los, aus dem Komma im Spieletitel. Und muss durch gezeichnete Striche genau dort hingebracht werden, wo er hingehört, nämlich in eine Tasse. Oder in zwei, drei Tassen. Das klappt, wie es in solchen Spielchen üblich ist, nur am Anfang ganz reibungslos – allerdings nur, wenn man gut im Linienmalen ist. Zittriges Gekrakel verzeiht »Sugar, Sugar« nicht, und so kann es passieren, dass die dummen kleinen Zuckerkörnchen sich schon bald in irgendwelchen Eckchen und Kurven häufen und nutzlos herumliegen, statt wie eigentlich vorgesehen hübsch kontinuierlich in Tassen zu rieseln. So einen Zuckerstau aufzulösen ist selbstverständlich eine mühsame, manchmal sogar unmögliche Angelegenheit. Hat man die Sache mit den geraden Strichen erst mal gelernt, geht es gleich mit neuen Problemen weiter: Was, wenn das Dingen, das den Zucker orange oder grün färbt, am Boden liegt, also unter der Tasse, in die das Zeugs muss? Wie geht Zuckerkörner-Teleportation? Und warum schafft man es nicht, diesen so wichtigen Strich so zu malen, dass nicht ausgerechnet an der schlimmsten Stelle eine verdammte Kante den freien Fluss des Zeugs blockiert? Auf seiner Webseite **http://www.bontegames.com** präsentiert Bonte übrigens nicht nur eigene Spiele, sondern auch Games, die ihm gut gefallen. Sehr toll: »Cube Escape Arles«, darüber nächste Woche mehr.

© Jungle World Verlags GmbH