



# 2012/26 dschungel

<https://shop.jungle.world/artikel/2012/26/aus-baeren-werden-ritterburgen>

# Aus Bären werden Ritterburgen

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

So, Schluss mit Fußball, Erholung ist angesagt. Und zwar mit einem Game, das eigentlich alle Voraussetzungen erfüllt, kein großer Hit zu werden: Es ist schon ein halbes Jahr alt, es heißt nicht besonders aufregend und sieht dazu auch noch aus, als sei ein wahnsinnig gewordener Gamedesigner auf die Idee gekommen, die Onlineversion eines Vier-Teile-Holz-Puzzles für Dreijährige zu erstellen.

Aber das Spielkonzept ist toll: Man ist dafür verantwortlich, für kleine niedliche Figuren Städte zu entwerfen – was nichts, aber auch gar nichts mit dem hinlänglich bekannten Hier-einen-Laden-Errichten und Da-eine-Schnellstraße-Hinbauen zu tun hat. Der Platz ist nämlich nicht nur begrenzt, sondern zu Anfang auch schon vollgestellt, mit Grasbüscheln und Sträuchern. Es gilt nun, jeweils drei von einer Art so anzuordnen, dass daraus etwas Neues entsteht. Aus Gras werden Büsche, aus drei Büschen Bäume, aus drei Bäumen Häuser, und aus denen dann wieder noch größere Behausungen. Spielzüge so vor auszuplanen, dass am Ende auch tatsächlich das gewünschte Ergebnis eintritt, ist aufgrund der Platzsituation schon schwierig genug. Eigentlich. Es kommen aber zusätzliche Störfaktoren hinzu. Bären zum Beispiel, die präzise eingekreist werden müssen, damit aus ihnen Grabsteine und daraus dann kleine Ritterburgen werden. Und Ninjas, die sich immer dort materialisieren, wo man sie am allerwenigsten gebrauchen kann. Was braucht man bei so viel Stress Fußball?

Triple Town (**[www.tripletown.com](http://www.tripletown.com)**) gibt es als kostenloses Facebook- oder Google+-Game (richtig, das Social Network, dass anfangs keine Spiele anbot). Außerdem ist das Daddel für iOS und Android erhältlich. Für Extras muss man zwar bezahlen, aber es klappt auch ziemlich gut ohne.