

Die Gemütlichkeit hinter den Pixeln

Alexander Macho
SPIELETIPPS

Wie man es sich in einem
Spiel gemütlich machen kann.

Und warum das keine
Tautologie ist.

ALEXANDER MACHO

Der Sommer ist für viele Menschen eine Zeit der Entspannung und des Durchschnaufens. Manche reisen in die Ferne, andere bleiben gern daheim und kümmern sich um die Pflege des eigenen kleinen Reichs.

Dieses kleine Reich kann auch virtuell sein – und das ganze Jahr über gepflegt werden. Meines heißt Altopia und ist eine Insel, die in „Animal Crossing“ zu finden ist, der Nintendo-Spielreihe, in der man gemeinsam mit Tiercharakteren auf einem Eiland wohnt und es sich darauf möglichst behaglich macht. Man baut Häuser und richtet sie ein, legt Blumenbeete, Teiche und Flüsse an, fängt Schmetterlinge, sammelt Ausstellungsstücke für ein Museum und ist stets auf der Suche nach immer neuen Möbelstücken, Rezepten oder Outfits. Der Zweck all dessen ist, die größtmögliche Freiheit bei der Gestaltung seiner Insel zu haben.

Und um diese Gestaltung geht es – das Einrichten eines bequemen virtuellen Nests. Man tut das so schnell oder langsam, wie man möchte. Und wenn man entschieden hat, dass man fertig ist, kann man zwischen den Bäumen und Wegen herumlaufen und sich an seiner Schöpfung erfreuen. Oder aber man lädt befreundete Spieler auf eine Tour des eigenen Eilands ein. Es geht in „Animal Crossing“ nicht um das Sammeln von Punkten, um das Besiegen von Gegnern oder das Absolvieren irgendwelcher Missionen. Es geht um Ruhe und Besinnlichkeit und das unaufgeregte Gestalten und Einrichten. Man könnte es auch als eine Art virtuelles Puppenhaus sehen.

„Animal Crossing“ ist ein Paradebeispiel für einen relativ jungen Gaming-Trend: „Cozy Gaming“. Cozy Gaming bedeutet im wörtlichen Sinn „gemütliches Spielen“. Und Elemente davon gibt es schon länger als den Begriff selbst, der erst später im Marketing aufgetaucht ist, wie Florian Jindra, Lecturer am Department Creative Technologies der FH Salzburg, weiß. Zu diesen Elementen gehören laut Jindra: „Zuhause spielen“, „Routine haben“ und „Handeln ohne Bestrafung“. Aber auch Kreativität und die Gestaltung des eigenen Umfelds sind wichtige Bestandteile von Cozy-Spielen.

Cozy Games kamen in mehreren Wellen auf, wie Florian Jindra beschreibt. Zur ersten Welle gehören etwa Games wie „Harvest Moon“, das schon in den Neunzigern auf dem Super Nintendo und dem Game Boy erschienen ist, oder auch das Evergreen „Die Sims“, in dem man seine eigene virtuelle Familie samt Haus und Einrichtung managt. Die zweite Welle kam im Gefolge von Corona

– „Animal Crossing: New Horizons“ erschien 2020, als Österreich gerade vier Tage im allerersten Lockdown war – und seither sei das Genre praktisch explodiert, erklärt Jindra.

Pointiert könnte man nun fragen: Sind Videospiele aber nicht sowieso immer gemütlich? Man sitzt dabei doch vermutlich auf der Couch, oft mit einem mehr oder weniger gesunden Snack bei der Hand, und schaut in den Fernseher. Äußerlich stimmt das zwar (abgesehen von PC- oder Handheld-Gaming), aber die eigene Stimmung kann dabei sehr unterschiedlich sein. Aktuell sind wir beispielsweise im 30. Jubiläumsjahr der Kult-Horrorspielreihe „Resident Evil“ (worüber Philip auf der nächsten Couch schreiben wird). Wer eines dieser Games spielt, wird eher gestresst sein, den Controller fest umklammern, schneller atmen und vielleicht die Beine verkrampfen, denn es geht im Zombie-Spiel um nicht weniger als die eigene Auslöschung, die schon hinter der nächsten Korridorecke lauern kann.

Derartige Gefühle vermeiden Cozy Gamer gänzlich. Davon wollen sie überhaupt nichts wissen. Sie nehmen stattdessen Zuflucht in Spielen, deren Titel allein schon gemütlich klingen: etwa „Stardew Valley“, „Fantasy Life“ oder „Disney Dreamlight Valley“. Das aktuell besonders im Trend liegende Cozy-Spiel ist „Pokémon Pokopia“. „Pokopia“ vereint Elemente aus „Animal Crossing“, dem globalen Franchise „Pokémon“ und „Minecraft“, dem Blöckebau-Spiel, das seit gut 15 Jahren Kinder und Jugendliche in seinen Bann schlägt. Es ist also nahezu das ultimative Cozy Game.

In „Pokopia“ geht es darum, eine aus geheimnisvollen Gründen fast entleerte Welt wieder zu bevölkern, indem man die Landschaft gestaltet und darin Habitate einrichtet, zu denen sich verschiedene Pokémon hingezogen fühlen. Das kann man wieder bequem und ohne Stress im eigenen Tempo machen. Und wie in den besten Cozy Games sind der eigenen Kreativität wenige Grenzen gesetzt; sie wird vielmehr angespornt, wenn andere ihre schön gestalteten kleinen digitalen Reiche online teilen. Denn Gemütlichkeit und Entspannung sind ein fruchtbares Beet für Kreativität.

Die Gemütlichkeit hinter den Pixeln



A) Vor dem Lesen

- Sammeln Sie gemeinsam die Namen möglichst vieler digitaler Spiele, die Sie gerne nutzen.
- Ordnen Sie diese anschließend mithilfe einer Mind-Map verschiedenen Genres zu.
- Arbeiten Sie anhand der Sammlung konkrete Merkmale und Eigenschaften der jeweiligen Genres heraus.



B) Textbearbeitung

- Lesen Sie den Artikel aufmerksam durch.
- Zählen Sie die zentralen Eigenschaften von Cozy Games auf.
- Stellen Sie die Entwicklung des Genres überblicksmäßig dar.
- Arbeiten Sie die Unterschiede zwischen Cozy Games und actionreichen Computerspielen heraus. Berücksichtigen Sie dabei insbesondere Spielziele, Spielerfahrungen und Konsequenzen für Fehler.
- Analysieren Sie die Bedeutung von Kreativität, Gestaltungsfreiheit und Selbstbestimmung für den Erfolg von Cozy Games.
- Untersuchen Sie die Rolle digitaler Spielwelten als Orte für Entspannung, Gemeinschaft und soziale Interaktion. Beziehen Sie sich dabei sowohl auf den Artikel als auch auf Ihre eigenen Erfahrungen.



C) Weiterführende Aufgaben

In Kleingruppen sollen Sie im Rahmen eines „**Game Jams**“ ein Konzept für ein neues Cozy Game entwickeln, das die typischen Merkmale des Genres aufgreift und zugleich eine eigene originelle Idee verwirklicht.

- Wählen Sie zunächst ein Leitmotiv Ihres Spiels: Nostalgie / Freundschaft / Nachhaltigkeit / Erinnerung / Reisen
- Entwickeln Sie jetzt das Konzept, indem Sie aus den vorgegebenen Bausteinen wählen.
 - Baustein 1: Die Spielwelt (1 auswählen)**
Insel / Bergdorf / Küstenort / Bauernhof / Wald
 - Baustein 2: Hauptbeschäftigung (2 auswählen)**
Pflanzen anbauen / Bewohnerinnen und Bewohner unterstützen / Dekorieren / Handwerken / Fotografieren
 - Baustein 3: Entspannungselemente (3 auswählen)**
Naturgeräusche / Jahreszeitenwechsel / ruhige Musik / Wetterwechsel / Blumen
 - Baustein 4: Interaktion mit anderen (2 auswählen)**
Freundschaften aufbauen / Besuch anderer Spielwelten / gemeinsam Bauen / Geschenke tauschen / Dorffeste veranstalten
 - Baustein 5: Besonderheiten (1 auswählen)**
magische Lebewesen / Orte verschönern / fliegende Spielwelt / Erinnerungen sammeln und ausstellen / besondere Jahreszeitenkräfte
- Entwerfen Sie einen passenden Namen für Ihr Spiel.
- Präsentieren Sie Ihr Spielkonzept im Rahmen eines einminütigen Elevator-Pitchs.
- Bewerten Sie die Konzepte der anderen Gruppen hinsichtlich ihrer Kreativität, Originalität und Übereinstimmung mit den Merkmalen eines Cozy Games.