

Cozy Games

... beschreibt Spiele, die den Spieler in eine entspannte, beruhigende Atmosphäre einladen. Vermitteln ein Gefühl von Gemütlichkeit, Wärme und Geborgenheit.

Merkmale:

- Hauptmechaniken: Landwirtschaft (angeln, sammeln, ver-/kaufen, gestalten/aufbauen/einrichten) sortieren, puzzeln, NPC Interaktion, Exploration/entdecken

einfache Spielmechaniken, sanfte Musik, ansprechende Grafiken (z. B. Pixelart) gemütliche freundliche Umgebung > Verbundenheit mit Natur

- Motivation: für sich eine kleine Welt aufbauen > Erfüllung durch Fortschritt
- Spielerlebnis: entspannt, freudig, harmonisch, routiniert > positive Gefühle werden erzeugt (Zufriedenheit und Geborgenheit)

belohnende Elemente: Items, niedliche Charaktere, idyllische Landschaften, kleinere Aufgaben (z. B. sammeln von Items)

- Spielbalance: Ausgleich zwischen Entspannung und Herausforderung (z.B. Aktionen mit Timer)
- Bedienung: Nutzerfreundlich, kurze Erklärungen, wiederholende Funktionen (Steuerung)
- soziale Interaktionen und Gemeinschaft: Aufbau einer Welt (siehe Animal Crossing), Kommunikation mit NPC - aufbauen von Beziehungen (Freundschaft/ Romanze), Dialoge und Geschichte, Mehrspieler (besuchen anderer Spieler, tauschen von Items, ...)
- Dynamik: vielseitiges und ständig verändernde Erfahrung (Jahreszeiten; Tag und Nacht; fortlaufende Entwicklung von Beziehungen/Farm/Haus/Level/...; soziale Interaktion; zufällige Ereignisse/ Aufgaben/ Geheimnisse/ ...)
- Ästhetik/Feeling - emotionale Resonanz: Themen wie Freundschaft, Familie, Natur, Aufbau einer Umgebung/Farm/Haus/... > Spieler baut emotionale, persönliche Verbindung zum Spiel auf

From:

<https://www.gamesforfuture.de/wiki/> - **games for future**

Permanent link:

<https://www.gamesforfuture.de/wiki/doku.php?id=lisa&rev=1712592736>



Last update: **2024/04/08 18:12**