

Summerhouse

»MACHT
KLEINE SPIELE!«

Der deutsche Entwickler von Summerhouse verrät uns, warum Cozy Games so erfolgreich sind. Von Peter Bathge

Ein Spiel ohne Regeln, ohne Ziele: Das ist für viele Steam-Nutzer offenbar eine sehr attraktive Vorstellung. 100.000 von ihnen griffen nämlich bei Summerhouse zu, einem sogenannten Cozy Game. Das stammt aus Deutschland und ist in gewisser Weise ein Aufbauspiel: Ihr errichtet in einer von vier farbenfrohen Locations euer persönliches Traumhaus. Egal ob Wohnhaus, Café, Restaurant, Geschäft oder Hotel – in Summerhouse sind euren architektonischen Vorstellungen kaum Grenzen gesetzt, ihr klickt aus Bauteilen zusammen, was euch in den Sinn kommt. Dabei schaltet ihr neue Bauteile frei, Bewohner bevölkern nach und nach das vermeintliche Stillleben, aber letztendlich zählt nur, sich beim Spielen zu entspannen. Äußerst aufregend war der Launch dagegen für den Soloentwickler von Summerhouse, Friedemann. Wir haben den Berliner gefragt, was das Erfolgsgeheimnis des Spiels ist, ob er mit den guten Verkaufszahlen gerechnet hat und was die Zukunft bringt. Das Interview wurde per E-Mail geführt.

Überrascht von so viel Zuspruch

GameStar: 100.000 verkaufte Exemplare sind eine Hausnummer – hat dich der Erfolg überrascht? Mit was für Zahlen hättest du im Vorfeld gerechnet?

Friedemann: Mit dem Erfolg, den das Spiel gerade erfährt, habe ich ehrlich gesagt nicht gerechnet. Ich hatte Summerhouse als sehr kurzes, relativ persönliches Experiment gestartet und dachte, dass es ein großer Erfolg wäre, wenn 10.000 Leute es kaufen. Kurz vor dem Release konnte man dann schon absehen, dass es einiges Interesse an dem Projekt gab, aber selbst da habe ich mit ungefähr 20.000 verkauften Exemplaren in diesem Zeitraum gerechnet, nicht 100.000.

GameStar: Ändert sich für dich persönlich, finanziell oder arbeitstechnisch etwas durch den großen Erfolg von Summerhouse?

Friedemann: Für mich bedeutet der Erfolg von Summerhouse tatsächlich hauptsächlich

Unser Gesprächspartner

Friedemann ist ein deutscher Indie-Entwickler, der seit 2015 in Berlin lebt. Zu Beginn seiner Karriere studierte er Game Design und arbeitete als Concept Artist. Noch an der Universität gründete er 2017 mit zwei Freunden das Studio Grizzly Games. Ihr erstes Projekt Superflight hat heute zu 96 Prozent positive Steam Reviews bei mehr als 10.000 Bewertungen. Mit Islanders (94 Prozent positiv von mehr als 14.000 Reviews) und Pizza Possum (95 Prozent von 890) folgten zwei weitere Projekte in Kooperation mit Entwickler Coatsink, bis Friedemann schließlich Summerhouse als erstes Soloprojekt anging.



lich, dass sich erst mal nichts ändert. Ich kann weiter Spiele machen, meine Mietenzahlen und kreative Unabhängigkeit genießen. Das ist mir extrem viel wert, und ich bin sehr dankbar dafür. Ich glaube, ansonsten bleibt alles erstmal beim Alten, für ein echtes Sommerhaus reicht das Geld dann nämlich dann doch nicht.

Kuschelige Kreativität

GameStar: Was ist deiner Meinung nach das Erfolgsgeheimnis von Summerhouse?

Friedemann: Ich glaube, es ist die sehr spezifische Atmosphäre des Spiels, mit der viele Menschen sich verbunden fühlen. Man erkennt direkt in den ersten zwei Sekunden eines GIF oder Videos, worum es bei Summerhouse geht, und wenn

Spieler:innen sich das Spiel dann kaufen, machen viele die Erfahrung, dass sie etwas Schöneres bauen können, als sie es sich selbst zugetraut hätten.

GameStar: Was waren deine Inspirationen für das Projekt Summerhouse?

Friedemann: Die Hauptinspiration für Summerhouse waren meine Liebe zum Sommer und die unspektakuläre Alltagsarchitektur in abgelegeneren, ländlichen Regionen. Ich bin selbst auf dem Land aufgewachsen und habe oft mit Freunden die umliegenden Gebiete erkundet. Über dieses Gefühl wollte ich ein Spiel machen. Dann gab es natürlich Inspirationen von anderen Künstlern wie die Illustrationen von Kento Iida oder andere Spiele wie zum Beispiel The Block von meinem guten Freund und GrizzlyGames-Mitgründer Paul (Schnepf).

GameStar: Cozy Games und Spiele ohne Konflikt sind in den letzten Jahren sehr erfolgreich geworden. Kannst du das auf bestimmte Spiele und Trends in der Branche zurückführen, oder was ist deiner Meinung nach der Grund für diesen Boom?

Friedemann: Ich glaube, viele Spieler:innen genießen es, ein Spiel zu spielen, das ihnen ein sehr entspanntes, warmes Gefühl vermittelt, ohne zu viel von ihnen zu verlangen. Man kann in Summerhouse innerhalb von 15 Minuten etwas Schönes bauen und danach mit seinem Alltag weitermachen. Ich glaube, dafür gibt es mehr Nachfrage, als viele größere Studios denken.

GameStar: Summerhouse ist dein erstes Soloprojekt. Inwieweit hat sich die Arbeit daran von Spielen wie Superflight, Islanders und Pizza Possum unterschieden?

Friedemann: Allein an einem Projekt zu arbeiten, bedeutet, dass man noch viel klarer

»Das war eins meiner Ziele mit dem Spiel: Kreativität an einer bestimmten Stelle etwas zugänglicher zu machen, und ich bekomme viele Nachrichten, dass Leuten das viel Spaß macht.«



Musik und Optik vermitteln einen entspannten Vibe – perfekt zum Runterkommen nach der Arbeit.



Natürlich spielt auch der Preis eine Rolle: Summerhouse kostet gerade mal fünf Euro, zum Release war es sogar noch um 20 Prozent reduziert.



Ein Restaurant mit Bergblick? Kein Problem!

priorisieren und Features streichen muss, als es ohnehin bei Indie-Projekten der Fall ist. Die größte Herausforderung ist, das Spiel tatsächlich fertigzustellen, und man muss dem alle anderen Ziele unterordnen.

GameStar: Hättest du im Rückblick gerne etwas anders gemacht oder bereust du bestimmte Entscheidungen während der Entwicklung deines Spiels?

Friedemann: Ich bin im Großen und Ganzen tatsächlich ziemlich zufrieden mit der Entwicklung und dem Spiel. Natürlich gibt es immer Kleinigkeiten, die man hätte besser machen können (ich muss zum Beispiel dringend ein Tutorial nachreichen, das erklärt, dass man mit »H« das UI ausblenden kann!), aber bei diesem Projekt waren es zum Glück wirklich Kleinigkeiten.

GameStar: Hast du im Vorfeld mit Streamern zusammengearbeitet, und wenn ja, welche davon haben dein Spiel am meisten bekannt gemacht?

Friedemann: Die Zusammenarbeit mit Streamern hat für mich das Team bei Future

Friends übernommen. Die sind ein kleines Indie-Publishing-Team und haben mich mit Marketing und PR unterstützt. Im Vorfeld des Releases haben wir einige Streamer ausgesucht, die dann Zugang zu einer Vorabversion des Spiels bekommen haben. Lirik hat das Spiel auf Twitch gespielt, ich glaube, das war wahrscheinlich der Stream, der dem Spiel am meisten Aufmerksamkeit gebracht hat!

Zukunftsansichten und Ratschläge

GameStar: Was bringt die Zukunft – sowohl für Summerhouse als auch für dich? Welches Projekt möchtest du als Nächstes angehen, und hast du vielleicht schon konkrete Pläne, die du verraten kannst?

Friedemann: Ich habe einen kleinen Spieleprototyp, der mir schon seit einiger Zeit ziemlich in den Fingern juckt, an den werde

»Ich rede oft mit Freunden, die in den 90ern angefangen haben zu spielen, jetzt aber Familie und Kinder und/oder einen Vollzeitjob haben. Das verträgt sich einfach nicht immer mit der Intensität und Länge eines Sskyrim.«

ich mich jetzt wieder setzen. Mal schauen, was daraus wird. Ich will noch nichts Genaues verraten, aber die Idee hat wie Summerhouse viel mit meiner Kindheit zu tun.

GameStar: Welchen Rat würdest du anderen Entwicklern aus Deutschland geben, die noch nicht so wie du jetzt den großen Durchbruch geschafft haben?

Friedemann: Macht kleine Spiele! Fokussiert euch auf die kleinstmögliche Idee, von der ihr das Gefühl habt, ihr könnt das besonders gut, und setzt diese Idee sehr konsequent und visuell ansprechend um. Es gibt einen überraschend großen Markt für solche Projekte, und man kann so das finanzielle Risiko klein halten. Außerdem sinkt die Gefahr, sich in riesigen Traumhäusern zu versteigen, die nie fertig werden. Und: Macht genug Pausen, das fällt mir selbst immer noch schwer.