



dass jedes unserer gemeinsamen Projekte Spaß machen würde, und so erblickte Super Meat Boy das Licht der Welt. Wir wollten einfach ein Spiel machen, das nicht nur den Spielern Freude bereitet, sondern auch uns in der Entwicklung. Der Konsolen-Deal war unser großer Durchbruch und unsere einzige Chance, allen zu zeigen, wer wir sind und was wir können. Haha, nur kein Stress.

## Bau dein Werkzeug

**Tommy:** Wenn ich anderen Leuten erzähle, dass ich Engine und Tools selbst entworfen habe, fragen sie für gewöhnlich entsetzt nach dem Grund. Nun, einer der wichtigsten Gründe heißt Kontrolle: Wenn es um Programmcode geht, bin ich ein Kontroll-Freak. Ich möchte jedes Detail in meinem Code kennen. Nur so weiß ich, wo und wie ich Fehler beheben kann, wenn etwas kaputt geht. Außerdem bin ich Entwickler geworden, weil ich Spiele programmieren und nicht bloß skripten will. Jeder Aspekt meiner Arbeit macht mir Spaß, egal ob ich eine Engine entwickle oder Gameplay umsetze. Wir sind ein Indie-Studio und können machen, was wir wollen. Und da ich das Können für die Engine-Programmierung mitbringe, habe ich mich gerne dran gesetzt.

Die Entwicklung von SMB dauerte 18 Monate – von der ersten Engine-Codezeile bis zur letzten Zeile der Fehlermeldung, die ich kurz vor der finalen XBLA-Zulassung schrieb. Für ein Spiel mit so viel Inhalt, das von nur zwei Leuten gemacht wurde, ist das eine Rekordzeit, glaube ich. Das gelang uns nur durch mein enges Verhältnis zum Code, denn ich konnte jeden Bug umgehend aufspüren, egal wie gut er sich versteckte. Zudem nutzen wir für Super Meat Boy nur wenige Tools. Insbesondere der ins Spiel eingebaute Level-Editor war für uns unbezahlbar, weil er Edmund erlaubte, die Levels mit einer »What you see is what you get«-Mentalität zu entwerfen. Unser einziges anderes Tool war mein eigens programmierter Flash-Exporter. So konnten wir Eds erste Flash-Version von Super Meat Boy nutzen und den ganzen Kram wie Sound und Animationen in einem schnellen Export aus der Engine ziehen, wann immer wir wollten.



Das Jump&Run **Super Meat Boy** war sowohl auf Steam als auch auf Xbox Live Arcade ein Riesenerfolg. Edmund McMillen und Tommy Refenes bezeichnen ihr Spiel als »unser eigenes kleines Mario Bros.«.

## Habt Spaß, Leute!

**Edmund:** Zum Beginn redeten uns die meisten Entwickler ein, dass uns eine strenge Arbeitsumgebung dabei helfen würde, ernst genommen zu werden und Dinge geregelt zu bekommen. Das frustrierte Tommy und mich wirklich sehr. Ich erinnere mich an den Tag, als Nintendo uns in einer E-Mail nach Fotos und einer Entwickler-Biografie fragte. Wir fanden es verrückt, wie ernst sich eine Industrie nimmt, deren Ziel es ist, das Publikum zu unterhalten. An diesem Tag zogen Tommy und ich los, kauften uns die lächerlichsten Pullover und knipsten unsere Team-Fotos. Ich glaube, wir schickten auch eine total bescheuerte Entwickler-Biografie an Nintendo. Die wurde dann neben unserem Foto in ihrer Pressemitteilung abgedruckt.

Was ich damit sagen will: Unsere komplette Arbeitsumgebung bestand aus Spaß. Es war uns wichtig, dass wir genießen, was wir tun, und dass man die Liebe zu unserer Arbeit in Interviews und Videos, auf Messen und im Design selbst sehen kann. Während der Entwicklungszeit bauten Tommy und ich eine sehr enge Bindung zueinander auf, und genau das hat Super Meat Boy ausgedrückt. Wir hatten viel Spaß an der Arbeit und hielten unsere Gefühle keinesfalls zurück, wenn es darum ging, Entscheidungen zu treffen. Super Meat Boy war quasi ein Insider-Witz vom Schulhof, der komplett aus dem Ruder lief. Was SMB so attraktiv macht: Jeder Videospiele-Fan wird den Witz verstehen.

## Zurück zu den Wurzeln

**Edmund:** Tommy und ich wollten die Super-Mario-Formel neu auflegen, aber das haben wir natürlich nicht öffentlich gesagt. Mario ist unantastbar, und bis jetzt ist nichts auch nur annähernd an ihn herangekommen – aber als Designer wollte ich es wenigstens verzweifelt versuchen. SMB ist unser eigenes kleines Super Mario Bros. Aus design-technischer Perspektive hatten wir also eine sehr zuverlässige Basis, jedoch haben sich Videospiele in den letzten 20 Jahren stark verändert. Alles wurde leichter und zugänglicher, wirkliche Herausforderungen verschwanden. Wir wollten unbedingt den Schwierigkeitsgrad des Retro-Zeitalters zu-

**GameStar 02/2012**

Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.

**TEST SIEGER**

0,4 Sone Idle  
0,6 Sone Last

Intel Inside  
**CORE i5**

Noctua

## Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-  
oder ab 47,20 €/mtl.<sup>1)</sup>

**CT 05/2012**

Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.

0,3 Sone Idle  
0,4 Sone Last

Intel Inside  
**CORE i7**

Noctua

## Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- nVidia GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power CM 9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-  
oder ab 67,80 €/mtl.<sup>1)</sup>

Bestell-Hotline:

**0851-21553690**

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.  
Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

rückbringen, ihn aber zugleich neu erfinden. Der Frustraktor musste unserer Meinung nach unbedingt verschwinden, damit der Spieler nicht entmutigt aussteigt. Stattdessen sollte er das Gefühl bekommen, auch gewinnen zu können. Im Kern war unsere Idee sehr simpel: Wir entfernten Leben, reduzierten die Respawn-Zeit, hielten die Levels kurz und das Ziel immer im Auge. Außerdem sollte der Spieler ständig positives Feedback erhalten. Das ging so weit, dass er sogar das Sterben genießen konnte, da er am Ende des Levels all seine vorherigen Tode vorgeführt bekam. Dieses Feature sollte den Spieler daran erinnern, dass er durch seine eigenen Aktionen besser geworden ist. Es sollte ihm das Gefühl vermitteln, etwas Schwieriges gemeistert zu haben.

## Die Musik ist frei

**Edmund:** Danny Baranowsky ist ein großartiger Musiker. Einer der Gründe, warum seine Musik so gut ankam, liegt in unserer Arbeitsweise. Mir war von Anfang an wichtig, dass Danny die Rechte an all seiner für das Spiel komponierten Musik behielt. Ein Künstler strengt sich einfach mehr an, wenn das Resultat wirklich ihm gehört und ihn repräsentiert. Dannys Musik spiegelt zudem seine Person sehr gut wider. Sie ist manisch, besessen, komplex und quicklebendig. Diese Elemente wollten wir unbedingt für den Soundtrack haben. Deshalb gaben wir Dan-



ny die Freiheit, Musik zu erschaffen, die ihn stolz macht. Der Soundtrack war großartig – er beschleunigt den Herzschlag, begleitet jeden Aspekt des Gameplays und bleibt im Ohr. Das war nur möglich, weil wir Danny vertrauten, ihn als Künstler akzeptierten und ihn das machen ließen, was er so gut kann.

## Private Unkosten

**Edmund:** Wir können uns schlecht über unsere persönlichen Ausgaben beschweren, da sie unser größter Antrieb waren, das Spiel fertig zu bekommen. Aber in den letzten Monaten während der Entwicklung wurde der Geldmangel ein Thema. Es gab einen Zeitpunkt, an dem ich eine Gallenblasen-Notoperation benötigte, die ein 50.000 Dollar großes Loch in unseren Geldbeutel fraß, weil ich mir keine Krankenversicherung leisten konnte. Wir hatten kaum Geld. Sogar unsere Werbecomics für GDC und PAX existierten nur dank eines Tauschhandels: Meine Frau nähte Plüschfiguren, damit wir die Druckkosten bezahlen konnten. An mehreren Stellen in der Entwicklung war unsere Situation wirklich schlimm, aber ich kannte die ganze Armutskiste schon seit zehn Jahren, weswegen es auch ohne Geld klappte.

Ehrlich gesagt hatten wir sowieso andere, viel größere Sorgen.

**Tommy:** Ich war mal 800 Dollar im Minus. Es ist echt nicht schön, wenn du im 7-Eleven eine Coke Zero kaufen willst und deine Kreditkarte abgelehnt wird. Später stellte sich heraus, dass mich jede dieser Coke Zeros etwa 40 Dollar kostete.

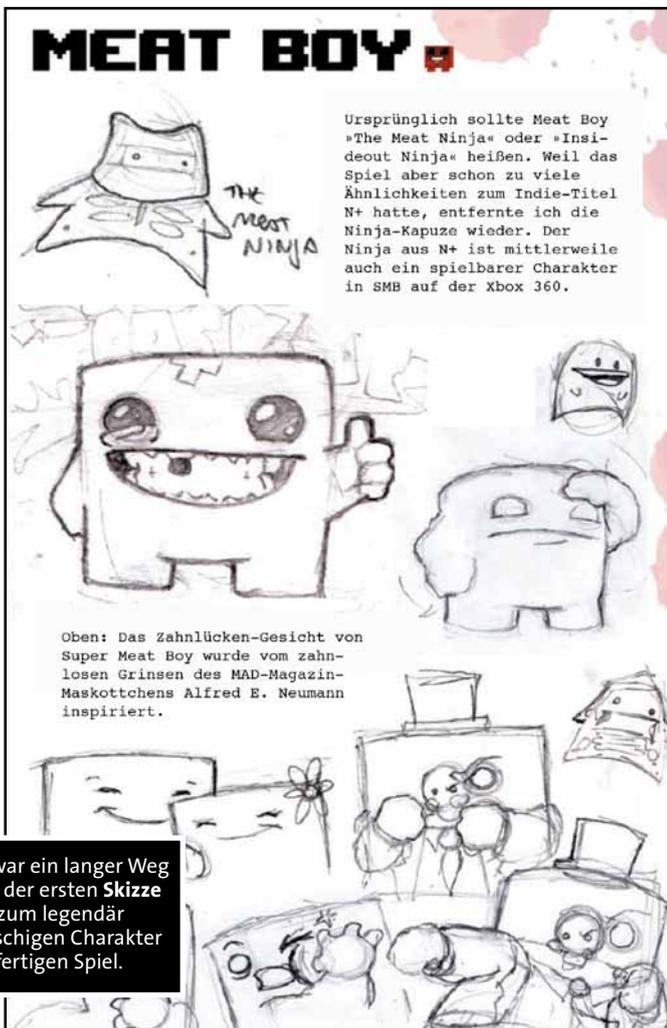
## Wii-so nicht?

**Tommy:** Als wir Super Meat Boy für WiiWare ankündigten, wollten wir eine Version mit maximal 100 Levels und ohne Cutscenes sowie freischaltbare Charaktere veröffentlichen. Wir planten nur eine simple Portierung des Flash-Games mit ein paar Extras, nicht mehr. Offensichtlich schossen wir schnell über unser Ziel hinaus – was nichts Schlechtes ist, da das Spiel genau unseren Vorstellungen entsprach. Bloß konnten wir diese Version auf keinen Fall mehr auf der Wii veröffentlichen, weil es fast unmöglich war, sich an die Maximalgröße von 50 Megabyte für WiiWare-Titel zu halten.

**Edmund:** Es stört mich immer noch, dass wir unser Spiel nicht für die Wii veröffentlicht haben. Ich wünschte, das hätte irgendwie geklappt. Nachdem WiiWare unmöglich wurde, wollten wir Super Meat Boy als Retail-Version für die Wii herausbringen. Leider gab es keinen Publisher, der die Wii zu diesem Zeitpunkt für eine kluge Investition hielt. Also schlossen wir das Kapitel ab.

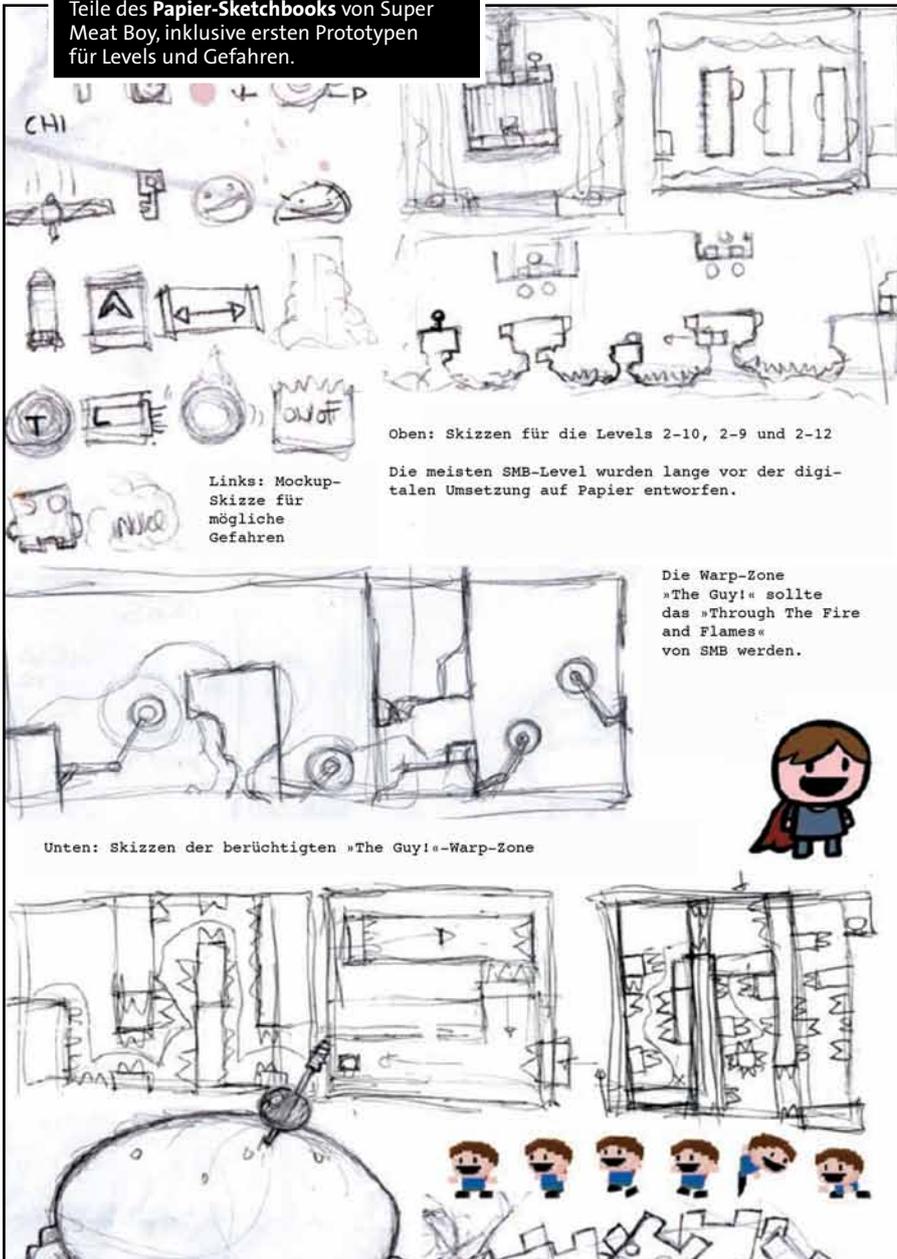
## Krisenmonate

**Edmund:** Unser Produzent bei Microsoft informierte uns im August 2010 telefonisch über eine Herbst-Werbeaktion, an der wir teilnehmen könnten. Zu diesem Zeitpunkt waren wir etwa vier Monate von der Fertigstellung des Spiels entfernt. Das war ein Problem, denn Super Meat Boy würde nur dann im Rahmen der Aktion veröffentlicht werden, wenn wir unsere Zulassung bereits innerhalb der nächsten zwei Monate bekämen. Die Deadline erschien uns unmöglich. Aber wenn wir es nicht in die Aktion schafften, müssten wir das Spiel in den Frühling schieben oder es selbst ohne Support durch Microsoft veröffentlichen – und so mit Verlusten rechnen.



Es war ein langer Weg von der ersten Skizze bis zum legendär fleischigen Charakter im fertigen Spiel.

Teile des **Papier-Sketchbooks** von Super Meat Boy, inklusive ersten Prototypen für Levels und Gefahren.



Oben: Skizzen für die Levels 2-10, 2-9 und 2-12

Die meisten SMB-Level wurden lange vor der digitalen Umsetzung auf Papier entworfen.

Links: Mockup-Skizze für mögliche Gefahren

Die Warp-Zone »The Guy!« sollte das »Through The Fire and Flames« von SMB werden.

Unten: Skizzen der berühmten »The Guy!«-Warp-Zone

Microsoft erklärte uns, dass alle an der Promotion beteiligten Titel eine exklusive Veröffentlichungswoche, viel Werbung, Reviews von Major Nelson und Präsentationen auf der PAX-Messe sowie anderen Events bekämen. Die Aktion sollte »Game Feast« heißen. Zu diesem Zeitpunkt waren wir fi-

nanziell in den roten Zahlen, die Herbst-Promotion war unsere einzige Hoffnung. Wir konnten SMB nicht in den Frühling schieben, und eine Veröffentlichung ohne die Unterstützung von Microsoft wäre Selbstmord. Also setzten wir alles auf eine Karte und versuchten, vier Monate Arbeit in der halben Zeit zu erledigen. Das waren die schlimmsten Monate meines Lebens. Der Druck und das Arbeitspensum überwältigten uns. Keiner hatte auch nur einen freien Tag, und jeder Arbeitstag war zehn bis zwölf Stunden lang. Zum Ende der Entwicklung hin schlief ich mehrere Wochen lang weniger als fünf Stunden pro Nacht. Im September hatte ich dann einen Nervenzusammenbruch. Ich dachte tatsächlich, ich wäre in einem Alpträumen gefangen, in dem sich der gleiche Tag ständig wiederholt.

**Tommy:** Weil wir so wenig Zeit hatten, entwickelten wir einige Features parallel zur Fehlerverfolgung. Jedes Mal, wenn ich den Rechner anschaltete und die Fehler-Datenbank überprüfte, war meine Arbeit vom Vorabend hinfällig. Ich beseitigte 100 Bugs in

Der **Steam-Verkauf** von Super Meat Boy erwies sich als überaus erfolgreich.



**PCgo** E-12  
sehr gut

0,3 Sone Idle  
0,5 Sone Last

intel inside  
**CORE i5**

noctua

**PC Go**  
05/2012

Der **Gamers Dream** ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

**Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro**

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GTX 560 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-  
oder ab 32,30 €/mtl.<sup>1)</sup>



0,4 Sone Idle  
0,6 Sone Last

intel inside  
**CORE i7**

HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG

**PCWELT TEST**  
Tempo-Tipp  
12/09

**PCWELT TEST**  
Top 10 Platz 1  
12/09

**Gamers Dream Revision 4.4 GX4**

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-  
oder ab 161,30 €/mtl.<sup>1)</sup>

Bestell-Hotline:

**0851-21553690**

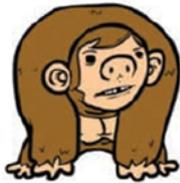
Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

<sup>1)</sup> Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

## Warum so schwierig?

Prozentuale Chance, dass der Spieler sterben wird) X (Strafe fürs Sterben) = Schwierigkeitsgrad

Je höher die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler sterben wird und je größer der Preis, den er dafür zahlt, umso schwieriger fühlt sich das Spiel an. Dieses Schema hat es zwar schon immer gegeben, allerdings hat sich das Ausmaß der Strafe in den letzten Jahren drastisch verändert.



**Donkey Kong:** Leben = 3, Strafe = Münze nachwerfen  
Das funktionierte gut, wenn's darum geht, Kindern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Doch der Trend zur münzlosen Heimkonsole machte diese Form der Strafe untauglich und eine neue Formel musste her: Das Ziel änderte sich von der High-Score-Jagd zum reinen Level-Fortschritt, und zur Bestrafung wurde der Spieler zurück an den Start gesetzt.



**Super Mario:** Leben = 3, Strafe = Neustart des Spiels  
Auf die Mario-Formel war Verlass. Doch für den Mainstream-Markt war die Strafe zu frustrierend. Spielefirmen wollten den Spielern die Möglichkeit geben, ihre Titel auch tatsächlich zu beenden. Anfang der 90er-Jahre wurde deswegen die »Continue«-Option für Jump&Runs eingeführt.



**Mario World:** Leben = 5 + Continue, Strafe = Kapitel-Neustart  
Weil sie die Spieler zu sehr frustrierten, verschwanden begrenzte Leben und Strafen mit der Zeit fast gänzlich. Der Schwierigkeitsgrad wurde so stark abgeschwächt, dass er irgendwann gar kein Thema mehr war.

Seit den frühen 2000er Jahren nutzt die Indie-Szene eine einfache und direktere Formel.



**Hardcore-Jump&Run:** Leben = Unendlich, Strafe = Level-Neustart  
Die komplette Entfernung der Lebens-Beschränkung erlaubte es Entwicklern, sich mehr um das Level-Design und die eigentliche Herausforderung zu kümmern. Der Neustart und die Bestrafung für den Verlust von Leben rückten in den Hintergrund und die Schwierigkeits-Formel änderte sich. Übers Sterben mussten sich die Spieler keine Sorgen mehr machen, denn die Zeit zwischen Tod und Neustart sowie die Länge des aktuellen Levels stellten fortan die Strafe dar.

Team Meat hat ausgiebig über den **Schwierigkeitsgrad** von Spielen gegrübelt. Der Grundgedanke: Der Frustrationsfaktor sinkt, wenn man den Spielern unbegrenzt viele Wiederholungsversuche erlaubt, damit sie das Level-Ziel nie aus den Augen verlieren.

der Nacht, sodass nur noch 50 Fehler übrig blieben. Als ich am nächsten Morgen aufwachte, musste ich mich wieder um 200 neue Bugs kümmern. Das ging wochenlang so. Ich fühlte mich krank, wütend und total gestresst. Meine besorgten Eltern brachten mir Essen, weil ich das Haus einfach nicht mehr verlassen habe. Ich sagte dauernd zu mir selbst: »Bitte stirb nicht, bevor das Spiel fertig ist!« Ja, darüber machte ich mir tatsächlich Sorgen. Ich fühlte mich miserabel, und mein Blutzucker hob komplett ab. Aber ich musste weiterarbeiten und jegliche Fehler aus dem Spiel entfernen. Keine Ahnung, ob mich das nun stärker gemacht hat oder nicht ... ich weiß nur, dass ich irgendwie überlebt habe!

**Edmund:** Wir versuchten beide, unseren schlechten Zustand vor dem anderen zu verbergen, damit wir uns nicht gegenseitig stressten und es so noch schlimmer machten, als es sowieso schon war. Es gab einige Nächte, in denen ich meiner Frau sagte, dass ich aufhören wolle. Dass ich das Spiel

Den Schwierigkeitsgrad eines Jump&Runs kann man meist mit einer sehr einfachen Formel berechnen.

nicht mehr machen wolle, dass es den Stress nicht wert sei und dass ich sämtliche Verluste für ein normales Leben in Kauf nehmen würde. Sie redete mir den Gedanken aus, ich ging schlafen, wachte fünf Stunden später wieder auf und wiederholte den gleichen Tag ein weiteres Mal.

## Das Xbox-Fiasko

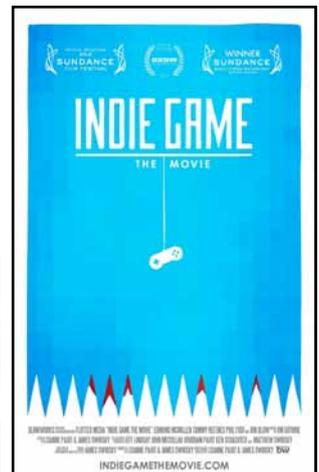
**Edmund:** Die Entwicklungsphase war endlich vorbei, Super Meat Boy heimste auf der PAX einige Auszeichnungen ein, und die Presse wurde auf uns aufmerksam. Viele Webseiten und Magazine bezeichneten Super Meat Boy als den Hit des »Game Feast« und den womöglich nächsten großen Indie-Titel. Das Management von Microsoft war davon allerdings nicht überzeugt. Vor der Veröffentlichung sagte man uns, unsere Grafiken seien zu grob und einfach nicht so auffällig wie die der »Game Feast«-Titel Comic Jumper und Hydrophobia. Wir machten uns ernsthafte Sorgen, als wir hörten, dass Microsoft uns weniger Verkäufe prognostizierte als Hydrophobia, dem ihrer Meinung nach zweitstärksten Spiel der Werbeaktion.

Die Prognose vernichtete uns noch mehr, als Hydrophobia veröffentlicht wurde und sich in der ersten Woche weniger als 10.000 Mal verkaufte. Sollte Microsofts Prognose stimmen, wären wir am Ende. Eine Woche später erschien Comic Jumper und erzielte ein paar Verkäufe mehr – aber immer noch zu wenige für XBLA-Maßstäbe. Einige Webseiten schrieben das »Game Feast« bereits als Reinfall ab. SMB erschien zeitgleich mit Costume Quest am 20. Oktober 2010. Es wurde vier Tage lang an dritter Stelle im Spotlight beworben. Die versprochenen Boni (exklusive Veröffentlichungswoche, #1 im Spotlight, Review von Major Nelson) bekamen wir nie. Stattdessen sagte man uns, dass wir im Spotlight höher platziert und generell stärker beworben würden, wenn wir eine hohe Metacritic-Wertung erzielen.

Am dritten Tag nach dem Verkaufsstart hatten wir bereits mehr Spiele verkauft als Hydrophobia und Compic Jumper innerhalb

## Indie Game: The Movie

Edmund McMillen und Tommy Refenes treten auch in Indie Game: The Movie auf. Der am 12. Juni im Internet – etwa auf Steam oder iTunes – veröffentlichte Dokumentarfilm zweier kanadischer Filmemacher begleitet und beobachtet Indie-Entwickler bei ihrer Arbeit. Neben den Super Meat Boy-Machern kommen Jonathan Blow (Braid) sowie Phil Fish zu Wort, der vier Jahre lang am Xbox-Live-Titel Fez gearbeitet hat. Ein filmisches Juwel für Freunde der turbulenten Indie-Szene.



Vor Super Meat Boy entwarf Edmund McMillen bereits das **Schwerkraft-Puzzlespiel Aether** (oben) sowie das Teerkumpen-Jump&Run Gish (unten).



von zwei Wochen gemeinsam, und Super Meat Boy avancierte zum am zweitbesten bewerteten XBLA-Spiel aller Zeiten bei Metacritic. Die Mundpropaganda war der absolute Wahnsinn! Nach bereits fünf Tagen verschwanden wir von unserem Spotlight-Platz und tauchten nie wieder dort auf. Wir bekamen weder ein Review von Major Nelson noch eine Erklärung, warum SMB zeitgleich mit Costume Quest veröffentlicht wurde. Man erklärte uns auch nicht, warum andere »Game Feast«-Spiele stark beworben wurden, wir aber nicht – und das, obwohl wir Microsofts Erwartungen in Verkäufen und Wertungen weit übertrafen. Am Ende waren wir verwirrt und fühlten uns ausgenutzt. Es war ein riesiger Fehler, dass wir uns so kaputtackerten für eine Werbeaktion, die uns letztlich nichts gebracht hat.

## Der PC-Stress

**Tommy:** Als Zwei-Mann-Team ist es hart, ein Spiel auf mehreren Plattformen zu veröffentlichen. Denn die Testdurchläufe legten uns einige Steine in den Weg: Gefühlt hatte ich eine große Auswahl an Testgeräten. Das begann mit den minimalen Systemanforderungen (einem Acer-Notebook) und ging bis zu einem leistungsstarken Quadcore. Eigentlich hatte ich an alles gedacht und organisierte sowohl ATI- als Nvidia-Grafikkarten. Aber das reichte nicht. Am Tag des PC-Starts überschwebten uns Meldungen über Bugs und Abstürze. Ich glaube, ich

beantwortete in den ersten Tagen des Launchs mehr als 2.000 E-Mails deswegen. Der Stress glich dem der XBLA-Krise – immer wenn ich etwas reparierte, ging etwas anderes kaputt. Es war wirklich nicht leicht, den stressigen XBLA-Launch und den PC-Launch im gleichen Monat zu bewerkstelligen. Im einen Moment fühlte ich den Erfolg, im nächsten Moment hielt ich mich für einen Versager. Und nahm mir vor, meine Spiele künftig ausgiebiger zu testen.

## Ein Traum von Steam

**Tommy:** Steam ist großartig. Das kann ich gar nicht genug betonen. Sobald wir einen Fehler im Spiel entdeckten, konnten wir binnen weniger Stunden ein Update aufspielen, das ihn behob. Dass Steam kein kompliziertes System für ein Code-Update erforderte, erleichterte uns den PC-Launch immens. Außerdem hören sie ihren Entwicklern zu. Wir durften ihnen Vorschläge machen, wie man die Verkäufe pushen könne – und im Gegenzug hörten wir ihnen ebenfalls zu. Die Zusammenarbeit mit Steam fühlte sich nie wie eine typische Publisher-Entwickler-Beziehung an. Wir fanden gemeinsam einen Weg, Geld zu erwirtschaften und ein tolles Game herauszubringen. Wir lieben Steam.

## Fleischiges Fazit

**Tommy:** Es ist schwierig, irgendeine Art von Schlussfolgerung zu ziehen ... Es gibt immer jemanden, der fragt: »Hey, wollt ihr mal eine ganz andere Reise antreten?« Und wir würden antworten: »Ja klar, klingt nach Spaß.«

**Edmund:** Und wenn du's dann ausprobierst, merkst du, dass es wieder die gleiche Reise ist. Es gibt keinen Preis am Ziel, und diesmal verlierst du auch noch die Kontrolle über deine Innereien. Ernsthaft: Ich durfte dieses Spiel mit einem Freund umsetzen, und deswegen war es seine Reise wert. Mit einer anderen Person an meiner Seite, die mir nicht so nahe steht oder einen anderen Humor hat, wäre die Zeit fürchtbar gewesen. Ich hätte das ganze Projekt später bereut.

**Tommy:** Das Spiel war den ganzen Stress schon wert. Wir starteten als zwei Typen, die keinen einzigen Titel im Portfolio hatten, und können nun von uns behaupten, das am zweitbesten bewertete PC-Spiel des Jahres 2010 mit weltweit mehr als 400.000 verkauften Exemplaren geschaffen zu haben. Dass wir insgesamt 15 »Game of the Year«-Auszeichnungen gewonnen haben, ist ein total surrealer Gedanke.

**Edmund:** Ein Spiel zu entwickeln, in das wir so viel von uns selbst gesteckt haben und das so viele Leute mögen, war wirklich eine Ehre. Wir sind der Beweis dafür, dass zwei Schulabbrecher ohne Geld einen Multiplattform-Hit erschaffen können und am Ende mit nur leichtem Trauma davonkommen.

Edmund McMillen / Tommy Refenes / **KK** / **GR**



## Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-  
oder ab 69,40 €/mtl.<sup>1)</sup>



## Office Dream Revision 4.1 Air

- Intel Pentium G840 @ ECO Green - Low Voltage
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro3
- Intel On Board Grafik des CPUs
- 500GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Cooler Master Centurion 5 II
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

ab € 649,-  
oder ab 21,00 €/mtl.<sup>1)</sup>

Bestell-Hotline:

**0851-21553690**

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

<sup>1)</sup> Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

## Making Games

Dieser Artikel stammt aus unserem Entwicklermagazin Making Games. Die aktuelle Ausgabe 04/2012 dreht sich um das perfekte Team: Wie gründet und organisiert man ein Entwicklerstudio? Und wie finde ich die richtigen Designer?

