

Die Erfolgsgeschichte von The Binding of Isaac

# Kellerkind und Nintendo-Schreck

Nicht einmal Entwickler Edmund McMillen glaubte an sein Indie-Spiel The Binding of Isaac. Trotzdem hat es sich über drei Millionen Mal verkauft. Wir erzählen die Erfolgsgeschichte eines ungewöhnlichen Spiels über einen Jungen im Keller. Von Benjamin Wojkuvka

**K**arrieresuizid!« So beschreibt Entwickler und Designer Edmund McMillen sein Indiespiel The Binding of Isaac. Allerdings bewusster Karrieresuizid.

McMillen legt es mit seinem kleinen Flash-Spiel geradezu darauf an, anzuecken, vor den Kopf zu stoßen und in letzter Instanz sogar zu scheitern. Dass der Erfinder von Super Meat Boy am Ende gnadenlos daneben liegt, kann man schon jetzt als Fakt verbuchen: The Binding of Isaac hat sich inzwischen über drei Millionen Mal verkauft.

## Eine Kindheit geprägt von Religion

Um zu verstehen, wie Edmund McMillen tickt, muss man einen kleinen Ausflug in die Kindheit und Jugend des Entwicklers

wagen. McMillen stammt aus einem schwierigen, stark vom christlichen Glauben und Schicksalsschlägen geprägten Umfeld. Die väterliche Seite seiner Verwandtschaft setzt sich nach Angaben des Entwicklers aus sogenannten wiedergeborenen Christen zusammen. Einerseits versuchen sie, den Glauben sehr streng zu leben, andererseits aber haben sie mit Alkohol- und Drogensucht zu kämpfen. Man predigt dem kleinen Edmund unter anderem, er käme wegen Magic: The Gathering und Dungeons & Dragons in die Hölle. Auf der anderen Seite steht seine Großmutter, die zwar auch sehr christlich ist, aber damit liberaler umgeht und den Jungen motiviert, seine Talente zu nutzen. Durch sie erst lernt McMillen, Religion als Teil seines Lebens anzuerkennen und zu schätzen.

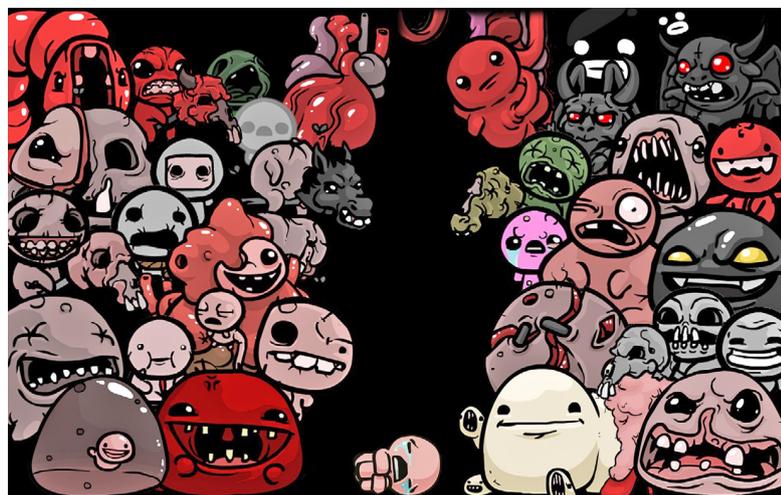
McMillen sucht allerdings bis heute noch immer Ventile, die ihn seine Kindheit verarbeiten lassen. Sein Mechanismus: anecken. Früh schon entdeckt er, dass seine Zeichnungen bei anderen die Reaktionen hervorrufen, die er sich wünscht: Verstörung, Unverständnis und Wut. Er malt tote Babys, Fäkalien, und alles, was sein direktes Umfeld aufregt. Er macht sich selbst zum schwarzen Schaf der Familie. Dieser künstlerische Ansatz zieht sich auch später durch seine Karriere als Entwickler. Er liebt es, zu verstören. Allerdings wird er sich mit seinem ersten großen Spiel Super Meat Boy selbst untreu. Seiner Frau zuliebe.

## Das sichere Super Meat Boy

Super Meat Boy erscheint im Oktober 2010 und ist ein sensationeller Erfolg. Kritiker und



Das Entwicklerduo von Team Meat: Tommy Refenes und Edmund McMillen (rechts)



Die zahlreichen Bosse und Mini-Bosse von The Binding of Isaac sind ein perfektes Beispiel für McMillems morbides Design.



Fans loben das Jump&Run als eines der besten seiner Art und heben es auf eine Stufe mit Super Mario. Super Meat Boy sprengt schon Anfang 2012 die Millionenmarke. Und trotzdem ist McMillen mit dem Spiel unzufrieden. Nicht, weil es schlecht, sondern weil es ein sicheres Projekt ist. Super Meat Boy eckt nicht an. Das Spiel um einen Fleischklops, der seine Freundin vor einem Fötus mit Doktorgrad retten will, wirkt dem Designer noch viel zu kalkuliert.

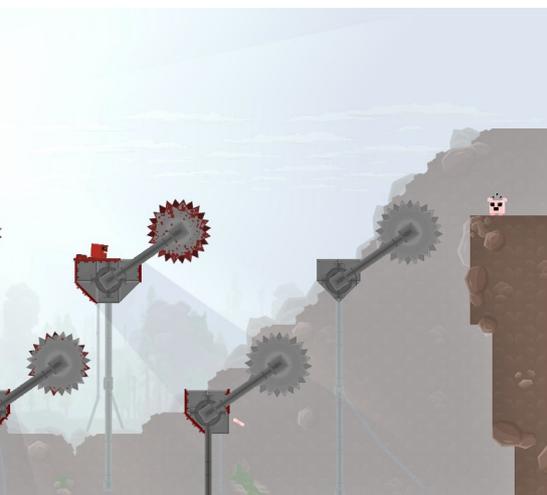
Aber er kann einfach nicht die Karriere seines Entwicklerkollegen und besten Freundes Tommy Refenes mit einem riskanten Projekt aufs Spiel setzen. Obendrein will er sich eine Existenz mit seiner Frau Danielle aufbauen. Super Meat Boy scheint dafür die beste Wahl: Das Jump&Run existiert schon eine geraume Weile auf der Flash-Spiel-Webseite Newsgrounds und erfreut sich dort großer Beliebtheit, als Microsoft als Publisher auf den Plan tritt. Der Rest ist eine Erfolgsgeschichte.

Der Fleischklops ist eine sichere Bank. Und auch wenn McMillen die Notwendigkeit eines Erfolgs für Super Meat Boy sieht und sich über das Ergebnis freut, so bleibt er doch innerlich unzufrieden. Sicherheit ist eigentlich das Letzte, was er will, stattdessen will er anecken und vor den Kopf stoßen. Wie schon einmal mit seinem Spiel Cunt (zu Deutsch »Fotze«) von 2008.

### Geschlechtsteile und Religion

Cunt stellt das genaue Gegenteil von Super Meat Boy dar. Es ist ein kalkuliertes Risiko. In Cunt schießt ein Penis Sperma auf eine Vagina, ganz im Stil des Arcade-Klassikers Galaga von 1981. Klar, McMillen will damit Aufmerksamkeit erregen und provozieren, wie er es schon in seiner Kindheit mit seinen Zeichnungen getan hat. Allerdings verfolgt er auch den Plan, sich einen Namen als (unbequemer) Entwickler zu machen. Die Rechnung geht auf: Ausgerechnet Microsoft öffnet seine Pforten und bietet dem Designer die Möglichkeit, Super Meat Boy für Xbox Live Arcade umzusetzen.

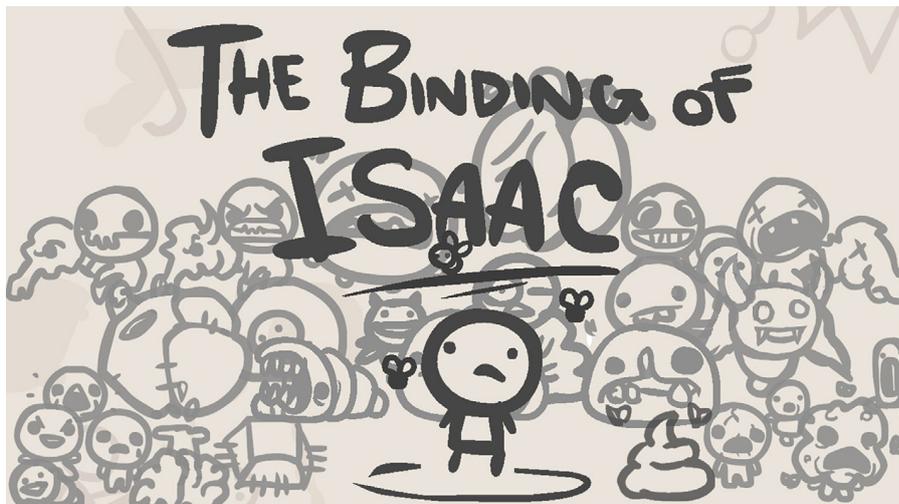
Mit der finanziellen Sicherheit, die Super Meat Boy vor allem seiner Frau und seinem Partner beschert, setzt sich McMillen an etwas, das mehr seinem Selbstverständnis als



Der Hardcore-Plattformer Super Meat Boy avancierte schnell zum Kassenschlager.



Edmund McMillen hat seine verstorbene Katze Guppy in The Binding of Isaac: Rebirth verewigt.



Das Intro von The Binding of Isaac wirkt dahingeschludert, aber das weiß der Designer selber.

Entwickler entspricht: The Binding of Isaac fällt in dieselbe Kategorie wie Cunt. Der Designer will sich komplett von den Zwängen eines Publishers und gesellschaftlichen Normen lossagen. In seinen Worten will er »ein spaßiges, kleines Spiel« machen, das »seiner Karriere schadet« und »Leute aufregen soll«. Das ist seine Belohnung für den Erfolg von Super Meat Boy: Sein Partner Tommy Refenes fährt in den Urlaub, Edmund McMillen zerstört seine Karriere. Zumindest glaubt er das. Und das Spiel um den nackten, kleinen Jungen, der von seiner besessenen Mutter in den Keller gejagt wird, wirkt vielversprechend. Mit seinen Tränen erledigt Isaac die grausamen Monster des Verlieses. An Zelda erinnernde Items verunstanen den Protagonisten nach und nach, aus einem kleinen Jungen wird ein Monster. Die Levels werden zufällig generiert, ganz wie es in Roguelikes üblich ist. Durch Permadeath hat der Spieler immer nur ein einziges Bildschirmleben, beim Game Over muss er komplett von vorne anfangen. The Binding of Isaac hat nicht nur ein Tabuthema als Grundmotiv (Kindesmisshandlung und ihre Folgen), sondern ist auch spielerisch eine harte Nuss.

Für McMillen wird The Binding of Isaac zu einer Auseinandersetzung mit dem Glauben. Als Grundlage nimmt er die bibelische Geschichte von Isaak, der von seinem Vater Abraham geopfert werden soll, um Gottes

Willen zu erfüllen. McMillen ändert die Figur von Isaak zu einem Jungen, in dem er sich zum Teil selber sieht: ein kreativer Geist, der mit den negativen sowie den positiven Seiten der Religion aufwächst. Ein ungewöhnliches Spiel eben. Vielleicht würde es für ein paar Leute zum Kult-Hit werden, denkt McMillen, in erster Linie soll es den Entwickler aber raus aus der Wohlfühlzone katapultieren, gar seiner Karriere schaden. McMillen will unbequemer Underdog sein und nicht »Everybody's Darling«. In erster Instanz klappt das sogar. Bei Nintendo.

### Konservatives Nintendo

Der Entwickler überlegt sich, auf welcher Plattform Isaac erscheinen könnte. Microsoft ist inzwischen wegen Vertragsquerelen rund um Super Meat Boy raus aus dem Rennen. Sony hat noch kein Herz für Indies. Da bleibt nur Nintendo, die mit ihrem E-Shop bereits ein gutes Händchen für kleine Indie-Titel bewiesen haben. Allerdings lehnt Nintendo The Binding of Isaac aufgrund der »fragwürdigen, religiösen Inhalte« ab, twittert der Designer.

Warum McMillen ausgerechnet zuerst beim auf familienfreundliche Unterhaltung spezialisierten Nintendo vorspricht, erklärt er nicht, man darf ihm aber durchaus Kalkül à la »Schaut her, für Nintendo ist Isaac zu hart!« unterstellen. Bemerkung am Rande: In Deutschland wird The Binding of Isaac



Trotz finanziellen Erfolgs war McMillen unzufrieden mit Super Meat Boy, weil es nicht anstößig genug war.

mit einem USK-Logo ab 16 eingestuft – wegen der »blasphemischen Botschaft«.

### Eine ungewöhnliche Verkaufsgeschichte

McMillen zieht mehrere Verkaufsmöglichkeiten für Isaac in Erwägung. Durch seine verhaltenen Erwartungen ist er sogar bereit, das Spiel an das amerikanische Kabelnetzwerk Adult-Swim für gerade mal 40.000 Dollar zu verkaufen. Das wäre für ihn in Ordnung, aber gemessen am Erfolg, den Isaac drei Jahre später verbuchen kann, ein läppischer Wert. Mehrere seiner Freunde und Bekannten reden auf den Designer ein, er müsse The Binding of Isaac auf Steam packen. Glücklicherweise ist Valve von dem kleinen Indie-Titel begeistert. Man empfiehlt einen Verkaufspreis von zehn Dollar. Weiterhin skeptisch senkt McMillen den Preis auf fünf. »Gott sei Dank für Steam«, twittert er.

Zu Beginn bestätigen sich die Erwartungen von Edmund McMillen. Trotz guter Rezensionen verkauft sich The Binding of Isaac nur mäßig. Die Reviews lesen sich größtenteils gleich: ein solides Roguelike, vielleicht zu knifflig für die nicht so Hartgesottene, aber kein Megahit wie Super Meat Boy. Isaac fliegt weitestgehend unter dem Radar und bizarrerweise bleiben die anstößigen Inhalte in den Rezensionen außen vor. Niemand fühlt sich vor den Kopf gestoßen. Immerhin spielt The Binding of Isaac innerhalb des ersten Monats über 40.000 Dollar ein.

McMillen ist zufrieden mit dem Ergebnis, aber auch ein wenig enttäuscht, immerhin nimmt niemand Notiz von der Absicht des Entwicklers, anzuecken. Vier Monate später kommt die Überraschung. Die Verkäufe ziehen drastisch an. McMillen kann sich diese Entwicklung nicht erklären. Es ergibt keinen Sinn und ist seinen Angaben nach »ohne-gleichen in der Spielegeschichte«. Aber letztes Endes kommt er dem Verkaufskatalysator auf die Schliche: Youtube.

### Das überraschende Erfolgsrezept

Zu Hochzeiten ploppen etwa ungefähr 200 neue Let's-Plays des Spiels am Tag auf. Das heizt die Verkäufe mächtig an. Anfangs sind es gerade mal 100 Einheiten, die pro Tag umgesetzt werden, Youtube steigert die Nachfrage auf 1.000. Innerhalb von neun Monaten knackt The Binding of Isaac die Millionenmarke und geht bis heute über drei Millionen Mal über die digitale Laden-theke. Die Youtuber lieben das immer neue Erlebnis, das The Binding of Isaac bietet. McMillen vermutet, dass es ein kollektives »Internetding« ist, alle Geheimnisse des Spiels zu lüften. Manche Fans werden dank Isaac sogar zu Internetberühmtheiten wie etwa Northern-Lion und CobaltStreak.

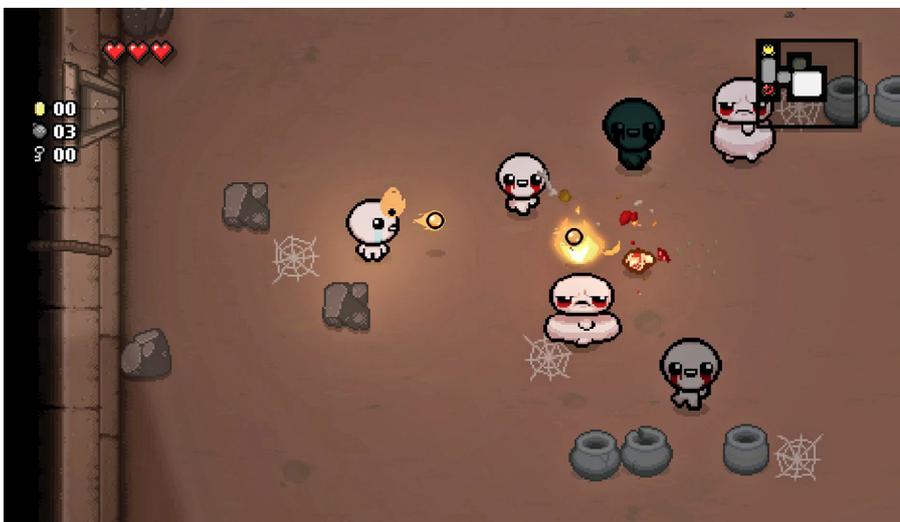
CobaltStreak hat inzwischen das Isaac-Publikum auf Twitch voll im Griff und verdankt dem Indie-Spiel seinen Ganztagsjob als Streamer. Er hat mit seinem Kollegen Richard Hammer sogar das Turnier »Balls of Steel«

gegründet: ein Rennen, in dem die besten Isaac-Spieler der Welt gleichzeitig gegeneinander antreten. Dank CobaltStreak und seine Mitbewerber ist The Binding of Isaac also mittlerweile eine Art E-Sport. Seltsam, wenn man bedenkt, dass es ein reines Single-Player-Spiel ist. Es sind die immer neuen Abenteuer und Herausforderungen, die The Binding of Isaac bietet. Die Regeln und das Gerüst des Roguelike locken die Fans, ihre Spielerlebnisse zu teilen und miteinander zu tauschen. Immerhin stecken 187 Secrets im Spiel. Nur wer alle findet, kriegt das Achievement »Platinum God«, das nur 2,9 Prozent aller Isaac-Spieler bis heute erreicht haben.

Aus McMillens »spaßigem, kleinen Flash-Spiel« ist mehr als nur ein Untergrundkult geworden – entgegen McMillens Einschätzung und Plan. Was McMillen zu denken geben sollte: Bis auf Nintendo hat bis heute niemand wirklich nachhaltig Notiz von oder Anstoß an den religiösen Inhalten genommen. Über die Gründe dafür lässt sich herrlich spekulieren: Sind wir zu abgehärtet? Das Spiel sieht zu abstrakt aus? Die Mechanik überlagert die Botschaft. Was es am Ende auch sein mag: Aus der Super-Meat-Boy-Belohnung ist eine eigene Erfolgsgeschichte geworden, die nun schon über drei Jahre andauert, Millionen von Spielern begeistert und sicher mit dem Remake Rebirth weitergeht. War wohl doch nichts mit dem Karrierezid, Herr McMillen. Das nächste Mal dann mehr anstrengen. Benjamin Wojkuvka



Im Flash-Spiel Cunt übernimmt der Spieler die Rolle eines männlichen Geschlechtsteils, das auf eine Vagina feuert.



In The Binding of Isaac: Rebirth gibt es Räume, die bis zu vier Mal so groß sind wie im Original.

## Indie-Game: The Movie

Die Dokumentation Indie-Game: The Movie kam ein Jahr nach The Binding of Isaac heraus. Der Film konzentriert sich auf drei Indie-Entwickler(-Studios): Polygon mit Phil Fish, Jonathan Blow und Team Meat. Der Film erzählt unter anderem die Erfolgsgeschichte und die Strapazen der Entwicklung von Super Meat Boy.

