

Making of Stardew Valley

DAS EINMANN-MÄRCHEN

Eric Barone wollte nur seine Programmierfähigkeiten trainieren. Und schuf den bisher größten Steam-Erfolg des Jahres. Von Jérémy Satin

Mit knapp 750.000 verkauften Exemplaren in einen Monat auf GOG und Steam ist Stardew Valley einer der schönsten Indie-Erfolge des Jahresbeginns. Es vereint Einflüsse von Harvest Moon, Rune Factory und Animal Crossing zu einem spielbaren Ausflug ins Grüne in der Haut eines Jungbauern (oder besser: eines Bauern-Anwärters). Das ist umso beeindruckender, weil hinter Stardew Valles keine Armee von Entwicklern steht, nein, nicht mal ein kleines Team: Stardew Valley ist das Ergebnis der Arbeit eines einzigen Mannes aus Seattle, Eric Barone alias »ConcernedApe«. Vier Jahre Arbeit hat ihn das Projekt gekostet, doch die machen sich nun mit einem Erfolg bezahlt, den Barone selbst nie für möglich gehalten hätte. Ein Portrait eines untypischen Entwicklers und seines täglichen kreativen Marathons.

Ein Fan macht ernst

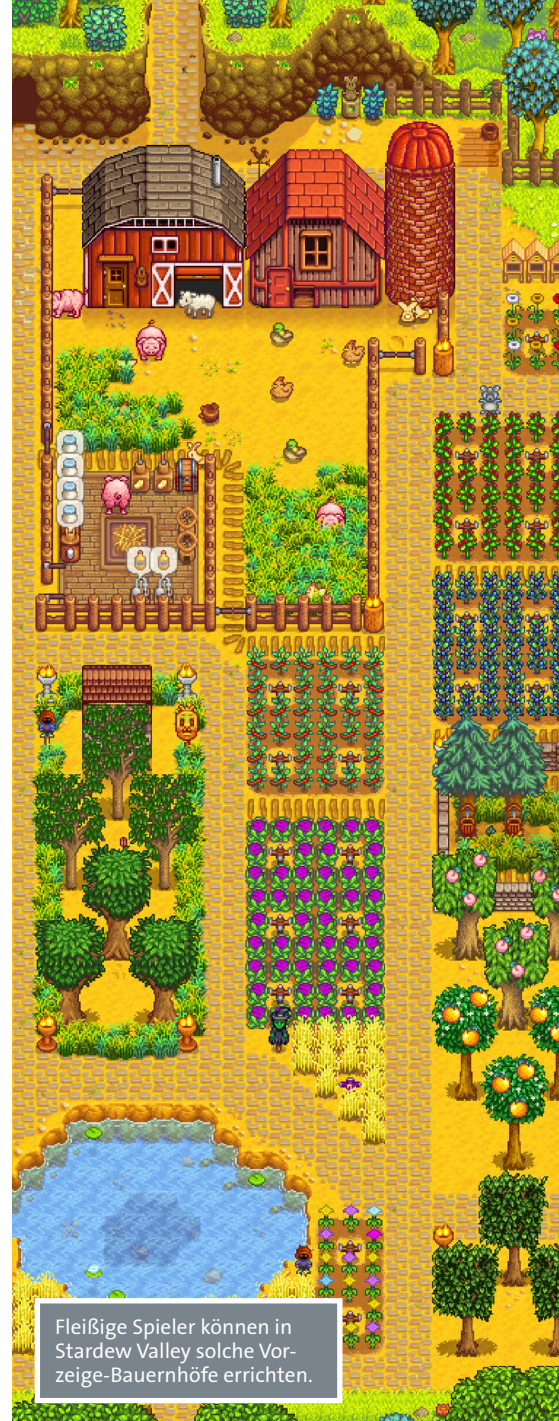
Als eingefleischter Fan der japanischen Aufbauspielerreihe Harvest Moon kann Eric Barone die Stunden gar nicht mehr zählen, die er mit den unterschiedlichen Episoden verbracht hat. Zwar schätzt er auch die aktuellen Teile für den Nintendo DS und 3DS, vor allem aber schwelgt er gerne in Nostalgie. Und zwar, wenn er an die Serienursprünge

auf dem Super Nintendo oder die legendären Ableger für den Gameboy Advance denkt. Als sein absolutes Lieblingsspiel nennt Barone den PlayStation-Ableger Harvest Moon: Back to Nature von 1999. Es ist kein Zufall, dass sich Harvest Moon und Stardew Valley bemerkenswert ähneln. In beiden Titeln spielen wir einen Charakter, der in sein Heimatdorf zurückkehrt, um die Farm seines verstorbenen Großvaters zu übernehmen. Da die Bewohner des Nachbardorfes unseren Vorfahren sehr gut kannten, ist es notwendig, mit ihnen Beziehungen aufzubauen, um ihr Vertrauen zu gewinnen und so neue Spielmechaniken zu erlernen. Sie bringen uns nämlich nur etwas bei, wenn sie uns mögen.

Also gut, Barone mag Harvest Moon; eine Leidenschaft, die er mit Hunderttausenden anderen Spielern teilt. Doch was trieb Barone dazu, ein ähnliches Spiel zu entwickeln? »Ich habe stets nach einem Spiel gesucht, das wieder die Essenz der allerersten Harvest Moons einfängt, aber ich hatte nie das Glück, eines zu finden. Deswegen entschied ich, es selbst zu versuchen. So lang ich mich zurückerinnern kann, habe ich meine Freizeit damit verbracht, zu kritzeln, zu musizieren, zu schreiben. Ich habe quasi alles gemacht, was man braucht, um ein Spiel zu entwerfen. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich nur noch nicht, dass ich es zusammenfügen konnte.«

Aus Hobbyprojekt wird Spiel

Wir befinden uns im Jahr 2012 in Seattle. Eric Barone, mittlerweile 24 Jahre alt, ist ein junger Mann, der kein einziges kommerziell erfolgreiches Spiel vorzuweisen hat. Um genau zu sein, hat er gerade die Uni verlassen, seinem Abschluss in Informatik in der Tasche. Bis auf einige kleine Amateur-Flashspiele, von denen ein Großteil niemals seinen Freundeskreis verlassen hat, hat Eric keinerlei Erfahrung mit der Entwicklung von Spielen. Um bessere Chancen bei der Jobsuche zu haben, feilt er an seinen Kenntnissen der Programmiersprache C. Und zwar, indem er damit Spiel im Geiste von Harvest Moon



entwickelt – nichts Großes, einfach ein bescheidenes Hobbyprojekt. Doch es wächst nach und nach zu dem Stardew Valley heran, das wir heute kennen. Eric erkennt das Potenzial seines Projekts und entscheidet, ihm von fortan viel mehr Zeit zu widmen. Obwohl er nicht über alle Fähigkeiten verfügt, die ein solches Projekt verlangt, stellt er sich der Aufgabe. Ein bisschen unwohl ist ihm dabei schon. »Als ich mit der Arbeit an dem Spiel begann, erschien mir die ganze Sache mehr als furchteinflößend«, erzählt er. Doch zugleich lernt er immer mehr dazu: »Während dieser vier Jahre habe ich versucht, nach und nach meine Kenntnisse in jedem Bereich zu verbessern, der für die Entwicklung eines Spiels notwendig ist. Und damit wuchs auch die Lust, absolut alles für das Spiel zu tun. Meine vorherige Arbeit erschien mir plötzlich ungenügend. Deswegen habe ich beispielsweise den gesamten visuellen Teil des Spiels zwei oder dreimal komplett neu entworfen, ebenso wie einen ganzen Batzen



Eric Barone entwickelte Stardew Valley zunächst als Hobbyprojekt.



Code und noch mehr Musik. Es gab wahrscheinlich vier oder fünf Versionen von Stardew Valley, bevor ich es letzten Endes auf Steam veröffentlicht habe.«

Die richtige Plattform

Interessanterweise will Eric Barone Stardew Valley zunächst erst über den Indie-Store von Xbox Live verkaufen. Für den PC möchte er es erst veröffentlichen, wenn er eine passende Plattform gefunden hat. Zu diesem Zeitpunkt tummeln sich viele kleine Teams in der Indie-Abteilung der Xbox 360, einer wahren Brutstätte für Talente. Doch dann startet am 30. August 2012 das Greenlight-Programm

Das Original

Dieser Artikel erschien ursprünglich auf unserer französischen Partnerseite Jeux-Video.com, wir veröffentlichen ihn mit freundlicher Genehmigung.



Wie alles begann: So sah 1998 das allererste Harvest Moon für SNES aus.



Eric Barones Lieblings-Harvest-Moon ist Back to Nature für die PlayStation.



Das aktuellste Harvest Moon ist der enttäuschende Mobile- und Social-Ableger Seed of Memories.

von Steam. Plötzlich können alle möglichen Spiele auf der Plattform vorgestellt und mit genügend Stimmen aus der Community direkt in den Produktkatalog gewählt werden. Eric sieht darin die perfekte Gelegenheit, Stardew Valley direkt an die Spieler und ein größeres Publikum zu bringen. Am ersten September 2012 wird Stardew Valley auf Steam registriert und verbucht bereits nach ein paar Tagen einen ersten Durchbruch: Die Kampagne ist erfolgreich.

»Ein Großteil der Spieler nahm mein Projekt wirklich begeistert an, weswegen ich mich entschied, meine ganze Aufmerksamkeit auf den PC zu verlagern«, erzählt Eric Barone. »Die Resonanz der Community führte auch dazu, dass das Projekt noch ambitionierter wurde.« Der Designer entscheidet sich rasch, die Entwicklung des Spiels ganz allein in Angriff zu nehmen, eine Aufgabe, die sich als nicht immer ganz einfach herausstellen wird. Für ihn ist das jedoch der einzige Weg, um die komplette Entscheidungsfreiheit zu behalten. Ohne fremde Einflüsse fällt es ihm zudem leichter, konsequent und bei der Sache zu bleiben. Denn er bleibt nicht auf einem Einzelaspekt wie etwa dem Design oder der Programmierung sitzen, sondern hat stets das große Ganze im Auge: Gameplay, Interface, Musikkomposition, Bugfixing und so weiter. Der Preis dieser Freiheit sind die ausufernden Arbeitszeiten, Barones Leben dreht sich nur noch um Stardew Valley.

Besser als das Vorbild sein

»An einem normalen Tag arbeitete ich wahrscheinlich zehn Stunden, und das an jedem Tag der Woche«, seufzt Barone. »Im Launch-Zeitraum waren es selten weniger als 15 Stunden.« Doch diese Investition zahlt sich schon früh aus, bereits im Februar 2013 wurde der britische Indie-Publisher Chucklefish Games auf Stardew Valley aufmerksam und schlägt Barone einen Vertriebsdeal vor. Der Designer willigt ein, und Chucklefish fügte Stardew Valley seinem sehr übersichtlichen Portfolio hinzu. Übrigens, falls die Firma jemandem bekannt vorkommt, dann durchaus zu Recht: Die Briten entwickeln zugleich Starbound, jenes Raumfahrer-Terraria, das Anfang 2014 auf dem Nichts zum Steam-Hit emporschießt, sich über zwei Millionen Mal verkauft und bis heute im Early Access stetig ausgebaut wird.

Chucklefish erkennt folglich schon früh das Potenzial des Titels. Und auch Eric Barone wird immer mehr bewusst, dass daraus etwas Großes entstehen könnte. Obwohl ihn seine Liebe zu Harvest Moon überhaupt erst zur Entwicklung des Spiels inspiriert hatte, weiß er, dass er es noch besser machen kann und muss – und zwar, indem er die Formel verbessert, die der japanische Entwickler Amccus im Jahr 1996 ausgetüftelt hat. So hat es bislang keines der Harvest Moons geschafft, eine Welt zu erschaffen, die von alleine reichhaltig genug war, um langfristig zu motivieren. Harvest Moon lebt mehr von



So sah eine frühe Version von Stardew Valley aus.



Unter Tage erinnert Stardew Valley eher an ein Rollenspiel wie Zelda.

seinen engagierten Fans als von seiner Komplexität. Das will Barone besser machen und fügt weitere Spielsysteme hinzu – etwa das Sammeln von Geld oder ein anständiges Crafting-System. So führt eines zum anderen, und das Projekt wird um die neuen Elemente bereichert, von denen Eric glaubt, dass sie für den Spaß an Stardew Valley sorgen: das Angeln, das Schmieden, die Suche nach Steinen, um sie ins Museum zu tragen, und vor allem die Dungeons. Diese unterirdischen Gebiete kann der Spieler nach Lust und Laune zwischen zwei Rübenanbauphasen erforschen. Im Grunde ähnelt Stardew Valley einer Mischung aus Erics zahllosen Harvest-Moon-Erlebnissen und anderen, prägenden Spielen seiner Kindheit, beispielsweise The Legend of Zelda. »Auf gewisse Weise stecke ich in der Vergangenheit fest«, bestätigt er. »Aber es ist eine Vergangenheit, in der die Welt der Videospiele kreativ und magisch war ... eine Wertschätzung dieses besonderen und unwiderstehlichen Gefühls des Staunens, das wir alle aus unserer Kindheit kennen.«

Der planvolle Träumer

Eric Barone ist also ein Träumer, aber keineswegs planlos. Als Gegenentwurf zur inzwischen verbreiteten Early-Access-Praxis entscheidet er sich, Stardew Valley nicht anzubieten, bevor es komplett fertig ist. Er akzeptiert keine einzige Spende und lässt niemanden im Vorfeld bezahlen. Das bedeutet



Grafik, Musik, Design: Eric Barone entwickelte das komplette Spiel im Alleingang.

nicht, dass Eric eine gewisse Distanz zu seiner Community wahren möchte, ganz im Gegenteil. Während der gesamten Entwicklung zeigt er sich sehr offen, sowohl in den sozialen Netzwerken als auch in Forendiskussionen, die mit Stardew Valley zu tun haben. Er ist Teil dieser seltenen Spezies von Entwickler, die sich regelmäßig die Zeit nehmen, auf Reddit auf die Fragen der Community zu antworten. Und das, während er zugleich versucht, sein Projekt vorwärts zu treiben.

Darauf angesprochen zuckt er mit den Schultern: »Meine Community-Strategie ist simpel: Ich habe keine. Ich denke, als Indie-

Entwickler sollte man vor allem man selbst sein und sich wie ein echtes menschliches Wesen verhalten. Ich benehme mich online genauso wie im echten Leben, behandle jeden mit Respekt und zeige mich so ehrlich und aufrichtig wie möglich.« Das klingt einfach, Eric Barone hat sich sein Pseudonym »ConcernedApe« jedoch nicht umsonst ausgesucht. »Concerned«, also besorgt und nachdenklich, ist er nämlich wirklich. Er durchdenkt jeden Aspekt seines Spiels, vom Gameplay bis zur Kommunikation mit den Spielern. Für die Zeit, die er jeden Tag opfert, um seiner Community zu antworten, werden Eric und Stardew Valley im Gegenzug mit unglaublicher Sympathie belohnt, wie man beispielsweise an den positiven Steam-Kommentaren sieht. Es lohnt sich, mit den Spielern zu sprechen.

Weiter, immer weiter

Nach vier Jahren erbitterter Arbeit erscheint Stardew Valley endlich am 26 Februar 2016 auf dem PC. Von Millionen ungeduldiger Spieler verfolgt, die es kaum erwarten können, endlich Hand anlegen zu dürfen, wird Stardew Valley binnen weniger Stunden zum Phänomen. Es häufen sich die positiven Kommentare und verkauften Exemplare. Und Eric Barone? Der sitzt weiterhin jeden Tag allein an seinem Projekt, ganz so, wie er es von Anfang an getan hat. Ein wunderbarer Erfolg, der fast zwangsläufig an den eines gewissen Toby Fox und Undertale erinnert. Doch das ist eine andere Geschichte. ★



In Stardew Valley gibt es auch Mysterien, immer wieder kommen wir an düstere Orte, an denen es nicht mit rechten Dingen zuzugehen scheint. Auf die Frage, ob es im Spiel noch Geheimnisse zu entdecken gäbe, antwortet Eric Barone zwei Wochen nach Release einfach: »Ja.«