



Postmortem: Team Meat's Super Meat Boy
포스트모템 (사후세계) : 팀 미트의 슈퍼 미트 보이

작성자 : 에드몬드 맥밀런, 토미 레펜스(Edmund McMillen, Tommy Refenes)
[오디오, 비즈니스, 게임 디자인, 포스트모템, 제작, PC, 콘솔/PC, 인디, 디지털 콘솔]

가마수트라 등록일 : 2011년 4월 14일

이번에 가마수트라에서 다시 출판된 포스트모템(사후세계) 게임 개발 잡지에서, 에드몬드 맥밀런과 토미 레펜스(Edmund McMillen, Tommy Refenes)는 스트림과 엑스박스 라이브 아케이드(Steam and Xbox Live Arcade)의 개발 과정에 관해 솔직히 논의했다. 이 과정은 폭풍처럼 하드코어 게임머들을 몰고 복고풍 활성화로 이끄는 차별절차로 뛰어드는 슈퍼 미트 보이의 대성공을 보여주었다.

내가 중학생 때 내가 생각하기에 최고의 비디오 게임인 디자인을 그리곤 하였다. 피가 넘쳐 흐르고, 거물들이 등장하고, 세상, 지옥과 저 세상 끝까지 넘나드는 불멸의 영웅이 나오는 스토리의 게임이었다.

그리고 내가 어른이 되어서는, 그 생각은 많이 변하지 않았다.

슈퍼 미트 보이 (Super Meat Boy)는 간단한 플래시 프로토 타입(Flash prototype)으로 생겨났다. 나의 온라인 친구 존과 내가 3주에 걸쳐 시간이 날 때마다 만들었다. 본격적인 콘솔 게임이 생겨나는 것은 물론이고, 내가 가장 즐기는 게임이 될 것이라고는 생각하진 못했다.

2008년 나는 마이크로소프트와 닌텐도에서 다운로드 서비스를 위한 제품을 만드는 것에 대해 연락을 받았다. 원래 마이크로소프트에서 나의 첫 번째 피치는 Gish 2이다. 그리고 닌텐도는 Aether(에테르)의 확장된 버전에 흥미를 갖고 있었다. 그렇지만 결정적 요인은 사실 우정의 기회에 의해 결정되었다.

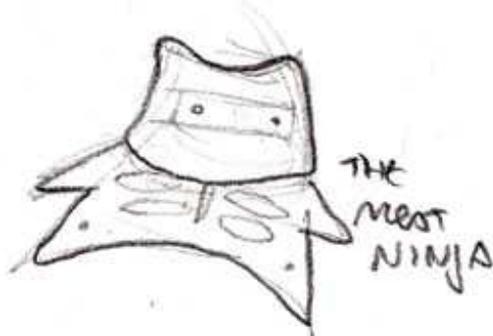
나는 토미 레펜스를 2008년에 만나서 수년간 많은 프로그램을 만들었고, 나의 과거 미술, 프로그래머 관계는 항상 약한 alien.한 상태였다. 토미와 함께 일하며 고등학교 때 친구와 어울려 다닐 때와 같았다. 나는 우리가 함께 일하는 어떤 것이든 무조건 재밌을 것이라는

것을 단번에 알게 되었고, 그렇게 슈퍼 미트 보이가 만들어졌다.

우리는 재밌는 무언가를 원했고 그것을 재밌게 만들었다.

이 콘솔 거래를 얻는 것은 기본적으로 우리에게 큰 휴식이고, 우리가 누구인지, 무엇을 할 수 있는지 보여 줄 수 있는 한 방이었고, 아무런 압박도 없었다.

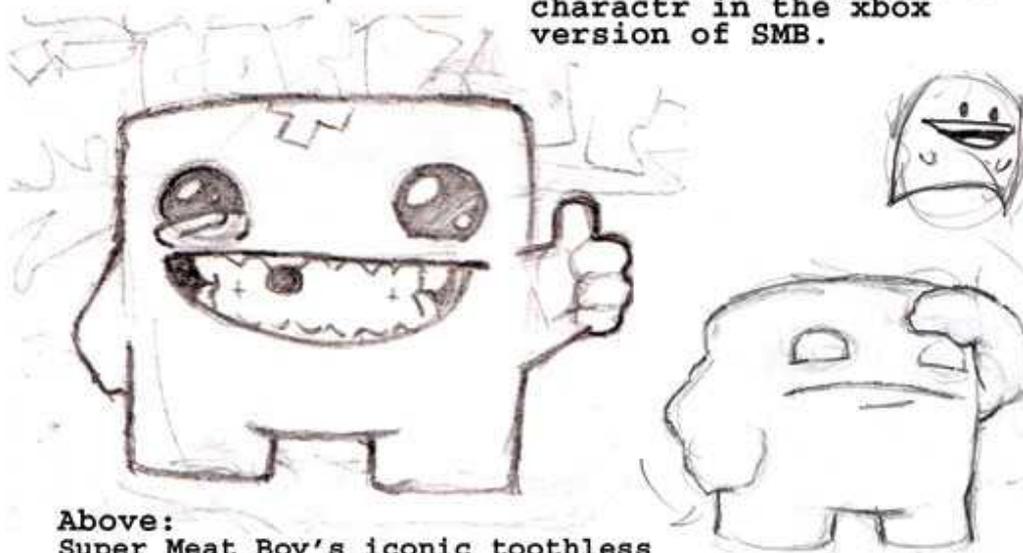
MEAT BOY



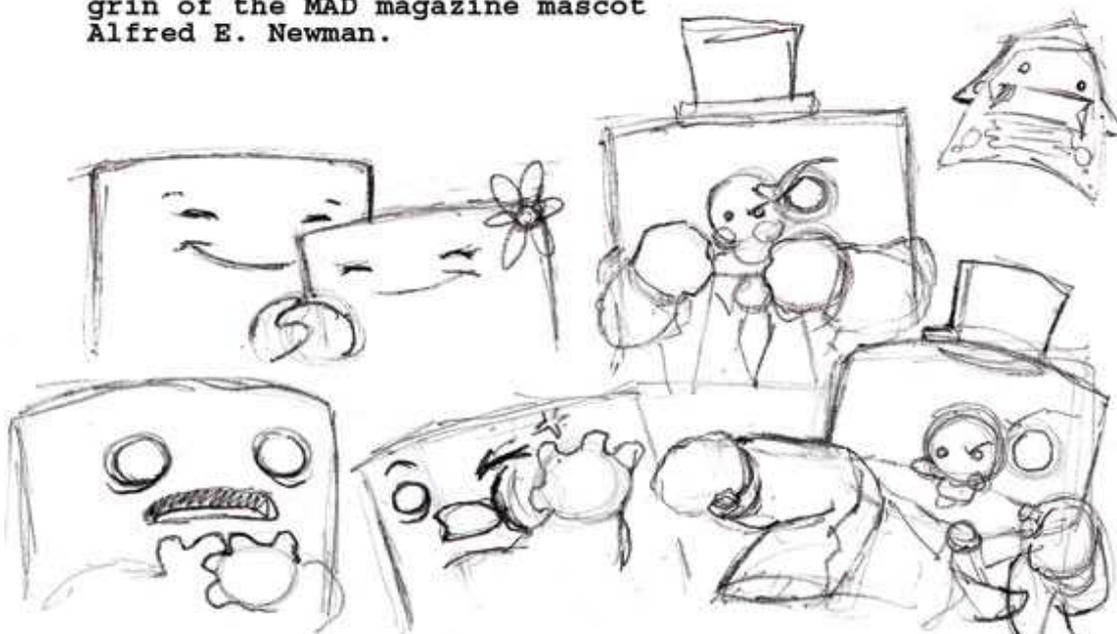
Originally Meat Boy's name was The Meat Ninja, or Insideout Ninja.

I removed his ninja hood because I felt the game already had too many similarities to the indie title N+.

The Ninja from N+ would later become a playable character in the xbox version of SMB.



Above:
Super Meat Boy's iconic toothless face was inspired by the toothless grin of the MAD magazine mascot Alfred E. Newman.



올바르게 한 일

1. 우리 자신의 엔진과 도구모음을 사용한 것

내가 대부분 사람들에게 엔진과 툴을 스스로 만들었다고 하면, 사람들은 보통 왜 그렇게 했느냐 물었다. 그렇지만 여전히 나는 우리 자신의 툴과 엔진을 만드는 것을 고수하였다.

가장 큰 이유는 통제 때문이다. 나는 코드에 관한한 통제하지 못하지 안 되는 통제광 같은 사람이다. 내 코드베이스에서 되는 모든 것을 이해하는 것을 좋아한다. 그런 방식에서, 어떤 브레이크가 있다면, 나는 정확히 어디서 어떻게 고쳐야 할지 알 수 있다. 또한 게임을 프로그램 한 것을 게임에 들어가 놓고 스크랩하지는 않는다. 나는 엔진에서 게임 플레이까지 모든 방면의 게임 프로그래밍을 즐긴다. 우리는 인디이기 때문에 우리가 원하는 것을 할 수 있고, 스킬 셋을 가지고 있기에 간단히 엔진을 즐기며 만든다.

슈퍼 미트 보이 개발은 엔진코드 첫 줄을 만드는 것에서부터 XBLA 인증을 위해 마지막으로 제출하기 전, 마지막 에러 메시지 코드를 쓰는 데까지 18개월 걸렸다. 나의 개인적 생각에는, 두 사람이 다양한 콘텐츠를 가진 게임을 만들기 위한 것이 기록하는 시간이라고 생각한다. 이렇게 할 수 있었던 이유를 정직히 말한다면, 버그가 발생할 때마다 그것이 얼마나 하드웨어를 낮추든 상관없이 즉시 해결했기 때문이라 여겨진다.

슈퍼 미트 보이는 많은 툴이 사용되지는 않았다. 인 게임레벨 에디터(In-Game level editor)는 매우 소중하다. 왜냐하면 “당신이 보는 것이 당신이 가진 것” 사고방식 수준을 만드는 능력을 에드먼드에게 제공하였기 때문이다.

가지고 있는 유일한 다른 툴은 오직 내가 만든 플래쉬 익스포터(Flash Exporter)이다. 기본적으로 모든 플래쉬 상징들(Flash symbols)을 하나의 구성으로 압축하고 애니메이션 정보와 사운드 신호를 보내는 스크립트였다. 이것이 에디가 처음 만든 맨 처음의 미트 보이의 모습이다. 우리는 사운드, 애니메이션, 그리고 필요시 쉽게 능숙하게 다룰 수 있는 엔진으로 모든 것을 하였다.

2. 디자인 환경

Edmund: 맨 처음 토미와 나는 경직된 근무환경으로 인해 좌절되었으나, 이 일에 진지하게 임하기 위해서는 이렇게 해야 할 필요가 있다고 대부분의 개발자들이 우리에게 말했다.

사진과 개발자 인물 약력을 부탁하는 닌텐도의 이메일을 처음 받은 날을 기억한다. 모두가 너무 진지하게 받아들여서 제정신이 아니었던 것 같다.

토미와 나는 가장 우스운 스웨터를 입고 스니어 포토샵에 쳐들어가 우리 팀 사진을 찍었다. 나는 제출한 약력도 좀 웃기다고 생각하는데, 언론기사가 이 사진 옆에 실려 있었다.



Tommy Refenes (왼쪽), Edmund McMillen (오른쪽)

내가 하려는 말은 모든 디자인 환경은 재미있어야 한다는 것이다. 우리가 하는 일을 즐기는 것은 항상 우리에게 중요했고, 인터뷰, 비디오, 컨벤션, 심지어 게임디자인을 통해 우리 일을 사랑하는 것이다.

토미와 나는 개발 과정 내내 결속력이 강하였고, 슈퍼 미트 보이는 그것을 표현해준다. 우리는 이 게임을 만드는 것이 재미있었고 우리가 내린 결론에 대해 그런 기분을 밀리지 않게 하였다. 슈퍼 미트 보이에 관해 호소하는 것이 그것들 중에 하나라고 생각한다.

3. 디자인 혁신의 기본으로 돌아가다

Edmund: 토미와 나는 마리오(Mario) 형식을 다시 만드는 시도를 할 것에 대해 이야기했었다. 우리는 공공연하게 진심으로 논의하지 않았다. 마리오를 건들지도 않고, 아무런 결론도 나오지 않았지만, 디자이너로서 나는 결코 적어도 시도할 것을 필사적으로 원했다.

슈퍼 미트 보이(Super Meat Boy)는 슈퍼마리오 형제이다. 만약 토미와 내가 마리오를 만들었다면 말이다. 만약 우리가 디자인 박사라면, 그 정도로 간단하게 했을 것 같다.

그러한 관점으로 볼 때, 우리는 현명한 디자인 아이디어를 가지고 있으나, 비디오게임은 지난 20년간 너무 많이 변해왔다. 어려움 따위는 문밖으로 내팽겨쳐 졌고, 모든 것에 접근성 있는 것으로 대체되어 쉽게 삭제되는 것이 진짜 도전이었다.

이것은 우리에게 시대를 거스르는 난관에 이르는 것이고, 또한 그 “난관”이란 아이디어를 재발명하는 것이었다. 게임을 하는 사람이 하다가 관두는 지경이 되지 않고 성취감을 갖게 하기 위해서는, 좌절과 난관은 무조건 제거 되어야 할 것으로 느껴진다.

이러한 생각은 매우 기본적이다. 삶을 제거하고, 시간을 줄이고, 수준을 낮추고 눈에 보이는 목표를 항상 갖는다. 이러한 정성 위에, 지속적으로 긍정적인 의견을 추가하고, 보상이 있는 완성에 이르게 된다. 그 재생기능은 플레이어가 이전보다 나아지고 있는 것을 기억시켜주는 방법이고 어려운 것을 해내는 성취감을 강화되는 방법이다.

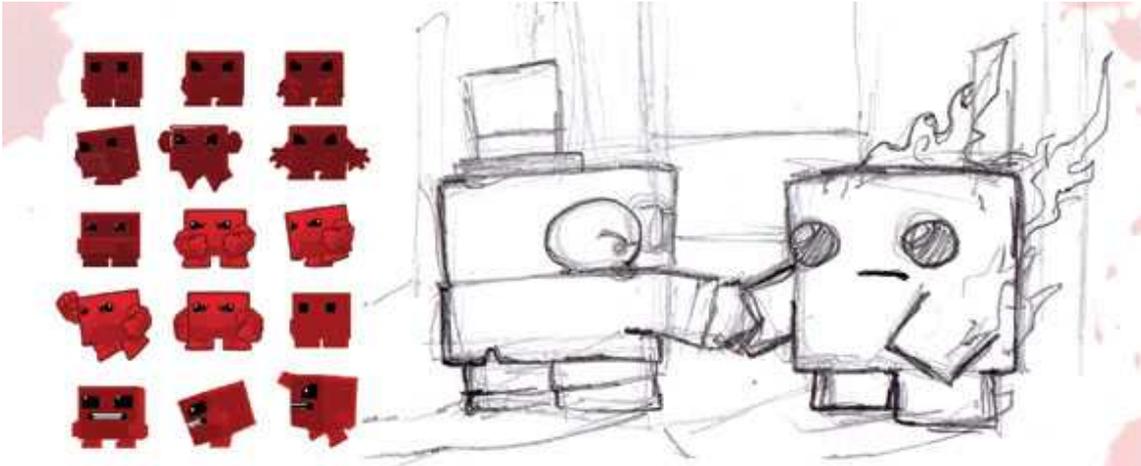
4. 사운드 트랙

Edmund: 대니는 놀라운 음악가라고 생각한다. 그렇게 생각하는 이유 중에 하나는 슈퍼 미트 보이(Super Meat Boy)에 장면 배경으로 깔린 그의 음악이 너무 잘 어울리기 때문이다.

처음부터, 나는, 대니가 게임을 위해 그가 만든 모든 음악에 권리를 가지고 있다고 생각하고 이를 중요시 하였다. 나는 논리적으로, 아티스트가 그 자신을 표출한다고 느꼈다면 그의 작품에 더 쏟는다고 생각한다. 우리는 대니가 그의 작품에서 100퍼센트의 수익을 받을 수 있길 원했다. 그렇게만 된다면 그것이 그에게 개인적으로 좋은 투자가 될 것이다.

대니의 작품은 그 자신으로부터 나온다. 광적이고, 강박관념에 사로잡혀, 복잡하고 판 찬 인생이다. 이것이 슈퍼 미트 보이(Super Meat Boy) 사운드 트랙으로 원했던 모든 요소이다. 어떤 지시도 필요 없이 쉽게 대니는 자신 있게 그의 음악을 만들도록 했다.

슈퍼 미트 보이(Super Meat Boy) 사운드트랙은 게임에 아주 근사하게 첨가되었다. 그것은 당신의 심장을 더욱 뛰게 한다. 게임플레이의 모든 측면의 보충해주고, 당신에게 음악이 머물게 한다. 그가 하고 싶은 대로 하도록 두는 이유는 바로 대니를 아티스트로서, 존중하고 신뢰하는 방법이라 믿는다.



Meat Boy's character design went through quite a lot of revisions when he made his way from the web to console, most were quite horrible...



Above:
Example of what would happen if SMB had Sequels.

Left:
Sketch of the cover of issue 2 of the SMB comic series. A play on Tales From The Crypt.

5. 스트림

Tommy: 스트림은 아주 훌륭하다. 나는 스트레스도 많이 받지 않았다. 코드를 업데이트하기 위해 다른 시스템에서 하는 것보다, 뛰어나오는 버그를 몇 시간 안에 업데이트를 빨리하는 능력은 전체 PC 시작을 훨씬 쉽게 만들어주었다.

또한, 스트림은 개발자의 말을 들어준다. 그들은 우리가 제안할 때, 반대로 우리가 판매를 추진해야하는 방법에 대한 그들의 말을 듣는다. 스트림과 일하는 것은 제작자/개발자 관계 같은 느낌이 결코 아니다. 돈을 잘 버는 상호 관계 같은 느낌이고, 바로 거기에 최고의 게임이 있다. 우리는 스트림을 사랑한다.

잘못 한 일

1. 개인 지출

Edmund: 게임을 만들어지기 위한 거대한 동기가 되기 때문에, 우리 지출이 꼭 잘못된 것이라고 말하기는 어렵다. 그러나 개발 마지막 몇 달간 문제가 되었다.

나는 건강보험료를 낼 수 없었기에, 나는 5만 불을 응급 담낭수술에 써야했다.

우리는 돈이 전혀 없었다. 바터 시스템으로 얻은 GDC와 PAX를 위해 모든 만화를 프린트해야했고, 나의 아내는 프린트 값을 대신해 내기위해 새로 생긴 가게에 팔기위한 플러시 장난감을 만들었다.

개발의 여러 중요한 상황에서 꽤 비참하고 긴박했다. 그러나 지난 10년의 가난한 생활에서 솔직히 큰 문제없는 날이 없었고, 갈수록 큰 문제가 생겨 걱정스러웠다.

Tommy: 은행에 800불이 마이너스로 있어서, 7-Eleven에 콜라를 사서 갔다가 거절당한 적도 있고, 나중에 보니 다이어트 콜라 하나 사먹을 때마다 이자가 붙어 40불이 든 셈이 되었다.

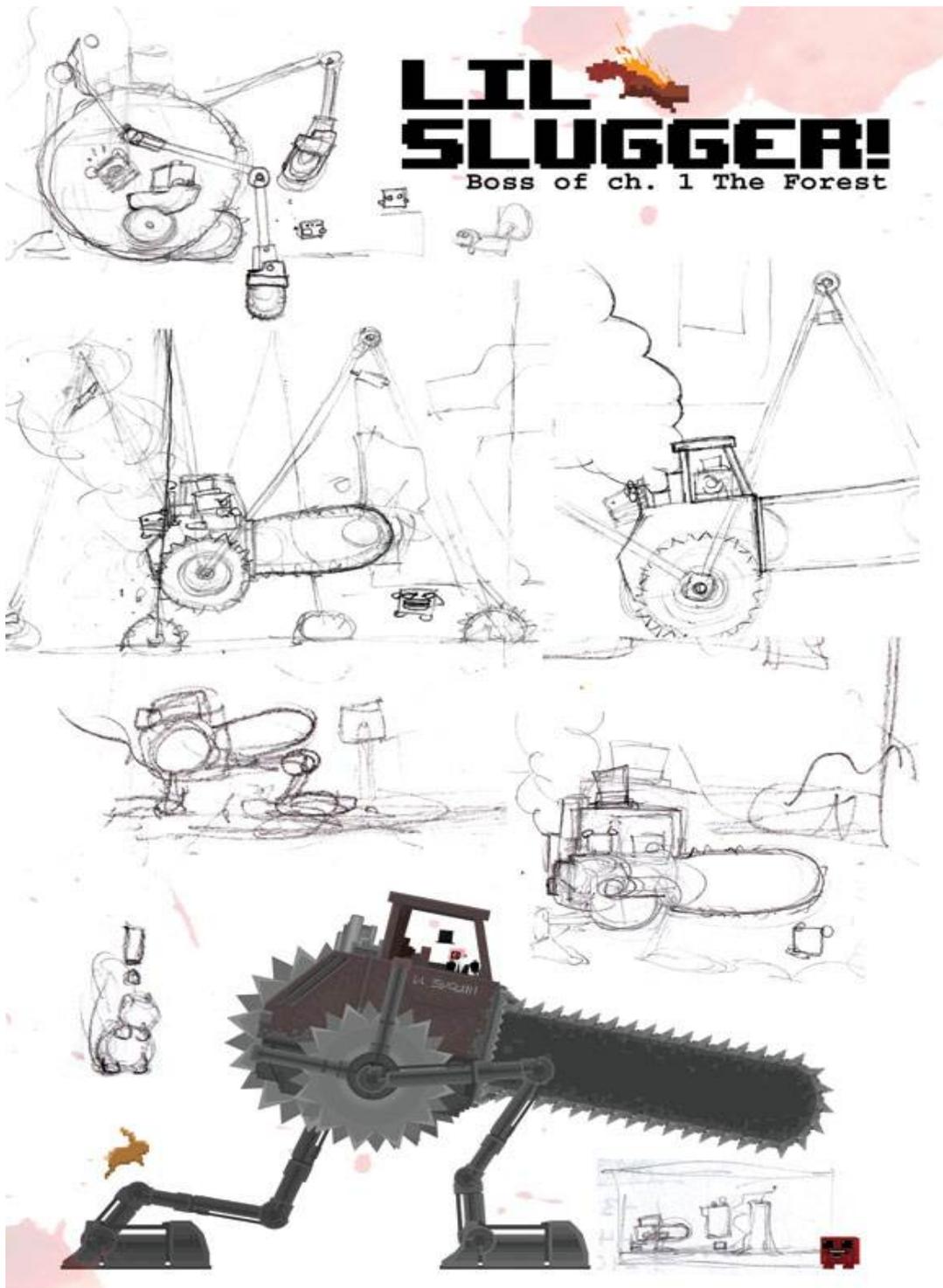
2. 위 웨어(WiiWare) 시각을 잃다.

우리가 초기에 위 웨어(WiiWare)를 위해 슈퍼 미트 보이를 소개했을 때, 최대 100 레벨을 계획 했었고, 제지하는 캐릭터도 없었다. 몇 명의 엑스트라와 그 외에는 아무것도 없는 플래쉬 게임의 골은 포트를 계획했다. 우리는 분명히 실행했으나 나쁜 상황은 되지 않았다. 우리가 만들기 원한 게임을 만들었기 때문이다. 안 좋은 부분은 우리가 위(Wii)에서 게임을 가능하게 할 수 없는 부분이다.

게임을 만들고 거기에 무언가 더하면, 위 웨어(WiiWare)의 크기 제한 안에 맞추기 위해서는 거의 불가능하다는 것이 분명했다. 그러나 50MB로 줄이면 게임을 구성하는 많은 내용물을

제거해야 한다는 뜻이 된다.

Edmund: 위(Wii)에서 나오지 않는 것은 나를 여전히 괴롭혔다. 그리고 해낼 수 있기를 소망했다. 위웨어가 불가능하게 된 후로, 위(Wii) 소매상에 슈퍼 미트 보이를 제작발행하려고 조사했다. 그러나 슬프게도, 우리가 만나본 제작자 중에는 이런 똑똑한 투자를 할 사람이 하나도 없었다.



3. PC 실행

Tommy: 두 사람이 팀으로 여러 가지 플랫폼 상에서 게임을 하는 것은 꽤 힘든 일이다. PC launch는 실험 때문에 약간 불안정하다. 나는 다양한 범위의 테스트 기계를 가졌다고 여겼다. 최소 스펙(에이서 넷북)에서 우둔한 쿼드코어까지 범위였다. 내 생각엔 내가 모든 것을 망라할 수 있다고 여겼다. 나는 ATI 카드와 NVidia 카드를 가지고 있다. 분명히 이것은 충분하지 않았다.

PC launch하는 날 우리는 컴퓨터작업 시작, 중단 등에서 수많은 버그와 크래시가 넘쳐났다. 처음 시작하는 며칠 동안 2천개 가량의 이메일에 답신했던 것으로 기억한다. XBLA 실행을 위해 일하는 동안도 거의 상황은 비슷했던 것 같다. 어딘가 늘 고장 난 것 같았고 매번 내가 고치는 작업을 하였다.

XBLA 실행에서 PC 실행을 하는 같은 한 달 동안해서 스트레스가 심각했다. 실패 감 직후 성취감을 연이어 느끼곤 하였다. 다음 게임을 위해서는 더욱 광범위한 컴퓨터 테스트를 할 것이다. 그리고 아마 실제로 테스트를 전문으로 하는 회사로 맡길 것 같다.



4. XBLA 실행을 위한 결정적인 마지막 두 달

Edmund: 2010년 8월말 경, 우리는 마이크로소프트의 프로듀서로부터 전화연락을 받았는데, Summer of Arcade. 와 유사한 가을 프로모션을 할 것이라는 설명이었다. 이 시점에서, 지금까지 해온 것에서부터 약 4개월 걸렸고, 프로모션을 하는 동안 발매하기 위해서는, 두 달 안에 certification을 통과해야만 하였다.

주어진 마감 날이 거의 불가능하게 보였다 우리는 가을 프로모션에 들어가지 못한다면, 내년 봄까지 미루어 별 도움을 받지 못하고, 큰 손실의 위험을 안고 우리 스스로 게임을 발매해야 할지도 모른다고 들었다. 마이크로소프트는 프로모션에서 모든 게임을 특별히 발매 시작하는 주간을 갖고, 아주 주목받는 광고를 하며, 메이저 넬슨(Major Nelson)도 이를 평론할 것이라고 설명했다. 그리고 또 PAX와 다른 이벤트에서도 선보일 것이라는 하였다. 이번 프로모션은 게임의 축제라 해도 과언이 아닐 정도였다.

이 시점에, 우리 둘 다 재정적으로 적자상태에 놓였었고, 가을 프로모션에 못 들어간다면 우리에게 아무런 희망도 없는 것처럼 보였다. 우리는 봄까지 미룰 수 없고, 마이크로소프트의 도움 없이 발매하는 것은 자살 행위와 다를없는 것이라 여겼기 때문에, 두 달 안에 4개월 분량을 할 수 있는 팀을 갖도록 하여 할 수 있는 모든 시도를 하였다. 그 두 달 동안은 내 인생의 최악의 시간이 되었다.

이러한 압박과 업무량, 개발에 관한 스트레스는 극도로 넘쳐났다. 그 두 달 동안, 우리 둘 다 하루도 쉬는 날은 없이, 하루에 10-12시간 매일 일하였다. 개발의 마지막부분에는 매주 5시간이하로 밖에 못 잤다. 내가 가을에 몰락하는 상황이 될지도 모른다는 생각에 매일 반복되는 악몽을 꾸었던 것을 기억한다.

Tommy: 우리는 시간에 압박에 있었기 때문에, 기본적으로 버그를 체크하는 동안 기본적 구성을 개발하였고, 그것은 매번 컴퓨터를 켜서 버그 데이터베이스를 확인하였다. 밤마다 나는 100개의 버그를 고치는 일을 했고 나중에 50개로 줄이고 다음날엔 일어나 또 200개의 버그를 고쳤다.

이러한 상황은 몇 주간 지속되었다. 나는 몸이 아프고, 화도 나고, 스트레스도 엄청 났다. 내가 문자 그대로 집을 두 달간 비운 상황이어서 내 부모님은 오셔서 저녁을 사주시곤 하였다. 나는 스스로 “게임이 완성될 때까지 죽으면 안 돼.”라고 스스로에게 되뇌이며 말하곤 하였다. 왜냐하면 그것이 진짜로 내 문제로 여겨졌기 때문이다. 나는 비참하게 느껴졌고, 혈당은 높아졌으나, 나는 완전히 버그가 뛰어나올 때마다 때려잡아야만 했다. 그것이 나를 더욱 강하게 만든 건지는 모르겠지만, 어쨌든 내가 아는 한, 나는 살아남았다.

Edmund: 더 이상의 다른 스트레스가 발생하는 것을 피하기 위해 우리 둘 모두 다른 일들은 피하려고 애쓰며 그 자리에 있었다.

나는 여러 날 밤마다 나의 아내에게 “나는 다 해냈어. 더 이상 게임은 만들고 싶지도 않아. 가치가 없는 일이야” 라고 말하고 했지만, 곧 다음날이면 꾸벅 인사하며 다 잊은 것처럼 정상적인 생활로 돌아오곤 했다. 매일 나는 자러가서 5시간 후에 일어나서 똑같은 날을 다시 반복하곤 했다.

5. XBLA 실행

Edmund: 개발은 끝나고, 슈퍼 미트 보이는 PAX에서 몇 개의 상을 수여했고 언론은 우리를

주목하기 시작하였다. 많은 웹사이트와 잡지들은 슈퍼 미트 보이가 축제에서 히트를 쉽게 쳤다고 했고, 아마 다음 번 인디도 성공을 이룰 것이라 했지만, 마이크로소프트와의 사업에는 확신하지 않고 있다.

우리의 가격이 너무 높고, 시각적으로도 너무 거칠고 간단해서 다른 게임 축제에서 게임 코믹 점퍼(Comic Jumper)와 하이드로포비아(Hydrophobia)가 사람들의 눈을 사로잡지 못할 것과 유사할 것이라 듣기도 하였다. 우리는 축제에서 두 번째로 가장 높은 총액이었던 하이드로포비아 보다 낮지 않은 가격에 충분히 팔 수 있다고 계획했기에 그러한 정보를 들었을 때는 심장이 멎을 것만 같았다.

하이드로포비아가 시작되었을 때 첫 주간에 대략 주도적 위치에 있는 거의 만 명의 플레이어가 와있었고, 이번 계획은 더욱 더 영혼을 짓누르는 것이 되었다. 만약 마이크로소프트의 계획들이 옳다면 우리는 망한 것이었다.

한 주 후에, 코믹점퍼가 그보다 더 나은 숫자의 대중의 반응을 받으며 시작되었고, XBLA 기준보다는 여전히 낮은 수치였다. 그 게임 축제는 폭탄은 맞은 것 같으며 실패한 것으로 몇 개의 웹사이트들은 기사를 쓰기도 했다.

슈퍼 미트 보이는 Costume Quest에 따라 10월 20일에 시작되었다. 4일 동안 3위로 주목을 받았다. 이전 게임 축제에서는 메이저널슨에 의해 평론되고 게임이 1위의 주목을 받았을 경우에도 어떠한 광고 보너스를 결코 받은 적이 없다. 그러나 우리가 엄청난 판매수치를 보인다면 대대적 광고를 더욱 받을 것이라 들었다.

우리가 시작한지 3일째 되는 날까지 우리는 하이드로포비아와 코믹점퍼의 발매주간을 합한 것 이상의 성과를 이미 거두었다. 우리의 성과는 모든 XBLA game에서 두 번째로 높은 위치이며 기록적인 수치였다. 정신없는 말이 튀어나올 정도였다.

우리는 5일째 되는 날까지 계속 주목받게 되었다. 메이저널슨의 평론은 없었고 Costume Quest에 따로 슈퍼 미트 보이만 따로 시작되게 된 이유를 마이크로소프트는 어떤 설명도 해주지 않았다. 판매실적에 대한 그들의 기대를 우리가 능가 했음에도 불구하고, 우리는 약속받은 어떠한 대우도 받지 못했다. 그들이 코믹점퍼를 다른 게임 축제에서 거대한 광고를 계속하는 동안에도 어떤 설명도 듣지 못했다.

결국, 우리는 혼란스러웠고 이용당한 것으로 느껴졌다. 지금까지도 우리는 여전히 그들이 왜 그랬는지, 왜 일이 그렇게 된 것인지 확실하지 않다. 마이크로소프트는 단순히 게임축제로부터 그자체가 떨어져 나가길 원한 것일까? 우리가 해낸 것만큼의 성과를 그들은 믿지 못한 것일까? 아니면, 비디오게임 산업동안 그해가 가장 경쟁적인 끔찍한 불행이었을까?

우리가 한 가장 큰 실수는, 기본적으로 얻을 것도 없는 그 프로모션에 들어가기 위해 슈퍼 미트 보이를 개발하는 동안 우리자신을 죽여 가며 일한 것이다.



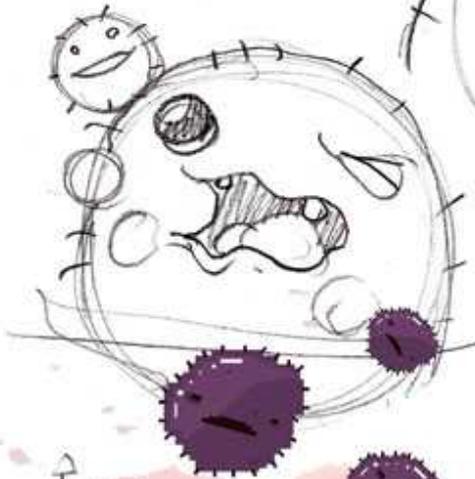
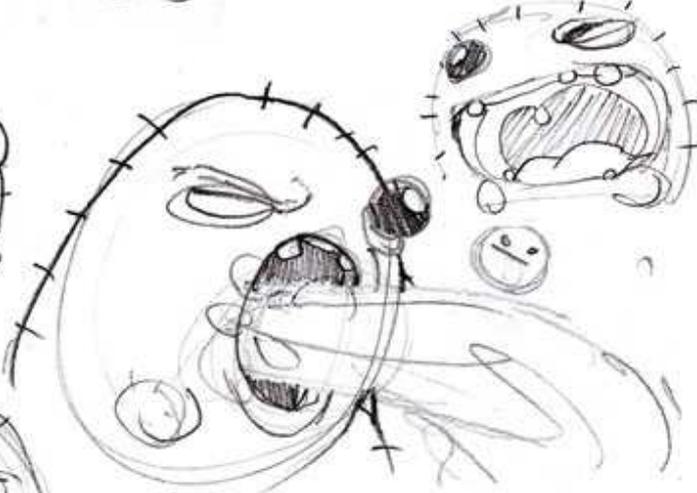
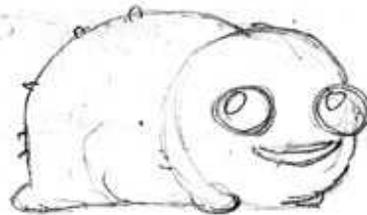
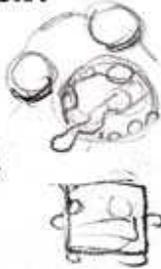
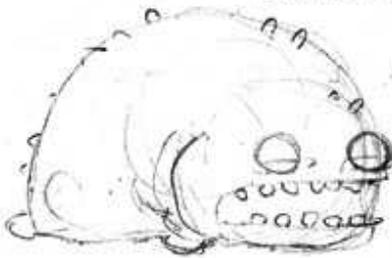
C.H.A.D.

Boss of ch. 2 The Hospital



This ball of goo is actually composed of contaminated blood that seems to be quite light sensitive.

If we told you what his name stands for we'd have to change the ESRB.. Dont ask.



C.h.a.d. had a fart attack that would cause "betus" bubbles to float around the level, this was cut due to difficulty.



Meaty Bits (고기 조각)

Tommy: 아직은 어떠한 결론을 내리기가 어렵다. 우리는 아직 끝나지 않았다. 우리는 끝내야 하는 에디터, 포탈, 맥 버전도 남아있다. 우리가 경주를 달리는 것처럼, 끝났다고 이미 느끼기 때문에 어려운 것이다. 그러나 어떤 사람은 “다른 경주를 다시 뛰어보겠나?”라고 물으면, 우리는 “그럼 물론이다. 재미있을 것 같다”라고 할 것이다.

Edmund: 당신이 거기 도달하면, 당신은 같은 경주라고 깨닫게 된다. 결국엔 아무런 보상도 없고 그때에는 당신의 내장을 통제하지 못하게 된다.

솔직히 말해, 한 친구와 함께 이 게임을 만들려고 했기에 나에게는 가치 있는 일이었다. 이것은 그것처럼 간단한 것이다. 만약 주위에 함께 농담할 사람 또는 가까운 누군가가 없이 이 일을 했다면, 나는 정말 비참한 시간을 보냈을 것이고 모든 것을 후회했을 것이다.

Tommy: 결국 나는 그 모든 스트레스를 받을 만큼 게임이 가치 있다고 여긴다. 우리는 게임 없이 못사는 두 남자로 2010년 컴퓨터 게임사상 네 번째로 높은 수치인 4백만 장이 전 세계에 팔았고, 비현실적으로 여겨질 수 있는 상들을, 그해 15개의 게임 상을 수여했다.

Edmund: 그렇게 많은 사람들이 감상하는 게임에 우리자신을 그렇게 쏟아 부으며 게임을 만드는 것은 영광스러운 것이다. 두 명의 대학 중퇴자가 돈도 없이 멀티 플랫폼 콘솔 게임을 만들 수 있고, 마이너라는 상처를 가진 부류에서 나올 수 있는 것은 삶을 증명하는 기분 좋은 일이다

Data Box (데이터 박스)

개발자 : 팀 미트

개발자 수 : 3명 (에드먼드, 토미, 대니)

개발 기간 : 18개월

발행일 : 2010년 10월20일 (XBLA), 2010년 11월 30일 (Steam)

플랫폼: Xbox 360, PC

[비디오 게임 창조자들을 위한 선도적인 잡지, 게임 개발자 잡지에 기고, 매년 인쇄 가능하며, 게임 개발자 디지털 서비스로부터 디지털 버전도 가능하다.]