

Totgeglaubte leben länger

GEHEIMSACHE STALKER

Seit 2003 verschieben GSC Gameworld den Release ihres Endzeit-Shooters Stalker. Inzwischen kursieren in Branchenkreisen Gerüchte, das Spiel werde nie erscheinen. Was machen die Ukrainer?

Zwei Phänomene gehören zu **Stalker** wie Schneestürme zur Arktis: Spannende Screenshots und überraschende Verschiebungen. Seit der ukrainische Entwickler GSC Gameworld Mitte 2002 erstmals den Action-Titel ankündigte, sorgt das Spiel für Aufsehen bei Spielern und Presse. Schon ein halbes Jahr später begannen die Entwickler, die Veröffentlichung des Endzeit-Abenteurers nach hinten zu schieben: Zunächst war von Ende 2003 die Rede. Im Dezember 2004 hieß es, das Spiel sei zu 95 Prozent fertig. Mittlerweile nennt GSC Gameworld keine Termine mehr und veröffentlicht auch kein neues Infomaterial. In den Weihnachts-Hits 2005 des Publishers THQ taucht **Stalker** nicht mehr auf, ebenso wenig wie in der Finanzplanung für das aktuelle Geschäftsjahr, das mit März 2006 endet. Es sei zwar nicht ausgeschlossen, dass das Spiel vorher erscheine, heißt es bei THQ. Man bilanziere aber eben lieber vorsichtig.



Michael Graf mit Guy Cunis und Georg Reckenthäler von THQ.

Stalker am Ende?

Stalker fehlte trotz Ankündigung sowohl auf der diesjährigen E3 als auch auf der Games Convention. Wenn GSC Gameworld an die Öffentlichkeit ging, dann nur mit einer Multiplayer-Demo, die es schon im letzten Sommer gab – vom versprochenen Lebenssimulationssystem und spannender Handlung keine Spur. GSC habe sich mit **Stalker** schlicht überhoben, unkt man in Branchenkreisen, einer unserer Kontakte spottet: »Die werden niemals umsetzen können, was sie sich vorgenommen haben.« Zu den Fakten gesellen sich hartnäckige Gerüchte. Die ukrainische Programmierszene ist klein, man kennt sich untereinander und hat Einblick in die Projekte. »GSC hat tolle Grafiker, keine Frage«, sagt einer, der GSC Gameworld nahe steht. »Aber der Laden ist so schlecht organisiert, dass die niemals ein Spiel fertig bekommen werden.« GSC setze seine Prioritäten falsch, meint auch ein europäischer Entwickler mit Kontakt in die Ukraine: »Die achten nur auf Grafik.« Dabei heißt es von GSC offiziell, die Technik sei längst finalisiert. Der Insider weiß es besser: »Statt sich auf die Spielelemente zu konzentrieren, hat einer der Programmierer vor kurzem ein neues Schattenmodell eingebaut.« Die Schlussfolgerung: »Das Spiel wird nie fertig.«

April, April!

Den Gerüchten begegnen Entwickler und Publisher mit Ruhe. Georg Reckenthäler, deutscher Pressesprecher bei THQ, beschwichtigt: »Osteuropäische Teams ar-

beiten anders, als wir das gewohnt sind. Da muss man zwar als Publisher ab und zu Druck machen, von schlecht organisiert kann aber keine Rede sein.« Auch Oleg Yavorsky, PR-Manager von GSC Gameworld, dementiert: »Stalker ist immer noch quicklebendig! Technisch sind wir komplett fertig, wir machen jetzt nur noch den Feinschliff am Gameplay.« Warum dann die Geheimniskrämerei? »Wir haben gemerkt, dass wir nicht jede kleine Neuigkeit über **Stalker** verbreiten müssen«, kommentiert Georg Reckenthäler. »Die Leute interessieren sich auch so dafür.« In GameStar-Umfragen liegt **Stalker** trotz Informationssperre Monat für Monat an der Spitze der Spiele, die unsere Leser sehnlich erwarten. Natürlich werde GSC Gameworld große PR-Aktionen starten, aber erst sechs Monate vor Release des Spiels, erklärt Stalker-Projektleiter Anton Bolshakov. Wann genau es soweit ist, kann oder will er nicht sagen. Eins ist damit allerdings klar: Solange die Werbewelle nicht rollt, ist **Stalker** noch mindestens ein halbes Jahr entfernt. Als makaberer Marketing-Clou bieten sich zwei Termine im April 2006 zum Release an: Am 26.4. jährt sich die Tschernobyl-Katastrophe zum zwanzigsten Mal, und der Story des Spiels zufolge ereignet sich am 12.4. 2006 ein zweiter Super-Gau.

Die Fans des Spiels bleiben trotz aller Gerüchte hoffnungsvoll. So schreibt einer im offiziellen Forum: »Ich glaube erst an das Ende von Stalker, wenn GSC das öffentlich verkündet. Aber wenn die nach so langen Verschiebungen jetzt den Stecker ziehen, krieg ich 'ne Kernschmelze!«

FAB