

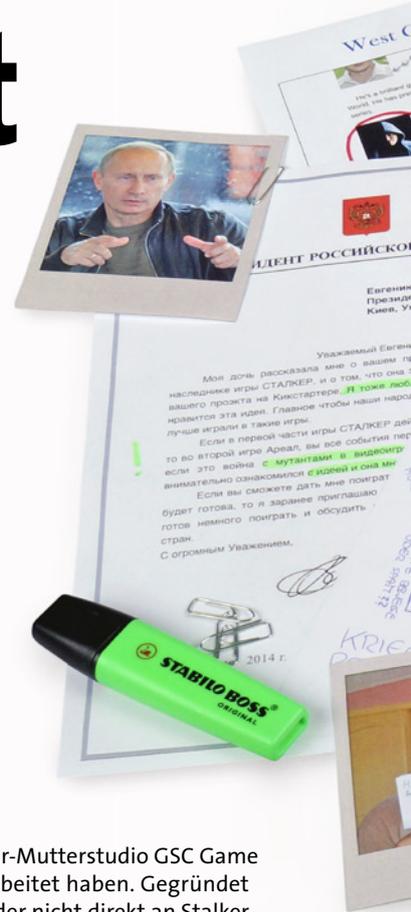
Die Wahrheit über Areal

Das Kickstarter-Projekt Areal soll der geistige Erbe von Stalker werden, verkommt jedoch zum Sommertheater. Zwischen keifenden Entwicklern und wütenden Trollen begeben wir uns auf Spurensuche: Was ist hier schiefgelaufen? Von Michael Graf

Der Gipfel der Absurdität ist die E-Mail von Wladimir Putin. Eine seiner Töchter habe ihn auf das Kickstarter-Spieleprojekt Areal aufmerksam gemacht, schreibt der russische Präsident an den ukrainischen Entwickler West Games. Russland, Ukraine, da war doch was – hat man denn nicht mal beim Crowdfunding seine Ruhe vor der Weltpolitik? Ach, wenn es nur das wäre! Um den vermeintlichen Stalker-Erben Areal rankt sich eines der skurrilsten Kapitel der jüngeren Spielegeschichte, eine Schmierkomödie um Betrugsvorwürfe und Verschwörungstheorien, die Kickstarter zum Schauplatz erbitterter Spam-Schlachten machen. Areal ist die Farce dieses Sommers, und die erreicht mit der Putin-Mail ihren Zenit. Klatschen Sie sich aber bitte noch nicht an die Stirn, es geht ja noch weiter: Sobald Areal spielbar sei, frohlockt der russische Präsident, wolle er dessen Macher in den Kreml einladen. Schließlich liege ihm am Herzen, dass sich »unsere Leute nicht gegenseitig erschießen, sondern Spiele wie dieses spielen.« Angesichts des Ukraine-Konflikts liest sich das wie allerfeinste Satire – und ist es wohl auch, Putins Mail dürfte das erfundenste Schriftstück eines Staatschefs seit den Hitler-Tagebüchern sein. Um sicherzugehen, haben wir bei russischen Regierungsstellen nachgefragt – ohne Antwort, zumindest die haben wohl andere Sorgen. Egal, eigentlich ist die Post vom Präsidenten sowieso nur ein letztlich unerhebliches Detail der Areal-Kontroverse. Wir sprechen mit West Games und anderen Beteiligten darüber, weshalb die Kickstarter-Kampagne in der Kernschmelze endete.

— W. Putin gefällt das —

Am 24. Juni, 26 Tage vor der Putin-Post, startet West Games die Kickstarter-Kampagne für Areal. Hinter dem Shooter stecken ehemalige Entwickler des Tschernobyl-Klassikers Stalker, allen voran Yuri Negrobov und Alexey Sityanov, die beim 2012 aufgelösten Stalker-Mutterstudio GSC Game World in Kiew als Lead Designer gearbeitet haben. Gegründet wurde West Games von Eugene Kim, der nicht direkt an Stalker beteiligt war, nach eigener Aussage aber bei GSC die Entwicklung des MMO-Ablegers Stalker Online koordiniert hat, der extern bei einem russischen Studio entstand und später eingestellt wurde ... Okay, die Sachlage wird allmählich verzwick – doch vorerst weiter im Text. Denn anfangs klingt Areal durchaus interessant. Neben einem Video, das hauptsächlich Zwischensequenzen aus Stalker zeigt, präsentiert West Games einige Konzeptzeichnungen, so weit, so müde. Viel spannender sind die Pläne der Entwickler, Areal klingt tatsächlich wie der geistige Erbe von Stalker, ein Singleplayer-Shooter in einer Endzeit-Welt. Diesmal soll's nicht nach Tschernobyl gehen, sondern ins postapokalyptische Russland (was »Putin« in seiner Mail ausdrücklich lobt), das von einem Meteoriten verheert und verseucht wurde. Neben einer nicht-linearen Story verspricht West Games modifizierbare Waffen sowie Fahrzeuge und sogar Helikopter, die man selbst steuern darf. Die frei begehbare Spielwelt möchten die Designer mit Mutanten so-



Das erste Stalker war sieben Jahre lang in der Entwicklung und selbst dann nicht ganz fertig.



Sogenannte Metamorphite sollen den Areal-Spielern Spezialfähigkeiten à la Bioshock spendieren. Auch das noch.



wie Anomalien fällen und in drei unterschiedlich gefährliche Zonen unterteilen; die KI-Gegner sollen ihr Kampfverhalten sogar an die jeweilige Umgebung anpassen. Ja, spannend – aber puh, mal kurz Luft holen. Areal klingt nach einem Großprojekt, vielleicht zu groß für ein Team wie West Games, in dem laut Eugene Kim derzeit lediglich 20 Personen arbeiten. Außerdem soll Areal bereits 2016 erscheinen, ein hehres Ziel. Zum Vergleich: Mit Stalker hat sich GSC Game World sieben Jahre lang abgemüht und musste selbst dann noch Spielelemente streichen, weil sie nicht fertig wurden – etwa die Fahrzeuge. Noch dazu bittet West Games um nur 50.000 Dollar, eine sehr bescheidene Summe für ein derart ehrgeiziges Spiel, zumal man es auch noch für alle aktuellen Konsolen umsetzen will: Xbox One, PlayStation 4 und Wii U. Klar, wenn's weiter nichts ist.

Trotz der verdächtig vollmundigen Versprechen läuft die Kampagne gut an, in den ersten drei Tagen landen fast 32.000 Dollar im Spendsäckel. Unter den ersten Geldgebern ist auch Raul Strugar, der in Dänemark lebende Rumäne hört von Areal, als er die Stalker-Fanseite auf Facebook besucht: »Ich bin ein großer Stalker-Fan und habe gehofft, dass Areal so ähnlich wird«, erzählt er. Seinerzeit weiß er noch nicht, dass er später ins Fadenkreuz der Entwickler geraten wird. Doch schon jetzt ziehen die ersten dunklen Wolken herauf, die Kickstarter-Kampagne gerät ins Stocken. Am vierten Tag sinkt die Spendensumme erstmals, weil User ihre Gelder zurückziehen. Warum? Nun, vielleicht wegen Vostok Games. Das ukrainische Studio sieht sich als offizieller Nachfolger von GSC Game World, hier arbeiten ehemalige Stalker-Macher am Free2Play-Shooter Survarium. Gegenüber der Webseite Eurogamer.net kritisiert Oleg Yavorsky, der Ex-Presesprecher von GSC und heutige Marketing Manager von Vostok, den Kickstarter-Auftritt von Areal:



Eugene Kim, Gründer von West Games: »Ich verstehe selbst nicht so ganz, was hier passiert ist.«

»West Games benutzt Filmszenen und anderes Material aus Stalker und stellt es als eigene Arbeit dar. Das ist nicht nur illegal, sondern auch einfach nicht richtig.« Denn die Areal-Entwickler seien nie maßgeblich an Stalker beteiligt gewesen: »Über die Jahre haben Hunderte Leute [an Stalker] mitgewirkt. Viele kamen nur [zu GSC], um einige Monate dort zu arbeiten und Stalker ihrem Portfolio hinzufügen zu können. Hinterher haben sie dann behauptet, die Kern-Entwickler hinter dem Spiel zu sein. Man kann's ja nicht wissen, stimmt's?« Yavorskys Kollege Joe Mullin schwingt in einem Forumsbeitrag sogar die juristische Keule: »Wir haben die Anwälte von GSC eingeschaltet, damit sie die betrügerische Behauptung [von West Games] prüfen, die Entwickler von Stalker zu sein.« Später schwächen die Survarium-Macher ihre Anklage ab und löschen auch Mullins Beitrag, weil er einem Faktencheck nicht ganz standhält. Zwar klingt es tatsächlich vermessen, dass Eugene Kim »wir« sagt, wenn er von den Anfangstagen der Entwicklung spricht. Schließlich arbeitete er nur von 2010 bis 2011 bei GSC, fing dort also rund drei Jahre nach dem Release des Endzeit-Shooters an. Seine Kollegen Yuri Negrobov und Alexey Sityanov haben hingegen wesentlich länger bei GSC gearbeitet: Negrobov von 2003 bis 2010, Sityanov von 2002 bis 2007 und später nochmals 2011. Zu behaupten, sie hätten mit Stalker nichts zu tun gehabt, wäre also ebenfalls vermessen. Doch das juckt auf Kickstarter bald niemanden mehr, die Saat des Zweifels ist gesät.

Zugleich kommt ein weiteres Störfeuer von Misery Development. Das Team hat die beliebte Misery-Mod für Stalker: Call of Pripjat entwickelt und im April 2014 auf Kickstarter 20.000 Pfund für den interaktiven Roman The Seed eingesammelt. Kurz nach dem Beginn der Areal-Kampagne veröffentlichen die Ex-Modder in ihrem Blog einen – später ebenfalls wieder gelöschten – Beitrag mit der wenig zweideutigen Überschrift »Areal ist ein Betrug«. Darin wundert sich Misery über dessen bescheidenes Kickstarter-Ziel und mutmaßt, dass das Spiel schon fast fertig sein müsse, wenn West Games nur noch 50.000 Dollar

Was ist Survarium?



Bei Vostok Games in Kiew arbeiten Ex-Entwickler von Stalker am Free-2Play-Shooter Survarium, der Schießereien mit Rollenspiel- und Survival-Elementen verbinden soll. Auf endzeitlichen Schlachtfeldern bekämpfen sich die Spieler entweder gegenseitig, oder sie arbeiten zusammen, um beispielsweise Vorräte zu sammeln und anschließend eine Basis gegen KI-Mutanten zu verteidigen. Überdies soll's spezielle Koop-Missionen geben, in denen man mehr über die Hintergründe der verwüsteten Welt erfährt. Und wer mag, kann die weitläufigen Umgebungen auch auf eigene Faust erkunden, Anomalien umgehen und Artefakte sammeln. Derzeit läuft ein geschlossener Betatest, die offene Beta soll in den kommenden Monaten starten – aber erstmal nur mit PvP-Gefechten. Die anderen Modi kommen dann später sukzessive hinzu.

brauche. Doch warum zeige das erste Kickstarter-Video dann »zu 90 Prozent« Filmszenen aus Stalker? Zudem bezweifelt Misery auch die Existenz von West Games selbst, denn das Studio sitzt angeblich in Kiew – und in Las Vegas. Der Ableger in den USA existiert laut Branchenbuch erst seit dem 20. Mai 2014, während die Ukrainer behaupten, schon länger an Areal zu arbeiten. Misery findet sogar heraus, dass die Kickstarter-Spenden in den USA einem gewissen Leonid Kovtun zufließen. Misery stellt also in Frage, dass Areal und seine Entwicklerteam existieren.

Spätestens diese Vorwürfe rufen Presse und Internet-Gemeinde auf den Plan. Die Magazine Forbes und VG24 berichten über die Ungereimtheiten, zudem entdecken User des Community-Portals Reddit, dass Leonid Kovtun bereits in mehrere kleine Gerichtsverfahren verwickelt war, in einem Fall klagte er gemeinsam mit einem gewissen Maximilian Kovtun gegen ein Hotel. Maximilian Kovtun wiederum steht in Verbindung mit dem Kickstarter-Projekt Space Pioneers, einem Weltraum-Strategiespiel, das in Russland entstehen sollte, dessen Finanzierung aber im März 2014 scheiterte. Daraus sprießen kunterbunte Verschwörungstheorien: Sind die Spendenaktionen zu Space Pioneers und Areal nur Abzockversuche eines Russenclans? Als Eugene Kim in Interviews darauf angesprochen wird, windet sich der West-Games-Chef wie ein Aal beim Riesenslalom und erklärt, er stehe in keinerlei Verbindung zu Maximilian Kovtun (den er seltens vertraulich »Max« nennt), und Leonid Kovtun sei lediglich »ein Partner«. Klingt nicht eben vertrauenswürdig. Uns gegenüber begründet Kim die duale Struktur nachvollziehbarer: »Wir haben die Zweigstelle in den USA gegründet, um unsere Finanzen sicher zu lagern. Die Ukraine ist finanziell instabil, daher wollten wir den Spendern Sicherheit geben. Die eigentlichen Arbeiten an Areal finden in Kiew statt.« Könnte also sein, dass Leonid und Maximilian Kovtun lediglich Finanzver-

walter sind, die osteuropäischen Studios unter die Arme greifen. Genau weiß man's aber nicht. Und dieses Nicht-Genau-Wissen zieht sich als roter Faden durch die Areal-Geschichte.

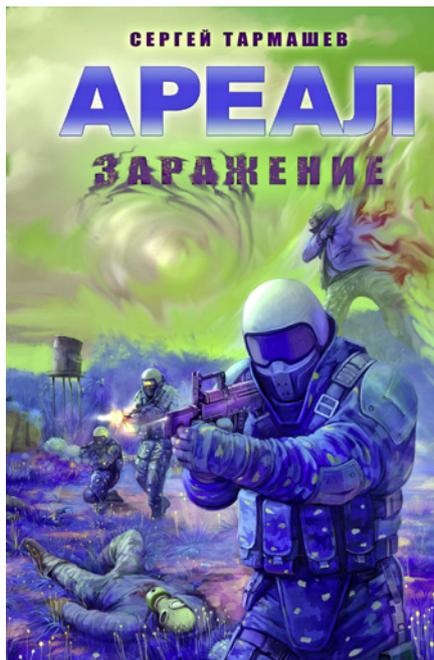
Angesichts der Unklarheit und der negativen Schlagzeilen kippt auch in den Kickstarter-Kommentaren die Stimmung – und zwar so krass, wie es die Plattform noch nie erlebt hat. Bereits fünf Tage nach dem Kampagnenbeginn rufen User angesichts der Vorwürfe von Vostok und Misery dazu auf, Areal als Betrugsfall zu melden. Zu den Mahnern gehört bald auch Raul Strugar: »Ich weiß nicht mehr, wann genau ich misstrauisch wurde. Mich hat einfach stutzig gemacht, dass es keine Beweise gab, dass Areal tatsächlich existierte, und dass West Games so wenige Informationen herausgerückt hat. Außerdem haben immer mehr Leute davon gesprochen, dass irgendwas nicht stimmte.« Nun, »immer mehr Leute« ist untertrieben, in der Areal-Kommentarsektion werden sinnvolle Diskussionen zunehmend unmöglich, weil wütende Kritiker komplette Beitragsseiten mit den immer gleichen Protestaufrufen zुकleistern. Das wiederum ruft Areal-Unterstützer auf den Plan, die ihrerseits massenhaft Beiträge darüber absetzen, dass man nicht auf die Kritiker hören solle. Dieses Spam-Duell schaukelt sich in den Folgewochen zum Flamewar hoch. Immer mehr User vermuten, dass West Games selbst hinter den Areal-Befürwortern steckt, was wiederum die Entwickler immer mehr in die Defensive treibt. So sehen



Raul Strugar, Kickstarter-User: »Dass ich als Troll bezeichnet wurde, hat mich wütend gemacht.«

— Wer ist Leonid Kovtun? —

sie sich sogar genötigt, der Betreiberin ihrer eigenen Facebook-Seite zu widersprechen, die »keine offizielle Sprecherin« sei, aber auf Kickstarter Stimmung gegen die Areal-Kritiker macht. Man könnte fast meinen, Eugene Kim müsse demnächst anfangen, sich selbst zu widersprechen. Muss er dann auch, es kursieren nämlich Kommentare eines gefälschten Accounts namens »Eugene Kim«, der behauptet, auf Kickstarter nur absahnen zu wollen. »Es ist ein unangenehmer Anblick für uns, dass inoffizielle [nicht von West Games erstellte] Accounts in den Kommentaren Fragen stellen, nur um sie dann selbst zu beantworten«, klagt West Games in einem Kickstarter-Update vom 4. Juli. »Derzeit hat es für uns keinen Sinn, etwas in die Kommentare zu schreiben, weil unsere Antworten systematisch ignoriert, abgetan und begraben werden.« Die Community ist außer Kontrolle, niemand hört den Entwicklern mehr zu.



Die Story von Areal basiert auf einer Buchreihe des russischen Autors Sergey Tarmashev. Angeblich hat West Games eines von deren Titelbildern verwendet, ohne die Rechte daran zu besitzen.

Aber sie sagen eben auch nicht das Richtige. Um zu beweisen, dass Areal tatsächlich existiert, verspricht West Games echte Spielszenen. Doch dann vergehen Wochen, in denen die Entwickler doch nur weitere Konzeptzeichnungen und Interview-Botschaften veröffentlichten. Mit Letzteren wollen sie zumindest zeigen, dass es das Studio wirklich gibt, in einem mit »Hello Kickstarter!« betitelten und etwas freudschämigen Youtube-Video winken Eugene Kim und vier Kollegen unbeholfen in die Kamera. Außerdem laden sie zur Reddit-Fragestunde, bei der sie sogar Fotos veröffentlichen, um zu beweisen, dass sie persönlich antworten. Zentrale Themen umschiffen sie aber, das Frage-Antwort-Spielchen mit der aufgebrauchten Community mutiert zur Farce. Beispielsweise möchten User wissen, warum West Games laut der Kickstarter-Teamvorstellung zum Großteil aus Konzeptzeichnern besteht, obwohl Areal

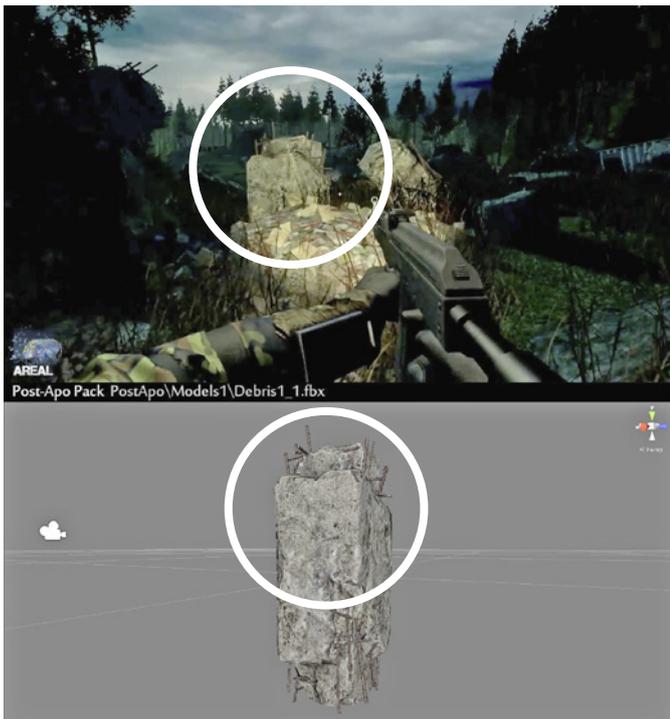


Wahrheit oder Internet-Scherz? Reddit-User haben einen angeblichen Areal-Screenshot (links) ausgegraben, der exakt einer Szenerie aus dem Endzeit-Gratikbaukasten »Post Apo Pack« für die Unity-Engine entspricht (rechts). West Games behauptet, diese Bilder niemals veröffentlicht zu haben.

doch angeblich schon in Arbeit sei. Man arbeite auch mit 3D-Grafikern zusammen, sagt Kim, wolle aber noch nicht das ganze Team öffentlich präsentieren. Aha. Als Porträt des Teammitglieds Peter Dushynskyi verwenden die Entwickler zudem eine Aufnahme des Online-Bildarchivs Shutterstock.com, die ein männliches Model zeigt – dass das nach Betrug riecht, muss niemanden wundern. Das niedrige Kickstarter-Ziel erklären Kim & Co. damit, dass die Designer ihre Ersparnisse in Areal investiert haben.

Exakte Zahlen, wie viel das Spiel insgesamt kosten soll, bleiben sie aber schuldig. Die will uns Eugene Kim übrigens bis heute nicht nennen. Als wir erwähnen, dass ein Großprojekt wie Areal mindestens 500.000 Dollar kosten dürfte, weicht er erneut aus: »Ich kann keine Zahl nennen, auch wenn die halbe Million Dollar nicht weit daneben liegt. Neben unseren Ersparnissen haben wir ja auch Startkapital von Investoren bekommen. Man muss zudem bedenken, dass die Löhne in der Ukraine wesentlich niedriger sind.« Viele Spender werfen West Games dennoch vor, die Kickstarter-Summe nur als Trittbrett nutzen zu wollen, um Investoren anzulocken und dann mit der Entwicklung des Spiels zu beginnen. »Wir arbeiten bereits seit 2013 an Areal und haben auch schon aktiv mit der Entwicklung begonnen«, wehrt sich Eugene Kim.

Dafür, dass das Spiel angeblich seit letztem Jahr in Arbeit ist, gibt's aber sehr lange sehr wenig davon zu sehen. Der erste Kickstarter-Trailer zeigt zwar ein paar 3D-Modelle, das war's dann aber auch –



Ein Kickstarter-User vergleicht die Grafikobjekte im Areal-Video mit vorgefertigten Unity-Bausteinen – und findet Übereinstimmungen.

— Community gegen Unity —

bis zum 18. Juli, an dem West Games endlich Ingame-Szenen veröffentlicht. Oder sowas Ähnliches. In dem Video, an dessen Anfang der Warnhinweis »Früher Prototyp« prangt, läuft der Spieler in der Ego-Perspektive durch einen nächtlichen Wald, sieht wie durch eine Wärmekamera die roten Umrisse von Wildtieren und erstickt dann in einer Gaswolke. Sonderlich eindrucksvoll sieht das nicht aus, aber darüber regen sich die User nicht auf. Sondern darüber, dass der Prototyp offensichtlich auf der Unity-Engine basiert – dabei hatten die Areal-Macher behauptet, an einem eigenen Grafikgerüst zu feilen. Das Video sollte doch nur illustrieren, welche Atmosphäre und welchen Look man mit Areal anstrebe, verteidigt sich West Games, die Eigenbau-Engine sei schlicht noch nicht fertig. Das Unity-Video aber wirkt auf viele Unterstützer hingeschludert, in den Kommentaren heißt es, jedes Kind hätte die Szenerie in ein paar Tagen basteln können.

Einige Reddit-User vergleichen die Bäume und Felsen im Video prompt mit Unity-Bausteinen, die man fertig kaufen kann – und finden Übereinstimmungen. Zudem graben sie Screenshots aus, die West Games beim russischen Facebook-Rivalen Vk.com veröffentlicht haben soll und die fast 1:1 auf dem »Post Apo Pack« basieren, einem Endzeit-Gratikbaukasten für Unity. Nachvollziehen lässt sich das allerdings nicht mehr, die Bilder sind, falls sie jemals existiert haben, längst gelöscht – dennoch bleibt ein ungutes Gefühl: Viel Arbeit scheint West Games nicht in den Prototypen gesteckt zu haben. »Ich verstehe diese Vorwürfe nicht«, sagt Eugene Kim, »und ich verstehe auch nicht, warum es plötzlich tabu sein soll, die Unity-Engine für Präsentationszwecke zu nutzen. Unsere eigene Engine ist noch nicht fertig, das Spiel kann darin nicht laufen. Also haben wir einen Prototypen in der Unity-Engine gebaut und dafür keine vorgefertigten Objekte verwendet – was uns trotzdem vorgeworfen wird. Ja, wir haben diesen Teaser in knapp zwei Wochen produziert. Die Leute wollten mehr Spielszenen, wir haben ihnen den Gefallen getan. Bei Wasteland 2 war es genauso!« Das ist nicht falsch, aber auch nicht ganz vergleichbar, denn inXile hat zwar auf Wunsch der Community einen Unity-Teaser veröffentlicht, allerdings basiert Wasteland 2 ja sowieso auf der Unity-Engine. Areal hingegen scheint noch in einem sehr frühen Stadium zu stecken – braucht's da für die Weiterentwicklung wirklich nur 50.000 Dollar? Die Sorgen vieler Spender, hier lediglich einen ersten Schritt ohne echte Erfolgchancen zu finanzieren, scheinen berechtigt. Fairnesshalber sei aber erwähnt, dass dies für die meisten Kickstarter-Projekte gilt. Sonst könnte die Plattform ja gleich »Endspurt-Starter« heißen. Auch wenn West Games den Eindruck erweckt haben mag, bereits weiter zu sein – Areal sollte ja schon 2016 erscheinen –, können wir Eugene Kims Irritation zumindest nachvollziehen.

Nicht nachvollziehen können wir dagegen die Ereignisse vom 19. und 20. Juli. Nachdem die Kickstarter-Kampagne 23 Tage lang dahingeplätschert und bei unter 35.000 Dollar stecken geblieben ist, schnell die Spendensumme nach der Veröffentlichung des Videos um fast 26.000 Dollar nach oben – an einem einzigen Wochenende. Drei Tage vor dem Kampagnenende ist Areal plötzlich fertig finanziert. Zugleich verzeichnet die Statistik-Website Kicktraq.com



Statt Videomaterial veröffentlicht West Games wochenlang nur solche Artworks.



jedoch, dass die Gesamtzahl der Spender an beiden Tagen nur um zwei steigt. Das kann mehrere Gründe haben. Vielleicht haben viele Unterstützer ihren Beitrag plötzlich erhöht. Vielleicht sind viele geizige Geldgeber aus- und zugleich genauso viele sehr spendable neu eingestiegen. Vielleicht kam die Summe aber auch einfach von sehr wenigen, sehr reichen Personen. Letzteres nährt den Verdacht, West Games habe die Restsumme selbst zugeschossen, um am Ende nicht komplett leer auszugehen. Schließlich zahlt Kickstarter keine Teilbeträge aus; Geld gibt's nur, wenn eine Sammelaktion zu 100 Prozent (oder mehr) erfolgreich ist. Und, mal ehrlich: 26.000 Dollar an zwei Tagen, nachdem drei Wochen lang nichts passiert ist? Da können schon mal die Augenbrauen gen Haarsatz schnellern, oder, Herr Kim? »Wir haben das untersucht und festgestellt, dass dieses Geld vor allem von zwei russischen Accounts kam, die 10.000 und 5.000 Dollar gespendet haben. Ich glaube, dass diese Konten nur ein Scherz waren, und nehme an, dass sie ihre Spenden kurz vor dem Kampagnenende wieder zurückgezogen hätten, um uns schlecht dastehen zu lassen. Am Anfang unserer Aktion ist dasselbe passiert, als ein russischer Unterstützer 10.000 Dollar spendete und sofort wieder stornierte.« Das mag stimmen, Beweise bleibt Kim aber schuldig.

Sei's drum, drei Tage vor Schluss ist Areal erfolgreich finanziert. Doch statt der Kickstarter-Community den plötzlichen Geldregen



Nicolai Aaroe, Creative Director von Misery:
»Wir waren der Sündenbock von West Games.«

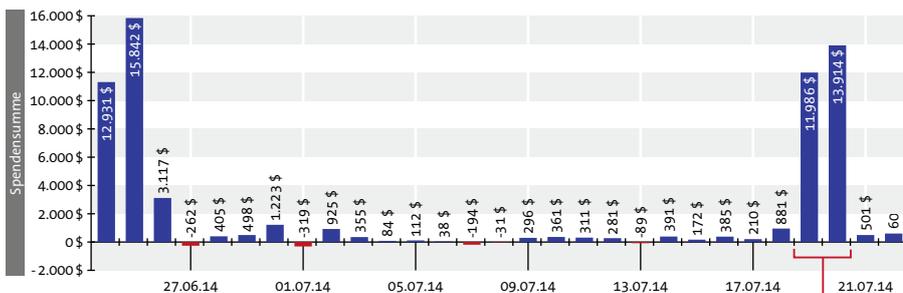
zu erklären, schalten die Entwickler auf Offensive und attackieren kritische Presseberichte: Forbes und VG24 seien »unprofessionell« und hegten »persönliche Vorurteile« gegen Areal, toben sie und gleiten rasch ins Irrationale ab. Beispielsweise erwähnt West Games, dass Forbes kürzlich an einen chinesischen Investor verkauft wurde – ein augenzwinkernder Hinweis darauf, dass man denen nun wohl nichts mehr glauben könne. Dem Forbes-Autor Erik Kain werfen die Designer vor, seine Artikel seien die »Antithese objektiver journalistischer Integrität«. Was West Games unter »objektiver journalistischer Integrität« versteht, sieht man daran, welche Art von Berichterstattung sie loben, nämlich Meldungen, die lediglich darauf hinweisen, dass es zu Areal ein neues Video gab. Kein Wort zur Kontroverse, keine Einordnung, kein Kommentar – wenn das Journalismus sein soll, dann müssen wir wohl doch noch etwas Vernünftiges lernen. Noch am selben Tag (!) entschuldigt sich West Games allerdings schon wieder, man habe kein Recht gehabt, die Arbeit der Journalisten zu kritisieren, schreibt Eugene Kim auf Kickstarter. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass die linke Hand von West Games nicht weiß, was die rechte tut: Wer auch immer die Kickstarter-Botschaften absetzt, spricht sich vorher nicht mit Kim ab, der daraufhin zurückrudern muss. Wenn das Studio bei der Spieleentwicklung genauso arbeitet, dürfen wie in den nächsten 30 Jahren nicht mit Areal rechnen.



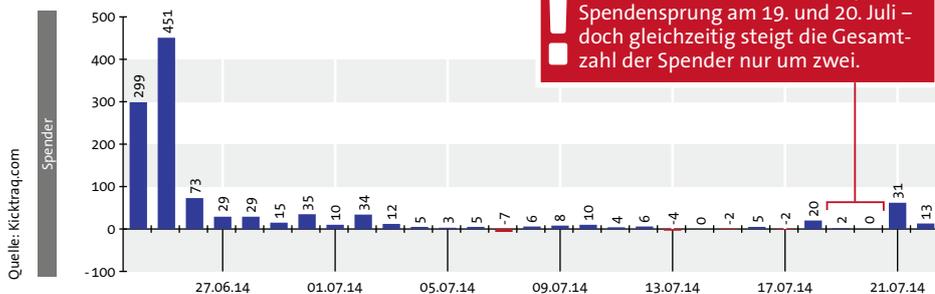
Hallo, Kickstarter! Etwas ungenau winken Eugene Kim (links) & Co. in die Youtube-Kamera.

Keine Entschuldigung gibt's von Eugene Kim dafür, dass West Games auch gegen die Community austeilt und eine von einem User erstellte Liste angeblicher »Trolle« veröffentlicht, die Areal in den Kickstarter-Kommentaren angegriffen haben und denen man bitte nicht glauben solle. Ein Pranger, an dem sich auch Raul Strugar wiederfindet: »Es war schon vorher frustrierend, dass bestimmte Spam-Accounts immer wieder diese Liste aller User veröffentlicht haben, die das Projekt kritisierten – und mein Name stand an erster Stelle. Dass West Games diese Liste dann aber übernahm und damit praktisch zugab, dass sie selbst dahintersteckten, hat mich wirklich aufgeregt.« Ob West Games die Spam-Accounts tatsächlich gelenkt und die »Troll«-Liste selbst erstellt

Veränderung der Spendensumme pro Tag



Veränderung der Spenderzahl pro Tag



Die Statistik-Website Kicktraq.com verzeichnet einen merkwürdigen Spendensprung am 19. und 20. Juli – doch gleichzeitig steigt die Gesamtzahl der Spender nur um zwei.

lung sieben Jahre gedauert hat. Als wir ihn fragen, wie er die Fehler von GSC und die daraus resultierende Entwicklungs-Odyssee diesmal vermeiden will, sagt Eugene Kim: »Nehmt die Kontroverse um Areal und verzehnfacht sie, dann habt ihr das, was wir bei Stalker erlebt haben. Die Leute nannten uns Betrüger und Gauner, zudem hatten wir noch größere Probleme mit der Finanzierung. Trotzdem haben wir Stalker zu einer erfolgreichen Serie gemacht. Und nun haben wir etwas, das wir vorher nicht hatten: Erfahrung und relative Stabilität.« Mal abgesehen davon, dass Kims »wir« geflunkert ist, weil er damals gar nicht dabei war, lautet seine Botschaft: Hey, wir schaffen das schon. Irgendwie. Glaubwürdig geht definitiv anders. Zugleich hat West Games die Crowdfunding-Community unterschätzt, schließlich wollen die Spender stets umfassend über »ihr« Spiel informiert werden. Unser Kollege Andre Peschke weiß, wie sich das auswirken kann, seitdem ihm Chris Roberts als erstem Außenstehenden einen groben Zeitplan für die Weiterentwicklung von Star Citizen verraten hat. Frechheit, gelte es da aus der Crowdfunding-Gemeinde, diese Info müsse zuallererst an die Spender gehen und erst danach an die Presse! Wenn sogar eine derartige Detailinfo einen Sturm der Entrüstung entfesseln kann – nun, dann hat West Games mit seiner schwammigen Infopolitik locker einen Orkan beschworen. Dass der dann auch boshafte Trolle anlockt, darüber darf sich 45 Jahre nach der Erfindung des Internets niemand mehr wundern.

— Cool, aber unrealistisch —

Bleibt also die Frage, wie's mit Areal weitergeht. West Games versucht, den Shooter über die eigene Website zu finanzieren, zu un-



Sehr her, wir existieren! Bei der Reddit-Fragestunde veröffentlichen Eugene Kim und Alexey Sityanov Fotos, um zu beweisen, dass sie persönlich antworten. Das hilft auch nicht viel.



Ralf Adam, Branchenexperte: »Man kann hier durchaus von Betrug sprechen.«

serem Redaktionsschluss sind rund 13.000 von 50.000 Dollar beisammen, Tendenz so rapide steigend wie ein Sherpa mit Hexenschuss. Abschließend wollen wir deshalb wissen, was denn nun von Areal zu halten ist. Können die das schaffen? Zumindest theoretisch? Das besprechen wir mit Ralf Adam. In seinen 20 Branchenjahren hat Adam unter anderem als Executive Producer bei Jowood gearbeitet hat, bei Phenomic die Entwicklung von Spellforce geleitet und sich bei Gameforge sowie Travian Games um die Koordination sämtlicher

Projekte gekümmert, kurzum: Er kennt sich aus mit der Spieleentwicklung. »Als Erstes ist mir die niedrige Zielsumme aufgefallen«, sagt er. »Was wollen sie mit nur 50.000 Dollar? Stalker dürfte THQ damals zwei bis fünf Millionen Dollar gekostet haben. Und selbst wenn West Games eine halbe Million zur Verfügung hätte, würde das wohl nicht für ein komplettes Spiel reichen, weil sie ja auch noch die Engine von Grund auf neu programmieren wollen.«

Das sei selbst bei den ukrainischen Dumpinglöhnen ein strammes Vorhaben, meint Ralf Adam. Laut der ukrainischen Statistikbehörde liegt der Durchschnitts-Monatslohn in Kiew, wo West Games sitzt, bei rund 320 Euro. Bei einem 20köpfigen Team würden 50.000 Dollar also nur acht Monate reichen. Von einer halben Million könnte man hingegen sechseinhalb Jahre lang leben, was ja erst mal vielversprechend klingt. Allerdings soll und muss das Studio wachsen, bei GSC etwa arbeiteten zu Hochzeiten rund 200 Menschen. Und das Kiewer Studio 4A Games, das ebenfalls von ehemaligen GSC-

Mitarbeitern gegründet wurde, beschäftigt rund 70 Entwickler – dabei entstehen dort »nur« die Metro-Spiele, also lineare Shooter. Ein Open-World-Projekt wie Areal wäre

ungleich aufwändiger – und auch niemals bis 2016 fertig. »Wenn es ein Schlauchlevel-Shooter wäre, würde ich sagen, zwei Jahre seien sportlich, aber gerade noch machbar«, urteilt Ralf Adam. »Aber selbst wenn man »Peter-Molyneux-Features« wie die anpassungsfähige KI beiseitelässt, dauern die offene Spielwelt und die Engine, die erst noch geschrieben werden muss, definitiv länger. Da kann es schon alleine Anfang 2015 werden, bis ein Prototyp fertig ist.«

Dieser Prototyp sei dann wohl auch das wahre Ziel der Kampagne: »Auf mich wirkt das Projekt wie eine Ansbuchfinanzierung, die wollen das Geld in eine coole Engine und einen Prototypen stecken, mit dem sie dann auf Publisher- und Investorensuche gehen. Weil sie das aber nicht offen sagen, kann man durchaus von Betrug sprechen.« Eugene Kim wehrt sich auch dagegen: »Unser Plan lautet derzeit, unabhängig zu bleiben.« Nun könnte man darüber diskutieren, ob »derzeit« auch »in einem Jahr« bedeutet, zumal West Games in einem Tweet vor dem Start der Kickstarter-Kampagne explizit nach Publishern gesucht hat ... aber ach, wir gleiten schon wieder in Verschörungstheorien ab, und das bereitet uns allmählich Kopfschmerzen. Stattdessen halten wir fest: Areal klingt nach einem coolen Shooter, an dem sich die Entwickler aber wohl übernehmen; die Kickstarter-Kampagne war ein Kommunikations-GAU aus dem Lehrbuch; Spender sollten bitte vorsichtig sein. Aber vielleicht könnte Wladimir Putin noch ein paar Millionen zuschießen? Die E-Mail-Adresse der Entwickler hat er ja schon. GR