

Vom Aussterben bedroht

VIDEOSPIELE

GEHÖREN INS MUSEUM

Wenn Ubisoft und Co. die Server abschalten, droht ein Stück Spielegeschichte zu verschwinden. Wir haben Museen und Hobbyarchivare gefragt, wie wir Spiele vor dem Vergessen retten können. Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Michael Sonntag (Thaneros auf YouTube) ist Gaming-Journalist, Dozent und Geschichtenjäger. In seinem eigenen bescheidenen Spielearchiv besitzt er etwa 800 Spiele, die er über Pressemuster, Geburtstagsgeschenke, Kellerfunde, Shop-Sales, Ebay-Käufe, Reisen zu entfernten Gaming-Läden und durch natürlich immer hartnäckige Verhandlungen auf Trödelmärkten zusammengestellt hat.

Ab Oktober 2022 könnt ihr Assassin's Creed nicht mehr im Multiplayer-Modus spielen. Ubisoft schaltet die Server mehrerer älterer Spiele ab und löscht damit einen signifikanten Teil der Videospielegeschichte aus. Das Traurige daran ist: Dabei handelt es sich längst um keinen Einzelfall mehr. Digitaler Besitz bedeutet eben nun mal keine Garantie, rein rechtlich gesehen könnt ihr eure Spiele auf Steam, Ubisoft Connect oder im Battle.net nur so lange spielen, wie es dem Hersteller gefällt. Gleichzeitig gibt es für viele ältere Spiele ohne Online-Store-Release kaum noch Bezugsquellen, bei manchen macht es ein alter Kopierschutz oder fehlende Hardware unmöglich, sie heute noch zu spielen. Sind die Server einmal abgeschaltet, die Spiele aus dem Store entfernt, die Discs verschollen und die letzten Emulatoren ebenfalls gesperrt, ist es vorbei. Deshalb sollten wir Spieler die Bewahrung des Videospiele reichums nicht ausschließlich Entwicklern überlassen. Aber was kann getan werden, um Videospiele vor dem Vergessen zu retten? Diese Frage haben wir Retro-Experten, Museen und Shops gestellt.

Wie groß ist das Interesse, alte Spiele zu bewahren?

Bevor wir aber über Emulatoren, Fan-Projekte und gigantische Spielearchive sprechen,

wollen wir uns zuerst die provokanteste Frage stellen: Denn wie relevant könnte eine Rettungsmission schon sein, wenn es nur eine Handvoll von nostalgischen Spielern gäbe, denen aussterbende Spiele am Herzen liegen? Die Antwort gibt Hoffnung: Laut einer aktuellen Studie des game-Verbandes begeistert sich ein Drittel der Deutschen für Retro-Gaming. »Retro-Games liegen im Trend, können oft in schnellen Runden gespielt werden, und viele Gamerin-

nen und Gamer lassen sich auf das nostalgische Spielgefühl gern ein«, sagt Geschäftsführer Felix Falk hierzu. »Wir sehen auch viele Spieleentwickler und Hersteller, die beliebte Games-Klassiker oder die kultigen Konsolen der 80er und 90er in Retro-Optik mit moderner Hardware neu auflagen, um dieses große Interesse zu bedienen«

Das kann auch Matthias Oborski bestätigen, der Ausstellungsleiter des Deutschen Computerspielmuseums in Berlin. »Bei al-



Seit Mai 2022 stellt die Embracer Group ein riesiges Videospielearchiv auf. Bisher wurden schon 50.000 Spiele, Konsolen und Accessoires gesammelt.

Das deutsche Computerspielmuseum verfügt über 40.000 Datenträger mit Spielen, mehr als 12.000 Zeitschriften und Bücher sowie mehr als 200 Spielmaschinen.



ten Videospielen stehen der Spielerfahrung zwar manchmal überholte Spielmechaniken im Weg, ein allgemeines Interesse an alten Games besteht aber durchaus. Wir sehen das nicht nur an den Besucherzahlen in unserem Museum, sondern auch bei Longplay-Videos, Retro-Streams und Podcasts. Nostalgie ist natürlich ein Faktor dabei, aber längst nicht der einzige. Inzwischen sind Videospiele und viele ihrer Charaktere so in der Popkultur verankert, dass auch Kinder und Jugendliche schon Begegnungen mit Pac-Man, Space Invaders oder Monkey Island hatten«, so Oborski. »Gerade kürzlich war ein zehnjähriger Junge im Museum nur deswegen zu Gast, weil er unbedingt an seiner absoluten Lieblingskonsole spielen wollte: einem Sega Mega Drive.«

Ob es sich um die eigene Nostalgie handelt oder ob es darum geht, eine fremde Nostalgie nachzuerleben, zum Gaming würden immer Blicke nach vorn und nach hinten gehören, sagen auch die Retro-Experten auf YouTube. »Ältere Spiele zu spielen ist etwas, das fast jeder Gamer irgendwann in seinem Leben macht«, erklärt der YouTuber Gaming-TheSystems: Retro. »Das gilt vor allem dann, wenn man schon eine Weile erwachsen ist und anfängt, zurückzublicken, wie es früher einmal war. Jüngere Spieler blicken vielleicht nicht so weit zurück, nur zehn bis 15 Jahre oder so. Ich denke, das ist etwas, was alle Menschen irgendwann in ihrem Leben tun: über die Vergangenheit nachdenken und sie noch einmal erleben wollen.«

Das YouTuber-Duo NESCommando pflichtet dem bei, hierbei insbesondere Marcel: »Vor einigen Tagen saß ich mit meiner vierjährigen Tochter auf der Couch, und wir haben uns einige Spiele über meinen MiSTer FPGA angesehen. Sie war total interessiert, und das Kopfkino lief auf Hochtouren, selbst

DEUTSCHES COMPUTERSPIELMUSEUM

Im Computerspielmuseum ist alles versammelt, was Rang und Namen hat. Der legendäre Pong-Automat. Der Nimrod. Die PainStation. Ein Riesen-Joystick. Historische Schätzchen wie der Poly-Play. Aktuelle 3D-Spiele. Tanz- und Bewegungsspiele. Insgesamt mehr als 300 Exponate. Darunter rare Originale, funktionstüchtige Klassiker und Kunstwerke der besonderen Art wollen entdeckt, bewundert und bestaunt werden. Wer mit einem Besuch des Computerspielmuseums in Berlin liebäugelt, sollte auf jeden Fall im Voraus buchen, da der Einlass in Zeitfenstern erfolgt. Mehr Informationen und die Möglichkeit zum Ticket-Kauf findet ihr im Netz unter www.computerspielmuseum.de.



Im Computerspielmuseum darf an zahlreichen Spielstationen natürlich auch gezockt werden.

bei der pixeligsten Grafik konnte sie quasi alles sofort zuordnen und erkennen. Ich bin der Meinung, dass manche Spiele in ihrem Look and Feel eigentlich komplett zeitlos sind und auch nachwachsende Generationen begeistern, wenn es jemanden gibt, der die Begeisterung vermittelt.« Dennis ergänzt: »Ich bin froh, dass ich die 8-Bit- und 16-Bit-Ära voll miterlebt habe, zu einer Zeit, als Videospielbibliotheken eines Systems

noch überschaubar waren und man nicht in absoluter Übersättigung abgesoffen ist, wie das heute zum Beispiel der Fall ist.«

Christian Corre, Product Manager bei der digitalen An- und Verkaufsstelle retroplace.com, vertritt die nüchternste Meinung aller Gesprächspartner, die dennoch einen überraschend versöhnlichen Bogen schlägt: »Der größte Teil der Spieler sind reine Konsumenten, denen die Geschichte [der Videospiele]

Ein Drittel der Spielenden interessiert sich für Retro-Gaming



game
Verband der deutschen
Games-Branche

Fast vier Millionen der befragten Deutschen kaufen sich Neuauflagen klassischer Spiele, drei Millionen kaufen sich sogar die originalen Spiele und Konsolen.

Spielende, die Retro-Games-Artikel
gekauft haben:

3,9 Mio.

Neuauflagen
klassischer Spiele

3 Mio.

Originale Konsolen
und Spiele

2,7 Mio.

Neuauflage klassischer
Spiele-Konsolen

1,5 Mio.

Abo-Dienste, die Spiele-
Klassiker beinhalten

www.game.de

Quelle: Die verwendeten Daten zu Spielerinnen und Spielern beruhen auf einer Online-Umfrage der YouGov Deutschland GmbH, an der 2.037 Personen zwischen dem 08. und 15.11.2021 teilnahmen. Die Ergebnisse wurden gewichtet und sind repräsentativ für die deutsche Bevölkerung ab 16 Jahren. © game 2022

egal ist. Retro-Liebe funktioniert natürlich am besten über Nostalgie. Je größer der Markt für Videospiele jedoch wird, umso öfter gibt es Menschen, die »mehr wissen wollen« und Interesse an den Wurzeln haben«, so Corre. »Die größte Nachfrage bei uns haben immer die Spiele für Nintendo-Geräte. Wobei aktuell zu beobachten ist, dass SNES und N64 am meisten nachgefragt sind. NES weniger als noch vor ein paar Jahren.«

Wie vor dem Vergessen retten?

»Retten« hat für mich zwei Bestandteile«, erklärt Matthias Oborski vom Computerspielmuseum. »Zum einen die langfristige Archivierung der originalen Hard- und Software. Zum anderen die öffentliche Präsentation, denn ein Videospiel sollte auch gespielt werden. Wenn das eine mit dem anderen nicht vereinbar ist, muss ein Mittel-

weg gefunden werden: das Original kommt geschützt ins Archiv, ein Nachbau oder eine Kopie wird öffentlich zugänglich gemacht. Daneben gilt für Spiele das gleiche wie für andere Medien: Einige Titel und Franchises werden oft wiederbelebt, bleiben zugänglich und damit auch gut archivierbar, viele andere geraten in völlige Vergessenheit oder waren überhaupt nie sonderlich populär. Letztere zu bewahren, ist eine große Herausforderung, vor allem weil uns viele Titel dieser Kategorie bisher noch nicht einmal bekannt sind.« Spiele vor dem Vergessen retten – schauen wir uns die Ebenen, Maßnahmen und Mitstreiter dieser Mission an.

Produzenten

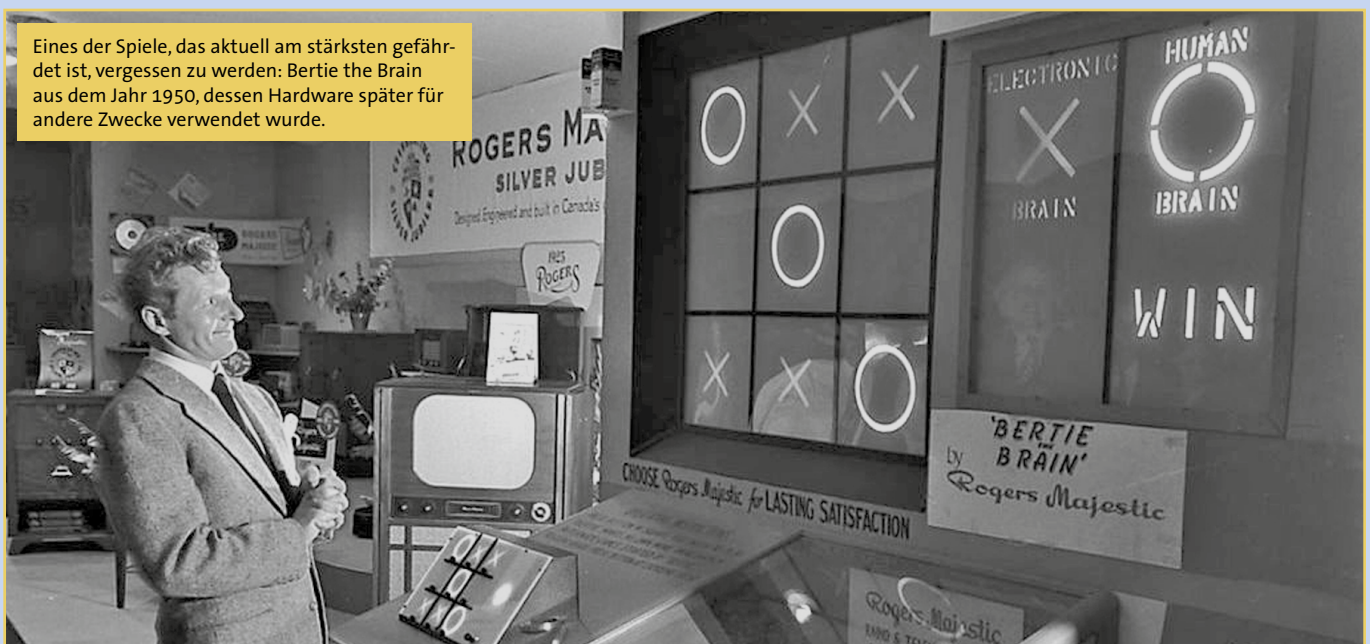
Zuerst stehen hier natürlich die Produzenten der Videospiele, die ebenfalls zur Präservierung beitragen, indem sie Retro-Konsolen

herausbringen, Remakes sowie Remaster entwickeln, die Abwärtskompatibilität immer weiter ausbauen und diverse Spiele digital in ihren Stores zur Verfügung stellen. Wie bereits erwähnt gibt es hierbei aber ein großes Problem: die komplette Abhängigkeit von wirtschaftlichen Unternehmen, deren oberstes Ziel logischerweise der Profit und nicht zwangsläufig die Aufrechterhaltung der Videospiegelgeschichte ist.

Hardware

Laut dem Computerspielmuseum sind vor allem die Videospiele zurzeit am stärksten gefährdet, vergessen zu werden, deren Hardware mittlerweile selten und schwer zu warten ist. Oborski zählt auf: »Die erste Generation elektronischer Spiele, deren Hardware nach kurzer Zeit für andere Zwecke verwendet wurde, also die Generation von

Eines der Spiele, das aktuell am stärksten gefährdet ist, vergessen zu werden: Bertie the Brain aus dem Jahr 1950, dessen Hardware später für andere Zwecke verwendet wurde.





Ab Oktober 2022 könnt ihr in Assassin's Creed: Liberation nur noch die Singleplayer-Inhalte spielen; Ubisoft schaltet die Server ab.

EMBRACER GROUP

Die Embracer Group ist ein schwedischer Medienkonzern, der 2019 aus dem Spiele-Publisher THQ Nordic hervorging. Embracer ist nicht nur in der Spielebranche dafür bekannt, fleißig Studios und Markenrechte aufzukaufen, auch im Film- und Comic-Segment mischt man mittlerweile tatkräftig mit. So hat der Konzern jüngst neben Crystal Dynamics samt den Rechten an Tomb Raider auch die Medienrechte zu »Der Herr der Ringe« und den US-Comicverlag Dark Horse erworben. Embracer baut derzeit im schwedischen Karlstad ein umfangreiches Spielearchiv auf. Ziel ist es, alle physisch verfügbaren Spiele zu sammeln und für die Zukunft zu konservieren. Aktuell lagern rund 50.000 Datenträger und Konsolen in Embracers Archiv, die natürlich allesamt katalogisiert und archiviert werden müssen. Für die Zukunft plant man Zusammenarbeiten mit Museen und Ausstellungen.

Bertie the Brain, Nimrod, OXO und Tennis for Two. Arcade-Automaten mit Custom-Chips, deren Funktion noch nicht vollständig dokumentiert ist. Und Hybridautomaten, die mit analogen Dias oder 16mm-Film arbeiten wie Nintendos Sky Hawk.« Wenn die Original-Hardware kaputt oder verloren gegangen ist, ist Emulation ein wichtiges Mittel. Christian Corre von retroplace.com verweist hier auf die vielen Errungenschaften der Bastlerszene: »Optical Drive Emulatoren ermöglichen, dass man statt von einem Disc-Laufwerk die Spiele von einer SD-Card oder USB-Festplatte lädt. Somit stellt beispielsweise das anfällige Dreamcast-Laufwerk oder das der PlayStation 1 kein Problem mehr dar.« Wichtig ist hierbei, auch das MiSTer FPGA Gaming System zu nennen, das mittlerweile die Hardware von über 16 Systemen emulieren und originalgetreu wiedergeben kann, von NES bis Amiga 1200.

Spiele

Videospiele, die über die Zeit verloren gehen könnten, gibt es laut den Experten viele, darunter ältere Spiele, unbekannte Spiele und genauso auch Spiele, deren Publisher keine Digitalisierung oder Neuauflage anstreben. Während im Netz kursierende ROM-Dateien von Videospielen gewissermaßen auch einen Beitrag zur Präservation leisten, gehen manche Unternehmen schon einen großen und nachhaltigeren Schritt weiter. So begann beispielsweise die Embracer Group im Mai 2022 mit dem Aufbau eines großen Spielearchivs im schwedischen Karlstad. Nachdem dort bisher schon 50.000 Spiele, Konsolen und Accessoires gesammelt wurden, ist es das langfristige Ziel, diese Sammlung irgendwann über Ausstellungen allen Interessierten zugänglich zu machen. Auch in Deutschland entsteht ein solches Archiv seit dem Jahr 2017 unter dem Namen Internationale Computerspielesammlung, durchgeführt vom Computerspielemuseum, der USK, dem game-Verband, der Stiftung für digitale Spielkultur und der DIGAREC. Bislang wurden fast 40.000 Spiele aufgenommen. Matthias

Oborski erklärt hierzu: »Wir sprechen derzeit mit dem Bund und Berlin über die nächsten Schritte, damit diese gemeinsame Sammlung an einem konkreten Ort entstehen kann. Und ja, selbstverständlich sollen dann auch Besucherinnen und Besucher ältere Spiele spielen können.«

Multiplayer

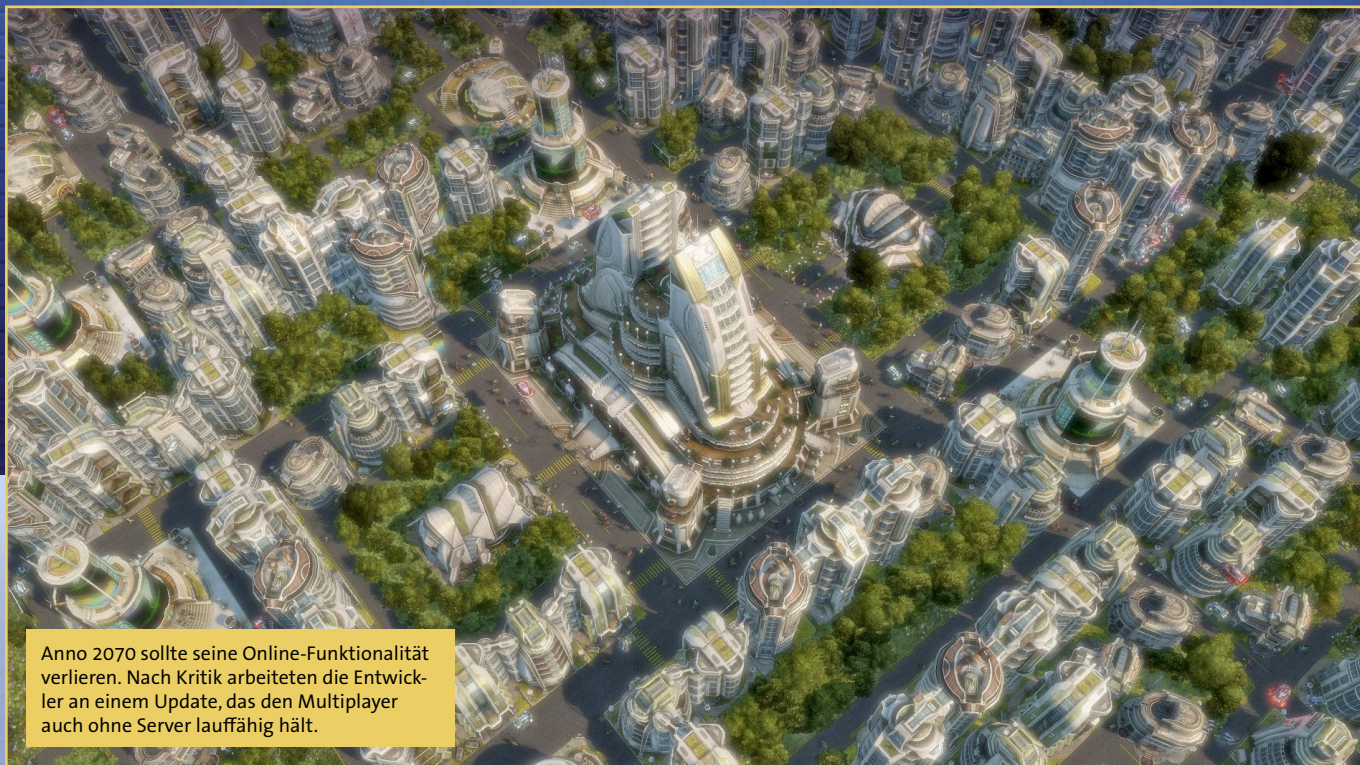
Dutzende Jahre an Spielzeit, hunderte Erfolge, etliche Freundschaften – aber sobald sich ein Spieleunternehmen einmal dazu entschließen sollte, seine Multiplayer-Server abzuschalten, verschwindet dieses Leben, diese besondere Spielerfahrung und jegliche Fortführung komplett. Dank verbreiteter Always-Online-Funktionalität und der MMO-Elemente vieler neuerer Spiele stellt etwa das von Ubisoft für Oktober 2022 angekündigte Support-Ende vieler Multiplayer-Modi und DLCs (siehe News vergangene Ausgabe) einen herben Schlag gegen die Archivierungsmaßnahmen unserer Gesprächspartner dar. Im vorliegenden Fall hat das negative Medien- und User-Echo den Publisher



Anders als im Berliner Computerspielemuseum bleibt Normalsterblichen der Zugang zu Embracers Archiv (noch) verwehrt.

Das Fan-Projekt PSONE holte abgeschaltete Multiplayer-Titel aus der Vergessenheit zurück, so auch Ratchet Deadlocked aus dem Jahr 2005.





Anno 2070 sollte seine Online-Funktionalität verlieren. Nach Kritik arbeiteten die Entwickler an einem Update, das den Multiplayer auch ohne Server lauffähig hält.

zumindest bei Anno 2070 umdenken lassen. Das Aufbaustrategiespiel erhält nachträglich einen Offline-Patch; eine seltene



Retroplace wird von Sammlern wie Christian Corre für Sammler betrieben.

RETROPLACE

Retroplace.com ist eine Plattform für Videospielsammler im Internet. Angeboten werden hier von Privat Titel aus aller Welt. Der Marktplatz von retroplace basiert auf einer mit viel Liebe aufgebauten Spieledatenbank, die bei einem Verkaufsangebot sozusagen alle lästigen Pflichten übernimmt: keine Beschreibung eintippen, keine Screenshots hochladen, einfach Spiel auswählen und zum Verkauf anbieten. Neben der Funktion als Verkaufsplattform eignet sich die Website auch als Sammlungstool: Per Barcodescanner kann man seine Spiele verwalten – entweder privat oder öffentlich für alle einsehbar. Im Blog-Bereich gibt es zudem immer wieder interessante Artikel von Sammlern und auch dem ein oder anderen ehemaligen Spieleredakteur, und auch einen Podcast mit Retro-Themen bietet man an. Auf die Beine gestellt wurde die Plattform von Liebhabern und Spezialisten wie Christian Corre, dem ehemaligen Geschäftsführer eines Gameshops aus München, mit dem wir für diesen Artikel gesprochen haben.

Ausnahme. Alle Gesprächspartner sind sich einig, dass auch auf Server angewiesene Multiplayer-Modi überdauern sollten. Das »Können« ist allerdings kompliziert. Es gibt aber tatsächlich schon Fan-Projekte, die verschiedene Lösungen gefunden haben: So emuliert PSONE (psone.online/home) die Multiplayer-Modi alter PlayStation-Spiele, und XLink Kai (teamxlink.co.uk) ermöglicht LAN-basierte P2P-Netzwerke unter anderem für PlayStation-, Xbox- und Switch-Spiele. GameRanger (gameranger.com) ist dagegen die Anlaufstelle für Multiplayer-Matches abgeschalteter PC-Server.

Was ist legal und was nicht?

Von der irreparablen Hardware zum verschollenen Spiel bis zum abgeschalteten Multiplayer: Es gibt diverse Möglichkeiten, den Erhalt von Videospielen zu sichern. Allerdings führt kein Weg an der Frage vorbei, welche Handlungen im Rahmen der Spielepräservierung noch legal sind, welche bereits Grauzonen darstellen und welche definitiv

illegal sind und juristische Konsequenzen mit sich ziehen können. Wir haben hierzu Rechtsanwalt Kai Bodensiek (Medienkanzlei Brehm & v. Moers) gefragt, spezialisiert auf die Beratung von Publishern und Entwicklern in Fragen des Vertrags- und Lizenzrechts, des Urheber- und Wettbewerbsrechts und des Gesellschaftsrechts. »Nein, [ein Anrecht auf Spielepräservierung] gibt es für normale Verbraucher nicht. Es wurden im Rahmen der letzten Urheberrechtsreform EU-weit Regelungen zur Bewahrung des Kulturerbes allgemein eingeführt. Im deutschen Urheberrecht finden sich diese Regelungen in den §§ 61ff UrhG. Danach dürfen Film- und Tonwerke sowie Druckwerke durch Bibliotheken und besondere Sammlungen auch dann vervielfältigt und im Internet verbreitet werden, obwohl die Schutzfrist noch nicht abgelaufen ist, wenn diese verwaist sind.«, so der Rechtsexperte. »Das heißt, dass die Rechteinhaber nicht ermittelt werden können oder nicht kontaktiert werden können und die Werke nicht mehr im Handel verfü-

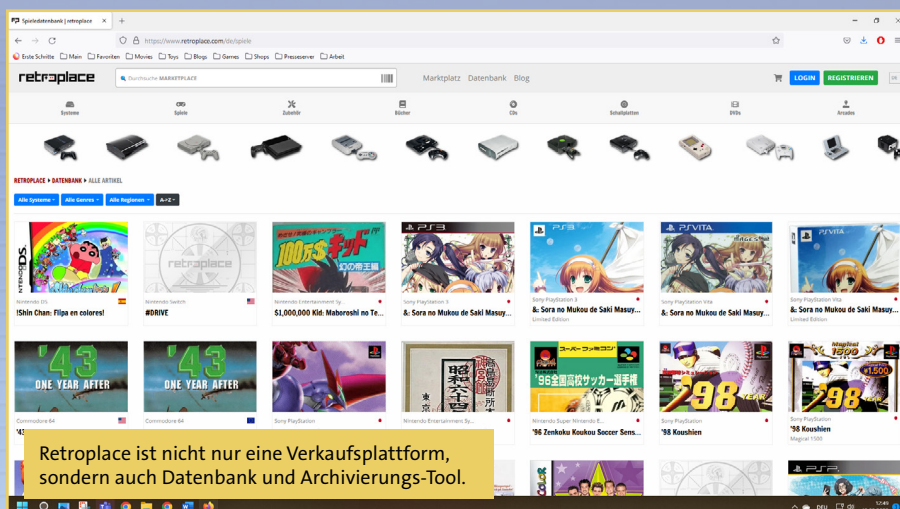


Der YouTuber GamingTheSystems: Retro zelebriert die guten alten Zeiten des Gamings, um sie nicht in Vergessenheit geraten zu lassen.

bar sind. Im Vorfeld muss man allerdings gegenüber dem Europäischen Markenamt nachweisen, dass man erhebliche Aufwände getätigt hat, um den Rechteinhaber ausfindig zu machen. Für Software gilt dies entsprechend, sodass auch ein Computerspiel, das verwaist ist, durch eine solche Einrichtung nicht-kommerziell vervielfältigt und über das Internet angeboten werden kann. Ansonsten ist es natürlich immer möglich, wenn der Inhaber der Rechte am Spiel einer solchen Verbreitung ausdrücklich zustimmt. Wie oben beschrieben, ist [ein Spielearchiv] aktuell nach deutschem und europäischem Recht nur denkbar, wenn die Rechteinhaber zustimmen oder die Werke verwaist sind. Auch muss es sich um eine Bibliothek oder ein nicht gewerbliches Archiv beziehungsweise eine Einrichtung des Kulturerbes handeln. Es kann also nicht jeder die Spiele verbreiten. Dass Spiele gemeinfrei werden, dürfte wegen der Laufzeit der Schutzfrist von 70 Jahren nach dem Tod des letzten Urhebers wohl noch deutlich in der Zukunft liegen. Soweit die Spiele noch wirtschaftlich ausgewertet werden oder die Rechteinhaber die Rechte nicht freigeben, ist man auf die Rechteinhaber tatsächlich angewiesen.«

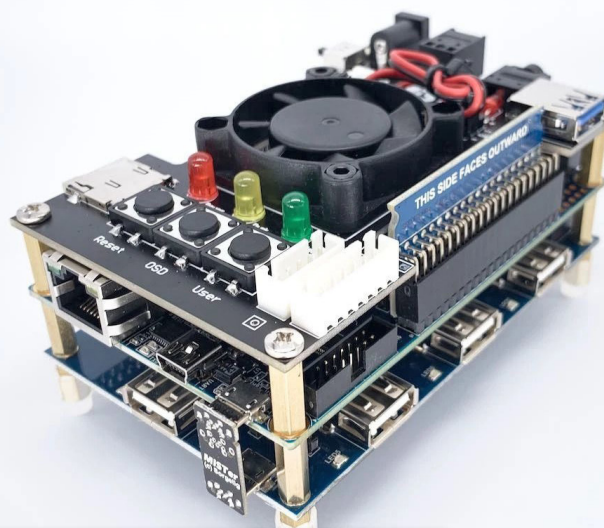
Und wie steht es um Emulatoren und Fan-Projekte? »Soweit das Ganze Originalquellcode nutzt und dieser nicht vom Rechteinhaber freigegeben wurde, dürfte es rechtlich nicht zulässig sein«, erklärt Bodensiek. »Grundsätzlich ist zwar auch die Bearbeitung eines verwaisten Werkes, zum Beispiel um die Lauffähigkeit herzustellen, erlaubt, dies setzt aber voraus, dass a) es sich um ein verwaistes Werk handelt und b) dies durch eine der privilegierten Institutionen erfolgt. Soweit kein Originalcode verwendet wird, müsste man sich das Ganze rechtlich und technisch genauer ansehen, um ein abschließendes Urteil zu ermöglichen.«

Der Erhalt der Videospiele und ihrer Geschichte – sind wir damit am Ende komplett auf die Produzenten, ihre Zusammenarbeit und ihre Interessen angewiesen? Was kann die Politik hierbei tun? Matthias Oborski vom Computerspielmuseum zeigt sich optimistisch, während er gleichzeitig anmerkt, dass noch viel zu tun sei: »Hier müssen langfristig politische Lösungen geschaffen werden. Bei Spielen auf physischen Datenträgern haben wir schon lange gute Regelungen in vielen Ländern. Die Bibliothèque nationale de France erhält zum Beispiel jedes in Frankreich auf einem physischen Datenträger veröffentlichte Spiel. In Deutschland erhält die USK ein Exemplar jedes physisch veröffentlichten Spiels. Für online vertriebene Spiele wäre eine ähnliche Regelung komplizierter, aber nicht unmöglich, wenn der Wille in Politik, Kultur und Industrie vorhanden ist. Ohne eine solche große – gerne auch länderübergreifende – Regelung wird es in Zukunft schwierig, Videospiele ohne größeren Aufwand zu bewahren. Dem game (Verband der deutschen Games-Branche) ist das bereits durchaus bewusst.« ★



MISTEr FPGA GAMING SYSTEM

Das MiSTer-Emulationssystem basiert auf FPGA-Technologie, simuliert also ganz genau die Technik der zu emulierenden Systeme (derzeit sind es 16). Allgemein ist das die sauberste und originalgetreueste Art, Spiele zu emulieren. MiSTer ging aus dem MiST-Projekt hervor (Amiga/ST), hat aber bis auf den Namen nichts mehr damit zu tun. MiSTer eignet sich vor allem für Bastler, da die Technik nicht genormt angeboten wird. Grundlage für das System ist das DE10-Nano-Board von Terasic, das mit zusätzlichen Komponenten und der Software erweitert wird. Zwar könnt ihr fertige Systeme kaufen, einfach ist die Sache aber dennoch nicht. Jedes emulierte System basiert auf einem Core, der von der Community programmiert wurde. Bei Arcade-Spielen bedeutet das etwa, dass jedes Automaten-Board separat emuliert werden muss. Was die Sache ebenfalls nicht allgemeintauglicher macht: Die Spiele müssen als ROMs geladen werden, womit man sich in einer rechtlichen Grauzone bewegt.



Den MiSTer gibt es im Netz fertig konfiguriert zu kaufen, das System hat für Gelegenheitsspieler aber einige Tücken.