

Hinter den Kulissen von GOG.com

Jäger der verlorenen Spiele

Good Old Games bietet Spieleklassiker und aktuelle Titel an – alle kopierschutzfrei. Wir haben mit den Betreibern über ihre Herausforderungen und Zukunftspläne gesprochen. Von Martin Deppe



TITELSTORY

Fast 46 Jahre nach der Mondlandung ist die Technik von einst verschollen. Die Raketenbaupläne sind unvollständig, die damaligen Experten längst im Ruhestand – falls sie überhaupt noch leben. Es würde Jahre dauern, die Apollo-Raketen zu rekonstruieren, nachzubauen und erfolgreich zu starten. Computerspielen droht das gleiche Schicksal. Selbst wer noch Originale auf Disketten (!) hat, scheitert allein schon daran, dass Floppy-Laufwerke um die Jahrtausendwende ausgestorben sind. Aktuelle Betriebssysteme nörgeln, bei DOS-Spielen ploppen Fehlermeldungen auf, die sich ironischerweise über 14 fehlende KILOByte EMS-Speicher beschweren – bei einem PC, der 16 GIGAByte unter der Haube hat, wohl gemerkt. Selbst mit Emulatoren wie der DOS-Box bekommt man nicht jedes Spiel wieder ans Laufen, oft nerven Probleme beim Sound («Keine Soundblaster-Karte gefunden!») oder der Grafik («DirectX 5.2 nicht installiert!»). Wer sich diesen Stress ersparen und dennoch liebgewonnene Altprogramme auf aktuellen Systemen spielen möchte, hat seit einigen Jahren eine Alternative: Good Old Games, kurz GOG, eine Download-Plattform für Spieleklassiker, noch dazu kopierschutzfrei – gewissermaßen das Steam der Nostalgiker. Wir haben den GOG-Betreiber CD Projekt (ja, das ist die Firma, die auch The Witcher 3 entwickelt) in Warschau besucht und mit den Machern über die Ursprünge der Plattform, die Probleme beim Alte-Spiele-Finden und ihre Zukunftspläne gesprochen.

Bugfixing nach 23 Jahren

»Wir kriegen sie alle!« verspricht uns Marcin Paczynski. Und wir glauben ihm. Denn



QA-Abteilung, die Erste: Diese Mitarbeiter machen Spiele kaputt – sie suchen nach Bugs. Ihr Motto lautet: »We break it!«

der QA-Chef von Good Old Games hat es 955 Mal bewiesen. 955 Titel listet GOG.com nämlich, etwa die Hälfte ist zehn bis 20 Jahre alt, rund 100 Spiele sind noch älter. Damit sich die verkaufen lassen, müssen die Betreiber natürlich sicherstellen, dass sie tatsächlich laufen. Deshalb spielt die QA-Abteilung jeden Titel komplett durch, wenn's geht auch auf Macs und Linux-Rechnern. Damit alles reibungslos funktioniert, behebt das Team von Marcin Paczynski und seiner Kollegin Ewa Stiller nach Möglichkeit sogar jahrzehntealte Bugs. Das ist kein leichtes Unterfangen. Was war ihr härtester Brocken? »The first Realms of Arcania« kommt es wie aus der Pistole geschossen. Kennen Sie nicht? Dann aber bestimmt den deutschen Titel: Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklänge. Attics Rollenspiel war quasi das Gothic 3 der Neunziger, nämlich ein

wahres Bug-Debakel. Schon die gedruckte Landkarte, die als Kopierschutz herhielt, wimmelte vor Druckfehlern, sodass richtige Antworten als falsch gewertet wurden, sich das Spiel nicht starten ließ. Selbst ein eilig nachproduzierter Korrekturzettel war fehlerhaft. Ewa Stiller seufzt: »Bis zum letzten Bosskampf haben wir nachbessern müssen, denn da kam es wegen Speicherproblemen ständig zu Abstürzen.«

Erst brechen, dann reparieren

Die Technik-Abteilung ist zweigeteilt. Die erste Gruppe, das »Break it«-Team, »macht die Spiele kaputt«, erklärt Marcin. Sie sucht die Bugs, provoziert Fehler und Abstürze – tut also genau das, was der ursprüngliche Entwickler hätten machen müssen. Das zweite Team, die »Fix it«-Truppe, sitzt in einem separaten Raum und repariert dann die gefunde-



QA-Abteilung, die Zweite: Diese Jungs bügeln die teils 30 Jahre alten Fehler wieder aus.



Mag Pixel auch auf Stoff: GOG-Mitgründer und CEO Marcin Iwinsky.

nen Bugs. Das Problem: Nur bei wenigen Titeln existiert der originale Source Code noch, gerade mal rund ein Prozent der alten Spiele ist entsprechend dokumentiert. Alle übrigen müssen per »Reverse Engineering« rekonstruiert werden – was umso schwerer ist, weil die Spiele oft kompiliert auf den Datenträgern liegen. Und da jeder Entwickler damals sein eigenes Toolsüppchen gekocht hat, ist jedes Spiel individuell aufgebaut – die Standardschnittstellen wie DirectX und OpenGL setzten sich erst Mitte der Neunziger durch. Spiele rund um das Jahr 2000 sind am schwierigsten zu »knacken«, erzählt Marcin, die aufkommende 3D-Grafik und DirectX7 zicken mit heutigen 3D-Karten gewaltig. X-Wing Alliance war so ein Fall – aber auch das hat jüngst vor den Technikern kapituliert.

Bei ihrer Puzzlearbeit stoßen die Qualitätssicherer auch mal auf versteckte Nachrichten der Entwickler. Die prominenteste fanden sie letzten Sommer in der Exe-Datei von Dungeon Keeper: »I look around the office ... all I see are the tired pale faces of the Keeper team« beginnen die Zeilen – »Ich schaue mich im Büro um ... und sehe nur die müden, blassen Gesichter des Keeper-Teams.« Die emotionalen Sätze stammen von Jonty Barnes, damals Programmierer und Level-Designer bei Peter Molyneux' Bullfrog Productions, heute, 17 Jahre später, ist er Production Director bei Bungie und mitverantwortlich für den MMO-Shooter Destiny. Das zeigt aber auch ein anderes Problem beim Restaurieren alter Spiele: Die Teams von damals gibt's nicht mehr, ihre Mitglieder sind versprengt, verschollen, oft zerstritten. Auf diese Proble-

matik stoßen wir gleich noch, wenn es um die Lizenzrechte geht.

Sammler und Jäger

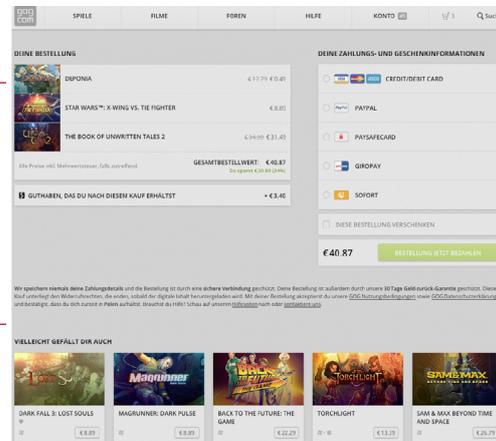
Doch bleiben wir noch kurz bei den Technikern – und Judas. Judas, mit bürgerlichem Namen Filip Frackiewicz, ist ein Unikat. Als »Bonus Content Hunter« sieht der GOG-Mitarbeiter ein bisschen aus wie Catweazle, und man merkt, dass er elektronische Spiele liebt. Jedes einzelne. Und weil die Spieler da draußen das auch merken, schicken sie ihm alte Handbücher, Landkarten, Kopierschutzräder. Und zwar freiwillig! »Ich habe nie darum gebeten, die schicken mir das einfach.



Analog statt digital: Spieleklassiker in sogenannten »Schachteln«. Nur ganz rechts nicht, das ist nämlich Robert Przybylski, Chef des Business Developments.

GOG lernt Deutsch

Am 26. Februar 2015 startete die deutschsprachige Version von GOG.com. Die Plattform ist komplett übersetzt, 350 der rund 1.000 Spiele sind deutsch lokalisiert, die beiden in Deutschland beliebten Zahlungsmethoden GiroPay und Sofortüberweisung zusätzlich möglich (neben Paypal, Kreditkarte und Paysafecard). Außerdem verspricht GOG regelmäßige Rabattaktionen, zum Launch gab's beispielsweise das grandiose Daedalic-Adventure Deponia für 49 Cent. GOG-Mitgründer Marcin Iwinski dazu: »Deutsche lieben das Wort ›sparen!«



Die meisten Briefe und Pakete kommen aus Deutschland, die Handbücher säuberlich in Dokumenthüllen verpackt und nummeriert. Einen deutschen Kollegen nervt Judas auch mal mitten in der Nacht, ob der vielleicht bei Ebay für Spiel XY mitbieten könne – von Polen aus kommt Judas halt nicht an ein Spiel eines deutschen Versteigerers, wenn der nicht ins Ausland verschickt. Weil von den alten Entwicklern nur ganz selten Unterstützung kommt, sind auch beim Bonusmaterial Eigenrecherche und Community gefragt. Mit dem Ergebnis, dass man zum Beispiel beim Kauf von Wing Commander 3 nicht nur das Spiel kriegt, sondern auch Handbuch, Guide, Wallpaper, einen Roman, noch einen Guide, Tastaturbelegung, einen weiteren Guide, ein »Behind the Screens«-Video, unveröffentlichte Filmzenen, ein Raumschiff-Chart, das Drehbuch und die »Wing-Commander-Bibel«. Mehr Drumherum-Material hat vermutlich nicht mal Chris Roberts persönlich in seinem Tresor, neben all den Star-Citizen-Geldbündeln. Und GOG verdankt viele dieser Goodies seinen Usern.

Türöffner Baldur's Gate

Dass GOG die Klassiker gescheit aufbereitet und mit Originalmaterial versieht, ist das eine. Das andere: Alle Spiele sind frei von Kopierschutz und DRM – was in Zeiten von Steam, Origin, UPlay und Always-On-Titeln fast schon illegal klingt. Das Lustige daran: Sowohl EA als auch Ubisoft kooperieren mittlerweile mit GOG, neben anderen großen Publishern wie Activision, Square Enix und Disney. Aber wie kriegt man die Großen dazu, mit einem Download-Portal zusammenzuarbeiten, das im fernen Polen sitzt? Marcin Iwinski, der 2002 CD-Projekt Red (The Witcher) mitbegründete und 2008 GOG, erinnert sich an die Pionierarbeit, die er schon 2001 geleistet hat. »Damals wollten wir unbedingt Baldur's Gate 2 ins Polnische übersetzen. Mein Vater war Dokumen-

tarfilmer, wir haben professionelle Sprecher organisiert, um die 1.500 Seiten Text zu vertonen. Wir mussten 3.000 Spiele verkaufen, um in die schwarzen Zahlen zu kommen. Startkapital hatten wir kaum, ich habe rund 1.500 Euro beigesteuert, mein Geschäftspartner hatte etwas Land geerbt und verkauft. Doch es hat sich gelohnt: Statt 3.000 Mal haben wir Baldur's Gate 2 18.000 Mal abgesetzt, wir mussten wie die Wilden nachproduzieren.«

Schon früh machen Iwinski & Co. also erste Erfahrungen, wie man mit Publishern umgeht – und knüpfen Kontakte zu Interplay. Nicht umsonst stammt vom Publisher auch der allererste Titel, der 2008 auf GOG erscheint: das abgedrehte Actionspiel MDK. Bis heute konkurrieren die Polen beim Spielverkauf natürlich mit der – vor allem in Osteuropa starken – Raubkopierszene. Wer kopierschutzfreie Spiele verkauft, lädt Software-Piraten ja geradezu dazu ein, sie über Torrents und Tauschbörsen weiterzureichen. Der Trick sei, sagt Iwinski, das Motto »Spielekaufen ist für Loser« umzuwandeln in »Spielekaufen macht Spaß«. Statt sich mit fehlerhaften und anleitungslosen Raubkopien rumzuzügelern, merken die Kunden offensichtlich schnell, dass sich der legale Kauf lohnt. Und weil sich ältere Spiele eben in erster Linie an ältere Spieler richten, haben die schlicht keine Lust, stundenlang an alten Autoexec.bat-Dateien zu schrauben – dafür aber das Geld, sich eine »restaurierte« Version zu kaufen, mit all dem Drumherum von früher.

»Die Raubkopien gibt's doch schon!«

Und die Publisher? Die haben natürlich Bedenken, erzählt Iwinski: »Kein Kopierschutz für mein Spiel? Nein, dann wird das ja raubkopiert!« Die Standardantwort des GOG-Mitgründers: »Ist es doch schon längst. Google es mal!« Trotzdem kann es Jahre dauern, bis ein Publisher-Deal steht. Bei EA sind die GOG-Manager von Pontius

zu Pilatus gelaufen, haben sich die Hierarchie hochgearbeitet, bis sie in der Zentrale im kalifornischen Redwood City endlich an den Director of Licensing herankamen – und offene Türen einrannten. Seitdem klappt die Zusammenarbeit offensichtlich ganz hervorragend. Zum Beispiel verschenkt EA auf seiner Origin-Plattform den Krankenhaussimulator Theme Hospital. Und zwar die Version, die zuvor von den GOG-Technikern für aktuelle PCs generalüberholt wurde. Anderes Beispiel: Aderthalb Jahre lang verhandelt GOG mit Lucas Arts, viermal fliegt GOG-Chef Marcin Iwinski nach San Francisco, um vor Ort Gespräche zu führen – jedes Mal mit anderen Managern, weil die gerade munter kommen und gehen. Als der Deal endlich unter Dach und Fach ist, kauft Disney LucasArts, und alles geht von vorne los. Doch diesmal klappt's zum Glück schneller, die LucasArts-Klassiker stehen ganz oben in der Beliebtheitskala der Kunden. Wobei Disney GOG aber auch an der Marketing-Front sehr gut unterstützt, weil es zu vielen Spielen noch ordentliches Begleitmaterial gibt.

Detektivarbeit

Robert Przybylski, der oberste Business Developer von GOG, könnte genauso gut »Detektiv« auf seine Visitenkarte schreiben. Er recherchiert nämlich mit seinem Team, an welche Türen sie überhaupt klopfen müssen. Denn oft ist völlig unklar, wer genau eigentlich welche Rechte an welchem Spiel hält. Oder an Teilen davon. Oder nur an der Musik. Oder an Markennamen. Zwei prominente Beispiele: Beim ersten Wasteland (1988) hat heute InXile die Rechte am Programmcode (InXile wurde 2002 von Brian Fargo mitgegründet, der Wasteland für In-



Auch Indie-Spiele wie Legend of Grimrock 2 (links) und Banished gibt's kopierschutzfrei auf GOG.



Die Abteilung Business Development fahndet weltweit nach den alten Rechteinhabern. Eine Mischung aus Puzzle- und Detektivarbeit.

terplay entworfen hat), während die Wasteland-Markenrechte hingegen bei EA liegen. Gut, das geht ja noch, schließlich haben InXile und EA bei Wasteland 2 kooperiert.

Viel dschungelöser war es bei System Shock 2, denn hier hatten die Markenrechte eine Odyssee hinter sich. Die Kurzfassung: EA hatte das Trademark an der Serie, der Entwickler Looking Glass hingegen die Namensrechte. Für einen Nachfolger braucht man beides, das hatte Looking Glass bereits beim ersten System Shock so eingefädelt, um die weitere Zusammenarbeit mit EA zu sichern und zugleich zu verhindern, dass der Publisher die Marke eigenständig fortführt. Doch dann machte das Studio anno 2000 dicht, also ein Jahr nach System Shock 2. Das Copyright an der Serie ging an Star Insurance – eine Versicherungsgesellschaft. 2007 lässt EA die Markenrechte auslaufen, und niemand glaubt mehr an ein System Shock 3. Oder wenigstens daran, dass System Shock 2 neu veröffentlicht wird. Doch 2013 kriegt GOG das Lizenzgewirr endlich auseinanderklamüsert, System Shock 2 erscheint neu aufgelegt und mit deutscher Sprachausgabe – 14 Jahre nach seinem ursprünglichen Verkaufsstart. Aber auch bei weniger prominenten Oldtimern und Publisher-Entwickler-Kombinationen liegt die Lizenzsituation oft im Dunkeln – schließlich hat vor 20 Jahren niemand damit gerechnet, dass es mal Spiele-Downloads geben würde: Unser Spiel ist doch soooo groß, dass braucht ganze DREI Disketten!

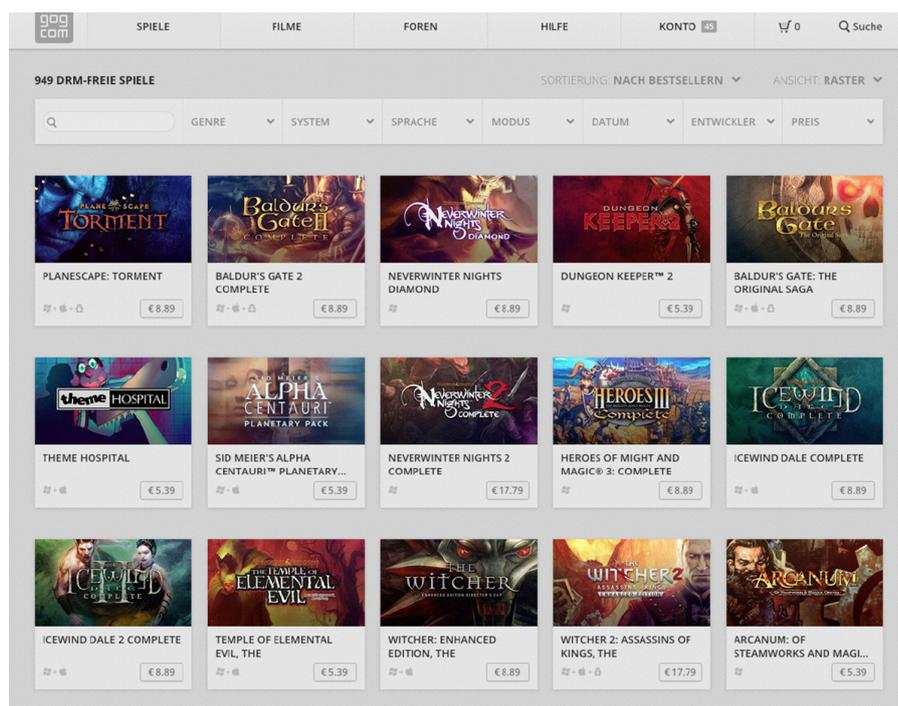
GOG Galaxy: alles kann, nichts muss

In der Zukunft hingegen werden Spiele-Downloads immer selbstverständlicher – entsprechende Expansionspläne hegt GOG. So setzen die Warschauer vermehrt auf den Vertrieb aktueller Spiele, allen voran The Witcher 3, das ja praktischerweise vom Firmenfamilienmitglied CD Projekt Red stammt. Auch immer mehr Indie-Entwickler entdecken GOG als Vertriebsalternative, etwa für das Oldschool-Rollenspiel Legend of Grimrock 2 oder das Mittelalter-Aufbauspiel Banished. Klassische Publisher wie EA, Ubisoft & Co. bieten auf GOG zwar gerne alte Spiele an, weil es für sie oft der einfachste Weg ist, mit den Klassikern über-

haupt noch Geld zu machen – schließlich muss man die ja erst mal technisch modernisieren –, scheuen aber davor zurück, auf der Plattform auch aktuelle Titel zu veröffentlichen. Die Kopierschutzfreiheit schürt nun mal Ängste, nicht nur vor Raubkopien, sondern vor allem vor dem Gebrauchthandel, der vielen Herstellern seit jeher ein Dorn im Auge ist. Da bevorzugt man dann doch die Konten- und Kundenbindung an Steam oder eigene Plattformen à la Origin und Uplay. Entsprechend schwierig wird es für GOG, mehr aktuelle Spiele auf die Plattform zu holen – ein erfolgreiches The Witcher 3 wäre allerdings ein guter Grundstein.

Außerdem wollen die Warschauer ihren Dienst weiter aufbauen, und zwar mit »GOG Galaxy«. Dahinter verbirgt sich ein Online-Client à la Steam, der Shop, Multiplayer-Partien, Freundeslisten, Leaderboards, Achievement-Protzerei und so weiter miteinander verknüpft. Und wer den Social-Media-Schnickschnack nicht braucht,

bekommt per Client auch automatische Updates seiner gekauften Spiele. Etwa dann, wenn mal wieder ein deutscher Fanboy 50 Handbücher an Judas gemailt hat. Diese Community-Elemente sollen natürlich auch Kunden binden und zu weiteren GOG-Käufen ermuntern – aber eben freiwillig, ohne Always-On oder Installationszwang. Wer Spiele einfach wie bisher über die GOG-Website herunterladen und kopierschutzfrei auf dem eigenen Rechner speichern möchte, kann das weiterhin tun. Per »Cross-Play Multiplayer« sollen GOG-Spieler irgendwann auch mit Nutzern anderer Clients spielen können – zum Beispiel mit, genau, Steam. Die Polen wollen GOG also mittelfristig zu einer Art »freiheitlichen« Steam-Alternative ausbauen, frei nach dem Motto »Alles kann, nichts muss« – ein spannendes Projekt und ein Fingerzeig in eine Spielezukunft, in der Online-Zwänge und restriktiver Kopierschutz eben doch kein Muss ist. Wie früher eben. Martin Deppe / GR



Übersichtlich: Auch in Sachen Benutzerführung muss sich GOG nicht hinter Steam und Co. verstecken. In Sachen DRM erst recht nicht.