

COMPUTERSPIELE

# Rückkehr der Krakelmonster

Hunderte von Videospiele aus der Urzeit der Münzautomaten sind kostenlos im Internet zu haben. Pfiffige Programmierer bringen sie auf heutigen Computern zum Laufen.

**L**ängst waren sie vergessen, die alten Videoautomaten aus den Spielhallen der achtziger Jahre. In Schrottlagern und auf Dachböden verrotteten die letzten Exemplare. Nun aber bekommen sie hin und wieder Besuch. Begehrt ist vor allem eines: der Speicherchip. Meist birgt er noch die Seele der Maschinen, die alte Spiele-Software. Mit einem einfachen Lesegerät kann sie ihm entlockt werden.

Ihre Beute verbreiten die Fledderer über das Internet. Dort kursieren die alten Spiele, die jahrelang verschollen waren, bereits zu Hunderten. Eine wachsende Gemeinde ergötzt sich an der ärmlichen Grafik und den eckigen Figürchen aus der Vergangenheit.

Alle Klassiker sind wieder da: „Frogger“, der Frosch, den es über eine belebte Straße und einen Fluß zu bugsieren galt. Oder „Space Invaders“, die heranruckelnden Krakelmonster aus dem All. Nahmen die Spieler sie unter Beschuß, zerstoben die niedlichen Symbole in lauter Pünktchen – damals ein Wunder der Animation. Als das Spiel vor zwanzig Jahren in Japan erschien, wurden bald die 100-Yen-Münzen knapp, die Regierung mußte die umlaufende Menge verdreifachen.

Die Programme, die in den Automaten steckten, waren vergleichsweise winzig. 20 von ihnen haben bequem auf einer einzigen Diskette Platz. Auf heutigen Computern verweigern sie allerdings den Dienst. Sie sind angewiesen auf die alten Maschinen, für die sie entwickelt wurden.

Findige Liebhaber wußten bald eine Lösung. Sie schrieben Programme, die den Spielen ihre gewohnte Umgebung vorgaukeln, sogenannte Emulatoren. Monatlang mußten sie oft tüfteln, bis die Täuschung gelang. Dann aber blinkten und dudelten die Klassiker wieder wie in alten Zeiten.

Die Idee setzte eine machtvolle Erweckungsbewegung in Gang. Zahlreiche Münzautomaten wurden bereits als PC-Software wiederbelebt. Am bekanntesten unter den Emulatoren ist das Programm Mame (Multiple Arcade Machine Emulator). Es imitiert nicht nur eine, sondern gleich ein paar Dutzend der historischen Maschinen.

Mame gilt als Meisterwerk. Vor gut einem Jahr veröffentlichte der

italienische Programmierer Nicola Salmoria eine erste, noch unvollständige Version mitsamt dem Bauplan. Helfer aus aller Welt packten mit an, und seither arbeitet die verstreute Schar im Internet zusammen und baut immer neue Automaten in ihre Software ein. Die neueste Ausgabe, soeben erschienen, bewältigt bereits 478 Spiele.

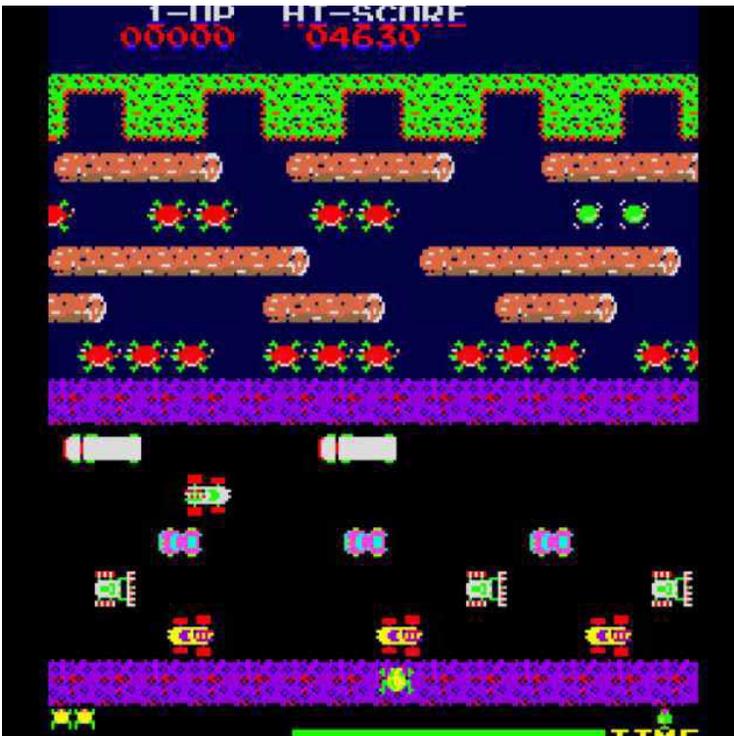
Ein großer Teil der verschollenen Schätze ist damit wieder bequem zugänglich, darunter das Spiel „Donkey Kong“, in dem ein kleiner Handwerker, der später als Super Mario zu Weltruhm kam, gefährliche Gerüste erklimmt. Oder auch Skurrilitäten wie das Sportspiel „Hyper Olympics“, bei dem die Spieler beidhändig auf die Tastatur eindengeln müssen, um einen Hürdenläufer Schritt für Schritt über die Aschenbahn zu treiben.

Die Fans gehören meist der ersten Generation an, die mit Computerspielen aufgewachsen ist. In den frühen Achtzigern trugen sie ihr Taschengeld in die Spielhallen. Nun holen sie sich ihre Erinnerungen zurück. Und wenn die Software sie auffordert, Münzen nachzuwerfen, drücken sie die Taste „3“, und die Sache ist erledigt.

Emulatoren gibt es inzwischen für historische Rechner aller Art, nicht nur für Spielautomaten. Der Programmierer Adam Roach, ein Kenner der Szene, schätzt, daß drei Viertel aller Rechnermodelle, die älter als fünf Jahre sind, bereits redupliziert wurden – darunter ganze Gattungen wie die einst glorreichen Computer von Atari und



**Spielklassiker „Donkey Kong“: Kulturerbe gerettet**



**Spieleklassiker „Frogger“:** *Blinken und Dudeln wie dazumal*

Comodore. Selbst die Ungetüme aus der Urzeit der Großrechner haben Verehrer gefunden, die sie nachbauen.

Auf diese Weise bekommt nun auch die rastloseste aller Techniken eine Art Gedächtnis. Als Museum des Computers dient der Computer selbst: Er nimmt alle seine Vorgänger als Software in sich auf.

Das ist allerdings technische Schwerathletik. Ein Emulator benötigt mindestens die zehnfache Rechenleistung des Originals. Er muß dem Wirtscomputer alle Aktivitäten der fossilen Software verständlich machen, ohne ins Stocken zu geraten.

Deshalb folgen die Emulatoren dem Fortschritt der Technik in gemessenem Abstand. Aber sie holen auf. Schon sind Software-Klone von Spielecomputern aufgetaucht, die noch auf dem Markt sind. Diese sogenannten Konsolen werden an den heimischen Fernseher angeschlossen; vor anderthalb Jahrzehnten haben sie den Niedergang der Spielhallenautomaten eingeläutet. Nun werden sie selbst von mächtiger Konkurrenz bedrängt: vom PC, der ihnen, neben all seinen anderen Fähigkeiten, als Spielmaschine schon fast ebenbürtig ist.

Das Modell Megadrive der Firma Sega, das im Laden knapp 200 Mark kostet, ist bereits erfolgreich als PC-Software emuliert worden, das SNES-System von Nintendo ebenfalls. Als die beiden Geräte Anfang der Neunziger erschienen, waren sie auf ihrem Gebiet dem PC noch weit überlegen. Inzwischen liegen jedoch Emulatoren im Internet parat, die auf jedem Alltagscomputer laufen. Die verwegenen Programmierer, immer auf der Jagd nach Ruhm, versuchen sogar schon, Spielekon-

solen der jüngsten Generation, etwa die Playstation von Sony, zu knacken.

Der Großteil der Gemeinde sieht das mit Sorge. „Das lockt die falschen Leute an“, sagt Till Oldemeyer aus Dortmund, ein Fan der alten Automaten, der im Internet eine Anlaufstelle für Gleichgesinnte unterhält. „Die wollen nur die aktuellen Spiele umsonst abzocken.“ Die wahren Liebhaber verstehen sich eher als Konservatoren, die ein Kulturerbe vor dem Untergang bewahren.

Die Spielefirmen machen da keinen großen Unterschied. „Natürlich haben wir ein Problem damit“, sagt Kathlene Karg, Sprecherin des internationalen Dachverbandes IDSA. „Das ist

eine Verletzung des Urheberrechts.“ Der Verband hat kürzlich eine Kampagne gegen „Software-Piraterie“ gestartet. 15 Anbieter von Emulator-Spielen im Internet, sagt Karg, haben die Software bereits vom Netz genommen.

Die überwiegende Mehrheit wartet ab; etliche Anbieter haben sich aber bereit erklärt, auf Wunsch der Hersteller Spiele, die noch im Handel sind, nicht mehr zu verbreiten. Bei den alten Museumstücken jedoch will kaum jemand nachgeben. Um die habe sich schließlich außer den Fans seit Jahren niemand gekümmert.

Das könnte sich ändern. Auch in der Industrie ist inzwischen das Interesse an digitalen Antiquitäten erwacht. Der Spielzeuggigant Hasbro hat im März die Rechte an 75 Uralt-Spielen der Firma Atari gekauft. Die besten sollen nach und nach in kleinen Paketen neu auf den Markt kommen.

Im vergangenen Weihnachtsgeschäft hatte Hasbro bereits unverhofften Erfolg mit einer Neuauflage des Klassikers „Frogger“. Binnen vier Monaten verkauften sich eine Million Exemplare.

Gegen die Emulatorszene will der Konzern aber vorerst nichts unternehmen, sagt Dana Henry, eine Sprecherin von Hasbro. „Wir werden uns hüten, derart treue Fans vor den Kopf zu stoßen.“

Der Kampf in den Weiten des Internet wäre ohnehin kaum zu gewinnen. Eines der größten Online-Depots hat einen Anschlag ausgehängt („Aufgepaßt, Spielefirmen!“), der mit dem typischen Trotz der Netzgemeinde auftrumpft: „Für jedes Angebot, das geschlossen wird, machen drei neue auf.“ ♦