

8. Interviews

An Entwicklung, Rezeption und Diskussion von digitalen Spielen sind eine Reihe unterschiedlicher Akteure beteiligt, die im Sinne von Doing History als Akteure in der Geschichtskultur gelten können. Dabei vermischen sich Perspektiven auf Geschichtserzählungen mit Überlegungen zu Spielmechaniken, Dramaturgie, technischen und wirtschaftlichen Limitierungen aber auch mit den Interessen von Entwicklern und Spielern. Es ist damit möglich, sehr unterschiedlich über das gleiche Spiel und seinen Inhalt zu sprechen bzw. zu schreiben.

Dabei ist im Rahmen von geschichtswissenschaftlicher Forschung und den Game Studies wenig über die unterschiedlichen Akteure bekannt. Im sechsten Kapitel wurden unterschiedliche Spielebeispiele diskutiert, was einen – auch empirischen – Zugang mitdenkt, aber nur mittelbare Erkenntnisse erlaubt. Deutungsfehler oder Übergeneralisierungen bleiben nur einige der Probleme beim Blick auf eine kaum überschaubare Grundgesamtheit an möglichen Spielen, die mit oder ohne Geschichtsbezug herangezogen werden können. Erkenntnisgewinne zur geschichtskulturellen Praxis sind nicht ausschließlich über die Rezeption der Medien möglich und ein Blick auf Akteure scheint trotz aller empirischer Schwierigkeiten sinnvoll (Herrmann/Siefert 2026).

Das folgende Kapitel soll hier einen ersten Aufschlag bieten, um die Potentiale von empirischen Arbeiten zu Akteuren der Geschichtskultur anzureißen. Die kurzen Interviews/Q&As beziehen sich dabei nicht ausschließlich auf Geschichte im digitalen Spiel, deren Nutzung nicht isoliert von anderen Aspekten diskutiert werden kann. Auch andere Überlegungen (Kapitel 3) spielen eine Rolle bei der Darstellung von Geschichte(n) im Medienverbundsystem digitaler Spiele. Als Methode sind Interviews durchaus etabliert (Hoffmann/Wagner 1995, 143).

Mit freundlicher Unterstützung verschiedener Kolleginnen und Kollegen aus der Spielebranche entstand für dieses finale Kapitel des Bandes eine breite Übersicht über die Perspektiven auf Spiele, Erzählen in digitalen Spielen und Geschichte. Dazu gehören Entwickler (Kapitel 8.1, 8.5 und 8.6), Fachpresse (Kapitel 8.3) und der Verband der Gaming-Branche (Kapitel 8.4), aber auch eine Plattform für Vertrieb und Bewahrung von Spielen (Kapitel 8.2). Ihre Beiträge können als Ausgangspunkt für empirische Forschungen dienen, in Fachbeiträgen Argumentationen stützen

und als Unterrichtsmaterial zur Diskussion gestellt werden. Tatsächlich ist die Datengrundlage hier oft dünn (Zimmermann 2023, 192).

Zunächst zeigen diese Beiträge also als Ausgangspunkt neben der Perspektivenvielfalt auch die Forschungslücke für die in diesem Band berücksichtigten Disziplinen (Kapitel 1.3). Es ist wenig über die Geschichtsbilder von Akteuren bekannt, die in Spielen sichtbar werden. Es gibt auch Beispiele hoher Transparenz (Zimmermann 2023, 184). Dabei erlauben sie Rückschlüsse über den tradierten und im Rahmen der Digitalisierung neu zu verhandelnden Konsens über Inhalte und Modus der Kommunikation von Geschichte. Sie zeigen auch einen Dissens zwischen wissenschaftlicher Forschungsperspektive auf Geschichtskultur und die Praxis ihrer Verwirklichung durch Akteure in der Spieleindustrie.

Im Spannungsfeld zwischen den Prämissen einiger Fragen und dem Widerspruch in den Antworten wird die Vielfalt von Perspektiven auf Geschichte im digitalen Spiel und digitale Spiele als Textgattung und Medium deutlich. Gerade im Austausch mit Piotr Gny (Kapitel 8.2) wird dies deutlich. Es bestätigen sich aber auch die engen Verwebungen zwischen sehr verschiedenen Aspekten von digitalen Spielen (Kapitel 3).

8.1 Geschichte in digitalen Spielen: Jörg Friedrich von Paintbucket Games

Jörg Friedrich ist seit mehr als 20 Jahren Spieleentwickler. Er arbeitete an Titeln wie SPEC OPS: THE LINE und DEAD ISLAND 2, bevor er 2017 gemeinsam mit Sebastian St. Schulz das Indie-Studio Paintbucket Games gründete, das sich auf historische und politische Spiele spezialisiert hat. Ihr Debüt THROUGH THE DARKEST OF TIMES (2020), das den zivilen Widerstand in Nazi-Deutschland thematisiert, gewann ebenso wie ihr zweites Spiel BEHOLDER 3 (2022) zahlreiche Preise. Zuletzt veröffentlichte Paintbucket THE DARKEST FILES, das sich mit der Aufklärung von NS-Verbrechen in den 1950er Jahren befasst. Neben seiner Rolle als Game Director und Geschäftsführer organisiert Friedrich Workshops über den Einsatz von Computerspielen zur Vermittlung sozialer, politischer und historischer Themen.

1. Mit THROUGH THE DARKEST OF TIMES und THE DARKEST FILES hat Paintbucket Games zwei Spiele veröffentlicht, die sich mit den dunkelsten Kapiteln der deutschen Geschichte und ihrer Aufarbeitung beschäftigen. Welches Ziel verfolgst Du mit Spielen, die nicht explizit für den schulischen Unterricht gedacht sind?

Unser primäres Ziel ist immer ein gutes Spiel. Das klingt banal, ist aber entscheidend: Wenn das Spiel nicht funktioniert, wenn es nicht packt, dann erreicht es niemanden. Kein Mensch setzt sich freiwillig vor ein schlechtes Spiel, egal wie wichtig das Thema ist. Das ist der grundle-

gende Unterschied zu klassischen Bildungsmedien. Wir können unsere Spielerinnen und Spieler nicht zwingen. Sie müssen freiwillig kommen und bleiben wollen.

Geschichte in Spielen ist für mich keine pädagogische Pflichtübung, sondern eine künstlerische Möglichkeit. Ich bin überzeugt, dass Videospiele das narrative Leitmedium des 21. Jahrhunderts sind. Und trotzdem behandeln sie Geschichte oft nur als Kulisse. Die Nazis als Fraktion mit besseren Panzern, die NS-Zeit als Lieferant einer bestimmten Ästhetik. Das ist nicht nur eine verschenkte Chance, es ist problematisch. Wer Geschichte nur als Spielfeld nutzt, ohne ihre menschlichen Konsequenzen zu zeigen, betreibt oft ungewollt Revisionismus.

Spiele sind Teil der Erinnerungskultur, zwangsläufig, genau wie Filme, Bücher oder Denkmäler. Die Frage ist nicht ob, sondern wie gut sie es tun. Entwicklerinnen und Entwickler tragen dabei Verantwortung, nicht weil Spiele Unterricht ersetzen müssen, sondern weil sie Millionen Menschen erreichen, die vielleicht keinen Dokumentarfilm schauen, aber ein gutes Spiel spielen. Moralische Fragen entstehen in unseren Spielen nicht als didaktische Absicht, sondern als natürliche Konsequenz einer ehrlichen Erzählung. Wenn Spielerinnen entscheiden müssen, ob ein Täter verurteilt wird, der vielleicht nur Befehle befolgt hat, dann ist das keine Unterrichtsstunde. Das ist ein echtes moralisches Erlebnis.

2. Obwohl die Geschichte von THE DARKEST FILES fiktional ist, basieren die behandelten Gerichtsfälle auf tatsächlichen Prozessen. Warum hast Du diese ressourcenintensive Arbeit vorgenommen?

Weil es ohne historische Faktenbasis nicht funktioniert, weder moralisch noch spielerisch. Die Fälle in The Darkest Files basieren auf echten Prozessen, echten Tätern, echten Zeugen und echten juristischen Schwierigkeiten. Genau diese Faktizität erzeugt die emotionale Wucht. Wenn Spielerinnen und Spieler merken, dass das wirklich passiert ist, dass dieser Mann tatsächlich freigesprochen wurde, dass diese Zeugen wirklich nicht aussagen wollten, dann ist das ein anderes Erlebnis als eine erfundene Geschichte. Die historische Wirklichkeit ist oft erschreckender als jede Fiktion.

Fiktionalität und Faktizität schließen sich dabei nicht aus. Die Figur der Esther Katz ist fiktional, aber sie ermöglicht uns, reale Ereignisse zugänglich zu machen, ohne in die Biografie einer echten Person einzugreifen. Das ist eine Lehre aus Through The Darkest of Times: Wir wollten reale Widerstandskämpfer nicht verfälschen, also haben wir fiktive, prozedural generierte Charaktere entwickelt, die strukturell echten Erfahrungen entsprechen. Die Geschichte ist erfunden, die Mechanik dahinter ist historisch fundiert. Quellenfundierung ist für mich eine handwerkliche Notwendigkeit. Ein historisches Spiel, das grobe Fehler macht oder vereinfacht, wo es nicht vereinfachen darf, verliert seine Glaubwürdigkeit und damit seine Wirkung.

Spiele haben gegenüber Museen oder Denkmälern eine spezifische Stärke: Sie geben den Menschen Handlungsmacht. Man ist nicht Zuschauerin, man ermittelt selbst, man trägt Verantwortung für das Ergebnis. Das erzeugt eine andere Art von Empathie und möglicherweise ein tieferes Verständnis für die Komplexität historischer Situationen. Ich sehe das nicht als

Konkurrenz zu anderen Formen der Erinnerungskultur, sondern als Ergänzung mit eigenen Mitteln.

3. Paintbucket Games' *THROUGH THE DARKEST OF TIMES* hat die Prüfstelle dazu bewegt, ihre Praxis zu verfassungsfeindlichen Symbolen zu überdenken. Woran lässt sich der Erfolg eurer Spiele messen?

Verkaufszahlen sind wichtig, wir müssen wirtschaftlich überleben, um weiter machen zu können. Aber als alleiniges Erfolgskriterium greifen sie zu kurz.

Für mich sind die bedeutsameren Zeichen: Wenn ein Spiel in Schulen eingesetzt wird, ohne dass wir das geplant hatten. Wenn Historikerinnen schreiben, dass sie überrascht waren, wie sorgfältig wir mit dem Material umgegangen sind. Wenn jemand sagt, er hat durch das Spiel zum ersten Mal von Fritz Bauer gehört. Wenn ein Spiel Debatten auslöst, die über das Spiel selbst hinausgehen.

Die USK-Entscheidung zu verfassungsfeindlichen Symbolen ist in diesem Sinne ein interessantes Beispiel. Ich halte sie für richtig, nicht weil Symbole harmlos wären, sondern weil ihr Verbot bedeutet, dass die NS-Diktatur im wichtigsten Erzählmedium unserer Zeit ohne ihre visuelle Wirklichkeit dargestellt wird. Das ist eine Verfälschung. Spiele müssen über ihre Darstellung reflektieren, aber das Mittel dafür ist nicht das Verstecken von Symbolen, sondern der Kontext, in dem sie erscheinen. Ein Hakenkreuz in einem Spiel, das den Nationalsozialismus kritisch und historisch einbettet, ist etwas grundlegend anderes als dasselbe Symbol in einem Glorifizierungskontext.

Künstlerische, geschichtskulturelle und ökonomische Ziele müssen dabei nicht im Widerspruch stehen. Ein Spiel, das gut erzählt und historisch ernsthaft ist, kann sowohl kommerziell erfolgreich als auch kulturell wirksam sein. Wenn ich mich entscheiden müsste, würde ich immer die kulturelle Wirksamkeit priorisieren. Das ist der Grund, warum wir dieses Studio gegründet haben.

4. Paintbucket Games arbeitet auch mit der Bundeszentrale für politische Bildung zusammen. Welche Bedeutung hat Förderung für euch?

Eine sehr große, und das ist keine bequeme Antwort, weil sie impliziert, dass bestimmte Spiele ohne staatliche oder institutionelle Unterstützung nicht existieren würden. Aber es ist die ehrliche.

Spiele wie unsere richten sich an ein spezifisches Publikum. Wir konkurrieren nicht mit Call of Duty. Das bedeutet, dass rein kommerzielle Logik diese Spiele nicht in der Form produzieren würde, die nötig ist, um dem Thema gerecht zu werden. Historische Recherche kostet Zeit und Geld. Barrierefreiheit kostet Zeit und Geld. Konsequente künstlerische Entscheidungen, die den Massenmarkt nicht im Blick haben, kosten Zeit und Geld.

Wenn digitale Spiele Kunst und Kulturgut sind, und ich bin überzeugt, dass sie das sind, dann haben sie denselben Anspruch auf Förderung wie Film, Theater oder Literatur. Wir för-

dern diese Kulturgüter, weil sie kulturell wertvoll sind. Für Spiele sollte dasselbe gelten, gerade wenn sie den Anspruch haben, Teil der Erinnerungskultur zu sein. Förderung entbindet uns dabei nicht von der Pflicht, gute Spiele zu machen. Der schlimmste Weg wäre, Förderung als Freifahrtschein für schwaches Design zu betrachten. Das schadet dem Medium insgesamt und dem Argument, dass Spiele Kulturgut sind.

5. THROUGH THE DARKEST OF TIMES und THE DARKEST FILES befassen sich mit deutscher Geschichte. Wie siehst Du die Rolle digitaler Spiele als Teil einer regionalen oder weltweiten Erinnerungskultur?

Wir machen Spiele für ein internationales Publikum, aber sie entstehen aus einer sehr deutschen Perspektive, aus einem deutschen Bewusstsein für Schuld und Verantwortung. Die Frage »Darf man das?« hören wir fast ausschließlich von Deutschen. Im Ausland sind die meisten sofort neugierig.

Ich glaube, das liegt daran, dass die NS-Zeit gleichzeitig sehr spezifisch deutsch und universell ist. Die Mechanismen, wie eine Gesellschaft ihren Sinn für Menschlichkeit verliert, wie demokratische Institutionen ausgehöhlt werden, wie Mittäterschaft entsteht, sind nicht auf Deutschland beschränkt. Deshalb erreichen uns Nachrichten von Spielerinnen aus der ganzen Welt, die sagen: Das betrifft uns auch. Das ist vielleicht das Wichtigste, was Spiele mit Geschichtsbezug leisten können: Nicht nur nationales Gedächtnis zu konservieren, sondern universelle Muster sichtbar zu machen, die über den historischen Einzelfall hinausgehen.

Wir machen Spiele für Menschen, die bereit sind, sich mit schwierigen Fragen auseinanderzusetzen. Das ist kein riesiges Publikum, aber ein engagiertes. Ich glaube, dass man mit einer klaren Aussage und einem umrissenen Publikum mehr erreicht als mit einem Kompromiss, der alle ein bisschen anspricht und niemanden wirklich bewegt. Ich wähle Themen, bei denen ich das Gefühl habe: Das muss erzählt werden, und zwar jetzt. Fritz Bauer war so ein Fall, eine faszinierende, fast vergessene Figur, deren Geschichte erschreckend aktuell ist. Man merkt einem Spiel an, ob jemand wirklich brennt für das Thema.

Unsere Spiele sind kein didaktisches Werkzeug im klassischen Sinne, aber das bedeutet nicht, dass wir im Unterricht nicht funktionieren. Das Gegenteil scheint der Fall zu sein. Gute Erzählung, spannendes Gameplay und pädagogischer Wert schließen sich nicht aus, sie bedingen sich sogar. Ein Spiel, das wirklich berührt, das echte Entscheidungen fordert und echte Konsequenzen zeigt, öffnet Türen für Gespräche, die ein Lehrbuch allein nicht öffnen kann.

8.2 Digitale Spiele und Bewahrung eines Kulturguts: Piotr Gnyp von Good Old Games

Einführung zur Person: Piotr Gnyp — Senior PR & New Business Manager at GOG. Board member of EFGAMP (European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects). In the games industry since the late 1990s, with experience spanning journalism, marketing, PR, and publishing. At GOG, he is also responsible for institutional partnerships and engagement with policymakers on digital cultural heritage.

1. Digital games were only recognized as cultural assets in 2008. Even though games have since become an integral part of everyday life for most people, many wouldn't consider them cultural assets. What makes digital games cultural assets?

The question of when games became cultural assets is, in a way, the wrong question. The more honest one is: why did it take institutions so long to acknowledge what was already happening?

Games have been doing this for decades. Long before any official recognition, people were building communities around them, obsessing over them, arguing about them, dressing as their characters, making music out of their soundtracks. That's not a pastime. That's culture—the kind that leaves marks on people and gets passed down. World of Warcraft restructured how millions of people spent their time for years. GTA releases stop conversations in their tracks. Fortnite hosted concerts that drew tens of millions of viewers—inside the game. Cyberpunk 2077 generated a level of cultural anticipation—music, fashion, aesthetic language—that most films never achieve in their entire run. And other media have noticed: some of the most watched television of the last few years—The Last of Us, Arcane, Fallout—started as games. Film and TV rights to successful titles are now picked up almost immediately after launch, because a game with a devoted audience already comes with something very hard to manufacture from scratch: real emotional investment. Games don't just reflect culture anymore. They absorb other art forms, reshape them, and send them back out into the world changed.

What makes games distinct as a cultural form—and I'd argue the dominant one of our era—is that they add something no other medium has: agency. The player isn't a passive recipient. They make choices, live with the consequences, and sometimes carry those experiences for years. That changes the relationship between a work and its audience in a way that has no real precedent.

The argument that games aren't »really« culture usually comes down to a narrow definition—culture as the canon, the museum, the concert hall. But that definition excluded cinema, jazz, and comics before it excluded games. Each time, the resistance was less about the medium itself and more about who was consuming it. Games followed the same pattern.

Today we have titles in MoMA. We have games that seriously engage with war, migration, grief, and moral failure—not as backdrop, but as the actual substance. Whether that

makes them art in some philosophical sense is a separate discussion. What's not up for debate is that they function as cultural artifacts: they document their time, they carry values and anxieties forward, and for an entire generation they are already the primary cultural reference point—the thing people reach for when they want to talk about who they are.

2. In this context Games are often considered disposable art, something that isn't revisited after being experienced. Why do you think games should be preserved?

The premise of the question is worth examining. Games are disposable? At GOG, our all-time bestseller is Heroes of Might and Magic III—a game from 1999 that has never stopped selling. GTA V is over a decade old and still generating both attention and revenue. Minecraft has been around for fifteen years and is more culturally present than most things released last month. The Witcher 3, released in 2015, still looks remarkable by any standard. If anything, games are aging more slowly than they used to—and the ones that matter keep finding new audiences.

So the question isn't really whether games should be preserved. The question is what we lose if we don't.

Games are primary sources. They document how the people who made them thought—what was technically possible, what was culturally acceptable, what stories were worth telling, what representations seemed natural, what anxieties were being processed. A game from 1995 tells you something about 1995 that a history book can't. The same is true for a game from 2005, or 2015. Future researchers will want access to that record. We should make sure it exists.

But preservation isn't just about the code. A game generates an ecosystem: reviews, speedruns, walkthroughs, fan fiction, modding communities, forum arguments, let's plays, memes. All of that is part of the cultural object. Preserving the executable without preserving the conversation around it is like keeping a film print and throwing away every review, every interview, every piece of writing it inspired. You save the artifact but lose the context that gives it meaning.

What we should be preserving is not just games—it's the full record of how people played them, talked about them, and built things around them. That's the archive worth having.

3. The GOG Preservation Program ensures that old games remain playable on current hardware. How do you choose which games should be preserved and which might be forgotten altogether?

The framing of this question deserves a closer look. GOG doesn't decide which games get forgotten. That's not our role, and it's not how we think about it.

What we do is something more specific—and more complicated. GOG sits at an unusual intersection of culture and commerce. That's not a limitation; it's what makes the model sustainable. Preservation without access is just archiving. And we'd take it one step further: to truly experience a game, you have to play it. Looking at a floppy disk, a cartridge, or a disc in a mu-

seum case tells you something—but it doesn't tell you what it felt like to actually be there. That's what we're trying to preserve. Not the object, but the experience.

Which means the games in our catalog need to be ones people can actually buy, download, and run today. That requires a business case. But it also means that titles we bring back may be genuinely accessible—not just catalogued somewhere.

And it's worth being precise about what the GOG Preservation Program actually covers, because it involves two very different things.

The first is a promise we make about games already in our catalog. When a title joins the Program, we commit to make efforts to keep it playable on modern hardware—not just today, but for years to come. Even if official support from the original developer ends. Even if the title is eventually delisted from the store. That game stays functional. We test it regularly, fix compatibility issues as operating systems and hardware evolve, and often add functionality the original developers couldn't have anticipated: proper alt-tab behavior, ultrawide resolution support, multi-monitor handling, controller compatibility. The changelog for a single preserved title gives a good sense of how much work that actually involves.

The second thing we do is different, and significantly harder: reviving games that have disappeared from commercial availability altogether. That process starts with three questions that all need answers before anything can move forward.

Who actually owns the rights? After decades of studio closures, acquisitions, and contract ambiguities, this is rarely straightforward. Expired music licenses, voice actor agreements that didn't anticipate digital re-release, middleware owned by companies that no longer exist—every case is its own puzzle. We've spent years untangling contracts before a single line of code was touched.

Can the game be made to run properly on modern systems? Source code is often missing. We work from compiled executables, write compatibility layers, rebuild input handling from scratch. We maintain our own internal tools for exactly this purpose—eighteen years of doing this has given us a depth of knowledge that's hard to replicate.

And is there a business case? The rights holder needs a reason to say yes. That can be a direct commercial opportunity, a franchise revival, or simply the right conversation at the right moment. Community interest—what players on the GOG Dreamlist are asking for—genuinely moves these conversations forward.

Both tracks require real investment.

4. What role does nostalgia play in the Preservation Program and the selection of games you make available to players? Is the selection a logical or an emotional process, similar to how players with nostalgia look back on old games?

The question sets up a false choice. The selection process isn't logical or emotional—it's both, and they serve different functions. We've already described the practical framework—legal, commercial, technical—that determines what's actually possible. But within that framework, what drives the priorities is a more interesting question.

Technical feasibility comes first. How well a game works with our internal tools—our DirectX wrapper, our input handling layers and similar—affects how much work a restoration actually requires, and therefore how we prioritize. A game that fits cleanly into our existing infrastructure is a different conversation than one that needs everything built from scratch.

Once we know what we can actually deliver, nostalgia becomes one of the factors shaping the choice. A beloved series gets a sequel announcement, a remake, a remaster—and suddenly players are going back to the original, looking for it, unable to find it anywhere. A studio with a significant legacy closes down. A title gets delisted without warning. An anniversary comes around and reminds people that something important exists and is no longer accessible. These moments create urgency. But they're not the whole picture—cultural and historical significance matters independently of how much noise is being made around a title at any given moment.

The GOG Dreamlist makes that signal visible. Players don't just vote—they write. They share memories, explain what a game meant to them, describe where they were when they played it. That kind of community voice matters in conversations with rights holders—it's harder to argue »there's no market for this« when people are articulating, in their own words, exactly why they want it back.

5. In recent years, remakes and remastered versions of older games have been released. Some were quite successful and others were criticized. What is the difference between a remade or remastered game and the GOG Preservation Program?

A remaster and a remake are different things, and it's worth being clear about the distinction. A remaster takes an existing game and improves its technical presentation—higher resolution textures, better framerates, updated audio. The underlying game is essentially the same. Final Fantasy VIII Remastered, which we added to GOG and the Preservation Program earlier this year, is a good example: the story, structure, and mechanics are unchanged from the 1999 original. What changed is how it looks and runs.

A remake goes further. It rebuilds the game—sometimes from scratch—with new engine, new visuals, sometimes new mechanics or expanded content. Final Fantasy IV 3D Remake, also now on GOG under the Preservation Program, started life as a DS release in 2007, rebuilding the original 1991 Super Famicom game in three dimensions with additional story content.

The GOG Preservation Program can include both—and does. What matters to us is not which category a title falls into, but whether it meets our criteria: roughly ten years since release, cultural and historical significance, and the possibility to keep it running correctly on current and future hardware. A remaster or remake that meets those criteria is as worth preserving as any original release.

6. The rights to games generally belong to developers and publishers. Many studios now support your program, thus preserving their older titles. Does this make the Preservation Program a digital museum, part of the technological history of gam-

ing, or do you preserve digital narratives as a reminder of the lifestyle and gaming experience of their time? Are you curators of media history or of the stories in the games you preserve?

We don't think of ourselves as a museum—and the distinction matters. A museum preserves artifacts for observation. What we do is keep games playable. But the rest of the question is harder to answer cleanly, because honestly—we're a bit of all of it.

7. Every year, more and more games are released and then disappear from public view. The reception cycles of games as global products are becoming increasingly shorter. What does this mean for game nostalgia and your work with the Preservation Program?

The game preservation trend is real, and it's accelerating—and we're glad it's becoming harder to ignore, both inside the industry and in the broader cultural conversation.

What's changed is that game preservation is no longer just a cultural argument. It's becoming a business strategy. Games age more slowly than they used to. The long tail of sales from a well-maintained classic reduces investment risk, keeps communities alive, and creates the foundation for sequels, remasters, and remakes. Publishers and developers are increasingly seeing that the back catalog isn't an archive—it's an asset.

Raising awareness of game preservation also opened doors beyond the industry. In 2025 we joined EFGAMP—the European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projects—and at the start of this year I joined its board of directors. That puts us in direct dialogue with archives, museums, researchers, and policymakers across Europe who are thinking seriously about digital cultural heritage.

That dialogue now extends to governments. We're in conversation with Poland's Ministry of Culture, and there are similar discussions happening at the EU level. The question of how to preserve digital cultural heritage—who is responsible, what frameworks are needed, what role commercial platforms play alongside public institutions—is moving from the margins to the mainstream. We're actively involved in those conversations: advising, consulting, and always looking for new initiatives worth being part of.

8.3 Digitale Spiele als Kulturgut: Peter Bathge von GameStar

Einführung zur Person: Peter Bathge arbeitet seit rund 20 Jahren als Spieletester und Journalist. Heute leitet er als Senior Editor bei der größten deutschen Gaming-Redaktion GameStar den Test- und Reportbereich.

1. In den vergangenen Jahren sind viele Spiele in allen Genres erschienen und der Markt ist besonders in den Pandemie-Jahren massiv gewachsen. Was macht ein gutes und was macht ein erfolgreiches Spiel aus? Gehören Qualität und Erfolg zusammen?

Neben technischen Aspekten (Performance, Grafik, Bugs) sind Gameplay und Story die beiden wichtigsten Kategorien, in denen ein Spiel überzeugen muss. Schlechte Grafik kann durch Inhalte aufgewogen werden, eine schwache Story wiegt weniger schwer, wenn es einfach Spaß macht. Aber häufiges Ruckeln, Abstürze oder Programmfehler sind oft ein unüberwindbares Hindernis.

Erfolg und Qualität sind nicht immer synonym. Es gibt ausgezeichnete Spiele, die sich nie gut verkauft haben und keinen Nachfolger bekommen haben. Und Spielereien, die jedes Jahr trotz überwältigender Kritik millionenfach verkauft werden.

Seit der Jahrtausendwende haben Content Creator, Social Media und User Reviews die Deutungshoheit von Spieleredaktionen erobert. Hype und Mundpropaganda sind ein wichtiger Faktor, aber langfristig setzt sich Qualität oft durch.

Wir bewerten (und berichten im Regelfall auch nicht über) keine Spiele, die menschenverachtende Inhalte besitzen. In der Vergangenheit haben wir Spiele, die die klassische Definition eines Videospiels sehr weit dehnen (oft Spiele ohne echtes Gameplay, Beispiel: The Beginner's Guide) in einem »Test« besprochen, ohne eine Wertung abzugeben.

2. Seit 2008 sind Spiele als Kulturgut anerkannt, aber sie unterscheiden sich doch von Roman, Film und Comic. Würdest Du digitale Spiele als Leitmedium des 21. Jahrhunderts sehen, das mehr ist als der technische Nachfolger der anderen Textgattungen? Gibt es Themen oder historische Bezüge, die besonders vielversprechend sind?

Spiele stehen als Kulturgut für mich auf einer Stufe mit anderen Medienformen. Sie werden von Einzelpersonen und Teams mit Leidenschaft kreiert, haben eine (politische) Botschaft und berühren ihre Spieler auf geistiger und emotionaler Ebene.

Die historischen, künstlerischen oder literarischen Vorlagen und Inspirationen, die es ohne Zweifel bei nahezu jedem Spiel gibt, spielen in meinen Augen keine generelle Rolle für Bewertung oder Qualität. Am Ende zählen Story und Gameplay mehr als alles andere (solange es keine technischen Probleme gibt), das Spiel muss für dich Spaß machen und auf eigenen Beinen stehen.

Es gibt ohne Zweifel inhaltliche Konventionen und eine eigene »Sprache« in Spielen, besonders im Hinblick auf Steuerung und Spiellogik. Beispiel: Rote Fässer explodieren bei Beschuss.

3. In einigen Reviews wird die Kategorie Gender herangezogen – beispielsweise bei STELLARBLADE oder WUCHANG – FALLEN FEATHERS. Warum entscheidet ihr euch, diese bei der Review heranzuziehen?

Für uns hat Gender keine Auswirkungen auf die Bewertung von Spielen. Aus meiner Perspektive ist bei Spielen alles erlaubt, solange keine Minderheiten diskriminiert oder menschenverachtende Inhalte transportiert werden.

Beispiel: Ein StellarBlade darf natürlich freuzügige Outfits seiner Heldin anbieten, die Entwickler müssen sich aber bewusst sein, dass sie als Konsequenz mit Kritik rechnen müssen.

Gender ist auch in Spielen ein bekanntes Reizthema und wird daher zuweilen in Kolumnen oder Reports thematisiert, wobei GameStar für Gleichberechtigung und Toleranz einsteht.

4. Geschichtsbilder in digitalen Spielen werden immer wieder kritisiert. Dazu gehört beispielsweise die Abbildung kolonialer Machtverhältnisse in Anno 1800. In der GameStar Review zu THE GREAT WAR: WESTERN FRONT wird die Nutzung von Flammenwerfern kommentiert. Wie siehst Du den Umgang mit Geschichte im digitalen Spiel?

Ob Spiele auf historische Genauigkeit setzen oder nicht, ist die freie Entscheidung der Entwickler, solange dabei nicht gegen Gesetze verstoßen wird.

Zur Kunstfreiheit gehört es selbstverständlich, sich von einer historischen Vorlage entfernen zu dürfen, dies ist bei Spielen nicht anders als in anderen Kunstformen. Es liegt in der Verantwortung der Kunstschaffenden, wie dies auf die Rezipienten wirkt.

5. Viele Spiele wie AGE OF EMPIRES IV dokumentieren ihre Quellen in Dokumentationen oder legen ein umfangreiches Glossar an. Josh Sawyer und Obsidian Entertainment haben für PENTIMENT transparent gemacht, auf welche Quellen sie zurückgegriffen haben. Paintbucket Games hat für THE DARKEST FILES auf echte Prozesse zurückgegriffen. Welche Chancen oder Verpflichtungen haben Entwickler und Publisher aus Deiner Sicht, wenn Geschichte im Spiel genutzt wird?

Ich glaube nicht, dass Spiele mit historischem Hintergrund Quellen offenlegen müssen. Oftmals verzerren sie zwecks Unterhaltung die historischen Ereignisse und das ist im Sinne der Kunstfreiheit auch legitim.

Spiele können bei Spielern Interesse an Geschichte wecken. Sie haben aber keinen Bildungsauftrag und müssen letztlich lediglich in sich selbst schlüssig sein. Allzu offensichtliche

Logiklücken und unrealistische Abläufe können das Gesamtbild verschlechtern, auch bei der Bewertung.

Dass manche Spiele zusätzliche Hintergrundinformationen zur dargestellten Periode enthalten, ist in dieser Hinsicht zu begrüßen.

8.4 Games als Kunst, Kulturgut und Konsumprodukt: Felix Falk, Geschäftsführer von *game*

Einführung zur Person: Felix Falk ist seit dem 1. Februar 2018 Geschäftsführer des *game*. Zuvor war er in derselben Funktion bereits für den BIU tätig und setzte hierbei den Zusammenschluss mit dem GAME mit um. Von 2009 bis 2016 war Felix Falk Geschäftsführer der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Als stellvertretender Vorsitzender der International Age Rating Coalition (IARC) entwickelte er in dieser Zeit unter anderem den globalen Kennzeichnungsstandard für Online-Spiele und Apps mit. Von 2004 bis 2009 leitete er das Büro von Monika Griefahn, der Vorsitzenden des Ausschusses für Kultur und Medien im Deutschen Bundestag. In dieser Funktion verantwortete Felix Falk auch das Thema Computerspiele und begleitete unter anderem die Entstehung des Deutschen Computerspielpreises, der 2008 im Deutschen Bundestag beschlossen und 2009 erstmalig vergeben wurde. Im Nebenberuf ist er als Saxophonist aktiv.

1. Seit 2008 sind digitale Spiele als Kulturgut anerkannt, werden staatlich gefördert und bei Preisverleihungen werden besonders gute Spiele honoriert. Was sind digitale Spiele – digitale Kunst, ein Kulturgut oder ein Konsumprodukt?

Games sind definitiv Kulturgut – und manche sogar Kunst. Darin unterscheiden sich Computerspiele nicht von anderen Unterhaltungsmedien wie Büchern oder Filmen. Am Ende entscheidet die künstlerische Qualität des jeweiligen Werks darüber, wie es einzuordnen ist. Wie vielfältig Games als Kulturgut inzwischen sind, zeigt auch das Handbuch Gameskultur 2.0, das wir gemeinsam mit dem Deutschen Kulturrat veröffentlicht haben. Darin werden zahlreiche Aspekte der Gameskultur beleuchtet – von der Indie-Szene über Subversion und die Demoszene bis hin zur Bedeutung von Games für die Demokratie.

2. Spiele wie THE DARKEST FILES beziehen sich auf eine nationale Erinnerungskultur und sind vor allem auf einem bestimmten Markt erfolgreich. BLACK MYTH: WUKONG bezieht sich auf einen chinesischen Klassiker und war global erfolgreich. Sind digitale Spiele nun ein globales oder ein nationales Kulturgut?

Games sind in vielerlei Hinsicht eines der internationalsten Medien überhaupt. Das beginnt bereits bei der Entwicklung: Teams bestehen heute aus Expertinnen und Experten unterschiedlichster Nationalitäten. Auch der Absatzmarkt ist stark global geprägt – kaum ein Spiel wird ausschließlich für einen einzelnen nationalen Markt entwickelt. Bei Musik oder Film sind die Hürden zur Internationalisierung oft höher. Das liegt auch daran, dass die eigentliche »Sprache« von Games – das Spielerische – weltweit verstanden wird. Dennoch kann es natürlich vorkommen, dass bestimmte Spiele aufgrund ihrer Story oder Figuren in einzelnen Ländern besonders erfolgreich sind.

3. Die Games-Branche ist über die Corona-Pandemie hinweg stark gewachsen. Der deutsche Gaming-Markt gehört zu den größten Absatzmärkten. Dennoch haben mehrere Studios schließen müssen. Auf internationaler Ebene kaufen, verkaufen und schließen große Publisher renommierte und erfolgreiche Studios. Manche Spiele kosten ihre Entwickler Millionensummen. Gleichzeitig erschienen 2024 und 2025 sehr erfolgreiche Spiele. Welche Faktoren machen den Erfolg eines Spiels aus? Wie blickt die Branche auf wirtschaftlichen und künstlerischen Erfolg?

Kaum ein Markt ist so dynamisch wie der Games-Markt. Das zeigt sich derzeit besonders deutlich: Einerseits stehen manche Entwicklungsstudios und Publisher vor wirtschaftlichen Herausforderungen, die zu Stellenabbau oder sogar Schließungen führen. Andererseits war der Umsatz mit Games weltweit noch nie so hoch wie heute. Ein Grund für diese scheinbar widersprüchliche Entwicklung ist, dass sich einzelne Marktsegmente sehr unterschiedlich entwickeln – und Unternehmen sich daher ständig an neue Bedingungen anpassen müssen.

Welche Faktoren ein Spiel am Ende erfolgreich machen, lässt sich nicht pauschal beantworten. Das zeigt besonders 2025, das stark von Titeln kleinerer Entwicklungsstudios geprägt war. Spiele wie Clair Obscur: Expedition 33, Blue Prince, Hollow Knight: Silksong oder ARC Raiders gehörten zu den meistbeachteten Neuerscheinungen – obwohl sie vorher nur wenige auf dem Zettel hatten.

Das ist auch ein ermutigendes Signal für die deutsche Games-Branche: Erfolgreiche und international beachtete Spiele entstehen nicht nur in AAA-Produktionen mit Budgets von mehreren Hundert Millionen Euro. Auch kleinere Teams können große Aufmerksamkeit erreichen. Allerdings wird das angesichts der stark gestiegenen Zahl an Veröffentlichungen pro Jahr immer schwieriger. Neben einer starken Spielidee und einer hervorragenden Umsetzung gehört deshalb heute auch ein treffsicheres Marketing zu den entscheidenden Faktoren für den Erfolg eines Spiels.

4. Die Fortschritte bei der Entwicklung Künstlicher Intelligenz werden viel diskutiert. Dies betrifft auf der einen Seite die Entwicklung von Spielen, hat aber nun den Nebeneffekt extrem steigender Kosten für bestimmte Hardware. Wie sieht man in der Branche die Herausforderungen und Potentiale Künstlicher Intelligenz?

Künstliche Intelligenz ist für die Games-Branche keine neue Technologie. Maschinelles Lernen und KI werden bereits seit Jahren in verschiedenen Bereichen eingesetzt. Die aktuelle KI-Debatte wird jedoch auch in der Games-Branche intensiv geführt: Angesichts stark gestiegener Entwicklungskosten großer Produktionen werden Effizienzgewinne und neue Möglichkeiten durch KI diskutiert. Gleichzeitig gibt es auch kritische Stimmen – etwa aus Sorge um Arbeitsplätze oder aus der Befürchtung, dass die Qualität von Spielen darunter leiden könnte.

5. Augmented und Virtual Reality Konzepte könnten die Immersion in digitalen Spielen auf eine neue Stufe heben. Erste Umsetzungen in Museen gibt es bereits,

aber der Markt für Virtual Reality Spiele scheint eine Nische zu sein. Welche Zukunftsperspektiven gibt es bei diesen Technologien?

Der große Hype um Virtual-Reality-Brillen Mitte der 2010er-Jahre hat damals riesige Erwartungen geweckt, die zunächst nicht erfüllt wurden. Dennoch haben sich VR-Spiele seitdem deutlich weiterentwickelt. Mehrere Anbieter sind am Markt, und kontinuierlich erscheinen neue Titel. Besonders großes Interesse sehen wir derzeit im Bereich Augmented und Mixed Reality. Geräte wie die Vision Pro von Apple, die Ray-Ban Smart Glasses von Meta oder Plattformen wie Android XR zeigen, wie schnell sich dieser Bereich entwickelt. Spannend wird vor allem sein, wie Games-Entwicklerinnen und -Entwickler diese neue Gerätekategorie künftig nutzen werden. Gleichzeitig werden diese Technologien in der Wirtschaft inzwischen bis tief in den Mittelstand hinein genutzt.

8.5 Genre in digitalen Spielen (Rollenspiele): Owlcat Games

Einführung zum Unternehmen: Owlcat Games ist ein Entwickler und Publisher mit einer Leidenschaft für RPGs und storylastige Spiele. Owlcat fing als kleines Team aus Entwickler-Veteranen an, die ihre Traumspiele in die Realität umsetzen wollten und hat sich mittlerweile zu einer wahrhaft internationalen Firma entwickelt, mit Hauptquartier in Zypern und mehr als 450 Mitarbeitern in verschiedenen Ländern. Owlcat Games wächst nach wie vor und stellt neue Leute aus aller Welt ein; außerdem kommt das Team nach wie vor im Büro und auf Roll20 zusammen, um gemeinsam Tabletop-RPGs zu spielen.

Das Interview wurde bearbeitet von Katharina Popp, PR Manager Owlcat Games und Olga Kellner, Narrative Design Director Warhammer Games

1. Owlcat Games develops classic role-playing games with an isometric perspective, such as Warhammer 40k: Rogue Trader, which was released in the same year as Baldur's Gate III. Both games were well received and successful. In your opinion, what factors make a good, classic role-playing game?

You need to give players the ability to roleplay both on a narrative and a mechanical level. This means meaningful decisions related to your character, your companions and the world around you as well as different ways to solve quests and tackle combat. Ideally, narrative and mechanical roleplaying mechanics are intertwined and influence each other. The best RPGs find a balance between player freedom and a deep story with emotional impact.

2. On the one hand, your role-playing games place great emphasis on the narratives of the stories experienced by the main and secondary characters. On the other hand, there is a complex set of rules that underlies the game mechanics. How are stories and game mechanics connected in your games?

We design game mechanics so that they don't just function on a purely mechanical level, but also enhance the narrative and role-playing experience as a whole. For example, the Crusade management mechanic in WotR is an important part of the game that really hammers home the fact that you are part of a bloody crusade full of battles and raids and not just a small group of adventurers. You don't just defeat your enemies and earn rare loot, but also drive the story around the crusade forward and learn more about your companions and important NPCs if you use them as advisors. Another example are the combat archetypes in Rogue Trader. Once you have decided to develop your characters in a certain direction, this also has an impact on the narrative because the character stats influence what options are available to you in dialogue.

3. In addition to a main narrative, your role-playing games contain many smaller stories that often revolve around secondary characters. How do you create characters and stories that lead to an immersive gaming experience?

Every location in the game gets its own feature team that consists of the responsible representatives of different departments – level design, narrative design, game design and so on. They share ideas, iterate and feedback each other's work, create some elements on the smaller scope and make sure that it works. The result of their work is later playtested by other members of the team. This way, we make sure that every story and side quest that team members add, even smaller ones, is stitched into the overarching plot and events smoothly, without ruining the immersion and looking out of place. This way, we ensure that team members have some space for being creative in their work and the elements of the game are well-integrated.

4. In your previous titles, players took on the role of a group of companions who were guided through the story from an isometric perspective. In *The Expanse: Osiris Reborn*, the perspective on the gameplay has now been changed. What are the reasons for this innovation? Is the game aimed at a different audience, or is there some overlap?

We wanted to try our hands at something new. Most of the team hasn't worked on a cinematic RPG before, so it's definitely an interesting challenge. There is certainly an audience overlap, since the game will still include our core pillars of deep storytelling and immersive role playing. But we also hope that we will attract fans of the books or TV series and of more action-oriented RPGs.

5. The staging of *WARHAMMER 40K: ROGUE TRADER* has been widely praised. Players actually have to read a lot to find their way through the role-playing game. What expectations do you have of players when you write texts and design quests?

It is true, you need to have a certain affinity for reading if you want to enjoy CRPGs 😊 Not only do we have extensive dialogues and tons of lore, we also have a whole lorebook you can access anytime during the dialogues for even more background information. Our players love digging into the writing though and high-density lore is one of the core appeals of the 40k universe. At the same time, we wanted to make sure that this isn't off-putting to players who are new to 40k.

8.6 Intermedialität in digitalen Spielen: Owlcat Games

Einführung zum Unternehmen: Owlcat Games ist ein Entwickler und Publisher mit einer Leidenschaft für RPGs und storylastige Spiele. Owlcat fing als kleines Team aus Entwickler-Veteranen an, die ihre Traumspiele in die Realität umsetzen wollten und hat sich mittlerweile zu einer wahrhaft internationalen Firma entwickelt, mit Hauptquartier in Zypern und mehr als 450 Mitarbeitern in verschiedenen Ländern. Owlcat Games wächst nach wie vor und stellt neue Leute aus aller Welt ein; außerdem kommt das Team nach wie vor im Büro und auf Roll20 zusammen, um gemeinsam Tabletop-RPGs zu spielen.

Das Interview wurde bearbeitet von Katharina Popp, PR Manager Owlcat Games und Olga Kellner, Narrative Design Director Warhammer Games

1. With THE EXPANSE: OSIRIS REBORN and WARHAMMER 40K: DARK HERESY, Owlcat Games is developing two games that draw on other narratives but tell their own stories. The Expanse is available as a series of novels and a TV series; the expansive Warhammer 40k universe is now accessible in all media. What considerations determine which universes you want to tell your stories in?

First and foremost, there has to be an appetite in our own studio for developing a game based on a specific IP. We want to develop games we would like to play ourselves. There are a lot of passionate Warhammer and Expanse fans in our studio.

Other factors are the availability of the IP and the potential of a universe as a game world. A universe has to have room for our story to exist and have meaning without destroying the canon.

2. In recent years, smaller studios in particular have set themselves apart from large companies by having their developers also show themselves to be fans of the genre and the game worlds. What role do the personal interests of the developers play in game design? Are there negotiation processes and different approaches to turning different ideas into a finished game?

Personal interests play an important role in what every developer contributes to the game. Our developers draw inspiration from many different sources, a lot of them obviously directly from the source material like The Expanse series or the Warhammer lore books, but also from completely different media and in one funny case even figure skating. There can be very passionate discussions about whether a character or feature fits the vision the team wants to create. But in the end, we have processes that ensure that writing, design, gameplay etc. all fit together seamlessly.

3. Both *The Expanse* and *Warhammer 40k* are very extensive game worlds and offer many opportunities for storytelling. How do you take into account the prior knowledge of players who want to experience your role-playing games? Do you consider who your games are aimed at?

*We want everyone who likes complex stories to be able to play our games without prior knowledge. *Rogue Trader* is actually considered to be one of the best entrance points into the 40k universe by many people. The reason for this is that we created a game that offers longtime fans tons of lore and stories to explore while also making navigating the 40k universe as smooth as possible for newbies. Our *Rogue Trader* is new at his job and needs to get introduced to a lot of the aspects of life in the *Coronus Expanse* gradually by his subordinates. And our extensive codex systems help players look up information any time. We wanted to make the world as accessible as possible to them and get them used to the lore in smaller doses without overwhelming them.*

*We will have a similar codex mechanic in *The Expanse*.*

4. *SHADOW OF THE ROAD* tells not only a fantastic story, but also a counterfactual one. Playing with history has been successful in various media. What changes to the course of history fit into a role-playing game?

*It depends on what kind of story you want to tell, if you want to recreate history very closely (as much as this is possible), if you want to use history only as »flavour« or anything in between. In the case of *SotR* it was always important to respect Japanese history and build a kind of »What if« scenario. What if the general history, politics and important figures stayed the same, but we would add the supernatural world and steampunk to the game? What would change and how?*

5. Role-playing game fans are often well-read and know the canon down to the smallest detail. How do you ensure that a game does not contain any »errors«?

*The members of our narrative teams are experts at their job and know the lore inside out. Additionally, we also collaborate with IP holders like Games Workshop or Alcon to ensure that our vision aligns with theirs. Furthermore, we know how knowledgeable and active our community members are and appreciate their feedback immensely. This is why we have playtests for all our games and conduct very extensive surveys regularly. For example, on seeing one of our *Expanse* trailers, some fans noticed that enemies were floating in space after death. They were quick to tell us that this was unlikely in the *Expanse* universe, since everyone wears magnetic boots in space. You can be sure that there won't be any floating enemies in the final product thanks to our fans!*

6. *SHADOW OF THE ROAD* is a role-playing game set in Japan during the Bakumatsu era (1853–1868) and mixes the historical setting with steampunk and magic. Why is

the game set in late feudal Japan? Are steampunk and magic particularly suitable elements for role-playing games?

The game is set in the Bakumatsu period because the developers at Another Angle Games were fascinated by the clash of tradition and modernity and the rapid changes happening to Japan in that period. By adding mechs and creatures from mythology, this clash was emphasized even more. Elements like steampunk or magic are important on a narrative level, but also on a mechanical one, since they allow for more combat and gameplay options than »real« weapons only.