



Arcade-Spiele – die Mutter aller Genres?

Description

Was sind eigentlich Arcade-Spiele? Im engeren, ursprünglichen Sinn Automaten Spiele, die in den 1970er Jahren ihren Siegeszug starteten. Doch heute sind sie ein Synonym für eine bestimmte Art von Games. Ein übergeordnetes Genre, dem wir hier auf den Grund gehen wollen.

Arcade-Games wird vorwiegend mit „Spielhallen-Spielen“ übersetzt. Es ist somit nicht zwingend ein Genre gemeint, wie etwa Strategiespiele, Rollenspiele und dergleichen. Arcade können Platformer (hierzulande eher unter Jump&Run bekannt), Autorennen, Prügelspiele, Ballerspiele und vieles mehr sein. Dennoch haben sie Gemeinsamkeiten, die sie – trotz aller Unterschiede – zu einem Genre vereinen. Doch werfen wir zunächst einen Blick zurück.

Die Wurzeln

Bereits im 19. Jahrhundert waren kleine Geschicklichkeitsspiele ein Highlight in Vergnügungsparks. Man kennt das heute noch. Ringe oder Kugeln werfen, Schießstand, hau den Lukas und andere Spielchen bereiten weiterhin Vergnügen. Mit der Einführung der Elektrizität ergaben sich plötzlich ganz neue Möglichkeiten.



Auf dem Jahrmarkt kann man sich heute noch mit kleinen Geschicklichkeitsspielen vergnügen

Als 1933 Flipperautomaten mit elektrischer Beleuchtung und Anzeigen eingeführt wurden, jedoch ohne die vom Benutzer zu bedienenden Flipper, die man erst 1947 erfand, galten diese Automaten als Glücksspiele. Zahlreiche Staaten und Städte betrachteten sie als amoralisches Spielzeug für rebellische Jugendliche und verboten sie bis in die 1960er und 1970er Jahre.

Elektro-mechanische Spiele (EM-Spiele) kamen Mitte des 20. Jahrhunderts in Spielhallen auf. Nach dem EM-Spiel **Periscope** (1966) von Sega erlebte die Spielhallenindustrie eine „technologische Renaissance“, die durch audiovisuelle EM-Neuheitenspiele vorangetrieben wurde und die Spielhallen als gesundes Umfeld für die Einführung kommerzieller Videospiele in den frühen 1970er Jahren etablierte. In den späten 1960er Jahren hatte der College-Student Nolan Bushnell einen Teilzeitjob in einer Spielhalle. Er machte sich mit EM-Spielen wie dem Rennspiel **Speedway** (1969) von Chicago Coin vertraut, indem er den Kunden beim Zocken zusah und bei der Wartung der Maschinen half, während er das Spielgeschäft erlernte.

Pong als Durchbruch

Das frühe Großrechnerspiel **Spacewar!** (1962) innervierte das erste kommerzielle Spielhallen-Videospiel, **Computer Space** (1971), das von Nolan Bushnell und Ted Dabney entwickelt und von Nutting Associates herausgegeben wurde. Es wurde auf der Amusement & Music Operators Association (AMOA) Show im Oktober 1971 vorgeführt. Ein weiteres von Spacewar inspiriertes Münzvideospiel, **Galaxy Game**, wurde im November 1971 an der Stanford University vorgeführt. Nach

dem Erfolg von Computer Space entwickelten Bushnell und Dabney mit Hilfe von Allan Alcorn das Tischtennispiel **Pong**, das 1972 erschien. Es war ein kommerzieller Durchbruch und veranlasste zahlreiche andere Hersteller von Münzautomaten, auf den Markt zu kommen.



Die goldenen Jahre

Mitte der 1970er ging die Videospielindustrie von integrierten Schaltkreisen zu programmierbaren Mikroprozessoren über, angefangen mit **Gun Fight** im Jahr 1975. Das „Goldene Zeitalter“ der Spielhallenindustrie begann 1978 mit der Veröffentlichung von **Space Invaders** von Taito, das viele neue Spielfunktionen einführte, darunter eine Anzeigetafel. Übrigens: Der Designer Tomohiro Nishikado behauptete einst, er hätte Level 2 von Space Invaders selbst nie geschafft. Dennoch gelang ihm ein Meilenstein der Spielgeschichte.



Von 1978 bis 1982 wurden mehrere andere große Arcade-Spiele von Namco, Atari, Williams Electronics, Stern Electronics und Nintendo als Blockbuster angesehen, insbesondere **Pac-Man** von Namco im Jahr 1980, das ein fester Bestandteil der Popkultur wurde. In Nordamerika und Japan entstanden Spielhallen, und in vielen kleineren Geschäften wurden Spielhallenschränke aufgestellt. Bis 1981 war die Arcade-Videospielindustrie in den USA 8 Milliarden US-Dollar wert.



Heute noch Kult: Pac-Man bringt es auf den Punkt!

Crash!

Der Hype nahm nach 1982 aus mehreren Gründen stark ab. U. a. wegen der Marktsättigung von Spielhallen und Arcade-Spielen, einer moralischen Panik gegenüber Videospielen aufgrund ähnlicher Ängste, die in den Jahrzehnten zuvor zu Flipperautomaten geäußert worden waren. Natürlich auch dem Videospiel-Crash von 1983 auf dem Heimkonsolenmarkt, der sich auf die Spielhallen auswirkte. Der Spielhallenmarkt erholte sich bis 1986 mit Hilfe von Software-Konvertierungskits, dem Aufkommen beliebter Beat 'em up -Spiele (wie **Kung-Fu Master** und **Renegade**) und Bewegungssimulationsspiele (wie Segas „Taikan“-Spiele wie **Hang-On**, **Space Harrier** und **Out Run**). Das Entstehen von Heimvideospielsystemen wie dem Nintendo Entertainment System führte jedoch gegen Ende der 1980er Jahre zu einem weiteren kurzen Rückgang der Spielhallen.



Nintendos Figuren, allen voran Mario, kennt heute auch jeder

3D-Technologie

Arcade-Spiele wurden mit der Entwicklung der Technologie und des Gameplays weiter verbessert. In den frühen 1990ern begründete die Veröffentlichung von Capcoms **Street Fighter II** den modernen Stil der Kampfspiele und führte zu einer Reihe ähnlicher Spiele wie **Mortal Kombat**, **Fatal Fury**, **Killer Instinct**, **Virtua Fighter** und **Tekken**. Diese leiteten eine neue Renaissance in den Spielhallen ein. Ein weiterer Faktor war der Realismus, einschließlich der „3D-Revolution“ von 2D- und Pseudo-3D-Grafik zu echter Echtzeit-3D-Polygon-Grafik. Diese Entwicklung wurde weitgehend durch ein technologisches Wettrüsten zwischen Sega und Namco vorangetrieben. 3D-Polygone wurden in den frühen 1990er Jahren in Spielhallen mit Spielen wie **Virtua Racing** und Virtua Fighter von Sega attraktiv.



Kano und Scorpion geben sich die Ehre

3D-Grafiken wurden Mitte der 1990er Jahre ebenso in Konsolen- und Computerspielen populär, obwohl Spielhallensysteme wie das Sega Model 3 auch Ende der 1990er Jahre noch deutlich fortschrittlicher waren als Heimsysteme. Bis etwa 1996 waren Spielhallen-Videospiele das größte Segment der weltweiten Videospielindustrie. In den späten 1990ern gingen die Spielhallen zurück und wurden 1997-1998 erstmals vom Konsolenmarkt überholt.

Nischenmarkt

Seit den 2000er Jahren haben Arcade-Spiele weltweit unterschiedliche Wege eingeschlagen. In den Vereinigten Staaten sind Spielhallen zu Nischenmärkten geworden, da sie mit dem Heimkonsolenmarkt konkurrieren, und sie haben sich anderen Geschäftsmodellen angepasst, wie z. B. dem Angebot weiterer Unterhaltungsoptionen oder dem Einlösen von Preisen. In Japan und China florieren Spielhallen weiterhin, wo Spiele wie **Dance Dance Revolution** und **The House of the Dead**

auf Erfahrungen zugeschnitten sind, die die Spieler zu Hause nicht so leicht machen können.

Technologische Vorreiter

Dadurch, dass die Hardware für ein bestimmtes Spiel oder Art von Spielen optimiert werden konnte, waren Arcade-Games oft technologisch weiter als die Konsolen oder Heimcomputer. Natürlich auch, weil hier deutlich teurere Hardware verbaut werden konnte, die durch zahlreiche Münzen refinanziert wurde. Die spätere Portierung dieser AAA-Titel auf andere Systeme gelang oft nicht so richtig. Teilweise war das Original nicht mehr zu erkennen. Dies war vor allem der Grafikleistung der Heimcomputer zu verdanken, wodurch sogar das Gameplay angepasst werden musste, damit die Spiele halbwegs ruckelfrei funktionierten.

Urbanes Phänomen

In ländlichen Gebieten hatten Spielhallen hingegen kaum eine Chance. Vereinzelt fand man entsprechende Automaten in Kneipen und Baars, doch die dort angebotenen Titel waren meist veraltet und bereits vom Heimcomputer bekannt. In Ballungsgebieten hingegen boomten die Automaten und stellten für Entwickler und Spieler eine Win-win-Situation dar. Der Spieler musste sich nicht gleich ein teures Gerät mit meist ebenfalls kostspieligen Games kaufen. Der Entwickler hingegen bekam zahlreiche Kunden mit überschaubaren Kosten.



Der C64 war eines der ersten Heimcomputer, der in Deutschland die Kinder- und Jugendzimmer eroberte

Es fällt auf, dass die heutigen Themen von Retro-Redakteuren homolog verteilt sind. Spieler aus

Ballungsgebieten berichten über Arcade-Spielen und entsprechenden Hallen, Gamer aus ländlichen Gegenden eher von Heimcomputern und Konsolen.

Auf zum Genre

Auf Plattformen wie Steam findet man Arcade als eigenständiges Genre vergeblich. Als *Tag* hingegen werden rund 8.000 Titel aufgelistet. Teilweise handelt es sich tatsächlich um Portierungen ehemaliger Spielhallenspiele. Doch es gibt neue Titel, die nie eine Spielhalle gesehen haben und dennoch als Arcade gelten.

Natürlich sind darunter auch Klone. Doch das 2.000. Pong reißt keinen mehr vom Hocker.

Heute versteht man unter Arcade-Spielen vorwiegend Geschicklichkeitsspiele. Bei genauer Betrachtung ist es ein Über-Genre für viele Sub-Genres. Darunter fallen klassische Shooter, Ego-Shooter, Third-Person-Shooter, Plattformer, Sportspiele, Action und natürlich die gängigen Geschicklichkeitsspiele, die sich nicht anders einordnen lassen.

Doch das Element der Geschicklichkeit reicht nicht aus. Die zweite Forderung ist eine geringe Komplexität der Bedienbarkeit. Möglichst wenig Knöpfe und Optionen. Je komplexer die Spielmechanik, umso geringer ist es ein klassisches Arcade-Spiel.

Ein gutes Beispiel sind Rennspiele, die gerne eine Gratwanderung vollführen. Die **Need for Speed**-Reihe geht vor allem als Arcade-Titel durch. Die Steuerung ist sehr simpel, in den meisten, vorwiegend früheren Titeln, liegt das Auto wie ein Brett auf der Straße. Andere Rennspiele sind durchaus komplexer und haben den Anspruch einer Simulation.

Warum ist das wichtig?

Die Spielmechanik bestimmt das Genre und dieses wiederum die Zielgruppe. Beim Gamedesign muss man sich dessen stets bewusst sein. Will man ausdrücklich Arcade-Spieler ansprechen, schreckt man mit jedem weiteren Feature diese Kundschaft ab. Die besten Titel dieser SpieleGattung basieren auf dem Hauptsatz: „**Einfach zu lernen, schwer zu meistern.**“ Dies gilt es stets zu beherzigen.



Kennt heute noch fast jeder: den alten Game Boy von Nintendo

Nehmen wir als Beispiel einen absoluten Klassiker: **Super Mario Land** auf dem Game Boy. Der Handheld verfügte lediglich über Richtungstasten und zwei Knöpfen. Die Spielmechanik beschränkt sich darauf, dass sich der Klempter von links nach rechts bewegt. Außerdem kann man springen und, unter bestimmten Umständen, schießen. Was simpel klingt, wird dank eines sehr guten Leveldesigns und einer entsprechenden Lernkurve zu einer wahren Herausforderung. Es gibt keine Charakterentwicklung oder tiefere Handlung, kein Krempel, den man kaufen kann oder muss. Nur die Spielfigur, die Plattformen, Gegner und eine Prinzessin, die gerettet werden möchte. Die Mechanik hat jedes Kind in wenigen Minuten komplett verinnerlicht. Um es bis zum Ende zu schaffen, muss man aber richtig gut sein.



Marios Abenteuer auf dem ersten Game Boy

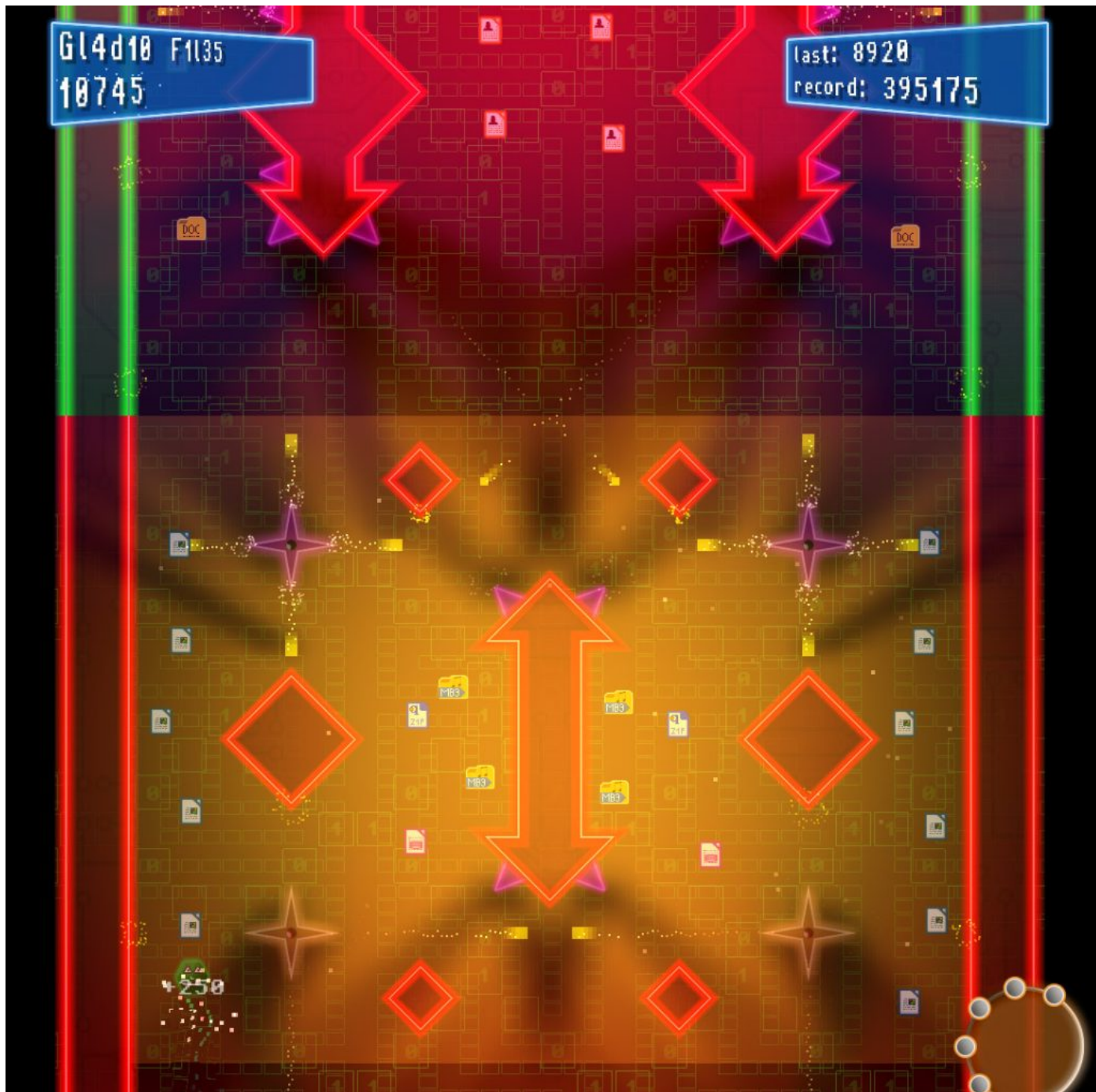
Im Grunde gilt das für alle genannten Klassiker und neuere Arcade-Titel, wie etwa **Geometry Dash**. Hier besteht die Steuerung lediglich aus einer Taste. Nach oben. Der Würfel bewegt sich automatisch

in konstanter Geschwindigkeit von links nach rechts. Der Spieler kann nur mit dieser einen Taste Hindernissen ausweichen. Obwohl es so simpel ist, stellt sich das Spiel als eine große Herausforderung dar, deren Suchtspirale vorwiegend aus dem „das muss doch zu schaffen sein“ Effekt besteht. Geometry Dash wäre in den 1980er Jahren ein geniales Spiel für Automaten gewesen und hätte viele Teenager finanziell ruiniert.



Geometry Dash

Als Dittes möchte ich mein eigenes Spiel, **CYPEST**, ins Feld führen. Die Steuerung besteht aus zwei Knöpfen. Links und rechts. Die Geschwindigkeit ist vorgegeben, der Spieler kann, ähnlich wie bei Geometry Dash, nur ausweichen. Aufgrund der zahlreichen Feinde, roten Wände, sammelbare Objekte, Multiplikatoren und blauen Wänden entsteht eine enorme Komplexität, derer sich Spieler oft nicht einmal bewusst sind. Das war die Absicht dahinter. Verstanden hat man es quasi sofort, auch wenn ich noch eine kleine Anleitung eingebaut habe, um bspw. die Funktion der blauen Wände zu erklären. Je mehr man trainiert und sich mit den Feinheiten des Spiels befasst, umso erfolgreicher ist man in der Online-Highscoreliste.



Action in CYPEST. In den späteren Missionen ist selbst eine Silbermedaille nicht mehr so einfach zu holen.

Die Essenz von Arcade-Games

Natürlich gibt es kein Gesetz, aber wie vielen Knöpfen oder Optionen ein Titel kein Arcade-Spiel mehr ist. Es ist dennoch empfehlenswert, neben den Richtungstasten nicht mehr als sechs Buttons zu verwenden und dies nur, wenn es sich um Kampfsport handelt. Ausnahmen gibt es naturgemäß immer.

Die Steuerung von solchen Spielen muss nicht nur einfach sein, sondern perfekt funktionieren. Wenn der Spieler mehrmals das Gefühl hat, dass er durch mangelhafte Steuerung verliert, ist es Schrott.

Genauigkeit ist das Schlüsselwort. Lässt sich die Spielfigur nicht genau kontrollieren, wird es zum Glücksspiel und hat nicht mehr viel mit Geschicklichkeit zu tun.

Der zweite Punkt betrifft das Scrolling, sofern vorhanden. Es muss butterweich sein. Sobald es ruckelt, wird dem Spieler ebenfalls die Kontrolle entzogen. Weiter gedacht bedeutet dies: **Alles, was den Spieler von der Kernaufgabe ablenkt, ist negativ zu bewerten.** Wenn der Bildschirm dauernd voll ist mit Nachrichten oder Effekten, welche die Spielfigur verdecken, leiden die Kontrolle und der Fokus darunter.

Hat man diese Elemente der Spielmechanik im Griff, folgen zwei weitere wichtige Punkte. Abwechslung und Motivation.

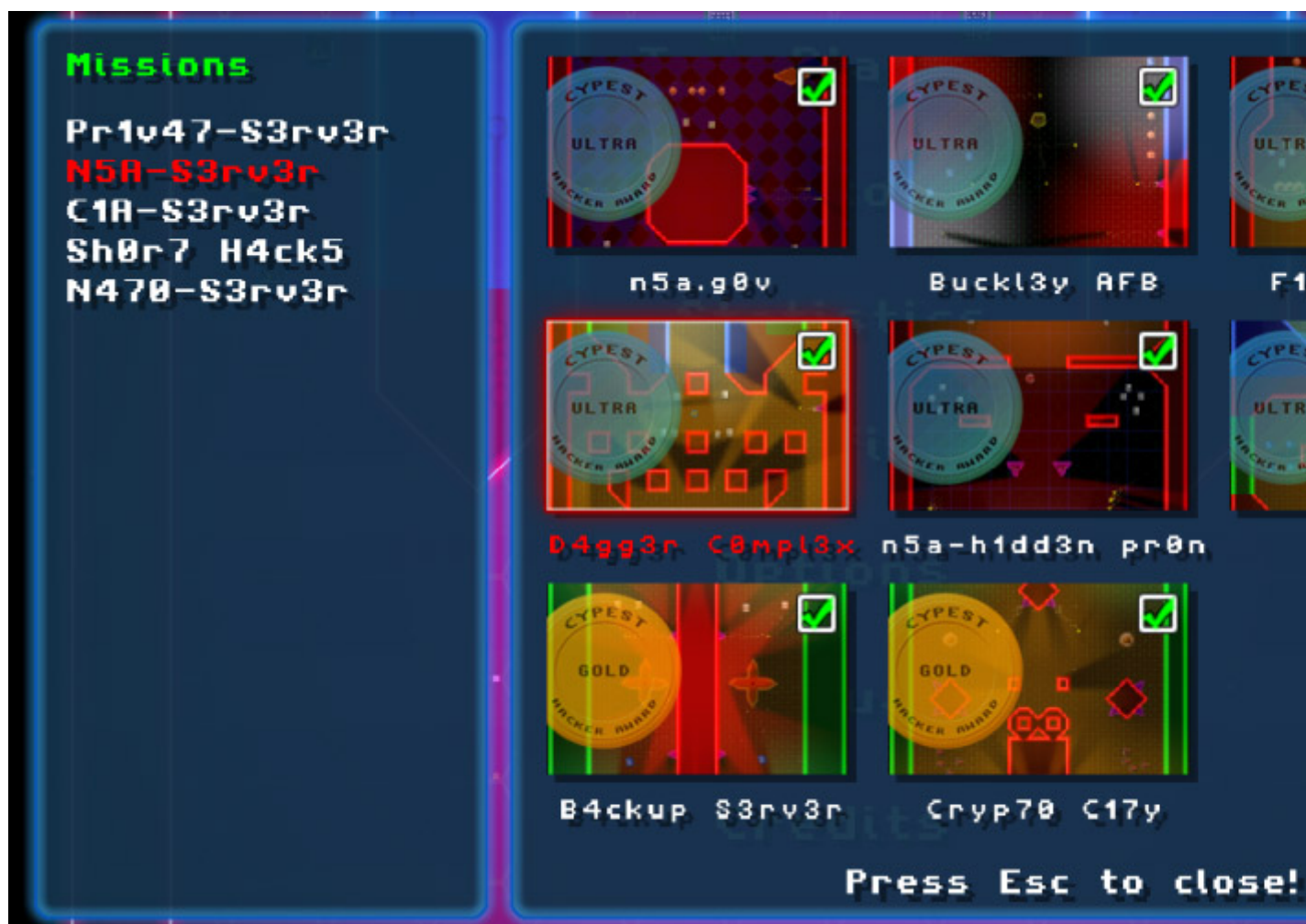
Die einfachste Motivation ist eine Highscoreliste. Das hatten bereits die frühen Arcade-Automaten. In der Spielhalle konnten anschließend alle den Namen, oft nur aus drei Buchstaben bestehend, bewundern. Wer ganz oben stand, war ein Held und jeder fühlte sich quasi genötigt, den Helden vom Thron zu stoßen. Das funktioniert heute noch ganz gut, vor allem online, sofern es genug Spieler gibt. Doch für den Fall, dass nicht, braucht es einen Plan B. Dieser kann aus Medaillen, Achievements, Bonusmaterial, Freischaltung von weiteren Leveln und anderen Dingen bestehen. Je Variantenreicher, umso besser, sofern es der Spieler noch versteht.

Bei CYPEST gibt es eine sehr umfangreiche Highscoreliste. Jedes Level hat eine davon, zudem gibt es den Hacker-Olymp. Hier werden alle Punkte aufaddiert. Der Clou an diesen Listen ist, dass sie in Welt, Kontinent, Region und Nationen unterteilt sind. So kann man sich sehr leicht persönliche Ziele setzen. Doch dies wirkt erst, wenn es eine bestimmte Anzahl Spieler gibt. Um bis dahin die Spieler bei der Stange zu halten, gibt es für jedes Level vier Medaillen. Je mehr Punkte, umso mehr dieser Auszeichnungen gibt es. Außerdem muss man eine bestimmte Zahl von Leveln mit Gold abschließen, um weitere freizuschalten.



Keine große Kunst: Auf Omas PC die Ultra-Medaille zu holen.

Der Spieler bestimmt selbst, was ihn motiviert. Will er alle Level freischalten? Mindestens Gold in jedem Level? Eine Mission oder nur ein Level perfekt beherrschen oder doch eine bestimmte Position in der Weltrangliste?



Die Medaillen immer im Blick. In der Levelauswahl von CYPEST sieht man sofort, wo man sich verb

Damit dies auf Dauer funktioniert, braucht es Abwechslung. Super Mario Land 1 zeichnet sich u. a. durch seine Geheimnisse aus. Obwohl es im Spiel auch um Zeit geht, kann man bei jedem Durchlauf sich etwas Zeit nehmen, um die limitierte Welt zu erkunden. Man entdeckt immer wieder Neues. Abkürzungen, geheime Räume und mehr. Die verschiedenen Gegner in diversen Welten tun ihr Übriges.

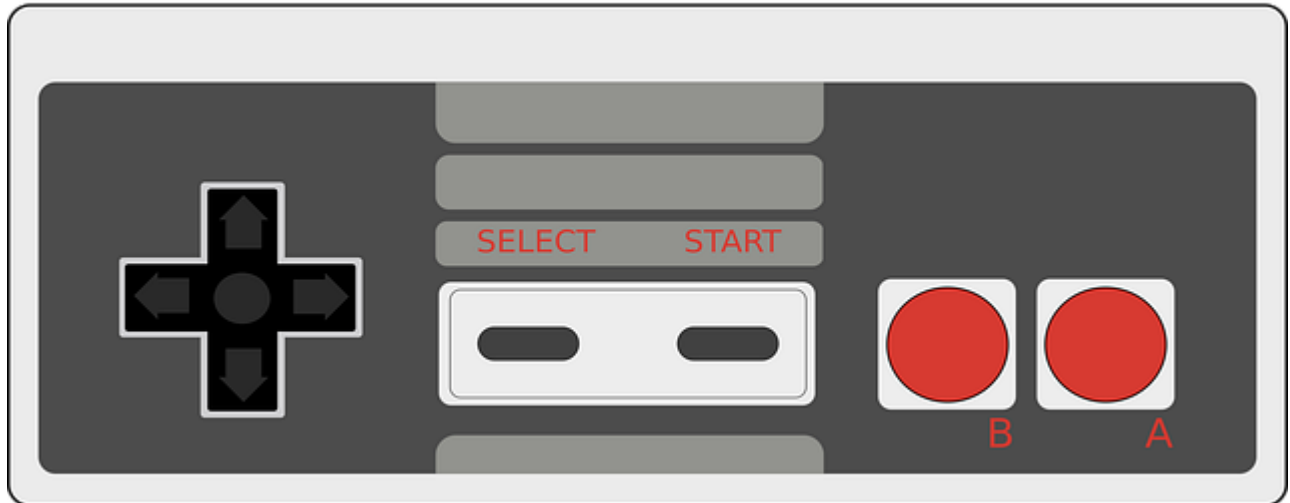
Geometry Dash entfaltet seine Stärke durch den eingebauten Leveleditor. Die Spielmechanik gibt nicht sonderlich viel Abwechslung her, aber der Editor begeisterte hunderttausende von Spielern, die Millionen neue Level erschufen.

Bei CYPEST kommt die Abwechslung durch Levelarchitektur, neue Gegner, Farbgebung, Musik und der bereits erwähnten Komplexität im Einfachen. Obwohl jedes Level schlauchartig ist, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten durchzukommen. Man kann verschiedene Wege testen, bestimmte Taktiken anwenden und so stets besser werden. Dass es fünf Missionen mit insgesamt 52 Level gibt, sorgt ebenfalls für Abwechslung.

Das unsterbliche Genre

Arcade-Titel erfreuen sich immer noch großer Beliebtheit. Das einfache Spielprinzip ist unkaputtbar.

Man kann fünf Minuten oder mehrere Stunden am Stück spielen. Bei guten Titeln wird man stets besser, ohne auf irgendwelche Werte im Speicher des Computers angewiesen zu sein. Es ist die eigene Leistung, die zählt. Und die meisten Titel sind so simpel, dass sie auf fast allen Systemen tadellos funktionieren.



Für viele Titel reicht das bereits: Ein Steuerkreuz und zwei Knöpfe

Mehr noch: Bei fast allen neuen Geräten und Technologien, etwa Flash oder HTML5, sind es solche Titel, die zuerst das Licht der binären Welt erblicken. Sie bilden oft den kleinsten gemeinsamen Nenner und locken Spieler nahezu aller Altersgruppen an. Ich kenne bspw. Leute, die sind über 60 Jahre alt und behaupten von sich, nie etwas am Computer zu spielen, außer Pac-Man.

Egal, was technisch noch kommen mag, ob Meta oder andere Technologien, es wird immer genug Platz für ein paar Arcade-Titel geben. Und ich muss jetzt aufhören. Da gibt es noch ein Level, welches ich unbedingt schaffen will.

Date Created

9. Januar 2022

Author

sven