



Gregor Kartsios



DAS

ABE

DER VIDEOSPIELE

LAPPAN



Inhalt

Vorwort	6
Atari – Der Aufstieg	8
Atari Games	12
Atari Corporation	14
Beat 'em Ups	18
Bonus Stage	22
Castlevania	24
Commodore – Der Anfang	30
Commodore 64	32
Commodore Amiga	34
Donkey Kong	38
EA Sports	42
FMV	46
Ghosts 'n Goblins	50
Handhelds	54
Game Boy	55
Lynx	56
TurboExpress	57
Game Gear	58
Game Boy Color	59
Neo Geo Pocket (Color)	60
Game Boy Advance	61
PlayStation Portable	62
Nintendo DS	63
PlayStation Vita	64
Nintendo 3DS	65

id Software	66
Jump & Run	70
Konami Code	76
LucasArts-Adventures	78
Metroid	84
Neo Geo	90
Nintendo	94
Odyssey	102
PC Engine	106
Pac-Man	110
PlayStation	112
Pokémon	116
Quick-Time-Event	120
Resident Evil	122
RPGs	126
Sega	132
Shmup	140
Street Fighter II	146
Tetris	150
Ultima	152
Visual Novel	158
Wonder Boy	162
Xbox	168
Ys	172
Zelda	178
Quellenverzeichnis	186

PRESS START

Als jemand, der in jedem Schritt seines Lebens von Videospielen begleitet wurde, sind sie für mich viel mehr als nur ein reiner Zeitvertreib. Setze ich mich heute an **Super Mario Bros. 3**, dann ist auch der kleine Junge wieder da, der im Sommer 1991 jeden Nachmittag mit seinem Kumpel gezockt und dabei die *Dangerous*-LP von Michael Jackson rauf und runter gehört hat. Bei **Final Fantasy VII** denke ich an den einen Freitag im Jahr 1997 zurück, als ich frühmorgens das Spiel beim Import-Händler für viel zu viel Geld gekauft habe und es nicht abwarten konnte, bis die Vorlesungen an der Uni endlich vorbei waren. **Fallout 3** hingegen bringt den Heiligabend 2008 zurück, an dem ich nach einer ausgelassenen Familienfeier nur kurz mal in das Spiel reinschauen wollte. Ausgemacht habe ich die Xbox 360 erst im Januar.

Jeder, der diese Leidenschaft teilt, hat natürlich ganz eigene Erinnerungen, hat sie aber vielleicht vergessen. Aus diesem Grund macht mir auch das Moderieren des *Retro Klubs* bei Rocket Beans TV so viel Spaß. Da kann ich nicht nur selbst in meiner Gaming-Vergangenheit stöbern, ich darf sie auch mit den Zuschauern teilen und damit ein Katalysator für ihre Erinnerungen und Gefühle sein. Im Gegenzug entdecke ich bei meiner Recherche aber auch selbst ständig Neues und erweitere dadurch meinen Horizont. Wie war das eigentlich damals genau mit Atari? Aus welchen Zutaten besteht ein Jill-Sandwich? Und – was, es gab tatsächlich eine Nintendo PlayStation?

Die Geschichte der Videospiele kann ziemlich spannend sein, selbst für Leute, die gar keine Berührungspunkte mit Games haben. Eine gute Story kann man eben auch verstehen, wenn man nicht weiß, wie genau man den Dragon Punch aus **Street Fighter II** ausführt. Weiß man es aber doch, streicht man obendrein einen kleinen Nostalgie-Bonus ein. Deshalb war es auch mein Wunsch, ein Buch wie *Das ABC der Videospiele* zu verfassen. Es ist ein Querschnitt durch mittlerweile über fünfzig Jahre Gaming-Geschichte, in dem es sowohl um „C“ wie Commodore 64 als auch „P“ wie **Pokémon** geht. Wo Richard Garriotts epische **Ultima**-Serie ebenso thematisiert wird wie die knuffigen Kiwis aus dem Jump & Run-Klassiker **The NewZealand Story**.

Sich dabei durch das dichte Gewirr an oft zitierten urbanen Legenden, ungenauen Verkaufszahlen und widersprüchlichen Zeitzeugenberichten zu arbeiten, war nicht immer leicht. Es hat sich aber mehr als gelohnt, und ich hoffe, dass euch das Lesen genauso viel Spaß bereiten wird wie mir das Schreiben. Wer den *Retro Klub* auf rocketbeans.tv schon einmal gesehen hat, der findet in diesem Buch den idealen Begleiter und ein Nachschlagewerk, mit dem die knappe Sendezeit keine Rolle mehr spielt. Wer ganz neu dabei ist und die hier besprochenen Themen im Bewegtbild sehen will, auf den warten bereits über 250 Episoden, die man sich in aller Ruhe genehmigen darf. Aber genug geklönt, es ist Zeit für eine kleine Reise in die bunte Vergangenheit der Videospiele ...



Atari – Der Aufstieg

Verglichen mit Kunstformen wie der Musik, dem Film oder der Malerei, sind Video- und Computerspiele noch ein vergleichsweise junges Medium. Da ihr Wachstum direkt an den technischen Fortschritt gekoppelt ist, haben sie in den letzten rund fünfzig Jahren eine schier unglaubliche Wandlung hingelegt. Der moderne Blockbuster mit lebensnaher Grafik oder täuschend echte Virtual Reality-Spiele wären ohne die Pionierarbeit einer ganz bestimmten Firma aber nie entstanden. Einer Firma, deren Name lange Zeit Synonym für Videospiele war und deren Aufstieg und Fall die Industrie maßgeblich geprägt hat. Einer Firma namens Atari. Gegründet 1971 von den Arbeitskollegen Ted Dabney und Nolan Bushnell unter dem Namen Syzygy Engineering, hatte man die Absicht, mit dem Gaming ein neues

Geschäftsfeld zu etablieren. Ihr Debüt-Projekt nannte sich **Computer Space** und war der erste kommerziell vertriebene Spielautomat. Das Konzept dahinter war relativ simpel und basierte auf **Spacewar!** (1962), einem der frühesten Computerspiele und beliebten studentischen Zeitvertreib an den Universitäten.



Nolan Bushnell (geb. 1943) ist einer der Mitgründer Ataris und leitete die Geschicke der Firma bis Ende der Siebziger.

Mit einer Rakete galt es, im Weltraum zwei um sich ballende UFOs abzuschießen, später wurde noch eine Multiplayer-Fassung nachgeschoben. Der große finanzielle Erfolg blieb jedoch aus, worauf man sich von Produktionspartner Nutting Associates trennte und den Namen der Firma änderte man gleich mit. Die Wahl fiel auf „Atari“, ein Ausdruck aus dem japanischen Brettspiel Go, der grob mit „Treffer!“ zu übersetzen ist.

Genau so einen Treffer landete man mit **Pong** (1972). Die simple Tennissimulation, in der zwei Leute mit „Schlägern“ einen Ball hin und her spielen, war quasi eine Lizenz zum Gelddrucken. Allerdings handelte man sich parallel eine Klage der Firma Magnavox ein,

War das Scheitern des 5200 nicht schon genug, brach urplötzlich auch das Geschäft mit dem 2600 zusammen. Angelockt vom großen Erfolg überfluteten immer mehr Konzerne den Markt mit eigenen Titeln, oft waren es Schnellschüsse oder Werbespiele von fragwürdiger Qualität. Atari schätzte die Lage ebenfalls falsch ein und fertigte teilweise mehr Module, als es bereits verkaufte Konsolen gab. So wurden selbst sichere Mega-Hits wie **Pac-Man** (1982) zum Flop. Insbesondere ging dies im Dezember 1982 in die Hose, mit dem Release der Filmumsetzung **E.T. the Extra-Terrestrial**. Hatte Atari für die Lizenz vom Kino-Blockbuster noch mehr als 20 Millionen Dollar ausgegeben, bekam Programmierer Howard Scott Warshaw nur magere fünf Wochen, um das komplette Spiel fertigzustellen. Da man das lukrative Weihnachtsgeschäft nicht verpassen wollte, wurde dazu auf Publikums-Feedback verzichtet. Es kam, wie es kommen musste, und die fünf Millionen produzierten Module lagen wie Blei in den Regalen. Selbst der erfahrene Warshaw schaffte es nicht, in der kurzen Zeit ein gutes Game auf die Beine zu stellen. Statt filmreifer Action gab es ein verwirrendes Suchspiel um Rakete-teile. Beinahe dreieinhalb Millionen Kassetten gingen wieder an Atari zurück, die nicht so recht wussten, was sie damit anstellen sollten. Mehr als ein Dutzend Lastwagen wurden daraufhin unter anderem mit den unverkauften Exemplaren vollgeladen und nach Mexiko geschickt, um die Ware auf einer Müllkippe vergraben zu lassen. Was lange Zeit als urbane Legende galt, wurde 2014 nach einer Ausgrabung bestätigt, bei der die Spiele tatsächlich in Mexiko wiederentdeckt wurden.

Im Tandem mit anderen Faktoren, wie dem immer stärker werdenden Heimcomputer-Markt, wurde 1983 schließlich der große amerikani-

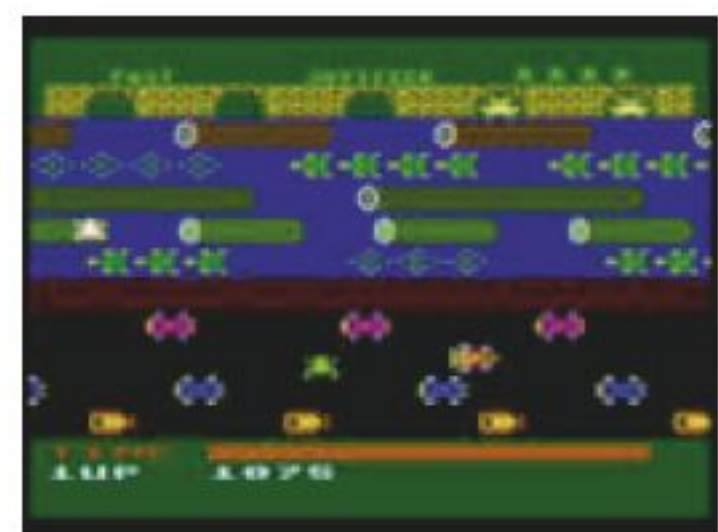
Atari 5200



Rescue on Fractalus! (1986)



Dig-Dug (1983)



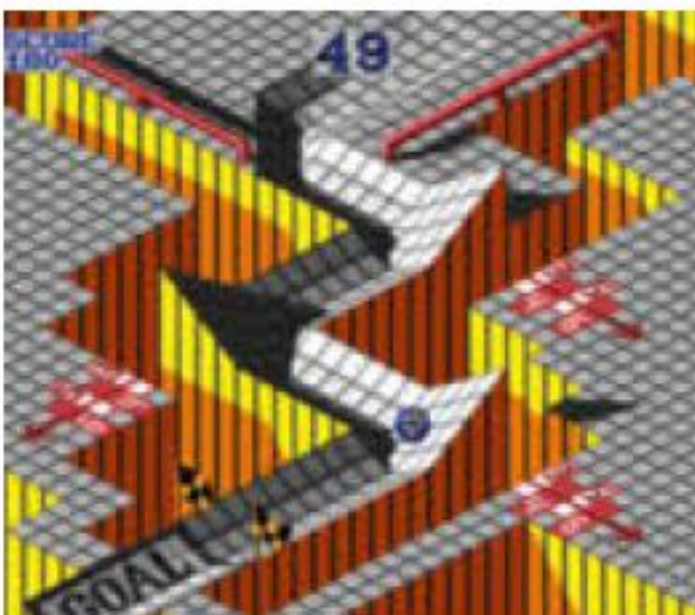
Frogger (1983)

sche Videospiel-Crash ausgelöst. Um die maßlos überfüllten Regale zu leeren, verramschten viele Händler ehemals teure Konsolen-Spiele zu einem Bruchteil des Preises, die Umsätze brachen industrieweit um bis zu 97% ein. Als Branchenführer wurde Atari am empfindlichsten getroffen, fuhr innerhalb eines Jahres mehr als 500 Millionen Dollar Verlust ein und entließ beinahe ein Drittel seiner Belegschaft. Als dann auch noch lukrative Partnerschaften mit Firmen wie Nintendo scheiterten, welche mit Atari für den US-Release ihrer Famicom-Konsole kooperieren wollten, zog Warner im Juli 1984 die Notbremse. Während die Spielhallen-Abteilung als Subunternehmen ausgelagert und in Atari Games umbenannt wurde, legte man die Heimcomputer- und Konsolen-Sparten zusammen und verkaufte sie ausgerechnet an Jack Tramiel. Der Gründer von Erzfeind Commodore hatte nach einem Disput die erfolgreiche Firma verlassen und nun vor, mit seinem neuen Unternehmen, der Atari Corporation, den Markt aufzumischen. Von da an gab es zwei große Ataris.

Atari Games

Als einzige Sparte Ataris, die schwarze Zahlen schrieb, setzte man bei Warner große Hoffnung in die nun eigenständige Spielhallen-Abteilung. Viele Angestellte wechselten intern zu Atari Games und machten sich sogleich ans Werk, um die Arcade-Hits von morgen zu entwickeln. Bereits der erste

Arcade-Erfolge



Marble Madness (1984)



Paperboy (1985)



Gauntlet II (1986)

unter dem Label veröffentlichte Automat war ein absoluter Klassiker. Per fein justierbarem Trackball steuerte man in **Marble Madness** (1984) eine Murmel durch komplexe Labyrinth und wich sowohl Gegnern als auch Fallen aus. Ein immer noch großartiges Spiel, designt vom Vater der PlayStation 4 und PlayStation 5, Marc Cerny. Weitere Hits ließen nicht lange auf sich warten, **Gauntlet** (1985) beispielsweise revolutionierte mit seinem simultanen 4-Spieler-Modus und 125 Levels das Action-RPG, **RoadBlasters** (1987) war ein gnadenlos schnelles Rennspiel mit Shooter-Elementen und **Hard Drivin'** (1989) bediente sich der neuromodischen Polygon-Technik, mit der die Umgebung des Fahrsimulators in Echtzeit berechnet werden konnte. Einer der größten Würfe kam 1988 mit der Spielhallen-Version von **Tetris**, dem sensationell guten Puzzlespiel aus Russland, dessen Lizenz Atari Games ergattern konnte.

Tetris wurde dann allerdings Gegenstand eines großen Rechtsstreits. Um Verwechslungen mit der Atari Corporation zu vermeiden, ließ sich Jack Tramiel vertraglich zusichern, dass Atari Games für Heim-Umsetzungen ihren Namen nicht verwenden dürfen. Infolgedessen wurde das Label Tengen gegründet, um die Titel von Atari Games auf Konsole oder Computer umzusetzen. Da sie die *Tetris*-Rechte für die Spielhalle besaßen, wurde in Eigenregie ein Port für Nintendos NES veröffentlicht. Nintendo reichte Klage dagegen ein und sorgte dafür, dass mehr als 260.000 produzierte Module eingezogen und zerstört werden mussten.

Die empfindliche Strafe wirkte sich aber zum Glück nicht negativ auf den Arcade-Bereich aus, der weiter verlässlich Hits wie **S.T.U.N Runner** (1989), **Klax** (1990) oder **Pit-Fighter** (1990) abliefern. Der erste große Umbruch folgte 1993, als die mittlerweile zu Time Warner gewordene Mutterfirma ihre Gaming-Labels unter einem Dach vereinen wollte. Für Tengen bedeutete dies das Ende,



Klax (1990)



Pit-Fighter (1990)



Escape from the Planet of the Robot Monsters (1989)

Spiele wie der Dinosaurier-Prügler **Primal Rage** (1994) kamen nun unter dem Namen Time Warner Interactive heraus.

Im Zuge einer weiteren Verschlankung stand zwei Jahre später die gesamte Spiele-Sparte zum Verkauf, beinahe wäre tatsächlich Nolan Bushnell der neue (alte) Besitzer geworden. Den Zuschlag bekam am Ende aber WMS Industries, ein Konzern, der bereits Traditions-Labels wie Bally, Midway und Williams verwaltete. Unter dem wiederhergestellten Namen Atari Games wurden noch ein paar achtenswerte Spiele wie **Wayne Gretzky's 3D Hockey** (1996) oder der Straßen-Racer **San Francisco Rush 2049** (1999) produziert. Dann folgte eine finale Umbenennung zu Midway Games West und gegen Ende 2003 schloss Atari Games endgültig die Pforten.

Das ist zwar schade, aber ein Schicksal, welches viele Arcade-Entwickler getroffen hat. Die wenigsten konnten jedoch bis dahin eine so diverse Spielebibliothek aufbauen wie Atari Games. Nicht schlecht für eine Firma, die 1984 beinahe am Videospiel-Crash gescheitert wäre.

Atari Corporation

Während Atari Games die Spielhallen aufmischte, sah sich Jack Tramiel 1984 vor einer großen Herausforderung. Der ehemals lukrative Konsolen-Markt war so gut wie tot, dafür stand das Computer-Business vor einer Wende. Schließlich war es an der Zeit, die mittlerweile betagte 8-Bit-Generation der Heimrechner abzulösen. Dies hatte er auch bei seinem ehemaligen Arbeitgeber Commodore im Auge und lockte deswegen seine wichtigsten Ex-Angestellten zu Atari.

Commodore schmeckte das überhaupt nicht, verklagte Tramiel und warf ihm Industriespionage vor. Wegen der vielen Abgänge entstand ein Vakuum, es war tatsächlich kaum noch jemand da, der Commodores neuen Rechner baute. Um die Lücke zu stopfen, kaufte man eine Firma namens Amiga Corporation auf, die an einem vielversprechenden Chipsatz arbeitete. Allerdings gab es da ein kleines Problem: Amiga-Chef Jay Miner hatte im Vorjahr Schulden gemacht, um die Fertigstellung seines Projekts zu sichern. Und wo hatte er das Geld geliehen? Ausgerechnet bei Atari.

Tramiel sah darin eine Chance, seinem alten Konzern noch ein Bein zu stellen, er reichte ebenfalls Klage ein. Verhindern konnte er die Zusammenarbeit von Commodore und Amiga damit zwar nicht, allerdings verzögerte sich die Veröffentlichung des neuen Computers, welcher erst im Juli 1985 als Amiga 1000 in die Läden kam. Atari hingegen gewannen das Rennen und waren mit ihrem Atari ST knapp einen Monat früher fertig. Trotz der geringen Entwicklungszeit hatte der ST einiges auf dem Kerbholz: Das Betriebssystem TOS mit der mausgesteuerten Benutzeroberfläche GEM war ähnlich komfortabel wie spätere Windows-Versionen und Musiker freuten sich über die eingebaute MIDI-Schnittstelle.



**Der
Atari
ST**

Auch wenn der ST in Deutschland gern als Bürocomputer eingesetzt wurde, hatte er eine große Relevanz im Spielbereich. Zusammen mit Commodores später erschienenen Amiga 500-Modell war der ST in den späten Achtzigern bis in die frühen Neunziger hinein



Dungeon Master (1987)



Captain Blood (1988)



Last Ninja 3 (1991)



Wings of Death (1990)



Xenon 2: Megablast (1989)



Ninja Golf (1990)



Sentinel (1990)



Water Ski (1988)

Atari 7800



einer der beliebtesten Gamingcomputer. Insbesondere **Dungeon Master** (1987) leistete dazu einen großen Beitrag. Das Rollenspiel überzeugte mit toller Optik, war lange Zeit exklusiv nur für den ST erhältlich und inspirierte spätere Klassiker wie **Eye of the Beholder** (1991). Auch Action-Games wie der Vertikal-Shooter **Xenon 2 Megablast** (1989) machten auf dem ST eine gute Figur.

In einem Punkt zeigte der ST aber eine signifikante Schwäche. Während der Amiga dank Spezialchips grafisch überzeugen konnte, hatte der ST Probleme mit horizontalem Scrolling. Flüssige Bewegungen von links nach rechts waren zwar nicht unmöglich, die Programmierer mussten aber sehr tricksen, um das Problem zumindest halbwegs zu lösen. Erst die ab 1989 erschienene STE-Reihe schaffte Abhilfe. Am Ende hielt die Computergeneration bis 1993, als mit dem Atari Falcon das letzte Modell ausgeliefert wurde.

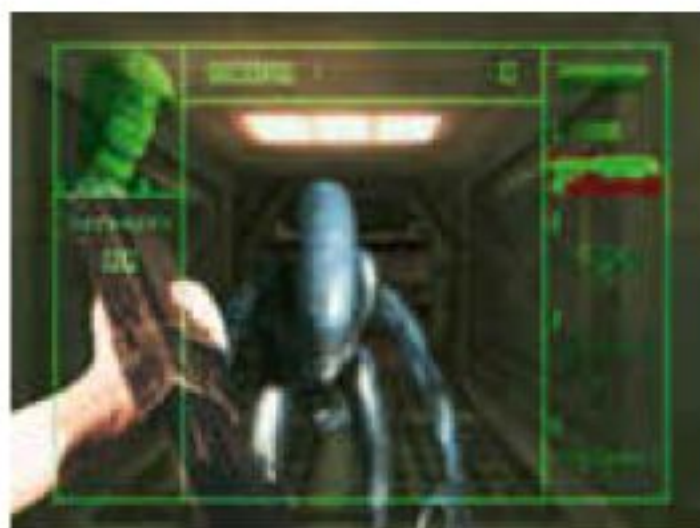
Da mit den Jahren auch die Heimkonsolen wieder an Fahrt aufnahmen, versuchte man mehrfach den Anschluss zu finden, was aber nie wirklich gelang. Das 1986 erschienene Atari 7800 ging beispielsweise sang- und klanglos unter. Die betagte Hardware lag zuvor für Jahre im Giftschränk und sah kein Licht gegen Konkurrenzprodukte wie Nintendos NES. Bis zur Einstellung 1991 wurden nur knapp sechzig Spiele veröffentlicht, der Marktanteil pendelte sich in den Staaten bei mageren 12 Prozent ein. Etwas besser erging es der Handheld-Konsole Lynx, die am Ende aber auch komplett von Nintendos Game Boy überfahren wurde.

Ein letztes Aufbäumen sollte es noch 1993 mit dem Atari Jaguar geben. Entwickelt vom britischen Hardware-Hersteller Flare wurde der Jaguar aggressiv als neuer Platzhirsch im Konsolen-Business beworben. Positioniert als 64-Bit-Hardware steckte mit gleich fünf ansprechbaren Prozessoren durchaus potente Technik im Gehäuse. Die Spieleproduzenten ließ das hingegen eher kalt, mau Shooter wie **Cybermorph** (1993) lockten keinen hinter dem Ofen hervor und das polygonale Rennspiel **Club Drive** (1994) wirkte gegen das ein paar Tage später auf der PlayStation veröffentlichte **Ridge Racer** (1994) wie aus der Steinzeit. Der unbequeme Controller machte die Situation nicht besser.

Kleine Lichtblicke gab es immerhin mit dem psychedelischen Ballerspiel **Tempest 2000** (1994) und insbesondere dem Ego-Shooter **Alien vs. Predator** (1994), welcher als bester Exklusivtitel gilt. Am Ende brachte es der Jaguar innerhalb von drei Jahren auf 44 Module sowie elf CD-ROMs für das unzuverlässige Disc-Laufwerk. Ohne neue Computer oder Konsolen im Köcher versuchte man sich kurzzeitig als Publisher von PC-Spielen, bevor es aber richtig losgehen konnte, fusionierte die Firma mit dem Festplattenhersteller JTS. Tramiel und seine Söhne wollten aussteigen, der Großteil der Belegschaft verlor in der Folge den Job. Atari, wie man es kannte, war nicht mehr.

Auch wenn der Name Atari im Anschluss durch mehrere Hände ging und nie so richtig verschwunden ist, den gleichen Klang wie damals hat er nicht mehr. Dennoch denken Nostalgiker in erster Linie an die eckigen Pixel des 2600, all die Mark-Stücke, die im **Marble Madness**-Automaten gelandet sind oder an die durchgezockten Nächte am ST. Und das ist ja immerhin auch was.

Atari Jaguar



Alien vs. Predator (1994)



Club Drive (1994)



Beat 'em Ups

Videospiele sind was Wunderbares! Wo sonst kann man einem muskulösen Straßen-Gangster mit Irokesenschnitt und Ganzkörper-Tattoo per Vierkantholz die Kauleiste formatieren und dafür statt einer gerichtlichen Vorladung einen satten Punkte-Bonus aufs Konto bekommen? Selbst pazifistische Naturen dürfen im digitalen Schlagabtausch mal so richtig die Sau rauslassen und in keinem Genre geht das schöner als bei den sogenannten Beat'em Ups. In Japan unter dem sperrigen Namen „Belt Scroller“ bekannt und auch gerne mal als „Brawler“ bezeichnet, waren die Beat 'em Ups für Jahrzehnte eine der dominanten SpieleGattungen. Anders als bei den vergleichbaren Fighting Games, wie zum Beispiel **Street Fighter** oder **Mortal Kombat**, bei denen zwei Figuren ein Gefecht untereinander bestreiten, geht

es bei Beat 'em Ups sowohl um Klasse als auch um Masse.

Als Vorreiter der Beat 'em Ups gilt **Kung-Fu Master** von Irem aus dem Jahr 1984. Ursprünglich noch als Umsetzung des Films *Spartan X* erschienen, den wir hierzulande als



Kung-Fu Master Arcade (1984)



Renegade Arcade (1986)



Double Dragon Arcade (1987)



Golden Axe Arcade (1989)



Final Fight Arcade (1989)



The Simpsons Arcade (1991)



Turtles in Time Arcade (1991)



X-Men Arcade (1992)

Die Blütezeit

Powerman kennen, schlüpfte man in *Kung-Fu Master* in die Rolle des von Jackie Chan gespielten Thomas. Seine Freundin in spe, die von der italienischen Schauspielerin Lola Forner verkörperte Sylvia, wurde von Unholden entführt und in einer Pagode versteckt. Das hatte kaum was mit der Filmvorlage zu tun, funktionierte als Videospiel aber umso besser. Auf dem Weg zu Sylvia muss sich Thomas durch eine schier endlose Zahl an Handlangern schlagen und treten, Messerwerfern oder Schlangenbissen ausweichen und auch Bosse aufs Kreuz legen. Das ist knifflig. Wenn man das Timing aber erst mal raushat, kann man wesentlich mehr Backpfeifen pro Minute verteilen als in allen anderen Spielen der damaligen Zeit zusammen.



Cadillacs and Dinosaurs
Arcade (1993)



Alien vs. Predator
Arcade (1994)



Armored Warriors Arcade (1994)

Die Formel fand auch bei der Konkurrenz Anklang und das Spielprinzip wurde mit den Jahren weiter verfeinert. Der nächste Innovationsschub kam von Technōs, die für die japanische Version von **Renegade** im Jahr 1986 die Perspektive von der Seite leicht nach oben versetzten. Statt auf einer Achse konnte man sich frei über ein breites Feld bewegen, beinahe so wie auf einem Förderband – daher auch der Name „Belt Scroller“ für diese Art von Spielen.

Ein Jahr später setzten Technōs mit **Double Dragon** noch einen obendrauf und landeten einen richtigen Welthit. Um Billy Lees entführte Freundin Marian zurückzuholen, konnte ein zweiter Spieler sich gleichzeitig als Billys Bruder Jimmy in den Kampf stürzen und die Rettungsaktion unterstützen. Eine geniale Idee, die ab sofort zum guten Ton gehörte, bei manchen Spielen wie Konamis **X-Men** (1992) durften sogar bis zu sechs Spieler miteinander ins Gefecht ziehen.

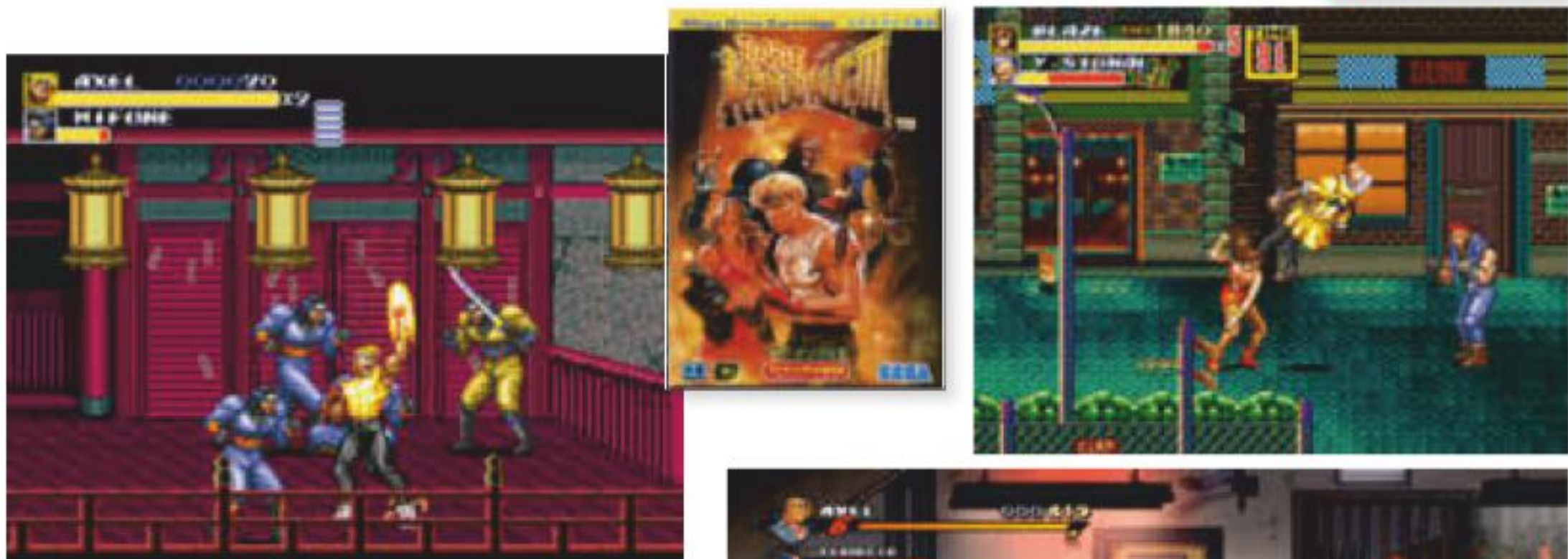
Sega probierten sich mit **Golden Axe** 1989 ebenfalls am Genre, gaben ihren Fantasy-Figuren aber Stichwaffen in die Hände und schufen so die etwas blutigere Unterkategorie der „Hack & Slays“. In Sachen Spielbarkeit und technischer Qualität reichte jedoch nichts an Capcoms **Final Fight** (1989) heran, in dem der bullige Bürgermeister Mike Haggar der garstigen Mad Gear-Gang mit Piledriven und Suplessen auf den Zahn fühlte.

Nach und nach warfen immer mehr Firmen eigene Ideen in den Topf und fanden damit Erfolg. **River City Ransom** für das NES (1989) beispielsweise brachte Rollenspiel-Elemente mit ein, Konami glänzte 1991 mit tollen Arcade-Lizenzspielen wie **The Simpsons** oder dem genialen **Turtles in Time**. Im gleichen Jahr schufen Sega mit **Streets of Rage** die vielleicht beste Beat 'em Up-Serie, von der es kein Vorbild in der Spielhalle gab und dessen EDM-Soundtrack von Komponisten-Legende Yuzo Koshiro geschrieben wurde.

Mitte der Neunziger zeigten die Beat 'em Ups erste Ermüdungserscheinungen, welche nach dem Übergang in die Polygon-Ära der PlayStation und 3D-beschleunigten PC-Grafikkarten immer heftiger wurden. Als klassisches Arcade-Genre mit hoher Schwierigkeit und kurzem Umfang schien das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht mehr wirklich gut zu sein, Spiele wie **Fighting Force** (1997) fanden nur noch ein kleineres Publikum. Richtige Highlights wurden seltener und nach und nach gingen die Grundlagen des Genres in anderen Spielekategorien auf. Die sogenannten „Character-Action-Games“, zu denen solche Klassiker wie **Devil May Cry** (2001), das Revival von **Ninja Gaiden** (2004) oder auch **God of War** (2005) zählen, enthalten sehr viel von der DNA der Beat 'em Ups. Auch die **Yakuza**-Serie hält die Fahne der Massenprügeleien stolz hoch, verpackt sie aber in ein storylastiges Gangster-Melodram und eine prall gefüllte Sandbox. Wie viele Genres werden auch die Beat 'em Ups seitdem immer wieder mal entmottet und auf den Kriegspfad geschickt. **Dragon's Crown** (2013) erreichte beispielsweise mit seiner Grafikpracht und dem Fantasy-RPG-Einschlag auch ein Publikum, welches sich eigentlich nicht für Beat 'em Ups interessierte. Im Independent-Bereich machten kleine Perlen wie **Castle Crashers** (2008) und **Guacamelee!** (2013) von sich reden.

2020 schloss sich schließlich der Kreis mit dem vielleicht besten Beat 'em Up der Neuzeit. 26 Jahre nach **Streets of Rage 3** und etlichen gescheiterten Versuchen vonseiten Segas, die Serie wiederzubeleben, übernahmen die kleinen Entwicklerstudios Lizardcube und Guard Crush Games gemeinsam diese schwere Aufgabe. Ihr **Streets of Rage 4** sieht nicht nur fantastisch aus, es steuert sich toll, hat einen großen Umfang und mischt moderne Design-Sensibilitäten mit klassischem Gameplay.

Wer mit Beat 'em Ups aufgewachsen ist und *Streets of Rage 4* noch nicht gespielt hat, legt dieses Buch bitte kurz beiseite und holt dies nach. Eine schöne Nostalgie-Faust ins Gesicht bekommt ihr nirgendwo anders.



Mit *Streets of Rage* (Bare Knuckle in Japan) schufen Sega die wohl beste Beat 'em Up-Serie, die es nur exklusiv im Heimbereich gab.

