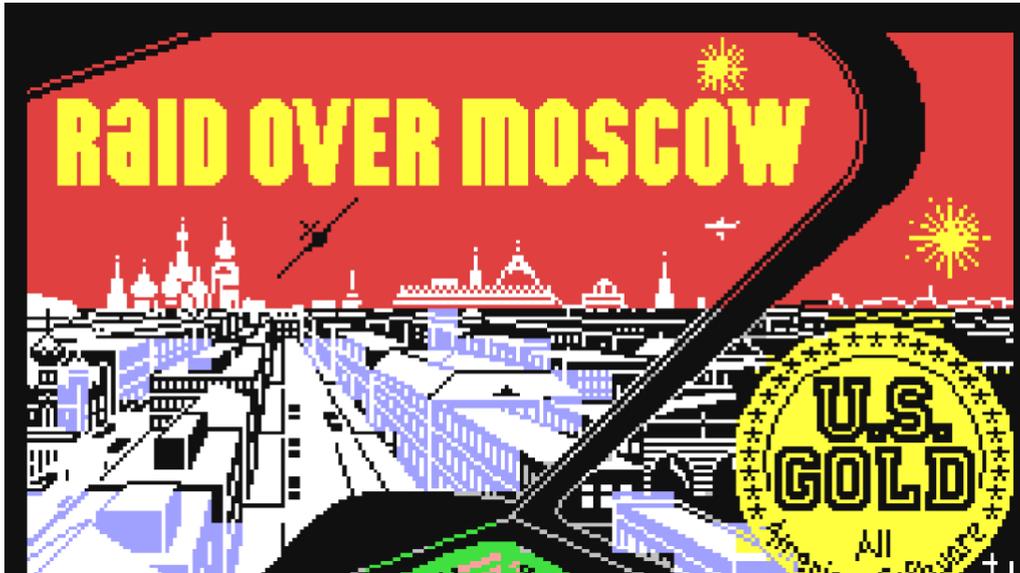


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



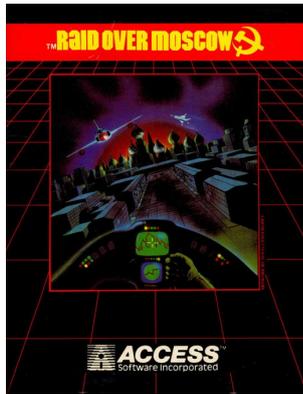
Raid over Moscow – Atomkrieg als Spielthema

Heinrich Lenhardt am Freitag, dem 6. Februar 2015

Nostalgische Spiele-Geschichtsstunde im eBook-Format: Der Journalist Heinrich Lenhardt widmet sich in „Lenhardts Spielejahr 1984“ den wichtigsten Computer- und Videospiele eines bedeutsamen Software-Jahrgangs. Das Buch ist ab sofort erhältlich.

» [Link zu Amazon](#)

Politisch unkorrekter ging's nicht: Nach dem fiktiven Beach Head-Diktator knöpfte sich Access Software die „rote Gefahr“ vor. Auf dem Höhepunkt des Kalten Kriegs sorgte ein amerikanisches Action-Spiel für den perfekten Entrüstungsturm in Europa.



Das Spieleindizierungs-Zeitalter hatte in Deutschland mit der Listenaufnahme der abstrakten Ballerei River Raid begonnen: „Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen u.a.“ befürchteten die Jugendschützer in ihrer Urteilsbegründung als Folgeschäden, wenn solche Produkte in zarte Kinderhände gerieten. Eine ganz neue, grafisch ausgefeiltere Generation der Kriegsspielerei war derweil auf dem C64 zu erleben: Bruce Carver hatte 1983 mit Beach Head eines der heißesten Schulhof-Tauschobjekte abgeliefert – und sein nächstes Werk entpuppte sich als noch größere Skandalnudel.

Raid over Moscow ließ kaum ein Kriterium aus, um die Aufmerksamkeit des deutschen Jugendschutzes zu erregen. Zu detaillierten Spriteabschuss-Grafiken kam eine denkbar heikle Story: Während die Amerikaner brav Atomwaffenabrüstung betreiben, nutzt die Sowjetunion die Gunst der Stunde, um mit nuklearen Sprengköpfen bestückte Raketen abzuschießen.

Atomkrieg als Spielthema – das war auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges den europäischen Spielemedien zu heftig. In Deutschland entrüstete sich Happy-Computer über die ideologische Schwarzweiß-Malerei, die englische C&VG tadelte „Atomkrieg ist kein Thema für eine Fantasterei“. „Die extremste Reaktion gab es in Finnland, wo die Kontroverse sogar das Parlament erreichte“, rekapituliert Jimmy Maher in seinem Blog [The Digital Antiquarian](#), „Sie löste einen offiziellen Protest der Sowjetunion beim finnischen Außenministerium aus, in dem das Spiel unter anderem als ‚militärische Propaganda‘ bezeichnet wurde. Natürlich war Raid Over Moscow danach für Monate das meistverkaufte C64-Spiel in Finnland“.

Bei der moralischen Debatte drohte man zu übersehen, dass Raid over Moscow ein technisch blitzsauberes C64-Programm war. Das Auftaktbild zeigt bedrohlich funkelnde Raketenpixel, die sich auf dem hochauflösenden Globus langsam Richtung Westen bewegen. Die Spannung wird durch Detailangabe zu Absender und Ziel verstärkt: Leningrad feuert eine Atomrakete Richtung Chicago ab, Einschlag in voraussichtlich sieben Minuten.

Es folgt die erste von fünf Actionsequenzen, denn ähnlich wie Beach Head ist Raid over Moscow eine Mini-Game-Sammlung, die durch eine Kriegshandlung zusammen gehalten wird. Schon beim ersten Ausflug mit einem Stealth Jet sind die grafischen und spielerischen Qualitäten offensichtlich. Das simpel erscheinende Startmanöver ist mit einer feinfühligten Schubsteuerung verbunden, bei der wir im rechten Moment den Hangar öffnen und durchfliegen müssen. Details wie der Flugzeugschatten verleihen der Grafik einen perspektivischen Effekt und der stets sichtbare Countdown bis zum Einschlag zerrt

effektiv an den Nerven: Sorry, Chicago, aber ausparken war noch nie unsere Stärke.

Und so geht es munter weiter im Kampf gegen das „Reich des Bösen“, wenn man seinerzeit Ronald Reagan glauben wollte. Die nächste Szene ist quasi ein Remake der Panzerfahrt aus Beach Head, nur sind wir mit einem Jet unterwegs und müssen bei der Kollisionsvermeidung auch auf die Flughöhe achten. Der Bildschirm wird in einem bestimmten Tempo automatisch gescrollt, während sich Raketen von links (ausweichen) und Verteidiger von rechts (abschießen) nähern. Wer auf Bonuspunkte aus ist, zerstört möglichst viel volkseigene Infrastruktur. Ist dieser Abschnitt überstanden, liefern wir uns eine Art Bosskampf mit der gut bewachten Atomraketen-Abschussanlage.

Der Höhepunkt, sowohl in Spielspaß- als auch in Entrüstungs-Hinsicht, ist ein Granatwerfer-Shootout auf dem Roten Platz. Hier lenken wir einen Soldaten, dessen Aufgabe darin besteht, die fünf Türen des Kreml einsturzsicher zu schießen. Das ist mit dem wenig galanten Abballern „echter“ Menschen verbunden: Die Verteidiger sind zwar nur wenige Pixel hohe weiße Sprites, doch für die damaligen Empfindsamkeits-Standards war es etwas zu viel des Guten, wenn ein getroffenes Männlein mittelmäßig überzeugend animiert auf den Boden stürzte. Beim Finale erwartet uns schließlich ein vergleichsweise abstraktes Wurfscheiben-Duell mit einem Wachroboter, welches den Verdacht nahelegt, dass die sowjetische Militärführung eine Schwäche für Squash und Tron hatte.

Ideologische Bedenken hin oder her, Raid over Moscow war pures Entertainment. Bei seinem Erscheinen wurde es in Europa als Atomkriegsverherrlichung mit politischer Botschaft verstanden und löste eine Debatte aus, bei der die spielerischen Qualitäten eher zähneknirschend zugegeben wurden. Access Software hatte das spielerische äquivalent zu einem trashigen Action-B-Movie abgeliefert, ein Videotheken-Machwerk, das kein Feuilleton-Redakteur freiwillig anfassen würde, obwohl es verdammt gut gemacht ist.





HINTERGRUND

»Russland hatte sich mit den meisten Nationen in die Nesseln gesetzt. Sie waren in Afghanistan einmarschiert, ihre Luftwaffe hatte ein unbewaffnetes koreanisches Passierflugzeug abgeschossen, und Washington war über ihren Boykott der Olympiade [1984] nicht sonderlich erfreut. Vielleicht würden wir die Sowjets mit unserem neuen Spielprojekt verärgern, aber den meisten Leuten würde es egal sein.

In den USA hielten wir uns bei der Anzeigenkampagne für Raid over Moscow zurück, aber im Ausland war das eine ganz andere Geschichte. Access-Produkte wurden in Großbritannien unter dem U.S. Gold-Label verkauft. Die Leute leben da offensichtlich

nach dem Prinzip, dass es keine schlechte Presse gibt, egal ob positiv oder negativ. Sie machten es allgemein bekannt, dass an einem bestimmten Datum ein Programm namens Raid over Moscow in Londoner Computerläden erhältlich sein würde. Dann kontaktierten sie die [politischen] „Falken“ und „Tauben“ im Raum London und wiegelten diese Leute auf. Derweil ließ U.S. Gold den Namen unseres Spiels auf rote T-Shirts drucken. Man mag es kaum glauben, aber sie ließen einige Leute in diesen T-Shirts vor der russischen Botschaft in London herum marschieren, um weitere Berichterstattung in der Presse zu erhalten.«

— *Bruce Carver in Commodore Magazine 7/1987*

HISTORISCHE PRESSE-ZITATE

»In dreister Manier wird bei diesem Programm ein sorgsam gepflegtes Feindbild verwendet: die „rote Gefahr“ des kriegslüsteren Sozialismus. ... Es ist eine Zweischnidigkeit, die bei mehreren Brutalo-Spielen auffällt: Die übelsten Vertreter dieses Genres, Beach Head, Raid over Moscow und das neue Beach Head II, zeichnen sich allesamt durch erstklassige Grafik und abwechslungsreichen Spielverlauf aus. ... Selbst wenn das Ganze grafisch noch so toll aufgemacht ist, bleibt es eine Zumutung, wenn in einem „Spiel“ Angehörige eines Volkes gezielt niedergemetzelt werden.«

— *Heinrich Lenhardt in Happy-Computer 11/1985*

NEUBETRACHTUNG

»Ich stelle doch mit einigem Erstaunen fest, wie sehr mich damals das Handlungsweltbild empörte. Dem jungen Lenhardt würde ich aus heutiger Sicht zu etwas „ist doch nur ein Spiel“-Gelassenheit raten. Andererseits: In einer Zeit, als nukleare Mittelstreckenraketen in Deutschland stationiert wurden, wirkte das realistisch anmutende Atomkriegsthema gar nicht lustig. Gezockt hatte ich Raid over Moscow natürlich trotzdem, da spielerische Abwechslung und Herausforderung beachtlich sind.

Bis heute hat ein gewisser Unterhaltungswert überlebt, wenngleich die Grafik böse gealtert ist. Angesichts der fotorealistischen 3D-Kriegsspiele der Moderne fällt es schwer zu glauben, wie viel Aufsehen die Sprite-Kriegsführung einst erregte. Inzwischen wurde Raid over Moscow von der Indizierungsliste entfernt und der Kalte Krieg breitet sich auf moderne Hardware aus: Elite Systems bietet Umsetzungen der C64-Version für iPhone und iPad an.«

— *Heinrich Lenhardt, 6/2013*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 6. Februar 2015 um 19:38 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>