

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



River Raid: Der perfekte Einsatzplan

Guido Frank am Freitag, dem 9. Juni 2006

März 1983: während die USA versuchen durch die Entwicklung von SDI (*Strategic Defense Initiative*) den kalten Krieg in den Weltraum zu verlagern, startet in Deutschland mit dem Activision-Megahit River Raid ein konventioneller Überraschungsangriff auf die Konsolen der einheimischen Videospieleler.

Freiwillige vor!



Offizieller Activision Flyer zum Spiel. (Bild: Activision)

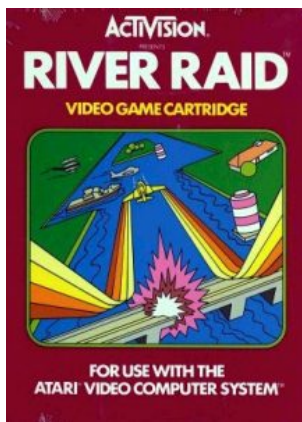
Ein äußerst gefährlicher Auftrag erwartet Sie und Ihren Kampfjet. Das Einsatzgebiet: ein

zerklüftetes Tal, durch das sich ein endlos langer Fluss windet, der leicht zum Fluss ohne Wiederkehr werden kann. Denn Ihre Gegner stellen Ihnen eine Übermacht von Tankern, Hubschraubern und Flugzeugen entgegen.

Die Eroberung des Tals scheint aussichtslos, zumal an strategisch wichtigen Punkten stark befestigte Brücken gesprengt werden müssen. Schon der kleinste Steuerfehler kann das vorzeitige Ende ihrer Mission bedeuten. Das gleiche Schicksal ereilt Sie, wenn Sie nicht rechtzeitig zum Auftanken die feindlichen Depots anfliegen.

Ihre einzige Chance: ein perfekter Strategieplan, genaue Gebietskenntnisse und höchste Konzentration. River Raid von Activision ist ein Kampfspektakel, das den Bildschirm erzittern lässt.

Die Anforderungen an Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen werden jeden Telespieler faszinieren und River Raid zum Telespiel-Klassiker machen.



Die Verpackung für die Atari VCS Version. (Bild: Activision)

Dass der martialische Inhalt eines alten Activision-Werbeflyers keineswegs eine Übertreibung darstellt, zeigt sich spätestens kurz nachdem man das Spiel in einen Atari VCS Modulschacht einlegt.

River Raid war damals in mehrfacher Hinsicht ein außergewöhnliches Modul und besaß in der Tat alle wichtigen Faktoren eines echten Videospiele-Klassikers. Im Vergleich mit vielen anderen VCS-Kassetten unterscheidet sich River Raid besonders durch seinen abwechslungsreichen Levelaufbau. Der Flussverlauf, der den Bewegungsradius des eigenen Kampfjets erheblich einschränkt, ändert sich mit jeder neuen Spielstufe. Ebenso die Anordnung gegnerischer Flugobjekte und die Position der lebensnotwendigen Treibstofftanks.

Ein systematisches Vorgehen ist dadurch kaum möglich. Startet das Spiel anfangs noch relativ leicht, so steigt der Schwierigkeitsgrad mit jedem Level stark an und bringt selbst echte Profis schnell an ihre Leistungsgrenzen.

Erst entwarf ich ein Spiel für allerhöchsten Ansprüche und dann machte ich es noch schwieriger.

Carol Shaw

Bereits 1978 machte Carol Shaw ihrem Abschluss an der Universität von Berkeley, Kalifornien in Elektronik und Computerwissenschaften und arbeitete noch im selben Jahr als Designerin für die Firma Atari. Video Checkers und 3D Tic-Tac-Toe zählen dort zu Ihren frühen Werken aus der großen VCS-Produktpalette. 1982 gelang Ihr mit dem knallharten Actionshooter River Raid ein echtes Meisterwerk.

Eine abenteuerliche Jagd beginnt.
Am besten Sie melden sich gleich als Hilfssheriff.
Vielleicht gelingt es Ihnen die vielen versteckten Geldsäcke wiederzufinden und „Schwarzbart“ für eine Weile hinter Schloß und Riegel zu bringen.
HAPPY TRAILS, das neue ACTIVISION-Spiel von der Erfolgsdesignerin Carol Shaw läßt jeden Western hinter sich und ist ein herrlicher Videospiele-Spaß für die ganze Familie.

ACTIVISION
HAPPY TRAILS
VIDEO GAME CARTRIDGE
FOR USE WITH INTELLIVISION
Für 1 - 2 Spieler

Nein

Designerin: Carol Shaw

ACTIVISION

PLAYER 1 BONUS
28939 1X482

Werbung für Happy Trails von Carol Shaw aus dem Jahre 1983. (Bild: Activision)

Der Erfolg führte schon bald, ebenso wie für viele andere Activision Klassiker, zu Umsetzungen für die neuen Systeme.

So erschien River Raid neben dem VCS später auch für die Atari Homecomputer, Mattel Intellivision, ColeCovision, Atari 5200 und zuletzt für den Commodore 64.

Aufgrund der höheren Leistung dieser Geräte, insbesondere den Homecomputern, wurde die Grafik hier noch einmal deutlich verbessert. Außerdem kamen neue Gegner ins Spiel, wie Fesselballons oder ein Panzer, der ab sofort auf der Brücke patrouillierte. Während in der Urversion die feindlichen Einheiten nur Kollisionen verursachen konnten, wurde jetzt ab der Spielstufe 5 erstmals zurückgeschossen. Der Fluss bekam plötzlich einen realistischen Verlauf mit echter Uferböschung.



Auf der rechten Abbildung deutlich zu erkennen: die grafisch erweiterte Uferböschung von River Raid in der Heimcomputerversion. (Bild: Activision)

Technisch gesehen entsprach die spätere Version aber nicht mehr ganz dem höchstem Level. Das Programm nutzte nur noch zum Teil die Möglichkeiten der neuen Hardware und so zählen heute doch andere Titel zu den Meilensteinen der frühen Homecomputer-Ära.

Trotzdem blieb River Raid weiterhin ein ausgezeichnetes Ballerspiel, das für lange Zeit den Standard zahlreicher Horizontal-Shooter setzte. Die Idee der damals innovativen Treibstofftanks stammte eigentlich von Ihren Kollegen David Crane, dem Schöpfer von Pitfall! und Steve Cartwright. Design und Umsetzung blieben aber alleine in Carol Shaws Hand, was auch für die komplette spätere Adaption für die Atari Homecomputer gilt.

Das Fazit der Telematch

Die Redaktion der [Telematch](#), die ihren pädagogischen Auftrag besonders ernst nahm, beurteilte Videospiele mit militärischem Inhalt generell mit schlechten Zensuren. River Raid machte hier allerdings eine sehr seltene Ausnahme.

Bewertung (nach dem Schulnotensystem)

Grafik: 2
 Sound: 3
 Action: 2
 Spielwitz: 2
 Gesamturteil: 2

Fazit: River Raid ist ein Spiel das einen nicht so schnell loslässt, man wartet fieberhaft darauf weitere Abschnitte kennen zu lernen, die stets schwierigere Manöver erfordern. Schade, dass kein Zufallsfaktor die Ablauffolge des leider extrem kriegerischen Geschehens variiert. Ein gutes Gedächtnis ist hier viele Punkte wert.

Die große River Raid-Meisterschaft von 1983



Anstecker der River Raid-Meisterschaft von 1983. (Bild: Activision)

Zusammen mit der Firma Activision und den Horten Computershops organisierte die Zeitschrift Telematch im Herbst 1983 eine landesweite River Raid-undSeaquest-Meisterschaft.

Neben den legendären und groß angelegten [Centipede-Weltmeisterschaft](#) von Atari, zählt dieser Event heute mit zu den größten kommerziellen Videospiele-Wettkämpfen der damaligen Zeiten. Es gab so gut wie keine Einschränkungen für die Teilnahme an der Meisterschaft, einfach jeder konnte mitmachen, vorausgesetzt das Ganze erfolgte im festgelegten Zeitraum vom 22. August bis zum 1. Oktober 1983 und man belegte seine Ergebnisse mit einem Bildschirmfoto.

Natürlich bestand auch die Möglichkeit bei den offiziellen Austragungen im regulären Fachhandel oder den Horten Computershops mitzuspielen, doch der Vorteil lag eindeutig Zuhause. Nur dort stand dem Spieler eine unbegrenzte Anzahl an Versuchen zur Verfügung. Die Wertung der beiden Activision Module erfolgte mit einem besonderen Multiplikator: River RaidPunktzahl x 3 + SeaquestPunktzahl x 1 = Endergebnis.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Achtung! Auf die müden Glieder und mitgemacht – vom 22. 8. 1983 – 1. 10. 1983 erster bundesweiter Activision-Wettbewerb. Durchgeführt von ACTIVISION/ARIOLA in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift TELE-MATCH.

Mitmachen darf eigentlich jeder, außer uns, d.h. den Mitarbeitern von ACTIVISION/ARIOLA und TELE-MATCH, sowie deren Angehörige. Schade, denn es gibt wirklich was zu holen bei diesem Wettbewerb, u.a. eine komplette Homecomputer-Ausrüstung als ersten Preis u.v.m.

Was Ihr machen müßt? RIVER RAID und SEAQUEST spielen und uns von jedem Spiel ein Foto schicken. Auf diesen Fotos müssen die erreichte Punktzahl (die Punktzahl von RIVER RAID mit 3 malnehmen) sowie das Tagesdatum (Zettel an den Bildschirm kleben!) deutlich erkennbar sein. Das ist wichtig! Fotos, auf denen die Punktezahl nicht lesbar ist oder das Datum nicht auf einen Tag innerhalb der Wettbewerbszeit fällt, dürfen wir nicht anerkennen. Wettkampf-Teilnehmerkarte nicht vergessen mit einzuschicken, o.k.?!

Der oder die beste aus jedem Bundesland (einschl. Berlin) werden ermittelt und zur Endausscheidung nach München eingeladen. Bei mehreren gleichen Gesamtergebnissen entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 1.10.1983, wobei das Datum des Poststempels gilt.

So, und nun sind wir alle gespannt zu erfahren, wer von Euch das Rennen macht.

Viel Spaß!

Bitte steckt die Teilnahmekarte zusammen mit den 2 Fotos in einen Briefumschlag und schickt ihn an: ARIOLA VERTRIEB TELE-SPIELE, Postfach 80 01 49, 8000 München 80.
Bitte ausreichend frankieren!!

Die Teilnahmebedingungen der Anmeldung zur Meisterschaft 1983. (Bild: Activision)

Beide Programme beendeten das Spiel automatisch nach einer Million, somit lag die maximal erreichbare Punktzahl bei 4 Millionen.

Nachdem in der Oktoberausgabe der Telematch die Meisterschaft sogar noch einmal bis zum 1. November 1983 verlängert wurde, standen nach diesem Termin endlich die Gewinner aus der Vorrunde fest. Insgesamt gab es acht Sieger, einen für jeden der alten Postleitzahlenbereiche. Der relativ lange Zeitraum führte allerdings dazu, dass bereits vier der Finalisten die magische Punktzahl von 3.999.999 erreicht hatten.

Die Gewinner der Vorrunde

Postleitzahl, Name, erreichte Punktzahl

1000 – Gerald Ziesig, Berlin – 2.646.550

2000 – Axel Voss, Hamburg – 3.727.950

3000 – Helmut Rieger, Hannover – 3.226.130

4000 – Jochen Luecke, Lage-Waddenhausen – 3.999.999

5000 – Michael Bromund, Montabaur – 3.894.880

6000 – Rainer Kothe, Wiesbaden – 3.999.999

7000 – Rainer Haseneder, Heilbronn – 3.999.999

8000 – Christian Schiele, Mindelheim – 3.999.999

Ring frei, wir hatten's im letzten TeleMatch angekündigt, für das TeleSpiel Ereignis des Jahres 1983! Es geht um Punkte, Siege und Titel. Und zu gewinnen sind Preise, die Sie begeistern werden. Also, machen Sie mit!

TeleMatch-Meisterschaft 83

Seaquest und River Raid



Haben Sie ausreichend trainiert an VideoSpielen jedweder Art? Fühlen Sie sich stark genug, die Punktzahlen zu holen, die nötig sind, um Deutscher TeleMatch-Meister zu werden? Haben Sie Punkte-Buch geführt, Ihr Reaktionsvermögen optimal gesteigert? Dann nichts wie los!

Natürlich sind Sie vor allem darauf gespannt, welche Spiele gespielt werden. Der TeleMatch-Titel hat Sie sicher auf die richtige Fährte gebracht. Es geht um die ACTIVISION-Spiele **Seaquest** und **River Raid**. Doch der Reihe nach!

In der Zeit vom 22. August bis zum 1. Oktober 1983 läuft unsere Meisterschaft. Wenn Sie mitmachen, müssen Sie in diesem Zeitraum Ihre Höchstpunktzahlen schaffen. Und die selbstverständlich auch belegen.

Wer kann mitmachen?

Jeder TeleMatch-Leser, alle Mitglieder des Activision Tele-Spiel-Clubs und alle anderen TeleSpiel-Begeisterten.

Wie wird gespielt?

Wer mitmachen will, benötigt eine Teilnehmerkarte, die a) beim Activision Tele-Spiel-Club, b) bei TeleMatch und c) in allen Horten-Häusern mit Computer-Shops (Städte siehe unten) erhältlich ist. Zusammen mit der ausgefüllten Teilnahme-

karte senden Sie zwei Bildschirmfotos (eines für **Seaquest** und eines für **River Raid**), auf denen Ihr Punktstand sowie das Datum (Zettel am Bildschirm) deutlich lesbar sind, an

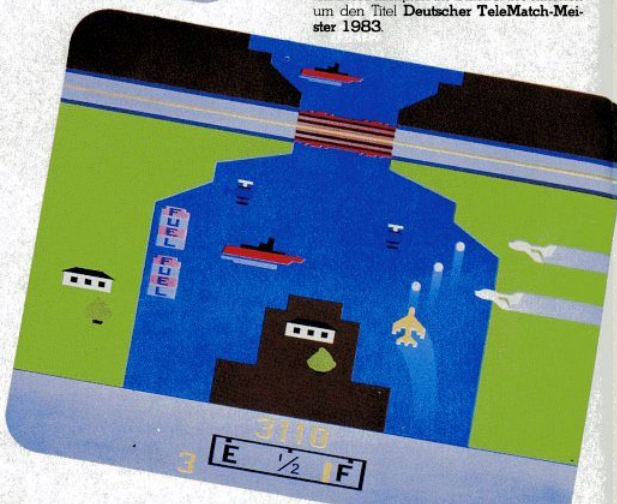
ARIOLA

TeleMatch-Activision-Meisterschaft-Steinhauser Straße 3
8000 München 80

Die erreichte Punktzahl können Sie sich auch in einem Horten Computer-Shop oder bei Ihrem Fachhändler bestätigen lassen (Stempel und Unterschrift auf Teilnahme-karte). Anlässlich der Internationalen Berliner Funkausstellung besteht zudem die Möglichkeit, auf dem Activision-Stand die Leistung zu erbringen und bestätigen zu lassen!

Wie wird gewertet?

Die bei **River Raid** erreichte Punktzahl wird mit dem Faktor 3 multipliziert und zu der bei **Seaquest** erreichten Punktzahl addiert. Diese Gesamtpunktzahl ist für die Platzierung ausschlaggebend. Auf der Basis der eingesandten Teilnehmerkarten wird pro Postleitzahlgebiet ein Sieger (eine Siegerin) ermittelt. Diese kämpfen im Oktober in München um den Titel **Deutscher TeleMatch-Meister 1983**.



Wo wird gespielt?

Zuhause, in den Horten Computer-Shops oder bei Ihrem Fachhändler. Wichtig sind in allen Fällen die vollständig ausgefüllte Teilnehmerkarte, die entsprechenden Fotos bzw. Bestätigungen und die Einhaltung des oben genannten Termins. Sie haben also jede Menge Versuche!

Regensburg, Nürnberg, Erlangen, Ulm, Stuttgart, Reutlingen, Heilbronn, Heidelberg, Mannheim, Trier, Aachen, Giessen, Düsseldorf, Krefeld, Münster, Hamburg - Mönckebergstraße, Hamburg - Wandsbek, Bremen, Hannover, Braunschweig, Hildesheim, Bielefeld, Hamm, Dortmund, Osnabrück, Duisburg-Mitte, Essen.

Was ist zu gewinnen?

Diesmal heißt es nicht „Alles oder nichts!“ Jeder Teilnehmer gewinnt - zumindest seine exklusive Wettkampflakette. Die Sieger in den 27 Horten Computer-Shops erhalten jeweils eine Activision-Gratis-Cassette im Wert von rund 140 Mark. Die Landessieger (Sieger in den Postleitzahlgebieten) dürfen sich auf aktuelle Activision-Cassetten im Wert von 350 Mark freuen, falls sie nicht auf einem der vorderen drei Plätze landen. Aber das ist noch nicht alles: Selbstverständlich übernehmen wir die Reise- und Unterbringungskosten für die Endausscheidung in München. Das ist schon ein besonderes Erlebnis. Außerdem erhält jeder Endausscheidungsteilnehmer ein Überraschungsgeschenk.

Und nun geht's in die Vollen!

1. Preis: Eine komplette Home-Computersanlage (Typ nach eigener Wahl) im Gesamtwert von 4.500 Mark plus zwei ProgrammCassetten.

2. Preis: Das Activision Jahresprogramm 1983 im Gesamtwert von 1.500 Mark. Dazu kommt ein TeleSpiel-Computer.

3. Preis: Activision-Neuheiten im Gesamtwert von 1.000 Mark.

Ach, richtig. Fast hätten wir vergessen, daß der **Deutsche TeleMatch-Meister** (oder die Meisterin) natürlich auch den entsprechenden Pokal bekommt. Darüber im nächsten TeleMatch mehr.

Ehe wir's vergessen: Achten Sie auf die Wettbewerbstermine in den Computer-Shop Anzeigen von Horten in Ihrer Tageszeitung. Auf die Plakatwerbung von Activision. Weitere Informationen finden Sie in der Programmzeitschrift HOR ZU und in anderen Illustrierten. Wie gehabt, und das ist wohl selbstverständlich: Die TeleMatch-Redaktion drückt Ihnen die Daumen! 🎯

Der Artikel über die River Raid-Meisterschaft in der Telematch. (Bild: Marshall Cavendish)

Das Duell der Besten – Großes Finale in München

Am 26. November 1983, also auf dem Tag genau am ersten Geburtstag der Zeitschrift Telematch, trafen sich die acht Landessieger zum großen Finale in München.

Im 22. Stockwerk des Arabella Hotels ging es um den Gesamtsieg und dem Titel zum Deutschen Activision Meister. Pünktlich um 10:00 Uhr starteten die ersten Jagdbomber Ihren Angriff auf dem „Fluss ohne Wiederkehr“. Die Nervosität unter den Teilnehmern kochte, denn anders als in der Vorrunde kämpfte man hier nach dem K.O.-System.

Jetzt zählten nur noch das eigene Können und die beste Konzentration. Jeder Fehler bedeutete vielleicht das vorzeitige Ausscheiden aus dem Finale.

**Gewonnen mit
TeleMatch**

TeleMatch-Meisterschaft: Duell der Besten

„Föhn beim Finale“ würde wahrscheinlich eine Boulevardzeitung ihren Bericht über den Höhepunkt der Meisterschaft überschrieben haben. Denn als die acht Landessieger zum zweistündigen, alles entscheidenden Tele-Match in der 22. Etage des Arabella-Hotels antraten, wehte es warm über München und die Alpen waren zum Greifen nah. Die Wettbewerber hatten dafür natürlich kaum einen Blick, denn „River Raid“ und „Sea Quest“ warteten darauf, gespielt zu werden. Ein echter Zufall übrigens, daß TeleMatch auf den Tag genau am 26. November seinen ersten Geburtstag feiern konnte.

Die Stimmung stimmte: Am Vorabend gemeinsames Essen, gemütliches Beisammensein und intensive Fachsimelei, am Wettbewerbsmorgen knibbelnde Spannung und verständlicherweise leichte Nervosität. Anders als bei der Vorentscheidung wurde nach dem K.O.-System gespielt, wurde das **River Raid**-Ergebnis nicht mit dem Faktor drei multipliziert. Jetzt ging es darum, in jeder Minute, konzentriert zu spielen, andernfalls wäre die Entschei-

dung bereits nach einer Stunde Spielzeit gefallen. Punkt 10 Uhr startete dann die Bildschirmjagd am Fluß ohne Wiederkehr. Was da an Spieltechnik geboten wurde, war phantastisch. Pech in dieser Phase für Rainer Haseneder aus Heilbronn, der die Jagd nach 22 Minuten abbrechen mußte, da ihm die Maschinen ausgegangen waren. Nach 52 Mi-



Oben: Nach dem Finale Lächeln für den Fotografen. Links: Das stegreiche Trio (v.l.) Jochen Lücke, Platz 2 Christian Schielle, Platz 1 und Rainer Kothe.

nuten endete dann auch für Christian Schielle die Jagd bei 275.410 Punkten. Die anderen Teilnehmer schafften die volle Stunde. Zwischensieger nach Punkten war Jochen Lücke aus Lage-Waddenhausen (337.570), gefolgt von Rainer Kothe aus Wiesbaden (312.320) und Michael Bromund aus Montabaur (301.350). Zu diesem Zeitpunkt war dennoch alles offen. Start frei eine halbe Stunde später für **Sea Quest** die Rettung aus der Tiefe. In dieser Runde hatte Helmut Rieger aus Hannover, mit seinen 34 Jahren der Senior unter den Teilnehmern, Pech im Spiel. Der Fernseher streikte nach 25 Minuten Spielzeit. Diese Störung ging sicher zu Lasten des Konzentrationsvermögens, obwohl die Jury ihm einen zweiten „richtigen“ Durchgang zubilligte. Ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen lieferten sich über fast eine Dreiviertelstunde Jochen Lücke und Christian Schielle, die auch tatsächlich nebeneinander spielten. Als erster stieg Gerald Ziesig mit 418.950 Punkten nach 28 Minuten aus. 31 Minuten und 453.040 Punkte schaffte Michael Bromund. Die Rettung aus der Tiefe war für den hochfavorisierten Jochen Lücke zwar nach 43 Minuten beendet (686.040 Punkte), aber offen blieb das Rennen auch weiter. Rainer Kothe kam auf 706.260 Punkte in 51 Minuten Spielzeit. Nur eine Minute später schied der Hamburger Axel Voss mit 691.670 Punkten aus. Rainer Haseneder verlor sein letztes U-Boot nach 57 Minuten. Sein Punktestand: 638.630. Wohl kaum einer der Anwesenden hat in den entscheidenden letzten drei Minuten, die Christian Schielle vom Sieg trennten, nicht gezittert. Er brachte ein wahrhaft meisterliches Ergebnis mit 831.950 Punkten und voller Stunde.



12

Telematch-Bericht über die Ergebnisse der Activision-Meisterschaft, Teil 2. (Bild: Marshall Cavendish)

Nach einer Stunde war die offizielle Spielzeit von River Raid beendet und der Wettkampf ging in die zweite Runde.

Bei Seaquest wurden ebenfalls 60 Minuten angesetzt, danach addierte die Jury beide

Ergebnisse zusammen, diesmal aber ohne einen Multiplikator. Bis zum Schluss blieb es äußerst spannend. Die beiden besten Spieler lieferten sich lange Zeit ein aufregendes Kopf an Kopf Rennen. Doch am Ende hatte Christian Schiele aus Mindelheim die Nase vorn. Er wurde der Deutsche Telematch-Meister und gewann den Hauptpreis: eine komplette Homecomputeranlage im Wert von 4500 DM.

Das Endergebnis des Siegers

River Raid – Spielzeit 52 Minuten – 275.410 Punkte

Seaquest – Spielzeit 60 Minuten – 831.950 Punkte

Merchandising

Für das Einsenden eines Bildschirmfotos mit über 15.000 Punkten erhielt jeder Spieler von der Firma Activision einen hochwertigen [Stoffaufnäher](#) als Trophäe.

Dieses Ergebnis war jedoch keine große Herausforderung, denn hier galt das ultimative Ziel eine Million Punkte zu erreichen, den Zähler zu „überdrehen“ und damit das Spiel offiziell zu beenden. Dazu waren 4-5 Stunden Spielzeit nötig und es mussten bis zu 700 Brücken (!) in Schutt und Asche gelegt werden.



Ein River Raid Stoffaufnäher von Activision. (Bild: Guido Frank)

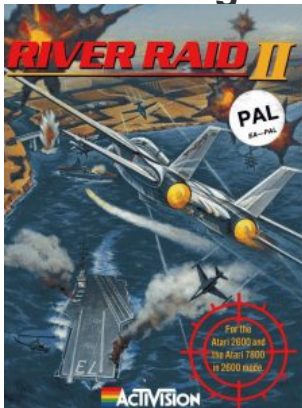
Erst danach zeigte der Punktestand auf dem Bildschirm die berühmten sechs Ausrufezeichen. In der späteren Homecomputer-Version wurde dieses Limit allerdings auf stolze 10 Millionen Punkte erhöht. Ein Rekord, der wohl bis heute unerreicht blieb.

Neben den erwähnten Aufnahmen existieren noch viele andere Werbemittel, darunter ein großes DIN A2 Poster, Aufkleber, verschiedene Zeitungsanzeigen und Flugblätter.



River Raid Poster – Jagdflieger am Fluss ohne Wiederkehr. (Bild: Guido Frank)

Fortsetzung folgt: River Raid 2 von David Lubar



River Raid 2 für das Atari VCS von 1988. (Bild: Activision)

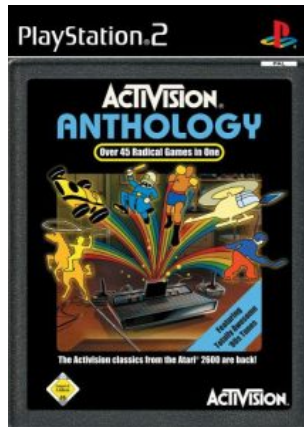
1988, also unglaubliche 5 Jahre später, erschien tatsächlich noch ein zweiter Teil für den bereits in die Jahre gekommenen Klassiker.

Leider handelte es sich aber nur um einen lauen Aufguss des Originals, der die hohe Qualität nicht mehr erreichte. Obwohl man der Fortsetzung doch einige sehr positive Ansätze zugestehen muss. Wirklich innovativ ist zum Beispiel eine eigene Start- und Landesequenz auf einem Flugzeugträger. Flakfeuer, das der Spieler selbst nicht bekämpfen kann, sondern höchstens ausweichen, ist ebenfalls ein gutes neues Feature.

Wesentlich schwieriger gestaltet sich hier besonders das Auftanken, immerhin sind

bewegliche Tankflugzeuge im Einsatz, die mit relativ seltenem Abstand am Bildschirm erscheinen. Insgesamt bleibt aber der zweite Teil von River Raid auch nur ein trauriger Versuch, wie so oft in der Branche, mit einer mittelmäßigen Fortsetzung weiteres Geld zu verdienen und dabei das gewonnene Vertrauen der Spieler auszunutzen.

Bis heute erhält sich River Raid seine größte Popularität. Vor allen Dingen dadurch, dass es sich um das erste indizierte Videospiel in Deutschland handelt.



Activision Anthology für die Sony PlayStation 2 von 2003. (Bild: Activision)

In der Begründung des Beschlusses vom 19. Dezember 1984 stand unter anderem: „Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken. Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken und Kopfschmerzen.“ Ein Satz der übrigens auch in der Telematch über Ataris Battlezone zu finden ist.

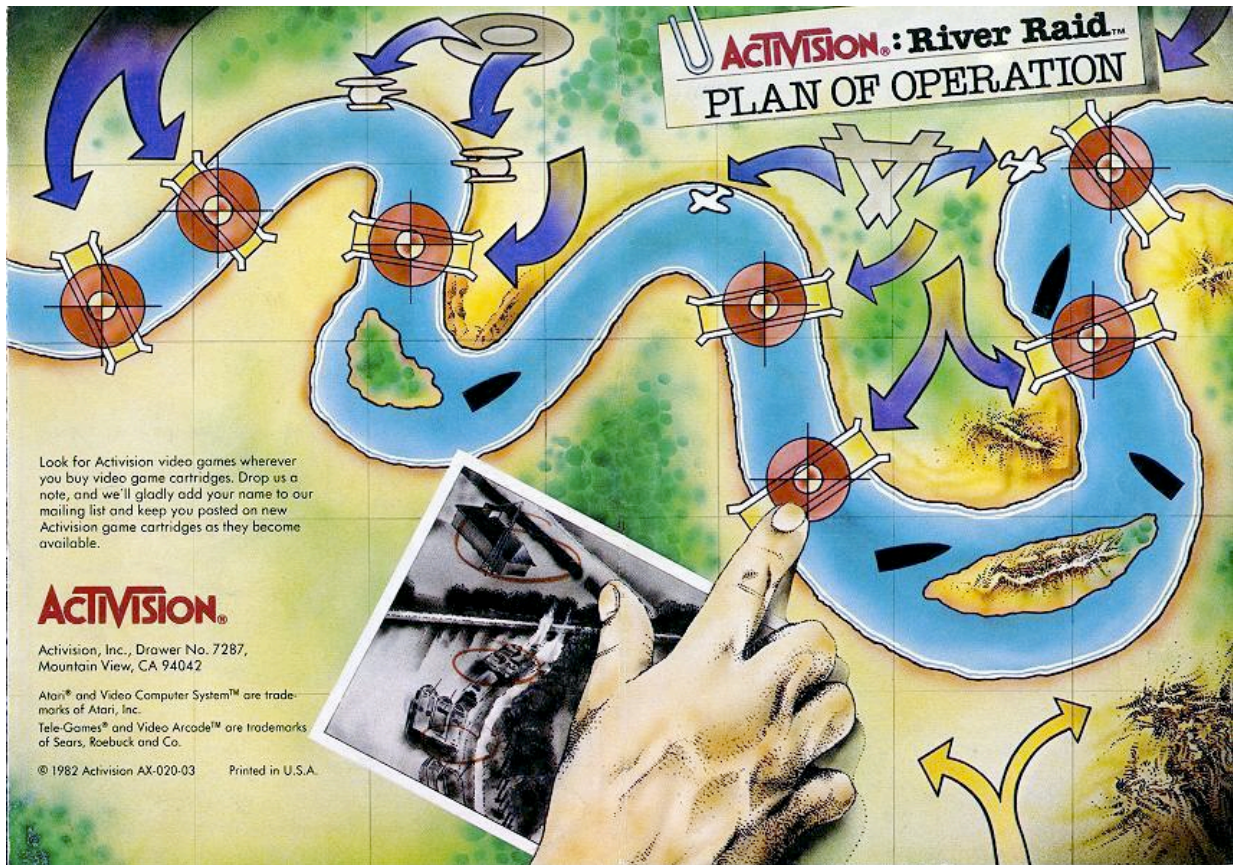
Im Jahr 2003 veröffentlichte Activision mit der Anthology eine Zusammenstellung alter Videospiel-Klassiker für die Sony PlayStation 2. Aufgrund der immer noch wirksamen Indizierung wäre auch die Anthology unter diese Regelung gefallen. Erst auf Antrag des Herstellers wurde das Spiel vom Index entfernt, und die Spielesammlung von der USK sogar freigegeben ohne Altersbeschränkung.

Ein deutliches Zeichen, wie sehr sich die Maßstäbe inzwischen doch verändert haben. Zu den 45 Programmen in dieser Sammlung gehören auch Pitfall!, H.E.R.O. oder Decathlon. Es sind River Raid und River Raid 2 enthalten.

„Plan of Operation“ – Der strategische Einsatzplan für das River Raid Zielgebiet

Bei den höheren Spielstufen stellt sich vor allem das Problem der sehr geringen Anzahl von Treibstofftanks.

Um sich hier einen Vorteil zu verschaffen, wäre es unbedingt notwendig, vorab die genaue Position der einzelnen Depots zu kennen. Das Problem: River Raid ist viel zu schnell, um nebenher mit Karten oder Aufzeichnungen zu arbeiten. Die einzige Lösung bietet also nur ein zweiter Mitspieler.



Der River Raid Operationsplan. (Bild: Activision)

Oder einen Co-Pilot, der ähnlich wie im Rallyesport, die nötigen Informationen rechtzeitig an den Spieler übermittelt.

Der River Raid-Veteran Michael Braun aka Pitfall-Harry, hat deshalb seinen persönlichen Einsatzplan von 1983 für uns überarbeitet und in einer neuen Tabelle zur Verfügung gestellt, die ihr hier exklusiv downloaden könnt.

[River Raid SchlachtplanHerunterladen](#)

Es ist Deine einzige Chance: ein perfekter Einsatzplan, genaue Gebietskenntnisse und höchste Konzentration.

Viel Erfolg, Commander!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 9. Juni 2006 um 22:09 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen 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>