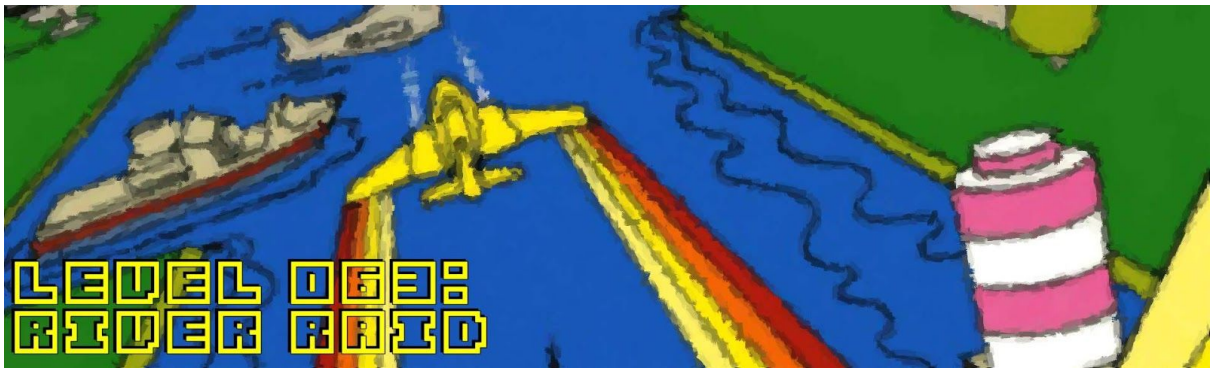




GNO
AOU
ATE
E A



LEVEL 063:
RIVER RAID

Der Vertikalshooter gehört nicht nur zu den klassischsten aller Spielegenres, sondern auch zu meinen persönlichen Favoriten - auch wenn er hier, zugegebenermaßen, bislang nur einmal im Zentrum eines eigenen Levels stand, nämlich im 40., in dem es um *"Raptor: Call of the Shadows"* ging. Das es sich seinerseits auf den Schultern von vertikal scrollenden Giganten wie dem im Mittelpunkt dieses Levels hier stehenden seehr gemütlich gemacht hat.

Gescrollt und geballert wurde in der Spielhalle bereits ab den späten 70er Jahren - zum Beispiel in Segas simplem, aber bereits horizontal scrollendem *"Bomber"*, in Spielen wie *"Defender"* oder Konamis 1981 Megahit *"Scramble"*. Genau ebenjenes war dann auch das Jahr, in dem gewitzte Programmierer noch die vertikale Bewegung für sich entdeckten, mit Spielen wie *"Pleiades"*, bei dem das Vonuntennachobenscrolling aber nur Teil des Spieldesigns war - nämlich als verbindendes Element zwischen zwei Abschnitten, und nicht der Fokus. Oder das 1981 vom Schüler Greg Christensen geschriebene *"Caverns of Mars"*, das sich von oben nach unten und wieder zurück bewegte, und die Chefetage von Atari so begeisterte, dass man Spiel lizenzierte und auf den eigenen Plattformen veröffentlichte. Mal ganz zu schweigen von Konamis *"Xevious"*, das ab dem Januar 1983 die Arcadebesucher nicht nur mit seinen hypnotischen Soundeffekten, sondern auch mit seiner hemmungslosen Vertikalscrollerrummsdelabummsaction begeisterte. Es gab da allerdings auch noch ein Spiel, das zwar nie das neonflackernde Licht der Spielhallen zu riechen bekam, dafür aber ähnlich geradlinige Action bot - und zwar bereits mehrere Monate VOR *"Xevious"*. Ich rede natürlich von *"River Raid"*.

Die früheste Ankündigung dieses Spiels, die ich auftreiben konnte, fand sich im *"Arcade Express"* vom 5. Dezember 1982 - einem zweiwöchigen amerikanischen Newsletter, der einen über die damals aktuellen Videospiele und den neuesten Tratsch und Klatsch der Branche informierte. Wobei der Begriff *"newsletter"* hier wörtlich zu nehmen ist - denn das war tatsächlich ein mehrseitiger Brief, den man für anderthalb US-Dollar abonnieren konnte, und der einem dann postalisch zugesandt wurde. In dieser kurzen Ankündigung bekam man dann auch erstmals den Namen *"Carol Shaw"* zu lesen - der Designerin des Spiels. Und die Tatsache, dass es eine DesignerIN war, das war eine ziemliche Sensation. Eine derartige Sensation sogar, dass sich das amerikanische Magazin *"Electronic Fun with Computer & Games"* in seiner Ausgabe 3/83 dazu genötigt sah, seine Leser im Bereich *"Top Secret"* explizit nochmal darauf hinzuweisen, dass Weibsvolk anwesend ist.

Das mag aus heutiger Sicht ganz schön albern wirken, aber man darf nicht vergessen, dass die frühen Tage der Spieleentwicklung extrem männlich geprägt waren. Natürlich gab es auch damals schon viele programmierende Frauen - ein Großteil der Weltraumprogramme der NASA wie zum Beispiel die Mondlandungen wären ohne die spezialisierten Coderinnen niemals zustande gekommen. Aber Computer- und Videospiele - das war Penisgebiet. Etwas, das Carol Shaw als verbrieft erste professionelle Spieleentwicklerin aufmischte.

Ich betone hier extra *"professionelle"*, denn die erste bekannte Spieleentwicklerin war sie nicht - diese Ehre geht an Joyce Weisbecker, die 1973 und 1974 als Teenagerin einige kleine Spiele auf den von ihrem Vater Joseph Weisbecker entwickelten Mikrocomputern programmiert hat - wie dem *"Flexible Recreational & Educational"*

Device", abgekürzt *"FRED"*. Diese Spiele mit spektakulären Namen wie *"Snake Race"* oder *"Jackpot"* machten sie zwar de facto zur ersten Indie-Entwicklerin, aber ihr Beruf war das nicht - anders als bei Carol Shaw.

Geboren 1955 im kalifornischen Palo Alto stellte sich schon sehr früh heraus, dass die Tochter eines Maschinenbauingenieurs und einer Bibliothekarin, die laut eigenen Angaben kein besonderes Interesse am Spielen mit Puppen hatte, und dafür wesentlich lieber Zeit mit Matchbox-Autos sowie der Modelleisenbahn ihrer Brüder verbrachte, die sie mit selbstgelöteten Schaltkreisen verbesserte, also die Eisenbahn, nicht die Brüder. Jedenfalls zeigte sich sehr schnell, dass sie eine gehörige Begabung für Naturwissenschaften hatte - ganz besonders Mathematik gehörte schnell zu ihren großen Stärken. In der Highschool kam sie zum ersten Mal mit Computern sowie der einfachen Programmiersprache *"BASIC"* in Kontakt, bevor sie sich an der University of California, Berkeley einschrieb, um dort Elektrotechnik und Computerwissenschaften zu studieren - das ist dieselbe Uni, an der auch Apple-Mitgründer Steve Wozniak lernen sollte. Während sie da an ihrem Bachelor schraubte, experimentierte sie mit Lochkarten-betriebenen Computern sowie der Programmiersprache *"Fortran"* herum. Nur um dann während ihres Masters eine Tonne an Computerkursen zu besuchen, Assembler zu lernen, und als Programmiererin bei Firmen wie der *"Amdahl Corporation"* zu arbeiten - das war dann die Zeit, in der sie auch mit Spielen in Kontakt kam. Laut ihrer Aussage war eines der prägendsten Erlebnisse in dieser Hinsicht der Besuch einer Minigolf-Anlage, in der ein *"Computer Space"*-Automat herumstand - dem 1971er Spiel von Nolan Bushnell, das in direkter Linie zur Gründung von Atari führte. Dem Unternehmen, bei dem sich Carol dann bewarb, noch während sie mitten im Abschluss ihres Abschlusses stand.

Zu diesem Zeitpunkt hatte sie zwar jede Menge Programmiererfahrung, aber selbst noch kein einziges Spiel geschrieben - trotzdem erhielt sie den Job als *"Microprocessor Software Engineer"*, den sie im August 1978 antrat. Die erste Aufgabe, die sie bei dem Unternehmen erhielt, war ein ziemlich bizarres Crossover: Atari gehört zu diesem Zeitpunkt bereits zu Warner Communications - genau wie die Designermarke *"Ralph Lauren"*, welche kurz davor war, ein neues Parfüm mit dem Namen *"Polo"* auf den Markt zu bringen. Und wenn man an Parfüm denkt, dann denkt man logischerweise auch sofort an Videospiele - also sollte pünktlich zum Launch von *Lé Stink* auch das offizielle Spiel dazu im Laden stehen, entwickelt von Carol. Was sie nach etwa drei Monaten auch fixfertig hatte: Eine farbgewaltige *"Pong"*-Variante, mit beweglicheren Paddles in Form von abstrakten Reitern, die mit ebenso abstrakten Poloschlägern gegeneinander einen viereckigen Ball jagten. Es gab eine öffentliche Demonstration des Spiels zur Enthüllung des Parfüms bei der offiziellen Launchparty im Bloomingdale's Department Store in New York, allerdings wurde es danach aus nicht näher benannten Gründen doch nicht in die Läden gestellt, sondern verschwand in den Giftschränken von Atari. Aus denen es erst 1996 wieder auftauchte, und zwar für die Veröffentlichung als Bonusspiel auf einer eher obskuren CD-Compilation namens *"Stella Gets a New Brain"*. Laut Carols Aussage besitzt sie aber nach wie vor das Original-ROM mit zwei Kilobyte, das auch die Grundlage für diese Wiederveröffentlichung war.

Danach sollte es aber endlich richtig losgehen: Ihr nächstes Projekt war *"3D Tic-Tac-Toe"*, das nach etwa sechsmonatiger Entwicklungszeit dann 1979 in die Läden

kam, und für die damalige Zeit vor allem technisch sehr beeindruckte. Ja, es ist "nur" Tic-Tac-Toe, das aber auf vier Ebenen gleichzeitig spielt - und da einen kompetenten Computergegner in abermals gerade mal zwei Kilobyte Platz zu stopfen, war schon eine technisch enorme Leistung. Genauso wie ihr nächstes Projekt, das 1980er "Video Checkers". Das war kein streetwiser Vorläufer von Youtube, sondern schlicht eine Variante des Brettspiels "Dame" - aber ebenfalls mit einer sehr hochleveligen Gegner-KI. Etwas, das sogar für eine freundschaftliche Rivalität mit dem ehemaligen Atari-Mitarbeiter Alan Miller sorgte, ebenfalls Alumnus der UC Berkeley, und einer der vier Gründer von Activision - etwas, worauf ich hier ja bereits im "Pitfall!"-zentrierten Level 36 näher eingegangen bin. Denn der arbeitete ebenfalls gerade an einem "Dame"-Spiel fürs Atari 2600, wovon Carol allerdings nichts wusste. Witzigerweise sprachen beide unabhängig voneinander mit Arthur Samuel über das Thema - einem Pionier auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz in Computerspielen, und abermals ohne von dem parallel laufenden Projekt des anderen zu wissen. Als beide Spiele fast fertig waren und kurz vor der Veröffentlichung standen, erhielt Atari Wind von dem Konkurrenzprodukt, woraufhin Carol beide Programme gegeneinander antreten ließ. Laut ihrer eigenen Aussage hat ihre KI die von Alan ohne große Probleme geschlagen, was sie zu der folgenden, vor Enthusiasmus triefenden Aussage inspiriert hat: "I was pleased at that."

Dieses Aufeinandertreffen blieb auch Alan im Gedächtnis, worauf ich aber gleich noch zu sprechen kommen werde. Vorher hat Carol noch an der Umsetzung von "Super Breakout" für den Atari 2600 gearbeitet, sowie an der Versoftung von "Othello". Außerdem hat sie "3D Tic-Tac-Toe" noch auf den Atari 800 portiert und auf ebendiesem auch noch ein extrem fortschrittliches Tabellenkalkulationsprogramm namens "Calculator" geschrieben, bevor sie gegen Ende des Jahres 1980 bei Atari ihren Hut nahm. Als Grund dafür gab sie an, dass die Arbeit dort schlicht keinen Spaß mehr gemacht hätte - eine Aussage, die man von sehr vielen ihrer damaligen Kollegen zu hören bekam, was ja schlussendlich auch der Grund dafür, dass Ende 1979 Activision gegründet wurde. Diese Firma war aber nicht Carols Ziel - stattdessen heuerte sie bei "Tandem" an. Einem Unternehmen, das mit der Spielebranche überhaupt nichts zu tun hatte - stattdessen kümmerte sie sich da als zuständige Assembler-Programmiererin um die Wartung von 68000er Serviceboards, welche für die Überwachung von Mainframe-Rechnern zuständig waren. Alles sehr technisch, alles sehr anspruchsvoll, aber sie hatte ihre Freude daran - zumindest etwa 16 Monate lang, denn dann erhielt sie einen Anruf von Alan Miller, der sie direkt fragte, ob sie nicht Lust hätte, für Activision Spiele zu entwickeln. Denn wie gerade erwähnt, erinnerte sich Alan an das technisch beeindruckende Dame-Spiel von Carol, und wollte sie unbedingt in seiner Firma haben. Was auch klappte - denn ein längeres Gespräch später betrat Carol Shaw im Frühjahr 1982 zum ersten Mal das Activision-Gebäude, als erste Entwicklerin der Firma. Und das allererste Spiel, das sie da in Angriff nahm, war: "River Raid".

Die Entwicklung von "River Raid" begann Ende Januar 1982, und dauerte laut Carol etwas mehr als ein halbes Jahr. Es erschien dann aber nicht direkt, sondern stand pünktlich zum Weihnachtsgeschäft desselben Jahres in den Läden, als 20. Spiel von Activision für das Atari 2600, bevor es dann auf so ziemlich jede zeitgenössische Plattform portiert wurde - aber dazu später noch mehr. Die Verpackung war einmal mehr im typischen Design der Firma gehalten, das Covermotiv vereinte wie schon bei

"Pitfall!" alle Spielelemente auf einem Bild, und rahmte dieses mit dem ebenso schicken wie unvermeidlichen Activision-Regenbogen. Die Firma war sich der Qualität des Titels absolut bewusst, was dann unter anderem in einem grandiosen Fernsehspot resultierte. Und auch die amerikanische Printwerbung hielt sich mit dem Marktschreierischen keine Sekunde lang zurück. So hieß es da zum Beispiel: *"The realism of Carol Shaw's River Raid is utterly amazing. It challenges your reflexes, stamina and strategic savvy as you battle your way up the winding river. Enemy choppers. Jets. Ships. All out to blow you to smithereens. But you strike back. Keeping one eye on the everchanging terrain. Bridges. Mountains. Canyon walls. Islands. One false move and it's curtains."*

Wie man an beiden Beispielen hören konnte, meinte es Activision wirklich ernst damit, seine Designer so deutlich wie möglich zu nennen: *"Conceived and designed by Carol Shaw"* stand hinten auf der Verpackung des Spiels, ihr Name findet sich in jeder Werbung und auch im Handbuch des Spiels - nur im Spiel an sich ist er nicht enthalten. Da steht nur *"Copyright 1982 by Activision"*.

Es sollte dann noch bis zum März des Jahres 1983 dauern, bis das Spiel dann auch mal bei uns erhältlich war - hier trug es dann noch den schlichten Untertitel *"Jagdflieger"*. Die erste Aufmerksamkeit erhielt es hier in der Ausgabe 4/5 '83 der *"TeleMatch"*, des ersten deutschsprachigen Videospieldmagazins. Und auch in der hiesigen Werbung wurde so heftig wie möglich auf die Dicke-Hose-Pauke eingedroschen: *"Freiwillige vor! Ein äußerst gefährlicher Auftrag erwartet Sie und Ihren Kampffjet. 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. 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.."* Dazu gab's auf dem Flyer auch noch das folgende Zitat von Carol Shaw: *"Erst entwarf ich ein Spiel für allerhöchste Ansprüche... und dann machte ich es noch schwieriger"*.

Dieses irgendwie halbwegs *"realistische"* Szenario war speziell für die damalige Zeit eher ungewöhnlich - vergleichbare Shooter spielten normalerweise irgendwo im Weltraum. Und genau da sollte eigentlich auch *"River Raid"* stattfinden. Denn Carol wollte sich ursprünglich am Szenario von Konamis *"Scramble"* orientieren - aber es war Alan Miller, der sie darauf hinwies, dass es eh schon zu viele Weltraumballereien gäbe, und sie sich lieber etwas anderes ausdenken solle. Und das finale Resultat ergab sich dann aus klassischem Schritt-für-Schritt-Pragmatismus. Das vertikale Scrolling zum Beispiel entstand schlicht aus technischer Notwendigkeit: Ursprünglich sollte das Spiel wie *"Scramble"* auch horizontal scrollen. Das war auf dem Atari 2600 aber nur über sehr komplizierte Umwege flüssig möglich, da das Spielfeld standardmäßig nur im Vier-Pixel-Sprüngen scrollen konnte - das wäre also extrem zuckelig gewesen. Vertikal hingegen war eine Bewegung Zeile für Zeile möglich, die jeweils etwa einen halben Pixel breit waren - und zack, schon war sanftes Scrolling im Kasten.

Auch das Flussthema ergab sich ganz technisch-natürlich: Um das Spiel so umsetzen zu können, wie Carol es sich vorstellte, musste eine erhebliche Menge an Rechenzeit

gespart werden - was bedeutete, dass nur die Hälfte des Spielfeldes dargestellt werden durfte. Nun erlaubte das Atari 2600 an dieser Stelle aber einen Trick: Denn diese eine Hälfte konnte ohne Verlust von wertvollen CPU-Zyklen entweder auf der ungenutzten Bildschirmhälfte nochmal dargestellt oder einfach gespiegelt werden. Aus dieser Spiegelung heraus ergab sich schnell der Gedanke eines Flussbettes, an dem man entlang fliegt. Bzw. entlang schippert, denn ursprünglich sollte man in einem Boot unterwegs sein, was ja normalerweise recht gut in einen Fluss passt. Das Problem war nur, dass das aus der gewählten Vogelperspektive laut Carol echt nicht gut aussah. Also änderte sie das in ein Flugzeug, was aber immer noch nicht optimal war. Es war dann der Vorschlag ihres Kollegen David Crane, dem Erfinder von Spielen wie *"Pitfall!"*, daraus einen Kampfjet zu machen - und ZACK, schon ward auch das militärische Thema mit den feindlichen Vehikeln geboren, die man abschießen musste. Ebendieses Thema, das *"River Raid"* später auch noch zum Problem werden sollte, zumindest in Deutschland - aber auch dazu nachher noch mehr. So oder so ist es bis heute recht ungewöhnlich, dass ausgerechnet DIESES Spiel von Carol stammen sollte. Denn sie war schon immer eine eher zurückhaltende, stille Frau, die sich in den wenigen Interviews, die sie im Laufe der Jahre gegeben hat, als eher introvertiert präsentiert, sich langsam, sehr gewählt und sehr technisch ausdrückt, und vor *"River Raid"* ja auch in erster Linie Umsetzungen von Brettspielen entwickelt hat. Vielleicht musste hier einfach mal ihre wilde Seite raus.

Aber worum geht's denn in *"River Raid"* nun eigentlich? Das englische Handbuch fasst das Spiel folgendermaßen zusammen: *"Your mission is to score as many points as possible by destroying enemy tankers, helicopters, fuel depots, jets and bridges before your jet crashes or runs out of fuel."* Der eigene Jet fliegt aus der Vogelperspektive von unten nach oben pausenlos scrollend durch einen endlos langen Level, muss dabei gegnerische Maschinen, Boote und Brücken abschießen, und so weit wie möglich kommen. Der Fluss ist in Sektoren unterteilt, die durch Brücken voneinander getrennt werden, die man vor dem Durchfliegen zerstören muss - was nicht nur den Bildschirm kurz rot leuchten und das eigene Punktekonto aufjubeln lässt, sondern auch einen Checkpoint ablegt. Verliert man danach ein Leben, beginnt man am Startpunkt der letzten erreichten Sektion erneut. Vorausgesetzt natürlich, dass man noch ein Extraleben besitzt. Man beginnt mit drei Versuchen, und kann sich durch geschicktes Manövrieren aller 10.000 Punkte einen weiteren dazuverdienen, bis man maximal neun davon auf dem Konto hat. Und selbstverständlich ist es wahnsinnig leicht, diese auch wieder zu verlieren: Denn man kann die eigene Maschine nur nach links und rechts schieben sowie beschleunigen und abbremsen - aber nicht frei im Raum bewegen, was das Ausweichen nicht ganz unkompliziert macht.

Das ist insofern ein Problem, als dass jede Berührung, sei es mit dem Flussufer, einem Gegner oder einer Brücke, sofort in einer kleinen Explosion sowie einer Zahl weniger auf dem Lebenskonto endet. Klar könnte man sich mit halbwegs solider Berechtigung fragen, wieso ein Flussufer für ein Flugzeug ein Problem darstellen sollte, ganz besonders, wenn feindliche Jets ohne Schwierigkeiten darüber fliegen können? Eine Frage, die sich speziell ein paar ZU realitätsversessene Spieletester der damaligen Zeit auch gestellt haben. Aber... naja. Einigen wir uns einfach darauf, dass das eine sinnvolle Spieldesignrealität war, okay? Denn *"River Raid"* sollte ja schon irgendwie herausfordernd sein. Und so werden die anfangs noch sehr großzügig breiten Levels

sehr schnell sehr eng, was das Manövrieren zum Teil SEHR anspruchsvoll macht. Bloß gut, dass die Steuerung hier blitzsauber ist - was für ein Spiel auf einer technisch so EXTREM eingeschränkten Plattform wie dem Atari 2600 alles andere als selbstverständlich war.

Aber es ist nicht nur der hochdramatische Fluss ohne Wiederkehr, der hier eine Herausforderung darstellt - es ist auch das Benzin im Tank. Bzw. die Abwesenheit desselben. Denn der Sprit hier wird pausenlos und in konstanter Geschwindigkeit verbraucht, unabhängig davon, wie schnell man tatsächlich unterwegs ist. Im Grunde ist das also nichts anderes als ein Countdown - aber einer, der über das Nebenbei-Aufsammeln von etwas Benzin ständig wieder zurückgesetzt werden kann. Denn im Fluss schwimmen überall auffällig rot-weiße Depots mit der Aufschrift "FUEL" herum, denen man durch Überfliegen ihre wertvolle Fracht abzwacken kann. Oder aber sie mit einem entweder gezielten oder unbedachten Schuss in ihre Einzelteile zerlegen, was dankbarerweise nicht nur Nachteile hat: Denn ein zerstörtes Depot gibt viele Punkte - 80, um genau zu sein. Zum Vergleich: Zerschredderte Feindes-Helikopter bringen nur 60 Zähler. Sehr gute Piloten kriegen sogar das beste aus beiden Welten hin - nämlich ein Benzindepot mitten im Auftanken zu zerstören. Dadurch erhält man nämlich sowohl etwas Treibstoff als auch die vollen Punkte. Allerdings muss das Timing dafür sehr präzise sitzen, da man für dieses männliche Manöver nur Sekundenbruchteile hat. Tipp: Das klappt am besten, wenn die Nase des Flugzeugs genau über dem "F" des Wortes "FUEL" liegt. Und eigentlich auch nur am Anfang des Spiels, denn ein spezieller Reduktions-Algorithmus sorgt dafür, dass im späteren Verlauf immer weniger Depots auftauchen, und man sich dann schon sehr sicher sein muss, ob man das wertvolle Benzin jetzt für Extrapunkte ankokelt oder doch lieber an Bord holt. Denn man muss schon den gesamten Kanister überfliegen, um die volle Ladung zu erhalten - und wenn der eigene Tank fast leer ist, reicht noch nicht mal das aus. Hat man weniger als ein Viertel dabei, setzt auch noch eine warnende Sirene ein - in erster Linie, um einen auf das Problem aufmerksam zu machen. Vor allem aber, um wahnsinnig zu nerven.

Dieser Effekt kam übrigens aus einer bemerkenswerten Kollaboration mit David Crane zustande, wie sich Letzterer mal erinnert hat, was man im sehr interessanten Buch "Racing the Beam" von Ian Bogost und Nick Montfort nachlesen kann: Carol hatte bereits die Treibstoffanzeige ins Spiel gebaut, wollte aber noch ein akustisches Feedback dazuhaben. Also wandte sie sich an ihren Büronachbarn David, ob er eine Idee hätte, wie man diesen auf- und abwallenden Effekt aus den sehr eingeschränkten Audio-Möglichkeiten des Ataris rauskitzeln könnte. Laut seiner eigenen Aussage hat sich David zurückgelehnt, kurz nachgedacht, und dann Carol den Assembler-Code für den Effekt aufgesagt, den er vor seinem geistigen Auge stehen hatte. Ich kann jetzt natürlich nicht sagen, ob diese Geschichte jetzt hundertprozentig stimmt - aber es ist eine schöne Geschichte. Jedenfalls eine schönere als die, die man zu hören bekommt, wenn einem das Benzin ausgeht. Dann stürzt das Flugzeug nämlich einfach nur ab, und macht "blöp".

Und dann gibt's natürlich auch noch die Gegner. In der Originalveröffentlichung sind das drei Typen, um genau zu sein: Schiffe, Jets und Helikopter. Manche sind die ganze Zeit über statisch, manche bewegen sich pausenlos, manche setzen sich erst nach einer

Weile des Herumlungerns in Bewegung. Und alles, was sich in der einen oder anderen Art und Weise auf dem Fluss bewegt, kann auch zerstört werden - und zwar ohne Einschränkungen, da man über endlose Mengen an Munition verfügt. Schießt man einen Gegner auf nahe Distanz ab, trifft ihn der Schuss nicht nur, sondern geht direkt durch ihn hindurch - wodurch man mehrere Feinde auf einmal erledigen kann, aber eben auch unbeabsichtigt ein Benzindepot. Allerdings kann man immer nur einen einzelnen Schuss abgeben - der nächste darf erst gefeuert werden, wenn der erste irgendwas getroffen oder den Bildschirm in einer Mission der Liebe verlassen hat. Auch das hatte, logisch, technische Gründe, die mit der SEHR begrenzten Zahl an beweglichen Sprites zu tun hatte, die die Konsole gleichzeitig darstellen konnte - etwas, worauf ich hier bereits im *"Pitfall!"*-Level eingegangen bin. Und auch etwas, das auf der Rückseite der Verpackung und dem Modul selbst falsch dargestellt ist. Denn der Pseudo-Screenshot, der da aufgemalt ist, zeigt, wie das eigene Flugzeug drei schnelle Schüsse hintereinander abgibt - etwas, das im Spiel schlicht nicht möglich ist. Aber gut, in demselben Bild ziehen alle Flugzeuge ja auch eine Art Kondensstreifen hinter sich her - etwas, das ebenfalls nicht existiert. Genausowenig übrigens wie gegnerisches Feuer: In der Ursprungsveröffentlichung ballern die sehr pazifistisch veranlagten Feinde einfach nicht zurück - erst in späteren Umsetzungen auf andere Systeme kommen zusätzlich noch garstige Panzer ins Spiel, die den Spieler ungenehmigt ins Visier nehmen.

Damit sollte allerdings auch klar sein, worauf es in *"River Raid"* wirklich ankommt: Highscore, Highscore und Highscore, wie damals eben üblich. Maximal sind eine 999.999 Punkte möglich - schafft man mehr, zeigt der Punktezähler nur noch sechs Ausrufezeichen, da der interne Counter nicht auf derart hohe Ergebnisse ausgelegt war. Das dürften ohnehin nur sehr wenige Spieler zu sehen bekommen haben, denn derartig wahnsinnige Zahlen waren nur mit perfektem Wissen um die Position der Nachfülltanks zu erreichen. Enthusiastische Fans haben sich dafür extra ausdrückbare Pläne erschaffen, in denen genau aufgelistet ist, an welcher Position im Spiel wie viele Depots enthalten sind, und an welche Stelle man wann fliegen muss, um sie einsacken zu können.

Außerdem sollte man mit derartigen Ambitionen auch besser eine Weile lang nichts anderes zu tun haben - denn um an diese Stelle zu kommen, sollte man mindestens drei bis vier dauergestreste Stunden einplanen. Die gute Nachricht ist, dass der Anspruch ab einem bestimmten Punkt nicht mehr steigt: Laut Carol dauert es tatsächlich gar nicht sonderlich lang, bis der Verteilungsalgorithmus seine finale Form erreicht hat, in der die maximale Anzahl an Gegnern und die minimale Menge an Benzintanks im Bild ist. Wenn man also gut genug ist, dann kann man *"River Raid"* mehr oder weniger unendlich lang spielen. *"mehr oder weniger"* deshalb, weil's ab 999.999 Punkten halt sinnlos wird, da dann nicht mehr gezählt wird.

Wenn man diese Zahl damals locker drauf hatte, dann hatte man auch kein Problem mit der Kälte im Winter: Denn den unvermeidlichen Activision-Aufnäher gab's natürlich auch wieder für *"River Raid"* - wer dieses Stoffstück gerade nicht einordnen kann, möge sich bitte wirklich langsam mal den *"Pitfall!"*-Level hier anhören, denn in diesem bin ich auch ausführlich auf die berühmten Patches eingegangen. Jedenfalls gab es den hier mit dem verliehenen Ehrentitel *"River Raiders"* bereits ab 15.000 erreichten Punkten. Was echt lächerlich wenig ist, und ohne größere Schwierigkeiten nach nicht mal fünf

Minuten Spielzeit erreichbar. Und auch die sechsfachen Ausrufezeichen waren Activision zumindest eine Art von Ehrung wert. Denn das Handbuch hat zu denen das Folgende zu sagen: *"Score the maximum one million, and all points on the screen will be replaced with exclamation points. If you ever do manage to score the ultimate, please send us a photo. Such an achievement will certainly rank you as one of the world's greatest video game competitors!"*

Es war nicht nur das einigermaßen intelligente Spielprinzip, das *"River Raid"* so attraktiv machte - es war auch seine Präsentation. Und da natürlich allen voran die Grafik mit ihrem bemerkenswert weichen Scrolling, das auf dem kükenbrüstigen Atari 2600 alles andere als selbstverständlich war. Okay, das muss ich wohl etwas spezifizieren: Das, was man da auf dem Bildschirm zu sehen bekommt, war damals okay bis gut, aber nicht spektakulär. Das Wasser ist blau, die Landschaft ist grün, die Gegner bestehen aus maximal drei unterschiedlichen Farben, links und rechts vom Fluss stehen genau eine Art von Haus und Baum zur Auflockerung der Umgebung herum. Zweckdienlich, sage ich mal. Und vor allem übersichtlich. Denn dadurch, dass hier alles wie mit dem Lineal gezogen ist, hat man immer eine sehr klare und einfache Verortung im Raum vor sich, ohne mögliche Kollisionsabfragen-Missverständnisse. Die gespiegelte Landschaft ist simpel und streng geometrisch aufgebaut - aber dadurch ist auch der Gefahrenbereich klar definiert und deutlich erkennbar.

Der eigentliche Star war hier aber genau wie in *"Pitfall!"* die Art und Weise, wie die Welt erschaffen und vor allem persistent gemacht wird. Denn genau wie ebendieses Dschungel-Abenteuer kam zwar auch *"River Raid"* auf einem mit luxuriösen vier Kilobyte ROM ausgestatteten Modul daher - aber selbst dieses ausschweifende Platzangebot hätte nicht mal ansatzweise für eine derart großzügige Landschaftsdarstellung ausgereicht, wenn die in klassischer Art und Weise vordefiniert oder gar über abgelegte Grafiken gezeichnet worden wäre. Denn man darf nicht vergessen: Der Highscore war hier die harte Währung. Und um eine Vergleichbarkeit der erballerten Zahlen gewährleisten zu können, musste jedes Spiel gleich ablaufen. Das heißt: Der Levelverlauf, die Position der Gegner, die Platzierung der Treibstoffdepots, alles, alles, alles musste sich immer auf dem gleichen Platz befinden. Wie geht all das in gerade mal 4096 Byte?

Die Antwort ist, genau wie bei *"Pitfall!"*: Prozedurale Generierung auf Basis eines Polynomzählers - also eine pseudo-zufällige Art und Weise der Landschaftsdarstellung, auf die ich hier ja ebenfalls schon in Level 36 eingegangen bin. Bei *"Pitfall!"* war es allerdings ein aus acht Bits bestehender Zähler, der die Basis für die Seed-Werte bildete, aus denen die Bildschirmteile errechnet wurden - in *"River Raid"* war's dann schon eine 16Bit-Zahl, da das Spiel wesentlich umfangreicher ist als die 256 Bildschirme, mit denen sich David Crane zufrieden gab. Die ersten drei Bits dieses Polynoms zum Beispiel bestimmen die Form der Spielfeldhälfte, bevor sie gespiegelt wird: Ist sie gerade, ist sie schräg, ist eine Insel in der Mitte? Zwei weitere Bits bestimmen die Position der Hindernisse, zwei andere die Art der Bewegung, ein nächstes, ob eine Brücke im Bildschirm auftaucht, und so weiter. Über diese vordefinierte 16Bit-Zahl wird jeder Bildschirm in seiner Komplettheit definiert - also aus damaliger Sicht jeder komplette Durchlauf des Kathodenstrahls. Jeder Bildschirm bedeutet also nur eine vordefinierte Varianz der ebenfalls bereits festgelegten Ausgangszahl, was den Speicherhunger

natürlich krass minimiert. Und genau deswegen läuft das Spiel auch jedes einzelne Mal identisch ab.

Der Sound wiederum ist genau wie die grundsätzliche Grafik am besten mit *“jaaa, es gibt ihn”* umschrieben. Man darf nicht vergessen, dass das Atari 2600 keinen Soundchip oder etwas ähnlich futuristisches besaß - sondern nur einen sogenannten *“noise generator”* als Teil des Hauptprozessors, der minimale Frequenzmodulation auf zwei Kanälen ermöglichte. Das bedeutet, dass es hier, wie auf dieser Konsole üblich, keine Begleitmusik im Spiel gab - weswegen zur Beschallung dieses Podcasts einmal mehr der gute Chris Zabriskie zum Einsatz kommt. Nichtsdestotrotz bekommt das glückliche Spielerohr einiges zu hören - das *“tshhhhh”* des Düsenantriebs, das *“pew-pew”* des Geschützes, das *“blibbediblöb”*, wenn man Benzin aufsammelt sowie natürlich den Alarm, wenn man mal wieder dringend eine Tankstelle ansteuern sollte. Zusammengematscht klingt das dann im Spiel so. Wer unbedingt wollte, durfte *“River Raid”* sogar zu zweit spielen - allerdings nicht parallel, sondern nur hintereinander, mit stetig die Hände wechselndem Joystick.

Ich bin nicht sicher, ob die Herren Spieletester das seinerzeit ebenfalls mal gemacht haben, denn in den damaligen Besprechungen des Spiels habe ich kaum mal einen Hinweis auf den Zweispielermodus gefunden. Nicht, dass ich da so viel Auswahl gehabt hätte: Genau wie schon bei *“Pitfall!”* gab's auch zur Veröffentlichung von *“River Raid”* schlicht noch nicht so wahnsinnig viele Spielermagazine, die das Ganze hätten testen können. In den deutschsprachigen Breitengraden waren es zum Beispiel gerade mal zwei: Zum einen die *“Telematch”*, in deren Ausgabe 4_5/83 Tester Helge Andersen für Grafik, Action, Spielwitz und Gesamturteil jeweils eine Schulnote 2 vergibt - nur beim Sound steht eine 3 im Zeugnis. Sein Urteil: *“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.”*

Sowie die auf gerade mal zwei Ausgaben beschränkte und damit EXTREM kurzlebige *“Tele Action”*, die in ihrer Ausgabe 5/83 zwar keine Wertung fürs Spiel vergibt, dafür aber das folgende Fazit: *“Mit River Raid bietet Activision eine in Spielablauf, Grafik und Sound hervorragende Kassetten an. Ein wenig problematisch ist dabei nur, dass es sich um ein reines Kriegsspiel handelt, bei dem feindliche Objekte der verschiedensten Art angegriffen und zerstört werden müssen.”*

International machte sich keiner irgendeinen Gedanken um das kriegerische Thema - stattdessen wurde sehr oft die bereits weiter vorne angesprochene Unlogik des Spielfelddesigns beklagt. Wie zum Beispiel im *“Arcade Express”* #12 vom 16. Januar 1983, wo *“River Raid”* 8/10 Punkten kassiert, sowie die Frage, wieso ein durch die Lüfte fliegender Jet an einem Flussufer zerschellen würde. Genau wie in der *“Electronic Games”* vom April 1983, wo das Spiel zwar jede Menge Enthusiasmus erhält, aber gleichzeitig ebenfalls der Defekt in der internen Logik beklagt wird. Der *“Electronic Fun with Computer & Games”* vom März 1983 war das dankbarerweise alles wurscht: Da hat das Spiel einfach 3/4 möglichen Joysticks kassiert, und fertig war der Lack.

Wie ging's dann mit den Raiders of the Lost River weiter? Im gerade mal sechsseitigen

Handbuch des Spiels bittet Carol Shaw unter anderen darum, ihr doch einen netten Brief zu schreiben und sie wissen zu lassen, wie es einem geht und was man vom Spiel hält. Das scheinen ausgesprochen viele Leute getan zu haben, denn *"River Raid"* hat sich wahnsinnig schnell wahnsinnig gut verkauft: Insgesamt wanderten mehr als anderthalb Millionen Exemplare von den Ladentischen in die Modulschächte des Atari 2600 - was Carol nicht nur einen mächtigen Bonus in Form eines zusätzlichen Jahresgehältes einbrachte, von dem sie sich einen Audi 5000 Turbo gönnte, sondern auch noch zusätzliche Arbeit. Denn natürlich musste das Spiel schnellstmöglich auf die anderen Computer und Videospiele der damaligen Zeit umgesetzt werden.

Die Portierungen auf die 8Bit-Computer von Atari erklärte Carol noch zur Chefinnensache, und machte sie einfach selber, da sie das Herumexperimentieren mit der zusätzlichen Rechenpower reizte. Mit dem Resultat eines zumindest grafisch deutlich aufgemotzten *"River Raid"*: Diese Fassung ist bunter als das Original, das Scrolling ist sanfter, die Küstenlinien sind nicht mehr vertikal gespiegelt und damit variantenreicher, außerdem sind sie nicht mehr mit dem Lineal gezogen, sondern wirken organischer, es gibt mehr Landschaftsdetails sowie weitere Gegner, die auch zurückschießen, sowie eine Levelwahl. Oder anders ausgedrückt: Die Versionen für Atari 800 und Atari 5200 sind im Grunde genommen ein rundum verbessertes *"River Raid 2.0"*, wenn man möchte.

Was auch entsprechend goutiert wurde - so heißt es zum Beispiel im Test dieser Fassung in der Telematch 1/84: *"Mich fesselt die Computerversion weit mehr als das Original!"* Eine Sichtweise, die sich auch der sensationell marktschreierische Packungstext nicht entgehen ließ. Denn da heißt es: *"Brilliantly detailed graphics and outrageous sound effects are guaranteed! Your safety is not."* Und das Covermotiv wurde bei dieser Gelegenheit auch noch verändert und mehr auf Rumms-Bumms-Action gebürstet. All das gilt für die 1984 veröffentlichte Fassung für den C64 ebenfalls, auch wenn Carol mit dieser schon nichts mehr zu tun hatte.

Die ein Jahr zuvor entwickelte Fassung für den ZX Spectrum profitierte grundsätzlich ebenfalls von den Erweiterungen der verbesserten Atari-Versionen, ließ sich aber trotzdem guten Gewissens eigentlich niemandem empfehlen, der Spaß am Glücklichen hatte: Die simple Grafik ruckelt wie die Hölle, und die Soundkulisse nervt mit einem Best-of der unangenehmsten Furzlaute. Denn das Spiel klingt die ganze Zeit so. Interessanter war da schon die Version für Mattels *"Intellivision"*-Konsole. Denn die spielt nicht nur auf einer ebenfalls freien und nicht mehr gespiegelten Landschaft mit sehr vielen Bäumen an den Seiten, sondern verändert auch die Benzindepots - die sind hier jetzt nicht mehr länglich, sondern gehen in die Breite, was das Spiel etwas anspruchsvoller macht. Danach erschien *"River Raid"* auch noch auf dem ColecoVision, IBM-PCs und den japanischen MSX-Systemen, aber keine dieser Versionen ist meiner Meinung nach eine ausschweifend nähere Betrachtung wert.

Viel interessanter aus hiesiger Perspektive ist da schon die große *"River Raid & Seaquest"*-Meisterschaft im Jahr 1983, die von Activision in Zusammenarbeit mit der Zeitschrift *"Telematch"* sowie den Horten-Computershops veranstaltet wurde. Einen Mini-Teaser darauf gab's in der Ausgabe 6/83 der Telematch, die eigentliche Ankündigung erfolgte dann in der darauffolgenden Nummer 8/83. Das Ganze war ein

westdeutschlandweiter Wettbewerb, bei dem prinzipiell jeder mitmachen durfte: Vom 22. August bis zum 1. Oktober 1983 musste man in den beiden Spielen einen möglichst hohen Score erspielen und ein Bildschirmfoto davon einschicken. Danach wurden die acht besten Spieler zum großen Finale nach München geladen, welches am 26. November 1983 ab 10 Uhr morgens im 22. Stockwerk des Arabella-Hotels ausgetragen wurde - wie ausführlich in der Januar-84-Ausgabe der *"TeleMatch"* berichtet wurde. Laut diesem Report wurden zwei Matches um die höchsten Punktzahlen gespielt: Zuerst *"River Raid"*, dann *"Seaquest"*. Nach knapp zwei Stunden hochintensiver Spielzeit siegte schließlich der damals 15-jährige Christian Schiele aus dem schwäbischen Mindelheim mit 275.410 Punkten in *"River Raid"* und 831.950 Zählern in *"Seaquest"* - was ihn zum ersten und einzigen deutschen Telematch-Meister machte. Sein Preis war laut der damaligen Werbung eine *"komplette Homecomputer-Anlage (Typ nach eigener Wahl) im Gesamtwert von 4500 D-Mark sowie zwei Programm-Cassetten"*. Für die Nachfolgenden gab's dann immer noch *"das Activision-Jahresprogramm 1983 im Gesamtwert von 1500 Mark nebst Telespiel-Computer"* als zweiten Preis sowie *"Activision-Neuheiten im Gesamtwert von 1000 Mark"* für den Drittplatzierten. Jeder qualifizierte Teilnehmer bekam außerdem auf jeden Fall eine exklusive Plakette von dem denkwürdigen Ereignis, die Sieger der Ausscheidungs- und Landesrunden erhielten außerdem noch aktuelle Activision-Spiele geschenkt. Kannste nix sagen - klingt nach einem großen Spaß!

Bald darauf war aber Schluss mit lustig - denn *"River Raid"* hat die zweifelhafte Ehre, zu den drei ersten in Deutschland indizierten Videospiele zu gehören. Es war NICHT das erste, wie gerne mal kolportiert wird, sondern teilt sich dieses Treppchen mit seinen Zeitgenossen *"Battlezone"* von Atari, ebenfalls auf dem Atari 2600, und dem C64-Passantenüberfahrtsimulator *"Speed Racer"* von T&F Software - eine Entscheidung, die auf Antrag des Stadtjugendamtes Frankfurt gefällt und dann im am 19. Dezember 1984 veröffentlichten *"Bundesanzeiger"* Nummer 238 verkündet wurde - womit die Indizierung der drei Spiele dann offiziell in Kraft trat. Der Bundesanzeiger, wohlgemerkt, und nicht *"BPjS Aktuell 2/84"*, wie ebenfalls gern mal erzählt wird - denn das gab's damals noch gar nicht. Die offizielle Informationspostille der Bundesprüfstelle hieß seinerzeit noch *"BPS-Report"*, in deren Dezember-84-Ausgabe dann die erstmalige Indizierung von drei Videospiele publik gemacht wurde. Ich habe im Rahmen der Vorbereitung auf diesen Level die heutige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kontaktiert und um eine Zusendung der entsprechenden Dokumente gebeten, was freundlicherweise auch sehr schnell erfolgte.

Am bemerkenswertesten an der Indizierung ist natürlich die dazugehörige Indizierungsbegründung, die ein SEHR eindrucksvolles Bild der seinerzeit noch vorherrschenden Denke gegenüber dem Medium *"Videospiele"* und den sie videospielenden zeichnet. Ich zitiere mal ein paar Passagen aus der sehr umfangreichen Schrift:

"Das Videospiele ,River Raid' ist kriegsverherrlichend und kriegsverharmlosend, es hat aggressionssteigernde Eigenschaften. Wie der Antragsteller zu Recht hervorhebt, soll sich der Spieler in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken. Dies geht klar aus der Spielanleitung hervor. Scharfschützenqualitäten sind im Spiel gefordert. Die Anwendung kriegerischer Gewalt wird belohnt; wer die meisten Ziele

zerstört hat, bekommt die meisten Punkte. Das Spiel ‚River Raid‘ ist auch kriegsverharmlosend, weil der Krieg nicht sachlich nüchtern dargestellt wird; Kriegsereignisse werden als automatisierte, durch technische Hilfsmittel herbeigeführte Geschehnisse vorgestellt und damit vordergründig einer moralischen Wertung entzogen. Die Schrecken und Leiden des Angriffskrieges werden weder erwähnt, noch in irgendeiner Weise angedeutet. Das Videospiel ‚River Raid‘ hat emotionssteuernde und aggressionssteigernde Eigenschaften. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen von ‚River Raid‘ zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken, Konzentrationsschwierigkeiten, Kopfschmerzen und anderem. Der Computer erzeugt durch das Spielen Aggression im Zusammenhang kriegerischer Ereignisse; da außer dem Befehl-/Gehorsam-Verhältnis keine differenzierten sozialen Regeln angeboten werden für die Bewältigung von Wut und Zerstörungsgefühlen, kann davon ausgegangen werden, dass etwa auftretende Aggressionsneigungen auch in außerspielerischen Situationen insbesondere von gefährdungsgeneigten Kindern und Jugendlichen nicht adäquat beherrscht werden können. Aggressive Verhaltensmuster werden spielerisch eingeübt.“

“Dieses Spiel sei im Gegensatz zu Arcadenspielen nicht für Spielernaturen ab 18 Jahren, sondern für Kinder und Jugendliche konzipiert, denn sie bildeten die Hauptzielgruppe der Videospielsysteme. Hier fände im Kindesalter schon eine paramilitärische Ausbildung statt. Kinder sollten offensichtlich militärtaktische Überlegungen und Handlungsweisen spielerisch nahegebracht werden. Eindeutiger könne eine Kriegsverharmlosung kaum noch dargestellt werden.“

Wer die insgesamt 25-seitige Indizierungsschrift in ihrer Komplettheit nachlesen möchte, kann das ab sofort auf dem zu diesem Level gehörigen Blogbeitrag auf www.gamenotover.de tun - denn mit der freundlichen Genehmigung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien stelle ich da die offizielle PDF-Version des damaligen Dokuments [zum Download](#) zur Verfügung.

Und wer das macht, der wird sehr schnell feststellen: Puh. Ja. Heftiger Tobak. Der aber natürlich immer kontextuell einzuordnen ist: In einem 2009er Interview mit dem bayerischen Rundfunk hat Elke Monssen-Engberding, die langjährige Leiterin der bis 2003 noch *“Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften”* genannten Behörde, auch zu Protokoll gegeben, dass sie ein Spiel wie *“River Raid”* heute nicht mehr indizieren würde - da man mittlerweile davon ausgehen könne, dass solche Spiele keine negative Wirkung mehr auf Jugendliche ausüben würden. Nichtsdestotrotz wurde die Indizierung fast 20 Jahre lang aufrecht erhalten! Erst mit der Bekanntmachung im Bundesanzeiger Nr. 21 vom 31. Januar 2003 wurde das Spiel offiziell aus der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen - und das auch nur auf Antrag von Activision, die für die auch hierzulande veröffentlichte *“Activision Anthology”* auf PlayStation 2 *“River Raid”* mit draufpacken wollten, was eine Neubewertung des ach so schrecklichen Spiels notwendig machte.

ALLERDINGS gab es bereits zuvor, genau genommen im Jahr 1995, eine Sammlung namens *“Atari 2600 Action Pack”*, die 15 mehr oder weniger klassische Spiele von Activision unter Windows 3.1 und Windows 95 rennen ließ - darunter *“Pitfall!”*, *“Kaboom!”*, *“H.E.R.O.”* - und auch das zu diesem Zeitpunkt noch ausgesprochen indizierte *“River Raid”*. Jetzt ist es natürlich gut möglich, dass diese Sammlung schlicht niemals in

Deutschland veröffentlicht wurde - aber ehrlich gesagt glaube ich das nicht. Zumindest spricht überhaupt nichts für diese Annahme. Vor allem, weil die Sammlung in den damaligen Spielmagazinen nicht nur angekündigt wurde, wie zum Beispiel über eine Newsmeldung in der PC Games vom März 95, sondern auch ausführlich getestet - wie zum Beispiel in den Mai-95-Ausgaben von PC Player, Power Play, PC Games und PC Joker. Und in diesen Zeitschriften wurde normalerweise nichts vorgestellt, was man hierzulande nicht auch erwerben konnte. Beziehungsweise, falls dem doch so war, wurde deutlich darauf hingewiesen. Und so war das Action Pack mit "River Raid" ohne Einschränkungen drin, das auch bei den üblichen Händlern gelistet und ganz normal bestellbar war. Ist mir also irgendwie ein Mysterium. Vermutlich hat's schon damals schlicht keinen mehr interessiert.

Genau genommen hatte das Thema "River Raid" an sich nach dem überwältigenden Erfolg des Spiels und seiner Umsetzungen für Activision erstaunlich wenig Relevanz. Carol Shaw hat die Firma bereits 1983 wieder verlassen, und danach lag der Name satte fünf Jahre lang brach: Der offizielle Nachfolger "River Raid 2" erschien erst 1988 - und zwar abgefahrenerweise ausschließlich auf dem Atari 2600, das zu diesem Zeitpunkt bereits jenseits von untot war. Ernsthaft - 1988 war das Jahr, in dem in Japan bereits das Mega Drive erschien; also zwei Konsolengenerationen NACH dem Atari 2600! Carol hatte damit schon nichts mehr zu tun, die Entwicklung lief komplett über David Lubar und Daniel Kitchen, und das Spiel an sich war ein bestenfalls lauwarmer Aufguss des ersten Teils, der zur Überraschung von absolut niemandem komplett erfolglos versumpfte. Und danach wurde direkt schon wieder der Deckel draufgemacht.

Gegen Mitte der 90er wollte Activision dann ein paar seiner alten Gassenhauer entstauben und einer neuen Spielergeneration schmackhaft machen. Auf der Summer CES 1993 in Chicago wurden entsprechend erste Prototypen von drei neuen alten Spielen gezeigt: Wiederauflagen von "Kaboom", "Pitfall" - und "River Raid", das den hochkreativen Untertitel "Mission of No Return" trug. Im 1994er "Video Game Preview Guide" des amerikanischen Magazins "Electronic Gaming Monthly" wurde dieses Spiel mit den folgenden Worten vorgestellt: "The technical breakthrough of the past is resurrected on the Super NES. This hot shooter returns with graphics, a constant challenge and lots of firepower. If you liked the old one on the 2600, you'll love this one for sure!" - in dieser Meldung wurde auch ein Mock-Up-Coverartwork gezeigt, das sich am Atari-Original orientierte, allerdings mit weniger Regenbogenfarben. Laut der Ankündigung hätte das Spiel irgendwann 1994 erscheinen sollen, woraus aber, genau wie bei "Kaboom!" nichts wurde - lediglich "Pitfall!" sah das Licht der neuen Konsolenwelt, in Form des 1994er "Pitfall: The Mayan Adventure" - worauf ich ja bereits ebenfalls in Level 36 schon zur Genüge eingegangen bin. Ich glaube aber nicht, dass die Nicht-Veröffentlichung von "River Raid" ein großer Verlust für die Menschheit im Allgemeinen war. Denn das neue Spiel sah auf den wenigen veröffentlichten Bildern wie ein stinknormaler Vertikalscroller aus, wie es sie zu diesem Zeitpunkt bereits im Hunderterpack billiger gab. Außerdem war die Entwicklung wohl sehr anstrengend, wie der daran beteiligte ehemalige Activision-Mitarbeiter Ken Love im August 2001 im Atariage-Forum verkündete. Seiner Aussage nach hatte das Spiel absolut nichts Besonderes vorzuweisen, und sah auf dem SNES sehr generisch aus - außerdem sei der nicht näher benannte Chefentwickler wohl ein ziemliches Arschloch gewesen. Er erzählte dann noch, dass man eine Diskette mit alten Programmcode gefunden habe,

das kompilierte Resultat aber nicht besonders viel hergab - woraufhin auch dieses Kapitel dann schon wieder seinen Abschluss fand. Zack, Affe tot!

"River Raid" war der größte kommerzielle Erfolg von Carol Shaw. Direkt danach hat sie der Actionwelt den Rücken gekehrt und mit dem für Activision entwickelten *"Happy Trails"* wieder zu ihren guten alten Brettspielen zurückgefunden - und zwar endlich mal nicht mehr auf dem Atari 2600, sondern auf Mattels zeitgenössischer *"Intellivision"*-Konsole. Hauptsächlich, weil sie laut eigener Aussage keine Lust mehr hatte, auf dem technisch so stark eingeschränkten Atari-System zu programmieren. Das Spiel selbst war ein simples Schiebepuzzle im Stile des 1982er Spielhallenspaßes *"Loco-Motion"* von Konami - dessen Intellivision-Umsetzung ironischerweise erst drei Monate NACH *"Happy Trails"* auf den Markt kam und dann als Abklatsch verlacht wurde. So oder so kam auch dieses Spiel bei Testern und Spielern hervorragend an, war aber kein besonderer Verkaufserfolg mehr. Nichtsdestotrotz stürzte sie sich noch frohen Mutes in ihr nächstes Projekt: Ein Grafikabenteuer, das schon wieder auf einer neuen Plattform entstehen sollte - nämlich der damals brandheißen Konsole *"Colecovision"*. Leider, leider, leider taumelte dieses Spiel mitten in den großen Videogamecrash von 1983, von dem auch und gerade Activision stark betroffen war. Was bedeutete, dass alle nicht-essentiellen Entwicklungen gestoppt wurden, unter die auch Carols namenloses Projekt fiel. Was für sie dann auch der Grund war, Activision zu verlassen und wieder zu Tandem zurückzukehren, wo sie zum Beispiel an Computersystemen zur Buchung von Flügen oder für die New Yorker Börse arbeitete. Das machte sie etwa sechs Jahre lang, bis sie sich 1990 im Alter von gerade mal 35 Jahren offiziell zur Ruhe setzte. Also - sie ging nicht in Rente, dafür war sie dann doch noch etwas zu jung. Aber sie wollte nicht mehr dem täglichen Entwicklungsdruck ausgesetzt sein. Finanziell hatten sie und ihr Ehemann, der Kryptosystem-Pionier Ralph Merkle, mit dem sie seit 1983 verheiratet war, ohnehin schon lange ausgesorgt. Also nutzte sie ab da die Gelegenheit, sich bei diversen Organisationen ehrenamtlich zu engagieren, und sich wieder vermehrt dem semi-professionellen Radfahren zu widmen.

Mit der Entwicklung von Computer- und Videospielen hat sie seit den frühen 90ern schon nichts mehr am Hut, und spielt laut eigener Aussage selbst auch sehr wenig - mit Ausnahme von *"SimCity"*, was sie seinerzeit wohl ziemlich verschlungen hat. Eine Zeit lang pflegte sie noch ihre eigene Webseite carol.com, auf der sie zu allen möglichen Themen schrieb - unter anderem zu Fotografie, Radfahren sowie dem *"MASS"*-Projekt: Diese Abkürzung steht für *"Molecular Assembler Sequence Software"*, und war ein Programm, das sie für das Nanotechnologie-Projekt ihres Mannes schrieb, und das bei der Visualisierung des Aufbaus von Molekülen helfen sollte. Nur EIN Thema blieb auf ihrer Webseite bemerkenswerterweise komplett außen vor: Videospiele. Die Seite gibt's seit Anfang 2007 auch schon nicht mehr, die Domain gehört mittlerweile einem Datenverwaltungsunternehmen.

Generell hat sich sie weitestgehend aus der Öffentlichkeit zurückgezogen: Interviews zum Beispiel gibt sie generell so gut wie keine, mit zwei großen Ausnahmen: Im Sommer 1997 schaffte es der Filmemacher und Atari-Fan Glenn Saunders, eine große Anzahl altehrwürdiger Atari- und Activision-Entwickler im Haus von Atari-Gründer Nolan Bushnell zu versammeln, und unter dem Motto *"Stella at 20"* in aller Ausführlichkeit über das damals 20-jährige Jubiläum des Atari 2600 zu reden - *"Stella"*

war der ursprüngliche Arbeitstitel der Konsole. Das ist eine hochinteressante und wahnsinnig ausführliche Videoreihe, die man sich in ihrer Komplettheit auf Youtube oder archive.org ansehen kann, und in denen große Namen wie Nolan Bushnell, David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller oder eben Carol Shaw zu Wort kommen, ihre alten Spiele spielen, interessante Entwicklungsanekdoten zum Besten geben sowie eine konsolenförmige Torte verschlingen. Höchst empfehlenswert!

Und danach gab sie erst 2011 wieder ein längeres Interview - nämlich auf der Seite des Spielmagazins *"Vintage Computing and Gaming"*, was ebenfalls sehr lesenswert und lehrreich ist. Ich habe Carol nach langer Herumforschung auch aufgespürt, und versucht, sie für diesen Level an die Strippe zu bekommen, hatte aber nie ernsthafte Hoffnung, dass das wirklich klappen würde - was es dann bis zum Zeitpunkt der Aufnahme auch nicht getan hat.

2017 wurde Carol Shaw bei den *"Game Awards"* im Alter von 63 Jahren mit der Überreichung des *"Industry Icon Award"* für ihr Lebenswerk geehrt - ein Preis, den sie auch persönlich entgegen nahm, und durch den sie sich in guter Gesellschaft befindet. Denn neben ihr haben auch Legenden wie Ken&Roberta Williams oder Hideo Kojima diesen Preis erhalten. Im selben Jahr hat sie einen sehr großen Haufen ihrer Entwicklungsaufzeichnungen und Spiele-Memorabilia aus den Jahren 1978 bis 1984 dem Strong-Museum in Rochester (New York) gestiftet, die in deren *"Women in Games"*-Ausstellung präsentiert wurden und, soweit ich das überblicken kann, auch immer noch werden: Spiele, Werbematerialien, Ausdrucke der kompletten Sourcecodes ihrer Games, Designdokumente und vieles mehr.

Nicht zuletzt das verdeutlicht sehr stark ihren Einfluss auf die Stellung von Frauen in der Spieleentwicklung, den man gar nicht hoch genug bewerten kann. Carol Shaw war der erste weibliche Superstar in einer komplett männlich dominierten Branche, die erste Frau, deren Name auf einer Spielepackung zu lesen war - und damit eine Gigantin, auf deren Schultern im Prinzip alle modernen Entwicklerinnen stehen.

Wer *"River Raid"* heute nochmal nachholen möchte, hat dazu jede Menge Gelegenheit - denn das Spiel findet sich im Prinzip auf jeder irgendwie gearteten Atari-2600-Sammlung, von denen es mittlerweile unzählbar viele gibt. Genauso wie Klone des Spiels. Ich meine damit nicht mehr oder weniger moderne Vertikalshooter wie *"Ikaruga"*, *"Jamestown"*, *"Raptor"* oder *"Solar Striker"*, sondern Spiele, die sich explizit auf *"River Raid"* beziehen, und sich dabei meist selbst namentlich noch nicht mal sonderlich große Kreativitätssprünge trauen. Ich rede von Titeln wie *"River Raider"*, *"Raid Over The River"*, *"River Raid Reloaded"*, *"River Of No Return"* oder *"River Trap"*.

Im Zweifelsfall würde ich aber immer zum Original greifen. Klar, das sieht mittlerweile fast so appetitlich aus wie ein Rosenkohlkuchen, aber es spielt sich auch heute noch wirklich verdammt gut und fesselnd - fast 40 Jahre nach seiner ursprünglichen Veröffentlichung! Sehr gute und präzise Steuerung, punktgenaue Kollisionsabfrage, die smarte Idee des pausenlos sinkenden Benzinpegels und der daraus erwachsenden taktischen Abwägung zwischen Punkten und Treibstoff - das Ding war damals seiner Zeit in vielfacher Hinsicht wirklich verdammt weit voraus. Kein Wunder, dass es als eines der besten Spiele für das Atari 2600 gilt, und bis heute auf der offiziellen

Activision-Firmenwebseite als eines der bedeutendsten Spiele der frühen Ära des Unternehmens gelistet ist, zusammen mit *"Pitfall!"* und *"Kaboom!"* Über das eine habe ich ja schon ausführlich geredet. Und das andere - das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Ausgewählte Links:

- umfangreiches Interview mit Carol Shaw:
<https://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/800>
- spielbare Fassung bei archive.org (Atari 2600):
https://archive.org/details/atari_2600_river_raid_1982_activision_carol_shaw_a_x-020_ax-020-04
- Fernsehspot: <https://www.youtube.com/watch?v=Baep8YZO-l4>
- das unveröffentlichte *"River Raid: Mission Of No Return"*:
<https://snescentral.com/article.php?id=1100>
- Übersicht der *"Carol Shaw Collection"*:
<https://www.museumofplay.org/blog/chegheads/2017/07/preserving-carol-shaws-trailblazing-video-game-career>
- frühe Ankündigung:
https://archive.org/details/arcade_express_v1n9/mode/2up
- Carol Shaws alte Webseite:
<http://web.archive.org/web/20001121132200/http://www.carol.com/index.shtml>
- Video von der Überreichung des *"Industry Icon Award"* an Carol Shaw:
<https://www.youtube.com/watch?v=j2iVaaVkkKY>
- Ausschnitt aus *"Stella at 20"*-Video (hier: Gespräche über die Entwicklung von *"River Raid"*):
https://youtu.be/cMoNjM8ef9E?list=PLoL32DDbWtVzBHvPiVNF_67e4iSkWtlbX&t=1247
- *"Stella at 20"* in seiner Komplettheit: <https://archive.org/details/StellaAt20>
- Sounderzeugung beim Atari 2600:
<https://www.randomterrain.com/atari-2600-memories-music-and-sound.html>
- Vergleichsvideo der wichtigsten Spielversionen:
<https://www.youtube.com/watch?v=CZ05Onkl6WI>

Alle Inhalte © 2020 Paul Kautz