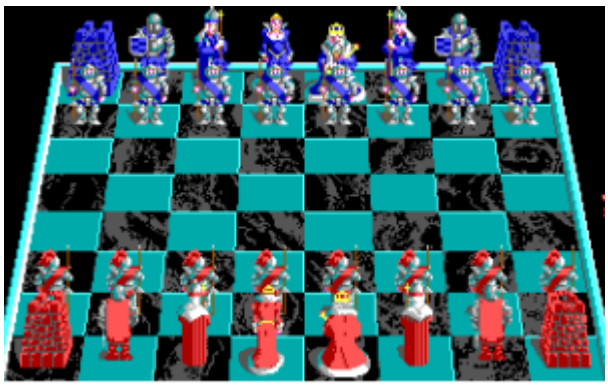


EnDOSkopie – Battle Chess

Description

In den 1980er Jahren hatten es Hobbyschachspieler noch schwer. Ein menschlicher Gegner war vor allem in ländlichen Gegenden nicht leicht zu finden und Schachcomputer, die es damals durchaus gab, waren teuer. Der 1988 erschienene Mephisto Almeria 68020 kostete rund 3000 DM, mit etwas Zubehör wie das Exklusive-Brett und einen Holzkoffer war man mit 5000 DM dabei.

Die guten alten Zeiten?



In Battle Chess spielt man Rot gegen Blau.

Besitzer von Heimcomputern hatten ab 1988 die Möglichkeit, sich auf dem virtuellen Schachbrett eine blutige Nase zu holen. Schachprogramme gab es damals bereits schon ein paar, aber so was wie Battle Chess hatte die Welt vorher noch nicht gesehen. Zuvor gab es Programme wie Psion Chess oder Laser Chess, die grafisch in etwa so einladend waren wie Erbrochenes.

Battle Chess war anders. Statt klassische Holzfiguren gaben sich animierte Sprites ein Stelldichein. Sie stapften auf dem Brett und machten das Schlagen der Figuren zu einem Erlebnis. Da wurde gemetzelt, gemeuchelt und gezaubert, was die vierundsechzig Felder aushielten.



Rot setzt im nächsten Zug matt…

Damals machte das großen Spaß, doch der Zahn der Zeit nagt an Software besonders gerne. Selbst durch die Retro-Brille betrachtet ist heute vieles an dem alten Schachspiel kein Vergnügen mehr. Die Figuren waren ziemlich farblos, die Animationen langsam, der Sound grausam und die KI… Nun, die KI war zwar künstlich, aber nicht sonderlich intelligent. Man konnte mehrere Schwierigkeitsgrade einstellen, dies verbesserte aber nicht zwangsläufig die Spielqualität, erhöhte aber die ohnehin schon schier unerträglichen Denkzeiten. Heutzutage, wo Gelegenheitsspieler vorwiegend online Blitzschach spielen, sind Bedenkzeiten von mehreren Minuten pro Zug seitens einer KI kaum zu ertragen. Wenn sie dabei auch noch Fehler der Marke „Matt in zwei Zügen“ macht, noch weniger. Das Spiel verfügte zwar über eine Eröffnungsbibliothek von 30 000 Zügen, aber die sind schnell zu ende und dann beginnen die Wartezeiten.

Die guten alten Zeiten!



…wobei der Turm den König buchstäblich platt macht.

Battle Chess spielte man nicht, um schachliche Höhenflüge zu erleben. Man spielte es, um die Figuren beim Kämpfen zu beobachten. Die Animationen waren teils lustig, teils originell und man wollte zumindest einmal alle Animationen gesehen haben. Bauer schlägt Bauer, Bauer schlägt Dame, Springer schlägt Turm und umgekehrt. Jede der Kombinationen war einzigartig und oft auch witzig. Das Highlight der Animationen war das Matt. Wenn man Ende des Spiels eine der Figuren den König besiegte und den finalen Mord begann, bebte der Bildschirm – und davor ein freudiger Spieler.

https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2018/06/Battle-Chess-Doppelte-Schlacht.mp4

Neben dem Sound konnten irgendwann auch die trägen Laufanimationen nerven. Wer aber weiterhin Schach spielen wollte, konnte zumindest auf ein 2D Brett umschalten. Die Bedenkzeiten der KI wurden dadurch nicht kürzer, aber es war immer noch Schach.

Battle Chess 4000



Die Version von 1992 sieht schon um einiges besser aus.

Auf die Premiere 1988 folgte 1990 ein zweiter Teil (**Battle Chess II: Chinese Chess**) mit chinesischem Schach. 1992 kam dann der legitime Nachfolger: **Battle Chess 4000**. Den Namen hatte es durchaus verdient. Waren es im ersten Teil noch klassische Figuren auf dem Brett, bekämpften sich im 4000er Teil Science Fiction Figuren mit Fantasy-Elementen. Lichtschwerter, Energiepistolen und ein Turm als riesiger Roboter waren vertreten. Slapstick inbegriffen.

Doch die vier Jahre wurden nicht nur für neue Sprites genutzt. Die Grafik war bunter, die Animationen hübscher und viel lustiger, der Sound wesentlich besser. Und die KI? Die war erstaunlich gut und würde auch heute noch den meisten Gelegenheitsspielern die Stirn bieten! Laut Mobi Games hatte die Eröffnungsbibliothek zwar auch nur 30 000 Züge, die Eröffnungsvarianten wurden aber immerhin namentlich erkannt. Abgesehen von dem kleinen Service spielte die KI wesentlich schneller. Es gab mehr Einstellungsmöglichkeiten, aber in dieser Hinsicht darf man sich nicht zu viel erhoffen. Richtiges Blitzschach, möglicherweise mit Inkrement und andere Spielmodi gab es damals nicht. Immerhin weichen.



Insgesamt muss man sagen, dass das 4000er Battle Chess

wesentlich besser gealtert ist. Unter DOSBox spielt es sich wunderbar, sieht wesentlich frischer aus und nervt insgesamt nicht so wie der erste Teil.

In den Folgejahren haben sich Schachprogramme natürlich extrem weiter entwickelt, besonders Ende der 1990er. Mit diesen KIs können alte Programme und physische Schachcomputer nicht mehr mithalten. Das alte Mephisto Almeria brachte es immerhin auf 2069 ELO, was einem guten Vereinsspieler entspricht. Schon 1994 konnte Fritz 3 bei einem stark besetzten Blitzturnier gut mithalten und das Turnier wurde erst im Stichkampf gegen Kasparow für den Weltklassespieler entschieden.



Springer und Läufer im Zweikampf.

Gelegenheitsspielern sollte das dennoch wumpe sein. Alle drei Versionen von Battle Chess kann man heute noch erwerben und mit DOSBox spielen. Dauerhafte Spielfreude verspricht dabei vor allem die 4000er Version. Unter Windows gibt es noch das 2015 erschienene **Battle Chess: Game of Kings**. Das ist in einer modernen 3D Engine mit entsprechender Umgebung, kann hier aber nur bedingt empfohlen werden. Die KI ist kaum besser als die alten Spiele, dafür nervt es mit Bugs, Abstürzen und einer fragwürdigen Menüführung. Die Kämpfe hingegen sind weiterhin nett anzusehen.

Date Created
3. Juni 2018
Author
sven