



Chessaria: The Tactical Adventure

Description

Schach als Fantasy-Abenteuerspiel mit Storymodus. Nicht weniger will Chessaria sein. Die Erwartungen, die es durch seine Inszenierung weckt, sind sehr hoch. Der Test zeigt, ob sie die Vorfreude auch erfüllen kann.

Wie es zum Test kam



Da das Spiel bereits im März 2018 erschien, der Test aber

erst im Januar 2020 erfolgte, möchte ich kurz erklären, wie es überhaupt dazu kam.

Immer wieder schaue ich auf Steam nach neuen Schachspielen. Chessaria sprang mir vor längerer Zeit ins Auge. Es wurde, zumindest teilweise, per Kickstarter finanziert und war meines Wissens nach auch im Early Access.

Die Grundidee: Schach mit einer Geschichte, einem Abenteuermodus. Das klang sehr gut, allerdings war ich auch skeptisch, ob die Umsetzung, vor allem im Gameplay, gelingt. Mit der Zeit kamen immer mehr Rezensionen hinzu, die überwiegend positiv waren. Über die Weihnachtsaktion 2019 landete es schließlich im Warenkorb und wurde von mir anschließend gut zwei Wochen lang intensiv getestet.

Worum es geht



Brettspiele überhaupt. Wer – wie ich – es bereits als Kind lernte, hatte mit Sicherheit auch eine Phase, in der er sich eine Geschichte zum Spiel ausdachte. Pixel Wizards, die Entwickler hinter Chessaria, taten genau das Gleiche. Sie unternahmen den Versuch, aufgrund der Schachregeln und deren Gegebenheiten eine epische Geschichte rund um Elfen, Dunkeelfen, Hochelfen und Orks zu erzählen, die sich auf einer Insel (oder besser Kontinent) abspielt.

Nach tausend Jahren Frieden kommen die Orks zurück und haben Drachen als Verstärkung dabei. Zunächst muss der Spieler die Stadt verteidigen, zieht dann aber los, um die Ursache für den Krieg zu finden und zu besiegen.

Die Kämpfe im Abenteuermodus spielen sich auf Schachbrettern ab, die vorwiegend, aber nicht immer, aus den klassischen 8x8 Feldern bestehen. Teilweise wird das Spielfeld eingengt. Auf kleinen und großen Feldern liegen immer wieder Hindernisse, die nur teilweise beseitigt werden können. Dies soll die Bewegungsfreiheit der Figuren einschränken und das Erlebnis interessanter gestalten, was



Die 5 Settings sind dabei sehr abwechslungsreich gestaltet.

Man beginnt in der Stadt Silveran, reist in den Wald von Chessaria, anschließend in die Unterwelt, den Canyon um letztlich das Herz des Bösen zu finden und zu besiegen.

Dabei ist die Handlung nicht besonders anspruchsvoll, aber zweckmäßig und ordentlich erzählt. Die Zwischensequenzen sind eine Aneinanderreihung von Bildern, was aber nicht besonders stört. Hin und wieder darf der Spieler verschiedene Wege wählen – um dann festzustellen, dass er ohnehin alle Rätsel lösen muss, er lediglich die Reihenfolge bestimmen darf.

Grafikpracht



Was die Bretter und die Figuren angeht, kommt Chessaria

nicht ganz an [Pure Chess](#) heran. Hier punktet es vor allem durch seine Umgebung. Fast alle Sets wirken dabei ein wenig dreckig, als würde es dabei wirklich um einen Krieg gehen. Insgesamt sieht Chessaria durch die vielen Details für ein Schachspiel großartig aus und macht vor allem in den ersten

Stunden gerade deswegen Spaß. Man will einfach immer tiefer in diese Welt eintauchen.

Die Figuren bewegen und schlagen in [Battle Chess](#) Manier und es macht Freude, dem Treiben zuzusehen. Wen das Gehüpfte nervt, kann es in den Optionen ausschalten. Die Animationen halten sich von der Länge her in Grenzen und da es keinen Blitzmodus gibt, sind die kleinen Pausen nur bei wenigen Rätseln von Nachteil.

Sound und Sprache



Bei der Musik setzt der Entwickler auf orchestrale Töne, die

perfekt zum Szenario passen. Hin und wieder wünscht man sich etwas Abwechslung innerhalb der klassischen Musik (an manchen Stellen könnte sie martialischer und besser auf das Geschehen abgestimmt sein), veranlasst aber nicht wirklich zur Klage. Die Sprachausgabe ist auf Englisch und ordentlich aufgenommen. Die Texte hingegen können auf Deutsch angezeigt werden. Hier zeigt sich bereits das erste große Problem von Chessaria: Die Übersetzung ist furchtbar. Spätestens wenn man sieht, dass „Credits“ mit „Kredite“ und nicht „Mitwirkende“ übersetzt wurde, wird klar, dass Onkel Google die Arbeit übernahm. Dies wird auch bei den Steam-Rezensionen beklagt, vom Entwickler aber nicht behoben.

Gameplay und seine Mängel



Chessaria versucht einen sanften Einstieg. Nach und nach

soll der Spieler die Schachfiguren kennenlernen. Dies kann in der ersten Stunde erfahrene Schachspieler langweilen. Chessaria zeigt aber immer wieder, dass diese Spieler keineswegs zur Zielgruppe gehören. Bei manchen Rätseln stellt man sich sogar die Frage, ob überhaupt Schachspieler eine Zielgruppe darstellen.

Eines der wesentlichen Merkmale von Schach ist, dass es ein [Spiel mit perfekter Information](#) ist. Das bedeutet: Es gibt keine Zufallselemente und jedem Spieler ist jederzeit alles bekannt. Chessaria weicht – bereits am Anfang – davon ab, was einen typischen Schachspieler durchaus frustrieren kann. Als

Schachspieler ist man es gewohnt, mit den vorhandenen Informationen zu arbeiten um alle Kombinationen zu berechnen. Chessaria wirkt dem entgegen, indem es bspw. nach ein paar Zügen mit einem Drachen die zweite Reihe komplett vernichtet. In anderen Rätseln bekommt man selbst oder der Gegner zwischendurch Nachschub. Vor allem Letzteres macht diese Rätsel unkalkulierbar. Im



immer wieder neu an.

Ein weiteres Ärgernis: Einige Rätsel sind sehr schlecht

designt. Bei nüchterner Betrachtung sind sie nicht zu lösen, sofern die KI immer den besten Zug macht. Das wiederum macht ebenfalls den Reiz von klassischen Schachaufgaben aus: Egal ob Mattstellungen oder taktische Aufgaben – man geht immer vom perfekten Zug des Gegners aus. Chessaria wiederum liefert Rätsel, deren Lösungsweg daraus besteht, dass die KI gravierende Fehler macht. Mag sein, dass das Anfänger nicht stört, aber selbst Gelegenheitsspieler wie ich empfinden das als nervig, weil das Lösen immer wieder vom Glück oder von Wiederholungen abhängt.

Zu allem Überflus bewertet Chessaria, wie man die Rätsel gelöst hat. Natürlich will man die Aufgaben oben beschriebenen Umstände, auf Anhieb nicht möglich.



Ebenfalls ärgerlich können die Hindernisse auf dem Brett

sein. Teilweise verstecken sich Figuren dahinter, die man erst sehen kann, wenn man die Kamera dreht. Das bedeutet: An einigen Stellen ist man gezwungen, zunächst das Spielfeld zu untersuchen. Über manche Hindernisse kann man drüber, über andere nicht. Dies muss man vorher testen, da das Spiel mit Informationen geizt.

Doch Chessaria hat auch seine Momente. Immer wieder steht man vor einem interessanten Problem. Wenn das Feld kleiner wird, die Aufgaben von normalen „Matt setzen“ oder „König schlagen“ abweichen, erwischt man sich immer wieder dabei, wie man aus gewohnten Denkmustern herausgerissen wird. Das ist ein sehr angenehmes Gefühl, welches leider durch etwas willkürliche Regelauslegung getrübt wird.

Flexible Regeln



Die gute Nachricht: Alle in Chessaria verwendeten Figuren

ziehen so, wie man es vom klassischen Schach kennt. Fast. Im Abenteuermodus gibt es, je nach Rätsel, ein paar Modifikationen. So stehen die Figuren nur selten auf der im Schach üblichen Ausgangsposition. Das Problem ist, dass die Bauern mal zwei Felder vor dürfen, mal nicht. So kann es sein, dass ein gegnerischer Bauer recht weit vorne startet, dann aber zwei Felder vor darf. Das dann auch noch die [en passant – Regel](#) nicht geht, macht es umso ärgerlicher. Als Anfänger kennt man diese Regel womöglich nicht einmal, aber als erfahrenerer Spieler hat man es so sehr verinnerlicht, dass man sie anwenden will. Dumm nur, wenn man es in die Berechnung mit einbezogen hat, es aber nicht funktioniert und man wieder bei Null anfangen kann.

Ebenfalls kurios: Im Abenteuermodus kann ein im Schach stehender König gedeckte Figuren schlagen.

Das Kernproblem daran ist die mangelnde Information. Das Spiel gibt keinerlei Auskunft, keinen Hinweis darüber und man muss die eigenwilligen Regeln erst erkunden. Ebenso muss man herausfinden, wann die KI den entscheidenden Fehler macht. Im schlimmsten Fall führt es dazu, dass man ein Rätsel mehrfach angehen muss. Nicht, weil man selbst einen Fehler machte, sondern mangels Informationen. Das man auch keinen Zug zurücknehmen kann, macht den Frust noch größer.

Mangelnde Balance



Schach gilt als ein nahezu perfekt ausbalanciertes Spiel.

Zwar hat Weiß einen kleinen Vorteil, da es den ersten Zug machen kann, dies gleicht sich aber durch den Umstand, auch den ersten Fehler machen zu können, wieder etwas aus. Die Balance ist das Kernwesen eines guten Spiels. Das gilt auch für die Steigerung des Schwierigkeitsgrades. Genau hier patzt Chessaria immer wieder.

Zunächst beginnt alles sehr einfach. Der Spieler lernt die Figuren kennen, bekommt einfache Aufgaben. Urplötzlich steht man aber vor einem komplexen Problem, das unter Zeitdruck gelöst werden muss. Kommen die bereits erwähnten Probleme, wie etwa mangelnde Informationen, hinzu, kann das sehr frustrierend sein. Andere Rätsel zielen darauf ab, dass man sie in einer bestimmten

Anzahl von Zügen löst. Mal muss eine bestimmte Position eingenommen werden, mal muss der Spieler bestimmte Felder verteidigen. Eine tolle Idee, aber je nach Rästel ein gewaltiger Sprung, wenn nicht genügend Informationen besitzt.



Dabei wäre es möglich gewesen, innerhalb der normalen

Schachregeln interessante Aufgaben zu schaffen, die man mittels einer sanften Lernkurve nach und nach dem Spieler vorsetzt. Stattdessen entsteht bei Chessaria immer wieder der Eindruck, dass man mit den Rästeln versucht, die Handlung zu rechtfertigen, statt mit einer Kette von Rästeln eine gute Handlung zu erzählen.

Pixel Wizards scheint nicht verstanden zu haben, dass die Spielmechanik und das spielerische Erlebnis im Mittelpunkt stehen müssen. Die Ausgangsidee, über Schach eine Geschichte zu erzählen und Abenteuer zu erleben, ist großartig. Die spielerische Umsetzung weist aber sehr große Mängel auf.

Künstliche Intelligenz

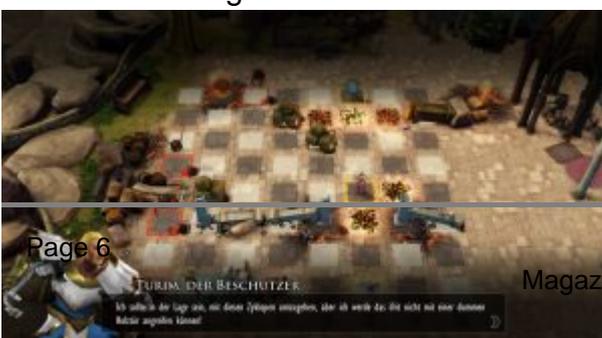


Abseits des Abenteuermodus kann man in Chessaria auch

„richtiges“ Schach spielen. Die verschiedenen Bretter müssen im Abenteuermodus freigeschaltet werden. Anschließend wählt man Spielmodus, Figuren und KI-Stärke aus und schon kann es losgehen. Die Auswahl der Farbe sucht man vergeblich. Gegen die KI spielt man immer mit Weiß.

Die KI lässt sich in sieben Stufen einstellen. Die Stufen werden wie folgt bezeichnet:

1. sehr einfach
2. leicht
3. mittel
4. hart
5. sehr hart
6. wahnsinnig



sechs Stufen viel zu einfach. Selbst auf der höchsten Stufe konnte ich die KI auf Anhieb besiegen, was aufgrund eines kleinen Tricks, auf den ich gleich eingehen werde, gelang.

Ein paar Beispiele, was die KI leistet. Auf Stufe 3 kann es passieren, dass die KI ab dem dritten Zug ahnungslos mit dem König zur Brettmitte wandert. Ein Fehler, den vielleicht noch blutige Anfänger bei den ersten Partien machen. Mit einer mittleren Spielstufe hat das nichts zu tun.

Auf Stufe 4 (hart) verliert sie im 12. Zug völlig unnötig ihre Dame. Das Spiel war nach 21 Zügen vorbei.

Auf Stufe 5 (sehr hart) beginnt die KI mit einigen Stümperzügen, bis sie im 10. Zug einen groben Patzer macht und den Sieg für Weiß ermöglicht. Wenn man für einen Sieg mehr als 40 Züge braucht,



Matt früh erkennt und sich entsprechend gut verteidigt.

Die sechste Stufe ist kaum besser, es dauert nur etwas

länger, bis die KI einen Fehler macht. Ein Kernproblem der KI scheint zu sein, dass sie über keine Eröffnungsbibliothek verfügt oder diese erst in der höchsten Stufe einsetzt. Und darin liegt der Erfolg des menschlichen Spielers. Man muss lediglich in der Eröffnung solide spielen und auf Fehler warten. Die kleinen und großen Fehler nutzt man aus und ab einem gewissen Punkt geht es nur noch um Abtausch und Matt setzen. Das ist schon das ganze Geheimnis. Wer dies nicht ausnutzt, hat allerdings auf der höchsten Stufe, vor allem im Endspiel, keine Chance. Hier spielt die KI nahezu perfekt.

Zielgruppe



Die Zielgruppe von Chessaria sind ganz klar Anfänger. Das

merkt man schon daran, dass beim „schnellen Spiel“ im klassischen Schach vor jeder Partie darauf hingewiesen wird, dass es das Ziel sei, den gegnerischen König Matt zu setzen.

Erfahrenere Spieler werden mit dem Spiel nur wenig Freude haben. In den ersten Stunden begeistert vor allem die Präsentation und der Umstand, dass es ein Schachspiel mit Storymodus gibt. Ab dann lässt der Spaß aber nach. Der Multiplayer-Modus funktioniert nur mit Freunden. Eine Zeit lässt sich nicht einstellen, wobei eine Blitzpartie sowohl unter Freunden als auch gegen die KI sinnlos wäre.

Neben dem klassischen Schach gibt es noch neun weitere Modi. Die sind aber untereinander ähnlich / gleich und fußen leider nicht auf bewährte Schachvarianten wie Three-check, King of the Hill oder Crazyhouse. Chess960 sucht man ebenfalls vergeblich. Chessaria kann somit mit einem klassischen Schachprogramm, wie etwa [Fritz](#), keinesfalls mithalten. Spielanalysen, Export als PGN oder zumindest die Stellung als FEN sucht man vergeblich. Man spielt den Abenteuermodus durch, macht ein paar Schnellpartien und anschließend landet es auf der großen Halde der nicht mehr gespielten Steam-Titel. Wer richtig Schach spielen will, greift zu einem professionellen Programm oder landet auf einem der zahlreichen Schachportale, die teilweise sogar komplett kostenlos sind.

Chessaria ist allerdings ganz gut geeignet, um Menschen für das Spiel zu interessieren, die sich bisher vom Strategiespiel abschrecken ließen. Das gilt nicht nur für Kinder, sondern auch Erwachsene mittleren Alters.

Fazit



Die Stärke von Chessaria liegt vor allem in der Präsentation.

Es als reinen Grafikblender zu bezeichnen, würde dem nicht gerecht werden, allerdings lässt das Spiel so viel Potential liegen, dass man heulen möchte. So ziemlich jeden Aspekt des mit der Unity Engine entwickelten Spiels hätte man deutlich besser und spannender machen können. Stattdessen punktet das Spiel mit Atmosphäre und einer schönen Schicht an der Oberfläche, die allerdings mit jeder Spielstunde weiter bröckelt. Selbst der Abenteuermodus – das Kernstück des Spiels – ödet zum Ende hin an und man fragt sich irgendwann, warum man sich das überhaupt antut.

Man wird nie den Eindruck los, dass die Stärke des Entwicklers die Grafik ist. Statt einen größeren Wert auf den Inhalt zu legen wurden viele, teils fehlerhaft funktionierende Herausforderungen eingebaut, gefolgt von hübschen Sammelkarten. Produktpflege hingegen sieht anders aus, was man an vielen kleinen Stellen bemerken kann. So wird bspw. das Spiel immer wieder als Beta angegeben, obwohl es sich in Version 1.1 befindet. Ebenfalls sind die Versprechungen auf der Steam-Seite zweifelhaft. Die Solokampagne wird mit „+20h“ angegeben. Selbst die Hälfte wäre übertrieben



»Fordere eine neue Generation von A.I. (2800+ ELO)

heraus, die Infiltrations- und Mordquests ermöglicht.“ – da fällt einem nicht mehr viel ein.

Dennoch hat Chessaria ganz klare Stärken und zeichnet sich vor allem dadurch aus, dass es nahezu einzigartig ist und einen Weg einschlägt, den bisher kaum ein Entwickler gewagt hat. Dass die Schwächen durch Patches beseitigt werden, kann man nicht mehr hoffen, aber vielleicht erfreut uns der Entwickler eines Tages mit einem zweiten Teil, bei dem die aufgezeigten Schwächen beseitigt wurden. Dann wird es mit Sicherheit ein großartiges Spiel für ein deutlich breiteres Publikum.

Informationen

Spielname: Chessaria: The Tactical Adventure

Hersteller: Pixel Wizards

Plattform: Windows 7 und höher / OS X Mountain Lion und höher

Getestete Version: Steam – Setzt 64-Bit-Prozessor und -Betriebssystem voraus

Positiv

Negativ

+ Für ein Schachspiel tolle, liebevolle Grafik

– Nur 7 Schwierigkeitsgrade. KI ist, bis auf die höchste Stufe, viel zu schwach

+ Harmonische, gut passende Musik

– Gegen die KI kann man nur mit Weiß spielen

+ Abwechslungsreiche Settings / Welten

– Keine Zeitmodi im freien Spiel

+ Teilweise tolle, sehr interessante Rätsel

– Schlechte Übersetzung

+ Viele verschiedene Schachmodi

– Von denen sich einige gleichen

+ Gut für Anfänger geeignet

– Multiplayer nur gegen Freunde

– Schlechte Balance im Abenteuermodus

– Teils frustrierende, teils langweilige Rätsel

– Fragwürdige Lernkurve



Date Created

19. Januar 2020

Author

sven