

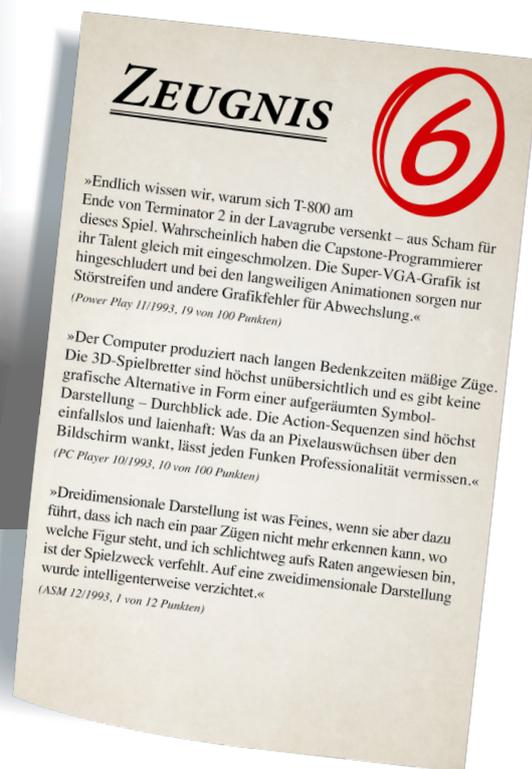
Legendär schlecht: Terminator 2: Chess Wars

VÖLLIGER SCHACHSINN



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Es gibt sogar ein Terminator-Spiel, an das er gute Erinnerungen hat: Future Shock von Bethesda war 1995 einer der ersten Ego-Shooter mit Mauslook-Steuerung.



Skynet baut Schachcomputer statt Kampfmaschinen, um die Menschheit matt zu setzen. Schlechte Spiele zu »Terminator« gab es viele, dieser bizarre Battle-Chess-Klon setzte aber allen die Krone auf.

Von Heinrich Lenhardt

Ein beliebter Kniff aus Action- und Horrorfilmen hält auch bei »Terminator 2« die Zuschauer in Atem: Das Böse ist kurz vor Schluss scheinbar besiegt, doch kaum hat man aufgeatmet, gelingt ihm die Wiederauferstehung. Wenn der T-1000 in tausend kleine Stücke zerspringt, ist das auch so ein Fall von »zu früh gefreut«: Das selbstreparieren-

de Flüssigmetall-Modell ist wenige Minuten später wieder hinter Arnold und Familie Connor her – Schrecken ohne Ende.

Ganz ähnlich ging es Computerspielern, die sich 1993 eigentlich vor weiteren Spielen zum Film sicher wähnten. Da waren der Kinostart von »Terminator 2: Judgment Day« bereits zwei Jahre her und Oceans offizielles Spiel zum Film weitgehend verdrängt, eine schlampige Ansammlung von spaßreduzierenden Action- und Puzzle-Levels. Aber so ist das halt mit dem Bösen: Wenn man meint, es überstanden zu haben, schlägt es unerwartet wieder zu. Manchmal sogar mit einem Schachbrett als Geheimwaffe.

Als Schach brutal wurde

Dank eines grafischen Gimmicks wird das altehrwürdige Schach 1988 zum heiß ange-

sagten Computerspielgenre. Wenn bei Interplays Battle Chess zwei Figuren auf demselben Feld landen, beginnt eine aufwändige Kampfanimation. Die ist rein kosmetischer Natur, denn die Schachregeln schreiben vor, wer hier wen schlägt. Aber erst auf dem Amiga und 1991 auch auf PC staunt man nicht schlecht über die Grafikpracht. Nur in Deutschland wird die zarte Jugend vor Rochaden und »Kopf ab«-Comicgrafik geschützt, da landet der Überraschungshit Battle Chess zunächst auf dem Index.

Neben offiziellen Nachfolgern gibt es Battle-Chess-Klone, die das »Schach plus Kampfanimationen«-Konzept mit prominenten Lizenzen kombinieren. Das Genre erreichte 1993 seinen Gipfel, in diesem Jahr können wir mit Star-Wars- oder Star-Trek-Figuren die Sizilianische Verteidigung üben.



Das Schachbrett wird zum »apokalyptischen Kriegsgebiet«. Dank laienhafter Grafik und KI fühlt sich Chess Wars wie das Ende der Welt an.



Dame Sarah Connor kommentiert das Spielgeschehen mit einem Satz, der auch als ehrlicher Werbeslogan für Chess Wars taugen würde.

Genre: Schach

Publisher: Capstone

Entwickler: IntraCorp

Veröffentlichung: 1993

Legendär, weil: ... Terminator 2 einer der größten Kassenschlager der frühen Neunziger und Hauptdarsteller Schwarzenegger auf dem Zenit seines Ruhms war. Die Erfolgsformel »Arnie, Action, Spezialeffekte« wirkte wie eine ideale Computerspiel-Vorlage.

Schlecht, weil: ... ein dilettantischer Battle-Chess-Klon die so ziemlich ungeeignetste Spielidee ist, um dem Film gerecht zu werden. Unübersichtliche Spielfiguren, denkfaule KI und lachhafte Kampfanimationen wecken den Wunsch nach Festplatten-Terminierung.

Fazit: e2-e4 – nix wie weg hier. Liebslos zusammengepfushtes Computerschach, dessen grafische Bemühungen wie eine gehässige Parodie auf die Filmvorlage wirken. Der Tiefpunkt der Lizenzschachwelle treibt selbst unaufhaltsame Terminatoren an den Rand der Selbsterstörung.

Die Flut an Schachprogrammen führt gar zur Parodie Chess Maniac 5 Billion and 1 – und dann ist da noch ein unfreiwillig komischer Vertreter, der die Battle-Chess-Welle mit einer denkbar ungeeigneten Lizenz reitet.

Mit Skynet aufs Schachbrett

Wer erinnert sich an die Filmszene, in der John Connor dem Terminator-Arnold neben Highfives und Hasta la Vistas auch Schach beibringt? Niemand? Hm, womöglich ging dieser große Moment bei einer Drehbuchrevision verloren. Oder vielleicht hat der Terminator-2-Film auch rein gar nichts mit Schachspiel zu tun, aber das ist halt die einfachste und billigste Methode, schnell noch eine angestaubte Lizenz auszuschlachten. Terminator 2: Chess Wars wird geboren. Diese Veröffentlichung der Filmliebhaber von Capstone (The Dark Half) wird mit spielerischen Mängeln und stümperhafter Grafik zum Sargnagel für ein überstrapaziertes Modegenre: Wirklich erstaunlich, was man bei

der Adaption eines rund tausend Jahre alten Brettspiels so alles vermurksen kann.

Die Filmvorlage war 1991 der bis dato teuerste Kinofilm, Chess Wars wirkt dagegen wie der billigste Kampfschach-Klon. Fünf Hintergrundbilder stehen zur Wahl, auf dem Brett stehen sich Weiß (T-800, Sarah & Co.) und Schwarz (T-1000 und diverse Skynet-Einheiten) gegenüber. Hier ist schon etwas Fantasie gefragt, da die laut Menü »weißen« Figuren dunkel gekleidet und die »schwarzen« Roboter ausgesprochen hell sind. Einige Charaktere sind der Filmvorlage entnommen, der Läufer soll zum Beispiel John Connor auf seinem Mofa sein.

Die Übersicht wird geopfert

Die kruden Figuren sind nicht schön, aber groß – Übersichtlichkeit spielte für die Grafiker eine eher untergeordnete Rolle. Häufig entstehen Konstellationen, bei denen Figuren teilweise verdeckt sind. Für die Extrapolation Umständlichkeit sorgt die Bedienung, denn wir können nicht eine Figur direkt anklicken, sondern müssen das Feld anvisieren, auf dem sie steht. Was gar nicht so leicht ist, wenn besagtes Feld weitgehend vom breitschultrigen »König« Arnold verdeckt wird, der eine Reihe dahinter parkt. Eine alternative 2D-Ansicht ist eigentlich ein Standard-Feature, fehlt aber ausgerechnet beim zugeparkten Chess-Wars-Brett. Werden wir für solche Komfortmängel mit ausufernder Präsentationspracht entschädigt?

Pixelmüll und Krampfsequenzen

Die Computergrafik-Spezialeffekte des Terminator-2-Films sind für ihre Zeit sensationell, die Computerspielgrafik der Chess-Wars-Animationen scheußlich. Schlägt eine Figur die andere, wird auf einen separaten Kampfbildschirm umgeschaltet. Was da genau passiert, lässt sich auch bei konzentrierter Betrachtung schwer sagen, so düster und grobkörnig sind diese Sequenzen. Die Hintergrundbilder erinnern nicht etwa an Filmschauplätze, sondern wirken wie Restware vom Postapokalypse-Grabbeltisch. Vorbild Battle Chess garniert seinen Animationschnickschnack mit kleinen Gags, Chess Wars wirkt ebenso witz- wie ideenlos. Und während das Schachbrett in Super-VGA-

Auflösung gezeigt wird, schaltet das Programm für die Kampfsequenzen auf klumpige 320x200 Pixel herunter. Was dabei herauskommt, ist auch nach den Maßstäben von 1993 kein schöner Anblick.

Gut Zug will Weile haben

In spielerischer Hinsicht gibt es durchaus Gutes zu vermelden: Das Schachbrett hat tatsächlich 8 x 8 Felder, und beim Aufstellen der Figuren unterlaufen der KI keine Fehler. Fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, die Gelegenheitsspieler durchaus fordern – insbesondere deren Geduld. Würde Skynet mit der Rechengeschwindigkeit der Chess-Wars-KI zu Werke gehen, müssten wir noch ein paar Jahrtausende auf den Roboteraufstand warten. Zwar lässt sich in einem Menü ein Zeitlimit pro Zug einstellen, doch darunter leidet die Stärke des Computergegners.

Grübeln möchte man auch bei der Frage, wen dieses Programm eigentlich ansprechen soll. Wer richtig gutes Computerschach will, greift zur Chessmaster-Serie, für Freunde drolliger Animationen gibt es Battle Chess 4000. Bleibt also nur die Zielgruppe der Terminator-Fans, die anspruchslos genug ist, um eine derart laienhafte Vermurkung der Filmcharaktere zu ertragen. Außerdem sollten sie mit Schach vertraut sein, denn Luxusoptionen wie Lektionen für Einsteiger darf man hier nicht erwarten.

Dreikampf der Katastrophenspiele

Zwei Jahre lang sah Ocean wie der sichere Schrottmeister aus, mit ihrem 1991-Spiel zu Terminator 2 hatten sie die Messlatte extrem tief gelegt. In Sachen Unspielbarkeit begegnet Chess Wars dem Rivalen auf Augentiefe, minuspunktet aber stärker in den Kategorien »Ideenmangel« und »Hässlichkeit«. Einen weiteren Schrecken müssen PC-Spieler Ende 1993 überstehen, denn dann folgt die Umsetzung des T2-Spielautomaten. Dieser Rail-Shooter wird von PC Player als »dämlich und eintönig« bezeichnet, erreicht aber nicht die extremen Wertungstiefen von Chess Wars. Terminator-Filme kommen und gehen, doch in einer Hinsicht dürfte Judgment Day schwer zu übertreffen sein: So viele schlechte Spiele zu einem Film gehen auf keine Metallskelett-Kuhhaut. ★



Wenn eine Figur die andere schlägt, wird eine Kampfanimation abgespielt. Hier geht John Connor seiner Läuferfähigkeit auf dem Mofa nach.



Hässliche Hintergrundbilder gibt es viele, doch in Sachen Geschmacksverirrung nimmt es keines mit dem roten Totenschädel auf.