Lars Bremer

Schach im schwarzen Schloss

Fritz & Fertig – Folge 2

Zwei Jahre mussten Fans der Kanalratte Fred auf die Fortsetzung des Schach-Abenteuers *Fritz & Fertig* warten. Eine lange Zeit für schachbegeisterte Kids. Ob sich das Warten auf den Nachfolger gelohnt hat?

Der Postbote wundert sich. Nur selten wird einem Päckchen wohl solche Aufmerksamkeit zuteil – eine ganze Familie hat sich mit leuchtenden Augen im Treppenhaus aufgestellt. Julia (6½) macht kein Hehl aus ihrer Ungeduld und reißt ohne weitere Umstände den Umschlag in kleine Fetzen. Zum Vorschein kommt eine CD – der von allen heiß ersehnte zweite Teil des Schach-Abenteuerspieles *Fritz & Fertig*.

Das Abenteuer beginnt ...

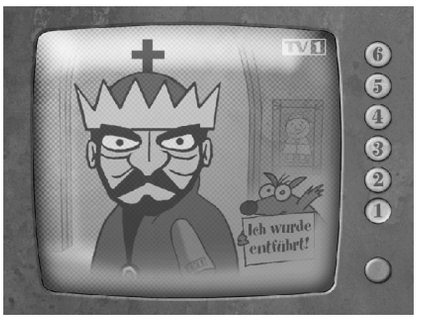
Die männliche Hauptrolle spielt wieder der Sohn des weisen Königs Weiß, Prinz Fritz; die weibliche Hauptrolle gibt seine Cousine Bianca. Beide sitzen im Thronsaal vor dem Fernseher. Natürlich gucken sie keinen Trickfilm und auch nicht Big Brother, sondern eine Preisverleihung. Es soll der stärkste Schachspieler des Landes gekürt werden, und wer anders käme da in Frage als ihr alter Freund und Lehrer, die Kanalratte Fred Fertig? Doch Fred ist verschwunden, sodass König Schwarz zum besten Schachspieler avanciert. Im Fernseh-Interview gibt der Finsterling ganz schön an und behauptet, Fred Fertig habe immer schon gegen ihn verloren.

Donnerwetter, Schach im Fernsehen!

Die Elosophila oder Gemeine Gripsfliege sieht aus wie eine Karnevalsmücke.

„Das ist gelogen“, ruft Bianca aus dem Lautsprecher, und „stimmt ja gar nicht“ Julia vor dem Monitor. Das Mysterium klärt sich, als Fred Fertig hinter König Schwarz im Fernsehen erscheint mit einem Schild „Ich wurde entführt!“. Fritz und Bianca machen sich in ihrer Kutsche auf um Fred zu retten. Julia sitzt kerzengerade und haucht: „Oh, eine Pferdekutsche. Das ist ja spannender, als ich dachte!“

Dann zückt Fritz jedoch sein Taschenschach und Wiederholung ist angesagt. Wie zieht der Läufer, wie der Springer, das ist langweilig. Als Bianca jedoch eine Stellung aufbaut und Julia anklicken soll, welche Figuren die Dame schlagen kann, kommt sie schon ein bisschen ins Grübeln. „Ich glaube, jetzt hab‘ ich alle. Da steht noch einer. Eigentlich habe ich alle.“ Hat sie aber nicht, sondern ein Feld vergessen. Macht nichts. Eine Übung zur Rochade und ein einzügiges Turmmatt beenden den mäßig spannenden Start der Rettungsaktion für eine Kanalratte. Der Sinn war wohl, Biancas Tagebuch zu zeigen. Die kleinen Schachspieler können jederzeit im Hauptmenü auf das Tagebuch-Symbol klicken und sich jede Schachregel noch mal ausführlich erklären lassen.



König Schwarz gibt im Fernsehen ganz schön an.

Kirmes im Bärental

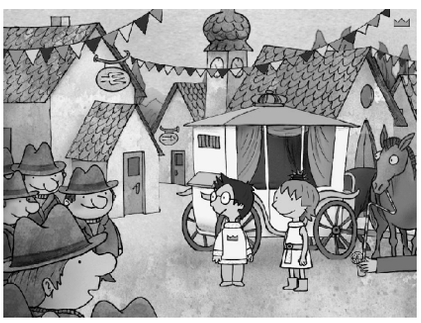
Auf dem Weg ins schwarze Schloss liegt rein zufällig das Bärental. Im ersten Teil war das noch umgekehrt. Die Bärentaler Bauern erkennt Julia sofort und ist als alte Bauernkloppe-Expertin ganz gespannt auf das neue Spiel im Bärental. Es sind sogar mehrere, und gleich das erste wird zum Frusterlebnis: Beim Tortentennis steuert man mit den Pfeiltasten den Bärentaler Dorfbäcker, der auf einem schachbrettartig gemusterten Tennis-Platz ein vertikal auf ihn zufliegendes Tortenstück mittels Leertaste zurückschlagen muss. Dieses teilt sich und beide Hälften fliegen diagonal zurück ins gegnerische Feld. Jenseits des Netzes lauern zwei Schweine, es geht darum, beide gleichzeitig mit Tortenstücken zu versorgen. Kurz: Die Kinder sollen den Schnittpunkt zweier Diagonalen finden und auch noch die zugehörige Linie erkennen.

Für Julia ist das aber zu kompliziert und zu schnell, sie trifft kein einziges Tortenstück und gibt nach zwei Versuchen auf. Allerdings steuert es sich schlecht; man muss schon sehr genau den Zeitpunkt zum Zuschlagen

Wiederholungsübungen auf dem Taschenschach – Kutsche fahren ist langweilig

abpassen, sonst rauscht das Tortenstück vorbei. Selbst hochfrequentes Einhacken auf die Leertaste hilft auf den höheren Levels nicht immer, zumal man noch ziemlich genau auf dem richtigen Feld stehen sollte. Fazit: Didaktisch clever, schwach umgesetzt. Es macht aber trotzdem süchtig, allerdings nicht Julia, sondern ihren Vater.

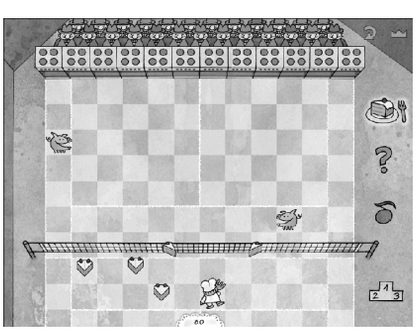
Das nächste Spiel macht Julia mehr Spaß. Es geht darum, über den



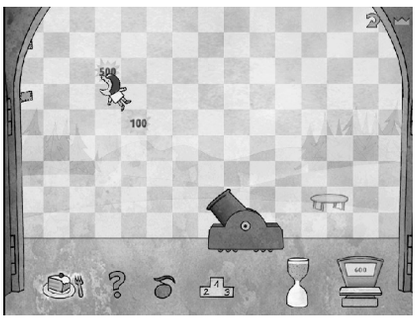
Die Bärentaler Bauern können mehr als sich kloppen.

Himmel fliegendes Gebäck einzusammeln. Julia bedient eine Kanone, die einen Bauern mit Helm, weit aufgerissenem Mund und großem Hunger in den Himmel schießt. Was kommt als Nächstes, Brezeln im Weltraum?

Die bäuerliche Kanonenkugel soll immer zwei Kuchenstücke bei einem Schuss erwischen, nur dann gibt es richtig viele Punkte. Da haut Julia drauf, auch wenn sie sich dabei fast die Hände verrenken muss. Die Schöpfer des Spiels haben nämlich darauf geachtet, Maus und Tastatur gleichzeitig zur Steuerung einzusetzen. Das ist an sich schon sehr unergonomisch, dazu kommt, dass die benötigten Pfeiltasten ziemlich weit rechts auf der Tastatur sind. Die rechte Hand liegt aber noch weiter rechts auf der Maus, also bleibt nur die linke. Das Kind sitzt merkwürdig verkrümmt vor dem Monitor und zuckt hin und her. So lernt man also Schach? Das wer-



Schweine mit Tortenstückchen füttern kann man nur im Bärental.



Torte am Himmel – die Macher des Spiels haben eine erstaunliche Affinität zu Backwerk und Süßspeisen.

den sich manch besorgte Eltern fragen.

Aber die akrobatische Einlage ist nur von kurzer Dauer, denn nun erklären die Bärentaler Bauern den Königskindern den Weg zum schwarzen Schloss. „Da müsst ihr durch de Sumpf vonne nasse Föß“, tönt es aus dem Lautsprecher, und eine Landkarte erscheint auf dem Bildschirm. Die Planquadrate haben Namen wie a1 oder d5, aber schnell stellt sich heraus, dass die Sache System hat, und Julia navigiert die Kutsche von Fritz und Bianca zielsicher nach den bäuerlichen Vorgaben durch den Sumpf.

Dann, endlich, erscheint das Schloss von König Schwarz, stilecht mit der Hausnummer „e8“ am Tor. Aber es öffnet niemand. Als Bianca jedoch auf einen roten Knopf drückt, plumpsen die Kinder durch eine Falltür in den Kohlenkeller.

„Gefangen“, ruft Testkind Julia den rußbeschmierten Trickfiguren zu, die wenigstens die Schach spielende Ratte Fred Fertig gefunden haben – Fred sitzt nämlich auch hier ein. König Schwarz hat, wie sonderbar, einen Fernseher im Kohlenkeller und nutzt die günstige Gelegenheit, sich über die Eingekerkerten per Live-Schaltung so richtig lustig zu machen.

Gefangen im schwarzen Schloss

Eine Tür führt in des finsteren Herrschers Hobbyraum. Der steht voller Automaten, und Fred ist vor Begeisterung ganz aus dem Häuschen. „He, ein Schachsetzautomat, der Traum meiner schlaflosen Nächte! Damit kann man auf unterhaltsame Weise Grips anreichern.“ Es geht darum, alle Figuren anzuklicken, die Schach geben können. Dafür hat man, wie im Schlagspiel aus dem ersten Teil, nur eine begrenzte Zeit. Hat man alle Schach-Geber in einer Stellung erwischt, erscheint die nächste Position auf dem Brett. Für Julia ist das kein großes Problem, auch wenn sie nicht gerade mit Michael-Schumacher-Geschwindigkeit auf dem Brett umherklickt, sondern immer ein wenig überlegen muss.

Nach ein paar erfolgreichen Versuchen surrt plötzlich etwas über den Bildschirm, das aussieht wie eine bunt eingefärbte Mücke mit Propeller auf dem Rücken. Mit genau dem Sirren, das uns im Sommer dazu veranlasst, das Schlafzimmer mit zerquetschten Mücken zu tapezieren, umkreist sie Fritz‘ Kopf. Es handelt sich um ein Exemplar der Spezies Elosophila, Gemeine Gripsfliege genannt. Je mehr davon einen Kopf umschwirren, desto mehr (schachlichen) Grips hat diese

Im Sumpf vonne nasse Fööß sollte man schon die Planquadrate kennen.

Person „in der Birne“, belehrt das Programm den Spieler. Ah, damit wird auch endlich klar, warum man sich in Partien gegen starke Spieler immer so gepiesackt fühlt.

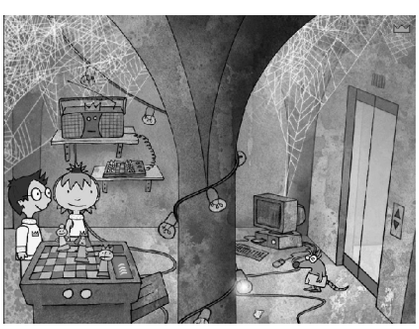
Julia möchte, bevor sie sich die anderen Automaten ansieht, lieber gleich weitergehen, und gelangt zu einem Fahrstuhl. Der bringt sie jedoch nicht ins nächsthöhere Kellergeschoss (insgesamt drei gibt es davon), sondern misst ihre Elozität. Nach erst einer gelösten Aufgabe wundert es kaum, dass die Elozität nicht für das nächste Stockwerk ausreicht. Sie muss erst noch an den anderen sechs

Die Falle auf e8 schnappt zu!

Dreckig, aber froh: Fred Fertig!

Maschinen trainieren. Zum Beispiel am Schach-Automaten, an dem man übt, wie man einem Schachgebot entkommen kann. Zuerst erklärt Fred wie üblich ausführlich, worum es geht, dabei unterstützt vom Automaten mit bunten Feldern, blinkenden Figuren oder was sonst an grafischer Verdeutlichung möglich ist. Dann muss Julia Aufgaben lösen und in einer Stellung herausfinden, ob das dargestellte Schachgebot durch Schlagen, Wegziehen oder Dazwischenziehen zu parieren ist. Nach kurzer Zeit und für konservative Lehrbegriffe zu schnell umschwirrt die nächste Elo-Mücke schlaue Worte sirrend den Kopf.

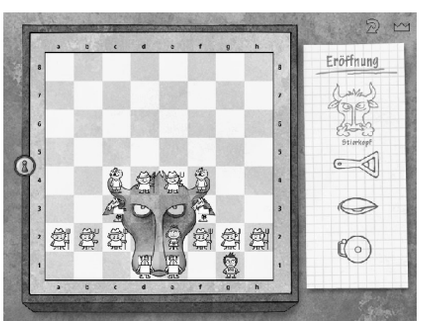
„Eine Tiefkühltruhe“, sagt Bianca, und Fred erklärt, dass es um Angreifen und Decken geht. Die Kinder müssen herausfinden, welche Figur nicht ausreichend gedeckt ist. Fred er-



Der erste Automatenkeller ist für alte Muckibuden-Söldner noch kein Problem.

klärt das mit Eistüten, auf die er je nach Wert der bereits geschlagenen Figuren mehr und mehr Eiskugeln türmt. Wer das größere Eis hat, der gewinnt. Julia ist entzückt von der Idee und spielt noch weiter, als die nächste Elosophila längst umherschwirrt. Manchmal sieht es so aus, als ob sie aus Versehen die zu schwach gedeckte Figur findet, aber vermutlich geht es auch darum, einfach einen Blick für Schwachpunkte im gegnerischen Lager zu entwickeln. Als Julia einmal nicht mitbekommt, dass Lila statt Weiß am Zug ist, zeigt sie aber schon Schachverständnis: In Windeseile putzt sie mit einem Turm die gegnerische Dame weg und spricht dabei „hab ich dich“. Der kaltherzige Automat piepst missbilligend, da erkennt sie lachend ihren Irrtum und klickt auf die richtige Figur.

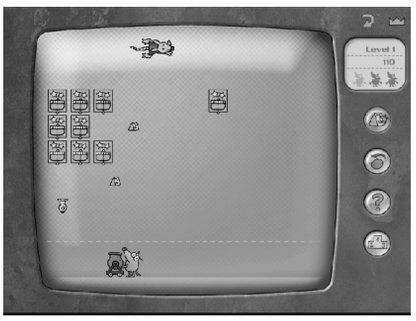
Die Abzugs- und Doppelschach-Maschine soll den taktischen Blick der kleinen Schachjünger schärfen. Es geht darum, in einem Zug mit einem Doppelschach matt zu setzen oder in zwei Zügen per Abzug eine wertvolle gegnerische Figur zu gewinnen. Für die muckibuden-gestählte Julia eine leichte Übung, die Ästhetik der Züge sieht sie aber noch nicht.



In der Eröffnung Ohren anlegen und Hörner nach vorn!

Eltern von der Sado-Maso-Fraktion, die schon beim Anblick des Kohlenkellers ein wohliger Schauer überlief, werden am Fesselautomaten ganz in Verzückung geraten. Fessle eine Figur in einem Zug, heißt die Aufgabe. Und die Lösung belohnt das Programm mit einer Kette, die sich rasselnd um die gefesselte Figur schlingt. Das findet Julia lustig, und schon erklärt sie den Fesselautomaten zu ihrem neuen Favoriten. Dort übt sie, und übt immer noch. Und auch wenn schon klar wurde, dass sie vermutlich nie Linares gewinnt, wird sie sich auf dem Schachbrett immer Respekt verschaffen können.

Der Eröffnungsautomat soll den besten Spielanfang zeigen; nach vollbrachter Erklärung behauptet Fred Fertig „Bauern müssen immer so weit wie möglich vorrücken“ oder „die Dame sollte nicht zu früh entwickelt werden“, und die Kinder entscheiden per Mausklick über den Wahrheitsgehalt. Nach fünf korrekten Antworten kommt die nächste Grips-Mücke angeschwirrt. Der letzte Automat in diesem Stockwerk ist ein Computer, an dem eine Ratte mit einer Kanone Kä-



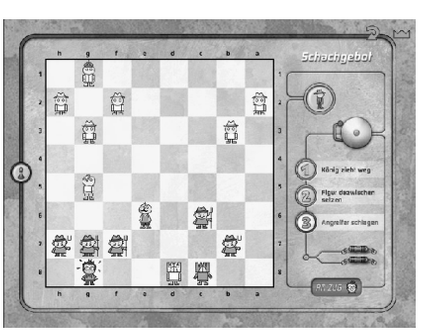
Was hat Space Invaders eigentlich mit Schach zu tun?

sestückchen in den Himmel schießt, um damit näher kommende Rattenfallen zu zerstören. Rattenfallen, die sich wehren, indem sie explodierende Fische wie Bomben nach unten werfen. Kommt einem irgendwie bekannt vor, nicht?

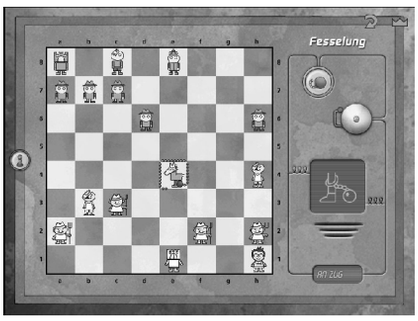
Klar, es handelt sich um die zweitausendste Variante von Space Invaders, das in den letzten ungefähr zwanzig Jahren so viel Rechenzeit geschluckt hat, dass man damit das Wetter auf mehrere Jahre im Voraus berechnen könnte. Ein netter Einfall, den Kindern die Computerspiele ihrer Eltern nahe zu bringen. Nur was das Ganze mit Schach zu tun hat, erschließt sich nicht so recht. Spielen müssen die Kleinen aber, sonst gibt es keine Elo, und der Fahrstuhl fährt nicht.

Hallo Kinder und Kanalratten

Der „elosophische“ Fahrstuhl, der nur ausreichend schlaue Passagiere befördert, hat die Gripswaage aus dem ersten Teil ersetzt. Leider nicht vollständig, denn er misst die Geistesleistungen in diskreten Schritten; die Kinder sehen also keinen Fortschritt, nachdem sie einen Automaten gemeistert haben. Die Gripswaage zeigte jeden noch so kleinen Wissenszuwachs genau an und wurde daher nach jeder gelösten Aufgabe in Anspruch



Huch, ein Schach! Wie jetzt entkommen?



Schach kann ganz schön fesselnd sein

genommen; der Fahrstuhl kann da nicht mithalten. Aber egal, auf in das nächste Kellergeschoss, wo weitere (noch nicht sooo schwierige) Aufgaben warten. Erstmal meldet sich König Schwarz über die Fernseh-Liveschaltung. „Wehe, ihr geht an meine Automaten, ihr Rotzlöffel!“ „Schmeiß uns doch raus“, gibt Bianca zurück und fährt fort: „Wenn es verboten ist, tue ich es erst recht.“ Au weia!

Am Dödelmat sehen die Kinder König Dumm und König Schlau beim Schachspiel zu. Die beiden fabrizieren ein Idiotenmatt (1.g4 e5 2.f3 Dh4#) und eine Art Schäferzug; den Mattzug zu finden oder einen Zug, der das Matt verhindert und gleichzeitig für Entwicklung sorgt, stellt Fred als Aufgabe und kommentiert „Genau, machs wie König Schlau“. Insgesamt ein leicht verdienter Elo-Brummer. Härter gehts da schon im Endspieltrainer zu, Stellungen mit König und

Aufwärts geht es nur mit genug Elos

Bauer gegen König sollen die Kleinen gewinnen, Schlüsselfelder sehen (die können sie sich aber auch anzeigen lassen), das ist alles keine Kleinigkeit. Auch der Sprintomat trainiert Endspiele, die Quadratregel nämlich. Unter Zeitdruck müssen die Kinder zu immer neu erscheinenden Stellungen einen Kommentar abgeben: Kann der König den Bauern noch erreichen, ja oder nein? Dabei gilt es auf Doppelschritt und Zugrecht zu achten, eine hart verdiente Elosophila diesmal!

Und noch eine schwere Übung lauert: die Enigma, das große Rätsel, mit der man kryptische Zeichen und geheime Codes knacken kann. Es geht, wer hätte das gedacht, um die Notation einer Partie. Fritz und Bianca haben im Bärental schon ein wenig über die Koordinaten des Schachfeldes gehört, aber hier müssen sie eine ganze Partie von Fred Fertig mitschreiben, bevor die nächste Grips-Mücke herangeschwirrt kommt.

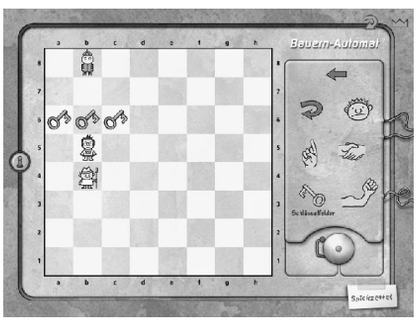
Ein kleines „Wer wird Millionär“-Spiel steht auch in König Schwarz‘ Keller, nur dass der Kasper, der es moderiert, nicht Günther heißt, sondern wirklich Kasper. Nach bewährtem Spielprinzip müssen die Kinder

Und heute übertragen wir wieder die beliebte Sendung „Wer wird Elo-Millionär?“ mit Günther Kasper. Sapperlot!

wie die Fernseh-Schlauberger auf des Kaspers Fragen jeweils eine von vier Antworten herauspicken. Fünf richtige Antworten erwartet Kasper, dann summt und schwirrt wieder etwas herum. Die Gabelmaschine belehrt über die richtige Verwendung von (Springer-) Gabeln und (Läufer-) Spießen, die Lochademachine zeigt, wie man durch richtigen Abtausch Löcher in die gegnerische Königsstellung schießt und wie man sie zum Matt setzen ausnutzt. Damit ist dieses Stockwerk auch geschafft und der elosophische Fahrstuhl bringt die Kinder eine Etage höher, wo …

Der dritte Keller

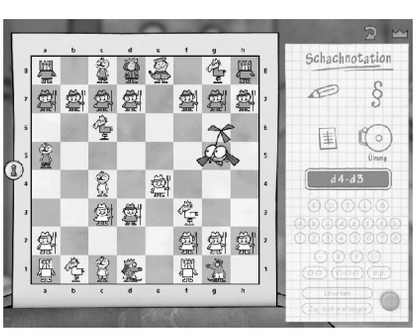
… die wirklich harten Nüsse bereithält. Die doppelt chipgetunte Festplatte etwa, ein Stellungs-Senso, mit dem medienbereite Kinder für „Wetten, dass ...“ trainieren können: In einer Stellung verschwindet der König. Der Proband muss auf das Feld klicken, auf dem der König stand, worauf er Punkte bekommt und der König wieder auftaucht. Aber nur, um sich sogleich wieder davonzumachen und seinen Kollegen von der Herrscherzunft mitzunehmen. Schwupps, auf die beiden verwaisten Felder geklickt, schon sind die Herrschaften wieder da. Und verschwinden erneut



Wo ist hier der Schlüsselmeister?

und nehmen eine weitere Figur mit. Und so weiter, bis alle Steine verschwunden und die Felder, auf denen sie standen, korrekt angeklickt wurden. Dann räumt der Sensomat das Brett ab und es gilt, die Stellung korrekt aufzubauen, die richtigen Figuren auf die richtigen Felder zu stellen. Das Spiel beginnt von vorn, mit einer anderen Stellung, bis man drei Fehler gemacht hat. Das Grips-Bienchen kommt aber schon viel eher angeschwirrt.

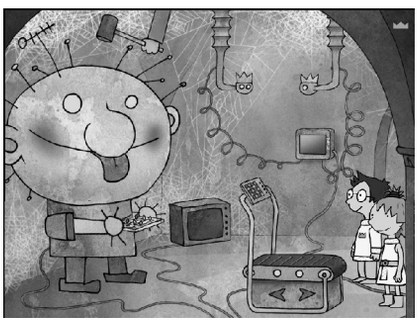
Der Ablenkomat bietet wieder leichtere Kost, Torte nämlich. Eine wertvolle gegnerische Figur, die Dame meist, steht fast en prise, nur durch den König gedeckt. Sie hält eine Torte in den Händen, welche Fritz und Bianca ergaunern sollen. Dazu müssen sie dem König ein Ablenkungsschach geben. Auf dem Kel-



Bletchley Park im schwarzen Schloss: Das Geheimnis der Schachnotation.

lerboden liegt noch eine Eröffnungs-Diskette, die Fred Fertig gar nicht begeistert, er warnt davor, Anfangszüge auswendig zu lernen. Na, wenn das sein Arbeitgeber ChessBase hört! Er lässt sich aber herab, ein paar Eröffnungen zu demonstrieren: Spanisch, Sizilianisch, Russisch, Französisch,

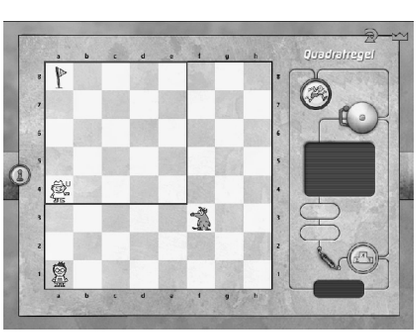
Italienisch und Damengambit. Jede dieser Eröffnungen zeigt Fred nur ein paar Züge tief, die Kinder können aber gegen den Computer weiterspielen, wenn sie wollen. Eine weitere Eröffnungsmaschine bringt die Königskinder tiefer in die Materie: Königsgambit ist angesagt, mit mehreren Varianten sogar, die leider einfach nur durchnummeriert sind, statt die hübschen Namen dafür zu verwenden, welche die Schachwelt den Zugfolgen gegeben hat.



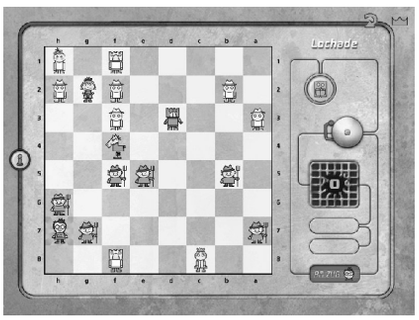
Im zweiten Keller steht der Dödelmat.

Das war jetzt aber genug und übergenug Eröffnungskram, ein paar hübsche Mattbilder kämen gerade recht. Fred erspäht in einer Ecke den original Mattomat 500 GTI von Damiano. Beim Leitmotiv dieser Übung handelt es sich um den auf g6 stehenden Damiano-Bauern vor einer aufgerissenen Rochadestellung mit lila Bauern auf g7 und f6, dem Turm auf f8 und dem König dicht neben der tödlich offenen h-Linie auf g8. Die Kinder sollen mit der Dame auf h7 matt setzen.

Eine leichte Übung, die aber durch Zwischenzüge verkompliziert wird. Zum Schluss müssen sie ein Turmopfer auf h8 finden, um mit der Dame Schach gebend auf die h-Linie zu gelangen. Wer ein solches Matt in drei Zügen findet, hat sich den Grips-Summer redlich verdient. Der Mattomat macht noch weiter und wirft zur Übung verschiedene Mattaufgaben aus, die beileibe nicht alle trivial zu lösen sind.



Endspieltraining am Sprintomaten



Ein Loch in der Rochade-Mauer zu provozieren klappt mit der Lochade.

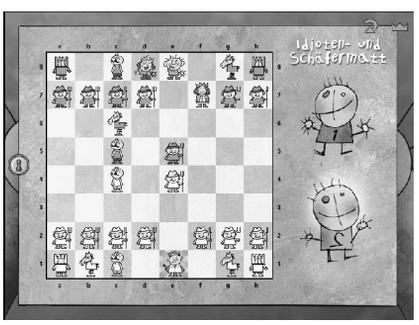
Aber so kurz vor der Freiheit sollen die Kinder natürlich spielen, um sich für das entscheidende Duell mit König Schwarz zu rüsten. Es gibt daher den Stellungs-Backautomaten im Mikrowellen-Design, der Figuren einer einstellbaren Summe von Bauerneinheiten auf dem Brett verteilt, auf Wunsch auch mit einem Vorteil von bis zu drei Einheiten für die Kinder. Per Klick auf Weiß oder Lila „bäckt“ der Automat die Stellung auf ein Pizza-Schachbrett, bereit zum Spiel gegen Kinder, die es bis hierher geschafft haben. Nichts anderes also als eine kleine Erweiterung des Spielautomaten aus dem ersten Teil.

Das Highlight dieses Kellers ist Gespensterschach. Ein rührendes Gespenst flüstert mit dünner Stimme, es sei von König Schwarz beauftragt, allen Angst einzujagen, uh hu hu! Seine Aufgabe sieht allerdings schwierig aus, denn die Kinder müssen blind spielen! Entweder mit unsichtbaren Figuren oder mit welchen, die alle gleich aussehen, wie Gespenster nämlich. Wer hier mehr als ein paar Züge schafft, der hat sich die Freiheit redlich verdient, denn dies ist die letzte Aufgabe, nach deren Lösung der elosophische Fahrstuhl bis ins Erdgeschoss fährt!

Das Codeschloss

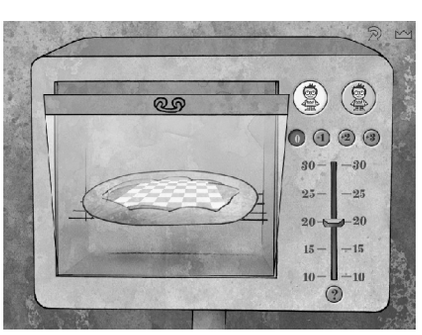
Doch wer gedacht hatte, jetzt einfach so ins Freie zu spazieren, der hat den bösen König Schwarz unterschätzt. Er hat sein Tor mit einem siebenriegeligen Codeschloss gesichert und höhnt durch ein Guckfensterchen: „Das bekommt ihr nie auf, ihr Rotznasen!“ Mal sehen. In den Automaten-Kellern lagen überall obskure Papierschnipsel herum. Wer so clever war, darauf zu klicken, kann jetzt die Notation eines Partiefragments in Biancas Tagebuch nachschlagen. Nur der letzte Schnipsel, der fehlt. König Schwarz stopft sich den Geheimcode gerade in den Mund wie James Bond eine Martini-Olive.

Das Schloss entpuppt sich überraschenderweise als schachgesteuert. Eine wilde Stellung auf dem Brett, Schwarz droht einzügig matt zu setzen, aber Weiß ist dran. Im Tagebuch lesen die Kinder den ersten Zug, oder sie erkennen die siebenzügige Matt-Kombination schon selbst ... Ein Turmopfer! Der erste Riegel fällt. Weiß opfert fast alle seine Figuren, er muss ja mit jedem Zug ein Schach geben, und Riegel um Riegel öffnet sich. Nur der letzte Riegel nicht. Den letzten Zug, den Mattzug zu finden, das bleibt den Kindern überlassen. Aber wer sich durch die Katakomben des schwarzen Schlosses bis hierher durchgekämpft hat, lässt sich von keinem einzügigen Matt mehr schrecken.



Auch unter Königen kommt schon mal ein Schäfermatt vor

Zack, das Tor öffnet sich und ein fassungsloser König Schwarz schimpft auf die Kinder ein und fordert sie zum Duell. Fernsehkameras schieben sich ins Bild, und ein Reporter kündigt die bevorstehende exklusive Live-Übertragung des Wettkampfes an. Man kann zur Not an Schach spielende Ratten glauben, an Könige in schwarzen Schlössern, die Schachautomaten sammeln oder an Tennis mit Tortenstückchen, aber hier verlieren die Macher des Spiels endgültig den Bezug zur Realität – eine Schachpartie live im Fernsehen zu

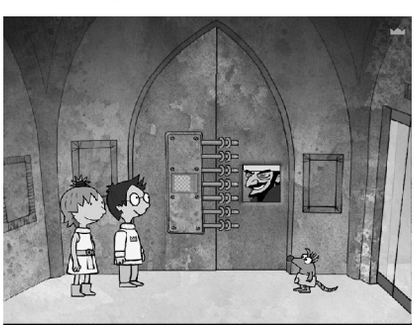


Stellungs-Pizza aus der Mikrowelle

Ganz blind oder mit Gespenstersymbolen, uh hu huuuu

übertragen ist leider wirklich nur im Märchenland möglich.

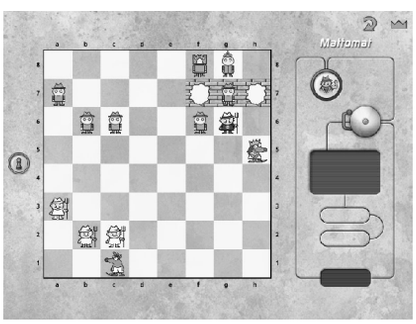
Nach dem unvermeidlichen Sieg über König Schwarz ist das Spiel zu Ende, wie aber schon aus dem ersten Teil bekannt können die Kinder an allen Automaten üben, die Bärentaler Spiele zocken oder jederzeit Fred Fertig, den Computer oder einen König (Schwarz, Schlau, Dumm) herausfordern. Falls Fritz und Bianca die entscheidende Schlacht verlieren, bekommen sie keine neue Fernseh-Partie, weil König Schwarz ... Aber alles muss man ja doch nicht verraten.


König Schwarz' letzte Bastion: das Codeschloss.

Technik und mehr

Fritz & Fertig 2 (ISBN: 3-89835-390-7) stellt nur bescheidene Anforderungen an die Hardware (ein oller Pentium 2 mit 233 MHz reicht schon aus) und dürfte daher auf jedem Kinderzimmer-PC laufen. Leider kann es auch mit einem besseren Rechner nichts anfangen, selbst auf den allerneuesten Boliden bringt das Spiel nur eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten und lässt den Rest des Schirms schwarz. Bei wirklich modernen Monitoren mit hoher Auflösung spielt man mit Mini-Figuren auf einer Briefmarke, bei einer normalen Auflösung von 1280x1024 hat man das Gefühl, durch ein Schlüsselloch zu gucken. Hier hilft nur, vor Spielbeginn die Auflösung manuell runterzudrehen oder mit den Trauerrändern zu leben. Besitzer von LC-Displays gucken in die Röhre, weil sie die Auflösung nicht reduzieren können.

Wie schon beim ersten Teil des Schach-Abenteuerspiels muss die CD während des Spiels immer im Laufwerk bleiben; Fritz & Fertig lädt ständig Daten nach. Eine Soundkarte gehört selbstverständlich ebenfalls zur nötigen Ausstattung.



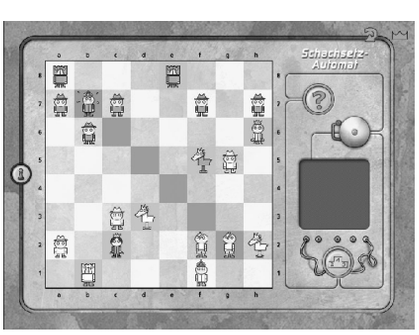
Damianos Mattomat 500 GTI

Fazit

Das sehnsüchtig erwartete Spiel hat nicht ganz so viel Charme wie der erste Teil, manche Spiele wirken geradezu einfallslos. Das Kasperletheater etwa, bei dem anscheinend einer der Macher gesagt hat: „Ach, wir brauchen noch ein Spiel, aber mir fällt nichts mehr ein, und morgen müssen wir fertig sein!“, und ein anderer hat vorgeschlagen: „Nimm doch das, was der Jauch im Fernsehen macht. Das mögen die Leute.“ Ein ergonomischer Schildbürgerstreich wie kombinierte Maus- und Pfeiltastenbedienung beim Bärentaler Kuchenschießen bleibt zum Glück ein Einzelfall.

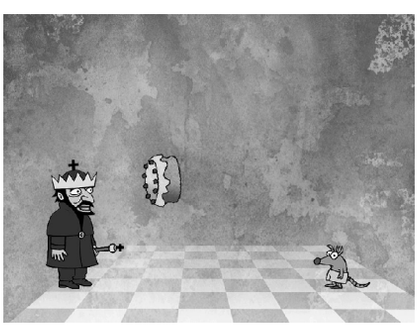
Um ein ernstes psychologisches Manko handelt es sich aber bei der mangelhaften Grips-Messung im Fahrstuhl, die keine kleinen Fortschritte anzeigt; die Gripswaage im ersten Teil hat da besser motiviert.

Einen Fehler aus dem ersten Teil schleppt auch der zweite noch mit sich herum: Erreicht man an irgendeinem Automaten eine Stellung mit König, Läufer und Springer gegen König, bricht das Programm sofort die Partie ab mit dem Hinweis auf angeblich mangelndes Material.



Schach geben aus allen Lagen

All das Gemeckere ist das eines Erwachsenen. Die Testkinder saßen gebannt vor dem Monitor und fanden nichts auszusetzen. Auch wenn die Story nicht so gut ist wie im ersten Teil, finden sich doch genügend kleine Geniestreiche wie Gespensterschach, Stellungs-Backautomat oder Fesselautomat. Und, im Unterschied zum Vorgänger, können sich die Kinder aussuchen, mit welcher Farbe sie spielen wollen. Wenn sie mal in Schwierigkeiten geraten und die Partie aufgeben, fragt das Programm sogar, ob sie „mit der anderen Mannschaft“ weiterspielen, also die Farben tauschen wollen.


Die letzte Torte im Spiel: Jeder kriegt, was er verdient.

Mit einer empfohlenen Altersuntergrenze von acht Jahren bleiben die Hersteller Terzio *(www.terzio.de)* und ChessBase *(www.chessbase.de)* auf der sicheren Seite. Julia hat sich mit vier Jahren schon am ersten Teil versucht und ist daher jetzt, mit sechseinhalb, locker bereit für den zweiten Teil. Nur wo sie lesen und schreiben müsste, braucht sie Hilfe.

Jedes Kind, das schon einigermaßen die Schachregeln beherrscht, ob vom Opa gelernt oder in der Muckibude, wird mit Fritz & Fertig 2 prima zurechtkommen. Egal, wie alt es ist. Für lumpige 39 EUR (jede Tankfüllung kostet mehr!) bekommt man ein Spiel, das den schachinteressierten Nachwuchs zum Familienmeister machen kann. Väter, die ihren Sprösslingen *Fritz & Fertig 2* verweigern, müssen sich eine König-Schwarz-Mentalität vorwerfen lassen. Vermutlich haben sie Angst, nicht mehr lange Familien-Champion zu sein. Zu Recht!