SABNOCK WORKS | ESSAY 06

WARUM WIR CHAOS IMMER WIEDER NEU BAUEN

Vom ZX Spectrum über den Amiga zu War of the Wizards



MICHAEL KAHLER | SABNOCK WORKS

Impressum und Urheberrecht

Deutsche Ausgabe
Herausgegeben von Sabnock Works · Michael Kahler
sabnockworks.com

Copyright © 2026 Sabnock Works. Alle Rechte vorbehalten.
Recherche und Textarbeit mit Unterstützung von ChatGPT.
Titelbild mit OpenAI ImageGen erstellt.

Inhalt

Beginn

Vom Kartentisch auf den Spectrum

Wer *Chaos* neu gebaut hat

Die Amiga-Fassungen

Als Gollop selbst zurückkehrte

Was sich heute noch wie *Chaos* anfühlt

Was von den Fanprojekten übrig ist

Von Ralfs Amiga zu *War of the Wizards*

Beginn

Ein Drache erscheint neben dem gegnerischen Zauberer. Vielleicht hat der Gegner einen schwierigen Zauber gewagt und Glück gehabt. Vielleicht hat er den Drachen als Illusion beschworen. Das klappt garantiert. Mit *Disbelieve* kann ich eine Illusion vom Brett fegen. Ist der Drache echt, habe ich meinen Zauber für diese Runde vertan, und er steht immer noch da. Für diese Entscheidung braucht *Chaos* einen Drachen, zwei Zauberer und ein fast leeres Brett.

Quellen Julian Gollop im Interview mit PC Gamer, Originalhandbuch von Games Workshop

Vom Kartentisch auf den Spectrum

Julian Gollop entwarf *Chaos* 1982 als Brettspiel mit Karten. In der Schule hatte er Freunde bei *Warlock* beobachtet, einem Spiel von Games Workshop, in dem die Zauberer an ihrem Platz blieben. Bei Gollop wanderte die Karte einer beschworenen Kreatur aus der Hand aufs Brett und wurde dort zur Spielfigur. Als Games Workshop 1985 seine Umsetzung *Chaos: The Battle of Wizards* für den ZX Spectrum veröffentlichte, kam eine Idee hinzu, für die der Rechner wie geschaffen war. Er konnte für sich behalten, ob eine Figur echt war. Bis zu acht Zauberer konnten sich eine Tastatur teilen, und alle sahen denselben Drachen. Nur einer wusste, was er da gerade beschworen hatte.

Quellen Gollops Rückblick auf die Entwicklung, Wikipedia zu *Chaos: The Battle of Wizards*, World of Spectrum

Der letzte Zauberer auf dem Brett gewinnt. Jeder beginnt mit einer zufälligen Auswahl an Zaubern. Magisches Feuer und der *Gooey Blob* breiten sich aus, während man noch überlegt, wo man sich verschanzen will. Ein erfolgreicher Zauber kann die Welt in Richtung Ordnung oder Chaos verschieben und damit weitere Sprüche derselben Ausrichtung erleichtern. Vielleicht wird *Chaos* deshalb so oft gecovert. Die Grundidee lässt sich in wenigen Sätzen erklären, und beim Nachbauen fällt einem sofort ein, welchen Zauber man gern hinzufügen würde.

Quellen Originalhandbuch, Gollop über den Spielablauf im PC-Gamer-Interview, Chaos Remakes Wiki

Gollop ging 1990 mit *Lords of Chaos* stärker in Richtung Taktikrollenspiel. Blade Software brachte den Nachfolger 1991 auch auf den Amiga. Das erste *Chaos* hielt sich derweil auf dem Spectrum. *Your Sinclair* legte es zweimal als Heftspiel bei. Im letzten Heft vom September 1993 stand es auf Platz fünf der Leserwahl, und die Redaktion trug ein eigenes *Chaos*-Turnier aus. Acht Jahre nach Erscheinen wollte man dort immer noch wissen, wer am besten zaubern konnte.

Quellen *Your Sinclair*, Ausgabe 93, Chaos Remakes Wiki, Amiga-Veröffentlichung von *Lords of Chaos* bei MobyGames

Wer *Chaos* neu gebaut hat

Martin Brownlow und Adam Turnbull brachten *Chaos* 1992 auf den Atari ST. Brownlow hatte das Original mit Freunden gespielt und programmierte seine Atari-Spiele damals zum Spaß, noch während der Schulzeit und zu Beginn des Studiums. Beim Nachbau wollte er die Regeln möglichst genau treffen. Den meisten Spaß hatte er nach eigener Aussage damit, Geräusche aus seinen Lieblingsfilmen und Fernsehserien so auf die Zauber zu verteilen, dass sie im richtigen Moment für einen Lacher sorgten. Nach dem Studium wurde aus dem Hobby ein Beruf. Brownlow programmierte Virtual-Reality-Automaten bei Virtuality und arbeitete später bei Shiny Entertainment.

Quellen Brownlow im Interview mit Atari Legend, Atari-ST-Fassung und Credits bei Atarimania, Brownlow über Virtuality und Shiny

Anthony P. Hamilton nahm für *Morkin II* eine Idee aus seinem ersten *Morkin* mit. Nach dem eigenen Zug speicherte man die Partie und schickte die Datei über eine Mailbox an den nächsten Spieler. Später setzte Hamilton die Atari-ST-Fassung auf einem 286er von GFA BASIC nach C um. Nach seiner Erinnerung brauchte er dafür eine Woche. Sein älterer Bruder steuerte eine in Assembler geschriebene Grafikbibliothek bei. Die PC-Fassung beeindruckte laut Hamilton einen Arbeitgeber so sehr, dass er ihm gleich einen Job anbot.

Quellen Hamiltons Rückblick im Chaos Remakes Wiki, Erhaltene DOS-Fassung von *Morkin II*

Bei Jim Purbrick fing es mit einer abgenutzten Kassette an. Er hatte mit Freunden viele Samstage vor *Chaos* verbracht, bis sich das Spiel irgendwann nicht mehr laden ließ. An der Universität entdeckte er einen Spectrum-Emulator und kurz darauf Java. Nach den Prüfungen begann er mit *Law*. Ein rundenbasiertes Spiel, dachte er, müsste mit den langsamen Internetverbindungen der Zeit gut zurechtkommen. Als ihm der Quellcode abhandenkam, machte er mit dekompilierten Dateien weiter. Jahre später arbeitete Purbrick als Softwareentwickler bei Linden Lab an *Second Life*.

Quellen Purbricks Projektgeschichte zu *Law*, Purbrick im offiziellen *Second Life*-Blog

Richard Phipps wollte mit *Chaos Funk* eine möglichst vollständige PC-Fassung bauen. Gemeinsam mit anderen Fans ging er dafür bis in den Spectrum-Code, etwa um herauszufinden, wie sich Feuer und Schleim ausbreiten. Bei *Chaos Groove* interessierten ihn die Möglichkeiten einer anderen Oberfläche. Zielfelder sollten aufleuchten, die Figuren selbst einen Weg finden und die Spieler eigene Zauberpakete zusammenstellen können. In seinem Entwicklertagebuch schrieb Phipps schließlich, dass ihm nach fast einem Jahr die Motivation für eine weitere Fassung fehlte. Er veröffentlichte den Quellcode. Darauf baut der spätere Browserport auf.

Quellen Phipps über *Chaos Funk* bei flipcode, Phipps' Ziele für *Chaos Groove*, Entwicklertagebuch und Quellcode-Veröffentlichung, Quellcode des Browserports

Richard Quirk brachte *Chaos* 2003 auf den Game Boy Advance und später auf Android. In seiner alten Downloadliste steht die möglichst genaue Spectrum-Nachbildung neben *Elite*, *Castle Master* und *The Lords of Midnight*. Quirk arbeitete auch an den Werkzeugen mit, die solche Projekte möglich machten. Seine Beiträge zum Emulator VisualBoyAdvance und zur Homebrew-Entwicklungsumgebung devkitPro lassen sich bis heute nachlesen.

Quellen Quirks eigene Downloadliste, Android-Fassung, Beiträge zu devkitPro und VisualBoyAdvance

Die Amiga-Fassungen

Sean Irvines frühes *Chaos*. Irvine spielte das Spectrum-Original mit seinen Brüdern. Sie wollten längere Partien und erfanden eine Hausregel. Einen menschlichen Zauberer durfte man erst angreifen, wenn alle seine Kreaturen vom Brett waren. Das führte vor allem zu Unentschieden. Irvine änderte daraufhin das Programm und schrieb einen Editor, mit dem er das Brett verändern konnte, wenn das Feuer wieder einmal fast alles verschluckt hatte. Seine 1996 im Usenet beschriebene Amiga-Fassung hatte schon über 150 Zauber, ein größeres Brett, Teams und unabhängige Kreaturen. Im selben Jahr führen ihn Konferenzunterlagen am Fachbereich Mathematik der University of Waikato. Spätere Fachpublikationen nennen ihn als Mitautor bei Real Time Genomics in Neuseeland. Mit *jchaos* veröffentlichte er außerdem eine Java-Fassung.

Quellen Irvines Usenet-Beitrag „Comments on Chaos", Konferenzverzeichnis von 1996, Fachpublikation mit Irvines Zugehörigkeit zu Real Time Genomics, *jchaos* auf GitHub

***Chaos 2.5d*, 1999.** Auf Aminet steht bis heute das Paket von Irvine und James Conwell. Darin steckt eine abgespeckte Diskettenfassung für einen Amiga 500 mit einem Megabyte RAM. Die Dokumentation nennt für die Demo ein Ende bei Zug 18. Spielstände lassen sich darin nicht laden. Wer sich registrierte, bekam eine Vollversion mit Spielstandfunktionen und frei einstellbarer Zugzahl. Für diese registrierte A500-Fassung habe ich keinen öffentlichen Download gefunden.

Quellen Aminet-Paket *Chaos 2.5d* mit Handbuch, Entwicklungsprotokoll und A500-Diskettenarchiven, Versionshinweise zu 2.5d und 2.5f im Handbuch des *Chaos-Lite*-Pakets

***Chaos Lite 3.05cd*, 2001.** „Lite“ klingt nach einer Handvoll Zauber auf einer Diskette. Die Entwickler geben für diese Fassung 349 Zauber und Monster zusammen an. Man konnte mit Verbündeten spielen oder jeder gegen jeden. Das Spiel ließ sich in mehreren Sprachen starten und lief direkt von CD. Es brauchte mindestens einen 68020, AmigaOS 3.0 und zwei Megabyte RAM. Das mitgelieferte Handbuch übernimmt ältere Angaben zur Demo, und das Programm bittet um Registrierung. Bei welchem Zug die erhaltene Fassung tatsächlich Schluss macht, bleibt offen.

Quelle Aminet-Paket *Chaos Lite 3.05cd* mit Entwickler-Readme, Programm und Chaos.Guide

***Total Chaos 4.03 – Battle at the Edge of Yesteryear*, 2002.** James Conwell erzählte der *Amiga Arena*, dass er schon 1985 den Amiga 1000 in einem Computerladen vorgeführt hatte. An *Chaos* arbeitete er laut Interview seit Januar 1997. Für *Total Chaos* stellte er ein Team für Grafik, Musik, Animation und Übersetzung zusammen. Er wollte zeigen, dass ein Strategiespiel den AGA-Chipsatz für eine höhere Auflösung nutzen und dabei flott bleiben konnte. Rückmeldungen kamen reichlich, manchmal zwanzig oder vierzig Mails am Tag. Bezahlte Registrierungen waren nach seiner Aussage viel seltener.

Quellen Conwell im Interview mit der *Amiga Arena*, Zeitgenössische Meldung bei amiga-news.de, Team-Credits

***Total Chaos 5 – Battle at the Frontier of Time*, 2003–2004.** Aus der offenen Arena konnte ein Labyrinth werden, das man Feld für Feld erkundete. Auf dem Brett lagen Schriftrollen und Artefakte. In der Fünferreihe kamen Partien per E-Mail und die Möglichkeit hinzu, Spiele aufzuzeichnen und wieder abzuspielen. Die Projektseite nennt für die damalige AGA-Fassung 640 × 512 Pixel, 256 Farben und sechzehn Megabyte Fast RAM. Im Handbuch der Version 5.50 bot das Team weiterhin eine registrierte Vollfassung mit frei einstellbarer Zugzahl an.

Quellen Team Chaos zu Spiel und Ausstattung, Historische Hardwareanforderungen, Aminet-Paket 5.50 mit Änderungsprotokoll und Handbuch

***Total Chaos 6 und 7*, 2006–2008.** In Version 6.40 lieferte Team Chaos 22 Tutorials mit. In Version 7.11, *Conflict of the Battlemages*, vermerkt das Änderungsprotokoll unter anderem Fehlerkorrekturen für Spielstände und Änderungen an der KI. Im englischen Handbuch steht jetzt eine Bitte um Spenden. Für mindestens 35 Dollar stellte das Team eine angepasste Fassung mit unbegrenztem Laden, Speichern und ohne Zuglimit in Aussicht. Die genaue Zuggrenze des heute erhältlichen Pakets geht daraus nicht hervor.

Quelle Aminet-Paket 7.11 mit der Versionsgeschichte ab 6.40 und dem Handbuch TotalChaosAGA_7.guide

Als Gollop selbst zurückkehrte

2013 gründete Julian Gollop mit David Kaye das Studio Snapshot Games. Gollop war inzwischen vor allem als Mitentwickler des ursprünglichen *X-COM* bekannt. Kaye kam von der Geschäftsseite der Spielebranche und leitete bei Snapshot die Geschäftsentwicklung. Ihr erstes Spiel führte Gollop zurück zu seinen Zauberern. 2014 kamen für *Chaos Reborn* auf Kickstarter rund 211.000 US-Dollar von 5.051 Unterstützern zusammen. Im Dezember begann der Early Access, am 26. Oktober 2015 erschien die Vollversion. Viele der Unterstützer waren laut Gollop Fans des Originals.

Quellen Snapshot Games über seine Gründer und das Studio in Sofia, Rollen der Gründer in den Fig-Unterlagen bei der SEC, Kickstarter-Kampagne, Early-Access-Ankündigung, Steam

In *Chaos Reborn* kämpfen zwei bis sechs Zauberer auf Hexfeldern. Man kann die Partie am Stück spielen oder seine Züge zeitversetzt machen. Um die Duelle herum baute Snapshot ein größeres Spiel mit Ausrüstung, Ligen und Reichen, die man allein oder im Koop erkunden kann. Rückblickend fand Gollop den Bluff gegen die KI weniger interessant. Ein Mensch kann einen Drachen genau dann beschwören, wenn er glaubt, dass ich ihm den Trick abkaufe. Diese Überlegung macht für Gollop einen Teil des Duells aus. Snapshot entwickelte später *Phoenix Point*. Embracer übernahm das Studio 2020 und behielt es 2024 beim Verkauf von Teilen der Saber-Gruppe.

Quellen *Chaos Reborn* auf Steam, Gollop über Mehrspieler und KI, Embracer zur Übernahme und zur Saber-Transaktion

Was sich heute noch wie *Chaos* anfühlt

Bei manchen Varianten erkenne ich die Verwandtschaft nur noch an einzelnen Ideen. *Realtime Chaos* lässt die Zauberer in Echtzeit handeln. In der erhaltenen Alpha von *Domains of Chaos* sammeln Einheiten Erfahrung und steigen auf. Das eigentliche Zaubern stand noch auf der Liste der geplanten Funktionen. *The Last Warlock* kennt Beschwörungen und rundenbasierte Kämpfe, schickt seinen Zauberer aber auch durch handgebaute Quests mit Fallen, Beute und Rezepten für Ausrüstung. Das interessiert mich als eigenes Taktikrollenspiel. Für das kurze, boshafte Duell, das ich mit *Chaos* verbinde, würde ich es kaum starten.

Quellen Stephen Smith zu *Realtime Chaos*, Marek Mauder zu *Domains of Chaos*, Sonic Sloth zu *The Last Warlock*

Bei *Chaos Online* läuft das Spectrum-Spiel selbst im Browser. Man kann Mitspieler per Link einladen und sich Partien als Replay ansehen. Auf dem Brett bewegt man den Cursor mit den acht Tasten rund um **S**. Wer die Belegung im Kopf hat, dürfte sich sofort zu Hause fühlen. Wenn ich heute eine Kreatur anklicken will und erst nachsehen muss, wie ich den Cursor diagonal bewege, ist mir so eine Fassung fast zu sperrig zum Spielen.

Quellen Spielhilfe von *Chaos Online*, Öffentliches Replay mit der Spectrum-Oberfläche

Lewis Lane wollte *Chaos* übers Netz mit Freunden spielen können. Seine ältesten Entwürfe für das spätere *Archaos* datiert er auf 2003. 2012 gab er nach eigener Aussage seine Vollzeitstelle auf, um daran zu arbeiten. Als die Ersparnisse knapp wurden, nahm er Webaufträge an. Ende 2021 erschien die erste öffentliche Beta. Der Wunsch nach Netzpartien steht weiterhin auf seiner Liste. Was heute schon funktioniert, merkt man im Tutorial. Man wählt ein Krokodil aus dem Zauberbuch, sieht das erlaubte Feld auf dem Brett und klickt darauf. So lernt man die erste Regel beim ersten Zauber.

Quellen Lane über seinen Wunsch nach Netzpartien, Lane über die Arbeitspause und seine Webaufträge, Entwicklertagebuch zur Beta von 2021, Projektstand auf GitHub, *Archaos* im Browser

Was von den Fanprojekten übrig ist

Im Fanwiki stehen viele Projekte unter „Unpublished or unavailable“. Von *Openchaos* lässt sich noch eine Seite lesen, auf der die Entwickler eine Netzwerkfassung ankündigen. Von *Imbroglio* ist die Beschreibung eines Prototyps erhalten, den man damals als Java-Applet starten konnte. Der alte Link zum Fanforum *Gooey Blob* führt zu Yahoo Groups, einem Dienst, den Yahoo 2020 eingestellt hat. Mit solchen Foren verschwinden auch die Orte, an denen Leute Fehler meldeten, neue Zauber vorschlugen oder ihre eigenen Fassungen verlinkten. Manche Spielstände, Builds und Gespräche dürften für immer verloren sein. Wie viele, lässt sich an den toten Links kaum ablesen.

Quellen Chaos Remakes Wiki, Archivierte Seite von *Openchaos*, Archivierte Seite von *Imbroglio*, ArchiveTeam über Yahoo Groups

Manchmal überlebt ausgerechnet die Datei. Jim Purbricks *Law* liegt als ZIP im Internet Archive. Von *Morkin II* gibt es noch einen DOS-Download. Umgekehrt kann eine Adresse erreichbar sein und das Spiel beim Aufruf im Ladebildschirm hängen bleiben. Bei einem Browsercheck von *Chaos Groove* blieb das Spiel genau dort hängen. Richard Phipps’ altes Entwicklertagebuch ließ sich weiterhin lesen.

Quellen Archivierter Download von *Law*, *Morkin II* bei My Abandonware, Entwicklertagebuch von *Chaos Groove*, Browserport, geprüft am 19. November 2026

Von Ralfs Amiga zu *War of the Wizards*

Die meiste Zeit habe ich *Chaos* mit meinem Freund Ralf gezockt. Er hatte einen Amiga 1200, ich einen Amiga 500 mit 68020er-Turbokarte. Vermutlich haben wir im Lauf der Zeit auch unterschiedliche Amiga-Fassungen gespielt. Als ich Jahre später wieder nach *Chaos* suchte, stieß ich für den A500 auf die alte Demo mit dem Zuglimit. Ich wollte wieder so eine Partie spielen, wie ich sie von damals in Erinnerung hatte, und sie am heutigen Rechner zu Ende bringen können. Daraus wurde *War of the Wizards*.

Quellen Persönliche Erinnerung und Motivation des Autors, A500-Paket auf Aminet, *War of the Wizards* bei Sabnock Works

In unserer Arena spielen bis zu acht Zauberer, gegen die KI oder gemeinsam an einem Bildschirm. Es gibt 86 Zauber, und wer mit Ordnung und Chaos spielen will, kann die Regel dafür einschalten. Die vollständige Browserfassung ist während der Entwicklung frei zugänglich. Wenn dort ein Drache auftaucht, möchte ich mich wieder fragen, was sich der andere Spieler dabei gedacht hat. Wie ich den Zauber auswähle und das Zielfeld erreiche, darf mir das Spiel leicht machen.

Quellen *War of the Wizards* bei Sabnock Works, Spiel im Browser