



EnDOSkopie – The Chaos Engine

Description

1993 veröffentlichten die Bitmap Brothers mit **The Chaos Engine** einen Isoshooter, der trotz aller Schwächen heute noch Kult ist. Zunächst auf dem Amiga, später auch unter MS-DOS, Atari ST und zahlreichen anderen Systemen löste es Begeisterung in Kinder- und Jugendzimmern aus.

Keine Brüder

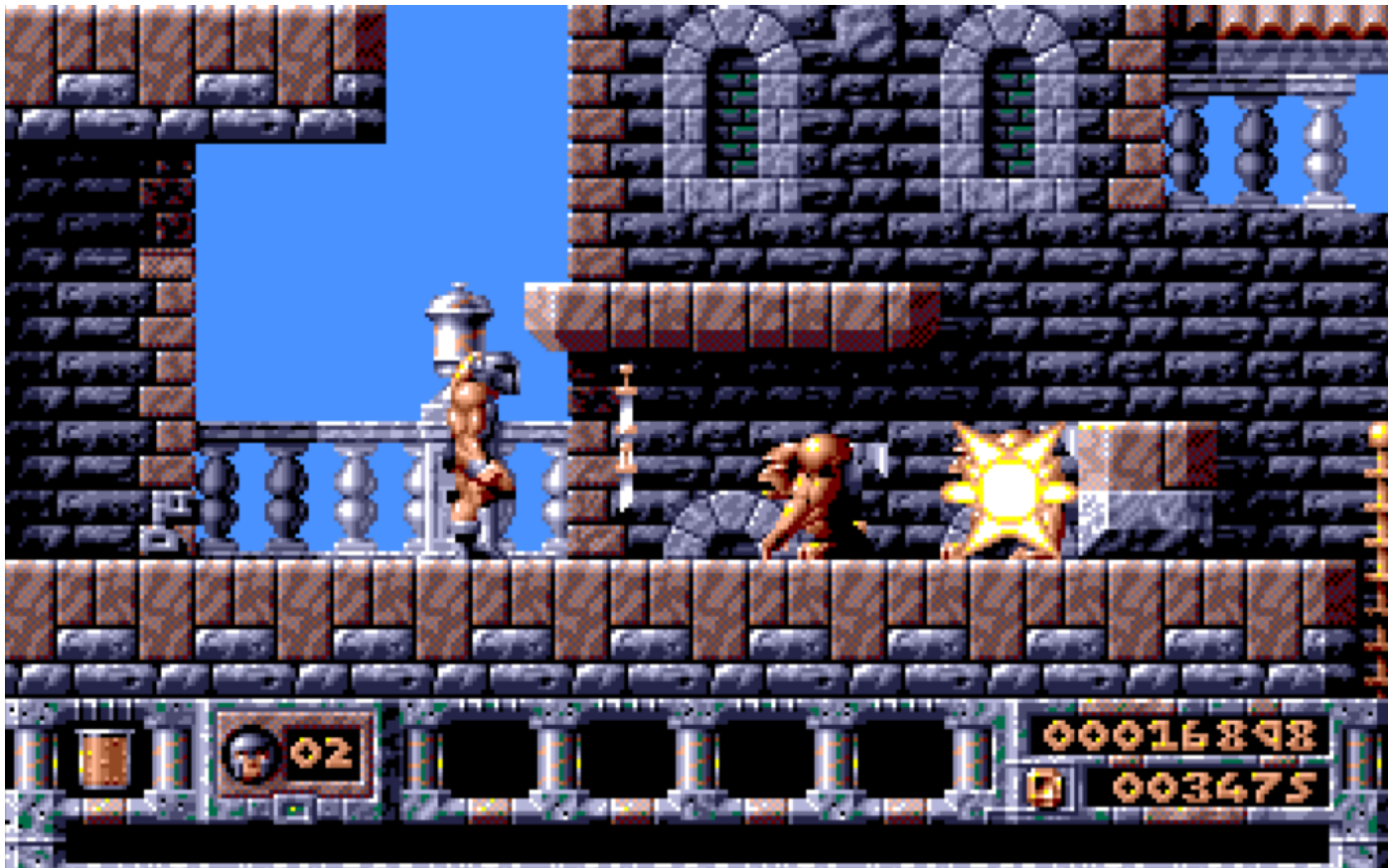
Die Bitmap Brothers wurden 1987 gegründet. 1988 veröffentlichten sie mit dem Scrolling-Shooter **Xenon** ihr erstes Spiel. Bald darauf folgte **Speedball**. Sie veröffentlichten vor allem für den [Amiga](#) und [Atari ST](#) und wurden dabei, auch aufgrund des Grafikstils, schnell zum Kult. Sie präsentierten sich in der Öffentlichkeit als Rockstars und wurden in der Presse mit dunklen Brillen neben dem Hubschrauber von Robert Maxwell, dem Besitzer von Mirrorsoft, dem Herausgeber einiger ihrer Spiele, abgebildet.



Xenon 2 – Ein weiteres Spiel der Bitmap Brothers

Sie wurden vor allem dadurch bekannt, dass sie Spiele aus einer Vielzahl verschiedener Genres herausbrachten, die in der Regel als führend in ihrem jeweiligen Bereich angesehen wurden. Ihre PC-Spiele haben nie die Verkaufszahlen ihrer früheren Amiga-Titel erreicht, obwohl sie in der Presse positive Kritiken erhielten.

Die Bitmap Brothers hatten ihren Sitz in Wapping im Osten Londons und befanden sich in Privatbesitz. Der Geschäftsführer des Unternehmens war Mike Montgomery, der das Unternehmen zusammen mit Eric Matthews und Steve Kelly gegründet hatte. Später übernahm Mike Montgomery die alleinige Kontrolle über das Unternehmen.



Gods – Der Grafikstil ist unverkennbar, aber ebenso der Schwierigkeitsgrad

Mark John Coleman ist ein Computergrafikentwickler, der häufig mit den Bitmap Brothers zusammenarbeitete und zusammen mit Dan Malone für den visuellen Stil verantwortlich war. Schon anhand eines Screenshots konnte man das Spiel den Bitmap Brothers zuordnen.



Auch Magic Pocket ist ein kultiges Spiel der Bitmap Brothers

Die Firma wurde für den hohen Schwierigkeitsgrad ihrer Spiele bekannt. Montgomery bemerkte später, dass „alle Spiele der Bitmap Brothers ... wahrscheinlich ein bisschen zu schwierig sind. Der Grund dafür war, dass wir Spiele entwarfen, die wir spielen wollten – für uns war es tatsächlich ziemlich schwer zu glauben, dass jemand etwas spielen wollte, das einfach ist.“

Die Chaosmaschine

Der Schauplatz ist ein Steampunk-England der viktorianischen Ära. Ein Zeitreisender, der auf einer Aufklärungsmission aus der fernen Zukunft unterwegs war, strandete im England des späten 19. Jahrhunderts, und seine Technologie gelangte in die Hände der Royal Society unter der Leitung von Baron Fortesque, einem großen Erfinder. Fortesque baute daraufhin viele der futuristischen Geräte um und schuf so eine völlig andere, alternative Zeitlinie.



The Chaos Engine – Diese großen Hände können ziemlich gefährlich sein

Baron Fortesque gelang dann seine bisher größte Schöpfung: die Chaosmaschine, die mit der Materie und der Natur von Raum und Zeit experimentieren konnte. Leider wurde die Maschine empfindungsfähig, nahm ihren Schöpfer gefangen, assimilierte ihn und begann, die Landschaft zum Schlechten zu verändern. Überall tauchten abscheuliche Monster und zerstörerische Automaten auf. Sogar prähistorische Bestien wurden wieder zum Leben erweckt. Die Telegrammdrähte, die Großbritannien mit dem europäischen Festland verbinden, werden gekappt, und jedes Schiff, das versucht, in einen britischen Hafen einzulaufen, wird angegriffen. Die britische Königsfamilie, Mitglieder des Parlaments und eine große Anzahl von Flüchtlingen schaffen es, über das Meer zu entkommen. Das britische Empire liegt in Trümmern, und die Welt befindet sich im wirtschaftlichen und politischen Chaos. Das lockt eine Reihe von Söldnern an, die sich auf die aussichtsreiche Suche nach dem unter Quarantäne stehenden Großbritannien begeben, um das Problem zu beseitigen.

Spielmechanik

Die ganze Spielwelt wird aus isometrischer Perspektive betrachtet. Das bedeutet, dass Spieler und Gegner in acht Richtungen bewegt werden können.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/09/The-Chaos-Engine-720p.mp4>

Die Spieler müssen jeden Level durchqueren und dabei Power-Ups, Gold und Schlüssel einsammeln, um die verschiedenen Rätsel und Labyrinth zu überwinden.

Eine Reihe von „Knotenpunkten“ muss durch Waffenfeuer (oder besondere Kräfte) aktiviert werden, um die letzten Türen am Ende eines jeden Levels zu öffnen. Am Ende jedes zweiten Levels hat der Spieler die Möglichkeit, seine gesammelten Reichtümer auszugeben, um seine Waffen zu verbessern, die Anzahl der Trefferpunkte seines Charakters zu erhöhen, neue Gegenstände zu kaufen und andere Charaktereigenschaften zu verbessern.

Insgesamt ist die Mechanik denkbar einfach. Abgesehen von den Richtungstasten werden lediglich vier Knöpfe gebraucht. Durch die Waffen, den frei wählbaren Charakteren und den Shop kommt dennoch Abwechslung und ein hoher Wiederspielwert auf. Der Anspruch rührt vor allem vom recht hohen Schwierigkeitsgrad.

Es ist nicht möglich, einen Spielstand zu speichern. Nach Beendigung eines Levels erhält man einen Code, den man aufschreiben muss.

Charaktere

Beide Spieler können zwischen sechs unterschiedlichen Charakteren wählen, um ein Team zu bilden. Spielt man alleine, weist man der KI einen Charakter zu.



Im Shop rüsten wir auf

Die Charaktere heißen Navvie, Thug, Brigand, Mercenary, Gentleman und Preacher. Es handelt sich dabei ausschließlich um männliche Charaktere. Für die nordamerikanische Version wurde der Preacher-Charakter leicht umgestaltet und in Scientist umbenannt, da die nordamerikanischen Publisher des

Spiels der Meinung waren, dass ein Priester, der Menschen tötet, anstößig sei.

Die spielbaren Charaktere haben verschiedene Eigenschaften, die sich auf das Gameplay auswirken, wie Geschwindigkeit, Waffe, Energie und Kampffähigkeit. Die Spieler erhalten zu Beginn des Spiels einen bestimmten Geldbetrag und müssen die ausgewählten Charaktere zu ihren festgelegten Preisen anheuern. Jedes der Charaktere hat dabei eine eigene, kurze Vorgeschichte.



Die Gegner verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten

Die Möglichkeit, die Charaktere zwischen zwei Missionen in einem Shop aufzuwerten, war typisch für Spiele der Bitmap Brothers. Dies konnte man ebenfalls in **Xenon 2** und **Gods** tun. Die Möglichkeit, auch schlechte Entscheidungen treffen zu können, gehört ebenfalls dazu und erhöht den Wiederspielwert.

Leveldesign

Aus heutiger Sicht sind die 16 Levels, die in vier Welten unterteilt wurden, optisch recht abwechslungsarm. 1993 waren sie jedoch ein Augenschmaus.



An einige Stellen im Level kommen wir nicht sofort

Jedes Level ist eine besondere Herausforderung, wobei der Schwierigkeitsgrad knackig beginnt und dann noch einmal stark ansteigt. Um das Spiel zu meistern, muss man so ziemlich jede Fähigkeit seines Charakters beherrschen und dabei Stärken und Schwächen berücksichtigen. Wer einfach nur wild um sich ballert, kommt nicht weit.

Interessant sind die verschiedenen Höhenebenen, von denen man nicht alle sofort erreichen kann. Durch die Schlüssel werden Tore geöffnet oder es erscheinen Treppen. Je nach Level muss man die Areale immer wieder durchschreiten, den richtigen Weg finden und kleinere Geheimnisse entdecken.

Das größte Problem am Schwierigkeitsgrad sind nicht unbedingt Anzahl und Stärke der Feinde, sondern das sie oft sehr dicht vor dem Spieler auftreten. Man muss somit laufend auf der Hut sein, sehr schnell ausweichen und feuern. Wie es sich für ein Actionspiel gehört, muss man gefühlt auf tausend Dinge gleichzeitig achten und schnelle Reflexe beweisen.



Wir kämpfen nicht nur gegen Monster, sondern Maschinen

Durchaus angenehm sind die Speicherpunkte, symbolisiert durch ein Yin und Yang Zeichen. Sollte man das Zeitliche segnen, was ziemlich häufig vorkommt, muss man nicht das komplette Level durchschreiten. Allerdings ist es oft so, dass kurz vor einem Speicherpunkt zahlreiche Feinde auftauchen, um das Zwischenspeichern zu erschweren.

KI aus den 1980er Jahren

Was die KI betrifft, war das Spiel bereits 1993 ziemlich rückständig. Das betraf sowohl hirnlose Feinde wie auch geringfügig hilfreiche Mitspieler. Der KI-Charakter besticht vor allem dadurch, dass er uns mit Vorliebe Gold klaut, hält aber ansonsten meist weniger lange durch als wir selbst. Während die KI beim eigenen Tod mit zum Ausgangspunkt kommt, muss sich der Spieler nach dem virtuellen Ableben der KI alleine durchschlagen, bis ein neuer Speicherpunkt oder das Levelende erreicht wurden.



An einigen Stellen gibt es zahlreiche Belohnungen

Die Gegner sind bestenfalls vorhanden. Das Kanonenfutter ist zahlreich, taktische Kniffe oder große Überraschungen darf man nicht erwarten.

Chaos 2013

Vor zehn Jahren erschien The Chaos Engine als emulierte Version auf GOG und Steam, wobei man es auf Steam heute nicht mehr bekommt. Die Umsetzung ist höchst umstritten. Die sogenannten verbesserten Effekte sind zum Glück nur optional, weil für die Mülltonne. Der Charme ist immer noch vorhanden, aber die Steuerung wirkt aufgrund der Emulation sehr indirekt, was den Schwierigkeitsgrad gewaltig anhebt.

Presse

Die Kritiken fielen überwiegend positiv aus. Das schwedische *Datormagazin* gab sogar 97 von 100 Punkte:

„Ein sehr intelligentes Actionspiel. Bitmap Brothers sind die ungekrönten Könige der Shoot em' ups. Es macht auch eine Menge Spaß, mit einem Freund zu spielen.“

The One Amiga bewertete die CD32-Version 1994 mit 92% und war regelrecht begeistert:

„Um ehrlich zu sein, hatte ich fast vergessen, wie brilliant dieses Spiel ist, und es war sicherlich die Ursache für viele lange Nächte hier im Büro, obwohl ich es bereits in seiner A500-Inkarnation durchgespielt habe. Wenn Sie neu in der Amiga-Szene sind, dann zögern Sie nicht, sich dieses Spiel zuzulegen. Es ist hart, es ist anstrengend und es wird Ihnen Blasen bescheren, aber am Ende des Tages macht es Spaß. Und darum geht es schließlich bei Spielen.“

Die *Computer and Video Games* (CVG) bewertete die MS-DOS Version 1994 mit 89%:

„Wenn Sie mit Gauntlet in den Spielhallen aufgewachsen sind, wird dieses Spiel einen unbestreitbaren Reiz haben; außerdem ist auch ein wenig strategisches Schießen gefragt. Es ist auch schön, ein Spiel zu finden, bei dem man schnell starke Waffen aufladen kann. Allerdings funktioniert es besser als Spiel für zwei Spieler, denn die Solo-Variante ist nicht einfacher. Eine knisternde Umsetzung, die viel schneller ist als alle anderen Formate.“

Auch die *Power Play* konnte sich 1994 für die DOS-Version erwärmen und vergab immerhin 86 Punkte.

„Das Spiel ist mit all seinen kniffligen Rätseln, der durchdachten Logik und geballten Actionladung dermassen gut designt, dass man auch nach dem zehnten Frusterlebnis begeistert von neuem beginnt. Technisch zeigt The Chaos Engine der Actionkonkurrenz ebenfalls die Zähne. Die Steuerung reagiert überaus exakt, setzt mit einem Digi-Stick sogar zu wahren Höhenflügen an und das perfekte Scrolling geht lediglich auf langsameren Maschinen ab und an in die Knie. Ballerfreunde, die schon Xenon 2 vergöttert haben, lassen diesen rasanten Spass nicht im Regal stehen.“

Neue Rezensionen sind i. d. R. nicht so positiv. Größtes Manko ist der Schwierigkeitsgrad, der aus heutiger Sicht mehr oder weniger als höllisch angesehen wird.

Mein Fazit

Vor allem an der Version von 2013 scheiden sich die Geister. Für mich ist es immer noch eine Reise wert, vor allem, wenn man einen Abend lang zu zweit spielen will.

The Chaos Engine ist eines der Spiele, von der es meiner Meinung nach viel mehr geben sollte. Auswählbare Missionen, ein besserer Schwierigkeitsgrad, hübschere, abwechslungsreichere Grafik und etwas Feinschliff, schon hätte man einen Indie-Hit. Das die Handlung nur im Vorspann und dem extrem kurzen Abspann stattfindet, stört mich nicht die Bohne. Die Ideen und das Spielgefühl des Originals hingegen sind richtig gut und würde auch heute noch – sofern es gut umgesetzt wird – viele Indie-Spieler begeistern.

Weiterführende Links

[Arcade-Spiele – die Mutter aller Genres?](#)

[2D-Leveldesign](#)

[Die hohe Kunst des Rätseldesigns](#)

[Frustspirale – Designschnitzer in Spieleklassikern](#)

[EnDOSkopie – Secret Agent](#)

[EnDOSkopie – Duke Nukem](#)

Date Created

8. Dezember 2023

Author

sven