

# RETURNO

FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN

Arcadeautomat im Kleinformat  
**Astro City Mini**

25 Jahre Survival-Horror-Begründer

# RESIDENT EVIL

**Metal Warrior Ultra**

Commodore-64-Action-Adventure  
 mit großer Spieltiefe

Crossover

# Samurai Shodown

30 Jahre gelbe Familie  
 im deutschen Fernsehen

# Die Simpsons

Arcadeklassiker

# Galaxian

- 30 JAHRE ENTWICKLUNGSZEIT: OUTRAGE (C64)
- RETURN TO PLAY: GAMEBOY ADVANCE
- TAGEBUCH JO HESSE: MARIO KART 64
- NEU & VERPIXELT: CYBER SHADOW
- ATTACK OF THE PETSCII ROBOTS
- NEUER CONTROLLER: ARCADER
- WONDERFUL DIZZY
- XENOGARS

**RETURN**  
**Sonderauszug:**  
**OUTRAGE (C64)**



# OUTRAGE

**Das neu bei Protovision und Paytronik erschienene Spiel *Outrage* erreichte die RETURN-Redaktion mit einem Rekord in der Kategorie „Wenn's mal wieder länger dauert“: Vom Entwicklungsstart 1990 bis zum Release 2020 vergingen satte 30 Jahre – damit stößt *Outrage* den bisherigen Rekordhalter *UnReal World* (1990-2016) vom Thron.**



**S**pieldesigner Bernd Buchegger von Cosmos Designs hatte über die Jahre viel Schwung geholt, das Spiel letztlich über die Ziellinie zu bringen, nachdem eine kommerzielle Erstveröffentlichung in den Jahren 1993-94 leider aufgrund des einbrechenden C64-Spielmektes scheiterte – und das trotz des Sieges im Talentwettbewerb der Firma Boeder (siehe 64'er Magazin 12/1993). Gelungen ist die Veröffentlichung nach einigen Mühen 2020 dann doch mit Bravour. Was erwartet den geneigten C64-Actionfreund nach so langer Zeit? Die Geschichte eines namenlosen Helden, der nach dem tragischen Verlust seiner Liebsten durch eine Alieninvasion Rache schwört, sein letztes Quäntchen Mut zusammenkratzt und sich ohne Rücksicht auf Verluste in den Kampf gegen die Aggressoren stürzt – so weit, so 90er.

Spielerisch ist *Outrage* vom C64-Klassiker *Hawkeye* inspiriert. Wie in diesem steuert man den Helden auf einem nur horizontal scrollenden Areal und kämpft sich von links nach rechts durch die Gegnerhorden bis zum Endgegner. Jederzeit ist es möglich, auch wieder nach links zurückzulaufen, beispielsweise, um mehr Münzen einzusammeln, die besiegte Gegner hinterlassen. Die Steuerung ist sehr direkt und gut umgesetzt, auch Kehrtwenden im Sprung gelingen schnell. Man muss jedoch nahe an der Tastatur sitzen, da genau wie im Vorbild *Hawkeye* mit den Tasten F1-F7 vier verschiedenen starke Waffen gewählt werden können, sowie mit der Leertaste eine Smart Bomb gezündet werden kann. In unregelmäßig über die Level verteilte auftauchenden Shops kann unter anderem Munition für die stärkeren Waffen nachgekauft werden; lediglich die schwächste Waffe hat einen unendlichen Vorrat. Lebensenergie, Leben und Schussfrequenzbeschleuniger können hier ebenfalls erworben werden.





Im Onscreen-Manual erfährt man Hintergründe über die Story und die Steuerung – Käufer der physischen Version bekommen natürlich ein gedrucktes Handbuch.

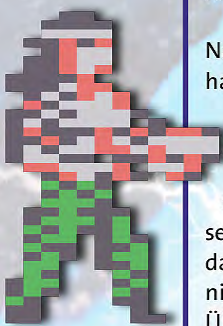
Der Schwierigkeitsgrad ist knackig – und kann zunächst als unfair empfunden werden. Wohl um den Spieler daran zu gewöhnen, fällt er gerade im ersten Level besonders hoch aus. Level 2 bis 4 sind etwas entspannter, der abschließende Level 5 hingegen zieht nochmals alle Register und sorgt insbesondere im Endkampf für reichlich Schweißperlen.

Nach einer Weile des Einspielens hat man jedoch die Fokussierung auf die zwei hauptsächlichen Designelemente – Abgründe und Versteckspiel – erlernt und kann sich dann voll auf das Meistern selbiger konzentrieren. Die Tatsache, dass der Held des Treppensteigens nicht mächtig ist, sondern für das Überwinden selbst jeder noch so kleinen Stufe einen Sprung benötigt, hat man am schnellsten verwunden

und steuert ihn nach kurzer Zeit leichtfüßig tänzelnd durch die Level – Schwanensee im Alienkrieg. Vom Vorbild *Hawkeye* (englisch für „Adlerauge“) hat *Outrage* mehr als nur das grundsätzliche Design entliehen. Der Name des Vorbilds ist Programm: Adleraugen werden in *Outrage* klar bevorzugt. Denn der Feind lauert in Form von Stalaktiten, Ziegelsteinen, Säuretropfen oder heldenfleischfressenden Pflanzen, die aufgrund der Nutzung der gleichen Farbtöne wie

in der Hintergrundgrafik extrem gut versteckt sind. Etwas Erleichterung bringt, dass die Sprite-zu-Sprite-Kollision recht großzügig ausfällt, sodass man einen Säuretropfen auch mal touchieren kann, ohne gleich das Zeitliche zu gesagen.

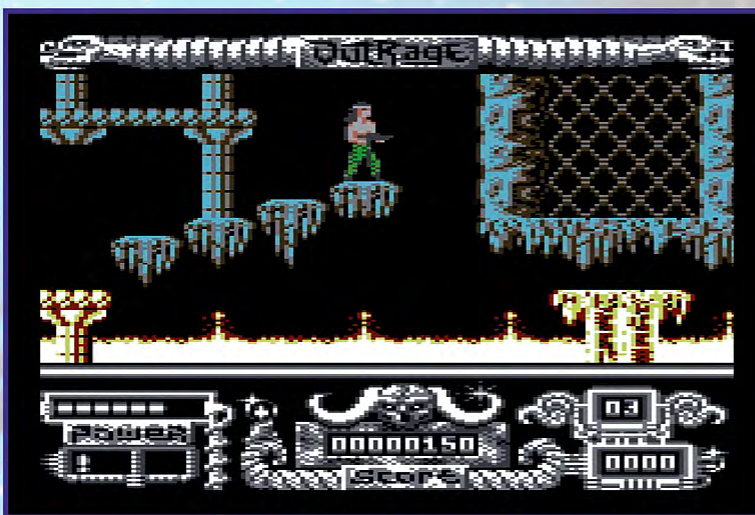
Technisch und grafisch gesehen ist das Spiel auf dem Stand der 90er. Technische Tricks aus moderneren Titeln, wie beispielsweise die Farbpracht oder das Mehrwegescrolling eines *Sam's Journey*, sind zeitgemäß nicht vorhanden. Zumindest bildschirmabschnittsweise wechselt das Farb-RAM die Palette, sodass *Outrage* insgesamt dennoch nicht farbarm aussieht. Jeder Level hat seinen eigenen Grafikstil: So spielt man sich durch typische Szenarien der Zeit, vom antiken Tempel über einen Waldfriedhof bis hin zur typischen Alien-Hommage, die in keinem Spiel fehlen darf. Die mehrstufigen Animationen der Gegner sind stets schön anzusehen und das Design der Endgegner ist ebenfalls sehr gut gelungen. In späteren Levels gefallen grafische Spielereien wie Parallaxscrolling und einsetzende Gewitter. ▶



Könnte einem Actionfilm der 90er Jahre entsprungen sein – dem Sprite des Protagonisten erkennt man sein Ursprungsjahr an.

Gewöhnungsbedürftig: Für jede kleine Stufe muss man einen Sprung ansetzen.

Bereits in Ausgabe 12/1993 des 64'er-Magazins wurde *Outrage* erwähnt – Bernd Buchegger wurde zu einem der Gewinner des Boeder-Talentwettbewerbs.

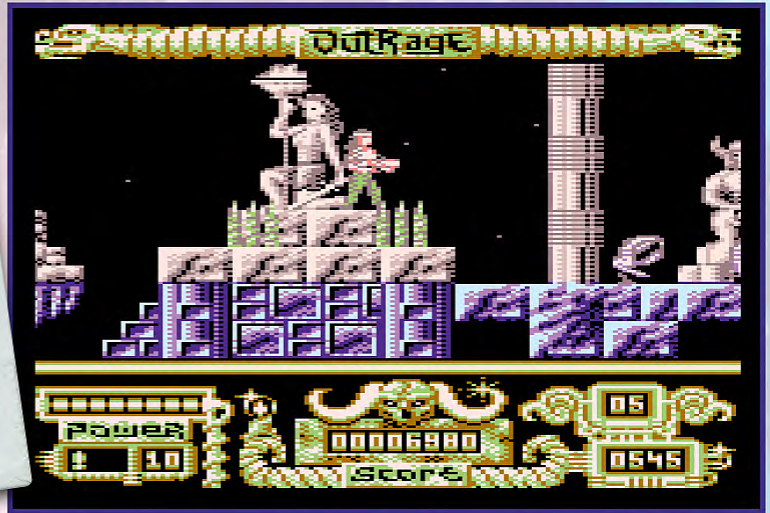




**E**in Kritikpunkt ist jedoch die Kontrastarmut bei der Farbwahl der Gegner: Bei den „Versteckspiel“-Designelementen war dies sicherlich Absicht – den „normalen“ Gegnern hätte etwas mehr Kontrast zum Hintergrund gut zu Gesicht gestanden.

Die Macher des Spiels – das Polaroid liegt jeder Verpackung bei Publisher Protovision bei.

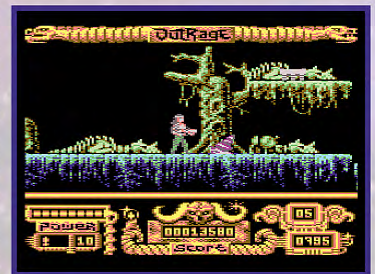
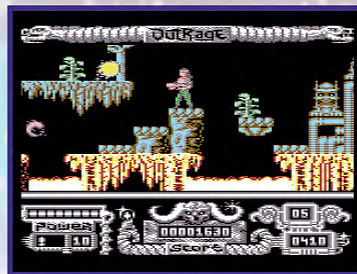
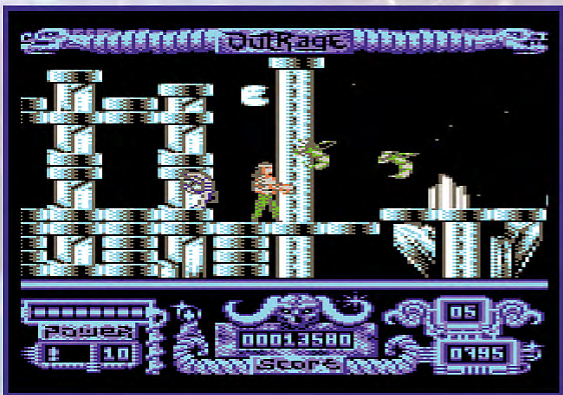
Die detail- und abwechslungsreiche Grafik macht es dem Spieler nicht immer einfach, Plattformen und Hintergründe zu unterscheiden.



Musikalisch ist das Spiel sehr angenehm, besonders gefällt hier die sehr harmonische Titelmelodie. Zur ursprünglichen Entwicklungszeit in den Neunzigern steuerte Karl Sommer von Cosmos Designs Titel-, Highscore- und Outro-Musik bei, jedoch nur ein einziges Stück für alle Level. Diese ursprüngliche Level-Musik untermalt nun die Onscreen-Anleitung. Jeder Level bekam nun seine eigenen, stilistisch passenden Klänge, neu komponiert von Roy Widding. Lediglich die Begleitung des ersten

Levels wird man wohl eine Weile lang hassen, bis man es endlich erstmals geschafft hat. Auch die Soundeffekte stammen von Roy Widding und sind angenehm unaufdringlich, sodass man die Musikstücke sehr gut genießen kann.

**W**ährend des Endsprints zur Veröffentlichung ab etwa 2018 ist viel Aufwand vornehmlich in das Bugfixing und das generelle „Drumherum“ geflossen: Liebevolle Details wurden hinzugefügt, wie



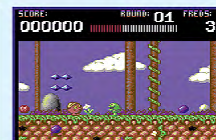
## MASKOTTCHEN FRED UND SEINE PREMIERE

**C**osmos, ebenfalls ein Siegeltitel des Boeder-Talentwettbewerbs, wurde letztlich auf dem Diskettenmagazin *Game On* 8/1994 veröffentlicht. Obwohl später erschienen, wurde es früher entwickelt als die Fred's-Back-Serie und stellt daher die ursprüngliche Premiere des Maskottchens

Fred dar. Der hübsche thalamus-esque Introscreen schaffte es mysteriöserweise nicht auf die *Game On*, trotz genügend freien Diskettenplatzes.

Nach seiner Premiere in *Cosmos* musste Fred vier Jump 'n' Runs überstehen, die 1993 bis

1995 von verschiedenen C64-Magazinen herausgebracht worden sind – namentlich von *64'er*, *Magic Disk* und *Game On*. Mit knackigen Zeitlimits sind sie eine große Herausforderung, doch bonbonbunte Grafiken und die tollen Soundtracks motivieren massiv, gegen diese anzutreten.





Die physische Version von Protovision kommt mit reichlich Bonusmaterial – andere Inhalte finden sich in der Boxed Version von Psytronik.



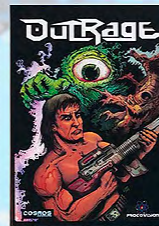
**Outrage ist eine Empfehlung für jeden C64-Actionspielfreund, der auf der Suche nach einer knackigen Herausforderung ist, die trotz ihres 30 Jahre alten Designs auch heute noch Spaß macht.**

die mit PETSCII-Grafiken hinterlegte Onscreen-Anleitung samt Hintergrund- und Entstehungsgeschichte. Eine gelungene, gedruckte Anleitung ergänzt die physischen Ausgaben. Sammler wird die gute Produktionsqualität von Protovision (Modul, Modul+Disk und digital-only) und Psytronik (drei verschiedene Disk-Editionen) erfreuen sowie die Möglichkeit, aufgrund der zwei Publisher zwischen unterschiedlichen Designs wählen zu können. Gerade dies wäre bei einer Veröffentlichung in den Neunzigern nicht der Fall gewesen, wie das Beispiel eines zeitgenössischen C64-Spiels von Boeder zeigt, das mit einer spartanischen Papierhülle auskommen musste.

**W**ir empfehlen den Titel jedem C64-Actionspielfreund wärmstens, der auf der Suche nach einer zwar kurzen, aber knackigen Herausforderung ist, die trotz ihres 30 Jahre alten Designs auch heute noch Spaß macht.

Wer nach *Outrage* Lust auf weitere Spiele von Cosmos Designs bekommen hat, dem sei geraten, einen Blick auf die Fred's-Back-Serie sowie *CosmoX* (Platformer), *Lions of the Universe* (Shoot 'em up im Stil von *Armalyte*) und *Super Nibbly* (ein ziemlich süchtig machender Snake-Klon) zu werfen.

▣ Kamen früher Spiele in einer schlichten Papphülle, kann man bei *Outrage*, da es von zwei verschiedenen Publishern angeboten wird, sogar aus verschiedenen Verpackungsdesigns wählen.



## EINE ÄHNLICHE GESCHICHTE, ANDERE SPIELE

Ähnliche Entstehungsgeschichten, die fast mit der von *Outrage* mithalten können, wussten wir schon zu anderen Spielen zu berichten: *Jim Slim* in *RETURN #8* und *Heroes & Cowards* in *RETURN #23*. Beide Titel sind noch bei Protovision erhältlich, *Jim Slim* jedoch nur noch digital-only.



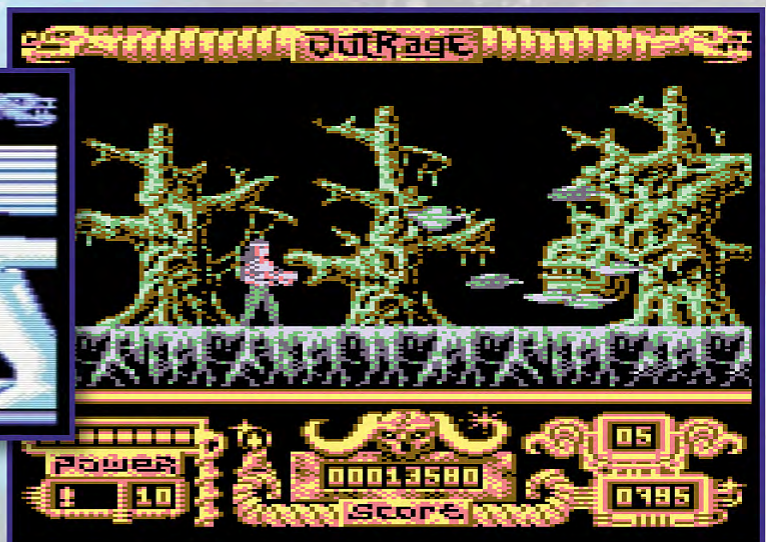
### Outrage

System: Commodore 64  
Preis: ab 7,99 GBP  
Website: [bit.ly/ret46h14](http://bit.ly/ret46h14)

Video zum Spiel:  
[bit.ly/ret46v14](http://bit.ly/ret46v14)



▣ Jeder Level endet mit einem bildschirmfüllenden und thematisch zum Level passenden Endgegner. Eine besondere Taktik benötigt man hier nicht, lediglich Geschick und Durchhaltevermögen.



# OUTRAGE

## RETURN IM GESPRÄCH MIT BERND BUCHEGGER

Interview geführt von Martin Roscher

**Bernd Buchegger kämpfte 30 Jahre lang dafür, dass sein Spiel *Outrage* das Licht der Welt erblickt. Am Ende wurde er nicht nur mit der Veröffentlichung, sondern auch mit Auszeichnungen belohnt. Wir haben ihn und die ganze Geschichte erzählen lassen.**

**RETURN:** Hallo, Bernd! Vielen Dank für die Gelegenheit zu diesem Interview. Nach 30 Jahren ist Dein „Baby“ *Outrage* sozusagen auf die Welt gekommen. Aber lass uns ganz am Anfang beginnen. Wie bist du mit Computern, speziell mit dem C64, in Berührung gekommen?

**Bernd Buchegger:** Das geht zurück in die 80er Jahre, als die ersten Heimcomputer aufkamen. Meine Aufmerksamkeit wurde durch eine Anzeige für ein brandneues Heimcomputer-Magazin geweckt, das ich zu kaufen und zu lesen begann. Schon bald war ich fasziniert von den neuen Möglichkeiten und der Wunsch nach einem eigenen Computer wuchs schnell. Diesen Wunsch erfüllte ich mir zuallererst einmal selbst, als ich in einem lokalen Elektronikgeschäft einen erschwinglichen Sinclair ZX81 sah und ihn von meinem eigenen Taschengeld kaufte. Meine Familie finanzierte einen kleinen Thermodrucker mit und so begann ich in den Weihnachtsferien mit meinen ersten BASIC-Programmen zu experimentieren. Die Lebensdauer dieser kleinen Maschine mit Folientastatur war allerdings ziemlich kurz – ich

glaube, ich habe ihn mit dem Thermodrucker getötet. Meine Eltern zeigten Erbarmen und beendeten mein Elend mit einem Commodore VC20. Dass die Möglichkeiten dieses Rechners jedoch sehr begrenzt sind, wurde mir schnell klar, nachdem ich versucht hatte, ein Karate-Spiel in BASIC zu erstellen – kein Witz! Außerdem besaßen einige meiner Freunde bereits einen Commodore 64 mit all diesen wunderbaren Spielen und anderem faszinierenden Zeug. Meine Firmung brachte schließlich das ultimative Upgrade mit sich: einen Commodore 128D. Nach einigen CP/M- und BASIC-V7-Versuchen begann ich schließlich mit der Assembler-Programmierung. Bald war der „go64“-Befehl das erste, das beim Einschalten meines 128ers ausgeführt wurde und bewaffnet mit einer Ultimate Cartridge hatte ich endlich ein anständiges Setup für meine Coder-Karriere.

**R:** Wie bist du damals in die Szene gekommen und wie hast du sie wahrgenommen?

**BB:** Mein erster Szenekontakt entstand in einer Spielhalle in Graz, wo ich einen Jungen beobachtete, der den berühmten Space-



Shooter *R-Type* spielte. Der Typ spielte unglaublich gut und mir fiel auf, dass er in der Highscore-Liste „TSK“ eintrug. Ich erinnerte mich, dass dieses Akronym für die österreichische Crackergruppe The Softkiller Crew stand und fragte ihn danach. Es stellte sich heraus, dass er tatsächlich „The Softkiller“ von TSK war und unser Gespräch mündete in einem Folgekauf von ein paar Disketten mit aktuellem Material. Bei unserem nächsten Kontakt informierte er mich, dass am Wochenende eine Copy-Party stattfinden würde. Also tauchte ich am Veranstaltungsort mit einem Haufen leerer Disketten in meiner Tasche auf. Bald hatte ich das Glück, jemanden zu finden, der bereit war, seine Programme mit mir zu tauschen und so endete diese erste C64-Szene-Begegnung in einer Freundschaft und der Gründung meiner ersten Gruppe Crystal. Als Szenespitzname wählte ich „Panther“, weil ich schon immer von diesem majestätischen Tier fasziniert war.

**R:** Möchtest du uns etwas mehr über Cosmos Designs erzählen, insbesondere über die Gründung?



Bernd „Panther“ Buchegger und andere Mitglieder der Gruppe Cosmos Designs auf der Chromance-Party in Budapest (1991).



Einige Mitglieder der Gruppen Tat und Cosmos Designs auf der TAT-Party in Innsbruck, 1990.



Die Gründungsmitglieder von Cosmos Designs, McSprite und Army, zusammen mit Bernd Buchegger in einem Fast-Food-Laden in Budapest, 1991.



SUNDAY, THE 9. DECEMBER 1990  
 CATCH THIS LOGO ABOVE AND YOU KNOW WHAT  
 YOU GONNA SEE NOW...  
 ...IT'S THE ONE AND ONLY COSMAIL DEMO  
 THAT PROVES THAT...  
 ...COSMOS DESIGNS BELONGS STILL TO THE  
 TOP OF THE  
 ...BLACKMAIL  
 ...EVER BEFORE

Die Demo *Cosmail* wurde vor kurzem von Scenehistory zur Demo des Jahres 1990 gewählt.

**Der Talentwettbewerb im *Elek*-Magazin war ein großer Motivationseschub - leider hatte Boeder kurz darauf seine Vertriebsaktivitäten für den C64 eingestellt, sodass *Outrage* nie veröffentlicht wurde.**

**BB:** Cosmos Designs war der legale Ableger der berühmten österreichischen Crackergruppe Cosmos, in der Größen wie „Antitrack“ aktiv waren. Die Gruppe wurde ursprünglich von „Army“ (Arnold Blüml) und „McSprite“ (Hannes Sommer) gegründet. Beide stammen aus Kärnten. Hannes hat Großeltern in der Nähe meines Heimatortes und über mein Kontaktnetzwerk in der Steiermark wurde ich mit ihm bekannt gemacht. Da ich zu dieser Zeit bereits als Coder und Grafiker aktiv war und mir die Idee gefiel, mich auf legale Dinge wie Demos (und später Spiele) zu konzentrieren, trat ich Cosmos Designs bei. Hannes, Arnold und ich bildeten den harten Kern von Cosmos Designs, der später durch „McLord“ (Karl Sommer, der Bruder von Hannes) als Composer ergänzt wurde. Andere wie „Hermes“ oder „Big Ben“ waren auch dabei, wurden aber nie Teil der Demo- und Spielgruppe – die „offiziellen“ Mitglieder findet man auch auf unserer Website [cosmos-c64.com](http://cosmos-c64.com).

Dies stellte sich als eine meiner besten persönlichen Entscheidungen heraus, da die Kreativität und Produktivität innerhalb der Gruppe eine unglaubliche Inspiration für mich in diesen jungen Jahren waren. Ohne die Unterstützung und den Motivationsschub durch diese Jungs hätte ich wahrscheinlich ein Spieleprojekt wie *Outrage* nie begonnen.

**R:** Welche Veröffentlichungen von Cosmos Designs sind in Deinen Augen die besten?

**BB:** Keine leichte Frage, da es so viele gab. Unter den Spielen war die Fred's-Back-Serie unglaublich anspruchsvoll, sowohl vom Coding als auch vom Design her, und legte die Messlatte mit jeder neuen Folgeversion höher. Mein persönlicher Favorit ist *Lions of the Universe*, da ich schon immer ein großer Fan von horizontalen Space-Shootern wie *Armalyte* war. Und Hannes

war mit dieser Retro-Game-Legende technisch auf Augenhöhe.

Unter all den Demos, die wir erstellt haben, ist es noch schwieriger, eine Auswahl zu treffen. *Cosmail* setzte einen bemerkenswert hohen Standard mit großartigen Beiträgen von allen Mitgliedern von Cosmos Designs und neuen Rekorden wie dem 118-Sprite-Multiplexer. Dabei handelte es sich um eine Kooperationsdemo zwischen Cosmos Designs und Black Mail. 2020 wurde *Cosmail* übrigens von Scenehistory zur Demo des Jahres 1990 gewählt. ▶

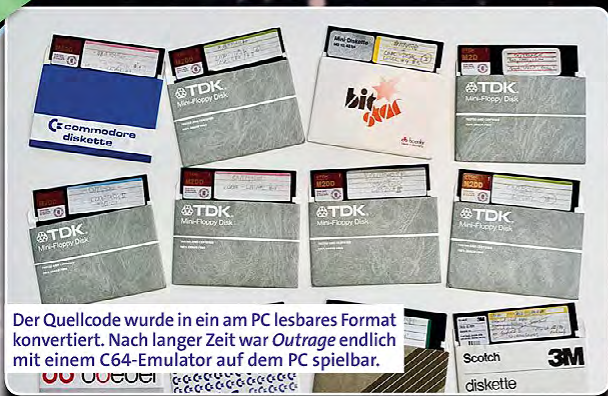
**R:** Konzentrieren wir uns auf *Outrage*. Was war der ursprüngliche Plan für dieses Spiel? Wie bist du auf die Idee gekommen? Wie lange hat es gedauert, den Titel zu entwickeln?

**BB:** Der ursprüngliche und sehr einfache Plan war, mein erstes C64-Computerspiel zu entwickeln und es an einen C64-Publisher zu verkaufen. Hannes hatte ja schon erfolgreich vorgemacht, wie man das erreichen kann. Dazu habe ich mir ein Genre ausgesucht, das noch nicht durch andere Veröffentlichungen von Cosmos Designs abgedeckt war. Und *Hawkeye* von Thalamus setzte mit seiner ▶



Lions of the Universe





Der Quellcode wurde in ein am PC lesbares Format konvertiert. Nach langer Zeit war *Outrage* endlich mit einem C64-Emulator auf dem PC spielbar.



Der neue Ladebildschirm kommt von Steve Day.

unvergesslichen Mischung aus innovativem Gameplay, atemberaubender Grafik und unglaublichem Sound einen Meilenstein im Bereich der Run-'n'-Gun-Titel.

Für mich war daher schnell klar, dass meine eigene Entwicklung in diesem Genre angesiedelt sein würde. Ich dachte mir eine innovative Kombination von Spielelementen aus, die ich noch nie in einem anderen Spiel gesehen hatte, um sicherzustellen, dass *Outrage* seinen eigenen Twist bekommt. Und dann begann ich mit der Programmierung, Grafik, Animation und dem Leveldesign. Ich war zu dieser Zeit ein junger Schüler, der ein Internat besuchte, und erledigte alle Arbeiten an den Wochenenden zu Hause. Das ist natürlich nicht die effizienteste Strategie, um ein Spiel rasch fertigzustellen. So war ich bereits zwei Jahre lang beschäftigt, bis Boeder den Talentwettbewerb im *64'er-Magazin* ankündigte. Das war ein großer Motivationsschub, da ich nun eine klare Deadline hatte und *Outrage* abliefern wollte. Daher intensivierte ich meine Bemühungen, um es rechtzeitig fertigzustellen.

**R:** Das Spiel wurde nicht, wie ursprünglich geplant, veröffentlicht. Was war passiert?

**BB:** *Outrage* wurde in die Top 3 des Boeder-Wettbewerbs gewählt und die Gewinner wurden offiziell im *64'er-Magazin* bekannt gegeben. Was für ein unglaublicher Erfolg für meine erste Spielentwicklung! Doch es kam alles ganz anders: Boeder wartete mehrere Monate, bevor sie sich endlich bei mir meldeten. Aber nicht, um die Bedingungen für die Veröffentlichung, welche den Gewinnern versprochen worden war, auszuhandeln, sondern, um mir mitzuteilen, dass Boeder alle seine Vertriebsaktivitäten für den C64 eingestellt habe. Das war ein echter Schlag ins Gesicht für mich! Boeder bot als Entschädigung an, mir etwas aus ihrem Katalog auszuwählen. Was ich auch tat – ich schickte einen Brief mit einer kompletten Liste, die jedes einzelne Produkt aus ihrem Katalog enthielt. Natürlich habe ich das nie bekommen, aber das war es mir wert! Später versuchte ich, *Outrage* an den CP Verlag zu verkaufen, aber es war dafür zu spät: Der C64-Markt war bereits im Niedergang

**Hawkeye war meiner Meinung nach ein Meilenstein im Bereich der Run-'n'-Gun-Titel – für mich war daher schnell klar, dass mein eigenes Spiel in diesem Genre angesiedelt sein würde.**

begriffen und wurde von den neuen 16-Bit-Maschinen wie Amiga oder Atari ST überholt.

**R:** 2005 und 2010 hast du zwei Versuche unternommen, *Outrage* endlich zu veröffentlichen. Warum hat das nicht geklappt?

Hauptsächlich lag das an den fehlenden Ressourcen der Beteiligten. Der erste Versuch wurde von den Jungs von Protovision aus Deutschland unternommen. Milo Mundt kontaktierte mich bereits 2003 via ICQ, nachdem er sich an den an den Boeder-Talentwettbewerb erinnerte und an *Outrage*, welches als einziger der drei Gewinner damals nicht anderswo erschienen war. Bei diesem Erstkontakt freute ich mich zwar außerordentlich über das Interesse an meinem *Outrage*. Nach so vielen Jahren kam dies allerdings für mich natürlich völlig überraschend! Aber was war aus meinen Disketten geworden? Einige Monate später traf Milo im Rahmen eines Commodore-Treffens in Wien auf Arnold. Hier kamen die beiden schnell auf *Outrage* zu sprechen. Daraufhin sagte er Milo zu, mich bei der Suche nach den Disketten und deren Sicherstellung nach Kräften zu unterstützen. Diese Nachfrage nach *Outrage*-Material für die Cosmos-Designs-Homepage sowie Games That Weren't war es, die die Suche zusätzlich anfachte. Wie sich herausstellte, schlummerten die Disketten tief versteckt in

meinen Boxen auf dem Dachboden, wo sie in den letzten Jahren auf ihre Wiederentdeckung gewartet hatten – bis zu diesem Zeitpunkt. Daraufhin bot mir Milo an, es zu finalisieren und unter dem Protovision-Label zu veröffentlichen. Ich unterschrieb einen Vertrag, der Protovision zwei Jahre Exklusivität bis zur Veröffentlichung gewährte. Ich behielt zum Glück das volle Copyright und sicherte mir so die Möglichkeit, es an jemand anderen weitergeben zu können, falls Protovision keine Ergebnisse liefern sollte. Nach langem Warten ohne nennenswerte Fortschritte kamen wir 2010 über David Simmons aus Australien in Kontakt mit Psytronik. Psytronik bot an, *Outrage* fertigzustellen und Steve Day steuerte ein fantastisches neues Titelbild bei. Aber die gleiche Geschichte ging auch hier weiter – Änderungen im Team, mangelnde Erreichbarkeit, keine nennenswerten Fortschritte, viele freundliche E-Mails, aber schlussendlich alles ohne konkretes Ergebnis.

**R:** 2018 hatten sich die Umstände schließlich deutlich verbessert?

**BB:** Ich war kurz davor, den Partner noch einmal zu wechseln, nachdem wir eine weitere Interessensbekundung aus Italien erhalten hatten. Aber dann begannen Protovision und Psytronik bei Retro-Game-Projekten zusammenzuarbeiten und so schafften sie es



Hawkeye war eine wichtige Inspirationsquelle für *Outrage*.



Die Endgegner verlangen viel Geschick.



schließlich, die Motoren zu starten. Neue Leute wie Sidney Arbouw und Tomas Matys wurden involviert und die ersten Bugfix-Releases begannen einzutrudeln. Arnold und ich fingen an, die ganze Geschichte von Cosmos Designs und *Outrage* zu dokumentieren. Dies wurde ein integraler Bestandteil des 28-seitigen Spielhandbuchs. Lobo Spitoufs lieferte diese unglaublichen handgezeichneten Grafiken für das Manual und das Boxcover und die ursprünglichen Musiken von Karl wurden mit brandneuen SFX und Level-Musiken von Roy Widding ergänzt. David Simmons und Jakob Chen-Voos haben hier als Projektmanager einen fantastischen Job gemacht. Alles in allem haben sich eine Menge begabter Leute, die eine tiefe gemeinsame Liebe zum Commodore 64 verbindet, an der Entwicklung von *Outrage* beteiligt und ließen so die Magie Wirklichkeit werden.

**R:** Wie hast du dich gefühlt, als das Spiel endlich fertig war und du das Paket in der Hand halten konntest?

**BB:** Oh Mann, es war fast schon surreal, zu sehen, wie die letzten Puzzleteile zusammen-

gefügt wurden. *Outrage* ist mit all den Verbesserungen und Ergänzungen, die das Team beigesteuert hat, so viel größer geworden. Arnold war mir während dieser ganzen Zeit eine große Stütze und hat immer geholfen, die Kommunikation am Laufen und den Traum am Leben zu halten. Alleine hätte ich die Hoffnung vielleicht längst aufgegeben. Ich erinnere mich noch gut an den Tag, als ich das Paket von Jakob in Empfang nahm, das drei *Outrage*-Collectors-Edition-Boxen für mich, Arnold und Hannes enthielt. Das war genau rechtzeitig vor Weihnachten, aber ich beschloss, das Unboxing zu verschieben, da ich diesen Moment voll und ganz feiern und ihm meine ganze Aufmerksamkeit schenken wollte. Ich wartete also noch ein paar Tage – nach so vielen Jahren machte das auch keinen großen Unterschied mehr – und verbrachte einen ganz besonderen Abend in meinem Büro, der ganz dem Öffnen der Box gewidmet war, um dann endlich den Traum meiner Jugend in den Händen zu halten. Das ist schwer in Worte zu fassen – stellt euch etwas zwischen Tränen des Glücks und einem sehr breiten Grinsen von einem Ohr zum anderen vor. 30 Jahre –



Der Abschluss einer langen Reise – mit dem Auspacken konnte das 30-jährige Projekt endlich abgeschlossen werden.

was für eine unglaubliche Reise! Ich habe das Unboxing gefilmt und daraus ein Video für das Team gemacht – meine Art, mich bei all diesen wunderbaren Leuten zu bedanken, die ich nie persönlich getroffen habe.

**R:** Planst du weitere Projekte auf dem C64?

**BB:** Nein, ich habe keine weiteren versteckten Perlen mehr in meiner Schublade. Aber Hannes hat noch ein paar unerledigte Projekte mit vielversprechenden Titeln wie *Born in Space*. ■

ANZEIGE

# RETURN-AUSGABE VERPASST?

**RETURN**  
DAS MAGAZIN FÜR DIE GENERATION C64

Herbst 2009  
Ausgabe 1 | Herbst 2009  
2. Auflage | 11,000 Euro

Interview mit Boris Schneider-Johne  
Soundchip SID 6581 unter dem Mikroskop  
Telespielpionier Ralph Baer  
Quickshot Robotarm SVI-2000  
Neue Gehäuse für alte Konsolen

**COMMODORE**  
Generation C64  
Angespielt: Knight 'n' Grail  
Commodore 64 News digital  
Review: Space Taxi, Lazy Jones

**ATARI**  
Lynxopoly  
Atari 5200 - der verlorene Sohn

**NINTENDO**  
20 Jahre Gameboy

**RETURN**  
DAS MAGAZIN FÜR DIE GENERATION C64

Herbst 2009  
Ausgabe 1 | Herbst 2009  
2. Auflage | 11,000 Euro

Interview mit Boris Schneider-Johne  
Soundchip SID 6581 unter dem Mikroskop  
Telespielpionier Ralph Baer  
Quickshot Robotarm SVI-2000  
Neue Gehäuse für alte Konsolen

**COMMODORE**  
Generation C64  
Angespielt: Knight 'n' Grail  
Commodore 64 News digital  
Review: Space Taxi, Lazy Jones

**ATARI**  
Lynxopoly  
Atari 5200 - der verlorene Sohn

**NINTENDO**  
20 Jahre Gameboy

**RETURN**  
DAS MAGAZIN FÜR DIE GENERATION C64

Herbst 2009  
Ausgabe 1 | Herbst 2009  
2. Auflage | 11,000 Euro

Interview mit Boris Schneider-Johne  
Soundchip SID 6581 unter dem Mikroskop  
Telespielpionier Ralph Baer  
Quickshot Robotarm SVI-2000  
Neue Gehäuse für alte Konsolen

**COMMODORE**  
Generation C64  
Angespielt: Knight 'n' Grail  
Commodore 64 News digital  
Review: Space Taxi, Lazy Jones

**ATARI**  
Lynxopoly  
Atari 5200 - der verlorene Sohn

**NINTENDO**  
20 Jahre Gameboy

**JETZT BESTELLEN:**  
**RETURN-MAGAZIN.DE/NACHDRUCKE**



# WISSEN, WAS IN DER WELT DER COMPUTER UND KONSOLEN VON DAMALS HEUTE NOCH GEHT.



**116 SEITEN.  
8-BIT BIS 32-BIT.  
AUCH IM HANDEL.**

**RETURNO**  
FASZINATION KLASSISCHE COMPUTER UND KONSOLEN