

Kopfgeldjäger zu Fuß und auf Rädern

Loose Cannon

Der Macher der Crusader-Reihe wagt sich an eine Mischung aus Action-Adventure und Car Combat mit mehr Tiefgang-PS als Interstate 82.



Freunde und Helfer erschweren das motorisierte Fortkommen mit einer Straßensperre.

Es ist der letzte Interviewtermin am Ende eines langen Tages, doch Tony Zurovec ist fit wie ein Turnschuh. Der enthusiastische Chefdesigner von **Loose Cannon** parliert mit einer halsbrecherischen Silben-Pro-Minute-Ratio über sein neues Werk.

Shoot & Ride

Die Auto-Action-Söldner-Simulation spielt Anfang des 21. Jahrhunderts, kurz nach dem Benzinkrieg. Die Regierung muß sparen; Recht und Ordnung werden nur noch in Städten halbwegs gewährleistet. Die überforderte Polizei ist auf die Hilfe von Kopfgeldjägern angewiesen. In über 20 Missionen übernehmen Sie



die Rolle des toughen Helden Ashe. Das Spiel bietet sowohl Auto-Action mit todesverachtenden Fahrmanövern als auch 3D-Shooter-Einlagen. Sie können kurzerhand ein anderes Auto kaufen oder »ausborgen«, wenn es die Umstände erfordern. Rund 15 Autos, die sich munter tunen und ausrüsten lassen, soll es geben. Zurovec will dem Spieler weitgehende Freiheiten lassen: »Ich will, daß es endlos viele Möglichkeiten gibt, um eine Mission zu gewinnen.« Bevor Sie ein Gangsternest ausheben, verminen Sie vielleicht vorher die Umgebung, schalten in Scharfschützen-Manier die Wächter aus oder sabotieren die parkenden Autos der Bösewichte. Wer ohne

Planung frontal auf die Übermacht prallt, hat in der Regel wenig Chancen. Zwischen den Hauptaufträgen können Sie den Polizeifunk abhören und sich mit Zufallsmissionen das Kleingeld fürs nächste Auto-Upgrade oder eine kugelsichere Weste verdienen. **Loose Cannon** soll neben einem Dutzend verschiedener Landstraßen-Gebiete neun detaillierte Städte enthalten, die Metropolen wie New York oder San Francisco nachempfunden sind.

Offenes Missionsdesign

Weitgehend unklar ist noch, inwieweit **Loose Cannon** für den deutschen Markt entschärft werden muß. Tony: »Stimmt, du kannst Leute anfahren und andere böse Dinge machen. Aber du handelst Dir damit Scherereien ein.« Und was hat ihn eigentlich in dieses Spielgenre getrieben? »Ich liebe Auto-kämpfe. In den 80er Jahren habe ich mir ständig Brettspiele wie Car Wars oder Auto Duel reingezogen.« Am technischen Level soll es **Loose Cannon** jedenfalls nicht mangeln. Ein kompaktes

Team unter Tonys Leitung hat sich viel Zeit für das Projekt genommen. Delegierbare Bereiche wie Cutscenes oder Sound werden zudem außer Haus gemacht: »Um die Musik kümmert sich Jan



Unser Held Ashe kann jederzeit sein Fahrzeug verlassen und durch die Gegend stolchen.



Tony Zurovec schwört auf Missionsdesign, das viel kreativen Freiraum läßt.

Hammer, der Komponist von Miami Vice. Wir mußten ihn nicht groß überreden, er ist seit Jahren ein großer Rennspiel-Fan.« **HL**

Loose Canon

Genre: Actionspiel Hersteller: Digital Anvil
Termin: 4. Quartal '99 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Nicht-lineares Action-Adventure, brachiale Autoschlachten und eine detaillierte Spielwelt: Wenn das Missionsdesign clever hinhaut, dann hat Loose Cannon mindestens Super Plus im Tank.«