

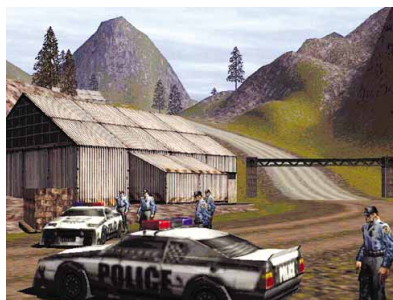
Das Aus für Loose Cannon und Conquest?

Microsoft schluckt Digital Anvil



Chris Roberts: Der Schöpfer von Wing Commander und Freelancer ist nicht mehr bei Digital Anvil.

Microsoft weiß, wie es seinem Image als ewig böser Bube gerecht wird: Mit viel Geld kleine Teams aufkaufen – und dann Schluss mit Entwicklungs-Schlampig-



Loose Cannon: An dem viel versprechenden Actionspiel hat Microsoft kein Interesse.

keiten und Designer-Muße. Erst kürzlich hatten die Redmonder die Halo-Macher Bungie geschluckt, jetzt verleiben sie sich Digital Anvil ein. Bei Bungie verzichteten sie auf das Actionspiel Oni und wollten nur das spektakuläre Halo. Bei Digital Anvil müssen Conquest und Loose Cannon zugunsten des Weltraumspiels Freelancer und eines geheimen Xbox-Titels (der einen Sciencefiction-Hintergrund haben wird) dran glauben.

Digital Anvil wurde 1996 unter Führung von Chris Roberts (Wing Commander) gegründet. Mit von der Partie waren viele Mitarbeiter der ebenfalls in Austin ansässigen Firma Origin. Die hat sich von diesem kreativen Aderlass bis heute nicht recht erholt. Microsoft hält (übrigens wie Chip-Hersteller AMD) seit jeher eine Minderheitsbeteiligung von gerüchteweise 10 Prozent an Digital Anvil; jetzt übernimmt der Konzern alle Anteile. Eine Ent-

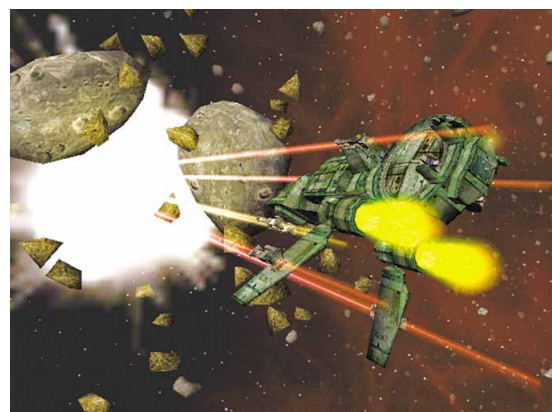
Vor kurzem Bungie, jetzt Digital Anvil: Microsoft kauft das Entwicklungsstudio von Chris Roberts – und dessen Weltraum-Mammutprojekt Freelancer.

wicklung, die schon einige Zeit in der Luft lag. Denn trotz eines umfangreichen Entwicklerstabs hat das Studio bislang nur das Weltraumspiel Starlancer fertig gestellt – und das größtenteils mithilfe eines externen Teams.

Ohne Moos nichts los

Chris Roberts verlässt zwar Digital Anvil, seinem Großprojekt Freelancer bleibt er aber verbunden. »Jetzt bin ich kreativer Berater«, so Roberts zur US-Onlinesite Gamespot. »Ich feile noch mit an der Handlung, stehe Co-Designer Phil Wattenburger mit Rat bei und helfe bei der Presse-Arbeit« – allesamt keine wichtigen Rollen. Er räumt ein, dass seinem Unternehmen allmählich das Geld ausging: »Immer wenn sich etwas verspätet, braucht man mehr Rücklagen. Als Teil von Microsoft ist das jetzt weniger ein Problem.« Zu seinen künftigen Plänen äußert Roberts sich nur vage. Sowohl ein neues Spiel wie ein weiterer Abstecher ins Filmgeschäft seien denkbar.

Am durchaus hitverdächtigen 3D-Actionspiel Loose Cannon und der fast fertigen Echtzeit-Strategie Conquest besteht beim Software-Giganten kein Interesse. »Wenn Micro-



Freelancer: Das Weltraumepos gehört Microsoft jetzt ganz allein.

soft glaubt, nicht mehr als 500.000 Einheiten verkaufen zu können, dann wollen sie einen Titel nicht«, sagt Roberts. Er besitzt noch immer die Rechte an den beiden Programmen und will sie bei anderen Publishern unterbringen. Die Entwickler werden zum Teil ihren Projekten folgen, zum Teil bleiben und das Freelancer-Team verstärken. Chris Roberts' Bruder Erin bleibt bei Digital Anvil – er arbeitet an dem Xbox-Spiel. **PS**

Microsoft spielt mit

Microsofts aktuelle Beteiligungen an bzw. Kooperationen mit Entwicklerstudios.

Entwicklerteam	Spezialisiert auf	Grundlage für Zusammenarbeit	Aktuelle PC-Projekte
Access Software	Golf-Simulationen	Vollständige Übernahme	Links-Reihe
Big Huge Games (neue Firma von Brian Reynolds)	Strategie	Exklusiv-Vertrag über mehrere Spiele	Mehrere Strategietitel
Bungie	3D-Action	Vollständige Übernahme	Halo
Digital Anvil	Weltraumspiele	Vollständige Übernahme	Freelancer
Ensemble Studios	Strategie	Age of Empires gehört MS, sonst unabhängig	Age of Empires 3
Fasa Interactive	Mech-Spiele	Vollständige Übernahme	MechCommander 2
Gas Powered Games	Rollenspiele	Minderheits-Beteiligung	Dungeon Siege
Relic Entertainment (Macher von Homeworld)	Strategie	Vertrag über ein Spiel	Sigma (3D-Echtzeit-Strategie)