

Autos, Action und Kanonen

Loose Cannon

In waffenstarrenden Hightech-Vehikeln und zu Fuß jagen Sie einen durchgeknallten General quer durch die Vereinigten Staaten der Zukunft.

Nur die Stärksten kommen durch. Wer sich auf dem Gamestock-Event seinen Weg zu Digital Anvil bahnen wollte, hatte nur mit resoluter Ellbogen-Taktik Erfolgsaussichten. Der Grund für den Andrang auf die Vorführrechner: Das Autospektakel **Loose Cannon**.

Weil die hoffnungslos unterbesetzte US-Polizei im Jahr 2016 nicht mehr Herr

Interstate Driver

Loose Cannon erinnert von der Thematik her zunächst an das Gangster-Rennspiel **Driver**, richtet sich aber eher an Fans von **Interstate '76**. »Interstate habe ich bestimmt fünf Mal durchgespielt,« schwärmt Jörg Neumann, der sich bei Origins **Crusader**-Reihe seine Meriten verdient hat und jetzt für

scheidende Missionen müssen Sie erledigen, um weiterzukommen. Die geplanten Einsätze umfassen bislang Eskorte, Aufklärung, Geiselrettung, Transporte und Attentate, dazu eine schier unbegrenzte Anzahl zufallsgenerierter Aufgaben.

Aussteiger

Die meiste Zeit erledigen Sie Ihre Missionen in einem von 15 gepanzerten Science-fiction-Vehikeln, die Sie für das verdiente Geld mit Waffen und Abwehrmaßnahmen aufrüsten können. Im Gegensatz zu **Driver** oder **Interstate '76** sollen Sie bei **Loose Cannon** aber auch aussteigen können und sich in 3D-Action-Manier Duelle liefern. Es wird sogar möglich sein, in Gebäude einzudringen. Beispielsweise müssen Sie sich zu Fuß den Weg in ein gut gesichertes Banditenlager freischießen und einen gestohlenen Panzerwagen entführen. Als Szenario dienen insgesamt neun US-Städte, die samt Fußgängern, Verkehrssystem und Polizisten nachgebildet wurden: San Francisco, Sacramento, Los



Angeles, Washington, Philadelphia, New York, Houston, Dallas und Austin. Sie wechseln nicht einfach per Zwischenbild von Ort zu Ort, sondern müssen sich Ihren Weg erst über Verbindungsstraßen dorthin bahnen.

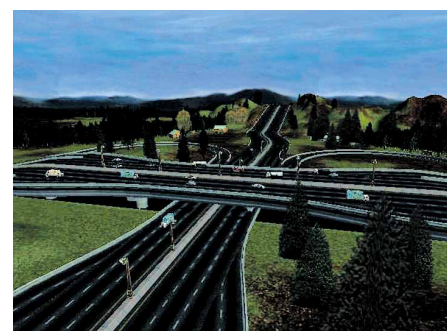
Zur Zeit geht Microsofts Boris Schneider alle Missionskripts mit den Designern durch, um reine Killeraufträge so abzuändern, daß das Spiel hierzulande keine BPjS-Probleme bekommt. **RS**



Ashe kann sein Auto auch verlassen und zu Fuß auf Gangsterjagd gehen.

der Lage wird, engagieren die Behörden verstärkt freischaffende Kopfgeldjäger. Einen davon, den Söldner Ashe, sollen Sie übernehmen. Während Sie sich zunächst noch mit Gelegenheitsjobs über Wasser halten, entwickelt sich im Laufe des Spiels eine Story um gestohlene Atombomben, internationale Verbrechersyndikate und einen machtbesessenen Ex-General.

Digital Anvil als Co-Produzent fungiert. »Es ist ein tolles Spiel, aber wir wissen, daß wir's besser machen können.« Der wichtigste Unterschied: Obwohl auch **Loose Cannon** einer festen Story folgt, läuft das Spiel nicht linear ab. Sie bekommen Ihre Aufträge über den Polizeifunk. Ob Sie sie annehmen, bleibt Ihnen überlassen. Lediglich einige ent-



Sie werden sowohl Großstädte als auch die **Highways** dazwischen unsicher machen.

Loose Cannon

Genre: Actionrennspiel **Hersteller:** Digital Anvil
Termin: 1. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Bei Loose Cannon scheint einfach alles zu stimmen: Tolle Grafik, dichte Atmosphäre und schweißtreibende Auto-Action. Dazu kommen beinahe unbeschränkte Handlungsfreiheit und spannende Missionen. Für mich der wahre Interstate-'76-Nachfolger.«