

Vaporware: Loose Cannon

Das Proto-GTA

Noch vor GTA 3 hätte Loose Cannon das erste 3D-Actionspiel mit frei begeh- und befahrbaren Großstädten werden können. Doch eine katastrophale Fehleinschätzung verhinderte die Genre-Revolution. Von Michael Graf und Stephan Petersen



Die belebten Großstädte sind anno 2000 eine Augenweide. Passanten und Verkehrsteilnehmer sollen auf alles reagieren, was um sie herum geschieht.

Tony Zurovec möchte die Vereinigten Staaten zu einem schlechteren Ort machen. Zu einer Brutstätte der Gesetzlosen und Mörder, der Söldner und Kopfgeldjäger. Und damit zum Schauplatz eines Spiels, das zum Meilenstein, zur Legende werden könnte. Loose Cannon heißt dieses Spiel, und Zurovec ist der Kopf dahinter. Er plant eine riesige, offene Welt, bestehend aus neun detailverliebt nachgebauten und vom Verbrechen verheerten US-Städten, erkundbar zu Fuß oder mit dem Auto. Eine packende Story soll es geben, wilde Schießereien, reichlich Nebenmissionen. Und all das in atemberaubender 3D-Grafik inklusive Physiksimulation. Eine dreidimensionale Action-Sandbox – das klingt nach Grand Theft Auto. Allerdings ersinnt Zurovec sein Loose Cannon schon im Jahr 1997, als Rockstar (das damals DMA Design hieß) gerade das allererste, noch zweidimensionale GTA veröffentlicht hat. Den Schritt in die dritte Dimension – und damit den Durchbruch auf dem Massenmarkt – wird die Serie erst vier Jahre später mit GTA 3 feiern.

Loose Cannon ist also drauf und dran, GTA den Rang abzulaufen. 1999 bestaunt die Welpresse die Präsentation des Actions-

pektakels auf der E3 in Los Angeles, schnell avanciert es zu einem der meisterwarteten Spiele seiner Zeit. Kein Wunder, es wäre der erste 3D-Actiontitel mit frei begeh- und befahrbaren Großstädten. Angeblich sieht sogar der Hollywood-Schauspieler Wesley Snipes eine E3-Präsentation – und zeigt sich an der Hauptrolle interessiert, falls das Spiel verfilmt wird. Allzu weit hergeholt ist das nicht, schließlich entsteht Loose Cannon bei Digital Anvil, dem Studio des ehemaligen Origin-Frontmanns und Wing-Commander-Schöpfers Chris Roberts. Und der entwickelt eben nicht nur Spiele, sondern dreht auch einen Wing-Commander-Film, um dessen Spezialeffekte sich das Studio kümmert.

Gegründet hat Roberts Digital Anvil gemeinsam mit anderen Abtrünnigen der Kultschmiede Origin. Zu denen zählt auch der Loose-Cannon-Chefentwickler Tony Zurovec, der zuvor hauptsächlich die (unterschätzten!) Isometrie-Shooter der Crusaders-Reihe geprägt und die KI-Routinen des legendären Ultima 7 programmiert hat. Ein erfahrenes Team also, ein spannendes Konzept, eine beeindruckende Optik und mit Microsoft ein finanzstarker Publisher – die Vorzeichen stehen gut für Loose Cannon. Doch das Spiel erscheint nie. Wir wollen ergründen, woran

Loose Cannon letztlich scheitert, und ob aus dem Spiel tatsächlich das »GTA vor GTA« hätte werden können.

Ein modernisierter Oldie

Zurovec und Roberts gehen bald getrennte Wege, heute arbeiten sie allerdings wieder zusammen, natürlich an Roberts' Weltraum-Mammutprojekt Star Citizen. Im texanischen Austin leitet Zurovec den Bau der persistenten Online-Galaxie, die Piloten zahlreiche Karrieremöglichkeiten eröffnen soll. »Ich war immer fasziniert von großen, offenen Welten, die Spieler nicht künstlich einengen«, gesteht er im Gespräch mit uns. »Mir geht es darum, dass jeder einzelne Bestandteil einer Welt simuliert wird und sich logisch verhält, sodass man für jedes Problem eigene Lösungen austüfteln kann – und dann auch versteht, woran sie eventuell scheitern. Ich hasse Spiele, in denen es nur die eine Lösung gibt, die der Entwickler vorgegeben hat. Da kann man dann noch so viel ausprobieren und logisch nachdenken – alles Zeitverschwendung. Mir fehlt die Geduld für solchen Irrsinn.«

Zurovec ist ein Mann der Logik, der Regeln, der Mechanik, Programmierer eben. Wie kommt er da ausgerechnet auf die Idee,



Der potenzielle Konkurrent GTA 3 sieht 2001 auch nicht viel besser aus.



dings in der pixeligen Draufsicht. Kämpfe werden direkt mit den Vehikeln ausgetragen, die sind nämlich bewaffnet und lassen sich umfassend aufrüsten. Neben Renn-, Kurier- und Duellmissionen gibt's sogar eine simple Story. Vor allem aber hat Autoduel kein vorgegebenes Ende, man kann immer weiter spielen, Geld sammeln, und Autos sowie Upgrades kaufen.

»Diese totale Freiheit fand ich klasse«, schwärmt Zurovec. »Als ich meine Programmierfähigkeiten in meiner High-School- und College-Zeit weiter verfeinerte, kam mir immer wieder dieser offene Ansatz in den Sinn. Das war eben eine Zeit, in der die Grafik so simpel war, dass das Design und die Regeln automatisch im Vordergrund standen. Deshalb spielt die Mechanik für mich bis heute die wichtigste Rolle.« Zurovec fasziniert es, Regeln zu erweitern, Spielprinzipien auszureizen: »Nachdem ich mit Crusader den Grundgedanken des ursprünglichen Castle Wolfenstein von 1981 [ein 2D-Actionspiel, nicht zu verwechseln mit einem indizierten 3D-Shooter] fortgeführt hatte, wollte ich als Nächstes die Formel von Autoduel drastisch weiterentwickeln.« Diese Grundidee steckt hinter Loose Cannon.

einen Actiontitel à la Loose Cannon zu entwerfen? Wären Strategiespiele nicht naheliegender? Nein, und schuld daran ist Autoduel. Origins Auto-Rollenspiel von 1985 kennt heute fast niemand mehr, es ähnelt dem späteren Loose Cannon aber frappierend: Auch hier regieren Verbrecherbanden die USA der nahen Zukunft, auch hier braust man im Auto durch eine offene Welt mit Städten wie New York und Boston – aller-

Kopfgeldjäger in den USA

Und worum soll's in diesem modernisierten Autoduel gehen? Nun, grundsätzlich um das selbe wie im alten. Nach einem verheerenden Krieg um Ölvorräte versinken die USA des Jahres 2016 (ja, 2016) im Sumpf aus Kriminalität und Selbstjustiz. Während die Polizei in Städten noch halbwegs die Oberhand behält, ist sie auf dem Land heillos überfordert, schwerbewaffnete Banden machen Highway-Fahrten zu Spießrutenläufen. Damit Ottonormalbürger etwas entgegensetzen können, erlaubt die Regierung die Bewaffnung von Fahrzeugen, zugleich setzen die Strafverfolgungsbehörden auf Outsourcing, auf die Hilfe von Kopfgeldjägern. Die gibt's auch in der echten Welt, was mit dem US-Kautionsystem zusammenhängt. Gegen Zahlung einer Kautions kann ein Angeklagter bis zur Verhandlung in Freiheit bleiben. Viele Kleinkriminelle haben dafür kein Geld und engagieren einen Kautionsagenten, der die Summe vorstreckt. Erscheint der Beschuldigte nicht vor Gericht, muss der Agent zahlen. Oder den Flüchtigen finden, wofür er einen Kopfgeldjäger engagiert.

Zu dieser Sorte Mensch gehört auch der Hauptdarsteller von Loose Cannon, der Ex-Soldat Ashe. Nur jagt der eben keine Ladendiebe oder Fahrsünder, sondern organisierte Mörderbanden. »Mir gefiel das Szenario, weil es glaubwürdig war«, erzählt Tony Zurovec. »Ich habe viel Zeit damit verbracht, den Hintergrund auszuarbeiten, wie die Ölkriege zum Zerfall des Rechtssystems führten. Loose Cannon war in der nahen Zukunft angesiedelt, weil genügend Zeit vergehen musste, damit sich die Gesellschaft so tiefgreifend verändern kann. Gleichzeitig sollte das Szenario nicht so futuristisch sein, dass Autos und Benzin deplatziert wirken würden; alles sollte sich vertraut anfühlen.« Nun, aus heutiger Sicht könnte sich das Jahr 2016 tatsächlich kaum vertrauter anfühlen, es steht ja vor der Tür. »Meine Sicht der Zukunft war schon immer ziemlich zynisch – man könnte auch sagen: realistisch«, lacht Zurovec. Dass seine Prophezeiung aufgeht, glaubt er dennoch nicht: »Dass Waffen an Autos geschraubt werden, war natürlich überspitzt und kein ernst gemeintes Sinnbild.« Wir lassen unseren Gatling-Gun-Golf in der Garage. Vorerst.



Beim Autofahren schaltet Loose Cannon in die Außenperspektive.



Über das Autobahnnetz gelangen wir von Stadt zu Stadt.

Die Staaten als Spielplatz

Kopfgeldjägerheld Ashe soll in Loose Cannon nicht nur verstreute Banditen ausknipsen, sondern kommt auch einer großangelegten Verschwörung auf die Spur, die sich quer durch die gesamten USA zieht. Neun nachgebaute US-Städte sind geplant, darunter San Francisco, Los Angeles und New York. Unterteilt wird die Welt in drei separate Abschnitte mit jeweils drei Metropolen: Los geht's an der Westküste mit L.A., San Francisco und Sacramento, später folgen Texas und die Ostküste. Optisch sieht das gezeigte Material für damalige Verhältnisse richtig gut aus, der Look ist merklich realistischer und düsterer als beim später veröffentlichten GTA 3. Die offene Spielwelt zeichnet sich durch lebendige Vielfalt aus, jede Stadt hat ihre besonderen Merkmale und Sehenswürdigkeiten. Hochhäuser wechseln sich mit Parks und Einkaufszentren ab. Passanten bevölkern die Bürgersteige. Es gibt realistischen Straßenverkehr und eine aufmerksame Polizei, die etwaige Delikte unsererseits umgehend ahndet. Zwischen den Metropolen erstreckt sich das von Wäldern, Tälern, Wüsten und Hügellandschaften geprägte Hinterland, in dem sich auch besondere Schauplätze wie Gefängnisse, Banditenlager und Flughäfen verstecken.

Auf welchem Weg sich Ashe durch diese Welt bewegt, bleibt ihm überlassen. Manche Einsätze sind zwar notwendig, um die Story voranzutreiben; Ashe kann sie jedoch auch ignorieren und einfach herumbrettern oder Nebenmissionen erledigen. Letztere sind meist zufallsgenerierte Aufträge, die



Im Umland der Großstädte liegen gut verteidigte Kartell-Stützpunkte.

der Held per Polizeifunk erhält. So stoppt er etwa flüchtige Bankräuber oder beschützt Geldtransporte. Er kann auch jederzeit aus seiner Karre aussteigen und zu Fuß weiterlaufen und -schießen, dann steuert man Ashe wie in einem Shooter aus der Ego-Perspektive. Im Fahrzeug wechselt die Kamera hingegen in eine Außenperspektive. Wie die GTA-Helden darf Ashe sämtliche Vehikel konfiszieren – vorausgesetzt die Polizei schaut gerade nicht hin. Besser ist es jedoch, wenn der Kopfgeldjäger auf den Spuren von David »Knight Rider« Hasselhoff wandelt. Die Treue zwischen einem Mann und seinem

Auto zahlt sich nämlich auch in diesem Fall aus. Für erledigte Nebenmissionen gibt es Geld, das Ashe in die Reparatur und Aufrüstung seines Fahrzeugs stecken darf. Zu den Verbesserungen gehören beispielsweise Panzerungen, Maschinengewehre und praktische Raketenwerfer, mit denen sich Streitigkeiten im Straßenverkehr ganz schnell beilegen lassen. Die sauer verdiente Kohle müssen wir aber nicht ausschließlich in unsere Vehikel investieren. Wir können damit auch Körperpanzerungen und bleihaltige Argumentationsverstärker für den fußläufigen Ashe kaufen. Übrigens: Selbst einen Multi-

Digital Anvil



Digital Anvil, mit Hauptsitz in Austin, Texas, wird 1996 von Chris (Foto) und Erin Roberts gegründet, um Spiele und Filme zu produzieren. Zuvor waren die Brüder als Gamedesigner bei Origin Systems tätig, wo sie großen Erfolg mit Wing Commander hatten. Das erste Projekt ist 1999 der Wing-Commander-Film. Auch im Bereich der Spiele bleibt man dem Weltall treu. Im Jahr 2000 wird Digital Anvil von Microsoft gekauft, woraufhin Chris Roberts das Studio verlässt. Die ersten Amtshandlungen seitens der Redmonder bestehen darin, Conquest: Frontier Wars und Loose Cannon an Ubisoft zu verkaufen. Der Fokus liegt fortan auf Freelancer, an dem Chris Roberts als Berater beteiligt ist, und dem Taktik-Shooter Brute Force. Beide Titel erscheinen 2003 und sind die letzten Spiele von Digital Anvil. Zwar arbeitet das Studio noch an Freelancer 2, wird Ende 2005 jedoch geschlossen.

Starlancer (2000 / PC, Dreamcast)



Typisch Mensch. In der Weltraum-Simulation Starlancer hat der Homo Sapiens technologisch einen Quantensprung gemacht. Zivilisatorisch geht es jedoch im Schneckentempo voran. Der Mensch hat sich zwar über das gesamte Sonnensystem ausgebreitet, bekriegt sich aber wie eh und je. In diesem Fall stehen sich freiheitliche Allianz und kommunistische Koalition gegenüber. Spielerisch erinnert Starlancer stark an die Wing-Commander-Serie. Als Pilot diverser Raumjäger ballern wir uns zusammen mit unseren KI-Geschwader-Kollegen durch 24 Missionen, erhalten Medaillen und Beförderungen. Unsere (Miss-)Erfolge haben Einfluss auf folgende Missionen, nicht jedoch wie in Wing Commander auf den Verlauf der Handlung. Neben der etwas kurzen Kampagne gibt es noch einen Mehrspielermodus, legendär in der deutschen Version sind die Sprecher mit Länderakzenten.

Conquest: Frontier Wars (2001 / PC)



Wie Loose Cannon ist auch Conquest: Frontier Wars fast fertig, als es Microsoft an Ubisoft verkauft. Die Fever Pitch Studios entwickeln das Weltraum-Strategiespiel zu Ende, zum Release im August 2001 entpuppt es sich als Grundsolide. Auf zweidimensionalen Weltraumkarten führen wir die Menschenflotte ins Gefecht gegen Aliens, die im Multiplayermodus spielbar sind – eine Kampagne bekommen aber nur die Erdlinge. Zum Highlight avanciert der Computergegner, auf hohen Schwierigkeitsgraden ist die KI eine echte Herausforderung. Auch das Design der Karten ist gelungen, über Wurmlöcher springen wir in angrenzende Sektoren, Schlachten toben gerne an mehreren Fronten. Die Völker spielen sich schön unterschiedlich, das Zünglein an der Waage sind Admiräle, die Flottenverbände bilden und mit Boni versorgen. So macht Conquest unterm Strich vieles gut – aber eben nichts herausragend.



Am Ende der spielbaren Mission verfolgt Ashe einen startenden Learjet.



Eines der seltenen Bilder mit Interface. Hier verfolgt Ashe einen Konvoi.

player für bis zu acht Spieler soll es geben. Für stilechte Musikuntermalung sorgt der tschechische Pianist Jan Hammer, der mit dem Soundtrack der TV-Serie »Miami Vice« bereits Preise abgeräumt hat. »Ich wollte zurückhaltende Musik, die sich selten in den Vordergrund spielt, sondern vielmehr die Stimmung setzt und Spannung erzeugt. Eine Schande, dass sie nun niemals jemand hören wird«, seufzt Zurovec. »Am liebsten hätte ich ja sogar Phil Collins engagiert, aber den konnten wir uns nicht leisten.«

Freiheit für den Kopfgeldjäger

Besonders viel Mühe wollen Tony Zurovec und sein Team in die Hauptmissionen stecken, die sich komplexer als die Nebenaufträge spielen und meist Fahr- und Schießpassagen vermischen sollen. In einem Einsatz, den GameStar anno 2000 selbst anspielen kann, schickt ein mysteriöser Funkspruch den Hel-

den zu einem Gefängnis. Auf der Fahrt bekommt er's mit Gangsterverhikeln zu tun, die er mit seinem Auto-Raketenwerfer zum radikalen Spurwechsel überredet. Beim Knast steigt er dann aus und ballert sich zu Fuß durch die Räuberbrut, die sich dort eingenistet hat. Doch deren Boss springt in eine Karre und flieht – hinterher! Nach einer turbulenten Highway-Verfolgungsjagd wartet der Showdown auf dem Flughafen: Ashes Auto gegen einen startenden Jet. Oft darf der Kopfgeldjäger zudem seine Vorgehensweise selbst wählen – subtil als schleichender Scharfgewehrshütze oder als wandelnde Abrissbirne mit dem Raketenwerfer.

»Meine Lieblingsmissionen waren jene, die mehrere Möglichkeiten eröffneten, ein Hindernis zu überwinden«, bekräftigt Tony Zurovec. Einsätze innerhalb von Städten seien tendenziell geradliniger und actionorientierter verlaufen als Attacken auf die

zahlreichen Kartell-Außenposten und Banditen-Schlupfwinkel im gesetzlosen Umland. Denn dort sollte Ashe nicht einfach mit dem Sturmgewehr im Anschlag reinspazieren. »Die Stützpunkte waren gut verteidigt und voller NPCs, die Tagesabläufe folgten, die noch detaillierter waren als jene, die wir für Ultima 7 entworfen hatten. Beispielsweise fuhrn Späher und Lieferwagen ein und aus, es gab Überwachungskameras, und in Türmen lauerten Wachposten mit hoher Sichtweite. Da war es schwer, sich anzuschleichen – aber nicht unmöglich.«

Um eine solche Basis zu infiltrieren und letztlich auszuheben, habe man erst mal die Lage sondieren und dann alle Möglichkeiten der offenen Welt ausloten müssen: »Beispielsweise sank die feindliche Sichtweite bei Nacht drastisch. Wachposten auf Türmen ließen sich mit dem Scharfschützengewehr ausknipsen. Ablenkungsmanöver – etwa ein angezündetes Auto – lockten NPCs vorübergehend aus der Basis. Feindliche Patrouillen ließen sich mit Sprengfallen überraschen. Man konnte sich sogar auf der Ladefläche eines Lastwagens verstecken und so unbemerkt in den Stützpunkt gelangen.« Diese spielerische Freiheit ist für Zurovec die Hauptstärke von Loose Cannon: »Darauf legen wir bei der Entwicklung sehr viel Wert.«

Freelancer (2003 / PC)



Freelancer ist im Universum von Starlancer angesiedelt und soll zunächst – wie künftig Star Citizen – eine lebendige Online-Galaxie für Tausende Spieler bieten. Die ambitionierten Pläne muss Digital Anvil aber zurückfahren, letztlich reicht es »nur« für eine kleinere Galaxis mit 48 Sonnensystemen, eine hervorragende Solokampagne und einen Multiplayermodus für bis zu 128 Spieler. Im Mittelpunkt der Sologeschichte steht eine Alien-Verschwörung, spielerisch wandelt Freelancer auf den offenen Pfaden von Privateer. Wir können der Hauptgeschichte folgen und mit unserem Raumschiff nach eigenem Gusto durch das Weltall fliegen. Dort stehen uns verschiedene Karrierewege als Händler, Kopfgeldjäger, Schmuggler oder Pirat zur Auswahl. Wie in Starlancer schwingen wir uns ins Cockpit und heizen den Feinden mit Laserkanonen und Raketen mächtig ein. Der Mehrspielermodus wird bis heute gespielt.

Brute Force (2003 / Xbox)



Auch das dritte Spiel von Digital Anvil spielt in der Zukunft. Im 24. Jahrhundert besiedeln die Menschen weite Teile der Galaxie und haben sich zusammen mit einigen Alien-Rassen in der Föderation zusammengefunden. Über den Frieden im Weltall wacht allerdings nicht Captain Picard, sondern eine vierköpfige Eingreiftruppe. Jedes Mitglied hat unterschiedliche Fähigkeiten. Tex und Brutus verpassen den Feinden ein paar mit der groben Kelle, Hawk ist eine Schleich-Expertin und Flint eine Scharfschützin. Wir dürfen im Third-Person-Shooter jederzeit zwischen den Charakteren wechseln und so unterschiedliche Lösungswege ausprobieren. Wahlweise klappt das auch zusammen mit menschlichen Spielern im Koop-Modus. Auch wenn Taktik fast keine Rolle spielt, kommt der flotte Shooter gut an, in der ersten Woche verkauft er sich sogar besser als Halo im selben Zeitraum.

Viel zu ehrgeizig?

Okay, fassen wir zusammen: Eine riesige, offene Spielwelt mit simulierten KI-Bürgern, erstklassiger Grafik, Schießereien und Fahrsequenzen sowie enormer spielerischer Freiheit – das klingt spitze, aber auch ambitioniert. Vielleicht sogar überambitioniert? »Ich denke nicht, dass wir uns übernommen haben«, sagt Zurovec. »Als das Spiel eingestellt wurde, waren die meisten wirklich schwierigen Dinge bereits fertig. Die Städte waren größtenteils gebaut, man konnte durch sie und das Umland dazwischen fahren, Verkehr und Fußgänger reagierten intelligent auf alles, was um sie herum vorging. Die Landschaftsengine war fertig. Die vorgerenderten Zwischensequenzen, mit denen wir die Handlung vorantreiben wollten, waren zu 90 Prozent erledigt. Das Fahr- und Physiksystem – in das eine Menge Arbeit geflossen war – war fertig und grundsolide. Die Läden, in denen man Ausrüstung und Auto-Upgrades kaufen konnte, waren fertig, ebenso die meisten Waffen: zielsuchende Raketen, Maschinenkanonen, automatisierte Ge-



Die neun Großstädte möchte Digital Anvil möglichst detailliert und glaubwürdig nachbauen. Je drei Metropolen bilden eine gemeinsame Karte.

schütztürme, Minen, Ölwerfer und so weiter. Noch offen war vor allem der Bau der eigentlichen Missionen, die hatten wir nämlich noch nicht.« Doch das sei kein unüberwindbares Hindernis gewesen: »Der Missionseditor war zu 90 Prozent fertig und in technischer Hinsicht beeindruckend. Er erlaubte Designern, in sehr kurzer Zeit komplexe Einsätze zu entwerfen, ohne jemals einen Programmierer einbinden zu müssen. Mit einem Team von weniger als 20 Leuten hätte das vielleicht noch neun bis zehn weitere Monate gedauert, dann wäre alles fertig gewesen.« Doch diese neun bis zehn Monate will man Tony Zurovec nicht mehr geben.

Microsoft begräbt das Spiel

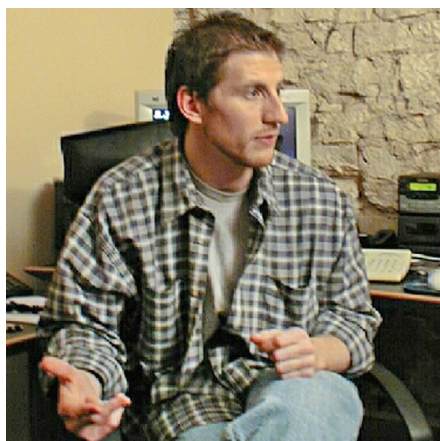
Die Probleme beginnen allerdings schon früher. Der ursprünglich anvisierte Verkaufsstart Ende 1999 lässt sich nicht einhalten, auch eine Verschiebung um satte zwölf Monate bringt nichts. Gut, gerissene Erscheinungstermine sind in der Spielebranche nichts Ungewöhnliches, schwerer wiegt da ein anderer Umstand: Microsoft, das Digital Anvil bislang nur als Publisher unterstützt

hat, übernimmt das Studio im Dezember 2000 komplett. Schon kurz darauf verlässt Chris Roberts das Unternehmen und steigt als Produzent ins Filmgeschäft ein. »Als wir anfangs mit Microsoft zu tun hatten, wollten sie hochwertige Spiele für Windows haben«, erinnert sich Tony Zurovec. »Doch in den Folgejahren verschob sich ihr Fokus komplett auf die Xbox und den bevorstehenden ›Kampf ums Wohnzimmer‹ gegen Sony. Der Wille, teure PC-Projekte zu finanzieren, schwand immer mehr.«

Zugleich habe Microsoft das Spiel von Anfang an nicht richtig verstanden: »Sie verglichen es ständig mit Carmageddon oder Midtown Madness oder Interstate 76 und richteten ihre Verkaufserwartungen daran aus – dabei ähnelte keines dieser Spiele Loose Cannon auch nur annähernd. Davon ausgehend berechneten sie dann, wie viel sie für das Spiel ausgeben wollten, um einen befriedigenden Profit zu erzielen. Das mag zwar funktionieren, wenn man Fortsetzungen entwickelt oder erprobte Konzepte weiterspinnst. Es scheitert aber kläglich, wenn man ein komplett neues Genre etablieren

möchte. Ja, Loose Cannon war ein Glücksspiel, es ließ sich nicht beweisen, ob es einen Markt dafür gab. Aber es war irrsinnig, die Verkaufserwartungen an Spielen auszurichten, deren einzige Gemeinsamkeit darin besteht, dass darin auch Autos vorkommen.«

Doch die Proteste bleiben ungehört, Microsoft kürzt das Entwicklungsbudget. Fortan muss Zurovec mit den neuen Studioeigentümern immer häufiger Grabenkämpfe führen. »Das Unerhörteste war, dass sie von mir verlangten, das Aussteigen zu streichen. Man sollte nur noch im Auto unterwegs sein, damit das Spiel schneller fertig wird. Darauf hatte ich überhaupt keine Lust, weil es die Freiheit viel zu sehr einschränkt hätte. Genau diese Freiheit – darum ging es doch! Das machte das Spiel aus! Ich konnte ihnen diese Idee ausreden – oder besser: ich weigerte mich einfach – doch solche Unstimmigkeiten belasteten das Verhältnis immer mehr. Irgendwann wird Microsoft entschieden haben, dass die erwarteten Verkaufszahlen diesen Aufwand nicht wert waren.« Microsoft beendet die Entwicklung. Tony Zurovec muss seine Vision auf der Zielgeraden begraben.



Tony Zurovec bei einer Präsentation von Loose Cannon Anfang 1999 (links) und gemeinsam mit Chris Roberts (rechts) in einem aktuellen Video zu Star Citizen.



Autos (hier ein Polizeiwagen) lassen sich mit gekauften Upgrades und Waffen tunen.

Ein stilles Ende

Die Rechte an Loose Cannon und am Weltraum-Strategiespiel Conquest: Frontier Wars werden an Ubisoft verkauft, die ehemaligen Entwickler werkeln fortan an der Weltraumsimulation Freelancer, dem einzigen Projekt, das bei Digital Anvil verbleibt. Bei Ubisoft ist man von den Neuwerbungen überzeugt. Der Geschäftsführer Yves Guillemot nennt Conquest: Frontier Wars und Loose Cannon »unglaubliche Spiele, die ihre Genres revolutionieren werden«. Eine Revolution ist Conquest bei seinem Erscheinen 2001 zwar nicht, erhält aber gute Kritiken. Um Loose Cannon wird es verdächtig still.

Mittlerweile arbeitet das für den dreidimensionalen Jagged-Alliance-Klon Shadow Company: Left for Dead bekannte Studio Sinister Games an dem Open-World-Titel. Der kommt allerdings nicht mehr ganz so ambitioniert daher. Die Städte sollen schrumpfen, die meisten Missionen im Hinterland stattfinden. Der Freelance-Modus, also die Möglichkeit, völlig frei die Spielwelt zu erkunden, wird eingeschränkt. Zudem sollen die Missionen gestrafft werden. Auch Grafik und Physik muss das Team überarbeiten, was 1999 atemberaubend war, sieht inzwischen angestaubt aus. Tony Zurovec's Aussage, Loose Cannon sei fast fertig gewesen, ist also wohl doch etwas zu optimistisch. Möglich auch, dass sich der ursprünglich für den PC angekündigte Titel nicht so leicht für die Xbox umsetzen lässt, was nun ebenfalls geplant ist. Als neuen Startzeitraum peilt man Ende 2002 an. Doch danach wird es erneut



Die Polizei hilft gelegentlich mit Straßensperren aus.

still um Loose Cannon. Ein Lebenszeichen funkt das Actionspiel zuletzt Mitte 2004, als Ubisoft sich die Internetadresse Loosecannon.fr sichert. Doch mittlerweile ist bereits GTA: Vice City erschienen, der Nachfolger San Andreas steht in den Startlöchern, und mit Mafia und True Crime tummeln sich noch mehr Open-World-Hits in den Hitlisten. Das Marktfenster von Loose Cannon hat sich geschlossen, die Genrelücke ist längst gefüllt. Das Spiel verschwindet still und heimlich im Entwicklungs-Nirwana.

Der verhinderte Pionier

Bleibt die Frage, welchen Einfluss Loose Cannon gehabt hätte, wenn es erschienen wäre. Hätten sich nachfolgende Sandbox-Spiele daran orientiert? Wäre GTA so erfolgreich geworden? »Ich wusste, dass es keine Garantie gab, dass sich Loose Cannon gut verkauft«, gesteht Tony Zurovec. »Wir konnten einfach nur das Spiel entwickeln, das wir selbst spielen wollten, und hoffen, dass es den Spielern gefallen würde. Und Grand Theft Auto 3 bewies dann zumindest, dass das Genre beliebt genug war. Alleine die Einnahmen dieses Spiels überstiegen unser komplettes Entwicklungsbudget um knapp

20.000 Prozent. Ich glaube also, dass sich Loose Cannon gut verkauft hätte, ja.«

Wenn Digital Anvil seinen ursprünglichen Zeitplan eingehalten hätte, wäre es zudem eines bis zwei Jahre vor GTA 3 erschienen. Was hätte das geändert? »Ich denke, man hätte Grand Theft Auto 3 in einem ganz anderen Licht betrachtet, wäre Loose Cannon zur selben Zeit erschienen. GTA 3 hätte das Genre zumindest nicht für sich alleine beansprucht. Es war sicherlich ein Spiel, das einen Nerv traf, aber ein Großteil seines Erfolgs basierte eben auch darauf, dass es keine Konkurrenz hatte. Und obwohl es Ähnlichkeiten gab, hatte Loose Cannon GTA 3 auch einiges voraus: die viel größere Spielwelt, das fortschrittlichere Physiksystem und bessere Zufallsmissionen; außerdem waren alternative Spielstile – etwa das Schleichen – effektiver. GTA 3 hat sicherlich vieles sehr gut gemacht, am Ende wäre es aber womöglich auf einen ähnlichen Wettbewerb wie bei Command & Conquer und Warcraft hinausgelaufen: Beide Serien hätten sich im Markt sehr gut geschlagen.«

Man muss dieser Argumentation nicht blind folgen, schließlich verdankt GTA seine Beliebtheit auch Stärken, die Loose Cannon gefehlt hätten – etwa dem großartigen Lizenz-Soundtrack, den überzeichneten Charakteren und dem schwarzen Humor. Vor allem aber steht die Rockstar-Serie wie keine andere für anarchischen Spielspaß: In GTA spielen wir eben keinen Gesetzeshüter, sondern einen Kriminellen, der es nach Lust und Laune krachen lassen kann. Schwer zu sagen, ob Loose Cannon da besser abgeschnitten hätte. Eines wäre es jedoch sicher gewesen: das erste 3D-Open-World-Spiel, in dem wir mit Autos durch Städte heizen und per pedes Feinde aus den Latschen baltern. Viel zu spät merkt das auch der ehemalige Publisher. »Nachdem GTA 3 erschienen war und 850 Millionen Dollar oder so eingespielt hatte, hörte ich, dass es einige prominente Leute bei Microsoft bedauerten, Loose Cannon nie fertiggestellt zu haben«, sagt Tony Zurovec. Es klingt nach später Genugtuung. Stephan Petersen / GR



Das Vorbild: In Origins Autoduel brausen Spieler anno 1985 durch die vom Verbrechen heimge-suchten USA der nahen Zukunft.