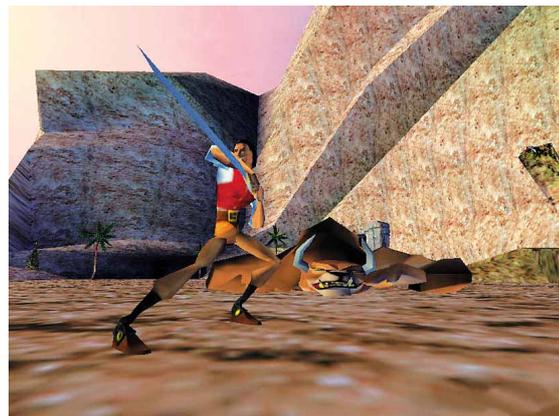


## Abenteuer auf der Schatzinsel

# Galleon

Zwei ehemalige Tomb-Raider-Macher entführen Sie auf ein 3D-Abenteuer in die Welt der Piraten und Seeungeheuer.



Dieses garstige Unge­tüm belästigt keine Jungfrauen mehr.

Die **Tomb Raider**-Entwickler Toby Gard (ehemals Lead-Designer) und Paul Douglas hatten einfach keine Lust mehr, noch ein weiteres

Formel zu Hilfe, weil er ein Geisterschiff entdeckt hat. U­plötzlich finden Sie sich in der Haf­enstadt Akbah wieder. Von dort aus reisen Sie auf der

sich auch Kanonengefechte mit rivalisierenden Freibe­u­tern und riesigen Seeungeheuern liefern. Wie Confounding Factor die Actionsequen-

tive in manchen Szenen. Ge­renderte Zwischensequenzen soll es nicht geben, die Story wird direkt im Spiel erzählt. Dialoge oder besonders dra­matische Aktionen wie das Auftauchen eines Monsters werden durch rasante Kame­rafahrten in Szene gesetzt. Die Designer wollen nicht nur die Bewegungen der Charak­tere perfekt animieren, sondern auch ihre Mimik. So kommen Sie nach einer Reise an einem Gasthaus an, wo Sie die hübsche Wirtin mit Lachen, Win­ken und einem wahren Wort­schwall begrüßt. Das Gesicht der Dame scheint dabei jede einzelne Wortsilbe zu formen. Nachdem sich Rhama mit einem Krug Bier erfrischt hat, torkelt er leicht durch die Ge­gend und versucht sich kurz darauf als Rodeo-Reiter: Der Kapitän klettert auf den Rücken eines Monsters, das die holde Maid entführen will. Es folgt ein wilder Galopp, bei dem das Untier schließlich K.O. geht. Diese Szene spielt sich in wenigen Sekunden ab und wirkt absolut filmreif. Besonders Rhamas Reit-Ein­lage ist beeindruckend. **RS**



Eine spezielle Animationstechnik verleiht den Charakteren von Galleon beinahe menschliche Mimik.

Action-Adventure um Lara Croft zu produzieren. Deshalb haben sie kurzerhand ihre eigene Firma namens Con­founding Factor gegründet. Für Interplay entwickeln sie ein 3D-Action-Adventure mit dem Arbeitstitel **Galleon**.

## Galleonen und Geister

In einer Fantasy-Südseewelt übernehmen Sie die Rolle des berühmten Seeräubers Rhama Sabrier. Ein Zauberer ruft Sie mit einer magischen

Suche nach dem Geheimnis der Galleone von Insel zu Insel. Größtenteils aus der **Tomb Raider**-Perspektive erforschen Sie mit Rhama eine wunder­schöne Polygon-Landschaft, duellieren sich mit schaurigen Skelettkriegern und entschlü­seln Rätsel. Manchmal treffen Sie auf NPCs, die Ihnen Lö­sungshinweise liefern oder Ihnen im Kampf zur Seite stehen. Zwischen den Inseln, quasi den Levels von **Galleon**, segeln Sie mit Ihrem Piraten­schiff umher. Dabei sollen Sie

zen gestalten will, steht bislang allerdings noch nicht fest.

## Story im Spiel

Ähnlich wie im Pionier der Action-Adventures **Alone in the Dark** wechselt die Perspek-

## Galleon

Genre: Action-Adventure Hersteller: Interplay  
Termin: Dezember '99 Erstdruck: Gut

Rüdiger Steidle: »Galleon ist kein Lara-Klon, sondern erfrischt durch das neue Szenario und die filmreife Erzählweise. Die Grafik haut mich schon jetzt vom Hocker, die Rätselqualität läßt sich noch nicht abschätzen.«