

Mal richtig den Saul rauslassen

# BOILING POINT

Eine riesige Spielwelt, viel Handlungsfreiheit, wüste Schießereien – und trotzdem verläuft sich im dichten Dschungel von Realia der Spielspaß.

**J**ournalisten leben gefährlich: Nur einmal Spiel XY schlecht bewertet, schon hat man wütende Entwickler am Hals. Ähnliches muss auch Lisa Myers passiert sein. Die junge Dame arbeitet als Reporterin in Realia, einem fiktiven Bananenstaat in Südameri-

ka, und ist dort verschleppt worden. Wohin, warum, von wem? Das herauszufinden ist Ihre Aufgabe. Als Saul Myers, ehemaliger Fremdenlegionär und besorgter Vater, reisen Sie nach Realia und zeigen Mafia, Guerillas und Banditen, wo die Banane hängt.

## Vatertag

Lisa ist bei den Recherchen für eine Reportage über Don Pedro, einen gefürchteten Mafiaboss, verschwunden. Mit dieser Spur begibt sich Myers auf die Suche. Wie Saul werden Sie sich in Realia zunächst verloren fühlen: Die Spielwelt ist 450 km<sup>2</sup> groß, und Sie sind mittendrin. Zwar mit Karte, aber ohne Plan.

In der Hauptstadt Puerto Sombra gibt's viel zu entdecken: Bauern verkaufen frisches Obst, Hubschrauber der Guerillas donnern über die Dächer und in den dunklen Winkeln der Stadt suchen Drogendealer nach Kundschaft. Die Menschen Realias gehören sieben Fraktionen an: Regierung, Guerillas, Mafia, Banditen, CIA, Indios und Zivilbevölkerung. Myers' Verhalten wirkt sich auf sein Ansehen bei den einzelnen Gruppen aus. Schießen Sie zum Beispiel ein paar Gangster nie-



Dieser grimmige Indio lässt sich nicht so einfach beklauen.

der, freut das die Zivilisten. Die sind Saul fortan wohl gesonnen und offen für Gespräche.

## Parteitag

Unser Alter Ego Myers kann mit allen Realianern reden, nach dem Weg fragen, Handel treiben oder Aufträge annehmen. So treffen wir eine ältere Dame, die über die Straße geleitet werden will. Meistens jedoch sollen wir jemanden um die Ecke bringen, vorzugsweise ein Mitglied der Gegnerpartei. Nur in der Kneipe der Stadt sitzen alle Fraktionen friedlich beieinander. Hier verrät uns der Barkeeper wie wir gegen entsprechende Bezahlung in

Don Pedros Villa gelangen. Da Myers aber knapp bei Kasse ist, besuchen wir lieber Don Esteban, auch Mafioso. Der hilft uns weiter, wenn wir drei Einsätze für ihn absolvieren. Im Auftrag des Gangsters schleichen wir in eine Militärbasis, erledigen den Oberbefehlshaber und schießen uns den Fluchtweg frei. Da wir nun Staatsfeind Nummer Eins sind und ständig von Soldaten angegriffen werden, arbeiten wir fortan mit Guerillas, Mafiosi und Banditen zusammen. Das verbaut Myers, und damit uns, zwar viele Missionen der »guten« Seite, erhöht dafür den Wiederspiel-Wert enorm.



Im Dschungel lauern aggressive Jaguare und Schlangen.



Hubschrauber können Sie mit Raketenwerfern zerlegen.



Im Auftrag der Guerillas bringen wir einen Verräter zur Strecke. Die Regierungssoldaten kommen zu spät.

**Learning by doing**

Den Sieg über das Militär feiern wir mit einem Tequila. Überraschung: Das macht Saul betrunken! Die Farben verschwimmen und die Steuerung wird unberechenbar. Beim Autofahren ist das umso schlimmer, denn Fahr-

zeuge lenken sich in **Boiling Point** ohnehin sehr unpräzise. Zunächst steht uns nur Lisas alte Karre zur Verfügung, wir können aber eine bessere kaufen. Oder rauben. Myers steuert außerdem Boote, Fluggeräte und sogar Panzer. Er kann allerdings nicht einfach einsteigen, sondern muss

zunächst die dazugehörigen Bedienungsanleitungen aufreiben und je einen Trainingsparcours absolvieren. Gefundene Pistolen, Gewehre oder Granatwerfer setzt Myers sofort ein, schießt jedoch zu Beginn gelegentlich daneben. Aber je öfter Saul eine Flinte benutzt, desto besser be-

herrscht er sie. In gleicher Weise steigern lange Fußmärsche Myers' Körperkraft, so kann er mehr Ausrüstung einpacken. Dieser Rollenspiel-Aspekt geht in **Boiling Point** allerdings unter: Um einen der Werte spürbar zu erhöhen, müssen Sie wochenlang in Realia unterwegs sein.

**TECHNIK-CHECK**

**GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH**



- 800x600
- min. Details
- Texturen niedrig
- Effekte niedrig
- Mit minimaler Auflösung und ohne Effekte sieht die Grafik von Boiling Point altbacken aus, dafür sinkt der enorme Speicherhunger ein wenig.



- 1600x1200
- max. Details
- Texturen hoch
- Effekte hoch
- In maximaler Qualität beeindruckt detaillierte Vegetation und schöne Lichteffekte. Selbst High-End-Hardware kämpft aber mit nervigen Nachladerucklern.

**TUNING-TIPPS**

- 1 Mit 512 MByte ist Boiling Point unspielbar! Selbst mit 1 GByte RAM stören schlimme Ruckler.
- 2 Defragmentieren Sie Ihre System-/Spiel-Festplatte.
- 3 Senken Sie »Gras-Entfernung« und »Vegetations-Details«: Bis zehn Prozent mehr sind so drin.

4 Stellen Sie »Ladeentfernung statischer Objekte« niedrig ein. So gewinnen Sie bei älteren 3D-Karten maximal 20 Prozent Frames.

**CHECKLISTE**

- 4,0 GByte Speicherplatz
- min. 1,0 GByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

**PERFORMANCE-TABELLE**

		MAXIMALE DETAILS									
		GeForce 2 / 4 MX	Radeon 9000	GeForce 4 TI	Rad. 9000/9600/6000	GeForce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	GeForce 6600 / G1	Radeon X800/X850	GeForce 6800	
512 MBYTE	1,8 GHz	800x600 <sup>1)</sup>	1024x768								
	2,4 GHz	1024x768	1280x1024								
	3,0 GHz	1280x1024	1600x1200 <sup>2)</sup>								
1024 MBYTE	1,8 GHz	800x600 <sup>1)</sup>	1024x768								
	2,4 GHz	1024x768	1280x1024								
	3,0 GHz	1280x1024	1600x1200 <sup>2)</sup>								

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert  
 □ nicht möglich    ■ stark ruckelnd    ■ mäßig ruckelnd, spielbar    ■ perfekt spielbar



An Urwaldstraßen kommt es immer wieder zu Scharmützeln zwischen verfeindeten Parteien.



**DSCHUNDEL-KÄFER**

Boiling Point strotzt nur so vor Bugs. Neben Grafikmacken und Tonausfällen verbergen sich viele Programmfehler im Straßenverkehr.

- Sollten Sie Ihren Wagen auf dem Bürgersteig parken, stauen sich Passanten am unerwarteten Hindernis. Weil die Fußgänger auch nicht auf die Hupe reagieren, müssen Sie nun das Fahrzeug wechseln oder die Menschen überfahren (Bild oben).
- Die freie Außenkamera bleibt gerne mal hängen, so dass Sie den Wagen nur noch von vorne oder der Seite bewundern können (Bild unten).
- Deponieren Sie nie Quest-Gegenstände im Kofferraum. Manchmal verschwindet Ihr Auto, wenn Sie zum Beispiel ein Flugzeug benutzen.

**Neue Engine, alter Look**

**Boiling Point** bietet Material für mehr als zweihundert Stunden Spiel. Allerdings haben Sie bereits nach rund zehn Stunden im Prinzip alles gesehen: Rebellenlager, Indiodörfer oder Militärbasen sind immer gleich aufgebaut. In ganz Realia gibt es außerdem nur rund 15 unter-

schiedliche Spielfiguren-Modelle. Die Aufträge sind ebenso repetitiv: Hinfahren, Leute erschießen, zurückkommen. Die meiste Zeit verbringen Sie daher im Auto auf schnurgeraden Dschungelstraßen. Der Urwald wirkt zwar sehr dicht und natürlich, alles andere hingegen lieblos: Die eintönigen Texturen sind ebenso öde wie die leeren

Gesichter der Realianer. Dabei ist die 3D-Engine von **Boiling Point** brandneu. Doch statt mit zeitgemäßer Grafikpracht zu glänzen, schaufelt sie im Hintergrund kontinuierlich Bilder in den Arbeitsspeicher. So gibt's zwar keine Ladepausen, dafür aber mit weniger als einem GByte RAM Rückler aus der Hölle.

➤ **HOTLINE:** (0190) 771 882 1,24 €/MIN.

**CHRISTIAN SCHMIDT**

christian@gamestar.de

Gut, dass es solche Spiele noch gibt: Einen wilden Genre-Mix zwischen der Größe eines Morrowind, der Vielfalt eines GTA und dem frechen Mut eines Trespasser. Es ist eine immense Freiheit – in der sich Boiling Point kläglich verliert. Denn es blufft nur: Alles folgt vorhersehbaren Mustern, die immer gleichen Aufträge, die geklonten Einwohner, die Leere des Schachbrett-Landes. Die Hülle ist da, in ihr leuchtet aber kein kreativer Funke: Boiling Point fehlt jede spielerische Intelligenz. Man möchte heulen, so dumm und achtlos wurde hier eine Chance verschenkt. Schade, dass es solche Spiele noch gibt.



»Hätte, hätte, hätte!«

**FABIAN SIEGISMUND**

fabian@gamestar.de

Als großer Fan von Deus Ex und System Shock 2 warte ich seit langem auf so ein Spiel: Ich kann in Ego-Perspektive ballern, steigere nebenbei meine Charakterwerte und jage einer spannenden Story nach – oder ich tue und lasse, was ich will. Doch leider ist Boiling Point ein Blender: Von den Eckdaten stimmt die Sache, aber nichts funktioniert so, wie es könnte. Das liegt nicht nur an den unzähligen Bugs: Die riesige Spielwelt besteht aus Versatzstücken, die Charakterwerte sind Nebensache, für einen Shooter ist die Grafik zu schwach und ich sehe keine Dringlichkeit, Lisa zu suchen. Deshalb tue ich bei Boiling Point jetzt das, was ich will: Ich lasse es.



»So buggy, fährt sogar am Strand«

**BOILING POINT EGO-SHOOTER**

PUBLISHER Atari / Deep Shadows RELEASE (D) 18.5.2005  
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch USK ab 16 Jahre



**GEEIGNET FÜR**

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER

VERGLEICHBAR MIT FarCry (91, GS 05/04) Dschungel-Action in brillanter Optik.  
 Morrowind (82, GS 07/02) Handlungsfreiheit in riesiger Rollenspiel-Welt.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	2,6 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 2400+ AMD	XP 2800+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1 GB RAM	1 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4 GB Festpl.	4 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

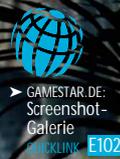
**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ dichter Dschungel - hässliche Spielfiguren und Texturen	7 / 10
SOUND	+ Titelsong - Tonaussetzer - schlappe Motorengeräusche	6 / 10
BALANCE	+ Parteiensystem - linear ansteigender Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Bananenstaat-Gefühl - Städte und Dörfer wirken steril	7 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung - störrische Außenkamera	7 / 10
UMFANG	+ unzählige Aufträge... - ...die sich alle gleichen	7 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Spielwelt... - ...aus dem Baukasten	6 / 10
KI	- Gegner laufen wirr umher, treffen nicht - KI-Bugs	4 / 10
WAFFEN	+ Waffen-Upgrades - unrealistische Ladehemmungen	8 / 10
HANDLUNG	+ muss nicht verfolgt werden - Spannung fehlt	7 / 10

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: EINTÖNIGER ROLLENSPIEL-SHOOTER-MIX.



E102