

Chaos in Kolum...äh, sonstwo.

BOILING POINT

Deus Ex sowie System Shock haben erfolgreich Rollenspiel- und Shooter-Elemente kombiniert. Boiling Point geht noch einen Schritt weiter und ersetzt Linearität durch große Bewegungsfreiheit.

Wer sich in Gefahr begibt, kommt darin um. Und wer ein Land besucht, in dem Entführungen zum Alltag gehören, der hat gute Chancen, verschleppt zu werden. Lisa Meyers reist als Reporterin in ein solches Land (es liegt in Südamerika, soviel darf bei aller politischen Korrektheit verraten werden) und verschwindet.

Ihr Vater Saul, ein ehemaliger Fremdenlegionär, reist Lisa besorgt hinterher, um sie zu finden. Im Rollenspiel-Shooter **Boiling Point** von Entwickler Deep Shadows helfen Sie Saul bei der

Suche und geraten schnell zwischen den Fronten von Drogenschmugglern, Regierung, Oppositionellen und der CIA.

Story alt, Spielprinzip neu

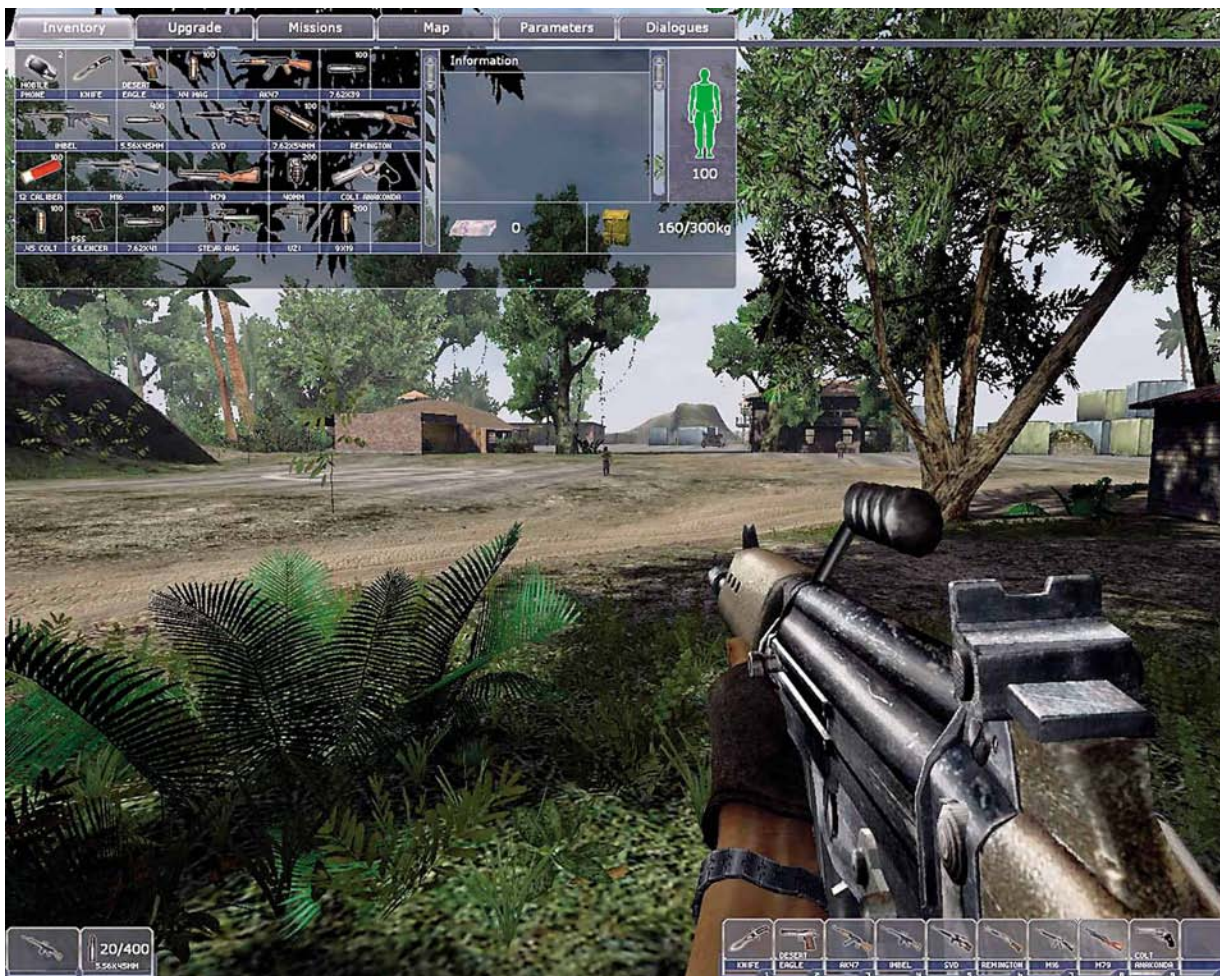
Das Szenario von **Boiling Point** kennt man aus unzähligen mittelklassigen Action-Filmen, das Spielprinzip hingegen nicht: In einer Mischung aus klassischem Shooter und Rollenspiel erkunden Sie auf eigene Faust eine Spielwelt, die 625 km²(!) groß sein soll – das entspricht der doppelten Fläche

von München. Neben der eigentlichen Handlung rund um das Verschwinden von Lisa enthält das Spiel Hunderte von Missionen, die eine eigene Dynamik entwickeln. In **Boiling Point** treffen Sie nämlich auf sechs Fraktionen: Regierung, Rebellen, Drogenmafia, Banditen, CIA und Indios. Zu Beginn des Spiels sind Ihnen alle Parteien neutral gesinnt. Das ändert sich, sobald Sie, gegen Bares oder Informationen, Aufträge für eine Fraktion übernehmen. Wenn Sie für die Mafia Drogen transportieren, schlägt

das einerseits auf die Stimmung der Regierung, andererseits könnten Ihnen zukünftig auch die Banditen Arbeit anbieten. Die verfeindeten Lager spielen natürlich auch eine Rolle beim Verschwinden von Lisa: Die hat an einer Reportage über den berüchtigten Drogenboss der Region gearbeitet. Hat die Mafia ihre Hand im Spiel?

Freie Fahrt für freie Bürger

Ihnen steht völlig frei, wann Sie wo für wen wie tätig werden, Hinweise suchen oder auf Safa-



Wie in Deus Ex oder System Shock 2 haben Sie eine Menge Kram im Inventar, verwalten Upgrades und sehen Missionsziele ein.



Hubschrauber holen Sie mit Raketenwerfern auf den Boden der Tatsachen zurück.

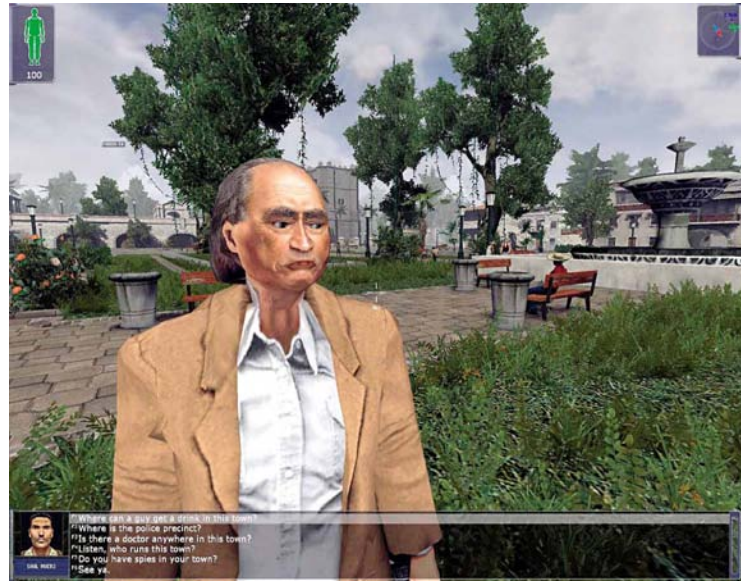
ri gehen. Mit Booten, Fahr- und Flugzeugen bewegen sich in der riesigen Spielwelt, wie es Ihnen gefällt. Bei Ihren Erkundungstouren sollten Sie den dynamischen Tageszeitenwechsel im Auge behalten: Nachts durchstreifen wilde Raubtiere den Urwald, Banditen liegen auf der Lauer – da sollte man lieber zuhause bleiben.

Es gibt drei große Städte, viele kleine Dörfer und unzählige versteckte »Attraktionen« im Dschungel. So haben wir bei einem nächtlichen Hubschrauberflug Aktivitäten an einem geheimnisvollen Inka-Tempel gesichtet. Weil der Sprit nicht ausreichte, konnten wir nicht landen, markierten uns aber die Stelle auf der beschreibbaren Karte. Als wir am nächsten Tag

wiederkamen, war der Spuk allerdings vorbei. Denn je nach Tageszeit verhalten sich die Menschen anders. Mit ein bisschen Glück treffen Sie also den verdächtigen, aber schweisgsamen Bankangestellten abends in einer Bar und lockern seine Zunge mit ein paar Gläsern Tequila.

Noch einen auf den Weg

Wenn Sie abends auf ein Bierchen in die nächste Kneipe gehen, sollten Sie's nicht übertreiben. Angeheiterte Spielfiguren werden zwar redseliger, so dass Ihnen in den Dialogen erweiterte Frage- und Antwortmöglichkeiten offen stehen. Ihre eigenen Fähigkeiten lassen nach einem Saufgelage aber stark nach: Die Steuerung wird unberechenbar und die Sicht ver-



Mit unzähligen Spielfiguren führen Sie aufschlussreiche Dialoge.

schwimmt. Andere leistungssteigernde Drogen oder Medikamente wirken sich ähnlich aus und können sogar Abhängigkeiten erzeugen. Denn jede Tätigkeit, der Sie regelmäßig nachgehen, wirkt sich auf die Spielfigur aus. Wenn Sie also lange Strecken zu Fuß zurücklegen, steigt Sauls' Körperkraft, wenn Sie viel Auto fahren, nimmt sie wieder ab. Je öfter Sie Schusswaffen einsetzen, desto besser können Sie mit ihnen umgehen. Ohne kompliziertes Erfahrungspunkte-System passen sich Meyers' Fähigkeiten so Ihren Vorlieben an.

Deathmatch auf 625 km²!

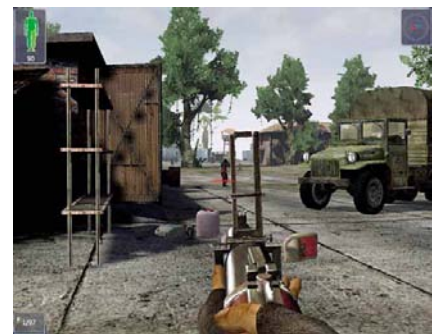
Deep Shadows benutzt für **Boiling Point** eine eigene Grafik- und Physik-Engine. Beide können mit aktuellen Shooter-Referenzen wie **Doom 3**, **Far Cry** oder **Half-Life 2** nicht mithalten, sind dafür aber so genügsam, dass das Spiel ohne störende Lade-

zeiten auskommt – die Grafikdateien werden, vom Spieler unbemerkt, im Hintergrund in den Speicher geschaufelt.

Ob es einen Multiplayer-Part geben wird und wie der aussehen soll, ist bislang noch unklar. Simples Deathmatch werde der Größe der Spielwelt nicht gerecht, ein Coop-Modus sei hingegen schwer umzusetzen, so die Entwickler. Aber bis zum Release im Frühjahr 2005 hat Deep Shadows ja noch ein bisschen Zeit, um am Mehrspieler teil zu tüfteln. **FAB**



Grafik- und Physik-Engine sind solide, aber nicht spektakulär.



Auf einer Drogenplantage sorgen wir für Unruhe.

BOILING POINT

fabian@gamestar.de

Genre: Rollenspiel-Shooter
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Deep Shadows
Status: zu 85% fertig

Fabian Siegmund: »Wem selbst Deus Ex zu linear war, der sollte ein Auge auf Boiling Point werfen. Hier kann ich nach Lust und Laune herumstreunen, mich als Handlanger für Banditen oder CIA verdingen oder im Dschungel Jaguare jagen und deren Pelze an Stadtmenschen verschern. Grafisch ist Boiling Point etwas schwach auf der Brust. Bleibt zu hoffen, dass Deep Shadows das mit einer spannenden Rahmenhandlung und dichter Atmosphäre ausgleicht.«

POTENZIAL GUT

