

APB

GTA Online, so könnte man All Points Bulletin beschreiben. Offene Welt, Tausende Spieler, auf Koop ausgerichtete Ballereien. Wir haben Electronic Arts' ambitioniertes Shooter-Projekt erstmals angespielt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6283

Klingt nach leicht verdientem Geld: »Breche in drei Geschäfte ein und bringe mir die geklaute Ware.« Wir steigen ins Auto und brettern zum ersten Zielort. Auf der Rückseite des Gebäudes knacken wir das Türschloss, schon wandert das benötigte Paket in unsere Taschen. Auch beim zweiten Laden läuft alles glatt. Doch gemäß dem Motto »Man soll den Tag nicht vor dem Abend loben« stolpern wir beim letzten Gebäude prompt in die Hinterhalt einer ganzen Kompanie Polizisten, die unseren Kleinkriminellen kurzerhand über den Haufen ballert. Wären wir mal lieber etwas bedachter vorgegangen. Denn in Electronic Arts' Online-Shooter **APB: All Points Bulletin** kämpfen Sie nicht wie etwa in Rockstars Gangster-Epos **GTA 4** gegen KI-gesteuerte Kontra-

henten, sondern gegen echte Spieler. Das soll die Raubzüge spannender und anspruchsvoller machen. Aber auch spaßiger?

Stadt in Aufruhr

Der Entwickler Realtime Worlds bezeichnet **All Points Bulletin** als »Persistent Online Action Game«. Soll heißen: Anders als in Multiplayer-Shootern wie etwa **Battlefield: Bad Company 2**, wo Sie auf laufend wechselnden Multiplayer-Karten antreten, ballern Sie sich in **APB** durch eine dauerhaft bestehende Online-Welt. Die hört auf den Namen San Paro und präsentiert sich als moderne Großstadt im Stile eines Liberty City aus **GTA 4**. Die stimmig gebaute, aber in der Beta-Version noch arg detailarme Metropole besteht aus zwei sogenannten Action- und einem sozialen Bezirk. In Ers-



Deckung spielt eine wichtige Rolle. Noch steuern sich die Figuren aber etwas träge.

teren prallen die beiden Fraktionen (Kriminelle und Gesetzeshüter) aufeinander, vergleichbar mit PvP-Gefechten, wie man sie aus **World of Warcraft** und Konsorten kennt. Im friedlichen Gesellschaftsviertel hingegen kaufen Sie Klamotten, Ausrüstung und Waffen, verabreden sich mit anderen Spielern oder tüfteln an der Individualisierung Ihres Helden. **APB** lässt dabei so viele Möglichkeiten zu wie kein anderes aktuelles Spiel. In mächtigen Editoren (siehe Kasten auf der rechten Seite) kleiden Sie Ihren Avatar ein, verpassen ihm dank unzähliger Schieberegler ein individuelles Gesicht und legen bis ins kleinste Detail fest, wie groß, dick, behaart, muskulös oder alt er sein soll. Zudem dürfen Sie Gildenlogos basteln, die eigenen Fahrzeuge umgestal-

ten und im Musikladen kurze Jingles komponieren, die jeder Spieler zu hören bekommt, der von Ihnen oder Ihrer Gruppe erledigt wird – eine witzige Idee.

Gruppen in Action

Aufträge erhalten Sie in **APB** nicht von computergesteuerten Questgebern, sondern von anderen Spielern. Wie genau dieses System funktioniert, ist anscheinend noch nicht fest definiert. Die momentane Idee der Entwickler: Wenn Sie einer Gruppe angehören, wählt der Clan-Chef aus einer Liste aktueller Missionen. Sind Sie hingegen allein unterwegs, sollen die Aufträge vom jeweils ranghöchsten Spieler des Servers »befohlen« werden. Die Aufgaben erinnern stark an die **GTA**-Serie: Wir fangen Diamantentransporte ab, sabotieren Satelliten-



Der eine lenkt, der andere ballert. All Points Bulletin setzt nicht nur wie hier bei Verfolgungsjagden auf **Koop-Action**.



In bester Manier des Actionfilms Heat liefern sich die Kriminellen eine **Straßenschlacht** mit der Polizei. Beide Parteien werden von Spielern übernommen.

schüsseln, stibitzen Fahrzeuge, liefern uns heiße Verfolgungsjagden oder schalten eine bestimmte Anzahl Gegner aus. Die Polizisten sollen eben jene Aktionen verhindern. **All Points Bulletin** setzt dabei auf das koordinierte Zusammenspiel aller Teilnehmer: Fahrzeuge lassen sich mit bis zu vier Spielern besetzen, das Programm bietet einen integrierten Sprach-Chat, und um in den Schießereien die Oberhand zu gewinnen, ist cleveres Flankieren gefragt. Schade nur: Bislang hält sich die Missionsvielfalt arg in Grenzen. Den vorhin erwähnten Raubzug etwa mussten wir bereits nach 20 Minuten Spielzeit erneut absolvieren. Zudem setzt sich **APB** noch sehr spröde in Szene. Zwischensequenzen oder Dialoge gibt es nicht, und wer zum Beispiel einen Computer hackt,

der bekommt lediglich einen heruntertickenden Countdown zu sehen. Hier haben die Entwickler noch viel Spielraum, um das an sich faszinierende Konzept spannend umzusetzen.

Schießen in Echtzeit

Auch beim Charakter- und Kampfsystem beschreibt **All Points Bulletin** genrefremde Wege. Zwar steigen Sie durch absolvierte Aufträge nach und nach im Rang auf, das Spiel verzichtet aber sowohl auf Heldenklassen als auch auf einhergehende individuelle Fertigkeiten. Stattdessen setzt Realtime Worlds auf den sogenannten »Skill Based Combat«, sprich: In den Ballereien kommt es in erster Linie auf die gewählte Waffe sowie Ihre Treffsicherheit und Reaktionsfähigkeit an, eben wie in einem klassischen Ego-

Shooter. Talente, die wie in Online-Rollenspielen über eine Schnellzugriffsleiste aktiviert werden und die den ausgeteilten Schaden dann im Hintergrund auswürfeln, gibt es in **APB** nicht. Für etwas taktische Vielfalt sorgen diverse passive Boni, die Sie Ihrem Charakter nach Levelaufstiegen verpassen. Mit dem Upgrade »Field Supplier« zum Beispiel können Sie sich und Ihre Kameraden kostenlos und direkt im Gefecht mit Munition versorgen, statt dafür erst mal zum nächsten Automaten latschen zu müssen. Ob das dauerhaft motiviert und wie vom Entwickler erhofft zur Zusammenarbeit der Spieler beiträgt, bleibt abzuwarten. Zu wünschen wäre es, denn **All Points Bulletin** könnte dank seines innovativen Konzepts frischen Wind in das Action-Genre bringen. **DM**

Selbst ist der Mann. Oder die Frau.

All Points Bulletin setzt auf Individualismus. Bei der **Charaktererstellung** dürfen Sie bis ins kleinste Detail festlegen, wie Ihr Held aussehen und welche Kleidung er tragen soll. Zudem lassen sich selbst erstellte **Logos** auf Klamotten nähen oder in der Spielwelt an Mauern sprühen. Auch die **Fahrzeuge** dürfen Sie dank unzähliger Optionen kreativ umgestalten.



Aufgeflogen! Unser **Scharfschütze** sollte sich nun schleunigst vom Acker machen.

APB: All Points Bulletin

► **Angespielt** ► Genre **Online-Shooter** ► Termin **1. Juli 2010**
► Hersteller **Realtime Worlds / Electronic Arts** ► Status zu **80% fertig**

Daniel Matschijewsky: APB hat sehr interessante Ansätze, allen voran die motivierende Zusammenarbeit der Spieler in einer frei begehbaren Online-Welt. Gemeinsam einen Raubzug zu planen und auszuführen (oder ihn zu verhindern), das klingt nach jeder Menge Spaß. Zumindest in der Theorie, denn der Beta-Version mangelt es bislang noch an Vielfalt, taktischer Tiefe und Bedienkomfort. Wenn Sie Multiplayer-Fan sind, sollten Sie das Spiel dennoch im Auge behalten. Bis zum Erscheinen in diesem Sommer kann noch einiges passieren.



danielm@gamstar.de

Potenzial Gut