



Mit unserer Gruppe müssen wir einen Punkt in einem **Hinterhof** halten. Von den Dächern haben wir eine prima Sicht über die Szenerie.

**! Online-Kosten**

Mit der Verkaufsversion von All Points Bulletin erhalten Sie 50 Stunden Spielzeit in den Action-Arealen (der Social District ist kostenlos). Haben Sie die 50 Stunden verbraucht, müssen Sie so genannte RTW-Punkte (Realtime Worlds-Punkte) erwerben, entweder ein 30-Tage-Abo für 400 RTW-Punkte (8,99 Euro) oder 20 Stunden reine Spielzeit für 280 RTW-Punkte (6,28 Euro). RTW-Punkte bietet Electronic Arts allerdings nur in 200er-Schritten an. Selbst wenn Sie nur 20 Stunden erwerben wollen, müssen Sie also zum 400er-Paket greifen.

# All Points Bulletin

Das Online-Actionspiel wäre deutlich besser, wenn es sich aufs An- und Ausziehen beschränken würde.

**DVD-XL**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6901

Sollten Sie ein passionierter Einzelgänger sein, dann lassen Sie bloß die Finger von **All Points Bulletin** (kurz **APB**). Das Online-Actionspiel von Realtime Worlds ist nur was für gut funktionierende Gruppen, bestehend aus Menschen, die sich mögen, kennen und auch mal über Gott und die Welt tratschen können, um sich die Zeit zu vertreiben. Denn in **APB** wird neben einer (um es positiv zu formulieren) höchst zweckmäßigen Grafik, einer fummeligen Bedienung und Frust vor allem eins geboten: Langeweile.

Dabei verspricht die Idee hinter dem Spiel haufenweise Spannung und Abwechslung: In einer fiktiven Stadt namens San Paro heizen zivile Aufpasser (Vollstrecker) und Kriminelle in Autos durch die Straßen und liefern sich vom Spiel angezettelte Kämpfe rund um bestimmte Objekte. Da beide Fraktionen von Spielern gestellt werden, müssen Sie sich immerhin nicht mit einer dusse-

ligen Gegner- beziehungsweise Begleiter-KI rumschlagen, dafür aber mit den immer gleichen faden Missionsabläufen in einer schnarchöden Umgebung.

### Dick? Dünn?

Wenn Sie **APB** starten, wird Ihnen in einem kleinen Filmchen die Situation geschildert. Die Bürgermeisterin von San Paro hat die Nase von der stetig steigenden Kriminalität voll und erlaubt Zivilisten ab sofort, sich als Aushilfsheriffs zu verdingen. Fertig ist die Erklärung. Nach dieser knappen Einführung suchen Sie sich aus, ob Sie für Recht und Ordnung eintreten oder lieber einen Bösewicht mimen, und schon landen Sie im Charakterstellungs Menü. Und das ist in der Tat überraschend umfangreich ausgefallen. In kaum einem anderen Online-Spiel kann man derart im Detail an seinem Alter Ego rumschrauben. Irokese? Adrette Frisur? Pausbäckchen, harscher Zug um die Augen? Nar-

ben? Groß, klein, dick, dünn? Der Editor sorgt dafür, dass keine Gestalt in **All Points Bulletin** aussieht wie die andere. Zudem können Sie im so genannten und kostenfreien Social District anschließend weitere Modifikationen vornehmen und etwa Kleidung und Körperschmuck ändern. Sogar das gesamte Aussehen lässt sich wieder über den Haufen werfen, dafür will **APB** allerdings satte Beträge der Spielwährung.

Mit der Optik der eigenen Figur ist es in Sachen Individualisierung allerdings nicht getan. Auch Ihr Auto lässt sich aufmotzen und verzieren, Sie dürfen eigene Graffitis entwerfen, und in einem kleinen Tonstudio komponieren Sie auf Wunsch sogar Ihre Erkennungsmelodie, die eingespielt wird, wenn Sie einen Gegner umgepusht haben. Das passiert zwar alles in recht fummeligen und einarbeitungsintensiven Menüs, aber die Ergebnisse können sich oft sehen beziehungsweise hören lassen.

Apropos hören: **APB** erinnert nicht nur im Grundkonzept sehr an die **GTA**-Spiele, sondern orientiert sich auch bei der Musik an

### Für Mode-Designer



Je mehr Sie sich mit den **Charakter-Tools** beschäftigen, desto mehr Optionen werden dafür freigeschaltet.



In Autos haben mehrere Spieler Platz. Wir steuern, während die Mitstreiter die Beifahrer mimen.



Die schwammige Fahrzeugsteuerung hat uns einen recht ungewöhnlichen Parkplatz beschert.

der Vorlage. Über einen im Spiel integrierten Player dürfen Sie unterschiedlichste Musik streamen, **All Points Bulletin** arbeitet hierbei mit dem Internet-Radio Last.fm zusammen ▶ **Quicklink: 6899**. Wenn Ihnen die angebotenen Stücke nicht gefallen, können Sie eigene MP3s hochladen. Der Clou daran: Ihre Musik wird auch von allen anderen Spielern gehört, wenn Sie mit dem Auto vorbeibrausen.

**Missionseinerlei**

Mit der persönlichen Individualisierung hätten wir den besten Teil von **All Points Bulletin** abgehakt. Wäre der Kampf zwischen den

Faktionen beziehungsweise das, was sich in den zwei so genannten (kostenpflichtigen) Action Districts abspielt, doch nur halb so unterhaltsam! Ist es aber nicht. Nach etwa zwei Stunden Spielzeit haben Sie so ziemlich alles erlebt, was die **APB**-Missionen zu bieten haben. Also nicht viel.

**All Points Bulletin** unterscheidet zwischen zwei Missionstypen, beide erhalten Sie von einem NPC (computergesteuerte Spielfigur), in dessen Dienst Sie sich stellen. Einen Eid leisten – so nennt **APB** das vollmundig. Der eine Missionstyp ist eine Art Singleplayer-Spielchen. Sie müssen etwa Graf-

fitis sprühen, irgendwo einbrechen oder Bankautomaten hacken. Das klingt spannend, reduziert sich aber darauf, dass Sie zu Punkt A fahren und dort auf die Taste F drücken. Danach schickt man Sie zu Punkt B, wo Sie wieder auf die F-Taste drücken, und so weiter. Am Schluss bekommen Sie ein paar Erfahrungspunkte und steigen im Ansehen Ihres Auftraggebers. Der andere Missionstyp ist im Prinzip wie der schon beschriebene, nur dass Sie dabei mit den Spielern der feindlichen Fraktion konkurrieren, es also zwangsläufig zu Schießereien, manchmal sogar zu Autorennen kommt. So sol-

len Sie etwa die Gegner daran hindern, einen Koffer zu klauen und dann abzuliefern. Oder Sie sollen einen bestimmten Ort verteidigen. Warum das alles, bleibt dabei völlig schnuppe, die Missionsbeschreibungen werden so knapp wie öde in blöd positionierten Textfensterchen geliefert.

**Balance? No!**

Schießereien gegen andere Spieler an sich sind ja kein Fehler, jeder Mehrspieler-Shooter basiert darauf, und viele davon machen verflücht viel Spaß. **All Points Bulletin** allerdings versagt bei den Gefechten, das Spiel macht fast alles

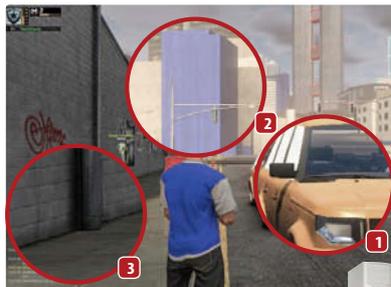
**TECHNIK-CHECK**

**ALL POINTS BULLETIN**



**STANDARD-PC**  
ATHLON II X2 260 • 2,5 GBYTE RAM • GEFORCE 8800 GT

▶ 1280x800 ▶ niedrige Details  
In niedrigen Details fallen im Vergleich zu den übrigen Detailstufen vor allem fehlende Reflexionen 1 und nicht vorhandenes Ambient Occlusion auf 3.



**MITTELKLASSE-PC**  
CORE 2 DUO E8500 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 5750

▶ 1680x1050 ▶ mittlere Details  
Mittlere Details verbessern die Bildqualität mit einigen Effekten 1 und leicht verbesserten Texturen 3. Die Sichtweite 2 bleibt niedrig, die Grafik insgesamt altbacken.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 5850

▶ 1920x1200 ▶ hohe Details  
Selbst maximale Details ändern an den hässlichen Klötzen im Hintergrund 2 und dem Detailgrad nichts – die Optik wirkt, als wäre APB bereits mehrere Jahre alt.

**TECHNIK-TIPPS**

- ▶ APB verlangt Ihrem Rechner trotz magerer Optik einiges ab. Ein schneller Zweikern und 2,5 GByte RAM sind absolute Pflicht.
- ▶ Das Spiel scheint derzeit noch Probleme mit Nvidia-Karten der Serie Geforce GTX 400 zu haben. Selbst mit der GTX 480 ruckelt All Points Bulletin unerträglich.
- ▶ Obwohl 3,0 GByte Arbeitsspeicher eigentlich ausreichen, sind die maximalen Details nur mit 64-bit-Betriebssystemen verfügbar, weil diese 3,5 und mehr GByte RAM unterstützen.
- ▶ Wirklich flüssig können Sie APB nie spielen. Selbst mit vermeintlichen 50 fps ruckelt das Spiel ständig – hier wurde schlampig optimiert.

**Checkliste**

- ▶ Zweikern-CPU mit 2,8 GHz (kein Athlon 64)
- ▶ 2,5 GByte RAM
- ▶ 8,5 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

NG

**SO LÄUFT ALL POINTS BULLETIN AUF IHREM PC**

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

<b>1</b>	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX						
	Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX						
	Geforce 200			GTX 250	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295	
	Geforce 400						GTX 465	GTX 470	GTX 480	
	Radeon HD 4000				HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2
	Radeon HD 5000				HD 5770	HD 5750	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970
<b>2</b>	Athlon	X2/4000+	X2/6000+	X2 260	X3 435	X4 640				
	Phenom	X3 8450	X3 8850	X4 9650	X4 9950					
	Phenom II	X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	X6 1090T		
	Core 2 Duo	E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
	Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i									
<b>3</b>	Arbeitsspeicher	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192
<b>4</b>	technisch unmöglich ruckelt stark	läuft so flüssig: 1280x800 minimale Details			läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details			läuft so flüssig: 1920x1200, 4xAA maximale Details		



Wenn Sie schnell einen **fahrbaren Untersatz** brauchen, können Sie einen auf offener Straße klauen.

falsch. Einerseits sind die Missionsstrukturen recht bald einfach nur öde, andererseits macht schon das Schießen selbst keinen Spaß, und das muss man erst mal hinkriegen. Die Waffen liegen schrecklich schwammig in der Spielerhand. Selbst wenn Sie die Mausgeschwindigkeit enorm herunterregeln, fehlt den Schießprügeln die Präzision, die Sie zum Beispiel aus **Counterstrike** kennen. Zudem haben gerade Spiel-einsteiger ein häufiges Sterbe-Déjà-vu: Kaum sind sie am Zielort angekommen, liegen Sie auch schon tot am Boden – weil der Gegner höherstufig ist und somit Zugriff auf bessere Waffen hat. So etwas wie Balance kennt **All Points Bulletin** nämlich nicht.

Immerhin muss man diese Missionen selbst dann nicht allein absolvieren, wenn man keine Gruppe hat. Das Spiel teilt Ihnen netterweise automatisch andere menschliche Mitstreiter zu. Ob die dann allerdings auch wirklich Lust haben, mit Ihnen den Auftrag zu erledigen oder sich lieber die Zeit sonstwo vertreiben, ist noch mal eine ganz andere Geschichte.

Ansatzweise reizvoll wird **APB** eigentlich nur, wenn Sie in einer gut funktionierenden Truppe oder gleich in einer von Spielern gegründeten Gang unterwegs sind. Dann macht es zunächst durchaus Spaß, sich über den eingebauten Voice-Chat abzusprechen und ge-

meinsam das weitere Vorgehen zu planen. So kommt immerhin Gemeinschaftsgefühl auf. Wer auf Befriedigung durch ordentliche Belohnungen, vielleicht sogar auf ehemalige Besitztümer der Gegner am Ende einer PvP-Mission hofft, wird allerdings enttäuscht. Sie bekommen zwar ein paar Charakterpunkte, steigen vielleicht eine Stufe auf und schalten eventuell sogar neue Gegenstände wie Klamotten und Waffen frei, aber richtig glücklich macht das nicht. Dafür ist auch die Inszenierung zu unspektakulär, die ganze Welt viel zu mechanisch, schlicht lieblos.

### Tote Stadt

Lieblos ist ein schönes Stichwort, wenn es um die Optik von San Paro geht. Die Stadt steckt voll von NPCs, die mit Autos rumgurken oder über die Straßen latschen, aber lebendig wird die Stadt dadurch nicht. Geschäfte sind lediglich buntere Fassaden, betreten lassen sich die Läden nie. Überhaupt sind Innenabschnitte recht selten und zudem sehr karg. Vielleicht steht irgendwo eine Topfpflanze oder ein Automat, an dem Sie Munition kaufen können.

Passend zum Erscheinungsbild der Stadt ertönt nur magerer Umgebungssound. Aber dafür dröhnt ja die Musik aus den Autos der Spieler, oder Sie lauschen einfach dem Geplapper im Chat. Und wundern Sie sich nicht, wenn Mittei-



Am Ende einer PvP-Mission zeigt Ihnen eine **Tabelle** eine Statistik über die Erfolge oder Misserfolge.

lungen über das Wetter an den Heimatorten der Mitstreiter spannender sein sollten als Ihre gerade

aktuelle Mission in **All Points Bulletin**. Das ist ab der zweiten Spielstunde fast immer so. **PET**

## ALL POINTS BULLETIN ONLINE-ACTIONSPIEL

**ENTWICKLER** Realtime Worlds (Mobile Forces, GameStar 07/02: 76 Punkte)  
**PUBLISHER** Electronic Arts  
**SPRACHE** Englisch mit deutschen Untertiteln  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
**TERMIN (D)** 1. 7. 2010  
**CA. PREIS** 40 Euro  
**USK** ab 18 Jahren

### GENRE-CHECK



### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht sch	wierig	Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach k	omplex	Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam schnell		Logik & Überlegung
HILFEN	Tutorial-Missionen, Texthilfen		Geduld
SPEICHERSYSTEM	Charaktersistem		Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	Geforce 6600 / 6800
Core 2 Duo E4600	Core 2 Duo E7400	Core 2 Quad Q6600	Geforce 7800 / 7900
A64 X2/6000+ AMD	Athlon II X2 260 AMD	AMD Phenom II 940	Geforce 8800 / 9800
2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	4,0 GB RAM	Geforce 9600
8,5 GB Festplatte	8,5 GB Festplatte	8,5 GB Festplatte	Geforce GTX 200
			Radeon X1600
			Radeon X1800 / X1900
			Radeon HD 2900
			Radeon HD 3800
			Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Headset, 64bit-Windows		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Anmeldung
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ detaillierte Modelle + hübsche Explosionen + ungelenke Animationen + viele matschige Texturen + oft fehlen Schatten	6 / 10
<b>SOUND</b>	+ eigener Soundtrack + schöne Mischung aus Last.fm-Songs + kaum Sprachausgabe der NPCs + dünner Klangteppich in der Stadt	7 / 10
<b>BALANCE</b>	+ gutes Tutorial + zu häufig Kämpfe gegen besser ausgerüstete Spieler + Hilfetexte zu kurz eingeblendet	4 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ teils Spannung in den PvP-Missionen + blöde Mini-Aufträge + Stadt besitzt kein Flair + kein Gut-gegen-Böse-Gefühl	5 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ simple Tastatur-Befehle + Voice-Chat + schwammige Steuerung + schwammiges Fadenkreuz + fummelige Menüs	6 / 10
<b>UMFANG</b>	+ endlose Möglichkeiten zur Charakter-Individualisierung + ein kostenloser sozialer Distrikt + sich ständig wiederholende Einsätze + viele alternative Routen durch die Stadt + einige Rampen für Sprünge + kaum Innenabschnitte + Geschäfte sind nur Fassaden	7 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ automatische Gruppen + Autofahrten mit Ballereien + Spieler werden nicht bestraft, wenn Sie sich nicht an Mission beteiligen	6 / 10
<b>TEAMWORK</b>	+ viele Waffen, Upgrades und Fahrzeuge + Knarren haben teils nur minimale Reichweite + einige Knarren zu stark, andere zu schwach	7 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ kein langes Rumgurke + Varianten vom immer gleichen und langweiligen Schema + kein vernünftiges Belohnungssystem	4 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Mangelhaft

**FAZIT** Schnell öde werdende Online-Ballerei.



### Suchen Sie woanders!

**Petra Schmitz:** Dem Missionsdesigner von All Points Bulletin würde ich ja gerne mal was erzählen. Nämlich wie man Missionen spannend gestaltet. Wie man Abwechslung ins Geschehen bringt. Einfach wie ein Spiel Spaß macht. Und den Art Designern würde ich gerne mal was von hübscher und abwechslungsreicher Grafik verklickern. Und dem Menschen, der für die Steuerungseinheiten verantwortlich ist, dem würde ich ... ach, das alles wäre ja ein schier endloses Unterfangen. Genauso wie die Suche nach Spaß und Spannung in All Points Bulletin. Finger weg!



petra@gamestar.de