



Die lästigen **Harpyien** tauchen immer in gigantischen Schwärmen auf.



Statt mit seinem Stachel zu pikieren, rückt Ihnen der **Skorpion** mit Kugeln aus seinem MG auf den Pelz.

Serious Sam HD

Die Neuauflage der Simpelballerei zu spielen, ist wie nach Hause zu kommen. Wo seit Jahren niemand mehr Staub gewischt hat.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6614

Vor über acht Jahren erschien ein Ego-Shooter, der schon damals das Etikett »Retro« trug, denn an sich war **Serious Sam** nicht viel mehr als ein modernisierter Abklatsch des Ur-Klassikers **Doom**. Das Spiel vom kroatischen Entwickler Croteam huschelte auf Story und Abwechslung, stattdessen war es auf das Kernelement des Genres reduziert: ballern, bis die Maus ächzt. Dazu schickte man uns nicht nur in der Rolle der Duke-Nukem-Kopie Sam Stone ins antike Ägypten, man hetzte uns auch und vor allem unzählige, teils sehr abgefahrene Gegner entgegen. Nun ist mit **Serious Sam HD** die Neuauflage des Spiels erschienen. Die poliert nur

die Grafik auf, ansonsten bleibt alles wie im Original.

Die Masse macht's

Vielarmige Echsenviecher, die mit grünen Energiebällen nach Ihnen werfen, Skelettvierbeiner, die mit Metallketten nach Ihnen werfen, Flammenriesen, die mit Feuerkugeln nach Ihnen werfen – das sind nur drei von den reichlich bekloppten Gegnern, die Ihnen in **Serious Sam HD** was in den Weg werfen. Aber es wird nicht nur geworfen. Die meisten Monstereien haben es auf Tuchfühlung abgesehen, möglichst schnell oben drein. Wenn Sie anhaltendes Schreien aus der Ferne hören, sollten Sie sich flugs in die ent-

sprechende Richtung drehen. Denn wenn die kopflosen Bombenläufer erst bei Ihnen angekommen sind und mitten in Ihrem Gesicht explodieren, rasseln die Lebenspunkte schneller runter, als Sie »Oh, jetzt wird's ernst!« sagen können. Harpyienartige Viecher stürzen sich aus der Luft auf Sie, explodierende Frösche springen Sie an. Und zwar immer und immer wieder, denn richtig viel Abwechslung gibt's dann doch nicht. Von Gegner-KI kann dabei keine Rede sein. Für die Feinde geht es schnurstracks in eine Richtung, nämlich in Ihre. Gefährlich werden die Monster lediglich durch ihre Menge. Und wenn wir Menge schreiben, dann

meinen wir auch Menge! Weil Ihnen das Spiel im Regelfall Dutzende von Feinden entgegenwirft, entscheiden in den temporeichen Massenschlachten von **Serious Sam HD** Reflexe und Positionswechsel über Erfolg oder Niedergetrampeltwerden. Also wenig Taktik, dafür brachiale Ballerei.

Apropos brachial: **Serious Sam HD** ist von der **USK** als ein Ab-18-Titel eingestuft worden und erscheint hierzulande ungeschnitten. In der Grundeinstellung gibt's dann auch reichlich Blut- und Splattereffekte. Die Bombenläufer etwa zerspraten in Fleischklumpen an roter Pamppe. Wer keine Lust auf Matsche hat, darf die Einstellungen anpas-

2001 und 2009

Die Unterschiede der beiden **Versionen** sind marginal. Oben sehen Sie das **Originalspiel** von 2001, unten die **Neuauflage** von 2009.



Immer mal wieder stellt man Ihnen riesige **Bossgegner** in den Weg wie diesen vielarmigen Koloss im Tal der Könige.



In der Grundeinstellung gibt's reichlich Blut und fliegende Körperteile.

sen. Wenn Sie »Hippie« wählen, lösen sich die Gegner in Blümchen auf, in der Einstellung »Kinder« (gab's im alten **Serious Sam** nicht) sind es bunte Sternchen.

Die alte Regel

Die Blei- beziehungsweise Energiepusten in **Serious Sam HD** entsprechen größtenteils dem Standard: Revolver, Schrotflinten, Granat- und Raketenwerfer, Maschinengewehr sowie Laserwumme. Einzig die Kanonenschleuder stellt etwas Besonderes dar. Aus dem dicken schwarzen Rohr jagen Sie dicke Metallkugeln auf die Gegner. Letztere werden dann wie Bowling-Pins zerkegelt, sofern Sie geschickt gezielt haben.

Der Ego-Shooter hält sich an die alte Genre-Regel und drückt Ihnen zunächst nur die Revolver in die Pranken. Je größer die Gegner werden, desto größer auch die Waffen. Die finden Sie zumeist an Stellen, die Sie gar nicht verpassen können. Wer sich allerdings genauer umschaut, wird den Raketenwerfer schon früher entdecken. Der Entwickler Croteam hat nämlich in den im Kern superlinearen Levels überall Geheimräume versteckt, wo bessere Waffen oder Rüstungen warten. Genau wie im alten **Doom** eben.

Shooting in Memphis

Tempelanlagen, Tempelanlagen, Tempelanlagen. **Serious Sam HD**



Nur in den winzig kleinen **Zwischensequenzen** bekommen Sie Sam zu Gesicht.

schickt Sie durch Luxor, Theben, Memphis, das Tal der Könige und so weiter. Da sieht's aber nicht wirklich aus wie an den Originalorten, sondern vielmehr immer gleich oder zumindest ähnlich: Riesige steinerne Gebäude thronen am Ende einer großen Fläche. Die Türen sind oft abgesperrt, zunächst müssen Sie den Schlüssel oder die Schlüssel im Areal finden (etwa vier goldene Skarabäen), um in den Bau eindringen zu können, wo sich dann Gänge mit größeren Räumen abwechseln. Vor dem Finale eines Levels sperrt man Sie zumeist in einen Saal ein und lässt dann Welle um Welle Angreifer auf Sie einschwappen. Erst wenn der letzte Feind erledigt ist, geht's weiter.

Ödnis unter Palmen

Veteranen merken schon: **Serious Sam HD** ist wirklich das alte Spiel, nur in aufgepeppter Optik. Diese grafischen Polituren fallen allerdings nicht sonderlich aufwändig aus. Knackigere Texturen, überarbeitete Waffenmodelle, Shader, Überstrahleffekte, Wasserspiegelungen, weichere Schatten – alles schön und gut, aber altbacken wirkt der Ego-Shooter trotz des kosmetischen Eingriffs. Das liegt vornehmlich an den auf Dauer recht langweiligen Levels, in denen Sie wieder und wieder die gleichen Versatzstücke sehen. Die allgemeine Detailarmut

Einmal reicht mir

Petra Schmitz: Ja, **Serious Sam** hat mir 2001 durchaus Freude bereitet. Aber im Gedächtnis geblieben ist es mir wegen der konsequenten Reduzierung aufs Geballere. Das war auf eine erfrischende Art schnörkellos und ehrlich. Und hat einmal gereicht. **Serious Sam HD** ist das absolut Gleiche in hübscher. In dezent hübscher. Denn an heutigen Standards gemessen ist der Titel nicht mal schön, anders als vor acht Jahren, wo das Original mit seinen extrem scharfen Texturen beeindruckte. Die Neuauflage erreicht nur optisches Mittelmaß, da sieht sogar **Serious Sam 2** von 2005 besser aus. Falls Sie den ersten **Sam** noch nicht kennen und auf Ballereien im Stil von **Painkiller** stehen, ist das Spiel aber durchaus einen Blick wert.



petra@gamestar.de

macht's nicht besser. Große, leere Areale, in denen schnöde Palmen das optisch Außergewöhnlichste darstellen, wechseln sich mit tristen Innenräumen ab, wo vereinzelte klobige Statuen und wenige Mosaik mehr schlecht als recht die Blickfänger mimen. Kurz: Für Grafikfetschisten bietet der Titel nichts, was wir in den letzten Jahren nicht schon deutlich besser gesehen haben. Oder anders: Wenn Sie das alte Spiel schon besitzen, dann gibt's keinen Grund, die Neuauflage zu kaufen. Außer, Sie haben gerade 20 Euro zu viel und wissen beim besten Willen nicht, wohin damit. **PE**

SERIOUS SAM HD EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Croteam (Serious Sam 2, GS 11/05: 80 Punkte)
 PUBLISHER Cdv
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 10.12.2009
 CA. PREIS 20 Euro
 USK ab 18 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAPHIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
3,0 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte			Core 2 Duo E4300 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte			Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 1,2 GB Festplatte			<ul style="list-style-type: none"> GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren									
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10			KOPISCHUTZ Steam						
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1									

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop (16)
 SPIELTYPEN Internet
 DEDICATED SERVER ja
 FAZIT Mehr Spieler bringen mehr Spaß, ansonsten wie im Singleplayer.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + Spiegelungen - teils schlecht ausgeleuchtet - sehr detailarm	5 / 10
SOUND	+ fetzige Musik + ordentlicher Sprecher - Waffen klingen flach - allgemein dünner, alberner Klangteppich	6 / 10
BALANCE	+ fünf merklich unterschiedliche Schwierigkeitsgrade - Wechsel des Schwierigkeitsgrades während des Spiels nicht möglich	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ cooler Held + turmhohe Zwischengegner + teils abgefahrene Monstermodelle - zu oft die gleichen Monstertypen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Shooter-Steuerung + freies Speichern + Autosave - ungewollte Hüpfen bei Hindernissen	9 / 10
UMFANG	+ Punktejagd motiviert zum erneuten Spielen von Abschnitten + Koop - viel zu wenig Abwechslung	6 / 10
UMFANG	+ clever versteckte Extra-Räume + teils sehr schöne Architektur ... - ... die sich ständig wiederholt	6 / 10
KI	- KI reduziert sich auf Angriff - KI rennt schnurstracks auf Sie zu - KI ignoriert Deckungen	3 / 10
WAFFEN & EXTRA	+ 10 effektive Schießprügel + reichlich Munition - bis auf den Kugelwerfer nichts Besonderes	7 / 10
HANDLUNG	+ das Spiel hat eine Handlung ... - ... die man getrost vergessen kann	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Dauergeballe mit Nostalgie-Bonus.

