

Serious Sam 3

BFE

Zehn Jahre nach dem Serien-Einstand geht die brachiale Ballerei in die vierte Runde. Was hat sich beim Urvater des modernen Oldschool-Shooters getan? Von Sebastian Klix

Genre: Ego-Shooter Publisher: Dtp Entwickler: Croteam (Serious Sam 2, GameStar 11/05: 80 Punkte)
Termin: 22.11.2011 Spieler: 1-16 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 35 Euro

GameStar.de/Quicklink/7666

Auf DVD: Test-Video

Steam-Pflicht

Serious Sam 3 basiert auf Valves Online-Plattform Steam und muss dort vor dem ersten Start aktiviert werden. Ein Weiterverkauf fällt damit flach.

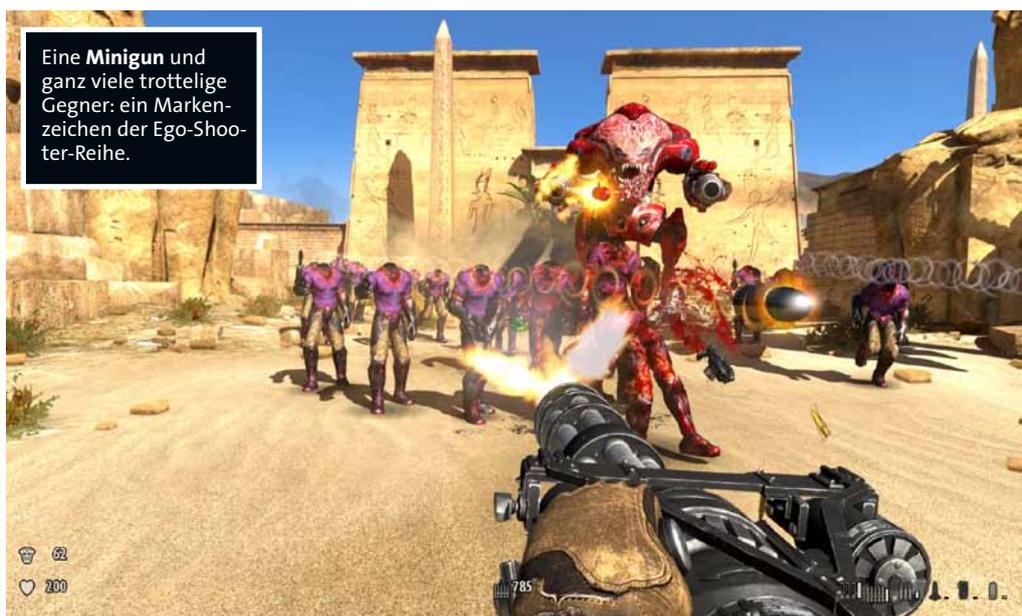
N

icht, dass die Story irgendeinen Belang für das Spielgeschehen hätte: **Serious Sam 3: BFE** spielt zeitlich vor dem ersten Serienteil **The First Encounter**.

Im 21. Jahrhundert werden in Ägypten Ruinen einer ausgestorbenen, aber technisch fortschrittlichen Rasse entdeckt. Die Funde ermöglichen den Menschen den Vorstoß ins All, wo sie sich jedoch keine Freunde machen: Aliens greifen die Erde an. Als

letzter Ausweg soll eine andere Maschine erhalten, die Zeitsprünge ermöglicht. So wird Sam »Serious« Stone losgeschickt, um

Eine Minigun und ganz viele trottelige Gegner: ein Markenzeichen der Ego-Shooter-Reihe.



+ Stärken

+ unkomplizierte Dauer-Action
+ legendärer 16-Spieler-Koop
+ riesige Bossgegner

- Schwächen

- Humor hinkt hinterher
- unkreatives Waffenarsenal
- belangloses Leveldesign

das Ding anzuwerfen. Soviel sei verraten: Zum Schluss von **BFE** springt Sam in der Zeit zurück, womit das Spiel genau dort aufhört, wo einst **The First Encounter** anfang.

Doch nicht nur hier passen **Serious Sam 3** und **The First Encounter** zusammen, sondern auch spielerisch. Der dritte Teil entpuppt sich als grafisch aufpoliertes Remake

des ersten – was im Vergleich zu **Serious Sam 2** einen klaren Rückschritt darstellt. Zwar lautet das Motto immer noch »Ballern, bis der Mausfinger blutet«. Was Umfang, Waffenarsenal und spielerische Abwechslung angeht, hat man aber gewaltig die Schere angesetzt. So stapfen wir durch zwölf riesige, aber gradlinige Levels (im Vorgänger waren's 42) im Ägypten der nahen

Oldschool aus Polen



Painkiller: Drei Jahre, nachdem mit dem ersten Serious Sam ein Spiel aus Kroatien das Shooter-Genre von den Fesseln des modernen Spieldesigns befreit hat, erscheint 2004 dieser polnische Dauerfeuer-Titel mit abgedrehten Szenarien und teils riesigen Bossgegnern.



Necrovision: Ehemalige Painkiller-Entwickler veröffentlichen 2009 diese (in der hiesigen Version stark geschnittene) Action-Orgie, in der Sie im Ersten Weltkrieg gegen Untote kämpfen. Dabei gibt's neben Schießereien auch Nahkämpfe und Drachenflug-Einlagen.



Hard Reset: Abermals aus Polen und von ehemaligen Painkiller-Machern kommt im September 2011 dieser schicke Oldschool-Shooter im düsteren Cyberpunk-Szenario. Die Schießprügel lassen sich modifizieren, was die Abwechslung deutlich erhöht.



Probier's noch einmal, Sam

Sebastian Klix
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich hatte mich riesig auf Serious Sam 3 gefreut, weil mir brachiale, »ehrliche« Ego-Shooter wie die Vorgänger, Hard Reset & Co. mehr Spaß bereiten als alle Call of Dutys dieser Welt zusammen. Umso größer die Enttäuschung: BFE ist in nahezu allen Belangen ein Rückschritt und im Grunde nichts anderes als eine Neuauflage von The First Encounter mit aufgefrischter Grafik – allerdings ohne wirklich die einstige Faszination und den Spielwitz zu erreichen. Konventionelle Waffen, altbekannte Gegner und gerade einmal zwölf abwechslungsarme Levels sind für mich – und für eine würdige Fortsetzung – viel zu wenig.

Zukunft und ballern dabei Tausende Gegnern um, die wir überwiegend schon aus den Vorgängern kennen.

Zudem kommt ein erschreckend unspektakuläres Waffenarsenal zum Einsatz, etwa ein Sturmgewehr, C4, Schrotflinten und ein Granatwerfer. Zwar sind auch die gute, alte Minigun und die Riesenkanone wieder mit dabei, aber die haben wir eben auch schon dreimal gesehen. Von albernem Waffenkreationen wie dem Bombenpapagei fehlt jede Spur. Auch die gleichzeitige Verwendung von zwei Waffen sowie die Fahrzeuge hat man wegrationalisiert. Dafür gibt's jetzt ein übermächtiges Nahkampfsystem, das uns auf Tastendruck zum Gegner »teleportiert«.

In allen Belangen ein Rückschritt

alles weitere geschieht automatisch. So schalten wir spielend leicht Feinde aus, die ansonsten drei Schrotladungen schlucken.

Da **Serious Sam** neuerdings auf eine deutlich realistischere Optik setzt, bleibt kaum

noch etwas vom abgedrehten Stil der Vorgänger übrig. Mit seinem konventionellen Arsenal und dem realistischen Stadt-Szenario mutet das Spiel so teilweise fast schon wie ein **Modern Warfare** an, wenn man im Kopf Monster gegen Terroristen tauscht. Zu allem Überfluss hat Sam auch noch eine ganze Menge seines einstigen Humors verloren, mit dem er immer wieder die Konkurrenz und die moderne Popkultur auf die Schippe nahm. Sprüche wie das berühmte »Come get Sam!« oder Eastereggs, die früher an jeder Ecke lauerten, lassen sich an einer Hand abzählen. Man hat das Gefühl, dass die Entwickler bereits in den Vorgängern ihr kreatives Pulver verschossen haben.

Klar: Das Grundprinzip von **Serious Sam**, das Umpusten Aberhunderter Gegner, klappt immer noch hervorragend und »fließt«. Andere, von **Serious Sam** inspirierte Spiele schaffen das heute aber ebenfalls und legen noch mal eine Schippe drauf. So greifen Spieler mit technischem Anspruch zum leider etwas kurzen **Hard Reset**, Freunde von Brachial-Action sind mit **Bulletstorm** gut bedient, und wer auf albernem Holzhammer-Humor steht, kann zu **Duke Nukem Forever** greifen. **Serious Sam 3** fehlt schlicht das Herausstellungsmerkmal von früher.

Auch bei der Balance, etwa der Verteilung von Powerups und Gegnern, bekleckert sich Croteam nicht mit Ruhm. Immerhin kann man nach guter alter Serientradition die Kampagne auch wieder zusammen mit bis zu 15 weiteren Spielern kooperativ angehen, was erneut Spaß ausfällt. Obendrauf gibt's zehn weitere Multiplayer-Modi wie Deathmatch und Capture the Flag.

Spielerisch gleicht **Serious Sam 3** dem Erstling **The First Encounter** somit stark, äußerlich wartet das Spiel jedoch mit der aktuellsten Version der Serious Engine auf. Oberflächlich betrachtet sieht Sam dadurch ganz nett aus, auf den zweiten Blick stottert der Grafikmotor jedoch. Trotz beachtlicher Hardware-Anforderungen krankt das Spiel an teils äußerst niedrig aufgelösten Texturen und detailarmen Objekten wie eckigen

Bäumen. Staunmomente erleben wir viel zu selten, etwa wenn wir durch einen Sandsturm oder schicke Oasen wandern. Neu ist dafür die teils zerstörbare Umgebung, die sich aber kaum auswirkt. Beim Sound, vor allem bei der knackigen Musikuntermalung, ist hingegen alles bestens. **SKX**

TERMIN 22.11.2011 PREIS 35 Euro USK ab 18 Jahren

Serious Sam 3: BFE

Ego-Shooter

Publisher Dtp Entertainment
Entwickler Croteam
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD



Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (16), (Team-)Deathmatch (16), CTF (16), Jagd (16), Bürde (16), Last Man Standing (16) **SPIELTYPEN** an einem PC (4), Internet, LAN

DEDICATED SERVER ja **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 12 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Wie die Vorgänger mit 16 Mann durchaus kurzweilig. Die Gegeneinander-Modi sind hingegen eintönig.«

GRAFIK

teils zerstörbare Umgebung + nette Wettereffekte
+ gute Effekte - Texturqualität schwankt
- vergleichsweise detailarm

7/10

SOUND

+ knackiger Soundtrack + gute Effektsounds
+ gute englische Sprecher

9/10

BALANCE

+ sechs Schwierigkeitsgrade + alle Waffen sinnvoll
- schlechte Item-Platzierung - diverse unfaire Stellen

6/10

ATMOSPHÄRE

+ beeindruckende Bossgegner + kleinere Anspielungen auf die Vorgänger
- Humor bleibt auf der Strecke
- wenige neue Monster

7/10

BEDIENUNG

+ eingängiger, guter Shooter-Standard + frei konfigurierbar
+ freies und automatisches Speichern

10/10

UMFANG

+ Koop- und Überleben-Modus + riesige Areale ...
- ... aber nur zwölf - geringer Wiederspielwert

6/10

LEVELDESIGN

+ guter Mix aus Schläuchen, offenem Gelände und dunklen Tunneln
- teils verwirrende Bausatz-Architektur
- allgemein detailarm

6/10

KI

+ schießt treffsicher + unterschiedliche Angriffsmanöver
- KI reduziert sich auf Angriff - Feinde ignorieren Deckung

5/10

WAFFEN & EXTRAS

+ zwölf individuelle Waffen + Jetpack als (seltene) Extrawaffe
- keine sekundären Feuermodi
- kaum extravagante Schießprügel

6/10

HANDLUNG

+ erzählt mehr als die Vorgänger + ordentliche Zwischensequenzen ...
- ... aber selten und belanglos
- Story fürs Spielerlebnis völlig irrelevant

5/10



Die meisten Feindtypen kennen wir aus den Vorgängern, so auch diese **Skelettteufel**.

