



Die Spinnen sehen mit High Dynamic Range Rendering besonders eklig aus.

Spiel's noch einmal, Sam

SERIOUS SAM 2

Ego-Shooter werden immer realistischer, taktischer, anspruchsvoller, aufwändiger, fordernder, düsterer, tiefgründiger, komplizierter. Dieses Spiel folgt dem Trend... nicht.

Eigentlich sollte man ihn mal beiseite nehmen und es ihm sagen. Man sollte ihm sagen, dass Jeans und weißes T-Shirt heutzutage total out sind. Und dass man heutzutage bevorzugt auf Terroristen schießt, nicht auf Horden bizarrer Untertüme. Und dass man heutzutage hö-

herrangige Spielziele verfolgt, und nicht nur Monster metzelt will. Aber er hat diesen coolen Blick und eine blitzende Kreissäge, die ihn über jeden Zweifel erhaben machen. Sam »Serious« Stone ist wieder da. Und er pfeift auf Konventionen.

Schnitzeljagd

Serious Sam 2 ist Ego-Shooterei in Reinkultur: Nicht denken,

ballern! Ganz ohne Handlung kommt das Spiel aber dennoch nicht aus: Drei obskure Kauze aus einer fernen Welt beauftragen Sam, den Erzbösewicht Mental zu vernichten. Dazu muss Sam zunächst ein Zaubermedaillon auftreiben, das den Schurken schwächen soll. Leider ist es in fünf Teile zerbrochen, die jeweils von einem dicken Boss-Gegner bewacht wer-

den. Leider? Nein, super! Denn nun darf Sam den Burschen gehörig den Hintern versohlen, und bei der Gelegenheit geschätzte 21.382.673 Monster zerbrezeln.

Sams Kreuzzug beginnt auf M'Digbo, einem idyllischen Dschungelplaneten. Hier wohnen die Simba, freundliche blaue Zwerge. Und Kwongo, ein riesiger grantiger Gorilla, der das erste Fragment bewacht. Der hetzt

FACTS

- > 5 Fahrzeuge
- > 15 Waffen
- > 7 Landschaften
- > 42 Levels
- > unzählige Gegner



Die schießwütigen Monster nehmen keine Rücksicht auf Verbündete.



Auf dem Rummelplatz stürzen sich riesige Gegnerhorden auf uns.

LESER-TEST: SERIOUS SAM 2

Drei Leser spielten in der Redaktion den Ego-Shooter Serious Sam 2. Hier ihre Meinungen dazu.

Kunterbunte Nonstop-Action

Am Spielprinzip von Serious Sam hat sich auch beim zweiten Teil nicht viel geändert. Hier stehen Witz und kurzweilige Action im Vordergrund. Die Story ist flach, dafür das Waffenarsenal umso dicker!



Roderich Pick, 25, Account Manager

Die Stachelkugel hat mir dabei besonders gefallen. Was Serious Sam 2 jedoch fehlt, ist eine fesselnde Atmosphäre – schon nach kurzer Zeit hatte ich keine rechte Lust mehr, noch einen weiteren Level zu durchballern. Fans von purer Action sind hier allerdings bestens bedient.



Jens Rainer, 25, Student

Netter Ballerspaß für zwischendurch
Kaum ein Shooter steht wohl so konsequent zum Ballern wie Serious Sam 2. Das war's dann aber auch schon fast. Ein paar neue Gegner, ausgefallene Levels mit unterschiedlichen Grafikssets und

Fahrzeugmissionen sorgen zwar für mehr Abwechslung als in den Vorgängern, jedoch artet das Ganze auf Dauer in Arbeit aus: Level betreten, ballern, ballern, weiter zum nächsten. Das macht Serious Sam 2 zum netten Action-Spaß für zwischendurch, aber für mehr reicht's nicht.

Munition verheizen und lachen

An Serious Sam 2 haben mir besonders die für die Serie typischen Gags gefallen. Auch das ideenreiche Leveldesign ist für mich ein Pluspunkt. Die ulkigen Gagnetypen haben zwar unterschiedliche Angriffswesen, sind aber allesamt strohdumm. De-ckung suchen oder gar An-griffs- und Verteidigungs-taktiken? Fehlanzeige! Allerdings fordert Serious Sam 2 vom Spieler ja auch keine geistigen Hochleis-tungen sondern nur einen Sinn für Humor und viel, viel Munition.



René Trutnau, 16, Schüler

Ihnen auch gleich seine Truppen auf den Hals: Keulenschwingende Oger, Orks in Weltraumanzügen und zweibeinige Riesenfrösche stürmen Ihnen entgegen, ohne Rücksicht auf Verluste. Denn wie in den Vorgängern kommen die Feinde weitgehend

ohne künstliche Intelligenz aus. Stattdessen folgen sie zwei Verhaltensmustern: Sie gehen entweder auf Kollisionskurs, oder schwirren in der Distanz umher und schießen in Ihre Richtung.

Massenauflauf

Was den Monstern in der Birne fehlt, machen sie durch Masse wett: Die Angreifer kommen in Hundertschaften! Da brauchen Sie zum Gegenhalten dicke Wummen. Sams Arsenal umfasst 15 Waffen, die meisten davon Shooter-Standard wie doppelläufige Schrotflinte, Raketenwerfer, Gatling Gun oder Scharfschützengewehr. Dazu kommen – ganz im Stil der Serie – einige

skurrile Schießprügel: Die tragbare Schiffskanone verschießt dicke Eisenkugeln, die Horden von Gegnern durchschlagen und anschließend explodieren. Die Serious Bomb sprengt gar alle Gegner in der Umgebung, ist dafür aber nur sehr selten zu finden. Lustigste Waffe: Clawdovic, der Papagei. Der trägt eine Bombe um den Hals und stürzt sich selbstmörderisch in die feindlichen Reihen. Apropos Selbstmörder: Die schreienden Kamekaze-Bomber in sowjetischen Turnanzügen sind natürlich auch in Serious Sam 2 mit dabei und haben ein paar ihrer bizarrsten Freunde mitgebracht: Auf-zieh-Nashörner, Monster-Foot-

ballspieler und Zombie-Börsenmakler albern vor Sams Flinte herum – zum Schießen!

Supersize me!

Die Feinde in Serious Sam 2 sind nicht nur witzig, sondern mitunter auch riesig: Zwischengegner wie die Dämonen mit Kettenantrieb werden knapp dreißig Meter hoch, Oberboss Kwongo ist gar so groß, dass ihm unsere Geschosse kaum etwas anhaben. Deshalb helfen wir den Simbas, ihn mit schweren Katanpulten über den Haufen zu schießen. Anschließend landet der Affe auf dem Grill der Eingeborenen. Auch zwischen den Ballerorgien gibt's in Serious



Koop-Modus: Wir beharken zu zweit einen Dämon.

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 640x480
 - min. Details
 - Texturen minimal
 - Effekte minimal
- In der niedrigsten Einstellung sieht Serious Sam 2 zwar altbacken aus, läuft dafür aber auch auf der Minimal-konfiguration durchweg flüssig.



- 1600x1200
 - max. Details
 - Texturen maximal
 - Effekte maximal
- In maximaler Qualität beeindruckt das »High Dynamic Range Rendering«, das aber nur High-End-Karten flüssig darstellen können.

TUNING-TIPPS

- 1 Geringe Auflösung steigert die Framerate: Pro Stufe sind bis zu 30 Prozent mehr Leistung drin.
- 2 Niedrige Texturqualität bringt zwar Performance, die Optik leidet aber merklich darunter.
- 3 Den »Trilinearen Filter« können Sie bedenkenlos auf allen Systemen aktivieren.

4 High Dynamic Range Rendering sollten Sie nur auf High-End-Grafikkarten einschalten. Dazu müssen Sie das Spiel neu starten.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

PERFORMANCE-TABELLE MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2 / 4 / MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad 9500 / 9600 / 9600	Geforce FX 5800 / 5900	Radeon 9700 / 9800	Geforce 6600 / G1	Radeon X800 / X850	Geforce 6800	
256 MBYTE	1,4 GHz	800x600 1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,0 GHz	1024x768 1280x960	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,6 GHz	1280x960 1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 1024x768	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,0 GHz	1024x768 1280x960	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2,6 GHz	1280x960 1600x1200	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

1) minimale Details 2) niedrige Details 3) hohe Details
 1 nicht möglich 2 stark ruckelnd 3 mäßig ruckelnd, spielbar 4 perfekt spielbar



Die Simbas beschießen einen gigantischen Oger mit explodierenden Papageien.

Sam 2 eine Menge zu lachen. Entwickler Croteam veralbert nicht nur sich selbst, sondern auch die Konkurrenz. Beliebtestes Opfer: **Duke Nukem Forever** – Sams Auftraggeber hatten zuerst den Duke angeheuert, doch der wurde nie fertig. In den 42 Levels von **Serious Sam 2** werden Sie eine Menge witziger Geheimnisse finden, zum Beispiel ein Ninja-Hühnchen, einen als Erste-Hilfe-Paket verkleideten Oger oder einen Jahrmarkt samt Schießbude. Viele der Wortspiele gehen allerdings in der deutschen Übersetzung verloren.

Kein Deathmatch

Serious Sam 2 bleibt seinen Vorgängern in Sachen Spielprinzip treu, technisch hat sich jedoch einiges getan. Die neue Serious 2 Engine beherrscht »High Dynamic Range Rendering«, stellt Texturen gestochen scharf dar und kann Unmengen von Gegnern gleichzeitig generieren. In Sams Welt gibt's nun außerdem auch Physik, inklusive kleiner Rätsel. So müssen Sie einen Monsterarm aus dem Getriebe einer Zugbrücke ziehen, um diese zu senken. Ragdoll-Verhalten



Footballspieler wollen uns ohne Rücksicht auf Verluste umrennen oder werfen mit Bällen.

bekommen Sie allerdings kaum zu Gesicht, da die Gegner ohnehin meist in tausend Teile zerplatzen. Sam kann gelegentlich sogar Fahrzeuge steuern: Ufos und Raumgleiter, Reitdrachen und mit Stacheln besetzte Kugeln. Die Vehikel sind eine willkommene Abwechslung, allerdings können Sie im Fahrzeug nur ein Bordgeschütz benutzen. Einen Rückschritt erlaubt sich Croteam dann aber doch: Außer dem Koop-Modus enthält **Serious Sam 2** keine Multiplayer-Spielarten. Dafür treten hier 16 Sams gleichzeitig gegen Mentals Trup-

pen an – der perfekte Mittagspausen-Zeitvertreiber für die ganze Bürobelegschaft. **FAB**

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J161](#)



In Fahrzeugen feuern nur die Bordwaffen.

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Holla, war das ein Spaß, mit Kollege Siegmund gemeinsam bunte Riesendinger zu zerlegen! Oder uns gegenseitig selbst ins Digigrab zu bomben, denn Teamkills waren natürlich aktiviert. In Sachen Koop-Modus kann kein Actionspiel Serious Sam 2 das Wasser reichen, wer sich nur ansatzweise für lach- und krachreiche Bleispektakel mit Freunden interessiert, muss unbedingt zugreifen. Und sonst? Naja, im IQ-Test rutscht das Spiel auf die Höhlenmensch-Ebene ab, nach zwei Solo-Spielstunden am Stück läuft mir das Hirn breiig aus den Ohren. Macht nichts, gestückelt hält der Spaß ohnehin länger: happchenweise genießen, grinsen, die Megarakete einfach mal Megarakete sein lassen. Oder doch mit Freunden lässig die Nacht durchballern. Fabian, es geht weiter!



»Lieber zwei Sam als einsam«

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Croteam baut kein Deathmatch ein, weil das Andere besser können? Was ist das denn für eine dumme Erklärung? BMW macht ja auch die besten Autos, baut VW deshalb keine neuen mehr? Klar, Koop macht Spaß, bleibt aber im Prinzip das hirnlose Dauergeballer aus dem Singleplayer-Modus. Und daran vergeht mir nach einer Weile die Lust – Mitspieler schnetzeln kann ich hingegen stundenlang. Stundenlang könnte ich mir auch die platten Witze von Sam und den drei Spinnern anhören und versteckte Gags finden. Zum Glück darf man alle Zwischensequenzen noch mal in Ruhe anschauen, wenn man sie einmal freigeschaltet hat. Spielen will ich nämlich erstmal nicht mehr.



»Attacken im Akkord«

SERIOUS SAM 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Croteam / Take 2	RELEASE (D)	30.09.2005
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER								PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Doom 3 (87, 10/04) Tumbe Monster metzeln, aber ernsthaft.
Halo (81, 11/03) Bunter Science-Fiction-Shooter mit toller Handlung.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte	2,5 GB Festplatte
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Ausgezeichnete Koop-Modus, Standard-Spielarten fehlen jedoch.
MODI: Koop

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Texturen + Gegnerhorden + Überleuchteffekte	8 / 10
SOUND	+ satte Waffensounds + lustige Fahrstuhlmusik	9 / 10
BALANCE	+ fünf Schwierigkeitsgrade + Gegnerzahl immer gleich	9 / 10
ATMOSPHERE	+ witzige Zwischensequenzen + Sam ist so cool wie der Duke	9 / 10
BEDIENUNG	+ Standard-Steuerung + Koop-Modus speicherbar	10 / 10
UMFANG	+ 42 Levels + Koop - keine anderen Spielmodi	7 / 10
LEVELDESIGN	+ weitläufige Außenlevels + versteckte Überraschungen	8 / 10
KI	- wenige Verhaltensmuster statt künstlicher Intelligenz	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ witzige Waffen + Fahrzeuge und stationäre Geschütze	9 / 10
HANDLUNG	+ eigentlich nicht nötig - nicht der Rede wert	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPASSIGES GEBALLER OHNE SINN UND VERSTAND.

80 SPIELPUNKT

