

Sliwowitz-Shooter

SERIOUS SAM 2

Feuern ohne Reue: Der zweite Teil der kroatischen Funballerei bietet wenig Neues, dafür mehr vom Guten.



Die Kamikaze-Bombenkreischer sind so laut wie gefährlich!

Sie glauben, alle Wortspiele mit **Serious Sam 2** und »ernst« (englisch: »serious«) wurden schon gemacht? Ha! Sie denken doch wohl nicht im Ernst, dass wir uns so eine Kalauer-Gelegenheit entgehen lassen, also mal ernsthaft! Genauso wenig wie die Chance, den Ego-Shooter endlich selbst anzuspüren.

Wir konnten in eine Alpha-Version schon reinschnuppern und uns davon überzeugen, dass sich im Vergleich zum Vorgänger

abgesehen von der Optik wenig verändert hat – und das ist ausnahmsweise mal gut so.

Zum Verständnis: **Serious Sam 2** ist nach **Serious Sam** und **Second Encounter** eigentlich der dritte Teil der Reihe. Allerdings verwendeten die ersten beiden Spiele das gleiche Grafik-Gerüst, während der neue Titel die aktuellste Version der Serious-Engine nutzt. Die kommt zwar in vielen Punkten nicht an die Konkurrenz (**Doom 3**, **Unreal 3**, usw.) heran, stellt aber Texturen selbst aus nächster Nähe

noch messerscharf dar und kann eine Unmenge Gegner verwalten. Letzteres wollen die Entwickler Croteam natürlich ausspielen, um Ihnen wie gewohnt mordlüsterne Feindeshorden auf den Hals zu hetzen.

Doppel-läufig

Wenn ein Held allein mit einer Masse wilder Gegner fertig werden muss, ist die Lage ernst. Deshalb liefern die Entwickler auch in **Serious Sam 2** einen Koop-Modus. Wieder sollen Sie das gesamte Spiel mit einem

Kumpel gemeinsam durchballern können – selbstverständlich mit allem Singleplayer-Komfort wie freiem Speichern. Klasse, schließlich sind gute Koop-Titel nach wie vor Mangelware. Auf Deathmatch-Levels müssen Sie aber verzichten. Die Entwickler sagten uns auf der E3 zum Thema: »Deathmatch? Das können andere besser.«

NPC-Staffage

Titelheld Ernst... äh, Sam trifft in den Levels nicht nur auf Gegner. Bei unserer Probeballerei stoßen

FACTS

- > 40 Missionen
- > 7 Landschaften
- > 45 Gegnertypen



Die Kleeer-Skelette galoppieren laut klappernd heran, Sam will sie mit der Plasmakanone aufhalten.



Mit der beliebten Minigun perforieren wir am Strand imposante Axt-Barbaren, aus Höhlen kommen neue Gegner.



Der Pickelhauben-Ballermann ruft beim Ableben derbe Fakalausdrücke – auf Deutsch!



Panik unterm Gartenstuhl: Verkleinert wehren wir uns gegen den MG-Teufel.

wir auf NPC-Ureinwohner, die wir vor Monstern beschützen müssen. Als Belohnung winken Extras wie Munition oder gar neue Waffen. Manchmal kämpfen die Männchen sogar selber mit, besonders effektiv sind sie uns jedoch nicht. Außerdem geben sie Mini-Missionen im Stil von »Befreie unsere Kameraden«. Allerdings fällt es nicht sonderlich ins Gewicht, ob wir nun mit oder ohne Auftrag ballern, Sie brauchen die Aufgaben also nicht allzu Ernst zu nehmen.

Schwammerl von unten

Mit dem Größerwerden beginnt der Ernst des Lebens, mit einer Schrumpfung erst recht: manche Levels von **Serious Sam 2** absolvieren Sie auf Däumlingsgröße reduziert in einem Vorgarten. Das sieht zwar knuffig aus, ist aber trotzdem gefährlich. Hässlich kichernde Hexen ballern von ihren Besen aus auf Sam,

ALSO IM ERNST...

Wie oft lesen Sie auf diesen beiden Seiten die Wörter »ernst« und »serious« (sämtliche Schreibweisen)? Schicken Sie die richtige Zahl und Ihre Adresse bis 1.8.2005 an markus@gamestar.de, unter den korrekten Einsendungen verlosen wir Spiele-Goodies.

aggressive Gnome mit Blütenblatt-Rotoren werfen Bomben. Oft laden Landungsschiffe urplötzlich neue Gegner ab. Wer schlau ist, holt die Dropships vom Himmel, bevor sie zur ersten Gefahr werden.

Die übrigen Kampfschauplätze und Gegner fallen nicht minder verrückt aus: In der chinesisch inspirierten Kaiserstadt Hong Pong lauern Kreissägen-Karatekas, im idyllischen »Land of the King« Elvis-Imitatoren. Wieder mit dabei: die kreischenden, kopflosen Kamikazebomber, die ihre Sprengladung diesmal auf einer Sprungfeder aus dem Hals tragen. Insgesamt plant Croteam rund 40 Levels, das Spiel soll so umfangreich werden wie **Serious Sam** und **Second Encounter** zusammen.

Polly drops a cracker

Damit Sam nicht in ernsthafte Schwierigkeiten kommt, drücken ihm die Entwickler etliche Knarren in die Hand. Neben Standards wie der **Serious Sam**-üblichen Minigun gibt's auch Abgehobenes wie den Bomben-Papagei. Der fliegt das nächstgelegene Ziel an und lässt dort einen Knaller fallen, um danach wieder auf Sams Arm zurückzukehren. Dazu kommen Raketen- sowie Granatenwerfer, doppel-läufige Schrotflinte und natürlich die beliebte Serious Bomb. Wenn alles klappt – und unsere Alpha-Version funktionierte schon recht gut – soll die Bombe im Herbst platzen. MS

SERIOUS SAM 2

markus@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Croteam / Take 2
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Wenn ich von zu viel Charakterwert-Gepfriemel, Rundentaktik-Überlegungen und Teamshooter-Strategien Migräne bekomme, hilft nur eins: der Klick auf das Serious-Sam-Icon. Schnell, Spaßig und abgedreht – zum Glück ändert sich nix an der Null-10-Rezeptur. Dieses Spiel nimmt sich selbst angenehm unernst. Einen Innovationspreis gewinnt Croteam sicher nicht, wohl aber ein herzliches Schulterklopfen aller Koop-Fans.«

POTENZIAL SEHR GUT



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F105