

SERIOUS SAM™ II



INHALT

Einführung	1
Spielstart	2
Spielmodi	4
Ein neues Einzelspieler-Spiel beginnen	6
Spielsteuerung	8
Netricsa	10
Head-Up-Display	11
Waffen	12
Gegenstände	16
Fahrzeuge	21
Geschütze	24
Multiplayer-Modus	26
Credits	28
Garantie	31
Kundendienst	34

EINFÜHRUNG

Im Jahr 2013 öffnete ein sensationeller Fund altägyptischer Ruinen der Menschheit das Tor zu neuen technologischen Entwicklungen. Interstellare Reisen wurden möglich und bald wurden neue Welten und Zivilisationen entdeckt ... und erobert. Diese Ära ging als 'Der Zweite Schritt' in die Geschichte ein.

Die Reichtümer der Neuen Welt heizten diesen "Fortschritt" nur weiter an, und es schien, als sei die Eroberung des gesamten Universums nur eine Frage der Zeit.

Im Jahr 2104 unserer Zeit brach plötzlich und ohne Vorwarnung die sprichwörtliche Hölle los! Bössartige Kräfte erschienen aus dem Nichts und griffen das Imperium der Neuen Welt an. Trotz ihrer Macht und ihres technologischen Fortschritts waren die Menschen und ihre Verbündeten nicht in der Lage, sie abzuwehren. Planeten und ganze Sonnensysteme fielen, eines nach dem anderen.

Die Streitkräfte der Menschen zogen sich in ihre letzte Zuflucht zurück, auf die Erde. Doch egal, wie tapfer sie kämpften, es war das Schicksal der Menschheit, für immer zu verschwinden. Die Erde stand kurz davor zusammenzubrechen.

Sam "Serious" Stone — ein Kriegsveteran, eine lebende Legende, der eigenhändig tausende und abertausende Monster vernichtet hatte, war die einzige Hoffnung. Er wurde mit Hilfe des 'Zeitschlusses', eines zuvor in Ägypten gefundenen uralten Relikts, in der Zeit zurück geschickt, um in der Vergangenheit das Große Böse zu vernichten, damit die Zukunft gerettet werden könnte.

Nachdem er sich durch die Pyramiden des Alten Ägyptens, die monumentalen Tempel Persiens, die heiligen Schreine der Maya und mittelalterliche Geisterstädte gekämpft und dabei einige der schrecklichsten Schurken des Universums erledigt hatte, verließ Sam schließlich die Erde.

Serious Sam eilt nun zum Sirius, dem Heimatplaneten Mentals, des Großen Bösen höchstpersönlich. Wird er es schaffen? Was erwartet ihn unterwegs? Wer weiß das schon, aber eines ist sicher — die Zukunft der Menschheit liegt in den Händen dieses einsamen Helden.

SPIELSTART

SYSTEMANFORDERUNGEN

Hardwareanforderungen:

BETRIEBSSYSTEM: Windows 2000 oder Windows XP

CPU: AMD Athlon oder Intel Pentium

RAM: 512MB

Grafik: Grafikkarte mit vollständiger Unterstützung von Hardware Pixel-Shadern (kompatibel mit DirectX 8 oder neuerer Version)

Treiber: Die aktuellsten verfügbaren Treiber von deinem Grafikkartenhersteller

DirectX 9.0c

Bitte vergewissere dich, dass DirectX 9.0c installiert ist und dass du deine Grafiktreiber aktualisiert hast.

Mindestanforderungen (leistungsschwächere Systeme):

CPU: 1,5 GHz Athlon XP, Pentium M oder 2 GHz Pentium 4

RAM: 256 MB

Sound: Beliebige DirectSound-kompatible Soundkarte

Grafik: DirectX 8.0/8.1-kompatibel oder DirectX 9-3D-Beschleuniger für leistungsschwächere Systeme (nVidia GeForce-Serien 3 und 4 (nicht MX), GeForce FX-Serien 5200 bis 5700, ATI Radeon-Serien 8500 bis 9200 und die X300-Serie, S3 DeltaChrome oder XGI Volari ...)

Empfohlen (Normal):

CPU: 2,0 GHz Athlon XP, Pentium M oder 2,6 GHz Pentium 4

RAM: 512 MB

Sound: DirectSound3D-kompatible Soundkarte (Creative SoundBlaster Live-Serie, nVidia SoundStorm ...)

Grafik: DirectX 9.0-kompatibler 3D-Beschleuniger (nVidia GeForce FX 5900-Serie und die GeForce-Serien 6200 und 6600, ATI Radeon-Serien 9500 bis 9800 und X600 bis X700 ...)

Bestes Erlebnis (leistungsstärkere Systeme):

CPU: 2 GHz Athlon 64 oder ca. 3 GHz Pentium 4

RAM: 1 GB (1024 MB)

Sound: DirectSound3D mit EAX 2.0 + Soundkarte (Creative SoundBlaster Audigy-Serie, nVidia SoundStorm ...)

Grafik: Hochwertiger DirectX 9.0-3D-Beschleuniger (nVidia GeForce6-Serien 6800 und 7800, ATI Radeon-Serien X800 und X850 ...)

INSTALLATION

1. Schließe alle anderen Anwendungen und lege die Serious Sam II-CD1 oder DVD in dein CD-ROM/DVD-Laufwerk ein.
2. Nach einigen Sekunden wird automatisch der Installationsbildschirm von Serious Sam II erscheinen. Ist die AutoPlay-Funktion deaktiviert, musst du die Installation manuell starten. Mache dazu einen Doppelklick auf das Arbeitsplatz-Symbol und dann auf das CD-ROM-Symbol in dem sich öffnenden Fenster. Klicke doppelt auf die Datei Setup.exe, um die Installation zu starten.
3. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.
4. Hab Spaß!

Hinweis – Der CD-Key befindet sich auf der Rückseite des Handbuchschlags.

SPIELMODI

HAUPTMENÜ



Einzelspieler

Bei dieser Option schlüpfst du bei einem Einzelspieler-Spiel in die Rolle von Serious Sam. In der Einzelspieler-Kampagne kämpfst du gegen unzählige Gegner, die deine Kampf Fähigkeiten auf die härteste Probe stellen.

Wählst du diese Option zum ersten Mal, wirst du aufgefordert, deinen Namen einzugeben und ein Spielerprofil anzulegen. Alle weiteren Informationen über deine Controllereinstellungen, deine Rekorde und die von dir gespielten Level werden unter diesem Profilnamen gespeichert.

Jedes Mal, wenn du danach die Option Einzelspieler wählst, wirst du aufgefordert, dein Profil auszuwählen oder ein neues Profil zu erstellen.

Multiplayer

Wähle diese Option, um ein Kooperationsspiel mit Freunden über LAN oder Internet zu spielen.

Weitere Informationen findest du im Abschnitt 'Ein Multiplayer-Spiel einrichten'.

Demo

Im Demo-Menü kannst du eine aufgezeichnete Demo sehen oder eine neue Demo aufzeichnen. Beginne mit der Aufzeichnung der Demo, indem du F7 drückst. Auf dem Bildschirm erscheint eine Aufzeichnungsanzeige. Um die Aufzeichnung zu beenden, wähle im Demo-Menü die entsprechende Option oder drücke F8.

Optionen

Diese Auswahl ermöglicht es dir, auf die Grafik-, Sound- und erweiterten Optionen zuzugreifen.

Du kannst auch einige Spieleinstellungen anpassen.

Profileinstellungen

Hier musst du deinen Profilnamen auswählen, um alle Spieleroptionen anzupassen: Namen ändern, Controller, Spieloptionen und Multiplayer-Charaktere. Schließlich findest du hier auch deine Gesamtpunkte sowie den Highscore für jeden gespielten Level.

Extras

Hier kannst du Spielinhalte, Videosequenzen und Credits betrachten.

Beenden

EIN NEUES EINZELSPIELER- SPIEL BEGINNEN

1. Wähle im Hauptmenü die Option **Einzelspieler** aus.
2. Erstelle einen Namen für dein Profil. Wenn du zum ersten Mal ein Einzelspieler-Spiel startest, musst du nur deinen Namen eingeben und danach **Fertig** wählen. Existiert bereits ein Profil, musst du die F2-Taste drücken, um ein neues Profil zu erstellen, und dann deinen Namen eingeben.
3. Wähle einen Schwierigkeitsgrad, danach geht die Action los.

Hinweise zu den Schwierigkeitsgraden:

Tourist Für Leute, die Croteams Meisterwerk bewundern möchten, ohne sich dabei Sorgen um ihr Ableben machen zu müssen.

Einfach Für Leute, die erst wenig Erfahrung mit First-Person-Shootern haben.

Normal Für erfahrene Spieler.

Schwer Für furchtlose Serious-Sam-Spieler.

Serious Das meinst du nicht ernst, oder?

Eine bestehende Kampagne weiterspielen:

1. Wähle im Hauptmenü die Option **Einzelspieler**.
2. Wähle deinen Spielernamen und dann **Weiterspielen**, um das Spiel an dem Punkt fortzusetzen, an dem du zuletzt gespeichert hast.

Laden

Wähle **Laden**, um eine Auswahl zuvor gespeicherter Spielstände zum Laden zu erhalten. Beachte, dass jeder der acht Spieler seine/ihre eigenen Spielstände hat. Scheint es, als seien alle deine gespeicherten Spielstände auf mysteriöse Weise verschwunden, hast du vielleicht das Spielerprofil gewechselt.

Eigenen Level starten

Wenn du die **Einzelspielerkampagne** abgeschlossen hast, sind alle Level, die du gespielt hast, freigeschaltet und du kannst sie jederzeit erneut spielen.

Gehe dazu wie folgt vor:

1. Wähle im Hauptmenü die Option **Einzelspieler**.
2. Wähle dein Profil.
3. Wähle **Eigener Level**.
4. Wähle den Level aus, den du spielen möchtest.
5. Wähle einen Schwierigkeitsgrad – dann kannst du auch schon loslegen!

Das Spiel pausieren

Wenn du während des Spiels die Esc-Taste drückst, rufst du das Pausemenü auf.

Hier kannst du deinen Spielstand laden oder speichern, die Spielereinstellungen verändern, die Spieloptionen anpassen und das Spiel beenden.



SPIELSTEUERUNG

Die Steuerung kann im Steuerungsmenü festgelegt werden
(befindet sich im Menü Profileinstellungen)

SPIELSTEUERUNG

Bewegen: W/A/S/D oder Q/W/E/S
Umsehen: Maus oder Pfeiltasten
Springen/Oben: Leertaste oder R
Ducken/Unten: Umschalttaste

Feuern: Linke Maustaste
Granate werfen: Rechte Maustaste
Waffe auswählen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
Nächste Waffe: Mausrad oben oder B
Vorherige Waffe: Mausrad unten oder V

Benutzen: Eingabetaste oder F
Ziele anzeigen: Tab-Taste
Pausemenü: Esc
Pause: Pause/Untbr

TASTATUR-KURZBEFEHLE

Konsole:	Tilde (~)
Menü Speichern:	F2
Menü Laden:	F3
Menü Steuerung:	F4
Schnellspeichern:	F6
Schnellladen (lädt den letzten gespeicherten Spielstand):	F9
Screenshot:	F11
Demo-Aufzeichnung starten:	F7
Demo-Aufzeichnung beenden:	F8



NETRIGSA



NETRIGSA (NEuroTRonisch Implantierter Kampf-Situationen-Analysator) ist ein kleiner in Sams Kopf implantierter Computer. Sams NETRIGSA ist das beste Gerät auf dem Markt. Es handelt sich um einen neurotronischen Prozessor, der mit dem Wahrnehmungskortex des Gehirns verbunden ist. Der Computer hat vollen Zugriff auf audio-visuelle Erlebnisse und kann daraus nützliches Feedback generieren. Er wird verwendet, um einem geschickten Kämpfer schnellen Zugriff auf alle notwendigen Daten und Analysen zu bieten, so dass er oder sie stets den Überblick über die Situation behält. Er übersetzt Text, bietet ein einfaches Heads-Up-Display, das direkt in den visuellen Kortex geleitet wird, verfolgt Ziele und gibt bei Kämpfen und taktischen Entscheidungen weitere Hilfestellung.

Im Spiel erscheint NETRIGSA auf deinem Bildschirm als Heads-Up-Display. Im Spiel aktivierst du NETRIGSA mit der Tab-Taste.

Hier werden Hinweise zur Lösung von Rätseln, Missionsziele und allgemeine Informationen zum aktuellen Level angezeigt.

Du kannst NETRIGSA wieder verlassen, indem du die Tab-Taste drückst.

HEADS UP DISPLAY (HUD)



Wenn NETRIGSA einen neuen Hinweis oder ein neues Ziel für dich hat, hörst du ihre Stimme und Text erscheint am unteren Rand des HUD.

Ein FADENKREUZ zeigt genau an, wo deine Waffe treffen wird, und ändert je nach dem Zustand des Ziels die Farbe. Hast du kein aktives Ziel, ist es WEISS. Zielst du auf einen neuen Gegner, wird es GRÜN, und wenn du deinem Gegner Schaden zufügst, verändert sich die Farbe allmählich zu ROT.

Zielst du auf einen Gegenstand, der benutzt oder in Betrieb genommen werden kann (z. B. einen Schalter), erscheint auf dem Bildschirm ein BENUTZEN-Symbol. Drücke die BENUTZEN-Taste, um den Gegenstand in Betrieb zu nehmen oder zu benutzen.

WAFFEN



"Knochenfetzter" P-Lah Kettensäge Mk. 2

Der "Knochenfetzter" ist die perfekte Waffe, wenn du gegen eine Mauer gedrückt oder in geringer Distanz von Feinden umzingelt wirst.



"Der Eindringling" Magnum-Cobra-Replika 0,44

Leichte Schutzhülle, unendliche Munition und Netricsas Zielortungssystem – dies alles ist bei dieser Waffe noch vorhanden, während einige Nachteile der älteren Version behoben wurden. Ein wahrer Alleskönner. Aber benutze sie nicht gegen größere Feinde.



Hydro-Plasmapistole

Durch die effiziente Funktionsweise des Generators ist es möglich, kleinere Mengen an Energie zu verschießen, wodurch eine ordentliche Feuerrate erreicht wird. Durch die Zugabe von etwas Kohlenstoff wird der Plasmaschuss von allem Organischen angezogen, was einer Zielortung nahe kommt. Sehr nützlich, wenn das anvisierte Ziel teilweise von unbelebten Hindernissen verdeckt wird.



12er selbstladende Schrotflinte

Bei diesem Gewehr muss der Benutzer nur noch daran denken, die Mündung auf ein Ziel zu richten. Effizient für die Eliminierung von kleineren Feinden auf kurzer und mittlerer Distanz, kann dank der Feuerrate auch gegen schwerere, aber langsamere Gegner genutzt werden.



Abgesägte, doppelläufige 12er Schrotflinte

Trotz allem ist die Feuerrate von diesem Schätzchen noch immer der größte Nachteil, da manuell nachgeladen werden muss. Auch wenn sie auf längere Distanz noch sehr ungenau ist, ist sie ein MUSS gegen kleine und mittlere Gegner im Nahbereich.



Serious UZI - Suzzi

Kein Nachladen und die Möglichkeit mit zwei Waffen gleichzeitig zu schießen – Suzzis sind nur einen kleinen Schritt von der allmächtigen MINIGUN entfernt. Da sie jetzt mit den 5,56mm-Kugeln der Minigun kompatibel ist, ist diese Waffe die beste Wahl für schnelles Feuern und kontrollierte Salven. Sollte gegen Feinde mit großer Reichweite oder viele kleinere Feinde eingesetzt werden.



XM214-A-Minigun

Das klassische, glänzende und präzise "Mini"-Werkzeug ist zurück. Mit eigener Energieversorgung, einem eingebauten Magazin und einem Rückstoßadapter ist die XM214-A Minigun die mächtigste verfügbare Handfeuerwaffe. Benutze sie bei Konfrontationen mit harten Gegnern auf kurze bis lange Distanz oder für Massaneliminierungen von mittleren und großen Feinden.



XPML30-Raketenwerfer

Wenig Gewicht und hohe Feuerrate – damit sind ungenlenkte Inferno-Raketen eine perfekte Lösung, um schwer gepanzerte Feinde und Fahrzeuge zu durchschlagen. Während eine Rakete abgeschossen wird, wird eine andere in den Lauf geschoben, wodurch der XPML30 äußerst effektiv, schnell und verlässlich ist. Der einzige Nachteil der Inferno-Raketen ist der hohe Aufprallschaden. Der Schütze sollte also darauf achten, nicht auf Hindernisse in der Nähe zu schießen. Eine sehr effiziente Waffe gegen gepanzerte Fahrzeuge und Gegner, aber auch gegen Massen von schwächeren Feinden.



MK-4-Granatwerfer

Ein verlässlicher 40mm-Granatwerfer der Infanterie mit einstellbarer Abschussgeschwindigkeit. Bei leichtem Antippen springt die Granate gerade eben aus der Kammer, während ziehen und festhalten des Abzugs die Granate über eine lange Distanz schleudert. Ein intelligenter Aufprallsensor lässt die Granate beim Aufprall auf ein lebendes Ziel explodieren. Eine großflächige Explosion ist eine ausgezeichnete Art, Gruppen von schwächeren Feinden aus dem Weg zu räumen, während schon alleine der Aufprall bei größeren Gegnern Schaden anrichtet.



XL-808-Hydro-Plasmagewehr

Während viele gestalterische Anhaltspunkte der kleineren "ZapGun" übernommen wurden, haben es die Techniker geschafft, einen einzigartigen Kaltfusions-Generator in den vorderen Teil der Waffe einzubauen. Wie auch die "ZapGun" kann der Plasmaschuss durch die enthaltenen Kohlenstoffmoleküle am nächsten organischen Körper "kleben bleiben" (wobei der Schütze ausgenommen ist) und erhält so eine gewisse Zielsuchfunktion. Die XL-808 erweist sich beim Abdecken großer Gebiete und dem Fernhalten von Feindesmassen als besonders nützlich.



RAPTOR-2-Scharfschützengewehr

Das RAPTOR Scharfschützengewehr ist eine der stärksten Distanzwaffen der Welt. Es ist DIE Waffe, um Feinde aus großer Entfernung auszuschalten, aber auch um die größeren Feinde aus dem Hinterhalt zu erschießen. Benutze unbedingt das Fernrohr, um möglichst großen Schaden anzurichten.



Cacadoos Vulgaris (Klodovik)

Mit Feuerblumen gefütterte Papageien. Feuerblumen entzünden in Verbindung mit der Magensäure die Eingeweide des Vogels. Bereits bei der leisesten Berührung wird die Mischung instabil und verursacht eine starke Brandexplosion. Der Einsatz dieser "Kamikazevögel" ermöglichte es den Simbas sehr präzise zu treffen, da die Vögel jedes beliebige Ziel anfliegen. Benutze Klodovik auf freien Flächen und gegen Gruppen von Feinden, da der Schaden (und der Gestank) SEHR große Ausmaße annehmen können.



Serious-Bombe

Mini-Urknall, Atom-Böller, Sofortiger-Lächelnder-Tod. Wie man es auch nennt, dieses Baby wird deine Welt erzittern lassen. Einfach den Stift ziehen und mit ansehen, wie sich deine Feinde in einer blendenden Explosion auflösen, während du im sicheren Lebensrettenden-Quanten-Feld™ wartest. Wegen ihrer Größe kannst du nie mehr als drei mit dir herumtragen.



SBC-Kanone V 2.0

Basierend auf den mächtigsten Infanterie-Waffen, die den Bundestruppen zur Verfügung stehen, hat die neue und aufgebesserte Kanone, passenderweise als "Die Schmerztablette" bekannt, eine ganze Reihe neuer Verbesserungen. Mit extrem durchschlagenden, urangefüllten Kanonenkugeln geladen, kann sie sogar mehrere Feinde in einer Reihe durchbohren. Einzusetzen gegen Horden jeder Art. Für maximale Effizienz stelle die Feinde in einer Reihe hintereinander auf.



RB-45-"Rombo"-Handgranaten

Sams alter Kollege aus dem militärischen Trainingslager. Leicht, aber richtet viel Schaden an. Diese Waffe ist mit Sprengstoff und tödlichen Chemikalien von Sams Füßen gefüllt. Im Laufe der Zeit wurde sie in fast jeder Armee des Universums berühmt. Sie auf einem Schlachtfeld zu finden, sollte kein Problem sein. Die Handhabung ist einfach, drücke einfach Sekundärfire und die Granate wird geworfen.

GEGENSTÄNDE



RÜSTUNG

Helm

Ein Helm fügt 5 Punkte zu deiner Rüstung hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



Schild

Ein Schild fügt deiner Rüstung 10 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



Weste

Eine Weste fügt deiner Rüstung 25 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



Schwere Platten

Dieser Oberkörperpanzer erhöht deine Rüstung um 50 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Schwere Rüstung

Diese Oberkörperrüstung fügt deiner Rüstung 100 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



Schwerer Panzeranzug

Der Schwere Panzeranzug fügt deiner Rüstung sofort 200 Punkte hinzu, bis zum Erreichen des Maximums.



GESUNDHEIT

Pillen

Diese rot-weißen Pillen bringen dir 5 Punkte Gesundheit, bis zum Erreichen des Maximums.



Gesundheit klein

Diese Kapseln erhöhen die Gesundheit um 10 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Gesundheit mittel

Diese Symbole erhöhen die Gesundheit um 25 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Gesundheit groß

Diese weißen Medikit-Kästen erhöhen die Gesundheit um 50 Punkte, bis zum Erreichen des Maximums.



Super-Gesundheit

Diese rot-weißen Herzen fügen sofort 100 Punkte zu deiner Gesundheit hinzu.

POWER-UPS



Munitionspack

Munitionspacks sind über die Level verteilt und geben deinen Waffen zusätzliche Munition, wenn du sie aufnimmst.



Serious-Stärke

Mit diesem Power-Up kannst du die Serious-Physik des Universums nutzen. Du kannst für eine kurze Zeit Gegenstände, die größer sind als du, packen, halten und werfen.



Extraleben

Dieses zusätzliche Power-Up erhöht deine Chance im Kampf gegen Mentals Streitkräfte. Du kannst es in einem Level finden oder als Belohnung für jeweils 10.000 Punkte erhalten.



Serious-Sprung

Mit diesem Power-Up kannst du 5 Mal höher springen als vorher.



Serious-Schaden

Deine Waffen sind für eine kurze Zeit super-geladen.



Serious-Punkte

Deine Punkte werden für kurze Zeit vervierfacht.

SCHÄTZE

Diese Gegenstände erhöhen den Geldbonus, den du für Kämpfe gegen Bösewichter bekommst. Du kannst so auch genug Geld sammeln, um Extraleben zu kaufen.

Es gibt drei verschiedene Schätze:



Schatzmünze

Bringt dir 100 Punkte.



Schatzbeutel

Bringt dir 1000 Punkte.



Schatztruhe

Bringt dir 5000 Punkte.

MUNITION



12er Schrotpatronen (20 pro Box)

Für die einläufige und die doppelläufige Schrotflinte zu verwenden.



5,56-mm-Kugeln (100 pro Box)

Zu verwenden für die Minigun und die Suzzi.



150-mm-Infernorakete (8 pro Pack)

Zu verwenden für den Raketenwerfer



150-mm-Infernorakete (20 pro Pack)

Zu verwenden für den Hubschrauber



40mm-Hochexplosivgeschosse (10 pro Pack)

Zu verwenden für den Granatwerfer



16mm-AP-Scharfschützenpatronen (5 pro Pack)

Zu verwenden für das Scharfschützengewehr



X7-Energiezellen (50 Einheiten pro Pack)

Zu verwenden für Plasmageschütze



HP-Urangefüllte Kanonenkugeln (4 pro Pack)

Zu verwenden für die Kanone



RB-45-"ROMBO"-Handgranaten (6 pro Pack)

Als Handgranaten zu verwenden



Cacadoos Vulgaris (1 pro Pack)

Als Clawdovic-Waffe zu verwenden

FORTBEWEGUNGSMITTEL

Allgemeines

Es gibt über alle Level verstreut viele verschiedene Fortbewegungsmittel, die du benutzen kannst. Nähere dich ihnen und drücke die BENUTZEN-Taste. Manche haben eingebaute Waffen, andere setzen voraus, dass du Waffen aus deinem eigenen Arsenal benutzt.



Velociraptor Vulgaris

Dinos sind schnell und wendig und besitzen ziemlich große Zähne, hab also keine Angst, mit ihnen schwächere Feinde niederzutrameln. Leider sind Dinos schwach, denn sie tragen keine Rüstung, also setze sie zur Flucht ein, wenn dir der Boden zu "heiß" wird.



HAM-Z-rr314-Rollerball

Diese ehemals selbstgesteuerte, rollende Waffe wurde Mentals Streitkräften entwendet und dient nun als persönliches Transport-Vehikel. Als Antrieb verwendet sie den so genannten "Hamstereffekt" und trotz fehlender Waffen ist sie tödlich. Ja, ganz richtig, roll mit dem Baby über eine feindliche Meute und sieh zu, wie seine Magie wirkt. Das Plasmaglas ist jedoch nicht für seine Robustheit bekannt. Einige präzise Schüsse stärkerer Gegner könnten dich und deine Laufkugel außer Gefecht setzen.



XZ - 808 Fliegende Untertasse "Fetzer"

Die Fliegende Untertasse ist wohl der ideale Mittelweg, wenn es um Feuerkraft und unmissverständliches Gemetzel geht. Es wird schwer sein, dein Grinsen zu verbergen, wenn du das erste Mal in eine Meute von Feinden hineinrast. Aber bleib von den größeren Feinden und Geschützen fern, denn der Rumpf ist die Schwachstelle.



CR - 181 "Barracuda"

Es ist schnell und sehr manövrierfähig, so dass es allen Angreifern entkommen kann, sogar dem Rhino. Die Schilde dieses Gefährts halten einige schwere Schüsse aus, hab also keine Angst, von kleinen bis mittelgroßen Feinden getroffen zu werden. Die schnelle Beschleunigung des Fahrzeugs ermöglicht es ihm, Feinde einfach zu überfahren, doch leider lässt die Energie der Schilde mit jedem Kontakt nach. Am besten setzt man dieses Gefährt auf kurze Distanz gegen kleinere und auf größere Entfernung gegen mittelgroße bis große Feinde ein. Es ist auch sehr nützlich im Einsatz gegen fliegende Gegner.



Experimenteller Angriffsjäger "Möwe AF-29"

Nach seinem Sieg über Magnor entdeckte Mental versteckte Industrieanlagen in den Sumpflagern. Im trüben Gewässer der Sümpfe verborgen, arbeiteten die Jets-Dudis an einem neuen hyperstellaren Quantenjäger, der auf Warpgeschwindigkeit gehen konnte und mit modernsten Waffen sowie einer Tarnschicht ausgestattet war. Solltest du Sirius erreichen, such dir ein solches Baby und zeig es deinen Feinden!



"Kozak aHa-C64" Heeres-Kampfhubschrauber

Große, fliegende Gefährte sind für jeden Angriff sehr wichtig. Das war Mental, diesem gerissenen Teufel, natürlich klar. Er trug also den 3rd-Party-Entwicklern in Bummbay auf, das zu bauen, was er als großen, bösen Hubschrauber bezeichnete. Dieses Schätzchen kann Personal transportieren, getarnt fliegen, Raketen abfeuern und mit seinen starken Maschinengewehren alles abknallen. Seine Manövrierfähigkeit ist angesichts seiner Größe beachtlich.



Marine-Allzweckjäger "Fatso XP-1"

Dieser kleine aber wuchtige Jäger ist ein Meisterstück aus Mentals Toyoda-Fabriken. Er verfügt über "Ne-radi"-Laserwaffen, die direkt über die beiden EMZ-Plasmatriebwerke nachgeladen werden, und besitzt endlose Munition. Der Jäger kann dank der neuen Option "Pilotlos" aus dem Verborgenen befehligt werden.



APC-404-Transporter "Der Hai"

Ein großes, 400 Tonnen schweres Monstrum – der Stolz von Mentals Marine. Der Senkrechtstarter kann bis zu zwei Dutzend schwer gepanzerte Soldaten mit allem Komfort transportieren – er hat einen Whirlpool, Ledersessel und einen Plasmafernseher. Die Passagiere sind durch die dicken Stahlwände des Personalbereichs gut geschützt. Neben der Ausrüstung zum Passagiertransport ist der Transporter mit den modernsten besetzbaren Ziel-o-matik-Geschützen ausgestattet.



Simba-Bomber

Dies ist zwar im wahrsten Sinne des Wortes kein Bomber, aber die Simbas werden dir hieraus Waffen, Gesundheit oder Gegenstände zuwerfen. Verteidige sie, wenn du kannst, denn sie haben keine eigenen Waffen oder Verteidigungssysteme. Nur Simbas können dieses Fahrzeug benutzen.

GESCHÜTZE



STEUERBARE GESCHÜTZE:

Maschinengewehrgeschütz

Setze dieses Geschütz als Ersatz für die MINIGUN ein, denn seine Feuerrate ist konstant und kann kleinere Feinde niedermähen sowie größere von dir fernhalten.



Lasergeschütz

Das EXUP-207-Lasergeschütz verwendet die gleichen Mechanismen wie das Plasmagewehr. Diese Waffe ist sehr zuverlässig und besitzt eine hohe Feuerrate, so dass sie selbst größere Gegner lange von dir fernhalten kann. Setze sie bei jeder Gelegenheit ein.



Plasmakanone

Wissenschaftlern gelang es, eins von Mentals automatischen Plasmageschützen zu beschlagnahmen und es durch die Steuerungsmechanismen eines Lasergeschützes zu ergänzen, um daraus eine benutzerfreundliche Maschine zu machen. Durch seine niedrige Feuerrate ist dieses Geschütz zwar gut für Zerstörung aus großer Ferne geeignet, aber nicht besonders praktisch, wenn der Feind bereits in deiner Nähe ist.



Raketenwerfer

Diese Maschine ist in der Lage, einfach alles auszulöschen. Die hohe Feuerrate und die Menge an Schaden, den jede Infernorakete dieses Geschützes anrichtet, machen es zu einer der mächtigsten Waffen, über die du stolpern könntest. Denk nur daran, der Umgebungsschaden einer Infernorakete kann wehtun.



Piratenkanone

Dieses kanonenartige Monstrum ist das neueste aller Geschütze. Es wurde genauso konstruiert wie die tragbare Variante, aber die Dimensionen sind größer und die Zerstörungskraft ultimativ. Die Feuerrate könnte man als durchschnittlich bezeichnen, aber der Schaden, den das Biest anrichtet, macht jegliche Nachteile wieder wett.



MULTIPLAYER-MODUS

MULTIPLAYER-OPTIONEN

Multiplayer-Spiele können über ein lokales Netzwerk (LAN) oder über das Internet gespielt werden.

Allgemein:

Spiele über TCP/IP werden sowohl über LAN als auch über das Internet unterstützt. Unterstützt GameSpy zum leichteren Finden von Servern und Mitspielern im Internet.

Bis zu 16 Spieler in einem Spiel.

Netzwerkspezifisch:

Du kannst einen Standardserver (auf dem du spielst) oder einen dedizierten Server (nur ein kleines Programm, das automatisch in einem Konsolenfenster läuft) einrichten.

HINWEIS: Der Server des Spiels benutzt standardmäßig Port 25600. (Diese Einstellung kann jedoch in der Konsole des Spiels über net_iPort cvar geändert werden).

Kooperation:

Im gewöhnlichen Kooperationsmodus bekämpfen Spieler gemeinsam die unzähligen Feinde. Wenn du willst, kannst du es Spielern erlauben/verbieten, sich aus Versehen gegenseitig zu verletzen (Teambeschuss).

Ihr könnt eigene Level eurer Wahl spielen, oder ihr könnt zusammen ein ganzes Spiel von Anfang bis Ende spielen.

Wenn du willst, kannst du es einrichten, dass Gegenstände (Gesundheit, Waffen, Munition) von allen Spielern aufgenommen werden können und nicht in der Gruppe aufgeteilt werden müssen.

Ein Multiplayer-Spiel einrichten:

Wähle im Hauptmenü die Option Multiplayer aus, um ein Spiel im LAN oder im Internet zu hosten oder einem Spiel beizutreten.

Im LAN-Menü kannst du:

EINEM SPIEL BEITRETEN

Einem Spiel im Netzwerk beitreten:

Rufe das Multiplayer-Menü auf.

Wähle Lokales Netzwerk oder Internet, um verfügbare Server aufzulisten und einen Server aus der Liste auszuwählen. Wenn du die exakte Adresse eines Servers kennst, mit dem du eine Verbindung herstellen möchtest, kannst du stattdessen auch Server bestimmen, wählen und dann die Adresse eingeben.

Wähle einen oder mehrere Spieler aus, die an diesem Computer spielen

Wenn du bereit bist, klicke auf den Button Spiel starten.

EINEN SERVER STARTEN

Ein Spiel im LAN/Internet hosten:

- Rufe das Multiplayer-Menü auf.
- Erstelle ein neues Spielerprofil oder wähle ein bestehendes aus.
- Drücke F2, um einen Server zu starten.
- Wähle einen Level, auf dem das Spiel beginnen soll.
- Du kannst die Spielregeln im Menü Sitzungseinstellungen anpassen.
- Wenn du bereit bist, klicke auf den Button Spiel starten.

Standardmäßig sind sowohl im Internet als auch im lokalen Netzwerk alle Server sichtbar. Wenn du eine aktive Verbindung zum Internet hast, können Spieler im Internet deinen Server sehen und dem Spiel beitreten.

Serious Sam II über GameSpy Arcade spielen

Du kannst Serious Sam II online über GameSpy Arcade spielen, das im Spiel enthalten ist. Wenn du das Spiel noch nicht über GameSpy Arcade gespielt hast, lege deine Serious Sam II-CD oder DVD ein und installiere jetzt das Programm. Um dann online Serious Sam II zu spielen, folge diesen Anweisungen:

Starte GameSpy Arcade und begib dich in den Serious Sam II-Raum: Klicke im Startmenü auf den GameSpy Arcade-Link. Sobald das Programm startet, siehst du auf der linken Seite u. a. eine Liste mit Spielen. Es gibt hier viel zu tun, aber dazu kommen wir später: Klicke links auf den Serious Sam II-Button, um den Serious Sam II-Raum zu betreten.

Finde einen Serious Sam II-Server und tritt einem Spiel bei: Sobald du im Serious Sam II-Raum bist, kannst du andere Spieler treffen, sie begrüßen und Server finden. In der oberen Hälfte der Anwendung siehst du eine Liste aller verfügbaren Server sowie die Anzahl der Spieler und deine Verbindungsgeschwindigkeit (gemessen in so genannten "Pings", je niedriger deine Ping-Zahl, desto besser). Mach einen Doppelklick auf einen Server deiner Wahl, um einem Spiel beizutreten. Serious Sam II wird dann gestartet und dich automatisch mit dem von dir gewählten Server verbinden. Und dann geht die Post ab!

Probleme?

Solltest du bei der Verwendung von GameSpy Arcade auf Schwierigkeiten stoßen, ob bei der Installation des Programms, der Registrierung oder der Verwendung mit Serious Sam II, findest du Ratschläge auf den Hilfeseiten unter <http://www.gamespyarcade.com/help/>. Du kannst mit Hilfe des dort angegebenen Kontaktformulars unter <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml> auch eine E-Mail schreiben.

CREDITS



CEO

Roman Ribaric

TECHNICAL DIRECTOR

Alen Ladavac

PRODUCER

Roman Ribaric

ART DIRECTOR

Admir Elezovic

GAME DESIGN

Davor Hunski

Davor Tomicic

PROGRAMMING

Alen Ladavac

Davor Hunski

Dean Sekulic

Darko Martinovic

Goran Zoricic

Vedran Skrnjug

Kresimir Prcela

LEAD LEVEL DESIGN

Tomislav Pongrac

LEVEL DESIGN

Ivan Mika

Damir Krajnovic

Alen Cepin

Ivana Hunski

Davor Tomicic

Marino Babic

Marko Cepin

Davor Ladavac

3D MODELING/ANIMATION

Admir Elezovic

SKIN ART

Petar Ivancek

CONCEPT/2D ART

Dinko Pavicic

Zeljko Visnjic

2D ART

Tomislav Kucko

Petar Ivancek

Dinko Pavicic

CINEMATICS

Admir Elezovic

Tomislav Kucko

Petar Ivancek

Damjan Mravunac

Veronika Santosi

SOUND FX/MUSIC

Damjan Mravunac

VOICES

Damjan Mravunac

Petar Ivancek

BIZ ASSIST

Helena Hunski

Josipa Maras Kraljevic

MANUAL

Admir Elezovic

Tomislav Kucko

Petar Ivancek

TESTING

Croteam

OTHER:

SERIOUS SAM VOICE

John J. Dick

OTHER VOICES

Netricsa by

Elly Fairman

Cecil by Brian Bowles

VOICE STUDIO

Side UK

VOICE CASTING AND DIRECTION

Andy Emery

VOICE ENGINEER

Ant Hales

MOTION CAPTURE

Centroid 3D Group

PREPRODUCTION SERVICES

David Nottingham

ADDITIONAL TESTING

Michael Harris

asko

Shrinker

Fragman

Sean Stellingwerff

toastar

Damian

Mailman

SeriousGrandpa

Dangerous Dan

SPECIAL THANKS:

Old Man Murray

LEVELORD

Robert Westmoreland

Harry Miller IV

Chris Kim

Jason "Rodzilla"

Rodzic

Jamie Leece

Jon Watte

Jonathan Blow

Chris Butcher

Russ Smith

Richard Tonge

Tom Forsyth

Noel Llopis

Christopher Seiwald

Zentaro Kavanagh

Chris Hecker

Michael Abrash

John Carmack

John Callaham
Dan Santonocito
Goran Obadic
Sanja Barc
Lenart Dimitrijevic
Daniel J. Geduld
Michael Kabanov
FreeStyler

And a very special
thanx goes to all
the great guys and
gals of developer
relations teams at
nVidia, ATi,
Microsoft, Intel,
AMD, Creative Labs,
S3, Matrox, XGI
and PowerVR.

The employees of
Croteam would like
to extend sincerest
thanks to our
families and friends
for their support
during the
development of
Serious Sam 2.

QA Lincoln

QA MANAGER

Mark Lloyd

LEAD TESTER

Steve McGagh

SECONDARY LEAD

Sergio Russo

TESTERS

Andy Mason

Carl Young

Charlie Kinloch

Craig Reeve

Dan Goddard

Dave Fahy
Dave Lawrence
Jason Trindall
James Cree
Joby Lockett
Jon Ealam
Jono Stones
Kevin Hobson
Matt Lunnon
Mike Emeny
Nathan Buchanan
Pete Broughton
Simon Lawrence
Kit Brown
Matt Hewitt

Mike Blackburn
Tim Bates
Will Riggott

LOCALISATION TESTERS

Alain Dellepiane
Antoine Cabrol
Breogan

Zazpe-Tejedor
Carola Berens
Francois Fouchet
Naomi Long

IT MANAGER

Nick McVey

2K Games (Europe)

GENERAL MANAGER

Neil Ralley

DEVELOPMENT MANAGER

Fernando Melo

PRODUCER

Denby Grace

TECHNICAL PRODUCER

Sajjad Majid

INTERNATIONAL MARKETING DIRECTOR

Matthias Wehner

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER

Karl Unterholzner

LOCALISATION MANAGER

Scott Morrow

DEVELOPMENT

Mark Ward
Simon Picard
Daniel Bailie

Take 2 Interactive (Europe)

James Ellingford
Serhad Koro
Anthony Dodd
Jon Broadbridge
Mark Lugli
Sarah Seaby
Damian Jesson
Louise Wilson
Thomas Mahoney
Jonnie Bryant
Adrian Lawton

James Sutcliffe
Warner Guinée
Onno Bos
Jochen Till
Andreas Traxler
Markus Wilding
Gabriel Hacker
Jan Sturm
Alexander Harlander
Nasko Fejza
Marie-Christine
Branellec
Valentine Heliot
Federico Clonfero

Monica Puricelli
Giovanni Oldani
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli
Raquel Garcia
Ana Lafuente
Francisco Diaz
Peter Jakobsen
Maike Köhler
Chris Madgwick
Laura Battistuzzi
James Crocker
Tom Baker
James Quinlan

2K Games (NYC)

PUBLISHING DIRECTOR
Ryan Brant

MANAGING DIRECTOR
Christoph Hartmann

**VP PRODUCT
DEVELOPMENT**
Greg Gobbi

**VP NEW BUSINESS &
PRODUCT PLANNING**
Susan Lewis

VP BUSINESS AFFAIRS
David Ismailer

VP SALES & LICENSING
Steve Glickstein

VP MARKETING
Sarah Anderson

**DEVELOPMENT
MANAGER**
Jon Payne

PRODUCER
James Daly

TECHNICAL MANAGER
Dylan Bromley

**SENIOR PRODUCT
MANAGER**
Tom Bass

PRODUCT MANAGER
Roozbeh Ashtyani

DIRECTOR OF PR
Marcy Ditter

PR MANAGER
Matt Schlosberg

**ASSOCIATE PR
MANAGER**
Jason Bergman

**DIRECTOR OF
MARKETING SERVICES**
Dorian Rehfield

ART DIRECTOR
Lesley Zinn

ONLINE PRODUCER
Gabe Abarcar

**PRODUCTION
MANAGER**
Jack Scalici

SPECIAL THANKS:
David Boutry
Nan Teh
Marc Berman
Natalya Wilson
Peggy Yu
Dan Einzig
Alice Chuang
Tavio Castrillo

TECHNISCHE HILFE

Wir hoffen, Ihnen mit unserem Online-Support sowie unseren Telefon-Hotlines bei technischen Problemen schnell und effektiv helfen zu können. Zudem bietet Ihnen unsere Helpline Spielertips und Cheats. Bitte beachten Sie, dass Sie für Tipps und Tricks ausschließlich die dafür vorgesehene Helpline kontaktieren können. Unser technischer Support kann Ihnen unter keinen Umständen Spiellösungen oder Cheats liefern.

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt "Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "cmd" ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

Green Pepper-Support-Team

Montag - Freitag 14 - 16 Uhr

Telefax: 02451 - 40 96 42

E-Mail: support@greenpepper.de

www.greenpepper.de

© 2006 Croteam Ltd. Serious Sam 2, the Serious Sam 2 logo, Serious Engine 2, the Serious Engine 2 logo, Croteam and the Croteam logo are trademarks and/or registered trademarks of Croteam. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by Croteam. Published by 2K Games. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc.
© 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

SHATTERED UNION

Eine Nation in Trümmern

Kommandieren Sie eine hehre, stolze Konföderation oder entförmern Sie Amerika unter der Flagge einer Vereinigten Europäischen Union.

Dies ist Ihre Chance, eine von sieben Kriegsspartiten anzuführen, die um die Herrschaft in den vom Krieg zerrissenen Vereinigten Staaten kämpfen.

Ihre Taktik wird weit reichende politische Konsequenzen haben...
Handeln Sie also klug.



★ DIE FREIHEIT DER MEDIEN HANDELN ★



★ SCHALTEN SIE DEN FEIND AUS ★



★ STRECKEN SIE SICH VOR DEM FEIND ★



A Take2 Company

© 2006 Take-Two Interactive Software, Inc. und seine Tochterunternehmen. Shattered Union, 2K Games, das 2K Games Logo, das PopTop Software Logo, das A Take2 Company" Logo sowie Take-Two Interactive Software sind sämtlich Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox Live, die Live Logos und die Xbox Logos sind entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. GameSpy und das "Powered by GameSpy" Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

PLATTE TASTE

A Take2 Company

© 2006 Croteam Ltd. 2K Games, das 2K Games-Logo, Take-Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. Serious Sam 2, das Serious Sam 2-Logo, Serious Engine 2, das Serious Engine 2-Logo, Croteam und das Croteam-Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Croteam Ltd. Das NVIDIA-Logo und das "The way it's meant to be played"-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der NVIDIA Corporation. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Logo sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle weiteren Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Croteam. Veröffentlichung durch 2K Games. Alle Rechte vorbehalten.