

Serious Sam — Lurkmore



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

Serious Sam (рус. *Серьёзный Сэм*, [школ.](#) *Крутой Сэм*, [бойр.](#) *Лихой Самуиль*) — развеселый kill'em all шутер от хорватской студии Croteam. Эта игра наполнена драйвом и [набигающими](#) монстрами сверх всяких пределов.



Православное лого

В начале двадцать первого века стало модным выпускать шутеры с [кинематографическим качеством](#) и клоны *Half-Life*'а, тысячи их! Многие игроки тогда заскучали по старым добрым кровавым скотобойням, выходявшим во времена славных *Quake* и *Duke Nukem 3D*. И тут внезапно выскакивают никому не известные шесть хорватских ребят с абсолютно никем не ожидаемой треш-игрой, ставшей одной из самых лучших игр 2001 года и навсегда занявшей почетное место среди PC-шутеров. Да, на [Аргу](#) игра пришлось [по нраву](#).

Сюжет

Не очень далёкое будущее. Люди добились значимых успехов в науке и технике настолько, что решили [оккупировать и колонизировать](#) уютный кусочек космоса. В ответ на такое хамство невесть откуда на людские военные базы стали набигать толпы [балауров](#) монстров Ментала. Люди отважно сражались, стреляли из звездолётов, но, не вынеся столь мощного рейда, отгребли на всех фронтах, включая родимую Солнечную систему. Не сегодня-завтра Ментал выпилит людишек из их последнего оплота — Земли. Срочно потребовались герои, иначе всем [песец](#).

Используя на удивление удачно откопанную машину времени, люди решают отправить на несколько тысяч лет назад самого храброго, умного, интеллигентного и красивого истребителя инопланетных монстров Сэма «Серьёзного» Стоуна. И не куда-нибудь, а в Древний Египет.

Алсо, концовка приквела [как бэ](#) намекает, что (*спойлер*: Сэм не был избран для отправки в прошлое: на самом деле он последний выживший из расы [человеков](#). Весьма драматично)

Часть первая, пришествие первое

От уровня к уровню мы занимаемся [безостановочным истреблением бесчисленных масс всевозможных монстров](#). Количество противников, способных появиться на экране одновременно, временами заставляет фалломорфировать. Берут враги не только численностью, но и безумным разнообразием и дизайном некоторых из них. Тут есть обезглавленные пехотинцы, скелеты горгулий, [оружие безголовые](#) камикадзе, лопающиеся жабы, скорпионы-пулемётчики, быки, биомеханоиды, рептилоиды, сгустки лавы, гарпии и пираньи. Некоторые из них попадают разных размеров, например, после схватки с тремя скорпионами-переростками на разборку приходит переросток скорпиона-переростка. [LOL](#). Чем выше уровень сложности игры, тем больше противников можно увидеть на экране, но даже на самом детском уровне сложности их количество весьма внушает.

Чтобы вся эта благодать вмещалась на экране, разработчики расщедрились на весьма немалых масштабов и красоты локации. Графика в игре достаточно простая, но красивая для своего времени, а очень гибкие настройки не заставляли пользователей горевать от зверских системных требований даже тогда, чего уж говорить сейчас. В некоторых местах границы карты ничем не закрыты, но если слишком далеко забежать, то здоровье начинает стремиться к нулю.

Имеется солидный арсенал классического и не очень оружия, включая [дробовики/двустволки](#), ракет-лаунчеры, [миниган](#) и карманную ядрёную пушчонку. Находка очередной пушки и мешков с патронами на 100% означала, что сейчас будет пиздец, примерно пропорциональный количеству и качеству найденного.

Главный герой обладает даром речи и изрекает множество кошерных фраз. «Double your gun — double your fun», [например](#).

В игре также есть много [пасхалок](#) от простых нычек с патронами и аптечками до лулзов, загадок и секретных уровней, а также не очень приятных ловушек. Например: разработчики очень тонко пошутили над игроком, награждая его монстрами за поднятие убегающей с упоротым смехом пилюльки на +1 здоровья. Также, в гробнице Рамзеса III при виде огромного каменного шара Сэм насвистывает мелодию из «[Индианы Джонса](#)». На одном из уровней обитает "[секретный певец](#)", найдя которого, вы услышите кусочек вдохновенного тирольского пения, а над вами склонятся биомеханоиды.



Обложка первой главы первой части. С какого героя скопипащен Сэм?

Помимо стандартного мультиплеерного набора Дефматч/Захват Флага/Командный Дефматч, сингловую часть можно проходить в кооперативном режиме, что весьма доставляет. Там же можно поставить 400% силы монстров на каждого игрока и после лицезреть свою ничтожность, пытаясь преодолеть адов пиздец, творящийся на экране.

Было бы грешно не упомянуть ещё одну особенность местной флоры и фауны — боссов игры, достигающих феерических размеров. Финальный же босс вообще заставляет [срать кирпичами](#) при его виде, что, в принципе, нисколько не мешает устроить ему полный экстерминатус во имя человечества.

Тем ненасытным к виртуальному мясу, кому было мало основной сюжетной части игры, оказывалась возможность сотворить своего Сэма с ООП и монстрами, для чего на диске были записаны редактор уровней (!) и 3d-моделлер (!!), позволяющие перепиливать содержимое игры как угодно — от игровых карт до пользовательских модов. Таким бонусом воспользовались многие игровые издания, например, тот же (тогда еще живой) [Game.exe](#) в союзе с разработчиками и издателем 1С проводил конструкторский конкурс с жирными призами.

Часть первая, пришествие второе

Вдохновлённые успехом Первого Пришествия, год спустя разработчики выпустили продолжение Serious Sam: The Second Encounter, вносящее ещё туеву хучу монстров, несколько новых способов их истребления и ничуть не меньше лулзов. Графика также стала красивее, разрешение текстур возросло, но ненамного. А для написания fight-саундтрека была приглашена винрарная хорватская [митол](#)-группа Undercode. В целом, это была весьма вкусная добавка для тех, кому первая часть пришлась по вкусу.

Несколько подзаебавшую за первую часть египетскую архитектуру сменяет сначала не менее древняя Южная Америка, после чего телепортируемся в древний Вавилон, откуда совершаем не менее плавное путешествие в нечто вроде Средневековой Европы. Появилось больше открытого пространства, по которому на тебя со всех сторон прёт смерть.

[Умножение на ноль](#) подкрепляется парочкой новых средств уничтожения — [бензопила «Дружба»](#), снайперская винтовка, огнемёт, который весьма реалистично орошал огнём не только монстров, но и окружающую среду, а также серьёзная бомба, которая уничтожала всех врагов в пределах видимости.

Что примечательно, во Второе пришествие играть приятно и сейчас. До сих пор можно найти сервера и устроить врагам [экстерминатус](#) на Большом Соборе.

Для сабжа создано уже более двухсот карт разной паршивости различных жанров, что лишний раз указывает на то, что игра живее всех живых. Отдельного упоминания заслуживает винрарная серия модификаций «Защита родины», доставляющую своей озвучкой, персонажами, дизайном и кровавыми месивами. Серию можно невозбранно скачать [отсюда](#)

Стоит упомянуть трэш-перевод от Фаргуса — чуть более чем половина текста Инертана не переведена, но зато вместо Суперущерба красуется надпись «Подобрана пиздатая штуковина!», а вместо Неуязвимости — «ПОХУИЗМ».

В игре содержится over9000 пасхалок вроде Зумб'улов, режущихся в покер, стреляющего снеговика, Деда Мороза с подарками, секретной локации с маленькими монстрами, триггер, взрывающий пирамиду Луны и вызывающий рептилоидов, нехило доставляющие четыре телефонные будки (в одной из которых Сэм троллит некоего [Блондинчика](#)), а также исповедь Менталу на последнем уровне.

Serious Sam 2 aka Часть вторая

Бессовестная эксплуатация брэнда с целью выжимания бабла из аудитории этого вашего [Xbox](#). В отличие от винрарной первой части, вторая признана типичной хуитой.

И без того цветастые места пушки и враги превратились в совсем уж детсадовско-карамельно-пластилиновых, модельки части оружия стали невыносимо отвратительными. Локации хотя и стали разнообразнее, но сделаны оказались уныло и безынтересно, а своим откровенно детским дизайном напрочь портят все впечатления от нового движка. Количество монстров не идёт ни в какое сравнение с первой частью, не впечатляя даже на максимуме. Боссы в большинстве своём столь безнадёжны и легко убиваются, что их просто жалко (а последнего наоборот — приходится



Угх-Зан. Третий. Значит, есть ещё два.



Serious Sam is so serious



Пасхалка с консервированными боссами из предыдущей части.

валить чуть ли не часами, что не доставляет).

Как признавались разработчики в интервью, первые две версии игры создавались как откровенный стёб над иконами тогдашнего рынка шутеров (Quake, Doom, Duke Nukem). Во второй части они, видите ли, сами стали с усами. Результат [очевиден](#). Количество лулзов на экране заменено [идиотскими прикольчиками](#) и стремится к нулю. Сюжет дебилен и туп даже для 3D-шутера. Основному канону он не соответствует, с событиями остальных частей игры никак не связан и утратил, вдобавок ко всему, всю научно-фантастическую основу, превратившись в запредельную поебень, состоящую из дурацких штампов, роялей в кустах и весьма посредственного юмора. До роли развеселой пострелушки, а тем более «кровавой скотобойни» данное [биллибойное поделие](#) явно не дотягивает. Epic fail.

В игру разработчики добавили так называемые «[средства передвижения](#)»: разнообразные вырвиглазные Вундервафли™, позволявшие игроку уныло укатывать набигающих врагов с ещё большей скоростью. К ним относились кабриолет-гравипапа с плазменными [нанопушками](#), огнедышащий [раптор-спринтер](#), мыльный пузырь с колючками, нелетающая тарелка с лезвиями по краям, вертолётчик жёлто-голубой раскраски с подходящим названием «Kozak» и разнообразные турельки.

Пара [пасхалок](#) была также замечена в выкриках Сэма. Ими были: «Shake, baby, shake, but ain't gonna [Quake!](#)» и «I like collecting big guns. It's so [Unreal!](#)» Также на одном уровне, где-то в глубоких болотных ебнях, можно встретить скелет высокорослого блондина в тёмных очках и с ракетой, застрявшей в жопе. При его виде Сэм выдает: «Dude, you've been hanging here like... [Forever!](#)»

Где-то после первой трети игра становится скучной, а после половины хочется навсегда стереть и не вспоминать. А потом поставить православные Первое/Второе Пришествие и раздать всем быкам по рогам. Удивительно, но игра умудрялась-таки доставить некоторым [хардкорным фанатам](#) серии. А разгадка одна — мерзкий [xbawks](#).

Игра получилась настолько провальной, что Croteam не любят о ней вспоминать и даже придумали оправдание своему фэйлу с точки зрения сюжета — (*спойлер*: Serious Sam 2 является сном Сэма, который он видит, летя на Сириус), потому-то в игре всё такое мультяшное и несерьёзное, в отличие от реалистично-мясного оригинала. Хотя более логичным в этом контексте смотрелся бы как раз BFE, но [кого это ебёт?](#) (этому нет никакого подтверждения. Более того, аноним спросил у самих Croteam <https://www.facebook.com/croteam/posts/3212500932106698> тут и выяснилось, что Croteam не отрещивались от игры, а всё это не более, чем бред)

Есть слухи, что к игре готовят HD-ремейк на новом движке. Croteam обещают переработать сюжет и локации. Потому фанаты серии запаслись попкорном и ждут.

Serious Sam: The First Encounter HD

По унылой концовке второй части понятно, что Croteam сразу задумывала ещё и третью часть. В целях обкатки будущего движка разрабы предложили римейк The First Encounter в [полном HD](#) и распространением через Интернет. Визуально всё выглядит хорошо, годно. Изменился интерфейс, в лучшую сторону изменились джибзы и модели.

[Serious Sam HD Trailer \[HD\]](#)

Трейлер к сабжу

По геймплею, стилю и ощущениям Serious Sam HD — это точная копия старого доброго «Первого пришествия». Модели оружия каноничны, звуки вообще выдернуты прямиком из старой версии, а разрешение текстур теперь вполне позволяет играть в этом вашем Full HD. Все пасхалки и секреты остались на старых местах. Однако все-таки [кое-что](#) было местами выпилено. Например, самонаводящаяся [шмагия](#) у горных рептилоидов (теперь просто летит в лоб без упреждения, хотя и несколько быстрее), а при переходе на секретный уровень там, где раньше были качельки, заставлявшие нубье срать кирпичами, теперь находится унылый портал прямо на следующий уровень.

Serious Sam: The Second Encounter HD

Почти точная калька с оригинальной Second Encounter с перерисованными текстурами, моделями и новыми эффектами. Увы, по какой-то причине шикарная локация на уровне The Pit в Мексике, где гравитация была размазана по стенам постоянно вращающегося цилиндра, и враги нападали ещё и сверху (или снизу, или сбоку, смотря как повернёт цилиндр) была заперчена добавлением в неё невразумительной хуиты (вместо изменяющегося вектора гравитации — вращающиеся лопасти, судя по всему, новый Навокообразный физический движок попросту не умеет обрабатывать [искривленную гравитацию](#)). Всё остальное на месте, к употреблению [рекомендуется](#).

Внезапно, через несколько месяцев после выхода Serious Sam 3 к игре было запилен Аддон (DLC) в котором добавили дополнительную главу, которую можно отдельно выбрать. Играется также бодро и интересно. Минусом является последний босс — это чуть более сильный Хнум из третьей части, которого можно убить только используя особенности карты (по простому — раскиданные кнопки, 4 из которых нажимаются руками, а остальные две — выстрелами). Также в SS: TSE HD на халяву, а спустя время — в виде отдельного DLC, была



Сэм уже не тот.

запиlena полностью вся сюжетная кампания из первой части (теперь не нужно переключаться между играми), а также все мультиплеерные карты. В России купить все это добро не мог только нищелрод, ибо продавалось это одним большим набором всех Сэмов за 290 рублей в Steam, а нынче и того дешевле.

Serious Sam 3: BFE

Игра — приквел к первой части. Война с Менталом в самом разгаре. Сэм вместе с группой «Альфа» должен спасти учёного, откопавшего артефакт, который в конце игры отправит Сэма в Древний Египет через ту самую машину времени, с которой начинается Первое пришествие. [Но не сложилось, не срослось.](#)

<https://www.youtube.com/v=XOoZEK8i-A>
Оружие в SS:BFE

Эта часть выглядит намного мрачнее предыдущих, во всех смыслах этого слова.

Первые 4-5 уровней представляют собой достаточно тонкую для шкелоты пародию на все эти ваши [Call of Duty](#), а вот потом начинается отрада для фанатов ещё *того* Сэма: открытые пространства, стада врагов, взрывы, трещ, угар и прочая содомия. Немного утомляют прогулки по тёмным подземельям, но их не очень много, и они достаточно коротки.

Игра представляет из себя эдакий трибьют всем заслугам Сэма, только не скатывается в полное самокопирование, как было в том же Duke Nukem Forever. Да, игра не даёт нам обширных прерий, но при этом она радует городской архитектурой, а также широчайшей ареной под конец. Плюс продолжительность, даже с DLC — не особо большая, поэтому в кооперативе её можно пробежать за пару вечеров.

Новые виды оружия — вин, особенно доставляет возможность [вырывать глаза и сердца, сворачивать шеи, отрывать головы](#) и другие ненужные части от монстров... Хотя револьверы с бесконечным боезапасом действительно убрали (заменены на пукалку типа «Смит-Вессон»). Скорбим, скорбим. Также немного удручает, что снайперка и лазерка спрятаны в секретах, а секретов в игре дохуя и больше. Вернулась старая добрая двустволка! Пушка также на месте (как же без неё), выпилен огнемёт, частично выпилен гранатомёт (вместо него — C4) и, бензопила (на её месте кувалда, которая превращает моба в развороченное недоразумение), Томми-ган заменён на автомат НК-416, добавлен некий многозарядный осколочный дробовик, переведённый как «Опустошитель» (стреляет картечными снарядами которые очень быстро летают по прямой и взрываются при столкновении) и Сирианский браслет «Мутилатор» (арканит врагов аки лассо и рвёт на части, ломает стены, валит колонны, ну и двери иногда открывает, а прицепившись к быку, можно даже прокатиться на нём). Да, иногда раздражает дым и пыль от взрывов на новом движке, хоть это и тот самый «реализм». Особенно если злоупотреблять C4 на больших кучах врагов, можно ходить в потёмках и ждать, откладывая кирпичи, когда тебе прям в упор ВНЕЗАПНО выскочит камикадзе, довольно долго.

Разработчики, конечно, почитав [мнения народа](#) о Serious Sam 2, таки вернули монстров из первой части. Гнаары, арахноиды, быки, скелеты, гарпии, биомеханоиды, безголовые камикадзе, заметно похорошевшие, и всё такие же злые. Из нового мяса: Скрэпджек ([Манкубус](#), на базе [Мясника](#)), технополип (вертолёт с тремя [тентаклями](#) на носу), солдаты-клоны (бывшие солдаты армии человечества, became a hero и возрождённые Менталом), ведьмы (надоедливые суки, на несколько секунд поднимающие Сэма в метре над землей и [шатающие](#) прицел, позволяя остальной монстроте невозбранно выдавать ему пиздюлей), хнуны (огромные прямоходящие копытные, очень похожи на [Baron of Hell](#)), пещерные демоны (надоедливые обезьяны, чаще всего встречаются в подземельях, заходят к игроку со спины, напрыгивают с потолков и тут же съёбывают, ибо хрупки что душа вашей вп) и пауки (почему-то с рогами на жопе и без паутины, мелких можно давить кошерными кедами, крупных рвать на куски).

[Serious Sam - Спасибо, что жив \(Classic Version\)](#)
Для тех, кто думает что SS3 не олдскульный.

Графон отличный же! Лицевая анимация подкачала, но Сэм и так покерфейс, да? А вот анимация от третьего лица — это пиздец, товарищи. Не включайте вид от третьего лица, забудьте клавишу Н по умолчанию! А весь секрет в том, что количество параллакс-маппинга и шейдеров освещения на уровень здесь реально превышает все мыслимые и немыслимые пределы. Именно поэтому картинка и кажется такой реалистичной поскольку и шершавость на стене, и рябь на песке и даже разбросанные под ногами мелкие камни отбрасывают тень, а «отпараллаксенная» брусчатка — вообще как само собой разумеющееся. На момент выхода игры подобным могли похвастаться лишь единицы.

Саундтрек игры, написанный всё тем же штатным композитором серии, как всегда доставляет своим звучанием, хоть и стал в угоду серому, апокалиптическому стилю BFE менее харизматичным. Зато fight-треки как всегда порадовали, и устраивать мясорубку под грохот гитарных риффов приносит сплошное удовольствие. Фанаты из [Рашки](#) даже не поленились оторвать жопу от стула и отправили разработчикам петицию с просьбой снова пригласить для записи нескольких композиций вновь восставшую из продолжительного запоя группу Undercode. И, [ЧСХ](#), хорваты пошли на просьбы фанатов, в результате чего группа в благодарность запилила отдельную песню для игры и клип на неё.

[UNDERCODE - Final Fight - Serious Sam 3: BFE \(OST\)](#)
Доставляющий трек от Undercode.

Также, отдельного упоминания заслуживает эпичная главная тема игры «Неро», полностью записанная и спетая ртом композитора Дамьяна Мравунача, а также ремикс Дюн из «Первого Пришествия», играющий во время битвы с финальным боссом.

Мультиплеер охуенен — кооп на 16 (!) человек, дефматч и множество других занятных режимов. Однако, карт мало, особенно для выживания — всего две штуки. Разрабы обещали допилить их в DLC, которые, по официальному заявлению, будут абсолютными бесплатными. Стоит заметить, что для комфортной игры, особенно в мультиплеере с количеством игроков более 2-3, нужен хороший современный компьютер, иначе будет жутко тормозить на уровнях с открытыми пространствами, обилием архитектуры и толпами врагов (в отличии от унылых портов с консолек, которые сносно идут даже на офисных вёдрах).

Локализация получилась средненькой-серенькой. Перевод перелопачен на свой лад, кое-где фейл, ну а кое-где и вин. Озвучка тоже удалась. Что, собственно, не мешает в настройках изменить язык озвучки на english по вкусу. Закос под [Володарского](#) в самом начале выполнен до омерзения халтурно. Типичный фейл — перевод Scrapjack Rocketeer, как «утиль-ракетчики». Не доставляет и перевод имени тьян, помогающей Сэму (в оригинале её кличка — Хеллфаер, в переводе — Бомба) Или, например, после победы над одним из боссов в оригинале Сэм произносит: «[All your base are belong to us](#), motherfucker», а в переводе — «[Я твой дом труба шатал](#), козёл сраный». Конечно, доставляют некоторые перлы типа «Сукин я Сэм» и «[Мэрилин Мэнсон](#) вашу маму» (в оригинале — «Come get Sam» и «Jesus Harold Faltermeyer Christ»), а так же один из моментов в пирамиде, когда Сэм, одев побрякушку на руку, изрекает «Ну...один браслет — еще не пидор». Но всё же лучше юзать английскую озвучку и русские субтитры, а еще лучше — отключить субтитры во избежание [разрыва шаблона](#).

Форк Паркер (Fork Parker), финансовый директор, агитировал активнее покупать игру, так как его жене нужны новые силиконовые сиськи. Вин!

Защита от пиратов

Если на [некоторые](#) последние продолжения известных серий были таблетки дней за пять до выхода PC-версии, то тут пиратам пришлось немножко подождать. Croteam тем временем, скорчив [Trollface](#) заявляли: «Тем, кто ноет о пиратстве, нужно задуматься над качеством своих игр, а также перестать доить популярные серии, выпуская по новой игре каждый год». Само собой, публика, не хотевшая платить за лицензию, схавала первое, что вышло (а вышло оно 2 декабря, через 10 дней после релиза). На многих сайтах это первое рекламировалось как годный крик от RELOADED^[1]. Тех, кто его ставил, ждала парочка сюрпризов:

[Serious Sam 3 BFE - Immortal Fast Scorpion DRM](#)
Бессмертный скорпион DRM

1. Крик был сделан не Reloaded, а какими-то [китайскими](#) мудаками.
2. Игра стабильно вылетала [KEM](#) один раз в 3-4 минуты, а у некоторых даже чаще.
3. Тот самый бессмертный скорпион, который дал просрать кирпичами куче школьников. Эта тварь быстро бегала, больно била и не умирала. Дополнительная защита от жадных детей. Адекватные люди сразу же сообразили, что стоит или подождать нормального крика или все-таки купить игру. Комментарии к раздачам на торрент-трекерах мигом наполнились вопросами «а как его убить?». Был даже замечен тролль, утверждавший, что если его мочить целую минуту, то убить можно.
4. Числу к восьмому появился крик от Skidrow^[2]. Вылетов и бессмертных скорпионов уже не было. Но зато на пятом уровне появилось «головокружение». Мышь начинала сходить с ума, и играть становилось невозможно. Еще через пару дней выяснилось, что всё решается, если игру поместить в папку «%ProgramFiles%\steam\steamapps\common\serious sam 3\». Но и это не помогло. На седьмом уровне игра вылетает на боссе минотавре. А если с помощью чита пропустить уровень, то игра будет вылетать далее на других моментах. Такие дела.

Защита продержалась не очень долго, но всё равно хитрожопости и креативности хорватов можно поаплодировать.

Подобную подьбку Croteam [повторили](#) с игрой [The Talos Principle](#). Там пираты не могли выбраться из лифта башни.

Serious Sam Double D

Сэм в 2D. Нет, правда — в 2D. Точно так же, как русские школьники когда-то сделали 2D версию Doom, какие-то никому не известные разработчики сделали игру в 2D. Правда, официальную и с гешефтом для себя. Игра прежде всего сделана с прицелом на Xbox, но вышла и на PC. Продается за копейки. В наличии старые и новые монстры (например, обезьяны с разрывными бананами и [женщины-камикадзе](#)), доставляющие боссы и [пирамида из оружия](#). Вышло дополнение XXL, с возможностью коопа с 1 человеком, новыми монстрами и оружием. В целом, вин.

Serious Sam's Bogus Detour

20 июня 2017 хорваты вместе с еще одной неизвестной компанией запилили еще одну двухмерную версию Сэма. На этот раз — с видом сверху. В наличии монстрятник из всех частей (естественно, с добавлением новых образчиков инопланетной гадости), сборная солянка из пушек (оружие взято из всех частей, плюс потырено из других игр), а также прокачка. Да-да, теперь Семён получает опыт за уничтожение супостатов, что открывает новые просторы для задротства. Прикручен кооп, кроссплатформенность и прочие ништяки.

Serious Sam 4

Вышла 24 сентября 2020 и является [приквелом к приквелу](#), коим была третья часть. До релиза имела в названии приставку «Planet Badass», но её убрали, поскольку по словам Croteam при переводе на другие языки теряется заложенный смысл. Были обещаны тонны мобов на огромных картах благодаря системе «[Легион](#)», что у юзверей вызвало сразу много вопросов вроде «а как ПК это обрабатывать будут?» Также есть [меха](#) «Папамобиль», на котором можно крошить прихвостней Ментала, и мотоцикл с c/x комбайном. Стрелять всё так же весело, появилась возможность ставить хэдшоты, а к некоторым пушкам можно присобачить модуль для альтернативного режима стрельбы за дополнительный квест. Плюс ещё можно оседлать оглушенных противников и ими же мочить всяких там камикадзе (требуется нужный перк). Музыка за авторством Дамьяна Мравунака всё так же радует уши, и уже на старте появляются кучи мобов, чем тройка могла похвастаться лишь во второй половине игры.

Добавили несколько новых противников — зомби с когтями, бугаёв с кувалдами, толстых огнемётчиков из [Team Fortress 2](#), и телепортирующихся вампиров. Появились переносные расходники, вроде аптечки К. А.Й. Ф.

Но при всей нацеленности на фанатов Сэма, есть и серьёзные промахи. На старте была ужасная оптимизация, а субтитры в нашей версии оказались сделаны через одно место, и нередко после русского сразу следовал английский. Добивания в сравнении с третьей игрой стали намного хуже, и если раньше можно было вырвать глаз с сердцем или свернуть шею клиру, то здесь будет лишь тычок ножом. Огромные открытые карты откровенно пустые, а в «закрытых» используются ассеты прямиком из The Talos Principle (те же стены). Перки — вроде бы неплохая фишка, которая позволит таскать два минигана или корабельные пушки и оседлать врагов, но они явно не соответствуют этой серии. И да, самое главное: вышеупомянутый «Легион» есть лишь в конце игры, который показывают мельком в начале, да и то там из врагов лишь по большей части солдаты-клоны ([FTGJ](#), разработчик той части Давор Хунски в [дневниках](#) разработки говорил, что «Легион» — чисто ситуативная [фишка](#)). Ну и наконец, графон... если бы это была игра 2011, то данный пункт можно было бы опустить, но в 2020 после перезапуска [DOOM](#) он смотрится очень блёкло. Да и за лицевые анимации Croteam достойна премии «Андромеда».

Поскольку игра вышла сразу в GoG, в игре полностью отсутствует защита от пиратов. Нет никаких бессмертных арахноидов или застревающих лифтов.

Алсо

Диск с первой частью можно было невозбранно получить вместе с одним из номеров журнала «Домашний Компьютер».

Много лет назад при покупке новенькой (тогда ещё) видеокарты ATI Radeon 9600 можно было обнаружить в коробке пару игр, среди которых был [Morrowind](#) и... First Encounter. Полностью оригинальный.

В The Second Encounter главного героя озвучивал [Джигурда](#) (что является единственным оправданием его существования, ну, разве, ещё можно вспомнить хенчмена главгада в «Вивисекторе»), а текст переводил [Гоблин](#).

На дебютном альбоме расового чешского [goregrind](#)-ВИА «Jig-Ai» всюю используются сэмплы и фразы из Serious Sam 2, к примеру в песенке с доставляющим названием «[Geishas Sucks European Cocks](#)».

Галерея



[Чёрный Властелин!](#) А слева у нас боксёр.



[Красный бородач!](#)



[Паук, например!](#)



[Монстры набігают \(турист version\).](#)



[Ну ты понел...](#)



[Джибзы символизируют.](#)

[Суровые Серьёзные будни.](#) [Монстры набігают 2.](#)

[Why so serious](#)

[Skeleton Rush.](#)

[У вас, говорите, хуёвый выдался денёк?](#)

Ссылки

- [Русский фэн-сайт Сэма](#)
- [Рецензия киноговнистов на третью часть](#)

См. также

- [Quake](#)
- [Unreal](#)
- [Doom](#)
- [Duke Nukem](#)
- [Half Life](#)

- [Dead Space](#)

Примечания

1. ↑ группа, известная на торрентах как поставщик хороших, годных ломаных образов и репаков
2. ↑ другая группа с хорошей репутацией



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds
Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat
BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget
Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra
Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution
Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo
Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom
DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper
Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2
F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER
Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic
Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru
Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge
IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance
Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

[w:Serious Sam](#) [en.w:Serious Sam](#)