

Serious Sam 4

# MORE OF THE SAM

Genre: Ego-Shooter Publisher: Devolver Digital Entwickler: Croteam Termin: 24.09.2020 Sprache: Englisch  
USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 10 Stunden Preis: 37 Euro DRM: nein (GOG) Enthalten in: -

**Serious Sam ist zurück und bietet altbewährtes Gameplay mit völlig übertriebenen Waffen und abartig riesigen Gegnerhorden. Das ist nicht originell oder gar revolutionär, aber verdammt Spaßig.** Von Sascha Penzhorn

»AAAAAAAAAAAAAH!« Ein Kamikaze-Kopflöser rennt im Affentempo auf uns zu. Den blasen wir mit der Schrotflinte weg, darauf vergeht er in einer gewaltigen Explosion. Kurze Zeit später taucht noch einer auf. Dann zehn, zwanzig, fünfzig ... hundert! Wir zücken eine

zweite Schrotflinte und ballern in Stereo in die Horde. Das funktioniert so lange, bis eine ganze Herde Werbullen auftaucht, um uns niederzutrapeln. Außerdem gut 50 Drohnen, drei vierarmige Riesenechsen im Godzilla-Format, ein Rudel Scharfschützen und ein paar fliegende Gehirne. Jetzt wird es Zeit für die Minigun. Falls das nicht ausreicht, haben wir noch ein letztes Ass im Ärmel: ein tragbares Schwarzes Loch.

#### Alte Stärken

Auch im neuesten Teil der Reihe erfindet sich Serious Sam nicht neu, sondern spielt sich immer noch genau so, wie ihr es in Erin-

nerung habt. Absolut riesige Massen blutrünstiger Monster greifen aus sämtlichen Himmelsrichtungen an, und ihr macht sie platt, während ihr sehr viel im Kreis um die Feinde herum oder rückwärts davonlauft. Anfangs hantiert ihr zu diesem Zweck noch mit Pistole, Schrotflinte und Sturmgewehr, im späteren Spielverlauf verschießt ihr dann zielsuchende Raketen, feuert Mini-Atombomben ab oder zerlegt Feinde mit der neuen automatischen Schrotflinte. Über Skillpoints schaltet ihr mächtige neue Fähigkeiten frei und führt dann beispielsweise zwei Waffen gleichzeitig, besiegt auch große Gegner mit einer einzigen Nahkampfatacke



Im späteren Spielverlauf werden die Gegnermassen immer gewaltiger, eure Waffen immer übermächtiger und extremer.

## GPU SETTINGS

MAX 3D RENDERING MPIX: 4 (QHD 1440P)  
 MULTI-SAMPLE ANTI-ALIASING: MEDIUM (4X)  
 TRANSPARENCY ANTI-ALIASING: SHARP  
 SUPER-SAMPLE ANTI-ALIASING: NONE  
 FAST-APPROXIMATE ANTI-ALIASING: ULTRA  
 TEXTURE FILTERING: TRILINEAR  
 ANISOTROPIC FILTERING: HIGH (8X)  
 PARALLAX MAPPING: OPTIMAL  
 PARALLAXING QUALITY: OPTIMAL  
 AMBIENT OCCLUSION: ULTRA  
 SCREEN SPACE EFFECTS PRECISION: OPTIMAL  
 FAST LIGHTS:   
 RENDERING LOD BIAS:   
 ALLOW REFRACTIONS:   
 MAX SHADOW SIZE: CUSTOM  
 SOFT SHADOWS:   
 SHADOW DITHERING RADIUS:   
 SHADOW TRILINEAR DITHERING:   
 SHADOW TBI LINEAR SAM:   
Maximum allowed 3D rendering resolution measured in millions of pixels.

BACK [B] DEFAULT [D] SELECT [A]

## Die Technik

Serious Sam 4 hat ein sehr detailliertes Optionsmenü für die Grafikeinstellungen, unterteilt in Einstellungen, die vor allem euren Prozessor belasten, und Settings, die eure Grafikkarte ansprechen. Spiegelungen, Ragdolls, Schattenwürfe, Beleuchtung, Parallax-Mapping, DX11, DX12, Vulkan und unzählige weitere Einstellungen lassen euch alles bis ins kleinste Detail von Hand anpassen. Wer das zu kompliziert findet, kann natürlich auch die üblichen Voreinstellungen von »Niedrig« bis »Ultra« verwenden. Zudem gibt es einen Regler für das Sichtfeld (Field of View), Einstellungen für Blut, Head-Bobbing, eure bevorzugte Kameraperspektive, Farbkorrekturen, HUD-Skalierungen und so fort – ein derart detailliertes Optionsmenü wünschen wir uns für alle Spiele auf dem PC.

Bei aller Begeisterung für die unzähligen Einstellungsmöglichkeiten wird Serious Sam 4 aber nie zur totalen Grafikkombi. Das Spiel ist keinesfalls hässlich, die übergroßen Schlachten sind ausgesprochen sehenswert und laufen überwiegend butterweich. Moderne Raytracing-Effekte und ähnlich atemberaubende Features sucht ihr hier aber vergeblich. Trotzdem gibt es immer wieder ein paar schicke Landschaften und richtig episch inszenierte Bosskämpfe. Die Optik ist nicht wunderschön, aber zweckmäßig. Beim Test fielen uns auch kleinere technische Macken auf. So lief das Spiel hervorragend in DirectX 11 und DirectX 12, Vulkan sorgte auf einem unserer Testsysteme allerdings für Texturflimmern und einen Absturz. Auf einem anderen Testrechner gab es derlei Probleme unter Vulkan nicht, dafür setzte V-Sync aus, was unter DirectX allerdings kein Problem war. Vorausichtlich werdet ihr ein wenig mit den API-Einstellungen experimentieren müssen, um das ideale Setting für euer System zu finden.

Serious Sam 4 hat ein Optionsmenü, von dem wir in anderen Spielen nur träumen.

oder macht bestimmte Gegner vorübergehend zu einem Reittier, mit dem ihr in die Schlacht trampelt. Auf den höheren Schwierigkeitsstufen wird das in Ausnahmefällen schon mal etwas unfair, wenn die Gegnermengen kein Ende zu nehmen scheinen. Über die eine oder andere frustrierende Stelle im Spiel helfen aber großzügige Autosaves und freies Speichern hinweg.

Das alles ist herrlich spektakulär, rasend schnell und sehr spaßig, wenn man auf extreme Ballerorgien steht. Die Action steht hier ganz klar im Vordergrund. Darum bestehen die Levels in den ersten beiden Dritteln des Spiels auch größtenteils aus übergroßen Arenen, die durch kurze Korridore verbunden sind. Wenn ihr plötzlich einen riesengroßen Park betretet, in dessen Mitte einige Power-ups herumliegen, wisst ihr ganz genau, was hier gleich passiert. Kom-

plett »schlauchig« sind die Levels aber trotzdem nie. Überall gibt es versteckte Passagen mit Fallen, Ausrüstung und Easter Eggs, wenn ihr euch die Mühe macht, nach ihnen zu suchen. Zudem haben sämtliche Levels optionale Nebenmissionen, in denen ihr ein paar zusätzliche Goodies abstaubt und noch viel mehr Gegner wegbratzt. Gegen Ende gibt es dann auch mal weitläufige Levels, in denen ihr große Strecken im Mech, auf dem Motorrad oder im Mähdrescher zurücklegt.

## Am schönsten im Koop

Richtig spaßig wird die Action, wenn ihr bis zu drei Freunde in eine Partie einladet und gemeinsam Aliens vernichtet. Neben den fünf wählbaren Schwierigkeitsgraden aus dem Singleplayer habt ihr hier auch Einstellungen für zusätzliche und stärkere Monster, Optionen auf unendliche Munition und



Manche Monsterdesigns sind über die Jahre besser gealtert als andere.

## Secrets und Easter Eggs

In Serious Sam 4 seid ihr nie weit von der Action entfernt. Zu keinem Zeitpunkt im Spiel habt ihr mehr als zwei Wegpunkte auf dem Bildschirm: einen für euer Hauptziel und einen für optionale Nebenmissionen. Die führen euch auf dem schnellstmöglichen Weg durch die Levels, ohne dass ihr euch zwischendrin verläuft oder stundenlang nach irgendwelchen Keycards sucht. Dennoch werdet ihr belohnt, wenn ihr euch die Zeit nehmt, eure Umgebungen etwas genauer zu untersuchen. Überall gibt es versteckte Goodies, von zusätzlicher Munition bis zu übermächtigen Gadgets, die besonders schwere Auseinandersetzungen deutlich leichter machen. Manchmal wartet auch einfach nur ein Easter Egg, beispielsweise in Form von Dracula, der einen leicht abgewandelten Spruch aus Castlevania auf sagt.

WHEN IN ROME  
Get to the Vatican Library



Ui, toll! Wir haben eine geheime Falle entdeckt und werden gleich von unzähligen Kamikazebombern überrannt!

## Meinung

Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten



Auch im neuesten Teil der Serie rennt ihr wieder im Kreis um völlig bescheuerte Mengen an Aliens herum, werdet von Kuschelketten angegriffen, die euch mit Kettenbolos bewerfen, und jagt rudelweise Kamikazebomber in die Luft, die auch ohne Kopf noch übertrieben laut brüllen. Dazu gibt es richtige gute Musik, ein extrem komfortables Optionsmenü und ein paar schicke Landschaften bei ansonsten eher zweckmäßiger Grafik. Post-Launch wurden kostenlose Mod-Tools angekündigt, Support für den Steam-Workshop gab es in unserer Testfassung auch schon. Zusätzlich zur Kampagne könnte hier in der Zukunft noch einiges an Content-Nachschub durch die Community kommen. Trotz aller Lobhudelei dürfte das Teil aber in erster Linie langjährige Sam-Fans ansprechen. Spaßige Shooter mit Vierer-Koop, großen Gegnermassen und spektakulären Kills und Explosionen gibt es reichlich, ein packendes Alleinstellungsmerkmal hat Serious Sam 4 nicht. So ist es immer noch ein sehr gutes Spiel, nur kein besonders originelles.

Spieler-Respawns sowie die Kontrolle über freundliches Feuer und über Pickups für Leben und Rüstung. Über dieses sehr komfortable Menü passt ihr eure Spielerlebnis genau an eure Vorzüge an. Dann spielt ihr kooperativ dieselben Levels und erlebt dieselben Kämpfe und Zwischensequenzen wie in der Solokampagne. Das hat in unserem Test absolut reibungslos funktioniert und steigerte den Spielspaß enorm. Mit Freunden ballert es sich einfach schöner.

### Der Heilige Gral

Wegen der Story werdet ihr Serious Sam 4 nicht spielen. Ihr steckt wieder einmal mitten in der Alien-Invasion gegen die Erde unter Erzriesling Mental. Um ihn aufzuhalten, begehrt ihr euch zum Vatikan auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Klingt ganz witzig, erzählt wird das aber durch überwiegend lahme und hölzern animierte Zwischensequenzen mit schwachen Nebenfiguren. Dazu gibt es aber herrlich behämmerte Oneliner und Flachwitze und ein paar amüsante Anspielungen und Easter Eggs. Da verschmerzt man auch die schwache Story.

### Fan-Service

Serious Sam 4 ist nicht innovativ, aber spaßig. In 15 teils sehr großen Levels mit unzäh-

ligen versteckten Secrets werdet ihr für rund zehn Stunden gut unterhalten, bekommt einen absoluten Killer-Soundtrack, ein Flachwitze-Sperrfeuer und übergroße, abgedrehte Schlachten gegen endlos riesige Horden von Aliens. Falls ihr an früheren Teilen der Reihe Spaß hattet, könnt ihr hier bedenkenlos zugreifen. Ganz besonders mit Freunden macht das Teil ordentlich Laune. Wer Serious Sam schon immer zu stumpf fand, wird aber auch mit dem neuesten Teil der Reihe nicht glücklich. Da reißen auch ein paar neue Monster und Waffen nichts raus. ★

## SERIOUS SAM 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2400S / Phenom II X4 950e  
GeForce GTX 780 / Radeon HD 7950  
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 7820X / Ryzen 7 2700X  
GeForce GTX 1080 / Radeon RX Vega 64  
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- riesige Monstermassen
- einige hübsche Landschaften
- hervorragender Soundtrack
- eher schwache Optik
- steife Animationen

### SPIELDESIGN



- spaßiges, rabiaties Shooter-Gameplay
- Entdecken macht Spaß
- kurzweiliger Koop-Modus
- keine großen Neuerungen
- kein spannendes Alleinstellungsmerkmal

### BALANCE



- fünf Schwierigkeitsgrade
- freies Speichern
- großzügige Autosaves
- zahlreiche Koop-Einstellungen
- ein paar Frustramente

### ATMOSPHÄRE / STORY



- herrlich behämmerte Sprüche
- toll inszenierte Bosskämpfe
- überwiegend lahm präsentierte Story
- uninteressante Charaktere
- müde Storyklischees

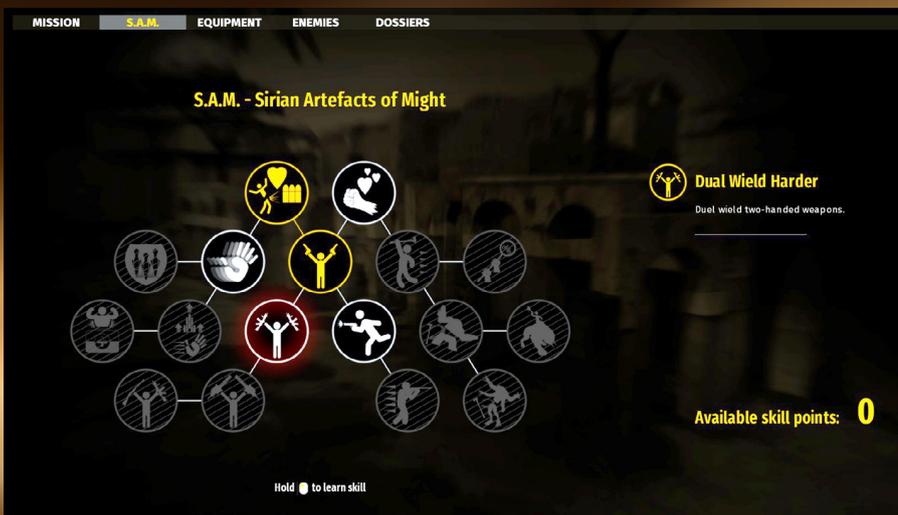
### UMFANG



- 15 teils riesige Levels
- zahlreiche Secrets
- haufenweise Waffen und Upgrades
- Mod-Support
- sehr wenige Neuerungen

### FAZIT

Spaßiger Shooter mit gewaltigen Monstermassen, unzähligen Einstellungsmöglichkeiten und riesigen Levels, aber ohne Innovation.



Knarren Akimbo führen? Auf Aliens reiten? Über Sams Talentbaum passt ihr die Fähigkeiten an.