

Scum

(K)EIN DAYZ-KLON MIT IRRWITZIGEN FEATURES

Genre: **Survival-Spiel** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Gamepires** Termin: **2019**

Wir haben uns Scum angeschaut und die Frage gestellt, ob das Survival-Spiel der kroatischen Entwickler Gamepires und Croteam dem Genre zu einem zweiten (dritten, vierten?) Frühling verhelfen kann.

Von Christian Just

Scum ist im Early Access gestartet. Wir durchstreifen eine offene Welt, wahlweise in Third- oder First-Person-Perspektive, halten unsere Spielfigur am Leben und balgen uns mit anderen Spielern um wertvolle Waffen und Ausrüstung. Die entscheidende Frage dabei ist: »Braucht das überhaupt noch wer, nachdem seit sechs Jahren gefühlt jeden Tag zwölf Survival-Spiele mit ähnlichem Konzept im Early Access auf Steam starten?« Schein-

bar ja, denn seien wir ehrlich: Nur wenige haben es bislang gut gemacht. Ark: Survival Evolved sei genannt, das aber auch Probleme mitbringt. Rust bindet ebenfalls eine treue Community an sich, und selbst die auf dem Weg ins Early Access so oft in Schwierigkeiten geratene DayZ-Standalone-Version hält sich wacker mit einigen Tausend Spielern. Nun rührt der in Kroatien ansässige Entwickler Gamepires slawischen Charme und Rollenspielelemente unter sein Game-show-Survival-Spiel Scum und ist sich sicher: Das Rezept gefällt euch. Wichtigstes Gewürz ist die absurd komplexe Simulation der Körperfunktionen eurer Spielfigur. Wolltet ihr beim Spielen schon immer über das Darmvolumen eurer Spielfigur nachdenken müssen? Versetzt euch die Sorge um die richtige Vitamin-B-Versorgung in Entzücken? Würdet ihr euch gerne übergeben können, nachdem ihr versehentlich einen giftigen Pilz gegessen habt? Dann könnte Scum zu dem Spiel werden, das ihr immer gesucht habt. Doch zunächst einmal erleben wir im Early Access nur das Grundgerüst von dem, was Scum gerne einmal werden möchte.

Sieh an, eine Story!

Diesmal gibt es zum Survival-Aspekt sogar eine Geschichte, die sich länger liest als der Einzeiler: »Es ist Apokalypse, überlebe!« Zuletzt hat das Unterwasser-Survival-Spiel Subnautica mit diesem Kniff überzeugt und nach dem Early Access einen erfolgreichen Start hingelegt. Scum dagegen spielt in einer dystopischen Zukunft – Schwerverbrecher sind nicht mehr in der Obhut des Staates, sondern in den Besitz des Konzerns TEC1 übergegangen. Das fiese Unternehmen betätigt sich neben dem Gefängniswesen auch in der Unterhaltungssparte, und was käme da besser gelegen, als die gelangweilten Massen mit einer Show zu unterhalten, in der sich der Abschaum (engl. Scum) gegenseitig das Überleben streitig macht. Damit die schweren Jungs auf der großen Insel (derzeit 144 Quadratkilometer, später wahrscheinlich deutlich mehr) nicht auf dumme Ideen kommen, wird ihnen ein Mikrochip in



Scum will mit einer für ein Spiel irrwitzig komplexen Körpersimulation überzeugen.



Survivaltypisch müsst ihr in Scum essen, trinken und diesmal auch verdauen.



Scum simuliert Sachen, die mancher vielleicht gar nicht spielen möchte. Etwa Verdauung und Ausscheidungen.

den Kopf gepflanzt, der ebendiesen bei Bedarf effektiv explodieren lässt. Oder aus bereits verstorbenen Insassen wandelnde Tote macht, die den Unterhaltungswert steigern. Willkommen bei Scum.

Euer persönlicher Knacki

Vor Spielbeginn erstellt ihr euch euren persönlichen Häftling – auf jedem Multiplayer-Server aufs Neue, da die Charaktere servergebunden sind. Alternativ könnt ihr das volle Spiel (natürlich ohne Mitspieler) auch als Offline-Einzelspielerfahrung spielen. Dann gibt es außer euch keine anderen Gefangenen, nur die KI-Zombies und Mechs trachten hier nach eurem Leben. Entsprechend weniger Herausforderung und Spielspaß kommt dann auf, denn Multiplayer-PvP ist ein wesentlicher Aspekt von Scum.

Zurück zur Charakterentwicklung: Für den Verbrecher eurer Träume könnt ihr eine Menge Skillpunkte verteilen, die euch in verschiedenen Bereichen des Überlebens behilflich sind. Beispielsweise könnt ihr Waffenbeherrschung bepunkten. Oder Tarnfähigkeit und Wahrnehmung. Gerade hinter der Wahrnehmung steckt eine Neuerung im Genre. Die Camouflage-Fertigkeit beeinflusst unter anderem, ab welcher Distanz euch andere Spieler und KI wahrnehmen können. Bei einem anderen Spieler, der niedrige Wahrnehmungsfähigkeiten hat, wird eure Spielfigur ab einer bestimmten Entfernung dann einfach nicht dargestellt. Auch beim Blick um eine Ecke sehen wir erst, was sich dahinter befindet, wenn unsere Spielfigur einen direkten Blickkontakt herstellt. Nutzen wir lediglich die erhöhte Perspektive der Third-Person-Kamera, erscheint die Spielwelt verschwommen und zeigt keine anderen Spieler. Beide Systeme



Das Nahkampfsystem ist schon ziemlich gut, soll aber noch ausgebaut werden.

fügen sich gut in das Gameplay ein und sind uns nicht störend aufgefallen, sie erhöhen sogar die Bedeutung des Situationsbewusstseins. Besonders für Hardcore-Survival-Spieler können diese Features daher eine willkommene Ergänzung sein. Im Early Access sind noch nicht alle Fertigkeiten implementiert, beispielsweise fehlen Skills zur Fahrzeugbeherrschung. Denn später sollen auch Autos und sogar Fluggeräte auf Scum Island Einzug halten.

Gute Basis schreit nach mehr

Habt ihr euren Traum-Schwerverbrecher gestaltet, beginnt der beinharte Überlebenskampf auf der Insel, die einen dynamischen Tag-Nacht-Rhythmus simuliert. Hügel und Ebenen wechseln sich sinnvoll ab, Bäume wachsen in verschiedene Richtungen und wirken nicht wie frisch aus dem UE4-Shop kopiert (PUBG, wir schauen dich an), und

das Unterholz mit den vielen verschiedenen Pflanzen sieht fast wie ein echter Wald aus. Lediglich bei den Gebäudetypen könnte mehr Abwechslung nicht schaden. Ähnlich hohe Qualität erleben wir bei den Waffen- und Spielermodellen und den Animationen. Negativ fallen noch gelegentliche Grafikbugs auf, beispielsweise nervt das Leuchten von Licht durch geschlossene Oberflächen. Auch die Sounds in Scum sind gut, sowohl Schüsse als auch Naturgeräusche klingen wirklichkeitsnah, Zombiestöhnen bedrohlich und Mech-Zischen mechanisch. Baumrauschen und Vogelzwitschern sind lediglich etwas dünn gesät und können nicht mit der dichten Geräuschkulisse eines DayZ mithalten.

Routine für Routiniers

Wenn ihr mit dem ersten Sightseeing abgeschlossen habt, craftet und erbeutet ihr in bester Survival-Manier Gegenstände und

Scums Kampf gegen Cheater

Scum nutzt das Easy-Anti-Cheat-Tool. Seit dem erfolgreichen Early-Access-Start berichten Spieler dennoch vermehrt über Cheater. Die Entwickler kündigten auf Steam verbesserte Anti-Cheat-Maßnahmen an, auch ein Region Lock ist angedacht. Dabei handelt es sich um eine Maßnahme, Spieler bestimmter Regionen ausschließlich unter sich spielen zu lassen. Auf diesem Wege verspricht man sich, Gegenden mit verstärktem Cheater-Aufkommen von anderen Regionen zu trennen.

Waffen und nehmt es etwa in den Militäreinrichtungen der Spielwelt mit Zombies und Kampfrobotern auf. An diesen Hotspots sammelt ihr Ausrüstung wie potente Schusswaffen samt Modifikationen, um anderen Spielern im PvP Scums realistisch simulierte Ballistik näherzubringen. All das funktioniert – die gelegentlich auftretenden, aber selten spielzerstörenden Bugs mal außen vor gelassen – schon sehr gut und macht meistens großen Spaß.

Die Schwierigkeit hängt stark davon ab, wie viele andere Spieler auf eurem Server sind. Für erfahrene Überlebenskünstler halten sich die Herausforderungen der KI und des Überlebens derzeit noch in Grenzen, echte Endgame-Inhalte jenseits des Ausrüstens und PvPs gibt es derzeit noch nicht. Wenn ihr erstmal die grundlegenden Mechaniken gelernt und die auf den Loot-Hotspots patrouillierenden Kampf-Mechs studiert habt, sollte es euch nicht schwerfallen, euch »Full Gear« auszustatten. Da wollen kommende Story-Elemente rund um das unmenschliche Gameshow-Format ansetzen,



Der Wahrnehmungs-Skill beeinflusst, wie viel ihr um euch herum mitbekommt.

um auch jenseits der ersten 20 bis 30 Stunden noch Geheimnisse und Herausforderungen zu bieten. Schon jetzt können Spieler dedizierte PvP-Events auf einem Server starten. Dann treten kampfeslustige Spieler erst einem Team bei und gehen dann instanziiert etwa ins Team-Deathmatch. Events finden unabhängig vom Hauptspiel auf einem begrenzten Bereich der Karte statt. An dieser Stelle sollen später zusätzliche Modi wie das obligatorische Battle Royale für weiteren Mehrwert sorgen.

Auch das Feature Basenbau fehlt noch, wird aber bereits per Patch vorbereitet. Wenn es soweit ist, können Befestigungen auf Servern mit mehreren Spielergruppen für zusätzliche Spannung sorgen. Dann haben sich zwei Teams beschaulich eingegraben und bekriegen sich gegenseitig – das kann ja heiter werden! Bislang beschränkt

sich die Heimatbasis auf eine Anhäufung von craftbaren Spawnpunkten und prall gefüllten Lootkisten (also keine Lootboxen, sondern einfach virtuelle Holzkisten voller gesammelter Beute).

Schon sehr gut implementiert ist das Jagd-Feature, das an die Jagdsimulation Hunter: Call of the Wild erinnert. In der Spielwelt läuft eine wilde Mischung aus Rehen, Bären und Wildschweinen umher, die auf unserem Speiseplan ganz oben vermerkt sind. So pirschen wir Tierspuren nach, untersuchen Blutflecken von angeschossenen Rehen und erlegen und zerlegen die Tiere schließlich in mundgerechte Happen.

Erbrechen, Urinieren, Stuhlgang

Kommen wir endlich zur komplexen Simulation menschlicher Körperfunktionen in Scum. Ein eigener Bildschirm hält für den



Passionierte Jäger kommen in Scum dank der vielen Tiere auf ihre Kosten.



Realistische Waffen samt Ballistik sorgen für ein gutes Gefühl beim Gunplay.

angehenden Hobbymediziner mannigfaltige Informationen über den Körper unserer Spielfigur bereit. Von Puls über Blutsauerstoffsättigung bis hin zu Dickdarmvolumen ist alles vertreten, was uns schon im echten Leben auf Trab hält. Scherz beiseite! Was Scum da an Körperfunktionen simuliert, hat es in dieser Komplexität noch in keinem Spiel gegeben. Jede Nahrung besitzt spezifische Nährstoffwerte, die sich nach dem Konsum im Körper der Spielfigur niederschlagen. Ernährt ihr euch also ausschließlich von Fettstreifen und Fliegenpilzen, erleidet eure Spielfigur Schaden in verschiedener Form. Nehmt ihr ständig mehr Kalorien zu euch, als ihr verbraucht, wird euer Charakter fett. Wie im echten Leben. Dann läuft und kämpft er langsamer und verbraucht mehr Ausdauer, von der er sowieso weniger hat als ein drahtiger Geselle.

Zudem muss alles, was wir zu uns nehmen, auf einem Weg den Körper wieder verlassen. Ist der Dickdarm voll, müssen wir hinter einen Baum. Ist die Blase voll, müssen wir urinieren, und haben wir versehentlich zu viel getrunken und gegessen, findet die Nahrung einen anderen Weg ins Freie. Das sind definitiv Sachen, über die wir beim Spielen so noch nicht nachdenken mussten.

Stand heute fehlen aber viele der Nahrungseffekte noch. Tatsächliche Auswirkungen eines Vitaminmangels gibt es noch nicht, Flusswasser müssen wir vor dem Konsum nicht abkochen, und auf Halluzinationen nach der Einnahme von psilocybinhaltigen Pilzen warten wir auch vergebens. Obwohl, als wir uns mal eine Zeit lang nur von Waldpilzen ernährten und anschließend eine Magenfüllung Brunnenwasser tranken, hatte unser armer Charakter danach eine Weile ziemlich überraschend auftretenden Durchfall. Ob das an den falschen Pilzen lag oder eine Laune des Codes war, konnten wir in diesem Moment nicht sagen.

Was zur 1.0 noch kommen soll

In einer Roadmap haben die Entwickler erklärt, was schon in Scum implementiert ist und woran sie in Zukunft noch weiterarbeiten wollen. Ein wichtiger Punkt, der für zusätzliche Spielmotivation sorgen kann, ist kryptisch als »metanarratives Gameplay« vermerkt. Damit meinen die Entwickler Weltquests und Endgame-Inhalte, die die Story der Knackis zu Ende erzählen. Ein weiterer interessanter Punkt sind die Martial-Arts-Fähigkeiten, die das bisherige Boxen als Nahkampf erweitern sollen. Darin steckt großes



Das Spiel setzt auf die Unreal Engine 4, die die Entwickler schon ziemlich gut im Griff haben.

Potenzial, weil Scums Nahkampfssystem zu den klaren Stärken des Spiels gehört. Zudem wollen Gamepires die bisher nur teilweise implementierten Crafting-Rezepte vervollständigen, weibliche Charaktere einführen, Sicherheitszonen hinzufügen sowie Verbesserungen an der KI der Wildtiere und NPCs vornehmen. Ein spezielles Rebellion-Erfahrungssystem gibt zudem einen Hinweis darauf, dass sich die Gefangenen an einem Punkt der Story gegen das dystopische Game-show-Format auflehnen könnten. Darauf dürften Spieler mit Spannung warten, denn die Story-Komponente gehört zu den Highlights von Scum.

Technik? Okay!

Anders als in anderen Early-Access-Tests gibt es keinen Elefanten, den wir zuerst aus dem Raum jagen müssen. Sprich, die Technik von Scum macht einen weniger unfertigen Eindruck, als es bei anderen Early-Access-Titeln zum Launch (Hunt: Showdown, Islands of Nyne) der Fall war und ist. Scum setzt auf die Unreal Engine 4, und offenbar haben die Entwickler das Codegerüst schon gut im Griff. Die Performance ist auf unserem schwachen Mittelklassensystem mit rund 30 fps auf mittleren Einstellungen bei 1080p zwar nicht brutal toll, aber unser Testsystem schreit auch schon kläglichst nach einer neuen Grafikkarte. Nutzer stärkerer Systeme berichten von weit besseren Bildraten, obgleich auch dort noch Luft nach oben ist. Positiv bei unserer Erfahrung war, dass die Performance meistens stabil blieb. Framedrops sind selten und Verbindungsabbrüche ebenfalls. Trotzdem merkt man, dass Scum dort noch eine Baustelle hat. Aber hey, was ist Performance, wenn man brechen, pinkeln und so weiter kann? ★



Scum ist das vielversprechendste echte Multiplayer-Survival-Spiel, das mir lange Zeit untergekommen ist. »Echt« heißt old-school wie DayZ: du (und deine Freunde) gegen eine gnadenlose Welt voller Gefahren. Mit dem irrwitzig komplexen Metabolismus-System entsteht außerdem eine ganz neue Ebene von Realismus, die ich gerne betreten und meistern will. Irgendwann mal, in Zukunft, wenn das System auch wirklich komplett umgesetzt ist. Der zusätzliche Anreiz, eine echte Story zu entdecken und bei allzu viel Leerlauf unkompliziert in dedizierte PvP-Events wechseln zu können, passt ebenfalls wie die Faust aufs Auge. Die Basis ist vorhanden und abgesehen von einigen Bugs soweit technisch gut umgesetzt, es fehlt aber noch eine Menge Feinschliff und Optimierung.