

Wenn wir diesen Automaten das nächste Mal sehen, werden wir uns wünschen, ihn nie getroffen zu haben.



GameStar
für Präsentation

Scorn

ABARTIG GUT

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Filme wie »Alien« und »Prometheus« mögt.
- ... ihr gern originelle und komplexe Rätsel löst.
- ... ihr einen Magen aus Stahl habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr nur Monster über den Haufen schießen wollt.
- ... euch Ekelszenarien abschrecken.
- ... ihr Dialoge und Tagebucheinträge benötigt.

Genre: **Adventure** Publisher: **Kepler Interactive** Entwickler: **Ebb Software** Termin: **14.10.2022** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **PC Game Pass**

»Alien«-Ästhetik, Mega-Rätsel, Schlachthausambiente: Das knüppelharte Scorn wirft euch in eine biomechanische Albtraumwelt und lässt euch dort allein. Von Alex Ney

Bevor ihr diesen Test lest, solltet ihr euch vorsorglich schon mal ein Antiemetikum* einwerfen. Denn in Scorn geht es ziemlich eklig zur Sache. Drin? Gut, dann lasst uns die Zeit bis zur Wirkung nutzen, um mit den falschen Vorstellungen aufzuräumen, die durch die Spielbeschreibungen bei Steam und Co. entstanden sein könnten.

Was Scorn nicht ist: ein Open-World-Spiel mit »lebendiger, atmender Welt«, es sei denn, man versteht darunter größere Einzelgebiete mit Wänden aus wabernden Tentakeln und Innereien. Und auch wenn ihr im Spielverlauf ab und zu Waffen verwendet, ist die Bezeichnung Shooter für das vor acht Jahren (!) angekündigte Scorn unangebracht. Was Scorn ist? Ein levelbasiertes Horror-Adventure im »Alien«-Stil mit filmlicher Schaueratmosphäre, magenverstimmender Gewalt und fremdartigen Riesenrätseln. Ein Spiel, das euch während eures

Versuchs, einen menschengroßen Monsterparasiten loszuwerden, ganz allein lässt, ja nicht mal die Steuerung erklärt. Das soll quasi das Horrorerlebnis intensivieren, weshalb Scorn im Übrigen auch Dialoge vor die Tür setzt. Funktioniert das?

Irgendwie ein Alien

Was bei Scorn wohl zuerst ins Auge fällt, ist der von H.R. Giger inspirierte Stil. Ihr wisst schon: Giger, der zauselige Typ, der unter anderem den aus Film und Spiel bekannten Killer-Organismus Xenomorph erfand. Scorn spielt also in einer extrem düsteren, biomechanischen Welt mit Installationen aus organischem Gewebe, Exoskeletten und Steam-punk-Technik. Natürlich hausen auch einige abstoßende Monstrositäten darin, aber klären wir erst mal unsere Rolle in dem grauisigen Ganzen. Eigentlich lässt sich über den Helden nur eines sagen: Ein Kameraschwenk

aus der Ego-Perspektive nach unten verrät, dass er menschlich ist. Allerdings sieht sein zerklüfteter Körper aus wie zweimal gestorben – und zwischen zwei organischen Torso-panzerplatten lugen hier wahrscheinlich rot die Lungenflügel und Eingeweide hervor. Mh, lecker! Diese wenigen Informationen sind Teil von Scorns strikter »Finde doch alles selbst heraus«-Agenda, die sich auf das gesamte Spiel ausweitet. Solche Verschwiegenheit lässt unser Gehirn zwar erst Rauchwölkchen produzieren, doch wir kapieren früh, dass wir uns umso involvierter fühlen, je weniger Details uns vorgebetet werden.

Eine Story zum Entdecken

Scorns filmische Einleitung (Zwischensequenzen ohne Spielerkontrolle gibt's übrigens nur wenige) beginnt damit, dass wir unvermittelt in einer dunklen Felshöhle erwachen. Unser Blick fällt dabei auf den

Scorn beherrscht das Horrorhandwerk meisterlich, das beweist auch dieser riesige »Brüter«.

Diese Festung ist sowohl einer der optischen als auch künstlerischen Höhepunkte von Scorn.

GIGER UND DIE VIDEOSPIELE



Das Schaffen des 2014 verstorbenen Schweizer Künstlers H.R. Giger hat etliche Spielermacher beeinflusst. Abgesehen von den offenkundigen Einträgen im »Alien«-Universum stammen viele dieser Produktionen aus dem Indie-Umfeld. Jüngere Spiele mit Gigers Prägung heißen zum Beispiel Tormentum – Dark Sorrow, ein Point&Click-Adventure, oder Axiom Verge, das zum Genre der Metroidvanias zählt.

Es gibt aber auch zwei Spiele, die in Kooperation mit dem Künstler und Oscar-Preisträger entstanden sind: Dark Seed 1 und 2. Bei ihnen handelt es sich genau wie bei Tormentum – Dark Sorrow um klassische Point&Click-Adventures, allerdings sind sie wesentlich älter: Der erste Teil erschien schon 1992, der zweite drei Jahre später. Während beide Spiele mit Giger-Artworks nur so um sich werfen, wurde keines davon exklusiv gefertigt. Stattdessen wandert der Held Mike Dawson sozusagen durch einen Backkatalog des Xenomorph-Schöpfers.

Übrigens: Schenkt man im ersten Dark Seed einem Grabstein Glauben, dann liegt dort ein Mann namens G. Threepwood begraben. Doch die Nachricht von seinem Tod war, wie wir wissen, stark übertrieben.



glitschigen schwarzen Wurzelgrund, mit dem unser linker Arm verwachsen scheint. Durch einen beherzten Ruck befreien wir uns aus dem bizarren Gefängnis, um dann entkräftet in Richtung eines unheilvollen Silos zu robben. Eine Halluzination? Nicht eingebildet ist jedenfalls die unter uns wegbröckelnde Klippe und der darauffolgende tiefe Sturz ins Unbekannte. Schnitt. Als das Licht wieder angeknipst wird, liegen wir überraschend lebendig im Dreck einer technisierten Untergrundanlage herum. Vor uns liegt ein größeres, schotterartiges Tor, das gefühlt aus Eisen und Knochen gleichzeitig besteht. Im Halbdunkel erkennen wir jedoch erneut die natürlichen Züge einer Höhle, die wir nun wohl oder übel zu erkunden beginnen.

Im Groben erzählt Scorn einen fesselnden Wettlauf zwischen einem menschlichem Wirt (uns) und einem uns anhaftenden parasitären Organismus. Dabei haben mal wir die Nase vorn, mal dieses Vieh aus verwesendem Kriechtier, Mensch und Knochengerüst. Noch spannender wird's dadurch, dass die Predator-Beute-Beziehung bisweilen fast melancholische Töne spielt. So entsteht ein noch komplexeres Storypuzzle, das wir auch über das Spiel hinaus zusammenfügen wollen. Zudem sorgt der Verzicht auf gängige Erzählelemente bei uns für gesteigerte Hirnaktivität. Gespräche, Notizen, Erzähler: All das gibt es nicht. Stattdessen lesen wir aus perfiden Apparaturen, staubigen Leichenmulden oder Behältern mit Ekelinhalt, was in dieser feindlichen Welt vor sich gehen könnte. Und zwar bis zum nachdenklichen Spielende nach ungefähr zwölf Stunden, das gefühlt etwas zu früh kommt. Selbst die Platzierung der Objekte spricht eine interpretierbare Sprache, die wir aber – dank der knisternden Mysterien – gern übers A2-Niveau hinaus erlernen.

Gekreuzigt im Giger-Museum

Wir wissen jetzt, dass die Entwickler von Scorn unsere hilfeschuchende Hand schallend wegschlagen. Mehr als eine Übersicht der knappen Tastenbelegung im Optionsmenü gibt's nicht. Aber wie sieht die Giger-inspirierte Welt von Scorn eigentlich konkret aus

– und was tun wir darin? Grundsätzlich durchstreifen (seltener rennen und noch seltener schießen) wir nacheinander größere Abschnitte einer biomechanischen Höllendimension. Dass wir dabei weder springen noch geduckt schleichen dürfen, fällt nicht ins Gewicht. Sobald wir einen Abschnitt betreten haben, gibt es kein Zurück mehr zu vorangegangenen Gebieten.

Die Karten sind durch eine rötlich schimmernde, stürmische Fels- und Sandwüste (hat jemand Mars gesagt?) miteinander verbunden. Hinter zum Schneiden dichten Partikeleffekten bäumen sich hier auch finstere Zivilisationsreste vor uns auf. Besonders

ehrfurchtgebietend: die spätere Monorail-Fahrt durch die Wüste.

Der Großteil der fünf Hauptgebiete besteht aus schlauchartigen Gängen, die eine zentrale, etwas weitläufigere Höhle oder Halle umsäumen. Für einen erhöhten Unwohlgefühlfaktor sorgen blutige Lovecraft-Tentakel sowie Gedärme, die vielerorts von den Wänden und Decken winken. Dennoch erinnert die optisch eindrucksvolle Umgebung – etwa mit Ringen aus ovalen Felsen – eher an Ridley Scotts »Alien« als an die mythischen Werke des Cthulhu-Schöpfers.

Natürlich ist jedes Teilgebiet auch vollgestopft mit Jumpscare-befreiten Grausamkei-

Puh. Gern werden wir an diese Szene nicht erinnert, es folgt nämlich wirklich kranke Sche***.



Dieses groteske Ding schleppt sich auf dünnen Gliedmaßen vorwärts.



Was uns aus dem Körperzentrum dieses Mech-Soldaten anlächelt, ist seine organische Steuereinheit.



Der Anblick dieser organähnlichen Installation lässt vermuten, dass hier irgendetwas ausgebrütet wird.

MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Ich zähle zu den nicht wenigen Leuten, die von Scorn erst eine falsche Vorstellung hatten. Open World, »lebendige, atmende Welt« – das klang alles so paradiesisch (für einen Horror-Fan). Tja, und bekommen habe ich nun ein kartenbasiertes Horror-Adventure, aber fluche ich deswegen rückwärts? Nein, absolut nicht, denn Ebb Software hat in meinen Augen etwas geschafft, das nur ganz wenige Spiele des Genres hinkommen: eine richtig packende Horrorfilmatmosphäre ohne Jumpscare. Super!

Womit ich allerdings noch weniger gerechnet habe als mit dem Levelprinzip, das ist die Genialität der Rätsel. Nichts gegen ein ordentliches Uhrenpuzzle in Resident Evil, aber für mich wohnt Scorn noch zwei Stockwerke höher. Es hat mir echt Spaß gemacht, das große Ganze im Auge haben zu müssen. Was hat es mit diesem gruseligen Behandlungssitz auf sich? Weshalb führt der Greifarm darüber diese komische Bewegung aus? Könnte dieses Paternoster-Ding in der Haupthöhle etwas damit zu tun haben? Was befördert es? Und so weiter. Ich möchte fast sagen: Ich kam für den Horror und blieb zum Rätseln.

ten. Kostprobe gefällig? Da wäre zum Beispiel die von uns so getaufte schwarze Giger-Festung, die mit ihren ausgehöhlten Pfeilern, bedrohlichen Türmen und sexuell verstörenden Statuen ein grandioses Giger-Gesamtkunstwerk sein könnte. Dort wohnt ein sechsarmiger, teuflischer Automat, der Menschen auf Folterkreuze spannt, sie ausweidet, ihnen die Schädeldecken entfernt und schließlich ihre »abgerollten« Gehirne miteinander an der Decke verknotet. Das dürfen wir am eigenen Leib erfahren, aus der Ego-Perspektive. Und es wäre gelogen zu sagen, dass wir während dieser Bilder nicht kurz schlucken mussten.

Rätselgiganten

Kommen wir vorerst wieder zu Schönerem. Die Levels von Scorn zermürben mit ihrer vor Morbidität triefenden Stimmung nicht nur, sie begeistern auch. Vor allem mit ihrer zweiten großen Stärke – den komplexen Mam-

muträtseln. Die sind aus zwei Gründen großartig. Erstens: Die entsprechenden Apparate sind Teil des Rätsels, weil sie so fremdartig sind, dass sie erst entschlüsselt werden müssen. Und zweitens: Die Puzzles eines Bereichs greifen ineinander, sodass die Lösung vieler kleiner Unterrätsel zur Lösung eines großen Haupträtsels führt. Genial! Zumal unser Denkapparat dabei nie Gefahr läuft, selbst abgerollt unter der Decke zu enden.

Entzückt waren wir außerdem von der Vielseitigkeit der Puzzles. Da wäre unter anderem ein Netz von ausfahrbaren Hauttunneln, von denen einer durch einen Leichenberg blockiert wird. Der muss freilich weg, doch die Lösung ist unkonventionell.

Daneben fummeln wir an einer herzmuskelähnlichen Brutstation herum, die bei Aktivierung nur zwei der vier Brutkammern hervorstreckt, um sie gleich darauf wieder zurückzusetzen. Hier müssen wir herausfinden, wie sich alle vier Kammern gleichzeitig

aktivieren und öffnen lassen. Eine schöne Herausforderung. Doch auch im Grübelteil fährt Scorn oft schweres Ekelgeschütz auf. Einmal ist es unser Job, einen schwer entstellten und offenbar Schmerzen leidenden Menschen mithilfe zweier pervertierter Apparate zu zerhackstücken; ein anderes Mal verarbeiten wir großfratziige Humanoiden mittels einer Presse geräuschvoll zu Stampf. Warum sich die Entwickler so kerniger Gewalt bedienen, da glauben wir eine gute, aber spoilern- de Idee zu haben. Nur so viel sei gesagt: Die Brutalität wäre so tatsächlich begründet.

Eine einzigartige, aber unwichtige Waffe

Scorn legt seinen Fokus klar auf die Rätsel, sieht ja aber auch wie ein Ego-Shooter aus. Was steckt dahinter? Die biomechanische Waffe, die wir früh mit uns führen, kommt wenig zum Einsatz, verfügt aber über drei organische Aufsätze. Der Standardaufsatz ist eine

In der marsähnlichen Wüste entdecken wir eine geheimnisvolle Anlage.

Dort oben links im Bild hängt er, der uns sehr verbundene Horrorparasit.



Alien, bist du hier? Ridley Scott hätte mit so einer Kulisse sicherlich gut arbeiten können.



Nachdem wir einen Schlüssel in diese Apparatur gesteckt haben, verstehen wir erst nur Bahnhof.



Das »Inventar«. Links unsere Wumme, in der Mitte die »Heilspinne«, rechts ein Schlüssel.



Bei dem Greifarmrätzel liegt die Herausforderung hauptsächlich darin, die Vorrichtung zu verstehen.

Nahkampfwaffe, sie ähnelt in ihrer Funktion der tödlichen Xenomorph-»Zunge«. Damit wir mit der hervorschießenden Chitin-Stange nicht 24/7 um uns stechen, drosselt uns die Ausdauer des »Bio-Aufsatzes«.

Die anderen Module entsprechen Feuerwaffen. So ist die »abgesägte Schrotflinte« ziemlich genau das, während sich das »Plasmagewehr« als klassischer Granatwerfer entpuppt. Letzteres übrigens im Rahmen eines Bosskampfs gegen einen furchterregenden Mech-Soldaten – mit lose umherbaumelndem Schädel und organischer Steuereinheit. Ein atmosphärischer Höhepunkt, der uns allerdings auch zu Scorns größtem Rätsel bringt: der Munition. Den Granatwerfer neu zu befüllen, ist während seiner kurzen Einsatzzeit von circa 15 Minuten kein Problem. Die Schrotflinte hingegen verkam in unserem Test zur Attrappe, weil sich die entsprechenden Projektile nahezu nicht auffinden ließen.

Zum Glück ist es in Scorn generell möglich, Konfrontationen aus dem Weg zu gehen. Obwohl wir ja weder schleichen noch um die Ecke linsen können, funktioniert das prima. Okay, meistens. Ärger machten uns die Rammbockqualitäten eines Fleischkloppes auf Beinen, der äußerlich als Lying Figure (Silent Hill) durchgeht. Wie gut, dass der Held

ein spinnenartiges Heilutensil mit sich trägt. Das kann an sonderbaren Automaten wieder aufgeladen werden, aber nur wenn die »Spinne« keinen Tropfen Heilsaft mehr enthält. Ansonsten gefährden blut- oder giftspuckende (und übrigens sehr schlaue) Kreaturen unsere sieben Trefferpunkte. Bezeichnen wir die drei doch einfach mal als gelbäugiges Deckentakel, gefährlich posierendes Darmfragment und Kreuzung aus Kind und Hühnchen. Das war's. Und ja, das ist wenig Abwechslung für immerhin zwölf Spielstunden. Trost spendet zwar ein Titan von einer Monsterbrutmaschine, es ist aber kein Gegner im eigentlichen Sinne.

Scorns einzigen Schwierigkeitsgrad empfanden wir als angenehm fordernd, nicht so gefallen hat uns das Speichersystem. Denn so fair die Checkpoints meist auch sind, so dürfen sie nicht manuell nachgeladen werden. Dass nicht frei gespeichert werden darf, erschien uns hingegen sinnvoll.

Nicht perfekt

Wer Scorn das gebrochene Open-World-Versprechen nicht krummnimmt, bekommt ein Horror-Adventure mit toller Atmosphäre und Rätseln, die man so nicht alle Tage sieht. Natürlich eignet sich Scorn nicht für diejenigen, die auf Spielhilfen bauen, denn die

fehlen hier komplett. Auch muss man dazu bereit sein, das Gros der spannenden Story aus der Umwelt herauszulesen. Und wer einen schwachen Magen hat, macht besser einen groooßen Bogen um dieses Spiel. ★

SCORN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 3 3300X
GTX 1060 / RX 570
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 3600
RTX 2070 / RX 5700 XT
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ morbider Grafikstil ⊕ beeindruckende Bauwerke
- ⊕ facettenreiches Gegner- und Bosstdesign ⊕ dichte Nebel- und Partikeleffekte
- ⊕ intensive Soundkulisse

SPIELDESIGN



- ⊕ kein Händchenhalten ⊕ motivierende, fremdartige Rätsel
- ⊕ Puzzles greifen ineinander ⊕ einzigartige Waffe
- ⊖ Levels zuweilen arg schlauchig

BALANCE



- ⊕ fordernd ⊕ clevere Gegner ⊕ knackige, aber faire Rätsel
- ⊖ Munition selten ⊖ Checkpoints können nicht manuell nachgeladen werden

ATMOSPÄRE / STORY



- ⊕ packendes Umgebungs-Storytelling ⊕ Horrorstimmung
- ⊕ Musik und Soundeffekte ⊕ lädt zum Interpretieren ein
- ⊖ extreme Gewaltdarstellungen

UMFANG



- ⊕ große Gebiete ⊕ fünf große Haupträtsel mit Unterrätseln
- ⊕ drei Waffenaufsätze ⊖ schmale Gegnerpalette
- ⊖ Ende kommt gefühlt zu früh

FAZIT

Einzigtiger Horror mit »Alien«-Stil und innovativen Riesenrätseln, aber zu wenigen Gegnertypen. Nur für starke Mägen.



Alles, was ihr hier im Bild seht (und mehr), ist Teil eines einzigen Riesenrätsels.

