

Biomutant

PANDAWASCHBÄR-KATZEN-KÄMPFER

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Experiment 101** Termin: **25.5.2021**

Bunt, laut, verspielt: Biomutant hat keinen Bock auf düster und realistisch. Das könnte uns 2021 eine andere Art Open World bescheren.

Von Elena Schulz

Die Welt von Biomutant sieht nicht aus, wie man es von einer Postapokalypse erwartet. Statt Grau- und Brauntönen springen uns grünes Gras und bunte Pflanzen ins Auge. Eigenartig mutierte Tiere, riesige Bossmonster und coole Mechs durchstreifen die Landschaft und locken mit ihren Geheimnissen. Was ist hier passiert? Und wo sind die Menschen?

Die Entwickler bei Experiment 101 wollen mit Biomutant eine Wohlfühl-Open-World erschaffen, die als kunterbunte Spielezufucht vor allem Spaß machen soll. Damit will man

sich laut Game Director Stefan Ljungqvist von anderen aktuellen Open Worlds abheben, die oft ernste oder düstere Töne anschlagen, und soll dabei noch ein einzigartiges Szenario erkunden können.

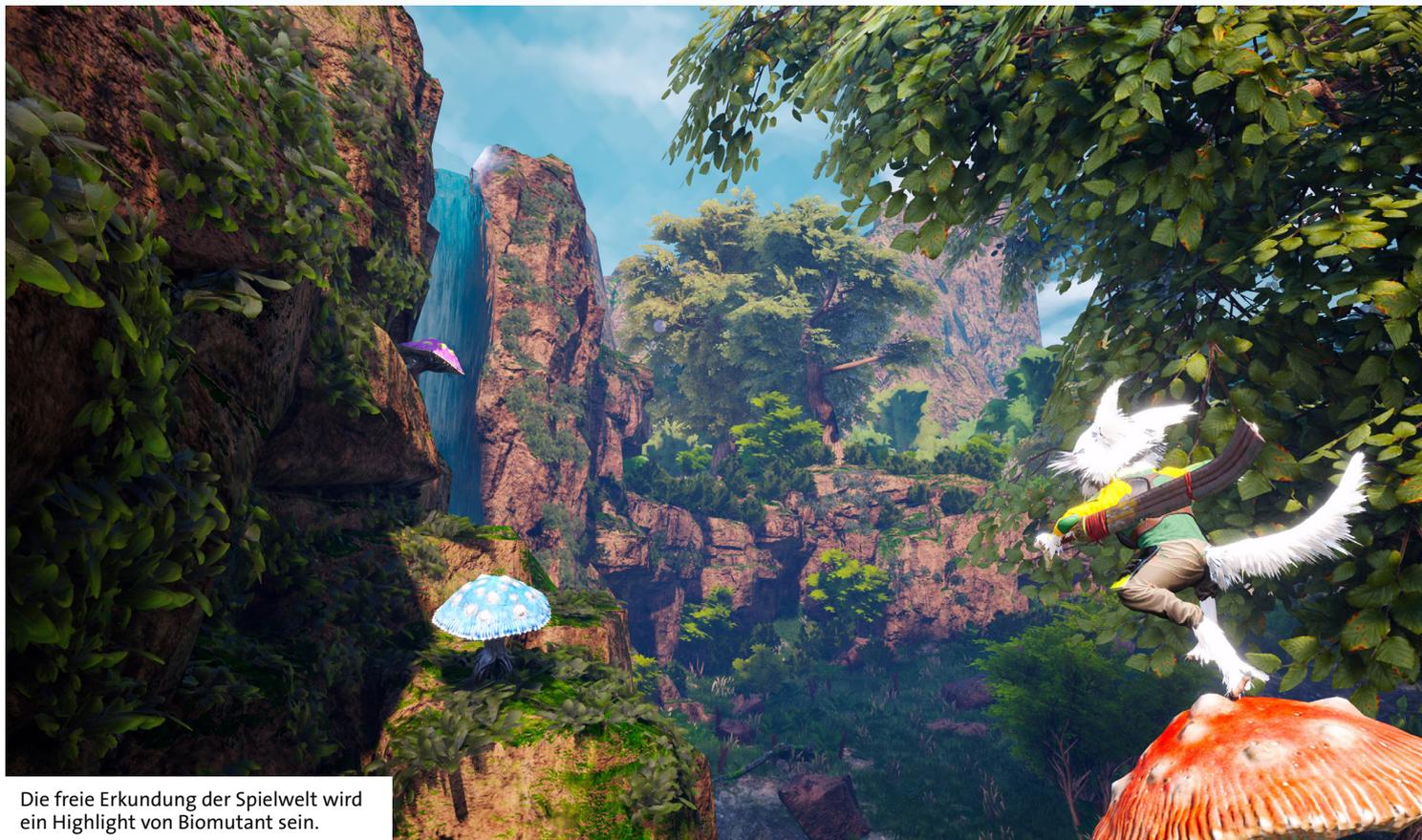
Mutantiere

Auf den ersten Blick sieht Biomutant schon ein wenig eigenartig aus. Man zieht als grellbunter Mutantenpanda durch die offene

Welt und verkloppt Monster mit selbstgebauten Waffen – zum Beispiel mit einem Schwert, das eine Banane als Griff hat. Das zieht man dann, während man von seinem Reittier springt und Gegnern noch in der Luft einen Stromschlag verpasst. Oder man katalpultiert sie mit gezielt geworfenen Pilzen in den Orbit, weil die Schwammerl unter den Feinden dank Schnellwachstum plötzlich zu Sprungfedern werden. Das klingt ziemlich

FEHLER DURCH VIELFALT

Biomutant setzt auf mehr Features, als viele Spieler vielleicht vermuten. Das Besondere: Diese Spielelemente sollen ineinandergreifen und kombinierbar sein – Waffen, wechselnde Mutationen mit Boni und Resistenzen, Fähigkeiten und mehr. Das sorgt für spannende Synergieeffekte und viel Freiheit, aber im Zusammenspiel aller Möglichkeiten natürlich auch für Bugs. Deshalb sind die Entwickler seit dem Sommer 2020 mit Hochdruck dabei, Fehler zu beheben. Biomutant ist schon lange komplett spielbar, aber der Feinschliff benötigt viel Zeit.



Die freie Erkundung der Spielwelt wird ein Highlight von Biomutant sein.

verrückt und soll es auch sein. Genauso wie ein per Editor selbst erstelltes knallpinkes Mutantenpandakätzchen als Hauptfigur oder eine mechanische Grille als Sidekick. Denen kauft man schließlich sofort ab, dass sie für allerlei Schabernack zu haben sind.

Biomutant hat keine Angst vor Slapstick, will abgedreht und verrückt sein, einfach anders als andere, wie Stefan uns erklärt. Ins Design sind die persönlichen Vorlieben der Entwickler eingeflossen, Träume oder auch fremde Kulturen wie die im asiatischen Raum oder der Inuit. Das Ziel war immer, den Spielern etwas Neues zu geben, das sie überrascht – auch spielerisch.

Aufs Werkzeug kommt es an

Das Action-Rollenspiel nimmt euch nur anfangs an die Hand, damit ihr euch zu Beginn nicht gleich so verloren fühlt. Dann werdet ihr in eine offene Spielwelt voller Puzzles, Geheimnisse, unterschiedlicher Biome und Metroidvania-Mechaniken entlassen. Ganz ähnlich wie bei The Legend of Zelda: Breath of the Wild braucht ihr zum Beispiel für ein eisiges Areal erst die entsprechende Winterkleidung, um nicht zu erfrieren. Oder ein U-Boot für eine Unterwasserwelt. Oder das richtige Werkzeug, um eine bestimmte Tür zu öffnen. Statt Spielwelt und -zeit unnötig zu strecken und aufzublähen, will Biomutant den Anti-Ubisoft-Weg gehen und viel auf kleinem Raum bieten. Euch begegnen auch fellnasige Nebenfiguren, die Hilfe benötigen oder euch bei der Hauptmission mit passenden Fahrzeugen oder Ausrüstung den Weg ebnen. Sie gehören den sechs Völkern der Spielwelt



an, das sind Stämme mit jeweils eigenen Eigenschaften, teils böse und teils gut.

Über die Story ist noch nicht allzu viel bekannt, doch das schon: Eure Heimat ist durch die vier Weltenfresser bedroht. Diese Superbosse können wir nur besiegen, wenn wir den Völkern helfen und uns auf eine Seite schlagen. Wen wir unterstützen, beeinflusst unser Karma und damit auch das Ende des Spiels. Einmal gebildete Allianzen können nochmal überdacht und mit anderen Völkern neu geschmiedet werden, um das

Ende des Spiels zu beeinflussen. Zwischen Quatsch und Bananenklingen wird es hier auch mal ernster und emotionaler.

Zelda mit Action

Ohne Breath of the Wild komplett zu kopieren, hat Biomutant viel von »einem Zelda mit mehr Action«, wie der Entwickler uns erklärt. Weil bereits gewählte Animationen und Aktionen nicht wie in Dark Souls oder Monster Hunter priorisiert werden, darf der Spieler sie abbrechen. Ihr wechselt während



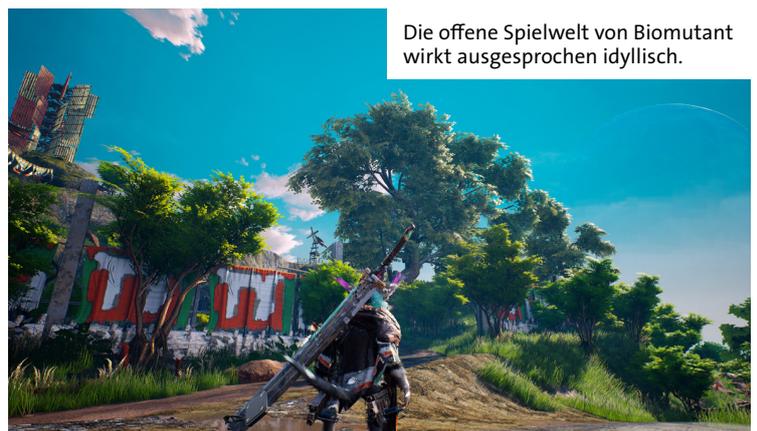
Nicht alle Tiere in Biomutant sind knuffig und freundlich. Der Höhlensalamander hier wirkt brandgefährlich.



Auch die Biomutant-Macher wissen: Ein vollständiges Gebiss ist der erste Schritt in einem reibungslosen Verdauungsprozess.



Wer sich an eine Rakete hängt, kommt deutlich schneller von A nach B.



Die offene Spielwelt von Biomutant wirkt ausgesprochen idyllisch.

Kämpfe in Biomutant sollen schnell und dynamisch ablaufen. Ihr kombiniert (hoffentlich) geschickt Waffen, Fähigkeiten und mehr.



Je nach Biom erfordert Biomutant unterschiedliche Ausrüstung und Fortbewegungsstrategien.



Die gläserne Blase lässt uns Gegner einfach überrollen.



Kämpfen also zum Beispiel blitzschnell zwischen Nah- und Fernkampf, weicht aus, springt, setzt eine Fähigkeit ein und kloppt dann sofort wieder drauf.

Das alles läuft unglaublich flüssig und dynamisch ab

Wer schnelle Kämpfe mag, kommt also auf seine Kosten. Sonst spielt das freie Erkunden der Biome eine wichtige Rolle und damit einhergehend die Upgrades eurer Ausrüstung. Ihr solltet keine Scheu vor Crafting mitbringen – ohne verbesserte Gasmasken überlebt man in einer giftigen Umgebung sonst einfach nicht besonders lang.

Was reden die da?

Auch Storyfans kommen wohl auf ihre Kosten – immerhin existieren über 250.000 Wörter an Skript, was in der Welt der Bücher über zwei Romanen entspricht. Allerdings müsst ihr Abstriche bei filmischen Zwischensequenzen und der Vertonung machen. Die Tiergestalten brabbeln nämlich nur Kauderwelsch, was ein Erzähler charmant übersetzt. Darüber hinaus hat der Gute offenbar noch mehr zu bieten – was genau, bleibt aber noch geheim. Dass gerade Humor Geschmackssache ist, hat allerdings schon Immortals: Fenyx Rising bewiesen. Hier muss sich noch zeigen, ob Biomutant wirklich die

Meinung

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Biomutant wirkt wie ein Spiel, in dem man einfach mal versinken kann, um ein bisschen Spaß zu haben. Man verknoppt launig ein paar Monster, läuft ein bisschen durch die bunte Landschaft, löst im Vorbeigehen ein Puzzle oder schnappt sich eine coole neue Mutation aus einer radioaktiven Pflanze, um die neue Fähigkeit gleich an einem Boss zu testen. Ich sehe es damit gar nicht unbedingt als Konkurrenz für große Open-World-Spiele wie ein Assassin's Creed, GTA oder Cyberpunk 2077, wo ich meine Zeit nicht nur mit zig unterschiedlichen Aktivitäten verbringen kann, sondern auch mit einer tiefgreifenderen Story oder komplizierten moralischen Problemen. Biomutant könnte für mich dieses Jahr ein idealer Open-World-Happen für zwischendurch werden, bei dem ich eben nicht so viel Zeit investieren oder tief einsteigen muss. Schon bei Immortals: Fenyx Rising habe ich den klaren Gameplay-Fokus sehr genossen und gerne hier und da mal einen kleinen Rätsel-Dungeon erledigt, wenn ich gerade daran vorbeikam. Biomutant bietet mir noch knuffig-scurrile Fellknäuel obendrauf, die für gute Laune sorgen. Auch wenn wir uns intern aktuell noch darüber zanken, ob die Hauptfigur nun ein Panda, ein Waschbär oder eine Pandawaschbärkatze ist.

richtige Balance zwischen lustig und »ins Lächerliche ziehen« schafft.

Was ist noch unklar?

Den Entwicklern ist klar: Die Spieler erwarten viel von Biomutant. Vielleicht zu viel für ein kleines Team von 20 Leuten? Stefan ist optimistisch, die Erwartungen nicht zu enttäuschen. Das Studio sei zufrieden mit seinem Spiel, das die bisherigen Gameplay-Videos für ihn authentisch wiedergeben. Man habe extra mit der finalen Ankündigung gewartet, bis man sich sicher mit dem Erreichten fühlte. Aber auch er gibt zu: Schiefgehen könne am Ende immer noch was. Es bleibt also abzuwarten, ob Biomutant wirklich die erfrischend andere Open World liefert, die sich viele versprechen. Eine offene Welt stellt nun mal extrem viele Herausforderungen, Stefan berichtet etwa von Bugs. Das Team muss aufpassen, sich nicht zu übernehmen, und die Spieler dürfen kein AAA-Spiel erwarten – Biomutant soll auch nur für zehn bis 20 Stunden unterhalten, nicht für 100. Zu den Next-Gen-Versionen für PS5 und Xbox Series X/S sowie PC-Specs samt besonderen Features wie Raytracing halten sich die Entwickler noch bedeckt. Aktuell ist nur klar, dass Biomutant auf dem PC im Vergleich zu den »alten« Konsolen PlayStation 4 und Xbox Series X grafisch noch eine Schippe drauflegen will. ★