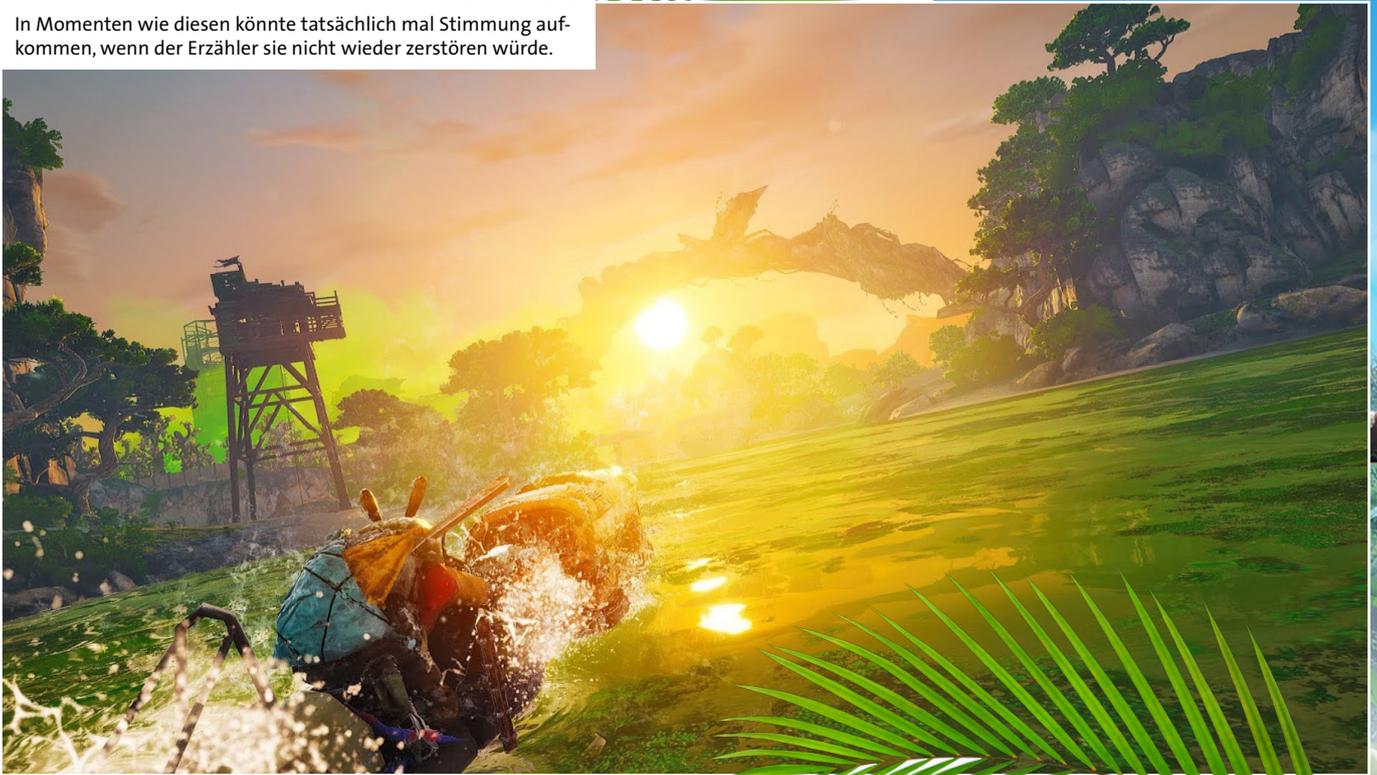


In Momenten wie diesen könnte tatsächlich mal Stimmung aufkommen, wenn der Erzähler sie nicht wieder zerstören würde.



Biomutant

NICHT ZU ENDE GEDACHT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Experiment 101** Termin: **25.5.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 bis 30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Die Erwartungen an das Open-World-Rollenspiel Biomutant sind riesig. Im Test zeigt es viele originelle Ideen, die allesamt ins Nichts führen. Von Géraldine Hohmann

Kaum eine Open World wird nun bereits seit Jahren so heiß erwartet wie – nein, nicht Cyberpunk 2077 – die tierische Postapokalypse von Biomutant. Und was sahen die bisher von Publisher THQ Nordic veröffentlichten Gameplay-Trailer des actionreichen Rollenspiels vielversprechend aus! Als abgedrehter, mutierter Waschbär-Panda-Mix schwingen wir Flammenschwerter, Pistolen und Schrotflinten im Kampf gegen den unvermeidlichen Weltuntergang und ergötzen uns an den letzten Tagen eines sterbenden, aber immer noch wunderschönen Planeten.

Biomutant verspricht uns eine spannende Open World, ein echtes Rollenspiel mit Actionkämpfen, Entscheidungen und einer tiefen Geschichte. Aber auch die ultimative Loot-Fantasie mit Millionen von Ausrüstungskombinationen und motivierendem Crafting. In jedem einzelnen Punkt bringt das Spiel gute Ideen mit, die es einzigartig machen könnten, es denkt aber blöderweise keine davon wirklich zu Ende. Das Spiel hatte die Chance, eine der besten Open Worlds 2021 zu werden – ist aber stattdessen eine der größten Enttäuschungen.

Ein Rollenspielcharactersystem – oder doch nicht?

Die Charaktererstellung dürfte Rollenspielfans erstmal den Mund wässrig machen. Im Editor basteln wir uns unseren ganz eigenen Mutanten, der gefährlich, niedlich oder herrlich bescheuert aussehen kann. Dabei geht es nicht nur um den persönlichen Geschmack, denn unser Aussehen ist direkt mit unseren Attributen verknüpft: Starke Helden sind breitschultrig, Charmebolzen bekommen ein gewinnendes Lächeln. Eine originelle Idee, die außerdem Hoffnung auf



ein komplexes Charaktersystem macht – doch hier wartet schon die erste von vielen Enttäuschung auf uns. Neben der Tierart wählen wir auch eine von fünf Klassen. Die sind leider ziemlich irrelevant, denn sie legen nur eure Startausrüstung und eine Fähigkeit fest. Der Kommando geht mit einem Sturmgewehr ins Rennen, der Psi-Freak kann einen Funkenball auf Gegner schleudern. Sowohl Ausrüstung als auch Fähigkeiten können wir aber auch im Spiel freischalten, wodurch die Klasse nur für die ersten Stunden eine Rolle spielt. Klar, das macht Bio-mutant zugänglicher und lässt Raum, sich noch umzuentscheiden. Für Rollenspieler ist das aber eine Enttäuschung.

Die Attribute bringen eigentlich ein paar kreative Ideen mit sich. Unser Intellekt bestimmt zum Beispiel, wie viele Züge wir für ein Schalterrätsel haben. Nur sind die derart simpel gehalten, dass es tatsächlich nie mehr als die minimale Anzahl von Zügen braucht. Und selbst wenn wir wirklich mal danebentippen sollten, können wir das Rätsel ohne Konsequenzen immer wieder erneut versuchen. Auch in Dialogen reicht schon ein minimaler Charisma- oder Intellektwert für ein erfolgreiches Gespräch. Also gibt es auch keine wirklich unterschiedlichen Spielweisen, die an unsere verschiedenen Attribute geknüpft wären.

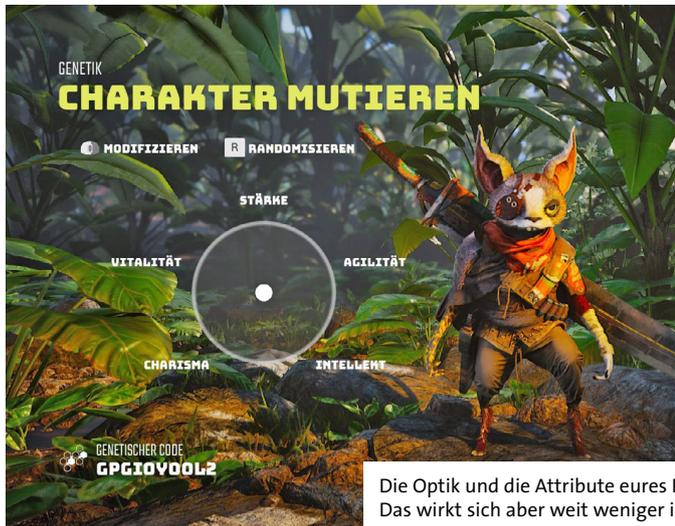
Was kann die Story?

Die meisten von uns dürften durch das unverbrauchte Setting das erste Mal auf Bio-mutant aufmerksam geworden sein. Wir spielen in der Postapokalypse – die Menschen haben eine Umweltkatastrophe ausgelöst, durch die sie ausstarben und die Erde genetisch mutierten Tieren hinterließen. Eine spannende Prämisse ... die im Nichts verläuft. Die Menschen spielen bis

auf einige vage Hinweise keine Rolle mehr, und dass wir genetisch veränderte Tiere spielen, ist für die Handlung völlig irrelevant. Im Klartext: Würde man die mutierten Tiere in Bio-mutant durch Menschen ersetzen, wäre die Story nicht mehr als der übliche o8/15-Weltrettungskitsch. Die Welt steht vor dem Untergang, wir sind der Auserwählte, ein übermächtiger Gegner hat unsere Familie getötet, und wir begeben uns auf die

Die Kämpfe bieten coole Ideen – aber keine davon müssen wir nutzen. Abstand und Schießen reichen eben auch.





Die Optik und die Attribute eures Pandas beeinflussen sich gegenseitig. Das wirkt sich aber weit weniger im Spiel aus, als wir hofften.



Suche nach unserer Vergangenheit. Nicht dass solche Prämissen nicht funktionieren können – schließlich treffen sie auch auf einige der besten Rollenspiele aller Zeiten zu. Aber Biomutant bietet uns keine überraschenden Wendungen. Alles passiert ziemlich genau wie vorhergesehen.

Die Dialoge bestehen fast nur aus verwirrenden Fantasiebegriffen und billigen Kalen-

dersprüchen. Wung-Fu, Sifu, Myriad, Nono, Ki, »Besonnenheit wird dir ewigen Frieden bringen.« Die ohnehin schon viel zu langatmigen Textpassagen gewinnen auch nicht gerade an Schwung durch ihren Erzähler – denn der trägt die gesamte Sprachausgabe.

Die Tiere quatschen uns in einer undeutlichen Fantasiensprache voll, die wie eine etwas nervigere Variante des Animal-Crossing-

Kauderwelschs klingt und die vom Erzähler auf Deutsch oder Englisch übersetzt wird. Das könnte eigentlich ein cooler Kniff sein. Immerhin ist es glaubwürdig, dass die Tiere nicht unsere Sprache sprechen, und das abgedrehte Setting hätte Potenzial für spannende Ideen geboten. Würde der Erzähler uns zum Beispiel Dinge bewusst falsch übersetzen und wir könnten seinen Angaben nicht immer trauen, würde er tatsächlich eine Rolle spielen – ein eigener Charakter in der Geschichte sein. Eine kleine Metaebene im Stil von Stanley Parable und Co. hätte dem Ganzen die nötige Würze verliehen. Aber er leiert nur die Texte der Charaktere mit der emotionalen Vielfalt eines Backsteins herunter. So wird klar, dass es hier einfach an Sprecher-Budget gefehlt hat.

Auch außerhalb der Dialoge quatscht der Erzähler permanent in stimmungsvolle Momente, um uns so geistreiche Dinge wie »Nutze den Tag« oder »In dieser Geschichte geht es um eine Heldenfigur« mit auf den Weg zu geben. Man hat zwar die Möglichkeit, seine Sprüche im Menü runterzudrehen, aber selbst auf niedriger Stufe bleibt er kaum länger als eine Minute still.

An den Spielspaß geht das aber vor allem, wenn er einem ungefragt einfach Umgebungsrätsel erklärt. »Oh, eine Idee! Hau den Deckel von diesem Schlammlaster runter. So wird sich alles hier füllen, und du kannst den Eingang erreichen!« Das geschieht nicht etwa als Hilfestellung, wenn man länger ratlos auf den Bildschirm starrt – sondern sofort bei Erreichen der Stelle! Und wirft die



Diese Zone ist radioaktiv verseucht. Je höher unsere Resistenz, desto länger können wir hierbleiben.

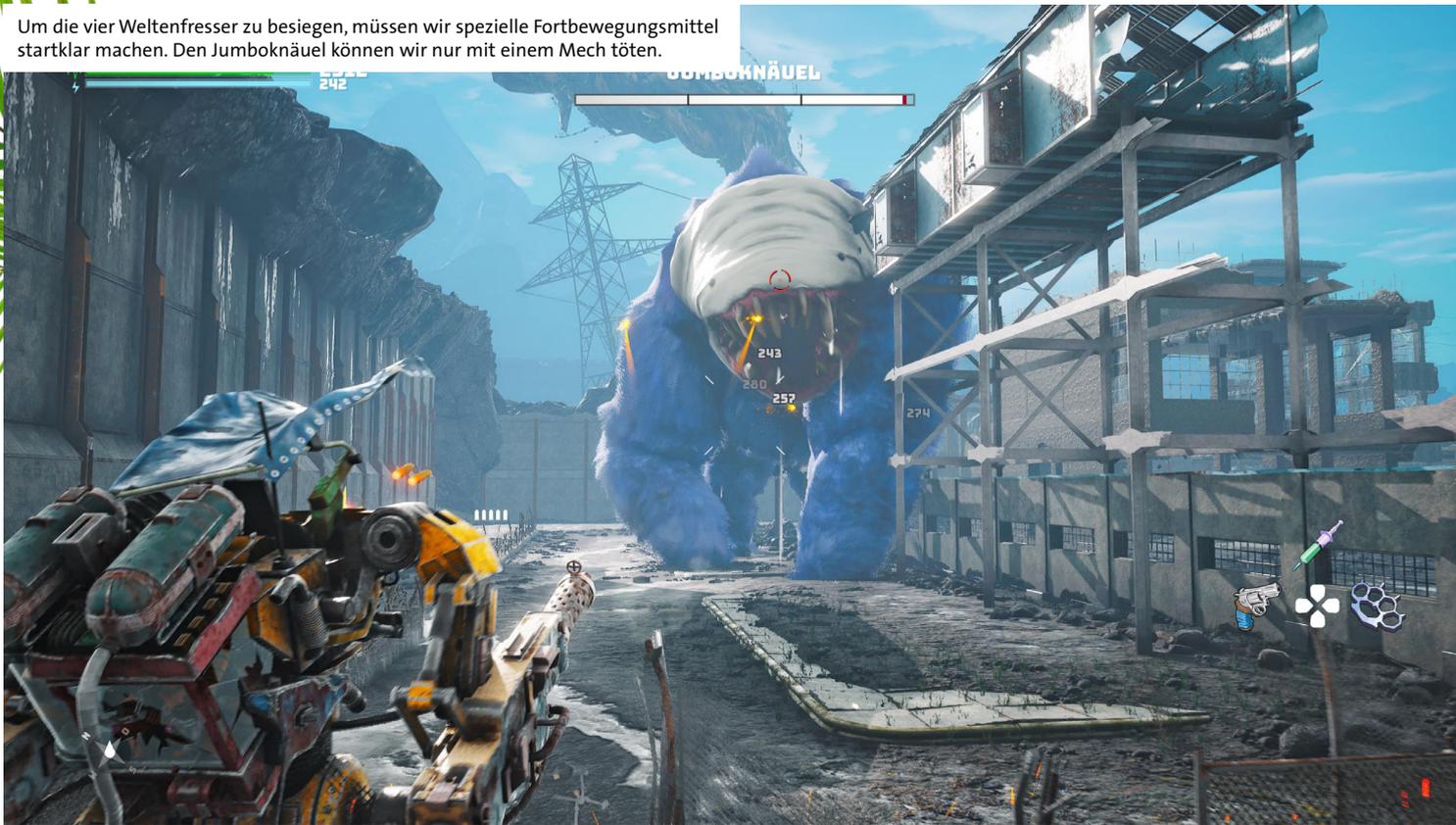


Ein sehr effektiver Bioangriff, mit dem wir die Monster verwirren, die sich dann für wenige Sekunden gegenseitig attackieren.

NEW GAME PLUS

Nach dem ersten Durchspielen schalten wir das New Game Plus frei. Darin starten wir mit unserer aktuellen Stufe, unserer Ausrüstung und unseren Skills die Story erneut. Der Unterschied: Wir können uns dieses Mal allen sechs Clans der Spielwelt anschließen. Im ersten Durchlauf stehen nur die Myriad (helle Seite) und die Jagni (dunkle Seite) zur Auswahl. Damit versteckt sich ein essenzieller Teil von Biomutant erst im zweiten Spieldurchlauf.

Um die vier Weltenfresser zu besiegen, müssen wir spezielle Fortbewegungsmittel startklar machen. Den Jumboknäuel können wir nur mit einem Mech töten.



Frage auf, was das Rätsel überhaupt soll, wenn wir es nicht selbst lösen müssen.

Was bietet die Open World?

Die Welt von Biomutant hat ihre stimmungsvollen Momente – wenn wir über grüne Wiesen reiten und in der Ferne eine alte Autobahnbrücke entdecken oder die Treppen zu einer zerfallenen Stadt erklimmen. Aber dann stellen wir fest, dass es hier nichts Besonderes zu erkunden gibt. Die Städte und Dörfer sind allesamt unheimlich trist. Nicht Postapokalypse-trist, sondern einfach leer.

Es gibt kaum Details, die an eine vergangene Zivilisation erinnern. Und genau hier hätte die Chance gelegen, uns wirklich zu packen – uns das Gefühl zu geben, dass das hier unsere Welt ist, die wir viele Jahre nach unserem eigenen Aussterben besuchen. Aber wir finden nur fast leere Häuser. Mal steht darin eine Kommode, in der sich Loot versteckt – das war's. Das Spiel zeigt uns sogar an, wie viele Ausrüstungsteile in der Nähe sind und welchen Seltenheitswert sie haben. Und die Schränke und Kommoden leuchten uns in passender Farbe entgegen, damit wir sie ja nicht verpassen können.

Auch in Sachen Quests kaut Biomutant alles vor. Wir werden wie an einer Schnur von Questmarker zu Questmarker gezogen, die scheinbar willkürlich auf der Map verteilt sind. Wir reden mit Charakter A, müssen viele Kilometer weiter einen Gegenstand sammeln und dann wieder zu Charakter A zurückkehren – nur dass der jetzt am anderen Ende der Map sitzt. Er schickt uns dann zu Charakter B und so weiter. Das Prinzip erinnert an die dunkelsten Tage von Ubisofts Open Worlds. Sogar wenn es darum geht,

In der Vergangenheit treffen wir zum Beispiel unsere Mutter, die uns Wung-Fu beibringen möchte.



KANN BIOMUTANT TECHNISCH ÜBERZEUGEN?

Mit Blick auf die Technik hat Biomutant sowohl Licht als auch Schatten zu bieten. Positiv hervorzuheben sind das sehr direkte Eingabegefühl und die abwechslungsreich sowie stimmig gestaltete Spielwelt. Außerdem haben sich die Systemanforderungen in unseren Messungen als realistisch erwiesen. Bei genauerem Hinsehen wird aber schnell deutlich, dass Biomutant optisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit liegt. Das äußert sich unter anderem in einer recht geringen Polygonanzahl vieler Objekte oder durch Grafikfehler bei der oft vorhandenen und sich stark bewegenden Vegetation. Gepaart mit dem nicht allzu umfangreichen Grafikmenü und Störfaktoren wie der nicht deaktivierbaren Bewegungsunschärfe erreicht Biomutant damit auch auf technischer Seite höchstens Mittelmaß.

Tafeln oder Kisten in der Welt zu finden, laufen wir nur von Markierung zu Markierung. Da kommt keine Entdeckerstimmung auf.

Bei allem Vorkauen fällt kurioserweise trotzdem oft die Orientierung schwer. Obwohl wir immer wissen, wo wir hinmüssen, ist oft der Weg dorthin nicht ersichtlich. Manchmal laufen wir minutenlang im Kreis um einen Questmarker, weil wir nicht wis-

sen, von welcher Seite wir ihn erreichen sollen und ob er über oder unter uns ist. Die Karte zeigt nämlich keine gescheite Wegführung, und es gibt auch keine Mini-Map. Also stolpern wir orientierungslos von Punkt zu Punkt und machen immer das gleiche. Wir nehmen Festungen in unspektakulären Kämpfen (dazu gleich mehr) ein, und wir sammeln eine spezielle Munition und ein

MEINUNG

Maurice Weber
@MauriceWeber42



Während sich alle Welt schon auf das Ding freute, habe ich es kaum eines Blickes gewürdigt. Open Worlds habe ich eh über, und putzige Tiere können mir gestohlen bleiben. Und dann ergab es sich, dass ich eine Präsentation dazu besuchte, weil Kollege Fritz ein Video dazu machen wollte und zu der Zeit in einem Stream saß. Also habe ich eben Bote gespielt – und verdammt, war ich plötzlich begeistert! Es wirkte wie ein Spiel, das alles zusammenschmeißt, was irgendwie cool ist: Feuerschwerter, Magiefeuerwerk, Bullet Time, Mechs ... ich hatte mich sofort verliebt.

Das hielt aber nur eine Woche. Bis ich es spielen konnte. Die Story war so lahm, die moralischen Entscheidungen so plump und alles irgendwie so viel belangloser als gedacht, dass die immerhin ordentlichen Kämpfe es nicht mehr rausreißen konnten. Vor allem die Dialoge haben mich komplett verloren. Biomutant ist seine Story wichtig, es verbringt einige Zeit damit – was ich begrüßen würde, wenn diese Zeit sich auch sinnvoll angelegt anfühlen würde. Stattdessen trotte ich von einem belanglosen Gespräch zur nächsten Schwarzweiß-Entscheidung und frage mich, warum ich mich darum scheren sollte, was hier passiert. So ist meine Liebe zu Biomutant ebenso schnell erloschen, wie sie aufflammte.

Gefährt für jeden der vier Weltbosse. Deren Kämpfe laufen auch alle gleich ab: In Phase eins ballern wir auf ihre Schwachstelle, in Phase zwei packen wir die Spezialmunition aus, und in Phase drei strecken wir die Feinde nieder. Eine Herausforderung ist das nie.

Eine spannende Idee bietet eigentlich das Reisen in unsere Kindheit an bestimmten Stellen der Hauptquest. Leider treffen wir hier einfach nur auf anstrengende Charaktere, die uns fast schon passiv-aggressiv Lebensweisheiten mitgeben wollen, und mit

MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Meine Enttäuschung über das Scheitern von Biomutant ist riesig, ich wollte es so gern lieben. Mir war klar, dass es sich hier um das Erstlingswerk eines kleinen Studios handelt – aber genau das hat es so spannend gemacht. Immerhin waren es nach mehreren AAA-Enttäuschungen in den letzten Jahren immer wieder die kleinen Studios, die mich plötzlich mit großartigen Ideen begeistern konnten: Hades, Valheim, Disco Elysium. Manchmal sind es die Außenseiter, die zu Helden werden.

Biomutant hätte eine solche Heldengeschichte sein können, denn die Zutaten waren alle da: ein erfrischend anderes Setting, ein extrem abwechslungsreiches Kampfsystem und eine bunte Open World voller Loot. Leider merkt man an allen Ecken, dass die Entwickler sich hier übernommen haben. Womöglich haben sie nicht mit dem enormen Interesse gerechnet, das Biomutant seit seiner Ankündigung auf sich gezogen hat, und wollten es gern jedem recht machen. Herausgekommen ist ein Mix aus zu vielen, zu wenig ausgereiften Elementen. Die guten Ideen findet man überall in der Welt von Biomutant – wo sie etwas verloren herumliegen und nicht so recht zueinander finden. Und am Ende bleibt nur der bittere Beigeschmack dessen, was Biomutant hätte sein können.

niemandem knüpfen wir eine bedeutende Beziehung. Wir beeinflussen nur rudimentär, wie in der Gegenwart über uns gesprochen wird, also »Du warst ein braves Kind.« oder »Du warst ein freches Kind.« Diese Passagen hätte man ohne Probleme auch komplett streichen können.

So funktionieren die Kämpfe

Am meisten Spaß kommt auf, wenn wir bei unserer Reise auf Gegner treffen, denn die Actionkämpfe kommen mit einer riesigen

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr auf ungewöhnliche Helden steht.
... euch Spiele nicht bunt genug sein können.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr Welten auf eigene Faust erkunden wollt.
... ihr mehr als eine Klischeestory wollt.

Auswahl an Fähigkeiten und Kombos daher. Jeder Waffentyp bringt eine neue Spielweise, und hinzu kommen unsere Spezialkräfte, mit denen wir den Boden in Flammen setzen, Gegner aufeinanderhetzen oder Blitze einschlagen lassen.

Wir schießen mit unserer Schrotflinte Sägeblätter aus der Luft, wechseln zu unserem Nahkampf-Set und verkloppen den Gegner in einem Sprintangriff – dann halten wir inne. Denn schnell merken wir, dass nichts davon wirklich eine Rolle spielt. Wir können jeden Gegner – sogar den finalen Endboss – ganz einfach besiegen, indem wir ein bisschen Abstand halten und die Schießen-Taste gedrückt halten. Sobald uns das einmal klar geworden ist, geht jegliche Motivation flöten, etwas anderes auszuprobieren. Das ist besonders schade, weil die Masse an Möglichkeiten beeindruckend ist und Biomutant wunderbar die klaffende Lücke neuer, guter Hack&Slays hätte schließen können. Es spielt sich wesentlich experimenteller als zum Beispiel ein Immortals: Fenyx Rising, fühlt sich dadurch allerdings auch etwas weniger fluffig und intuitiv an. Vor allem wenn wir uns für die Tastatursteuerung entscheiden. Die ist nämlich beinahe unspielbar. Ein Beispiel: Für eine Spezialattacke müssen wir die mittlere Maustaste gedrückt halten und dann Alt, E, Leertaste oder rechte Maustaste für unsere jeweilige Schnellauswahl nutzen. Das ist eine ziemlich merkwürdige Entscheidung, da solche Angriffe üblicherweise (und damit gelernter Weise) über die Nummern-tasten ausgelöst werden. Klar, die meisten von uns dürften für Actionkämpfe ohnehin zum Gamepad greifen, und diese Steuerung funktioniert auch problemlos, aber alle anderen stehen vor einem Problem.

Das bieten Loot und Crafting

Auch in Sachen Loot setzt Biomutant auf Masse. Wir finden haufenweise Ausrüstungsgegenstände und Crafting-Material. Im Menü können wir gefundene Gegenstände mit Mods aufwerten oder komplett neue bauen. Alleine für Schusswaffen gibt es über 200 Millionen mögliche Kombinationen. Die sind visuell liebevoll gestaltet, und eine ist verrückter als die andere. Wir bauen Waffen aus Bananen, Toilettenpömpeln und Tresortüren und setzen uns Hasenmasken und Entenhelme auf. Leider haben ausgerechnet die witzigsten Bauteile in der Regel die schwächsten Werte, wodurch wir am Ende doch wieder nur ein langweiliges, generisches Langschwert statt einen coolen Bananenpömpel schwingen.

Der zweite Dämpfer wartet im unübersichtlichen Crafting-Menü auf uns. Hier müs-

Die Dialoge triefen nicht gerade vor Spannung – zumal direkt zu Beginn mit Begriffen um sich geworfen wird, die wir nicht kennen.



sen wir uns durch verwirrende Untermenüs und endlos lange Listen an Material wühlen, ohne die Mods sinnvoll nach Werten sortieren zu können. Schwächere Ausrüstung können wir außerdem nicht schon beim Aufnehmen in ihre Einzelteile zerlegen, sondern müssen erst wieder ins Menü navigieren und sie dort in unserer langen Liste finden.

Und schnell wird klar, dass man sich diesen Aufwand sparen kann, denn das Aufwerten mit Mods macht kaum einen spürbaren Unterschied. Die Kämpfe sind selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade derart leicht, dass sich Biomutant auch problemlos mit einer einfachen Standardwaffe durchspielen lässt. Die besonderen Rüstungen brauchen wir eigentlich nur, um Resistenz gegen Hitze, Kälte, Biogefahr und Radioaktivität zu erhalten und in eine der optionalen Gefahrenzonen eindringen zu können. In denen finden sich farblich andere Versionen von bekannten Minibossen und noch mehr Loot. Hier beißt sich der Waschbär also sozusagen selbst in den Schwanz, denn ohne die Gefahrenzonen gibt es keinen richtigen Grund zu looten, und ohne Loot gibt es keinen richtigen Grund für die Gefahrenzonen.

Ein aufgesetztes Moralsystem

Auch die letzte spannende Idee von Biomutant verläuft sich in einer Sackgasse: das Moralsystem. Während unserer Reise treffen wir immer wieder Entscheidungen, die unsere dunkle oder unsere helle Seite beeinflussen. Wer hier aber mit Nostalgie an das Spiel mit Gut und Böse aus Fable oder Knights of the Old Republic denkt, der traut dem System leider zu viel zu. Spielerisch wirkt sich die Entscheidung lediglich auf eine Handvoll Kampffähigkeiten aus, die wir nur mit einem bestimmten Gut- oder Böse-Wert freischalten können.

Und in der Story fehlt es an jeglichem Tiefgang oder interessanten Grauzonen. Entweder wir spielen einen Helden oder wir spielen einen Drecksack. Entweder retten wir Leute oder eben nicht. Am Ende führt unsere Entscheidung zu einem von zwei vorhersehbaren Ausgängen ohne jede Nuance.

Biomutant hat ganze zwei wenig anspruchsvolle Rätselarten zu bieten. In drei Vierteln der Fälle müssen wir gelbe und weiße Markierungen so drehen, dass sie passend zueinander stehen.



Die Karte wirkt überladen und hilft zudem nur wenig bei der Orientierung.



Das Spiel möchte uns außerdem ganz offensichtlich in eine bestimmte Richtung drängen und scheint uns direkt zu Beginn ins Gesicht zu schreien: »Also, es wäre schon am besten, wenn du dich den Guten anschließt. Aber du kannst tun was du willst. Aber wäre halt echt schon viel besser. Hier, ich markiere dir die Guten mal auf der Karte.«

Von allem etwas, aber nichts richtig

Biomutant will uns ein buntes All-you-can-eat-Buffer an spielerischen Möglichkeiten bieten. Aber wie das bei solchen Sparangeboten nun mal ist: nichts davon schmeckt so richtig. Biomutant bietet viel Masse, aber wenig Fleisch. Denn die Actionkämpfe und das Charaktersystem hätten Potenzial gehabt – wenn nicht beides sich am Ende als irrelevant herausstellen würde.

Biomutant besteht aus vielen losen Fäden, die nirgends so richtig zusammenlaufen wollen, und man fragt sich, welche Zielgruppe die Entwickler im Kopf hatten. Die naive Story, das bunte Design und der Schwierigkeitsgrad scheinen sich eher an Kinder zu richten – für die wäre Biomutant aber durch die fummeligen Menüs, die miese PC-Steuerung und die schlechte Orientierung viel zu unzugänglich.

Es gibt aber trotz aller Gewitterwolken auch einige Lichtblicke: eine schöne Welt, ein erfrischendes Setting und spaßige Ac-

tionkämpfe – sofern man sie mit dem Gamepad spielt. Dadurch ist es schon möglich, Spaß in der postapokalyptischen Welt zu haben. Den muss man sich allerdings fernab der Hauptquest selbst suchen, indem man Biomutant eher als hübschen Spielplatz sieht – und dabei beide Augen in Sachen Story und Balance zudrückt.

Das Spiel stolpert über seine eigenen riesigen Ambitionen und eine zu große Erwartungshaltung, die vom Publisher geschürt wurde. Damit ist Biomutant am Ende nicht der erhoffte Open-World-Kracher, sondern bestenfalls ein ungeschliffener Geheimtipp für Fans von kuriosen Settings. ★

BIOMUTANT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4690K / FX-8350
GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700K / Ryzen 5 1600
GTX 1660 Ti / Radeon RX 590
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- bunte Landschaften
- detailverliebte Ausrüstung
- nur wenige unterschiedliche Charaktermodelle
- generische Städte und Dörfer mit wenigen Details

SPIELDESIGN



- spaßige Skills und Kombos
- Mix aus Erkundung und Kämpfen
- guter Charaktereditor
- unübersichtliche Menüs
- Ablaufen von Questmarkern

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- einsteigerfreundlich
- Klassenwahl und Charakterwerte irrelevant
- undurchdachte Kämpfe
- Craften ohne Vorteile

ATMOSPHERE / STORY



- unverbrauchtes Setting
- stimmungsvolle Momente
- farblose Charaktere
- klischeehafte Hauptstory
- emotionsloser Erzähler

UMFANG



- mehrere Enden
- Nebenquests
- Millionen Ausrüstungskombinationen
- vier Fraktionen erst im New Game Plus
- Bosskämpfe doppeln sich

FAZIT

Biomutant ist eine Open World mit (zu) vielen kreativen Ideen, von denen am Ende aber keine wirklich funktionieren will.

