

# MEIN CHICKEN MCNUGGET

Biomutant schnitt in Tests eher schlecht ab und wurde dann ganz schnell vergessen.

Doch Sascha hatte schon immer ein Herz für das Spiel. Von Sascha Penzhorn



## SASCHA PENZHORN

Sascha mag eigentlich keine Wertungen, weil sie für sich allein nicht viel bringen und immer Kontext erfordern. »Magazin X vergibt Y für Z« ist ohne Zusammenhang immer problematisch. Wichtig ist für ihn: Wer hat die Wertung vergeben und weshalb? Jeder Tester hat seinen eigenen Geschmack, einen eigenen Stil und seine eigene Meinung. Jeder wertet anders. Als Leser muss man diesen Wertungen nicht unbedingt zustimmen – viel wichtiger ist, dass man versteht, wie und weshalb die jeweilige Wertung zustande kommt. Dann kann sie als Entscheidungshilfe dienen, auch bei Spielen, bei denen die Testergebnisse so weit auseinandergehen wie bei Biomutant. Kontext ist alles.

Vor rund einem Jahr erschien Biomutant und bekam wertungstechnisch voll auf den Sack. Auf Metacritic gibt es zwar durchaus auch ein paar recht positive Kritiken, viele Tester und User waren sich aber einig, dass das Teil wohl eher keine GotY-Edition bekommen wird. Okay, verstehe ich. Ich würde Biomutant wohl auch nicht zum Meisterwerk erklären. Aber ich habe es zu Release durchgespielt und hatte saumäßig viel Spaß dabei, schon weil es in vielen Aspekten voll meinen Geschmack trifft. Es ist vielleicht nicht gerade Breath of the Wild. Vielleicht ist es eher sein ungeliebter kleiner Cousin. Aber mir ist er mittlerweile ans Herz gewachsen, und dazu stehe ich.

### Durchbeißen muss sein

Ich liebe euch, darum will ich euch hier auch nicht verkohlen: Der Anfang von Biomutant ist Müll. Der Erzähler im Spiel schwallt viel zu oft und bedeutungsschwanger vor sich hin, wenn die Story im Prinzip doch völlig einfach ist – die Menschheit hat sich selbst abgeschafft, weil ganz viel Abfall und Umweltverschmutzung und so. Die letzten Viecher der Erde sind alle mutiert, und jetzt kämpft ihr als Spieler wahlweise dafür, all eure Mitviecher zu vereinen, die Welt zu bewahren und sich selbst heilen zu lassen oder alles bis auf die Allerstärksten zu vernichten und einen globalen Reset auszulösen, der alles bereinigt. Das bringt das Spiel

sehr träge und langatmig rüber. Und weil ich eh gerade am Kritisieren bin: Erwartet beim Kampfsystem kein Elden Ring oder Devil May Cry. Biomutant ist ein AA-Spiel mit AA-Animationen, AA-Treffer-Feedback und AA-Balancing. Und jede mögliche Interpretation von AA ist hier zutreffend.

Ihr müsst auch damit leben, dass ihr teils echt bescheiden aussieht. Daran bin ich durch mein Real Life sowieso gewöhnt und störe mich nicht weiter dran, aber manchmal findet ihr Ausrüstung im Spiel, die ist so übermächtig und sieht dabei so spektakulär bescheuert aus, dass ihr euch die Garderobe aus Cyberpunk 2077 zurückwünscht, auch ohne funktionierenden Hosentastl.



Ich finde das Kreaturedesign im Spiel absolut großartig. Dieses ölverseuchte Monster ist mir wesentlich lieber als irgendwelche Orks, Zombies oder Terroristen.



Der Art Style im Spiel polarisiert. Nicht jeder findet Gefallen an solch bizarren Visagen. Mir kann es überhaupt nicht bizarre genug sein.



Mein Mount lechzt nach meiner Seele, und das ist okay.

Oh, und habe ich schon erwähnt, dass sich die Wahl eurer Charakterwerte direkt auf das Aussehen eurer Spielfigur auswirkt? Setzt ihr zum Beispiel voll auf Intelligenz, bekommt euer Held einen gigantischen Eierkopf, während besonders starke und ausdauernde Charaktere extra knubbelig sind.

Meine Hauptfigur gehört der zweiten Kategorie an. In den ersten Spielstunden seht ihr manchmal in Flashback-Sequenzen eure virtuellen Eltern, deren Aussehen ebenfalls durch den Look eurer Figur bestimmt wird. Ich sag es mal so: Meine Mutter knackt Ko-



Ich prügte mich mit Mitgliedern eines feindlichen Stammes. Mein Reittier hilft nicht. Es beobachtet. Es beobachtet und richtet.

kosnüsse mit den Oberschenkeln. Die ist ein Riesenvieh! Und die im Spiel erst!

### Von lahm auf Spaß

Okay, weshalb tue ich mir das alles überhaupt an? Gibt's denn nicht haufenweise ähnliche Spiele wie Biomutant, die sich besser spielen und die nicht unter den von mir kritisierten Punkten leiden? Vielleicht. Aber keines davon hat Reittiere. Nicht solche wie in Biomutant. In diesem Bereich hat das Spiel nichts Geringeres als Perfektion erreicht.

Mein Reittier in Biomutant sieht aus, als hätte ich 24 Stunden am Stück Filme von Studio Ghibli geglotzt, mir dabei drei große Pizzen reingezogen und anschließend einen Alptraum gehabt, der zum Leben erwacht ist. Es ist majestätisch und anmutig. Wenn ich in sein Gesicht schaue, weiß ich nicht, ob ich lachen, weinen oder schreiend davonlaufen soll, und mache alles gleichzeitig. Ich stehe total auf das Art Design, die komplett surrealen Kreaturen und die tolle Spielwelt. Ja, ich weiß, grünes Gras, blauer Himmel, Post-Postapokalypse in Unreal Engine 4, damit lockst du die coolen Kids heute nicht mehr. Aber ich bin ja schon happy, wenn jemand mit der Unreal Engine ein verdammtes Spiel erstellt und nicht einfach nur irgendeinen

20 Jahre alten Level oder irgendeine Stadt aus einem existierenden Titel nachbaut und auf YouTube klatscht. Ich freue mich über die quietschbunten Graffiti und Werbeplakate im Spiel. Ich mag die Dorfbewohner mit ihren englischen Zähnen, ihren Knopfaugen und ihren KiK-Outfits. Ich mag, wie mein Charakter jeden Schnellreisepunkt anstrullert, damit er ihn später wiederfindet.

### Alles ist OP

Vielleicht liegt es daran, dass ich nur auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad spiele, vielleicht ist die maximale Punkteverteilung auf Stärke und Ausdauer etwas kaputt, womöglich haben mich mehr als 30 Durchläufe in Dark Souls auch einfach nur abgehärtet. Aber Biomutant kommt mir relativ leicht vor, und ich bin in bisher rund zehn Spielstunden kein einziges Mal im Kampf gestorben. Klingt öde, aber mir macht es total Laune, Feinde, die zig Levels über mir sind, locker im Nahkampf wegzumessern und dabei coole Bullet-Time-Effekte und Finisher anzuschauen. Alternativ ziehe ich zwei Pistolen und ballere Gegner einfach über den Haufen.

Das Zeitfenster für Paraden ist sehr großzügig. Ausweichmanöver verbrauchen so wenig Ausdauer, dass man den Ausdauer-



Die Animationen und viele der Klammotten im Spiel sind etwas grottig. Die Kämpfe sehen trotzdem gut aus.

Die vier Weltbosse in Biomutant sind echt spektakulär. Diesen Kameraden hier vernichtet ihr von innen heraus.



balken im Prinzip auch völlig abschaffen könnte. Das macht das Spiel für mich zu einer Machtfantasie, in der ich als wildgewordener Mutantenhamster mühelos mit sämtlichen Feinden den Boden aufwische und dabei eine verdammt gute Figur mache.

Würde ich mir jedes Spiel so gefallen lassen? Sicherlich nicht. Aber in Biomutant werden die ohnehin eher rar gesäten Prügeleien so nie nervig oder frustrierend und gehen angenehm flott über die Bühne. Wenn ich unbedingt will, kann ich ja immer noch einen schweren Durchlauf starten.

Mir gefällt aber auch das Crafting-System. Einer meiner »Dolche« besteht aus einer Nagelfeile, einer Banane und einem Schraubenzieher. Ich habe mir einen Federballschläger als schützende Beinplatte auf die Hose genagelt. Ja, man sieht aus wie eine wandelnde Müllhalde. Das Zerlegen von Ausrüstung ergibt nicht immer Sinn (wieso erhalte ich Holz aus einer Wollmütze?), und eine Art Transmog-System zur optischen Anpassung von Klamotten und Upgrades wäre toll. Generell finde ich postapokalyptische Gegenstandsverwertung à la »Dieses Nudelsieb ist nun Rüstung« aber total cool. Nein, das Endresultat sieht nie so geil aus wie in »Mad Max« oder Fallout. Aber hey – du bist ein mutiertes Kung-Fu-Eichhörnchen, das sich mithilfe von Abfall auf das Ende der Welt vorbereitet. In diesem Setting ergibt das absolut Sinn. Man muss nur offen dafür sein.

### Nicht immer nur kämpfen

Im Spielverlauf entscheidet ihr euch für ein Bündnis mit einem von mehreren Stämmen, die unterschiedliche Philosophien verfolgen. Einer von ihnen will beispielsweise sämtliche anderen Stämme ausrotten und

eine sichere Zukunft schaffen, in der nur die Starken überleben. Ein anderer Stamm will Frieden durch die Vereinigung aller Völker und so weiter. Okay, die vier restlichen Gruppierungen im Spiel verfolgen alle nur irgendwelche Nuancen zwischen diesen beiden Grundeinstellungen, aber alle kommen mit einer einzigartigen Stammeswaffe zum Freispielern und ihren eigenen, teils richtig coolen Kostümen. Ein wenig wie die unterschiedlichen Gangs in »The Warriors« (1979, fragt eure Großeltern).

Egal für welche Seite ihr euch entscheidet, irgendwann müsst ihr gegen verfeindete Stämme kämpfen und deren Territorien erobern. Ein wenig wie bei den Sturmjäglern und den Kaiserlichen in Skyrim, falls ihr schon mal von diesem Nischenspiel gehört habt. Als ich einige erfolgreiche Feldzüge später dem Anführer eines verfeindeten Clans gegenüberstehe und ihn zum endgül-

tigen Bosskampf herausfordern kann, gibt mir das Spiel die Möglichkeit zum Dialog. »Willst du dich wirklich mit mir anlegen oder vielleicht doch lieber die Chance wahrnehmen, eines hoffentlich weit entfernten Tages an einer natürlichen Todesursache zu sterben?« Mein Held ist so stark, dass all seine Muskeln über ihr eigenes Sixpack verfügen. Der Obermottz schaut mich kurz an und denkt sich: »Weißt du was? Bosskämpfe sind eh überbewertet.« Einen Augenblick später reicht er dem Anführer meines Stammes die Hand, und dieser Teil des Krieges endet ohne unnötiges Blutvergießen. Ich hätte ihn natürlich auch einfach wegflexen können.

Ich bin mir auch ziemlich sicher, dass diese Option heutzutage nichts Umwerfend Neuartiges mehr ist und so in zahlreichen anderen Spielen existiert. Trotzdem gefällt es mir, dass ich in Biomutant nicht alles und jeden gnadenlos in den Boden rammen muss,



Toll: Man kann vom Reittier aus schießen und muss zum Kämpfen nicht extra absteigen.

Ich stehe total auf die Werbeplakate und die mit Graffiti verzierten Ruinen in der Spielwelt.



Wenn du eine gefühlte Million Spiele mit mittelalterlichem Setting oder in generischer High Fantasy gespielt hast, wirkt Biomutant angenehm frisch.



wenn ein kurzes Gespräch manchmal ebenfalls hilft. Wären Honorarverhandlungen als freier Redakteur doch nur auch so simpel!

### Für Introvertierte

Gleich zu Spielbeginn präsentiert euch Biomutant einen Boss, der in seiner letzten Phase eine Art riesigen Morgenstern schwingt. Die Animation dazu ist ungefähr so überzeugend wie Nicolas Cage als Superman. Es hilft auch nicht, dass dieser Oberfiesling im Prinzip kinderleicht ist und euch überhaupt nichts anhaben kann, solange ihr sein rechtes Knie angreift. Das Tutorial sieht vor, dass ihr vor dieser übermächtigen Gefahr die Flucht ergreift, weil es so im Drehbuch steht. Wie gesagt, zäher Spieleinstieg, kein wahn-sinnig überzeugender Ersteindruck und so.

Spätere Bosse sind echt spektakulär. Einer davon verschluckt euch beispielsweise, so dass ihr nicht nur eine tolle Innenperspektive bekommt, sondern auch gleich an die einzigen verwundbaren Stellen des Endgegners gelangt. Schwierig wird es, wenn er euch über kurz oder lang ausscheidet und ihr wieder zurück in den Boss müsst. Je nachdem welches Ende ihr dabei erwischt, seid ihr schlimmstenfalls ... nun ja, im Arsch. Das kann bei Bosskämpfen schon mal passieren, allerdings eher selten so wortwörtlich.

Ebenfalls kreativ und zum Glück auf eine andere Art eklig sind Kämpfe in ölverseuchten Arealen, in denen ihr gegen pechschwarze, über und über mit Öl verschmierte Krea-



Ich mag das Crafting-System im Spiel. Hier verprügle ich einen toten Elch mit radioaktiven Dolchen. Macht man auch nicht jeden Tag.

turen kämpft. Da wünscht man sich ganz schnell die knuffigen Waschbären, Eichhörnchen und Hamster von vorher zurück. Die wiederum kommen nicht nur in allen erdenklichen Farben, Formen und Größen, sondern tragen auch völlig unterschiedliche Stammesbekleidung, je nachdem welchem Clan sie angehören. Die Vielfalt an Gegnern, Bossmonstern und Reittieren finde ich toll.

### Ein Spiel wie McDonald's

Für mein Verhältnis zu Biomutant existiert der Begriff »Guilty Pleasure.« Das ist etwas, woran du Spaß hast, auch wenn du weißt, dass es gar nicht mal so gut ist. Für manche Leute sind das Streifen wie »Birdemic« oder

»Sharknado«. Für andere ist es die 20er-Packung Chicken McNuggets oder die Dose Pringles, die ihr euch quer ins Gesicht schiebt. Für mich ist es eben Biomutant.

Ja, das Spiel wäre umgehend 100 Prozent besser ohne den Erzähler und das ganze unnötige Geschwafel. Das Kampfsystem und einige Animationen müssten eigentlich noch mal für eine Weile in den Ofen, denn da ist noch nichts so richtig gar. Es wäre auch total super, führten bestimmte Charakterwerte oder Ausrüstungsgegenstände nicht zwangsläufig zu einer unbeschreiblich hässlichen Hauptfigur. Aber mir sind die total schrägen Kreaturen im Spiel, von einfachen Gegnern über eklige Bossmonster bis zu den Reittieren, sofort ans Herz gewachsen. Ich mag das völlig abstruse Crafting-System, in dem jeder noch so banale Alltagsgegenstand zur Ausrüstung werden kann. Ich habe Spaß daran, dass ich mit den meisten Gegnern zwar mühelos den Boden aufwischen, im Zweifelsfall aber auch einfach mal Gnade walten lassen kann. Ja, die Rätsel sind kinderleicht und halten mich nicht zu lange vom Kloppen und Looten ab – Gott sei Dank!

Ich weiß, dass Biomutant kein Blockbuster ist und in diesem Leben auch keine Preise mehr abräumen wird. Das ist mir aber vollkommen egal, weil es mit seinem Humor und Art Style haargenau meinen Geschmack trifft. Es ist okay, Sachen zu mögen, die objektiv betrachtet vielleicht nicht ganz so toll sind. Und falls sie das Spiel mal für die Switch bringen, hole ich's mir nochmal. ★

Biomutant wird niemals Preise abräumen, aber zumindest ich habe meinen Spaß damit und reite jetzt ins New Game Plus.

