

Biomutant

ZELDA MIT MUTANTEN

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: THQ Nordic Entwickler: Experiment 101 Termin: 2018

Das Schicksal der Welt liegt in den Pfoten eines mutierten Waschbären. So merkwürdig diese Idee auch klingen mag, so vielversprechend ist das Spiel dahinter. Wir durften exklusiv einen ersten Blick auf das ambitionierte Action-Rollenspiel werfen. Von Michael Herold

Postapokalyptische Mutanten müssen nicht immer furchterregend, deformiert und ekelhaft aussehen. Dass es auch verflucht coole Exemplare dieser Spezies geben kann, will das junge schwedische Entwicklerstudio Experiment 101 mit seinem neuen Action-Rollenspiel Biomutant beweisen.

Darin schlüpfen wir in die Rolle eines mutierten Fabelwesens, das nicht nur wie eine Mischung aus einer Katze und einem wütenden Waschbären auf zwei Beinen aussieht, Kung-Fu beherrscht und bis unter die Zähne bewaffnet ist, sondern auch noch das



Die Natur hat die Welt zurückerobert, nur wenig erinnert noch an die Zeit vor der Apokalypse.

Schicksal der Welt in seinen Pfoten trägt – ein Bisschen wie Rocket Raccoon aus »Guardians of the Galaxy«.

Später im Spiel sollen wir uns sogar entscheiden können, ob wir die Welt retten

oder uns lieber zum Tyrannen aufschwingen wollen. Mächtig genug dafür sollen wir werden, indem wir während unseres Abenteuers ständig unsere Mutantenfähigkeiten verbessern und sogar Superkräfte erlangen.



Mit technischen Hilfsmitteln wie diesem Boot reisen wir wesentlich schneller durch die offene Spielwelt.

Wie das funktionieren soll, was Biomutant mit The Legend of Zelda gemein hat und welche witzigen Mutationen uns im Spiel erwarten, hat uns Stefan Ljungqvist verraten. Der Chef des Studios Experiment 101 war zuvor bei Avalanche unter anderem für Just Cause und Mad Max zuständig und kennt sich dementsprechend mit überzogen brachialer Action aus. Deutschlandexklusiv durften wir bereits vor der offiziellen Enthüllung des Spiels mit den Entwicklern sprechen und uns eine erste Demoversion des Action-Rollenspiels anschauen.

Held oder Schurke?

Biomutant beginnt, wie wir es eigentlich eher von Rollenspielen gewohnt sind: mit dem Erstellen unseres Helden. Im Editor können wir vom Geschlecht über die Körpergröße bis hin zur Beschaffenheit des Fells alle möglichen Einstellungen vornehmen und so die Startattribute unseres Helden bestimmen. So bietet ein kleiner Körper zum Beispiel mehr Gesundheitspunkte als ein großer. Allerdings wird unser Held dank Mutationen nicht lange in dieser Form bleiben, dazu später mehr. Anschließend starten wir in unserer Präsentation in das Abenteuer und finden uns sogleich in einem dichten Dschungel wieder. Kaum ist unser Katzen-Waschbär 20 Meter gegangen, steht er vor einer Weggabelung und damit vor der ersten folgenreichen Entscheidung, von der es im Spielverlauf noch viele weitere geben wird: Wo lang soll es gehen, nach rechts oder nach links? Und was sind die Folgen?

Wie Star Wars: Knights of the Old Republic verfügt Biomutant über ein Karma-System, bei dem wir uns durch Worte und Taten zu einem guten oder zu einem bösen Charakter entwickeln können. So dürfen wir bereits bei unserer ersten Entscheidung wählen, ob wir nach links gehen und zu einem Anti-Helden werden, oder ob wir lieber dem Pfad der Rechtschaffenheit folgen wollen. Was genau uns in den beiden Richtungen erwartet, können wir nicht sehen. Der einzige Hinweis, den wir bekommen, ist eine Punkteangabe hinter den Optionen im Dialograd, die aufzählt, wofür man positive beziehungsweise



Wie dieses dreiköpfige Ungetüm beweist, ist unser Held nicht der einzige, der mutieren kann.

negative Karma-Punkte erhält. In der Präsentation wählt unser Held die »gute Seite der Macht« und bekommt dafür zehn Pluspunkte auf das Karmakonto gutgeschrieben. Dargestellt wird das durch ein Yin-Yang-Zeichen, das sich entsprechend seiner Wahl zur hellen Seite verschiebt. Wie uns Stefan Ljungqvist verrät, werden uns NPCs später abhängig von unserem Karma mehr oder weniger freundlich begegnen und uns manchmal sogar einzigartige Missionen vorbehalten. Das soll Anreiz geben, Biomutant mehr als einmal durchzuspielen.

Revolverheld mit Schwert

Nun geht es aber endlich rund! Kaum folgt unser Held dem rechten Weg einige Meter, taucht urplötzlich ein gewaltiges Monster aus dem Gestrüpp des Dschungels auf. Das Ungetüm, das wie eine Mischung aus einem Wolf und einem Bären aussieht, geht sofort mit einer riesigen Keule auf unseren Mutan-

ten los. Augenblicklich zückt unser Held sein Schwert sowie einen Revolver und stürzt sich ins Gefecht. Die Kampfsteuerung funktioniert simpel über die vier Controller-Tasten (Maus-Tastatur-Steuerung haben wir noch nicht gesehen): Unser Held springt, weicht mit einer Rolle aus, schwingt sein Schwert oder schießt mit dem Revolver. Mehr braucht es erstmal nicht. So schafft

Der namenlose Held aus Biomutant verlässt sich im Kampf vor allem auf seinen Revolver und sein mächtiges Schwert.



Mit den bionischen Flügeln können wir über weite Strecken gleiten und uns wie ein Vogel fühlen – ein mutierter Vogel selbstverständlich.

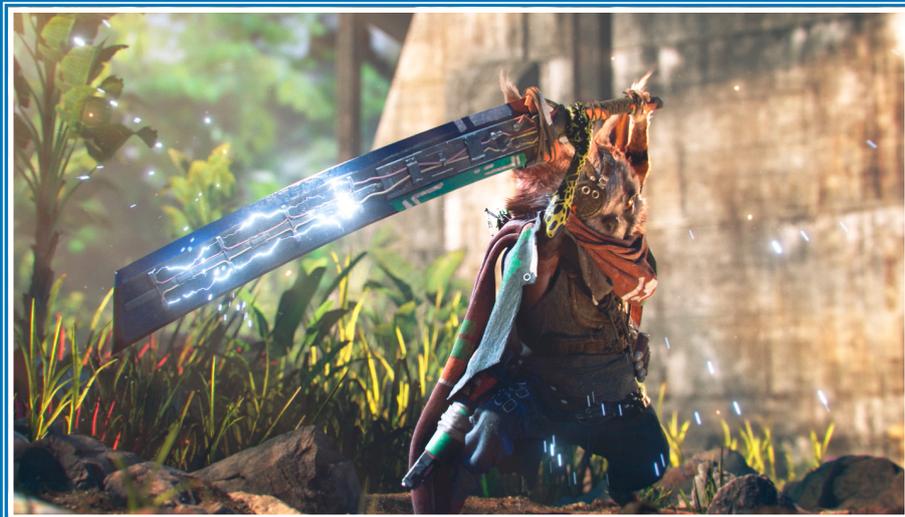
er es, in einer spektakulären Zeitlupe-Sequenz die Keule des Monsters entzwei zu schlagen. Dummerweise zückt das Vieh kurzerhand seine Zweitwaffe: einen riesigen explosiven Morgenstern. Da hilft nur Weglaufen, weil unser Held im Moment einfach noch zu schwach ist.

Im Interview verrät uns Stefan Ljungqvist aber, dass wir diesem Wolfbären (oder Bärenwolf) auf jeden Fall wieder über den Weg laufen werden. Denn während wir selbst und alle anderen Bewohner der Spielwelt Vegetarier sind, handelt es sich bei dem Ungetüm um den letzten lebenden Fleischfresser auf der Welt. Kein Wunder also, dass er sich im Verlauf des Spiels zu unserem erbitterten Todfeind entwickeln soll.

Was ist hier überhaupt los?

Unser Held kann gerade so vor dem finalen Schlag des Wolfs entkommen und sich durch eine schmale Öffnung in den Keller einer heruntergekommenen Fabrik retten. Doch viel Zeit zum Ausruhen bleibt auch hier nicht. Kaum geht unser Mutant ein paar Schritte durch die Korridore, attackiert ihn eine Gruppe Ameisen, jede einzelne doppelt so groß ist wie unser Felltier. Höchste Zeit einmal die Frage zu stellen, was hier überhaupt los ist. Woher kommen all diese riesigen Monster? Wer sind wir, wo sind wir und was wollen wir überhaupt?

Stefan Ljungqvist gibt uns die Kurzfassung: Biomutant spielt in der Postapokalypse. Schuld an der Zerstörung der Welt ist Umweltverschmutzung, durch die eine Art schwarzes Öl oder Teer aus dem inneren der Erde gebrochen ist und das Grundwasser vergiftet hat. Dadurch wurde unter anderem auch der sogenannte Baum des Lebens in Mitleidenschaft gezogen. Unsere Aufgabe



Mit den entsprechenden Aufsätzen können wir unsere Waffen mit Elementarkräften ausstatten, so erhalten wir beispielsweise ein Blitzschwert.

ist es nun, diesen Baum zu heilen und so die Welt zu retten. Sofern wir denn wollen, denn wir können ihn auch einfach vergehen lassen, falls wir einen rücksichtslosen Schurken spielen wollen.

Wir selbst und scheinbar alle anderen Bewohner der Welt sind mutierte Mischwesen aus verschiedenen Tieren und Fabelkreaturen, von denen manche einfach nur ums Überleben und andere für den Aufbau einer neuen Gesellschaft kämpfen. Ob wir uns gerade auf dem Planeten Erde befinden und eine dystopische Zukunft erleben, will Ljungqvist aber nicht ausplaudern.

Waffen ohne Ende

Zurück im aktuellen Spielgeschehen hat unser Held die Riesenameisen besiegt und macht sich anschließend daran, das Fabrikgebäude zu untersuchen. In Kisten, Schub-

laden und sogar in der Toilettenschüssel findet er dabei allerlei Waffenteile und Crafting-Materialien. An Werkbänken können wir damit unsere Nahkampfwaffe und unsere Kanone aufrüsten oder umbauen. In der Präsentation bastelt unser Held etwa eine messerscharfe Klinge an einen Stock und hat im Handumdrehen eine neue Axt. Laut Ljungqvist gibt es allerdings im späteren Spielverlauf wesentlich komplexere und mächtigere Crafting-Möglichkeiten.

Eine der letzten Berechnungen der Entwickler hätte sogar ergeben, dass mit allen möglichen Bau-Kombinationen allein eine halbe Million unterschiedlicher Schusswaffen hergestellt werden könnten. Das sind zwar nicht ganz die Bazillionen aus Borderlands, aber schon eine verdammt große Menge. Unterscheiden können sich unsere Schießseisen und Schwerter nicht nur durch



Eine unserer Mutanten-Fähigkeiten erlaubt es uns, Sprungpilze in der Welt zu platzieren. So kommen wir in ungeahnte Höhen.

ihre Form und ihre Angriffskraft, sondern auch durch Elementar-Verstärkungen. Bringen wir zum Beispiel ein Elektrizitäts-Addon an unserer Waffe an, verschießen wir Blitze, mit giftigen Ladungen können wir unsere Gegner zum Erbrechen bringen.

Besser als die X-Men

Nach einigen weiteren Gegnern, die unser mutierter Waschbär mit seiner neuen und stärkeren Axt ohne Probleme weghaut, erlernt er außerdem seine erste Mutationskraft: Telekinese. Ab in den nächsten Kampf und ausprobieren! Durch gleichzeitig Betätigen der linken Schultertaste und des A-Knopfs lässt er rostige Fässer auf seine Gegner krachen und kleinere Bösewichte einfach durch die Luft segeln. Ein herrlicher Spaß! So gut hat sich Telekinese seit Star Wars: The Force Unleashed oder Bioshock nicht mehr angefühlt.

Stefan Ljungqvist verspricht insgesamt zehn dieser Fähigkeiten, die wir als sogenannte RAD-Mutationen (RAD steht dabei für radioaktiv verstrahlt) in der Welt finden können. Beispielsweise dürfen wir mit einer Kraft Sprungpilze in der Gegend sprießen lassen, durch die wir selbst höher und weiter springen können oder aber Gegner in die Luft katapultieren. Eine andere Fertigkeit erzeugt ein Kraftfeld, auf dem wir eine gewisse Strecke gleiten können.

Nicht weniger wichtig sind außerdem die namensgebenden Biomutationen, durch die wir unsere physische Form weiterentwickeln. So lassen wir uns etwa riesige Klauen à la The Darkness auf dem Rücken wachsen, um Gegner greifen zu können. Oder wir mutieren uns einen mächtigen Schweif ans Hinterteil, mit dem wir auf unsere Gegner eindreschen. Im späteren Spielverlauf sollen wir außerdem auf besondere Charaktere treffen, die uns Fahrzeuge und andere technische Hilfsmittel bauen. So erhalten wir etwa Zugriff auf ein Jump-Pack und bionische Flügel, mit denen wir über weite Strecken segeln können. Außerdem bekommen wir mit Hilfe eines Heißluftballons oder eines Unterseeboots die Möglichkeit, in ehemals unerreichbare Gebiete vorzudringen.



Je kleiner wir sind, desto flinker können wir uns im Kampf bewegen. Mit der richtigen Mutation könnten wir aber auch im Handumdrehen zum Riesen werden.

Das Schicksal der Welt in unseren Pfoten

So schlägt, schießt und mutiert sich unser Held bis zum Ende des Fabrikgebäudes und schreitet endlich hinaus in die offene Spielwelt... und schon endet die Gameplay-Demo. Was uns nach diesem Schritt in die Freiheit erwartet, konnten wir zwar noch nicht selbst erleben, doch Stefan Ljungqvist gibt uns vielversprechende Aussichten auf ein Open-World-Abenteuer in bester Zelda-Manier: eine vier mal vier Quadratkilometer große Map mit verschiedenen Klimazonen, haufenweise Waffen, Mutationen und massig Loot zum Sammeln, Zeitvertreiber wie Angeln und etliche einzigartige Missionen. Nervige Sammelaufgaben soll es dagegen so gut wie keine geben.

Zum Schluss erklärt uns der schwedische Entwickler nochmal ausführlich die drei großen Aufgaben in Biomutant: Erstens müssen wir die Welt von unserer fleischfressenden Wolfs-Nemesis befreien. Zweitens müssen wir den Baum des Lebens retten, indem wir seine fünf riesigen Wurzeln heilen, die wie Dungeons in der Open World verteilt sind und von mächtigen Bossgegnern bewacht werden. Und drittens leben in der Spielwelt sechs verschiedene Stämme, von denen wir haufenweise Missionen bekommen und die

wir in einer Art Fraktions-System vereinen oder gegeneinander ausspielen können.

Abhängig von unserem Karma-Konto und unseren Entscheidungen dürfen wir am Ende des Spiels dafür sorgen, dass sich entweder alle Stämme vereinen und Frieden schließen oder eines der Völker die Herrschaft über die gesamte Welt an sich reißt und die anderen Völker unterjocht. Alternativ können wir uns auch selbst zum Anführer der sechs Stämme hocharbeiten oder aber einfach den bösen Sith-Weg wählen und alle Völker in den Tod führen. Die Entscheidung überlässt Biomutant ganz uns selbst.

Um all das zusammenzufassen: Biomutant ist ein verdammt ambitioniertes Projekt. Und obwohl das Mutanten-Abenteuer schon jetzt extrem vielversprechend aussieht, bleibt abzuwarten, ob das kleine Team aus Schweden all seine hochgesteckten Pläne auch wirklich umsetzen kann. Aber wenn ein Studio sich traut, sein erstes Spiel Biomutant zu nennen, dann ist wirklich alles möglich. ★



Dank dicker Panzerung und ordentlich Feuerkraft können wir mit dem Mech-Anzug in gefährliche Gebiete vordringen.



Michael Herold
@michiherold

So ein eigen- wie einzigartiges Spiel wie Biomutant habe ich lange nicht mehr gesehen. Das soll aber keine negative Kritik sein, denn ich teile Stefan Ljungqvists Einschätzung: »Es ist merkwürdig, aber auf eine gute Art.« Abgesehen von den ungewöhnlichen Fabelkreaturen und den Biomutationen fasziniert mich vor allem die unglaubliche Freiheit, die das Spiel verspricht. Die Welt retten oder zerstören, für Frieden sorgen oder alle ins Verderben stürzen, genau um solche Entscheidungen treffen zu können, spiele ich. Wenn also das Team von Experiment 101 wirklich umsetzen kann, was es uns verspricht, dann freue ich mich schon sehr darauf, zum X-Waschbär zu werden.