

Nier: Automata

# INS KNIE GESCHOSSEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Platinum Games**  
 Termin: **17.3.2017** Sprache: **Englisch, Japanisch (deutsche Texte und Untertitel)**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



2B bekommt von 9S Unterstützung. Im ersten Durchlauf wird er von der KI gesteuert.

**Was haben wir uns auf die PC-Version von Nier: Automata gefreut! Aber im Test ist diese Freude schnell verflogen – von Frustr über die PC-Portierung verdrängt.**

Von Maurice Weber, Michael Cherdchupan

Können Androiden lieben? Diese Frage wurde schon vor zig Jahren in der Science Fiction diskutiert, wir kennen sie aus Filmen wie »Blade Runner«, sie begegnet uns in Werken wie »Ghost in the Shell«. Das Action-Rollenspiel Nier: Automata schlägt in die gleiche Kerbe und wagt sich in einer dystopischen Welt an die großen philosophischen Fragen. Aber macht das Spaß? Eigentlich schon, denn bereits auf den Konsolen erwies es sich Nier: Automata neben seinem Tiefsinn auch als hervorragendes Spiel. Umso enttäuschter sind wir, nachdem wir uns mit der durchwachsenen Portierung herumgeschlagen haben.

## Nichts ist so, wie es scheint

Und dabei ist Nier: Automata im Kern so ein faszinierendes Spiel! Wir steuern 2B, einen menschlich aussehenden Kampfroboter, der gemeinsam mit dem Kollegen 9S auf eine Aufklärungsmission zur verwüsteten Erde gesendet wird. Die Menschen sind schon lange auf den Mond geflüchtet und überlassen es autonomen agierenden, im Orbit stationierten Androiden wie 2B, ihren Heimatplaneten von aggressiven Alien-Maschinen zu befreien. Kaum haben unsere beiden syn-



thetischen Protagonisten einen Fuß auf die Erde gesetzt, müssen sie feststellen: Die einst tumben Invasionsmaschinen beginnen Sprache und Kleidung von Menschen nachzuahmen! Diese Entdeckung ist der Beginn einer ganzen Reihe tragischer Entwicklungen, die nicht nur den Ausgang des Maschinenkrieges maßgeblich beeinflussen könnten, sondern die auch das Selbstverständnis der beiden Hauptfiguren in Frage stellt. Um die vielschichtige, düstere Handlung komplett verstehen zu können, sollte man Nier: Automata in mehreren Durchläufen spielen. Wir fühlen uns an Platons Höhlengleichnis erinnert: Als zum ersten Mal die Credits über den Bildschirm laufen, glauben wir, die Wahrheit gelüftet zu haben. Doch startet man daraufhin mit dem Speicherstand das Spiel neu, ändert sich die Perspektive und neue Handlungsstränge liefern einen alternativen Blick auf das Geschehen. Das geht sogar so weit, dass in weiteren Runden frische Gameplay-Elemente, Waffen, Gebiete oder sogar Boss-Kämpfe auftauchen. Bei Nier: Automata ist nichts so, wie es auf den ersten Blick scheint.

#### Maus nagt Action an

Wer im Philosophie-Unterricht gelangweilt abgewunken hat oder bei bedeutungsschwangerem Geblubber von Anime-Protagonisten genervt die Augen rollt, darf trotzdem einen Blick auf Nier: Automata riskieren: Wie schon bei Metal Gear Rising liefert Entwickler Platinum Games unübertroffen großartige Brawler-Action, die anpassungsfähig genug ist, um sowohl blutige Anfänger als auch beinharte Profis anzusprechen. Der Nahkampf steuert sich auch mit Maus und Tasta-



2B und 9S. In einer fernen, fernen Zukunft kämpfen sie für die Menschheit.

tur angenehm intuitiv: Leichter Angriff mit der linken, schwerer mit der rechten Maustaste, und schon ziehen wir eine irrwitzige Combo nach der anderen ab! Ähnlich wie in Bayonetta wird außerdem perfektes Ausweichen belohnt, indem sich ein kleines Zeitfenster für einen Konterangriff öffnet. Grundsätzlich dürfen wir auch alle Tasten neu belegen, aber mit Einschränkungen. Die Maustasten müssen die Angriffstasten bleiben und einen vierten oder fünften Button – oder gar das Mausrad – erkennt das Optionsmenü gar nicht erst. Auch nervig: Einige Funktionen wie Waffenwechsel und Itemgebrauch nutzen zwangsweise die Tasten für die Kamerabewegung (standardmäßig die Pfeiltasten) plus Alt. Wir können die Kamerateasten ändern, aber nicht die alternativen Funktionen von ihnen und der Alt-Taste ent-

koppeln. Und dann sind da noch die Momente, in denen Nier plötzlich zu einem Danmaku-Shooter (im Westen auch als »Bullet Hell«-Shooter bekannt) erinnernden Kugelregen wird. Eigentlich eine großartige Idee, würde nicht unsere Maus zicken: Die Empfindlichkeit ist viel zu hoch und lässt sich nicht runterregeln. Wir können kaum zielen, weil jede kleine Bewegung unsere Figur gleich um 180 Grad herumreißt.

#### Im Herzen trotzdem toll

Erst mit dem Gamepad zeigt sich, was für ein fantastisches Actionspiel Nier: Automata sein kann. Mit den über 30 Waffen, die sich zu Zweier-Sets kombinieren lassen, konnten wir uns im Test ordentlich austoben und experimentieren. Darüber hinaus stehen niedliche, schwebende Bots als Begleiter zur



**Michael Cherdchupan**  
@the\_whispering



Yoko Taro ist einer der interessantesten japanischen Spieleentwickler, und ich habe bereits bei Drakengard und Nier die melancholische, teils sogar überraschend depressive Atmosphäre genossen. Seine Spiele sind künstlerisch oft ansprechend und regen zum Nachdenken an, krankten jedoch bisher an wenig durchdachtem Game Design oder schlechter technischer Umsetzung. Doch jetzt hat man Yoko Taro mit Platinum Games einen überaus kompetenten Partner zur Seite gestellt.

Nier: Automata spielt sich zumindest auf der PlayStation 4 sagenhaft gut und behält trotzdem all die kuriosen Eigenheiten, die ein Taro-Spiel ausmachen. Connaissseure des Absurden werden das Spiel wie ich lieben, doch auch Freunde deftiger Brawler-Action sollten es nicht verpassen, zumal man keinen der Vorgänger gespielt haben muss, um die Handlung zu verstehen.



**Markus Schwerdtel**  
@kargbier



Ganz ehrlich, ich kann mit den philosophischen Ergüssen der beiden Androiden nicht so viel anfangen, schließlich bin ich wegen der Action hier! Davon gibt es in Nier: Automata allerdings jede Menge und zwar in gewohnter Platinum-Qualität. Hier eine präzise aufgebaute Combo, da ein cooles Ausweichmanöver – so stelle ich mir moderne Action vor.

Dazu kommen die kurzen Ausflüge in andere Genres wie Bullet-Hell- und Twin-Stick-Shooter, so etwas traut sich in dieser Konsequenz heutzutage einfach nur noch Platinum Games. Die etwas triste Landschaftsoptik kann ich verschmerzen, dafür sehen die eigentlichen Kämpfe umso besser aus. Und die Musik mag ich sowieso. Kurz: Nach den eher mäßigen Spielen Transformers: Devastation, Star Fox Zero (Wii U) und TMNT: Mutants in Manhattan ist Platinum jetzt in alter Form zurück – super!



**Maurice Weber**  
@Froody42



Es ist ein hartes Los, Platinum-Fan und PC-Spieler zu sein. Dieses Studio hat eine ganze Batterie großartiger Actionspiele abgeliefert, aber auf dem PC kriegen wir davon kaum etwas mit. Nier: Automata hat das geändert, ich war begeistert, als ich hörte, dass Platins jüngstes Werk nur wenige Wochen nach dem Konsolenrelease auf dem PC kommen würde!

Davon ist nicht mehr viel übrig, obwohl es, und das muss man dazusagen, eigentlich ein erstklassiges Spiel ist! Aber wenn ich's nicht einmal in meiner gewünschten Auflösung spielen kann, dann habe ich davon nicht viel. Die überempfindliche Maussteuerung, die ruckeligen Zwischensequenzen und die eingeschränkten Einstellungsmöglichkeiten tun ihr Übriges, um PClern den Spaß zu nehmen. Hier müssen Patches her, dann könnte Nier: Automata sein volles Potenzial vielleicht doch noch entfalten!

## Das bizarre Auflösungsproblem

Nier: Automata läuft im Vollbildmodus nicht mit der Auflösung, die wir eigentlich eingestellt haben. Die Grafik wirkt immer leicht verwaschen und hochskaliert. Tatsächlich verrät uns die Info-Funktion unseres Monitors: Bei 1920x1080 fährt das Spiel in Wahrheit auf matschige 1650x1050 runter.

Im Fenstermodus läuft es in der korrekten Einstellung, allerdings enthält es von Haus aus kein Borderless Windowed, um sich exakt an unseren Bildschirm anzupassen. Dazu müssen wir externe Programme wie Borderless Gaming nutzen.

Nutzer auf Steam melden andere Probleme im Vollbildmodus, darunter schwarze Balken oder ein verzerrtes Bild. Diese Fehler traten auf unserem Testrechner nicht auf.



Verfügung, die mit Schusswaffen und nützlichen Sonderattacken ausgerüstet werden können. Auf die Weise wechseln wir dynamisch zwischen Fern- und Nahkampf, was durch das zuverlässige Gegner-Lock-On auf Tastendruck wunderbar intuitiv ist.

Wir sind es selbst nach unzähligen Stunden nicht überdrüssig geworden, mit eleganten, visuell dynamisch inszenierten Kampfchoreografien aussichtslos erscheinende Situationen zu meistern. Nur bei manchen Boss-Kämpfen hätte es ruhig eine Spur wilder zugehen können. Die machen

durchaus Laune, doch im Vergleich zum komplett ausgeflippten Bayonetta 2 (nur für Wii U) wirken sie fast zu zahm.

### Schubladendenken unmöglich

Dass so schnell keine Langeweile aufkommt, liegt vor allem an den virtuosen Wechseln zwischen verschiedenen Kameraperspektiven und Genres. Zwar ist Nier: Automata im Kern ein Action-Rollenspiel in der typischen Third-Person-Perspektive, doch in fließenden Übergängen wechselt es in manchen Szenen zu einem Sidescroller oder so-

gar einem Shoot'em-Up in der Tradition alter Arcade-Klassiker.

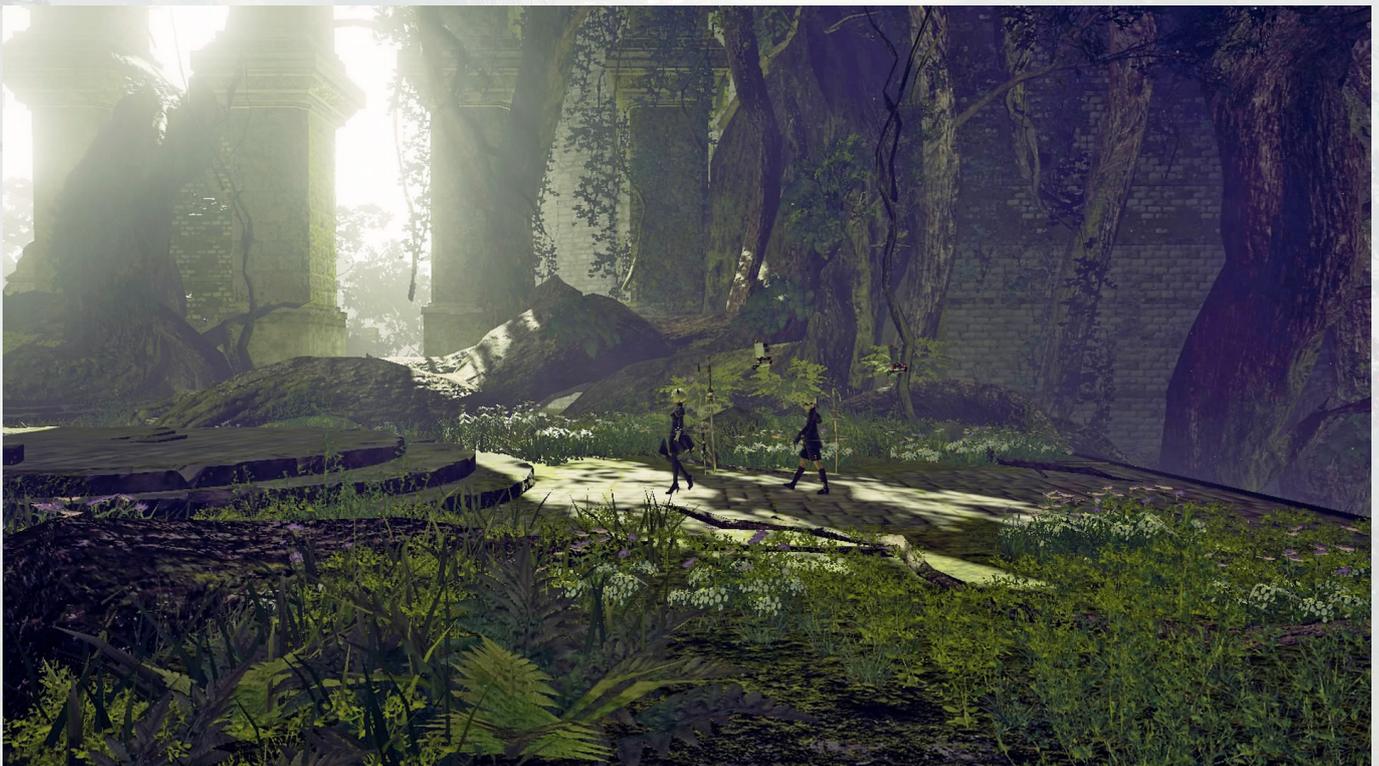
Mehr noch: Wenn 9S Hackangriffe auf seine Gegner anwendet, schaltet das Spiel blitzschnell zu einem Dual-Stick-Shooter-Minispiel um, das frappierend an Geometry Wars erinnert. Und sogar vor umfangreichen Visual-Novel-Abschnitten wird nicht haltgemacht. Erstaunlicherweise spielen sich all diese Elemente trotz der bunten Mixtur hervorragend, wenn uns eben die Steuerung nicht dazwischenfunkt.

Aus Dark Souls bekannte Mechaniken finden ebenso Einzug in Nier: Automata: Wenn der Held stirbt, können wir zu unserem virtuellen Leichnam zurückkehren und unsere Erweiterungen und Items bergen. Spielen wir im Onlinemodus, dürfen wir beim Tod nicht nur kryptische Botschaften hinterlassen, sondern andere Spieler haben sogar die Möglichkeit, unseren Androidenkörper wieder zu reparieren und als KI-Gefährten in Betrieb zu nehmen.

### Grafikoptionen und PC-Performance

Bei der Darstellung der offenen (aber ziemlich überschaubaren), post-apokalyptischen Welt muss sich Nier: Automata allerdings Kritik gefallen lassen. Zwar ergibt es im Kontext Sinn, auf karge Landschaften zu setzen, doch manche Ecken wirken so klobig und detailarm, dass wir dachten, die Grafiker seien schlicht nicht pünktlich fertig geworden. Und die Grafikeinstellungen halten sich auf dem PC in Grenzen: Nicht einmal die Texturqualität können wir in verschiedenen Stufen regulieren.

Selbst die Camps, in denen wir uns viele Haupt- und Nebenmissionen abholen, wirken mit ihren statischen Schaufensterpuppen-NPCs alles andere als lebendig. Zwar



Perspektive und Spielprinzip wechseln in manchen Szenen fließend zu einem Sidescroller, der sich dann spielt wie ein Jump&Run.



Die toll inszenierten Bossgegner schmeißen uns bildschirmfüllende, effektgeladene Attacken entgegen.

gibt es mit versteckten Höhlen und Geheimräumen einiges zu entdecken, doch wir sind froh über die Schnellreisefunktion, die uns langweilige Laufwege erspart.

Nier: Automata ist auf 60 Bilder pro Sekunde beschränkt und lief auf unserem Testrechner mit GTX 1070 selbst in den rasantesten Prüfeleien butterweich. Nur die Zwischensequenzen trüben den Eindruck. Die sind in 30 fps vorgerendert und ruckeln teils stark. Damit reißen sie uns immer wieder unnötigerweise aus dem Spielfluss.

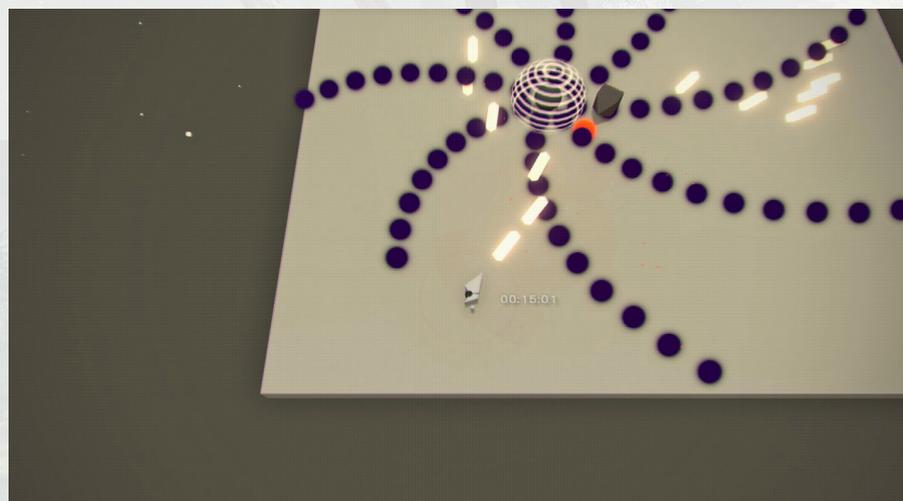
#### Highlight fürs Ohr

Es ist zwar ärgerlich, dass nicht alle Gespräche vertont sind, doch davon abgesehen reißt der ansonsten tadellose Sound die Mängel in der Grafik wieder raus. Vor allem die Musik ist wie im Vorgänger Nier absolut fabelhaft! Keiichi Okabe komponierte gemeinsam mit seiner Künstlergruppe MONACA einen meisterhaften Soundtrack, der

nach dem Spielen noch nachhallt. Auf wunderbare Weise verknüpft er Gänsehaut erzeugende Chöre mit melancholischen Balladen und eingängigen Rhythmen, die zu jeder Situation passend abgemischt sind. Für die Hacking-Sequenzen mit 9S gibt es sogar eigene Chiptune-Versionen von jedem Track, was unheimlich viel Charme hat.

#### Darum werten wir ab

Und doch müssen wir Nier: Automata eine deutliche Abwertung gegenüber der Konsolenversion verpassen. Nier fühlt sich auf dem PC einfach nicht heimisch, dafür ist die Maussteuerung zu verkorkst und die Tastenbelegung nicht frei genug. Dazu kommen technische Probleme wie die hochskalierte Auflösung und die ruckelnden Zwischensequenzen. Dafür ziehen wir fünf Punkte ab. Wir hoffen, dass die Entwickler diese Probleme noch beheben, hinter dem schwachen Port steckt ja doch ein richtig gutes Spiel! ★



Sidekick 9S kann Hackangriffe starten, die wir in Form eines Dual-Stick-Shooters bestehen müssen.

## NIER: AUTOMATA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2100 / AMD A8-6500  
Geforce GTX 770 / Radeon R9 270X  
4 GB RAM / 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4670 / AMD A10-7850K  
Geforce GTX 980 / Radeon R9 380X  
8 GB RAM / 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



flüssig inszenierte Kämpfe + schönes, aussagekräftiges Art Design + großartige, meisterhaft komponierte Musik - ruckelige Zwischensequenzen - manche Ecken wirken unfertig

### SPIELDESIGN



vielseitiges Kampfsystem + dynamischer Wechsel zwischen Action-Genres + mehrere Spieldurchläufe lohnenswert - überempfindliche Maussteuerung - eingeschränkte Tastenbelegung

### BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade + zu keiner Zeit unfair + Möglichkeit, einen eigenen Kampfstil zu finden + RPG-Elemente sinnvoll - Pacing flacht nach Prolog im ersten Durchlauf kurzzeitig ab

### ATMOSPHÄRE / STORY



melancholische Atmosphäre + gut durchdachte Welt + glaubhafte Charaktere + philosophische Fragen werden clever vermittelt + die Wahrheit entfaltet sich erst in mehreren Durchläufen

### UMFANG



erster Durchlauf unterhält gut 20 Stunden + New Game Plus + sechs verschiedene Enden + Open World voller Geheimnisse - ein paar Sidequests mit überflüssigem Backtracking

### ABWERTUNG

Automata leidet unter einigen Portierungskrankheiten: Im Vollbild läuft das Spiel in einer niedrigeren Auflösung als der eingestellten und wirkt dadurch immer etwas verwaschen.

84

-5

### FAZIT

Tiefsinniges Action-Juwel, das eine wesentlich bessere PC-Portierung verdient hätte.

79