

## Nightingale

## HINTER DEN PORTALEN

Genre: Survival-MMO Publisher: Improbable Entwickler: Inflexion Games Termin: 2023

Mit Nightingale soll 2021 ein Survival-MMO erscheinen, das starke Grafik und die Ästhetik von New World vereint. Aber dahinter steckt mehr. Von Fabiano Uslenghi

In den letzten Jahren gingen dem legendären Rollenspielstudio Bioware zahlreiche Entwickler verloren. Einige davon, etwa Gründungsmitglied Ray Muzyka, haben sich gänzlich anderen Branchen zugewandt, andere wagen mit ihren eigenen Studios einen Neuanfang. So auch Aaryn Flynn, der ab 2000 unter anderem an Baldur's Gate 2, Knights of the Old Republic sowie Dragon Age: Origins mitwirkte. 2017 war dann Schluss mit Bioware, nun meldet sich Flynn zurück. An der Spitze seines eigenen Entwicklerstudios Inflexion Games. Und das muss man ihm lassen: Er weiß, gehörig Eindruck zu schinden!

Der Reveal-Trailer zum Erstlingswerk Nightingale zeigt eine beachtliche Optik. Wer 2021 mit New World eine Enttäuschung erlebt hat, wird vielleicht besonders auf den ähnlichen Stil anspringen, Figuren und ihre Kleidung (große Hüte, schicke, altmodische Stoffe) erinnern an den Kolonialstil des von Bugs geplagten MMORPGs. Vor allem aber zeigt Nightingale Monster, die von überwältigend groß bis markerschütternd unheimlich reichen. Geflügelte Raptoren, die Opfer mit falschen Menschengesichtern anlocken, haben wir in unseren Albträumen eigentlich nicht gebraucht. Aber gut, jetzt sind sie da.

Euch dürfte aber vor allem die Frage unter den Nägeln brennen, ob Nightingale nun ein Rollenspiel voller alter Bioware-



Nightingale wird ein paar Questgeber haben, setzt allerdings eher auf Geschichten, die sich dynamisch entspinnen.

Tugenden wird oder das Team neue Wege geht. Genau dazu haben wir Flynn exklusiv befragt und festgestellt, dass uns neben New World noch ein ganz anderer Hit in den Sinn kommt: Valheim.

### Der Blick auf die Community

Aaryn Flynn ist nicht der einzige Mitarbeiter bei Inflexion Games mit einer Bioware-Vergangenheit. Das Studio umfasst etwa 100 Entwicklerinnen und Entwickler, viele davon waren früher in der Rollenspielschmiede tä-

tig. 100 Mitarbeiter. Das ist alles andere als klein (zum Vergleich: Bei Bioware arbeiteten 2019 etwa 320 Entwicklerinnen und Entwickler). Und das sieht man dem Trailer von Nightingale durchaus an, der optisch nur fingerbreit hinter den Produktionen großer Publisher anzusiedeln ist.

Höchstens die Gesichter der menschlichen Figuren wirken noch so, als hätten sie die eine oder andere Schönheits-OP zu viel gehabt. Doch Landschaften, Monster, Animationen und Effekte können sich sehen lassen. Die (Geld-)Mittel dafür stammen von dem britischen Technologieunternehmen Improbable, für das Flynn seit seinem Abgang bei Bioware eine Niederlassung in Kanada leitet. Zudem steckt bei dem Projekt der chinesische Publisher Tencent mit drin.

Doch wer nun schelmisch denkt: »Ah, Flynn hat sich kurz vor Anthem von Bioware verabschiedet. Bestimmt hatte er keine Lust auf diesen Shared-World-Kram«, dem müssen wir nun leider den Boden unter den Füßen wegziehen. Flynns ganzes Studio basiert auf der Vision, Spiele für eine Community zu bauen. Multiplayer steht hier am Anfang und am Ende jedes Projekts, und so eben auch in Nightingale, das am ehesten als eine Art Valheim im 19. Jahrhundert bezeichnet werden kann. Flynn sagt: »Ja, der Fokus liegt mehr auf Multiplayer als auf Sin-



Auch Valheim ist nicht hässlich, doch an den Detailreichtum von Nightingale kommt es nicht heran.



Die Entwickler bezeichnen Nightingale als Gaslamp-Fantasy.

gleplayer. Wir fangen beim Blick auf die Community an. Wir wollen, dass unsere Spieler zu einer Community gehören. Offensichtlich ist jeder davon eine einzigartige Person, und das wollen wir respektieren. Aber wir starten mit dem Blick auf die zentrale Gemeinschaft aller unserer Spieler. Was können unsere Spieler zusammen machen? Warum sollte es sie interessieren, zu einer Community zu gehören, die dieses Spiel liebt oder Teil dieser Welt sein will?»

Ein großer Schritt weg von dem, für was Bioware früher eigentlich mal berühmt war. Und laut Flynn ein bewusster Schritt. Man wolle einfach etwas anderes ausprobieren. Was aber nicht bedeute, alte Werte komplett zu vergessen. Die zweite Stütze für das Modell hinter Inflexion Games soll der Wille sein, sich neue, interessante Welten auszudenken. Hier greifen dann auch die gesammelten Erfahrungen aus der Zeit bei Bioware: »Wir wollten wirklich eine Welt haben und ein Universum, das interessant ist, mitreißend. Und das Neugier belohnt. Unsere ganze Arbeit in den letzten drei Jahren ist damit verbunden, um zu garantieren, dass die Welt mitreißend und interessant ist. Faszinierend, herausfordernd und manchmal gruselig. [...] Dieses Worldbuilding war ein ganz großer Wert, den wir bei Bioware gelernt haben und bei anderen Studios.« Mit einem so großen Fokus auf die Welt überrascht es nicht, dass eben diese Welt in Nightingale auch im Mittelpunkt steht. Oder besser gesagt: die Welten.

### Unendlich erweiterbar?

Wenn der Trailer zu Nightingale etwas geschafft hat, dann Interesse an seiner Umgebung zu wecken. Ständig springen wir hier von einer Gegend in die nächste. Urzeitliche Wälder voller dinoartiger Monster wechseln sich mit weitreichenden Wüsten ab, in de-

nen es offenbar vor humanoiden Mutanten nur so wimmelt, die einem plötzlich »Mad Max« in den Sinn bringen. Dazwischen seht ihr noch Sümpfe, Wiesen und eine elektrisierende Großstadt. Wie Nightingale all diese Regionen in seinem Spiel unterbringt, wird auch klar. Denn offensichtlich existieren in dieser Welt magische Portale, die allein durch ihr Design bei »Stargate«-Fans romantische Gefühle auslösen.

Nur führen diese Portale offenbar nicht auf andere Planeten, sondern in andere Regionen der Welt (genannt Realms). Es scheint sogar, als wäre das eine alternative Version der Erde, denn laut Flynn spielt Nightingale im Jahr 1889. Das zeigt sich am deutlichsten an der Kleidung der Charaktere und der Architektur einiger Gebäude. Doch anders als in der Realität gab es in Nightingale schon vor Jahrhunderten Kontakt zu Fey-Kreaturen. Frei Schnauze übersetzt: Feenwesen. Die brachten den Menschen Magie bei, und es entstand ein Netzwerk aus Portalen, das nach einem Bruch mit den Fey größtenteils

kollabiert ist. Viele Menschen sind also abgeschnitten. Insbesondere von Nightingale, wie auch die größte Stadt heißt. Unsere Aufgabe als Realm Walker wird es sein, dieses Netzwerk wiederherzustellen und einen Weg zurück in die Metropole zu finden, die im Trailer allerdings gar nicht so einladend aussieht.

Nightingale hat also nicht eine Open World, sondern viele. Jede mit einem anderen Biom, passenden Kreaturen und eigenen Herausforderungen. Wie große jede Welt sein wird und wie viele es gibt, bleibt Flynns Geheimnis. Im Interview sprach er aber etwas nebulös von »unendlichen Abenteuern«. Mit dieser Vielfalt an verschiedenen Open Worlds will sich Nightingale von anderen Survival-Spielen abgrenzen. Auch wenn »unendlich« nach Marketing-Quatsch klingt, bleibt die Spielwelt so zumindest theoretisch beliebig erweiterbar.

Allgemein sollen die offenen Areale dazu einladen, dass wir sie auf eigene Faust erkunden, Spieler aus anderen Realms treffen und dann schauen, wie wir uns gegenseitig

Eine Gruppe aus Spielern zeigt ihren guten Willen gegenüber einem Riesen.





Um diese Bestie zu knacken, wird man sich wohl oder übel ein paar Freunde suchen müssen.



helfen können. Mehr Minecraft-Sandbox als Uncharted-Storyschlauch. Aber man ist nicht komplett auf sich gestellt.

### Was ist von der Story zu erwarten?

In erster Linie schreiben wir in Nightingale eigene Geschichten und müssen uns nicht an einen vorgegebenen Pfad halten. Das geht bereits am Anfang los, denn nach der Charaktergenerierung suchen wir uns laut Flynn selbst aus, in welchem Realm unsere Reise beginnt. Wir werden also nicht über eine spannende Handlung von einem Reich zum nächsten geführt. Stattdessen springen wir munter selbstständig weiter, sobald wir ein Portal finden oder aktivieren. Je länger wir uns mit einem Realm beschäftigen, es durchsuchen und Mysterien offenlegen, umso herausfordernder soll es werden – und entsprechend lohnender. Mit konkreten Beispielen hält sich Flynn aber noch auffallend zurück. Ebenso mit Ausführungen zu NPCs und Quests. Beides hat aber einen Platz in Nightingale, wir können also mit Charakteren interagieren, die uns dann Aufgaben geben. Es soll sogar möglich sein, Entscheidungen zu fällen. Wir rechnen aktuell jedoch nicht damit, dass sich komplexe Geschichten entfalten. Denn wieder betont Flynn, dass sich durch die Zusammenarbeit der Spielerschaft viel spannendere Storys auftun würden: »Was wir wirklich betonen sollten, sind die Community-Stories, die auftauchen. Dass die Community zusammenkommt, ihre eigenen Geschichten erschafft und darüber redet. [...] Zum Beispiel gibt es im Trailer die Szenen mit dem Riesen, dem die Spieler ein Angebot machen, um viel-

leicht eine Belohnung zu bekommen. Das ist eine Entscheidung dieser Spieler. Später im Trailer sieht man, was passieren kann, wenn man ihm kein Angebot macht. Der Riese wütet dann, zerstört ihre Gemeinde. [...] Das ist ein Beispiel für zwei verschiedene Geschichten von unterschiedlichen Gruppen aufgrund ihrer Entscheidungen.«

Solche eher kleinen Entscheidungen haben weiche Konsequenzen und damit keinen wirklich nachhaltigen Einfluss auf die Welt – außer natürlich, dass eure Siedlung eventuell später dem Erdboden gleicht. Laut Flynn soll es aber denkwürdigere Folgen im Spiel geben. Das wirft noch viel mehr Fragen auf. Ist unsere Wahl dann etwa für alle anderen auch sichtbar? Wie sehr lässt sich die Welt allgemein von individuellen Spielern beeinflussen? Antworten darauf wird es wohl erst in den nächsten Monaten geben.

### Für Solisten kaum eine Option

Ihr merkt, Nightingale meint die Sache mit dem Multiplayer sehr, sehr ernst. Laut Flynn soll es zwar auch für Einzelspieler eine gute Erfahrung sein, den Eindruck macht es bislang auf uns allerdings weniger. Ja, es ist möglich, auf die Shared World zu verzichten. Wer die Einsamkeit bevorzugt, kann laut Flynn auch so spielen, dass gar keine Leute zufällig vorbeikommen. Dann sind da nur wir, die NPCs und eine Welt voller Monster. Doch mit dem ganzen Fokus auf den Mehrspielerpart wären wir doch sehr überrascht, wenn Solisten Nightingale so ausschöpfen können, wie es gedacht ist. Beispielsweise sprachen wir im Interview Flynn auch auf die riesigen Monster an und ob solche Gegner allein

überhaupt zu bewältigen wären. Das wollte dieser zwar nicht kategorisch ausschließen, hielt es aber für unwahrscheinlich: »Spielern gelingen immer diese unglaublichen Dinge, die Entwickler nie für möglich gehalten hätten. Also die Chance gibt es, aber es ist doch eher unwahrscheinlich.«

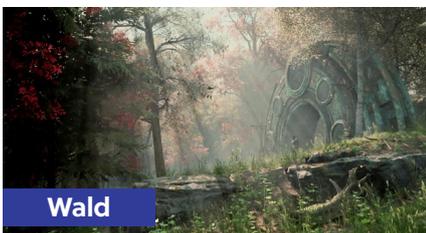
Falls ihr euch lieber von Spielen fernhaltet, in denen sich andere Leute tummeln, wäre Nightingale wohl nicht die beste Wahl. Es soll aber immerhin keine Welten geben, in denen sich scharenweise Realm Walker sammeln. In Nightingale geht es laut Flynn eher um eine intimere Gruppenerfahrung. Wie viele Spieler exakt in eine Welt passen, ist allgemein noch gar nicht geklärt. Es werden aber sicher nicht hunderte. Man soll ein gutes Gefühl dafür bekommen, wer diese anderen Spielerinnen und Spieler sind.

### Das Gameplay bleibt vage

Normalerweise kämen die Details zum eigentlichen Gameplay natürlich relativ weit vorne in einem Preview-Artikel. Allerdings bleibt Nightingale ausgerechnet hier noch sehr vage. Der Trailer von den Game Awards verrät nicht viel, und Flynn wick unseren Fragen zu konkreten Spielmechaniken geschickt aus oder begnügte sich mit knappen Antworten. Gut, knappe Andeutungen sind aber immer noch besser als nichts.

Survival: Auch wenn Nightingale im Kern zum Survival-Genre gehört, wird es keine frustrierend niederschlagende Erfahrung. Es geht nicht darum, so lange zu überleben wie möglich, bevor man doch wieder alles verliert. Laut Flynn soll der ganze Unterbau nicht gängeln oder nerven, sondern einfach eine

## UNTERSCHIEDLICHE BIOME



Wald



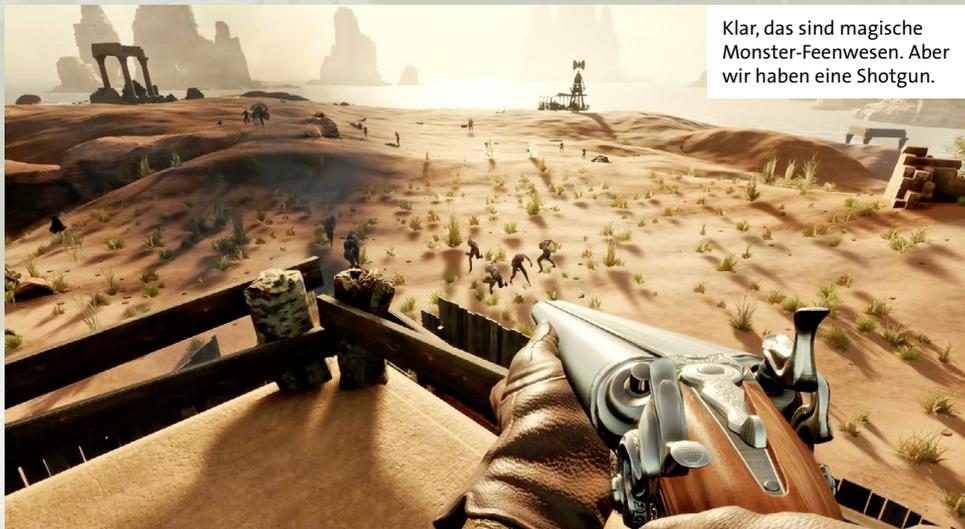
Sumpf



Wüste



Es muss sich noch zeigen, ob solche schönen Siedlungen realistisch sind oder nur in gestellten Bildern existieren.



Klar, das sind magische Monster-Feenwesen. Aber wir haben eine Shotgun.

gewisse Herausforderung bieten. Die Welt übt sanften Druck aus, damit ihr vorsichtig seid und euch entsprechend vorbereitet, soll aber niemals zur Last werden. Wie tief der Überlebenskampf reicht, bleibt noch komplett offen. Flynn spricht von vielen bekannten Mechaniken, als Alleinstellungsmerkmal nennt er nur das Netzwerk aus Portalen. Essen wird also vermutlich wichtig. Ob trinken auch? Wer weiß. In Valheim kann man auf Wasser ja ebenfalls komplett verzichten.

**Crafting:** Bei der Herstellung wagt Nightingale ebenfalls keine Experimente. Es soll sich an bekannten Vertretern orientieren, zudem etwas mehr an den Systemen in Rollenspielen statt nur an den Survival-Konkurrenten. Der Trailer zeigte bereits, wie ein schneieker Revolver geschmiedet wird. Das spricht für die Möglichkeit, kleinteiligere Verzierungen anzubringen. Für bestimmte Gegenstände oder auch Gebäude werden aber Blaupausen benötigt. Der Bau von Häusern oder ganzen Siedlungen lässt uns zudem Versatzstücke wie Wände, Fenster oder Türen miteinander kombinieren. Auch das hat man so schon in anderen Spielen wie etwa Fallout 4 oder Valheim gesehen.

**Rollenspiel:** Wir haben in Nightingale sehr viel Kontrolle über die Entwicklung unseres eigenen Realm Walkers. Direkt zu Beginn legt ihr das Aussehen fest, beschränkt euch

aber nicht auf eine Klasse. Im Verlauf des Spiels schreitet ihr dann weiter voran und werdet besser. In erster Linie bestimmt aber die Ausrüstung darüber, wo ihr brilliert und in welchen Bereichen ihr ein wenig schwächelt. Fortschritt ist also sehr stark mit dem Crafting-System verbunden. Beispielsweise sollen seltene Materialien bessere Waffen oder Ausrüstungsteile ermöglichen.

**Kämpfe:** Abermals verrät ein Blick in den Trailer mehr über das Kampfsystem. Ihr kämpft aus der Ego-Perspektive. Ihr nutzt Fern- und Nahkampfwaffen. Es ist actionbasiert. Das einzige Detail, das der Trailer nicht verrät: Es wird zusätzlich ein Magiesystem geben, an dem Inflexion Games gerade noch schraubt. Das ermöglicht später, Waffen zusätzlich zu verzaubern. Das Ergebnis sind spezifische Buffs oder sogar einzigartige Fähigkeiten. Flynn hofft dadurch, die Kämpfe strategischer zu gestalten als im Survival-Genre normalerweise üblich. Klingt sehr danach, als würden bestimmte Gegner abgestimmte Effekte erfordern. Vielleicht ist einer dieser ekelhaften Menschenraptoren ja anfällig für Feuerschaden.

Bislang können wir mit diesen Infos nur grob erahnen, was Nightingale spielerisch zu bieten hat. Es klingt tatsächlich recht genretypisch, aber immerhin ist das Portalkonzept mit mehreren Survival-Welten für sich

genommen einzigartig. Und eventuell fühlt es sich mit dem stärkeren Rollenspielfokus und zumindest einigen NPCs dann doch etwas frischer an. Wir haben noch einige Monate Zeit, intensiv darüber nachzudenken, denn bis Nightingale erscheint, dauert es noch. 2022 soll erst der Early Access starten. ★

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Schon nach den ersten paar Sekunden hatte mich der Trailer zu Nightingale am Haken. Ich persönlich mag die Ästhetik viktorianischer Welten unheimlich gerne und bin ein großer Fan davon, diese Epoche mit Fantasy oder Steampunk zu kombinieren. Den fantastisch designten Monstern gehört mein Herz (hoffentlich nur im übertragenen Sinne) ebenfalls schon. Als dann noch herauskam, dass dahinter viele ehemalige Bioware-Entwickler stecken, hat das meine Erwartungshaltung vor dem Interview noch höhergeschraubt. Ich erhoffe mir nach wie vor viel, aber bin noch nicht völlig überzeugt. Das liegt in meinem Fall aber eben auch daran, dass ich nicht der größte Befürworter reiner Multiplayer-Spiele bin. Ein wenig hatte ich einfach auch die Hoffnung, dass hier vielleicht etwas mehr von der alten Bioware-Magie durchschimmert. Mit interessanten Geschichten und wirklich einnehmenden Charakteren.

Aber es wäre unfair, Nightingale aufgrund der Vergangenheit seiner Entwickler in die falsche Schublade zu stecken. Die Stärken dieses Spiels sollen immerhin seine faszinierende Welt sein sowie die Portalmechanik, die man so noch nicht aus zig anderen Survival-Spielen kennt. Und wenn der Trailer mich so schnell begeistern konnte, dann spricht das auf jeden Fall für das Weltkonzept. So weit macht Nightingale also genau das richtig, was es richtig machen will. Mal sehen, ob das fertige Spiel dann mithalten kann oder ob es zu viel vom altbekannten Genrestandard mitbringt.



Das ist Nightingale, der angeblich sichere Hafen.