

Nightingale

DIESER VOGEL SINGT NOCH NICHT

Genre: Rollenspiel Publisher: Inflexion Entwickler: Inflexion Termin: 2025

Nightingale will Crafting, Survival, MMO und RPG in spektakulären Open Worlds vereinen. Im Early Access entsteht aus den vielen Ideen aber noch kein stimmiges Gesamtbild. Von Elena Schulz

Nightingale ist eines dieser Spiele, bei denen wir eigentlich permanent auf die Screenshot-Taste hämmern wollen. Denn ein Moment ist romantischer als der nächste: ein langsam zerfallendes Schiffswrack inmitten rosafarbener Laubbäume, das Echo eines bestialischen Brüllens gefolgt von einem riesigen blauen Geisterloch, der sich seinen Weg durch knackendes Astwerk bahnt, oder eine blutrote Sonne, die langsam im Meer verschwindet, während wir gemütlich am Lagerfeuer sitzen.

Das Open-World-Spiel ehemaliger BioWare-Entwickler bietet aber nicht nur eine Welt, in der man sich am liebsten stunden-

lang verlieren würde, sondern gleich mehrere. Eine mysteriöse Katastrophe hat die Menschen in unterschiedliche Feenreiche zersprengt: übernatürliche Dimensionen, durch die wir uns dank zahlreicher Portale als Abenteurer und Entdecker schlagen, um die letzte sichere Bastion – Nightingale – aufzuspüren und herauszufinden, was überhaupt passiert ist.

Aber wie bei einem No Man's Sky oder Valheim ist eher der Weg das Ziel. Ihr macht euch die unwirtlichen Welten allein oder im Koop zu eigen, erklettert ihre höchsten Türme, wühlt euch tief in ihre Eingeweide und hinterlasst euren ganz persönlichen Stempel

in Form einer selbst errichteten Basis. Bei Nightingale spüren wir hier bereits eine Menge Potenzial, aber machen uns auch Sorgen.

Welten zum Verlieben, aber ...

Ein großes Argument für Nightingale liefern die oben erwähnten Feenwelten. Das Tutorial führt uns bereits durch mehrere Biome. Wir erkunden einen lauschigen Wald, eine feurig heiße Wüste und einen feuchten Sumpf, wobei jedes Areal eine ganz eigene Atmosphäre und neue Herausforderungen mitbringt. Der lichtdurchflutete Wald empfängt uns friedlich und voller Ressourcen, während wir Beeren pflücken und Rehe



Die Kämpfe von Nightingale enden oft in einer blindwütenden Prügelei, weil die Gegner einfach auf uns einstürmen.



beim Grasen beobachten. In der Wüste wartet die Luft von der brennend heißen Sonne, verlassen wir den kühlen Schatten zu lange, wird uns schwindelig. Die trockenen roten Gewächse um uns herum sind tot, aber in der Ferne lockt eine Oase. Wir brauchen dringend einen Unterschlupf und ein Bett zum Ausruhen nach den Strapazen. Im Sumpf müssen wir die modrigen Pfützen umgehen, um nicht krank zu werden, stetiger Regen erschöpft unsere Ausdauer, und Raubtiere laden uns zum Katz-und-Maus-Spiel ein. Wir brauchen ihr Fleisch und Fell für unsere Ausrüstung, aber wollen nicht selbst zum Snack werden.

So führt uns Nightingale in seine Spielmechaniken ein und lässt gleichzeitig optisch ordentlich die Muskeln spielen. Jede der Welten strotzt nur so vor Details und Farben, vor dichter Vegetation und knackscharfen Texturen. Es fällt leicht, darüber hinwegzusehen, dass auch mal etwas merkwürdig platziert ist, nachläßt oder leicht verschwommen aussieht, weil der Gesamteindruck stimmt. Gerade wenn wir endlich unsere erste richtige Welt betreten, wo uns zwischen Wäldern und Wiesen auch Dungeons, Höhlen, Ruinen und NPCs erwarten.

Hinzu kommt eine ganz besondere Ästhetik durch das Setting – die mysteriösen Feen

und ihre Fantasy-Konstrukte wie schwebende Tempelruinen treffen auf Menschen und ihre Maschinen im viktorianischen Steampunk-Look, die zum Beispiel als Minenbohrer den Boden aushöhlen. Eine spannende und frische optische Kombination, die sich mit der Zeit allerdings etwas abnutzt. So traumhaft schön die Welten von Nightingale auch sind, je mehr wir erkunden, desto mehr entlarvt sich ihre Formelhaftigkeit aufgrund der prozeduralen Generierung. Auch wenn sich das grundsätzliche Karten-Layout

immer ändert, bestehen Wüsten-, Wald- und Sumpfwelten doch stets aus den gleichen Bausteinen und bieten die gleichen optischen Highlights oder Aktivitäten.

Perfekt für Bastler und Baumeister

Ein Highlight von Nightingale ist das Bauen oder eher der altbewährte Loop aus Ressourcensammeln, Crafting und Bauen. Nach dem Tutorial landet ihr in eurem ersten richtigen »Realm«, für den ihr die Umgebung und den Herausforderungsgrad selbst be-

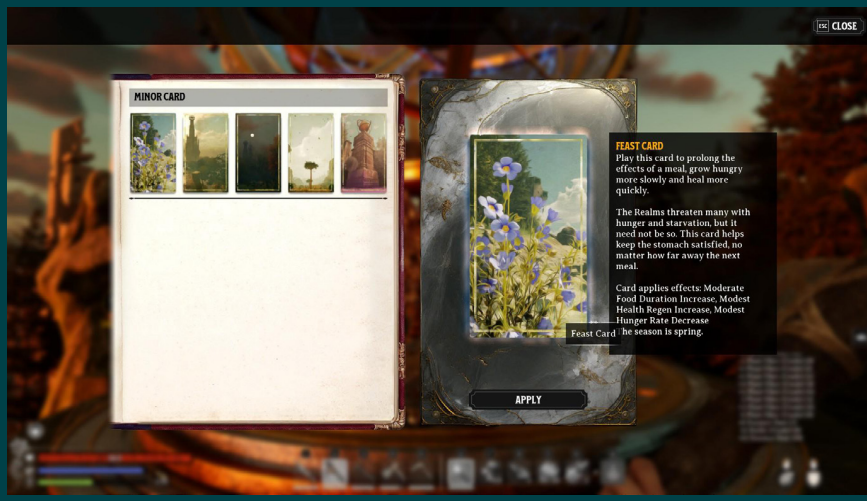


REALM-KARTEN UND IHRE EFFEKTE

Ein spannendes Alleinstellungsmerkmal von Nightingale sind die Realm Cards. Die setzt ihr nicht nur in Portale ein, um neue Welten zu generieren und zu erschließen, ihr könnt über sie auch bestehende Welten verändern und ihnen bestimmte Effekte verleihen. Ein unglaublich cooles und kreatives Konzept, das Nightingale im Early Access allerdings noch nicht voll ausschöpft. Beispielsweise steigert ihr per Karte eure Ausdauer in einer Welt oder die Chance, seltene Materialien zu finden. Manchmal müsst ihr dafür einen Debuff in Kauf nehmen und erleidet zum Beispiel mehr Schaden. Darüber hinaus verändert sich die Welt optisch. Wir starten beispielsweise in einer satt grünen Waldlandschaft und verwandeln sie per Karte in eine bonbonrosa Märchenwelt, die uns positive Effekte gewährt.



Die Entwickler lassen hier aber Potenzial liegen. Es gibt schlicht keinen Grund, andere Realms zu verändern, weil man dort ohnehin selten sesshaft wird. Hin und wieder spielen wir eine Karte, um den aktuellen Grind zu erleichtern (beispielsweise durch mehr Schaden an Tieren für eine Jagdquest), aber dann besuchen wir eine Welt meist ohnehin nie wieder. Außerdem wären hier globale Rätsel möglich gewesen, beispielsweise verminderte Schwerkraft, um vorher unerreichbare Orte zu erklimmen oder eine Art Ebbe-und-Flut-System, um Inseln erkundbar zu machen. So bleiben die Karten vorerst nur ein Gimmick.



stimmt. Dort errichtet ihr eine erste eigene Basis, indem ihr fleißig Holz und Steine sammelt, bevor ihr erste Werkzeuge bastelt und schließlich ganze Bäume fällt oder Felsbrocken zertrümmert. Schnell steht dank komfortabel in der Welt platzierter Blaupausen die erste kleine Hütte, und ihr könnt immer neue Crafting-Stationen zusammenzimmern, über die ihr dann zum Beispiel Edelsteine zu buntem Glas schmelzt oder Holz zu Balken verfeinert.

Anfangs fällt das Arsenal begrenzt aus, aber ihr dürft sämtliche Ressourcen in sogenannte Essenz zerlegen, die ihr dann bei Händlern gegen neue Blaupausen für Möbel

oder Gerätschaften eintauscht. Hier hatten wir den meisten Spaß mit Nightingale, weil wir nicht müde wurden, uns selbst neue Ziele zu setzen. Jede neue Vorlage brachte uns auf weitere Ideen. Warum nicht ein zweites Stockwerk anbauen oder einen Garten? Vielleicht ein Kronleuchter, um unser Schlafzimmer etwas wohnlicher zu gestalten? Wer Spaß am Craften und Bauen hat, kann sich in Nightingale richtig austoben und ein beeindruckendes Eigenheim aus dem Boden stampfen, in das man dank bequemer Schnellreise auch jederzeit von überall zurückkehren darf. Fügen die Entwickler im Laufe des Early Access neue und noch viel-

seitigere Optionen hinzu, sollte Nightingale hier nicht so schnell die Puste ausgehen. Gerade durch die hübsche Grafik und das besondere Setting schreit das Spiel förmlich nach zahlreichen Fantasy-Deko-Optionen und detaillierten Steampunk-Möbelstücken, mit denen sich die Spieler als (Innen-)Architekten verwirklichen können. In der aktuellen Version ist hier trotzdem noch Luft nach oben. Zum einen, weil man die meisten Baupläne eben direkt kaufen kann, statt sie als Motivation fürs Erkunden und Entdecken in der Welt zu nutzen, indem man sie beispielsweise als Belohnung für Aktivitäten zugänglich macht. Zum anderen, weil es mit der Zeit ziemlich kompliziert und chaotisch wird. Für komplexere Objekte benötigt man nämlich zig Materialien, Bauteile, Augmentationen und Crafting-Stationen, die alle irgendwo Platz finden müssen.

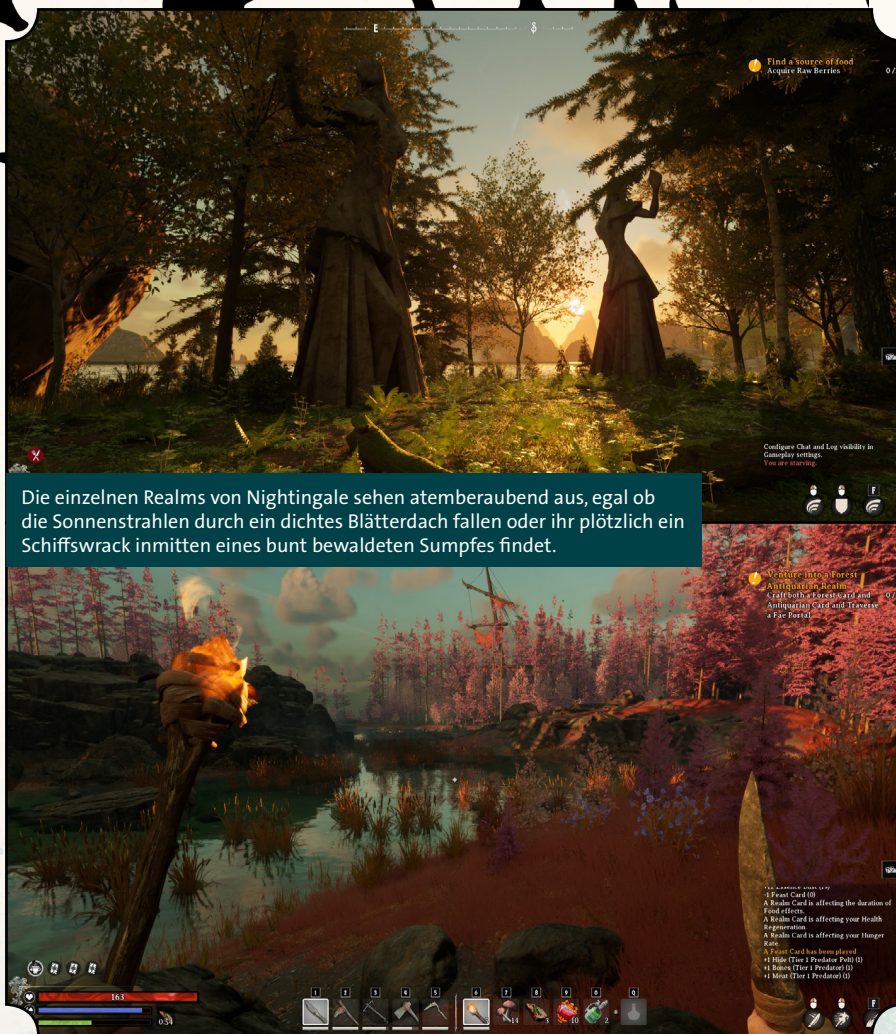
Hinzu kommen unübersichtliche Menüs und zig Rohstoffe, die alle über identische Icons, aber unterschiedliche Werte verfügen und sich nicht stapeln oder kombinieren lassen (beispielsweise Raubtierleder und Pflanzenfresserleder). Hier verstecken sich spannende Ideen, weil die gecrafteten Gegenstände je nach Zutaten neue Eigenschaften mitbringen und sich ihre Qualität steigern lässt, aber es fehlen eben noch viele Komfortstandards anderer Survival-Spiele.

Gemeinsam ist es am schönsten

Baut und dekoriert man ein schönes Haus, will man natürlich jemanden einladen. Umso praktischer, dass Nightingale sofort mit einer Koop-Funktion kommt. Verbinden könnt ihr euch erfreulicherweise denkbar einfach: Im Menü gebt ihr den Namen eurer Koop-Partnerschaft ein und landet prompt in deren Welt. Oder ihr ladet sie zu euch ein. Bis zu sechs Spieler und Spielerinnen können so zusammen zocken.

In der Welt dürft ihr dann einfach Ressourcen teilen, gemeinsam bauen oder die Crafting-Stationen des jeweils anderen nutzen. Das ist ziemlich praktisch: Unser Ausrüstungslevel ist zum Beispiel ein wenig zu niedrig für die nächste Mission, also bastelt uns Kollegin Gloria fix ein paar neue Gegenstände – schwupps, Anforderungen erfüllt. Anschließend tauchen wir gemeinsam in eine der besonderen Stätten ein, die wir für die Hauptmission besuchen müssen. Hier warten Gegner und schließlich ein Bosskampf. Da wir beide noch NPC-Begleiter mitbringen, gestalten sich die Kämpfe sehr einfach, nach ein paar Schlägen gibt selbst der Boss auf. Hier spielen natürlich auch die Schwierigkeit bei Charakter und Welt eine Rolle, insgesamt könnte der Anspruch im Koop aber etwas zulegen, damit das gemeinsame Erkunden spannend bleibt.

Auch dass nur eine Person den wertvollen Inhalt der Truhen an sich nehmen darf, ist ärgerlich. Hier muss man sich stets absprechen, wer was benötigt. Erfreulich ist aber, dass man die Missionen problemlos gemeinsam abschließen kann. Beide Koop-Partner



Die einzelnen Realms von Nightingale sehen atemberaubend aus, egal ob die Sonnenstrahlen durch ein dichtes Blätterdach fallen oder ihr plötzlich ein Schiffswrack inmitten eines bunt bewaldeten Sumpfes findet.

erhalten nach Abschluss den entsprechenden Fortschritt und müssen das Ganze nicht in ihrer eigenen Welt nochmals absolvieren.

Zockt ihr am liebsten gemeinsam, ist Nightingale dank des Koops also eine tolle Möglichkeit, gemeinsam Dungeons zu erforschen

oder eine schicke Basis aufzubauen. Gegen Ende erreicht ihr sogar eine Art Online-Rollenspiel-Hub, in dem ihr dann auf zufällige andere Spieler trifft. Wie bei Destiny und Co. könnt ihr dort gemeinsam mit ihnen diverse Aktivitäten abschließen.

Große Worte mit wenig dahinter

Das Setting macht zwar optisch einiges her, die eigentliche Story fällt aber mau aus und liefert nur wenig tatsächliche Motivation abseits der Ziele, die ihr euch selbst setzt. Unsere erste NPC-Gefährtin starrt zum Beispiel meist leblos ins Leere oder fällt Bäume so ungünstig, dass sie direkt auf unser Haus krachen. Nachdem wir mehrmals Wände und Dächer neu bauen mussten, nahmen wir ihr schließlich genervt die Axt weg.

Abseits eures Feen-Wegweisers Puck mit seinen stimmungsvollen Wortspielen sind die Nebencharaktere und Händler zudem nicht vertont. Zwischen den Quests bombardieren sie euch zwar hauptsächlich mit allerlei Namen und Begriffen, die euch aber wenig bis gar nichts bedeuten, was so ziemlich jede Neugierde recht schnell erstickt. Das Gleiche gilt für die Dokumente, die ihr zwischendurch findet. Nightingale redet eine Menge, ohne viel zu sagen, und schickt euch in der Regel lediglich von A nach B, um ein paar Gegner zu erledigen, etwas zu craften oder aufzusammeln.

Natürlich leben Survival-Spiele dieser Art in der Regel nicht von einer packenden Geschichte. Im Kleinen könnte Nightingale trotzdem von ein paar sympathischen Figuren oder optionalen Handlungssträngen profitieren – gerade weil das Setting so einzigartig und unverbraucht ist. Die Entwickler verpassen hier im Early Access bisher eine Chance, sich durch Welt und Geschichte von anderen Survival-Spielen abzuheben.

Einfach draufkloppen

Hinzu kommt, dass trotz der vielen Worte immer noch Fragezeichen bleiben, beispielsweise beim Guidebook, in dem die verschiedenen Rätsel und Aufgaben nur vage umrissen werden, oder beim sonst ge-



Die NPCs verraten euch mehr über die Welt und vergeben Quests.

DAS CRAFTING



Das Crafting funktioniert über ein Menü. Verfügt ihr über die entsprechenden Rohstoffe, könnt ihr einfach auf »Herstellen« (»Craft«) klicken, müsst dann nur kurz warten und habt wenig später euer neues selbst hergestelltes Objekt.



Verschiedene Crafting-Stationen helfen euch, neue Bauteile herzustellen oder Materialien zu verfeinern. Die nötigen Blaupausen findet ihr in der Welt oder kauft sie bei Händlern.

lungenen Crafting, wo wir teils ewig nach bestimmten Ressourcen suchen.

Manchmal scheitert es aber auch an der Umsetzung. Während es uns beim gemütlichen Basteln und Bauen nicht weiter stört, dass es beim Aufnehmen oder Ablegen von Ressourcen mal fummelig wird oder

das Inventarmanagement eleganter sein könnte, nervt es bei den Kämpfen dann noch. Die fühlen sich einfach sperrig und ungeschickt an, egal ob wir uns mit Wölfen, entstellten Gnomen oder mit Blitzfeuernden Automaten als Bossen kloppen. Oft purzeln wir einfach ungelenkt durch die Gegend und hämmern ziellos auf alles ein, das uns wortwörtlich ins Gesicht springt. Da sich die Gegner dabei stets wiederholen, kommt auch kein taktischer Anspruch zustande. Solange ihr genügend Heil- und Ausdauertränke oder Nahrung dabei habt, sollte euch nichts gefährlich werden. Wollt ihr allerdings eine größere Herausforderung, bleibt euch nur, schon beim Spielstart einen hohen Schwierigkeitsgrad für eure Hauptwelt und euren Charakter zu wählen.

Viel Tiefgang, den das Spiel ignoriert

Um nicht nur Bau-Enthusiasten, sondern auch Survival-Spieler langfristig zu überzeugen, braucht Nightingale hier dringend mehr Substanz. Dabei versteckt sich eigentlich wirklich viel potenzieller Tiefgang in den Systemen. Schließlich verändern sich die Eigenschaften eurer Ausrüstung je nachdem, woraus ihr sie craftet, und ihr könnt zusätzlich Zauber, Charms und andere Verbesserungen anbringen, um euch zum Beispiel den optimalen Stealth- oder Fernkampf-Build zu schnüren. Hier zu experimentieren und den eigenen Charakter zu optimieren,



Das Bauen in Nightingale funktioniert komfortabel über Blaupausen.



Beim Durchstreifen der Welt stoßt ihr regelmäßig auf interessante Orte.

fühlt sich lohnend und spannend an, wenn man sich allein darüber motivieren kann. Wirklich notwendig ist es im aktuellen Zustand aber leider nicht, sodass sich viel davon bisher noch aufgesetzt anfühlt.

Selbst die Überlebensmechaniken mit ihren zahlreichen Statusseffekten bleiben vergleichsweise seicht. Hunger und Müdigkeit lassen sich jederzeit fix per gegrilltem Steak oder Bettruhe beheben, und mit ein paar Tränken und Heilsalben im Gepäck müsst ihr auch Sturzverletzungen, Verbrennungen oder Gift nicht weiter fürchten. Mit mehr Vielfalt bei Gegnern, Gefahren und Lösungen könnte Nightingale hier deutlich mehr taktischen Anspruch generieren.

Zu wenig um die Ecke gedacht

Die Welten von Nightingale sind nicht nur vollgepackt mit Ressourcen, sondern auch mit verschiedenen Rätseln, Aktivitäten und Dungeons. Manche löst ihr einfach im Vorbeigehen, zum Beispiel kleine Schreine, bei denen Artefakte in unterschiedlicher Rei-

henfolge aufleuchten. Reproduziert ihr das Muster, gibt es eine Blaupause als Belohnung. Für andere müsst ihr zuerst euer Ausrüstungslevel steigern oder versteckte Portale durchschreiten. Ihr meistert anschließend Kämpfe, stößt versteckte Glyphen auf oder bewährt euch in tückischen Sprungpassagen, bevor euch Ressourcen, Items oder Blaupausen für eure Mühen entlohn. Das spielt sich kurzweilig und erinnert an die Rätsel-Dungeons in The Legend of Zelda: Breath of the Wild, nur leider ohne die entsprechende Raffinesse. Keine der bisherigen Aufgaben hat uns wirklich vor eine Herausforderung gestellt, eine clevere Technik oder Köpfchen erfordert. Schaut man sich die Umgebung genauer an, hat man die Lösung in der Regel schon wenig später raus.

Hinzu kommt, dass sich genau diese Aktivitäten in allen Realms wiederholen. Größere Dungeons bieten schlicht mehr von ihnen oder aufgeblähte Varianten; die zu erledigenden Aufgaben ändern sich aber nicht. Dadurch fühlen sich die unterschiedlichen

Welten schnell sehr austauschbar und nach Routinearbeit an. Gerade weil ihr sie primär abschließt, um Essenz zu grinden, über die

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Endlich mal ein Survival-Titel, der nicht im (Fantasy-)Mittelalter oder auf irgendeiner Kannibalen- oder Dschungelinsel spielt! Zwar fällt die Charaktererschaffung in Nightingale recht ernüchternd aus, mein Alter Ego sieht wegen des Vererbungssystems genauso gesichtsdeformiert aus wie meine Heldinnen in GTA 5 und Read Dead Redemption 2. Dafür sind die verträumt-fremdartigen Spielwelten umso schöner, die neben vertrauten Elementen wie Flora und Fauna faszinierende Kreaturen, bauliche Einflüsse der Fae und viktorianische Stilelemente bieten. Als Entdeckungsfan und Bau-Freak bekomme ich viel zu tun, das Basteln geht dank Blaupausenplanungsmodus leicht von der Hand und bietet auch im Anfangsbereich genug fürs Auge. Mehr Abwechslung bei den viel zu leichten Rätseln und sich schnell wiederholenden Entdeckungszielen sollte aber im Early Access dringend eingebaut werden. Auch die hakeligen Kämpfe mit wenig anspruchsvoller Mechanik und das noch etwas fummelig geratene Crafting-System schreien nach baldiger Überarbeitung. Inflexion hat mit Nightingale ein Spiel mit Potenzial vorgelegt, dem man den Early-Access-Status allerdings noch spürbar anmerkt. Wer in etwas Ausgereifterem überleben möchte, greift bei Lust auf Neues vorerst besser zu Enshrouded.



Dieser geisterhafte Elch ist friedlich, verändert aber die Umgebung, indem er Teile von ihr zerstört oder sie neu wachsen lässt.



Wie in den meisten Survival-Spielen fällt ihr erstmal Bäume und zerkloppt Felsen, um euch ein Heim zu errichten.

ihr euer Ausrüstungslevel steigert. Ähnlich wie in einem Online-Rollenspiel kommt ihr nämlich nur über einen höheren Gear-Score (also die Klamottengütestufe) in der Hauptgeschichte weiter. Das fühlt sich in einem Survival-Spiel aufgesetzt an. Viel cooler wäre es, wenn Nightingale den Fortschritt an bestimmte Ausrüstungsteile koppeln würde, die dann wiederum neue Wege wie in einem Metroidvania eröffnen oder euch vor bestimmten Gefahren schützen. Beispielswei-

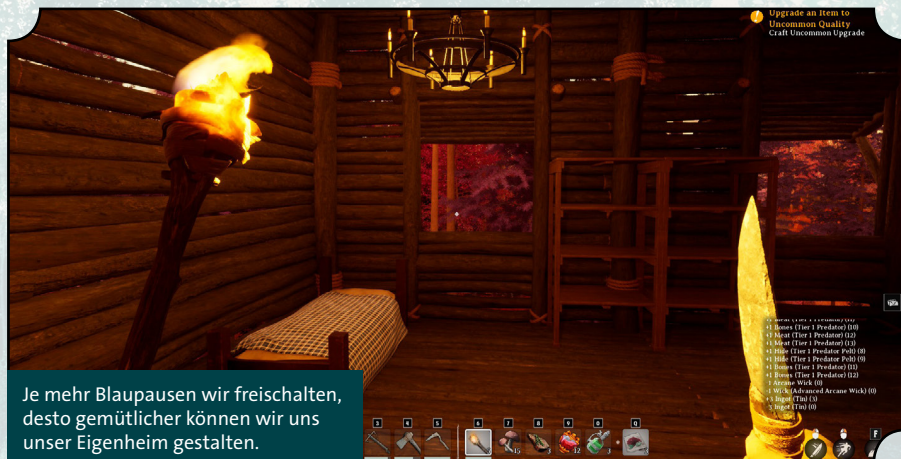
se wie in Subnautica, wo ihr mit dem Tiefsee-U-Boot neue Areale freischaltet.

Selbst Ziele setzen

Langzeitmotivation bietet Nightingale aktuell nur, wenn ihr euch selbst Ziele setzt, während ihr die rund 30 bis 50 Stunden an Early-Access-Inhalten durchspielt. Ihr könnt es mit euren Freunden gemeinsam wie ein MMO spielen und einfach Level und Aktivitäten gründen, um ins Endgame zu kommen.

Das schickt euch allerdings in dieselben Realms auf einem höheren Level zurück, was so manchen aufstöhnen lassen dürfte.

Alternativ könnt ihr den perfekten Build austüfeln oder den besten Waffen nachjagen. Nightingale bietet viele Möglichkeiten, sich langfristig zu beschäftigen, auch im Early Access schon. Und viel davon macht zumindest zeitweise großen Spaß. Aber so richtig werden wir das Gefühl trotzdem nicht los, dass die Entwickler viel Potenzial ver-



Je mehr Blaupausen wir freischalten, desto gemütlicher können wir uns unser Eigenheim gestalten.

DAS EWIGE LEID MIT ALWAYS-ON

Der Koop ist ein zentraler Bestandteil von Nightingale. Allerdings müsst ihr wie in einem MMO auch online spielen, wenn ihr solo unterwegs seid. Das kann für reichlich Frust sorgen. Streiken die Server, wird auch aus eurer Einzelpartie nichts. Direkt zum Release sind wir regelmäßig aus dem Spiel geflogen und hatten sogar mit einem Bug zu kämpfen, der uns dazu zwang, einen neuen Charakter zu erstellen und von vorne zu beginnen. Das Portal in unsere erste richtige Welt wollte einfach nicht laden, und ohne irgendeine Form von lokalem Spielstand waren wir schlichtweg gefangen. Mit der Zeit stabilisierte sich die Server-Verbindung für uns aber. Nur bei Portalen zittern wir regelmäßig, weil das Laden eines neuen Realms immer eine Weile dauert. Nightingale ist nach dem ersten großen Spieleransturm aber auf jeden Fall ohne größere Probleme spielbar, sofern ihr allgemein mit dem Always-on-Zwang leben könnt und eine stabile Internetverbindung habt. Langfristig müsst ihr euch aber keine Sorgen darüber machen: Die Entwickler versprechen einen Offline-Modus für die Zukunft.



Koop-Partnerin Gloria taucht nach der Einladung direkt in unserer Welt auf und kann Abenteuer mit uns bestreiten.



schenkt haben. Denn Nightingale macht eben nichts besonders großartig im Vergleich zu anderen Survival-Spielen und hebt sich nur durch das Portalsystem wirklich von ihnen ab. Das entpuppt sich mit der Zeit aber eher als PR-Sturm im Wasserglas.

Trotzdem geben wir die Hoffnung nicht auf. Setzen die Entwickler bis zum finalen Release im kommenden Jahr auf mehr Komfort, durchdachte Rollenspielmekaniken,

Die Karte zeigt euch die wichtigsten Sehenswürdigkeiten an.

mehr Abwechslung bei den Aktivitäten und vielleicht sogar eine packendere Story, könnte Nightingale seine Nische als Crafting-Survival-Online-Rollenspiel mit besonders spannendem Setting finden. ★

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Bevor ich mich in den unterschiedlichen Welten von Nightingale verloren habe, habe ich ausgiebig Enshrouded gespielt. Und auch wenn das Survival-Spiel aus Deutschland optisch nicht ganz mithalten kann, wirkt es doch viel ausgereifter und durchdachter als das ambitionierte Nightingale. Die Kämpfe sind ein Stück weit wichtiger, die Rätsel cleverer, das Mysterium der Welt spannender. Trotzdem ist Nightingale für mich ein Rohdiamant, der vor allem Feinschliff benötigt. Denn das grundsätzliche Gerüst für eine großartige Spielerfahrung ist vorhanden. Die Realms sind traumhaft schön und vollgepackt mit allerlei interessanten Orten, die einfach nur denkwürdigere Überraschungen und knackigere Gegner brauchen, auf die ich mich wirklich vorbereiten muss. In das Crafting habe ich mich schon jetzt etwas verliebt, weil schnell ein hübsches Eigenheim entstehen und ich mich abends nach der Arbeit problemlos stundenlang darin verliehen kann, Ressourcen zu sammeln, zu basteln und zu bauen, gerade mit dieser Grafik. Überraschen mich hier später noch abwechslungsreichere Möbel und Deko-Optionen, lässt das mein über die Jahre durch Sims und Co. geschliffenes Baumeisterherz auf jeden Fall höherschlagen.

