



Die Spielwelt von Valheim sieht klasse aus. Besonders die Lichtstimmungen sind sehr gelungen.

## Valheim

# WUCHTIGE WIKINGERWELLE

Genre: **Survival-Spiel** Publisher: **Coffee Stain** Entwickler: **Iron Gate** Termin: **2022**

**Der Steam-Hit Valheim ist schon jetzt ein Highlight für Survival-Fans. Allerdings fängt der Spaß damit an, dass euer Held stirbt.**

Von Christian Just

Bitte nicht schreiend wegrennen! Ich weiß, die Grafik von Valheim sieht gewöhnungsbedürftig aus. Aber! Die zu 95 Prozent positiven User-Reviews zu Valheim auf Steam sprechen eine eindeutige Sprache! Wer Valheim trotz oder gerade wegen der 32-Bit-Krümelochnik mag und zum Preis von knapp 17 Euro kauft, bekommt nämlich ein sehr-spaßiges Actionspiel mit Crafting, einem geschicklichkeitsbasierten Kampfsystem, einer richtig guter Physikberechnung und mit fiesen Bossen. Und Valheim muss sich bereits jetzt im frühen Early Access nicht vor der Konkurrenz wie Conan Exiles, Ark, und Co. verstecken.

Okay, nicht alles ist schon jetzt super: Ein paar Angriffspunkte bietet uns dieses Valheim immer noch. Aber fangen wir ganz am Anfang an, der für unsere Spielfigur eigentlich das Ende bedeuten sollte.

### Ab in die Zwischenhölle

Valheim ist stark von nordischer Mythologie inspiriert. Göttervater Odin schickt die Walküren aus, um die mächtigsten Krieger zu schnappen, kurz nachdem sie in der Schlacht gefallen sind. Statt ins Totenreich Helheim bringt eine Walküre unseren Helden am Anfang des Spiels nach Valheim, in die frisch von den Entwicklern ausgedachte

zehnte Welt, denn eigentlich kennt die nordische Mythologie lediglich neun Welten.

Laut der zugrundeliegenden Story verbannte Odin einst seine Feinde, mächtige und böse Wesen nach Valheim. Meine Aufgabe ist es nun, die Kreaturen dort zu besiegen, um die Ordnung wiederherzustellen. Auf dieses Ziel arbeite ich lange hin – und das ist alles andere als einfach.



Typische Survival-Szene: gemeinsam am lauschigen Feuer frisch erlegtes Wild rösten.

## WAS KOMMT ALS NÄCHSTES?

Die Early-Access-Phase von Valheim soll mindestens ein Jahr dauern. Für die nahe und ferne Zukunft sind folgende Updates angekündigt (in Klammern der wahrscheinliche Inhalt):

- **Patch 1:** Hearth and Home (mehr Optionen beim Basenbau)
- **Patch 2:** Cult of the Wolf (Quests)
- **Patch 3:** Ships and the Sea (Ausbau der Schifffahrt)
- **Patch 4:** Mistlands (neues Biom, vermutlich im Sumpf)

Darüber hinaus soll Valheim nach Möglichkeit noch folgende Features erhalten, wobei deren Umsetzung aktuell wohl keine Priorität hat:

- Multiplayer-Interaktionen
- verbessertes Kampfsystem
- Teergruben
- mehr Items bei Händlern
- Svartalfr-Briganten
- mehr einzigartige Orte
- Sandbox-Modus
- Mondphasen
- Munin (Bruder von Hugin)

### Survival, wie es sein muss

Kaum bin ich – natürlich nackt und unbewaffnet – im Zentrum von Valheim gelandet, geht die genretypische Schufferei los. Odins Rabe Hugin gibt mir Anfängertipps, die ich als alter Survival-Hase getrost ignorieren kann! Pah, das wäre ja gelacht. Ich brauche zunächst ein wärmendes Lagerfeuer sowie ein Bett, um die kalte Nacht zu ertragen. Sonst habe ich ständig Debuffs auf meiner Ausdauer, es sei denn, ich stehe direkt am Feuerchen. Das Bett wiederum funktioniert nur mit Dach, also fälle ich ein paar Bäume, um eine kleine Hütte zu bauen. Ich Depp hacke also auf den Baum ein und bin noch nicht im Bilde, was das richtig cool umgesetzte Physiksystem von Valheim betrifft. Als der Baumstamm langsam umfällt und mit seinem Gewicht erst den halben Wald



Die Walküre bringt uns nach Valheim, wo sofort der Überlebenskampf beginnt.



Fallende Bäume sind nur ein Beispiel für die überzeugende Physik-Engine des Spiels.

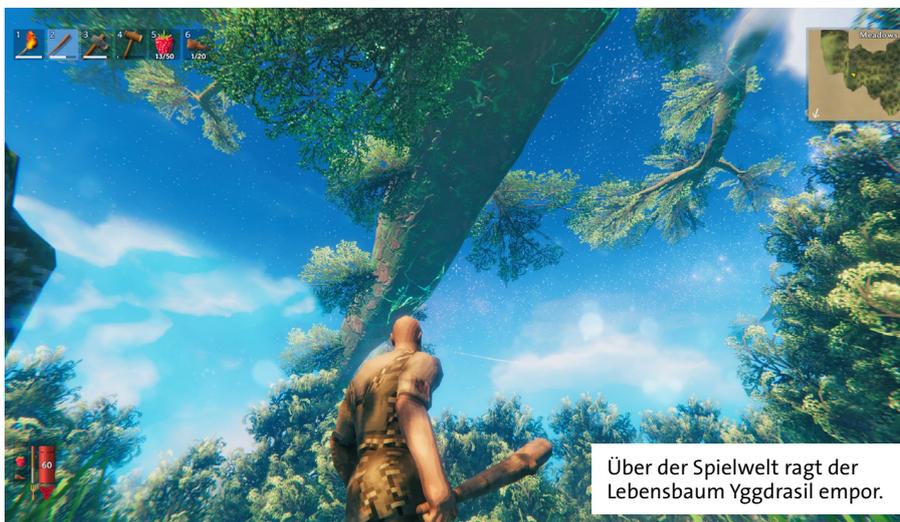
umreißt und dann meine Spielfigur plattwalzt, merke ich, dass ich vorsichtiger sein muss. Hey Hugin, sorry. Ab jetzt werde ich auf dich hören. Seitdem sieht mich Koop-Kollege Sascha übrigens regelmäßig panisch durch den Wald rennen, damit ich nicht von fallenden Baumstämmen erschlagen werde.

In der Spielwelt von Valheim interagieren viele Systeme auf Physikbasis. So säbele ich im wilden Kampf mit einem Wildschwein nebenbei das Unterholz ab. Oder ich erschlage ein allzu neugieriges Reh mit einem fallen-

den Baumstamm. Und von der ganzen anstrengenden Holzfällerei bekommt mein Wikingerkörper natürlich Kohldampf. Also sammle ich zunächst mal Pilze und Beeren, um den Hunger zu stillen. Wasser brauche ich in Valheim nicht. Klingt komisch, ist aber so. Insgesamt fällt das »Babysitten« der Bedürfnisse daher anspruchslos aus, zumal stets genügend Nahrung rumliegt.

### Automatisches Rollenspiel

Ich verteile keine Skill-Punkte per Hand, sondern werde automatisch immer besser, je öfter ich eine Handlung ausführe. Also ähnlich wie bei The Elder Scrolls. Das gilt fürs einfache Springen genauso wie fürs Kämpfen. Dadurch bleibt mehr Zeit für das Kern-Gameplay: Spätestens wenn ich meinen Bogen an der Werkbank hergestellt habe, jage ich problemlos Rehe und Wildschweine – ohne ihnen Bäume auf den Kopf fallen lassen zu müssen. Und hey, mit deren Haut lässt sich Kleidung herstellen. So erzeugt Valheim ab der ersten Minute den typischen Sog, der gute Survival-Spiele auszeichnet. Es gibt in Valheim tatsächlich immer etwas, worauf ich hinarbeiten kann, was dauerhaft motiviert. Und obwohl ich das in Dutzenden von Spielen bereits erlebt habe, fühlt es sich in Valheim frisch an, was paradoxerweise auch ein wenig mit dem be-



Über der Spielwelt ragt der Lebensbaum Yggdrasil empor.

## DIE WICHTIGE SPITZHACKE

Euer Abenteuerleben beginnt mit vergleichsweise simplen Bedürfnissen. Eines davon ist eine Spitzhacke (engl. Pickaxe). Klingt erstmal unscheinbar, doch die Pickaxe ist einer der wichtigsten Gegenstände des Spiels. Unser kleiner Guide verrät euch die Gründe – und natürlich auch, wie ihr den begehrten Gegenstand craftet. Schlechte Nachricht vorweg: Ihr müsst dafür den ersten Boss bezwingen. Die Pickaxe erfüllt in Valheim drei essenzielle Funktionen:

- **Terraforming:** Ihr könnt damit den Boden bearbeiten, um beispielsweise Gräben zu buddeln.
- **Steine zerkloppen:** Mit der Pickaxe zerlegt ihr Felsbrocken in ihre Einzelteile, um eure Steinvorräte aufzustocken und Baufläche einzuebnen.
- **Erzabbau:** Für stärkere Rüstungen und Waffen benötigt ihr Metallerze, die ihr mit der Pickaxe abbauen könnt.

Besonders Terraforming und Erzabbau sind überlebenswichtig, um in Valheim langfristig eine Chance zu haben. Ohne starke Rüstungen seid ihr im späteren Spiel ziemlich aufgeschmissen. Für die Pickaxe benötigt ihr:

- 1 x Hard Antler
- 10 x Holz

Um an die sogenannte Antler Pickaxe zu gelangen, müsst ihr den ersten Boss Eikthyr bezwingen. Und um das zu schaffen, solltet ihr unbedingt die wichtigsten Schritte des Early Game hinter euch bringen, also ein eigenes Heim errichten, Lederrüstungen craften, für Bewaffnung sorgen und alle möglichen Arten von Nahrung rankarren.

Um Eikthyr zu beschwören, müsst ihr direkt am Startpunkt eurer Valheim-Reise mit dem Runenstein interagieren. Der weist euch im Anschluss den Weg. Sobald ihr am entsprechenden Schrein angekommen seid, platziert ihr dort eine Deer Trophy und startet den Kampf. Eikthyr lässt sich mit Pfeil und Bogen relativ bequem in die Knie zwingen. Haltet Abstand, beobachtet die Muster der Kreatur, bufft euch mit euren unterschiedlichen Nahrungsmitteln. Jedes Nahrungsmittel könnt ihr bloß einmal konsumieren, um euer Lebenspunktelimit zu erhöhen. Deshalb ist Vielfalt wichtig. Natürlich könnt ihr auch ohne Buffs den Kampf gegen Eikthyr suchen. Mit der richtigen Fernkampfstrategie gehört der Sieg bald euch. Und damit auch die Pickaxe.

Während die gewöhnliche Hacke den Boden planiert und anhebt, braucht ihr die Spitzhacke, um den Grund abzusenken.



An Eikthyr mächtiges Geweih gelangt ihr zwar auch im Nahkampf, deutlich leichter geht's aber aus der Ferne mit dem Flitzbogen.



wusst angestaubten Grafikstil zu tun hat. Dadurch wirkt das Spiel einzigartig.

### Anspruchsvolle Uraltgrafik

Ja, Valheim sieht gefühlt irgendwie aus wie das erste Gothic. Aber auf eine gute Weise. Kantige Polygoncharaktere und dicke Pixel zeichnen die Optik des Survival-Spiels aus. Sogar die abgehackten Animationen der Spielfiguren passen dazu. Dennoch finde ich Valheim deutlich hübscher, als es auf Screenshots rüberkommt. Besonders die

Beleuchtungseffekte können sich sehen lassen. Da scheint tagsüber die Sonne grell blendend über grüne Wiesen, abends taucht sie die Spielwelt in sattes Orange, und nachts schimmert der riesige Lebensbaum Yggdrasil majestätisch zwischen der Welt und dem spektakulären Sternenhimmel. Die Bäume wiegen sich sanft im Wind, wodurch die Welt lebendig und seltsam natürlich wirkt. Dynamische Wetteränderungen und Tag-Nacht-Wechsel tun ihr Übriges. Zusammen mit dem atmosphärischen Soundde-

sign, dessen Geräusche einen leichten Hall aufweisen, entsteht ein fast schon außerweltliches Ambiente, das super zu einer Zwischenhölle für Wikinger passt.

Die ganze Retro-Schönheit hat aber ihren Preis. Selbst auf Highend-PCs haben wir auf Ultra-Einstellungen selten mehr als 80 FPS erreicht. Als Host im Koop-Modus stellten wir zudem gelegentliche Framedrops fest. Aber alles in allem läuft Valheim für ein Early-Access-Spiel weitgehend zufriedenstellend, auch in den hektischen Kämpfen.

### Starkes Kampfsystem

Apropos Kämpfe: Auf unserer Erkundung stoßen Sascha und ich auf immer gefährlichere Feinde, je weiter wir uns vom relativ friedlichen Zentrum der Karte entfernen. Froschartige Necks und gnomige Greylings sind noch vergleichsweise leicht mit gut getimten Axthieben zu entleiben. Haben wir einen Schild gebaut, blocken wir Angriffe noch effektiver. Oder wir springen in einer beherzten Seitwärtsrolle aus dem Weg, wenn der Gegner zur Attacke ansetzt.

Das Kampfsystem funktioniert gut und macht Spaß. Damit weicht Valheim geschickt einem meiner persönlichen Totschlagargumente aus. Ein Survival-Spiel ohne gutes Kampfsystem kann mich selten begeistern. Umso besser, dass Valheim in

Die Kämpfe machen Spaß und sprühen nur so vor Effekten.



der Hinsicht glänzen kann. Lediglich die Gegner-KI ist zu vorhersehbar. Etwa wechseln sich Greylings so simpel mit Attacke und Rückzug ab, dass wir die Muster nach zwei Minuten völlig durchschaut haben.

Wagen wir uns weiter in die derzeit fünf verschiedenen Biome, etwa in den düsteren Black Forest, die schneebedeckte Bergregion oder die staubige Wüste, kommen zunehmend stärkere Feinde wie riesige Trolle oder untote Draugr auf uns zu. Spätestens hier brauchen wir eine gescheite Rüstung und stärkere Waffen aus Metall. Da kommt die Gameplay-Spirale zum Tragen, die uns stets antreibt, immer bessere Gegenstände zu craften. Dabei bleibt der Grind moderat, und wir haben das Gefühl, recht schnell voranzukommen. Denn wir wollen ja in die weiter entfernten Regionen, um die dort lagerten wertvollen Ressourcen einzusacken. Die wir auch für unsere Basen brauchen.

### Langhäuslebau mit Tücken

Einfach nur eine dicke Basis bauen und uns dort verbarrikadieren? Das wäre zu einfach. Um immer weiter in die Lande Valheims vorzustoßen, brauchen wir Außenposten an strategisch sinnvollen Positionen. Außenposten sind wichtig: So müssen wir zum Reparieren unserer Waffen und zum Kochen unserer Nahrung nicht immer ewig zurückrennen, sondern haben in jedem Gebiet, in dem wir gerade aktiv sind, einen Rückzugs- und Spawn-Punkt. Also bauen wir mehrere Basen und drücken der Welt unseren Wikingerstempel auf. Der Basenbau erlaubt uns, aus Einzelteilen typische Wikingerbehauungen herzustellen. Sprich: dicke Balken, eigenwillige Dachkonstruktionen und Lagerfeuer mitten im Haus. Sorgt dabei aber bitte für einen guten Rauchabzug, sonst wird's stickig, denn ja, auch Rauch wird in Valheim physikalisch berechnet.

Das Bausystem funktioniert im Prinzip gut, ist allerdings manchmal etwas fummelig. Gerade das Andocken von Bauteilen nervt immer wieder mal, weil man viel zu genau zielen muss. Mit etwas Eingewöhnung arrangieren wir uns damit jedoch. Trotzdem herrscht hier Verbesserungsbedarf. Cool da-



Mit Wikingerkollege Sascha an meiner Seite geht's den Monstern an den Kragen. Die Gegner-KI könnte ausgefeilter sein.

gegen: Mit einer Hacke betreiben wir Terraforming und planieren den Boden, um leichter Häuser platzieren zu können.

Ach ja: Neben den Landgebieten bietet Valheim auch große Meere, die wir zunächst mit einem einfachen Floß, später mit einem großen Langschiff bereisen können. Auch das funktioniert jetzt schon einwandfrei.

### Das Highlight: Die Bosskämpfe

Aber wozu die ganze (spaßige) Arbeit? Wie erwähnt sollen wir in Valheim Odins Feinde in die Schranken weisen. Dafür finden wir in jeder Region einen Schrein, an dem wir Bossmonster beschwören können. Jede Beschwörung ist mit einem kleinen Rätsel oder einer Aufgabe verbunden. Um den ersten Boss, den mythischen Riesenhirsch Eikthyr, herbeizurufen, müssen wir etwa Hirsche jagen und ihre Trophäen auf dem Altar opfern. Dann erscheint der Boss unter leuchtenden Lichteffekten, und der Kampf beginnt.

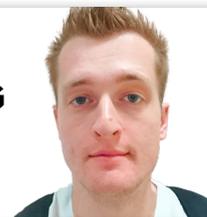
Die Bosse sind anspruchsvoll, weil sie zum einen dicke Lebensbalken haben und zum anderen Spezialattacken anwenden. Eikthyr schießt eine gefährliche Blitzattacke ab, die wir mit etwas Übung aber bald vorhersehen und der wir ausweichen. Dann rollen wir uns aus dem Weg und bleiben auf Distanz. Mit dem Bogen bekämpfen wir ihn effektiv aus der Ferne, bis er schließlich um-

fällt. Das macht wirklich Laune. Anschließend nutzen wir sein hartes Geweih, um uns daraus eine starke Spitzhacke herzustellen (mehr dazu im Kasten). Jetzt können wir viel mehr Stein abbauen. So verbindet Valheim die Bosskämpfe direkt mit dem Spielfortschritt. Um noch mehr Ressourcen zu bekommen, können wir die Bosse übrigens jederzeit erneut beschwören.

Und wenn ganz am Ende keine Herausforderung mehr groß genug erscheint, erstellen wir einfach eine neue Welt, die dann durch prozedurale Generierung wieder eine ganz neue Herausforderung bietet. Auf Wunsch auch mit dem alten Charakter samt allen Items oder eben mit einem neuen Helden, um nochmal ganz von vorn zu beginnen. ★

## MEINUNG

Christian Just  
@Akkat84



Valheim klingt schon auf dem Papier spannend, macht aber in echt noch viel mehr Spaß. Nach bislang eher mauen Erlebnissen im Wikinger-Setting, siehe Valnir Rok und Rune 2, freue ich mich, endlich ein gutes Survival-Spiel mit nordischer Mythologie gefunden zu haben. Besonders der Retro-Look von Valheim hat es mir angetan. Allerdings verstehe ich auch, dass die Grafik nicht unbedingt jeden Geschmack trifft. Trotzdem empfehle ich Survival-Fans, dem Spiel eine Chance zu geben. Ihr dürft überrascht sein, wie gut es dann doch ist. Was mich in meinen Sessions bisher am meisten gestört hat: Die Performance auf Host-Seite hat noch viel Luft nach oben. Klar ist die Arbeitslast beim Server-Rechner höher, aber dauernde Mikro-Lags drücken dann doch auf die Stimmung. Insgesamt macht Valheim aber mehr richtig als falsch. Ein weitgehend rundes und unterhaltsames Gesamtpaket schon beim Early-Access-Start setzt ein positives Beispiel. Ich werde Valheim nicht nur mit Spannung weiter beobachten, sondern es aktiv spielen.

Der Basenbau in Valheim funktioniert, ist aber bisweilen etwas fummelig.

