

Valheims gute Ideen

EIGENTLICH HASSE ICH SURVIVAL-SPIELE

Natalie war sich sicher: Mit diesem Steam-Hit wird sie nichts anfangen können. Doch Valheim überzeugte bereits nach wenigen Augenblicken und könnte das perfekte Spiel für Survival-Muffel sein.

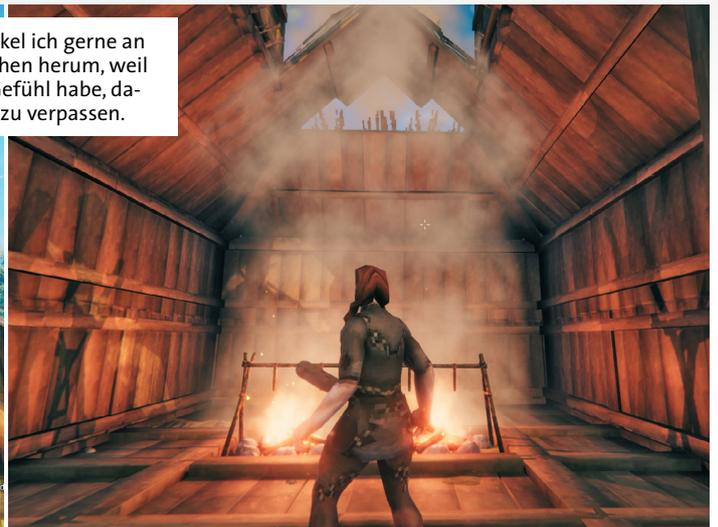


Natalie Schermann

Natalie mag das Genre der Survival-Spiele einfach nicht. Obwohl diese mit ihren spannenden Settings locken, vergeht ihr die Lust bereits nach wenigen Stunden. Ob im Koop oder allein: Das Überleben frustriert, fühlt sich unfair an, und besonders das Crafting lenkt von Story und Welterkundung ab. Dass sie nun so viel Spaß mit Valheim hat, hätte Natalie niemals gedacht.



In Valheim werkel ich gerne an meinem Häuschen herum, weil ich nicht das Gefühl habe, dadurch etwas zu verpassen.



Oh, nicht schon wieder ein Survival-Spiel! Das war mein erster Gedanke, als Valheim wie im Sturm die Steam-Verkaufscharts eroberte und Millionen von Spielern in seinen Bann zog. Das Genre der Survival-Spiele gehört nicht zu meinen Favoriten. Ich habe aber dann aus Arbeitsgründen in Valheim reingespielt. Und ehe ich mich versah, waren mehrere Stunden vergangen, und ich begann, für das Wikingerspiel zu schwärmen. Denn mit Valheim gelingt dem schwedischen Entwickler Iron Gate Studios all das, was mich an anderen Genrevertretern stört.

Problemzone Survival-Spiele

Wenn sich eine Lara Croft in den Zwischensequenzen des Tomb-Raider-Reboots die Augen aus dem Kopf weint, nachdem sie zum ersten Mal einen Menschen getötet hat, wenige Sekunden später aber wieder durch den Dschungel läuft und ihre Feinde beseitigt, ohne auch nur mit der Wimper zu zucken, kann ich irgendwie über diese Ungereimtheit hinwegsehen. Wenn ich allerdings in einem Survival-Spiel wie The Forest weiß, dass mein Sohn gerade von menschenfressenden Ureinwohnern entführt wurde, mir aber trotzdem erstmal die Zeit nehme, eine ganze Siedlung zu bauen, reißt mich das zu sehr aus dem Erleben.

Und hier kommen wir zu meinem größten Problem mit dem Survival-Genre: Häufig habe ich das Gefühl, ich müsste mich zerteilen, um alle Aspekte des Spiels erfassen zu können.

Ich spiele am liebsten Singleplayer-Spiele mit starkem Fokus auf Story. Auch in Survival-Spielen kann ich deshalb den Drang nicht ablegen, mich direkt ins Geschehen zu stürzen und mich im Fall von The Forest auf die Suche nach Tommy zu machen. Doch die Überlebenselemente und die Crafting-Aspekte des Spiels halten mich immer wieder auf und erzeugen so künstliche Pausen, die mich aus dem Geschehen reißen und mir das Gefühl geben, auf der Stelle zu treten.

In Valheim ergibt das alles Sinn: Ich werde nach meinem Tod von einer Walküre in die Welt geworfen und muss mich erstmal zurechtfinden. Um die großen Weltbosse zu besiegen und Odin gnädig zu stimmen, muss ich mich mit den Überlebens- und Crafting-Funktionen auseinandersetzen und mich ausreichend auf den Kampf vorbereiten. Ich habe nie das Gefühl, ich müsste mich in mehrere Teile zerreißen, um alle Aspekte des Spiels abzudecken. Ressourcen sammle ich einfach nebenher, während ich die Welt erkunde. Meine Fähigkeiten verbessere ich, während ich auf der Suche nach Ressourcen bin oder mich gegen

Gegner beweisen muss. Und während ich all das mache, bereite ich mich gleichzeitig auf den nächsten Bosskampf vor.

Das Survival-Spiel für Anfänger

Eine Besonderheit von Valheim, die mich als Survival-Amateur besonders freut, ist, dass mich das Spiel nicht foltert. Das Hungergefühl ist hier beispielsweise nicht etwas, was mir einfach nur das Leben und die Erkundung schwer macht, sondern ist sogar sinnvoll in das Gameplay eingebunden. Wenn ich esse, erhöhe ich so meine Lebenspunkte. Je nahrhafter meine Speisen sind, desto mehr Schaden halte ich aus. Statt mich also dafür zu bestrafen, wenn ich nicht esse, belohnt mich Valheim, wenn ich es tue. Weiterhin muss ich mir keine Sorgen um meine kaputten Werkzeuge und Waffen machen und stets zwei Sets erstellen, falls mal eine Axt den Geist aufgibt. Denn in Valheim kann ich alles einfach kostenlos an meiner Werkbank reparieren. Das sind alles Kleinigkeiten, die für mich aber entscheidend sind. Valheim verlangt nicht zu viel von mir, lässt mir meine Freiheit und schafft es so, mich zu motivieren.

Dadurch gelingt ein harmonisches Zusammenspiel aller Elemente. Ich habe immer etwas zu tun, nie das Gefühl, festzustecken oder Leerlauf zu haben, und noch dazu eine ausgewogene Abwechslung an Tätigkeiten. Mal breche ich in unbekannte Gebiete auf, mal baue ich meine Hütte aus oder verbessere meine Ausrüstung, und zwischendurch muss ich mein Heim vor Eindringlingen verteidigen. So gehen alle Teile des Wikingerspiels flüssig ineinander über und offenbaren mir eine neue Art, das Genre zu erleben.

Außerdem führt mich mein gefiederter Gehilfe Hugin an die wichtigsten Dinge heran, lässt mir aber genug Freiraum, um die Mechaniken des Spiels selbst zu entdecken. So werde ich nicht gleich zu Beginn mit Informationen überschüttet, sondern kann mich nach und nach an alle Optionen herantasten.

Eine Welt ohne Fragezeichen

Ich hätte nie gedacht, dass ausgerechnet ein Survival-Spiel mich aus meiner Open-World-Trägheit holt. Wie so vielen anderen Spielern auch fällt es mir zunehmend schwerer, mich auf große Welten in modernen Spielen einzulassen. Frage- und Ausrufezeichen, bunte Symbole und Entfernungangaben rauben mir den ganzen Spaß an der Erkundung. Warum sollte ich mich noch auf die Suche nach einer Schatzkiste machen, wenn mir doch schon auf der Karte angezeigt wird, wo sie »versteckt« ist? Warum sollte ich mich noch auf die Umgebung einlassen und erkunden wollen, wenn mein ganzes Interface bereits nur so von Markierungen wimmelt und mich auf »wichtige und spannende« Orte hinweist wie ein übereifriges Navi? Durch Valheim erwachte aber meine kindliche Neugier. Zum ersten Mal seit Ewigkeiten erkunde ich eine offene Welt, weil sie mich mit ihren Geheimnissen und Geschichten lockt. Ich erspähe verlassene Holzbauten oder Steinruinen zwischen den Bäumen und muss unbedingt wissen, was sich dahinter verbirgt. Stoße ich auf neue Feinde, kann ich beobachten, wie sie sich in der Welt verhalten und mit anderen Lebewesen interagieren. Alle paar Schritte erwartet mich eine außergewöhnliche Landschaft, ein Bach, Klippen, mit Schnee bedeckte Felsen oder

Ein bisschen fühle ich mich wie Alice im Wunderland, wenn ich neue Gebiete erforsche und dabei neue Ressourcen finde.



Valheim bestraf mich nicht, wenn ich mal mein Hungergefühl ignoriere oder mich nachts nicht in meine Hütte begeben. Das macht die Erkundung der Welt um einiges einfacher.



Die Lichteffekte in Valheim sehen fantastisch aus. Sonnenuntergänge versprühen einen besonderen Charme.

riesige Wiesen mit Steinkreisen. Und was hat es eigentlich mit diesem riesigen, leuchtenden Baum auf sich, dessen wuchtige Äste man am Himmel sehen kann?

Ich komme in Valheim oft nicht mehr aus dem Staunen heraus. Klar, es gibt definitiv noch viel Luft nach oben, und die prozedural generierte Welt könnte noch lebendiger sein und noch mehr Points of Interest vertragen. Aber schon im Early Access überzeugt mich Valheim mit seiner Open World so viel mehr als so manches Rollenspielschwergewicht auf dem Markt.

Obwohl viele Spieler den Look bemängeln, versprüht genau der meiner Meinung nach einen ganz besonderen Charme. Vor allem die Sonnenuntergänge mit ihren Lichteffekten und Spiegelungen auf dem Wasser könnte ich stundenlang anschauen! Auch das Gegnerdesign und die Anlehnung an die nordische Mythologie lassen mein Herz aufgehen. Noch bin ich am Anfang meiner Reise, freue mich aber jetzt schon auf all die Stunden, die ich noch mit dem Steam-Hit Valheim verbringen werde. ★