

Die Grafik von Valheim

ABSICHTLICH NICHT SCHÖN

Valheim hat PS1-Textures und lachhafte Animationen, wird aber trotzdem für seine Grafik gelobt. Redakteur Peter glaubt: Das ist ebenso paradox wie geplant.



Peter Bathge

Peter schaut beim Start eines neuen PC-Spiels grundsätzlich als erstes ins Optionsmenü und stellt dort rigoros alle Grafikeinstellungen auf das Maximum. Selbst wenn darunter mal die Performance leiden muss – er hat in der Vergangenheit auch schon Ego-Shooter mit 20 FPS gespielt, weil er die Details einfach nicht von »Ultra« auf »Sehr hoch« runterstellen wollte. Seinen 144-Hertz-Monitor betreibt er mit einer Geforce RTX 2070 – und hätte sich für Valheim eigentlich beides sparen können. Denn das sieht stellenweise aus wie ein Spiel von vor 20 Jahren, ist aber trotzdem schön.

Wenn Valheim und ich ein Pärchen wären, unser Beziehungsstatus auf Facebook würde wohl »Es ist kompliziert« lauten. Alles fing damit an, dass ich das Survival-Spiel nach einem Blick auf seine Grafik übergehen wollte wie beim Nach-links-Wischen auf Tinder. Mein Wikinger besteht, egal ob Frau oder Mann, gefühlt aus einem halben Dutzend grober Bildartefakte, in seinem oder ihrem Gesicht kann man gerade so eine Knollennase und zwei tote Augen erkennen. Dazu rennt und hüpfert er oder sie nach dem Spielstart wie ein hüftsteifer Roboter durch das Grasland. Doch schon bald bemerke ich beim Spielen einen erstaunlichen Wandel in meiner Betrachtungsweise: Die garstige Grafik, sie wird mir immer unwichtiger. Nein, das ist nicht korrekt: Sie wird in meinen Augen immer schöner! Das liegt nicht daran, dass Figurendesign oder Texturen mit der Zeit ausgefeilter werden – aber es hat damit zu tun, dass ich durch das motivierende Spielprinzip aus Survival, Crafting und vielen, vielen Belohnungen schon bald gar nicht mehr so darauf achte, aus wie vielen Pixeln mein Avatar jetzt genau besteht.

Und es hat damit zu tun, dass ich bei der Reise durch unterschiedliche Biome, in Überfahrten per Schiff und Streifzügen durch Wälder die ganze Pracht der Landschaftsdarstellungen in diesem seltsamen Zwischenreich zu sehen bekomme. Das fängt bei den Reflexionen auf den in Regenwasser getränkten Federn der Walküre an, die mich zu Spielbeginn in der prozedural generierten Valheim-Welt absetzt, und hört beim sanft schimmernden Mondlicht auf, das als einzige Lichtquelle in einer bedrohlichen Nacht die Finsternis erhellt. Nebelschwaden, die zwischen Fichtenstämmen wabern, sattes Grün saftiger Wiesen, in der Ferne vereinzelte Wolkenfetzen am strahlend blauen Himmel: Valheims Welt lädt zum Verweilen ein, sie ist in ihrer Gesamtheit schöner, als die einzelnen Texturen auf Doom-1-Niveau zuerst vermuten lassen. Auch weil das Depth of Field die ach so blockige Umgebung auf Entfernung hübsch kaschiert.

Valheim zeigt, dass gute Grafik keine bloße Frage der Engine ist (es nutzt Unity und hat zumindest im Early Access erwartungsgemäß kleinere Performance-Probleme). Texturen können in 8K-Auflösung vorliegen und Animationen per Performance-Capturing das volle tech-

nische Potenzial eines Highend-PCs ausschöpfen – aber wenn das Design nicht stimmig ist, die Einzelteile nicht zueinander passen, dann droht ein Absturz ins Uncanny Valley oder Kritik an einem »leblosen«, »kalten«, »künstlichen« Look. Valheim vermeidet diese Falle, indem es sich gar nicht erst auf den Grafikwettstreit mit anderen Spielen einlässt. Es will nicht topmodern aussehen – sondern unverwechselbar.

Die Grafik als Alleinstellungsmerkmal

10.263. So viele Spiele wurden 2020 auf Steam veröffentlicht. Statistisch gesehen erschienen somit pro Tag 28 neue Titel. Es gibt keine Anzeichen dafür, dass die Release-Welle 2021 abebbt. Entsprechend schwierig ist es für kleinere Titel, sich von der Konkurrenz abzusetzen. Indie-Entwickler ohne große PR-Abteilungen, die Werbeanzeigen schalten, Redaktionen anschreiben oder Kooperationen mit Streamern eingehen, müssen sich auf Mundpropaganda und Underground-Marketing verlassen, um ihr Spiel populär zu machen. Dafür braucht es einen Unique Selling Point, also etwas, das das eigene Spiel einzigartig macht, um aus der Flut an Neuveröffentlichungen herauszustechen. Weil der Mensch ein visuelles Wesen ist, das sich meis-



Beim Anblick dieses Waldes mit den sanft durchs Blätterdach fallenden letzten Sonnenstrahlen eines verblühten Tages kann man das Hämmern eines emsigen Spechtes förmlich hören.



Der Weltenbaum Yggdrasil ist in Valheim immer am Firmament zu erkennen. Ein feines Grafikdetail, das im krassen Gegensatz zu den klobigen Figuren steht.

tens auf seinen Sehsinn verlässt, sind optische Reize besonders geeignet, um Emotionen auszulösen und sich in den Erinnerungen der Spieler festzusetzen. Entsprechend gewollt sind optische Designs wie das von Valheim: Die Texturen des Spiels wirken nur im ersten Moment veraltet, vor allem aber sind sie im heutigen Marktumfeld einzigartig. Valheim sieht nicht einfach schlecht aus, was ein erheblicher Nachteil im Konkurrenzkampf mit anderen Spielen auf Steam wäre – es sieht anders aus. Indem die Entwickler mit Texturauflösung und Charakterdetails bewusst ein, zwei Details verfremden, sie älter aussehen lassen als den Rest des Spiels, verfängt sich Valheims Look in Augen und Kopf der Spieler. Wer Screenshots dieses Spiels sieht, verwechselt es so schnell nicht mit einem anderen Titel – das ist gerade im Survival-Genre, wo in der Vergangenheit oft der Vorwurf aufkam, hier würde ein Vertreter wie der andere aussehen, ein unschätzbare Vorteil.

Längst ist der Retro-Look etabliert, gibt es Tutorials, wie man ein neues Spiel auf alt trimmen kann. Valheim ist in dieser Hinsicht also kein Vorreiter, aber dennoch besonders, weil es:

- sehr grobe Texturen benutzt, wie man sie sonst kaum sieht,
 - alles in 3D darstellt, wohingegen bislang vor allem 2D-Spiele mit Pixeln und handgezeichneten Animationen den Geist der alten Klassiker der 8- bzw. 16-Bit-Konsolenära beschworen.
- Festzuhalten bleibt: Valheim sieht nicht so aus, weil es die Entwickler nicht besser können. Sondern weil sie es genau so aus-

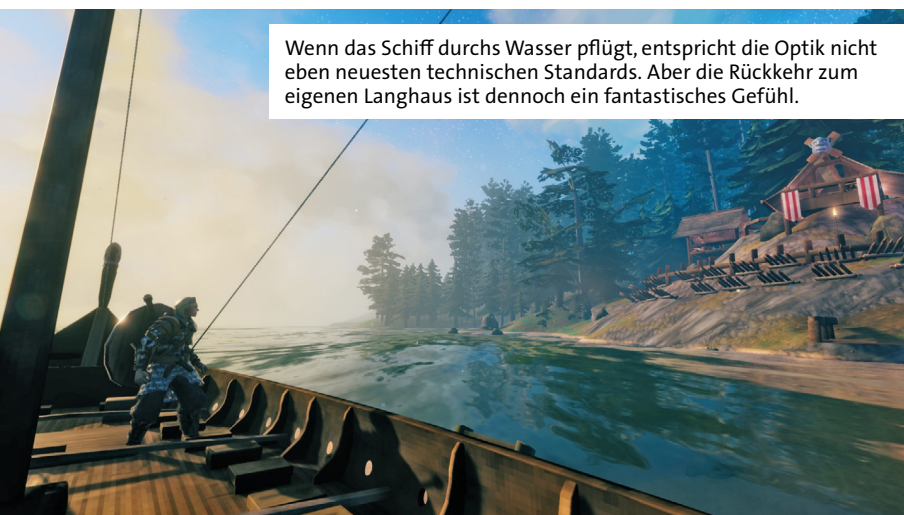
sehen lassen wollten. Indem Iron Gate Studio bei der Grafik eine bewusste Entscheidung für weniger Realismus und mehr Abstraktion getroffen hat, wurden zudem Ressourcen für andere technische Fortschritte frei. Ich würde sogar so weit gehen und sagen, dass Valheims Technik extrem fortschrittlich ist. Im Survival-Genre. Und tatsächlich auch darüber hinaus.

Valheim steht in der Tradition von Minecraft

Wer tiefer in Valheim einsteigt, der entdeckt eine Menge komplexer Systeme. Das Spiel simuliert Physik, Wind und Wetter. Alles hat Auswirkungen auf den Spielablauf, ob nun das Feuer ausgeht, ein gefällter Baum andere Stämme in seinem Pfad umreißt oder mein Wikinger eine Rauchvergiftung erleidet, weil ich die Öffnung im Dach seines Langhauses vergessen habe. Ich kann das Terrain umformen, Löcher ausheben und den Boden planieren. Beim Bausystem spielt sogar die Statik der Gebäude eine Rolle. Beeindruckend dabei ist die Persistenz dieser prozedural generierten Welt, die noch dazu riesig ist und frei erkundet werden kann: Kein Stein, den ich im Wortsinn umdrehe, verschwindet. Kein Baum, den ich gefällt habe, ist auf wundersame Weise in wenigen Minuten nachgewachsen, wenn ich nach einer längeren Reise in mein Lager zurückkehre. Wie mein Kollege Christian Just mir berichtet, kann man sogar eine improvisierte Brücke bauen, indem man zwei Holzstämme über den Fluss legt und verkeilt. Selbst in hochgelobten Open-World-Blockbustern wären solche Objekte spätestens beim Neuladen meines Spielstands verschwunden. In Valheim hinterlassen meine Taten Spuren in der Welt, und das ist mir ein bisschen Unschärfe bei den Texturen allemal wert!

All das erinnert nicht von ungefähr an einen Meilenstein der Videospiegelgeschichte: Minecraft hat vor nunmehr zwölf Jahren auf ganz ähnlichem Weg ein Millionenpublikum gefunden. Mit seiner Technik sah auch Mojangs Baukastenspiel 2009 nicht frisch aus, aber die kantige Optik blieb im Gedächtnis, und die Engine machte die kühnsten Fantasien von Hobbybaumeistern zur Realität. Valheim sieht ähnlich markant aus, teils hässlich, teils wunderschön. Kann das Zufall sein?

Die Minecraft-Spieler von damals sind heute erwachsen, ihre Kinder spielen wahrscheinlich auch Minecraft – oder Roblox. Doch wer damals dabei war, sehnt sich vielleicht genau nach der Weiterentwicklung des unverwundlichen Spielprinzips, die Valheim im Jahr 2021 bietet. Und die Grafik? Die ist dann einfach egal. ★



Wenn das Schiff durchs Wasser pflügt, entspricht die Optik nicht eben neuesten technischen Standards. Aber die Rückkehr zum eigenen Langhaus ist dennoch ein fantastisches Gefühl.