

Valhalla Hills

LIEBE AUF DEN ZWEITEN KLICK

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Funatics Software** Termin: **19.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Valhalla Hills ist Aufbaustrategie wie bei Anno Dazumal und Die Siedler 2. Im Test zieht uns der Oldschool-Titel mit seiner Komplexität gemächlich in seinen Bann.

Von Benjamin Schäfer

In unseren ersten Spielstunden laufen wir bei Valhalla Hills mehrmals in Sackgassen. Keiner unserer Ansätze will so richtig fruchten. Doch dann macht es »Klick!«, und unser Vorgehen schaltet von »Schnell, Schnell« auf »Bedacht und Sorgfalt«. Wir schauen genauer hin und versuchen, alles erst einmal zu verstehen. Valhalla Hills ist ein eher gemächliches Spiel, das den Genre-Größen längst vergessener Tage naheifert. Kein Wunder, Chefentwickler Thomas Häuser war einer der führenden Köpfe hinter Die Siedler 2 oder Cultures. Und so besetzt Valhalla Hills auf charmant-schrullige Art genau die Nische, die das auf unbestimmte Zeit verschobene Die Siedler 8 und das stark modernisierte Anno 2205 offen gelassen haben.

Die unendliche Geschichte

In der Story von Valhalla Hills besetzen wir die Rolle von Odins Sohn Leko, der lieber Dinge baut anstatt sich wie ein echter Wikinger volllaufen zu lassen und zu prügeln. Das passt Odin gar nicht in den Kram und deswegen verbannt er Leko kurzerhand auf die Erde und verwehrt ankommenden Wikingern den Eintritt nach Valhalla, da diese zu wenig Ehre hätten. Leko beschließt den bärtigen Kämpfern zu helfen, damit alle wieder an



Nachts sehen unsere Siedlung und der Berg malerisch und idyllisch aus. Doch der Schein trügt: Bergzwerge und wilde Tiere wollen unseren Wikingern ans Leder.

Odins Gelage teilnehmen können. So weit, so interessant als Ausgangslage. Allerdings handelt es sich hier mehr oder weniger um eine Alibigeschichte. Wir verhelfen unseren Wikingern durch Kämpfe und Siege zwar zu genügend Ehre, um nach Valhalla zu kommen – ein wirkliches Ziel ist dies aber nicht. Egal, ob wir nur einen oder gleich Hunderte Wikingern in die heiligen Hallen befördert haben, Valhalla Hills verfrachtet uns nahezu kommentarlos auf die nächste Insel, auf der wir weiterhin Ruhm und Ehre sammeln können. Es gibt weder Dialoge noch Zwischensequenzen, geschweige denn einen roten Storyfaden. Da verschenken die Entwickler von Funatics einiges an Potenzial und die Chance auf einen weiteren Langzeitmotivator abseits des Aufbauparts.

Der Berg ruft

Zu Beginn jeder Partie starten wir am Fuße eines Berges, auf dem ein Portal prangt, das uns nach Valhalla bringen soll. Unser Ziel liegt also darin, unsere Wikingern durch das magische Gipfeltor zu wuchten. Da hinter den Portalen für uns nie Valhalla, sondern immer nur der nächste Berg liegt, fühlen wir uns ein bisschen wie der Klempner Mario, der seine Prinzessin immer in einem anderen Schloss suchen muss. Trotzdem erklimmen wir ein Massiv nach dem anderen, weil wir immer wieder die Herausforderung suchen, unsere Siedlung neu und besser aufzubauen.

Das liegt vor allem an den prozedural, also per Zufallsgenerator erstellten Karten. Die sind zwar in ihrem Grundgerüst alle gleich – wir starten am Fuße des Berges und müssen



Jedes Portal wird von Gegnern bewacht, die beim Öffnen des Portals erscheinen. Wir können mit Rohstoffen aber auch kampfflos gewinnen.



Vorsicht! Die Eiswikingern gehören zu den Standardgegnern und tummeln sich immer mal wieder auf den Bergen.



Benjamin Schäfer
@GameStar_de

Valhalla Hills ist komplexer, als es aussieht. Anfangs konnte ich nicht viel mit dem Aufbau spielen anfangen. Viele Dinge erschienen mir nervig und unausgegoren. Doch als ich nach den ersten Spielstunden den ersten etwas aufwändigeren Berg erklimmen musste, wurde mir klar, dass doch alles zusammenhängt und funktioniert. Valhalla Hills braucht etwas Zeit, bis es zündet und sein Potenzial entfaltet. Etwas dann lässt mich das eigenbrötlerische Agieren meiner Wikinger immer mal wieder verzweifeln. Aber meist kann ich eben auch nachvollziehen, was genau schiefgelaufen ist und was ich hätte cleverer anstellen können.

Beim nächsten Versuch klappt es dann besser, und niemand läuft halb verhungert in offene Bärenmäuler. So gut der Aufbauteil meiner Meinung nach klappt, bleibt dennoch festzuhalten, dass mich Valhalla Hills zu Beginn nicht schnell genug gefesselt hat und dass es mir auf lange Sicht für ein Endlosspiel zu wenig bieten kann. Ich bin aber trotzdem zuversichtlich, dass Entwickler Funatics auch nach Ende der Early Access-Phase weiterhin Energie in das Wikingerspiel steckt und es verbessert.

ins Portal an dessen Gipfel – doch alles, was dazwischenliegt, variiert. Mal ziehen wir in Ruhe unsere Siedlung hoch, mal stoßen wir direkt mit der aggressiven Tierwelt zusammen, ein weiteres Mal müssen wir sofort expandieren, um ein Waldstück zu erschließen. Dazu gesellen sich noch die Bergzwerge, die unsere Anwesenheit nicht zu schätzen wissen und uns den Weg zum Portal erschweren. Innerhalb der Level bietet uns Valhalla Hills genügend Anreize, immer wieder gen Gipfel zu stürmen, und belohnt uns anschließend mit neuen Gebäuden, Wirtschaftsketten und Bausteinen für den Levelgenerator. Das motiviert durchaus, kann aber nicht kaschieren, dass wir letzten Endes immer das Gleiche tun. Da waren die handgefertigten Missionen eines Cultures oder Siedler 2 deutlich abwechslungsreicher. Heißt: Wer nicht seine ganze Motivation aus dem Aufbau einer Wikingersiedlung und dem Optimieren der Warenkreisläufe zieht, dem wird Valhalla Hills auf Dauer zu monoton.

Egoistische Barträger

Glücklicherweise stecken im Aufbau- und Wirtschaftssystem genügend Herausforderungen, die es zu meistern gilt. Und das auf herrlich altmodische Art und Weise: Wie zu Siedler-2-Zeiten bauen wir wieder Holzfäller, Steinmetze und Waffenschmieden, ziehen Produktionsketten für Bier und Brot hoch und schicken einen Geologen auf den Berg, um Eisenerz und Goldadern zu finden. Kein Wirt-



Stets gleiche Startphase: Jede Partie starten wir mit einer Handvoll Wikinger und Rohstoffen.

schaftszweig ist bedeutungslos oder in seinem Aufbau unlogisch: Der Bäcker braucht Mehl, das aus einer Mühle kommt, die wiederum das Getreide von der Farm mahlt.

Damit das Getreide seinen Weg von der Farm zur Mühle findet, muss der Müller es abholen und tragen. Allerdings birgt dieses Logistiksystem einige Schwächen. Da unsere Wikinger selbstständig agieren und sich nicht direkt von uns befehligen lassen, dauert es mitunter etwas länger, bis der Müller darauf kommt, sich etwas Getreide von der Farm zu holen. Und wenn dann noch unser Lagerarbeiter denkt, dass es doch ziemlich duftig wäre, das Getreide in unser Lager zu schaffen, dann kommt es mitunter vor, dass zwei Wikinger dasselbe Getreide holen wollen. Dann zählt, wer zuerst da ist, und nicht, bei wem es sinnvoller aufgehoben wäre. Da geht unser Müller manchmal leer aus und wir warten länger auf unser Mehl.

Übermütige Dummköpfe

In Kämpfen können wir unsere Recken ebenfalls nicht direkt steuern. Wir berufen arbeitslose Wikinger in den Militärdienst und produzieren einen Vorrat an Waffen, mit dem sie sich selbsttätig ausstatten. Dann müssen wir nur noch den Militärstützpunkt in die Nähe des Feindes verlegen und hoffen, denn der Rest passiert automatisch. Wenn es dumm läuft, kann es passieren, dass sich ausgerechnet unser ehrenvollster Wikinger eine Waffe schnappt, in die Schlacht stürzt und das Zeitliche segnet. Aber auch abseits der Kämpfe stolpern wir immer wieder über den KI-Dickkopf unserer Schutzbefohlenen. Etwa wenn unser Wikinger hungrig ist und entscheidet, dass die Waldbeeren direkt neben einem Rudel Wölfen schmackhafter sind als unser mühsam gefangener Fisch im sicheren Lager.

Grundsätzlich agieren die Nordmänner aber meist nachvollziehbar. Ist unsere Siedlung erstmal mit allen grundlegenden Gebäuden und Produktionsketten ausgestattet, merken wir vom Müdigkeit und Hunger unserer Schützlinge nichts mehr. Erst, wenn wir einen Stoßtrupp in Richtung Gipfel schicken, müssen wir wieder sicherstellen, dass

der Nachschub nicht abreißt. Dies alles aufzubauen und zu unterhalten, es zu schaffen, dass unsere Wikinger erst gar nicht auf die Idee kommen, weite Wege zum Essen oder Schlafen zurückzulegen, macht den Reiz von Valhalla Hills aus. Zwar tarnt es sich trotz Unreal Engine 4 optisch eher als knuddeliges Bastelspielchen für zwischendurch, doch spielerisch richtet es sich mit seiner komplexen Mechanik an erfahrene Aufbaustrategen, die mal wieder Lust haben, sich richtig in ein anspruchsvolles Aufbau- und Wirtschaftssystem zu verbeißen. ★

VALHALLA HILLS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 E6600 / AMD Phenom II X2 555
Geforce 8800 GT / Radeon HD 2900
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 760 / AMD FX-6100
Geforce GTX 470 / Radeon HD 6870
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stillichere Knuddel-Optik
- hübsche Lichteffekte
- detaillierte Objekte
- mit vielen Wikingern teilweise unübersichtlich
- detaillarme Bodentexturen

SPIELDESIGN

- durchdachtes Wirtschaftssystem
- motivierendes Freischalten von Zufallselementen
- herrlich altmodisches Spielgefühl
- auf Dauer monotonen Prinzip
- taktisch uninteressante Kämpfe

BALANCE

- Schwierigkeitsgrad passt sich dem eigenen Können an
- gute Lernkurve
- angenehmes Spieltempo
- gut abgestimmte Warenkreisläufe
- teils frustrierender Zufallsfaktor

ATMOSPHÄRE / STORY

- hübsch lebendige Spielwelten
- sympathisch umgesetztes Wikinger-Szenario
- individualisierbare Siedler
- Alibistory verschenkt Potenzial
- keinerlei Überraschungsmomente

UMFANG

- kurzweiliges Endlosspiel
- freischaltbare Erfolge motivieren mittelfristig
- mangelnde Langzeitmotivation
- keine besonderen Missionen
- kein wirkliches Spielziel

FAZIT

Erfrischend oldschoolisches Aufbaustrategiespiel für Geduldige, das seinen Charme und Potenzial erst nach einigen Spielstunden entfaltet.

