

Stardew Valley

IN JEDEM STECKT EIN BAUER



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Chucklefish Ltd.** Entwickler: **Concernedape** Termin: **26.2.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **nein (GoG)**

Auf DVD: Test-Video

Arbeit, Arbeit, Arbeit. Trotzdem können wir nicht von diesem Rollenspiel lassen.

Von Elena Schulz

Unsere Geschichte beginnt am Sterbebett unseres Großvaters, der uns sein Lebenswerk hinterlässt: einen Bauernhof. Zum Spielstart ist das unserem Alter Ego aber wurscht, er sucht sein Glück in der Stadt. Erst Jahre später erinnert er sich an sein Erbe und denkt zum ersten Mal über einen Umzug nach. Gedacht, getan, es geht aufs Land.

Dort folgt allerdings schnell die Ernüchterung, der Hof ist völlig heruntergekommen. Wir müssen Felder anlegen und Gemüse anpflanzen. Unsere Erträge können wir anschließend entweder für uns selbst nutzen oder verkaufen und von dem Geld die Farm weiter vergrößern und verschönern. Das ist auch das einzige wirkliche Ziel im Spiel. Als grober roter Faden dient derweil eine auf zwei Spieljahre angelegte Kampagne, die uns rund 60 Stunden beschäftigt. Die stellt uns in charmant animierten Sequenzen die kleine Stadt Pelican Town mit ihren Bewohnern vor. Eine tiefgründige Geschichte sollte man aber nicht erwarten. Stardew Valley ist auf Sandbox ausgelegt.

Allerdings sind wir nach dem Intro noch mit den ersten Schritten beschäftigt. Im Inventar finden wir verschiedene Werkzeuge wie eine Axt oder eine Spitzhacke, mit denen wir das Feld von Holz, Gräsern und Steinen

befreien. Anschließend pflügen wir die weiche Erde und besiegeln mit den ersten Samen unseren Einstieg ins Farmerleben.

Geld regiert die Welt

Jeden Tag müssen wir knifflige Entscheidungen treffen. Es gibt eine riesige Auswahl von Pflanzen, wir wägen ab: lieber auf günstige Sorten setzen oder die teuren kaufen und dafür regelmäßig fette Erträge einstreichen? Schnell wollen wir immer mehr Geld, doch der Reichtum wächst in Stardew Valley nicht auf Bäumen. Das eigene Kapital zu vergrößern, wird am Anfang zur Geduldsprobe, weil uns das Spiel an keiner Stelle an die Hand nimmt. Ein Tutorial gibt es nicht, Tipps zur Steuerung suchen wir vergebens. Glücklicherweise funktionieren einige Aspekte wie das Crafting relativ intuitiv. Über ein Menü verbessern wir hier unsere Farm, indem wir etwa eine Vogelscheuche als Schutz vor hungrigen Krähen zusammenklöppeln. Unsere eigene Figur können wir ebenfalls ausbauen, wer emsig werkelt, kann mit der gewonnenen Erfahrung seine Skills verbessern. Als Farmer erhalten wir dann mehr Geld für unsere Ernte, als Viehbauer mehr für Tierprodukte. Allerdings merkt man ein höheres Skill-Level nur an den Erträgen, rein spielerisch bleibt die Bauernarbeit über das ganze Spiel hinweg gleichförmig. Was auch daran liegt, dass Einzelbetätigungen wie das Einpflanzen von Samen nicht sonderlich anspruchsvoll sind.

Ein Spiel im Spiel

Warum uns Stardew Valley dann nicht langweilt? Weil die einzelnen Mechaniken gut ineinandergreifen: Immer gibt es etwas zu verbessern, jeden Tag tausend Dinge zu tun. Das motiviert auch im Endlosspiel noch weit über die 60 Stunden der Kampagne hinaus. Abseits des Bauernlebens gibt es außerdem einen 120-stufigen Dungeon, in dem man Monster jagen kann. Hier wird Stardew Valley zum klassischen Hack&Slay-Rollenspiel.

Die Echtzeitkämpfe sind zwar arg simpel geraten, dennoch funktioniert die gewohnte Suchtschleife. Wir erledigen Monster und sammeln neue Ausrüstung, mit der wir noch stärkere Gegner in die Knie zwingen. Gefundene Schätze stiften wir später entweder pflichtbewusst dem örtlichen Museum oder wandeln sie direkt in kostbare Währung um. Erze wie Kupfer, Eisen und Gold können wir außerdem fürs Crafting einsetzen oder unsere Werkzeuge noch stabiler machen.

Wenn plötzlich nichts mehr wächst

Stardew Valley sorgt auch über die Jahreszeiten für Abwechslung, in jeder Saison gibt es unterschiedliche Feldfrüchte. Der Winter verzichtet logischerweise ganz auf Ackerbau. Wenn's draußen schneit, müssen also neue Geldquellen her, zum Beispiel die Beute aus dem Dungeon oder die Tierhaltung. Mit Wolle, Eiern oder Milch kommen wir auch in den frostigen Monaten über die Runden. Bei so viel Plackerei sollten wir immer ein Auge auf



Das Angelspiel ist etwas fummelig, bringt aber ordentlich Geld.



Der Dungeon wartet mit 120 Stockwerken, seltenen Items und Kämpfen auf.

Es soll ein Geheimnis in Stardew Valley geben, das noch kein Spieler gefunden hat.

GameStar 05/2016



unsere Ausdaueranzeige haben. Die sinkt ohne ausreichend Nahrung und Schlaf rasch auf null, wodurch wir einen Teil unseres Geldes oder sogar Levelfortschritte verlieren. Höchste Zeit, noch mehr Geldquellen im Tal ausfindig zu machen. Da wäre noch das Fischerei-Minispiel, das wir sofort mit einer geschenkten Angel ausprobieren und prompt scheitern – der große Fang gelingt nur mit sehr viel Geduld und Übung.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Die größte Stärke von Stardew Valley ist in meinen Augen die behagliche Atmosphäre. Es ist ein Spiel zum Wohlfühlen: Ich komme nach einem langen Arbeitstag nach Hause und schalte im Moment fast schon aus Reflex den Rechner an, um genau da weiterzumachen, wo ich am Vortag aufgehört habe, und wieder einzutauchen in diese magische Welt. Das ist der Sog von Stardew Valley.

Es hat fast schon etwas Meditatives, die täglichen Aufgaben zu verrichten, und ich freue mich tierisch, die ersten Keimlinge sprießen zu sehen. Weil ich weiß: Sie sind das Ergebnis meiner Arbeit. Ich lausche dem großartigen Soundtrack, während ich Gemüse ernte oder Monster verkloppe und lasse dabei meinen eigenen stressigen Tag ausklingen. Da ist Stardew Valley wirklich großartig: Ein Spiel, das mich immer dann abholt, wenn mir mein Alltag mal zu anstrengend wird. Nach dem »Ein Tag geht noch«-Prinzip spiele ich deshalb immer weiter und verliere mich für Stunden im liebenswerten Pixeltal.

Bauer sucht Frau

Alternativ kann man die Fischerei aber auch links liegen lassen und sich stattdessen mit klassischen Quests für die Dorfbewohner über Wasser halten. Die bringen uns neben Geld auch Sympathie und eröffnen uns neue Gesprächsoptionen. Trotz der reduzierten Pixeloptik sind die Figuren glaubhaft und interessant. Und das wirkt sich aus: Wir sind aufrichtig schockiert, als wir den Außenseiter Linus dabei erwischen, wie er Essen stiehlt. Oder ärgern uns über den mürrischen Shane, den wir scheinbar niemals zu unserem Freund machen können.

Auch über Geschenke können wir uns bei den Dorfbewohnern beliebter machen und sogar ihr Herz erobern. Es gibt jeweils fünf weibliche und männliche Heiratskandidaten. Der Mann oder die Frau unseres Herzens zieht später bei uns ein, hilft auf der Farm oder schenkt uns Nachwuchs. Heiraten wir einen gleichgeschlechtlichen Partner, können wir ein Baby adoptieren. Momentan kommen Kinder allerdings nicht über das Kleinkindstadium hinaus.

Die Mischung macht's

Was ist es jetzt also, das magische Feature von Stardew Valley? Das Dungeon-Rollenspiel? Die Landwirtschaft? Oder bezaubern uns doch eher die glaubhaften Dorfbewohner? Nichts davon allein macht Stardew Valley zum Hit. Erst durch das Zusammenspiel aller Mechaniken entsteht eine Magie, die uns nicht mehr loslässt.

Stardew Valley gibt uns ähnlich wie die bekannten Indie-Größen Terraria oder Minecraft an jeder Stelle das Gefühl, dass wir uns diese aufregende Welt zu eigen machen. Wir gehen abends mit dem guten Gefühl schlafen, etwas Handfestes erledigt zu haben. Wir sind wirklich stolz auf unseren Hof,

unsere Fische, unsere Kühe und unsere Felder. Und wir lernen schnell, dass das Landleben zwar vor allem Arbeit bedeutet, aber auch einen anderen, wunderbaren Aspekt mit sich bringt: Freiheit. ★

STARDEW VALLEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1.8GHz / Athlon XP 1700+
Geforce 210 / Radeon X600
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- charmante Pixeloptik
- stimmungsvolle Designs und Animationen
- hervorragender Soundtrack
- Look wenig individuell
- teils arg detailarm

SPIELDESIGN



- viele verschiedene Aufgaben
- motivierende Rollenspiel-elemente
- freie Spezialisierung
- Mechaniken greifen gut ineinander
- einzelne Mechaniken teils zu anspruchsvoll

BALANCE



- ausgewogener Mix aus zig Spielelementen
- Werkzeuge und Figur verbessern nützlich
- sinnvolles Skill-System
- kein freies Speichern
- keine Tutorials

ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubhafte Charaktere mit Tagesabläufen
- abwechslungsreiche Events
- liebevoll inszenierte Sequenzen
- lebendige Spielwelt
- verschenktes Storypotenzial

UMFANG



- offene Spielwelt
- 60 Stunden lange Kampagne
- motivierendes Endlosspiel
- zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten
- Wiederspielwert durch Spezialisierungen

FAZIT

Stardew Valley ist ein malerischer Landausflug mit motivierender Spielmechanik. Wer einmal dort ist, kommt so bald nicht zurück.

