

My Time at Portia

FAMILIEN-FALLOUT



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Pathea Games** Termin: **15.1.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

My Time at Portia setzt auf Postapokalypse, kombiniert das Setting aber mit einer niedlichen Lebenssimulation.

Von Elena Schulz

My Time at Portia hat es nach einem Jahr endlich aus dem Early Access geschafft. Wir haben uns die Mischung aus Lebenssimulation und Rollenspiel im Stil von Stardew Valley noch mal mit der Testerbrille angeschaut und wurden regelrecht erschlagen. Das Spiel im niedlichen 3D-Look bietet so viel, dass man gar nicht weiß, wo man anfangen soll: Man kann seine Werkstatt ausbauen, Tiere

züchten, Quests erledigen, an Events wie Angeltournieren teilnehmen, Erze in Minen abbauen und nach Schätzen suchen, in Dungeons gegen Monster kämpfen, mit Dorfbewohnern quatschen usw.

Hinzu kommt ein kreatives Setting: Die heile Welt ist nicht in der Gegenwart angesiedelt, sondern in der Postapokalypse.

Idyllische Postapokalypse

Nachdem wir uns eine Figur (männlich oder weiblich) in einem rudimentären Charaktereditor zusammengezimmert haben, landen wir in der offenen Welt rund um das Städtchen Portia, wo unser Vater uns eine Werk-

statt überlassen hat. Bevor wir die benutzen dürfen, müssen wir uns aber erst eine Lizenz beim Bürgermeister verdienen, indem wir eine Axt und eine Spitzhacke bauen. Anschließend können wir Bauaufträge annehmen. Die machen in der Folge einen Großteil der Storymissionen aus: Wir sollen Portia erweitern und verschönern, indem wir zum Beispiel eine Brücke über den Fluss schlagen. Durch die Bauaufträge wird unser Einfluss auf die Spielwelt direkt sichtbar und erfahrbar, was sich sehr motivierend anfühlt.

Zusätzlich darf man Nebenmissionen von den Stadtbewohnern annehmen: Wir reparieren zum Beispiel einen Stall und bekommen zum Dank Geld und ein Kälbchen. Letzteres dürfen wir, wenn wir eine Scheune bauen, auf unserem Hof halten. Hinzu kommen zeitlich begrenzte Aufträge von der Questtafel im Dorf. Im Rahmen der Hauptgeschichte gibt es auch immer wieder unerwartete Ereignisse. Zum Beispiel wird unsere Werkstatt sabotiert und wir müssen den Übeltäter aufspüren. Insgesamt spielt sich die Story sehr abwechslungsreich, kommt aber nur ziemlich langsam in Fahrt. Sie wird zudem eher kindgerecht erzählt und verzichtet auf Wendungen.

Dafür sorgt das ungewöhnliche Setting für interessante Hintergründe: Wir erfahren mit der Zeit mehr darüber, warum unsere Welt untergegangen ist. In Portia ist nämlich nicht alles so friedlich, wie es scheint. Hier streiten sich zwei politische Fraktionen – die Kirche und die Wissenschaftler – darum, wie man mit der Technik von früher umgehen soll. Denn die Gefahr, dass wieder jemand Waffen baut und einen Krieg beginnt, besteht weiterhin. Wir können uns entscheiden, wen wir unterstützen.

Spaßiger Baukasten

Spielerisch steht das Crafting im Mittelpunkt. Es gibt extrem viele Rezepte, aber das System ist gut erklärt, sodass es uns nie überfordert. Mit der Hand, Axt oder Spitzhacke sammeln wir einfache Materialien wie Holz oder Steine. Aus denen stellt man Maschinen her, die komplexere Ressourcen wie Holzplanken oder Kupferrohre ermöglichen. Wir wählen einfach die Blaupause aus und sehen komfortabel, welches Material wir brauchen und wo es herkommt. Wollen wir



Dieser riesige Einsiedlerkrebs ist ein Boss, aber nicht sonderlich schwer zu besiegen.



Die Welt von Portia steckt voller Geheimnisse: Warum ist die Zivilisation untergegangen?

zum Beispiel einen Holztisch, brauchen wir vorher eine Schleifmaschine für Kupferrohre sowie eine Schneidemaschine, um Holzplanken zuzuschneiden. Anschließend setzen wir alles an der Werkbank zusammen.

Einige Materialien wie Eisen oder Energiesteine zum Antrieb der Maschinen (manche laufen auch mit Holz) können wir nur in den verlassenen Minen bergen. Man zahlt eine wöchentliche Schürfgeld und darf dann dort mit der Spitzhacke Ressourcen abbauen. Über einen Scanner suchen wir auch nach Lichtpunkten und markieren sie. Hier verstecken sich nämlich nützliche Objekte. Man findet zum Beispiel Relikte, die man anschließend bei den Wissenschaftlern wieder zusammensetzen kann (zum Beispiel zu einer Porzellanvase oder einer knuffigen Eulen-Uhr), um sie zu verkaufen oder als Einrichtung zu verwenden. Auch Datendisks lassen sich finden, die man bei Wissenschaftlern gegen Blaupausen oder bei der Kirche gegen Saatgut tauschen kann.

Kampf gegen flauschige Lamas

Weil My Time at Portia auch ein Rollenspiel ist, erhält unser Charakter für alle Tätigkeiten Erfahrungspunkte und Fähigkeitenpunkte beim Aufleveln. Wir können damit zum Beispiel unsere Ausdauer erhöhen. Das hilft extrem, weil wir so anstrengende Arbeiten wie Graben länger ausführen können. Auch in Kämpfen werden wir so fitter und dürfen öfter eine Ausweichrolle vollführen. Portia bietet neben den Minen auch richtige Dungeons, die wir während der Story besuchen. Hier warten sehr kreativ gestaltete Feinde



Um an einfache Materialien zu kommen, kloppen wir erstmal Bäume und Steine klein.



In Minen suchen wir nach Erzen oder Relikten wie diesem Tennisschläger.

wie Mäusebanditen oder wütende Riesen-Einsiedlerkrebse auf uns.

Alle Gefechte laufen aber ähnlich und sehr simpel ab: Eine kleine Arena erscheint um den Helden herum, und wir weichen aus oder verketten Schläge, um den Schaden zu erhöhen. Bei kleineren Gegnern wie den in der Landschaft verteilten flauschigen Lamas oder eigenartigen Marienkäfer-Männchen, müssen wir sogar nur ein bisschen draufkloppen. Brutal wird es dabei nie, besiegte Gegner verpuffen einfach in einer Staubwolke. Sterben wir, werden wir zudem kurz vor den Kampf zurückgesetzt, sodass kein Frust aufkommt. Nur eine Save-Funktion fehlt, gespeichert wird, wenn wir im Bett schlafen. Nach gewonnenen Kämpfen sacken wir neben Erfahrungspunkten Beute wie Geld ein.

Ein echtes Familienspiel

Natürlich können wir uns auch mit den anderen Einwohnern von Portia beschäftigen: Wir quatschen mit ihnen, verteilen Geschenke, erledigen Aufträge für sie, spielen Schere-Stein-Papier oder boxen uns. Dabei steigern wir unsere Verknüpfung mit ihnen. Ist der Beziehungszähler hoch genug, dürfen wir einen Ring kaufen und heiraten und sogar eine Familie gründen. Wer keine Lust auf soziale Interaktion hat, kann diesen Bereich aber ohne Nachteil ignorieren.

Erfahrene Spieler werden zwar etwas den Anspruch vermissen, Portia eignet sich dafür aber hervorragend als Spiel für zwischendurch oder lässt sich wunderbar gemeinsam mit Kindern erleben. ★

MY TIME AT PORTIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2115C / Athlon II X3 455
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5770
6 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 860S Quad / FX-6200
GeForce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- niedlicher Comic-Stil
- flotter Soundtrack
- kreatives Charakter- und Kreaturedesign
- hölzerne Gesichter und Animationen
- verwischene Texturen

SPIELEDISIGN

- komplexes und vielfältiges Crafting
- vielseitige Missionen, Aufträge und Events
- motivierendes Charaktersystem
- Dungeons und Minen sorgen für Abwechslung
- zwischendurch viel Grind

BALANCE

- sehr faire Rücksetzpunkte
- angenehmer Spielfluss
- klare Anleitungen beim Crafting
- sehr einfach
- kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY

- interessantes und ungewöhnliches Setting
- lebendige Umgebung
- Einflussnahme auf die Spielwelt
- nur wenige Spannungsmomente
- Handlung kommt nur langsam in Fahrt

UMFANG

- umfangreiche Kampagne mit Nebenmissionen
- komplette Bauernhof-Simulation
- Dungeons und Minen zum Erkunden
- Minispiele wie Angeln
- zahlreiche Crafting-Rezepte

FAZIT

My Time at Portia bietet als Mix aus Bauernhof-Sim und RPG mit niedrigem Design und seichter Lernkurve Spaß für die ganze Familie.

80



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



My Time at Portia macht einfach gute Laune. Alles ist niedlich und bunt, und es gibt immer etwas zu tun. Jeden Tag stehe ich im Spiel auf, suche mir eine Blaupause aus, schmeiße meine Maschinen an, sammle Material, kümmere mich um meine drei Hühner (Tick, Trick und Track!) und nehme Aufträge in der Stadt an oder verbringe den restlichen Tag in den düsteren Höhlen auf Entdeckungstour. Weil nichts davon wirklich schwer ist, aber es immer etwas anderes zu tun gibt, entsteht so ein angenehmer, fast schon meditativer Spielfluss. Portia ist damit genau richtig für ein paar gemütliche Abendstunden, in denen man zockern will, aber einfach keinen Nerv für starke Bosse oder knifflige Rätsel mehr hat, oder aber wenn man zum Beispiel zockfremde Partner oder die eigenen Kinder mit einbeziehen will. Hat man zusammen bereits unzählige Stunden in Minecraft oder Stardew Valley verbracht und langweilt sich dort mittlerweile, könnte Portia die ideale Alternative für gemeinsame Spielstunden sein.