



durch ein Craftingsystem ersetzt. Dazu bauen wir mit Spitzhacke und Bohrer überall in der Welt Ressourcen wie Eisen, Edelsteine und Kohle ab. Nachwachsende Stoffe wie Baumwolle lassen sich im Garten züchten.

Die Inseln bieten je nach Klimazone unterschiedliche Rohstoffvorkommen. Deshalb müssen wir permanent zwischen den Welten springen, um die benötigten Materialien einzusammeln. Mit Hilfe von Schmelzöfen, Amboss und Werkbank stellen wir immer hochwertigere und bessere Rüstungen, Waffen und Arbeitsgeräte her. Anders als in den meisten Craftingspielen müssen wir das Spiel nicht verlassen, um im Internet nach Bauanleitungen zu suchen. Als Belohnung im Kampf und in Schatztruhen finden wir Rezepte, die sich nach dem Lesen dauerhaft im Baumenü finden. Zeit- und ressourcenintensive Upgrades der Arbeitsgeräte erhöhen die Liste an herstellbaren Gegenständen.

Auf einer neuen Inselwelt angekommen, sammeln wir so lange Splitter, bis wir das nächste Portal reparieren können, schreiten hindurch und beginnen den Prozess von vorne. Viel zu entdecken gibt es auf den prozedural generierten Inseln nicht. In der Regel befinden sich auf jeder mehrere Dungeons, deren Versatzstück-Bauweise uns bereits nach dem dritten Höhlenbesuch ein dauerhaftes Déjà-vu beschert. Da das Spiel keinen richtigen Loot besitzt, ist der Besuch der Zufallsdungeons wenig lukrativ. Ganz darauf verzichten können wir aber nicht, da sich die Portale oft unterirdisch befinden.

Ein klassisches Questsystem, das die Erkundung der Welt etwas interessanter gestalten könnte, fehlt spürbar. Hin und wieder treffen wir auf zusammenhangslos platzierte NPCs in der Landschaft, die einen Gegenstand vermissen oder uns um die Be-



Eine regenbogenfarbene Katze und ein Propellerhut: Portal Knights nimmt sich nicht bierernst.

kämpfung bestimmter Monster bitten. Ganz selten finden wir Läden, in denen Rohstoffe oder Begleittiere ohne spielerischen Mehrwert mit den ansonsten völlig überflüssigen Goldmünzen gekauft werden können, die sich im Inventar ansammeln. Diese unfertig wirkenden Elemente aus dem Rollenspielbaukasten bereichern die Welt weder spielerisch noch erzählerisch.

#### Mi casa es tu casa

Wer zwischendurch eine Auszeit vom Portal-Hausmeisterdienst braucht, für den bietet Portal Knights mit seinen Bauoptionen eine riesige, kreative Spielwiese. Alles, was wir in der Welt sehen, lässt sich »abbauen« und auf der eigenen Trauminsel platzieren. Da die gesamte Welt aus quadratischen Blöcken besteht, sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Einen separaten Baumodus mit unbegrenzten Rohstoffen gibt es aber nicht. Alle Materialien müssen aktiv in der Spielwelt gefunden, abgearbeitet und zur Baustelle gebracht werden.

Offline-Spieler können zu zweit im Split-screen an einem Bildschirm spielen – online oder im LAN können sich bis zu vier Freunde eine Welt teilen. Allerdings müssen sich bereits alle kennen und gegenseitig in der Freundesliste haben. Ein Matchmaking, um fremde Spieler einzuladen oder deren Inselwelten zu besuchen, gibt es nicht.

#### Betreten der Baustelle auf eigene Gefahr

In Zeiten von Early Access und »Games as a Service«, in denen interessierte Spieler die Entwicklung eines Spiels aktiv mitverfolgen und steuern können, ist die Grenze, wann ein Spiel wirklich »fertig« ist, schwer auszumachen. Die Entwickler versprechen, dass sie Portal Knights auch weiterhin mit Updates und neuen Inhalten versorgen und ausbauen werden. Das mögen wir, mit Rückblick auf die vorbildlich gepflegte Beta, gerne glauben, dennoch gilt der Release der Version 1.0, der das Ende der Early-Access-Phase auf dem PC und die Veröffentlichung für Konsolen markiert, als erste finale Version und Basis dieses Tests. Und da müssen

wir feststellen: In der vorliegenden Form fühlt sich Portal Knights wie das solide Grundgerüst einer Vision an. Es verliert aber durch den Mangel an Tiefe und die teilweise nur oberflächlich implementierten Spielmechaniken schnell an Reiz, wenn man sich nicht durch ein größeres Bauvorhaben oder das Spielen mit Freunden eigene Motivationen schafft. Für Familien mit jüngeren Kindern ist der Titel als kooperativer Sandbox-Spielplatz zu empfehlen; für Solospieler steckt derzeit zu wenig Spiel im Spiel. ★

## PORTAL KNIGHTS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Phenom 8450  
GeForce GTX 470 / Radeon 6870  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Intel i3 2100 / AMD FX 8120  
GeForce GTX 750ti / Radeon HD 7850  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- prozedurale Inselwelten
- abwechslungsreiche Landschaften
- knuffiges Gegner- und Charakterdesign
- große, bildschirmfüllende Bossgegner
- unübersichtliche Kamera in engen Passagen

### SPIELDESIGN



- vielfältige Crafting- und Bauoptionen
- gute Gamepad-Tastenbelegung
- hoher Grindfaktor bei Ressourcenbeschaffung
- monotonies Kampfsystem
- Fehlen jeglicher Spannungskurve

### BALANCE



- gutes Tutorial
- optional schwerere Bossvarianten
- Waffen unterscheiden sich kaum
- Skillsystem ohne spürbare Auswirkungen
- feste Klassen, eingeschränkte Charakterentwicklung

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Tag- und Nachtwechsel
- Geschichte fehlt komplett
- langweilige NPCs
- Déjà-vu-Gefühl bei wiederkehrenden Inseltypen und Dungeons
- Bossgegner fügen sich nicht in Weltkontext ein

### UMFANG



- 47 Inselwelten pro generiertem Universum
- unendliche Möglichkeiten im Baumodus
- Online- & LAN-Koop für bis zu 4 Spieler
- Spitscreen für lokalen Multiplayer
- nur drei Bossgegner

### FAZIT

Kooperatives, familiengerechtes Sandbox-Abenteuer mit leichten Rollenspiel-Elementen und unterhaltsamem Baumodus.



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt

Es ist nicht so, als hätte mir Portal Knights anfänglich keinen Spaß gemacht. Ich habe die Inselwelten in den ersten drei bis vier Stunden mit Faszination und großer Neugierde erforscht, mich über neue Rezepte gefreut und mit Eifer nach Ressourcen gesucht, um meinen Ritter perfekt auszustatten. Doch der Reiz, Portale zu reparieren, nur um weitere Inselwelten mit immer gleich aussehenden Dungeons zu durchforsten, in denen es nichts zu entdecken gibt, außer noch einem Portal? Hier fühlt sich das Spiel nach sinnlosem Grinding an. Mir fehlen interessante Nebencharaktere, motivierende Aufgaben und vor allem: ein vielseitigeres Kampfsystem. Da die Entwickler versprechen, das Spiel weiterzuentwickeln, werde ich Portal Knights gerne eine zweite Chance geben. In der jetzigen Version ist es mir aber zu unfertig.