



My Time at Portia

POSTAPOKALYPTISCHE BAUERNHOF-IDYLLE

Genre: Rollenspiel Publisher: Team 17 Digital Ltd. Entwickler: Pathea Games Termin: 2018

Es muss nicht immer wie in Fallout laufen. In My Time at Portia sieht die Zukunft wie eine Mischung aus Stardew Valley und Animal Crossing aus. Von Elena Schulz

2016 gab es für mich eine Zeit lang nur ein Spiel: Stardew Valley. Die Bauernhof-Simulation ließ den Zauber alter Harvest-Moon-Titel für den Gameboy auf dem PC wieder aufleben. Ich baute meinen eigenen Hof auf, bewirtschaftete ihn, nahm Kontakt zu den Dorfbewohnern auf, erledigte hin und wieder ein paar Monster und craftete munter alles von der Schaufel bis zur Scheune.

Vielen Spielern ging es wohl ganz ähnlich, denn der Indie-Titel mauserte sich zum Steam-Hit. Trotzdem hat es etwas gedauert,

bis sich das Spielprinzip auf dem PC durchsetzen konnte. Mittlerweile gibt es mit Spielen wie Yonder (mit Zelda-Flair), Staxel (im Minecraft-Look) und My Time at Portia aber einige Alternativen. My Time at Portia setzt neben der knuffigen Bauernhof-Simulation auch auf Rollenspiel-Elemente und eine wirklich interessante und ungewöhnliche Hintergrundidee für das Setting: Es spielt in der Postapokalypse. Im Early-Access-Titel buddle ich nämlich nicht nur Steine und Erze aus, sondern auch Relikte aus einer vergangenen Zeit – unserer Zeit.

Die typische Crafting-Suchtschnecke

My Time at Portia befindet sich seit dem 23. Januar im Early Access auf Steam, der volle Release soll irgendwann 2018 folgen. Beim Spiel handelt es sich um eine Open-World-Sandbox in gefälliger Comic-Optik, ganz

ähnlich wie beim schon erwähnten Yonder. Zu Beginn erstelle ich mir über einen einfachen Editor eine Figur und werde dann schon mitten in die Welt geworfen. Ich habe von meinem (wohl verstorbenen) Vater einen kleinen Hof samt Werkstatt geerbt und soll ihn nun wie in Stardew Valley wieder auf Vordermann bringen. Hier beginnt die typische Crafting-Spirale: Ich sammle einfaches Material wie Holz oder Steine und baue daraus Werkzeuge wie eine Axt oder eine Spitzhacke, um bessere Rohstoffe zu farmen. Die nutze ich dann wiederum, um noch wertvollere Materialien herzustellen.

Zu sehen, wie die Welt sich verändert, wenn ich Dinge baue und in ihr platziere, sorgt für die nötige Motivation. War mein Hof anfangs noch eine windige Bruchbude, wird er mit der Zeit immer schöner. Ich kann ihn nach meinem Geschmack einrichten und



Anfangs befindet sich unser Hof in einem katastrophalen Zustand. So können wir kaum etwas bauen und schlafen aufgrund des löchrigen Holzes sogar schlecht.

In den Ruinen können wir allerlei spannende Items finden. Die liefern Hinweise darauf, dass Portia in der Zukunft spielt.

einen richtigen Bauernhof mit Tieren und Feldern daraus machen, die ich pflegen muss. Zusätzlich verdiene ich mir Geld und andere Belohnungen, wenn ich Aufträge für die übrige Bevölkerung annehme. Oder ich schalte ein neues Gebiet frei, indem ich zum Beispiel eine Brücke zusammenzimmere. Nur an der Spielerführung hapert es noch etwas: Es dauert eine Weile, bis man herausgefunden hat, wo man welchen Rohstoff findet oder welche Maschine man benötigt.

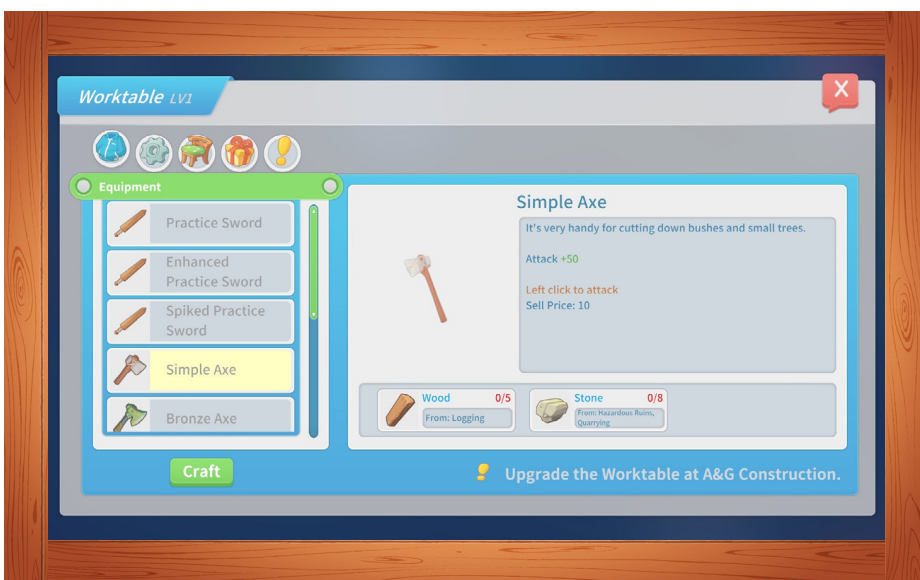
Postapokalyptische Dungeons

Für wertvolle Erze wie Kupfer oder seltene Items muss ich tiefer graben. Hier geht es in Ruinen, in denen ich nach Rohstoffen, Schätzen und geheimnisvollen Gegenständen buddeln kann. Gefundene Daten-CDs und Bauteile weisen dabei auf eine alte Zivilisation hin, die mir sehr bekannt vorkommt – ich lebe ja in ihr. Zumindest in den ca. vier Stunden, die ich bislang reingespielt habe, wird das Thema aber noch nicht vertieft. Ich bin gespannt, ob die Hintergründe der Apokalypse noch aufgeklärt werden.

Aber Sammeln allein wäre ja langweilig. In My Time at Portia gibt es auch Kämpfe. Während einer merkwürdigen Kreaturen wie bunte Lamas oder Marienkäfer-Männchen überirdisch in Ruhe lassen, greifen die unterirdischen Viecher hier an. Deshalb sollte man sich nur gut ausgerüstet tiefer in die Höhlen wagen. Meinen Charakter kann ich dabei nicht nur mit Waffen aufbessern, sondern auch mit Skills. Rollenspiel-typisch gibt es hier unterschiedliche Fähigkeitenbäume rund ums Sammeln oder Kämpfen.

Leben 2.0

My Time at Portia will mir an jeder Ecke etwas bieten. Die oben genannten Aktivitäten sind noch längst nicht alle. Ich kann auch nach Schatztruhen suchen, angeln gehen, was Leckeres kochen, reiten oder rauschende Feste planen und erlebe damit einen richtigen Alltag aus Arbeit und Freizeit. Gerade das Soziale spielt dabei eine wichtige



Ausrüstung wie Äxte oder Steinpickel bauen wir an der Werkbank.

Rolle. Ich interagiere mit Tieren und rede mit Menschen, ich mache ihnen Geschenke, fordere sie zu kleinen, freundschaftlichen Faustkämpfen heraus oder verliebe mich sogar in den einen oder anderen. Das Design der Figuren fällt dabei überraschend vielseitig aus, fast jeder der Charaktere ist leicht wiederzuerkennen. Auch bei der Inszenierung gibt der Indie-Titel sich erstaunlich viel Mühe, viele der Gespräche sind sogar komplett vertont. Wenn auch aktuell blöderweise nur auf Englisch oder Chinesisch, weitere Sprachen gibt es bislang noch nicht. Wer auf Deutsch spielen möchte, sollte also lieber noch etwas warten.

Aktuell umfasst My Time at Portia etwa 25 Stunden Spielzeit. In der teureren Vollversion sollen neue Aufträge und Nebenquests, neue Story-Inhalte, Minispiele und Features zu den Tieren hinzukommen. Geplant sind ungefähr neun Monate Early-Access-Zeit, in denen das Spiel für rund 20 Euro zu haben sein soll. Rein inhaltlich wirkt es aber schon jetzt sehr poliert und detailverliebt. Es macht Spaß, sich im Sammeln und Craften zu verlieren. Gerade, wenn man nach einem

langen Tag nach Hause kommt und noch ein paar lockere Stunden stressfrei spielen möchte. Nur die Technik scheint noch für ein paar Probleme zu sorgen. Einmal ist das Spiel bei mir eingefroren, sodass ich es beenden musste, und ein anderes Mal überraschend abgestürzt. Abgesehen von diesen Nickeligkeiten kann man als Fan von Stardew Valley und Co. aber im putzigen Portia eigentlich nichts falsch machen. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



My Time at Portia sollte man definitiv im Auge behalten, wenn man Spiele wie Stardew Valley oder Harvest Moon mag. Diese Titel haben vielleicht keinen hohen Anspruch, eignen sich aber wunderbar, um sich stundenlang in einer virtuellen Welt zu verlieren. Ganz nach dem Motto: Ach komm, ein Tag geht noch! Man baut vielleicht einen Futtertrog, dann einen Stall, dann holt man sein erstes Huhn, man sammelt die ersten eigenen Eier und vergisst über der ganzen Landarbeit, dass man eigentlich müde vom eigenen Alltag ist.

Dass Arbeit mich mal von den täglichen Verpflichtungen entspannen lässt, hätte ich früher auch nicht gedacht. Stardew Valley ist im Vergleich zu My Time at Portia natürlich ein Zeitfresser und schon deutlich ausgereifter. Gerade was die Technik angeht: Für meine kurze Spielzeit gab es hier noch zu viele Probleme.

Wer Stardew Valley schon viele Stunden gespielt hat oder nicht richtig warm mit dem Pixel-Stil wird, sollte dem Early-Access-Neuling aber spätestens zum fertigen Release eine Chance geben. Durch die niedliche Comic-Optik kann man hier vielleicht auch eher die eigenen Kinder oder jüngeren Geschwister überzeugen, zum virtuellen Werkzeug zu greifen.



An unserer Werkbank zimmern wir uns neues Werkzeug und Material zusammen. Wir können die Werkbank auch aufleveln, um Gegenstände zu craften.