PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

COSMOGONY:
EIN MAP PACK FÜR ERKUNDER

CHIKO & FLO ON TOUR:
HANAMI, JAPANTAG UND PARIS

MANGA-PRÜGELEI AUF DEM DS:
JUMP SUPER STARS

STEAM SUMMER SALE 2014

DIE PORTAL-LESESTUNDE:
VIER BÜCHER MIT PORTAL-BEZUG

AUSGABE 25
JUNI 2014

„Aber was wissen zwei kauzige alte Redakteure schon vom Schreiben? Sie waren vielleicht …"

„Warte, zwei Spinner. Trotzdem, … Oh! Hier steht, sie hatten einen Ausflug. Ins Pokémon Center! Nach Frankreich!"

In diesem Sinne:

Willkommen zur 25. Ausgabe des Portal-Magazins!

Ja, ganz recht! Wir waren im Pokémon Center in Paris! Und außerdem waren wir kurz vorher auf der Hanami in Ludwigshafen und auf dem Japantag in Düsseldorf, unsere beiden Pflicht-Conventions jedes Jahr! Das ist auch der Grund, warum diese Ausgabe schon wieder Verspätung hat: Wenn wir uns in der Weltgeschichte herumtreiben, dann haben wir logischerweise keine Zeit, ein Heft zu schreiben. Dafür haben wir aber eine ganze Menge Fotos von unseren Abenteuern der letzten Wochen mitgebracht, die wir euch in einer umfangreichen Bildergalerie in diesem Heft präsentieren. (Ein Nörgler könnte jetzt sagen, wir schinden Seiten, weil uns ansonsten keine Themen eingefallen sind, aber zum Glück sind unsere treuen Leser ja keine Nörgler. Danke! ^^)

Es gibt aber natürlich auch ein großes *Portal*-Thema im Heft, abseits von Map Check und Mod-Test: Wir wollten euch eigentlich nur das Büchlein *Unnützes Wissen für Gamer* vorstellen, weil es auch zwei *Portal*-Fakten enthält, aber daraus ist ein genereller Artikel über mehrere Bücher mit *Portal*-Bezug geworden. In diesem Sinne also in zweifacher Hinsicht viel Spaß beim Lesen!

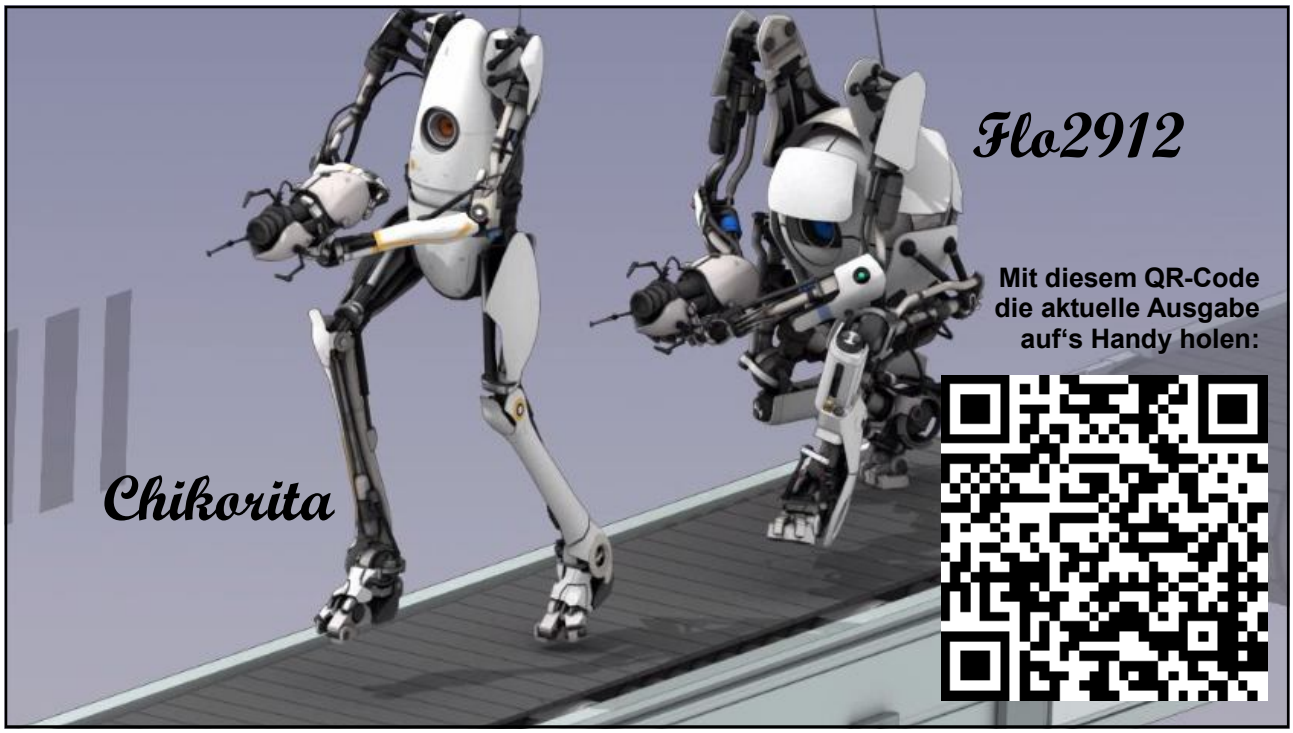
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

http://portal-forum.xobor.de

Und jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen! Und vergesst nicht: The cake is a lie!



>>> Inhaltsverzeichnis

Map Check: *Cosmogony* **4**

Ein Map Pack mit sechs Teilen, der nicht allzu schwere Rätsel bietet, dafür aber zum Erkunden der BTS-Area einlädt.

Map Check: *Claustrophopia Trap* **7**

Eine Map auf engstem Raum, das trotzdem viel Platz für ein gutes Rätsel bietet.

Workshop-Testecke **9**

Drei Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* in aller Kürze vorgestellt.

Map Check Retro:
Collimation - Mapaday 2 **10**

Ein Tag für eine ganze *Portal 1*-Map: Die coole Idee geht in die zweite Runde!

Greenlight-News **11**

Nach *Thinking with Time Machine* stehen bereits weitere *Portal*-Mods in *Greenlight* zur Wahl. Wir haben sie aufgespürt und kommentiert!

Unser Convention-Mai 2014 **13**

Warum ist dieses Portal-Magazin eigentlich so spät? Ganz einfach: Weil wir gleich dreimal unterwegs waren! Wo? Das erfahrt ihr hier!

Blick über den Tellerrand **22**

Passend zu den vielen Anime-Cons, auf denen wir letzten Monat waren, stellen wir euch das leider Japan-exklusive Manga-Prügelspiel *Jump Superstars* für den Nintendo DS vor.

Summer Sale 2014 **25**

Der Steam Summer Sale 2014 ist in voller Gange. Wir erzählen euch alles über das Sommerabenteuer!

Special: *Portal* für Leseratten **27**

Nachdem wir euch eigentlich nur ein einziges Buch mit *Portal*-Bezug vorstellen wollen, ist nun ein ganzes Special daraus geworden, in dem wir euch vier literarische Werke präsentieren.

Wheatleys unnützes Wissen **31**

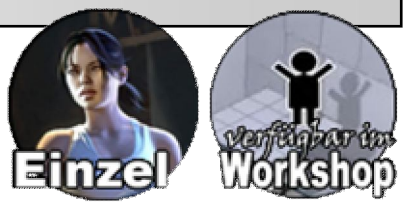
Für Trickfilm-Fans: Unnütze Fakten über Games in Comics und Cartoons.

Chiko und Flo waren nicht nur auf der Hanami und auf dem Japantag, sondern auch im Pokémon Center in Paris - und wir haben eine ganze Menge Fotos für euch mitgebracht! → **Seite 13**

Hinein ins Sommerabenteuer! Der alljährige Steam Summer Sale ist am 19. Juni gestartet, gerade noch pünktlich vor Redaktionsschluss. Alle Infos und Fakten gibt‘s bei uns! → **Seite 25**

Eigentlich wollten wir euch nur das Buch *Unnützes Wissen für Gamer* vorstellen. Letztes Endes ist daraus aber ein Literatur-Special über ganze vier Bücher mit *Portal*-Bezug geworden. → **Seite 27**

Cosmogony



von Dreey

Download: http://steamcommunity.com/workshop/filedetails/?id=240766601

Cosmogony ist ein Map Pack, der vor Kurzem im *Steam*-Workshop erschienen ist. Erstellt wurde die 6-teilige Mini-Kampagne von Dreey.

Die erste Map beginnt mit einer Kamerafahrt durch einen der vielen Korridore von Aperture Science - er hat sogar gewisse Ähnlichkeit mit dem, welcher in *Portal 1* zu GLaDOS führt, nur mit dem Unterschied, dass überall ein paar tote Wissenschaftler sitzen oder liegen. Danach kommt eine Blende und man findet sich selbst in einem der *Portal 1*-typischen kleinen Ratman-Verstecke aus dem BTS-Bereich wieder. Von da aus gelangt man auch in einen *Portal 1*-BTS-Bereich und kann einen großen, mehrstöckigen Gebäudekomplex erkunden. Hierbei hat man verschiedene Wege, die man zu seinem Ziel gehen kann, und es gehen auch einige Türen zu kleinen Büros ab, die eigentlich keinen wirklich Nutzen haben, dem Ganzen aber wirklich das Gefühl geben, man bewege sich durch ein riesiges Firmengebäude und sucht den Ausgang. Einige Türen sind allerdings auch verschlossen. Irgendwo versteckt, aber dennoch leicht zu finden, ist ein kleiner Technikraum, in dem drei Portal Guns liegen. Zwei davon sind defekt, mit der dritten rüstet ihr euch aus, um dann im Gebäude weiter voran zu kommen. Ganz unten in dem Bürogebäude findet man einen Lift, der einen noch tiefer in die Anlagen der Firma hinunter fährt. Das Thema wandelt sich hierbei heimlich in *Portal 2*-BTS - man ist jetzt nicht mehr im Bürokomplex unterwegs, sondern zwischen den Testkammern. In einem Überwachungsraum für Fließbänder, die zerstörte Geschützturme transportieren, hat es zunächst den Anschein, man säße fest, nach einem kurzen Moment kommt allerdings Wheatley und hilft euch weiter. Kurz danach endet die erste Map

Infokasten

Optik-Wertung:	**9 / 10**
Thema:	**BTS / Clean**
Custom-Elemente:	**nein**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**ja (minimal)**
Schwierigkeitsgrad:	**leicht - mittel**
Spieldauer:	**lang**

Auch in der zweiten Map ist man weiterhin im BTS-Bereich unterwegs. Euer Weg führt durch die Geschützturmfabrik, in der ihr bereits erste

Tote Wissenschaftler im BTS-Bereich: Was mag hier bloß vorgefallen sein?

Eine Portal Gun für uns - und ein paar süße Geschütztürme, alle noch in ihrer OVP!

Geschützturmfabrik: Auf diesen Fließbändern werden defekte Turrets von A nach B transportiert.

Er ist uns über: An einer Deckenschiene begegnen uns unser Lieblingsbot, der irre Wheatley.

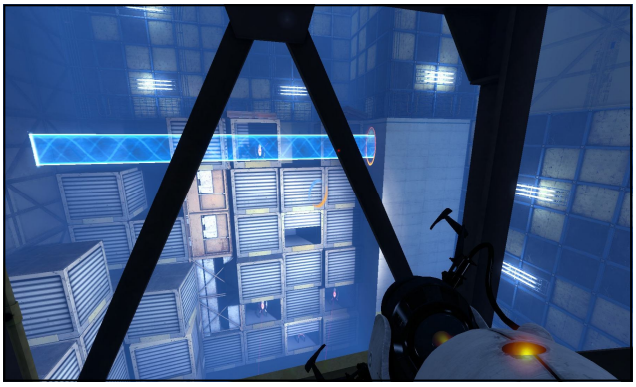
kleine Passagen mit Geschütztürmen und Lichtbrücken meistern müsst, welche allerdings sehr einfach gehalten sind, was gut in die Umgebung der Fabrik passt. Auch einige Büroräume im *Portal 2*-BTS-Style findet man hier vor, und am Ende wartet ein großer Aufzug, der dem steckengebliebenen Aufzug des letzten Cave Johnson-Abschnitts des Hauptspiels sehr ähnlich ist, auf euch. Er fährt ein Stück weit nach oben, wo Map 2 endet.

Der Aufzug bringt euch zu Beginn von Map 3 in einen weiteren kleinen BTS-Bereich, dieser ist aber sehr klein und gibt euch diesmal keine Abzweigungen zu erkunden, führt euch dafür allerdings in die erste Testkammer des Map Packs: Eine recht kleine Testkammer mit blauem Gel und Lichtbrücke in der Hauptrolle, welche nicht allzu schwer, aber sehr gut gemacht ist.

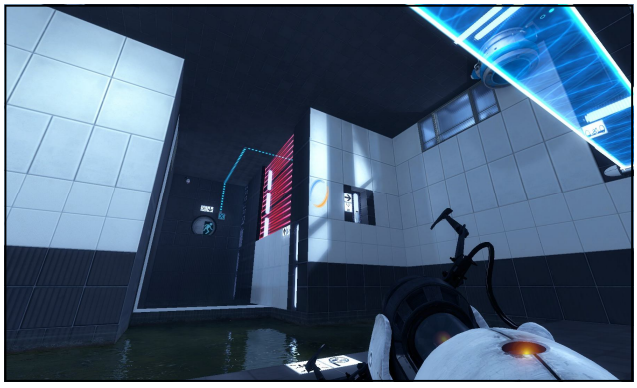
Auch Map 4 besteht aus einer Testkammer. Diesmal geht es um Laser-Umlenkung und Flutlichttunnel. Auch hier zählt das Rätsel zwar nicht zu den schwersten, die es gibt, ist aber sehr gelungen.

Map 5 beinhaltet nun eine schon etwas schwierigere Testkammer mit Lichtbrücke, Flutlichttunnel, blauem und orangem Gel. Nach etwas Hin-und-her-probieren habe ich auch diesen Test gelöst - auch, wenn ich mir nicht sicher bin, ob ich den vom Entwickler geplante Weg gegangen bin, denn das orange Gel habe ich nicht wirklich gebraucht.

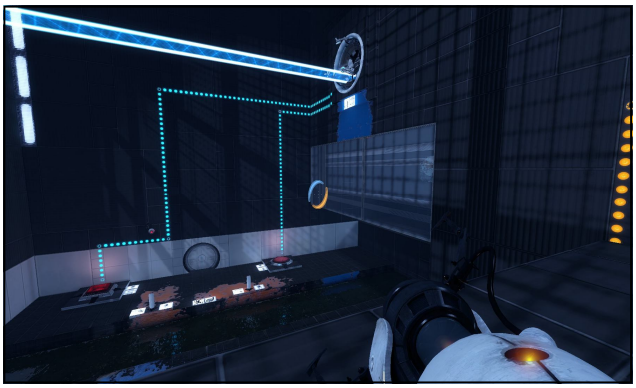
Während der ganzen Tests meldet sich übrigens auch GLaDOS hin und wieder zu Wort. Diese begrüßt uns bereits am Anfang der letzten Map damit, das etwas nicht stimmt. Die Tür zur letzten Testkammer geht nicht auf, und auch das Levelschild spinnt rum. Kurz darauf holt euch Wheatley aus dem Raum, in dem ihr nun gefangen seid, heraus und führt euch erneut in einen BTS-Bereich. Dieser führt euch in einen Raum, in dem ihr Wheatley an einen Stick anschließen müsst, um einen Aufzug zu rufen. Gerade, als ihr Wheatley montiert habt, schaltet sich GLaDOS ein und versucht, euch nun umzubringen. Es folgt eine Art Bosskampf



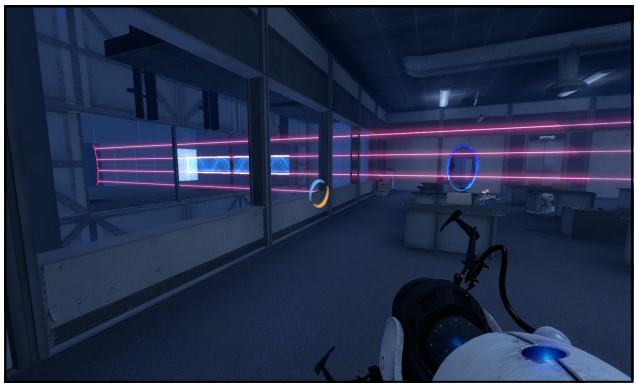
Gemeine kleine Kerlchen: Mit Hilfe einer Lichtbrücke können wir uns an den Turrets vorbei mogeln.



Endlich eine Testkammer! Diese begegnet uns in Map 3 und beinhaltet blaues Gel und Lichtbrücken.



Die Testkammer in Map 5 ist nicht schlecht, nur: Welchen Sinn hat hier das orange Gel?



Wilde Flucht: GLaDOS lässt Geschütztürme und Laserfelder auf uns los. Wie kann sie nur?

mit drei Phase, in denen GLaDOS versucht, euch mit Geschütztürmen und Laserfeldern zu erledigen. Hat man alle drei Phasen überstanden, fängt sie an, Neurotoxin in den Raum zu pusten - gleichzeitig kommt auch der Aufzug an und ihr könnt rechtzeitig entkommen. Ihr landet in einem kleinen Treppenaufgang durch einen Berg - vermutlich die Salzmine, in der Aperture Science errichtet wurde - und kommt von da aus in die Freiheit, wo der Map Pack mit Credits endet.

Fazit: Ein sehr gut gelungener Map Pack, der ein Spielen auf jeden Fall wert ist. Die paar kleinen Rätsel machen Spaß und sind gut durchdacht, die zum Teil sehr weitläufige BTS-Area lädt zum Erkunden ein.

Unser Urteil:

5 / 5

Flucht gelungen: Am Ende des Map Packs verlassen wir Aperture Science durch eine Art Salzbergwerk. Freuen wir uns mal nicht zu früh, in der nächsten Map sind wir sicher wieder hier! ^^

Claustrophobia trap

von Stuntmanmyke

Download: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=269131689

Eins ist *Claustrophobia trap* sicher nicht: Die größte Map, die wir jemals gespielt haben. Im Gegenteil, wir haben es hier mit einer Testkammer auf kleinstem Raum zu tun. Wer unter Klaustrophobie (Platzangst) leidet, der wird in diesem Besenschrank ein Problem haben. Aber auch alle anderen wollen hier wieder raus, und genau das ist ja das Ziel einer *Portal*-Map. Also los!

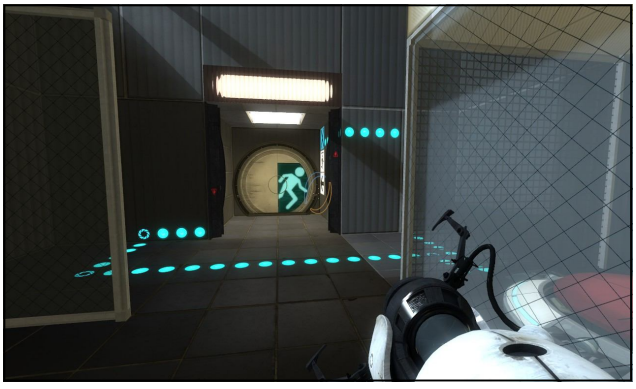
Infokasten

Optik-Wertung:	**9 / 10**
Thema:	**Clean Aperture**
Custom-Elemente:	**nein**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**nein**
Schwierigkeitsgrad:	**leicht**
Spieldauer:	**kurz**

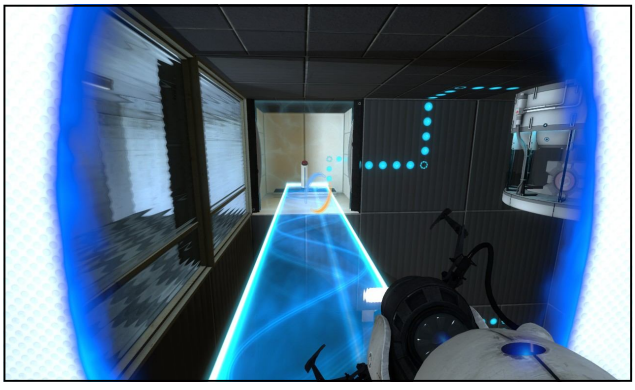
Wenn wir die Mini-Testkammer betreten, fällt uns direkt voraus bereits die Ausgangstür auf, doch sie ist natürlich noch geschlossen. Zu unserer Rechten befindet sich ein Käfig, darin der Button, der die Tür öffnen soll. Links von uns ist eine Portalfläche, durch die wir an den Button gelangen könnten, doch danach kämen wir nicht mehr aus dem Käfig heraus - ein Game Breaker, den wir allerdings nicht negativ bewerten, denn ganz ehrlich: Wer so blöd ist, da rein zu springen, ist wirklich selber Schuld!

Wir müssen uns also etwas anderes einfallen lassen, um den Button zu aktivieren. Wenn wir uns ein wenig umsehen, entdecken wir eine Lichtbrücke, mit der wir uns nach oben arbeiten können. So erreichen wir einen kleinen Schalter, der uns nach Betätigung einen Begleiterkubus beschert. Na also, schmeißen wir doch einfach ihn auf den Button! Problem gelöst! Äh, halt mal ... wo kommt denn auf einmal das Laserfeld her? Ja, nun, und damit beginnt die eigentliche Denkarbeit.

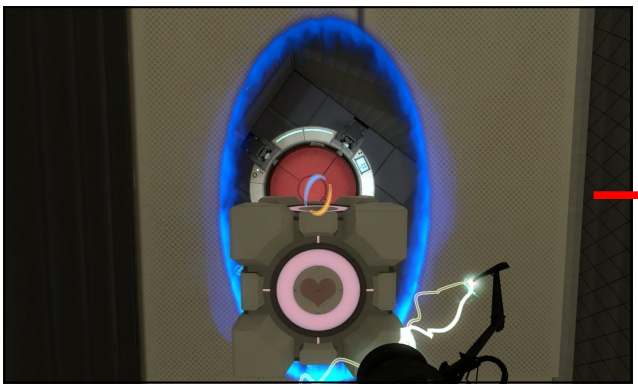
Wie gesagt, ist *Claustrophobia trap* eher eine Telefonzelle als eine weitläufige Testkammer: Gerade mal zwei Felder lang, drei Felder breit und drei Felder groß ist



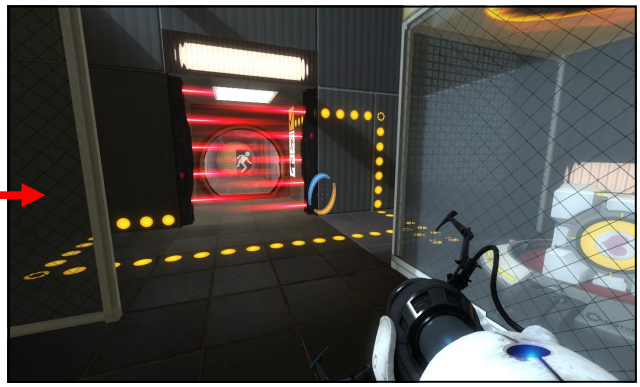
Vom Startpunkt aus ist die Ausgangstür bereits zu sehen. Wir müssen sie nur noch öffnen!



Nach oben geht‘s per Lichtbrücke! Was wohl dieser einladende Schalter da hinten bewirkt?

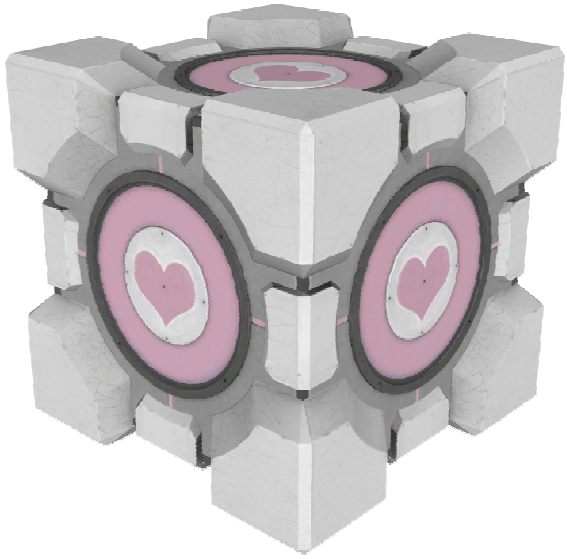


Wie man einen WTF-Moment erlebt: Man nehme einen Würfel, lasse ihn auf einen Schalter fallen ...



… und wundere sich, wo das Laserfeld herkommt, das vor einer Sekunde noch nicht da war.

unser Areal. Auf solch engem Raum kann man freilich keine epischen Meisterwerke erstellen, aber ein wenig tüfteln dürft ihr schon. Stuntmanmyke hat hier eine sehr gute Map geschaffen, die wir euch für ein schnelles Spiel zwischendurch ans Herz legen.



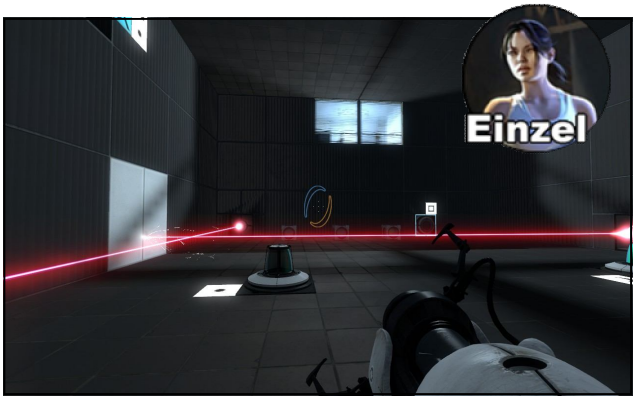
Unser Urteil:

4,5 / 5

Hmmm … ob der Flutlichttunnel etwas mit der Lösung zu tun hat? Mal scharf nachdenken!

Workshop-Testecke

In dieser Kategorie stellen wir euch *PTI*-Maps in alle Kürze vor. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen.



three simple tests to get to the top
(von Ligh7ning 7hief)

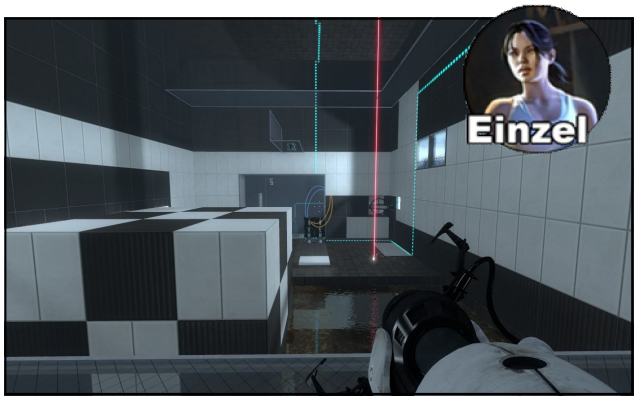
Mögt ihr Laserrätsel? Ja? Dann ist diese Map eure ideale Wahl! Ihr arbeitet euch einen Turm hinauf und müsst auf jeder Etage ein Laserrätsel lösen, um weiter zu kommen. Dabei fängt es lachhaft einfach an, wird aber immer schwieriger, je weiter ihr kommt, ohne jedoch jemals zu schwer werden. Allzu originell ist diese Grundidee allerdings nicht. Wir haben es hier einfach mit durchschnittlichen Laserrätseln zu tun, nicht mehr und nicht weniger.

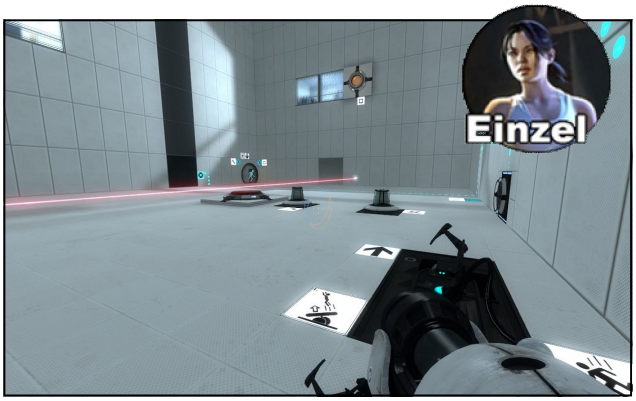
Unser Urteil: 3,5 / 5

43 (von Robo SK.)

42 ist der Sinn des Lebens und *43* ist diese Map. Wir wissen zwar nicht, was die Map mit der Zahl zu tun hat, aber wir wissen, dass hier auf beeindruckende Weise gezeigt wird, zu welch guten Rätseln die *PTI* in der Lage ist. Dabei macht die Testkammern zu Beginn einen recht unspektakulären Eindruck (abgesehen von der Tatsache, dass ihr auf einem Balkon startet), aber vor allem die Verwendung des Lasers ist klasse! Gib's zu, Robo, den einen Cube hast du aber in *Hammer* gedreht!

Unser Urteil: 5 / 5





All sphere, no cube (von kevin17510)

Gute Rätsel, schlechte Rätsel: Möglicherweise hätte es *All sphere, no cube* gerade so eben noch auf 3 Punkte geschafft, wenn wir sie nicht direkt im Anschluss an *43* gespielt hätten, aber eine Top-Map wäre es dennoch nicht geworden. Punkte, die dagegen sprechen, sind die Geschicklichkeitseinlage, um euch die erste Kugel zu holen, und die endlos lange Flugpartie gegen Ende, während der absolut nichts passiert. Gute Bewertung in der *PTI* (4 Punkte), uns hat diese Map aber nicht überzeugt.

Unser Urteil: 2 / 5

Collimation - Mapaday 2

von Omnicoder

Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=276

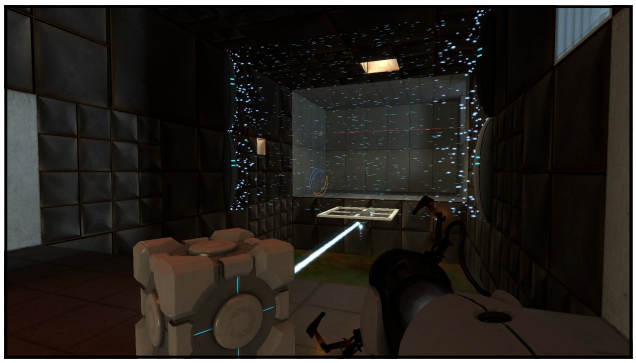
Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch Teil 1 von *Mapaday* vorgestellt, und diesmal widmen wir uns dem zweiten Teil. Wie schon *Terahertz* ist auch *Collimation* an nur einem einzigen Tag erbaut worden, und diesmal ist die Map etwas größer ausgefallen als ihr Vorgänger. Neben Laserfeldern, Lichtbrückenvorgängern und Emanzipationsgrills (die diesmal eine zentrale Rolle einnehmen) gibt es auch Geschütztürme und Giftwasser in der Testkammer. Hauptaufgabe in der Testkammer ist es, den Würfel an diversen Fizzlern vorbei zu einem Schalter zu bekommen, um damit eine Tür zu einem Portalflächenraum zu öffnen um so den Weg zum Ausgang fortsetzen zu können. Abgerundet wird dies durch das Anwenden der „Masse & Geschwindigkeit“-Regel, um ein kleines Säurebecken vor dem Aufzug zu überwinden. Wie auch schon ihr Vorgänger ist die Map recht kurz und einfach - wenn man denn die richtige Idee hat. Es hat ein wenig gedauert, bis wir auf die Idee kamen, wie wir den Fizzler im Raum, wo wir den Würfel bekamen, zusammen mit dem Würfel überwinden, wenn man aber einen Moment das Gesamtbild des Raumes betrachtet, sollte man eine entscheidende Lücke erkennen - wir spoilern euch natürlich die Lösung nicht. Alles in allem eine nette kurze Map für mal eben zwischendurch, vor allem wenn man den Punkt beachtet, dass die Map gerade mal einen Tag zum Entstehen gebraucht hat. Wer eine kurze einfache Map sucht, ist hiermit gut bedient.

Infokasten

Optik-Wertung:	**8 / 10**
Thema:	**Portal 1**
Custom-Elemente:	**ja**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**ja**
Schwierigkeitsgrad:	**leicht**
Spieldauer:	**kurz**

Unser Urteil:

5 / 5



Fizzler-Fiasko: Es gilt, einen Würfel an diversen Emanzipationsgrills vorbei zu schmuggeln.

Da hinten wird‘s gefährlich: Auch Laserfelder spielen in dieser Map eine Rolle.

Greenlight-News

Seit der Veröffentlichung von *Thinking with Time Machine* durch *Steam Greenlight* hat sich ein bisschen was im *Greenlight*-Mod-Angebot getan. Auch, wenn bisher leider kein weiterer Mod erschienen ist, gibt es ein paar Neuigkeiten.

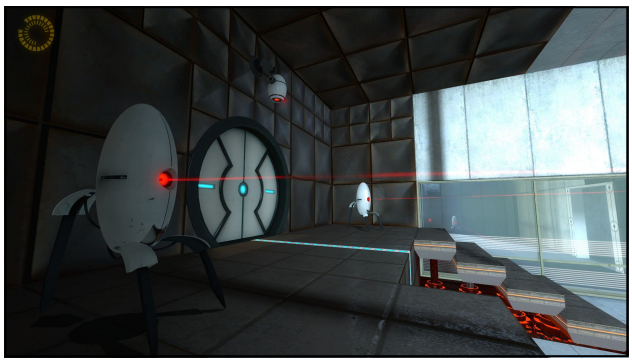
Aperture Tag

Der an *TAG - The Power of Paint* angelehnte *Portal 2*-Mod, der sich um eine Gel-Gun dreht, steht kurz vor Veröffentlichung. Eine Shop-Seite ist bereits eingerichtet, auf dieser steht als Erscheinungsdatum „Sommer 2014“. Er wird in den Sprachen Englisch und Spanisch verfügbar sein, die Sprachausgabe wird jedoch ausschließlich Englisch. Inzwischen gab der Entwickler darüber hinaus bekannt, dass das Spiel sowohl Steam Trading Cards als auch Workshop-Unterstützung beinhalten wird. Das Umsetzen eigener *TAG*-Level wird somit kein Problem sein. Wir freuen uns schon total auf das fertige Ergebnis.

Conversion

Ein paar von euch haben eventuell schon mal von dem Mod *Afterword* gehört, welcher der erste *Portal 2*-Mod auf *Greenlight* war - und der erste, der gecancelt wurde. Der Nachfolger dieses Mods, der die Zwischenhandlung von *Portal* und *Portal 2* erzählen soll und unter anderem erklärt, warum die Testkammern in den beiden Teilen so unterschiedlich aussehen, heißt *Conversion* und wird mit altem Konzept unter neuer Leitung entwickelt. Der Veröffentlichungstermin ist 2015, eine Demo soll bereits diesen Sommer veröffentlicht werden. Der Mod soll *Steam*-Errungenschaften beinhalten und in den Sprachen Englisch, Russisch und Deutsch bei den Untertiteln, zusätzlich noch Französisch und Spanisch bei der Oberfläche und leider nur Englisch und Russisch im Voice Acting erscheinen. Eine Shop-Seite ist bereits eingerichtet. Übrigens: Das deutsche Voice Acting sollten ursprünglich wir beide übernehmen - nachdem wir dann unsere Takes aufgenommen hatten, hieß es, wir bräuchten sie noch nicht zu schicken. Dann hörten wir lange Zeit gar nichts, und auf Nachfrage hieß es, es gäbe einen neuen Projektleiter. Dieser sagte dann, er wüsste von uns gar

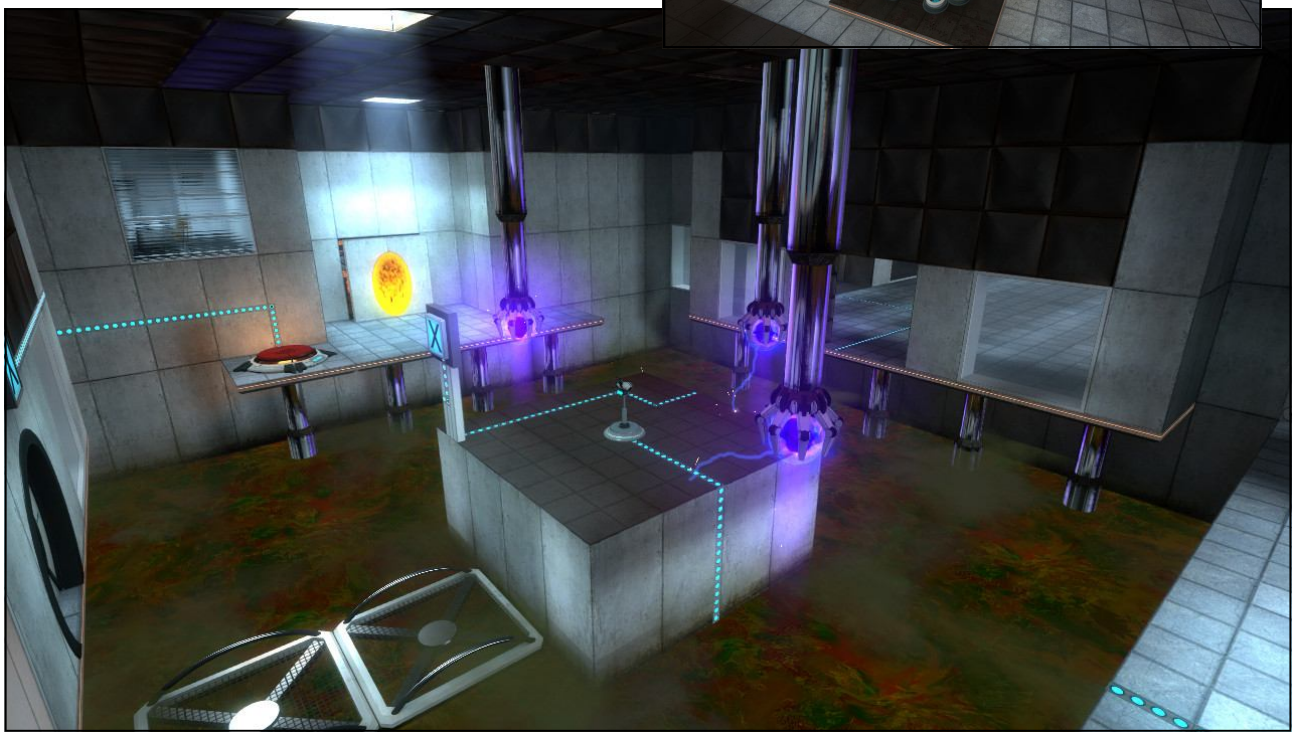
Alle Screenshots stammen aus *Steam Greenlgiht*.

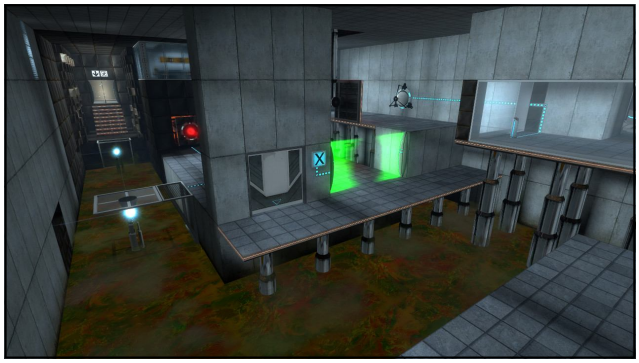


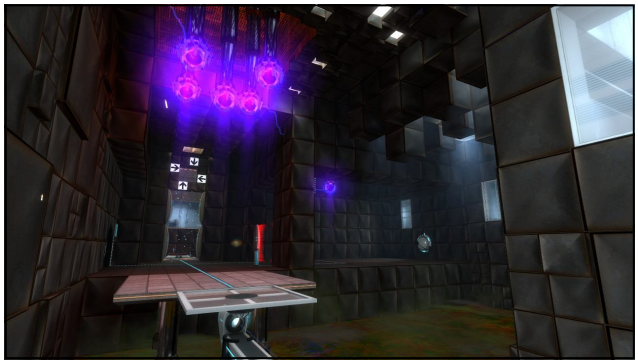
nichts, erkundige sich aber, danach kam seitens der Entwickler gar nichts mehr - auch nicht auf Anfrage, bis schließlich in einem offiziellen Statement erklärt wurde, eine deutsche Synchronisation sei leider nicht umzusetzen da es keine deutschen Sprecher gäbe. Danke, dann eben nicht!

Rexaura

Der *Portal 1*-Mod *Rexaura* von Mevious (Wertung 8,5 / 10 in Ausgabe 8) wurde in *Steam Greenlight* eingereicht. Der Mod rund um Energiebälle ist zwar bereits seit Jahren auf ModDB downloadbar, soll jetzt aber auch offiziell auf *Steam* vertrieben werden. Wir drücken dem Mod die Daumen und hoffen, dass andere großartige Mods diesem Beispiel folgen werden.







Unser Convention-Mai 2014

Ihr habt es sich bemerkt: Auch dieses Portal-Magazin kommt wieder mal etwas später, als es eigentlich kommen sollte. Der Grund ist schnell erklärt: Wir waren im Mai und bis in den Juni hinein viel unterwegs und haben uns gleich in drei Events gestürzt: Am 3. und 4. Mai waren wir auf der Hanami in Ludwigshafen, zwei Wochen später am 17. Mai besuchten wir den Japantag in Düsseldorf. Zuletzt waren wir schließlich am 7. und 8. Juni in Paris, um das dortige Pokémon Center genauer unter die Lupe zu nehmen.

„Weltraaaaauuuuum!!!“ Diesen niedlichen Plüsch-Space Core haben wir vom Japantag.

Ja, und wenn wir uns nun schon in der Weltgeschichte herumtreiben, dann habt ihr natürlich auch das Recht, zu erfahren, was genau wir angestellt haben. Aus diesem Grund präsentieren wir euch nun drei große Bildergalerien, dank denen ihr an unseren Abenteuern teilhaben könnt. Vorab sei dazu gesagt, dass *Portal* auf allen drei Veranstaltungen nur eine sehr untergeordnete Rolle gespielt hat, aber doch stets vertreten war: Auf der Hanami sahen wir an einem Verkaufsstand eine Geschützturm-Statue, die aber leider knapp 300 Euro kosten sollte - etwas zu viel für unseren Geldbeutel! Dafür leisteten wir uns auf dem Japantag einen kleinen Space Core aus Plüsch (siehe Foto rechts oben), und in Paris trafen wir in der Warteschlange vor dem Pokémon Center ein französisches Fan-Girl mit *Portal*-Ohrringen. Schade, dass wir kein Französisch können, sonst hätten wir sie für euch interviewt! ^^

Wir waren da: Chiko und Flo vor dem Pokémon Center in Paris.

HANAMI

3. - 4. Mai 2014 in Ludwigshafen

https://www.youtube.com/watch?v=sc9oHe5Z0us

Die Hanami findet seit 2006 einmal im Jahr, immer im Mai, in Ludwigshafen statt. Nachdem im ersten Jahr nur 400 Besucher kamen, hat sich die Veranstaltung seitdem mit inzwischen über 5.000 Gästen zu den großen Anime-Conventions hinzu gereiht.

Unser Hanami-Wochenende spielte sich fast vollständig vor der Bühne ab, weil wir all die gelungenen Aufführungen sehen und filmen wollten. Genesis präsentierte uns beispielsweise ein gelungenes Theaterstück zu *Detektiv Conan*, während X'n'Y *The Legend of Zelda* auf die Bühne brachen. Dennoch fanden wir auch ein wenig Zeit, um die Händlerstände auf dem Vorplatz zu inspizieren, wo sich Chiko ein kleines Plüsch-Igamaro gönnte. Das hätte ich zwar auch einen Monat später in Paris kriegen können, aber was soll's!

Rechts: Die Gewinner des Cosplay-Wettbewerbs, Rex Raptor und Weevil Unterwood aus *Yu-Gi-Oh!*

Genesis: *Detektiv Conan*

X'n'Y: *The Legend of Zelda*

JAPANTAG

17. Mai 2014 in Düsseldorf

https://www.youtube.com/watch?v=E8-d71rT62s

Der Japantag findet seit 2002 jedes Jahr im Mai statt und ist ein deutsch-japanisches Begegnungsfestival. Der Veranstaltungsort Düsseldorf ist dabei naheliegend, da dort die meisten Japaner außerhalb Japans leben: Immerhin 6.500 von Düsseldorfs fast 600.000 Einwohnern sind Japaner und bilden damit auch die einzige „Japantown“ (japanischer Stadtteil) in Deutschland. Da wundert es wenig, dass es in Düsseldorf beispielsweise gleich vier japanische Kindergärten gibt - sie alle vier studieren jedes Jahr Tänze und Lieder ein, die sie auf dem Japantag auf der Bühne präsentieren.

Aber natürlich treten nicht nur Kinder auf, sondern auch bekannte und unbekannte Bands mit Anime– oder Japan-Bezug - dieses Jahr beispielsweise die Anime-Cover-Band „Ongaku no Kara“ sowie die New Yorker Rockgruppe „The Asterplace“ mit japanischen Wurzeln.

Den Abschluss des Japantages bildet traditionell das japanische Feuerwerk, das jedes Jahr aufs Neue ein ganz besonderes Erlebnis ist.

Oberbürgermeister Dirk Elbers im Interview

„Düsseldorf hat eine große Tradition: Der japanische Club feiert dieses Jahr sein 50-jähriges Bestehen, aber die Japaner sind schon viel länger hier und gehören zum Bild und Leben dazu.“

Was gefällt Ihnen besonders am Japantag?
„Ich mag natürlich sehr gern die japanische Küche, ich mag aber auch die Aufführungen, insbesondere die Kinder der japanischen Schulen hier, die über lange Zeit ihre Vorführungen einstudieren und uns dann zur Freude auf der Bühne darbieten. Das ist schon was Tolles! Da haben wir alle viel Spaß dran, ich auch.“

„O'zapfd is!" Mit dem Fassanstich wird der Japantag jedes Jahr eröffnet.

Taiko Kids

Die Auftritte der Kindergärten

Ongaku no Kara

The Asterplace … und Flo rockt mit! ^^

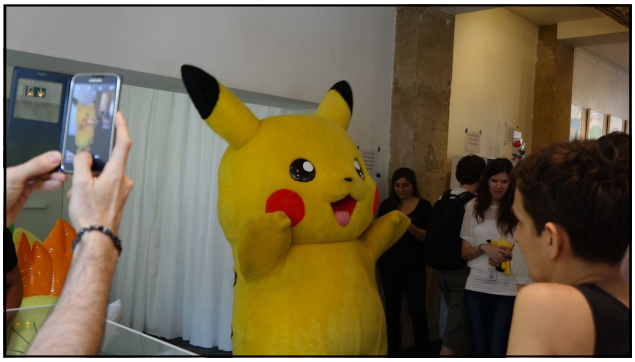
POKÉMON CENTER

4. - 21. Juni 2014 in Paris

https://www.youtube.com/watch?v=Jj78_hU7mO8

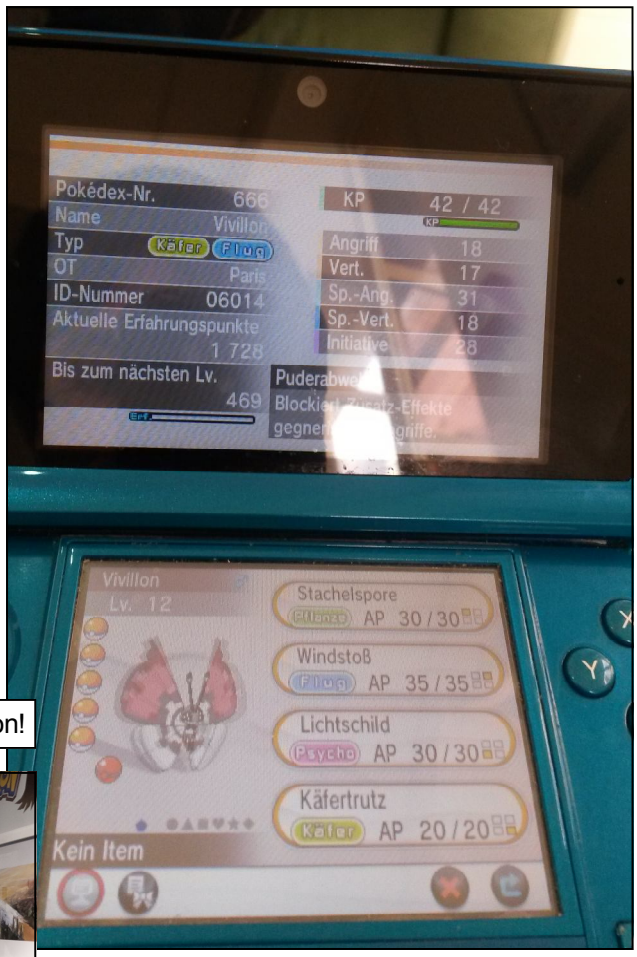
Ein Pokémon Center im Spiel ist der Ort, an dem ihr eure Pokémon nach einer Niederlage wieder heilen könnt. Ein Pokémon Center in der Realität ist hingegen ein Shop, der sich ausschließlich auf *Pokémon*-Merchandise spezialisiert hat und dabei auch einige Produkte, etwa die begehrten „PokéDolls“ (Plüsch-Pokémon), exklusiv anbietet. Seit 1998 entstanden acht solcher Läden in Japan, zudem gibt es ein kleines Pokémon Center als Bestandteil des Nintendo World Store in New York, doch Europa hat bislang in die Röhre geschaut. Dies änderte sich im Juni 2014, wenn auch nur temporär: Vom 4. bis 21. Juni eröffnete in der französischen Hauptstadt Paris das erste europäische Pokémon Center.

Mit dem Ansturm haben aber vermutlich nicht einmal die Veranstalter selbst gerechnet: Am Eröffnungstag bildete sich vor dem Laden eine Warteschlange mit einer Länge von etwa sechs Stunden, sodass am Ende des Tages ein Großteil der wartenden Fans mit leeren Hände nach Hause geschickt werden musste. Auch, als wir am Samstag, dem 7. Juni am frühen Nachmittag ankamen, begrüßte uns eine einschüchternd lange Schlange - wir machten direkt Kehrt und nahmen uns vor, da-

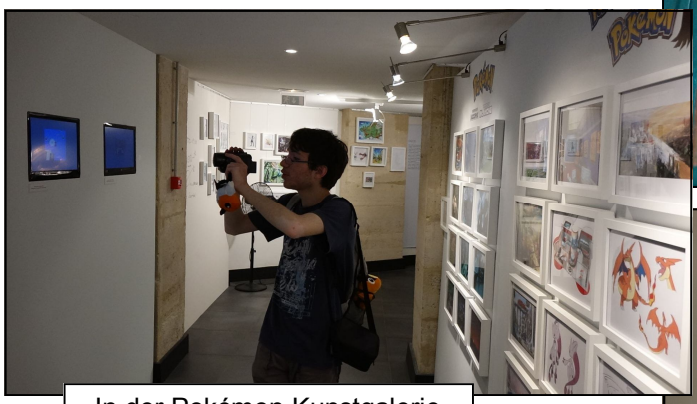


für am nächsten Morgen die ersten zu sein. Der Wecker schrillte um 6 Uhr, wir kamen kaum aus dem Bett, doch es hat sich gelohnt: Wir waren um 10:30 Uhr, als der Laden öffnete, bei den ersten, die hinein durften, und als wir eine gute Stunde später wieder herauskamen, war die Warteschlange draußen schon wieder genauso lang wie am Vortag.

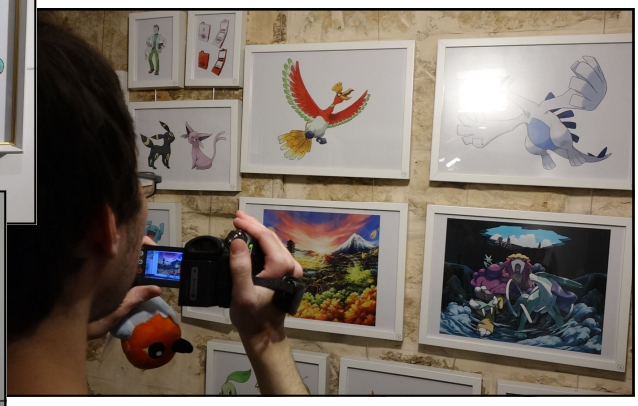
Dabei ist das Pokémon Center in Paris mehr als nur ein Shop, im Gegenteil, das Verkaufsangebot spielt nur eine Nebenrolle. Im Untergeschoss befindet sich die Pokémon-Kunstgalerie, die neben Artworks aus allen Generationen auch bisher unveröffentlichte Konzeptskizzen sowie Original-Zeichnungen der Game Freak-Mitarbeiter zeigt. Außerdem gibt es für alle Besucher ein spezielles Vivillon mit Pokéball-Muster zum Download.



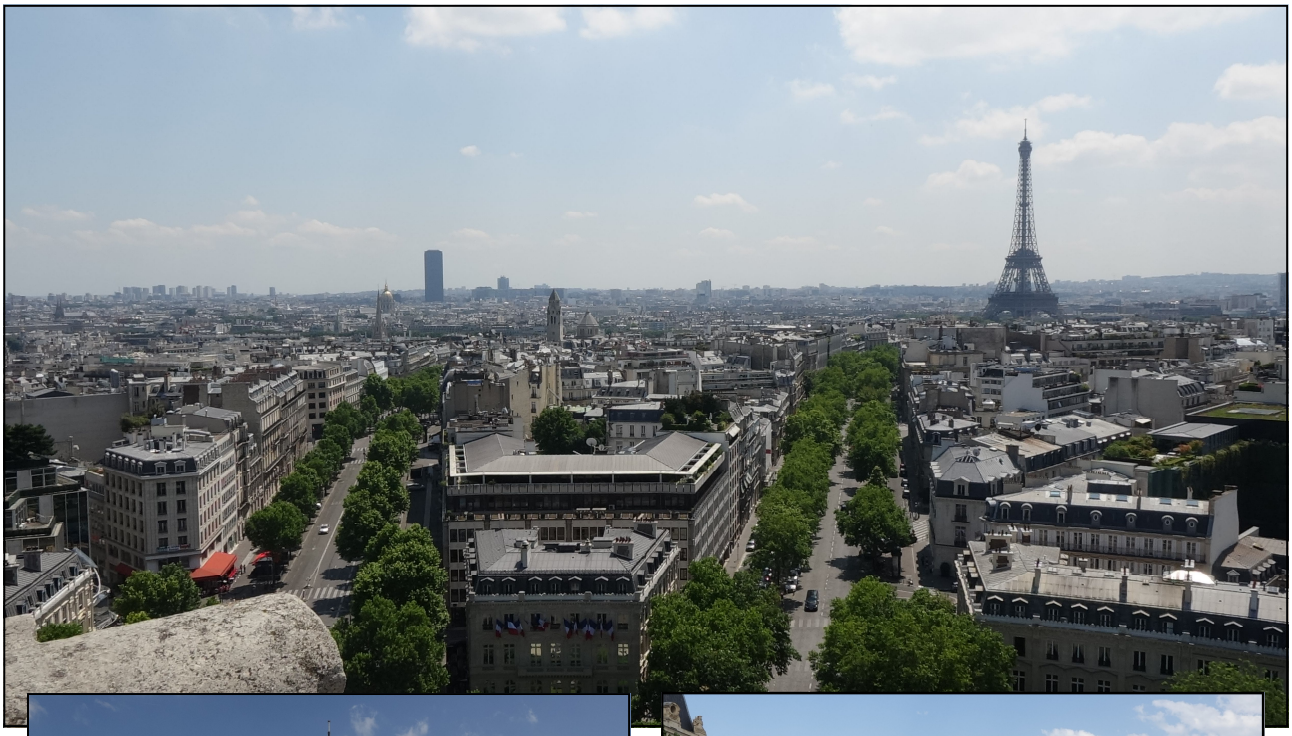
Sammlerstück: Nicht jeder hat ein Pokéball-Vivillon!



In der Pokémon-Kunstgalerie



Weitere Bilder vom Rest der Stadt



Aufgrund unseres großen Anime-Convention-Specials in dieser Ausgabe, widmet wir uns passend dazu auch einem leider Japan-exklusiven Spiel, das jeden Anime-Fan glücklich stimmen dürfte. Dieser Artikel, geschrieben von Chikorita, erschien ursprünglich in der *FUNime* (Ausgabe 47) und wird hier nun in einer aktualisierten Fassung nachgedruckt.

Jump Superstars

Son-Goku steht an Bord der Flying Lamb und feuert ein Kame-Hame-Ha auf Monkey D. Ruffy ab, doch der Gummimensch weicht geschickt aus. Bevor er allerdings zum Gegenangriff ansetzen kann, bekommt er von Naruto einen Wurfstern in den Rücken. Doch da tritt plötzlich Yugi auf den Plan und beschwört die unbesiegbare Exodia herauf …

Daten des Spiels

Entwickler:	**Ganbarion**
Release (J):	**08.05.2005**
Systeme:	**Nintendo DS**
Genre:	**Fun-Prügler**
FSK:	**nicht geprüft**

Welcher Fan von Shonen-Manga träumt nicht von solch einem Gipfeltreffen der Helden? Zumindest für Videospieler ist dieser Traum vor knapp neun Jahren wahr geworden. Am 8. August 2005 erschien in Japan *Jump Superstars* für den Nintendo DS. Das Unangenehme vorab: Obwohl Nintendo bewusst ist, dass das Spiel in Europa sicher gut ankommen würde, kam es zu keinem Release, weil es zu aufwendig gewesen wäre, die Rechte für die verwendeten Charaktere bei allen möglichen Verlagen wieder zusammen zu kratzen. So müssen sich alle Interessenten leider mit einem Import begnügen.

Dieser Import allerdings lohnt sich, wenn man schon Spiele wie *Super Smash Bros.* mochte: *Jump Superstars* ist ein fantastischer Fun-

Schamanenkämpfe an Bord: Jo hat Bo-Bobo flach gelegt.

Vorsicht, Ruffy: In schwarz-weiß habt ihr schlechte Karten!

Du wirst unbesiegbar sein: Son-Goku ist ein stärkerer Kämpfer.

Alle Bilder in diesem Artikel stammen von www.nintendo.co.jp

Deck-Editor: Mit dieser Manga-Seite treten wir zum Kampf an.

Piratenpower: Ruffy teilt mit seinen Gummiarmen kräftig aus!

Prügler, der vor allem mit mehreren Spielern Spaß macht. Es ist sogar möglich, mit nur einem Modul mit bis zu vier Leuten zu zocken. Dann besteht allerdings nur eine begrenzte Auswahl an Charakteren und Arenen. Hat hingegen jeder Spieler sein eigenes Modul, könnt ihr euch aus allen frei gespielten Charakteren beliebige Decks zusammenstellen, die zum Beispiel eure Lieblingshelden beinhalten oder die stärksten Kämpfer des Spiels.

Das Freispielen der Charaktere geschieht über den Abenteuer-Modus, der nur allein bestritten werden kann, aber aufgrund seiner vielfältigen Aufgaben für einige Stunden Abwechslung bietet. Ihr durchstreift die aus vier Gebieten bestehende Jump World und müsst in mehreren Leveln beispielsweise Fässer zertrümmern, Wände durchbrechen oder aber einfach Gegner besiegen, was wiederum an verschiedene Bedingungen geknüpft sein kann. Für eine erfüllte Aufgabe erhaltet ihr eine Charakter-Karte, die ihr in euer Deck aufnehmen könnt. Es gibt drei Arten von Karten. Da wären zum ersten die Battle Cards, das sind die eigentlichen Kämpfer. Sie sind am wichtigsten, nehmen aber auch am meisten Platz im Deck ein. Mit den Charakteren auf euren Battle Cards tretet ihr nämlich im Kampf an, wobei es auch möglich ist, mitten im Kampf zwischen den Charakteren zu wechseln, falls ihr mehrere Battle Cards in eurem Deck habt. So könnt ihr beispielsweise einem angeschlagenen Charakter etwas Ruhe gönnen bzw. einen Kämpfer hervor zaubern, der gut mit der momentanen Situation auf dem Bildschirm zurecht kommen könnte.

Als zweites gibt es die Support Cards. Mit ihnen könnt ihr für kurze Zeit zusätzliche Kämpfer in die Arena holen, die automatisch eine oder mehrere Attacken auf die Gegner abfeuern, danach allerdings wieder verschwinden - vergleichbar mit den Helfer-Trophäen in *Super Smash Bros. Brawl*. Die dritte und letzte Sorte sind schließlich die Help Cards. Sie nehmen am wenigstens Platz ein, sind dafür aber auch nur eine sehr kleine Hilfe, indem sie etwa vorübergehend eure Geschwindigkeit oder Angriffsstärke erhöhen.

Der Einsatz der Karten kostet im Kampf so genannte Koma, das ist eine spezielle Energie, von der jeder Spieler über eine begrenzte Anzahl verfügt. Außer durch den Einsatz von Karten wird die Koma auch durch den Einsatz von starken Spezial-Attacken minimiert, kann jedoch durch den erfolgreichen Einsatz von normalen Attacken wieder regeneriert werden.

Von Karten und Koma abgesehen werden sich Spieler, die *Super Smash Bros.* kennen, auf dem Kampfbildschirm sofort heimisch fühlen. Ihr seht die Arenen in 2D-Ansicht von der Seite und steuert eure Charaktere wie in einem Jump'n'Run. Es sind Sprünge und Doppelsprünge drin, ihr könnt euch vorübergehend vor gegnerischen Attacken abschirmen, und wenn ihr selbst offensiv werden wollt, dann

könnt ihr das neben normalen Schlägen und Tritten auch mit schwachen und nicht so schwachen Spezial-Attacken tun. Die Steuerung ist sehr leicht erlernbar, und selbst wer die in hochprozentigem Japanisch verfasste Anleitung nicht versteht, wird mit ein bisschen Herumprobieren schnell zum Erfolg kommen.

Wie in *Super Smash Bros.* gibt es natürlich auch hier Items, doch im Gegensatz zu Nintendos Fun-Prügler mit Mario und Co. bewirken die Items hier nicht nur Gutes. Zwar gibt es Früchte, die euch ein wenig heilen, Münzen, die euer Koma auffrischen, und das allseits begehrte *Shonen Jump*-Magazin, das euer Koma vorübergehend auf Unendlich erhöht, aber genauso gibt es Gift, das euch in regelmäßigen Abständen einen Teil eurer Energie raubt, oder den Verwirrer, der eure Steuerung umkehrt, so dass ihr beispielsweise nach links lauft, wenn ihr nach rechts drückt und umgekehrt.

Ein großer Minuspunkt an dem Spiel ist die akustische Untermalung. Während man es aus *Super Smash Bros.* so kennt, dass einem bei jeder Stage vertraute Melodien aus dem jeweiligen Spiel begrüßen, bekommt man es hier nur mit eintönigem Gedüdel zu tun, das zwar kurzzeitig ganz nett klingt, auf Dauer aber auf die Nerven geht und qualitativ wohl auch schon auf dem Gameboy Advance möglich gewesen wäre. Schade, denn die Kämpfe in der *Dragon Ball Z*-Stage würden bestimmt noch um einiges cooler wirken, wenn im Hintergrund *Cha-La-Head-Cha-La* oder *Du wirst unbesiegbar sein* laufen würde.

Die Grafik ist auch nicht unbedingt eine Revolution, passt aber sehr gut zum Thema, nämlich Manga: Die Arenen sind designt wie Manga-Seiten, sogar mit Seitenzahl unten in der Ecke. Die Charaktere sind sehr detailliert und liebevoll dargestellt, und zusätzlich zur Schadensanzeige verliert die Figur immer mehr an Farbe, je schlechter es ihr geht. Ist ein Kämpfer komplett schwarz-weiß geworden, reicht in der Regel ein letzter kleiner Schlag, damit er tot umfällt und ihr ein KO gutgeschrieben bekommt. Achtung: Wenn ihr in schwarz-weiß rumlauft, dann werden vor allem menschliche Gegner euch viel öfter angreifen, weil ihr logischerweise auch viel schneller zu besiegen seid!

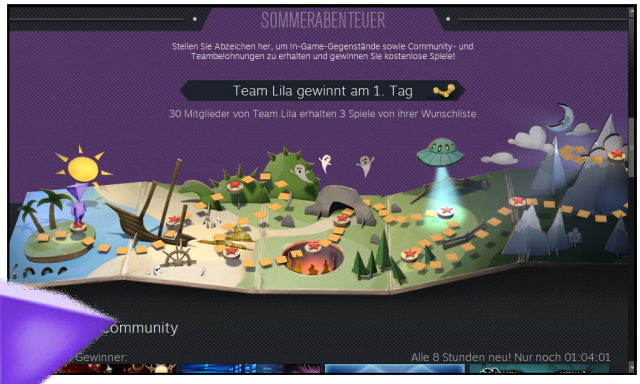
Stargäste

Im Folgenden präsentieren wir euch eine vollständige Liste aller Serien, aus denen Charaktere im Spiel enthalten sind:

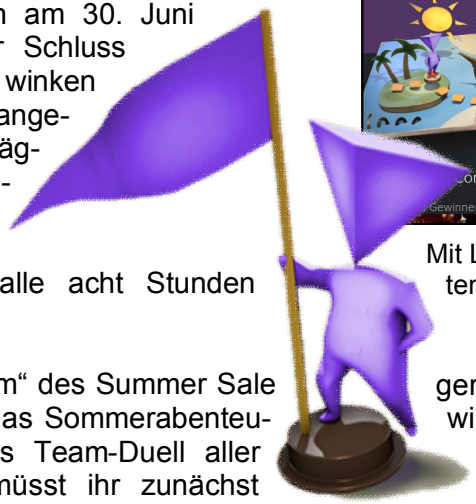
- Black Cat
- Bleach
- Bobobo-Bo Bo-Bobo
- Busou Renkin
- D. Gray-Man
- Death Note
- Dr. Slump
- Dragon Ball Z
- Eyeshield 21
- Gintama
- Hikaru no Go
- Hunter X Hunter
- Ichigo 100 %
- Jojo's Bizarre Adventure
- Katekyo Hitman Reborn!
- Kochikame
- Mr. Fullswing
- Naruto
- One Piece
- Prince of Tennis
- Pyuu to Fuku! Jaguar
- Rurouni Kenshin
- Shaman King
- Slam Dunk!
- Steel Ball Run
- Yu-Gi-Oh!
- Yu Yu Hakusho

Summer Sale 2014

Alle Jahre wieder ... kommt nicht nur die Weihnachtszeit, sondern auch der Steam Summer Sale. Dieses Jahr ist die sommerliche Aktion mit einem Start am 19. Juni besonders früh, dafür wird auch am 30. Juni bereits schon wieder Schluss sein. In dieser Zeit winken aber diverse Sonderangebote, inklusive den täglich wechselnden Tagesangeboten sowie den super günstigen Blitzangeboten, die alle acht Stunden wechseln.

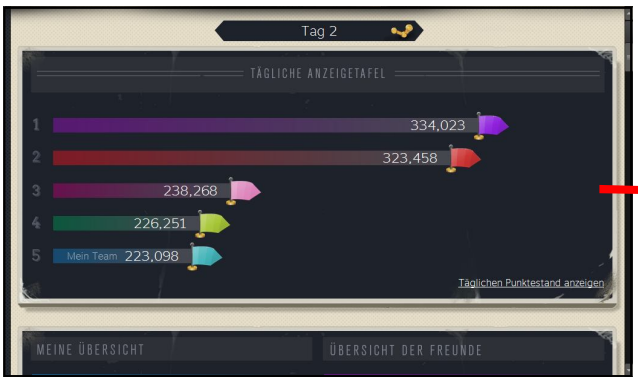


Mit Lila zum Sieg: An Tag 1 konnten die Violetten den Wettkampf für sich entscheiden.

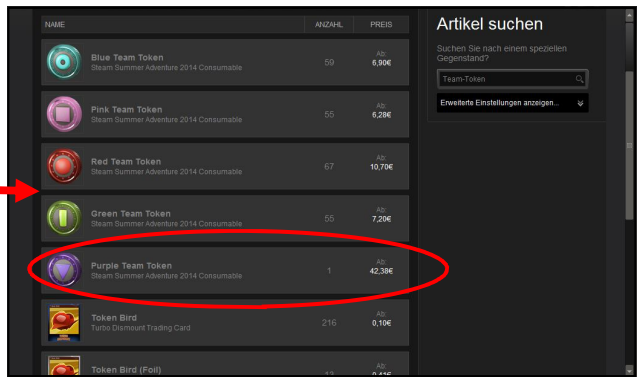


Als „Rahmenprogramm“ des Summer Sale fungiert dieses Jahr das Sommerabenteuer, eine Art virtuelles Team-Duell aller *Steam*-User. Dazu müsst ihr zunächst einem von fünf möglichen Teams beitreten (Rot, Grün, Blau, Pink oder Lila), wobei die Wahl zufällig erfolgt. Anschließend gilt es, Punkte für das eigene Team zu sammeln - das geht indem ihr Abzeichen craftet: Einen Punkt für jedes beliebige Abzeichen, zehn Punkte sogar für ein Sommerabenteuer-Abzeichen, und ein Glanz-Abzeichen verzehnfacht den Wert noch einmal, ein Sommerabenteuer-Glanz-Abzeichen ist also satte 100 Punkte wert. Jeden Abend um 19 Uhr, wenn auch die Angebote wechseln, wird auch der Tagessieger ermitteln, und 30 Mitglieder des Gewinnerteam bekommen jeweils drei Games ihrer Wunschliste - kostenlos! Außerdem erhält jeder, der zu dem Sieg Punkte beigetragen hat, zwei zusätzliche Sommerabenteuer-Sammelkarten, was das Sammeln weiterer Punkte freilich ein wenig erleichtert.

Zusätzlich zu den Punkten bringt jedes Sommerabenteuer-Abzeichen aber auch noch eine kleine Belohnung, welche zufällig ausgewählt wird. Das kann ein In-Game-Item für ein Free-to-Play-Spiel sein, oder aber auch ein Gegenstand, der euch einen kleinen Vorteil im Wettkampf verschafft: Mit einem Point Boost ver-



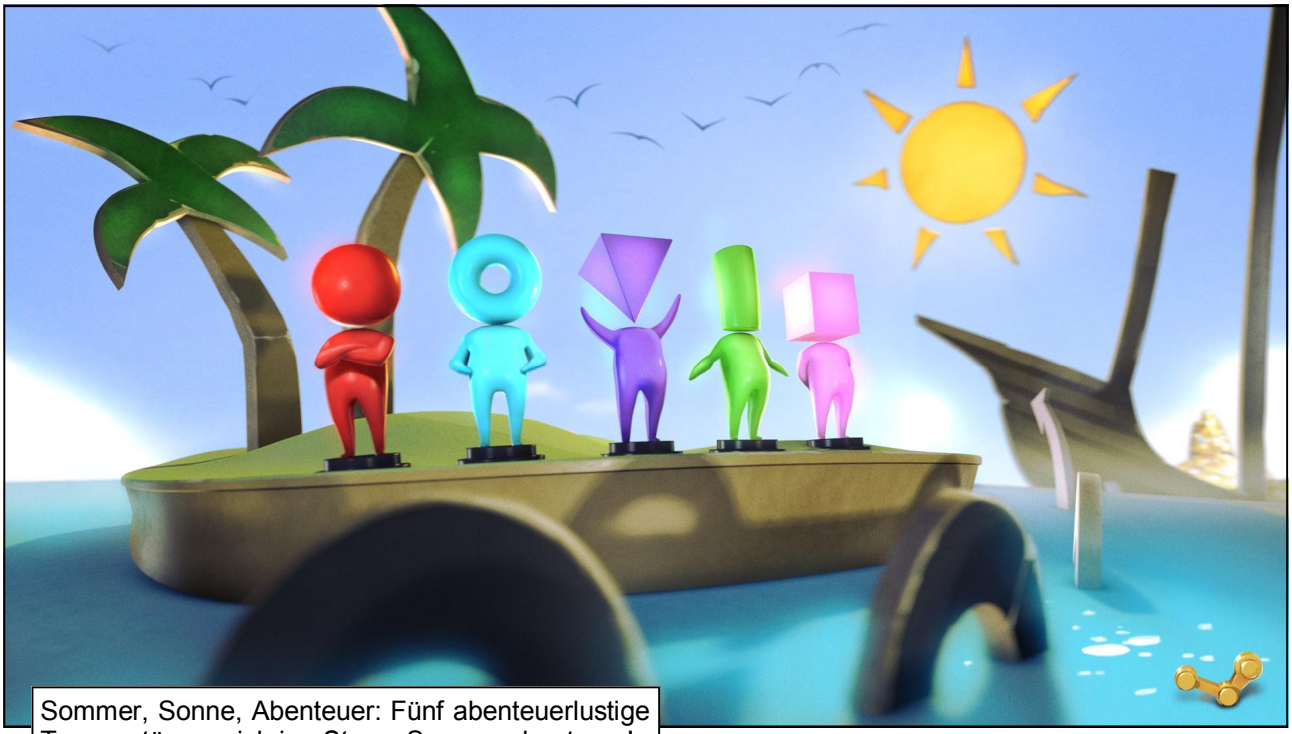
Der aktuelle Punktestand zeigt: Team Lila ist schon wieder weit vorne mit dabei. Da will man fast ...



… ein Purple Team Token kaufen, wäre da nur nicht der hohe Preis von 42 Euro!

helft ihr eurem Team zu einem kleinen Punkteschub, mit einem Steal-Token könnt ihr Punkte von den gegnerischen Teams klauen. Die Team-Tokens schließlich geben euch die Möglichkeit, in ein beliebiges anderes Team zu wechseln, wenn ihr nicht länger mit lauter Verlierer zusammen eine Mannschaft bilden wollt.

Auch, wenn die Chance, dass ihr wirklich die Wunschlisten-Spiele gewinnt, doch sehr gering ist, so entfacht das Sommerabenteuer doch einen gewissen Ehrgeiz, das eigene Team an die Spitze zu bringen. Für den einzelnen Spiele ist das freilich kaum zu schaffen, wenn man einfach das Pech hat, dass die Teamkameraden nicht wirklich mitmachen - das zeigte sich bereits in den ersten beiden Tagen, als beide Male Team Lila mit großem Vorsprung gewann, während Chikos Team Blau das Schlusslicht bildete, obwohl ich selbst fleißig Abzeichen craftete. Da kommt man fast ihr Versuchung, sich auf dem Markt ein Purple Team Token zu holen und einfach ins Siegerteam zu wechseln, doch zwei Dinge sprechen dagegen: Zum einen die eigene Ehre, zum anderen Angebot und Nachfrage - als wir nachgeschaut haben, war nur ein einziges Team-Token der Farbe Lila zu kriegen, und das sollte knapp 42 Euro kosten. Klar, wenn die Nachfrage da ist, wieso nicht? Der wahre Sieger des Sommerabenteuers ist also definitiv Valve. Trotzdem profitieren auch wir Spieler von den vielen Sonderangeboten und freuen uns bereits auf den kommenden Winter Sale.



Sommer, Sonne, Abenteuer: Fünf abenteuerlustige Teams stürzen sich ins *Steam*-Sommerabenteuer!

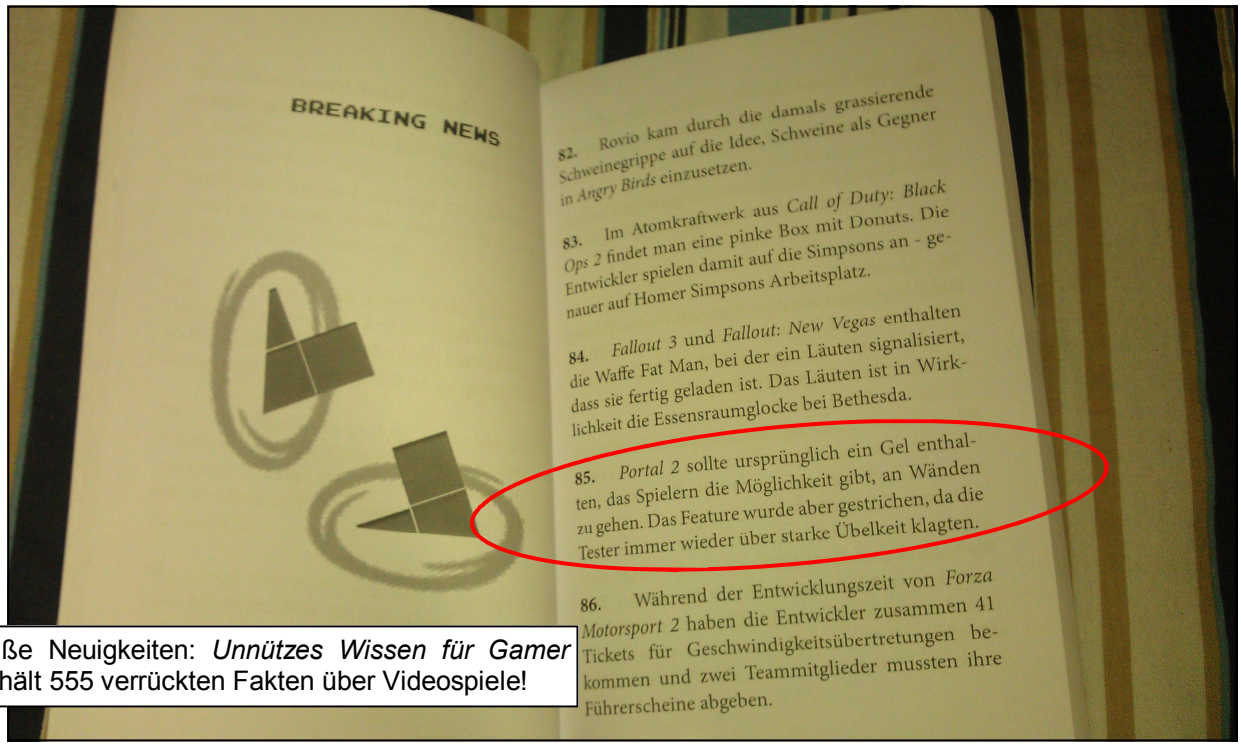
Portal für Leseratten

„*Portal 2* sollte ursprünglich keinerlei Portale beinhalten. Erst nachdem ausnahmslos jeder Tester sich über das Fehlen beschwert hatte, änderte Valves Team seine Meinung.“

Wusstet ihr das schon? Zugegeben, wir wussten es schon - wir sind uns nur gerade nicht sicher, ob wir es euch schon einmal im Portal-Magazin erzählt haben. Aber darum geht es auch gar nicht!

Worauf wir hinauswollen, ist vielmehr die Tatsache, dass kürzlich - am 12. Mai 2014, um genau zu sein - das Buch *Unnützes Wissen für Gamer* erschienen ist. Dabei handelt es sich quasi um eine Buchausgabe von *Warios Sinnlos-Wissen* (bekannt aus der *N-Zone*) und unserem Abklatsch *Wheatleys unnützes Wissen*: Das Büchlein sammelt auf rund 140 Seiten satte 555 Fakten aus allen Bereichen des Gamings, die man zwar nicht unbedingt wissen muss, aber die doch ganz amüsant zu erfahren sind.

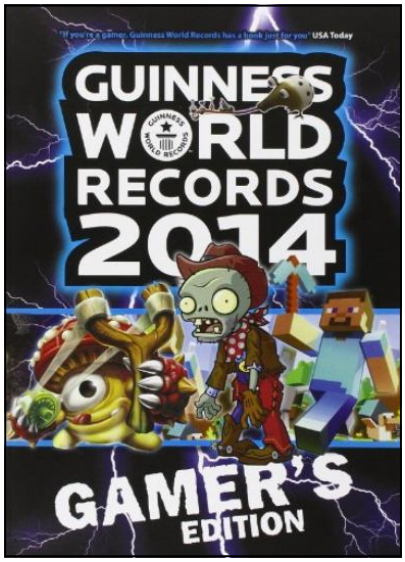
Gegliedert ist das Büchlein in zehn Kapitel, von denen sich zum Beispiel eines voll und ganz *Super Mario* widmet, ein anderes fasst *The Legend of Zelda* und *Pokémon* zusammen. *Portal* hat leider kein eigenes Kapitel abbekommen, lediglich zwei *Portal*-Fakten (einer davon ist der oben abgedruckte) finden sich in dem Kapitel *Breaking News*, welches gebündelt neuere Spiele behandelt. Dafür gefällt uns aber zumindest das Titelbild dieses Kapitels: Es zeigt einen T-förmigen *Tetris*-Stein, der durch ein Portal purzelt. (Hey, Valve,



Heiße Neuigkeiten: *Unnützes Wissen für Gamer* enthält 555 verrückten Fakten über Videospiele!

wäre *Portal-Tetris* nicht mal ein lustiges Puzzle-Spiel für zwischendurch? ^^)

Obwohl *Unnützes Wissen für Gamer* der Auslöser für diesen Artikel war, so gibt es doch noch einige andere Bücher, in denen es sich als *Portal*-Fan gut schmökern lässt. Eines davon ist beispielsweise die *Gamer's Edition* von *Guinness World Records*: Im Gegensatz zur Hauptreihe *Guinness-Buch der Rekorde* gibt es die Ausgabe speziell für Videospieler leider nicht auf Deutsch, das englische Original ist aber ebenso interessant zu lesen.



Zu *Guinness World Records* muss man vermutlich nicht viel sagen: Das Werk erscheint seit 1955 einmal jährlich in einer aktualisierten Ausgabe und ist im Grunde nichts anderes als eine gedruckte Sammlung von Rekorden - sowohl aus dem Tier– und Pflanzenreich als auch im Bezug auf menschliche Leistungen oder Sammlungen.

Die *Gamer's Edition* vom Buch der Rekorde erscheint seit 2008 ebenfalls einmal im Jahr und hat sich voll und ganz auf Videospiele spezialisiert, wobei weniger bestimmte Leistungen einzelner Gamer gemeint sind, sondern hauptsächlich rekordverdächtige Fakten aus der Spielewelt. Dabei wird wichtigen Titeln jeweils eine eigene Doppelseite zugestanden, und dazu zählt in der aktuellen Ausgabe 2014 auch *Portal*: Auf Seite 76 und 77 erfahren wir beispielsweise, dass *Portal 2* dass erste Konsolenspiel war, das *Steam* unterstützte, oder dass *Talent Show* die seltenste Errungenschaft ist (aus unserer Sicht kein Wunder, immerhin kam sie erst Monate nach Release per Update dazu). Auf der Doppelseite steht aber auch, dass *12 Angry Tests* (Ausgabe 2) mit bei Redaktionsschluss 299.483 Downloads die beliebteste Custom Map ist und dass der Amerikaner Alex „Znernicus" Thieke am 28. April 2013 in nur einer Stunde, 8 Minuten und 17 Sekunden *Portal 2* durchgespielt hat. Reife Leistung!

Natürlich macht das Schmökern in dem Buch aber auch in den Kapiteln Spaß, die nichts mit *Portal* zu tun. Für Valve-Fans ist noch eine Doppelseite über *Dota 2* im Angebot, und na-

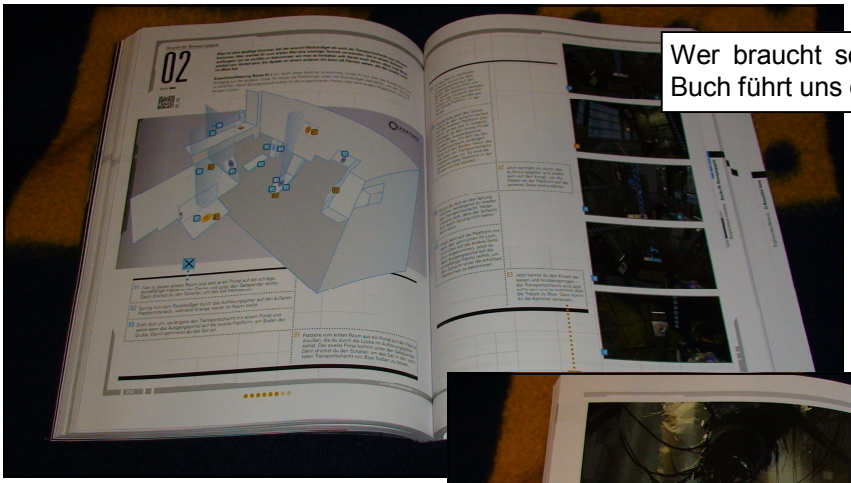
Rekordverdächtig: Eine ganze Doppelseite im Gamer-Buch der Rekorde widmet sich nur *Portal*.

türlich gibt es für jedes Genre auch eine gemischte Doppelseite, die alle Spiele zusammenfast, für die es nicht zu einer eigenen Doppelseite gereicht hat.

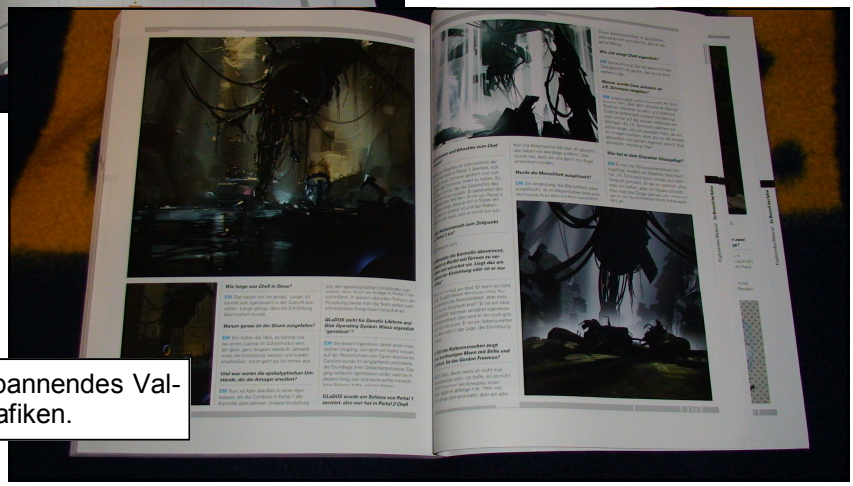
Es gibt aber auch ein Buch, in dem es von vorne bis hinten um nichts anderes als um *Portal* geht. Die Rede ist, klar, von *Portal 2 - Das offizielle Buch*. Es handelt sich dabei um eins der beliebten Lösungsbücher von Future Press, die zu nahezu jedem halbwegs namhaften Spiel erscheinen. In dieser Funktion enthält der Schmöker natürlich in erster Linie eine Komplettlösung sowohl zum Einzelspieler– als auch zum Coop-Modus. Diese braucht man als ein echter Gamer zwar nicht, dafür punktet das Buch bei uns aber durch das Bonusmaterial.

Im Anhang befindet sich nicht nur eine Auflistung interessanter Easter Eggs (wie z.B. Ratman-Verstecke) und eine Liste kultiger GLaDOS-Zitate, sondern auch ein umfangreicher Artikel über die Geschichte von Aperture Science, in dem sogar auf die Verbindung zwischen *Portal* und *Half-Life* eingegangen wird. Am spannendsten finden wir aber das allerletzte Kapitel: Ein mehr als ausführliches Interview mit mehreren Valve-Mitarbeitern aus allen Bereichen der Entwicklung von *Portal 2*: Ob Autoren, Animatoren, Level-Designer, Programmierer oder Komponisten, sie alle kommen zu Wort und verraten interessante Details zur Entstehung des Spiels. Eine kleine Kostprobe: Die Fahrt am Anfang von *Portal 2* wurde mit *Maya* berechnet, was 15 Stunden dauerte - solche Fakten stehen im Interview! Angereichert wird dieser Teil des Buches zudem mit einigen seltenen Skizzen und Konzeptgrafiken. Da muss man nicht groß drum herum reden: Egal, ob ihr eine Komplettlösung braucht oder nicht - schon allein aufgrund des Bonusmaterials legen wir dieses Buch jedem *Portal*-Fan ans Herz!

Der größte Clou kommt aber erst noch: Wir wussten, dass es da noch so ein Comicbuch



Wer braucht schon Lösungshilfen? Das *Portal 2*-Buch führt uns durch alle offiziellen Testkammern.

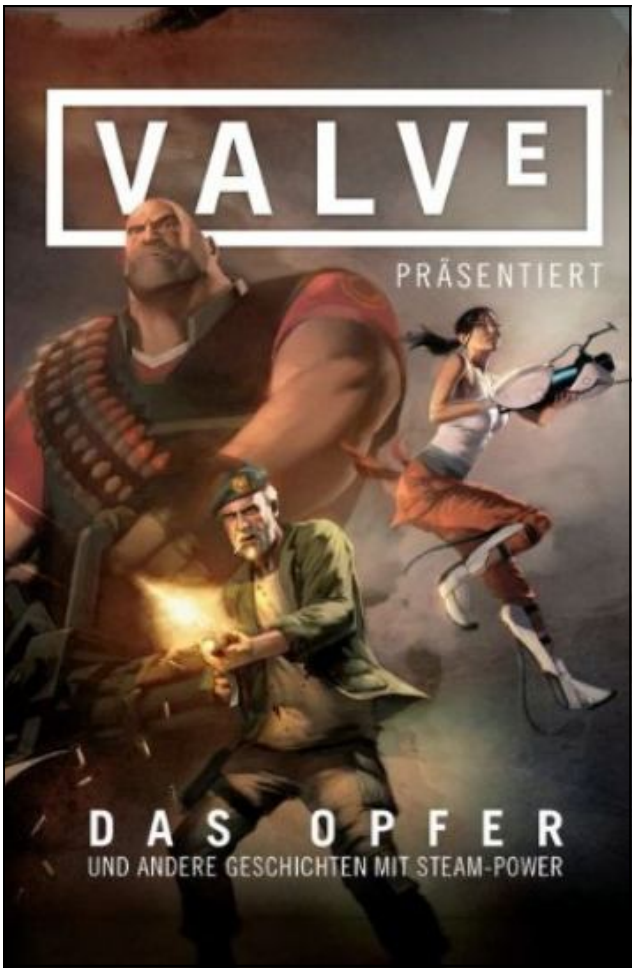


Interessantes Bonusmaterial: Ein spannendes Valve-Interview, garniert mit Konzeptgrafiken.

gibt, das neben Bildergeschichten zu *Left 4 Dead* und *Team Fortress 2* auch *Lab Rat*, den ersten von inzwischen drei offiziellen *Portal*-Comics, enthält. Da es *Lab Rat* aber auch auf Deutsch gratis im Internet zu lesen gibt (http://www.thinkwithportals.com/comic/?l=de), hielten wir es bislang nicht für notwendig, das Buch aus den USA zu importieren. Jetzt für diesen Artikel wollten wir aber noch mal kurz den genauen Titel recherchieren („*The Sacrifice and Other Steam-Powered Stories* oder so ähnlich …"), hämmerten eine entsprechende Suchanfrage bei Amazon ein und stolperten über ein Ergebnis, das uns im ersten Moment nur ungläubig auf den Bildschirm starren ließ: *Valve präsentiert: Das Opfer und andere Geschichten mit Steam-Power*

Tatsache! Das Valve-Comicbuch ist auf Deutsch erschienen, und zwar gerade erst neulich am 19. Mai 2014! Der heldenhafte Verlag dahinter heißt Panini, denen verdanken wir unter anderem auch die deutsche Ausgabe von *Pokémon Adventures Schwarz & Weiß.* Klare Sache: Wir haben *Das Opfer* natürlich sofort bestellt! Gedruckte *Portal*-Comics im deutschen Buchhandel, so etwas muss schließlich unterstützt werden!

Jetzt fehlt nur noch, dass ein zweiter Band herauskommt, was gar nicht mal so unwahrscheinlich ist, wenn man bedenkt, dass die englische Ausgabe ein klares „Volume 1" im Namen trägt. Material für eine „Volume 2" gäbe es jedenfalls genug, beispielsweise der *Dota 2*-Comic und vor allem die beiden weiteren *Portal*-Comics: *Turret Lullaby*, welcher auf Englisch im Booklet der *Portal 2*-Soundtrack-CD-Box abgedruckt wurde, sowie die kurze Weihnachtsgeschichte *Randolph the Red-Nosed Turret*, eine Parodie auf Rudolph, das kleine Rentier. Warten wir also ab, ob demnächst tatsächlich ein zweiter Valve-Comic-Sammelband erscheinen wird.



Überraschung des Monats: Die Valve-Comics gibt's jetzt auch auf Deutsch in Buchform!

Und zuletzt sei noch erwähnt, dass es sogar *Portal*-Buchstützen gibt, die sich in jedem Bücherregel hervorragend machen. Hier ein Foto:

Valve-Comics mit Steam-Power: *Das Opfer* enthält auch die deutsche Version von *Lab Rat*: *Laborratte*

Reading with Portals: Die *Portal*-Buchstützen von ThinkGeek eignen sich nicht nur für Spielebücher.

Bildquelle Wheatley-Artwork: http://half-life.wikia.com

In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten zu den Themen *Portal* oder generell *Steam*: Fakten, die zwar durchaus interessant sein können, aber die man trotzdem nicht zwingend braucht. Also bitte merkt es euch bloß nicht! Trotzdem: Viel Spaß!

Games in Comic & Cartoon

- In vielen Animes und Zeichentrickserien werden fiktive Namen für Spielekonsolen verwendet, die aber durchaus auf reale Vorbilder schließen lassen. So spielt man in der Welt von *Hunter X Hunter* beispielsweise auf der JoyStation.
- In den Mangas von Akira Toriyama (*Dragon Ball*, *Dr. Slump*) wird oft Super Nintendo gespielt - und dabei fast immer *Dragon Quest*. Grund: An diesem RPG hat Akira Toriyama mitgearbeitet!
- Near in *Death Note* schmückt seinen Christbaum unter anderem mit einem Gameboy Advance SP, einer PlayStation Portable und einem Tamagotchi (siehe Bild rechts oben).
- In dem Anime-Film *Summer Wars* wählen sich im Finale hunderttausende Menschen ins Internet ein, um gemeinsam eine heimtückische KI zu besiegen. An dieser Aktion beteiligen sich auch ein paar Kinder mit ihren Nintendo DS.
- In *Die Simpsons - Das Spiel* für die Wii gibt es einen Abschnitt, in dem Homer im Link-Kostüm eine Hyrule-ähnliche Welt durchstreift. Spielerisch hat die Sache allerdings wenig mit *The Legend of Zelda* zu tun.
- In der Folge *Sterne in ihren Augen* aus der *Super Mario Bros. Super Show* trompeten die Quirks (kleine Außerirdische) das Main Theme aus *The Legend of Zelda*.

Komm, quak' sie Dir: *Pokémon* bei *Donald Duck*

Nears cooler Christbaumschmuck

- Die erste Folge der Anime-Serie *Pokémon* beginnt in den ersten Sekunden mit dem Opening des Gameboy-Spiels.
- In dem *Donald Duck*-Comic *Gute Nachbarn* von 1943 zerstört Donald die „Perserteppiche" seines Nachbarn Zorngiebel. In einem Nachdruck von 2001 wurden daraus „Pokémon-Bildchen".
- Im *Lustigen Taschenbuch* Nr. 435 gibt es eine Geschichte, in der Donald Duck durch verschiedene Fernsehsendungen hüpft. Unter anderem landet er auch in *Pokémon* und trägt einen richtigen kleinen Pokémon-Kampf aus (siehe Bild links unten).
- In der *Simpsons*-Folge *Das schwarze Schaf* erscheinen Bart Mario, Luigi, Donkey Kong und Sonic als Geister und stiften ihn zum Ladendiebstahl an.
- In der *Winx Club*-Halloween-Folge *Hallowinx* werden die Spiele *Resident Evil* und *Doom 2* namentlich genannt - beide nicht gerade für die Hauptzielgruppe der Serie geeignet! ^^

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Wann kommt das nächste Heft? Nachdem wir den Erscheinungstermin dieses Jahr schon so oft verschoben haben, legen wir uns jetzt besser nicht mehr auf ein genaues Datum fest. Fakt ist aber: Der 1. Juli ist sehr unwahrscheinlich! Der 1. August klingt da schon etwas realistischer. Mit ein bisschen Glück klappt's vielleicht auch schon Mitte Juli, aber wenn viel dazwischen kommt (z.B. die Contopia und die Pokémon Kids Tour) könnte es auch Mitte August werden. Am besten einigen wir uns einfach auf „Sommer", denn das klappt auf jeden Fall! (Wobei „Sommer" nach Valve-Zeit freilich auch „Oktober" heißen könnte, aber das wollen wir mal nicht hoffen! Hoffen wir lieber, dass uns gute Themen für das nächste Heft einfallen, aber da machen wir uns keine Sorgen. ^^)

PS: Am besten tragt ihr euch in die Abonnentenliste auf unserer Homepage http://www.portal-mag.de ein, dann verpasst ihr das Heft garantiert nicht.

Bis zur nächsten Ausgabe!

Erscheinungstermin:

Sommer 2014

>>> Impressum

Das Portal-Magazin ist ein inoffizielles und nicht kommerzielles Fan-Projekt. Die Rechte an *Portal* liegen bei Valve. Die offizielle Homepage von Valve erreicht ihr unter www.valvesoftware.com

Alle im Magazin enthaltenen Texte und Screenshots sind, sofern nicht anders angegeben, selbst erstellt. Eine Weiterverwendung ist nur nach vorheriger Anfrage und mit deutlicher Quellenangabe erlaubt. Eine Verwendung in Zusammenhängen, die ein schlechtes Licht auf Valve, *Portal* oder das Portal-Magazin werfen, ist in jeden Fall verboten.

Die im Magazin enthaltenen Informationen wurden mit großer Sorgfalt recherchiert. Trotzdem können wir keine Garantie für 100%ige Richtigkeit geben und haften nicht für Schäden, die durch die Verwendung von eventuellen Falschangaben entstehen.

Im Magazin gibt es Verweise auf andere Internetseiten. Als wir die Texte geschrieben haben, konnten wir keine illegalen Inhalte auf diesen Seiten erkennen. Sollte sich das zwischenzeitlich geändert haben, bitten wir um eine kurze Benachrichtigung, damit wir die betroffenen Stellen im Archiv aktualisieren können. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist allein deren Betreiber verantwortlich. Wir übernehmen keine Haftung für den Inhalt von verlinkten Seiten.

Das Portal-Magazin erscheint monatlich und wird auf der Seite http://www.portal-mag.de zum kostenlosen Download angeboten. Die Redaktion ist per E-Mail unter portal-forum@st-gerner.de oder im Portal-Forum unter http://portal-forum.xobor.de zu erreichen.