

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



**LEGO DIMENSIONS MIT PORTAL  
IST DA: REVIEW + NFC-SPECIAL**

**30 JAHRE SUPER MARIO BROS.**

**WHEATLEYS SINNLOS-WISSEN  
IM EINMALIGEN DOPPELPAK**

# DIMENSIONS

**AUSGABE 32  
OKTOBER 2015**

**„Logikfehler! Der Leser hätte nicht in der Lage sein dürfen, dieses Heft zu lesen.“**

Aber wo ihr nun doch schon mal dazu in der Lage seid:

### **Willkommen zur 32. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Dass diese Ausgabe schon wieder leichte Verspätung hat, ist volle Absicht: Wir wollten euch Leser nämlich bewusst ärgern, muwahahaharr!!

Nein, Scherz! Aber Absicht ist die Verspätung trotzdem. Wir haben nämlich noch den Release von *Lego Dimensions* am 1. Oktober abgewartet, um euch ein brandaktuelles Review präsentieren zu können. Diese Entscheidung fiel, als wir kurz nach Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe erfahren haben, dass auch *Portal* in dem Spiel eine Rolle spielt - was es mit dem *Portal*-Bezug auf sich hat und wie sich *Lego Dimensions* überhaupt spielt, lest ihr in unserem Titelthema.

Das zweite große Thema dieser Ausgabe gehört Super Mario: Er hat zwar nicht viel

mit *Portal* zu tun (abgesehen von dem Fanspiel *Mario0*), aber das 30. Jubiläum von *Super Mario Bros.* ist für uns alte Nintendo-Fans ein so großes Ereignis, dass wir einfach mitfeiern müssen.

Und ob wir Wheatleys Sinnlos-Wissen in dieser Ausgabe Lego oder Super Mario widmen, da konnten wir uns einfach nicht entscheiden. Deshalb gibt's diesmal ausnahmsweise zwei Folgen und somit die doppelte Dosis unnützes Wissen.

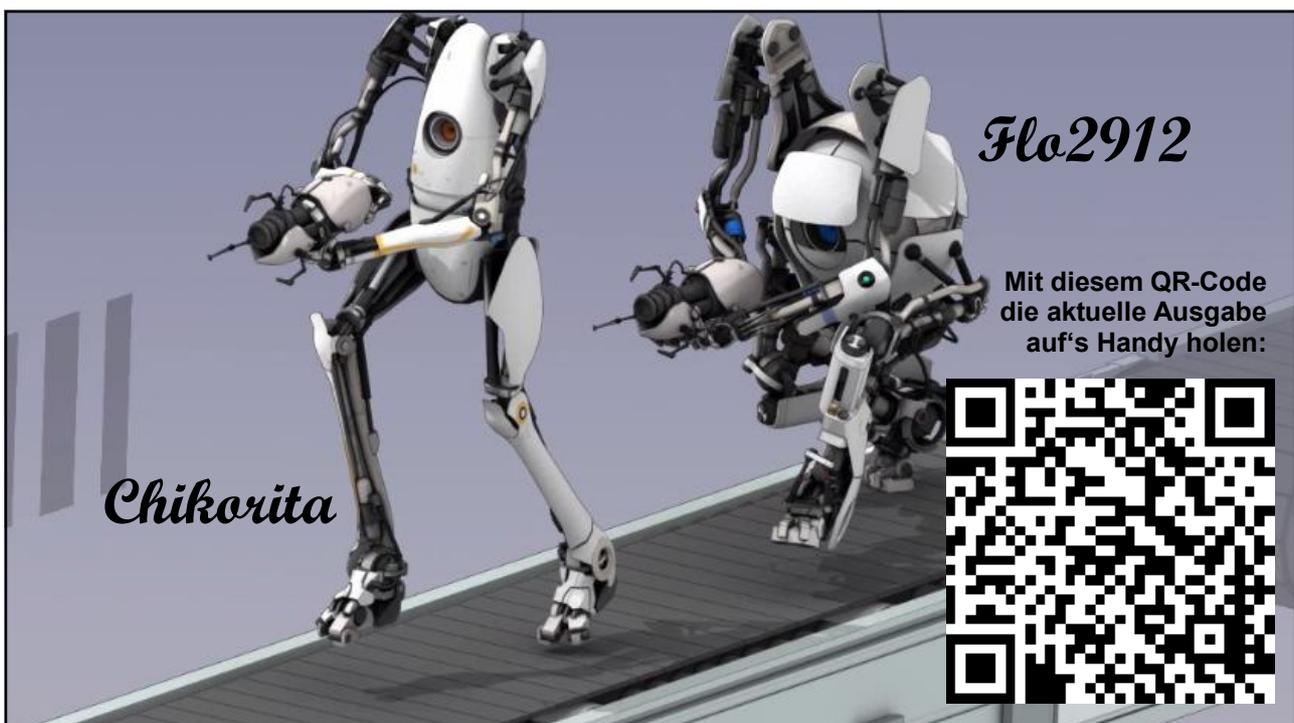
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Mochtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

[portal-forum@st-gerner.de](mailto: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!



**Special: NFC-Figuren 4**

Als Einleitung, bevor wir über *Lego Dimensions* reden: Unser Generalüberblick über NFC-Figuren und die dazugehörigen Spiele wie *Skylanders*, *Disney Infinity* oder die Amiibo.

**Special: Lego Dimensions 8**

Ein Lego-Spiel als Titelthema im Portal-Magazin? Ja, das hat seine Richtigkeit! Bei diesem Mega-Crossover spielt nämlich auch *Portal* eine überraschend große Rolle.

**Wheatleys unnützes Wissen 15**

Wo wir schon mal beim Thema sind: Nutzlose Fakten über die bunten Plastiksteinchen, die wir alle aus unserer Kindheit kennen und lieben!

**Mod-Test: Pusher: The Story of Logan 16**

Nachdem wir in der letzten Ausgabe so begeistert von *Portal Stories: Mel* waren, folgt jetzt als Gegenstück dazu einer der schlechtesten Mods, die wir jemals zocken mussten. Was daran so schlecht ist, verrät der Mod-Test.

**Map Check: Portal World (coop) 18**

Eine einfache Map mit Grafikfehlern, die sich teilweise am Original-Coop-Modus bedient, aber immerhin kein Totalausfall. Die Details lest ihr im Map Check.

**Workshop-Testecke 20**

Fundstücke aus der *PTI* in aller Kürze vorgestellt.

**Workshop-Testecke für Mods 21**

Spielenswerte Testkammern für die Workshop-unterstützten Mods *Aperture Tag* und *Thinking with Time Machine* im Überblick.

**Special: 30 Jahre Super Mario 23**

Nintendo-Star Super Mario wird 30 Jahre alt! Für uns alte Nintendo-Hasen ist das ein Grund zum Feiern - und euch einen Überblick über 30 Jahre *Super Mario Bros.* zu geben!

**Gruselstunde:**

**Geisterstunde bei Super Mario 31**

Passend zum Thema „Super Mario“ und zum nahenden Halloween: Buu Huus und andere Geister aus dem Pilz-Königreich vorgestellt. Bitte schön gruseln beim Lesen!

**Wheatleys unnützes Wissen 33**

Überraschung! In dieser Ausgabe gibt es zwei Folgen *Wheatleys unnützes Wissen*. Diese hier widmet sich dem wohl bekanntesten rot-behäuteten Klempner der Welt.

**Was macht eigentlich ... 35**

Frühere Themen neu aufgerollt. Heute: *BEE 2*



*Lego Dimensions*, das ist ein Crossover diverser Franchises - u.a. *Batman*, *Der Herr der Ringe*, *Ghostbusters*, *Die Simpsons* und eben *Portal*. Wir haben das Spiel ausprobiert und finden es klasse. Warum? Das steht im Review! → **Seite 4**



Happy Birthday! Super Mario, der wohl bekannteste Klempner der Welt, wird 30 Jahre alt. Wir feiern das Jubiläum mit einem großen Rückblick auf 30 Jahre *Super Mario Bros.* → **Seite 23**

# NFC-Figuren

NFC-Figuren sind ein Trend jüngerer Zeit. In bislang vier großen Franchises haben die Zocker die Möglichkeit, zusätzlich zum eigentlichen Spiel auch die Figuren zu kaufen. Diese lassen sich dann ins Spiel einlesen und erfüllen dort eine mehr oder minder große Funktion. Der Nachteil ist, dass der Spielspaß dadurch teurer wird, denn die Extra-Figuren kosten freilich auch gutes Geld. Der Vorteil ist jedoch, dass sich die Figuren auch unabhängig von ihrem Heimatspiel einfach gut im Regal machen. Chiko beispielsweise hat bereits ein ganzes Regalbrett voller Amiibo, von denen über die Hälfte die Wii U noch nicht von innen gesehen hat. Weil das neueste NFC-Spiel *Lego Dimensions* auch eine Chell-Figur nebst in-game spielbarer Aperture-Testkammer mitbringt, stellen wir euch jetzt das gesamte Themengebiet „NFC-Figuren“ ein wenig näher vor.

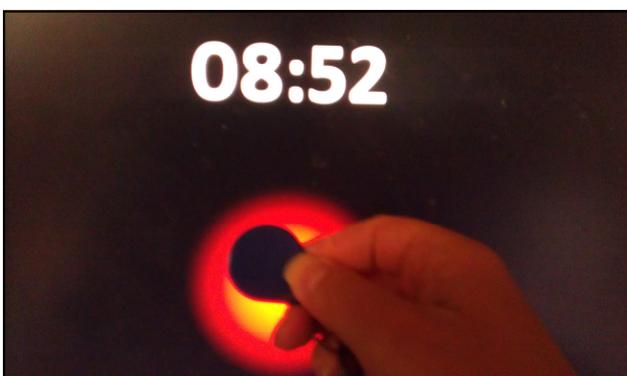


NFC steht für „Near Field Communication“. Diesen Begriff gibt es nicht nur im Zusammenhang mit den Figuren, sondern überall dort, wo ein Chip an einen Empfänger gehalten werden muss - also etwa auch, wenn man mittels Magnetkarte eine Tür öffnet.

Der erste Entwickler, der dieses Prinzip für Videogames entdeckte, war Activision mit *Skylanders*. Ursprünglich als Spin-Off von *Spyro* entwickelt, erschien der erste Teil, *Skylanders - Spyro's Adventure*, am 14. Oktober 2011 für Nintendo DS, Wii, Playstation 3 und X-Box 360. Zusammen mit dem Spiel wurde auch das so genannte Portal of Power als NFC-Reader ausgeliefert. Dieses ermöglicht

es, die kleinen Drachen, die es zum Nachkaufen gibt, ins Spiel einzulesen, um mit ihrer Hilfe das Skyland vor der Zerstörung durch Chaos zu bewahren. Dabei haben die einzelnen Skylanders unterschiedliche Elemente, durch die sie unterschiedliche Erfolgsaussichten in den einzelnen Leveln haben. Auch der kleine lila Drache Spyro, der bereits seit 1998 Held einer eigenen Videospieldreierreihe war, ist selbst ein Skylander - er gehört dem Magie-Element an.

Bis jetzt sind, neben ein paar Spin-Offs, fünf Hauptteile der Reihe erschienen - jedes Jahr einer. Der letzte Teil, *Skylanders: SuperChargers*, kam gerade erst neulich, am 25. September 2015, heraus und bietet speziell



Login per NFC-Chip: In vielen modernen Firmen meldet man sich so oder ähnlich zur Arbeit an.



Ein lila Drache gibt sich die Ehre: Spyro höchstpersönlich wird ins erste *Skylanders* gerufen.



Das Kernstück von *Disney Infinity* ist die Toy Box: Hier entsteht eine neue Strecke für Hook aus *Cars*.

auf den Nintendo-Konsolen die Besonderheit, dass auch Bowser und Donkey Kong mitmischen. Die entsprechenden Figuren sind Hybriden, die sowohl vom Portal of Power erkannt werden, als auch herkömmliche Amiibo-Funktionen bieten, sich also beispielsweise in *Super Smash Bros.* trainieren lassen. Aber so weit sind wir noch nicht ...

Denn vor Nintendo kuferte zuerst Disney das Prinzip ab: Das erste *Disney Infinity* erschien am 23. August 2013 und verwendet eine ähnliche Grundtechnik wie *Skylanders*, hat aber - das ist der erste große Unterschied - keine Story. Stattdessen versteht sich *Disney Infinity* als Sandbox-Spiel, in dem ihr mit euren Figuren tun und lassen könnt, was ihr wollt. Wer dennoch das eine oder andere kleine Abenteuer erleben möchte, der kauft ein Playset, das ein kurzes Action-Adventure für die entsprechenden Figuren freischaltet. Doch das ist nur eine kleine Zugabe, das Kernstück des Spiels ist der Toy Box-Modus: Hier könnt ihr euer eigenes Disneyland aufbauen und es mit zugekauften Figuren dann selbst erleben.

Uns persönlich hat *Disney Infinity* nie so richtig interessiert. Das dürfte großteils daran liegen, dass uns die enthaltenen Franchises einfach

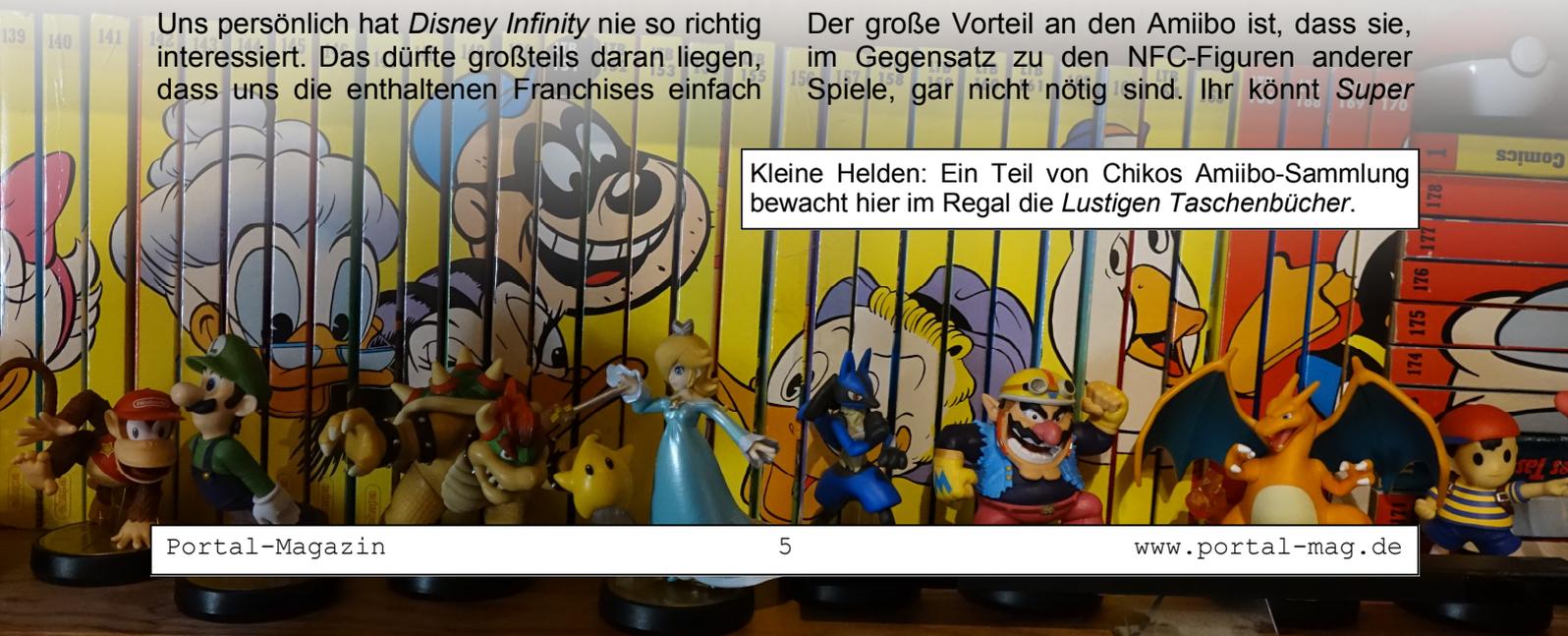


Abenteuer am Rande: Dieses *Fluch der Karibik-Adventure* für *Disney Infinity* erfordert ein Playset.

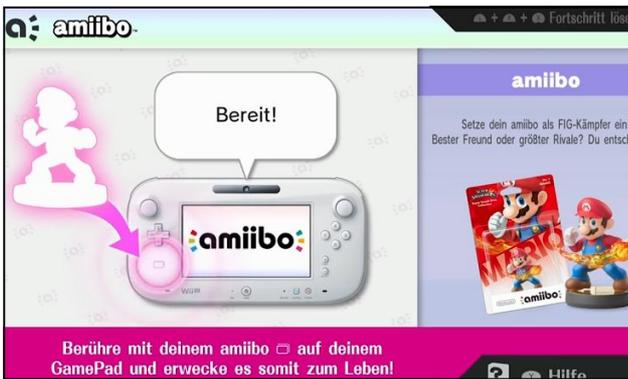
zu neu waren, unser Herz schlägt eher für die alten Zeichentrick-Klassiker. Natürlich gibt es auch Micky Maus und Donald Duck als Figuren, aber der Schwerpunkt liegt auf *Fluch der Karibik*, *Guardians of the Galaxy* und Co. - was zwar keine schlechten Filme sind, aber für uns persönlich nicht gut genug, um viel Geld in eine große Figurensammlung zu stecken.

Ganz anders sieht's bei Amiibo aus, wenn gleich ich auch hier eher zögerlich angefangen habe. Amiibo sind die NFC-Figuren von Nintendo. Die ersten von ihnen erschienen am 28.11.2014, wobei sie anfänglich ausschließlich mit *Super Smash Bros. für Wii U* kompatibel waren. Dort könnt ihr einen Amiibo als Computergegner ins Spiel holen - je öfter ihr ihn mitkämpfen lasst, desto mehr lernt er, was auch einschließt, dass er sich von euch bestimmte Techniken abguckt. Dabei kann so ein Amiibo, wenn ihr ihn richtig trainiert, echt stark werden: Bekannt wurde vor allem die Geschichte eines Fox-Amiibo, der als Dummy an einem Turnier in den USA teilnahm und es letzten Endes bis in Halbfinale schaffte.

Der große Vorteil an den Amiibo ist, dass sie, im Gegensatz zu den NFC-Figuren anderer Spiele, gar nicht nötig sind. Ihr könnt *Super*



Kleine Helden: Ein Teil von Chikos Amiibo-Sammlung bewacht hier im Regal die *Lustigen Taschenbücher*.



Bereit zum Training: Über diesen Bildschirm lest ihr einen Amiibo in *Super Smash Bros. für Wii U* ein.

*Smash Bros.* und andere Amiibo-kompatible Spiele auch gänzlich ohne Amiibo spielen und trotzdem euren Spaß dabei haben. Und wenn ihr dann doch den einen oder anderen Amiibo gekauft habt, dann ist er mit mehreren Spielen kompatibel: Genau die selbe Figur, die ihr in *Super Smash Bros.* trainiert, schaltet euch auch ein Kostüm in *Mario Kart 8* frei oder überreicht euch ein Item in *Hyrule Warriors*. Klar gibt's auch Amiibo, die speziell auf ein einziges Spiel zugeschnitten sind, etwa *Splatoon*, aber im Großen und Ganzen sind die Amiibo-Spiele problemlos untereinander kompatibel. Und jetzt im Oktober erscheint, zusammen mit *Animal Crossing: Happy Home Designer*, auch endlich der angekündigte NFC-Reader für den Nintendo 3DS.

Eher unbekannt ist die Tatsache, dass die Amiibo nicht Nintendos erste NFC-Figuren-Reihe sind. Zusammen mit dem Download-Titel *Pokémon Rumble U* erschienen bereits im April 2013 ein paar kleine, kantige Pokémon-Figürchen, die sich ins Spiel einlesen lassen. Unser persönlicher Eindruck ist, dass die Pokémon-Figuren die NFC-Schnittstelle des



Massenkeilerei in der Arena: *Pokémon Rumble U* war womöglich ein Testlauf vor dem Amiibo-Start.



Gleiche Figur, anderes Spiel: In *Mario Kart 8* schalten bestimmte Amiibos neue Renn-Overalls frei.

Wii U-Gamepad testen sollten. In Deutschland hat man davon aber wenig mitbekommen, da die Figuren im Gegensatz zum eigentlichen Spiel nicht bei uns erschienen sind - in Europa waren sie lediglich aus England zu bekommen. Die deutsche Version des Spiels bietet aber den Menüpunkt „NFC-Figur“ und akzeptiert alle ausländischen Figuren, so dass dem großen Import nichts im Wege stand. Dennoch kann man *Pokémon Rumble U* wohl nicht als große NFC-Figuren-Marke mitzählen.

Die tatsächliche vierte große Marke kam dagegen am 1. Oktober 2015 für Wii U, Playstation 3 und 4 sowie X-Box One und X-Box 360 und verbindet die NFC-Technik mit fröhlichem Lego-Bauen - die Rede ist von *Lego Dimensions*! Hier müsst ihr euch nämlich sowohl euer Portal, das Lego Gateway, als auch die einzelnen Figuren selbst aus Lego-Steinen zusammenbauen, und sie auch im Lauf des Spiels mehrfach umbauen. Dabei ist es mit den im Starter Set mitgelieferten Figuren - Batman, Gandalf aus *Der Herr der Ringe* und Wyldstyle aus dem *Lego Movie* - bereits möglich, den kompletten Story-Modus uneingeschränkt durchzu-



In Deutschland unveröffentlicht: Chikos *Pokémon Rumble U*-Figuren stammen aus England.



Gandalf, Wyldstyle und Batman bei Aperture? Diese Szene aus dem Trailer macht Appetit auf mehr!

spielen. Zusätzliche Packungen spendieren euch aber weitere Spielfiguren, Fahrzeuge und sogar neue Level. Dabei soll nach und nach ein gigantisches Crossover mit unzähligen Franchises entstehen - was auch gut zur Hintergrundgeschichte passt, welche erzählt, dass der verrückte Lord Vortech sämtliche Lego-Welten miteinander verschmelzen und so ins Chaos stürzen will. So könnt ihr etwa Homer Simpson, Marty McFly aus *Zurück in die Zukunft* oder Dr. Who ins Spiel holen. Die größte Überraschung - und auch der Grund, warum wir auf einmal ganz heiß auf das Spiel sind - ist aber, dass es auch ein Level Pack zu *Portal* gibt. Darin enthalten ist neben einem Begleiter-

kubus und einem Geschützturm auch eine Lego-Version der *Portal*-Heldin Chell samt in-game funktionstüchtiger Portal Gun. Zudem schaltet euch das Päckchen eine waschechte Aperture-Teststrecke als zusätzlichen Level frei, die ihr dann entweder mit Chell oder mit jeder beliebigen anderen Figur lösen dürft. Ein Trailer zeigte bereits vorab, wie Batman, Gandalf und Wyldstyle auf die Kommentare von GLaDOS reagieren könnten, und ein anderer Trailer, der Dr. Who und Homer Simpson in einer Art Coop-Teststrecke zeigte, machte definitiv Appetit auf mehr.

Ein eigenständiges Review mit abschließender Meinung lest ihr auf den folgenden Seiten. Dann erfahrt ihr auch, ob sich der verdammt hohe Preis lohnt - aber das ist kein alleiniges Problem von *Lego Dimensions*, auch die anderen NFC-Spiele sind überdurchschnittlich teuer. Das liegt eben daran, dass die Figuren und Portale auch ihre Herstellungskosten haben. Ob euch das ungewöhnliche Spielerlebnis zuzüglich einiger netter Figuren fürs Regal den Preis wert ist, müsst ihr für euch selbst entscheiden.

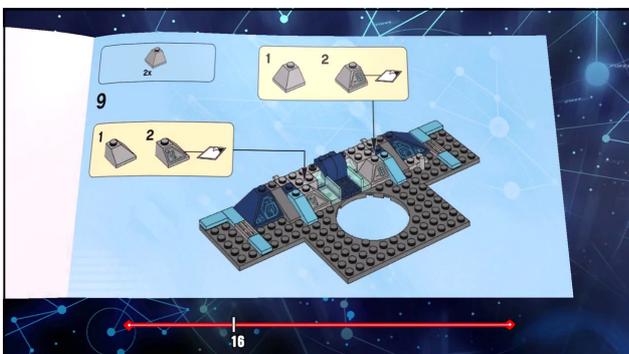


Lego Chell tritt auf den Plan: Wenn ihr das Level Pack zu *Portal* dazu kauft, könnt ihr diese Szene in *Lego Dimensions* nachspielen.

# LEGO Dimensions

LEGO-Spiele gab es schon sehr viele. Wirklich interessiert hat uns davon bislang keins so richtig - wir haben zwar als Kind gern mit den bunten Steinchen gespielt, aber in Videospiel-Form hatten sie uns nicht so wirklich angesprochen. Keine Ahnung, ob das am Gameplay, an der Optik oder an sonst etwas lag! Mit *LEGO Dimensions* sollte diese unerklärliche Ignoranz allerdings ein Ende finden - Grund ist eine waschechte Aperture Science-Teststrecke, die ihr im Spielverlauf lösen müsst und die uns als alte *Portal*-Fans sofort überzeugt hat, das Spiel vorzubestellen. Inzwischen müssen wir aber sagen, dass sich das Spiel auch ohne *Portal* absolut gelohnt hätte - vielleicht sind LEGO-Spiele also doch nicht so schlecht!

*LEGO Dimensions* springt nach *Skylanders*, *Disney Infinity* und den Amiibo auch auf den NFC-Figuren-Zug auf. Die Stärke ist dabei, dass viele starke Franchises geschickt genutzt und miteinander kombiniert werden - da wir ohnehin große Freunde von Crossovers sind, spricht uns diese Tatsache schon einmal sehr an. Zwar baut auch *Disney Infinity* auf beliebte Themen wie *Fluch der Karibik*, *Marvel Superheroes* oder *Star Wars*, jedoch fehlt dort verständlicherweise die Möglichkeit, Crossovers entstehen zu lassen und z.B. Captain Jack Sparrow auf den Todesstern zu schicken. In *Super Smash Bros. für Wii U*, dem ersten Amiibo-Spiel, könnt ihr zwar durchaus Link,

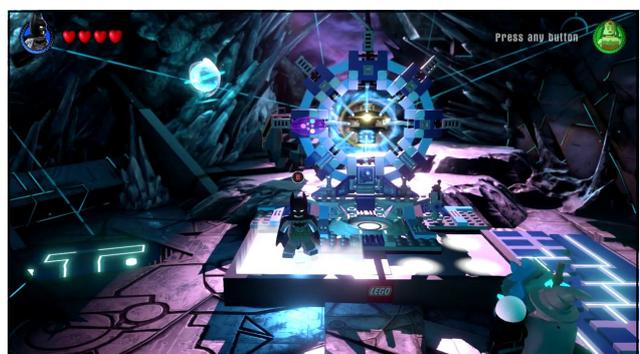


Erste Schritte: Bevor es richtig losgehen kann, müssen wir das LEGO-Dimensionstor aufbauen.

## Daten des Spiels

Entwickler:	Traveller's Tales
Release (D):	01.10.2015
Systeme:	Wii U, PS 3 + 4, X-Box One
Genre:	Action Adventure
FSK:	ab 6

Pikachu und Kirby im Pilz-Königreich aufeinander loslassen, allerdings benötigt ihr dazu nicht zwingend die Amiibo - diese sind nur eine kleine, durchaus nette, aber nicht zwingend notwendige Zugabe, so dass bei Nintendo der NFC-Aspekt nicht 100 % vorhanden ist. *LEGO Dimensions* kombiniert nun Crossover mit NFC-Aspekt und fügt als drittes Spielelement auch noch das klassische LEGO-Bauen ein - das, was LEGO ja eigentlich ausmacht! Der NFC-Reader, in diesem Fall ein Dimensionstor, liegt nämlich nicht fix und fertig in der Packung, sondern muss zu Beginn des Spiels erst mal selbst aus LEGO-Steinchen zusammengepuzzelt werden. Kleiner Tipp: Der Spiel benötigt auch ein gut 2 GB großes Update, bevor es losgehen kann. Am besten lasst ihr dieses schon mal im Hintergrund runterladen, während ihr das Tor zusammenbaut - dann müsst ihr nicht wie Chiko zwanzig Minuten lang vor dem fertigen Tor sitzen und Däumchen drehen.



Es ist vollbracht: Das Dimensionstor wartet darauf, euch in diverse LEGO-Welten zu entführen.



Fantasy für Anfänger: Der erste, noch relativ einfache Level spielt im zauberhaften Land Oz.

Die Story erzählt, dass der böse Lord Vortech das Lego-Multiversum ins Chaos stürzen möchte. Dazu benötigt er die Fundamentelemente, wobei es sich um jeweils einen elementaren Story-Bestandteil aus jedem teilnehmenden Franchise handelt, etwa der Ring aus *Herr der Ringe*, Käpt'n Metallbarts Schatztruhe aus dem *Lego Movie* oder auch der Kuchen aus *Portal*. Um an diese Elemente heranzukommen, rekrutiert Lord Vortech die großen Bösewichte jeder Welt, damit sie ihm das Zeug bringen. Batman, Gandalf und Wyldstyle bekommen allerdings mit, dass etwas nicht stimmt, stürzen sich geistesgegenwärtig jeweils in einen Dimensionsriss, der sich in ihrer jeweiligen Heimat aufgetan hat und treffen sich in der Hub-Welt Vorton direkt vor dem mysteriösen Dimensionstor wieder. Klar, dass die drei sich verbünden, um gemeinsam alles wieder ins Lot zu bringen!

Etwa die erste Hälfte des Spiels besteht nun darin, durch verschiedene Lego-Welten zu reisen und jeweils einen Schlüsselstein zu finden, welcher euch eine neue Fähigkeit verleiht. So könnt ihr mit Hilfe der Schlüsselsteine etwa Farbrätsel aktivieren, die Elemente kontrollie-



Spätestens, wenn der Kwik-E-Markt in Hill Valley auftaucht, nimmt das Spiel Crossover-Züge an.

ren, eure Größe ändern oder versteckte Dimensionsrisse aufspüren. Ein kleines, aber witziges Detail ist dabei, dass ihr all diese Schlüsselsteine auch nach und nach an eurem echten Lego-Dimensionstor anbringen müsst - gut, ihr müsst nicht zwingend, da das Spiel nicht kontrollieren kann, ob und wann ihr die Steine ans Tor hängt, aber gerade durch solche kleinen Umbaumaßnahmen kommt die Lego-Atmosphäre erst so richtig zu Geltung. Am Anfang werdet ihr noch behutsam in den richtigen Gebrauch der Schlüsselsteine eingeführt, später bietet euch das Spiel aber immer mehrere Schlüsselsteine an und es beginnt schon damit, dass ihr selbst entscheiden müsst, welcher in der momentanen Situation wohl der richtige wäre. Die Schlüsselsteine sind dabei das zentrale Spielelement von *Lego Dimensions*. Um sie herum erwartet euch ansonsten ein solides Action-Adventure, in dem ihr Kisten zertrümmert, kleinere Sprungeinlagen bewältigt und heran stürmende Feinde standesgemäß begrüßt.

Allein mit dem Starter Pack ist es bereits möglich, die Hauptstory durchzuspielen und bis zum Ending zu gelangen. Wer danach aber



Herr der Elemente: Als Wassertyp könnt ihr euch gegen das Feuer des Mumakil zur Wehr setzen.



Größe ist nicht alles! Oder doch? Mini-Batman geht den Weg, den ihm Riesen-Wyldstyle geebnet hat.



Auf in neue Abenteuer: Eure Legohelden haben sich soeben erneut ins Dimensionstor gestürzt.

noch nicht genug von dem Spiel hat, der kann sich die zahlreichen Erweiterungspäckchen dazu kaufen. Am interessantesten dürften dabei die Level Packs sein. Sie bringen nicht nur eine neue Spielfigur samt zweier Items mit, sondern schalten auch einen neuen Level abseits der Hauptstory frei, der noch einmal eine ordentliche Ladung Spielspaß verspricht. Die kleinen Fun Packs liegen preislich etwa auf Amiibo-Niveau und bieten auch so ziemlich das gleiche: Eine neue Figur nebst Item, die ihr zur Unterstützung ins Spiel rufen könnt. Die Team Packs schließlich sind quasi Fun Packs im Doppelpack mit zwei thematisch verwandten Figuren und zwei Items. Dabei sorgen auch die Figuren, die kein Level Pack mitbringen, für zusätzlichen Spielspaß, da jede Figur bestimmte Fähigkeiten einbringt, die ihr nutzen könnt, um zusätzliche Secrets im Verlauf der Hauptstory zu entdecken. Chell beispielsweise hat eine Portal Gun, die es euch ermöglicht, an bestimmten Wänden echte Portale zu erschaffen. Homer Simpson hingegen genehmigt sich einen Schluck Duff und rülpst anschließend brüchige Scheiben kaputt. Wirklich 100 % alles vom Spiel seht ihr also nur, wenn ihr tief in die Tasche greift und euch viele, viele zusätzliche Figuren nachkauft. Wem es hingegen nur um das reine Durchspielen bis zum Ending geht, der braucht nichts weiter als das Starter Pack - gut gelöst! So kann jeder selbst entscheiden, ob und wie viel zusätzliches Geld er ausgeben möchte. Natürlich könnten Meckerfritzen immer noch anmerken, dass man sich den Kauf auch komplett sparen könnte, wenn es möglich wäre, neue Figuren einfach in-game durch das Erfüllen bestimmter Bedingungen freizuschalten - aber es gehört bei einem NFC-Spiel eben dazu, Figuren nachzukaufen, und das muss

man wissen und akzeptieren, wenn man sich auf so ein NFC-Spiel einlässt.

Lohnt sich also *Lego Dimensions*? Wenn ihr beim Anblick von Lego-Optik nicht schreiend weglauft, dann definitiv ja! Das Spiel kombiniert die Stärken von *Disney Infinity* und den Amiibo und wirft dabei die jeweiligen Nachteile über Bord. Insgesamt vierzehn große Franchises werden zu einem gewaltigen Crossover zusammen gemischt - noch gar nicht im Text erwähnt haben wir beispielsweise *Zurück in die Zukunft*, *Ghostbusters* und *Doctor Who*, die alle ebenfalls dabei sind. All die Helden als kleine Lego-Figuren im Regal stehen zu haben, ist auch unabhängig vom Spiel ein schöner Anblick, sofern man generell etwas mit Lego anfangen kann. Da *Lego Dimensions* aber tatsächlich auch spielerisch etwas taugt, würden wir definitiv eine Empfehlung aussprechen. Also rettet das Lego-Multiversum vor dem totalen Chaos!

Ach so, und fast vergessen: Entwickelt wurde *Lego Dimensions* von Traveller's Tales, die nicht nur einen Großteil der früheren Lego-Spiele hervorgebracht haben, sondern die auch in den 90er Jahren an *Sonic 3D Blast* und *Sonic R* mitgewirkt haben, außerdem kennen Super Nintendo-Spieler sie für das gute alte *Micky Maus-Jump'n'Run Mickey Mania*. Erschienen ist *Lego Dimensions* für PlayStation 3 und 4, X-Box 360, X-Box One und Wii U: In den USA am 27. September 2015, im Großteil von Europa am 29. September, speziell bei uns in Deutschland erst am 1. Oktober. Damit sind wir aber immer noch schneller als die Japaner, bei denen das Spiel bislang noch gar nicht angekündigt ist.

# Die Portal-Level im Detail



Wie bereits im Haupttext erwähnt, ist auch *Portal* eins der vierzehn Franchises, die in *Lego Dimensions* Verwendung finden - so gibt es jetzt also doch *Lego Portal*, wenn auch nicht auf die Weise, die wir uns ursprünglich erhofft hatten. Nichtsdestotrotz weiß der *Portal*-Level mehr als nur zu überzeugen!

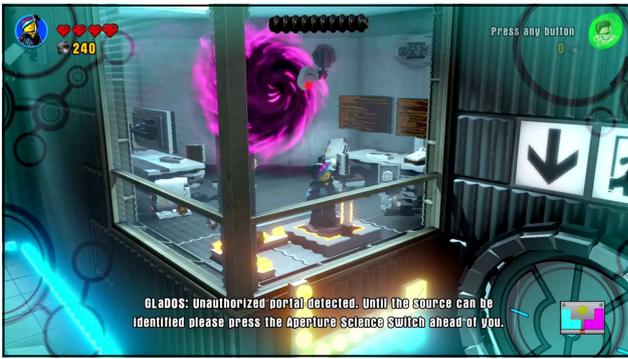
Aperture Science ist der siebte Level in der Storyline und der erste nach einer Schlüsselstelle in der Handlung. Batman, Gandalf und Wyldstyle müssen den Kuchen beschaffen und halten die Teststrecke, in die sie das Dimensionstor verfrachtet, zunächst für eine Bäckerei, bis sie von GLaDOS begrüßt werden. Das elektronische Superhirn beginnt sofort mit den Tests und ist auch schön verduzt, als die die drei Helden die „nicht autorisierten“ *Lego*-Portale (eine Fähigkeit eines Schlüsselsteins) zur Lösung der Testkammer heranziehen - was dann schließlich zu einem „Logikfehler“ führt. Arme GLaDOS!

Wenn ihr lediglich das Starter Pack besitzt, dann hat die *Portal*-Welt für euch sechs Testkammern: Am Ende der fünften Welt wird nämlich der Weg zum Aufzug von einem Laserfeld

versperrt, das ihr nicht deaktivieren könnt. Wheatley holt euch dann in einen BTS-Bereich, durch welchen ihr direkt in die neunte und letzte Testkammer gelangt. Solltet ihr aber auch das *Portal*-Level Pack besitzen, könnt ihr Chell auf den Plan rufen, die mit ihrer Portal Gun den Weg zum Aufzug ebenen kann. So erreicht ihr auch die Testkammern 6 bis 8, die weitere gelungene Rätsel bieten.

Welchen Weg ihr auch geht: Die *Lego Portal*-Teststrecke hat uns noch deutlich mehr überzeugt, als wir zu hoffen gewagt hatten. Dafür sorgt schon die Tatsache, dass sich die Schlüsselsteine richtig gut in die Rätsel einfügen und glatt als echtes Aperture-Testelement durchgehen könnten. Ein komplettes *Lego Portal* mit diesem Spielprinzip würden wir definitiv kaufen!

Trotzdem kommen auch die tatsächlichen Aperture-Testelemente nicht zu kurz. So sind etwa die Geschütztürme allgegenwärtig in den meisten Testkammern. Ein wenig ungewohnt ist, dass ihr sie oftmals besiegt, indem ihr einen Dimensionsriss öffnet, durch den ein Gehilfe erscheint, welcher die Geschützigis für



Nicht autorisierte Portale entdeckt: Durch den Einsatz der Lego-Portale irritieren wir GLaDOS.

euch aus dem Weg räumt, beispielsweise ein Baum aus Oz. Dennoch gibt es auch eine Testkammer, in der die Türme ganz originalgetreu mit einem Laser geröstet werden müssen. Ansonsten gibt es auch mehrere Katapultplattformen, Lichtbrücken und sogar einen Energieball, und all das will geschickt mit euren neuen Lego-Fähigkeiten kombiniert werden. Dass GLaDOS dabei immer wieder irritierte Kommentare zu den ihr unbekanntesten Testelementen von sich gibt, macht die Sache umso lustiger, aber auch kleinere *Portal*-Details wissen zu überzeugen. So stehen beispielsweise immer wieder kleine Radios in den Testkammern herum, die ihr zertrümmern könnt, damit sie Münzen von sich geben - nicht jedoch, ohne vorher noch kurz das Original-Radio-Theme aus *Portal 1* anzuspielen. Klasse!

So wundervoll der *Portal*-Level auch ist, so schade ist auch, dass er nach einer knappen Stunde Spielzeit schon wieder vorbei ist. Dann geht euer Abenteuer in *Mittelerde* weiter und mit *Portal* ist erst mal Schluss (wenngleich sich GLaDOS später doch noch einmal einen Auftritt erlaubt, aber dazu spoilern wir keine Details). Wer aber viel lieber weitere Abenteuer



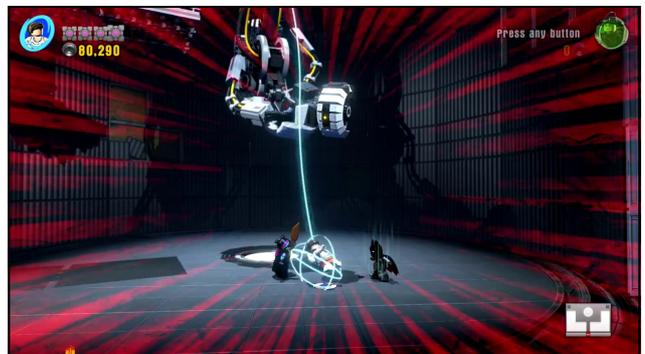
Fliegt da hinten ein Energieball herum? Wie schön, dass auch an solche Testelemente gedacht wird!



Hilfe aus einer anderen Welt: Ein Baum aus Oz kümmert sich für uns um die Geschütztürme.

bei Aperture erleben möchte, der muss lediglich den *Portal*-Level Pack aktivieren. Mit seiner Hilfe gelangt ihr nämlich noch einmal in eine weitere Lego-Teststrecke, die zusätzliche Rätsel und sogar weitere Testelemente bietet. Eine knappe Stunde zusätzliche *Lego Portal*-Spielzeit könnt ihr auf diese Weise durchaus noch einmal herauschlagen.

Insgesamt setzt sich der *Portal*-Level Pack aus sieben zusätzlichen Testkammern inklusive einem zweiten GLaDOS-Bosskampf zusammen - warum die Zählung der Testkammern hier bei 89 anfängt, ist uns zwar ein Rätsel, aber man muss Aperture-Logik ja nicht unbedingt verstehen. Apropos „nicht verstehen“: In einer früheren Ankündigung für *Lego Dimensions* wurde einmal gesagt, der *Portal*-Level Pack würde die Story von *Portal 2* fortsetzen und wäre somit quasi ein indirektes *Portal 3*. Das ist so leider nicht ganz richtig. Wir bekommen zwar tatsächlich eine schöne neue *Portal*-Story, allerdings bleibt der genaue Anknüpfungspunkt schleierhaft. Warum ist Chell plötzlich wieder in den Testkammern, nachdem sie doch am Ende von *Portal 2* die Oberwelt erreicht hatte? Wie ist Wheatley aus dem Weltall



Endkampf gegen einen Elektronenhirn: Wie erwartet dürft ihr zum Abschluss gegen GLaDOS ran.



Neues Testelement: Der Turret Switch ist nur aktiviert, so lange euer Lego-Geschützi auf ihn feuert.

zurück gekommen? Und warum hegt GLaDOS doch plötzlich wieder mörderische Absichten, nachdem sie Chell am Ende von *Portal 2* freiwillig hatte gehen lassen? All diese Fragen bleiben offen, stattdessen stolpert Chell einfach in Testkammer 89 hinein und wird dort von einem euphorischen Wheatley begrüßt, der wieder auf der guten Seite steht und euch durch die neue Teststrecke geleitet.

Von dieser kleinen Story-Unlogik kann man aber absehen - schließen fragen wir ja auch nicht bei jeder Custom Map nach dem Grund von Chells Wiederkehr, und immerhin haben wir es hier wirklich nicht mit *Portal 3* sondern immer noch mit *Lego Dimensions* zu tun, wenngleich man das aus spielerischer Sicht schon mal vergessen kann. Denn auf Gameplay-Ebene gibt es am *Portal*-Level Pack nichts, aber auch wirklich gar nichts auszusetzen. Außer vielleicht den etwas arg niedrigen Schwierigkeitsgrad, der aber angemessen ist angesichts der Tatsache, dass sich *Lego Dimensions* primär an Kinder richtet, die das Original-*Portal 2* womöglich gar nicht kennen. Für sie könnten die Tests durchaus knifflig sein, ohne aber tatsächlich ins Unlösbare abzudriften, und das ist ein gelungener Spagat. Dafür lassen wir alte *Portal*-Profis unsere grauen Zellen gern einmal Pause machen und erfreuen uns dafür einfach an der geglückten Weise, auf die *Portal* in Lego-Optik konvertiert wurde - und das sogar mit mehreren Themen, denn neben dem Clean Style steht sogar ein kleiner Ausflug ins alte Aperture auf dem Programm!

Dabei wurde an alle Testelemente gedacht: Nachdem in der Hauptstory bereits Katapultplattformen, Lichtbrücken und der Energieball vorkamen, sind jetzt auch noch Flutlichttunnel und sogar die Gele (zumindest das blaue und



Freude für Chiko: Die Flutlichttunnel sind dabei! Sind das im Hintergrund etwa Atlas und P-Body?

das orange Gel) mit von der Partie. Der größte Clou ist aber, dass es sogar ein brandneues Aperture-Testelement gibt: Der Turret Switch ist nur aktiviert, so lange ein Geschützturm auf ihn feuert. Dazu benötigt ihr in diesem Fall einen kleinen Lego-Geschützturm (den ihr vorher natürlich noch selbst zusammenbauen dürft), der sich ein wenig anders verhält als die normalen Turrets. Er ist nämlich eine Art Fahrzeug: Ihr könnt euch hinten an ihn dran klammern, auf ihm durch die Testkammern reiten und sogar mit seinem Laser eurerseits Feinde ins Visier nehmen. Lediglich springen könnt ihr mit eurem Geschützturm-Freund nicht - wenn ihr mit ihm also eine Anhöhe überwinden wollt, dann müsst ihr euch also etwas anderes einfallen lassen. Wir könnten uns die Turret Switches übrigens auch gut für das richtige *Portal 2* vorstellen, dann müsste man einfach irgendwo her einen normalen Geschützturm holen und ihn vor dem Schalter abstellen. Na, ihr Custom-Testelement-Entwickler da draußen, wer mag die Herausforderung annehmen?

Natürlich gibt es auch Kleinigkeiten am *Portal*-Level Pack, die für langjährige *Portal*-Spieler zumindest ungewohnt sind. Dazu zählt etwa die Tatsache, dass ihr aus der 3rd Person-Ansicht heraus steuert - wir sind *Portal* einfach mehr aus der 1st Person-Perspektive gewohnt, wenngleich man *Portal 2* ja auch zu 3rd Person umstellen könnte, wenn man wollte. Ungewohnt ist auch, dass sich Portale nicht auf allen weißen Wänden erschaffen lassen, sondern nur auf wenigen ganz speziellen Portalflächen. Vielleicht ist das Absicht, um Neulingen nicht zu viele Möglichkeiten zu geben, die Portale falsch zu platzieren, vielleicht hätten sich mehr portalfähige Flächen auch zu sehr mit dem *Lego Dimensions*-Spielprinzip gebissen - auch in anderen Levels, die man ja alle eben-



Freude für Flo: Es geht auch hinab ins alte Aperture - inklusive waschechten Gel-Rätseln!

falls mit Chell betreten kann. Und ungewohnt ist auch, dass ihr Bodenschalter nicht aktivieren könnt, indem ihr euch selbst darauf stellt. Ihr benötigt zwingend euren kleinen Lego-Begleiterkubus und nur ihn - die etwas groß geratenen Speicherkuben, die noch in den Testkammern herumliegen, dienen lediglich zum Zertrümmern, um Münzen zu erhalten. Apropos Begleiterkubus: Wenn ihr ihn benötigt, könnt ihr es euch einfach machen, ihn kurz vom Toy Pad nehmen und neu darauf platzieren, damit er direkt neben euch respawnt. In vielen (wenn auch nicht in allen) Fällen ist es aber auch möglich, ihn durch Portale dorthin zu bringen, wo er sein soll - wer richtiges *Portal*-Feeling haben möchte, kann sich also selbst eine optionale Zusatzherausforderung schaffen. Man merkt wirklich, dass Valve hier mitgearbeitet hat. Klasse! Und gelungen ist auch die kleine *Half-Life*-Referenz ganz zum Schluss - über die verraten wir jetzt allerdings nichts, das müsst ihr selbst erleben!

**Fazit:** Wir haben *Lego Dimensions* ursprünglich nur wegen *Portal* gekauft. Inzwischen sind wir der Meinung, dass sich das Spiel auch ohne *Portal* gelohnt hätte, dennoch ist Aperture Science natürlich mit Abstand unser Lieblingslevel im Spiel. Wir sind dankbar, dass uns die *Portal*-Thematik auf dieses rundum gelungene NFC-Spiel gestoßen hat und würden uns freuen, wenn irgendwann vielleicht doch noch ein richtiges *Lego Portal* nachgeschoben werden sollte. Bis dahin blicken wir aber auch gespannt auf die anderen Level Packs, die bis jetzt noch *Die Simpsons* und *Zurück in die Zukunft* zu bieten haben. In den nächsten Monaten gesellen sich dann noch *Ghostbusters*, *Doctor Who* und *Midway Arcade* hinzu, so dass Spielspaß im Lego-Multiversum noch lange gesichert ist.

## Mini-Errungenschaftsguide

Leider nur auf Playstation 3 und 4 sowie X-Box 360 und X-Box One, aber nicht auf der Wii U bringt *Lego Dimensions* auch 47 Errungenschaften mit. Nur fünf davon haben allerdings *Portal*-Bezug, und diese fünf stellen wir euch hier kurz vor:



### Unwissenschaftlich

Hierzu müsst ihr einfach nur den *Portal*-Level aus der Hauptstory durchspielen. Das passiert im Spielverlauf ganz automatisch.



### Was schnell rein geht ...

... löst auch schnell den Test: Für diese Errungenschaft müsst ihr besagten *Portal*-Level nämlich in unter 25 Minuten beenden. Das ist selbst dann ein hochgestecktes Ziel, wenn ihr unterwegs die Secrets linkt liegen lasst. Ihr könnt aber das Spiel besch\*\*\*\*en: Nutzt die Speicherkonsole im GLaDOS-Raum, kehrt zurück nach Vorton und betretet den *Portal*-Level erneut. Ihr startet wieder bei GLaDOS, aber der Counter steht wieder auf 0:00:00.



### Es war schön. Komm nie zurück

Alles, was ihr für dieses Achievement tun müsst, ist den Level aus dem *Portal*-Level Pack durchzuspielen.



### Gibt das Leben dir Minikits ...

... wirf sie zurück! Ach nein, das waren ja die Zitronen. Egal! Jedenfalls müsst ihr hierfür ein Minikit im *Portal*-Level Pack finden. Irgendeins, egal welches!

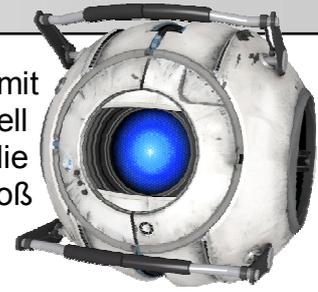


### Für die Wissenschaft. Monster.

Für die Wissenschaft (und für dieses Achievement) müsst ihr im *Portal*-Level Pack genug Münzen sammeln, um den Status „Regelbrecher“ zu erlangen. Wie viel das als konkrete Zahl bedeutet, dazu haben wir keine Infos gefunden, nehmt also einfach so viele Münzen wie möglich mit. Ihr Monster.

Auf weitere Secrets in beiden Teststrecken sowie in der *Portal*-Hub World werden wir in der nächsten Ausgabe genauer eingehen. Bis dahin sind dann auch die dazu teilweise notwendigen Figuren noch erschienen. *Lego Dimensions* ist echt ein Langzeitspiel, aber wir bleiben für euch an der Sphere, äh, am Ball!

In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten, meist 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!



# Lego

- Lego wurde im Jahr 1916 von dem dänischen Tischlermeister Ole Kirk gegründet. Damals stellte die Firma allerdings noch Holzspielzeug her.
- Der Name Lego basiert auf dem dänischen Begriff „leg godt“, was so viel wie „spiel gut“ bedeutet.
- Der bekannte Legosteine aus Plastik wurde am 28. Januar 1958 patentiert.
- Die ersten drei Themenwelten waren *Lego City*, *Lego Castle* und *Lego Space*. Alle drei gingen 1978 an der Start.
- Der ursprüngliche Kapitän der *Lego Piraten*-Themenwelt hieß international Kapitän Roger (speziell in Deutschland auch Kapitän Rotbart). Inzwischen wurde er durch Kapitän Steinbart abgelöst, der auch im *Lego Movie* eine Nebenrolle spielt.
- Speziell für kleinere Kinder gibt es seit 1969 *Lego Duplo*. Die Duplo-Steine sind doppelt so groß wie normale Legosteine, können später aber mit diesen kombiniert werden.
- In den 80er Jahren, als Chiko ein Kind war, gab es *Lego Fabuland*, eine lustige Tierwelt, zu der auch Bilderbücher und Trickfilme erschienen. Chiko mochte damals vor allem den weißen *Fabuland*-Hasen Bonnie Kaninchen.
- Der erste Legoland-Freizeitpark eröffnete im Jahr 1968 im dänischen Billund.
- Unser deutsches Legoland besteht seit 2002



Lego Island (1997)

in Günzburg (bei Augsburg). Bereits früher, nämlich von 1973 bis 1976, gab es allerdings schon einmal ein Legoland Deutschland. Dieses befand sich in Sieksdorf (an der Ostsee), heute steht auf dem Gelände der Hansa-Park.

- Die erste lizenzierte Themenwelt nach heutigem Verständnis war *Lego Star Wars*: Sie startete 1999 anlässlich des damals aktuellen Kinofilms *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung*, der den Anfang der Vorgeschichte erzählte.
- Bereits 1956 gab es Pluto (ja, den Disney-Hund) als hölzernes Nachziehtier von Lego.
- Das erste Set, das bei *Lego Cuusoo* verwirklicht wurde, war Shinkai 6500, ein Nachbau des gleichnamigen japanischen U-Boots. Das Set erschien am 17. Februar 2011 ausschließlich in Japan und hat heute einen verdammt hohen Sammlerwert.
- Das allererste Lego-Videospiel war *Lego Island*, ein Action Adventure für den PC.
- *Jurassic World* ist das einzige Lizenz-Franchise in *Lego Dimensions*, das in der Hauptstory nicht vorkommt.
- Lord Vortech, den Erdboss aus *Lego Dimensions*, gibt es selbst (bis jetzt) noch nicht als Minifigur.



Chikos altes Fabuland (1992)

# Pusher: The Story of Logan



Download: <http://www.moddb.com/mods/pusher-the-story-of-logan>

Als wir kürzlich mal wieder auf ModDB unterwegs waren, um zu schauen, wie es denn mit den Mods vorangeht, die wir schon seit längerem im Blick haben, fiel uns direkt ein neuer Mod auf der *Portal 2*-Seite ins Auge, der angeblich sogar gerade frisch released worden war. Eins vorab: Wir haben schon viele schlechte Mods gespielt, aber so etwas war uns bisher noch nicht untergekommen. Trotz der nicht grade besonders hervorstechenden User-Wertung von 5 / 10 Punkten, sahen die Screenshots auf den ersten Blick gar nicht mal so schlecht aus und deshalb probierten wir den Mod einfach mal aus.

Schon zu Beginn fällt einem etwas ganz Markantes auf: Die Musik fehlt. Und nicht nur das, auch ansonsten herrscht völlige Stille. Der Mod hat nicht nur keine eigene Hintergrundmusik, was alleine auch nichts Schlimmes gewesen wäre, sondern er hat es irgendwie geschafft, nicht nur die Musik des Originalspiels, sondern auch sämtliche Soundeffekte verstummen zu lassen. Ihr hört weder das Klicken auf eine Menü-Option noch das Schussgeräusch eurer Portal Gun. Doch das ist noch nicht alles, was diesen Mod zu dem macht, was er leider ist.

Auch im Bezug auf Mapping sieht es nicht gerade besser aus. Die Maps scheinen alle mit *BEE 2* im Workshop entstanden zu sein - und dann nicht mal richtig als fertig kompilierte Map, sondern nur als die Preview-Version, da es keine



Die Stille vor den Tests: Bereits im Titelbildschirm wird deutlich, dass der Mod keinerlei Ton hat.

## Infokasten

Optik-Wertung:	2
Thema:	Diverse
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	unschaffbar

Aufzüge gibt. Man startet einen Raum vor der jeweiligen Testkammer und einen Raum danach wird das Bild einfach schwarz und das Spiel springt zur nächsten Map. Dabei passt der Raum, mit dem die nächste Map anfängt, auch nicht zu dem, in dem ihr die vorherige Map beendet habt, man hat also ständig das Gefühl, etwas verpasst zu haben. Zudem wird munter in den Themen gesprungen wie es dem Mod-Ersteller gerade passte. Eben noch in einer verfallenen Testkammer, seid ihr nun plötzlich in einer Cave Johnson-Kammer, um dann im nächsten Moment in einer schön sauberen Clean Style-Testumgebung zu stehen.

*Stylechanger*-typisch sehen die verfallenen Testkammern optisch auch nicht gerade schön sondern eher langweilig und detailarm aus. Ansprüche sind in den Rätseln auch so gut wie keine vorhanden, nicht eine einzige Sekunde mussten



Ortswechsel: Eben noch in einer verfallenen Testkammer, seid ihr nun plötzlich im alten Aperture.



Nicht wirklich schön: Die offensichtlich mit *BEE 2* erstellten Umgebungen sehen nicht sehr gut aus.

wir in einem der Tests nachdenken. Dafür haben wir es aber bereits in der ersten Testkammer geschafft uns einzusperren, da wir mit dem Würfel zu einem Schalter gesprungen sind und sich dann eine Klappe über uns schloss, sodass wir nicht mehr rauskamen.

Nach der vierten und fünften Map stürzte jeweils unser Spiel ab und wir mussten es neustarten, die sechste Map hingegen scheint gänzlich unmöglich zu sein. Nicht nur, dass sie die Regeln bricht, da ihr an einer schwarzen Fläche ein Portal erschaffen könnte, es gibt auch in der ganzen Map keine weitere Fläche, auf die man das Gegenstück setzen könnte, sodass man in dem Anfangsraum eingesperrt bleibt. Als wir uns durch die Tür cheateten, startete die Map augenblicklich neu, was dann für uns der Punkt war, an dem wir ausstiegen. Die restlichen Maps starteten wir nur kurz, um zu schauen, ob es Aussicht auf Besserung gibt, aber keine der späteren Maps sahen vielversprechender aus als die vorherigen. Bis auf Testkammer 11, die jedoch direkt aus dem original *Portal 2* geklaut wurde. Auf einen Pro / Kontra-Kasten verzichteten wir diesmal, da es einfach kein Pro gibt.

Dieser Mod ist reine Zeitverschwendung.



Kennen wir schon: Diese Map stammt aus der Einzelspieler-Kampagne des Original-*Portal 2*.



Regelbruch: Auf einer schwarzen Fläche sollten Portale nicht möglich sein. Helfen tut es auch nicht.

### Alles nur geklaut?



Nicht nur aus *Portal 2* wurde eine Testkammer einfach nur kopiert: Wer sich das Design der Portal Gun anschaut und sich denkt „Das kenne ich doch irgendwo her“, der denkt vermutlich an *Portal Stories: Mel* - von dort wurde das Modell nämlich übernommen und einfach nur von gelb zu grün umgefärbt, wie ihr an unserem Vergleich unten sehen könnt. Natürlich wurde keiner der Beteiligten von *Portal Stories* zuvor gefragt. Der Screenshot oben stammt von der ModDB-Seite des Mods, wurde aber ebenfalls aus *Portal Stories* gestohlen. Immerhin die dazugehörige Map konnten wir im Mod selbst nicht finden.



*Portal Stories: Mel*



*Pusher: The Story ...*

### Unser Urteil:

0

# Portal World (coop)



von RussianBear

Part 1: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=432506272>

Part 2: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=509088097>

Ähnlich wie bereits *Magic Hands* in der vorherigen Ausgabe, hat uns auch *Portal World* durch das Vorschaubild neugierig gemacht. Wie das nun aber mit hohen Erwartungen so ist, wurden sie nicht vollständig erfüllt. *Portal World* ist zwar kein Totalausfall, aber auch nicht die spielerische Oberklasse, sondern eben einfach nur solider Durchschnitt - nicht mehr und nicht weniger.

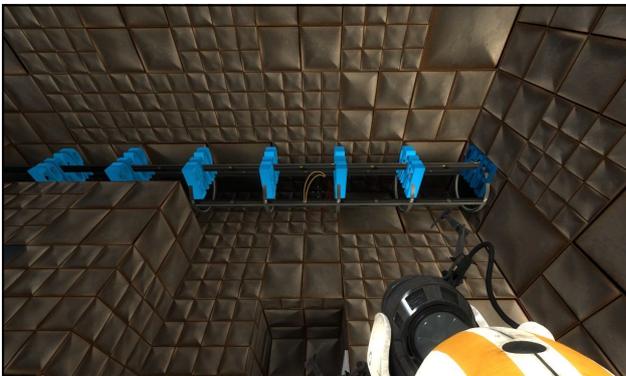
Chikorita schluckte allerdings ein wenig, nachdem wir die Map betreten hatten. Der Grund war ein fettes blaues ERROR, das uns aus einer Ecke der Testkammer frech angrinste. Da Flo an besagter Stelle allerdings ein ganz normales Rohr sah, war der Fall für uns klar: Das *Portal 1*-Design der Testkammer entstand ganz offensichtlich mit *BEE 2*. Weil *BEE 2* es aber bis heute nicht hinkriegt, neue Objekte mit in die Map zu packen, hätte RussianBear dies separat mit *Pack Rat* nachholen müssen, was aber offenbar nicht geschehen ist. Auf den Spielverlauf haben die ERRORS zwar keine Auswirkungen, da lediglich Rohre betroffen sind, dennoch können sie ein wenig störend wirken. Chiko hat sich nach der ersten Schrecksekunde schnell mit dem Problem ar-

## Infokasten

Optik-Wertung:	5
Thema:	Portal 1
Custom-Elemente:	ja (optisch)
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz

rangiert und die ERRORS im weiteren Map-Verlauf ausgeblendet, dennoch solltet ihr vorgewarnt sein, sofern ihr *BEE 2* nicht installiert habt.

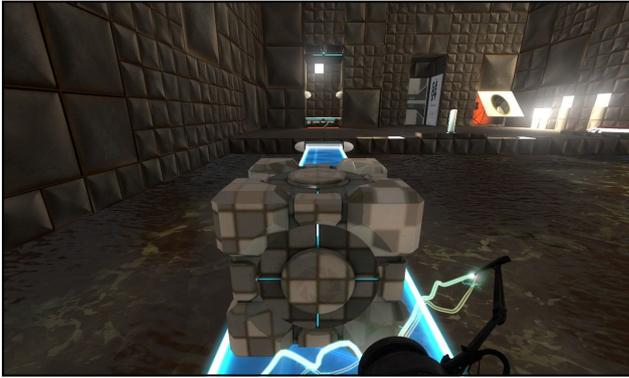
Wie sieht's nun aber auf der spielerischen Seite aus? Nun, dazu kann man eigentlich nicht viel sagen - einfach, weil die Map nicht viel bietet! Zwar erwarten euch gleich zwei Maps, die jedoch auch unabhängig voneinander problemlos gespielt werden können - und für die wir insgesamt kaum zehn Minuten brauchten! Der Schwierigkeitsgrad ist nämlich sehr, sehr niedrig, aber vielleicht soll sich der Test ja bewusst an Anfänger richten. Vielleicht wird's



Schreck lass nach, was ist denn das? Diese ERRORS rühren daher, dass Chiko kein *BEE 2* hat.



Ready for take-off: Solche und ähnliche Portal-Beschleunigungen gibt es in dieser Map zuhauf.

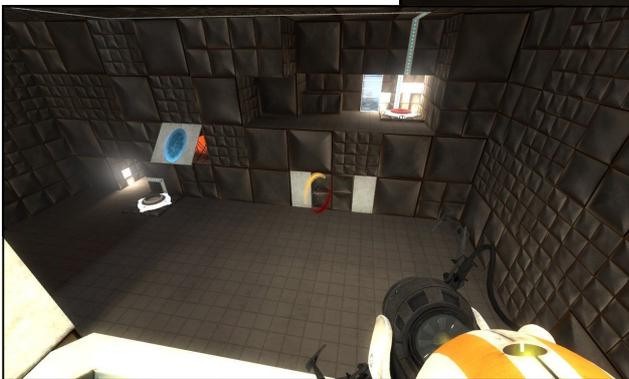


Was'n das eigentlich für ein komischer kariierter Würfel? Na, egal, er erfüllt jedenfalls seinen Zweck!

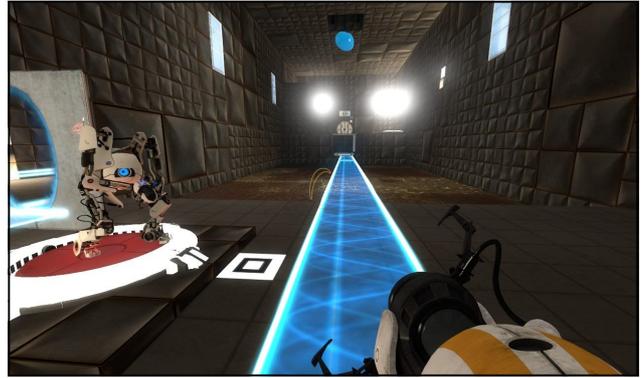
auch in kommenden Teilen noch ein wenig anspruchsvoller, aber wir können nur das bewerten, was wir bis jetzt sehen können.

Was wir bis jetzt sehen, sind mehrere einfache Rätsel, die allesamt darauf basieren, dass zunächst Spieler A vorgeht, wobei er Hilfe von Spieler B benötigt. Dann holt Spieler A wiederum Spieler B zu sich nach. Oft heißt hierbei „Portal-Beschleunigungsprinzip“ das Lösungswort, manchmal spielt aber auch eine Lichtbrücke mit. Und mehr kann man dazu wirklich nicht sagen, beim besten Willen nicht!

Ein gewaltiges Manko ist schließlich die erste Testkammer der zweiten Map. Hier ist uns nämlich sofort aufgefallen, dass dieser Raum ein exakter Nachbau eines Tests aus dem Original-Coop-Modus ist. Sollen wir das als gewollten Nostalgie-Moment werten? Eher nicht, denn dann würde für den niedrigen Schwierigkeitsgrad die Erklärung, dass sich die Map an Anfänger richten soll, wegfallen. Sol-



Nanu? Diese Testkammer kommt uns doch aus dem Original-Coop-Modus verdammt bekannt vor!



In einem der Rätsel spielt auch das blaue Gel eine Rolle. Schwieriger wird's dadurch leider nicht.

len wir es also einfach als Einfallslosigkeit und „Die Spieler merken's doch eh nicht!“ werten? Tja, es sieht so aus, als ob wir das tun müssten ...

*Portal World* ist spielbar, ja. Für Anfänger ist die Map auch durchaus empfehlenswert. Wenn ihr aber als erfahrene *Portal*-Spieler eine Map für einen langen Spieleabend sucht, dann solltet ihr hiervon die Portal Gun lassen. Für euch taugt sie allenfalls noch als „Vorfilm“.

## Unser Urteil:

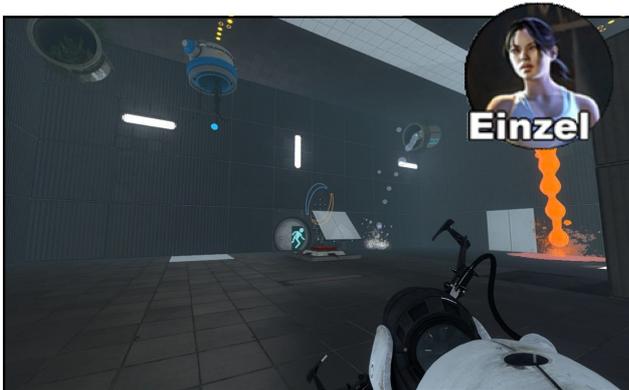
7



Atlas, der Radiologe: Wie es sich für eine *Portal 1*-Map gehört, gibt es auch in dieser Testkammer ein Radio zu ... äh ... „finden“?

# 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.



**Broken gels** (von mrhatman26)

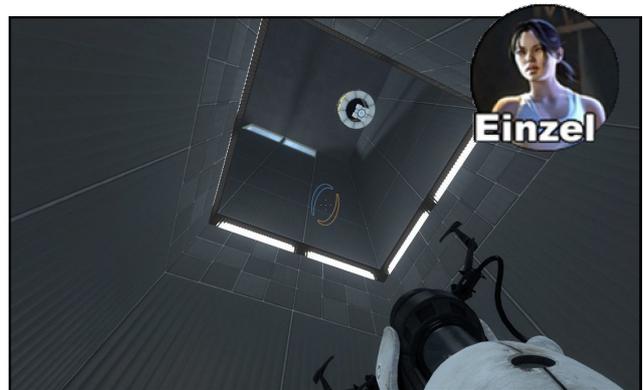
Das Vorschaubild dieser Map sah deutlich nach *PTI* aus, deshalb haben wir sie für die Workshop-Testecke auserkoren. Der Rohbau entstand wohl tatsächlich mit dem In-Game-Editor, aber im Anschluss wurden noch einige Effekte mit *BEE 2* hinzugefügt: Die Testkammer rumpelt, das Licht flackert, die Schalter fahren sich aus dem Boden und im zweiten Raum sorgt sogar eine Neurotoxin-Anlage für etwas Zeitdruck. Das alle täuscht aber nicht über den geringen Schwierigkeitsgrad hinweg: Solider Durchschnitt, mehr aber auch nicht.

Unser Urteil: **8**

**nothin' fancy** (von Kufaz)

*nothin' fancy* beginnt mit dem lustigen Moment, dass ein Würfel vom Himmel fällt: Alles Gute kommt von oben! Diesen Würfel gilt es, irgendwie auf einen Schalter gaaanz oben in der Map zu legen, wofür ihr freilich zunächst den Weg ebnen müsst. Für *PTI*-Verhältnisse eine nette Map - einziger kleiner Kritikpunkt: Chiko dachte einige Minuten lang, der letzte Sprung im Raum mit dem orangen Gel sei unmöglich und einfach schlecht abgemessen, bis es endlich „Klick!“ machte. War dieses zusätzliche Portal denn wirklich notwendig?

Unser Urteil: **8**



**Splatter** (von Demon Arisen)

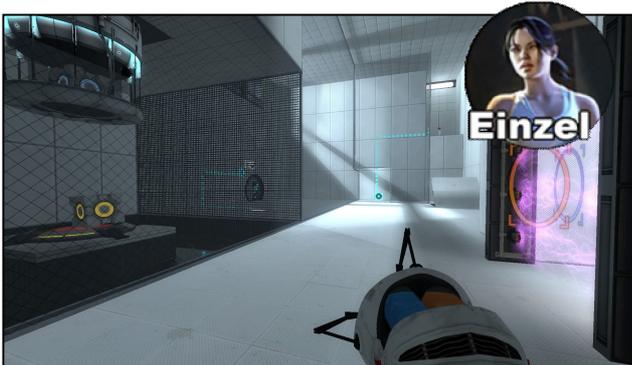
Wir haben diesen Monat offenbar drei Gel-Maps erwischt, aber diese hier ist richtig gut! Nach Betreten der Testkammer platscht vor euch blaues Gel auf den Boden, ferner spielt ein Flutlichttunnel eine größere Rolle im gut durchdachten Rätsel. Es gilt, den Funnel richtig zu platzieren und korrekt zu schalten, damit er in Zusammenarbeit mit dem blauen Gel den Weg zum scheinbar unerreichbaren Ausgang ebnet. Lediglich der Rückweg im letzten Raum ist unnötig: Wer so weit gekommen ist, braucht keinen Rückweg mehr und macht alles kaputt, wenn er schauen will, wo der Gang hin führt.

Unser Urteil: **10**

# Workshop-Testecke für Mods

Neben der normalen Workshop-Testecke haben wir jetzt auch eine Variante für die Mods, die den Workshop unterstützen. Auch hier findet ihr die Maps per Suche nach dem Namen.

## Aperture Tag



### Up and at 'em (von a bad pun)

Diese Map ist zwar sehr einfach und bietet kaum spielerische Herausforderung, ist aber dennoch eine ganz nette Map für zwischendurch, die beide Gele auf gute, wenn auch simple und nicht wirklich neue Methoden nutzt. Kann man für zwei Minuten *Aperture Tag* zwischendurch mal spielen, muss man aber nicht.

Unser Urteil: **7**

### S.I. Project (von Megoover)

Diese recht große Map besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen. Ihr startet mit orangem Gel und tauscht es im zweiten Teil gegen blaues ein. Beide Abschnitte haben für das jeweilige Gel typische Elemente und kombinieren diese geschickt mit verschiedenen *Portal 2*-Elementen. Auch wenn sie nicht besonders schwer ist, macht die Map doch viel Spaß. Negativ erwähnen könnte man höchstens, dass der eine oder andere Sprung in Abschnitt 2 etwas hakelig ist und vielleicht nicht beim ersten sondern erst beim zweiten oder dritten Versuch klappt, sterben könnt ihr beim Versagen jedoch zum Glück nicht.

Unser Urteil: **9**



### Dizzying Heights (Medium)(Co-op)

(von BobbleHeadTurtle)

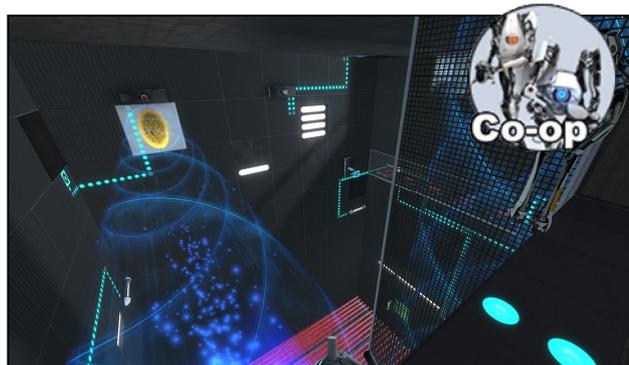
Mit „Medium“ hat diese Map nicht viel zu tun. Eher mit „unfair“ und „verwirrend“. Zwar werden *Portal*- und *Tag*-Elemente kombiniert, bei viel zu vielen Schaltern ist aber leider nicht ersichtlich, was sie überhaupt tun, was oft in ewig langem Herumirren ausartet. Zudem verzeiht die Map selbst kleinste Fehler kaum und oft muss man beinahe ganz von vorne anfangen. Außerdem wird man zur Begrüßung erschossen und von ansonsten zwecklosen Katapultplattformen ermordet. Finger weg!

Unser Urteil: **1**



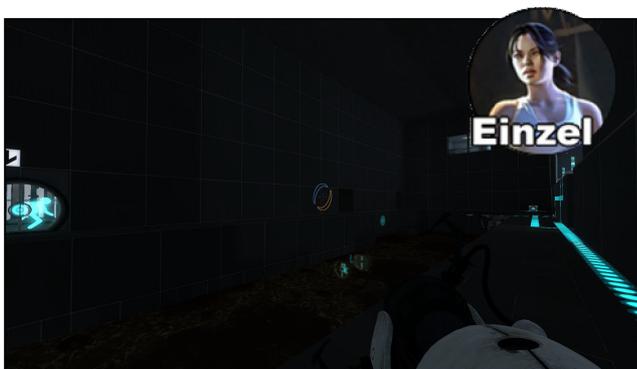
## Mission Impossible (von [AR] Shone)

Diese Map hat mit Gel zunächst mal wenig zu tun. Stattdessen erwartet euch ein Reaktionstest mit Flutlichttunnel und Schaltern, bei dem der eine fliegt und der andere Portale schießt. Anschließend gibt's trotzdem noch eine kleine Rückstoßgel-Einlage, und dann müssen P-Body und Würfel auch noch irgendwie zu Atlas kommen. Wer nicht allzu viel Wert auf *Tag*-typisches Gelspritzen legt, der wird mit dieser Map gut unterhalten.



Unser Urteil: **10**

## Thinking with Time Machine



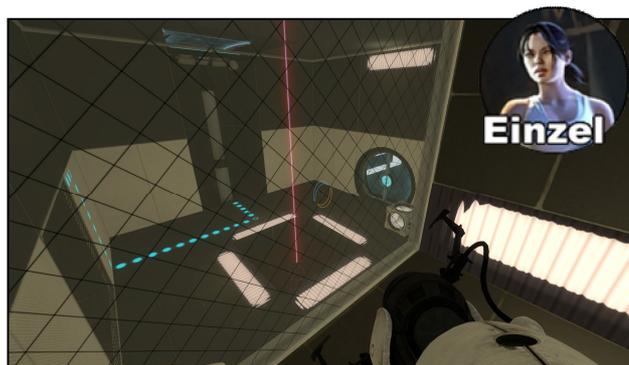
come here cube! (von I'm on video)

Hier haben wir es mal wieder mit einer Map zu tun, wo ich mich frage: „Warum in *Thinking with Time Machine*?“ Die Zeitmaschine wird hier überhaupt nicht verwendet, ebenso wenig wie Portale. Die Map besteht im Großen und Ganzen nur aus einem Glücksspiel: Ein Würfelspender über einer Katalpultplattform, bei der die ersten fünf für uns dann unerreichbar daneben fielen, wir beim sechsten zu langsam reagierten und er in die Giftsoße fiel und der siebte in einem so ungünstigen Winkel von der ausfahrbaren Wand abprallte, dass ihn letztendlich dasselbe Schicksal ereilte. Ansonsten besteht die Map nur aus Würfeln aufheben und woanders ablegen. Und das ist zu wenig!

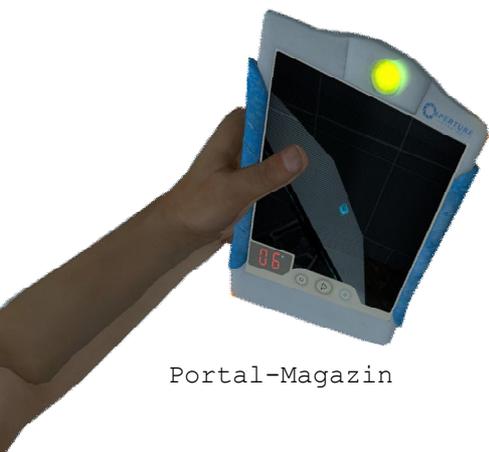
### 1. Laser Therapy (von echoplex)

Diese auf den ersten Blick doch recht einfach aussehende Map ist komplizierter, als man zunächst denkt. Die Zeitmaschine kommt hier wirklich gut zum Einsatz, bildet wie es für *TWTM*-Maps sein sollte das zentrale Element des Puzzles und wird geschickt mit Laser und Portalen kombiniert. Auch wenn wir uns nicht so ganz sicher sind, ob unsere Lösung ganz korrekt war (immerhin haben wir einen Fizzler durch eine Lücke an der Seite einfach umgehen können), hatten wir doch unseren Spaß an der Map, die sich definitiv nicht von selbst löst und bei der man doch mal ein paar Minuten nachdenken muss.

Unser Urteil: **0**



Unser Urteil: **10**



# 30 Jahre Super Mario

Die Welt feiert das 30. Jubiläum von Super Mario und wir feiern mit! „Moosoooment,“ wird jetzt vielleicht der eine oder andere von euch sagen, „wurde nicht schon vor vier Jahren das 30. Jubiläum von Mario gefeiert? Warum jetzt schon wieder?“ Ganz einfach: Damals, im Jahr 2011, war es das 30. Jubiläum von Mario - jetzt ist es das 30. Jubiläum von Super Mario! ^^

Ich glaube, das müssen wir ein bisschen genauer erklären: Mario als Figur mit Schnauzbar und roter Mütze debütierte 1981 in dem Arcade-Klassiker *Donkey Kong*, damals noch unter dem Namen Jumpman und als Zimmermann. Vier Jahre später kam *Super Mario Bros.* für das NES heraus, ein Mitbegründer des Jump'n'Run-Genres. Hier durfte Mario seinen ersten Superpilz verspeisen, hier verwandelte er sich erstmals in Super Mario, wie wir ihn heute kennen und lieben. Deshalb ist 1981 das Geburtsjahr von Mario, aber 1985 das Geburtsjahr von **Super** Mario - und letzteres feiern wir dieses Jahr!

Ja, *Super Mario Bros.*, das legendäre Spiel, das das Jump'n'Run-Genre prägte wie kein zweites und das Mario erst super machte. Das Spiel wurde von Shigeru Miyamoto entwickelt, die kultigen Melodien stammen von Koji Kondo und in Japan erschien es am 13. September 1985 - vor genau 30 Jahren. Der deutsche Re-

lease folgte irgendwann 1987, aber das genaue Datum lässt sich nicht mehr ermitteln - viele Quellen erwähnen zwar den 15. Mai 1987, aber belegt ist das nicht!

Wie auch immer: Die Story erzählt, dass Mario und sein Bruder Luigi durch ein Abflussrohr im Pilz-Königreich landen. Hier hat die Monster-Schildkröte Bowser die Macht an sich gerissen und zudem die hilflose Prinzessin Peach entführt. Die Mario-Brüder müssen nun durch 32 Level hüpfen, um Bowser am Ende unschädlich zu machen. Dabei kommen ihnen kultige Gegner wie Gumbas oder Koopa Troopas entgegen, die sie durch einen Kopfsprung besiegen können. Immer wieder hängt auch ein Fragezeichen-Block in der Luft, der sich durch einen Sprung von unten öffnen lässt. Meist offenbart so ein Block dann nur eine Münze, manchmal aber auch einen Superpilz - er lässt Mario auf das Doppelte seiner Größe wachsen. Diese Idee, das hat Shigeru Miyamoto



Mario erblickte 1981 in *Donkey Kong* das Licht der Videospieldwelt. Damals war er noch nicht „super“.



Ein Klassiker unter den Klassikern: *Super Mario Bros.* feiert dieses Jahr sein 30. Jubiläum.



Kein echter *Mario*-Charakter: Birdo stammt aus dem Japan-exklusiven *Doki Doki Panic*.

später offiziell zugegeben, stammt aus *Alice im Wunderland*. Wie auch immer: Als doppelt so großer Super Mario kann Mario bestimmte Blöcke zertrümmern. Und wird Super Mario von einem Gegner gebissen, dann segnet er nicht sofort das Zeitliche, sondern verwandelt sich erst mal wieder in den normalen kleinen Mario zurück.

Wenn man bedenkt, dass die zahlreichen Neuauflagen von *Super Mario Bros.* selbst heute noch viele Fans begeistern, dann kann man nachvollziehen, dass das Spiel damals wie eine Bombe eingeschlagen sein muss. Kein Wunder: Immerhin führte es viele heute unverzichtbare Spielelemente des Jump'n'Run-Genres als Innovation ein - vor allem Level, die größer als einen einzigen Bildschirm waren. Eine neues Zeitalter hatte begonnen.

Nach dem großen Erfolg von *Super Mario Bros.* war es mehr oder weniger selbstverständlich, dass eine Fortsetzung her musste. Diese erschien in Japan nicht mal ein Jahr später, am 3. Juni 1986. Prinzipiell handelte es sich weitgehend um das gleiche Spiel, neu war lediglich ein einziges Item: Der Giftpilz, der in manchen Fragezeichen-Blöcken lauerte, war das genaue Gegenteil der Superpilze, denn er verwandelte Super Mario in den normalen Mario zurück bzw. wirkte für den kleinen Mario sogar tödlich. Auch abseits dieses neuen gemeinen Items war *Super Mario Bros. 2* um einiges schwieriger als sein Vorgänger: Punkt-



Die *Super Mario Bros. Super Show* parodiert viele bekannte Filme, hier beispielsweise *Star Wars*.

genaue Sprünge, knifflig platzierte Gegner - an solchen Herausforderungen beißen sich die Japaner gern die Zähne aus!

Die Amis sahen das aber anders: Vielleicht aufgrund der wenigen Innovationen, vor allem aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades erschien das japanische *Super Mario Bros. 2* im Westen nicht. Dennoch war klar, dass auch wir ein *Super Mario Bros. 2* brauchten. Kurzerhand nahm man das bislang nur in Japan erschienene *Doki Doki Panic*, tauschte die vier Hauptfiguren durch Mario, Luigi, Peach und Toad aus, und fertig war das Spiel! Und weil es sich so sehr aus dem *Mario*-Universum löst, wurde noch schnell der Story-Schnipsel hinzugefügt, dass alles nur ein Traum von Mario war. Nichtsdestotrotz debütierten in diesem Spiel einige Gegner wie Shy-Guys oder die Eier-spuckende Birdo, die heute doch zur festen Riege der Charaktere zählten, dabei waren sie ursprünglich gar nicht als *Mario*-Gegner geplant.

Dieses westliche *Super Mario Bros. 2* wurde auch verfilmt, und zwar durch die 52-teilige *Super Mario Bros. Super Show*, die ab 1989 in den USA ausgestrahlt wurde. Die deutsche Erstausstrahlung folgte ab 1991 auf RTL, später gab es Wiederholungen auf RTL II und im Pay TV auf Fox Kids, außerdem erschienen zumindest die ersten 15 Folgen auf DVD. Jede der 20-minütigen Folgen enthält als Herzstück eine 10-minütige Zeichentrick-Episode, von denen die meisten Parodien auf bekannte Fil-



Tanuki-Mario aus *Super Mario Bros. 3* hieß bei uns früher Waschbär-Mario.



Helden am Joystick: Der Kinder-Road Movie *Joy Stick Heroes* gipfelt in einem *Super Mario Bros. 3*-Wettkampf.



Kein Waschbär: Dieser japanische Marderhund war die wahre Vorlage für Tanuki-Mario.

me darstellen. Als Rahmenhandlung dienen Realfilme im Sitcom-Stil, in denen Lou Albano und Danny Wells als Mario und Luigi allerhand verrückte Kunden in ihrer Brooklyner Klempnerrei begrüßen.

Das japanische *Super Mario Bros. 2* wurde bei uns übrigens 1993 im Rahmen der Collection *Super Mario All-Stars* unter dem Titel *Super Mario Bros. - The Lost Levels* nachgereicht. Die Japaner hingegen kamen bereits 1992 in den Genuss des umgearbeiteten *Doki Doki Panic* unter dem Titel *Super Mario USA*.

Wieder für alle Länder gleich war *Super Mario Bros. 3*, das letzte große Mario-Spiel für das NES. In Japan erschien es bereits am 23. Ok-

tober 1988, in Europa erst drei Jahre später am 29. August 1991. Auch dieses Spiel führte noch einmal diverse Innovationen ein, begonnen bei einer Weltkarte inklusive teilweise frei wählbaren Routen, Abkürzungen und frei laufenden Gegnern. Zudem war es erstmals möglich, bestimmte Items zu lagern und später nach Bedarf einzusetzen. Apropos Items: Die Vielfalt der neuen Power-Ups in diesem Spiel war unglaublich! Wohl am bekanntesten ist dabei das Superblatt, das Mario einen buschigen Schweif und niedliche Ohrchen wachsen lässt. Früher wurde diese Verwandlungsform bei uns als Waschbär-Mario bezeichnet, heute weiß man aber, dass es sich um einen Tanuki handelt, einen japanischen Marderhund, der im Deutschland der frühen 90er Jahre einfach nicht sehr bekannt war. Aber wie er auch heißt: Tatsache ist, dass Tanuki-Mario fliegen und somit erhöhte Plattformen erreichen kann. Weitere neue Items sind der Froschanzug, der Hammerbruder-Anzug oder auch der nur in einem einzigen Level verwendete Kuribo-Sprungstiefel.

Eine weitere Neuerung waren verschiedene Themes der einzelnen Welten. Insgesamt teilte sich das Pilz-Königreich hier nämlich in acht Welten auf, wie bereits im ersten *Super Mario Bros.*. Damals sahen aber noch alle Welten sehr ähnlich aus. Hier gab es nun etwa eine Wüstenwelt, eine Wasserwelt, eine Eiswelt oder auch eine Riesenwelt, in der alle Gegner und Blöcke ungleich größer daher kommen.



Super Mario Bros. 4: Die wichtigste Neuerung in der 16-Bit-Ära war zweifellos der kleine Dino Yoshi.



Super Mario Bros. 5? Yoshis erster Solo-Auftritt in Yoshi's Island erzählt, wie alles begann.

Aber wie die Welt auch aussieht: Das Ziel ist immer das Schloss! Dort steckt der König fest, der von einem Koopaling in ein Tier verwandelt wurde. Mario entert dann das Luftschiff des Koopalings, entwendet ihm seinen Zauberstab und verwandelt so den König zurück. In der achten Welt will schließlich Peach aus den Klauen von Bowser persönlich befreit werden.

Eine besondere Erwähnung wert ist auch der Werbespot zu dem Film. Dieser ist nämlich 96 Minuten lang, lief im Kino und trägt den Titel *Joy Stick Heroes*. Eigentlich handelt es sich um einen ganz normalen Road Movie für Kinder, der von drei Kids erzählt, die sich auf den Weg quer durch die USA machen, um am Ende an einem Videospiele-Turnier in Kalifornien teilzunehmen. Für Mario-Fans das Besondere an dem Film ist eben die Videogame-Thematik und ganz besonders das Finale, als *Super Mario Bros. 3* gespielt wird. In den USA kam der Film ins Kino, bevor *Super Mario Bros. 3* offiziell angekündigt war, so dass das neue Spiel für die Zuschauer eine echte Überraschung war - was dann auch einen entsprechenden Hype auslöste. Oscarreif ist der Film zwar absolut nicht, gerade für Nintendo-Retro-Fans aber doch sehenswert.



Das letzte Spiel der ursprünglichen *Super Mario Bros.*-Reihe erschien schließlich am 21. November 1990 in Japan und am 11. April 1992 in Europa - nun allerdings nicht mehr für das NES, sondern als Launchtitel für das brandneue Super Nintendo. Die Rede ist, klar, von *Super Mario World*. Dieses ist nämlich der offizielle Nachfolger von *Super Mario Bros. 3*

und trägt in der japanischen Erstauflage sogar noch den Untertitel *Super Mario Bros. 4*.

Spielerisch war *Super Mario World*, was will man auch anderes erwarten, ein mehr als solides Jump'n'Run, das die besten Elemente aus *Super Mario Bros. 3* übernahm und gekonnt mit überzeugenden Neuerungen kombinierte, darunter etwa die Schalterpaläste, die bestimmte Blöcke erst im Nachhinein aktivieren, so dass ihr frühere Level später erneut betreten könnt, um neue Secrets zu finden. Die mit Abstand wichtigste Neuerung war aber Yoshi: Der kleine Dinosaurier hätte, wenn es nach Shigeru Miyamoto gegangen wäre, bereits in *Super Mario Bros. 2* das Licht der Welt erblicken sollen, was sich auf dem NES jedoch noch nicht realisieren ließ. Erst auf dem Super Nintendo konnte Miyamoto seine Idee endlich umsetzen. Damals war Yoshi noch in erster Linie ein Item: Aus manchen Fragezeichen-Blöcken kam ein Yoshi-Ei zum Vorschein, aus dem ein kleiner Yoshi schlüpfte. Dieser diente Mario als Reittier, was einige neue Sprungtechniken wie den Hyper-Sattelsprung ermöglichte, und außerdem konnte Yoshi mit seiner langen Zunge so manchen Gegner verspeisen - selbst solche, die Mario nicht einmal durch einen Kopfsprung unschädlich machen konnte, etwa die piksenden Stachis. Aufgrund seiner Niedlichkeit schlug Yoshi ein wie eine Bombe und ist heute nicht mehr aus dem Mario-Universum wegzudenken.

Yoshis erster großer Solo-Auftritt folgte 1995, als *Yoshi's Island* für das Super Nintendo her-



Dennis Hopper (im linken Bild als Bowser (!), neben einem Gumba (!!!)) bezeichnete es als seinen größten Fehler, am *Super Mario Bros.*-Kinofilm mitzuwirken. • Rechts: Yoshi war teuer, aber nicht originalgetrau.

auskam. Dieses Spiel trägt den Untertitel *Super Mario World 2* und müsste daher konsequenterweise auch *Super Mario Bros. 5* sein, wengleich diese Bezeichnung niemals offiziell verwendet wurde. Aufgrund der Tatsache, dass das Spiel die ganze Vorgeschichte erzählt, haben wir es aber trotzdem in dieses Special mit aufgenommen.

Es war eine klare Vollmondnacht, als der Koopa-Hexenmeister Kamek eine Vision hatte: Zwei Klempnerbrüder würden dem Koopa-Königreich später einmal ganz großen Ärger bereiten. So weit darf man es gar nicht erst kommen lassen, beschloss Kamek, also griff er den Klapperstorch an, der Baby Mario und Baby Luigi gerade zu ihren Eltern bringen sollte. Kamek erwischte allerdings nur Baby Luigi, während Baby Mario hinab stürzte und unten direkt auf dem Sattel eines Yoshis landete. Die Yoshis beschlossen kurzerhand, die beiden Kinder zu retten, und so machten sie sich mit Baby Mario auf dem Rücken auf den Weg zu Kameks Schloss, um Baby Luigi zu befreien, damit am Ende beide Kinder sicher nach Hause kommen können.

In der Spielmechanik unterscheidet sich *Yoshi's Island* ein wenig von den normalen *Mario*-Spielen: Anstatt der Fragenzeichen-Blöcke gibt es hier nun Fragezeichen-Wölkchen, die sich nicht durch einen Kopfsprung öffnen lassen, sondern indem ihr sie mit einem Ei trifft. Überhaupt sind Eier in diesem Spiel die Allzweckwaffe. Gegner, die ihr verschluckt habt, kommen hinten als Ei wieder heraus, und bis zu sechs solcher Eier hüpfen euch dann hinterher. Diese könnt ihr als Wurfgeschosse verwenden, etwa auf Fragezeichen-Wölkchen, auf brüchige Blöcke oder auch auf besonders ungemütliche Gegner. Bei der Fachpresse kam

*Yoshi's Island* übrigens hervorragend an, die damalige Nintendo-Zeitschrift *Total!* mit ihrem Schulnoten-Wertungssystem vergab hier beispielsweise die einzige 1+ in der Geschichte des Magazins.

Der Vollständigkeit halber muss auch der Kinofilm *Super Mario Bros.* erwähnt werden. Dieser kam 1993 heraus, hätte also chronologisch bereits vor *Yoshi's Island* gehört, hätte dann aber den Textfluss gestört. Allerdings wäre es auch kein großer Verlust gewesen, wenn wir den Film ganz unter den Teppich gekehrt hätten, denn ganz ehrlich: Gut ist anders!

Zwar ist der Film durchaus mit Stars besetzt: Bob Hoskins spielt Mario, Dennis Hopper mimit König Koopa, die Filmmusik stammt von niemand geringerem als Alan Silvestri. Das Problem ist aber, dass sich Setting und Handlung viel zu sehr von der Spielvorlage entfernen, was schon damit beginnt, dass Mario und Luigi nicht einmal Brüder sind - stattdessen wurde Luigi als Baby von Mario adoptiert, nachdem ihn eine Nonne vor dessen Tür ausgesetzt hatte. Das Pilz-Königreich mit seinen grünen Donut-Hügeln ist hier nun eine heruntergekommene Großstadt, Toad ist ein Gitarrespielender Straßenmusiker und die Gumbas lernen wir nicht als kleine blöde Pilzwesen kennen, sondern als Muskelpakete in Uniform mit Schrumpfkopf. Kurzum: Eigentlich bekommt ihr keine Verfilmung der *Mario*-Spiele zu sehen, sondern einfach nur irgendeinen trashigen Fantasy-Film, in dem die Hauptfiguren zufällig die Namen Mario und Luigi tragen. Dennis Hopper selbst bezeichnete es später als den größten Fehler seine Karriere, in dem Film mitzuspielen. Vielleicht kehren wir dieses dunkle Kapitel der *Mario*-Historie also besser einfach unter den Teppich ...



Beginn einer neuer Zeitrechnung: *New Super Mario Bros.* ließ den Klassiker 2006 wieder auferstehen.



Die besten Elemente vereint: Tanuki-Mario (*SMB3*) bekämpft die Rhinos (*SMW*), das ist *New SMB 2*.

Lieber zurück zu den Games: Nach *Yoshi's Island* folgten viele weitere großartige Mario-Jump'n'Runs, allerdings nicht mehr unter dem Oberbegriff *Super Mario Bros.*. Klar sind *Super Mario 64*, *Super Mario Sunshine* und *Super Mario Galaxy* herausragende Spiele, aber um die soll er hier nicht gehen, denn wir widmen uns ausschließlich der *Super Mario Bros.*-Reihe, und die wurde erst 2006 wieder belebt.

Am 25. Mai 2006 in Japan und am 30. Juni desselben Jahres bei uns kam nämlich *New Super Mario Bros.* für den Nintendo DS heraus. Zum ersten Mal seit 20 Jahren wurde damit das Spielprinzip aus dem klassischen *Super Mario Bros.* in einem neuen Spiel aufgegriffen. Tatsächlich kam das Spielgefühl aus dem Klassiker in diesem 2D-Jump'n'Run sehr gut rüber. Nichtsdestotrotz gab es auch Neuerungen: Der Mini-Pilz und der Maxi-Pilz treiben das Prinzip der Pilze, die eure Größe ändern, auf die Spitze! Der Maxi-Pilz verwandelt Mario nämlich in einen bildschirmfüllenden Riesen, der nahezu alles, was ihm in die Quere kommt, platt walzen kann. Der Mini-Pilz dagegen schrumpft Mario auf die Größe einer Maus, was den Vorteil bringt, dass ihr durch kleinste Öffnungen passt, was oft den Weg zu Secrets frei macht. Ebenfalls Secrets sind die drei großen Sternmünzen, die in jedem Level versteckt sind. Ihr braucht sie nicht zwingend, um das Spiel erfolgreich abzuschließen, aber sie schalten Bonuslevel frei und sind sowieso für



100 %-Zocker unverzichtbar.

Nachdem *New Super Mario Bros.* das klassische Spielprinzip auf dem Nintendo DS wiederbelebt hatte, kamen drei Jahre später auch die stationären Spielkonsolen an die Reihe: *New Super Mario Bros. Wii* feierte seine Weltpremiere am 15. November 2009 in den USA, am 20. November erschien es in Europa und erst am 3. Dezember in Japan.

Der Maxi-Pilz und der Mini-Pilz wurden zwar wieder entfernt, dafür gab es aber wieder eine neue Pilzsorte: Der Propeller-Pilz verschafft Mario einen kleinen Propeller auf der Mütze, der es euch ermöglicht, durch die Luft zu wirbeln. Ebenfalls neu ist der Pinguin-Anzug, mit dessen Hilfe ihr niedlich durch den Gegend watscheln und einfach durch Gegner und Blöcke durch schliddern könnt. Und auch Yoshi war in diesem Spiel wieder das, was er ursprünglich war: Ein Reittier, das aus einem Fragezeichen-Block erscheint und euch das Leben leichter macht.

Eine Besonderheit des Spiels war schließlich der Multiplayer-Modus. Klar konnte man auch frühere *Mario*-Spiele bereits zu mehreren spielen, aber noch nie konntet ihr tatsächlich zu viert gleichzeitig in einem Jump'n'Run-Level herum hüpfen - bis jetzt! Dabei spielt ihr zwar prinzipiell als Team und steuert auf das gleiche Ziel zu, könnt euch aber trotzdem auch einen



Spaß daraus machen, euch gegenseitig zu ärgern, wenn ihr euren Teampartner etwa hochhebt und in die Lava werft. Gemein, aber witzig!

Für den Nintendo 3DS erschien im Sommer 2012 *New Super Mario Bros. 2* - also entweder, jemand bei Nintendo konnte nicht bis drei zählen, oder es werden nur die Handheld-Titel in die offizielle Zählung einbezogen. Nichtsdestotrotz war auch *New Super Mario Bros. 2* wieder ein gelungenes Jump'n'Run für unterwegs, das die Traditionsreihe würdig fortsetzte.

Die Besonderheit dieses Titels war der Münzrausch-Modus. Ein Nebenziel war es, insgesamt eine Million Münzen im Spiel zu sammeln, um eine kleine Überraschung freizuschalten. Dabei behilflich ist der Münzrausch-Modus, in dem es besonders viele Münzen abzugreifen gibt - deutlich über 1.000 Münzen in nur einem einzigen Level sind hier eher die Regel als die Ausnahme. Wenn man aber bedenkt, dass es nach wie vor für 100 Münzen ein Extraleben gibt, dann wird das Spiel jetzt vielleicht doch ein wenig zu leicht mit den vielen Leben. Andererseits sind Extraleben in heutigen Videospiele ohnehin aufgrund der zahlreichen Speicherpunkte nicht mehr so bedeutsam wie früher, von daher ...

Außerdem war *New Super Mario Bros. 2* das erste *Mario*-Spiel, das zusätzliche Inhalte un-

terstützte. Ab Oktober 2012 veröffentlichte Nintendo insgesamt zehn DLC-Pakete mit jeweils drei neuen Levels, in denen ihr auf Münzjagd gehen konntet.

Das letzte große *Mario*-Jump'n'Run im klassischen Stil kam schließlich Ende 2012 weltweit als Launchtitel für die Wii U heraus: *New Super Mario Bros. U*. Es spielte sich sowohl solo als auch im Multiplayer ähnlich wie *New Super Mario Bros. Wii* und verknüpfte dabei die besten Elemente der klassischen Vorgänger zu einem neuen Gesamt-Kunstwerk. Als neues Item wurde die Eisblume eingeführt, das Gegenstück zur klassischen Feuerblume: Mit kalten Eiskugeln könnt ihr Gegner einfrieren und die tiefgekühlten Widersacher dann sogar als Wurfgeschosse verwenden. Als Nachfolger des Superblatts gibt es jetzt außerdem die Super-Eichel, die Mario in ein niedliches Flughörnchen verwandelt. Dieses kann nicht nur gekonnt durch die Lüfte segeln, sondern sich auch an Kanten festhalten, was bei so manchem verzwickten Sprung die Rettung in letzter Sekunde bedeuten könnte.

Im Rahmen des „Year of Luigi“, welches 2013 stattfand, kam übrigens am 20. Juni 2013 ein DLC für *New Super Mario Bros. U* heraus, der Marios Bruder in den Mittelpunkt rückte: *New Super Luigi U!* Weil Mario nicht anwesend war, als Bowser gerade zum wiederholten Mal Peach entführt hat, machen sich Luigi und zwei Toads kurzerhand selbst auf den Weg,



wobei sich ihnen auch noch der diebische Mopsie anschließt. Die Spielphysik fühlt sich exakt wie in *New Super Mario Bros. U* an, die Level sind aber ungleich schwerer, weswegen Flo hier auch den Begriff „Lost Levels der Neuzeit“ prägte: Auch in *The Lost Levels* war die Spielphysik nahezu identisch mit *Super Mario Bros.*, die Level aber wesentlich kniffliger. Wer die Herausforderung annehmen will, kann *New Super Luigi U* im eShop downloaden, es erschien aber auch eine Stand-Alone-Fassung auf Disc.

Und damit sind wir in der Gegenwart angekommen: Vor wenigen Wochen, am 11. September 2015, erschien pünktlich zum Jubiläum der *Super Mario Maker* für die Wii U. Endlich erhalten die Fans nun selbst die Möglichkeit, ihre eigenen *Mario*-Level zu gestalten. Das Spiel unterstützt das klassische *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* und schließlich *New Super Mario Bros. U*, wobei ihr einige Gestaltungselemente aber erst nach und nach freischalten müsst. Eure fertigen Kreationen könnt ihr ganz leicht per Internet mit der ganzen Welt teilen, aber wer lieber zocken als selbst basteln will, der kommt ebenfalls auf seine Kosten, denn quasi als Technikdemo liefert Nintendo satte 100 Level mit, die erst einmal bewältigt werden wollen - einer davon stammt sogar von Michel Ancel, dem Schöpfer von *Rayman*.

Der *Super Mario Maker* wird sicher in den

nächsten Monaten einen neuen *Super Mario Bros.*-Kult auslösen. In diesem Sinne: Happy Birthday, Super Mario! Auf die nächsten 30 Jahre - und jetzt werden die neuesten 300 Fan-Level gezockt! ^^

### Super Mario Bros. mit Portal Gun

Erinnert ihr euch noch? *Mari0* kombiniert das klassische *Super Mario Bros.* gekonnt mit dem Spielprinzip von *Portal*!



#### Mari0

Wir haben euch *Mari0* schon vor sehr langer Zeit, im April 2012 in unserer dritten Ausgabe vorgestellt. Noch heute lässt sich das Fan-Projekt unter <http://stabyourself.net/mari0> kostenlos downloaden. Euch erwartet eine Umsetzung von *Super Mario Bros.* mit dem kleinen Unterschied, dass Mario eine Portal Gun dabei hat. Ein zusätzlicher Level Pack führt Mario dann sogar in echte Aperture-Testkammern.

# Geisterstunde bei Super Mario



Eigentlich wollten wir dieses Special allgemein „Geisterstunde bei Nintendo“ nennen. Schnell wurde aber klar, dass dieses Thema einfach unüberschaubar geworden wäre - selbst beim Kratzen an der Oberfläche hätte man nur an der Oberfläche kratzen können! Neben richtigen Grusel-Games wie *Castlevania* oder *Silent Hill* hätten auch die Geisterstadt Lavandia aus *Pokémon Rot & Blau* oder der Geistertempel aus *Zelda - Ocarina of Time* erwähnt werden müssen. Selbst in vermeintlich harmlosen Kinderspielen gibt es gewissen Grusel-Stellen: Auf der See-Insel in der SNES-Version von *Die Schlümpfe* schweben euch Gespenster entgegen, während euch bössartige Schwerter mit Lavabrocken bewerfen, und wer erinnert sich nicht an die riesige Pfui-Spinne aus dem *Micky Maus-Jump'n'Run The Magical Quest*? Deswegen beschränken wir uns auf Super Mario, denn auch da gibt es so viel zu berichten, dass wir sicher nicht alles bedenken können.

Fangen wir also am Anfang an: Die ersten Buu Huus waren in *Super Mario Bros. 3* zugegen - das Spiel erschien für das NES, und zwar am 23. Oktober 1988, eine Woche von Halloween in Japan, und am 29. August 1991 bei uns. Da es damals noch keine Geisterhäuser gab, waren die Buu Huus in den Schlössern heimisch. Schaut Mario sie an, halten sie sich die Augen zu und bleiben unbeweglich in der Luft hängen. Wendet sich Mario aber von ihnen ab, schweben sie auf ihn zu, um ihn zu Tode zu erschrecken.

In *Super Mario Bros. 4* alias *Super Mario World*, dem ersten Spiel für das Super Nintendo, waren die Buu Huus direkt wieder dabei, und diesmal gab es sehr wohl die Geisterhäuser. Neben undurchschaubaren Rätseln erwartete den Klempner hier meist eine ganze Masse an Buu Huus, und es gab sogar verschiedene Varianten. Der Block Boo verwandelt sich in einen stabilen Block, wenn ihr ihn anstarrt, und es gilt, ihn richtig einzusetzen, um erhöhte Plattformen zu erreichen. Der Lakitu Boo ködert euch mit einem Extraleben an seiner Angel, um euch hinterrücks anzugreifen, sobald ihr näher kommt. Ferner gibt es die Buu-



Total begeistert: Big Boo aus *Super Mario World* war bis dahin das mit Abstand größte Gespenst.

Schlange, bestehend aus mehreren aneinander hängenden Buu Huus, sowie den schwer zu durchdringenden Buu-Kreisel. Die Krönung des Ganzen ist aber der gigantische Big Boo, der euch mehrmals mächtig im Weg steht und sogar bereits seinen ersten Auftritt als Boss bestreitet.

Auch in *Super Mario Kart* - erstmals 1992, ebenfalls für das Super Nintendo - spielt Buu Huu eine Rolle. Auf den Ghost Valley-Strecken, die ganz klar an die Geisterhäuser aus *Super Mario World* angelehnt sind, hängen die Buu Huus zwar nur als Zierde in der



Jetzt nur nicht den Geist aufgeben: In *Super Mario Galaxy* wird Mario selbst zum Buu Huu.



Geisterjagd per Staubsauger: *Luigi's Mansion* war ein Launchtitel für den Gamecube.

Luft, aber wenn ihr eins der kleinen Gespenster als Item aus einem Fragenzeichenblock fischt, dann könnt ihr es einsetzen, um einem Mitfahrer sein Item zu klauen. In den meisten der späteren *Mario Karts* waren die Geister ebenfalls als Item dabei, und in *Mario Party*, 1999 für das Nintendo 64, erhielt Buu Huu eine ähnliche Rolle als Dieb. Wenn ihr ihn auf dem Spielfeld erreicht und 50 Münzen übrig habt, klaut er einem Mitspieler einen Stern. Ab *Mario Party 5* wurde der Geist dann allerdings eine spielbare Figur, für das Klauen der Sterne war hier die Kettenhund-Kapsel zuständig.

Dass es Geisterhäuser und Buu Huus auch in vielen folgenden *Mario-Jump'n'Run* wie *Super Mario 64*, *New Super Mario Bros.* oder *Yoshi's Island* gab, muss vermutlich nicht extra erwähnt werden, wenngleich man zu *Yoshi's Island* anmerken sollte, dass die Buu Huus hier mit einem Ei abgeworfen werden können. Schaut ihr sie aber an, sind sie nicht nur wie gehabt bewegungslos, sondern auch unverwundbar - ihr müsst als wegschauen und das Ei geschickt über Bande werfen! Ebenfalls erwähnt werden muss die Pumpkin Zone in *Super Mario Land 2* auf dem Gameboy, eine ganze Welt im Halloween-Stil, die schon von außen wie ein riesiger Kürbis aussieht, und im Inneren erwarten euch dann Spukgestalten wie etwa laufende Erdbeeren mit einem Messer im Kopf, als Endboss begrüßt euch eine Hexe in dreifacher Ausführung. Und eine ganz besondere Erwähnung ist *Super Mario Galaxy* auf der Wii wert, denn hier kann sich Mario selbst in einen Buu Huu verwandeln, ausgelöst durch einen weißen Buu-Pilz. Als niedlicher runder Geist mit wei-



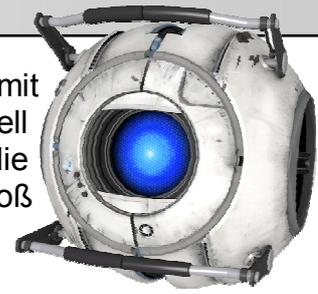
ßem Schnurrbart kann Mario durch spezielle Wände schweben und versteht die Sprache der Buu Huus, wodurch er an geheime Infos herankommt.

Wichtig ist auch, dass nicht alle Buu Huus Marios Feinde sind, im Gegenteil: In *Paper Mario* ist einer von Marios zahlreichen Begleitern ein Buu Huu, und zwar die Gespensterdame Lady Buu. Sie hilft Mario, den monströsen Tubba Blubba zu besiegen, der die Buu Huus aufzufressen droht, und schließt sich danach der Truppe an. Sie kann nicht nur sich selbst, sondern auch Mario unsichtbar machen, was ganz nützlich für den Klempner ist.

Das größte Geister-Abenteuer im Pilz-Königreich muss aber nicht Mario bestreiten, sondern Luigi: Das ängstliche Grünkäppchen hat ein Geisterhaus gewonnen (wohlbemerkt ohne überhaupt an einem Gewinnspiel teilgenommen zu haben), in dem zu allem Überfluss Mario verschollen ist. Angst hin oder her, Luigi muss da rein und seinen Bruder retten! Nach kurzer Zeit trifft er auf den verrückten Erfinder I. Gidd, der ihn mit dem Schreckweg 08/16 ausstattet. Dieses Staubsauger-ähnliche Gerät kann Luigi nutzen, um Geister einzusaugen, wobei es sich hierbei nicht nur um Buu Huus, sondern auch um viele andere Geister handelt. Richtig gruselig ist das Spiel dabei freilich nicht, sondern eher lustig bzw. gruselig im lustigen Stil, und es erschien 2001 als Launchtitel für den Gamecube. Die Fortsetzung kam dann 2013 für den Nintendo 3DS heraus.

Nicht alle Geister sind böse: Die Gespensterdame Lady Buu unterstützt euch in *Paper Mario*.

In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten, meist 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!



# Super Mario

- Der 13. September 1985, der Japan-Release von *Super Mario Bros.*, war ein Freitag. Unglück gebracht hat das dem Spiel nicht!
- Bei seinem ersten Auftritt im Jahr 1981 in *Donkey Kong* hieß Mario noch Jumpman und war ein Zimmermann.
- Laut den alten Comics aus dem Club Nintendo Magazin wohnt Mario in Brooklyn in der Pilzgasse 13 - die es im realen Brooklyn (einem Stadtteil von New York) ja auch gaaanz sicher gibt! ^^
- Mario hat keinen offiziellen Nachnamen. Im Kinofilm von 1993 heißt er Mario Mario, doch das Club Nintendo Magazin dementierte diesen Namen kurz nach Filmstart.
- *Doki Doki Panic*, das Spiel das in der westlichen Welt zu *Super Mario Bros. 2* umgearbeitet wurde, war ein Werbespiel für Yume Kojo '87, ein Festival des Senders Fuji TV.
- Im deutschen Spieleberater zu *Super Mario World* trägt Kamek den Namen Koopalini.
- Kamek war ursprünglich als Fahrer für *Mario Kart 64* geplant, im fertigen Spiel nimmt nun aber Donkey Kong seinen Platz ein.
- Im japanischen *Mario Kart 64* basieren die Werbeschilder auf realen Firmen, so wird z.B. die Zigarettenmarke Marlboro zu Mario oder die Tankstelle Agip zu Luigi.
- Es ist möglich: Ein Cover-Fakt, der nichts mit *Super Mario Galaxy* zu tun hat! Dafür mit *Mario Kart Double Dash!!*: Bei genauem Hinsehen erkennt man, dass das „L“ auf Luigis Mütze spiegelverkehrt ist. Da hat wohl jemand beim Einfügen des Artworks nicht genau aufgepasst.
- Der Aal in *Super Mario 64* heißt Kano.
- Die verschneite Stadt in *Paper Mario: Die Legend vom Äonentor* heißt Großfrostheim - und das ist eine Anspielung auf Großostheim, den damaligen Firmensitz von Nintendo of Europe.
- Der ComBooter aus *Luigi's Mansion 2* sagt „01100010 01101111 01101111“. Das ist



Witzige Werbung im japanischen *Mario Kart 64*

Binärcode und bedeutet übersetzt nichts anderes als „Boo“

- Die fleischfressende Pflanze Audrey aus *Yoshi's Island* basiert auf ihrer gleichnamigen Artgenossin aus der Gruselkomödie *Der kleine Horrorladen*.
- In der Folge *Sterne in ihren Augen* aus der *Super Mario Bros. Super Show* trompeten die Quirks das Main Theme von *The Legend of Zelda*.
- Wenn man in der Special World in *Super Mario World* etwa eine Minute lang wartet, ertönt ein Remix der klassischen *Super Mario Bros.*-Melodie.
- Ein Fakt, der unsere beiden Sinnlos-Wissen dieser Ausgabe verbindet: Die Mario Zone aus *Super Mario Land 2* scheint aus Legosteinen zu bestehen. In Wirklichkeit sind das aber N&B Blocks, ein Plastikspielzeug, das Nintendo in den 60er Jahren herstellte.
- Zum 30. Jubiläum von *Super Mario Bros.* veröffentlichte auch die *Bild* eine Sammlung von nutzlosen Fakten - samt einem großartigen Schreibfehler! Wir zitieren wörtlich: „Ein **Pils** macht ihn groß und stark.“ Ja, ja, Mario, du alter Säuer ... (Der Fairness halber sei aber auch gesagt, dass der Fehler am nächsten Tag korrigiert wurde.)

# News-Mix: Oktober 2015



## Neue Errungenschaft in Portal Stories

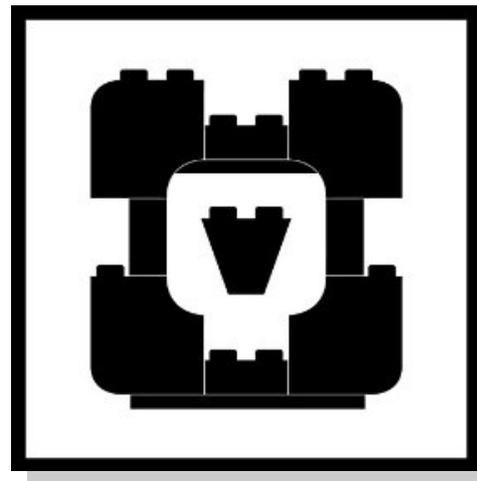
Na, super! Da hatten wir gerade erst in der letzten Ausgabe einen Errungenschaftsguide zu *Portal Stories: Mel* und schon ist er überholt! Grund ist, dass mit dem Update vom 31. August die neue 28. Errungenschaft *Story Shutdown* hinzugefügt wurde. Sie zu erhalten ist allerdings nicht schwierig, dazu müsst ihr lediglich AEGIS im Story-Modus besiegen. Moment, gab es dazu nicht eigentlich *System Shutdown*? Doch, die gibt es auch immer noch! Weil aber die Mehrheit der Spieler den Mod zu schwer fand, wurde der etwas leichtere Story-Modus per Update hinzugefügt - und für dessen Abschluss gibt es die neue Errungenschaft *Story Shutdown*. Das ursprüngliche schwere Spiel, wie wir es getestet haben, steht jetzt als Advanced-Modus zur Auswahl.



**Vorsicht, Spoiler!** Wenn ihr *Lego Dimensions* noch spielen und vorab nicht zu viel über das Ende erfahren wollt, dann lest diese Meldung nicht!

Es gibt nämlich ein neues offizielles GLaDOS-Lied nach *Still Alive* und *Want You Gone*. Dieses trägt den Titel *You Wouldn't Know* und fungiert als Ending von *Lego Dimensions* - gestaltet im Stil des guten alten *Portal*-Endings. Der Song wurde tatsächlich von Jonathan Coulton komponiert und von Ellen McLain persönlich gesungen, also ein richtiger neuer *Portal*-Song. Er lässt sich übrigens auch digital auf allen gängigen Musikplattformen kaufen.

Bildquelle: Offizielle Shop-Seite in Steam



## DLC für Cities Skylines erschienen

Der moderne Städtebau-Klassiker *Cities Skylines*, der in Ausgabe 30 unser Titelthema war, hat jetzt - genauer: am 24. September - mit *Cities Skylines: After Dark* seinen ersten DLC bekommen. Der Name basiert auf einem sichtbaren Tag-und-Nacht-Zyklus, es wird also auch dunkel in eurer Stadt. Neu ist die Möglichkeit, Gebiete zu Freizeit- bzw. Tourismus-Zonen auszuzeichnen. In den Tourismus-Zonen ist tagsüber mehr los, in den Freizeit-Zonen eher bei Nacht. Diese zeitabhängige Aktivität erfordert ein gutes Verkehrsmanagement, was auch Taxis als Neuerung mit einschließt. Neue Herausforderungen in der Städteplanung!

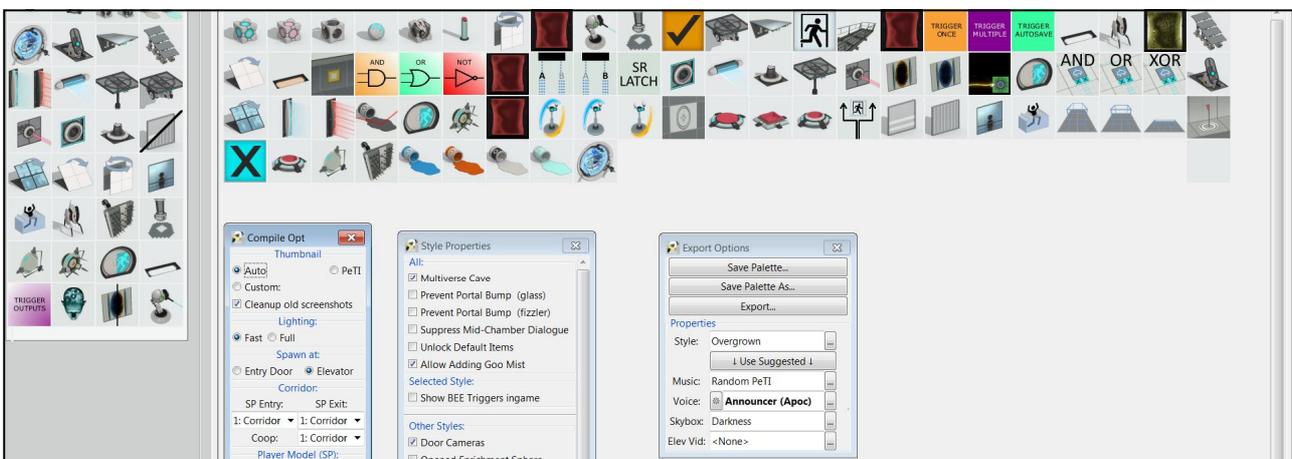
# Bee 2 Status-Update

Erinnert ihr euch noch? In Ausgabe 19 gab es einen ausführlichen Bericht zum *Bee 2*-Mod. Wer nicht weiß, worum es geht: Der *Bee 2*-Mod ist eine Erweiterung für den *Portal 2*-Workshop. Der ursprüngliche *Bee*-Mod kam mit ein paar zusätzlichen Dateien und einer abgeänderten `Editoritems.txt` daher, die euch den Zugriff auf ein paar neue Testelemente wie Energiebälle oder Pneumatic Diversity Vents für eure *PTI*-Kammern gab. Dafür wurden einige mehrfach vorhandene Dinge wie die unterschiedlichen Gele oder Würfel zu jeweils einem einzigen Objekt zusammengefasst und die entstandenen freie Plätze mit neuen Items versehen. Der *Bee 2*-Mod setzte dieses Prinzip dann fort, bot deutlich mehr Möglichkeiten und machte es zudem einfacher, selbst ein Testelemente dafür zu erstellen. Da aber die Anzahl der Testelemente in der *PTI* leider irgendwo in den Untiefen des *Portal 2*-Codes vergraben fest einprogrammiert ist, gibt es keinen Weg, die Palette um mehr Einträge zu erweitern als sie nun mal schon hat. Daher kam *Bee 2* gleich mit einem externen Programm daher, in welchem ihr die Items, die ihr benötigt, auswählen und zu einer `Editoritems.txt` kompilieren lassen könnt, um dann anschließend mit dem Bauen loslegen zu können.

16 Seiten umfasste unser Artikel damals und ist

bis heute einer der längsten. Bis Ausgabe 24 gab es regelmäßig Updates, dann wurde es aber urplötzlich still.

Allen, die sich seither fragen, was denn daraus geworden ist, wollen wir nun mal den aktuellen Stand berichten. Nach wie vor gibt es leider keine wirklich nennenswerten Updates, was neue Items betrifft, was auch der Hauptgrund war, weshalb wir die Updates eingestellt haben. Das Kernprogramm hat sich jedoch weiterentwickelt, auch wenn es noch immer in einer Beta-Phase steckt. Die Beta 2.4 wird inzwischen von TeamSp210 entwickelt und wurde von Grund auf neu programmiert, nämlich jetzt in der Programmiersprache Python, was auch einen ebenfalls verfügbaren Mac-Port ermöglicht hat - zuvor war *Bee 2* nur Windows-Usern vorbehalten. Die Benutzeroberfläche an sich sieht noch immer der alten Version ziemlich ähnlich und funktioniert auch noch genauso, man hat nun aber eine Menge Extra-Einstellungen, wie ihr dem Screenshot unten entnehmen könnt. Zudem funktioniert nun endlich das Item-Packen korrekt: Chiko konnte den Energieball und seinen Launcher sowie Catcher problemlos sehen, während bei der alten Version immer nur Error-Signs im Raum rumflogen. Wir bleiben natürlich für euch dran und melden, wenn es wichtige Neuigkeiten gibt.



Jede Menge Extras: Ihr könnt nun beispielsweise bestimmen, von wem ihr Voice Lines in der Testkammer hören wollt, welche BGM laufen soll, ob ihr Chell, Atlas, P-Body oder Bendy spielen wollt u.v.m.

## >>> Der letzte Screenshot



Wylstyle, Batman und Gandalf haben die Aperture-Teststrecke überlebt und zur Belohnung den Kuchen erhalten. Kuchen ist ein Backwerk, und Gebäck gibt's auch an Weihnachten - Himmel, was für eine schlechte Überleitung! Kernaussage ist aber, dass wir versuchen, die nächste Ausgabe noch kurz vor Weihnachten herauszubringen. Falls das nicht klappt, dann lest ihr unseren Jahresrückblick aber auf jeden Fall spätestens im Januar 2016. Bis dann und vorsorglich „frohes neues Jahr“! ^^

**Nächste Ausgabe voraussichtlich:**

# Ende Dezember 2015

## >>> 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](http://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. Das Copyright an allen Screenshots liegt bei den Rechteinhabern der jeweiligen Spiele, Serien und Filme.

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 alle zwei Monate 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](mailto:portal-forum@st-gerner.de) oder im Portal-Forum unter <http://portal-forum.xobor.de> zu erreichen.