

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

Weihnachtsausgabe

DAS WAR 2015: DER GROSSE  
PORTAL-JAHRESRÜCKBLICK

TESTEN JETZT AUCH AM TISCH:  
DAS PORTAL-BRETTSPIEL

AUFGEDECKT: GEHEIMNISSE  
AUS "LEGO DIMENSIONS"

SPOTLIGHT ON CHARACTER  
RELOADED: GLADOS

WINTER IN VIDEOGAMES

AUSGABE 33  
DEZEMBER 2015

**„Zeigt mir mit Hilfe eures Ping-Tools, wo ich eure Geschenke platzieren soll. Pingt jeweils die Stelle an.“**

Ach so, man kann im Heft gar nichts anpingen? Gut, dann entscheiden wir selber, wo wir eure Geschenke platzieren: Zwischen hier und der letzten Seite im ganzen Heft verteilt, in Form vieler Artikel!

In diesem Sinne:

### **Willkommen zur 33. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Ein Jahr ist wieder mal vergangen, unser vierter Jahrgang neigt sich dem Ende zu - und es ist wieder mal Zeit für den Jahresrückblick! Dieser fällt ein wenig ergiebiger als letztes Jahr aus, aber wir wollen gar nicht vorgeifen, sondern verweisen euch hierzu einfach auf Seite 4!

Ein wichtiges Kapitel des Jahres kommt übrigens in dieser Ausgabe erstmals zur Sprache, denn im Jahr 2015 erschien tatsächlich ein neues offizielles *Portal*-Spiel! Nein, wir meinen nicht *Lego Dimensions* (zumal wir das ja bereits in der vorherigen Ausgabe hatten), sondern wir reden von

dem *Portal*-Brettspiel *The Uncooperative Cake Acquisition Game*, welches seit Ende September auf dem (amerikanischen) Markt ist. Wie es sich spielt, haben wir ausprobiert und in einem Artikel zusammengefasst.

Und auch Weihnachten kommt nicht zu kurz, wie immer in der letzten Ausgabe des Jahres: In einem kurzen Überblick stellen wir euch winterliche und weihnachtliche Momente aus diversen Games vor.

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: 2015** **4**

Alle Jahre wieder: Der große Jahresrückblick führt uns noch einmal *Portal Stories: Mel*, *Lego Dimensions* und das taufrische *Portal*-Brettspiel vor Augen.

**Special: Das Portal-Brettspiel** **9**

Moment mal ... *Portal*-Brettspiel? Ja, so etwas gibt es seit Herbst 2015. Wir haben es aus den USA kommen lassen und für euch getestet!

**Map Check: Christmas Chambers** **12**

Die schlechteste Weihnachts-Map, die wir jemals gespielt haben! Warum sie so schlecht ist? Das steht im Testbericht!

**Workshop-Testecke** **13**

Fundstücke aus der *PTI* in aller Kürze vorgestellt.

**Workshop-Testecke für Mods** **14**

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

**Spieletest: Still Alive Wii** **16**

Zufällig gefunden: *Portal* als Homebrew-Jump'n'Run für die Wii! Obwohl das Spiel schon sechs Jahre alt ist, holen wir den Test hiermit nach.

**Tipps und Tricks:**

**Lego Dimensions: Secret Guide** **18**

In unserer neuen Serie decken wir die *Portal*-Geheimnisse von *Lego Dimensions* auf. Den Anfang machen die zehn versteckten Space Cores in der Hauptstory.

**Spotlight on Character: GLaDOS** **21**

Mit *Spotlight on Character* kehrt eine alte Rubrik zurück, in der wir euch nach vier Jahren erneut GLaDOS vorstellen - mit so mancher neuen Erkenntnis!

**Blick über den Tellerrand:**

**Super Mario Maker** **25**

Nachdem in der vorherigen Ausgabe beim *Mario*-Schwerpunkt der Platz nicht mehr gereicht, liefern wir unser Review zu Nintendos Level-Editor jetzt nach - inklusive Blick auf unsere eigenen Kreationen!

**Winterstimmung in Videogames** **31**

Ursprünglich für Chikos Online-Adventskalender 2010 geschrieben, buddeln wir dieses Special jetzt wieder aus und stellen euch winterliche Momente aus diversen Videogames vor.

**Wheatleys unnützes Wissen** **35**

In dieser Ausgabe: Alles, was man über den Begleiterkubus nicht zu wissen braucht!



Frisch aus den USA bei uns eingetroffen: *Portal* als offizielles Brettspiel! Wir haben es ausgiebig getestet und hatten unseren Spaß dabei. Worum es geht und wie es sich spielt, das lest ihr in dieser Ausgabe! → **Seite 9**



„Wir haben uns lange nicht gesehen. Wie geht es dir?“ Wir haben euch GLaDOS bereits in Ausgabe 2 vorgestellt, und jetzt tun wir es wieder - schließlich gibt es viel Neues über die Gute zu berichten, nicht zuletzt dank *Lego Dimensions*! → **Seite 21**



Fröhliche Weihnacht überall: Für die nötige Festtagsstimmung im Heft sorgt unser Special, in dem wir euch winter- und weihnachtliche Momente aus diversen (hauptsächlich älteren) Videospiele kurz vorstellen. → **Seite 31**

# 2015

Und wieder ist ein Jahr vergangen! Wir erinnern uns noch an den Rückblick auf das Jahr 2014, den wir vor rund elf Monaten für Ausgabe 29 nieder getippt haben: Damals fiel es uns schwer, nennenswerte Meilensteine in der *Portal*-Historie zu finden. Natürlich erschienen 2014 viele gute Custom Maps und auch mit *Thinking with Time Machine* und vor allem *Aperture Tag* zwei tolle Mods, aber es kam eben nichts von offizieller Seite. Und zu Beginn des Jahres schien es auch so, als ob 2015 ähnlich verlaufen würde ...

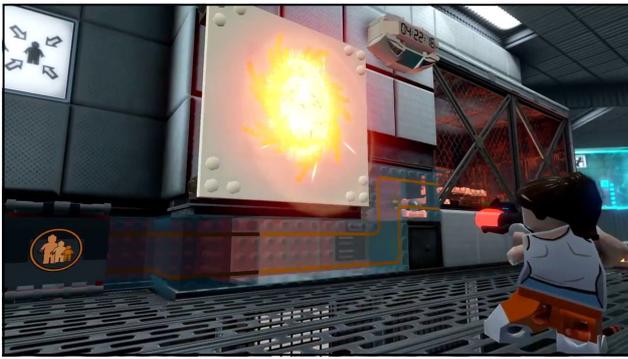
Ein sicheres Highlight für das Jahr 2015 stand allerdings vor vorn herein fest: *Portal Stories: Mel* ist nach vier Jahren Entwicklungszeit am 25. Juni endlich erschienen! Der Mod von Lpfreaky90 bietet zwar keine neuen Testelemente, aber das ist auch nicht notwendig, denn stattdessen punktet die Qualität der Rätsel und die gesamte Inszenierung. Für negatives Feedback in der Community sorgte der hohe Schwierigkeitsgrad, den wir als fortgeschrittene *Portal*-Zocker freilich begrüßen. Um

den Mod aber auch den weniger geübten Spielern zugänglich zu machen, wurde Ende August der Story-Modus per Update hinzugefügt, der das ganze Spiel ein wenig vereinfacht - die ursprünglichen schwierigeren Puzzles bleiben aber in Form des Advanced-Modus ebenfalls erhalten. Wir loben *Portal Stories: Mel* übrigens nicht nur deswegen, weil wir selbst in den Credits stehen (als Tester, weil wir die Beta zocken durften und fleißig Feedback gegeben haben), sondern auch, weil die Qualität eben wirklich verdammt hoch ist - nicht umsonst haben wir wegen diesem Mod ab Ausgabe 31 unser Wertungssystem angepasst: Damit wir 12 Punkte geben konnten, ohne uns für unglaubliche „120 %“ rechtfertigen zu müssen, haben wir kurzerhand die Obergrenze ganz abgeschafft. Seitdem sind 10 Punkte (der ehemalige Höchstwert) die Messlatte für sehr gute Maps und Mods, aber was noch besser ist, bekommt eben noch mehr Punkte.

„Noch mehr Punkte“ hätte womöglich *Lego Dimensions* erhalten, wenn wir das Spiel denn



Nach einem Ründchen Schlaf ist Aperture ganz schön heruntergekommen, so beginnt der neue Referenz-Mod *Portal Stories: Mel* von Lpfreaky90.



*Lego Portal* ist real: *Portal* ist eins der 14 Franchises in dem Überraschungshit *Lego Dimensions*.

bewertet und nicht nur in Textform reviewt hätten. Es war ein heißer Julitag, wenige Tage nach der Veröffentlichung von Ausgabe 31. Chiko hämmert bei Amazon den Suchbegriff „Amiibo“ ein, um zu prüfen, ob man endlich Mewtu vorbestellen kann, aber stattdessen erscheint in der Ergebnisliste *Lego Dimensions* inklusive der ersten Erweiterungen - dass das Spiel Amiibo-ähnliche NFC-Figuren nutzt, war für die Such-Engine wohl Themenverwandtschaft genug. Beim Durchscrollen der Ergebnisse fiel Chiko dann auch der Eintrag „Portal Level Pack“ auf - und obwohl ich auf den ersten Blick dachte, es würde sich hier um ein allgemeines Portal handeln, das benötigt wird, um die Figuren ins Spiel einzulesen, folgte ich einer inneren Eingebung und klickte das Produkt an. Als mich dann doch Chell auf der Verpackung anlächelte, staunte ich nicht schlecht. Wir informierten uns weiter über *Lego Dimensions* und fanden so die Bestätigung, dass *Portal* als eins von 14 Franchises im Spiel auftauchen soll - was für uns dann auch Grund genug war, die Ausgabe 32 um ein paar Wochen nach hinten zu verschieben, damit wir direkt einen brandheißen *Lego Dimensions*-Artikel bringen können. Im Nachhinein sind wir



Gelungenes Crossover: Hier schwingt sich auch mal Homer Simpson durch die Lego-Testkammern.

sehr froh, dass *Portal* uns auf *Lego Dimensions* gestoßen hat, denn auch abseits der Aperture-Labore hat uns das Spiel überzeugt. Das Lego-Gameplay macht Spaß, vor allem die eingestreuten Baustunden mit echten Legosteinen bringen Abwechslung in den Gamer-Alltag. Die witzige Crossover-Story, die neben *Portal* auch auf kultige Klassiker wie *Zurück in die Zukunft*, *Ghostbusters* oder *Die Simpsons* zurück greift, tut ihr übriges dazu, dass *Lego Dimensions* für uns eins der Spiele des Jahres ist, und nicht zuletzt sind wir durch *Lego Dimensions* auch auf die britische Science-Fiction-Serie *Doctor Who* gestoßen, die wir vorher nur vom Namen her kannten, die aber richtig gut ist.

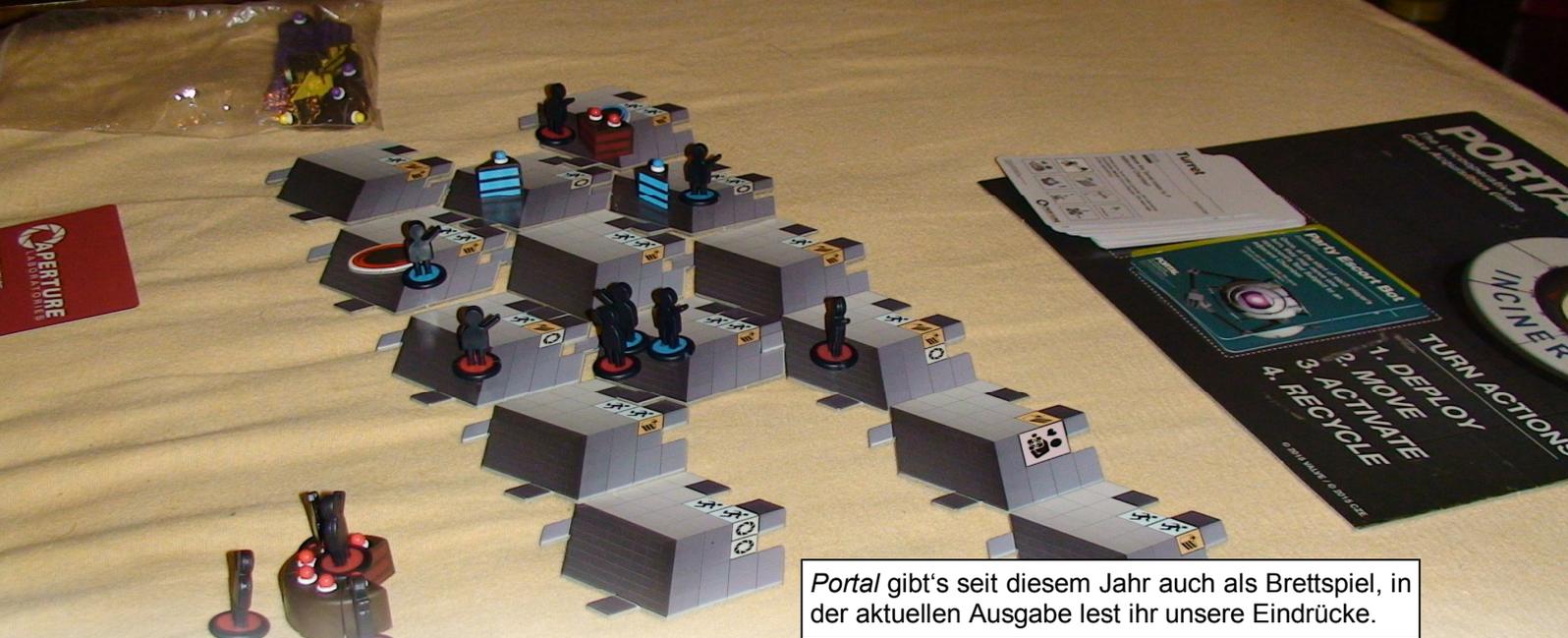
Dass *Portal* aber trotzdem das womöglich wichtigste Franchise in *Lego Dimensions* sein könnte, merkt man daran, dass als Ending ein neuer GLaDOS-Song läuft: *You Wouldn't Know* wurde von *Still Alive*-Komponist Jonathan Coulton geschrieben, von GLaDOS' Originalstimme Ellen McLain gesungen und lässt sich auf allen gängigen Musikplattformen erwerben. Allerdings ist *You Wouldn't Know* nicht der einzige neue *Portal*-Song, den das



Lego-mäßiges *Portal*-Ending: *You Wouldn't Know* stammt von Jonathan Coulton und Ellen McLain.



Neuer alter Song: Das alternative *Portal 2*-Ending *Don't Say Goodbye* tauchte dieses Jahr wieder auf.



*Portal* gibt's seit diesem Jahr auch als Brettspiel, in der aktuellen Ausgabe lest ihr unsere Eindrücke.

Jahr 2015 hervorgebracht hat: Ende März budelte der Journalist Jagger Gravning das verschollene *Portal 2*-Ending *Don't Say Goodbye* aus, das später von Ellen McLain für die Fans neu aufgenommen und von Harry101UK in den typischen GLaDOS-Sound übertragen wurde. Das Lied, das Ellen McLain sogar selbst geschrieben hat, war als alternatives Ende für *Portal 2* geplant und klingt nun wirklich so, als sei es das gewesen. Ihr findet das neue alte Lied auf Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ihYVZFI-Ck0>

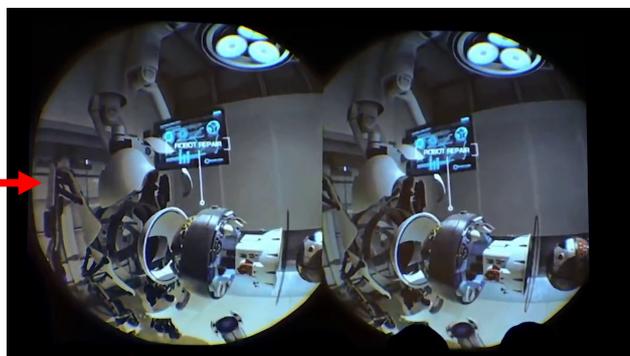
Und nach *Lego Dimensions* kam dieses Jahr noch ein zweites *Portal*-Spiel heraus. Dieses spielt ihr allerdings weder auf Steam noch auf irgendeiner Konsole, sondern ganz altmodisch am Wohnzimmertisch: Wir sprechen von *The Uncooperative Cake Acquisition Game*, dem offiziellen *Portal*-Brettspiel! Dieses ist am 23. September, rund 1 ½ Jahre nach der ersten Ankündigung, erschienen, bislang aber nur in den USA und mit englischsprachigen Spielregeln. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, der bekommt ein witziges Kuchensammel-Brettspiel für zwei bis vier Spieler auf einem

variablen Spielfeld. Unsere ersten Eindrücke lest ihr ganz aktuell in der vorliegenden Ausgabe.

Was offizielle Releases betrifft, war 2015 also wieder ergiebiger als 2014. Hoffen wir, dass das ein positives Zeichen ist und blicken zuversichtlich in die Zukunft: Möglicherweise wird 2016 ja wirklich endlich *Portal 3* angekündigt! Auszuschließen ist es nicht, wenn man bedenkt, dass Valve im März 2015 im Rahmen einer Präsentation seiner Virtual-Reality-Technik *SteamVR* auch eine Technikdemo zeigte, bei der man an Atlas und P-Body herumschrauben muss. Ein vollständiges *Portal* mit Datenbrille wäre sicher ungewohnt, aber vor allem auch spannend und beeindruckend. Derzeit befindet sich *SteamVR* in der Betaphase, ein Release für die breite Masse ist im Frühling 2016 (wahrscheinlich im April) angedacht. Wir sind gespannt - vor allem, falls mit *SteamVR* tatsächlich *Portal 3* kommen sollte. Wir behalten es auf jeden Fall im Auge - oder vielleicht auch vor dem Auge, denn immerhin reden wir ja von einer Datenbrille!



Roboterwerkstatt: In einer Technikdemo von *SteamVR* stoßt ihr auf den *Portal 2*-Bot Atlas ...



... und könnt sein Innenleben entdecken. Ob daraus ein vollständiges Spiel entstehen wird?

# Weitere Spiele des Jahres



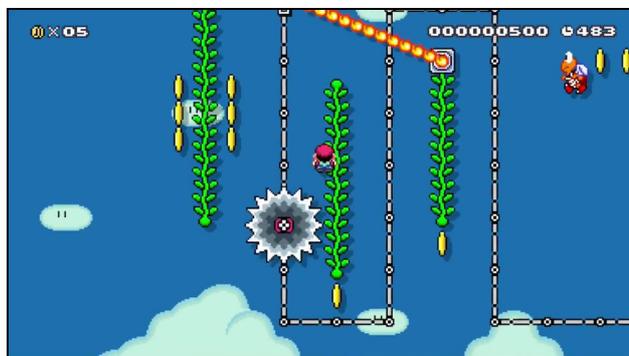
## Cities Skylines

Mangels *Portal*-Themen widmeten wir *Cities Skylines* knapp die Hälfte unserer 30. Ausgabe, und wir stehen nach wie vor zu dieser Entscheidung: Der kurz vor Ostern erschienene Städtebau-Überraschungshit ist einfach richtig gut - nicht zuletzt aufgrund der schier unbegrenzten Erweiterbarkeit durch neue Gebäude aus der Community. Chiko liebt beispielsweise die Combine-Zitadelle, die die Skyline seiner Stadt dominiert (auch auf dem Screenshots links) und hat selbst Onkel Dagoberts Geldspeicher zum Spiel beigetragen. Ein halbes Jahr später fügte der erste DLC unter anderem einen Tag- und Nachtzyklus hinzu.

## Super Mario Maker

Dem *Super Mario Maker* widmen wir später im Heft noch einen eigenen Blick über den Tellerrand, deshalb sei er an dieser Stelle nur kurz angeschnitten: Nintendos offizieller Level-Editor erschien zum 30. Jubiläum von *Super Mario Bros.* und unterstützt neben dem Klassiker auch *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* und *New Super Mario Bros. U*. Das Austüfteln eigener Welten macht trotz kleinerer Beschränkungen mindestens genauso viel Spaß wie das Zocken fertiger Level aus der ganzen Welt - und von diesen wird der Vorrat auf absehbare Zeit sicher nicht so bald zur Neige gehen!

Anfang Dezember erlebte Mario übrigens wieder ein neues Abenteuer: Das RPG-Crossover *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* konnten wir leider vor Re-



aktionsschluss noch nicht ausprobieren, es macht aber in Trailern, Reviews und Let's Plays schon mal einen ziemlich guten Eindruck - und es ist sowohl etwas für *Mario & Luigi-Fan Flo* als auch für *Paper Mario-Verfechter Chiko!* ^^



## Pokémon Rumble World

An *Pokémon Rumble World* (und den anderen zwei Free-to-Play-Titeln *Pokémon Shuffle* und *Pokémon Picross*) scheiden sich die Geister, das zeigt sich schon bei uns: Flo lehnt das Free-to-Play-Prinzip strikt ab, denn obwohl Nintendo bei *Pokémon* noch vergleichsweise human vorgeht, fürchtet er, dass künftige Spiele dann mehr in Richtung Abzocke abdriften könnten. Chiko hingegen suchte die Spiele auf seiner täglichen Bahnfahrt zur Arbeit und komplettierte in *Pokémon Rumble World* letzten Endes sogar den Pokédex - warum zum Grypheldis schaffe ich das eigentlich dort, aber nicht im viel besseren *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir*? Aber daran sieht man, wie unterschiedlich unsere Meinungen manchmal sein können, obwohl wir doch oft den gleichen Geschmack haben.



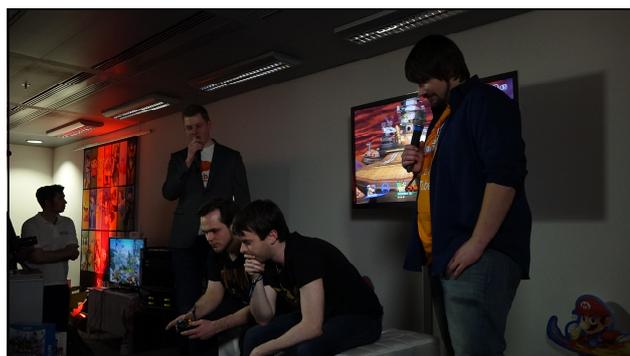
# Und was war sonst noch los?

Ein wichtiges Gaming-Ereignis fand bereits früh im Jahr statt: Nintendo of Europe lud 96 ausgewählte Spieler zu einem *Super Smash Bros.*-Turnier in ihr Hauptquartier in Frankfurt ein - und einer der Glücklichen war Chiko! Spielerisch vergeigte ich es zwar schon in der Vorrunde, aber es hat sich trotzdem gelohnt, schon allein um die „heiligen Hallen“ von Nintendo einmal von innen gesehen zu haben. Eindrücke vom Tag findet ihr übrigens in Ausgabe 30.

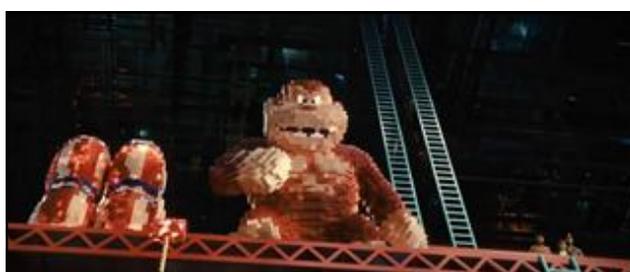
Mitte des Jahres zeigt sich dann, dass Games heuer nicht nur auf *Steam* oder auf der heimischen Konsole stattfinden würden: Am 30. Juli kam *Pixels* in die Kinos, eine Videogame-Komödie von *Kevin allein zu Haus*-Regisseur Chris Columbus. In der Fachpresse fiel der Film (der übrigens auf einem gleichnamigen französischen Kurzfilm basiert) zwar gründlich durch, wir hatten im Kino aber unseren Spaß - was sicher auch damit zu tun hat, dass wir Gamer mit Leib und Seele sind und uns von den verwendeten Spielen nicht nur *Pac-Man* und *Donkey Kong* etwas sagen.

Apropos Kino: Auch für Zeitreisende war 2015 ein wichtiges Jahr! In den 80er Jahren kam die großartige Science-Fiction-Trilogie *Zurück in die Zukunft* heraus, in deren zweiten Teil die Protagonisten einen Ausflug in die Zukunft unternehmen - in die Zukunft aus damaliger Sicht, zum 22. Oktober 2015! Als dieser geschichtsträchtige Tag nun tatsächlich da war, feierten das diverse Lichtspielhäuser bundesweit mit Special-Events, bei denen alle drei Teile am Stück gezeigt wurden. Wir waren in Sulzbach dabei und hatten sogar das Glück, in der Pause ein Photo Shooting neben einem echten DeLorean machen zu dürfen.

Die endgültigen Jahres-Charts der Videospiele können wir euch in dieser Ausgabe freilich noch nicht liefern, da das Jahr noch nicht ganz zu Ende ist - gerade der wichtige Weihnachtstrubel steht noch an, wenn wir diese Zeilen tippen. Bislang zeichnet sich aber ab, dass *FIFA 2016* für die PS4 ein ganz heißer Kandidat für den ersten Platz sein dürfte - gefolgt von *Call of Duty: Black Ops 3* und *Fallout 4*.



Showdown direkt bei Nintendo: Das *Super Smash Bros.*-Turnier fand Ende Februar in Frankfurt statt.



Affentheater im Kino: Donkey Kongs Auftritt ist eins der Highlights in der Gamer-Komödie *Pixels*.



Angehender Zeitreisender: Flo neben einem echten DeLorean bei der *ZidZ*-Kinsonacht in Sulzbach.

Aber immerhin steht *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* derzeit auf Platz 7 - das ist schon mal deutlich besser als letztes Jahr! Trotzdem wird uns die endgültige japanische Hitliste wahrscheinlich besser gefallen: Nach momentanem Stand wird diese von *Yo-Kai Watch 3* (3DS) dominiert, wohingegen wir hier in Europa immer noch auf den ersten Teil warten, der aber Anfang 2016 endlich herauskommen soll. Auf Platz 2 folgt *Monster Hunter X*.

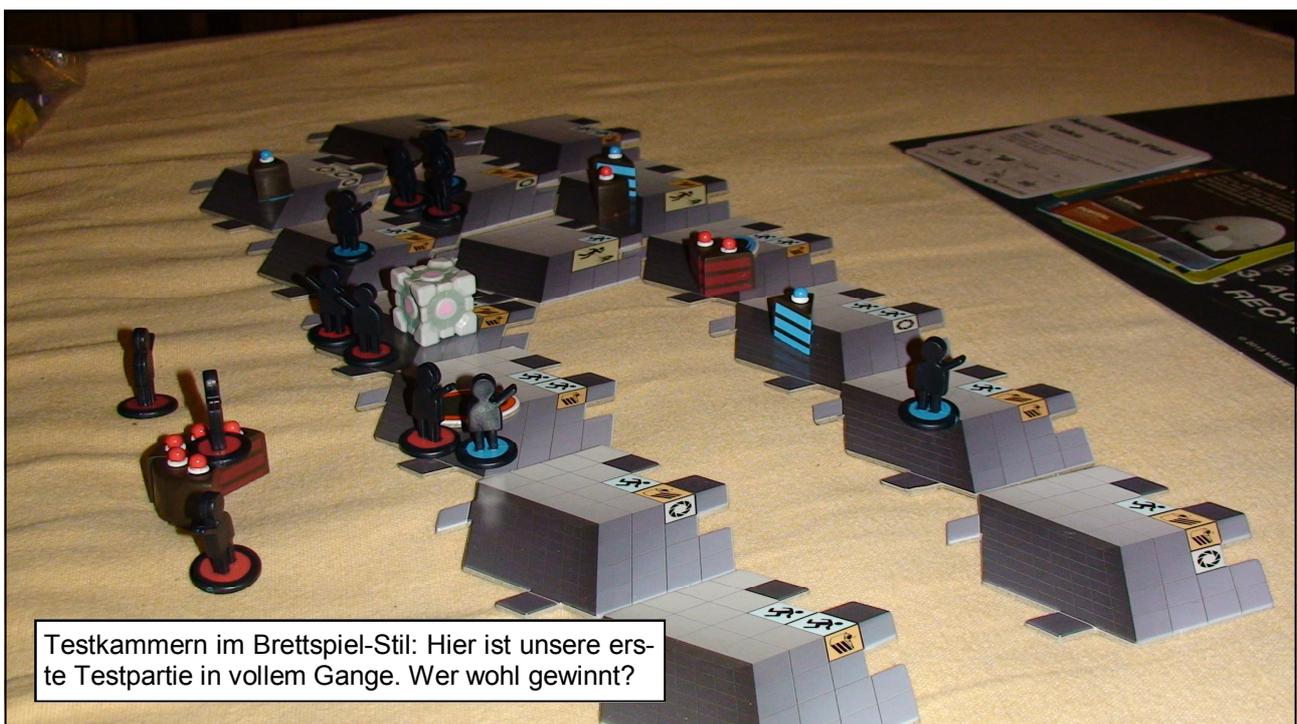
# Das Portal-Brettspiel

Oft werden erfolgreiche Brettspiele digital umgesetzt und können mal mehr, mal weniger gut gegen den Computer oder gegen Online-Freunde am Bildschirm gezockt werden. Nicht ganz so häufig ist der umgekehrte Weg, dass erfolgreiche Computerspiele zu Gesellschaftsspielen werden. So gab es früher beispielsweise das Kinder-Brettspiel *Pokémon Meistertrainer* und von dem modernen Klassiker *Die Siedler von Catan* existiert in Japan eine *Mega Man*-Variante. Und jetzt, im Herbst 2015, brachte der amerikanische Hersteller Cryptozoic Entertainment eine Brettspiel-Umsetzung von *Portal* auf den Markt - mit dem Aperturtypischen Zungenbrecher-Untertitel *The Uncooperative Cake Acquisition Game*.

Wir selbst haben uns bereits vor über 3 ½ Jahren, im Frühling 2012, ein *Portal*-Brettspiel ausgedacht, die Regeln könnt ihr in Ausgabe 4 des *Portal*-Magazins nachlesen. Als zwei Jahre später, im Frühling 2014, das offizielle *Portal*-Brettspiel erstmals angekündigt wurde, waren wir freilich umso gespannter, wie die offizielle

Seite mit der gleichen Grundidee umgesehen würde. Bis das Spiel aber wirklich erschien, mussten wir von da ab noch 1 ½ Jahre warten - aus dem angedachten Release im vierten Quartal 2014 wurde schließlich der 23. September 2015. Aber besser spät als nie!

Das *Portal*-Brettspiel ist für zwei bis vier Spieler geeignet, bietet aber - anders als ursprünglich angekündigt - keinen Pseudo-Coop-Modus, sondern ist doch ein klassisches „jeder gegen jeden“, was aber dem Spielprinzip nicht schlecht tut. Ziel ist es, möglichst viele Kuchenstücke in der Teststrecke anzusammeln, gleichzeitig aber auch darauf zu achten, dass die eigenen Bendys nicht hops gehen. Kuchenstücke oder andere Belohnungen erhaltet ihr, wenn ihr mehr Bendys als eure Mitspieler in den Testkammern am rechten Rand des Spielplans ansammelt. Das Risiko dabei ist, dass in den Testkammern am rechten Rand (in der Spielsprache: „old edge of the laboratory“) jederzeit GLaDOS auftauchen kann. Passiert das, löst sich die betroffene Testkammer in



Testkammern im Brettspiel-Stil: Hier ist unsere erste Testpartie in vollem Gange. Wer wohl gewinnt?

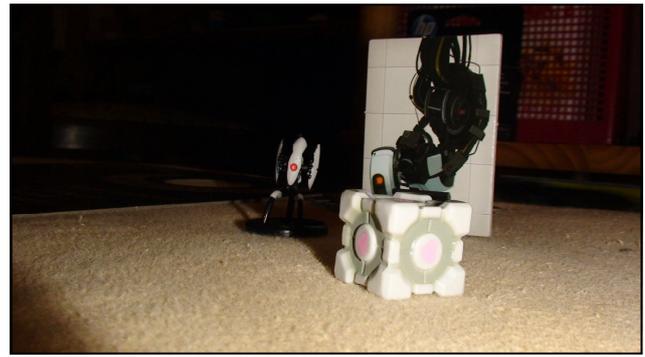


Nur komplett mit Karten: Die gedruckten Testelemente bieten euch gewisse Vorteile im Spiele.

Wohlgefallen auf, was für alle dort befindlichen Bendys ein sofortiges Ableben bedeutet. Hat ein Spieler keine Bendys mehr übrig, ist das eine Endbedingung für das Spiel - was jedoch nicht automatisch bedeutet, dass der betroffene Spieler verloren hat! Um hier richtig kalkulieren zu können, benötigt ihr aber ein ordentliches Maß an Taktik, gewürzt mit einer Prise Schadenfreude.

Hat man die Regeln und ihre Feinheiten verinnerlicht, dauert eine Runde *Portal* etwa 30 bis 45 Minuten, so dass im Lauf eines ausgedehnten Spieleabends auch durchaus mehrere Partien möglich sind. Für den nötigen Wiederspielwert sorgt die Tatsache, dass der Spielplan variabel ist. Die Teststrecke wird also niemals so aussehen wie beim vorherigen Spiel, jede neue Runde bietet eine veränderte Ausgangssituation - mit dieser Idee konnte bereits *Die Siedler von Catan* zurecht punkten, und auch *Portal* bekommt dadurch das gewisse Etwas.

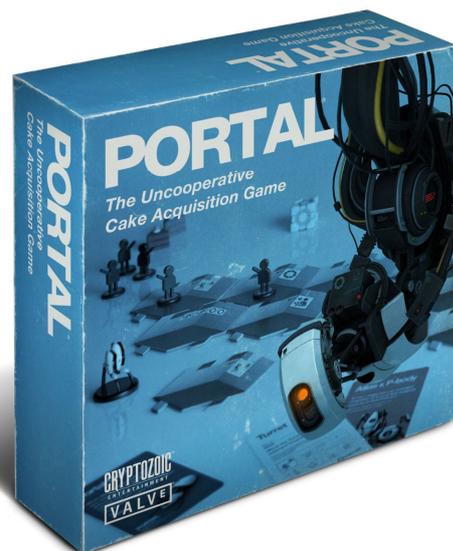
Kurzum: Aus spielerischer Sicht hat uns das *Uncooperative Cake Acquisition Game* auf Anhieb überzeugt. Doch das ist eigentlich nur die halbe Miete, denn das Auge spielt ja mit. Allerdings punktet *Portal* auch aus optischer Sicht: Natürlich sind die einzelnen Testkammern nur sechseckige bedruckte Pappscheiben, aber ganz ehrlich: Wie soll man so etwas anders umsetzen? Auch GLaDOS liegt leider nur als Pappständer bei, dafür sind alle anderen Testelemente aber sehr detailliert und liebevoll modelliert. Bereits die Bendys und Kuchenstücke wissen zu überzeugen, am besten gelungen sind aber zweifellos der Begleiterkubus (der trotz seiner Form übrigens nicht als Würfel dient) und vor allem der kleine Geschützturm. So lange er nur am Spielfeldrand herumsteht, werdet ihr ihn lieben. Erscheint er dann in ei-



Niedliches Spielmaterial: Auch GLaDOS, ein Begleiterkubus und ein kleiner Geschützturm spielen mit.

ner Testkammern und vernichtet dort alle eure Bendys, werdet ihr ihn schnell hassen - aber nur, um ihn wenige Augenblicke später doch wieder ins Herz zu schließen, weil er einfach so liebenswert aussieht.

Der einzige Wermutstropfen: Bis jetzt ist das *Portal*-Brettspiel lediglich in den USA erschienen. Ein deutscher Release wurde noch nicht angekündigt, wir persönlich rechnen auch nicht damit. Abgesehen von der Hürde des Imports sollten daher alle potentielle Mitspieler zumindest über grundlegende Englisch-Kenntnisse verfügen, um die Kartentexte verstehen zu können. Ist das aber der Fall, dann steht einem spaßigen Spieleabend in den Laboren von Aperture Science nichts im Wege. In diesem Sinne: The cake is a lie!



Enthält 30 - 45 Minuten Spielspaß: Eine Spieleschachtel aus den Aperture-Laboren • Bildquelle: Offizielles Produktfoto, <https://www.cryptozoic.com>

# Mehr Brettspiele für Gamer

*Portal* ist beileibe nicht das erste Videogame, das als Brettspiel umgesetzt wurde. Wir stellen euch auf dieser Seite eine Auswahl weiterer Gesellschaftsspiele für Gamer vor.



## Pokémon Monopoly

Den Klassiker *Monopoly* gibt es in unzähligen Sondereditionen, darunter Nintendo allgemein, *The Legend of Zelda* oder eben *Pokémon* - letzteres erschien zu Zeiten der ersten Generation. Ihr zieht als kleines Pokémon durch Kanto, kauft die Pokémon der Arenaleiter (anstatt Straßen) und errichtet dort PokéMärkte und Pokémon Center - und bezahlt wird ganz stilecht mit PokéDollar! An den eigentlichen *Monopoly*-Regeln ändert sich durch die *Pokémon*-Optik allerdings wenig. Einziger Unterschied: Bei einem Pasch dürft ihr eine Pokémon Power einsetzen, die einen kleinen Vorteil bringt.

## Mario Party-e

*Mario Party* ist seit 1999 ein durchaus erfolgreiches virtuelles Brettspiel - da lag es nahe, auch eine „richtige“ Brettspielumsetzung davon herauszubringen! *Mario Party-e* erschien im Jahr 2003, kam aber leider nicht nach Europa, weil für die Minispiele der eCard-Reader für den Gameboy Advance benötigt wird, welcher es ebenfalls nicht bis zu uns schaffte. Ziel des Spiels ist es, die Superstar-Ausrüstung (bestehend aus drei Karten) zu komplettieren, wobei die zahlreichen Kartentypen gern mal alles durcheinander wirbeln. Chiko durfte einmal - auf dem Pokémon Day 2004 - bei einer Partie zusehen und schon das reichte, um mich von dem Spiel zu überzeugen. Aber nur deswegen einen eCard-Reader importieren? Lohnt sich dann wahrscheinlich doch nicht!



## Super Mario Tower

*Super Mario Tower* erschien im Gegensatz zu *Mario Party-e* sehr wohl in Deutschland, ist aber eher was für die Kleinen - oder eben für Leute, die wenig Wert auf Spieltiefe legen, dafür aber gern eine ruhige Hand beweisen. Das Spiel erschien 1995 und basiert auf dem Geschicklichkeitsspiel *Der schiefe Turm von Pisa* - im Gegensatz zu den einheitlichen Touristen, die im Original auf der italienischen Sehenswürdigkeit platziert werden müssen, haben Mario, Yoshi und Toad in der *Super Mario*-Variante aber unterschiedliche Gewichte, was doch für ein wenig erhöhten Nervenkitzel sorgt.



# Christmas Chambers



von DoubleMike

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=367907300>



Keine Weihnachtsausgabe ohne Weihnachtsmap! Diese hier ist bereits fast ein Jahr alt, wurde aber am 2. Januar 2015 ein wenig zu spät für die letztjährige Weihnachtsausgabe hochgeladen. Heuer haben wir sie aber auf der Suche nach „christmas“ im Workshop entdeckt. Das Vorschaubild sah sehr vielversprechend aus, zudem kannten wir den Mapper bereits dank *Magic Hands* (Ausgabe 31), also stürzten wir uns voller Vorfreude in die *Christmas Chambers*.

Um es kurz zu machen: Wir wurden bitter enttäuscht! Der Weihnachtsbaum, der im ersten Raum erstrahlt, ist durchaus ansehnlich und macht Appetit auf mehr - nur einen Raum weiter stellten wir aber fest, dass man die Map spielerisch wirklich nur als einen Totalausfall bezeichnen kann.

Wir sind mit tragbaren Kanonenrohren bewaffnet und müssen uns den Weg an Geschütztürmen vorbei frei schießen. Testelemente, geschweige denn Rätsel, bleiben dabei außen vor, die Map ist wirklich nur ein Shooter, sonst nichts - und auch die Tatsache, dass ihr hier zu zweit seid, spielt absolut keine Rolle. Wer nun noch wohlwollend vermuten will, dass die Schießerei zumindest im Ansatz ganz nett sein könnte, der



Oh Tannenbaum: Der Christbaum ist leider das einzige Sehenswerte an dieser Map.

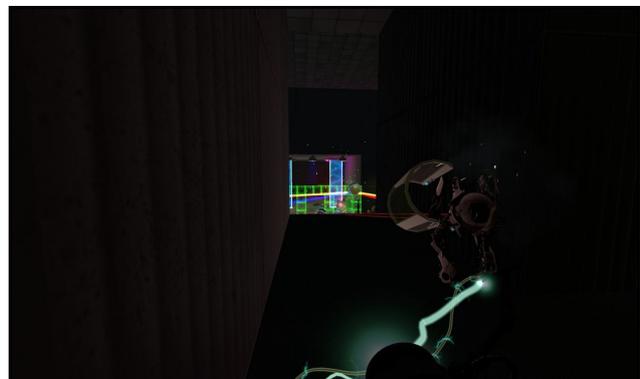
<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	5
Thema:	Special
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	kurz

lasse sich sagen, dass die Map laggt wie die Hölle, weil sie dermaßen mit Effekten überladen ist, dass es nicht mehr feierlich ist. (Versteht ihr? „Feierlich“! Hahaha! XD)

Wir geben einen Punkt für den Weihnachtsbaum, raten ansonsten aber unbedingt von dieser Möchtegern-Disco ab.

## Unser Urteil:

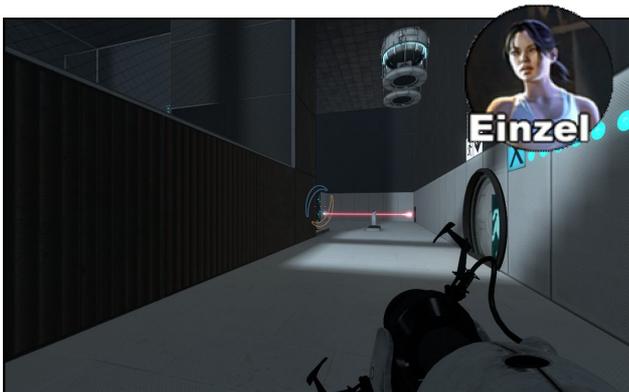
1



Und *Portal* ist doch ein Shooter! Atlas beweist es und nimmt die Geschützis auf's Korn.

# Workshop-Testecke

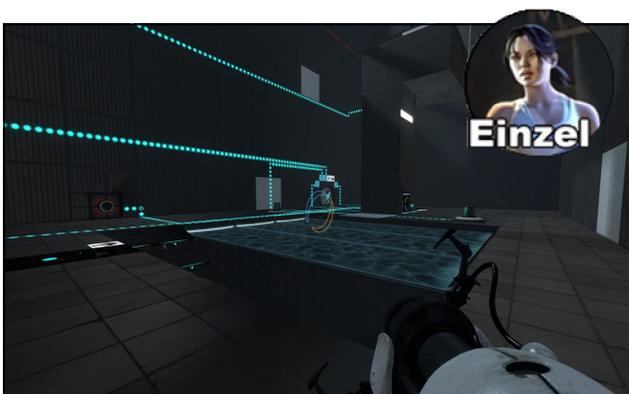
In dieser Kategorie stellen wir euch *PTI*-Maps in alle Kürze vor. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen.



**Laser Field Test** (von Small Watch)

Auch das *Laser Field Test* bietet mehrere Laserempfänger, die verzwickelt mit den übrigen Testelementen zusammenhängen - in diesem Fall sind es sogar gleich drei! Auch die Tatsache, dass ihr zwei der wertvollen Entmutigungsumlenkungswürfel nicht für die endgültige Rätsellösung einplanen dürft, weil ihr sie später braucht, um die Ausgangstür zu öffnen, macht die Sache nicht einfacher. Das gewisse Etwas fehlt der Map, aber die Grundidee ist nett und der Timer-Button am Ende erfreulicherweise nicht zu knapp bemessen.

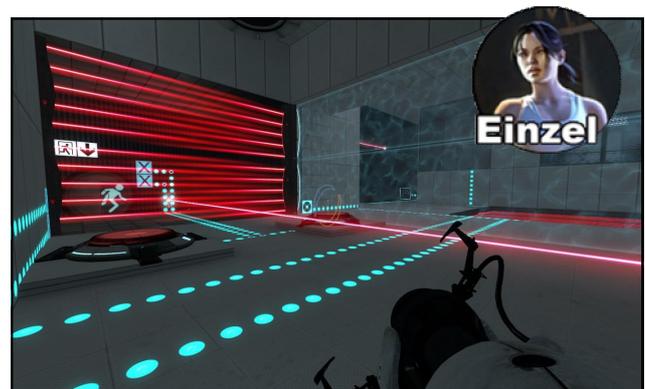
Unser Urteil: **7**



**Not So Simple Idea** (von LaFreak)

Zwei Laser, zwei Laserempfänger, nur ein Entmutigungsumlenkungswürfel, dafür aber diverse klappbare Portalflächen, das sind die Zutaten für dieses nette Rätsel. Zunächst scheint die Sache ziemlich einfach zu sein (zumal wir den Trick, mit dem wir uns den Würfel erobern können, bereits aus *Portal Stories: Mel* kennen), aber wenn ihr dann feststellt, dass die Laserempfänger und Portalflächen ein wenig verzwickter als gedacht aneinander hängen, erwacht sogleich der Ehrgeiz, diese Kammer mit der richtigen, „nicht so simplen Idee“ zu bezwingen.

Unser Urteil: **9**



**Complex Connections** (von Centurion902)

Steck' so viele Testelemente wie möglich in eine große Halle und verbinde sie irgendwie miteinander - nach diesem Rezept geht so mancher Anfänger an seine erste Map heran. Auch diese Testkammer folgt auf den ersten Blick dieser Machart, und umso positiver waren wir dann doch von ihr überrascht. Der Würfel ist zwar etwas schwierig zu schnappen und auch der Coop-artige Abschuss, den es hier im Alleingang zu bewältigen gilt, ist etwas hakelig, das wird aber durch das gut durchdachte Laserrätsel, das euch die Map zum Abschluss serviert, locker wieder ausgeglichen.

Unser Urteil: **9**

# 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



### A real portal-paint challenge (1-3) (von |\\_/\_/ ())

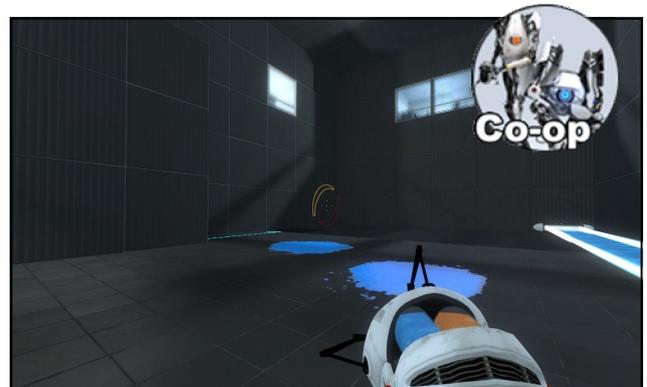
Der Name |\\_/\_/() mag dem ein oder andere vielleicht noch bekannt vorkommen. Von ihm stammte die grandiose *Portal 2*-Map *Portals on Bridges*, in der man weißes Gel auf Lichtbrücken als richtige Portalfläche nutzen konnte, welche in Ausgabe 30 die vollen 5 Punkte absahnte (im neuen Wertungssystem also eine glatte 10). Von ihm stammen auch die drei Maps der *A real portal-paint challenge*-Reihe für *Aperture Tag*, und auch diese wissen gut zu überzeugen. Portale sind hierbei, wie man dem Titel bereits entnehmen kann, ein zentrales Element, aber auch andere Testelemente wie Flutlichttunnel, Katapultplattformen oder Lichtbrücken spielen in den verschiedenen kleinen Aufgaben eine wichtige Rolle. Jede der drei Maps verlangt uns eine andere Technik ab, um zunächst an die jeweils richtigen Gele und danach zum Ausgang zu gelangen. Dabei wird hier nicht nur auf 08/15-Standardzeug gesetzt, wie man es aus jeder zweiten *Tag*-Map kennt, sondern auch auf frische Ideen, für die wir tatsächlich einen Moment überlegen mussten. Dank Autosave-Triggern verzeihen die Maps dabei sogar kleine Fehler - von uns eine klare Empfehlung.

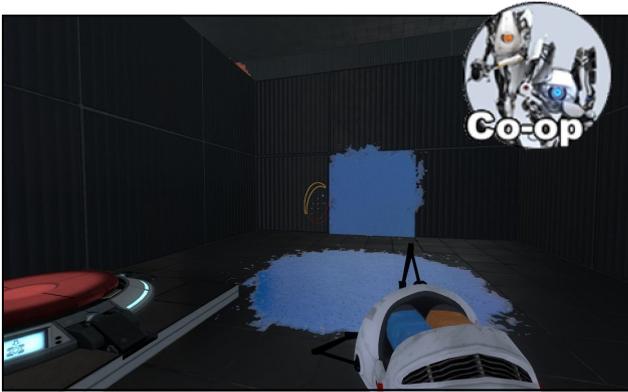
Unser Urteil: **10**

### coop center (von gladosgineur)

Zugegeben, unser Screenshots links sieht genauso wenig aufregend aus wie das offizielle Vorschaubild im Workshop, aber wir bereuen nicht, dass wir uns die Map doch angeschaut haben. Euch erwarten zwei voneinander unabhängige Räume, die das Coop-Prinzip von *Tag* hervorragend nutzen, da ihr euch mit Portalen und Gel gegenseitig den Weg ebnen müsst. Dem getimeten Button im ersten Raum hätten zwei Sekunden mehr sicher nicht geschadet, dafür hat P-Bodys Marathonlauf im zweiten Raum aber überraschend gut funktioniert.

Unser Urteil: **8**





### it's not that hard (von [AR] Shone)

Die zweite *Tag-Coop*-Map dieser Ausgabe ist nicht ganz so gut. Dass die Map unsichtbare Trigger nutzt, um Testelemente zu aktivieren, bereitete uns schon von Anfang an ein mulmiges Gefühl. Später müssen wir uns trennen, um eigenständig jeweils einen Raum zu lösen. Und das soll Coop sein? Während Atlas nur doof herumhüpfen muss, zerbricht sich P-Body die Schaltkreise an einem Würfel, den er letztlich gar nicht braucht. Und wenn wir die Räume vertauscht betreten hätten, wäre von vorn herein Feierabend gewesen. Laut Beschreibung soll es wohl einen Farbhinweis geben, der uns aber nicht aufgefallen ist - der die Map aber ohnehin nicht mehr sonderlich verbessert hätte.

Unser Urteil: **2**



## Thinking with Time Machine



### Out of Order (von GravityUnown)

Zunächst sieht diese Map wirklich nicht sehr schwer aus: Ein Raum, Schalter und Würfel - doch die Ausgangstür muss wohl von Wissenschaftlern zu Sicherheit nochmal manuell geöffnet werden, wenn der Test erfolgreich abgeschlossen wurde, denn sie will einfach nicht aufgehen. Ihr macht euch also auf den Weg hinter die Kulissen, durch eine weitere Testkammer (mit Energieball) zum menschenleeren Überwachungsraum, um von dort aus die Tür zu öffnen. Wirklich kompliziert ist die Map zwar nicht, von selbst lösen tut sie sich jedoch auch nicht, und auch die Zeitmaschine hat hier durchaus ihre Berechtigung. Wenn ihr euch nicht so blöd anstellt wie Flo, werde ihr zwar kaum mehr als fünf Minuten dort verbringen, diese aber durchaus genießen. Nur der lange Rückweg vom Überwachungsraum an den Anfang war etwas unnötig.

Unser Urteil: **8**

### yMHAR (von ithat)

Es kommt nur selten vor, dass wir eine Map nicht nur schlecht bewerten und nicht weiter empfehlen, sondern sogar ausdrücklich davor warnen - bei dieser Map jedoch schon, denn sie tut in den Ohren weh. Wir wissen nicht genau, was der Map-Ersteller getan hat, aber einige Testelemente, darunter ein sehr lauter Laser, schalten sich durgehend in Sekundenbruchteilen ein und aus und erzeugen so einen unaushaltsamen Lärm. Doch auch spielerisch ist diese Map ein Totalausfall: Viel zu langsame Plattformen, bescheuertes Timing und nicht der kleinste Fehler wird verziehen - Finger weg!

Unser Urteil: **0**



# Still Alive Wii

Bereits in Ausgabe 8 haben wir euch das Homebrew-Spiel *Still Alive DS* vorgestellt, ein inoffizielles, von Hobby-Codern gebasteltes DS -piel mit *Portal*-Thematik. Kürzlich stießen wir mehr oder weniger zufällig darauf, dass es auch eine Wii-Umsetzung davon gibt. Diese ist zwar mittlerweile sechs Jahre alt, bisher jedoch an uns vorbeigegangen, daher dachten wir, wir holen den Spieletest jetzt mal nach - besser spät als nie! ^^

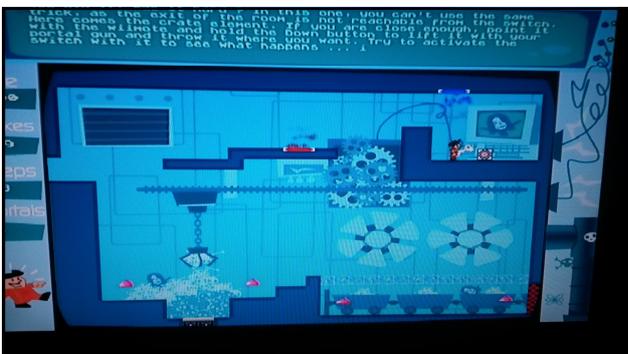
Zunächst mal: Wie bereits angemerkt, handelt es sich bei dem Spiel um sogenannte „Homebrew“, ihr werdet es also nicht irgendwo kaufen können, sondern nur am PC (nicht im inzwischen sowieso geschlossenen Shop-Kanal) downloaden können. Um es zu spielen, benötigt ihr eine modifizierte Wii mit dem Homebrew-Channel - dieser ist von Nintendo nicht gerne gesehen, jedoch legal, solange ihr nichts Illegales damit treibt, dennoch ist es euer eigenes Problem, ob und wie ihr das anstellt, und wir weisen zudem darauf hin, dass dabei eure Garantie erlischt.

Aber nun zum Spiel! Bei *Still Alive Wii* handelt es sich um eine direkte Umsetzung des DS-Spiels. Ihr habt also dieselben Level wie auf dem Handheld mit fast der gleichen Grafik - nur die Begleiterkuben sehen nun auch aus wie welche und nicht wie Holzkisten, und auch die Geschütztürme kann man nun wirklich als solche erkennen. Ihr hüpf Jump'n'Run-mäßig durch flache 2D-Welten, bestehend aus blauen und gelb-schwarz-gestreiften Wänden - an den blauen könnt ihr Portale erschaffen, wie in *Portal* eben. Laufen tut ihr dabei mit dem Control-

## Daten des Spiels

Entwickler:	t4ils
Release (D):	2009
Systeme:	Wii (Homebrew)
Genre:	Puzzle / Jump'n'Run
FSK:	nicht geprüft

Stick des Nunchuck-Controllers, springen mit „Z“ und Portale löschen mit „C“. Zielen tut ihr mittels Wiimote auf dem Bildschirm und mit „A“ bzw. „B“ schießt ihr je nach Knopf eines der beiden Portale. Mit der Kombination Steuerkreuz und „A“ könnt ihr außerdem Begleiterkuben oder Geschütztürme aufheben. In jedem Level gilt es dabei, alle verteilten Kuchenstücke einzusammeln und dann die Zielflagge zu erreichen. Testelemente wie Schalter, Würfel, Geschütztürme, Barrieren oder Energiebälle erschweren euer Vorankommen - da das Spiel vor 2011 erscheint, werden aber nur *Portal 1*-Elemente verwendet. Insgesamt besteht das Spiel aus 28 Testkammern, von denen es auch nochmal eine schwerere Advanced-Version



Einer der ersten Level, hier steht das Rätsel noch mehr im Vordergrund als das Geschick.



Richtige Geschütztürme: Im Gegensatz zum DS, haben sie hier wirklich Aperture-Design.



Der Coop-Modus: Spieler 1 hat Blau und Spieler 2 Orange als Portalfarbe.

gibt, wenn man die normalen Varianten alle geschafft hat. Dabei sind die Level exakte Kopien der Level aus dem DS-Teil, etwas Neues darf man also zumindest im Hauptspiel nicht erwarten, wenn man den DS-Teil bereits kennt. Grundsätzlich kann man eigentlich unsere Aussagen für die DS-version in Ausgabe 8 auch auf die Wii-Version übertragen. Die Steuerung funktioniert an sich halbwegs gut, auch wenn das Zielen mittels Wii-Mote etwas ungenau ist - und es ist auch etwas anstrengend, wenn man längere Zeit spielt, den Arm konstant aufrecht auf den Bildschirm gerichtet zu lassen (das ist allerdings allgemein ein Problem bei solchen Pointer-intensiven Spielen auf der Wii und daher kein wirklich negativer Punkt speziell für *Still Alive Wii*), es wird jedoch etwas schwierig, wenn man sich gleichzeitig bewegen und schießen muss, etwa um im Flug ein Portal umzusetzen oder ähnliches, derartige Stellen kommen nur leider recht oft vor. Auch gibt es einige Level, die quasi nur aus Sprungeinlagen bestehen, wobei die Landeplattformen extrem klein gehalten wurden, und eine Testkammer ist auch mehr Glücksspiel als Test eures Könnens, denn den Sprung durch einen Energieball kann man aufgrund der großen Fallhöhe nicht vernünftig timen. Spaß macht das Spiel zwar schon und auch die Motivation, es wieder und wieder zu versuchen, hält relativ lange, dennoch gilt das vor allem für die ersten Level, gegen Ende nehmen Glücks- und Geschicklichkeitseinlagen leider allzu viel zu und ziehen die Gesamtwertung runter. Da wäre wohl weniger mehr gewesen, denn die Testkammern zu Beginn sind zum Teil tatsächlich schöne Rätsel, bei denen ein wenig *Portal*-Feeling aufkommt. Grafisch sieht das Spiel übrigens bis auf die erwähnten Änderungen an Begleiterkubus und Geschütztürmen exakt wie das DS-Spiel aus, mit den selben französisch-comichaft ange-



Wirklich jetzt? Testkammer 28 ist ein reines und unfaires Hüpfspiel und startet bei Beenden neu.

hauchten Hintergründen, die zwar wenig mit Aperture zu tun haben, allerdings auf ihre Weise auch ganz hübsch sind. Musik gibt es auch hier keine, nur ein paar Soundeffekte sind zu hören. Einen Abspann mit *Still Alive* als Lied gibt es in dieser Version jedoch nicht, und zwar deswegen, weil man den Abspann gar nicht erreichen kann. Schafft man den letzten Level, beginnt er danach von vorne, mit dem Unterschied, dass alle Kuchenstücke eingesammelt sind und die Spielfigur sich direkt am Ziel befindet, was eine endlose Dauerschleife auslöst. Ob das immer auftritt oder nur ein einmaliger Bug war, wollten wir nicht ausprobieren, denn die letzte Testkammer ist leider die schlimmste von allen gewesen. Kurz erwähnt sei auch noch, dass das Spiel über einen Level-Editor und einen lokalen Coop-Modus verfügt, in letzterem spielt ihr die normalen Level und jeder kann jeweils nur ein Portal erstellen, ähnlich wie in *Portals of Doom and Friendship* (Ausgabe 7). Den Download-Menüpunkt solltet ihr jedoch meiden, denn da die Domain, auf die dieser zugreift, nicht mehr existiert, stürzt eure Konsole nach ein paar Verbindungsfehlschlägen einfach ab. Alles in allem ist *Still Alive Wii* durchaus ein ganz nettes Spiel, vor allem für solch einen Homebrew-Titel, die DS-Version ist allerdings unserer Meinung nach einen Tick besser, aber mit einem richtigen *Portal* oder *Portal 2* können sich natürlich beide nicht messen.

<b>Grafik:</b>		<b>6 / 10</b>
<b>Sound:</b>		<b>4 / 10</b>
<b>Spielspaß:</b>		<b>6 / 10</b>
<b>Motivation:</b>		<b>7 / 10</b>
<b>Gesamt:</b>		<b>6 / 10</b>

# Lego Dimensions: Secret Guide

Das großartige Spiel *Lego Dimensions* haben wir euch ja bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. Neben einem Haufen Lizenzen und vielen lustigen Insider-Witzen und -Gags ist das Spiel aber auch von vorne bis hinten vollgestopft mit Secrets. Sie alle aufzuzählen wäre doch zu viel des Guten, aber zumindest jene mit *Portal*-Bezug möchten wir euch in dieser und nächster Ausgabe doch vorstellen - mit Spoiler-Alarm!

## Hauptstory-Level

**Testkammer 02:** Die erste Space Core ist noch ziemlich offensichtlich und leicht zu erreichen im Überwachungsraum beim Start. Gleich zu Beginn der zweiten Testkammer befinden sich auf der linken Seite zwei Glaspanels. Beim rechten davon könnt ihr mit Wildstyle einen Batman-Knopf finden, der dann das Panel öffnet. Soweit müsst ihr das sogar tun, um im Level voran zu kommen. Direkt hinter der gelben Platte jedoch befinden sich Wand-sprungwände, die ihr ebenfalls mit Wildstyle erklimmen könnt, um in den Überwachungsraum hineinzugelangen.

**Testkammer 3:** Für das nächste benötigt ihr Chells Fähigkeiten. In Testkammer 3 wieder ziemlich am Anfang findet ihr auf der linken Seite über dem Säuresee nahe des Schlüsselstein-Droppers und unter der Fläche, auf der die zweite Ladung Geschützzis stehtm einen vergitterten Raum mit einer Portalfläche für Chells Portal-Gun-Fähigkeit. Das Gegenstück befindet sich ziemlich genau darüber - legt zuerst beide Wellen Geschütztürme lahm und springt dann vergnügt durch die Portale und

die zwei Space Core gehört euch.

Auch die dritte Space Core gibt's in Testkammer 3 - hierzu ist jedoch ein Charakter oder Fahrzeug Voraussetzung, das sowohl Laser schießen als auch fliegen kann (ein umgebauter Geschützturm ist leider nicht geeignet, da dieser entweder fliegen oder Laser schießen, nicht aber beides gleichzeitig beherrscht). Kurz vor der Ausgangstür, an der Stelle, wo ein riesiger Geschützturm zu finden ist, ist auch ein großer goldener Ventilator an den Rand des Bodens über der Säure eingelassen. Fliegt vor ihn und ihr könnt mit einem Laser den Rahmen aufschneiden, sodass der Ventilator in die Säure plumpst und die dritte Space Core freigibt.

**Testkammer 5:** In oder besser gesagt nach Testkammer 5 gibt es die nächsten beiden Space Cores zu holen. Eine davon liegt ziemlich offensichtlich vor dem Ziel-Aufzug, lasst diese jedoch zunächst links liegen und folgt Wheatley in den BTS-Bereich. Hinter der versperrten Röhre zu Testkammer 9 auf der rech-



Um an die Core dort unten ranzukommen, müssen die Geschütztürme aus dem Weg geräumt werden!



Bonus: Hier kommt ihr nicht nur an die Core, sondern auch in die Zusatz-Testkammern 6, 7 und 8.



Feuerresistent: Diese Core müsst ihr aus einer alten Verbrennungsanlage im BTS-Bereich fischen.

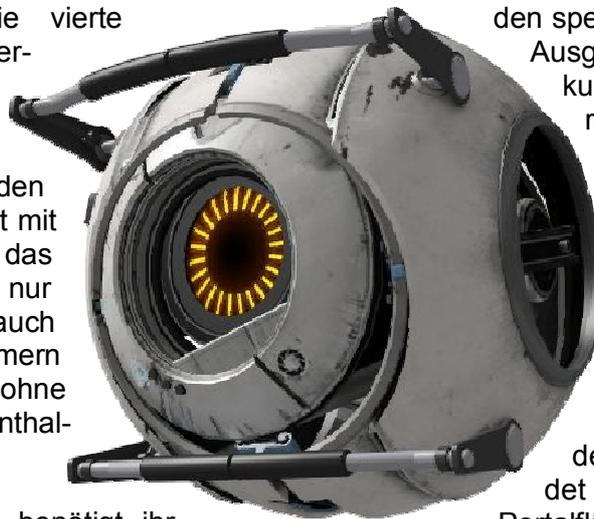


Hallo Rick: Mit einem superstarken Charakter könnt ihr das Versteck der Adventure-Core finden.

ten Seite könnt ihr noch ein Stück weiter (und nach unten) gehen und findet dort eine alte Verbrennungsanlage. Über ihr könnt ihr mit Wildstyle dann einen unsichtbaren Batman-Schalter aufspüren, dessen Drücken euch nach einigem Müll die vierte Space Core aus der Verbrennungsanlage entgegen schleudert.

Geht dann zurück in den Aufzugsraum und umgeht mit Chells Portalen einfach das Laserfeld. Ihr findet nicht nur Space Core 5, sondern auch den Weg in die Testkammern 6, 7 und 8, die Leuten ohne Chell mit Portal Gun vorenthalten bleiben.

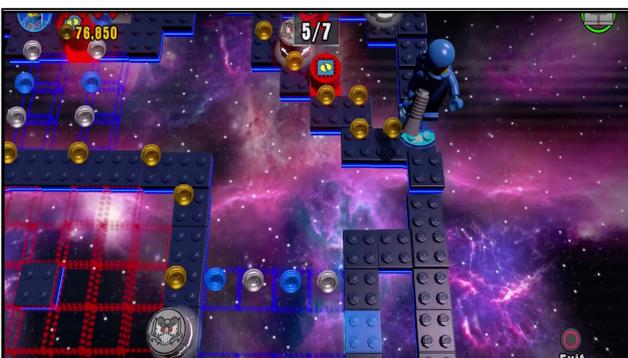
**Testkammer 7:** Hierzu benötigt ihr einen Charakter, der die Hacking-Fähigkeit besitzt. Beim zweiten Schlüsselstein in der Testkammer führt euch das violette Portal in einen Raum direkt neben eine solche Hacker-Konsole - und nach erfolgreichem Hacking gibt



ein Glaspanel Space Core Nummer 6 frei.

**Zusatz-Secrets:** Zwei große goldene Legoblöcke könnt ihr in Testkammer 7 finden, indem ihr zum einen euren Begleiterkubus auf den speziellen Schalter neben der Ausgangstür legt und ebenfalls kurz vor dem Ausgang nach rechts über die Säure durch das kaputte Fenster eines Überwachungsraums mit einem flugfähigen Charakter fliegt und dort einen Laser umleitet.

**Testkammer 8:** Klettert ihr die Leiter rechts von der Ausgangstür hinauf, findet ihr dort eine recht große Portalfäche. Platziert daran beide Portale übereinander und stellt dann euren Würfel auf den Schalter davor. Die obere Hälfte wird mitsamt Portal ein Stück nach links fahren und euch den Weg zu Space Core 7 ebnen.



Hacker am Werk: Ihr benötigt einen Charakter, der über Hackerkenntnisse verfügt, für diese Core



Im Original nicht möglich: Das Portal bleibt erhalten, obwohl sich die Fläche darunter bewegt.



Nicht zu übersehen: Diese Core dürfte eigentlich kaum jemand wirklich verpasst haben.

**Zusatz-Secret:** Ziemlich zu Beginn, direkt rechts von der Eingangstür, findet ihr eine Treppe nach unten. Geht dort den Gang entlang bis zu einer brüchigen Wand. Diese könnt ihr mit einem Charakter mit entsprechender Fähigkeit zerstören und befreit auf diese Weise die Adventure Core.

**Testkammer 9:** Die achte Space Core findet ihr ganz leicht, wenn ihr einen Charakter mit der Bohrer-Fähigkeit habt. Vor den Geschütztürmen ist eine offensichtliche Bohrstelle im Boden, unter der das begehrte Artefakt wartet

Die neunte Space Core kann man eigentlich nicht verpassen. Befreit einfach mit Gandalf die feststeckenden Geschütztürme aus dem Dropper, der zunächst die gelbe Farbplatte fallen lässt und schon kommt euch das gute Stück entgegen geflogen.



Bauarbeiten: Was GLaDOS wohl mit dieser Platte Beton dort eigentlich vorgehabt haben mag?

**Zusatz-Secret:** Mit einem fliegenden Charakter könnt ihr in die beiden Löcher in der linken Wand fliegen, dort warten eine Menge extra Punkte auf euch.

**Die letzte Space Core:** Wenn ihr euch an diesen Guide haltet, findet ihr neun der zehn Space-Core-Minikits, die in der *Portal*-Hauptstory versteckt sind. Aber was ist mit dem zehnten? Leider könnt ihr dieses momentan noch nicht erreichen. Möglicherweise sind euch in Testkammer 6 die merkwürdigen Röhren an der linken Wand in der Nähe des Ausgangs aufgefallen. Diese führen allem Anschein nach zur letzten Core, können aber nur durch Doc Brown oder Cyberman benutzt werden - beide Figuren erscheinen erst am 21. Januar 2016 und somit stand uns der Weg bei Veröffentlichung des Heftes noch nicht zur Verfügung.



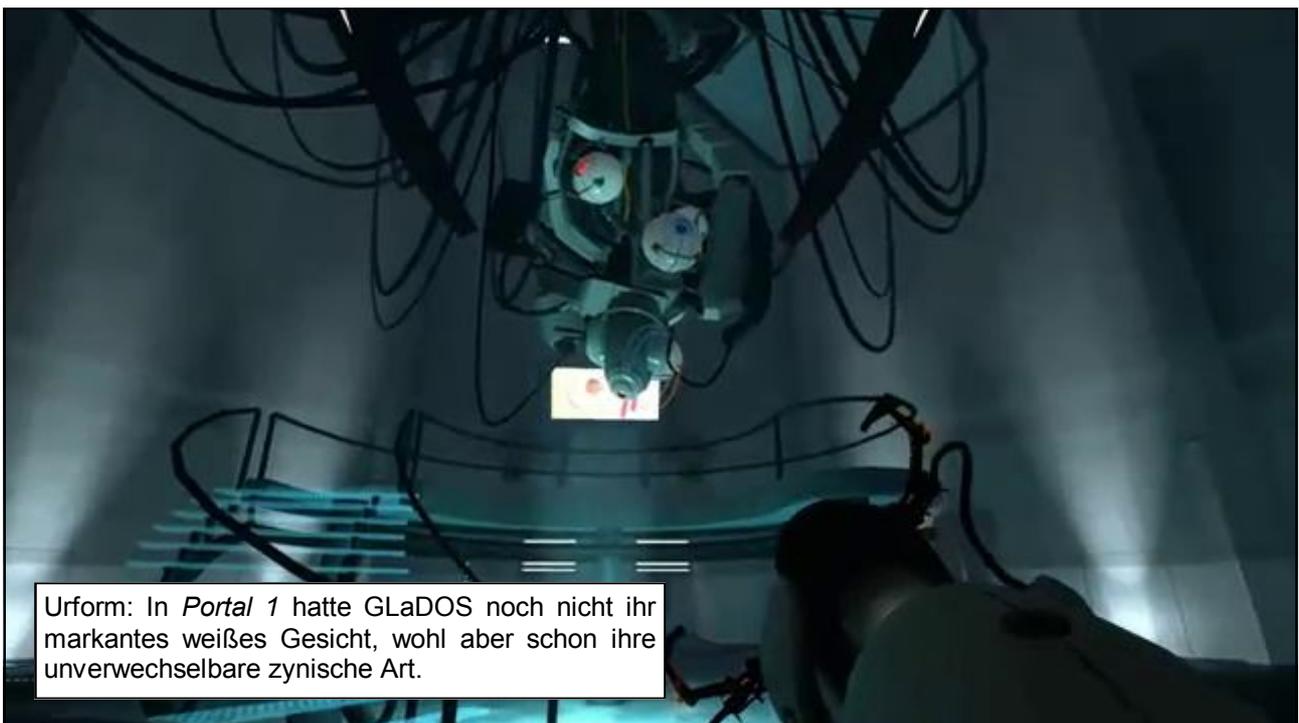
Unerreichbar: Die Rohre führen vermutlich zur letzten Core, benötigte Charaktere gibt's ab 2016.

# GLaDOS

Zugegeben: Wir haben GLaDOS bereits vor geraumer Zeit in Ausgabe 2 vorgestellt. Zu Halloween 2015 haben wir aber auf Kibo.FM ein Webradio-Special über die coolsten Videogame-Bösewichte moderiert, in dessen Rahmen auch GLaDOS dran kam. Und da Ausgabe 2 schon eine Weile zurück liegt und es in der Zwischenzeit durchaus neue Erkenntnisse gab, recyceln wir den aktuelleren Radiotext jetzt einfach auch noch mal im Portal-Magazin! ^^

Die Abkürzung GLaDOS steht für „Genetic Lifeform and Disc Operating System“. Sie ist das elektronische Superhirn von Aperture Science und ein Problem, das sich die Menschen selbst geschaffen haben. Die Grundidee wurde geboren, nachdem Cave Johnson, der Chef von Aperture Science, nach übermäßigem Einatmen von gemahlenem Mondstein schwer erkrankt war. Er kam auf die Idee, sich selbst zu retten, indem er seinen Geist in einem Computer einschließt und so als Maschine weiterlebt. Aus dieser Grundidee entstand das Projekt GLaDOS, die Arbeiten daran begannen im Jahr 1982. Als GLaDOS aber 1998 endlich fertig gestellt war, war das für Cave Johnson bereits zu spät: Er war zwischenzeit-

lich verschieden - nicht jedoch, ohne vorher zu bestimmen, dass seine Assistentin Caroline an seiner Stelle in GLaDOS eingespeichert werden sollte. Eine „Ehre“, die Caroline nur äußerst widerwillig annahm. Lag es an Carolines Widerwillen, dass GLaDOS nach ihrer Aktivierung Mordgedanken hegte? Oder lag es einfach nur am fehlenden Moralkern? Wie auch immer: GLaDOS verriegelte die Ausgänge und flutete das Enrichment Center mit Neurotoxin, was für die meisten Angestellten den sofortigen Tod bedeutete. Der wahrscheinlich einzige Überlebende war Doug Rattmann, der von nun an wie eine Ratte im Enrichment Center lebt, sich ständig vor GLaDOS versteckt halten muss und mangels Alternativen anfängt, sich



Urform: In *Portal 1* hatte GLaDOS noch nicht ihr markantes weißes Gesicht, wohl aber schon ihre unverwechselbare zynische Art.



Kernenergie: GLaDOS' Persönlichkeit setzt sich aus vier Kernen (z.B. dem Wutkern) zusammen.

mit einem Begleiterkubus zu unterhalten. Bis es ihm eines Tages gelingt, eins der schlafendes Testsubjekte zu wecken, damit sie zu GLaDOS vor dringen und sie deaktivieren kann.

Dieses Testsubjekt ist Chell - und hier setzt *Portal 1* ein! Als ihr zu Beginn des Spiels in der Aufwachkammer zu euch kommt, habt ihr keine Ahnung von der ganzen Vorgeschichte - überhaupt wird diese im Spiel nur mehr als spärlich erzählt, die meisten Infos muss man sich aus Begleitmaterial zusammensuchen, etwa aus der Aperture-Firmenhistorie im offiziellen Lösungsbuch oder aus dem *Portal-Comic Laborratte*, den ihr gedruckt in dem Comicbuch *Das Opfer und andere Geschichten mit Steam-Power* findet, aber er steht auch kostenlos online. Jedenfalls irrt ihr zunächst durch die Teststrecke, werdet bald mit einer Portal Gun ausgestattet, müsst aber genauso bald feststellen, dass außer euch kein menschliches Wesen hier zu sein scheint. Lediglich eine geheimnisvolle Computerstimme ist irgendwie allgegenwärtig - das ist GLaDOS, aber das wisst ihr eben noch nicht. Als ihr das Ende der Teststrecke erreicht, versucht GLaDOS, euch umzubringen - hier müsst ihr nun aus der Teststrecke ausbrechen und euch durch verwinkelte Schachtsysteme bis hin zu GLaDOS arbeiten, um sie zu deaktivieren. Dabei ist es nicht mit einem einfachen Druck auf einen AUS-Knopf getan, oh nein, GLaDOS setzt sich auf ihre Weise kräftig zur Wehr.

Der vier Jahre später erschienene Nachfolger *Portal 2* beginnt damit, dass ihr nach eurem Sieg wohl mehrere Wochen (wenn nicht gar Monate oder Jahre) lang geschlafen habt, bis ihr schließlich von dem etwas durchgeknallten



Zurück ins Leben: *Portal 2* nimmt Fahrt auf, als Wheatley versehentlich GLaDOS wiederbelebt.

Bot Wheatley geweckt werdet. Er will euch helfen, den Ausgang zu finden, aber weil er sich dabei nicht allzu geschickt anstellt, erweckt er versehentlich GLaDOS wieder zum Leben. Diese ist stinksauer auf euch, kein Wunder, schließlich habt ihr sie ja „ermordet“. Da sie aber zum Testen gebaut ist, bringt sie euch nicht ihrerseits um, sondern schickt euch in eine neue Teststrecke, um euch so zu quälen. Nach einigen Testkammern holt euch Wheatley da wieder heraus. Gemeinsam manipuliert ihr GLaDOS' Waffen, so dass diese wehrlos ist, als ihr ihr erneut gegenüber tretet. Euch erwartet der wahrscheinlich einfachste Bosskampf in der Geschichte der Videospiele, der damit endet, dass ihr GLaDOS von ihrer Hardware trennt und sie stattdessen an eine hilflose Kartoffelbatterie bindet. Die Macht über GLaDOS' Hardware übernimmt stattdessen Wheatley - und **das** ist der fatale Fehler, durch den das Spiel eigentlich erst richtig los geht! Wheatley steigt seine neue Macht nämlich schnell zu Kopf. Anstatt euch gehen zu lassen, hämmert er euch und die GLaDOS-Kartoffel bis nach unten in die tiefsten Bereiche der alten Anlagen. Nun müsst ihr euch irgendwie mit der GLaDOS-Kartoffel zusammenraufen und gemeinsam einen Weg zurück nach oben finden. Aus dieser Zeit stammt auch GLaDOS' panische Angst vor Vögeln, da die Kartoffel einmal von einer Krähe gemopst und in ihr Nest entführt wurde.

Der Charakter von GLaDOS ist sehr komplex, gleichzeitig aber auch einfach und genial. Sowohl ihre Originalsprecherin Ellen McLain als auch der *Portal*-Song-Writer Jonathan Coulton bezeichnen das Charakterbild als „passiv-aggressiv“. GLaDOS' Persönlichkeit setzt sich im Großen und Ganzen aus vier Kernen zu-



Der Feind im eigenen Körper: Wheatley an GLaDOS' Hardware anzuschließen, ist fatal!



Ein Leben als Kartoffel: Teile von *Portal 2* verlobt GLaDOS in Form eines Erdapfels.

sammen, die an ihr installiert sind: Der Moralkern, der Neugierkern, der Wutkern und der Logikkern - wobei letzterer auch das Rezept für den legendären Kuchen enthält. Der Moralkern verhindert eine erneute Flutung des Enrichment Centers mit Neurotoxin, aber der Wutkern sorgt dafür, dass GLaDOS trotzdem Mordgelüste gegen jeden Menschen hegt, der ihr nicht passt. Im Neugierkern schließlich ist GLaDOS' Testroutine gespeichert - der Grund, warum sie so gern Testkammern entwirft und dann Testsubjekte darauf loslässt. Als Chell am Ende von *Portal 2* endlich gehen darf, reaktiviert GLaDOS daher die Kooperationsinitiative: Zwei kleine Roboter mit den Namen Atlas und P-Body, die ursprünglich aus Taschenrechnern gebaut wurden und nun für GLaDOS neue Tests lösen dürfen. Zunächst jedenfalls, denn am Ende des Coop-Modus wird klar, dass GLaDOS mit den Robotern als Testsubjekten wohl nicht ganz zufrieden war und dass ihr Ziel eigentlich ein ganz anderes ist - aber um zu verstehen, wie wir das meinen, müsst ihr den Coop-Modus durchspielen!

Nach vielen Custom Maps und Mods kam GLaDOS jetzt, im Oktober 2015, zur Ehre eines neuen Spieleauftritts - allerdings nicht etwa in *Portal 3*, sondern in *Lego Dimensions*! Dieses neuartige NFC-Figuren-Spiel von Lego ist ein Crossover aus 14 namhaften Franchises, von denen eins tatsächlich *Portal* ist - nur deswegen haben wir uns das Spiel gekauft, aber es hätte sich auch ohne *Portal* gelohnt. Im Verlauf der Hauptstory landen die drei Haupthelden Batman, Gandalf und Wyldstyle bei Aperture, um den berühmten Kuchen als

eins der Fundament-Elemente aufzutreiben. Dabei geraten die drei am Ende natürlich mit GLaDOS aneinander, sind aber schließlich siegreich - wenn auch nur mit Hilfe des herbei gerufenen HAL 9000, einem Supercomputer aus dem Science-Fiction-Film *2001 - Odyssee im Weltall*, dessen rotes Auge übrigens schon die Vorlage für die Geschütztürme in *Portal* war. Später, in der Endphase des Spiels, müssen die Helden dann aber doch mit GLaDOS zusammen arbeiten - wobei wir vor allem die Stelle mögen, in der GLaDOS versucht, Doctor Who hereinzulegen. Und nach Abschluss der Hauptstory endet *Lego Dimensions* mit einem



Ellen McLain, die großartige englische Stimme von GLaDOS, auf der Kiteacon 2012 in Birmingham.

Foto: „Ellen McLain signing Atlas at Kiteacon 2012“ von Daunorubicin, Lizenz: Creative Commons BY-SA 3.0



Steinheilige GLaDOS: In *Lego Dimensions* gibt es ein Wiedersehen mit dem Elektronensuperhirn.



Gipfeltreffen in den Lego-Dimensionen: GLaDOS unterhält sich mit dem Supercomputer HAL 9000.

waschechten neuen GLaDOS-Song: Geschrieben von Jonathan Coulton, gesungen von der Original-GLaDOS-Sprecherin Ellen McLain. Und in diesem Lied wird enthüllt, dass GLaDOS wohl freundschaftliche Gefühle für Batman hegt. Wie sich das wohl weiter entwickeln wird?

Auf Deutsch wird GLaDOS übrigens von Gertrude Thoma gesprochen. Wenn man nach ihr googlet, findet man aber abgesehen von *Portal* kaum andere Rollen. Wir haben lediglich noch ihre Rolle als Frau Neddermayer in dem TV-Film *Christopher und Heinz - Eine Liebe in Berlin* gefunden - der uns aber überhaupt nichts sagt! Etwas mehr weiß man über Ellen McLain, die Sprecherin im Original. Geburtsdatum und -ort sind zwar auch für sie nicht be-

kannt, zumindest aber einige weitere Sprechrollen, vor allem in anderen Valve-Spielen, so sprach sie etwa eine Combine-Kommandantin in *Half-Life* und eine Hexe in *Left 4 Dead 2*. Außerdem ist sie als Fairy Godmother in der Fantasy-Comedyserie *Wish It Inc.* zu hören und spricht sogar eine GLaDOS-Parodie mit dem Namen NOTGLaDOS in einer Folge der Comedyserie *IRrelevant Astronomy*. Schade nur, dass es kein richtiges Merchandise zu GLaDOS gibt. Zwar kann man einen Nachbau der Kartoffelbatterie käuflich erwerben, aber schön wäre z.B. auch eine kleine Miniatur-GLaDOS zum an die Decke hängen. Da schauen wir bislang in die Röhre, aber wer weiß, vielleicht kommt ja noch was, immerhin erscheint ja bis heute ständig neues *Portal*-Merchandise.

### Und wer ist bitte schön X.A.N.A.?

Eines schönen Abends durchstöbert Chiko Youtube und stößt auf die Reihe *Epic Pixel Battle* des Franzosen 123Lunatic. Dabei treten jeweils zwei Anime- oder Game-Charaktere, die mehr oder weniger zueinander passen, in einem coolen (leider französischen) Songduell gegeneinander an: Pummeluff gegen Kirby, Professor Layton gegen L oder eben GLaDOS gegen X.A.N.A. ... und spätestens da stand die große Frage im Raum: Wer ist X.A.N.A.? Und sollte sie (oder er) uns interessieren, wenn sie offenbar Ähnlichkeiten zu GLaDOS aufweist?

Die Antwort haben wir gefunden: X.A.N.A. ist ein böses Computerprogramm aus der französischen Trickserie *Code Lyoko* - diese startete 2003 und wurde zwar weitgehend international vermarktet, war aber ausgerechnet in Deutschland nicht zu sehen. Der rote Faden der Serie

erzählt von fünf Kindern, die die digitale Welt Lyoko betreten, um X.A.N.A.s finstere Pläne zu vereiteln - vom Grundprinzip her also quasi *Digimon*, nur ohne Digimon!

Ein interessantes optisches Detail ist die Tatsache, dass die reale Welt als klassischer Zeichentrick animiert ist, aber befinden wir uns in Lyoko, wird 3D-Animation verwendet - dieses Stilmittel, zwei verschiedene Welten auf unterschiedliche Art zu animieren, kennen Magical Girl-Fans auch schon aus *Winx Club*! Wer sich von *Code Lyoko* eine Meinung bilden will, findet die englische Synchro im offiziellen Youtube-Kanal - mit neuen Episoden im wöchentlichen Rhythmus!

#### Offizieller *Code Lyoko*-Youtube-Kanal:

<https://www.youtube.com/channel/UCn9zTBZVI6lu72s-6fXtZg>

# Super Mario Maker

Eigentlich wollten wir euch den *Super Mario Maker* bereits in der letzten Ausgabe - zusammen mit dem *Special 30 Jahre Super Mario Bros.* - vorstellen, aber dann hat der Platz nicht mehr gereicht. Da wir aber kürzlich einen genial gemachten *Portal*-Level für den *Mario Maker* gefunden haben (siehe Extrakasten), war das der letzte Anstoß, Nintendos neuartigen Jump'n'Run-Editor in dieser Ausgabe doch noch dranzunehmen.

Mit dem *Super Mario Maker* feiert Nintendo quasi das 30. Jubiläum von *Super Mario Bros.*. Entsprechend passend kam das Spiel am 11. September 2015, nur zwei Tage vor Super Marios 30. Geburtstag, weltweit heraus. „Spiel“ ist allerdings ein falscher Ausdruck, denn obwohl auch Zocker auf ihre Kosten kommen, ist der *Super Mario Maker* in erster Linie ein Tool - das es den Spielern endlich erlaubt, auf offiziellem Weg (sprich: ohne ROM-Hacking) ihre eigenen *Mario*-Level zu gestalten. Zwar gab es bereits früher vereinzelte Level-Editoren in *Mario*-Spielen, etwa in *Mario VS Donkey Kong*, aber für die klassische *Super Mario Bros.*-Reihe konnten die Fans bislang nicht ihre eigenen kreativen Ideen umsetzen - und genau das ändert sich jetzt!

Der *Super Mario Maker* ist ein intuitiv zu bedienender Baukasten, mit dem ihr euch ganz problemlos eure eigenen Level zusammensetzen könnt. Unterstützt werden dabei das klassische *Super Mario Bros.*, außerdem *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* und als Vertreter der aktuelleren Spiele *New Super Mario Bros. U*. Lobenswert ist dabei, dass alle vier



Level im Eigenbau: Der Editor ist intuitiv zu bedienen lässt euch eure Kreativität so richtig ausleben.

## Daten des Spiels

Entwickler:	Nintendo
Release (D):	11.09.2015
Systeme:	Wii U
Genre:	Level-Editor / Jump'n'Run
FSK:	ab 0

Styles nahezu uneingeschränkt miteinander kompatibel sind. Einen Level im Stil des klassischen *Super Mario Bros.* zu bauen, dem Spieler aber trotzdem einen Kamek gegenüber zu stellen, ist beispielsweise problemlos möglich. Etwas schade ist aber, dass nicht ausnahmslos alle Spiel-Elemente aus allen vier Games verwendet werden können. Natürlich ist das Wichtigste dabei - und natürlich kann man das, was fehlt, auch leicht durch etwas Kreativität kompensieren. So gibt es beispielsweise keine Pokeys, aber ein paar übereinander gestapelte Gumbas erfüllen ja im Grunde den gleichen Zweck. Was zum Release allerdings sehr schmerzlich fehlte, waren Mittelpunkte - gerade einigen richtig harten Nüssen, die dazu



Unnütze Suchfunktion: In-Game findet ihr leider kaum die Level, die ihr wirklich zocken wollt.



Neue Möglichkeiten: Solche Gumba-Stapel gab es im Original-SMB3 nicht! Ein Ersatz für Pokeys?

noch richtig lang sind, hätten sie gut getan! Aber am 4. November erhöhte Nintendo die Rufe der Spieler und reichte die Mittelpunkte mit einem Update nach. Danke!

Wo wir schon mal beim Kritisieren sind, sollte vielleicht auch noch ein wenig an der In-Game-Suchfunktion gefeilt werden. Jeder Level hat eine ID, die ihr eingeben könnt, um den Level so direkt anzusteuern. Davon abgesehen könnt ihr euch aber nur die beliebtesten oder die neuesten Level auflisten lassen und diese noch nach Schwierigkeitsgrad filtern, mehr nicht. Schade, dass man nicht nach verwendetem Spiel (z.B. *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario World*) und auch nicht nach Thema



Partykeller im Bonusraum: Solche Special Effects sind in Mainstream-Leveln leider stark overhyped.

(z.B. Unterwasser, Schloss oder Spukhaus) suchen kann. Schade auch, dass es keine Stichwortsuche gibt - aber gut, vielleicht wird das eine oder andere ja noch per Update nachgereicht. Bis dahin schaffen nur inoffizielle Level-Datenbanken im Internet, wie beispielsweise der *MarioMakerHub*, Abhilfe: <http://www.mariomakerhub.com/levels>

Dass man dennoch immer genug Nachschub zum Zocken hat, dafür sorgen die 10-Mario-Challenge und die 100-Mario-Challenge. Bei der 10-Mario-Challenge erwarten euch jeweils acht Level, die ihr mit insgesamt 10 Leben durchspielen müsst, wobei insgesamt 56 Level in der Auswahlliste stehen, die Nintendo als

## Portal im Super Mario Maker

Unter der ID **249C-0000-0067-A2D3** entdeckten wir kürzlich *Aperture Science* von B-Bech, einen Level, der auf richtig geniale Weise versucht, *Portal* mit dem *Mario Maker* zu kombinieren. Natürlich gibt es im *Mario Maker* weder eine Portal Gun noch Portale, so dass einige Türen als Pseudo-Portale erhalten müssen, was nicht so 100 % überzeugt - aber das ist auch der einzige Kritikpunkt! Spielerisch erwartet euch trotzdem eine hübsche Sammlung von Testkammern mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad, welche von euch verlangen, dass ihr eure „Companion Shell“ immer mitnehmt. Witzig sind dabei auch GLADOS' Anmerkungen, die als In-Game-Kommentare eingeblendet werden. Total baff waren wir aber, als wir am Ende unseren Begleiterpanzer verbrennen mussten und danach plötzlich GLADOS persönlich gegenüber standen. Sie ist zwar nicht schwer zu besiegen, da sie im Grunde nur aus leblosen Objekten zusammengesetzt ist, aber allein die Idee punktet. Und das Ending erst ... aber das spoilern wir euch nicht!





Man stirbt nur 100 Mal: In der 100-Mario-Challenger findet ihr kleine Perlen und viel Murks.

Beispiele mitgeliefert hat, die aber dennoch auch Spielerisch etwas taugen. Bei der 100-Mario-Challenge stehen euch dann sogar 100 Leben zur Verfügung, um 16 zufallsgewählte User-Level zu schaffen. Ob die 100 Leben dabei viel zu viele sind oder gar nicht ausreichen, hängt stark von der Qualität der Level ab, denn neben einigen kleinen Juwelen werden natürlich auch viele schwachsinnige Level hochgeladen. Schaffbar sind sie prinzipiell zwar alle, dafür sorgt das Spiel, denn jeder Level muss von seinem Ersteller mindestens einmal komplett gelöst worden sein, bevor er hochgeladen werden kann - aber der Ersteller weiß natürlich, wo die Blind Jumps hinführen, in welchen Fragezeichen-Boxen gemeinerweise Stachis stecken und ähnliche Gemeinheiten. Dennoch ist die 100-Mario-Challenge eine sehr gute Möglichkeit, um Level zu finden, die ihr sonst womöglich nie entdeckt hättet. Und wenn ihr einen Level richtig gut fandet, dann könnt ihr ihn nicht nur mit einem Stern belohnen, sondern auch dem Ersteller folgen - vielleicht liefert er ja noch weitere Level in ähnlich guter Qualität ab!

Noch spaßiger wird die Sache dadurch, dass man durchaus Dinge bauen kann, die so in den Original-Spielen nicht vorkommen. Gegner in Fragezeichen-Blöcken zu verstecken könnte man noch als Ersatz für den Giftpilz aus dem japanischen *Super Mario Bros. 2* ansehen. Ganz neu ist aber die Möglichkeit, dass Röhren z.B. Power Ups ausspucken können oder dass Lakitus mit anderen Gegner als nur mit Stachis werfen können. Und eine Piranha-Pflanze, die auf dem Rücken eines Koopa wächst? Klar, wieso nicht!

Eine gute Lösung ist Nintendo auch für das Problem eingefallen, dass es in *Super Mario*



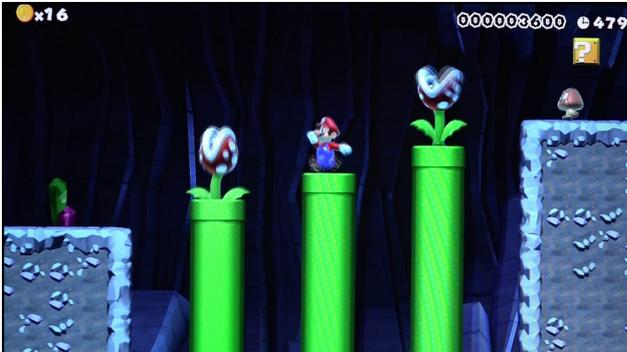
Von Zeit zu Zeit liefert Nintendo offizielle Event-Level nach. *Yoshi ist großartig!* ist einer der besten.

*Bros.* noch kein Flug-Item gibt. Wenn ihr also im *Super Mario Bros. 3-Style* das Tanuki-Blatt, in *Super Mario World* die Feder und in *New Super Mario Bros. U* den Propeller-Pilz verwendet, dann stellt sich die Frage: Was in *Super Mario Bros.*? Die Antwort heißt Fragezeichen-Pilz. Er ist zwar kein Flug-Item, denn Fliegen geht in *Super Mario Bros.* einfach nicht, aber dafür stellt er einen optischen Gag dar, der die sonst leere Stelle in den Tool Box gekonnt füllt. Insgesamt existieren 100 Kostüme für Mario, die auf allen möglichen Nintendo-Charakteren basieren. Nach jedem Abschluss der 100-Mario-Challenge schaltet ihr eins dieser Kostüme frei, ihr könnt aber auch abkürzen, indem ihr einfach den entsprechenden Amiibo einlest. Rein spielerisch entspricht der Fragezeichen-Pilz einem gewöhnlichen Super-Pilz, zusätzlich nimmt Mario dann aber das Aussehen des jeweiligen Charakters an. So ist es dann also auch möglich, als Link, Kirby, Pikachu oder Mega Man durch den Level zu rennen. Zusätzliche Fähigkeiten beschert euch euer neues Aussehen leider nicht, aber das wäre wohl auch wirklich zu viel verlangt gewesen.

Mit dem *Super Mario Maker* schlägt Nintendo also drei Fliegen mit einer Klappe: Die Spieler, die nur spielen wollen, sind glücklich, weil sie hier quasi unendlich viele neue Level zum Spielen bekommen, denn es wird ja stetig neues Futter hochgeladen. Die Spieler, die sich lieber selbst kreativ betätigen, sind glücklich, weil sie endlich die Möglichkeit bekommen, ihre eigenen *Mario*-Ideen auszuleben. Und Nintendo ist glücklich, weil das Spiel nebst Artbook und Amiibo sicher gutes Geld in die Kasse spült. Alle sind glücklich, was will man mehr? (Gut, vielleicht Wüsten- und Eiswelten als Thema! ^^)

# Die Level der Redaktion

Natürlich können wir es uns nicht nehmen lassen, auch auf unsere eigenen Level hinzuweisen. Wenn sie euch gefallen, würden wir uns über einen Stern freuen. Viel Spaß!



## Super Flo Bros.

*Super Flo Bros.* ist Flos Versuch, ein ganzes eigenes *Mario*-Spiel im typischen Nintendo-Stil zu entwickeln. Entsprechend einfach geht es in Welt 1, dem Grasland, los. Welt 2 ist eine Wasserwelt, wohingegen Welt 3 gar kein wirkliches Thema mehr hat - es gibt einfach nicht genug Themen im *Mario Maker*, und das ist auch einer der Gründe, warum *Super Flo Bros.* jetzt pausiert. Nichtsdestotrotz bleiben die bisherigen Level spielsenswert!

- Super Flo Bros. 1-1: **83BF-0000-0017-D702**
- Super Flo Bros. 1-2: **5376-0000-001F-50A2**
- Super Flo Bros. 1-3: **728D-0000-0026-162A**
- Super Flo Bros. 1-4: **AACC-0000-002C-7566**
- Super Flo Bros. 2-1: **1CF6-0000-0058-2836**
- Super Flo Bros. 2-2: **F430-0000-0070-0B18**
- Super Flo Bros. 2-3: **437E-0000-0075-B212**
- Super Flo Bros. 2-4: **8684-0000-007C-FD0A**
- Super Flo Bros. 3-1: **ACF2-0000-00A8-30F6**
- Super Flo Bros. 3-2: **0106-0000-00AA-361D**
- Super Flo Bros. 3-3: **7731-0000-00B3-806F**
- Super Flo Bros. 3-4: **34C4-0000-00BA-8B9D**

## Bowser's Zoo

*Bowser's Zoo* war nach zwei Test-Leveln, die nicht weiter erwähnenswert sind, Chikos erster „richtiger“ Level. Die Idee keimte schon in mir, als die Let's Player The Emero und HerrDekay vor einigen Jahren die *Super Mario World*-Level ihrer Zuschauer spielten - in *SMW*-Hacking habe ich mich aber nie wirklich rein gearbeitet, so dass Bowsers Zoo erst jetzt eröffnet werden konnte. Besucht also die fiesesten Gegner in ihren Käfigen - und interagiert mit ihnen, um den Weg zum Ausgang zu ebnen!

Bowser's Zoo: **E213-0000-001A-386A**



## Pokémon-Level

Sind Amiibo-Kostüme ein Garant für viele Sterne? Teilweise scheint es so - und da wir ohnehin große *Pokémon*-Fans sind, bastelte Chiko kurzerhand zwei *Pokémon*-Level! *Rise of the Pokémon* ist zugleich der Versuch, einen Tower-Level zu realisieren, wobei ihr in jedem Stockwerk ein anderes *Pokémon* verkörpert. *Mewtwo's Dungeon* hingegen ist mein erster (und wahrscheinlich auch letzter) Versuch, einen Automatik-Level zu basteln.

Rise of the Pokémon: **DCF0-0000-0076-C4D5**  
 Mewtwo's Dungeon: **38FB-0000-00F1-5FA0**

## Piranha-Pflanzen-Land

Als der Let's Player 25lcelce25 dazu aufrief, ihm unsere eigenen Welten zu schicken, setzte Chiko - der im Gegensatz zu Flo bisher nicht wirklich im Weltenschema gedacht hatte - drei seiner bisherigen Level zu einer Pseudo-Welt zusammen und bastelte ein neues Schloss als runden Abschluss. Das Ergebnis ist das *Piranha-Pflanzen-Land*: Im ersten Level bekommt Aushilfsgärtner Mario bereits einen Eindruck davon, was ihn erwartet, denn an Piranha-Pflanzen und Munchern mangelt es absolut nicht! Nach einem kurzen Abstecher in ein Geisterhaus, erklimmt Mario dann luftige Höhen in einem Level, der weitgehend auf festen Boden verzichtet. Sein Ziel ist „Laputa“, das Schloss des Piranha-Pflanzen-Königs, das durch die Luft fliegt wie die Pollen im Frühling. Also pass auf, dass du nicht unten raus fällst, Mario! Und ja, der Name des Schlosses basiert natürlich auf dem gleichnamigen Anime-Meisterwerk aus dem Studio Ghibli.

Unkräutergarten: **3ED2-0000-003E-78D7**  
 Horror & Hints?: **99E9-0000-00F2-6AB5**  
 Boden wird überbewertet: **F9A5-0000-002C-C7EC**  
 Laputa: **4433-0000-00F5-12B2**



## Level im SMB3-Style

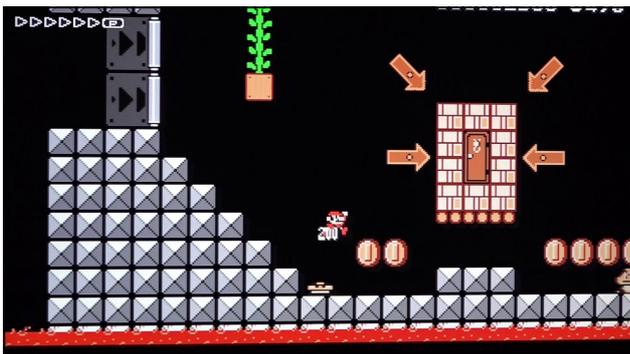
Nachdem unser Leser HockeyDood beiläufig angemerkt hatte, dass er am liebsten den *Super Mario Bros. 3-Style* spielt, fiel uns auf, dass keiner von uns bis dahin einen *SMB3-Level* gebaut hatte - und unabhängig voneinander beschlossen wir, das ab dem nächsten Tag zu ändern!

Chiko orientierte sich dabei an der Tatsache, dass die Buu Huus in *Super Mario Bros. 3* noch in den Schlössern heimisch waren, weil es einfach noch keine Geisterhäuser gab. Entsprechend spielt sich das *Castle of Illusion* (zumindest bis zum Mittelpunkt) wie ein typisches *SMW-Geisterhaus*, sieht aber eben wie ein *SMB3-Schloss* aus.

Castle of Illusion: **A682-0000-00FA-FE90**

Flo hingegen setzte sich direkt wieder an eine ganze Welt aus vier Leveln - die sich auch alle vier so anfühlen, als könnten sie tatsächlich dem Original-*Super Mario Bros. 3* entstammen. Schade nur, dass es in der *Cheep-Cheep Bucht* keinen Froschanzug gibt - dabei war unsere Vorfreude sooo groß, als wenige Stunden zuvor ein Event-Level veröffentlicht wurde, bei dem es den Froschanzug zu gewinnen gab. Leider stellte sich am Ende heraus: Ach, Mensch, wieder nur ein Amiibo-Kostüm!

Schiffe über der Pilz-Welt: **9B4F-0000-00FC-4CC2**  
 Frosthöhle: **39DF-0000-00FD-C4C2**  
 Cheep-Cheep Bucht: **1E6C-0000-00FF-B22E**  
 Bowser jr.'s Residenz: **E5D8-0000-0101-9FCD**



## Advent, ein Lichtlein brennt ...



Passend zur Jahreszeit ist *Advent, ein Lichtlein brennt ...* (basierend auf dem gleichnamigen Vorweihnachtssprüchlein) Chikos Versuch, einen Weihnachtslevel zu realisieren - gar nicht so einfach ohne Eis-Thema, und deshalb muss als Ersatz eine Festung erhalten. Dass diese nicht geheizt ist, erkennt man an den vereisten Blöcken, aber immerhin ist sie mit vier Adventskränzen dekoriert - verbrennt euch nur nicht an den Kerzen! Außerdem trifft ihr hier die drei Weihnachtsgeister und als Bosse die Heiligen Drei König Koopas.

Advent, ein Lichtlein brennt ...:

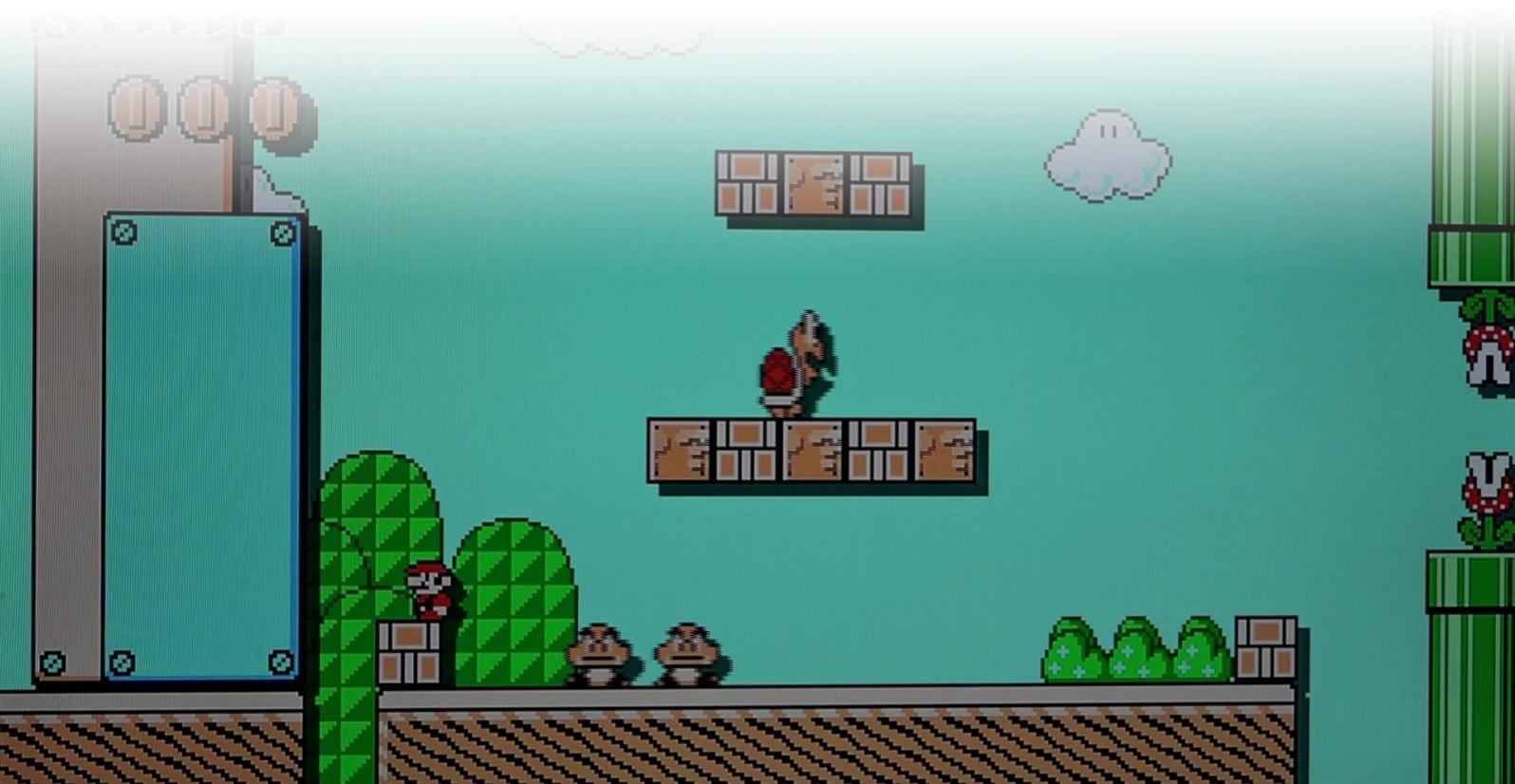
**284F-0000-00FC-5B39**



## Da ist der Wurm drin!

Chikos Level sind zwar kreativ, aber auch ziemlich schwer - Flos Meinung nach sogar zu schwer! Vielleicht liegt's daran, dass sie kaum Sterne bekommen: Wer in der 100-Mario-Challenge auf Chikos Kreationen stößt, stirbt zwei, drei Mal am Anfang und springt dann entnervt zum nächsten Level. Wir einigten uns daher auf einen Selbstversuch: Chiko sollte einen Level bauen, den Flo in unter zehn Versuchen beenden kann. Dieser Level, an dem Misty definitiv keine Freude hätte, ist das Ergebnis: Flo starb darin nur sieben Mal - Challenge completed! Wem alle anderen Chiko-Level zu schwer sind, der kann ja schauen, ob ihn dieser hier genauso wurmt.

Da ist der Wurm drin!: **CED2-0000-0101-37C3**



# Winterstimmung in Videogames - Folge 2



Als Chiko im Winter 2009 / 2010 ein Praktikum bei der N-Zone absolvierte, verfasste er im Rahmen dieser Arbeit auch das Special *Winterstimmung in Videogames*, das winter- und weihnachtliche Momente in diversen Spielen aufdeckte. Ursprünglich lediglich für die Webseite entstanden, gefiel dem damaligen Redaktionsleiter das Ergebnis so gut, dass es letztendlich doch noch ins Heft kam - wenn auch erst in der Februar-Ausgabe 2 / 2010, aber besser spät als nie! Von diesem Erfolg angespornt, verfasste Chiko im Folgejahr die Fortsetzung für seinen Online-Adventskalender - und jetzt haben wir den Klassiker wieder ausgegraben und machen ihn euch auf den folgenden Seiten noch einmal zugänglich.



## Zelda - A Link to the Past

Bei der ersten Folge im Jahr 2009 war einer der häufigsten Kritikpunkte der Leser, dass wir die *Zelda*-Reihe komplett vergessen haben. Das holen wir in der zweiten Folge nach und fangen gleich damit an! In fast jedem hylianischen Abenteuer erwartet Link nämlich auch ein ziemlich frostiger Tempel, so beispielsweise der Eispalast in *Zelda - A Link to the Past* auf dem Super Nintendo. Dieser befindet sich in der Schattenwelt dort, wo sich in der Lichtwelt der Hyliasee erstreckt. Seht zu, dass ihr den Feuerstab dabei habt, denn diesen benötigt ihr dringend, um den eingefrorenen Endboss Kholdstare aufzutauen und kalt zu machen.

## Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen 2010

Nachdem sie sich 2008 in Beijing schon einmal begegnet waren, trafen *Mario und Sonic bei den Olympischen Winterspielen 2010* in Vancouver zum zweiten Mal aufeinander. Zwar fanden diese erst im Februar statt, aber was soll's, Winter ist Winter! Ihr könnt in verschiedenen winterlichen Disziplinen auf Medaillenjagd gehen, beispielsweise beim Skisprung oder beim Rodeln, wobei manche Disziplinen auch das Balance Board



unterstützen. Die DS-Version bietet zudem einen kleinen Adventure-Modus, in dem ihr Bowser und Dr. Eggman daran hindern müsst, die sportlichen Wettkämpfe zu vereiteln.



## Mario Party 6

Der Schneeflockenpark ist eins der Spielbretter in *Mario Party 6*, die etwas aus der Reihe tanzen. Denn anstatt eure Sterne für teure Münzen zu kaufen, besitzt hier jeder Spiel schon von Anfang an fünf der begehrten Himmelskörper. Ihr müsst euch nun gegenseitig die Sternchen abluchsen, indem ihr euch Kettenhunde auf den Hals hetzt, doch die bissigen Biester verlangen ganz schön gesalzene Preise für ihre Hilfe. Am Spielfeldrand könnt ihr Schneemänner und Schneehasen beobachten, der zugefrorene See in der Mitte lädt zum Schlittschuhlaufen ein, und von Zeit zu Zeit dürft ihr auch mit einer kleinen Lawine rechnen. Echt cool!

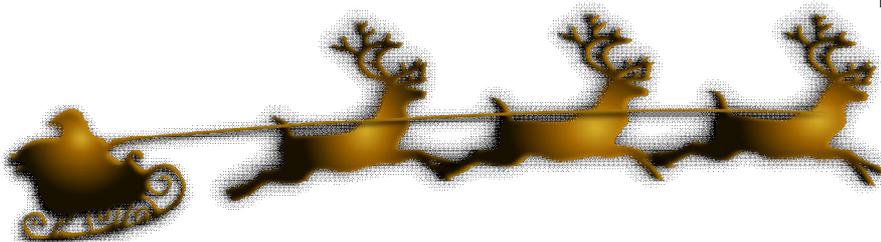
## Mario & Luigi - Partners in Time

Als die Klempnerbrüder *Mario und Luigi* während ihres Zeitreise-Abenteuers im Kuddelmuddel-Dorf ankommen, ist dort gerade Weihnachten. Der kleine Ort liegt im tiefen Schnee vor euch, neben jedem Haus steht ein geschmückter Christbaum. Doch leider haben die Toads in Kuddelmuddel keine „stille Nacht“, denn die Shroobs greifen das Dorf an. Nachdem Mario und Luigi den Bürgermeister, der wie ein Weihnachtsmann im Kamin stecken geblieben ist, befreit haben, kommen die Fieslinge zurück und entführen das Gemeindeoberhaupt. Mario und Luigi sind zunächst machtlos gegen die Eindringlinge, doch schon bald erhalten sie Unterstützung durch ihre jüngeren Ichs.



## Super Mario World: Weihnacht im Sommer

Die Zeichentrickserie *Super Mario World* ist zwar ungleich unbekannter als die *Super Mario Bros. Super Show*, aber deshalb nicht weniger erwähnenswert. Und auch in dieser Serie gibt es eine Weihnachtsfolge, die tatsächlich im Hochsommer spielt. Andererseits, was sind schon Jahreszeiten, wenn man im Dinosaurierland lebt? Jedenfalls beschließt Mario, das Weihnachtsfest bei den Höhlenmenschen einzuführen, damit diese sich wieder besser vertragen. Er nennt sein Fest „Höhlen-Weihnachten“ (in der Neu-Synchro „Höhligabend“) und übernimmt die Rolle des Weihnachtsmanns auch direkt selbst. Doch dann mopst König Koopa den Geschenkesack, um das Fest ins Wasser fallen zu lassen, und entführt dabei aus Versehen auch den kleinen Höhlenjungen Oogtar. Weihnachtsmario und sein Aushilfsrentier Yoshi dürfen sich nun daranmachen, alles wieder ins Lot zu bringen.



## Anno 1701

Der Aufbauhit *Anno 1701* für PC und Nintendo DS hat zwar an sich wenig mit Weihnachten zu tun, doch für PC-Spieler, die zwischen den Jahren zocken, wartet das Spiel mit einer hübschen weihnachtlichen Überraschung auf. In eurem Dorfzentrum steht dann nämlich ein geschmückter Tannenbaum. Leider bleibt das der einzige weihnachtliche Aspekt des Spiels, denn eure Gegner und die Piraten haben von einem „Fest der Liebe“ scheinbar noch nichts gehört, und auch mit Weihnachtsgeschenken von dem fliegenden Händlern solltet ihr eher weniger rechnen. Und eine Frage bleibt zudem offen: Wieso ist nach Weihnachten und Silvester eigentlich immer noch 1701 und nicht 1702?



## X-Mas Lemmings

Unter dem Titel *X-Mas Lemmings* bzw. *Holiday Lemmings* kamen von 1991 bis 1994 insgesamt vier weihnachtliche Spezialvarianten des Klassikers *Lemmings* heraus, die sich zwar spielerisch nicht vom ursprünglichen Spiel unterscheiden, optisch aber sehr wohl. Eure kleinen Lemmings haben genauso kleine Nikolausmützen auf ihren grünen Haarbüscheln und purzeln zu Beginn des Levels nicht aus einer Holzkiste sondern aus einem Weihnachtsgeschenk. Als Hindernisse stehen beispielsweise Schneemänner im Weg, außerdem ist der ganze Level mit festlichen Lichterketten dekoriert. Für die Nintendo-Konsolen kamen die Weihnachtslemmings aber leider nicht heraus, was wohl daran liegt, dass ein Super Nintendo-Modul ungleich teurer als eine Computer-Diskette ist.

## Moorhuhn Winter-Edition

Mit der *Moorhuhn Winter-Edition* wurde ein weiteres PC-Spiel mit einer winterlichen Sonderausgabe bedacht. Das Spiel erschien 2001 und ist bis heute als Freeware erhältlich, darf also völlig legal kostenlos gedownloadet werden. Spielerisch bestehen keine nennenswerten Unterschiede zur *Original-Moorhuhnjagd*, allerdings ist nun die Spielwelt verschneit und das große Moorhuhn, das von Zeit zu Zeit aus dem Bildschirm glubscht, trägt einen Schal. Und neben den Moorhühnern selbst, die sicher einen 1A-Festtagsschmaus mit Knödeln und Rotkraut abgeben würden, dürft ihr auch auf die Suche nach anderen punktebringenden Zielen gehen.



Hintergrundfoto: „Into the mist“ von Aristocats-hat, Lizenz: Creative Commons BY-NC 2.0



## Die Schlümpfe

Ein richtig schlumpfiges, aber auch verschlumpft schweres Jump'n'Run erschien 1994 für NES, Super Nintendo und Gameboy. In allen drei Varianten erwartet euren Schlumpf eine Rodelfahrt ins Tal, nachdem er den Vulkan bezwungen hat. Dabei müsst ihr im Wege liegenden Steinen ausweichen und die Sprungschancen zur rechten Zeit erwischen, um gefährliche Abgründe zu überwinden. In der Super Nintendo-Fassung verfolgt euch außerdem ein fieser Yeti, oder ist es der Großvater von Gargamels Kater Azrael? Interessant ist übrigens auch die Formation der Berge im Hintergrund der Super Nintendo-Fassung, und eine schlumpfig kultige Nerd-Feststellung: Wieso tragen die Schlümpfe eigentlich im tiefsten Winter zwar einen Schal, aber laufen weiterhin mit nacktem Oberkörper rum? Ob diese vermeintliche Unterkühlung ein Mitgrund für die blaue Hautfarbe ist?

## Santa Claus Junior

Das Jump'n'Run *Santa Claus Junior* von JoWood kam 2001 für den Gameboy Color und 2002 noch einmal für den Gameboy Advance heraus. Die Hauptrolle spielt dabei Nick, ein kleiner Junge, der als Ersatz-Weihnachtsmann einspringen muss, nachdem der echte Santa Claus von einer heimtückischen Hexe entführt wurde. Ihr springt nun in einem viel zu großen roten Mantel durch die verschneiten Level, wehrt euch gegen diese Schneemänner und Eisbären und überreicht Kindern, denen ihr begegnet, ihre Weihnachtsgeschenke. Und wenn ihr unterwegs auf einen Christbaum stößt, dann zündet ruhig die Kerzen an - das sieht nicht nur festlicher aus, sondern aktiviert außerdem einen Speicherpunkt.



## PokéPark Wii

Die Eiszone ist eins von mehreren Gebieten im *PokéPark*. Hier ist alles verschneit und ihr trefft auf überdurchschnittlich viele Eis-Pokémon. Selbst Botogel, das Weihnachtsmann-Pokémon, ist persönlich anzutreffen und bittet euch, Geschenke unter den Eisbaum zu legen, der nach getaner Arbeit dann auch im festlichen Glanz erstrahlt. Zonenleiter Impoleon spielt schließlich mit euch die *Pistenhatz*, eine lustige Rodelpartie. Übrigens folgt die Eiszone im Spielablauf auf die sommerlich heiße Strandzone. Schon irgendwie ein krasser Gegensatz, oder?

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!



# Der Begleiterkubus

- „Das Enrichment Center erinnert daran, dass der gewichtete Begleiterkubus nie drohen wird, Sie zu erstechen, und gar nicht sprechen kann. Sollte der gewichtete Begleiterkubus dennoch sprechen, empfehlen wir dringend, seinen Rat zu ignorieren.“
- Doug Rattmann entwickelte mangels anderer Kontaktpersonen ein freundschaftliches Verhältnis zu einem Begleiterkubus, das von diesem aber aus naheliegenden Gründen nicht erwidert wurde.
- Spieltechnisch unterscheidet sich der Begleiterkubus nicht von einem normalen Speicherkubus, dennoch ist er ein Kultobjekt.
- In *Portal 1* findet ihr nur einen einzigen Begleiterkubus, nämlich in Testkammer 17. Diesen müsst ihr durch die ganze Testkammer mitnehmen, dann aber am Ende verbrennen - was euch GLaDOS genüsslich unter die Nase bindet, in der Hoffnung, dass euch der Mord an eurem Freund nahegehen könnte.
- In Testkammer 7 von *Portal 2* setzt euch GLaDOS mehrere Begleiterkuben vor und zerstört die meisten von ihnen vor euren Augen, um euch zu ärgern. Schafft ihr es, den letzten verbleibenden Herzchenwürfel bis zum Aufzug mitzunehmen, gibt's dafür die Errungenschaft *Massenerhaltung*.



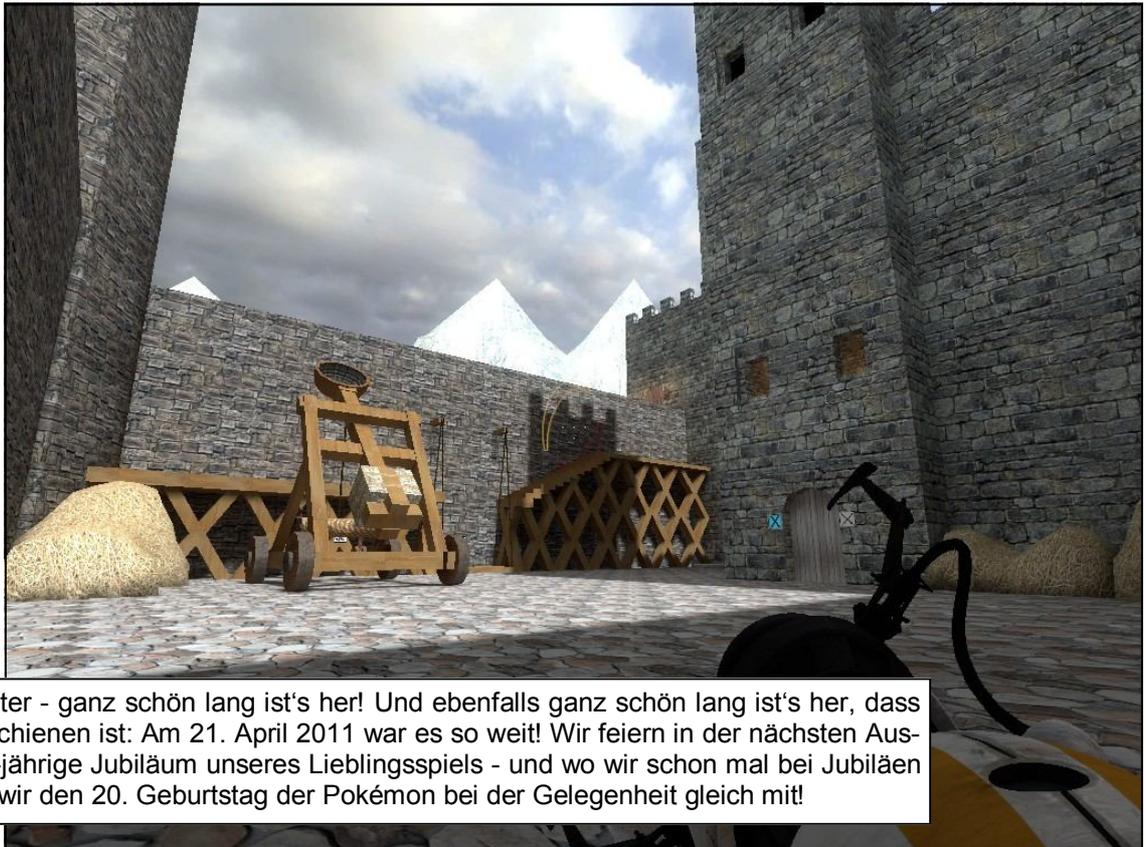
Leb wohl, mein Freund: In *Portal 1* müssen wir den Begleiterkubus am Ende des Tests verbrennen.

- Wenn man ganz genau hinhört, singen die Begleiterkuben in *Portal 2* das Stück *Cara Mia* (das auch die Geschütztürme im Ending zum Besten geben).
- Nachdem ihr *Portal 2* durchgespielt und Aperture verlassen habt, wirft euch GLaDOS noch einen verkohlten Begleiterkubus hinterher, also ganz offensichtlich den Originalwürfel aus *Portal 1*.
- Auch im Coop-Modus ist ein Begleiterkubus versteckt. Dazu müsst ihr am Ende der vierten Teststrecke im Flutlichttunnel weiter als nötig schweben. Zur Belohnung seht ihr einen Begleiterkubus, erhaltet die Errungenschaft *Der Dritte im Bunde* und dürft die Testkammer von vorne anfangen.
- Beim MTV Game Award 2008 war der Begleiterkubus als bester Nebencharakter nominiert, konnte sich aber letzten Endes nicht gegen Brucie aus *GTA 4* durchsetzen. (Dafür gewann aber die Portal Gun in der Kategorie „Living in a Box“, die für die besten Items gedacht ist.)
- Vorbesteller von *Portal 2* bekamen als Bonus einen Begleiterkubus-Pin für *Team Fortress 2*. Dieser zeigt den Würfel in einem blauen oder orangen Portal, je nach Teamzugehörigkeit.



Vorbestellerbonus: Frühzeitige *Portal 2*-Käufer dürfen in *TF2* einen Begleiterkubus-Pin tragen.

## >>> Der letzte Screenshot



Das Mittelalter - ganz schön lang ist's her! Und ebenfalls ganz schön lang ist's her, dass *Portal 2* erschienen ist: Am 21. April 2011 war es so weit! Wir feiern in der nächsten Ausgabe das 5-jährige Jubiläum unseres Lieblingsspiels - und wo wir schon mal bei Jubiläen sind, feiern wir den 20. Geburtstag der Pokémon bei der Gelegenheit gleich mit!

Nächste Ausgabe voraussichtlich:

# Anfang März 2016

## >>> 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.