

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

5 JAHRE PORTAL 2:
UNSER LIEBLINGSSPIEL
FEIERT GEBURTSTAG

PORTAL IST ÜBERALL - TEIL 6

PORTAL 2 VÖLLIG AUSGEFLIPPT

DER WINTER KEHRT ZURÜCK:
CITIES SKYLINES: SNOWFALL

20 JAHRE POKEMON:
GLEICH NOCH EIN JUBILÄUM!

AUSGABE 34
MÄRZ 2016

„Für dieses Heft müssen wir nur noch die Ostereier finden. Keine Aufregung, sie nützen niemandem.“

„Sie sind völlig langweilig und wertlos.“ Also genau wie unser Heft! ^^

In diesem Sinne:

Willkommen zur 34. Ausgabe des Portal-Magazins!

Ein Wintermotiv auf dem Cover der Osterausgabe? Na, meine Güte, wir können ja auch nichts dafür, dass *Cities Skylines: Snowfall* erst Ende Februar erschienen ist. Aber nachdem *Cities Skylines* ja schon unser Titelthema in Ausgabe 30 war, sahen wir es als unsere Pflicht an, auch den Schnee-DLC im Heft vorzustellen.

Abgesehen davon feiern wir in diesem Heft weder Weihnachten noch Ostern, dafür aber zwei große Jubiläen: Zum einen, klar, den 20. Geburtstag von *Pokémon*, wozu wir einen rückblickenden Artikel auf die erste Generation von 1996 verfasst haben.

Im Schatten des *Pokémon*-Jubiläums ging aber leider ein wenig unter, dass auch *Por-*

tal 2 Geburtstag hat und immerhin fünf Jahre alt wird. Wir haben dran gedacht und blicken zurück auf unsere Anfänge mit dem besten *Steam*-Game aller Zeiten. Dazu gibt es fünf Top 5-Listen zum Thema - oder nein, sagen wir lieber sechs, dann haben wir noch eine in Reserve! ^^

Also worauf wartet ihr? Sucht viele bunte Ostereier, backt daraus einen Eierkuchen als Geburtstagstorte und feiert dann fünf Jahre *Portal 2* mit diesem Heft!

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

portal-forum@st-gerner.de

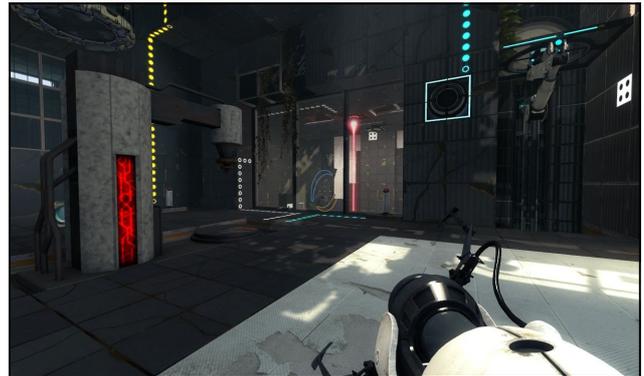
Oder meldet euch in unserem Forum an:

<http://portal-forum.xobor.de>

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



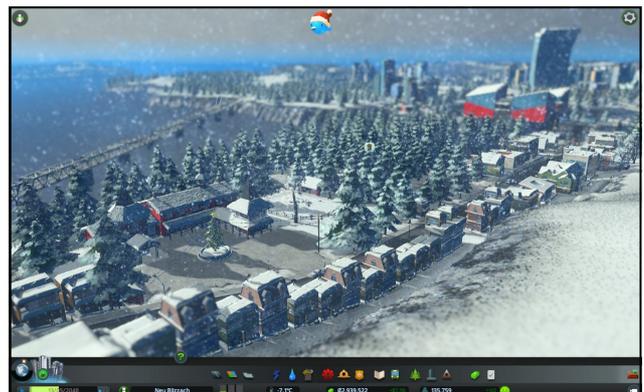
| | |
|---|-----------|
| Special: 5 Jahre <i>Portal 2</i> | 4 |
| Happy Birthday: Das beste <i>Steam</i> -Spiel aller Zeiten wird fünf Jahre alt und wir feiern mit! | |
| Special: <i>Portal</i> ist überall - Teil 6 | 12 |
| Nach längerer Zeit haben wir mal wieder eine Handvoll neuer <i>Portal</i> -Referenzen aus vorwiegend neueren <i>Steam</i> -Spielen ausgegraben, denn <i>Portal</i> ist immer noch überall. | |
| Map Check: <i>Sendificate Part 4 - 302</i> | 14 |
| Endlich mal wieder eine neue Top-Map: Der vierte Teil setzt die <i>Sendificate</i> -Reihe gelungen fort. | |
| Map Check: <i>Pinball PORTAL2</i> | 17 |
| <i>Portal 2</i> mal völlig ausgeflippt: Bei dieser ungewöhnlichen Map verzichten wir auf eine Wertung. Warum? Das steht im Test! | |
| Workshop-Testecke | 18 |
| Fundstücke aus der <i>PTI</i> in aller Kürze vorgestellt. | |
| Workshop-Testecke für Mods | 19 |
| Spielenswerte Testkammern für die Workshop-unterstützten Mods <i>Aperture Tag</i> und <i>Thinking with Time Machine</i> im Überblick. | |
| Spietest: <i>Portii</i> | 21 |
| Nach der letzten Ausgabe haben wir noch gleich ein <i>Portal</i> -Homebrew-Spiel für die Wii im entdeckt. Ist es besser als das vorherige? | |
| Tipps und Tricks: | |
| <i>Lego Dimensions: Secret Guide</i> | 22 |
| Im zweiten Teil des Secret Guides begeben wir uns auf die Suche nach den Space Cores und anderen Secrets im <i>Portal 2</i> Level Pack. | |
| Blick über den Tellerrand: | |
| <i>Cities Skylines: Snowfall</i> | 25 |
| Ein Winter-DLC in der Osterausgabe? Das passt - nicht! Trotzdem wollen wir euch den Schne-DLC für <i>Cities Skylines</i> , der ja erst Ende Februar erschienen ist, nicht vorenthalten. | |
| Special: 20 Jahre <i>Pokémon</i> | 28 |
| Noch ein Jubiläum: Ende Februar hat gefühlt die ganze Videospiele-Welt das 20. Jubiläum von <i>Pokémon</i> gefeiert - wir freilich auch! Einen Rückblick auf die gute alte erste Generation gibt's in dieser Ausgabe. | |
| Wheatleys unnützes Wissen | 31 |
| Unnütze Fakten über einen 20 Jahre alten Gameboy-Klassiker: <i>Pokémon Rot & Blau</i> | |



Der Sendicator ist wieder da! Ob sich der vierte Teil genauso gut spielt wie seine drei Vorgänger, erfahrt ihr im Map Check in dieser Ausgabe. Aber so viel vorab: Ja, er spielt sich genauso gut, wenn nicht sogar noch besser! → **Seite 14**



Neue Geheimnisse für die *Portal*-Level in *Lego Dimensions* gefällig? In dieser Ausgabe durchforsten wir das *Portal 2* Level Pack nach versteckten Space Cores und zahlreichen anderen großen und kleinen Secrets. → **Seite 22**



Leise rieselt der Schnee: Das ewig verschneite Neu Blizzach bringt uns auch zu Ostern noch in Weihnachtsstimmung. Ob sich der *Snowfall*-DLC für *Cities Skylines* auch zum Ende des Winters noch lohnt, lest ihr in diesem Heft. → **Seite 25**

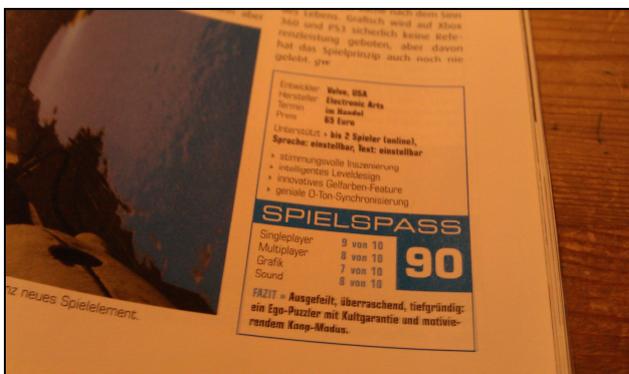
5 Jahre Portal 2

Nicht zu glauben, wie doch die Zeit vergeht! Unser Lieblingsspiel *Portal 2* erschien am 21. April 2011 - ist das jetzt tatsächlich schon fünf Jahre her? Kam uns gar nicht so lange vor! Wie auch immer: Wir feiern den fünften Geburtstag des modernen Kultspiels, indem wir auf unsere persönlichen *Portal 2*-Anfänge zurück blicken und ein wenig Statistik betreiben. Außerdem präsentieren wir euch fünf Top 5-Listen zum Thema *Portal 2*.

Es wird den einen oder anderen unserer Leser sicher überraschen, aber der 21. April 2011 war für uns ein Tag wie jeder andere. Der Release von *Portal 2* war uns damals ziemlich schnuppe - wir saßen also nicht Schlag Mitternacht vor *Steam* und haben darauf gewartet, dass das Spiel endlich freigeschaltet wird. Im Gegenteil, wir hatten bis dahin noch nicht einmal *Portal 1* gespielt! Doch das sollte sich nur wenige Wochen später grundlegend ändern.

Flo begann nämlich etwa zu dieser Zeit, fleißig Let's Plays auf Youtube zu schauen. Im Kanal von Stampus100 stieß er dabei auch auf ein witziges Let's Play zu *Portal 1* und beschloss, das Spiel einfach mal selbst auszuprobieren - es war Liebe auf den ersten Blick! So wurde schnell auch Chiko überredet, dem ominösen Spiel einmal eine Chance zu geben.

Während Chiko dann endlich *Portal 1* zockte (gekauft am 26. Mai 2011 für damals 8,99 Euro), war Flo aber schon wieder einen Schritt weiter: Er hatte sich inzwischen - auch überzeugt durch das Let's Play Together von



Unterdurchschnittlich: *M!Games* bewertete *Portal 2* in Ausgabe 6/2011 mit gerade mal 90 %.

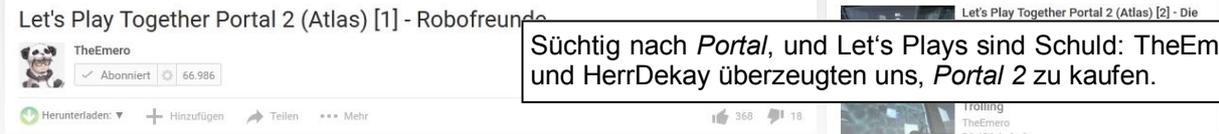
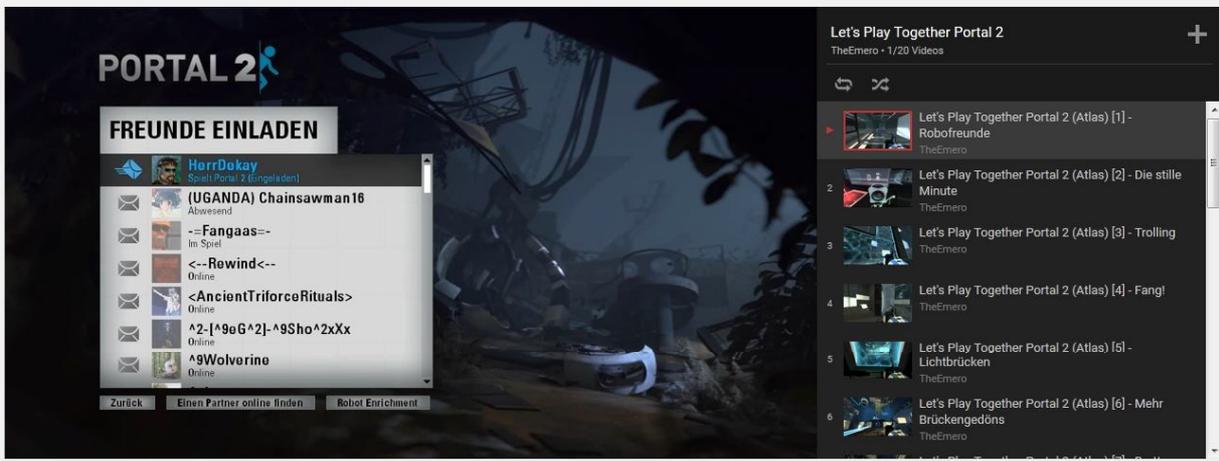


Sammlerstück: Weil Chiko vor fünf Jahren so geizig war, hat er jetzt die physische Disc von *Portal 2*.

TheEmero und HerrDekay - *Portal 2* gekauft, und zwar zum damaligen Neupreis von satten 50 Euro. Nach dem Singleplayer- zockte er zusammen mit einem Belgier auch den Coop-Modus durch und schwärmte Chiko Nacht für Nacht davon vor.

So wurde auch Chiko langsam, aber sicher heiß auf *Portal 2* - immerhin war der erste Teil ja wirklich ganz spaßig und vor allem viel zu kurz, ich brauchte mehr! Aber 50 Euro? Hmm, das muss doch auch billiger gehen! Und so machte ich mich in einem bekannten Online-Auktionshaus auf die Suche und fand die Retail-Fassung von *Portal 2* für immerhin 25 Euro - für heutige Verhältnisse immer noch teuer, damals aber der halbe Preis und somit ein guter Deal. Ich schlug zu und besitze aufgrund meines damaligen Geizes jetzt die seltene DVD-Ausgabe von *Portal 2*.

Was folgte, ist Geschichte: Wir wurden schnell abhängig von Aperture-Testkammern, und nachdem wir den offiziellen Coop-Modus durch



Süchtig nach *Portal*, und Let's Plays sind Schuld: TheEmero und HerrDekay überzeugten uns, *Portal 2* zu kaufen.

hatten (Flo ja bereits zum zweiten Mal), stürzten wir uns auf eine Custom-Map nach der anderen. Am 11. August 2011 eröffneten wir dann unter <http://portal-forum.xobor.de/> unser *Portal*-Forum, und am 24. Januar 2012 erschien schließlich die erste Ausgabe des *Portal*-Magazins, weil wir uns eine Plattform schaffen wollten, auf der wir die besten Custom-Maps vorstellen konnten.

Ähnlich positiv wie wir, reagierte auch die Fachpresse auf *Portal 2*, was ein Metascore von 95 % eindrucksvoll belegt. Speziell die Wertungen der deutschen Magazine sind dabei, obwohl sehr hoch, doch noch leicht unterdurchschnittlich. So gab *GameStar* dem „enorm vergnüglichen Puzzle-Epos“ in Ausgabe 6/2011 „nur“ 91 %, beschrieb das Spiel aber dennoch als „ein Pflicht-Programm für Fans des Vorgängers - und generell so ziemlich jeden Spieler, der eine schlaue, spaßige und originelle Herausforderung sucht“. Besonders der Coop-Modus war für den damaligen Tester Heinrich Lenhardt „das Sahnehäubchen auf dem Kuchen“.

Im Hause Computec Media ging man für *Play3* und *XBG Games* immerhin auf 94 % hoch und überschrieb den Testbericht bereits mit der Zeile „Gefährlich nah an der Perfektion“. Sascha Lohmüllers Fazit können wir uns eigentlich nur kommentarlos anschließen: „*Portal 2* ist schlicht und ergreifend ein Meisterwerk. Wer das verpasst, ist selber Schuld.“ Recht hatte er! Lediglich einen einzigen Punkt zum Meckern fand der gute Mann, als er anmerkte, dass „deutsche Synchronisation und graphische Präsentation (...) ‚nur‘ gut“ sind - aber „gut“ ist ja schließlich auch nicht schlecht!

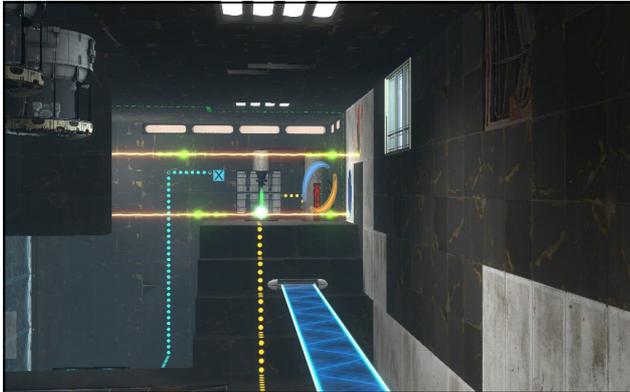
M!Games gab in Ausgabe 6/2011 zwar mit gerade mal 90 % eine der schlechtesten Wertungen in unserem Zeitungsarchiv, hatte mit dem Fazit „ein Ego-Shooter mit Kultgarantie“ aber voll ins Schwarze getroffen: *Portal* und *Portal 2* sind tatsächlich zu modernen Kultspielen geworden! Das Ending *Still Alive* ist nicht ohne Grund in jeder zweiten Top-Liste von GameSongs vertreten - selbst bei der Ausstellung *Film und Games* im Deutschen Filmmuseum in Frankfurt (2015) war das Lied zu hören. Die Community unterstützt das Spiel nicht umsonst bis heute mit immer neuen Custom Maps und Mods. Nach wie vor erscheint Merchandise, gerade erst Ende letzten Jahres etwa das *Portal*-Brettspiel. Und selbst Kleinigkeiten zeigen, wie stark *Portal* Einfluss auf die Nerd-Kultur genommen hat, etwa als uns die Eingangcomputer auf der Hanami 2012 mit Original-Geschützturm-Stimmen „Hello“ und „Good Bye“ entgegen riefen.

Da ist es schon ein wenig schockierend, wie schlecht *Portal 2* dann doch in Verkaufscharts des Jahres 2011 dasteht. Global betrachtet schaffte es das Spiel nämlich lediglich auf Platz 60. Speziell in Deutschland erreichte *Portal 2* sogar nur Platz 78, wohingegen die Amis noch annähernd Geschmack bewiesen und das Spiel immerhin auf Platz 45 kauften. Die Spitzenposition nahm übrigens in allen drei Listen *Call of Duty: Modern Warfare 3* ein. Nicht so in Japan, wo *Mario Kart 7* den ersten Platz besetzt - dafür taucht allerdings auch *Portal 2* in den japanischen Jahrescharts überhaupt nicht aus. Wir beneiden den Spielegeschmack der Japaner ja nun in vielerlei Hinsicht, aber hier definitiv nicht! (Klar, *Mario Kart* ist auch gut, aber kein *Portal 2*? Also bitte!)

Top 5 Singleplayer-Maps



Pünktlich zum fünfjährigen *Portal 2*-Jubiläum lassen wir unsere letzten 60 Monate mit *Portal* in Form von fünf Top 5-Listen (plus eine Bonusliste) Revue passieren. Diese widmen sich in erster Linie den gelungensten Maps und Mods, die wir im Lauf der Zeit gespielt haben, aber auch anderen relevanten Themen.



Platz 1: **A Beam Too Far**

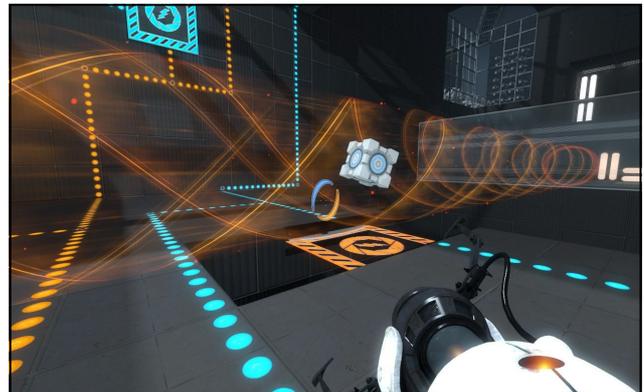
Für Maps wie diese wurde unser Top-Map-Button überhaupt erst erfunden! *A Beam Too Far* ist die Fortsetzung zu *Sendificate* und setzt nicht nur den Sendicator in gut durchdachten Rätseln vorbildlich ein, sondern bietet auch eine mehr als eindrucksvolle Atmosphäre.

Unser Urteil: 10
(Map-Check in Ausgabe 10)

Platz 2: **Mho' Power**

Drei Einzel- und auch zwei Coop-Maps machen *Mho' Power* zu einem stimmigen Gesamtprojekt. Neu ist ein Feld, das die Verbindungslinien zwischen Schalter und Testelement unterbricht und sie nur aktiviert, wenn auf dem Feld ein Würfel liegt. Dadurch werden die Tests freilich nicht leichter!

Unser Urteil: 10
(Map-Check in Ausgabe 18)



Platz 3: **The Inquisition**

Was für große Auswirkungen auch die kleinsten Änderungen haben können, beweist dieses Map Pack: Das gelbe Inquisition Field zerstört beim Durchqueren keine Portale, das ist die einzige Änderung - auf der aber sechs geniale Maps aufbauen!

Unser Urteil: 9
(Map-Check in Ausgabe 22)



Platz 4: **Aperture Halloween**

Für Gruselstimmung bei Aperture sorgte zu Halloween 2012 dieses Gemeinschaftsprojekt namhafter Mapper. Die Irrfahrt durch das Labor ist so gelungen, dass sie auch außerhalb der Geisternacht uneingeschränkt zu empfehlen ist.

Unser Urteil: 10
(Map-Check in Ausgabe 20)



Platz 5: **Cube Training**

Cube Training schaffte es aufgrund des eindrucksvollen Außengeländes knapp in diese Liste. Der Hauptteil der Map, eine Sammlung kniffliger Würfel-Rätsel, ist aber ebenso gelungen wie die abwechslungsreichen Zwischenkammern.

Unser Urteil: 9
(Map-Check in Ausgabe 14)

Top 5 Coop-Maps



Platz 1: Space Gardens

Space Gardens war eine unserer ersten getesteten Maps - und ist nach wie vor unser Paradebeispiel für genialste Testkammern! Mit rund drei Stunden Spielzeit ist die Suche von Atlas und P-Body nach Wasser in einem außerirdischen Gewächshaus schon beinahe ein kleiner DLC. Zwei neue Testelemente bringen dabei ebenso Pluspunkte wie generell die gut durchdachten Rätsel und das optisch ansprechende Design mit den vielen kleinen Pflanzenkästen allüberall.

Unser Urteil: 12

(Map-Check in Ausgabe 4)

Platz 2: Aperture Valentine

Wer an *Aperture Valentine* etwas kritisieren möchte, wird die quietschrosa Gestaltung nennen. Unter der zuckersüßen Schale verbirgt sich im Kern aber eine großartige Teststrecke, auf der Atlas und P-Body GLaDOS ihren Zusammenhalt beweisen sollen. Und wem die normale Teststrecke nicht reicht, der sucht die fünf Secrets oder probiert sich an der bedeutend kniffligeren Advanced-Variante.

Unser Urteil: 10

(Map-Check in Ausgabe 13)



Platz 3: Gelocity

Gelocity verwandelt *Portal 2* in ein Rennspiel. Es gibt auch eine Singleplayer-Variante, aber gegen einen menschlichen Mitspieler ist es doch Spaßiger als gegen die Uhr - gerade, wenn ihr euch ab der zweiten Strecke auch noch gegenseitig Hindernisse in den Weg setzen könnt!

Unser Urteil: 9

(Map-Check in Ausgabe 9)

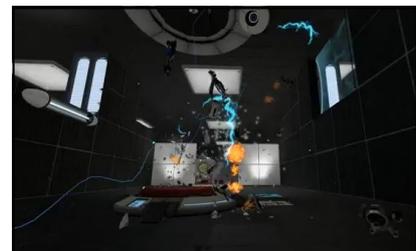


Platz 4: Portals of Doom & Friendship

Portals of Doom & Friendship ist leider viel zu leicht - und eine Fortsetzung mit kniffligeren Rätseln ist nie erschienen. Dennoch überzeugt das Prinzip: Ihr habt jeweils nur ein Einzel-Portalgerät, doch eure Portale stehen in Verbindung. Das erfordert Umdenken pur!

Unser Urteil: 10

(Map-Check in Ausgabe 7)



Platz 5: Course of Knallhart

Wer bei jeder neuen Coop-Map vor Freude explodieren könnte, ist hier richtig, denn wenn nicht dauerhaft wenigstens ein Schalter betätigt ist (ob von euch oder von einem Würfel), dann fliegt ihr in die Luft. Also los, tastet euch vorsichtig durch diese „bombige“ Testkammer!

Unser Urteil: 8

(Map-Check in Ausgabe 4)

Top 5 Mods



Platz 1: **Portal Stories: Mel**

Portal Stories: Mel ist einer der aktuellsten Mods und zugleich womöglich der beste. Das Meisterwerk, an dem Lpfreaky90 über vier Jahre lang saß, bietet zwar keine neuen Testelemente oder Spielmechaniken, dafür aber umso besser durchdachte Rätsel und eine gute Story außenherum. Der hohe Schwierigkeitsgrad sorgte für viel Kritik, kam uns Profis aber gerade recht, außerdem gibt's noch 28 Steam-Errungenschaften oben drauf. Ach so, und letztendlich stehen wir als Tester in den Credits! :-)

Unser Urteil: 12
(Mod-Test in Ausgabe 31)

Platz 2: **Aperture Tag**

Aperture Tag kommt qualitativ gefährlich nah an *Portal Stories: Mel* heran. Der Mod basiert auf dem *Portal 2*-Vorgänger *Tag - The Power of Paint* und bringt die Paint Gun zurück ins Spiel, was ganz neue Rätselmechaniken ermöglicht. Spannend ist auch der Coop-Modus, wo Atlas mit Paint Gun und P-Body mit Portal Gun bewaffnet ist. Schade, dass keine Coop-Testkammern von Haus aus beiliegen.



Unser Urteil: 11
(Mod-Test in Ausgabe 26)



Platz 3: **Portal Prelude**

Portal Prelude war der erste Mod, den wir jemals getestet haben, und das passt, denn auch von der Story her gehört der Mod weit nach vorne, erzählt er doch davon, wie GLaDOS aktiviert werde. Die Testkammern sind richtig schwer (und basieren teils auf punktgenauen Sprüngen), die Geschichte ist dafür aber auch richtig spannend.

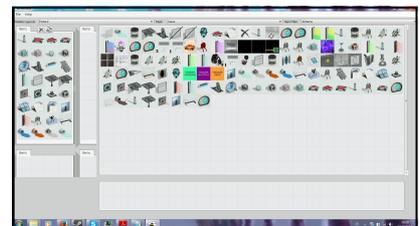
Unser Urteil: 9,5
(Mod-Test in Ausgabe 2)



Platz 4: **Portal Rexaura**

Genau wie *Portal Prelude* ist auch *Rexaura* ein Mod für *Portal 1*. Die Tests legen ihren Schwerpunkt auf den Energieball (wodurch sie bei Flo gleich doppelt punkten), jedoch werden auch einige neue Testelemente eingeführt, etwa Energieball-zerstörende Kräftefelder oder Fizzler, die wie Schalter wirken, wenn ein Energieball durch sie hindurch fliegt.

Unser Urteil: 8,5
(Mod-Test in Ausgabe 8)



Platz 5: **BEE 2**

BEE 2 tanzt hier ein wenig aus der Reihe, denn dieser Mod bringt selbst keine neuen Testkammern mit - dafür ermöglicht er euch aber das Bauen eben solcher, indem er diverse zusätzliche Funktionen für den In-Game-Editor mitbringt. Wem die Möglichkeiten jetzt immer noch nicht ausreichen, der muss *Hammer* benutzen!

Unser Urteil: -
(Special in Ausgabe 19)

Top 5 Testelemente

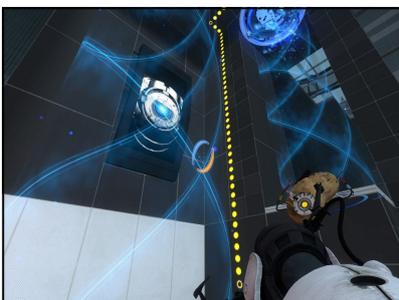
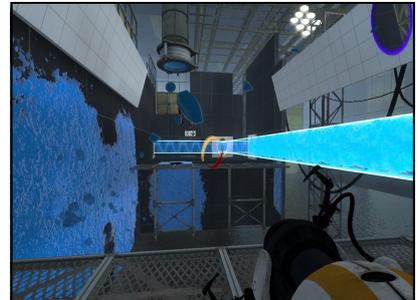


Platz 1: Portale

Als wir vor fünf Jahren mit *Portal* angefangen haben, hätten wir die Portale noch nicht als Testelemente gewertet, weil sie einfach so allgegenwärtig sind. Im Lauf der Zeit haben aber die meisten unserer Interviewgäste auf die Frage nach ihrem Lieblings-Testelement mit „Portale“ geantwortet - und sie haben schon Recht! Immerhin wäre *Portal* ohne Portale einfach nicht dasselbe - selbst *Aperture Tag*, wo ihr ohne Portal Gun unterwegs seid, kommt nicht ganz ohne Portale aus, nur werden sie dort eben per Button platziert. Die Portale sind eben das grundlegende und somit zweifelsohne das wichtigste Element unseres Lieblingspiels.

Platz 2: Gele

Die Gele sind das zentrale Testelement in Cave Johnsons Testkammern. Sie tropfen aus gewaltigen Gelspendern und bieten je nach Farbe eine andere Funktion: Vom blauen Gel springt ihr höher ab, auf dem orangen Gel lauft ihr schneller, das weiße Gel verwandelt jede Wand in eine Portalfläche. Ursprünglich stammen die Gele aus *Tag - The Power of Paint*, einem Studienprojekt am DigiPen Institute. Valve fand das Projekt gut und stellte die Entwickler ein, damit sie die Gele in *Portal 2* entwickeln. Schade nur, dass das lila Gel, welches euch das Laufen an der Wand ermöglicht hätte, nicht ins fertige Spiel übernommen wurde.



Platz 2: Flutlichttunnel

Nanu? Zwei Plätze 2, aber kein Platz 3? Nein, kein Fehler! Wir konnten uns nur nicht einig werden, ob wir die Gele oder den Flutlichttunnel höher platzieren, und haben sie daher gleichgesetzt. Die Flutlichttunnel helfen euch, weite Abgründe schwebend zu überqueren, und kommen erst spät im Spielverlauf vor. Chiko ist generell ein Fan von Wheatleys verrückten Testkammern und mag die Flutlichttunnel vielleicht gerade deswegen so gern.



Platz 4: Lego-Geschützturm

Der Lego-Geschützturm stammt, klar, aus *Lego Dimensions* und unterscheidet sich deutlich von den normalen Turrets aus *Portal* und *Portal 2*. Er nimmt euch nicht ins Visier, sondern dient vielmehr als fahrbarer Untersatz. Zudem hat er die Möglichkeit, spezielle Turret-Schalter zu aktivieren. Diese neue Funktion war für die Aufnahme in die Top-Liste ebenso ausschlaggebend wie die Tatsache, dass der Lego-Geschützturm sich einfach gut im Regal macht.



Platz 5: Sendificator

Mit dem Sendificator hat es auch ein Custom-Testelement in die Top-Liste geschafft. Er steht immer in Verbindung mit einem Laser, denn an diesem teleportiert er einen Würfel entlang. Vier großartige Maps von HMW setzen den Sendificator gekonnt ein, darunter *A Beam Too Far*, unsere absolute Lieblings-Singleplayer-Map. Und da HMW seinen Sendificator als Modell zur Verfügung gestellt hat, fand er auch in weitere Map-Kreationen Einzug.

Top 5 Merchandise



Platz 1: Plüsch-Geschützturm

Was ist allgegenwärtig in jedem Otaku-Zimmer? Plüschis! Was geht auf jeder Anime-Con weg wie warme Semmeln? Plüschis! Und so sind auch wir richtig glücklich mit unserem kleinen Plüsch-Geschützturm. Er ist nämlich nicht nur kuschelig, sondern auch wachsam: Wenn ihr ihn einschaltet, dann leuchtet sein rotes Auge, und wenn er dann eine Bewegung registriert, dann kommentiert er das mit Originalsätzen aus dem Spiel. Übrigens: In Ausgabe 3 findet ihr einen Plüsch-Foto-Comic, der erzählt, wie sich Endvie und Plinfa (also wir ^^) einen Geschützturm anschaffen, damit dieser sie vor Darkrai beschützt.

Platz 2: NECA Portal Gun

Och ne, Chiko, du A****, musst du schon wieder mit deinen Sammlerstücken angeben, die für Normalsterbliche unerreichbar bleiben? Der Neupreis der NECA Portal Gun betrug 140 Dollar, Chiko musste für sein Exemplar sogar rund 400 Euro hinblättern, aber das ist das Ding auch wert! Immerhin handelt es sich um einen hochwertigen originalgetreuen Nachbau der Original-Portalwaffe aus dem Spiel, und limitiert ist sie obendrein. Später kamen auch die Portal Guns von Atlas und P-Body heraus, diese sind für uns aber nicht so kultig wie das Original.



Platz 3: Portal Cake Mix

Der Kuchen ist keine Lüge mehr, seit die deutsche Firma Gaya Entertainment die Backmischung für den Original-Portal-Kuchen herausgebracht hat. Wir probierten das Rezept in Ausgabe 17 selbst aus und interviewten im gleichen Heft auch die Hersteller. Am Ende sah unser Kuchen zwar nicht ganz so wie das Original aus, Spaß gemacht hat das Backen aber trotzdem, und geschmeckt hat der Kuchen selbstverständlich auch.



Platz 4: Atlas & P-Body Action-Figuren

Neben Plüschis sind Figuren für viele Nerds das Objekt der Begierde Nummer 1. Im Sommer 2014 sind Atlas und P-Body endlich in unserer Vitrine eingezogen, nachdem sie zuvor schon lange angekündigt waren, aber eben noch keinen Erscheinungstermin hatten. Die kleinen Kerlchen kosten jeweils etwa 30 Euro und bringen dabei auch noch eine Miniatur-Portal Gun mit. Und ihr Auge leuchtet im Dunkeln.



Platz 5: Portal 2 CD-Box

Als Radio-Moderatoren bei Ki-bo.FM ist Musik für uns ein wichtiges Thema, deshalb landet die CD-Box *Portal 2: Songs to Test By* in unserer Top-Liste. Auf insgesamt vier Silberlingen werden hier die Musikstücke aus *Portal 1* und *Portal 2* gesammelt. Zwar bietet Valve die Musik auch kostenlos im Internet an, für einen echten Fan müssen es aber einfach die handfesten Scheiben im CD-Regal sein! Zudem bietet das Booklet noch einen Comic.

Top 5 Steam-Spiele abseits von Portal



Platz 1: **Cities Skylines**

Es muss nicht immer *Portal* sein, deshalb haben wir noch eine sechste Bonus-Top-Liste, in der wir unsere Lieblings-*Steam*-Spiel abseits von *Portal* vorstellen. Die Nummer 1 ist hierbei *Cities Skylines*, der Städtebau-Überraschungshit, den wir sogar zum Titelthema von Ausgabe 30 kürten. Jetzt, nachdem der DLC *Snowfall* erschienen ist, ist *Cities Skylines* bei uns wieder top-aktuell und wir tüfteln in einer weißen Winterwelt die nächste Metropole aus. Nach wie vor dabei: Die Combine-Zitadelle als Custom-Gebäude, die sich in der Stadtmitte erhebt und von beinahe jedem Blickwinkel aus die Skyline unserer City beherrscht.

Platz 2: **Half-Life 2**

Flos All-Time-Favorit abseits von *Portal*, die *Half-Life*-Reihe, ist gar nicht sooo weit von *Portal* entfernt, immerhin spielen ja beide im gleichen Serienuniversum. Das Bindeglied ist das Aperture-Schiff Borealis auf der einen Seite, Cave Johnsons Sticheleien gegen Black Mesa auf der anderen Seite. Die Story der *Half-Life*-Reihe haben wir euch in Ausgabe 8 ausführlich näher gebracht, nur leider bricht sie mittendrin ab, da *Half-Life 2: Episode 3* bis heute nicht erschienen ist. Nichtsdestotrotz sollte jeder Valve-Fan die Reihe gespielt haben.



Platz 3: **Trouble in Terrorist Town**

Shooter, bei denen das Abknallen der Mitspieler im Vordergrund steht, sind nicht unser Lieblings-Genre, das wissen unsere Stammleser. Der *Garry's Mod*-Spielmodus *Trouble in Terrorist Town* (kurz *TTT*), den wir im Weihnachtsurlaub für uns entdeckt haben, bildet hier eine gelungene Ausnahme, wozu neben dem Spielprinzip „einer gegen alle“ sicher auch die vielen Nerd-Maps wie Peachs Schloss oder Lavandia beitragen.



Platz 4: **Beat Hazard**

Auf *Beat Hazard* wurden wir aufmerksam, weil ein persönlicher Bekannter (Master K) einen Song zum Soundtrack beitragen durfte (*Canon in D*). Der Bullet-Hell-Shooter ist aber tatsächlich ein Suchtmittel sondergleichen! Mit Schuld daran ist sicher die Tatsache, dass ihr im Takt zur Hintergrundmusik ballern müsst - und dass ihr hierzu jede beliebige MP3 von eurer Festplatte auswählen dürft. Mit dem Lieblingslied macht alles doppelt Spaß!



Platz 5: **Duck Tales Remastered**

Als generelle Disney-Fans und im Fall von Chiko auch als Fan des Gameboy-Klassikers *Duck Tales* müssen wir natürlich auch *Duck Tales Remastered* in diese Top-Liste aufnehmen. Der Klassiker von damals wurde technisch aufgemotzt und kam im Sommer 2013 neu heraus, wobei auch Leute, die das Original bereits auswendig kennen, einen Wiederpielwert geboten kriegen. „Alles ist wahr, ganz wunderbar, es sind Duck Tales - woohoo!“ ^^

Portal ist überall - Teil 6

Nach rund 1 ½ Jahren ist es endlich wieder so weit: Wir haben diverse *Portal*-Referenzen aus dem Rest der Spielewelt zusammengetragen! Knapp die Hälfte von ihnen kennt ihr schon durch Erwähnungen im Rahmen anderer Artikel, dennoch haben wir sie hier der Übersicht halber noch einmal aufgeführt. Die andere Hälfte ist frisch entdeckt und stammt aus teilweise ziemlich aktuellen Spielen. Viel Spaß bei der *Portal*-Entdeckungsreise!



Evoland 2

Evoland war seinerzeit einer unserer Geheimtipps auf *Steam*, ein kurzes Review findet ihr übrigens in Ausgabe 17. Nun ist kürzlich der zweite Teil erschienen, und der beschränkt sich nicht nur auf Rollenspiele, sondern quillt vor bunt gemischten Videospiele-Anspielen nur so über. Den Anfang bildet *Portal 2*: Um zu entdecken, dass die Welt offen ist, müsst ihr einige Übungen machen (z.B. nach rechts und links laufen, nach oben und unten schauen) und werdet dafür am Ende sogar mit Entspannungsmusik belohnt - wer sich dabei nicht an *Portal 2* erinnert fühlt, hat Valves Meisterwerk nie gestartet! Wir haben die Anspielung jedenfalls sofort verstanden und finden es klasse, dass eine *Portal*-Referenz ausnahmsweise einmal ohne Kuchen oder Begleiterkubus auskommt.

Rocket League

Auf das ~~Rennspiel~~ Autballspiel *Rocket League* wären wir ohne Fremdeinwirkung vermutlich nie aufmerksam geworden. Dann hat Chikorita aber in seiner Radiosendung *Pilze-Wunderland on air* nach dem Spiel des Jahres 2015 der Hörer gefragt. Von Kira kam die Antwort „Rocket League“ zurück, und in Kiras Kurz-Review stand auch, dass es eine Variante geben soll, in der der Autball durch einen Begleiterkubus ersetzt wird - da spitzte Chiko aber sofort die Öhrchen! Als ich nach Details fragte, stellte sich heraus, dass der vermeintliche Begleiterkubus doch nur ein normaler Würfel ist, das Wort „Begleiterkubus“ klang nur einfach schöner. Dennoch kommt *Portal* im Spiel vor: Ihr könnt nicht nur eure Antenne mit einem Miniatur-Begleiterkubus, einem Aperture-Fähnchen oder einer kleinen Kartoffel-GLaDOS garnieren, sondern auch das blaue, orange oder weiße Gel als „Raketenspur“ einstellen - das heißt in etwa, dass das Gel dann anstelle von Rauch aus dem Auspuff geblasen wird. All das hat zwar nur kosmetische Effekte, wertet das Spiel aber doch auf.



Danke für die Screenshots an Kira!

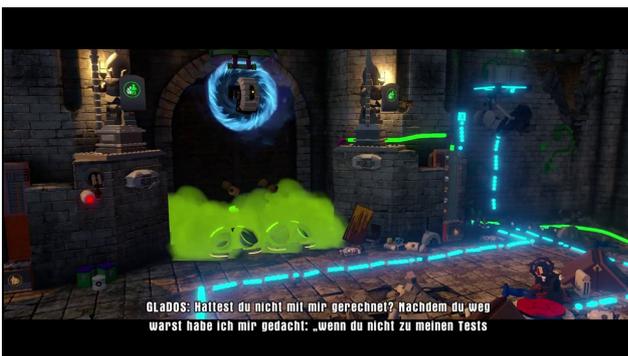


Garry's Mod - Trouble in Terrorist Town

Ballerspiele sind eigentlich nicht so unser Fall, aber *Trouble in Terrorist Town* (kurz *TTT*), das wir im Weihnachtsurlaub für uns entdeckten, bildet da doch eine spaßige Ausnahme. *TTT* ist Bestandteil von *Garry's Mod*, allerdings müsst ihr auch *Counter-Strike: Source* installiert haben, um ohne Grafikfehler zocken zu können. Mehrere „Innocents“ (Unschuldige) müssen einen „Traitor“ (Verräter) aus ihren eigenen Reihen entlarven und unschädlich machen, was Teamwork und ein wenig Grips erfordert und eben nicht darauf beruht, blind auf alles zu schießen, was sich bewegt. Als Schauplätze dienen teilweise Videospiele-Klassiker wie Peachs Schloss aus *Super Mario 64* oder Lavandia aus *Pokémon Rot & Blau*. Wir haben leider keine Info gefunden, welche Maps offiziell dazu gehören und welche von Fans stammen, aber andererseits stammt doch ohnehin das gesamte *Garry's Mod* von Fans. Und so können wir auch die Map *Teenroom* getrost erwähnen: Sie steht zwar im *Steam-Workshop* und gehört somit offensichtlich nicht zum Standard-Lieferumfang von *TTT*, aber in diesem Jugendzimmer könnt ihr viel Nerd-Stuff entdecken - darunter auch ein *Portal 2*-Poster an der Wand!

Skyrim

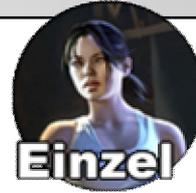
Den Gastauftritt des Space Cores in dem RPG-Hit *Skyrim* haben wir bereits in Ausgabe 28 im Rahmen unseres Artikels über Crossover kurz erwähnt, aber hier noch einmal etwas ausführlicher: Der Weltraum-Kern wird durch einen offiziellen (d.h. von Valve entwickelten) Mod in Himmelsrand integriert - nachdem ihr ihn gefunden habt, beginnt er, euch mit seinen typischen Sätzen wie „Weltraum! Weltraum! Ich bin im Weltraum!“ voll zu quasseln. Wenn ihr euch daran sattgehört habt, bleiben euch zwei Möglichkeiten: Ihr könnt den Space Core entweder zu einem Helm verarbeiten oder ihm helfen, zurück ins Weltall zu gelangen. *Skyrim*-Spieler, die sich selbst vor diese Entscheidung stellen möchten, müssen einfach nur im *Steam-Workshop* nach *Fall of the Space Core* suchen.



Lego Dimensions

Über *Lego Dimensions* habt ihr ja eigentlich schon in Ausgabe 32 genug gelesen, aber *Portal ist überall* wäre ohne dieses Spiel einfach nicht komplett! *Lego Dimensions* ist nämlich ein phänomenales Crossover, das euch nicht nur nach Springfield, Hill Valley oder Mittelerde entführt, sondern auch in die Testkammern von Aperture Science - dort müssen Batman, Gandalf und Wyldstyle den legendären *Portal*-Kuchen als eins der Fundament-Elemente auftreiben. Im späteren Spielverlauf wird GLaDOS noch einmal wichtig, außerdem könnt ihr abseits der Hauptstory noch die *Portal*-Hub-Welt erkunden oder das *Portal*-Level Pack lösen. Und dass *Portal* womöglich auch für Lego das wichtigste der vierzehn enthaltenen Franchises ist, zeigt ein waschechter neuer GLaDOS-Song (*You Wouldn't Know*), der als Ending der Hauptstory fungiert.

Sendificate Part 4 - 302



von HMW

Download: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=476553657>



Bereits seit Sommer 2015 steht der vierte Teil der *Sendificate*-Reihe auf *Steam* bereit, und wir sind natürlich wieder mal die letzten, die es mitkriegen. Liegt wahrscheinlich mit dran, dass wir dazwischen mit *Portal Stories: Mel*, dann *Lego Dimensions* und dann Weihnachten beschäftigt waren. Aber das hat für uns zumindest den Vorteil, dass wir nicht mehr so lange auf den fünften Teil warten müssen, denn so viel verraten wir vorab: Part 4 ist verdammt offen für eine Fortsetzung!

Aber beginnen wir am Anfang: Nach dem Starten der Map fällt zunächst eine Speicherkonsole auf, an der wir wählen können, ob wir von vorne beginnen oder am letzten Speicherpunkt fortfahren möchten. An einigen relevanten Punkten in der Map wird automatisch unser Fortschritt gesichert. Hier könnten wir jederzeit wieder einsteigen, wenn wir die Map nicht ohnehin in einem Zug durchgezockt hätten. Denn um ehrlich zu sein, sooo umfangreich ist sie nun auch wieder nicht. Ein durchschnittlich geübter *Portal*-Spieler dürfte etwa 30 bis 45 Minuten beschäftigt sein, da gibt's umfangreichere Maps. Trotzdem ist der Ansatz gut, und wer

Infokasten

| | |
|-----------------------------|---------------|
| Optik-Wertung: | 10 |
| Thema: | Verfallen |
| Custom-Elemente: | ja |
| Geschicklichkeits-Einlagen: | nein |
| Schwierigkeitsgrad: | mittel - hoch |
| Spieldauer: | mittel - lang |

weiß, vielleicht wird Teil 5 dann ja so ein Monstrum, dass wir über jeden Speicherpunkt froh sind.

Noch sind wir aber in Teil 4, und dieser setzt sich aus drei voneinander unabhängigen Testkammern zusammen. Dabei ist eigentlich nur die dritte Testkammer die eigentliche Herausforderungen. Die ersten beiden dienen in erster Linie dazu, zwei neue Funktionen des Sendicators kennen zu lernen, enthalten aber trotzdem nette Einstiegsrätsel.

Die erste neue Funktion ist eine klappbare Plattform, die einen Würfel in einem 90-Grad-Winkel auf das Tablett kippt. Das macht Sinn



Wiedersehen mit einem alten Freund: Sendicator-Maps bürgen immer wieder für hohe Qualität.



Ja, das **klappt**: Mit solchen Klapp-Plattformen können wir die Würfel nach oben ausrichten.



„Checkpoint saved“: Die Map hat unseren Fortschritt gespeichert, jetzt kann es also weiter gehen.

bei Entmutigungsumlenkungswürfeln, wenn ihr sie nach oben ausrichten wollt - was zwar auch ohne diese Klapp-Plattform irgendwie gehen würde, aber um Einiges hakeliger wäre. Und Moment ... haben wir da drüben nicht kurz Wheatley in der Wand gesehen?

Die zweite Funktion ist ein Ausrichtungsradar. Er zeigt uns an, in welche Richtung (wenn nicht nach oben) der Würfel ausgerichtet ist. Und noch viel wichtiger: Er korrigiert eine zu schräge Ausrichtung! So ist es ohne diesen Radar in der zweiten Testkammer nicht möglich, den Laser auf den Empfänger zu leiten, da der Würfel immer ein wenig zu schräg auf das Tablett rutscht. Allerdings müssen wir den Ausrichtungsradar zunächst selbst am Sendeficator installieren - und dabei haben wir Hilfe von Wheatley! Also war er's doch! Der verrückte Kern lotst uns durch einen kleinen BTS-Bereich, bis wir das entsprechende Bauteil finden, damit der Test letzten Endes weiter gehen kann. Aber halt, was war das für ein kurzer Lichtblitz, nachdem wir das Bauteil aufgehoben haben? Sollten wir uns Sorgen machen



Bauteil erfolgreich installiert: Der Ausrichtungsradar leitet korrigiert die Würfeldrehung um wenige Grad.

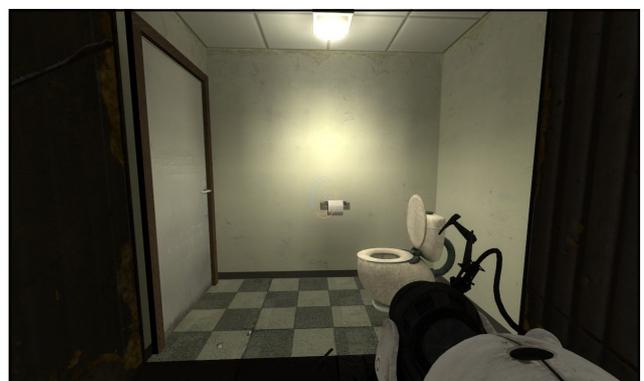


Hallo Wheatley, alter Kumpel! Möchtest du uns vielleicht etwas Bestimmtes mitteilen? ^^

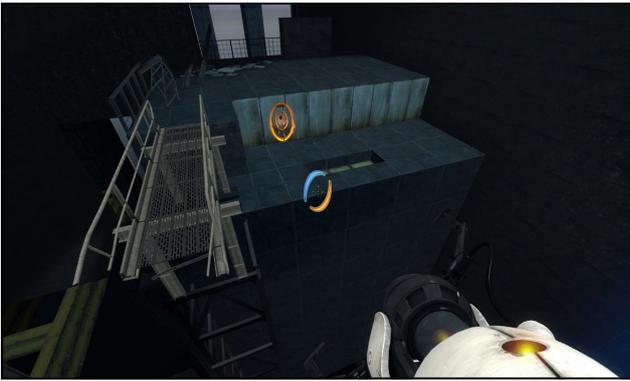
oder ...? Hmm ...

Nein, es war wohl doch etwas Ernstes! Denn nachdem wir den Test zu Ende gelöst haben, kommt es am Ende des Ganges, der uns eigentlich zur nächsten Testkammer führen sollte, zu weiteren solchen Lichtblitzen. Kurzzeitig erhalten wir Einblick in diverse Testkammern und auch in andere „Örtlichkeiten“ von Aperture. Was zum Teufel ist hier los? Irgendwann können wir weiter gehen und landen in einem weiteren kleinen BTS-Bereich, von wo aus wir uns schließlich in die dritte und letzte Testkammer vorarbeiten. Sie ist der umfangreichste Teil der Map und setzt in erster Linie auf Fizzler, an denen ihr insgesamt vier Würfel immer wieder vorbei schmuggeln müsst. Der Ausrichtungsradar des Sendeficators ist dabei unbezahlbar, aber er hilft euch nicht beim Lösen des Rätsels, dazu braucht ihr ausschließlich euren Grips - davon aber eine ganze Menge!

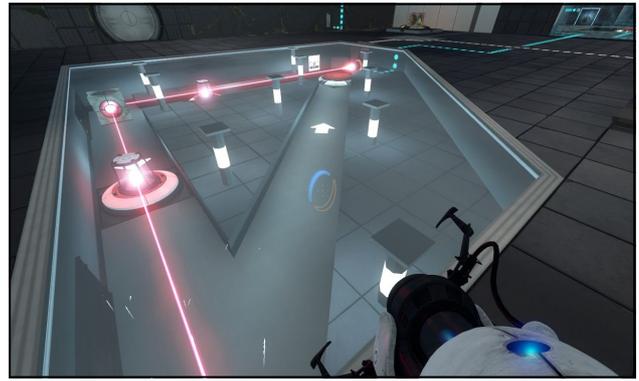
Die Rätsel sind gut durchdacht und schön schwierig (etwa auf *Portal Stories: Mel-*



Was ist hier los? Wir sehen diverse Testkammern und zwischendurch auch mal die „Nebenräume“.



Back on Track: Über einen BTS-Bereich kämpfen wir uns zurück in die Teststrecke.



Die letzte Herausforderung: Testkammer Nr. 3 sieht schon auf den ersten Blick sehr rätselhaft aus.

Niveau), die neuen Funktionen des Sendifactors fügen sich gut ins Gesamtkonzept ein, die Special Effects wissen zu überzeugen und Wheatley ist so geisteskrank wie eh und je - was will man mehr? Nun, wir würden gerne noch wissen, was es mit den Lichtblitzen auf sich hatte und welche Rolle Wheatley dabei wirklich spielt. Wir gehen aber stark davon aus, dass wir dies in Teil 5 erfahren werden. Darauf deutet nämlich vieles hin, aber das

werdet ihr am Ende der Map selbst sehen.

Unser Urteil:

10



Das Rätsel im fortgeschrittenen Stadium: Bis hierhin ist es ein langer und kniffliger Weg!

Pinball PORTAL2



von tuleby (CZ)

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=555632015>

Pinball PORTAL2 ist so eine Map der Sorte, die man kaum mit einer Zahl bewerten kann, weil sie sich einfach so sehr vom Standard löst. Es handelt sich hierbei nämlich um keine klassische Testkammer, sondern - wie der Name schon vermuten lässt - um ein Flipperspiel. *Portal 2* mal völlig ausgeflippt! ^^

Bereits das Drumherum weiß zu überzeugen: Highscore-Liste an der Wand, Auswahlmöglichkeit der Hintergrundmusik und nicht zuletzt Atlas, P-Body und Wheatley als Zuschauer. Bereits darüber konnten wir schmunzeln, ehe wir überhaupt das erste Spiel gestartet hatten.

Auf dem eigentlichen Flipperfeld gilt es, den Ball geschickt von Wand zu Wand zu schleudern, um letzten Endes sieben Laser zu triggern, die eine Ausgangstür öffnen. Einige Laser aktivieren dabei aber zusätzlich lebensversüßende Privilegien, etwa Portale, durch die eure Kugel fliegen kann, oder die Möglichkeit, eine zweite Kugel gleichzeitig aufs Feld zu bringen. Und immer im Blickfeld: Die Punkteanzeige links unten, die ihr verbissen in höchste Sphären zu hieven versucht!

In unserem Kopf entstehen jetzt natürlich

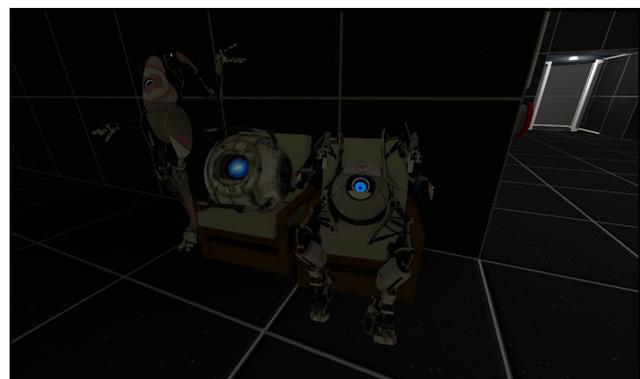


Portal 2 mal völlig ausgeflippt: Auf diesem Feld gilt es, mit der Kugel sieben Laser zu triggern.

Infokasten

| | |
|-----------------------------|---------|
| Optik-Wertung: | 10 |
| Thema: | Special |
| Custom-Elemente: | ja |
| Geschicklichkeits-Einlagen: | ja |
| Schwierigkeitsgrad: | mittel |
| Spieldauer: | endlos |

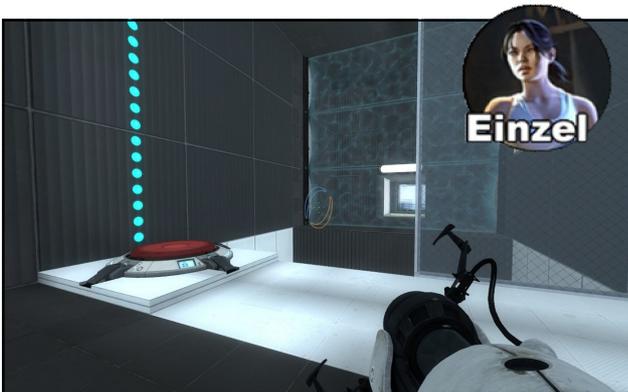
schon wieder Ideen, was man noch aus der Map hätte rausholen können. Man hätte auch Gel triggern können, das einige Flächen blau einfärbt und so die Abprallfähigkeit der Kugel an dieser Stelle verändert. Oder Flutlichttunnel, die die Kugel ein Stück weit tragen. Oder die Möglichkeit, eigene Portale zu erschaffen, anstatt auf die vorgefertigten zu vertrauen - all das gibt es in der Map nicht, aber darum geht es auch nicht, wir phantasieren nur mal wieder zu viel! Tatsache ist, dass die Map auch in ihrer aktuellen Form mehr als empfehlenswert ist für alle, die mal etwas Anderes wollen. Auf eine Wertung verzichten wir, weil sich das Flipperspiel einfach zu sehr von anderen Maps unterscheidet, um fair vergleichen zu können.



Zaungäste: Atlas, P-Body und Wheatley schauen uns beim Failen zu.

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.



Blue Gel Symposion v2.1 (von DanSyron)

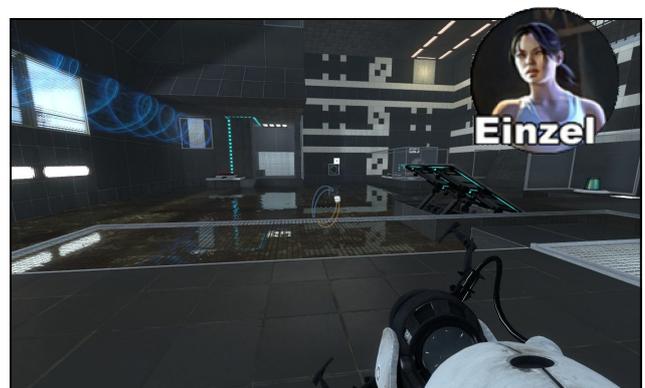
Haben wir jemals in der Workshop-Testecke mehr als 10 Punkte vergeben? Nun, einmal ist immer das erste Mal - und diese Map hat's verdient! Eine perfekt durchdachte Blaues-Gel-Map (mit einem kleinen Spritzer orangem Gel), die vielleicht am Anfang so aussieht, als sei sie viel zu einfach, dann aber schnell ihre Lernkurve offenbart. Wirklich schwer wird's zwar auch zum Ende hin nicht, geübte *Portal*-Freunde sind in fünf Minuten durch, aber diese fünf Minuten lohnen sich! Wir finden absolut nichts zum Meckern, und auch optisch ist die Testkammer für *PTI*-Verhältnisse sehr ansprechend.

Unser Urteil: **11**

Lautaro's SP Chambers #1 (von Lautaro)

„Anfänger packt möglichst viele Testelemente in einen riesigen Raum“, das war (auch aufgrund des Namens) unser erster Eindruck von der Map. Nachdem wir eine Weile lang herumgetüftelt hatten, stellten wir aber fest, dass das Rätsel doch zu überzeugen weiß. Dass alle Portalflächen eingegittert sind, ist ein nicht zu unterschätzendes Testelement. Auch nicht schlecht: Die Fernsteuerungssequenz am Ende - ihr solltet nur aufpassen, dass ihr den Würfel nicht in die Säure plumpsen lasst, sonst wird es schwierig, Nachschub zu bekommen!

Unser Urteil: **9**



Summer Shines (von TechnoPrism01)

Ganz nett für zwischendurch, aber es fehlt das gewisse Etwas - das wäre eine treffende Beschreibung für diese Map. Ihr müsst Würfel durch eine Testkammer bringen, vorbei an Hindernissen wie Fizzlern, Laserfeldern und klappbaren Panels. Auch Geschütztürme stellen sich euch dabei immer wieder in den Weg, die ihr irgendwie ausschalten müsst. Zwar sind die Rätsel verhältnismäßig abwechslungsreich gestaltet, nur leider viel zu einfach, das heißt: Quasi nicht vorhanden! Wer *Portal* kennt, kann hier problemlos durch schlafwandeln.

Unser Urteil: **7**

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



still the gel coop (von gladosgineur)

In dieser Map gibt es drei Räume, welche es nacheinander zu lösen gilt. Jedes der kleinen Rätsel baut auf eine andere Mechanik und im Gesamtwerk werden sowohl beide Gele als auch die Portale gut genutzt. Zwar sind die Rätsel nicht gerade besonders schwer und ihr werdet in wenigen Minuten durch sein, Spaß macht es aber trotzdem und ist durchaus einen Blick wert.

Unser Urteil: **8**

Come along now dear (von [AR] Shone)

Dieses Mal haben wir so einige Maps getestet, aber was wirklich Brauchbares war leider nicht mehr dabei. Diese hier ist uns noch am besten in Erinnerung geblieben, allerdings nur, weil wir am Anfang beim Versuch, einen Schalter zu erreichen, total wirt herumgehüpft sind und dabei Einiges an lustigem Blödsinn gemacht haben. Das bringt der Map jedoch nicht viel, denn der Schalter hat uns nur umgebracht und war nicht mal Teil der Lösung. Als wir dann noch bei einem knappen Reaktionsspiel mehrfach zu langsam waren, hat das der Map den Rest gegeben.



Unser Urteil: **3**



nameless timeline (von Deathstoke)

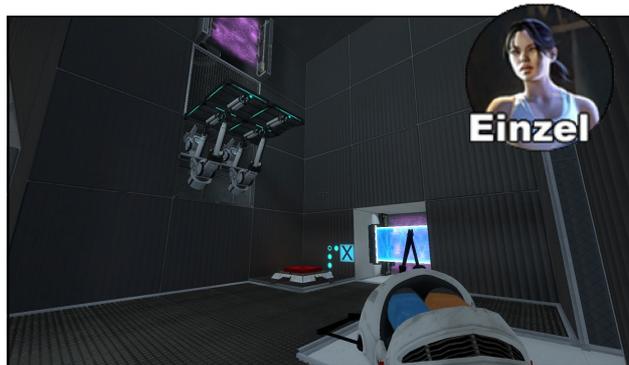
Diese Map ist sehr ... merkwürdig. Auf den ersten Blick sah sie recht interessant aus, allerdings lässt sich die erste Tür einfach an der linken Seite umgehen? Ansonsten bietet die Map große leere Räume, ungenutzte Elemente und zwei Schalter, die man über einen ewig langen Flutlichttunnel ohne weiteres Zutun erreicht. Absolut unnötig.

Unser Urteil: **1**

Preparation (von Mikeland)

Preparation ist jetzt nichts Weltbewegendes, aber ganz ok. Im ersten Raum müsst ihr mithilfe von blauem Gel einen Würfel befreien und im zweiten Raum zunächst an das orange Gel und dann zur Ausgangstür kommen. Nicht wirklich etwas Besonderes, aber auch nicht wirklich schlecht, sondern einfach ok.

Unser Urteil: **7**



Thinking with Time Machine



Sh*t (von Fire Wolf)

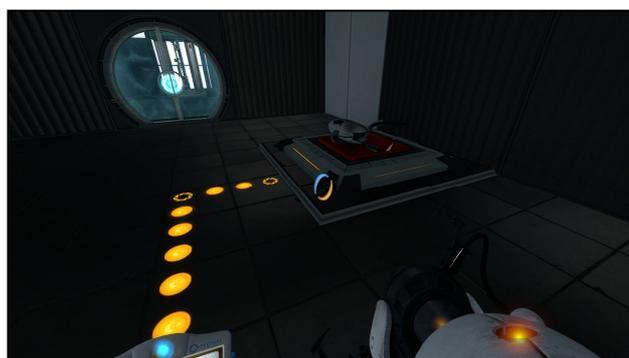
Diese Map haben wir eigentlich nur für die Testecke ausgewählt, weil wir wissen wollten, was sich hinter diesem Titel verbirgt. Tatsächlich ist die Map auch gar nicht mal so gut, denn sie besteht nur aus stupidem „Zeitmaschinen-Ich nacheinander auf zwei Bodenschalter stellen“ und bietet keinerlei Herausforderung.

Unser Urteil: **2**

turret test (von shevelenko_1)

Es ist schon mal eine sehr schöne Begrüßung, wenn man durch die Eingangstür direkt von einem Geschützturm angegriffen wird, vor allem da davor ein Autosave-Trigger ist und man unglücklich in einer Endlos-erschossen-werden-Phase stecken bleiben kann. Hat man den ersten Geschützi aber überwunden, ist die Testkammer gar nicht so schlimm. Sie erinnert ein wenig an Testkammer 16 aus dem Original-*Portal*, denn auch hier gilt es, sich vor Geschütztürmen zu verstecken und sie hinterücks außer Gefecht zu setzen. Einen Teil der Kammer kann man überspringen, da man Schalter auch durch Geschütztürme aktivieren kann. Ansonsten steht nur ein großer Kritikpunkt im Raum: Die Zeitmaschine findet absolut keine Verwendung!

Unser Urteil: **6**



Portii

In der letzten Ausgabe haben wir euch mit *Still Alive Wii* bereits ein Homebrew-Spiel für die Nintendo Wii vorgestellt. Doch war dies nicht alles, was wir an Wii-Homebrew mit *Portal*-Bezug ausgegraben hatten. Aus Platzgründen hat der Test zu *Portii* leider nicht mehr in die letzte Ausgabe gepasst, dafür liefern wir ihn euch jetzt noch nach.

Kennt ihr das, wenn ich ein Spiel spielt und euch bereits direkt zu Beginn denkt: „Was haben die Entwickler eigentlich genommen, um auf so eine bekloppte Idee zu kommen?“ Bei *Portii* war das zumindest bei mir den Fall!

Ihr spielt einen seltsam aussehenden und scheinbar lebendigen, aus Begleiterkuben geformten Ball, der im Besitz einer Portal Gun ist und durch verschiedene „Testkammern“ rollt, um Kuchen zu sammeln.

Klingt bescheuert? Das ist es auch. Nicht nur, dass es scheinbar keinen richtigen Sinn hat, funktioniert dieses Spiel auch noch nicht mal besonders gut. Steuern tut ihr den Ball mit dem Steuerkreuz, wobei „steuern“ eigentlich zu viel gesagt ist. Wenn ihr steht, könnt ihr durch Drücken von links oder rechts in besagte Richtung rollen, danach könnt ihr diese Richtung weder ändern noch stehen bleiben, sondern müsst quasi warten, bis eine Wand euch ausbremst. Zusätzlich könnt ihr durch Zielen auf den Bildschirm und Drücken des A- und B-Knopfes Portale erschaffen, durch die ihr automatisch hindurchrollt. Das war's! Es gibt keine Testelemente oder ähnliches - alles, was ihr macht, ist von einem Ende des Raumes zum

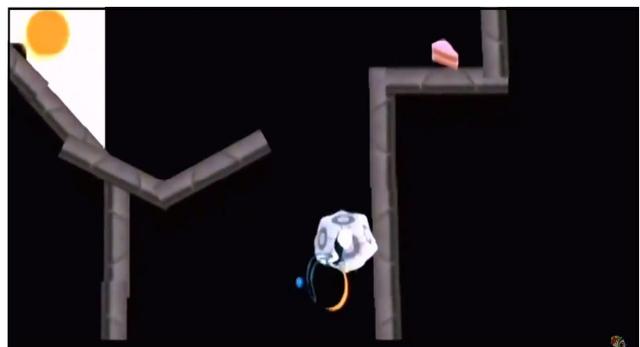
Daten des Spiels

| | |
|--------------|----------------|
| Entwickler: | Beardface |
| Release (D): | 2008 |
| Systeme: | Wii (Homebrew) |
| Genre: | Puzzle |
| FSK: | nicht geprüft |

nächsten zu rollen und Kuchen zu sammeln. In späteren Gebieten sind die Kammern auch etwas offener und ihr müsst sogar durch das Masse-und-Geschwindigkeitsgesetz einige Sprünge über Sprungschancen machen. Leider ist in diesem Spiel alles sehr unpräzise und zudem sehr hektisch, sodass ihr, je weiter ihr kommt, immer mehr Probleme haben werdet, das zu tun, was ihr eigentlich tun wolltet, und immer öfter Sprünge knapp nicht schafft und Portale nicht schnell genug setzt, dafür aber umso öfter im Aus landet und von vorne anfangen müsst. Abgesehen davon macht das Spielprinzip an sich schon nicht wirklich Spaß und ist daher nicht empfehlenswert. Ach ja, eine merkwürdige Story gibt es auch noch, die GLaDOS-Kommentare haben wir aber irgendwann gar nicht mehr richtig gelesen.



So sieht *Portii* aus. Optisch nicht gerade besonders gut. Leider trifft das auch auf das Gameplay zu.



War wohl nichts: Sprünge wie dieser gehen leider sehr oft unverschuldet daneben.

Lego Dimensions: Secret Guide

Das großartige Spiel *Lego Dimensions* haben wir euch ja bereits in Ausgabe 32 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 den nächsten Ausgaben doch vorstellen - mit Spoiler-Alarm!

Portal 2 Level Pack

Testkammer 90: Besitzt ihr einen Charakter, der Laser umlenken kann, könnt ihr auf der Plattform ganz rechts eine grüne Wand ausfahren. Habt ihr nun auch noch jemanden, der durch grüne Wände sehen kann, und dreht die vier Teile des dahinter befindlichen Bildes so, dass es ein Aperture-Logo ergibt, öffnet sich ein Aufzug, der euch direkt in Testkammer 94 bringt.

Testkammer 91: Hier findet ihr die erste Space Core. Ganz rechts in der Nähe des Lasers ist eine Plattform, die sich ständig auf und ab bewegt. Unterhalb und etwas links von dieser ist ein kleiner Raum in der Wand, den ihr mit entsprechender Fähigkeit erleuchten müsst. Darin befindet sich ein zerstörbarer Speicherkubus, in dem sich das begehrte Objekt befindet.

Durch richtiges Umlenken besagten Lasers bekommt ihr darüber hinaus auch einen großen goldenen Lego-Stein.

Testkammer 92: Hier sind fünf Frankencubes



Unscheinbar: Dort oben befindet sich eine weitere Portalfläche, die zu einer der Cores führt.

in der Testkammer verteilt. Wenn ihr sie alle zerstört, gibt's als Belohnung Space Core Nummer 2.

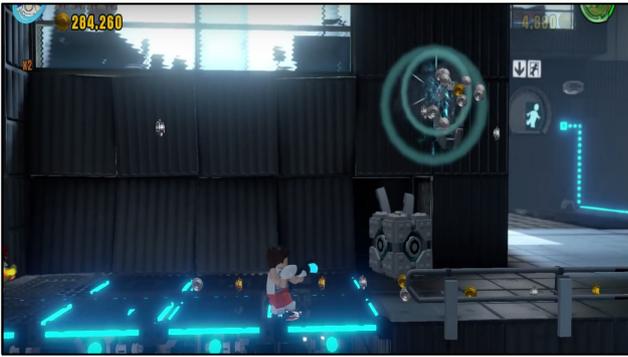
Testkammer 93: Ganz rechts, neben dem großen „Glaskasten“, in dem die Ausgangstür ist, gibt es ein erhöhtes Podest. Mit einer unscheinbaren Portalfläche könnt ihr dort die nächste Core finden. Ihr benötigt allerdings noch einen Charaktere, der goldene Legowände aufschneiden kann.

Testkammer 94: Die nächste Space Core findet ihr in Testkammer 94. Ihr benötigt eine Figur mit der Fähigkeit zu fliegen. Ganz rechts in der Kammer, wo die Katapultplattform ist, könnt ihr nämlich um Einiges weiter nach oben fliegen und in einem BTS-Bereich über der Testkammer den begehrten Kern aufsammeln.

Auch die nächste Core befindet sich in Testkammer 94, diese könnt ihr aber gar nicht übersehen, denn sie liegt direkt hinter der Ausgangstür und muss zwangsweise eingesammelt werden, wenn ihr euch in die nächste



Diesen BTS-Bereich könnt ihr nur erreichen, wenn ihr einen flugfähigen Charakter besitzt.



Zerstört ihr alle Frankencubes, bekommt ihr als Belohnung eine weitere Space Core geschenkt.

Kammer begeben wollt.

Besitzt ihr auch eine Figur, die über die „Zielen“-Fähigkeit verfügt, könnt ihr außerdem ganz links auf dem Podest, das ihr mit der Lichtbrücke erreicht, einen großen goldenen Legostein finden.

Testkammer 95: Auch in Testkammer 95 braucht ihr jemanden mit der „Zielen“-Fähigkeit. Gleich rechts vom Eingang, an der Wand, vor der zwei nicht-stationäre Gerüste über einen Säuresee hin und her fahren, seht ihr drei Ventilatoren. Rechts und links dieser befindet sich je ein „Zielen“-Schalter. Habt ich beide aktiviert, hören die Ventilatoren auf zu pusten und klappen nach unten, dabei geben sie einen Portal-Schlüsselstein frei, wovon das gelbe Portal in den Überwachungsraum darüber führt - dort ist die nächste Space Core.

Mit Batman könnt ihr euch in derselben Testkammer gleich noch eine Space Core schnappen. Ziemlich weit rechts gibt es an der Wand einen Haken, an dem ihr euch mit Batman nach oben ziehen könnt. Auf dem erhöhten



Ich sehe dich: Lange wird uns diese Core nicht mehr aus dem Hintergrund beobachten.

Podest ist dann ein Schalter für den Batarang, der euch den Weg zur nächsten Core öffnet. In der gleichen Testkammer ebenfalls ganz rechts könnt ihr auch unten einen engen Pfad vor dem angesprochenen erhöhten Podest entlang gehen und mit dem Würfel eine unscheinbare kleine Tür öffnen, hinter der sich ein weiterer große goldener Legostein befindet.

Die letzte Core in dieser Testkammer befindet sich wieder direkt hinter der Ausgangstür und kann nicht verpasst werden.

In der **ersten Cave-Johnson-Kammer** findet ihr zunächst an der Außenwand rechts gegenüber vom Aufzug einen kleinen unscheinbaren Vorbau, an dem sich eine Portalfläche befindet. Hier könnt ihr bei einem Charakter mit entsprechender Fähigkeit euer Chi auffüllen. Den dazugehörigen Entladungspunkt findet ihr etwas weiter rechts, dort wo ihr das Gel mit Portalen selbst platzieren müsst. Im Vordergrund könnt ihr eine Treppe zu einer verschlossenen Tür hinunter gehen, dort ist der Schalter, welches durch Chi-Kraft aktiviert wird und die Tür



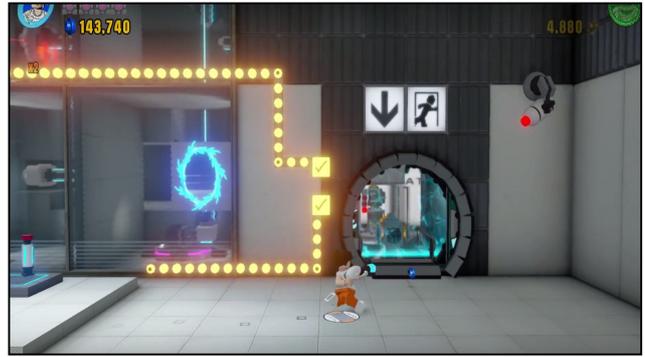
In diesem leicht übersehbaren Bereich neben der Testkammer könnt ihr eure Chi-Kräfte aufladen ...



... und damit dann weiter hinten dieser ganz besonderen Core begegnen.



Im Dunkeln: In diesem Kubus unter Testkammer 91 befindet sich die erste Core des Level Packs.



Nicht zu übersehen: Einige Core liegen direkt vor dem Aufzug am Ende mancher Testkammern.

öffnet. Ihr findet hier eine ganz besondere Core, die wir euch nicht spoilern möchten. Außerdem könnt ihr noch etwas weiter vorne, wo das Gel von selbst tröpfelt, mit der „Reparieren“-Fähigkeit einen weiteren riesigen goldenen Lego-Stein befreien.

Eine weitere Space Core finden wir dann in der **zweiten Cave-Johnson-Kammer**. Hier befindet sie sich direkt über dem Aufzug. Dazu müsst ihr einmal um ihn herum laufen, denn hinter dem Aufzug könnt ihr mit Wyldstyles Radar eine Kletterwand finden, über die ihr an die Core gelangt.

Die letzte Core schließlich findet ihr im **GLA-DOS-Bosskampf**. Ganz rechts bei der Katalpultplattform könnt ihr mit entsprechender Fähigkeit ein paar Ranken zerstören und dort die letzte Core finden.



Weltraum! Weltraum!
Ich bin im Weltraum!



Versteckt: Hinter den Lianen im Bosskampf versteckt sich die letzte Space Core.

Cities Skylines: Snowfall (DLC)

Der Winter geht in der Realität langsam, aber sicher zu Ende - und genau jetzt haut Colossal Order noch schnell den passenden DLC für *Cities Skylines* raus! Für alle Städtebauer, die nicht ganz vom Winter loslassen wollen oder die sich schon einmal auf die nächste kalte Jahreszeit einstimmen möchten - und für alle anderen bleibt der Lichtblick, dass *Snowfall* sicher schon mehrmals im Ausverkauf war, bis in einem Dreivierteljahr der nächste Winter kommt.

Snowfall ist nach *After Dark* der zweite große DLC für *Cities Skylines* und erschien am 18. Februar 2016. Dass zum Zocken das Hauptspiel *Cities Skylines* nötig ist, versteht sich wohl von selbst. Die namensgebende Neuerung ist hierbei der Schnee: Auf entsprechenden Winterkarten sind die Temperaturen durchgängig unter dem Nullpunkt, was sich in weißer Pracht widerspiegelt. Optisch sieht die verschneite Landschaft sehr schön aus, und selbst Custom-Gebäude werden großteils mit einer weißen Puderzuckermütze garniert - herrlich! Da kommt man tatsächlich auch Ende Februar noch einmal ein bisschen in Weihnachtsstimmung.

Doch der Schnee hat auch seine Schattenseiten. So können etwa eure Straßen vereisen, was zum Glück keine Unfälle nach sich zieht, aber auf vereisten Straßen kommen die Autos langsamer voran, was die Chance auf ein Verkehrschaos signifikant erhöht. Abhilfe schafft das Schneeräumungsunternehmen, das prinzipiell so ähnlich wie die Müllabfuhr funktioniert: Ihr müsst flächendeckend Schneedeponien verteilen, damit sich die Räumfahrzeuge auf den Weg machen, um die Straßen vom Eis zu befreien. Ist eine Schneedeponie voll, braucht ihr eine neue.

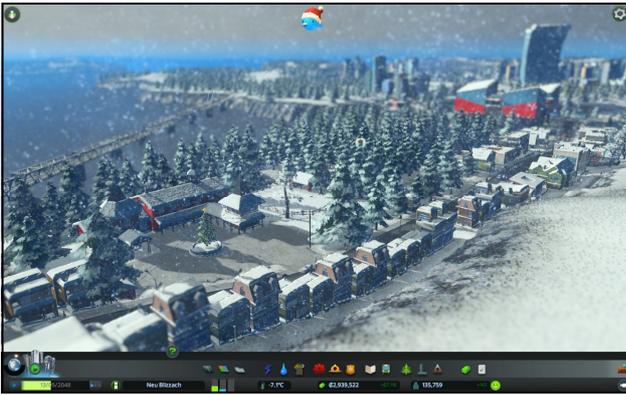


Daten des Spiels

| | |
|--------------|----------------|
| Entwickler: | Colossal Order |
| Release (D): | 18.02.2016 |
| Systeme: | Steam |
| Genre: | DLC |
| FSK: | ab 0 |

Schnee hat außerdem die unangenehme Angewohnheit, kalt zu sein. Je weiter die Temperaturen ins Minus purzeln, desto stärker heizen eure Bewohner. Wenn ihr euch um dieses Bedürfnis nicht weiter kümmert, dann heizen sie mit Strom - der Stromverbrauch steigt ins Uferlose, ihr benötigt mehr Kraftwerke. Wem das auf Dauer zu teuer wird, der kann stattdessen die Wasserleitungen durch kombinierte Wasser-Heizungsrohre austauschen. Speziell gebaute Heizungsunternehmen, wobei zwei verschiedene Anbieter zur Wahl stehen, befördern dann die mollige Wärme durch die modernisierten Wasserleitungen direkt in die Wohnungen euer Bürger.

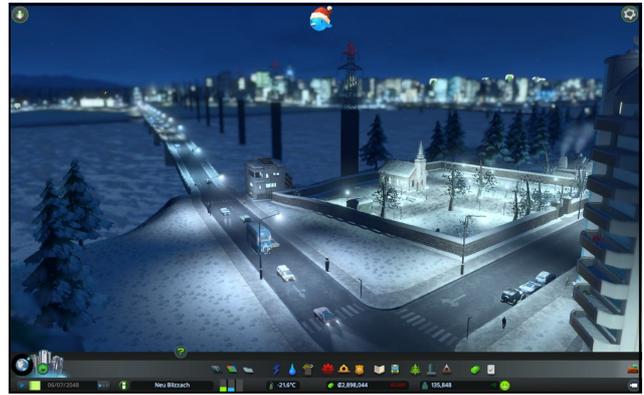
Natürlich bringt *Snowfall* auch neue Gebäude mit. Dabei handelt es sich in erster Linie um kleine Parks bzw. Park-ähnliche Plätze, etwa



It's Christmas Time in the City: Der Schnee werdet die Stadt optisch um Einiges auf.

eine Skihütte, ein Eisskulpturenplatz, ein Rodelhang oder auch ein Weihnachtsbaum. Einige von ihnen dürft ihr direkt bauen, andere müsst ihr euch durch diverse Bedingungen noch verdienen, und besonders schön kommt freilich die Werkstatt vom Weihnachtsmann daher, die ihr jetzt ebenfalls in eurer Stadt platzieren dürft. Geschenke bringt er euch dann aber leider trotzdem nicht. So ein Geizkragen!

Das liest sich bis jetzt ja eigentlich alles ganz schön. Deshalb waren wir nach einigen Tagen des ausgiebigen Testspielens doch ein wenig überrascht, als wir anlässlich dieses Reviews noch einmal auf die *Steam*-Shopseite geschaut haben und dort überwiegend negative Bewertungen vorfanden. Ein kurzes Überfliegen der Verrisse lässt klar werden, was die Leute stört, und sie haben Recht: Es gibt kein tatsächliches Jahreszeiten-System, der Winter ist auf die eigens dafür angelegten Winterkarten begrenzt! Sprich: Fangt ihr, so wie wir, auf einer Winterkarte neu an (weil eure alte Stadt ohnehin ein nicht mehr zu rettendes Kuddel-



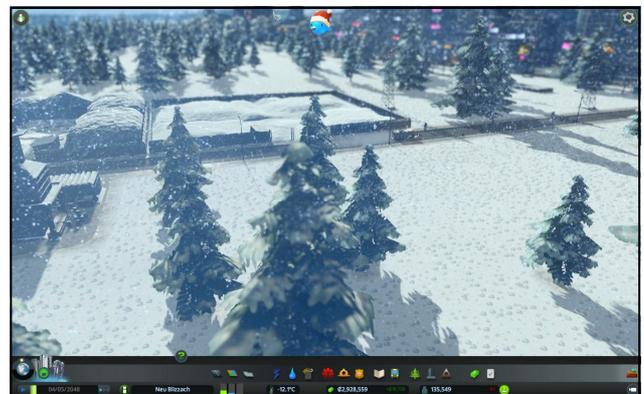
Christmesse: So eine verschneite Friedhofskapelle sieht in der Abenddämmerung richtig festlich aus.

muddel war), dann staunt ihr über die weiße Pracht und freut euch über die Winterbezogenen Neuerungen wie ein Schneekönig - im wahrsten Sinne des Wortes! Ladet ihr aber einen älteren Spielstand oder fangt ihr auf einer alten Nicht-Winter-Map eine neue Stadt an, dann bekommt ihr keine einzige Schneeflocke zu Gesicht und könnt euch Schneedeponien und Heizungsrohre schenken. Warum so strikt trennen? Das Spiel hat doch ohnehin schon einen In-Game-Kalender - der könnte doch problemlos den Monat auslesen und von November bis Februar auf Winter schalten. Der Tag-und-Nacht-Wechsel aus *After Dark* funktioniert doch auch auf jeder Karte. Wenn *Colossal Order* hier nicht nachbessert, dann ist das wohl eine Aufgabe für einen Mod-Bastler - wer will sich der Herausforderung annehmen?

Nichtsdestotrotz bietet *Snowfall* auch eine Neuerung für alle Karten, nämlich Straßenbahnen als neues Transportmittel. Sie unterscheiden sich spieltechnisch wenig von Bussen, bieten aber doch die eine oder andere kleine



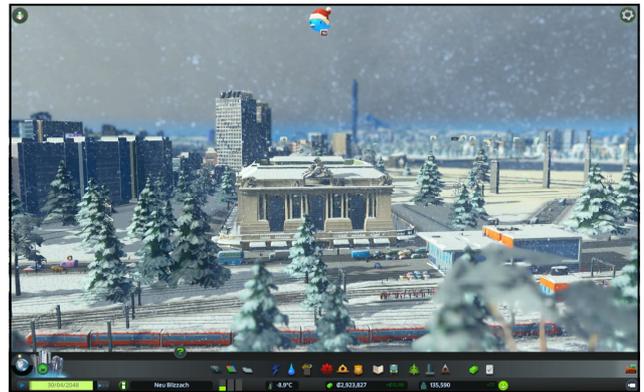
Automatischer Zuckerhut: Auch Custom-Gebäude wie hier Chikos *Super Mario Plaza* schneien ein.



Hinfort mit dem weißen Müll: Wenn die Straßen vereisen, hilft euch eine Schneedeponie weiter.



Straßenbahn am Abend: Die Tram ist eine gelungene Ergänzung zu den altbekannten Buslinien.



Ein Grund, in Neu Blizzach einzuziehen: Die Bahn fährt auch noch im frostigsten Schneesturm!

Feinheit. So könnt ihr die Straßenbahnschienen bei Bedarf auch mal als „Stand Alone“ neben der eigentlichen Straße verlegen, damit es kein allzu großes Verkehrschaos gibt. Außerdem benötigen sie kein Benzin und sorgen nicht zuletzt auch für ein wenig Abwechslung im Stadtbild.

Unser Fazit: Wer wie wir auf einer Winterkarte eine neue Stadt anfängt, der wird mit *Snowfall* seinen Spaß haben. Wer hingegen an seiner alten Stadt weiterbauen möchte, der könnte tatsächlich enttäuscht sein, wenn er drei Viertel der Neuerungen eigentlich gar nicht nutzen kann. So lange es keinen Jahreszeiten-

Wechsel auf ein und derselben Karte (und auch für bestehende Savegames) gibt, kann man *Snowfall* nur bedingt weiter empfehlen - prinzipiell ja, aber nur, wenn ihr euch mit einem kompletten Neustart arrangieren könnt. Zumindest die bereits verdienten einmaligen Gebäude bleiben freigeschaltet, so dass die fünf Monumente aus dem alten Chikolingen schnell auch in Neu Blizzach standen. Jetzt fehlt nur noch die dämliche Schlittenfahrt, für die ich ausschließlich mit Kesselstationen heizen darf. Aber deshalb noch einmal das ganze funktionierende Heizungssystem der Stadt über der Haufen werfen? Meine Güte, was tut man nicht alles für ein Achievement!



Weißer Winterwald: Das Tourismusviertel von Neu Blizzach (komplett mit Flughafen und Hotel) lädt zum erholsamen Winterurlaub ein.

20 Jahre Pokémon

Während wir in dieser Ausgabe titelbedingt das 5-jährige Jubiläum von *Portal 2* groß herausgestellt haben und den 20. Geburtstag von *Pokémon* nur nebenbei noch betrachten, sieht es die Welt genau anders herum: Von *#pokemon20* redet im Moment jeder Gamer, wohingegen der 5. Jahrestag von *Portal 2* eindeutig untergeht. Nichtsdestotrotz feiern auch wir das *Pokémon*-Jubiläum mit, indem wir euch noch einmal die erste Generation, mit der die Sammelei ihren Anfang nahm, in Erinnerung rufen.

Pokémon wird 20 Jahre alt: Am 27. Februar 1996 erschienen in Japan die ersten beiden Spiele, die *Rote* und die *Grüne Edition*, damals noch für den guten alten Gameboy Classic. Und wie in so vielen Fällen, war der Erfolg gar nicht von Anfang an geplant. Am Anfang stand der Japaner Satoshi Tajiri (Jahrgang 1965), der bereits in den 80er Jahren das Videospiel-Fanzine *Game Freak* herausgegeben hatte - später recyclete er diesen Namen dann auch für sein Entwicklungsstudio. In seiner Kindheit war Tajiri verrückt nach Käfern: Er sammelte sie in der Wildnis, ließ sie gegeneinander kämpfen und dachte sich in seiner Phantasie spezielle Fähigkeiten für sie aus. Als die Wildnis später abgeholzt wurde, beschloss Tajiri, „sein“ Käfersammel-Spiel digital umzusetzen, damit auch nachfolgende Generationen ihre Freude daran haben können - die Grundidee zu *Pokémon* war geboren. Der zündende Funke war dann das Linkkabel für den Gameboy: Als Tajiri es zum ersten Mal sah, stellte er sich vor, wie die Pokémon am Kabel entlang von einem Gameboy in den anderen krabbeln. Daraus entwickelte sich die Idee, zwei Editionen zu entwickeln, die sich zwar nahezu identisch spielten, doch in jeder von ihnen fehlte ein kleiner Teil der Pokémon. Um also eine komplette Sammlung zu erhalten, musste man mit Freunden tauschen - oder sich einfach selbst bei-



Satoshi Tajiri, der geistige Vater der Erfolgsreihe *Pokémon*, im Jahr 2008

de Editionen kaufen! Nintendo glaubte damals allerdings nicht so recht an den Erfolg der Idee und lieferte zum Release nur sehr vorsichtige 200.000 Exemplare aus. Diese verkauften sich wie warme Semmeln und verlängerten sogar die Lebenszeit des Gameboy, der zu diesem Zeitpunkt schon totgeglaubt war.



Der Name „Pokémon“ ist die Abkürzung für „Pocket Monster“, also „Taschenmonster“, und der Name ist Programm. Die titelgebenden kleinen Monster, die teilweise gar nicht sooo klein sind, werden nämlich, wenn ihr sie gefangen habt, so weit geschrumpft, bis sie in einen so genannten Pokéball passen. So sind sie leicht transporta-

Die Idee zu *Pokémon* entstand aus der Käfersammelei in Tajiris Kindheit • Offizielles Artwork zu *Pokémon Feuerrot & Blattgrün*



Erste Schritte in der Pokémon-Welt: Hier wählt der angehende Trainer gerade sein erstes Pokémon.

bel, und wenn ihr sie wieder aus dem Ball herauslasst, um sie etwa im Kampf einzusetzen, erhalten sie ihre alte Größe zurück.

Zu Beginn des Spiels erhaltet ihr von Professor Eich euer erstes Pokémon. Dabei habt ihr stets die Wahl zwischen drei Exemplaren der Typen Pflanze, Feuer und Wasser, damals waren das Bisasam, Glumanda und Schiggy. Mit diesem ersten Pokémon als Startkapital zieht ihr los, um gleich zwei Ziele zu erreichen: Zum einen wollt ihr Pokémon-Meister werden. Dazu müsst ihr zunächst die acht Arenen aufsuchen, die im ganzen Land verteilt sind, und jeweils den Arenaleiter im Kampf bezwingen, um einen Orden zu erhalten. Mit allen acht Orden erhaltet ihr Zugang zum Indigo-Plateau, wo die Top Vier und der Champ auf euch warten. Den Champ zu besiegen ist das offizielle Spielziel - habt ihr es erreicht, läuft der Abspann. Für 100 %-Zocker war's das aber noch lange nicht, denn euer wahres Ziel ist das Komplettieren des Pokédex, das heißt von jeder Pokémon-Art mindestens eines zu fangen. Das war damals mit 151 Pokémon noch verhältnismäßig einfach und wird mit jeder neuen Generation immer langwieriger, immerhin sind wir jetzt schon bei 721 Exemplaren. Und um auch noch ein wenig Story in Spiel zu bringen, kreuzt ihr auf eurem Abenteuer mehrmals den Weg von Team Rocket, die mit Hilfe von Pokémon die Weltherrschaft erlangen wollen.

Wir in Europa hörten zum ersten Mal im Zu-



Bis zum Abschluss des Spiel gilt es, acht Orden zu gewinnen und letztlich den Champ zu bezwingen.

sammenhang mit dem Anime von *Pokémon*. Dieser war am 1. April 1997 auf TV Tokyo gestartet und hat bis heute seinen festen Sendeplatz am Donnerstag Abend um 19 Uhr, kürzlich wurde die 900. Folge erreicht. Die Serie erzählt die Abenteuer des 10-jährigen Ash Ketchum, der seine Pokémon-Reise mit Pikachu begann - vermutlich ist das ein Hauptgrund dafür, dass das gelbe Elektro-Pokémon heute das Maskottchen des Franchise ist. Dann lief am 16. Dezember 1997 aber die 38. Folge mit dem Titel *Denno Senshi Porygon*. Darin kommt eine Explosion in Form von rotblauem Geblinke vor, was für über 600 japanische Kinder zu epileptischen Anfällen führte. Diese Meldung ging durch die Nachrichten der ganzen Welt, obwohl mit dem Begriff „Pokémon“ damals noch kaum jemand etwas anfangen konnte. Die *N-Zone* fehlübersetzte den Titel damals sogar einmal als „Bokeom“!

Regulär sollte es von da an nämlich noch knapp zwei Jahre dauern, bis *Pokémon* Deutschland erreichte: Am 1. September 1999 startete der Anime bei RTL II, gut fünf Wochen später am 8. Oktober 1999 kamen die *Rote* und *Blaue Edition* bei uns in die Läden. Beides schlug ein wie eine Bombe, es gab kaum noch ein anderes Gesprächsthema auf den Schulhöfen, manche Schulen mussten sogar *Pokémon*-Verbote aussprechen. Die erste Staffel der Serie erreichte damals Einschaltquoten von unglaublichen 70 % in der Zielgruppe, und der erste Kinofilm *Mewtu gegen Mew*, der bei

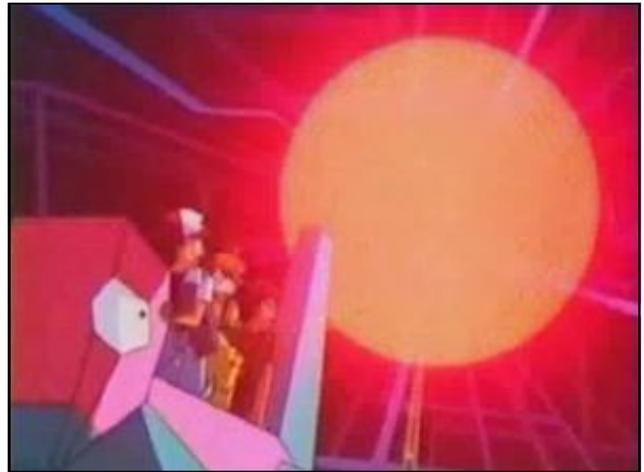


Freunde fürs Leben: Ash und Pikachu halten seit über 900 Anime-Episoden fest zusammen.

uns am 13. April 2000 anlief, erreichte mit 3,2 Millionen Besuchern immerhin Platz 8 in den Jahrescharts - noch vor Pixars *Toy Story 2*.

Das Sammelkartenspiel, das im Dezember 1999 an den Start ging, heizte diesen Erfolg noch weiter an, wenngleich die Sammelei damals mit 102 Karten noch relativ überschaubar war - inzwischen sind wir bei 7.701 verschiedenen Karten allein in den regulären Editionen, dazu kommen auch noch ein paar hundert Promo-Karten. Jedes Jahr findet auch eine Weltmeisterschaft im Sammelkartenspiel statt, die deutschen Vorentscheidungen laufen dieses Jahr vom 20. bis 22. Mai in Kassel.

Nicht zu vergessen ist freilich, dass es auch schon in der ersten Generation *Pokémon*-Spiele abseits der Haupt-Editionen gab. Am wichtigsten dürfte dabei wohl *Pokémon Stadium* für das Nintendo 64 sein. Der erste Teil erschien bei uns am 7. April 2000 und ermöglichte es, eure Pokémon aus den Gameboy-Editionen auch auf dem Fernsehbildschirm in Aktion zu erleben - dazu lag jedem Spiel ein so genanntes Transfer Pak bei, durch welches ihr die Gameboy-Module ins Nintendo 64 einlesen könntet. Weniger bekannt ist aber, dass unser *Pokémon Stadium* eigentlich bereits der zweite Teil war. Der eigentliche erste Teil blieb Japan-exklusiv, was aber kein Verlust ist: Es war im Kern genau das gleiche Spiel, jedoch fehlte nicht nur die Hälfte der Pokémon, sondern



Fatale Flashes: Eine Explosion in der 38. Folge bescherte japanischen Kindern epileptische Anfälle.

auch einige Features wie die Minispiele oder die Arenaleiter-Burg. Das spätere *Pokémon Stadium 2*, das in der zweiten Generation herauskam, ist dann natürlich eigentlich schon der dritte Teil.

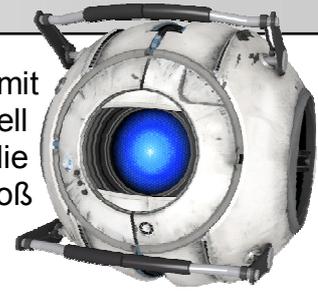
Zu den weiteren *Pokémon*-Spielen der ersten Generation zählen die Foto-Safari *Pokémon Snap* auf dem Nintendo 64 und das Flipper-Spiel *Pokémon Pinball* für den Gameboy Color. Nicht nach Europa schaffte es *Hey You, Pikachu!* für das Nintendo 64: Das Spiel brachte ein Mikrofon mit, welches ihr nutzen musstet, um euch mit Pikachu zu unterhalten. Außerdem kam als Stand-Alone-Handheld der Schrittzähler *Pokémon Pikachu* heraus, und im ersten *Super Smash Bros.* auf dem Nintendo 64 waren bereits Pikachu und Pummeluff als Kämpfer dabei. Die Erfolgsgeschichte der Pokémon hatte gerade erst begonnen!



Künftige Kartenspiel-Meister unter sich

Lest weiter auf Chikos Homepage: <http://www.st-gerner.de/index.php?content=47>

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!



Pokémon Rot & Blau

- Der Name Pikachu stammt aus dem Japanischen und setzt sich zusammen aus „pika“ für „funkeln“ und „chu“, was für das Piepsen einer Maus steht. Pikachu ist also vom Namen her eine Funkelmaus.
- Wenn Professor Eich euch im Spiel begrüßt, wird er von einem Nidorino begleitet - das aber den Ruf eines Nidorina von sich gibt!
- Die Start-Pokémon in Professor Eichs Labor sind nicht nach Pokédex-Nummer sortiert, sondern absteigend nach Schwierigkeitsgrad: Mit Glumanda (links) ist es am schwierigsten, mit Bisasam (rechts) am leichtesten.
- *Pokémon*-Erfinder Satoshi Tajiri wurde am 28. August 1965 geboren.
- Das erste Pokémon, das entworfen wurde, war Rizeros.
- Das geheimnisvolle Mew wurde erst kurz vor Release des Spiels ohne das Wissen von Nintendo einprogrammiert, nachdem durch das Entfernen von Debug-Tools wieder Speicherplatz freigeworden war.
- Vom 5. bis 20. Dezember 2000 fand in Deutschland eine Mew-Download-Tour in verschiedenen Kaufhäusern (Toys „R“ Us, Karstatt und Kaufhof) statt, über die sich heute kaum noch Infos finden lassen und an



die sich auch kaum jemand erinnert - aber der „Mew Inside“-Sticker auf Chikos *Blau* ist der Beweis, dass es die Tour gab! Das damals verteilte Mew trägt heute die Bezeichnung „Christmas Present Mew“.

- Die Städte in Kanto sind nach Farben und Mineralien benannt: Alabaster (Alabastia), Marmor (Marmoria City), azurblau (Azuria City), orange (Orania City) usw.
- Das Fahrrad in Azuria City könnt ihr euch nicht regulär kaufen, selbst wenn ihr wollt: Es kostet 1.000.000 PokéDollar, ihr könnt aber nur maximal 999.999 PokéDollar besitzen.
- Garys Start-Pokémon im Anime war Schiggy, was aber erst am Ende der fünften Staffel enthüllt wurde. Bis dahin dachten viele Fans, sein Start-Pokémon sei Evoli gewesen, wie in der *Gelben Edition*.
- Nach dem bekannten Epilepsie-Zwischenfall tauchte Porygon in keiner anderen Anime-Episode mehr auf.
- Die *Pokémon*-Firma Game Freak hat auch ein *Mario*-Spiel entwickelt: Das Puzzle-Spiel *Mario & Yoshi* (1992) für NES und Gameboy.



Und es gab doch eine Mew-Tour in der ersten Generation! Der Sticker auf Chikos *Blau* beweist es.

>>> Der letzte Screenshot



Wer ist auf dem obigen Foto jetzt der Geist: Der Geschützi, der liebe Chiko oder das schwabbelige gelbe „Frohland“? (Womit wir gerade den offiziellen deutschen Namen von „Happierre“ enthüllt haben! ^^) In der nächsten Ausgabe werden wir es erfahren, wenn wir euch im Blick über den Tellerrand den aktuellen *Pokémon*-Konkurrenten *Yo-Kai Watch* vorstellen. Außerdem planen wir ein größeres Cave Johnson-Special.

Nächste Ausgabe voraussichtlich:

Ende Mai 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

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 oder im Portal-Forum unter <http://portal-forum.xobor.de> zu erreichen.