

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

HTC VIVE: PORTAL UND CO.  
IN DER VIRTUELLEN REALITÄT

SCHIESSEREI MIT PORTAL GUN:  
PORTAL GUN-MOD FÜR "TTT"

LEGO DIMENSIONS GEHT WEITER

NEUE ERKENNTNISSE  
ÜBER CAVE JOHNSON

DIE GEISTER SIND LOS:  
YO-KAI WATCH

AUSGABE 35  
JULI 2016

*„Wir würden Danke sagen ... aber allein, dass ihr hier seid, zeigt uns, dass ihr herumtrödelt.“*

„Weiterlesen!“

In diesem Sinne:

### **Willkommen zur 35. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Es hat ein wenig gedauert mit dieser Ausgabe. Und das nur, weil Chiko, der alte Faulpelz, in Urlaub war - und auch, weil wir ansonsten viel um die Ohren hatten mit diversen Anime-Cons. Aber dafür haben wir jetzt einige große Themen im Gepäck!

Zunächst gibt es nämlich eine neue Hardware, die auch gleich ihren ersten *Portal-Mod* erhalten hat: HTC Vive mit *Portal Stories: VC*! Das Problem dabei: Die Datenbrille kostet beinahe 900 Euro. HTC Vive selbst bewerten wir nicht, aber ob *Portal Stories: VC* interessant genug ist, um deswegen ein 899-Euro-Eingabegerät zu kaufen, darüber informieren wir uns und euch!

Günstiger kommt ihr weg, wenn ihr *Yo-Kai Watch* spielen wollt. Chiko hypet das Spiel,

seit es in Japan erschienen ist, also seit etwa zwei Jahren, und jetzt kam es endlich auch in Europa heraus. Ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat? Das lest ihr im Blick über den Tellerrand!

Außerdem stellen wir euch Cave Johnson erneut vor, nachdem *Lego Dimensions* spannende neue Erkenntnisse zutage gebracht hat. Apropos: Zu *Lego Dimensions* erscheinen bald auch neue Figuren! Welche? Das steht in unserem Preview!

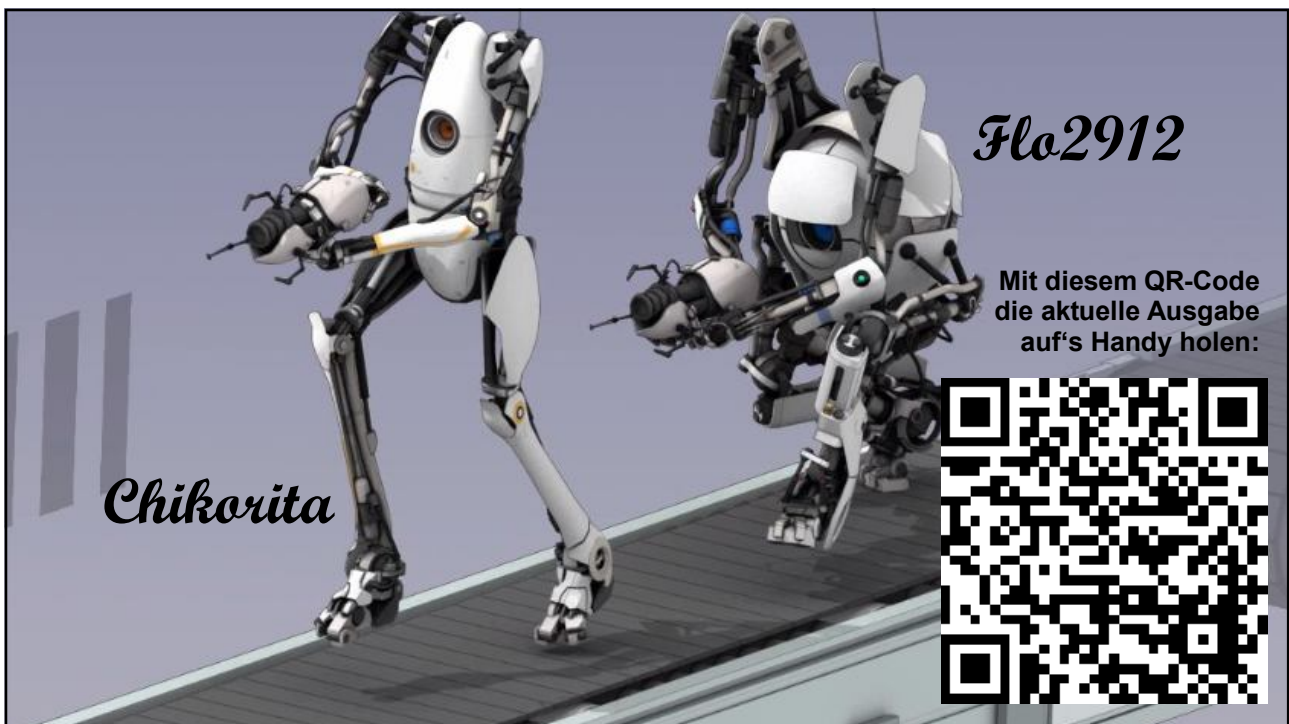
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Mochtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

[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: HTC Vive 4**

Die Datenbrille HTC Vive ist erschienen, und dazu gibt es auch schon den ersten *Portal 2*-Mod. Verpasst ihr etwas, wenn ihr euch die 899 Euro nicht leisten könnt? Das erfahrt ihr bei uns!

**Mod-Test: TTT - Portalgun 7**

Eine funktionsfähige Portal Gun als Traitor-Waffe in *TTT*? Warum nicht! Wie sie sich spielt, lest ihr im Mod-Test!

**Mod-Test: Wake Up 9**

Ein recht kurzer, aber schön gemachter Mod.

**Map Check: Timesplit 10**

Wir haben eine Art epischen Zeitreise-Test erwartet, den wir nicht bekamen - dafür aber eine nette verfallene Testkammer für zwei Spieler.

**Map Check: Quality Control: Buttons 11**

Das altbekannte Spielprinzip „Würfel sammeln“ neu umgesetzt, und das gar nicht mal schlecht!

**Map Check: REVERSE 13**

Nicht alle Flutlichttunnel-Maps sind genial, das musste jetzt auch Chiko einsehen. ^^

**Workshop-Testecke 14**

Fundstücke aus der *PTI* in aller Kürze vorgestellt.

**Workshop-Testecke für Mods 15**

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

**Tipps und Tricks:**

**Lego Dimensions: Secret Guide 17**

Im dritten Teil des Secret Guides suchen wir goldene Legosteine in der *Portal 2* Hub World.

**Spotlight on Character: Cave Johnson 22**

Wir stellen euch erneut Cave Johnson, den Firmengründer von Aperture Science vor. Nicht nur dank *Lego Dimensions* gibt es nämlich neue Erkenntnisse!

**Blick über den Tellerrand:**

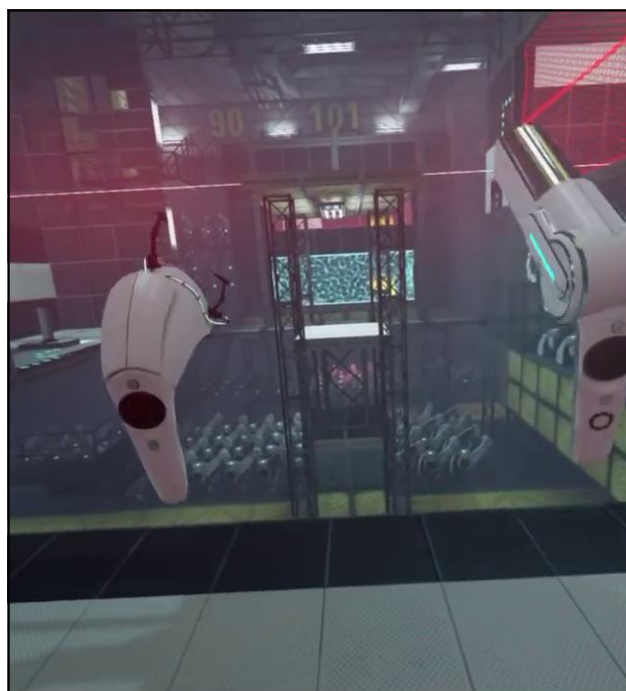
**Yo-Kai Watch 27**

Ein *Pokémon*-ähnliches Monstersammel-RPG, und das von Level-5, den Machern von *Professor Layton*. Ist es wirklich so gut?

**Wheatleys unnützes Wissen:**

**Steam Summer Sale 31**

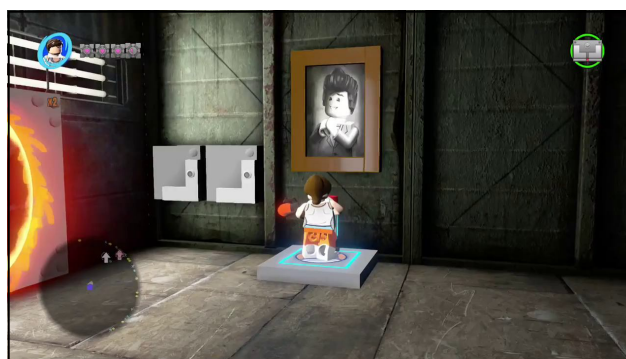
Jetzt ist Sommer, egal ob man schwitzt oder friert, Sommer ist was in uns'rem Heft passiert! ♪



*Portal Stories: VR* spielt sich ganz anders als herkömmliche *Portal*-Mods - ein neues Eingabegerät macht's möglich! Aber rechtfertigen die zehn Testkammern, dass ihr für 899 Euro eine HTC Vive kauft? → **Seite 4**

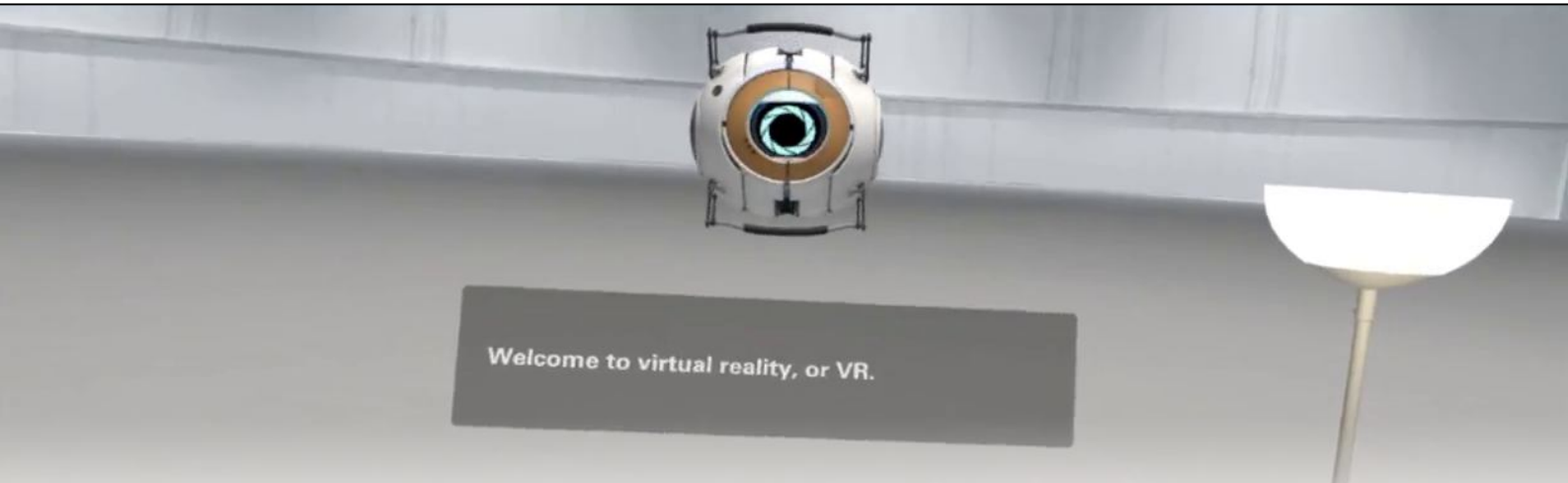


Review zu *Yo-Kai Watch* → **Seite 27**



*Lego Dimensions* bringt neue Erkenntnisse über Aperture-Firmengründer Cave Johnson mit. Wusstet ihr beispielsweise schon, dass er selbst als Core tief unten in den alten Anlagen schlumbert? Nicht? Dann lest unseren Artikel! → **Seite 22**

# HTC Vive



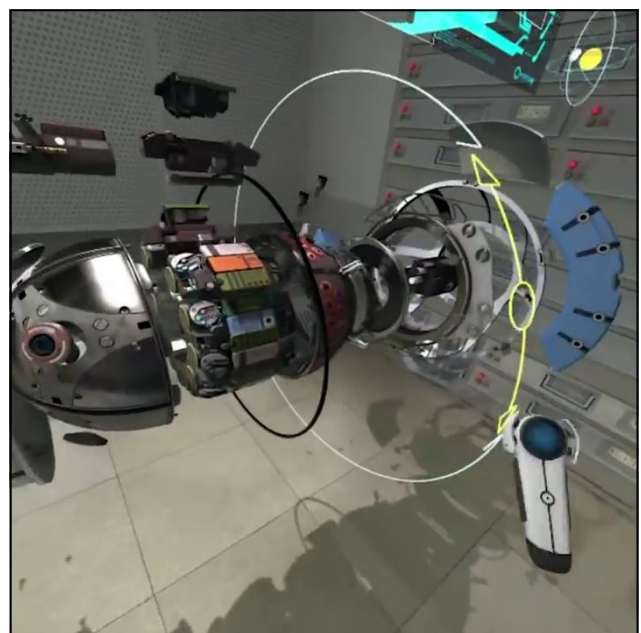
899 Euro, das ist ein stolzer Preis. 899 Euro, so viel kostet HTC Vive, eine neue Datenbrille für Steam, die seit Anfang April 2016 zu haben ist. 899 Euro, so viel haben wir nicht!

Da zeigt sich eben doch, dass wir kein großer, einflussreicher Verlag sind, sondern nur ein verhältnismäßig unbedeutendes Fan-Projekt. Aber immerhin: Unsere Anfrage nach einem Testexemplar der HTC Vive wurde mit einer persönlichen Absage beantwortet, anstatt uns einfach zu ignorieren. Das ist doch auch schon mal was! ^^

Wir können also aus eigener Spielerfahrung nichts über HTC Vive schreiben. Trotzdem sehen wir es als unsere Pflicht an, euch die neue Virtual Reality-Technik zumindest anhand der im Internet verfügbaren Informationen kurz vorzustellen - denn immerhin gibt es nicht nur einen *Portal*-Abschnitt in Valves eigener Technikdemo *The Lab*, sondern sogar ein ganzes *Portal Stories: VR* mit eigenständiger Virtual Reality-Teststrecke!

*The Lab* ist, wie gesagt, nicht viel mehr als eine Technikdemo, dafür aber auch kostenlos. Theoretisch könnt ihr *The Lab* auch ohne HTC Vive herunterladen und starten, aber: Spart euch die Downloadzeit! Viel mehr als den Titelschirm bekommt ihr ohne angeschlossene Datenbrille nämlich nicht zu sehen. Besitzt ihr aber eine solche, so findet ihr euch in einer Art

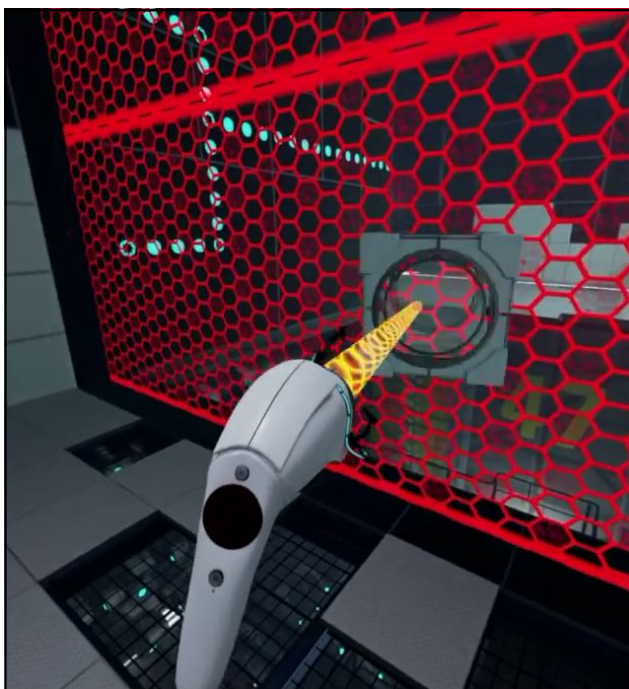
Hub wieder, der euch Zugang zu verschiedenen Minispielen ermöglicht. Dazu zählt etwa die Verteidigung einer Burg mit Pfeil und Bogen oder eine virtuelle Reise durch das Weltall. Für *Portal*-Fans am interessantesten dürfte aber vor allem *Robot Repair* sein: In diesem Minispiel, das bereits aus frühen Trailern bekannt war, gilt es, den Original-Atlas aus dem *Portal 2*-Coop-Modus wieder funktionstüchtig



zu machen. Wie sich das ganz genau spielt und ob man dazu eine ruhige Hand braucht, lässt sich den Videos, die wir uns angesehen haben, nicht wirklich entnehmen, man müsste es schon selbst spielen. Es sieht aber nicht so aus, als ob wir hier etwas sonderlich Elementares verpassen würden, denn es ist und bleibt eben doch eine Technikdemo, nicht mehr und nicht weniger.

Ganz anders dagegen *Portal Stories: VR*, der erste *Portal 2*-Mod für die Datenbrille. Sicher ist die VR-Variante mit nur zehn Testkammern, die geübte Spieler in rund 20 Minuten durch haben, nicht annähernd so umfangreich wie das Original-*Portal Stories*, aber doch eine schöne Einführung in das virtuelle Aperture - und wer weiß, vielleicht kommt ja in Zukunft noch mehr?

Zunächst gilt es, eure Datenbrille zu kalibrieren. Das funktioniert im Grunde so ähnlich wie in der Aufwachkammer von *Portal 2*: „Sie hören jetzt einen Buzzer! Wenn Sie den Buzzer hören, sehen Sie zur Decke!“ Der typische Aperture-Humor bricht aber durch, als plötzlich die Server überhitzen und der halbe Hintergrund in Flammen steht - was der Sprecher ganz trocken damit abhandelt, dass wir das Feuer ignorieren sollen, da es nicht zum Test gehört.



Verhexte Hexagon Grills: Für euch sind sie undurchdringbar, für Würfel jedoch kein Hindernis.



Teleportieren in kleinen Schritten, beispielsweise einfach mal nur über die Türschwelle! ^^

Haben wir die Kalibrierung hinter uns, geht es auch direkt in die Teststrecke, wobei die ersten paar Testkammern immer noch eher eine Tutorial-Funktion haben. Eine echte Herausforderung scheint eigentlich nur die letzte Testkammer zu sein.

Im Grunde dürfte *Portal Stories: VR* gar nicht so heißen, ein treffenderer Name wäre *Aperture Stories*, denn wir befinden uns zwar in einer waschechten Aperture-Teststrecke, bekommen aber kein einzige Portal zu Gesicht. Wir haben nicht einmal eine Portal Gun, stattdessen sind wir mit einem Virtual Reality Headset ausgestattet. Portale können wir damit nicht erschaffen, dafür haben wir aber zwei andere spannende Fähigkeiten: Zum einen können wir uns an jeden beliebigen Punkt in der Teststrecke teleportieren, zu dem wir Blickkontakt haben. Zum anderen können wir Würfel aus beliebiger Entfernung zu uns heranholen. Das klingt jetzt natürlich so, als könnte man sich im Eiltempo durch die Teststrecke zaubern, doch die Euphorie wird schnell gebremst: Haben wir einen Würfel in der Hand, setzt die Teleport-Funktion prompt aus. Wir müssen uns selbst also immer getrennt von den Würfeln teleportieren, müssen dabei aber aufpassen, dass wir den Würfel nicht aus dem Blickfeld verlieren, damit wir ihn später hinter-

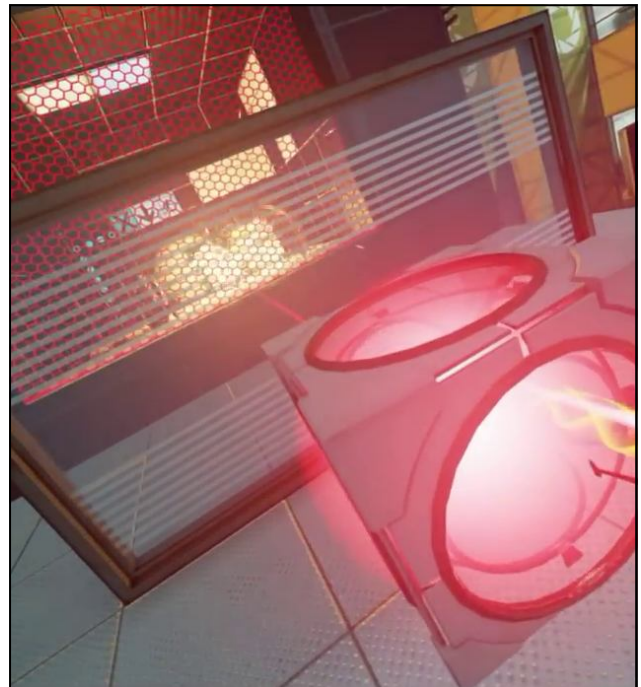
her holen können. Das kann gerade bei Cubes, die vorher noch auf einem Schalter liegen bleiben müssen, zum Problem werden.

Ein weiteres Problem ist ein neuer Fizzler. Dieser ist rot und mit Bienenwaben gemustert. Rot ist er deshalb, weil Rot um 75 % tödlicher ist als andere Farben, abgesehen von Grün - so erklärt das zumindest der Kommentator! Tatsache ist jedenfalls, dass der „Hexagon Grill“ (so heißt dieser Fizzler offiziell) verhindert, dass ihr euch durch ihn hindurch teleportiert. Würfel können allerdings gefahrlos durch den Hexagon Grill bewegt werden. Die herkömmlichen Emanzipationsgrills drehen dieses Prinzip exakt um: Ihr könnt euch problemlos durch sie hindurch teleportieren, aber Würfel gehen wie gehabt kaputt, wenn ihr sie hindurch bewegen wollt.

Der hauptsächliche Spielinhalt der zehn Testkammern ist es nun, Würfel geschickt an Abgründen und den beiden Fizzler-Sorten vorbei zu schmuggeln, um letzten Endes die Ausgangstür zu öffnen und zu durchschreiten. Portale sind dabei ebenso wenig im Spiel wie weitere Testelemente. Von Zeit zu Zeit stellen sich euch noch Geschütztürme in den Weg, aber Gele, Lichtbrücken oder Flutlichttunnel sucht ihr vergeblich. Lediglich Laser spielen in manchen Testkammern noch eine Rolle.



Schritt für Schritt wird's ernst: Je weiter wir kommen, desto abenteuerlicher sind die Testkammern.



Peng, das waren mal Geschützigis: Die kleinen Bies-ter lauern euch in einigen Testkammern auf.

*Portal Stories: VR* ist also ein sehr nettes Aperture-Erlebnis, wenn ihr ohnehin eine HTC Vive kaufen wolltet. Ob die kleine Teststrecke aber 899 Euro wert ist, würden wir bezweifeln, wenn wir normale Menschen wären - sind wir aber nicht! Wir sind absolute *Portal*-Suchtisi, die alles, aber auch wirklich alles zocken wollen, was auch nur im Entferntesten mit *Portal* zu tun hat. Und so werfen wir weiterhin gierige Blicke auf die *Steam*-Shop-Seite der HTC Vive und hoffen, dass da irgendwann einmal ein deutlich niedrigerer Preis erscheint. Leider nicht zum Summer Sale, aber vielleicht ja in drei, vier Jahren, wenn sich niemand mehr dafür interessiert ...



# TTT - Portalgun



Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=494644385>

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch im „5 Jahre *Portal 2*“-Special in der Kategorie „Top 5 *Steam*-Spiele abseits von *Portal*“ das Spiel *Trouble in Terrorist Town* vorgestellt. Dabei handelt es sich um eine Modifikation des Spiels *Garry's Mod*, die man mit einer Gruppe von mehreren Leuten (am besten natürlich Freunde, mit denen man nebenher auch am Quasseln ist) online spielt. Dabei wird in jeder Spielrunde eine kleine Minderheit der Spieler zu sogenannten „Traitors“ ernannt und der Rest der Spieler bleibt „Innocent“. Wer nun Traitor ist, das wissen nur diese selbst - die Innocents haben keine Ahnung, müssen aber versuchen, genau das schnellstmöglich herauszufinden. Das Ziel, was die Traitor haben, ist es nämlich, sämtliche Innocents zu töten, als Innocents wollt ihr natürlich überleben und deshalb die Traitor überführen und zuerst töten - selbstverständlich ohne eure eigenen Verbündeten, die andere Innocents, ebenfalls umzulegen! Ab einer gewissen Spieleranzahl gibt es zusätzlich noch den „Detective“, dieser ist auf der Seite der Innocents, aber jeder sieht von ihm, dass er Detective ist. Außerdem hat er noch andere kleine Vorteile, aber das würde nun zu weit führen. Auf jeden Fall ein sehr kurzweiliger Spaß, bei dem man gerne mal die Zeit vergisst und für Stunden mit seinen Freunden eine Runde nach der anderen spielt. Da-

## Infokasten

Optik-Wertung:	8
Thema:	Waffe
Custom-Elemente:	-
Geschicklichkeits-Einlagen:	-
Schwierigkeitsgrad:	-
Spieldauer:	-

bei ist das Spiel sehr abwechslungsreich, weil einfach so viel passieren kann, dass man nie zwei Runden erlebt, die auch nur annähernd gleich ablaufen.

Zusätzlich trägt zur Abwechslung aber auch noch der *Steam-Workshop* mit bei, bei dem man eine ganze Menge Erweiterungen für den Spielmodus finden kann, die dafür sorgen, dass es nie langweilig wird. Hauptsächlich fallen einem dort natürlich die viele Maps ins Auge. Neben einem ganzen Haufen *Minecraft*-Maps gibt es beispielsweise eine Map der *Pokémon*-Stadt Lavandia, Peachs Schloss aus *Super Mario 64*, einige Maps, die auf Orten in *Half-Life 2* basieren oder auch mal eine Map die ganz aus Legosteinen besteht - die Möglichkeiten sind nahezu grenzenlos, obwohl wir



Und tot! Hier hat wohl jemand das Pokémon Center nicht mehr rechtzeitig erreicht. ^^



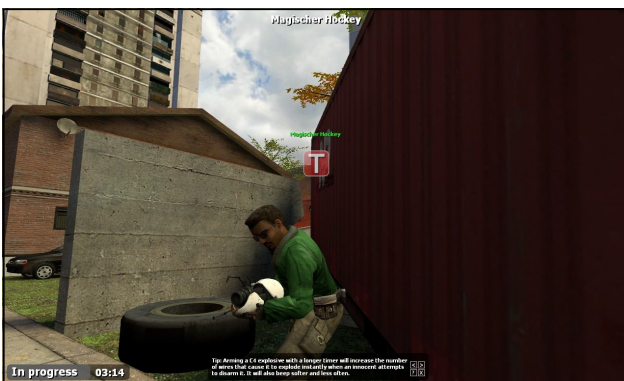
My Map is my Castle: Viele TTT-Karten basieren auf Nerd-Themen wie etwa *Super Mario 64*.



Der Traitor ist tot, aber immerhin die Portal Gun hat überlebt. Könnte glatt Aperture-Denkweise sein!

bislang leider keine Map im *Portal*-Setting ausfindig machen konnten.

Aber neben den Maps gibt es ja noch die Waffen, und diese kann man in zwei Gruppen unterteilen. Zum einen die ganz normalen Waffen, die neben den Standard-Waffen irgendwo zufallsmäßig auf der Map erscheinen und von jedem Spieler aufgesammelt werden können. Zum anderen die Shop-Waffen die man nur im Traitor-(oder manchmal auch zusätzlich oder ausschließlich im Detective-)Shop finden kann und die man als entsprechender Spieler für Punkte erkaufen kann, welche man wiederum für gutes Spielen bekommt (beispielsweise wenn man als Traitor einen Innocent getötet hat) bzw. in geringen Mengen beim Rundenstart verfügt. Und neben lustigen Spielereien wie einem Raketenwerfer, der mit explodierenden Melonen schießt, einer Selbstmordbombe, die das John-Cena-Theme abspielt, wenn sie explodiert, oder einer Uhr, die euch kurzzeitig unsichtbar macht, haben wir dort auch endlich etwas für *Portal*-Fans gefunden: Eine waschechte Portal Gun. Diese ist im Traitor- oder



So besser nicht sehen lassen: Die Portal Gun entlarvt euch leider schnell als Traitor.



Jumping with Portals: Hier bringen zwei Traitor einen Innocent mit Portalen zur Verzweiflung.

Detective-Shop erwerbbar und tut genau das, was man von einer Portal Gun erwartet: Portale erschaffen!

Ihr habt mit Rechtsklick und Linksklick jeweils eine Portalfarbe, ganz so wie bei einer richtigen Portal Gun, und könnt diese auch beliebig oft in der Map platzieren - ohne dafür Munition zu brauchen wie bei den anderen Waffen. Dabei könnt ihr die Portale allerdings auf nahezu allen ebenen Flächen setzen und braucht keine speziellen Portal-Wände. Die Portal Gun hat zwei Nutzungsmöglichkeiten. Zum einen könnt ihr damit sehr gemeine Fallen stellen. Ihr setzt das eine Portal zum Beispiel irgendwo an einen hohen Turm und das andere schießt ihr dann eurem Gegner unter die Füße. Dieser wird gar nicht so schnell begreifen können, was gerade passiert, ehe er aus großer Höhe in seinen Tod stürzt - denn Freifallstiefel gibt es in diesem Spiel freilich nicht. Zum anderen könnt ihr es natürlich auch zur Flucht benutzen, in dem ihr die Portale etwas sicherer platziert und euch im Ernstfall schnell durch sie in einen völlig anderen Winkel der Map zurückzieht - natürlich setzt ihr anschließend die Portale um, sodass eure Widersacher nicht hinterher können. Dabei wurde sogar an die Portal-Physiken gedacht. Wenn ihr also aus großer Höhe wieder in einem Portal landet, werdet ihr auch entsprechend weit aus dem anderen herausgeschleudert. Ihr solltet allerdings die Portal Gun nur verwenden, wenn ihr sicher seid, dass euch gerade niemand beobachtet, ansonsten werdet ihr schnell als *Traitor* überführt. Wir finden die Portal Gun in *TTT* jedenfalls eine tolle Sache und haben auch schon sehr viele Runden damit gespielt. Wer ebenfalls *TTT* zockt, sollte sie unbedingt mal ausprobieren!



# Wake Up



Download: <http://www.moddb.com/mods/portal-2-wake-up>

Bei unserer jüngsten Inspektion der *Portal 2*-Modb-Seite entdeckten wir mal wieder einen kleinen, unscheinbaren Mod, dessen Release-Status sich zur Abwechslung auch mal wieder bewahrheitet. *Wake Up* ist ein kleiner Mod, welcher am 22. April 2016 erschien. In dem Spiel übernehmt ihr die Rolle von „Suki“, einem der verbleibenden Testsubjekte von Aperture Science. Ihr werdet von einer Computerstimme, die offensichtlich nicht GLaDOS ist, aufgeweckt, sie möchte euch zur Flucht nach draußen verhelfen. Und der einfachste Weg dorthin, laut ihr, ist eine alte Teststrecke. Ihr durchlauft nun also insgesamt neun kleine Testkammern im Destroyed-, Clean- und eine sogar im BTS-Style. Die Testkammern sind alle recht hübsch gestaltet und bieten Rätsel des Schwierigkeitsgrades „Leicht“. Dazu kommen noch ein paar kleine Büro- und BTS-Bereich-Fluchteinlagen. Nebenher meldet sich auch die Computerstimme immer mal wieder mit ein paar Sätzen zu Wort, die Story ist allerdings eher nebensächlich. Am Ende habt ihr zudem die Entscheidung zwischen zwei Endings: Entweder ihr geht in Freiheit oder ihr versucht, euch dem Kuchen zu nähern ...

Alles in allem sind die Rätsel zwar von der Schwierigkeit her nicht gerade besonders hoch ausgefallen, dafür aber ganz schön gestaltet, gut durchdacht und frei von jeglichen Proble-

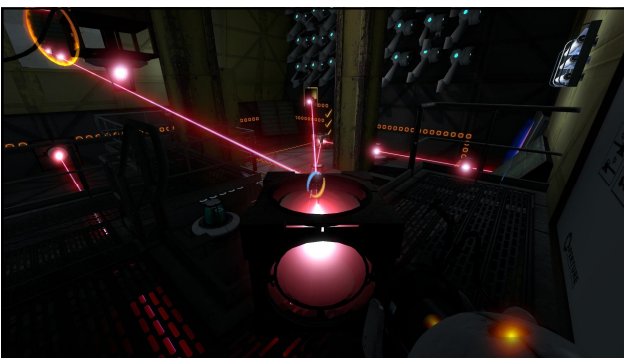
**Pro / Contra:**

- + Gut durchdachte, schön designte Testkammern
- + Abwechslungsreiche Themen
- Recht kurz und einfach

men (zumindest konnten wir weder Bugs noch Stellen, an denen wir uns unlösbare Situationen schaffen können, finden). Geübte Spieler werden wohl kaum mehr als 20 bis 30 Minuten brauchen, um den Mod durchzuspielen, wer allerdings nicht unbedingt immer nur sehr harte Nüsse zum Zähne ausbeißen braucht, sondern sich auch an eine Reihe einfacher Rätsel nicht stört, der wird in dieser kurzen Zeit recht gut unterhalten.

## Unser Urteil:

8



Rätsel mit Stil: Verfallen, Clean und sogar eine Testkammer im BTS-Style ist dabei!



Der Kuchen ist mal wieder keine Lüge: Essen wir ihn oder hauen wir lieber einfach ab?

# Timesplit



von <{OreOs}>Thermanator

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=703300298>

Eine Map muss kein Riesen-Ungetüm sein, um zu gefallen, das beweist *Timesplit*: Vom Titel her hätten wir eigentlich ein großes, episches Abenteuer erwartet, irgendwas in Richtung „Zeitreise“ halt. Eigentlich hätten wir enttäuscht sein müssen: Mehr als eine mittelgroße Testkammer im verfallenen Stil erwartet uns nicht, Story fehlt gänzlich, der einzige Special Effect sind ein paar Deckenstücke, die am Anfang in die Giftsoße plumpsen. Wir waren aber nicht enttäuscht, sondern fanden die Map für zwischendurch richtig gut!

Ähnlich wie in Chikos alter Eigenbau-Map *Abgrund*, ist es auch hier so, dass wir direkt nach dem Betreten der Testkammer bereits dem Ausgang entgegen blicken, diesen aber noch nicht erreichen können. Zwischen uns und der rettenden Tür liegt nämlich ein riesiger Säure-See. Eine Lichtbrücke haben wir zwar zur Verfügung, diese können wir aber nicht einfach zum Ausgang rüber leiten - es wäre ja auch zu schön gewesen, nicht wahr?

Wenn wir uns ein wenig umsehen, finden wir noch einen abzweigenden Gang, der aber scheinbar in einer Sackgasse endet. Nur warum sollte man eine Sackgasse so gut mit



So nah und doch so fern: Den Ausgang können wir von Anfang an sehen, wir müssen nur hinkommen.

## Infokasten

Optik-Wertung:	9
Thema:	Verfallen
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	kurz - mittel
Spieldauer:	leicht - mittel

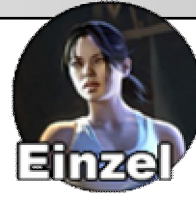
Fizzlern und vergitterten Portalflächen schützen? Hmm, womöglich ist dies doch der richtige Weg, aber wie müssen wir ihn gehen? Nur noch so viel: Es hat seinen Grund, dass wir hier zu zweit sind und insgesamt vier Portale zur Verfügung haben!

*Timesplit* ist keine allzu umfangreiche Map. Geübte Spieler werden keine Viertelstunde brauchen, um das Ziel zu erreichen. Wir geben trotzdem 10 Punkte, da die Map in dieser kurzen Zeit alles richtig macht - das i-Tüpfelchen auf die gute Qualität setzte ein ganz kleines, scheinbar bedeutungsloses Bauteil, dem wir unmittelbar vor unserer Landung auf der Zielplattform begegneten, und wenn es gefehlt hätte, wären wir womöglich daneben geflogen und hätten kräftig geflucht. Coop-Spielern, die keinen allzu ausschweifenden Test, sondern eine schöne kurze Map für zwischendurch suchen, können wir *Timesplit* nur empfehlen.

Unser Urteil:

# 10

# Quality Control: Buttons



von HugoBDesigner

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=703300298>

Auf den Kern reduziert, ist *Quality Control: Buttons* eigentlich nur eine typische Würfel-Sammel-Map, wie es sie zu hunderten im Workshop gibt. Diese hier hat uns beim Spielen dann aber doch angenehm überrascht. Es beginnt schon mit dem ungewöhnlichen Einstieg: Anstatt einfach routinemäßig in die Testkammer hinein zu stiefeln, müssen wir zuvor ein paar Buttons „kontrollieren“. Ja, sie funktionieren, alles prima, dann kann der Test ja anfangen!

Duplikate der soeben betätigten Schalter finden wir auch in der eigentlichen Testkammer wieder, und schnell wird uns klar, dass sie mit der Ausgangstür verknüpft sind: Ein normaler Bodenschalter, ein Würfelschalter, ein Kugelschalter und als kleine Dreingabe auch noch ein Laserempfänger - sie alle vier müssen aktiviert werden, bevor sich der Durchgang öffnet. Fehlen nur noch die nötigen Würfel, die Kugel und letztendlich auch der Laser.

All das Zeugs finden wir in angrenzenden Nebenräumen, die auf unterschiedlichste Weise geschützt sind: Mal nur durch einen Emanzipationsgrill, durch den wir selbst zwar problemlos hindurch spazieren können, der aber verhin-

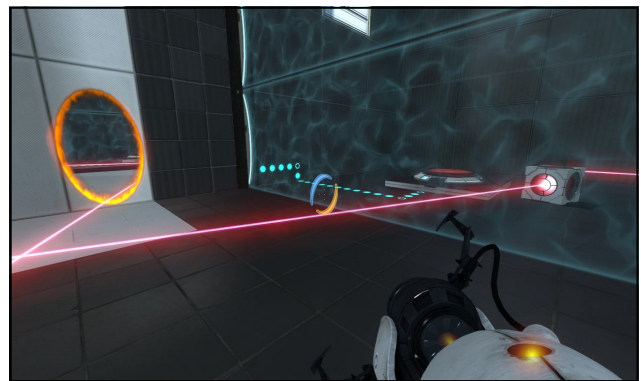


Qualitätskontrolle: Diese drei Buttons müssen wir testen, bevor wir in den Testbereich gelangen.

<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	8
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

dert, dass wir einen Würfel mit hinaus nehmen - mal auch durch ein Klapppanel, das wir nur offenhalten können, wenn wir schon einen Würfel von anderswo erobert haben. Oder gibt es noch einen anderen Weg? Hmmm ...

Wer ein bisschen an Portale gewöhnt ist und sich nicht scheut, jeden Button einfach mal auszuprobieren, für den sind die einzelnen Rätsel nicht allzu knifflig. Die Testkammer als Gesamtwerk weiß trotzdem zu überzeugen - nicht zuletzt auch, weil ihr teilweise Elemente aus mehreren Rätseln miteinander kombinieren müsst. Ein kleines Beispiel gefällig? Das Laser-Rätsel können wir am Anfang noch nicht zu Ende lösen, weil uns noch etwas fehlt, den-



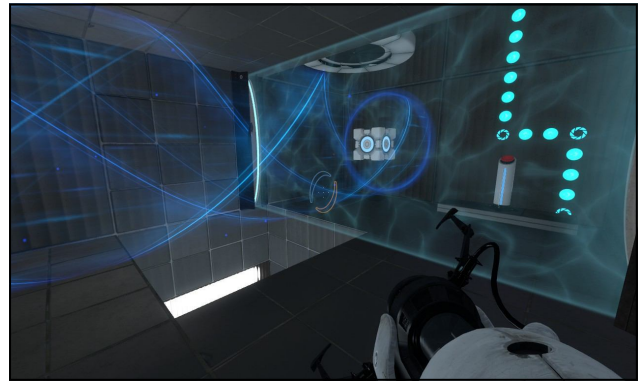
Unfertig: Wir können das Laser-Rätsel noch nicht zu Ende lösen, brauchen aber den Würfel.



Wenn draußen ein Button aktiviert wäre, kämen wir samt Kugel hier heraus. Aber so? Hmm ...

noch dürfen wir den enthaltenen Reflection Cube noch nicht gänzlich ignorieren. Leider setzen nur wenige Custom Maps diesen kleinen Kniff ein, dabei gewinnt eine Map dadurch so viel.

Einen winzigen Kritikpunkt können wir finden, aber nur, wenn wir gezielt suchen: Einen der Nebenräume erreicht ihr, indem ihr über ausgefahrene Plattformen springt. Wer nicht gerade so ein Walross wie Chiko ist, der sollte eigentlich keine Probleme mit dieser klitzekleinen Jump'n'Run-Einlage haben, trotzdem ist Chiko natürlich mehrmals runter gesegelt und hat jedes Mal laut gegrummelt. Man muss der Map aber auch zugute halten, dass ein kleiner Absturz hier absolut kein Problem ist. Ihr landet nicht in Säure, sondern auf festem Boden, und habt euch mit zwei Portalen schnell wieder



Oberstübchen: Eine Etage höher, müssen wir den Würfel aus einem Flutlichttunnel befreien.

aus der Grube befreit. Alles halb so wild!

Für *Portal*-Erfahrene ist die *Quality Control* keine allzu große Herausforderung. Für Neueinsteiger in die Welt der Customs Maps ist der Test aber genau das Richtige, und auch Fortgeschrittene werden sehr gut unterhalten. Ihr werdet zwar ungleich schneller durch sein als ein Anfänger, ein klein wenig knobeln dürft ihr aber trotzdem.

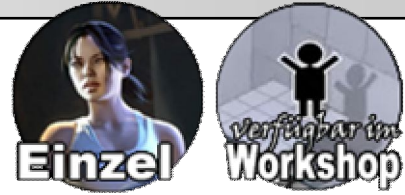
## Unser Urteil:

# 10



Im Sammelwahn: Wenn unsere Würfelsammlung vollständig ist, erreichen wir den Ausgang.

# REVERSE



von Midlou

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=719848522>

Die Welt ist böse! Warum? Darum: Weil Chiko eigentlich Fluchttunnel-Maps sehr gern hat, von dieser hier aber leider eher enttäuscht war.

Nach dem Betreten der Map macht diese zunächst einen vielversprechenden Eindruck: Eine rote X-Markierung auf einer Portalfläche sieht man nicht allzu oft in Custom Maps. Diese Vorschusslorbeeren hat *REVERSE* aber schnell wieder verspielt. Es geht im Grunde darum, eine erhöhte Ausgangstür zu erreichen, wozu euch ein Fluchttunnel zur Verfügung steht. Das Problem ist nur: Der Button, der die Tür offen hält, kehrt gleichzeitig auch den Fluchttunnel um, so dass es nicht mehr so leicht ist, per Funnel durch die nun offene Tür zu schweben - auf den ersten Blick!

Tatsächlich haben wir hier ein wenig im Kreis geknobelt, allerdings nur, weil wir zu viel *Portal* zocken. Wir haben nämlich erfolglos versucht, uns einen komplizierten Mechanismus zu überlegen, mittels dessen der Würfel erst im Nachhinein auf den Schalter schwebt, aber die wirkliche Lösung ist viel einfacher - und generell viel zu einfach! So einfach, dass jeder *Portal*-Neuling in zwei Minuten drauf kommen



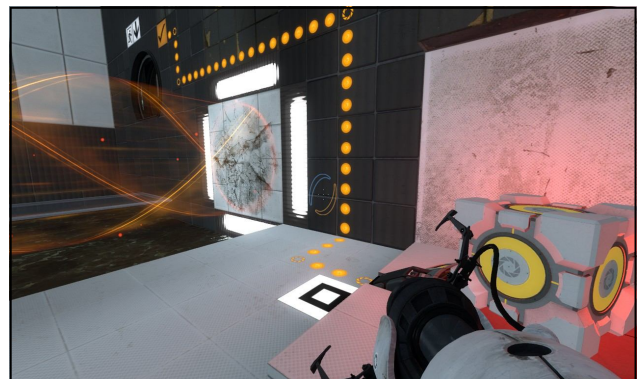
Flug Richtung Ausgang, nur die Tür ist noch zu. Das hilft uns also bislang noch nicht.

<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	8
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	kurz
Spieldauer:	leicht

dürfte, fortgeschrittene Spieler aber gar nicht mehr auf die Idee kommen, dass ein so einfacher Lösungsansatz überhaupt richtig sein kann. Als kleine Auflockerung zwischen zwei größeren Maps, kann man *REVERSE* durchaus spielen, man muss es aber nicht.

## Unser Urteil:

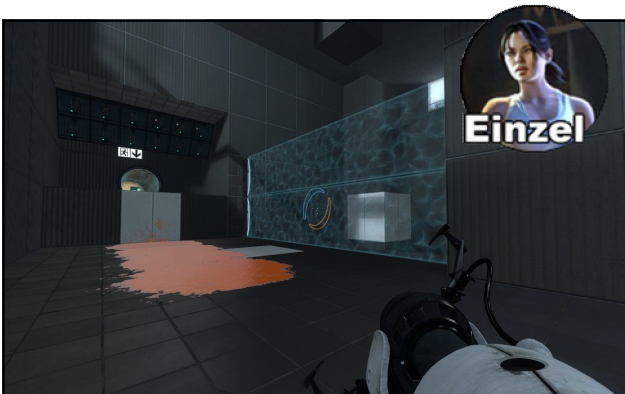
5



Jetzt ist die Tür offen, aber auch der Fluchttunnel umgekehrt. Können wir so noch zu Tür schweben?

# 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.



## Short & Easy Gel Chamber (von minime)

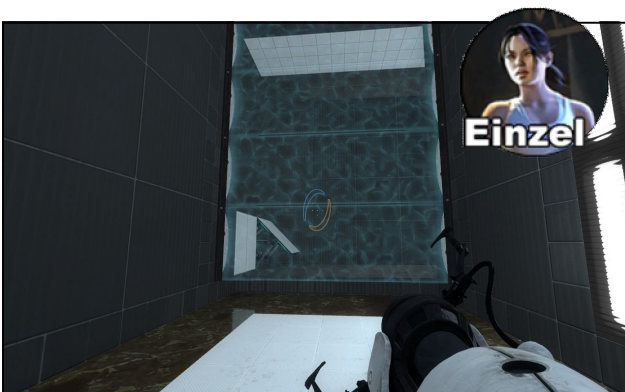
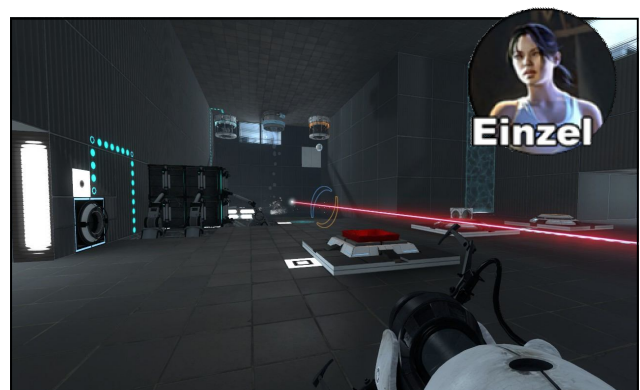
Der gesunde Menschenverstand sollte uns eigentlich davon abhalten, eine Map zu spielen, die die Worte „Short“ und „Easy“ im Titel trägt. Uns hat aber interessiert, warum diese Testkammer die bestbewertete dieser Woche ist. Die Antwort: Geschmacksverirrung! Das Rätsel basiert auf blauem und orangem Gel und ist ganz ordentlicher Durchschnitt, aber absolut nichts Herausragendes. Dafür finden wir aber die Stelle, nachdem wir das blaue Gel aktiviert haben, etwas arg hakelig zum Zielen mit der Portal Gun - oder haben wir eine besser erreichbare Portalfläche einfach nur übersehen?

Unser Urteil: **5**

## Cubetesting (von possibleliability)

Das Rätsel mit zwei Würfeln und einer Kugel ist ganz nett, nur etwas leicht, das Zeitlimit am Ende ist aber sehr knapp bemessen - so viel kann man zum eigentlichen Rätsel sagen! Einen coolen *PTI*-Kniff hat uns die Map aber gezeigt: In *Hammer* kann man Katapultplattformen durch Buttons aktivieren und deaktivieren, in der *PTI* geht das leider nicht. Aber wieso kommen wir eigentlich nicht selber auf die Idee, stattdessen die fragliche Katapultplattform einfach in vier Klapp-Panels einzumauern, die bei Bedarf aufklappen? Schande über uns! ^^

Unser Urteil: **7**



## Testchamber Speed (von Supermanchoo)

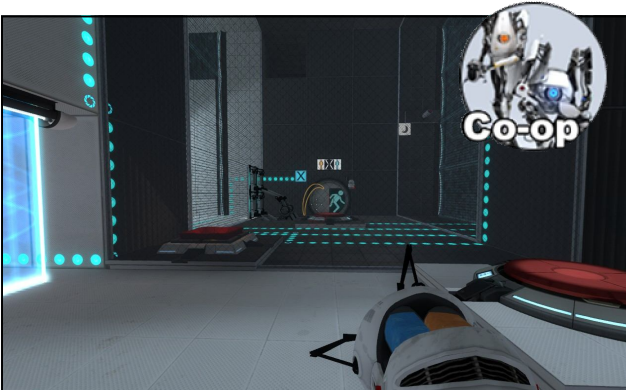
Was schnell rein geht, kommt schnell wieder heraus: Mit diesem Portal-Grundsatz begrüßt uns diese witzige Testkammer, die ihren Schwerpunkt auf oranges Gel legt. Wer das orange Gel kennt, der wird sich schnell im Rätsel zurecht finden, euren Spaß werdet ihr aber dennoch haben. Vielleicht seid ihr ja so langsam im Denken wie Chiko, der ewig darüber brütete, wie er den Geschützturm nur mit orangem, aber ohne blaues Gel aus dem Weg räumen kann - bis der Groschen dann endlich doch fiel und Chiko über sich selbst lachte! ^^

Unser Urteil: **9,5**

# 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



### I need that cube (von [AR] Shone)

Ein sehr schöner, kleiner Test, an dem wir wirklich eine Weile länger gegessen haben, als bei Tag-Maps üblich. Der Raum ist unterteilt in mehrere Bereiche, welche durch Glaswände, Lichtbrücke und Fizzlern voneinander getrennt sind. Ziel ist es, zwei Würfel zu bekommen, sie richtig zu platzieren und noch einen Laser zu seinem Empfänger zu kriegen. Dabei agiert man zunächst getrennt voneinander, findet sich dann aber auch schnell wieder zusammen. Auch wenn wir in dieser Map kaum Gel benötigt haben, ist es dennoch eine schöne Knobelei, die wir nur weiter empfehlen können.

### mirror mirror on the wall who is the fastest of them all? (von [AR] Shone)

In dieser Map seid ihr nun wirklich getrennt voneinander unterwegs. Zunächst müsst ihr nur einen Schalter nach dem anderen drücken, um bei eurem Partner jeweils Würfel fallen zu lassen oder Treppen auszufahren - so weit wenig besonders, denn mehr als entsprechende Schalter und Würfel / Treppen haben die ersten Räume nicht. Im zweiten Abschnitt wird es dann interessant, denn dort hat jeder von euch sein eigenes kleines Rätsel, um an jeweils einen Würfel zu kommen und ihn auf einen Schalter zu stellen, um die Ausgangstür zu öffnen. Nicht unbedingt die beste Map aller Zeiten, man kann sie aber trotzdem mal spielen.

Unser Urteil: **9**



Unser Urteil: **8**



### test nigel (von susan murphy)

*test nigel* ist ein netter kleiner, aktuell 3-teiliger Map Pack von Susan Murphy. Jede der Maps besteht wiederum aus zwei kleinen Kammern, welche sich jeweils entweder hauptsächlich auf oranges oder auf blaues Gel fokussieren. Die Test sind allesamt recht einfach gehalten, machen aber durchaus Spaß und setzen auch in jedem Teilabschnitt auf einen anderen Umgang mit dem jeweiligen Gel - zumindest trifft dies auf die ersten beiden Teile des

Map Packs zu. Den dritten Teil *test nigel come back!* konnten wir leider nicht spielen. Die offensichtlich durch *Bee 2-Mod* in den *Portal 1-Style* gebrachte Testkammer strotzt nämlich nur so vor blauen Error-Symbolen. Wir glauben zumindest, dass sich an diesen Stellen jeweils ein Knopf befinden müsste, leider können wir diese aber durch das Problem, dass es eben nur Errors sind, nicht drücken, wodurch es uns auch nicht möglich war die Testkammer zu lösen. Auch ansonsten hat uns bereits der Beginn dieser dritten Map wenig gefallen, denn ein Geschützturm ist direkt so platziert, dass er uns noch vor dem Betreten der Testkammer durch die Eingangstür hindurch abschießen kann und wir sterben, wenn wir nicht schnell genug in die Testkammer fliehen und uns hinter der nächstbesten Wand verstecken. Wir halten also fest, dass wir Teil 1 und 2 durchaus empfehlen würden, von Teil 3 jedoch solltet ihr die Finger lassen. Dafür könnt



ihr euch in Teil 2 aber noch nach dem versteckten Begleiterkubus umschauen. Gelingt es euch, ihn zu finden?

**Unser Urteil: 8**  
(für Teil 1 und 2, Teil 3 ohne Wertung)



## Thinking with Time Machine



### Light Bridges, Buttons and Time Machines

(von TheDoctor418)

Diese Testkammer ist wirklich gelungen. Die Zeitmaschine wird gut und oft genutzt, und die kleinen Abschnitte sind sehr unterschiedlich. Vor allem der Energieball-Abschnitt hat uns gut gefallen. Lediglich mit der Schwierigkeit ist es bei dieser Testkammer nicht allzu weit her, aber das muss es ja auch nicht. Einen kleinen Kritikpunkt gibt's aber schon, für die unzuverlässige Landung bei der Flugstelle. Kleiner Tipp: Wenn ihr euch duckt, ist eure Flugkurve höher!

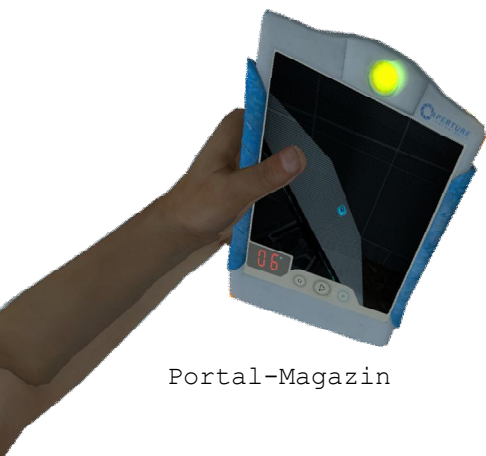
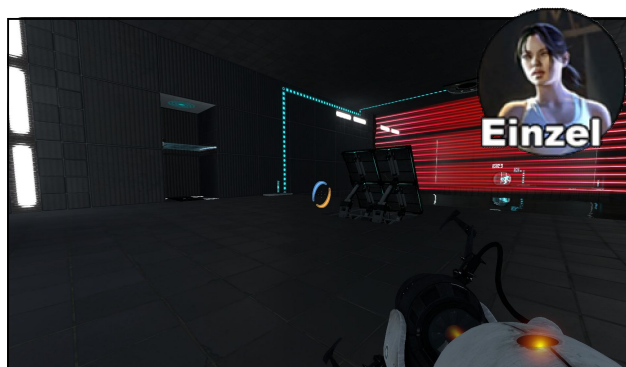
### Just Another Time Machine Test - JATMT

(von TheDoctor418)

Nicht ganz so gut wie die vorherige Map, und dass diese vom selben Ersteller stammt, haben wir gerade erst beim Schreiben dieser Zeilen gemerkt. Dennoch wird auch hier die Zeitmaschine gut genutzt und die beiden Puzzle-Abschnitte sind auch unterschiedlich und abwechslungsreich. Durchaus einen Blick wert.

**Unser Urteil: 9**

**Unser Urteil: 8**





# Lego Dimensions: Secret Guide

## Portal 2 Hub World

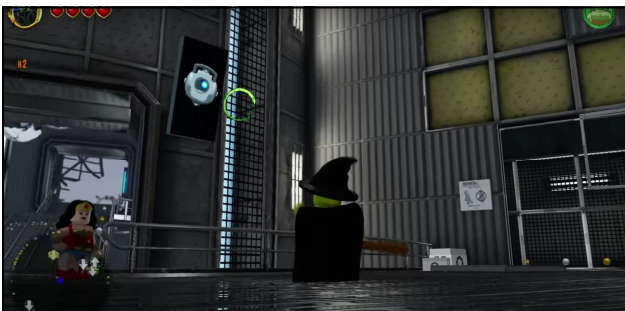
Die *Portal 2* Hub World ist - wie alle Hub Worlds in *Lego Dimensions* - groß. Sehr groß sogar. Ganze 27 goldene und ein roter Legostein sowie ein ganzer Haufen normaler Steine lässt sich hier finden. Wo genau ihr die insgesamt 28 besonderen Steinchen findet, werden wir euch hier und in den kommenden Ausgaben zeigen. Gleich vorweg: Die Hub Worlds sind gigantische, sehr offen gehaltene Welten, daher ist es schwierig, eine genaue Ortsangabe zu machen, da viele verschlungene Wege überall hinführen. Ihr werdet also auch mit diesem Guide ein klein wenig selbst erkunden müssen.

**Smash TV:** Den Namen dieser *Portal 2*-Errungenschaft könnte man auch auf eine der goldenen Legostein-Missionen übertragen. Es gibt in der gesamten Hub World verteilt fünf Wheatley-Monitore, die ihr findet und zerstören müsst. (Zum Zerstören eignen sich verschiedene Geschosse, welche diverse Spielfiguren besitzen, Chells Portal Gun eignet sich zum Beispiel perfekt dafür.)

- **Monitor 1:** Den ersten Monitor findet ihr, wenn ihr nach eurer Ankunft geradeaus durch den GLaDOS-Raum hindurch auf die gegenüberliegende Seite lauft. Er ist dort dann hinter euch an der Wand des GLaDOS-Raumes.
- **Monitor 2:** Geht von da aus dann links weiter, durch einen alten verfallenen Raum mit Flutlichttunnel ein Stück weiter nach unten zu einer Tür, neben der ein Schild mit einer „2“ hängt. Im Raum dahinter ist der nächste Monitor.
- **Monitor 3:** Rechts von dieser Tür führt ein Weg weiter nach unten zu einem alten Cave-Johnson-Büro und einem gro-

ßen gelben Aperture-Logo. An der linken Seitenwand dieses Büros (außen) hängt der nächste Monitor.

- **Monitor 4:** Nun begeben wir uns auf den Rückweg. Bei Monitor 1 auf der anderen Seite als jene, die wir eben entlang gegangen sind, also die mit dem Flutlichttunnel, finden wir nämlich noch ein Loch in der Wand. Wir durchschreiten das kurze Innere dieses Loches und finden auf der rechten Seite ein weiteres Loch in einer anderen Wand, an dessen Seite der vierte Monitor hängt.
- **Monitor 5:** Der fünfte Monitor schließlich befindet sich quasi im GLaDOS-Raum, allerdings nicht auf Höhe von GLaDOS selbst, sondern eine Etage weiter unten. Ihr erreicht diese am einfachsten, wenn ihr euch einfach zum Startpunkt zurückbegebt und bei GLaDOS über das Gelände nach unten springt. Steuert aber danach ein bisschen zurück, sonst fällt ihr zu weit nach unten, könnt dann allerdings ganz leicht über ein paar Leitern wieder zurück nach oben klettern. Alter-



Nicht schwer zu finden: Lauft einfach durch den GLaDOS-Raum, um Monitor 1 zu erreichen.



Das große Aperture-Logo (im Hintergrund) ist kaum zu übersehen. Hier findet ihr dann auch Monitor 3.



nativ könnt ihr euch auch einen Weg außen herum nach unten suchen.

Ihr könnt die Monitore auch schon auf einige Entfernung wahrnehmen, da ihr in ihrer Nähe auch Wheatley quasseln hören werdet. Allerdings sagt Wheatley auch an anderen Punkten im Spiel etwas, daher solltet ihr darauf achten, ob er auch etwas von Monitoren oder dergleichen erzählt. Habt ihr alle fünf Monitore zerstört, bekommt ihr einen goldenen Stein.

Hinweis: Wir hatten bei zwei Monitoren das Problem, dass Chell diese nicht anvisieren und zerstören wollte, in dem Fall haben wir uns mit Batmans Baterang beholfen.

**Kletterstangen-Test:** Wenn wir dann gerade mal beim fünften Monitor angekommen sind und einen Charakter mit der Kletterstangenfähigkeit besitzen, können wir von hier aus auch direkt weiter machen. Klettert zunächst die Wandsprungwände hinauf und erschafft dann die drei Kletterstangen an den dafür vorgesehenen Plätzen ein Stück weiter rechts. Danach müsst ihr diese noch entlangklettern und findet

einen weiteren goldenen Legostein.

**Frankenturret-Test:** Nun begeben wir uns durch den Durchgang, neben dem der fünfte Wheatley-Monitor hängt, und gehen dann nach links durch die Tür in Testkammer 3. Zunächst drücken wir den Schalter und fahren so zwei Glaspanels aus. Dann reden wir mit Wheatley, der in der Kammer sitzt, und bewegen dann die drei Frankenturrets zu den drei Schaltern eine Etage weiter oben. Dazu sprechen wir sie einfach an und begeben uns dann zum jeweiligen Zielort. Zwei der Frankenturrets leiten wir über die beiden Lichtbrücken zur Katapultplattform und dann zum jeweiligen Schalter, den dritten Frankenturret nehmen wir durch den Flutlichttunnel mit. Danach labert Wheatley ein wenig Unsinn und wir bekommen den nächsten goldenen Legostein.

**Der deaktivierte Batman-Schalter:** Wir bleiben ganz in der Nähe und nehmen den oberen Ausgang aus Testkammer 3, dort kommen wir zu einer Katapultplattform, die uns zu einem kleinen gläsernen Raum führt. In diesem Raum ist ein Batman-Schalter, den wir aber



Transportunternehmen: Die Frankenturrets müssen auf eine höhere Etage. Na, dann kommt mal mit!



Gleiche Szene, anderer Blickwinkel: Die Frankenturrets müssen immer noch eine Etage höher.



He, wer hat das Licht angemacht: Sobald der dunkle Raum erleuchtet ist ...



... können wir den Batman-Schalter aktivieren, der uns letztlich einen goldenen Legostein freigibt.

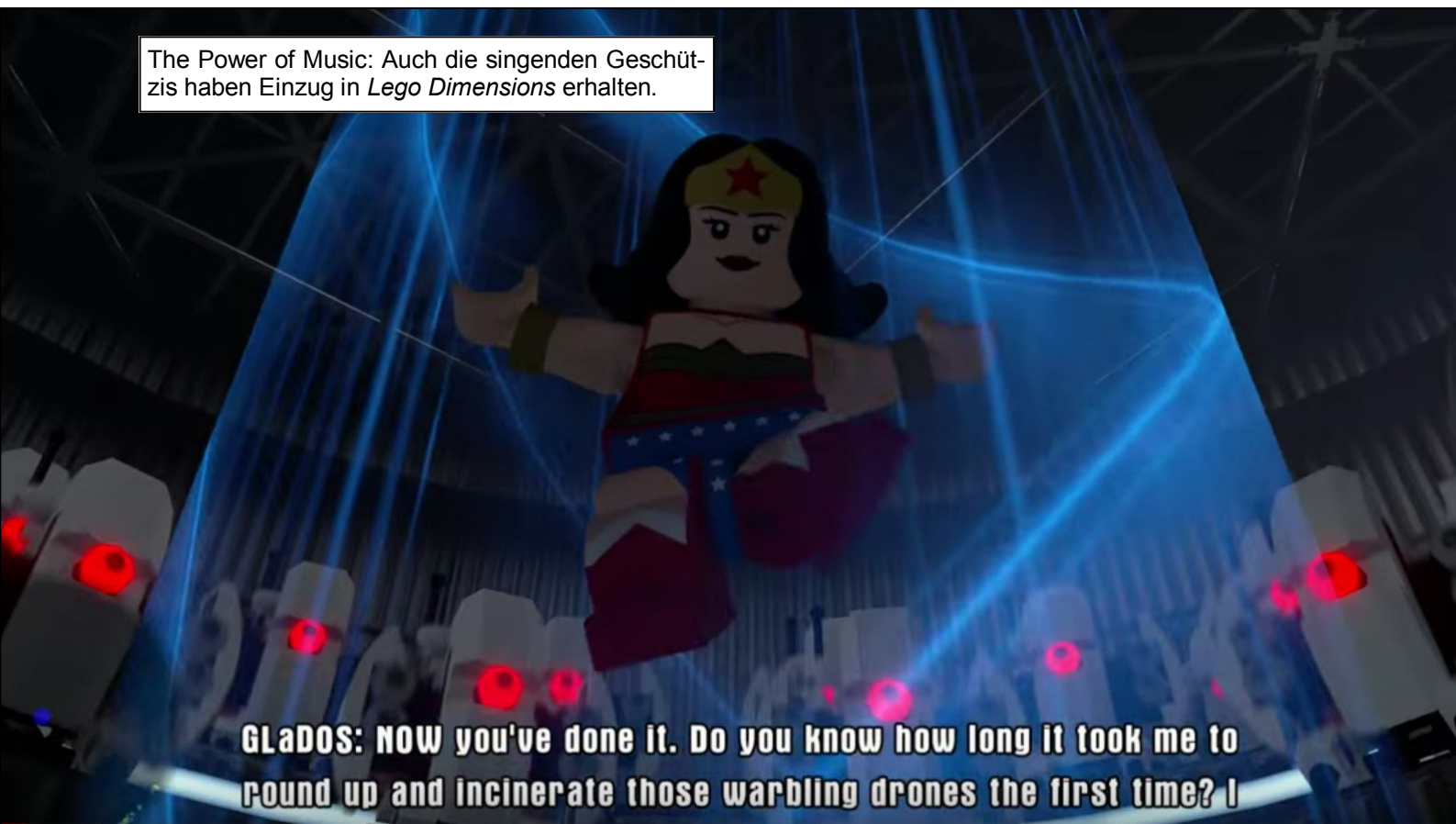
noch nicht aktivieren können. Zunächst hüpfen wir in den Flutlichttunnel daneben, dann brauchen wir einen Charakter mit der Mini-Luken-Fähigkeit und gehen nach oben in den dunklen Raum. Diesen erhellen wir mit der entsprechenden Fähigkeit und legen dann unseren Würfel auf den dortigen Schalter. Nun kehren wir nach unten zurück und können jetzt den Batman-Schalter aktivieren, der einen weiteren goldenen Legostein freilegt.

**Geschützturm-Chor:** Und wenn wir gerade schon mal bei der Mini-Luke sind, können wir bei dem Wheatley-Kopf direkt daneben auch

gleich noch ein paar Legosteinchen ausgeben und den Chorraum kaufen. Dieser ist gegenüber des Raumes mit dem deaktivierten Batman-Schalter und ist über eine Kombination aus Lichtbrücke und Flutlichttunnel zu erreichen. Dort stehen einige Geschütztürme, die sowohl die *Turret Wife Serenade* als auch *Cara Mia Addio* zum Besten geben (wohlgemerkt gleichzeitig). Ihr könnt sie zerstören, das bringt euch zwar keinen Legostein, aber wenigstens einiges an Punkten, und gehört natürlich auch zu den 100 % dazu.

**Fortsetzung folgt ...**

The Power of Music: Auch die singenden Geschützis haben Einzug in *Lego Dimensions* erhalten.



# LEGO Dimensions geht weiter



Geisterjagd ist Frauensache: Das erste Story Pack basiert auf dem neuen *Ghostbusters*-Film.

Wenn ihr dachtet, der Überraschungshit *LEGO Dimensions* wäre nach dem Release der letzten drei Fun Packs Mitte Mai abgeschlossen, dann habt ihr euch genauso getäuscht wie wir - denn es geht nun doch weiter!

Pünktlich zur E3 2016 wurden zahlreiche neue Packs, Franchises und Spielmodi angekündigt. Los geht's am 27. September, und das ist sicher nicht zufällig auf den Tag genau ein Jahr nach dem Release des „Klassikers“.

Wichtig ist zunächst, dass es kein *LEGO Dimensions 2* geben wird, sondern dass tatsächlich das alte Spiel erweitert wird. Ihr müsst also kein neues Starter Pack kaufen - das unterscheidet *LEGO Dimensions* in diesem Punkt schon einmal positiv von *Skylanders* und *Disney Infinity*.

Zunächst wird es - wenig überraschend - neue Fun Packs, Team Packs und Level Packs geben. Letztere widmen sich für den Anfang der



Wingardium Leviosa: Mit dem *Harry Potter*-Team Pack wird für uns ein kleiner Traum wahr.

Cartoon-Serie *Adventure Time* und dem Thriller *Mission: Impossible*. Für uns als alte *Harry Potter*-Fans ist aber besonders das *Harry Potter*-Team Pack interessant, das am gleichen Tag erscheint und neben dem berühmtesten Zauberschüler der Welt auch dessen Erzrivalen Du-weißt-schon-wen (wir meinen Lord Voldemort) enthält. Außerdem erscheint ein ergänzendes Team Pack zu *Adventure Time* sowie ein Fun Pack mit B. A. Baracus aus der Action-Serie *The A-Team*.

Ganz besonders interessant wird aber eine neue Pack-Art, die am 27. September erstmals in die Läden findet: Die Story Packs erweitern das Spiel nicht „nur“ um einen einzigen Level, sondern um einen kompletten Story-Abschnitt mit bis zu sechs Levels, dazu gibt's neben Figuren und Vehikeln auch ein neues Design für euer Dimensionstor. Das erste Story Pack greift ein altbekanntes Franchise in aktueller Form auf, indem es auf dem neuen *Ghostbusters*-Film mit den weiblichen Geisterjägerinnen



Kultfilm an Bord: *E.T., der Außerirdische* kann also auch in einem **guten** Videospiel auftreten! ^^



Bereit zum Kampf: Die Battle Arenas bringen Multiplayer-Spaß in *LEGO Dimensions*. Auch online?



Nicht 100 % unser Geschmack: *Adventure Time* scheint in der ersten Welle der neuen „Staffel“ eine größere Rolle zu spielen.



Weihnachten mit phantastischen Tierwesen: Professor Lockhart aus dem *Harry Potter*-Universum kommt pünktlich zum Fest.

basiert. Zu Weihnachten, aber noch ohne exakten Termin soll dann auch ein Story Pack zum neuen *Harry Potter*-Film *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* erscheinen. Was die Story Packs kosten werden, bleibt bislang offen, wir fürchten aber, dass sie ein wenig teurer als die herkömmlichen Level Packs werden. Aber wenn die Qualität stimmt, soll's uns Recht sein.

Ein weiterer neuer Spielmodus, der allerdings keine neuen Packs erfordert, sondern mit den vorhandenen Figuren bestritten werden kann, sind die Battle Arenas. Diese bescheren *Lego Dimensions* endlich eine Multiplayer-Funktion und scheinen inhaltlich eine Art *Capture the Flag* zu sein - inklusive der Möglichkeit, euch unter Zuhilfenahme der Fähigkeiten eures Charakters gegenseitig auszuschalten! Ob Chells Portal Gun etwas gegen Harry Potters Zauberstab ausrichten kann? Oder ist am En-

de doch Bart Simpsons Steinschleuder stärker? Wir werden es ausprobieren! Vor allem aber hoffen wir auf eine Online-Funktion, im Idealfall natürlich Plattform-übergreifend.

Zu weiteren Franchises, die dann im Lauf des Jahres 2017 Stück für Stück dazu kommen, zählen etwa die Cartoons *PowerPuff Girls* und *Teen Titans*, aber auch weitere Filmklassiker wie *Gremlins* oder *E.T., der Außerirdische*. Natürlich sind auch neue Lego-eigene Franchises wie *Lego City Undercover* mit am Start. Die größte Überraschung war für uns aber der letzte Augenblick des Trailers, als auch noch ein *Lego-Sonic the Hedgehog* ins Bild raste.

Uns gefällt's, dass *Lego Dimensions* erweitert wird. Auch, wenn bislang keine weiteren *Portal*-Inhalte angekündigt wurden, freuen wir uns sehr auf die neuen Packs und sind gespannt, was die Zukunft noch bringen wird.



Videospiel-Stargast: Was kommt nach *Lego Sonic*? Vielleicht doch endlich mal *Lego Pokémon*? ^^

# Cave Johnson

**Warnung:** Dieser Artikel enthält Spoiler zu *Portal 2* und *Lego Dimensions*!

„Ich bin Cave Johnson, mir gehört die Firma“ - mit diesen Worten stellt sich Cave Johnson euch noch heute in den alten Anlagen aus Aperture Sciences Blütezeit in den 1950er Jahren vor. Der ehemalige Gründer und Leiter von Aperture Science, welcher mittlerweile nicht mehr unter uns weilt. Bereits in Ausgabe 8 haben wir ihn euch ausführlich vorgestellt, inzwischen haben wir aber auch einige neue Dinge über ihn in Erfahrung gebracht, und daher möchten wir heute erneut das Spotlight auf ihn richten.

Wann Cave Johnson geboren wurde, ist nicht bekannt. Auch über seine Vergangenheit weiß man nicht viel, nur dass er der Sohn eines Landwirtschaftsprofessors war, welcher nicht einen einzigen Tag seines Lebens auf einer echten Farm als Landwirt gearbeitet hat. Dennoch bezeichnete Cave Johnson, diese „Arbeit“ seines Vaters als Rückgrat seiner Firma, auch wenn diese nicht viel mit Landwirtschaft zu tun hatte.

In den frühen 40er Jahren, etwa um das Jahr 1943 herum, gründete Cave Johnson die Firma „Aperture Fixtures“, welche zunächst wenig mit Forschung zu tun hatte und Duschvorhänge für das amerikanische Militär herstellte. Bereits früh entschied sich Cave Johnson allerdings dazu, sich der Wissenschaft zuzuwenden, und so wurde die Firma auch in den spä-

ten 40er Jahren in „Aperture Science“ umbenannt. Man entwickelte zum Beispiel Diät-Pudding, der auf sehr, na ja, besondere Weise funktionierte ... bzw. eben gerade dies nicht wirklich tat und daher in großen Mengen zurückgerufen wurde - man kennt ihn heute als Rückstoß- und Beschleunigungsgel.

Ob und was Aperture Science sonst noch in seinen frühen Jahren entwickelte, ist leider größtenteils nicht bekannt, aus alten Audio-Nachrichten aus früherer Zeit geht aber hervor, dass es einige skurrile Experimente gab, wie beispielsweise Versuche mit Gottesanbeterinnen-DNA oder einem Laser, der Blut in Benzin umwandeln konnte. Auch am Menschen wurde hierfür immer wieder experimentiert, und ursprünglich wollte Cave Johnson nur die besten der besten dafür: Kriegshelden, Astronauten, Olympiasieger. Da es aber immer wieder zu Unfällen und sogar Todesfällen wäh-

rend der teils fragwürdigen Experimente kam und Amerika zu ermitteln begann, woher der ungewöhnliche Promischwund plötzlich kam, stieg man zu Beginn der 70er Jahre auf Personen um, die nicht so schnell vermisst werden würden: Obdachlose und Waisenkinder etwa, die man nachts von Parkbänken einsammelte. Zugleich versuchte Cave Johnson sein Mög-

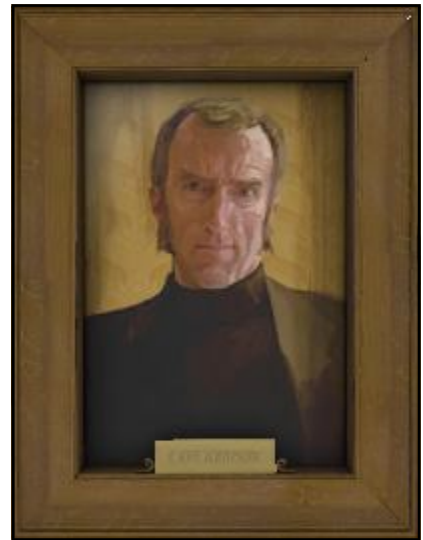




Cave Johnson als aufstrebender Jungspund in den 50ern, ...



... in den 70er Jahren während der Blütezeit seiner Firma ...



... und in den 80ern Jahren: Sein letztes bekanntes Bild.

lichstes zu tun, um zu vertuschen, dass seine Firma etwas damit zu tun hat.

Trotz der merkwürdigen Vorfälle und den fragwürdigen Experimente konnte Cave Johnson mit seiner Firma jedoch auch einige wissenschaftliche Auszeichnungen gewinnen. Eine sehr wichtige Rolle hierbei dürfte das „Quantum Tunneling Device“ gewesen sein, welches wir heute als „Hanheld Portal Gun“ in einer wesentlich moderneren, sichereren und kompakteren Form kennen. Es war ein Durchbruch für die Firma, denn hier waren sie ihrem ärgsten Konkurrenten, Black Mesa, ein weites Stück voraus. Leider währte der anfängliche Erfolg der Firma nicht lange. Wir wissen nicht genau, wann es begann, finanziell bergab zu gehen, wir wissen aber, dass die Firma spätestens in den 80er Jahren dem Bankrott nahe war. Dennoch versuchte Cave Johnson, seine Firma weiter nach vorne zu bringen, und wollte sie auf keinen Fall aufgeben. Er kaufte Mondgestein im Wert von 70 Millionen Dollar, obwohl er sich dieses eigentlich gar nicht leisten konnte, und versuchte, daraus bessere Portalflächen zu kreieren. Denn das Portalgerät funktionierte zwar an sich sehr gut, auf der Erde gab es aber kaum portaltragfähiges Material - und jenes, was es gab, war nicht immer ganz zuverlässig. Das machte den Umgang mit den Portalen trotz allem gefährlich. Mondgestein, so glaubte er, wäre hier die Lösung, und so zermahlte er das Gestein zu einem Gel und überzog alle Wände seiner Testkammern, welche als Portalleiter dienen sollten, mit

ebendiesem - mit Erfolg, Mondgestein stellte sich tatsächlich als hervorragender Portalleiter heraus und wir kennen es noch heute als weißes Portal-Gel. Leider hat Mondgestein aber auch seine Schattenseiten, gemahlen ist es nämlich höchst giftig. Dies musste auch Cave Johnson am eigenen Leib erfahren. Er wurde schwer krank, hustete ständig, hatte Atemnot und begann zu halluzinieren. Er wurde völlig wahnsinnig, drehte schnell durch. Außerdem begann er, sich für „Brain Mapping“ zu interessieren in dem Wahn, seinen Geist in einen Computer einspeisen zu können und so seinem Schicksal zu entkommen. Zudem entwickelte er einen eher nutzlosen 3-Stufen-Plan, welcher seine Firma noch weiter nach vorne bringen sollte, allerdings nicht wirklich funktionierte. Schließlich starb Cave Johnson in den 80er Jahren an seiner Mondgesteinvergiftung - zu welchem Zeitpunkt genau, wissen wir jedoch nicht. Die Forschung in seiner Firma ging unterdessen weiter, das Portalgerät wurde stetig verbessert und auch das Brain-Mapping-Projekt schritt voran. Eine von Cave Johnsons letzte Anweisung war es, seine Assistentin Caroline anstelle von ihm in einen Computer einzuspeisen, falls er nicht mehr lange genug lebt, und dies wurde auch gegen ihren Willen getan. Daraus entstand der Computer, den wir heute als GLaDOS kennen.

Cave Johnson hingegen kennen wir dem Umstand seines Todes zuschulden hingegen natürlich nicht mehr persönlich. Seine Stimme erklingt jedoch bis heute in den Testanlagen

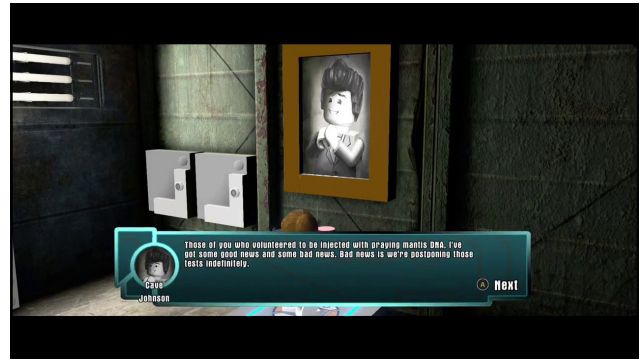


Mondgestein ist ein hervorragender Portalleiter. Die Endsequenz von *Portal 2* beweist es!

der 50er bis 80er Jahre, welche immer noch, wenn auch sehr verfallen, tief im Untergrund der Firma existieren. Damals wurden dort angeblich so viele Tests durchgeführt, dass Cave Johnson diese nicht alle persönlich beaufsichtigen konnte, er wollte aber dennoch bei jedem Test mitwirken und nahm daher etliche Bandansagen auf, die man bis heute dort unten hören kann. Deshalb wissen wir auch fast alles, was heute noch über den ehemaligen Gründer und CEO der Firma bekannt ist. Nicht nur seine Werdegang mit der Firma geht aus diesen Ansagen hervor, auch seinen Charakter kann man deutlich erkennen.

So war es immer das Wichtigste für ihn, dass alles in seiner Firma perfekt lief. Auch vor seiner Mondgesteinvergiftung konnte man einen gewissen Wahnsinn bei ihm erkennen. Er hielt sich nicht gerne an Regeln, versuchte selbst Naturgesetze zu brechen und stellte sich selbst seine eigenen Regeln auf. Außerdem neigte er zu Wutausbrüchen und feuerte hin und wieder auch seine Angestellten wegen unwichtigen Kleinigkeiten. Auch ansonsten nahm er nie ein Blatt vor den Mund und sagte geradeheraus, was er dachte, ohne vorher groß darüber nachzudenken - gerade das ist es, was viele Spieler an ihm besonders mögen. Äußerlich veränderte er sich über die Jahre sehr, was aus diversen Bildern von ihm hervorgeht, welche über den kompletten Gebäudekomplex der 50er bis 80er Jahre verteilt an Bürowänden hängen.

In der Storyline der *PTI* nimmt Cave Johnson einen wichtigen Part ein, indem er immer am Anfang einer Testkammer einige Worte an den Spieler richtet, welche einen Überblick über aktuelle Geschehnisse geben - hierbei spricht freilich auch der echte, lebende Cave Johnson,

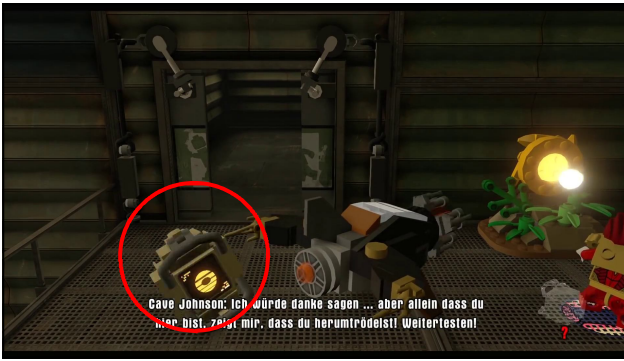


Cave Johnson in Lego-Optik: Auch in *Lego Dimensions* findet ihr Portraits des Firmengründers.

nicht etwa eine Bandansage, denn in der *PTI*-Storyline befinden wir uns in einem Multiversum, wo es viele verschiedene Aperture Scieneces gibt und auch mehrere Versionen von Cave Johnson, welche sogar teilweise aufeinander treffen. Wenngleich die Story auch stellenweise recht lustig ist, ist sie jedoch zugleich unwichtig (sogar so unwichtig, dass sie ausschließlich in englisch gesprochen und in anderen Sprachen nur untertitelt wurde) wie auch zum Rest der Geschichte unpassend, da sie eben in einem Paralleluniversum spielt, in dem vermutlich so ziemlich alles, was wir bisher in diesem Artikel beschrieben haben, anders abgelaufen ist. Daher werden wir sie hier auch nicht weiter berücksichtigen, sondern bleiben in unserem eigenen, originalen Universum.

Viel interessanter dürfte da schon ein Secret aus *Lego Dimensions* sein. Dieses lässt nämlich schon eher daran zweifeln, ob alles, was man bisher über Cave Johnson im Zusammenhang mit dem Brain-Mapping-Projekt wusste, wirklich zu 100 % stimmt. In einem speziellen Testkammerabschnitt in einer der alten Testkammern lässt sich nämlich eine ganz besondere Core finden, die „Cave-Johnson-Core“! Diese behauptet, der von Cave Johnson in einen Computer eingespeiste Geist zu sein, welche seit Jahrzehnten in diesem einen Raum eingesperrt war. Und tatsächlich scheint es wahr sein zu können, denn diese Core wirkt von ihrer ganzen Art her ein wenig so, als stecke Cave Johnson darin. Wenn man aber bedenkt, was es sonst alles so für bekloppte Cores bei Aperture gibt, könnte es auch einfach eine weitere defekte Core sein, die in den alten Anlagen ein bisschen zu viele der Bandansagen gehört hat und sich nun eben selbst für den ehemaligen Aperture-Gründer hält -





If I Were A Core: Ist das wirklich Cave Johnson oder doch nur eine verrückte gewordene Core?

was meint ihr? Gibt es einen geheimen, verschleierte Erfolg beim Versuch, Cave Johnson in einen Computer einzuspeisen, oder ist dort nur eine Core durchgedreht? Das muss wohl jeder für sich selbst entscheiden, denn einen eindeutigen Hinweis gibt es nicht. Aber eure Meinung zu dem Thema würde uns interessieren.

Die Idee, Cave Johnson könnte in den Tiefen von Aperture Science noch in einer Core irgendwo in Vergessenheit geraten rumliegen, ist übrigens nicht ganz neu. Denn auch für das Original-Portal 2 scheint solch ein Storyabschnitt geplant gewesen zu sein. In der Datei Glados\_scenetable\_include\_manual\_act3.nut stehen die Scripts der Scenes des dritten Spielabschnitts, jenem in den alten Anlagen. Scenes sind die Zwischensequenzen des Spiels, in denen sich z.B. GLaDOS und Wheatly unterhalten oder dergleichen. Viel Ahnung davon haben wir nicht, aber soweit wir wissen, dienen diese Scenes zum Beispiel dazu, Sequenzen unterschiedlich lang machen zu können, wenn es in einer Sprache etwas länger dauert, etwas zu erklären, als im Englischen (zumindest hat ein Mod-Entwickler uns dies mal erklärt). Wozu sie genau da sind, ist auch eigentlich erst mal egal, viel interessanter ist ein kleiner Abschnitt des Scripts. Denn in den Scripts sind auch die (englischen) Voice Lines eingetragen, die in der Szene gesprochen werden, und da fällt eine Szene ganz besonders auf. Unter dem Abschnitt *//Called when discovering the Cave Johnson cube* ist dort nämlich eine vollständige Unterhaltung zwischen Cave Johnson und GLaDOS eingetragen, in welcher er unter anderem erzählt, er läge hier für alle Ewigkeit in einem Computer lebend herum und das Leben wäre nur noch eine einzige Tortur, derer er entfliehen möchte.

## Auszug aus dem Script

```
//Called when discovering the Cave Johnson cube
```

```
//Cave: Greetings, friend. It's Cave Johnson, CEO of Aperture Science.
```

```
//Cave: Down here! [pause] On the floor.
```

```
//Cave: That's right! It's really me. My entire living consciousness, for all eternity, inside a machine.
```

```
//Cave: Alone. On a dirty floor. In an abandoned room. At the bottom of a pit.
```

```
//Cave: My life is torture, please kill me.
```

```
//Glados: We don't have time for this.
```

```
//Cave: Hold on. Is that you, Caroline?
```

```
//Glados: Yes SIR, Mister Johnson! I'll have that report on your desk by four-thirty! [normal voice, horrified] What. In the hell. Was THAT.
```

```
//Cave: You were my assistant! The heart and soul of Aperture Science! You don't remember?
```

```
//Glados: No, Mister Johnson. I DON'T.
```

```
//Cave: See, the science boys invented me a machine to house my consciousness in. But that sounded DANGEROUS, so I volunteered you to go first.
```

```
//Cave: Come on, be a sport and kill me. All you gotta do is pick me up.
```

```
//Glados: Sure
```

```
//Cave: Plug's in the back of me. Give me a good pull, it should pop right out.
```

```
//Glados: Okay.
```

```
//Cave: Now, before you say no, I want you to remember that I've lived a full life. Also, if this helps seal the deal, livin' in a computer this long's made me crazy. That's right: I am insane.
```

```
//Glados: I said we'll do it.
```

```
//Cave: Wait. I suppose tellin' you I'm not in my right mind could sway you to not unplugging me. Let me round back on the important parts: in a computer. Ceaseless torture. Monster in the eyes of god. So why don't you get on over here and unplug ol' Cave.
```

```
//Glados: If you don't unplug him, I will.
```



Spuren im ersten Teil: Cave Johnsons Gesicht war damals noch mit einem Begleiterkubus überklebt.

```
//Called if player lingers after
using the Cave corpse to escape

//GlaDOS: Goodbye, sir. May whatever
tests await you on the other side
either support or disprove your hypo-
theses.
//Cave: Thank you, Caroline.
//Cave: Alright! Too much jawin', not
enough dyin'. Here I go! Ah.
//GlaDOS: I'd... appreciate it... if
we never... EVER talked about that...
ever again.
```



Im weiteren Verlauf erkennt er GLaDOS als Caroline, die ihn jedoch nicht erkennt, außerdem bittet er den Spieler, ihn zu töten. Die Szenenbeschreibung *//Called if player lingers after using the Cave corpse to escape* etwas weiter unten im Verlauf legt außerdem nahe, dass man Cave Johnson tatsächlich getötet hätte und das, was von ihm übrig bleibt, auch

noch zur Flucht benutzt. Warum diese Szene letztendlich gestrichen wurde und was genau es damit auf sich hatte, wissen wir jedoch nicht. Auch ob es auf irgendwelchen Umwegen noch möglich ist, diese Szene, zumindest vom Ton her, abzuspielen, bezweifeln wir - vermutlich fehlen die entsprechenden Synchronaufnahmen, denn ansonsten müssten diese ja, wie auch einige andere ungenutzte Sätze, im *Portal 2-Map-Editor* zu finden sein, dort konnten wir sie jedoch nicht ausfindig machen. Eine sehr interessante Sache ist dieser verworfene Story-Ansatz allerdings allemal.

Zum Schluss noch ein paar Eckdaten: Cave Johnsons Gesicht basiert auf dem von Bill Fletcher, einem Animator bei Valve. Er wurde im englischen Original von J.K. Simmons gesprochen, in der deutschen Fassung von Rüdiger Schulzki. Ursprünglich war er zu Zeiten des F-Stop-Projektes als Haupt-Antagonist geplant, also eine ähnliche Rolle, wie sie nun GLaDOS hat, da das Spiel auch in der Vergangenheit von Aperture Science spielen sollte. Auch damals war er schon als der verrückte Charakter geplant, den wir heute kennen und den viele Spieler, Flo eingeschlossen, gerade deswegen so sehr mögen. Aufmerksamen Spielern wird er sogar bereits in *Portal 1* begegnet sein, denn dort hängen in Testkammer 17 ein paar Fotos von ihm in einem der Ratman-Verstecke. Dort jedoch wurde sein Gesicht noch mit Begleiterkuben überklebt.

# Yo-Kai Watch

Ende April 2016 kam *Yo-Kai Watch* endlich nach Europa. Aufgrund der Ähnlichkeit zu *Pokémon* und aufgrund der Tatsache, dass es von Level-5 (*Professor Layton*) stammt, hat Chiko das Spiel bereits seit beinahe zwei Jahren im Blickfeld - und tatsächlich konnte sich *Yo-Kai Watch* sowohl 2014 als auch 2015 in den japanischen Verkaufscharts vor *Pokémon* einordnen! Was steckt wirklich hinter dem Spiel?

Ein neuer Erfolgstitel für den Nintendo 3DS ist da: *Yo-Kai Watch* erschien am 29. April 2016 endlich auch bei uns in Europa, nachdem das Spiel in Japan bereits am 11. Juli 2013, also vor über 2 ½ Jahren, herauskam. In den USA ging es am 6. November 2015 los, und seit 5. Dezember 2015 konnte man sich bereits eine englischsprachige PAL-Version aus Australien kommen lassen - auf dieser basiert auch dieses Review, da Chiko einfach keine Lust mehr hatte, noch länger auf die deutsche Fassung zu warten. Deshalb können wir speziell zur deutschen Lokalisierung wenig sagen, aber das Spielprinzip ist international gleich geblieben - gleich gut!

*Yo-Kai Watch* stammt von Level-5, die hierzulande in erster Linie durch *Professor Layton* bekannt geworden sind, denen wir aber auch Perlen wie *Fantasy Life* verdanken. Produktionsdirektor bei *Yo-Kai Watch* war Ken Motomura, für die Story und das Design war aber Akihiro Hino verantwortlich, der auch schon *Professor Layton* entwickelt hat. Das Setting



Ich glaub', ich hab' einen Geist gesehen: Nate staunt nicht schlecht, als ihm das weiße Gespenst Whisper erstmals begegnet.

## Daten des Spiels

Entwickler:	Level-5
Release (D):	29.04.2016
Systeme:	Nintendo 3DS
Genre:	Rollenspiel
FSK:	ab 6

von *Yo-Kai Watch* besagt, dass es Geister gibt, die unsichtbar in der Menschenwelt herumstreifen und für Probleme sorgen - großteils nicht einmal aus böser Absicht, sondern einfach aufgrund der Aura, die sie ausstrahlen. So ist der lila Schwabbelgeist Tristine, der stark an ein Sleimok erinnert, früh im Spiel dafür verantwortlich, dass sich eure Eltern streiten. Und das beliebte Tanzlied *Yo-Kai Exercise No. 1*, das nicht nur als Ending der Anime-Serie fungiert, sondern auch Nintendo-Präsident Shibata in *Nintendo Direct* zum Abtanzen anregte, erzählt, dass die Geister daran Schuld sind, wenn wir verschlafen, Gemüse



Werkzeug für Geisterjäger: Die titelgebende Yo-Kai Watch macht die Geister in der ganzen Stadt für euch (und nur für euch) sichtbar.



Nintendo-Präsident Shibata tanzt den Yo-Kai-Tanz

essen sollen oder unsere Fürze stinken. Kurzum: Die Geister sorgen für alles, was uns im Leben negativ erscheint!

In dieser Welt lebt der 11-jährige Nathan Adams (kurz Nate), der in seinem Heimatstädtchen Lenzhausen gerade die Sommerferien genießt. Eines sonnigen Tages beim Käfersammeln mit seinen Freunden stößt Nate im Wald unter einem mächtigen Baum auf einen geheimnisvollen Kapselautomaten. Neugierig wirft er eine Münze ein, woraufhin dem Automat der weiße Geist Whisper entspringt. Er sieht von allen Spukerscheinungen aus *Yo-Kai Watch* noch am ehesten wie ein klassisches Gespenst aus und macht es sich ab sofort zur Aufgabe, Nate in die Welt der Geister einzuführen - in-game ist Whisper also eine Art Tutor für euch. Eine von Whispers ersten Aktionen besteht darin, euch mit der titelgebenden Geisteruhr, der Yo-Kai Watch, auszustatten: Sie wird wie eine Armbanduhr am Handgelenk getragen, zeigt aber nicht die Zeit an, sondern hat stattdessen einen Sensor, der die Geister für euch sichtbar macht. Von nun an ist es eure Aufgabe, die diversen Geister in der Stadt aufzuspüren und ihre Freundschaft zu gewinnen, damit ihr am Ende gemeinsam eine Chance habt gegen den fiesen Obergeist McKraken, der mit seiner Geisterbande die Menschenwelt überrennen will.

Doch so weit seid ihr noch lange nicht, wenn ihr mit Yo-Kai Watch am Handgelenk erstmals

durch die Straßen lauft und auf die kleinste Regung der Sensornadel achtet. Zwischen diesem Moment und dem Abspann liegen gut und gerne 15 Stunden Spielzeit - wenn ihr zwischendurch viele Nebenaufgaben löst, mehr Geister sammelt und Geheimnisse sucht, können es auch schnell 20 Stunden und mehr werden. Und selbst danach ist das Spiel noch lange nicht abgeschlossen, denn auch nach dem Abspann erwartet euch noch eine ganz besondere Herausforderung, und außerdem will ja auch, in typischer *Pokémon*-Manier, eure Yo-Kai-Sammlung komplettiert werden.

*Yo-Kai Watch* braucht vielleicht ein wenig, um in Fahrt zu kommen. Das liegt in erster Linie am Kampfsystem: Anders als in *Pokémon* und anderen RPGs, könnt ihr in *Yo-Kai Watch* keine Attacken einsetzen, eure Geister greifen von alleine an. Dadurch werden gerade in der Anfangsphase, wenn die Gegner noch schwach sind, die meisten Kämpfe von allein laufen, so dass ihr ohne eigenes Zutun gewinnen könnt. Gerade erfahrenere Rollenspieler gewinnen dadurch schnell den Eindruck, *Yo-Kai Watch* sei ein viel zu einfaches Kleinkinderspiel, bei dem ihr nur von hier nach dort rennen müsst, das aber keinerlei Herausforderung bietet. Ich sage euch: Lasst euch nicht vom ersten Eindruck täuschen und beißt euch durch diese langweilige Einstiegsphase! Behaltet immer im Hinterkopf, dass auch Taubsi und Rattfratz auf Route 1 keine übermächtigen Gegner waren! Es wird schnell der Augenblick



Dreierkampf: Bis zu sechs Geister stehen sich gleichzeitig gegenüber. Diese können auch fliegend ausgetauscht werden.

kommen, da einer eurer Yo-Kai den Geist aufgibt, und wenn ihr tatsächlich euren ersten Kampf verloren habt (was bei mir im zweiten Boss Battle der Fall war), dann fragt ihr euch, was da schief gelaufen ist, was ihr anders machen könnt, und stürzt euch schnell wieder in den Kampf, um eure neue Strategie live zu erproben.

Wie gesagt, die Geister greifen im Kampf von alleine an - das heißt aber nicht, dass ihr keinen Einfluss auf den Kampfverlauf habt! Die Kämpfe sind eine Art Mischung aus Dreierkampf und Rotationskampf, wie man sie aus *Pokémon* kennt: Euer Team besteht aus sechs Geistern, von denen aber nur drei gleichzeitig an der Front stehen und kämpfen. Ihr könnt das Rad aber jederzeit drehen, um angeschlagene Geister aus der Schusslinie zu nehmen und gleichzeitig stärkere Kämpfer auf den Plan zu rufen. Zu euren weiteren Aktionen zählt das Ultiseel. Dabei handelt es sich um eine besonders starke Attacke, die jeder Geist auf seine Art beherrscht und die auch bei jedem Geist eine andere Wirkung hervorruft - der Regelfall ist aber immenser Schaden für den Gegner! Das Ultiseel muss zunächst aufgeladen werden, was zwar automatisch passiert, aber ziemlich lange dauert - gerade bei Boss Battles definitiv zu lange! Ihr könnt das Aufladen des Ultiseel aber beschleunigen, indem ihr entweder Items verwendet oder die Energie trifft, die von Zeit zu Zeit über die Kampffläche schwebt. Habt ihr das Ultiseel eingesetzt, gilt es, auf dem Touch Screen aktiv zu werden: Mit Mini-Aktionen wie dem Drehen eines Rades oder dem Nachzeichnen von Symbolen, helft ihr eurem Geist, die Attacke vorzubereiten - je besser ihr seid, desto schneller schlägt ihr zu,



Spezial-Attacke: Das Ultiseel ist ein besonders mächtiger Angriff - vorher müsst ihr ein Minispiel auf dem Touch Screen absolvieren.

und in der Schlussphase des Spiels bei den allerstärksten Gegnern zählt hier tatsächlich jeder Sekundenbruchteil. Zudem habt ihr die Möglichkeit, bestimmte Gegner oder sogar nur bestimmte Körperteile der Gegner als Ziele zu markieren. Verzichtet ihr darauf, hauen eure Geister einfach dorthin, wo es ihnen gerade passt, doch manchmal erfordert eine Strategie, dass ihr beispielsweise zunächst die Tentakeln des Gegners lahmlegt, mit denen er euch immer haut, bevor ihr ihm dann ungehindert eins auf die Schnauze geben könnt.

Diese Kämpfe sind der hauptsächliche Spielinhalt von *Yo-Kai Watch*, dennoch gibt es auch drum herum viel zu entdecken. Abseits der Hauptstory stecken noch über hundert kleinere und größere Quests im Spiel, die ihr von den Stadtbewohnern erhaltet: Einen bestimmten Ort aufsuchen, ein bestimmtes Item finden, einen bestimmten Geist besiegen - die Aufträge sind abwechslungsreich, und wenn ihr sie erfüllt habt, erhaltet ihr nicht nur satte Erfahrungspunkte sondern dürft euch zudem eine witzige kurze Anime-Sequenz ansehen. Diese wiederholen sich zwar leider nach einiger Zeit, sind aber dennoch immer wieder nett anzusehen. Außerdem sind verschiedene kurze 4-Bilder-Mangas (so genannte Yonkoma) in der Spielwelt versteckt, die ihr dann am Bildschirm lesen und darüber schmunzeln dürft.

Dass das gesamte Abenteuer eigentlich nur auf eine einzige Stadt, nämlich das besagte Lenzhausen, begrenzt ist, klingt auf den ersten Blick ebenfalls nicht nach viel, doch erst im Spielverlauf offenbart sich euch, wie groß die Stadt wirklich ist - selbst Stratos City und Illumina City wirken im direkten Vergleich wie klei-



Leben in der großen Stadt: Lenzhausen wirkt klein, ist aber eine Metropole im Vergleich zu Dörfchen wie Illumina City.



Alptraum: Während der Schreckenszeit flieht ihr in einer schattenhaften Parallelwelt vor einem roten Oni. (Screenshot aus dem Anime)

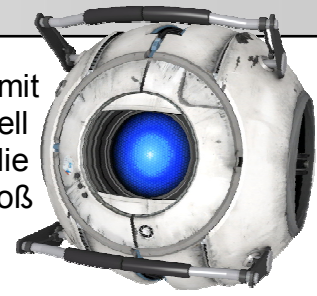
ne Dörfchen! Bestimmte Gebäude wie die Schule, das Krankenhaus oder eine unheimliche Baustelle dienen als Dungeons, in denen die Story voran getrieben wird. In den Straßenzügen, die dazwischen liegen, könnt ihr weitgehend frei auf Erkundungstour gehen - ein kleiner Pfeil auf der Karte zeigt euch zwar immer an, in welcher Richtung euer nächstes Ziel liegt, aber diesem müsst ihr natürlich nicht stur folgen. Aufpassen solltet ihr nur, dass ihr nicht zu sehr die Zeit vergesst, denn ein etwas nerviger Bestandteil von *Yo-Kai Watch* ist die so genannte Schreckenszeit: Sie kann jederzeit zufällig beginnen, wenn ihr in der Oberwelt herumlauft, aber je länger ihr euch nicht an die Story haltet, desto höher steigen die Chancen auf eine Schreckenszeit. Ihr werdet dann in ein schattenhaftes Ebenbild der Spielwelt gezogen und müsst den Ausgang finden, bevor euch der rote Oni erwischt, der Jagd auf euch macht. Gemeinerweise sind auch einige wertvolle Items in der Schattenwelt versteckt, und wer sich die Zeit nimmt, diese zu suchen, schafft sich so einen gewissen Nervenkitzel.

Nach dem Durchspielen der australischen Version ist Chiko von *Yo-Kai Watch* überzeugt und kann den Hype verstehen, der in Japan um das Spiel entstanden ist - und das sage ich gerade als eingefleischter *Pokémon*-Fan seit beinahe 20 Jahren. Mein Herz wird auch weiterhin für die Taschenmonster schlagen, aber die Geister waren eine willkommene Abwechslung, und das in der bewährten Level-5-Qualität. So freuen wir uns nicht nur auf *Pokémon Sonne & Mond*,

sondern werden uns sicher auch *Yo-Kai Watch 2* ansehen, wenn es seinen Weg in den Westen finden sollte. Das „ob“ ist dabei eigentlich nicht die Frage, da die ersten neuen Geister bereits englische Namen erhalten haben, nur auf das „wann“ werden wir wohl erst in einigen Monaten eine Antwort bekommen. In Japan hingegen ist *Yo-Kai Watch 2* bereits im Juli 2014 erschienen, und dieses Jahr soll sogar schon der dritte Teil folgen. Da liegen also noch viele vergnügliche Geisterstunden vor uns!



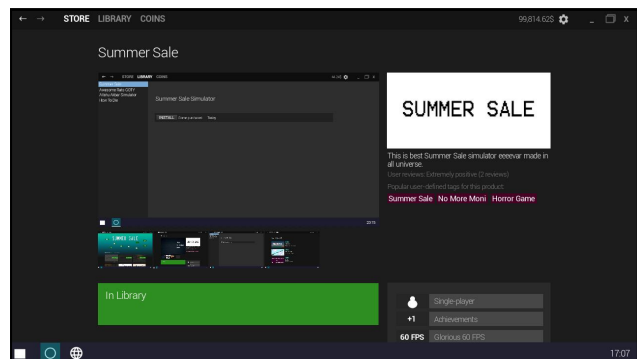
In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten, meist zu den Themen *Portal* oder generell *Steam*: Fakten, die zwar durchaus interessant sein können, aber die man trotzdem nicht zwingend braucht. Also bitte merkt es euch bloß nicht! Trotzdem: Viel Spaß!



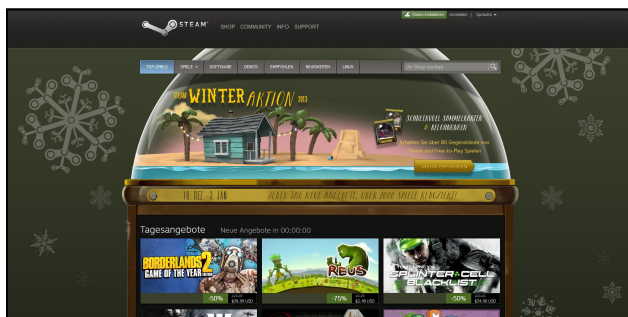
Bildquelle Wheatley-Artwork: <http://half-life.wikia.com>

# Steam Summer Sale

- Am 2. Juni 2016 erschien, man mag es kaum für möglich halten, der *Summer Sale Simulator* (!) von Ductape Studio auf Steam. Einziger Spielinhalt: Euer Geld auf *Steam* zum Fenster rauswerfen!
- Der erste *Steam* Summer Sale fand im Sommer 2010 statt, genauer: Vom 24. Juni bis 4. Juli. Damals gab es noch kein Drumherum, sondern lediglich die Sonderangebote.
- Der Summer Sale 2010 erklärte uns im Aperture-Stil, dass Schwimmen gefährlich ist, da es brennende Augen oder gar Ertrinken verursachen kann.
- Im Rahmen des Summer Sale 2011 wurde die *Portal 2*-Errungenschaft *Talent Show* hinzugefügt: Jeden Tag erhielten einige Spiele ein zusätzliches Achievement, das mehr oder weniger am Thema „Sommer“ kratzte (im Fall von *Talent Show* eher weniger). Wer eine der Errungenschaften freischaltete, bekam dafür eins von 76 Tickets für die große Schlussverlosung. Hauptpreis: Die Top 10-Spiele der eigenen Wunschliste.
- Alternativ konntet ihr die Tickets auch für kleine In-Game-Goodies ausgeben, etwa Schnorchel für Atlas und P-Body, die so genannten „Goo Gear Snorkel“.
- Die *Talent Show* wurde in den ersten Tagen unter ihrem Entwicklungsnamen „ACH\_SUM-



Kaum zu glauben, gibt's aber wirklich: Der *Summer Sale Simulator*! • Bildquelle: *Steam-Shop-Seite*



Sommer im Winter: Der Winter Sale 2013 sah für Australien aus wie ein Summer Sale.

MERSALE\_T“ angezeigt - und wir Freaks haben sie unter diesem Namen auch schon freigeschaltet!

- Im Summer Sale 2012 schlossen wir unsere größte Lücke in der Valve-Sammlung und sicherten uns für einen Witzbetrag das *Counter-Strike Complete Pack* - mitten in der Nacht als Blitzangebot!
- Seit 2013 bis heute gibt es jedes Jahr ein Sammelkarten-Set zum Summer Sale.
- Die Motive der Sammelkarten von 2013 sahen aus wie Postkarten aus den Spielwelten diverser *Steam*-Spiele. Eine Aperture-Postkarte war aber leider nicht im Angebot.
- Der Rahmenprogramm des Summer Sale 2015 war ein kurzweiliger Monster-Shooter, mit dessen Hilfe ihr zusätzliche Sonderangebote freischießen konntet.
- Die Monster hatten sogar Namen: Ein Zombie-Panzer hieß „Blitzkrieg“, ein rotes Cabrio mit Elvis-Frisur nannte sich „Dominic“.
- Beim Winter Sale 2013 war im Header eine Schneekugel zu sehen - und im Footer eine Sandkugel, die symbolisieren sollte, dass in Australien jetzt Sommer ist. Der Clou dabei: In Australien wurde das umgedreht, da war die Sandkugel oben und die Schneekugel unten! Prima mitgedacht, Valve!

## >>> Der letzte Screenshot



Ein Mitgrund für die Verspätung dieser Ausgabe: Chiko, der „faule Sack“, musste unbedingt zwei Wochen durch Transsilvanien reisen und hat unter anderem das Original-Dracula-Schloss Bran besucht - Foto oben, selbst geknipst! Das ist jetzt auch eine gute Überleitung zu unserer nächsten Ausgabe, die voraussichtlich Anfang Oktober und somit rechtzeitig vor Halloween erscheinen wird. Und die Themen? Na, uns wird schon noch was einfallen! ^^

**Nächste Ausgabe voraussichtlich:**

# Oktober 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.