

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

Sommergrüße aus dem Steam-Schwimmbad!



**AUF WIEDERSEHEN; DAS ENDE
DES PORTAL-MAGAZINS :C**

**BEREIT ZUM AUSFLIPPERN:
PORTAL PINBALL**

**HEIMKONSOLE ODER HANDHELD?
DIE NINTENDO SWITCH**

**GANZ SCHÖN ZUGIG:
TRAIN VALLEY**

PORTAL (UND ZELDA) ON STAGE

**AUSGABE 37
SEPTEMBER 2017**

*„Weißt du was? Du gewinnst.
Bitte geh!“*

In diesem Sinne:

Willkommen zur 37. Ausgabe des Portal-Magazins!

Und gleichzeitig auch zur letzten Ausgabe - zumindest der letzten Ausgabe im herkömmlichen Heftformat.

Nachdem wir den Erscheinungstermin in letzter Zeit viel zu oft um Wochen, wenn nicht gar Monate verschoben haben, sehen wir ein, dass das so kein Dauerzustand bleiben kann. Daher wird das Portal-Magazin im Heftformat mit dieser Ausgabe schweren Herzens eingestellt. Unsere Homepage www.portal-mag.de behalten wir allerdings am Leben und werden künftig dort Einzelartikel in loser Folge veröffentlichen.

In dieser letzten regulären Ausgabe nehmen wir euch mit auf eine Reise zurück in der Zeit - allerdings nicht besonders weit zurück. Nur bis ins Jahr 2012, als wir mit dem Portal-Magazin begonnen haben.

Noch einmal dürft ihr die letzten fünf Jahre *Portal*-(Magazin-)Historie Revue passieren lassen.

Damit nicht genug, blicken wir auch noch einmal kräftig über den Tellerrand: Wir haben die Nintendo Switch ausprobiert und stellen euch auch die beiden (für uns) wichtigsten Spiele für die neue Hybrid-Konsole vor: *Zelda: Breath of the Wild* und *Mario Kart 8 Deluxe*. Also: Motoren starten, es geht los! ^^

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

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



Auf Wiedersehen :(4

Wir nehmen Abschied vom herkömmlichen Heftformat mit einem großen Rückblick auf alle 37 Ausgaben.

Map Check: Funnel Dance 9

Eine Flutlichttunnel-Map, bei der Chiko kräftig gefailt hat - und das lag nicht an der Map! ^^

Map Check: Back to the 80's 11

Eine Zeitreise-Map, die im Ansatz ganz nett aussieht. Was uns daran doch gestört hat, steht im Map Check.

Workshop-Testecke 12

Fundstücke aus der PTI in aller Kürze vorgestellt.

Spieletest: Portal Pinball 13

Hat es doch noch den Steam Summer Sale 2017 gebraucht, um uns auf ein weiteres Portal-Spiel zu stoßen: *Portal Pinball* ist ein offizieller DLC für *Pinball FX 2* - aber spielt er sich auch gut?

Nintendo Switch 15

Nintendos neue Hybrid-Konsole: Wir haben sie uns angesehen! Was wir von der Konsole und den ersten wichtigen Games halten, erfahrt ihr auf neun Seiten.

Blick über den Tellerrand: Train Valley 24

Nochmal Steam Summer Sale: Chiko hat ein spaßiges Eisenbahn-Puzzle im Sonderangebot entdeckt - und wir berichten freilich darüber!

Code: Hyrule 26

Portal kommt auf die große Bühne und bringt *Zelda* gleich mit: *Code: Hyrule* ist ein sehr interessantes Crossover-Musical, das derzeit durch die Con-Saison 2017 tourt. Wir haben es uns angesehen!

Wheatleys unnützes Wissen:

Flutlichttunnel 30

Sinnlose Fakten über Chikos Lieblings-Testelement, den Flutlichttunnel. Zum Beispiel: Heißt er überhaupt so?



37 Ausgaben Portal-Magazin und dann soll einfach Schluss sein? Das geht nicht! Zumindest nicht ohne einen großen Rückblick! → Seite 4



Die Nintendo Switch ist da und wir haben sie ausprobiert! In dieser Ausgabe reviewen wir die Hybrid-Konsole selbst sowie *Zelda: Breath of the Wild* und *Mario Kart 8 Deluxe*. → Seite 15



Portal auf der Bühne als Crossover mit *Zelda*? Wir haben uns *Code: Hyrule* angesehen und verraten euch, was wir davon halten! → Seite 26

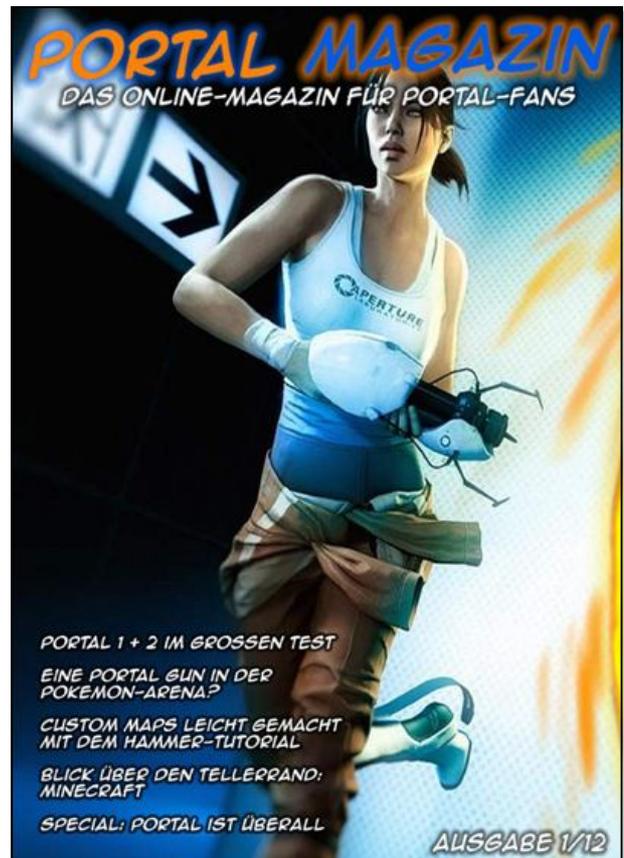
Auf Wiedersehen :(

Tja, es ist so weit: Diese Ausgabe ist das letzte Portal-Magazin. Nachdem wir das anvisierte Erscheinungsdatum der letzten Ausgaben regelmäßig um mehrere Wochen nach hinten verschoben haben, sehen wir ein, dass das so kein Dauerzustand bleiben kann. Wir glauben aber auch nicht, dass wir dieses Problem wieder in den Griff kriegen - dazu hat sich in den letzten fünf Jahren einfach zu viel an allen möglichen Umständen geändert. Allerdings: Wir scheiben bewusst „Auf Wiedersehen“, wir schreiben nicht „Tschüss“, „Bye, Bye“ oder „Sayonara“. In „Auf Wiedersehen“ steckt so viel wie „wir werden uns wieder sehen“, denn so ganz ersatzlos wollen wir unser Portal-Magazin dann doch nicht zu Grabe tragen. Das heißt, dies ist lediglich die letzte Ausgabe im herkömmlichem Heftformat. In den nächsten Wochen wollen wir unsere Homepage www.portal-mag.de ein bisschen umgestalten und dort in Zukunft aktuelle Map Checks, Mod-Tests und weitere relevante Artikel veröffentlichen - nur eben ohne ein ganzes Heft drum herum. Das macht es uns dann einfacher, wieder aktueller und zuverlässiger zu werden - hoffen wir zumindest! Aber wenn ihr uns zumindest eine Chance gebt, dann werden wir versuchen, sie zu nutzen. Zuvor aber verabschieden wir uns vom Portal-Magazin im herkömmlichen Heftformat, mit einem umfangreichen Rückblick auf die vergangenen 37 Ausgaben.

2012

Die allererste Ausgabe des Portal-Magazins erschien am 25. Januar 2012 um 19:47 Uhr - ja, das wissen wir noch auf die Minute genau! Die Idee dahinter war ursprünglich, eine Plattform zu schaffen, auf der wir gute Custom Maps, die wir entdeckt hatten, besprechen und der Welt vorstellen konnten - so ähnlich, wie „normale“ Spiele-Zeitschriften eben die neuesten Games testen. Die allererste Custom Map, die wir dann in der ersten Ausgabe konkurrenzlos testeten, war das Coop-Monster *Impetuosity*, das uns damals schon allein aufgrund seines immensen Umfangs beeindruckte - die Spieldauer beträgt immerhin rund drei Stunden! Letzten Endes vergaben wir 4,5 von 5 Punkten (9 Punkte im neuen Wertungssystem). Es könnte aber fast interessant sein, die Map heute noch einmal zu spielen, um zu schauen, ob wir sie immer noch so gut finden würden - mal sehen, wenn wir das tun, dann kriegt ihr es natürlich in unseren Youtube-Kanälen mit! ^^

Im ersten Jahrgang waren wir noch mit Feuer-eifer bei der Sache - und das sogar, obwohl

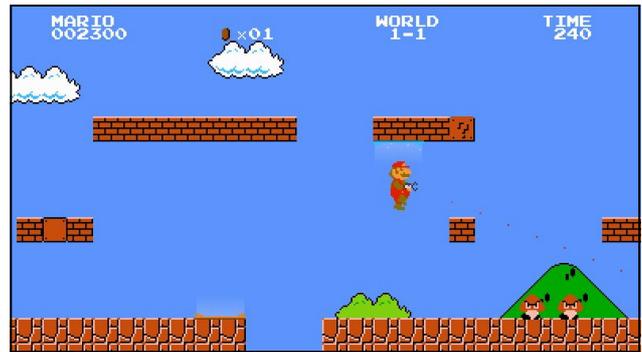


Historischer Meilenstein: Die Erstausgabe des Portal-Magazins, erschienen am 25. Januar 2012



Allererster Map Check: *Impetuosity* dauert rund drei Stunden und hat uns damals sehr beeindruckt.

Chiko neu in seinem Job war (also nicht der Job als Portal-Magazin-Redakteur, sondern sein echter Job im Real Life). Obwohl er während der Probezeit keinen Urlaub nehmen konnte und das Wort „Freizeit“ zwischenzeitlich kaum noch kannte, schafften wir es damals noch zuverlässig, jeden Monatsersten eine Ausgabe herauszubringen. Allerdings hatten wir damals auch noch absolut keine Probleme mit der Themenfindung, war doch alles noch unverbraucht.



Jump'n'Run-Crossover: Mario mit Portal Gun, das ist *Mario 0* - wir hatten die Entwickler interviewt!

So wurde die erste Ausgabe ganz nüchtern mit zwei Spieletests zu *Portal* und *Portal 2* eröffnet. In den Folge-Ausgaben stellten wir spannende Drumherum-Themen wie Valve, *Half-Life* oder die *Portal*-Vorläufer *Narbacular Drop* und *Tag - The Power of Paint* vor. Und durch die ganzen ersten beiden Jahrgänge zog sich die Reihe *Spotlight on Character* (später *Spotlight on Testelement*), worin wir alle möglichen Spielelemente der *Portal*-Reihe ausführlich vorstellten.

Bereits in Ausgabe 3 hatten wir außerdem schon unser erstes Interview. Obwohl wir nie über den Status eines unbedeutenden Hobby-Projekts herausgekommen sind, waren doch einige Mapper und Modder bereit, uns Rede und Antwort zu stehen - bei diesem ersten Interview beispielsweise die Entwickler von *Mario 0*, einem interessanten *Super Mario Bros.*-Nachbau mit der kleinen, aber tief einschneidenden Änderung, dass Mario mit einer Portal Gun ausgestattet ist.

Eine besondere Erwähnung ist auch der Screenshot-Wettbewerb wert, zu dem wir in Ausgabe 5 aufriefen. Als Hauptpreis winkte die Chance, dass wir den Sieger-Screenshot zum offiziellen Cover von Ausgabe 6 verwursten. Deswegen (oder eher „trotzdem“?) gab es zahlreiche Teilnehmer, sogar aus dem internationalen Bereich.

2013

In unserem zweiten Jahrgang, im Jahr 2013, machten wir im Großen und Ganzen weiter wie im Vorjahr: Neue Maps und Mods wurden getestet, dazu kamen Artikel über diverse Themen rund um *Portal*. Meist bedeutete das, dass wir Fan-Projekte näher beleuchteten -



Screenshot-Wettbewerb: Der Sieger hatte die einmalige Ehre, das Cover von Ausgabe 6 zu werden.



Unser eigener *Portal*-Kuchen: Als er 2013 erschien, interviewten wir auch den Chef der Herstellerfirma.

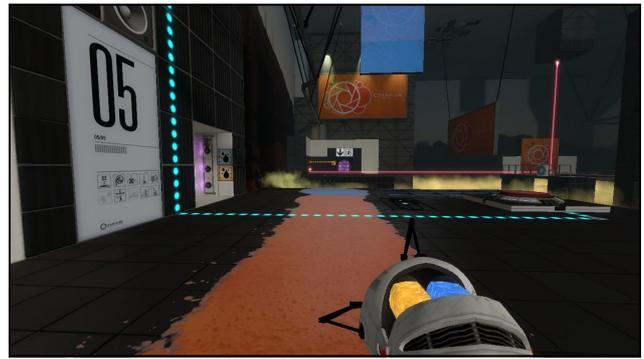
zwei große Themen des Jahres waren etwa der *BEE2*-Editor-Mod und die Zeichentrickserie *My Little Portal*. Ein kleines Meisterstück ist dabei Ausgabe 17 geworden, weil wir darin gleich drei Interviews ergattern konnten: Zum einen mit einer *Portal*-Cosplayerin, zum zweiten mit dem Entwickler der innovativen Racing-Map *Gelocity* und „last but not least“ mit dem Firmenchef (!) von Gaya Entertainment, die die Backmischung für den Original-*Portal*-Kuchen herausgebracht hatten.

Schon eine Ausgabe zuvor, in der Nummer 16, ging *Wheatleys unnützes Wissen* an den Start. Diese Kategorie basiert lose auf *Warios Sinnlos-Wissen* aus der *N-Zone*, das wir sehr mögen. Wario bzw. bei uns Wheatley präsentiert dabei zahlreiche nutzlose Fakten rund um Games, bei uns freilich schwerpunktmäßig *Portal*.

2014

Im Jahr 2014 nahm das Schicksal seinen Lauf. Nachdem im Jahr 2013 lediglich zwei Ausgaben fehlten (die Januar- und die Juli-Ausgabe), bekamen wir 2014 nur noch sieben Hefte zustande und hatten quasi schon inoffiziell auf zweimonatliche Erscheinungsweise umgestellt, wengleich im Impressum noch stand, das *Portal*-Magazin erscheine monatlich.

Das Problem war aber einfach, dass uns immer mehr die *Portal*-Themen ausgingen. Natürlich, Custom Maps hätten wir quasi unbegrenzt testen können, das wäre ja sogar unser ursprüngliches Konzept gewesen. Trotzdem wollten wir nicht ganze Hefte fast ausschließlich mit Map Checks füllen, wir wollten Abwechslung. Und das schlug sich darin nieder, dass es Anfang 2014 sehr skurrile Themen



Portal mit Paint Gun und Zitronenlimonade, das ist *Aperture Tag*, ein kleines Highlight von 2014.

gab, etwa ein Special über alle möglichen unwichtigen Videogame-Charaktere, die auch Atlas oder P-Body heißen, in Ausgabe 23.

Zumindest in der zweiten Hälfte des Jahres gab es dann aber ganz großes neues Futter aus der Community: *Aperture Tag* erschien Mitte Juli 2014 auf *Steam* und fügt die Paint Gun aus *Tag - The Power of Paint* wieder in *Portal* ein, was die Grundlage für zahlreiche knifflige Rätsel ist - eingebaut in eine spannen-



Wir öffnen uns für *Portal*-fremde Themen: Ausgabe 28 zeigt *Road not taken* groß auf dem Cover.



Winterlicher Puzzle-Spaß: *Road not taken* war das erste *Portal*-fremde Titelthema.

de Geschichte um die Aperture-Limonade Citranium. Und wem das „Hauptspiel“ nicht ausreicht, für den bringt *Aperture Tag* auch noch einen modifizierten Editor mit, der das Erstellen eigener Paint Gun-Rätsel ermöglicht. Nicht nur deshalb lobten wir *Aperture Tag* in Ausgabe 26 bis in den Himmel - 11 von 10 Punkten gab's am Ende!

2015

Das Jahr 2015 begann mit einem kleinen Kurswechsel bei uns: Wir hatten erkannt, dass uns die reinen *Portal*-Themen ausgehen, und kündigten daher mit der Weihnachts-Ausgabe 28 an, künftig mehr allgemeinere Gaming-Themen im Heft zu behandeln. Den Anfang machte direkt in der gleichen Ausgabe *Road not taken*, ein richtig kniffliges Puzzle mit schöner Winter-Atmosphäre. Und mit Ausgabe 29 änderten wir dann auch endlich den Satz im Impressum zu „Das Portal-Magazin erscheint alle zwei Monate“.

Von Anfang an unser Traum war es, das Portal-Magazin eines Tages vielleicht als richtiges gedrucktes Magazin an die Kiosks ausliefern



Portal Stories: Mel ist sehr schwierig, aber auch ein Meisterwerk - nicht nur, weil wir im Ending stehen!



Ein gedrucktes Portal-Magazin: Der dicke Sammelband blieb leider eine einmalige Sache.

zu können. Wahr geworden ist dieser Traum nie, dazu haben wir einfach zu geringe Leserzahlen als dass sich die Druckkosten gelohnt hätten. Anfang 2015 stellten wir aber eine Auswahl der interessantesten Artikel aus den ersten drei Jahren zu einem dicken Sammelband zusammen und gaben allen interessierten Lesern die Chance, diesen zum Selbstkostenpreis zu bestellen. Eine andere Idee, die etwa zur gleichen Zeit durch unsere Köpfe spukte, wurde dagegen nicht umgesetzt: Eine einmalige Ausgabe in englischer Sprache, um damit unseren Leserkreis zu erweitern, denn die *Portal*-Community spricht nun einmal weitestgehend Englisch - auch unsere Interviews haben wir fast immer auf Englisch geführt, wenngleich es auch schon mal den witzigen Fall gab, dass wir nach einem mühsamen englischen Interview erst im Nachhinein herausfanden, dass unsere Gesprächspartnerin eine Deutsche gewesen wäre. Das war die Projektleiterin hinter *Goodbye Christmas Caroline*, ein Songprojekt, das Weihnachtslieder auf *Portal*-Thematik umdichtet. Das Interview findet ihr in Ausgabe 11.

Im Sommer 2015 flogen uns die großen The-



Nicht ganz *Portal 3*: Aperture Science ist Bestandteil der Crossover-Story von *Lego Dimensions*.

men noch ein letztes Mal zu, dafür aber im großen Stil. Mitte Juni erschien, nach langjähriger Ankündigung, endlich *Portal Stories: Mel* von Lpfreaky90, einer Mapperin, die wir bereits schätzen gelernt hatten. Neue Testelemente bietet *Portal Stories: Mel* zwar nicht, dafür aber einen verdammt hohen Schwierigkeitsgrad - und genau deswegen fiel es bei der Community durch, wohingegen wir als *Portal*-Profis den Mod für die gelungene Herausforderung lieben und letztlich mit 12 Punkten bewerteten - deshalb schafften wir mit Ausgabe 31 auch die Obergrenze bei der Bewertung ab, damit die 12 Punkte nicht zu sehr nach unglaublichen 120 % aussehen. Obwohl die 120 % schon allein deshalb verdient wären, weil wir beide sogar als Tester im Ending stehen dürfen - Mann, war das eine schöne Überraschung, nachdem wir den Mod durchgespielt hatten!

Und nur eine Ausgabe später war *Legø Dimensions* unser großes Titelthema: Das NFC-Figuren-Spiel mit Lego-Figürchen erschien am 1. Oktober 2015 für alle aktuellen Heimkonsolen (aber nicht auf *Steam*) und hat uns sofort interessiert, nachdem wir zufällig gesehen hatten, dass eine der Figuren tatsächlich *Portal*-Protagonisten Chell nachbildet! Wir hatten bereits in Ausgabe 7, also Mitte 2012 erstmals gemeldet, dass *Portal* als neues Lego-Thema vorgeschlagen wurde. Obwohl die nötigen Stimmen auf Lego Ideas (damals noch Lego Cusoo) zusammenkamen, wurde die Idee zunächst offiziell abgelehnt - anscheinend hat Lego dann aber „heimlich“ doch die *Portal*-Lizenz gekauft, so dass *Portal* als eins von vierzehn Franchises in die geniale Crossover-Story von *Legø Dimensions* Einzug erhalten konnte. Das Spiel begleitete uns noch lange, da wir zahlreiche Geheimnisse der *Portal*-Hub World aufdeckten und auch das *Spotlight on Character* über Cave Johnson mit sehr spannenden neuen Erkenntnissen überarbeiteten.

2016

So gut, wie 2015 geendet hatte, fing 2016 nicht wieder an. Im vergangenen Jahr war das *Portal*-Magazin auf einmal nur noch ein Schatten seiner Selbst, nur noch ganze drei Ausgaben haben wir zustande gebracht - im März, im

Juli und im Oktober, und das nennt sich dann „alle zwei Monate“?

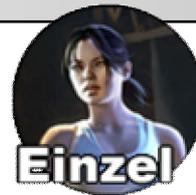
Zumindest gab es aber im Jahr 2016 noch einmal eine ganz kleine Portion offizielles Futter, denn für die Datenbrille HTC Vive veröffentlichte Valve die Technikdemo *The Lab*, in der ihr unter anderem an Atlas herumschrauben dürft. Als Beilage erschien zudem der *Portal*-Mod *Portal Stories: VR*, den wir zwar mangels Datenbrille nicht selbst ausprobieren konnten, der uns aber anhand von Videos auch nicht so bahnbrechend wie das originale *Portal Stories: Mel* erscheint. Wer aber die HTC Vive ohnehin kaufen wollte, für den dürfte *Portal Stories: VR* dennoch eine nette Dreingabe sein.

Eine nette Dreingabe hatte auch Ausgabe 36, denn da lieferten wir als große Überraschung die *Portal Tribut-CD* als Extra mit. Die Scheibe hat eine Spieldauer von rund einer Stunde und enthält 15 handverlesene *Portal*-Remixe. Downloaden könnt ihr sie euch gratis, nur brennen müsst ihr sie noch selber, wenn ihr sie wirklich ins Regal stellen möchtet.

Allerdings war Ausgabe 36, erschienen zu Halloween 2016, dann auch für eine lange Zeit die letzte Ausgabe. Ausgabe 37 hatten wir damals noch für Anfang 2017 angekündigt, jetzt haben wir schon Sommer. Wir hatten zum einen nicht genügend Themen und haben zum anderen einfach nicht den A... hoch gekriegt. Nachdem im März die Nintendo Switch erschienen war, wollten wir uns noch damit rechtfertigen, dass wir auf die neue Konsole gewartet haben, um sie im Heft vorstellen zu können - dass der Switch-Test jetzt aber auch schon wieder fünf Monate gebraucht hat, klingt unglaublich, nicht wahr? Also ist es wirklich sinnvoller, wenn wir aufhören, ständig Erscheinungstermine zu verschieben. In Zukunft erscheinen Einzelartikel in loser Folge auf unserer Homepage, aber das Heft-Konzept hat ausgedient.

Danke, dass ihr fünf Jahre und 37 Ausgaben lang das *Portal*-Magazin gelesen habt, und wir hoffen, ihr bleibt uns auch weiterhin treu. Auf Wiedersehen - und wie das zu verstehen ist, haben wir ja zu Beginn dieses Artikels bereits erläutert!

Funnel Dance



Einzel



Verfügbar im Workshop

von MitKit

Download: <https://steamcommunity.com/workshop/filedetails/?id=906248442>

Es gibt eine todsichere Methode, um bei Chiko erst mal Vorschusslorbeeren zu kassieren, und die lautet: Kreiere ein Rätsel, das auf Flutlicht-tunneln aufbaut! ^^

Wenn dann auch noch Wheatley selbst mitspielt, dann ist die Euphorie perfekt. Persönlich bekommen wir den durchgeknallten Kern in dieser Map zwar nicht zu sehen, da es keine Monitore gibt. Er meldet sich aber gleich zu Beginn akustisch zu Wort und erklärt uns, wir würden diesen Test schon kennen. Hm, eine gewisse Grundähnlichkeit zu einer der ersten Wheatley-Testkammern aus dem Hauptspiel besteht vielleicht schon, im Detail ist der Test aber doch ganz anders aufgebaut. **Vorsicht, Lösungsspoiler des ersten Abschnitts zu Erläuterungszwecken:** Es gilt, einen Würfel zunächst auf einem Bodenschalter stehenzulassen, um selbst über einen Abgrund rüber zu kommen. Anschließend müsst ihr den Würfel aber zu euch nachholen, da sich sonst die Tür nicht öffnet. Ein Button kann uns dabei helfen, der aber viel zu knapp getimet ist. Unsere Lösung bestand darin, einfach immer wieder auf den Button einzuhämmern, um den Timer immer wieder zurückzusetzen und den Button dadurch aktiv zu halten. Ob das der geplante

Infokasten

Optik-Wertung:	8,5
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht - mittel
Spieldauer:	kurz - mittel

Lösungsweg war? Wir wissen es nicht, aber wenn es so geht, dann kann man das auch so machen! / **Spoiler Ende**

Es folgt im Anschluss noch ein zweiter Raum, in dem sich Wheatley nicht mehr zu Wort meldet. Mit Säure in der Mitte anstatt eines gährenden Abgrunds sieht die Testkammer auch nicht wirklich nach Wheatleys Stil aus, das tat aber bereits der erste Raum nicht.

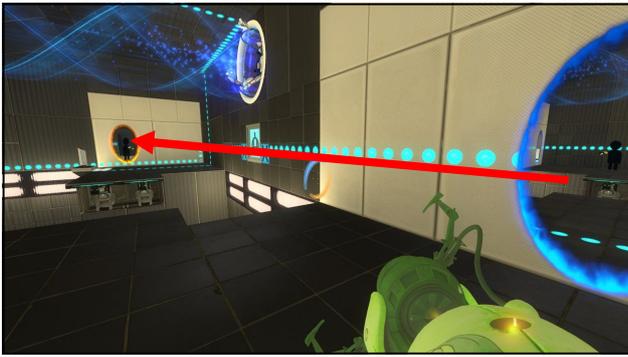
Hier im zweiten Raum erstreckt sich, wie gesagt, ein großer Säuresee in der Mitte, während ihr in jeder Ecke eine kleine Standfläche vorfindet. Auch hier gilt es, einen Würfel im Nachhinein zu euch zu holen, um die Aus-



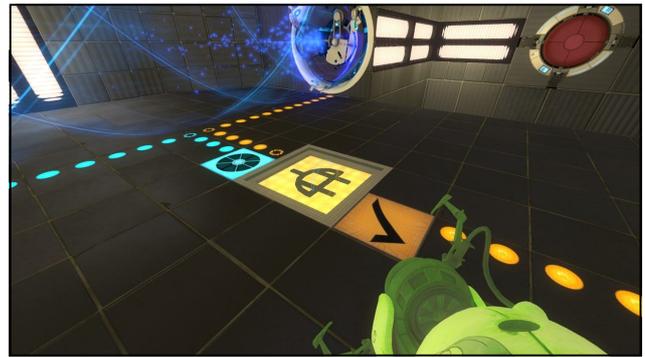
Diesen Test kennen wir doch schon - meint zumindest Wheatley! Na, wenn er meint ...



Im zweiten Raum herrscht eine Säuresee vor - mit vier Standflächen, verbunden durch Funnel.



Äh, ja, durch die Portale kann man natürlich auch gehen! Peinlich für Chiko, das nicht zu sehen! ^^



„OR“-Operator á la Aperture: Dieser Stecker schließt den einen oder der anderen Button an.

gangstür öffnen zu können. Das ist im Prinzip nicht allzu schwierig. Eine witzige Anekdote ist aber, dass Chiko ungewöhnlich lange herumprobierte und auf keine Lösung kam, bis ihm der Gedanke kam, ein simples Portalpaar zu verwenden - das war richtig peinlich! Mitverfolgen könnt ihr den Fail in Chikos Youtube-Kanal <https://www.youtube.com/user/PokeKiDS883> und zu meiner Verteidigung sei hinzugefügt, dass ich eben direkt davor eine Map mit Einzel-Portalgerät gespielt hatte und mich erst wieder daran gewöhnen musste, auch das zweite Portal frei platzieren zu können. Faule Ausrede für eigene Dooftigkeit, ich weiß! ^^

Aber was ist nun noch mit den Custom-Testelementen, die wir im Infokasten erwähnt haben? Nun, damit meinen wir ein auf den ersten Blick eher unscheinbares Stecker-Symbol an der Wand. Dieses dient dazu, ein Testelement an zwei Buttons anschließen zu können, wobei aber - das ist die Besonderheit - nur einer von beiden Buttons gedrückt werden muss, um das Testelement zu aktivieren. Logiker würden von einem „OR“-Operator sprechen, wohingegen im normalen Spiel meist „AND“-Operatoren

vorherrschen, d.h. es müssten alle angeschlossenen Schalter gedrückt werden, um das Testelement zu aktivieren. Möglicherweise fällt euch diese kleine, aber feine Besonderheit aber während des normalen Spielens gar nicht auf - wir haben es auch zunächst nicht gemerkt, sondern erst, als wir im Nachhinein für den Map Check nochmal genauer über den Test nachgedacht haben. Deshalb wälzen wir es hier so ausführlich aus, damit das Detail auf keinen Fall untergeht.

Alles in allem ist den *Funnel Dance* durchaus eine spielenswerte Map, wenngleich fortgeschrittene Spieler wahrscheinlich deutlich unterfordert sein dürften. Schade nur, dass der verrückte Wheatley selbst nicht auftaucht.

Unser Urteil:

8

Fast geschafft! Jetzt müssen wir nur noch den Würfel irgendwie zu uns rüber holen. Aber wie?

Back to the 80's



von ExplosiveGas

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=957447403>

Back to the 80's klang auf den ersten Blick wie eine interessante Zeitreise-Map, vermutlich deswegen haben wir sie abonniert. Geplant war sie eigentlich für die Workshop-Testecke dieser Ausgabe, weil das Vorschaubild so aussah, als sei die Map vollständig mit dem In-Game-Editor entstanden. Beim ersten Start stutzten wir daher erst mal ob des umgestalteten Vorraums. Nicht von einem Aufzug sondern von einem Staubsauger wurden wir schnell hinab in die alten Anlagen befördert. Unsere Vorfreude auf eine interessante Cave Johnson-Map stieg - und dann wurden wir schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurück geholt!

Wo ist das Problem? Also, am Rätsel an sich liegt es nicht direkt - das ist zwar viel zu einfach, aber ansonsten eigentlich ganz okay. Ihr müsst Gel auf simple Weise nutzen, um einen Würfel abzuholen, den ihr wiederum benötigt, um eine Katapultplattform zu erreichen. Wer *Portal* nicht erst seit gestern spielt, wird dafür keine fünf Minuten brauchen. Aber gut, es muss ja auch Maps für Anfänger geben.

Was uns stört ist die Optik, denn was die Map mit dem Vorraum versprochen hat, hält sie in der eigentlichen Testkammer nicht mehr. Zu



Der Vorraum im Cave Johnson-Style wirkt vielversprechend, die Map hält dieses Versprechen nicht.

<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	6
Thema:	C. Johnson / Clean
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz

sehr stechen die thematischen Gegensätze ins Auge: Saubere weiße Wände aus dem Clean Style direkt neben alten, angerosteten Buttons aus Cave Johnsons Zeit? Das will einfach nicht zusammenpassen und beißt schon fast in den Augen! Fazit: Spielerisch Mittelmaß, optisch ein Anfangsbonus und danach leider grobe Schnitzer - man kann die Map zwar durchaus spielen, man muss es aber nicht!

Unser Urteil:

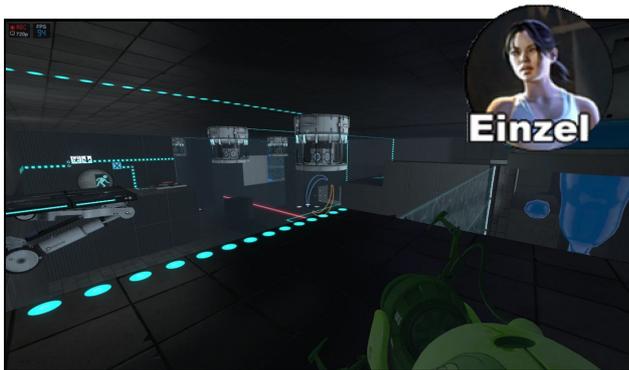
6



Gepflegte Clean Style-Wände, aber alte Cave Johnson-Buttons? Das passt nicht zusammen!

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.



have fun :D (von Ticci Toby ☒)

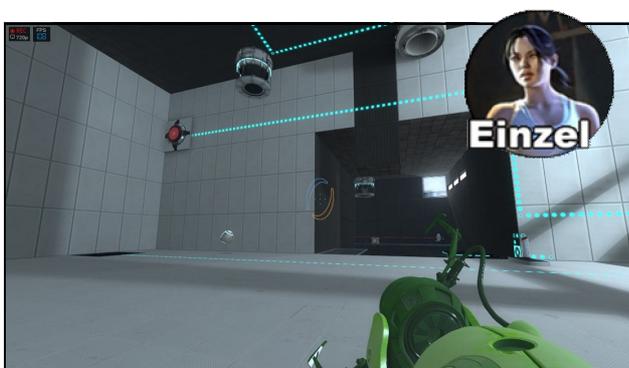
have fun :D (nur echt mit Smiley hinter dem Titel) ist die erste Map von Ticci Toby ☒, und dafür gar nicht mal schlecht! Es gilt im Grunde, einen Aufzug zu aktivieren, um mit dessen Hilfe die viel zu weit oben befindliche Ausgangstür erreichen zu können. Zuvor wiederum müsst ihr mehrfach Schalter und Laser betätigen. Natürlich ist der ganze Lösungsweg nicht auf Profi-Niveau. Und ja, die Map krankt an der ein oder anderen Stelle - mit blauem Gel über einen Fizzler zu hüpfen, halten wir etwa nicht für die ideale Lösung. Dennoch: Wir hatten unseren Spaß, und das zählt! Bleib dran, Ticci Toby ☒!

Unser Urteil: **8**

Dr. Retard Test chamber (von Seer of Space)

Wenn man an *Dr. Retard Test chamber* etwas kritisieren möchte, dann könnte man beim viel zu leichten Schwierigkeitsgrad fündig werden. Wer jedoch eine sehr gute Map für Anfänger sucht, der ist hier richtig. Tatsächlich könnten Neulinge Probleme haben, das orange Gel richtig zu nutzen. Der Würfel fällt euch auch nicht direkt in den Schoß. Als erfahrener Spieler solltet ihr nicht zu viel erwarten, sondern seid eher heillos unterfordert. Wer aber neu im Spiel ist, dem können wir diese gelungene, nur etwas arg leichte Map empfehlen.

Unser Urteil: **8,5**



Wheatley Labs: Chamber 1 (von tactical terrorist)

0 Punkte, weil das gar keine Wheatley-Testkammer ist! Sowohl Wheatley persönlich fehlt, als auch seine typischen Testelemente, lediglich einen einzigen Schalter an der Wand finden wir vor. Aber wir bewerten ja die Testkammer und nicht ihren Namen, von daher. Als Map ist *Wheatley Labs: Chamber 1* ein spaßiger 5-Minuten-Test für zwischendurch: Gut spielbar, aber keine Revolution. Aber die Map wirft eine sehr spannende Frage auf: Was will ich noch mit weißem Gel, wenn eh schon alle Wände weiß sind? Findet es heraus!

Unser Urteil: **8**

Portal Pinball

Erinnert ihr euch noch an Ausgabe 34? Darin haben wir die Map *Pinball PORTAL2* getestet und aufgrund ihrer Andersartigkeit gar nicht mit einer Zahl bewertet, sondern nur mit Worten beschrieben. Nun, aber wenn wir uns damals bereits ein wenig umgesehen hätten, dann hätten wir auch schon das echte offizielle *Portal Pinball* im *Steam*-Shop entdecken können. So hat es bis zum Summer Sale 2017 gebraucht, aber besser spät als gar nicht!

Portal Pinball ist kein eigenständiges Spiel sondern ein kostenpflichtiger DLC für *Pinball FX 2* aus dem Hause Zen Studios. Das initiale *Pinball FX2* könnt ihr hingegen kostenlos herunterladen, habt dann aber nur einen einzigen Flippertisch zum Spielen. Wer mehr Abwechslung braucht, kann über 60 weitere Tische als DLC nachkaufen, und dabei wird Vielfalt groß geschrieben: Neben *Portal* sind etwa auch *Skyrim*, *Doom*, *Star Wars*, *Marvel*, *South Park* oder *Family Guy* im Angebot. In jeden der kostenpflichtigen Tische könnt ihr auch kurz mal umsonst reinschauen, aber für ausgedehnte Flipper-Sessions wollen die Entwickler Geld sehen. Deswegen hat uns bislang lediglich der *Portal*-Tisch interessiert, aber der macht wirklich Spaß!

Das Spielprinzip von *Pinball* müssen wir vermutlich niemandem groß erklären: Ihr schleu-

Daten des Spiels

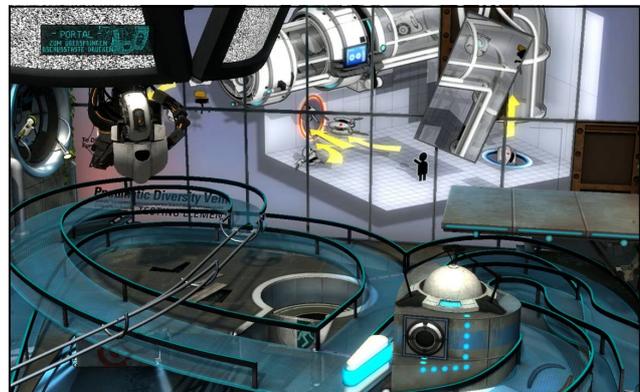
Entwickler:	Zen Studios
Release (D):	27.05.2015
Systeme:	Steam, Mobile, X-Box One
Genre:	Pinball
FSK:	ab 6

dert eine Kugel über einen Tisch und müsst versuchen, bestimmte Objekte zu treffen, die euch Extrapunkte geben. Fällt die Kugel hingegen nach unten aus dem Bild, geht ein Versuch flöten, aber um das zu verhindern, stehen euch zwei Bedienarme (das sind die so genannten „Flipper“) zur Verfügung, mit denen ihr - entsprechendes Reaktionsvermögen vorausgesetzt - eine abstürzende Kugel noch retten und zurück ins Spielgeschehen „flippen“ könnt. Die ersten *Pinball*-Spiele entstanden bereits im 18. Jahrhundert als physische Automaten, erste Software-Umsetzungen gab es ab den späten 1970er Jahren: Zu den Vorreitern zählt hier *Video Pinball* von 1978.

Bei *Portal Pinball* werden nun alle Elemente eines normalen Flippertischs gekonnt in *Portal*-Testelemente verwandelt - da stört es schon fast, dass eure Flipperkugel nur eine normale Kugel und keine Aperture Sphere ist! Der Ab-



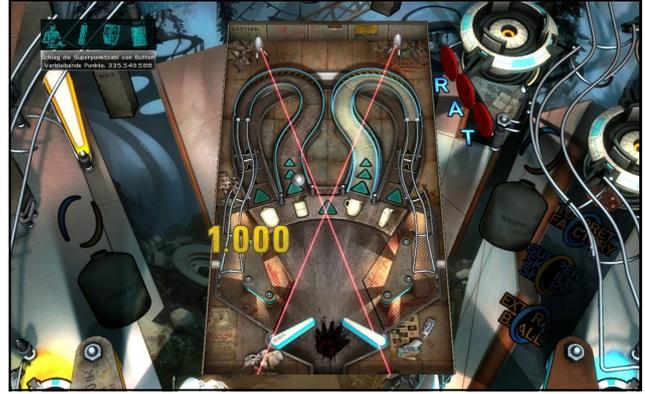
Abschuss: So sieht der *Portal*-Flippertisch aus. Chell steht links unten und wartet auf ihren Einsatz.



Sarkastische Beobachterin: GLaDOS hängt stielrecht hoch über den Flippertisch und gönnt euch nichts.



Testelemente aktiviert: Hier hat Chell bereits eine Anhöhe erreicht und ein Laser triggert blaues Gel.



Bonusraum: In diesem Ratman-Versteck müssen wir Kuchenzutaten für ein Achievement sammeln.

grund, in den eure Kugel abstürzen kann, ist hingegen die bekannte Intelligenz-Notverbrennungsanlage. Und als verschiedene Trigger, die auf dem Tisch dies und jenes auslösen, müssen waschechte Aperture-Buttons herhalten.

Je nachdem, was ihr auf dem Spieltisch trifft, aktiviert ihr verschiedene Testelemente, sei es ein Laser, ein Flutlichttunnel oder die Gele. Zwar interagieren all diese Testelemente nicht direkt mit eurer Kugel, wohl aber mit Chell, die am Spielfeldrand steht und nur scheinbar tatenlos zusieht. In Wirklichkeit besteht eure Aufgabe nämlich darin, Chell durch eine kleine Teststrecken zu leiten, indem ihr ihr mittels verschiedener Testelemente den Weg ebnet. Ist euch das letzten Endes gelungen, ist das dem Spiel die Errungenschaft *Flucht zur Oberfläche* wert. Eine zweite *Portal*-Errungenschaft mit dem Namen *Nimm deinen Kuchen und iss* erhaltet ihr für das Sammeln von ausreichend Kuchenzutaten auf versteckten Zusatztischen. Worüber man aber an *Pinball FX2* generell

streiten kann, ist die Tatsache, dass jeder Flipper Tisch zwei neue Achievements mitbringt. Wer aber nicht ausnahmslos alle DLCs nachkauft (Gesamtpreis: knapp 200 Euro!), der wird niemals auf eine Errungenschaftsbilanz von 100 % kommen können.

Wenn euch Achievements allerdings nicht so wichtig sind, ihr jedoch grundsätzlich Spaß an Geschicklichkeitsspielen habt, dann könnte *Pinball FX2* durchaus interessant für euch sein. Das Spiel an sich ist, wie gesagt, kostenlos, und der *Portal*-Tisch allein ist ebenfalls nicht überteuert. Alternativ könnt ihr *Portal Pinball* übrigens auch als eigenständiges Spiel für euer Smartphone downloaden: Das Spielprinzip ist nahezu identisch, die Steuerung finden wir in der *Steam*-Version aber eingängiger. Die Mobile Version ist dennoch eine brauchbare Alternative für unterwegs. Zudem gibt es *Pinball FX2* nebst *Portal*-DLC auch für X-Box 360 und X-Box One. Erschienen ist das Grundspiel am 10. Mai 2013, der *Portal*-DLC folgte am 27. Mai 2015 nach.



Nintendo Switch



Bildquelle für alle Produktfotos: Nintendo Presseseite

Die Switch ist Nintendos neuester Wurf: Nachdem sie am 17. März 2015 erstmals angekündigt wurde (damals noch unter dem Namen Nintendo NX), ist sie knapp zwei Jahre später am 3. März 2017 weltweit erschienen. Und für uns als bekennende Nintendo-Fanboys war es klar, dass am ersten Tag eine Switch ins Haus musste.

Die große Besonderheit der Switch ist, dass sie nicht genau weiß, ob sie eine Heimkonsole oder ein Handheld sein will, von der Presse wird sie meist als „Hybrid-Spielkonsole“ bezeichnet - was ja nun absolut nicht falsch ist. Es ist so, dass ihr die Switch herkömmlich an den Fernseher anschließen und gemütlich vom Sofa aus zocken könnt. Zieht ihr sie aber aus ihrer Docking Station, aktiviert sich der in die Konsole eingebaute Monitor. Dann könnt die Switch wie einen klassischen Gameboy mitnehmen und auch unterwegs zocken - der Akku hält je nach Spiel etwa drei bis sechs Stunden. Wobei die Handheld-Funktion nicht mal unbedingt nur was für Leute ist, die tatsächlich

in Bus und Bahn zocken wollen. Auch zu Hause kann die Handheld-Funktion nützlich sein, etwa wenn ihr im Garten oder abends im Bett noch ein bisschen zocken wollt. Tatsächlich ist die Switch aber scheinbar eher ein Nachfolger für die Wii U als für den Nintendo 3DS. Letzterer soll nämlich von Nintendo in Zukunft noch weiter unterstützt werden, auch zahlreiche kommende Software-Titel wie *Pokémon Ultra Sonne & Ultra Mond*, *Yo-Kai Watch 3* oder *Lady Layton* scharren bereits mit den Füßen. Für die Wii U gibt es keine vergleichbaren Pläne, wenngleich der wohl wichtigste Switch-Launchtitel *Zelda: Breath of the Wild* gleichzeitig auch noch für die Wii U herauskam.

Abwärtskompatibel zur Wii U ist die Switch nicht, was bereits daran liegt, dass die neue Konsole kein Einschubfach für Discs hat. Es ist also technisch schlicht nicht möglich, Wii U-Spiele einzulegen. Stattdessen frisst die Switch kleine Speicherkarten, die vom Format her in etwa mit Nintendo 3DS-Cartridges zu vergleichen sind, aber doch geringfügig anders



Mit der Switch eine Kuh melken? Das geht in *1-2-Switch!* Sicher ganz witzig, aber zum Vollpreis?

aussehen, weswegen die Switch auch keine 3DS-Spiele abspielen kann. Nun ja, zudem hätte der Switch aber auch der zweite Bildschirm gefehlt, um 3DS-Spiele vernünftig spielen zu können. Immerhin über Touchscreen verfügt die Switch aber. Und über den fehlenden 3D-Effekt könnte man hinweg sehen, den hatte ja schon der Nintendo 2DS nicht mehr.

Ein wenig ernüchternd ist, dass die Switch vom Start weg nicht sehr viel mehr kann, als die Spiele abzuspielden - da fühlt man sich fast wieder in Zeiten von Gamecube oder noch früher zurück versetzt! Okay, Online-Freundeslisten könnt ihr anlegen, das ging auf dem Gamecube noch nicht. Aber die Switch hat bislang weder einen Browser noch einen Media Player an Bord. Auf nette Funktionen wie *StreetPass*, wie wir sie vom Nintendo 3DS gewohnt sind, muss mit der Switch ebenfalls verzichtet werden. Und auch das Übertragen eurer Mii-Avatare gestaltet sich unnötig kompliziert: Als Chiko seine Miis vom Nintendo 3DS auf die Switch übertragen wollte, musste er sie zunächst auf einer Amiibo-Figur (!) zwischenspeichern, um sie von dort wiederum an die Switch weiterzugeben. Warum kann die Switch nicht



Das Switch-Debut des rasenden Klempners: *Mario Kart 8 Deluxe* ist die Neuauflage des Wii U-Racers.



System Seller zum Start: *Zelda: Breath of the Wild* ist ein neues episches Abenteuer in Hyrule.

einfach die Mii-Daten vom Nintendo 3DS drahtlos empfangen?

Ebenfalls fehlt bislang eine Virtual Console, in der alte Spiele-Klassiker für NES, Super Nintendo und Co. zum Download angeboten werden - so wie es auf Wii und Wii U möglich war. Direkt eine Virtual Console ist bisher auch noch nicht angekündigt, aber zumindest hat Nintendo bestätigt, dass beim kommenden Online-Service u.a. klassische Spiele dabei sein werden. Auf welche Weise und mit welchen Zusatzkosten man diese erhält, blieb aber offen. Tatsache ist, dass der Online-Service, der neben den Spiele-Klassikern auch eine Online-Lobby und einen Chat beinhalten soll, ab Anfang 2018 an den Start geht und kostenpflichtig ist: Die Preise reichen von knapp 4 Euro für einen Monat bis hin zu knapp 20 Euro für das ganze Jahr.

Auf die technischen Daten der Switch gehen wir hier nur am Rande ein, da uns solche Infos selbst nur mäßig interessieren, so lange die Spiele Spaß machen. Daher sei nur in Kürze erwähnt, dass in der Switch ein Nvidia Tegra X1-Prozessor läuft. Der Handheld-Modus hat



Kommender Strategie-Spaß: Ende August wollen die Rabbids das Pilz-Königreich überrennen.

Bildquelle für alle Screenshots: Nintendo Presseseite



Mario mit Mütze in der Metropole: *Super Mario Odyssey* sieht ungewöhnlich, aber interessant aus.

eine Bildauflösung von 1280 x 720 Pixeln, wohingegen ihr am TV in Full HD mit 1920 x 1080 Pixeln zocken dürft. Die Switch verfügt über einen internen Speicher von 32 GB für Software-Downloads und Zusatzdaten, was sich durch microSD-Karten erweitern lässt, als Arbeitsspeicher stehen 4 GB zur Verfügung. Sind das gute oder schlechte Zahlen im Vergleich zu anderen Konsolen? Wissen wir nicht, ist uns auch egal, für uns zählt der Spielspaß - und der stimmt bei der Nintendo fast immer!

Zu den wichtigsten Launch-Spielen gehörte das neue *Zelda*-Abenteuer *Breath of the Wild*, das wir euch auf den Folgeseiten ausführlicher vorstellen. Ebenfalls im Launch-Aufgebot enthalten war das Partyspiel *1-2-Switch!*, das sicher zu mehreren ganz witzig ist, für uns aber nicht so aussieht, als ob es den Vollpreis wert wäre. Als kostenlose Beigabe wie damals *Wii Sports* bei der Wii, hätten wir es uns aber gern mal näher angesehen. Außerdem gab es zum Start noch *Super Bomberman R* von Konami, *Skylanders Imaginators* von Activision und *Just Dance 2017* von Ubisoft - und dann noch ein paar kleine Perlen im eShop, darunter das Retro-Jump'n'Run *Shovel Knight* inklusive dem



Heißer Party Shooter, der uns kalt lässt: *Splatoon 2* setzt die Farbschlacht der Inklinge fort.



Ist Gumbria wieder da oder ist Mario selbst zum Gumbria geworden? Ende Oktober wissen wir es!

neuesten DLC als Switch-Premiere und das *F-Zero*-ähnliche Rennspiel *Fast RMX*.

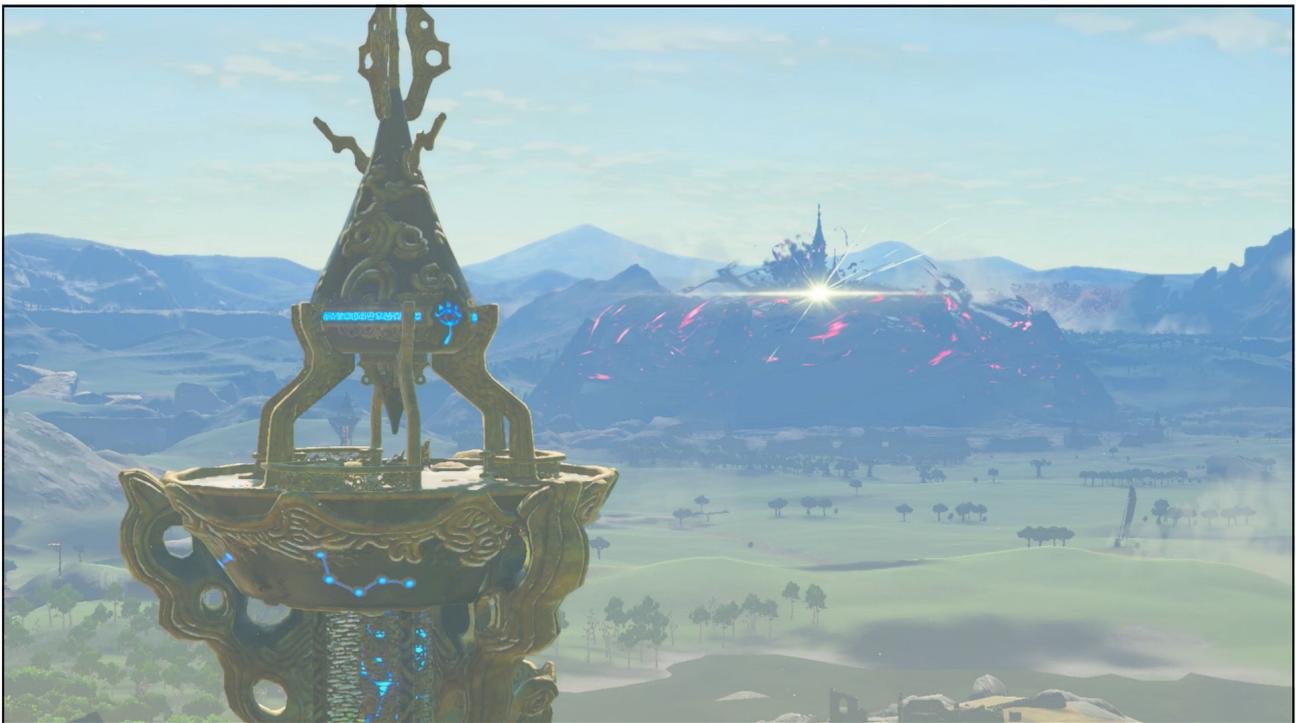
Nintendos Kult-Klempner Mario wagte sich erst Ende April auf die Switch, als das Wii U-Rennspiel *Mario Kart 8* in einer Deluxe-Version für die Switch neu aufgelegt wurde - auch darauf haben wir auf den nächsten Seiten einen Blick geworfen. Das ganz große Klempner-Abenteuer steht aber noch an: *Super Mario Odyssey* erscheint Ende Oktober und schickt Mario zusammen mit seiner neuen sprechenden Mütze Cappy rund um die Welt, wobei die Erkundungsfreiheit wieder an Klassiker wie *Super Mario 64* heranreichen soll und nicht ganz so linear wie in *Super Mario Galaxy* daherkommt. Wer es bis dahin nicht aushält, der freut sich Ende August bereits auf *Mario + Rabbids Kingdom Battle*, ein sicherlich witziges Strategiespiel-Crossover, in dem die verrückten Karnickel ins Pilz-Königreich eingefallen sind. Und bereits Mitte Juli erschienen ist der Party-Shooter-Spaß des Sommers *Splatoon 2*, was uns persönlich zwar weniger anspricht, aber auch seine Fans hat. Auf jeden Fall stehen uns mit der Switch noch zahlreiche vergnügliche Spielstunden bevor.



Nicht ganz *F-Zero*, aber nah dran: *Fast RMX* erschien zum Launch als Download-Titel.

Zelda: Breath of the Wild

Zusammen mit der Switch ist es erschienen, das neue Meisterwerk aus dem Hause Nintendo: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*! Gerade in den ersten Wochen dürfte das Spiel für die meisten Spieler der einzige (oder zumindest der wichtigste) Grund gewesen sein, eine Nintendo Switch zu kaufen - die neue Konsole erschien zeitgleich mit dem Spiel am 3. März. Allerdings ist die Switch gar nicht zwingend notwendig, denn *Breath of the Wild* erschien ebenfalls für die Wii U - so ähnlich war das ja auch schon damals bei *Zelda: Twilight Princess*, das gleichzeitig für Gamecube und Wii erschien. Auf welcher der beiden Konsolen ihr das Spiel genießt, sollte aber keine nennenswerte Rolle spielen.



Bildquelle für alle Screenshots: Nintendo Presseseite

Euer Abenteuer beginnt im Schrein des Lebens, wo ihr nach 100-jährigem Schlaf erwacht - halb nackt und ohne Erinnerungen an euer bisheriges Leben. Eine süße Stimme weckt euch zärtlich, und nachdem ihr ein wenig notdürftige Kleidung aus herumstehenden Truhen gefischt habt, begeben ihr euch nach draußen, um zunächst einmal die atemberaubende Aussicht über das so genannte „Vergessene Plateau“ zu bestaunen. Dann jedoch erblickt ihr nicht fern von euch einen geheimnisvollen alten Mann, der euch zu beobachten scheint - was es mit ihm auf sich hat, ist eins der ersten Geheimnisse, die ihr im Spiel aufdeckt, aber lange nicht das einzige!

Breath of the Wild spielt sich sehr anders als herkömmliche *Zelda*-Spiele, was vor allem an

der Open-World-Mechanik liegt. Euch ist kein fester Weg vorgeschrieben, den ihr gehen müsst, sondern ihr könnt mehr oder weniger frei über eure nächsten Ziele entscheiden. Pflichtprogramm für alle Spieler ist eigentlich nur das Tutorial auf dem Vergessenen Plateau - und selbst dabei steht es euch frei, in welcher Reihenfolge ihr die vier Schreine aufsucht, um dort zwingend benötigte Fähigkeiten zu ergattern. Danach liegt es ganz an euch: Ihr könnt einem dünnen roten Faden folgen, den euch das Spiel vorgibt - dann geht es vom Plateau aus als nächstes zu einem Dorf hinter den Zwillingbergen, wo ihr Impa treffen sollt. Einige Profi-Zocker haben aber auch schon erfolgreich auf alles gepfiffen, was das Spiel von ihnen wollte, und sind entgegen aller Warnungen sofort zum Schloss vor geprescht, um be-



Nervige kleine Biester: Die Bokblins bevölkern die Spielwelt und sind nahezu überall anzutreffen.

reits nach einer Stunde Spielzeit den Abspann zu sehen. Kein leichtes Unterfangen, aber wer sich die Herausforderung geben will, der kann das tun.

Auch von der offenen Welt abgesehen, fühlt sich *Breath of the Wild* erfrischend anders an und erinnert jetzt mehr an ein Rollenspiel als an ein Action-Adventure, was die *Zelda*-Reihe ja eigentlich ist. Wirklich aufleveln wie ein Pokémon könnt ihr Link zwar nicht, aber der Rollenspiel-Aspekt bricht durch, wenn etwa eure Waffen und Gewänder verschiedene Angriffs- und Verteidigungspunkte haben. Ah ja, apropos Waffen: Ihr habt auch kein dauerhaftes Schwert mehr, sondern ihr müsst eure Waffen immer und immer wieder in der Spielwelt finden - anfangs sind das nur billige Keulen, später aber auch hochwertige königliche Kampfgeräte. Das Problem dabei ist, dass keine Waffe für die Ewigkeit ist, sie alle gehen nach einiger Zeit kaputt - und wenn ihr dann gerade keinen Ersatz zur Hand habt, dann ist guter Rat teuer.

Es kann euch aber zum Glück kaum passieren, dass ihr mitten in einem riesigen Dungeon



Hottehü! Auch auf eurem treuen Pferd Epona seid ihr in *Breath of the Wild* wieder unterwegs.



I believe, I can fly: Früh im Spiel erhaltet ihr den Segelgleiter, der euch sanft zu Boden gleiten lässt.

steht und plötzlich keine Waffe mehr habt. Denn anstelle der Tempel aus den bisherigen *Zelda*-Titeln, die zwar teilweise riesengroß waren, dafür aber zahlenmäßig sehr überschaubar, wird das Prinzip hier umgekehrt: Über ganz Hyrule verteilt finden sich nicht weniger als 120 Schreine - jeder einzelne von ihnen ist aber nur eine kleine Portion und teilweise in zehn Minuten oder noch kürzer zu lösen. Die Schwierigkeit sind also weniger die Schreine an sich, sondern vielmehr die Welt, die dazwischen liegt - denn die Schreine wollen ja zuerst mal gefunden und erreicht werden. Es ist zwar auch nicht notwendig, ausnahmslos alle Schreine abzugrasen, aber ganz links liegen lassen dürft ihr sie auch nicht - außer, ihr wollt den bereits erwähnten Speedrunnern Konkurrenz machen! Wer hingegen mit der nötigen Ruhe an das Spiel herangehen möchte, der findet auch abseits der Hauptaufträge genügend Beschäftigung - umfangreiche Kulinarforschung oder ausgedehnte Foto-Safaris sind nur zwei Beispiele dafür.

Die Spielwelt zwischen den Schreinen ist also die wahre Größe von *Breath of the Wild*, und das ist wörtlich zu verstehen: Tatsächlich hat



Warp Zone: Solche blauen Teleporter findet ihr an markanten Punkten, häufig vor Schreinen.



So sieht das Abenteuer aus: 120 solcher kleinen Schreine gilt es zu finden und zu meistern.



Das ist ja wirklich „beschießen“: Wenn ein Wächter erwacht, ist Gefahr geboten. Schnell weg hier!

Nintendo hier das Maximum aus der Wii U herausgeholt. Damit ihr einen groben Anhaltspunkt habt: Hyrule soll von der flächenmäßigen Ausdehnung her am ehesten mit der japanischen Stadt Kyoto vergleichbar sein (in der übrigens auch Nintendo sitzt). Kyoto hat gut 1,4 Millionen Einwohner, also in etwa so viel wie München - und das ist auch nicht gerade klein! Bewegen könnt ihr euch in dieser Spielwelt zunächst nur zu Fuß, was aber auch mit einschließt, dass ihr an steilen Felswänden hinauf klettern könnt - dabei gilt es nur, mit Argusaugen auf eure Ausdauer zu achten. Ist diese nämlich am Ende, verlässt euch eure Kraft. Dann lasst ihr los, fallt runter und brecht euch im schlimmsten Fall den Hals. Früh im Spiel verdient ihr euch aber auch einen Segelgleiter und später bekommt ihr sogar ein Pferd.

Erstmals vage angekündigt wurde ein neues *Zelda*-Spiel übrigens bereits im Januar 2013 - damals noch nur für die Wii U. Die Open-World-Katze wurde auf der E3 2014 aus dem Sack gelassen, als Erscheinungstermin wurde damals weiträumig das Jahr 2015 genannt. Dann verschob sich der Releasetermin aber immer weiter, überhaupt wurde erst auf der E3

2016 der Titel *Breath of the Wild* bekannt gegeben. Aber Qualität braucht eben ihre Zeit, und was uns Nintendo jetzt geliefert hat, ist wahrlich große Qualität. Ich persönlich bin jetzt nicht so der ganz große *Zelda*-Fan: Ich liebe das alte *A Link to the Past* auf dem Super Nintendo, da hängt einfach meine Kindheit dran. Von den späteren *Zelda*-Spielen, darunter auch das so hoch gelobte *Ocarina of Time*, habe ich eine kleine Auswahl angezockt, die meisten aber nicht einmal durchgespielt - ich fand sie zwar gut, aber eben nicht so weltbewegend, wie sie teilweise dargestellt wurden. Da habe ich meine Zeit lieber im Pilz-Königreich oder in der Pokémon-Welt verbracht. *Breath of the Wild* fesselt mich aber seit der ersten Sekunde - ich bin mir selbst nicht ganz sicher, woran das liegt, aber vermutlich spielt der Entdeckergeist eine große Rolle dabei. Tatsache ist auf jeden Fall, dass man kein eingefleischter *Zelda*-Fan sein muss, um sich von *Breath of the Wild* fesseln zu lassen. Wer das Spiel einmal startet, der wird in die Spielwelt hinein gezogen und lässt sie erst dann wieder freiwillig hinter sich, wenn Hyrule befreit ist - selbst wenn es 100 Jahre dauern sollte!

Mario Kart 8 Deluxe

Auch Nintendos Kult-Klempner ist bereits auf der Switch vertreten! Nein, wir sprechen noch nicht von *Super Mario Odyssey* (dieses erscheint Ende Oktober und wir sind ganz heiß darauf), aber seit dem 28. April ist *Mario Kart 8 Deluxe* erhältlich. Ja, es handelt sich dabei natürlich um eine Neuauflage von *Mario Kart 8*, das vor knapp gut Jahren bereits für die Wii U erschien. Deshalb werden wir euch das Spiel auch nicht von Grund auf komplett neu vorstellen (um *Mario Kart* im Allgemeinen ging es bereits in Ausgabe 24 anlässlich des Release von *Mario Kart 8*), sondern in erster Linie auf die Neuerungen eingehen und auf die Frage: Lohnt sich der Kauf, wenn ihr das Wii U-Original bereits besitzt?



Bildquelle für alle Screenshots: Nintendo Presseseite

Das generelle *Mario Kart*-Spielprinzip sollte ja bekannt sein: Ihr düst mit diversen anderen Nintendo-Charakteren über verrückte Pisten, die großteils vom Pilz-Königreich inspiriert sind, und versucht, nach drei Runden erster zu sein. Wenn ihr euch dabei nicht ausschließlich auf euer Fahrvermögen verlassen wollt, dann könnt ihr auch die Items zur Hilfe nehmen, die ihr aus Fragezeichen-Boxen fischen könnt. Da findet ihr dann beispielsweise rutschige Bananenschalen, die ihr euren Konkurrenten vor die Räder werfen könnt, oder Koopa-Panzer, mit denen ihr abgeschlagene Gegner zurück holt. Vor allem im Multiplayer gegen Freunde ist das seit jeher ein Heidenspaß!

Mario Kart 8 Deluxe bietet weitestgehend die gleichen Inhalte wie das alte *Mario Kart 8*.

Neue Rennstrecken sind leider überhaupt keine enthalten - rein von der Anzahl her ist das auch gar nicht nötig, denn insgesamt 48 Strecken in 12 Cups sollten ja schon genügend Abwechslung bieten. Es ist aber natürlich sehr schade für die Besitzer des alten *Mario Kart 8* inklusive beider DLCs, die somit überhaupt keine neuen Pisten bekommen. Ihr werdet lediglich mit einer Handvoll neuer Fahrer an der Stange gehalten: Die Klassiker Knochentrocken und Bowser Jr., der bereits aus *Mario Kart Double Dash* bekannte König Buu Hui und schließlich zwei Inklinge aus *Splatoon*.

Im Gameplay gibt es kleine Anpassungen im Hinblick auf die Items. Wo wir schon mal beim Recyclen von *Mario Kart Double Dash* sind, kehren auch die doppelten Item-Boxen zurück,



Kleiner Fiesling: Bowser Jr. kehrt zurück ins Fahrerfeld und kann Mario nur allzu gut ärgern.



Gruselige Grinse: König Buu Huu, bekannt aus *Mario Kart Double Dash*, gibt sich erneut die Ehre.

durch welche ihr gleich zwei Items erhaltet. Ihr könnt den zweiten Item-Slot aber auch füllen, indem ihr einfach noch eine zweite normale Item-Box durchfahrt, ohne zuvor das erste Item benutzt zu haben. Ich konnte nur leider noch keine Möglichkeit herausfinden, die beiden Items miteinander zu vertauschen, um zuerst das zweite einzusetzen - falls es eine solche Möglichkeit überhaupt gibt! Damit ihr aber nicht zu lange zwei Items bunkern könnt, kehrt auch der Geist als Item zurück, mit dem ihr die Gegenstände eurer Mitfahrer stibitzen könnt. Und besagte Mitfahrer setzen diese Möglichkeit nur allzu gern gegen euch ein, sobald ihr mal länger als drei Sekunden einen ungenutzten Stern spazieren fahrt!

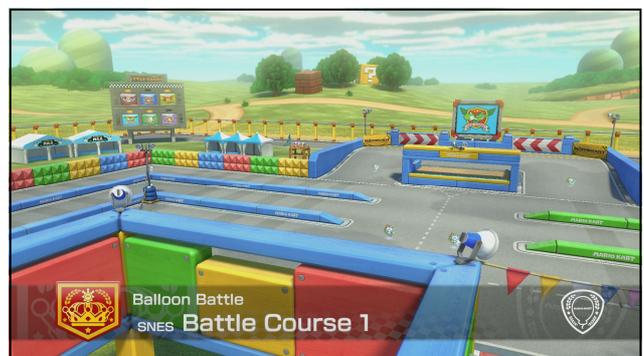
Die größten Neuerungen sind allerdings im Battle-Modus zu suchen, er ist der eigentlich Kernpunkt von *Mario Kart 8 Deluxe*. Wir erinnern uns: Im alten *Mario Kart 8* funktionierte der Battle-Modus mehr schlecht als recht, da die Kämpfe auf den normalen Rennstrecken stattfanden. Nun finden acht waschechte Kampfarenen ihren Weg ins Spiel, aufgeteilt in fünf neue und drei Klassiker - darunter auch ein Remake des originalen Battle Course 1

aus dem guten alten *Super Mario Kart*. Tatsächlich machen die Kämpfe um Ballons, Münzen und Insignien nun deutlich mehr Spaß als auf der Wii U, aber wer sich trotzdem grundsätzlich mehr für Rennen als für Kämpfe interessiert, für den legt *Mario Kart 8 Deluxe* hier eindeutig den falschen Schwerpunkt. Bleibt also nur die Hoffnung, dass irgendwann doch nochmal neue DLCs mit weiteren Rennstrecken erscheinen - im Idealfall sogar gleichzeitig für Wii U und Switch.

Eine extrem schlechte Erfindung ist schließlich die so genannte Schlau-Steuerung. Die Idee ist eigentlich nett: Eine halb-automatische Steuerung, die versucht, euer Kart mehr oder weniger auf der Idealspur zu halten, für Anfänger sicher sehr hilfreich. Für Profis hingegen ein Schlag ins Gesicht, da Abkürzungen oder etwas außerhalb liegende Goodies so einfach nicht erreichbar sind, da das Spiel dagegen steuert. Die Schlau-Steuerung ist standardmäßig aktiviert und kann selbstverständlich jederzeit deaktiviert werden, aber eben nur, wenn man's weiß - und das Spiel kommuniziert euch nicht richtig, was hier Sache ist. Sinnvoller gewesen wäre eine Info-



Frisch überarbeitet: In echten Kampfarenen macht der Battle-Modus um einiges mehr her als früher.



Klassisches Schlachtfeld: Der Original-Battle Course 1 aus *Super Mario Kart* ist ebenfalls mit dabei.



Die braucht keiner: Als *Splatoon*-Nicht-Fans halten wir die Inklinge in *Mario Kart* für fehl am Platz.



Gelegenheit macht Diebe: Der Geist als Item ist wieder da und lässt euch andere Items mopsen.

Einblendung beim ersten Start á la „Möchtest du die Schlau-Steuerung für Anfänger aktivieren, ja oder nein? Du kannst diese Einstellung jederzeit im Pause-Menü ändern!“ Aber sei's drum, jetzt ist meine Schlau-Steuerung aus und bleibt es auch!

Abschließend also die Frage: Lohnt sich *Mario Kart 8 Deluxe*, wenn ihr das Spiel bereits für die Wii U besitzt? Wenn ihr viel Spaß am Battle-Modus habt, dann auf jeden Fall! wenn ihr mehr auf klassische Rennen steht, dann kommt's drauf an. Wenn euch die beiden DLCs bislang noch in der Sammlung fehlen, dann solltet ihr durchaus eher zur Switch-Version greifen, anstatt jetzt noch die zwei DLCs zu erwerben. Habt ihr hingegen bereits auf der Wii U das Komplettpaket, dann kann ich nur sagen: Ihr müsst es für euch selbst entscheiden! Die Neuerungen sind wirklich minimal und eigentlich nicht wirklich 50 Euro wert. Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass die Grafik auf der Switch noch einmal ein Fit-

zeichen besser wirkt als auf der Wii U. Die Switch-Version wird natürlich auch noch funktionieren, wenn irgendwann einmal die Server der Wii U abgeschaltet werden, was aber sicher noch einige Monate, wenn nicht Jahre dauern wird, und bis dahin wird sicher auch die Switch-Version noch günstiger. Ob aber, Server hin oder her, grundsätzlich auf der Wii U in den nächsten Monaten noch genügend Mitspieler zu finden sein werden, lässt sich freilich noch nicht voraussehen. Aber „last but not least“: Bislang gibt es auf der Switch noch nicht sooo viele direkte Konkurrenzspiele zu *Mario Kart 8 Deluxe* - außer vielleicht *Fast RMX*, dem aber der Fun-Racer-Faktor durch Items fehlt und das somit mehr an *F-Zero* erinnert. Wer also seine Wii U auf den Dachboden verbannen und trotzdem weiter *Mario Kart* spielen will, der wird wohl zugreifen müssen. Und alle anderen müssen, wie gesagt, für sich selbst abwägen. Das Spiel an sich ist ohne Zweifel hervorragend, der Mehrweh aber nur mangelhaft.



Train Valley

Train Valley, das ist wieder so ein Minispiel, das Chiko im Rahmen eines *Steam*-Sale entdeckt hat und direkt süchtig danach geworden ist. Wie bei allen diesen Spielen, ist das grundlegende Spielprinzip schnell verstanden, im Spielverlauf muss dann aber gehörig rumgetüftelt werden, damit alles so läuft, wie es so soll.

Bei *Train Valley* geht es um den Aufbau eines Eisenbahnnetzes: Ihr beginnt in einer hübschen Landschaft mit ein paar kleinen Dörfern, zusätzlichen natürlichen Hindernissen wie Wäldern, Bergen oder Seen, und zuletzt zwei Bahnhöfen. Diese gilt es, mit Schienen zu verbinden. Steht die Verbindung, könnt ihr die in den Bahnhöfen wartenden Züge losschicken, damit sie ihr Ziel rechtzeitig erreichen.

Das ist noch einfach, so lange es nur zwei Bahnhöfe gibt. Mit der Zeit wachsen aber die Dörfer und Städte auf der Karte, was zugleich bedeutet, dass neue Bahnhöfe an den unerwartetsten Stellen entstehen. Diese müsst ihr so geschickt wie möglich an euer bestehendes Streckennetz anschließen, so dass man möglichst von überall nach überall fahren kann. Denn jeder Zug hat ein festgelegtes Ziel, das er erreichen soll - und wenn er dazu einen größeren Umweg fahren muss, weil ihr keine Direktverbindung mehr untergebracht habt, dann geht wertvolle Zeit verloren. In dieser Zeit wird

Daten des Spiels

Entwickler:	Flazm
Release (D):	16.09.2015
Systeme:	Steam
Genre:	Puzzle
FSK:	nicht geprüft

die Fahrt dieses einen Zuges immer weniger wert, denn je später er sein Ziel erreicht, desto weniger Geld nehmt ihr ein. Und das Problem vererbt sich auch auf andere Züge, die ihr in den Bahnhöfen zurückhalten müsst, damit sie nicht mit dem einen Irrläufer zusammenstoßen. Kollisionen zu vermeiden ist nämlich eine der größten Schwierigkeiten in *Train Valley*, da meist maximal Platz für einspurigen Betrieb ist, ihr also gut disponieren müsst, welcher Zug wann wohin fährt. Zwar bleiben die Züge brav in den Bahnhöfen stehen, bis ihr ihnen manuell den Abfahrtsbefehl gebt, nur sinkt dabei eben ihr Wert - und wenn ihr euch viel zu viel Zeit lasst, dann fährt ein Zug irgendwann einfach doch los, kündigt dies aber zumindest durch einen vorherigen Countdown an. Vielleicht könnt ihr dann noch schnell die Weichen umstellen oder eine notdürftige Umleitungsstrecke zimmern, um den fatalen Crash zu vermeiden.



Stolze Burgen, idyllische Bahnfahrt: Das erste Kapitel in Europa führt euch behutsam ins Spiel ein.



Fieses Nadelöhr: Nur ein einziger Tunnel führt in den Rocky Mountains durch die Berge.

Bildquelle für alle Screenshots: Flazm Presseseite



Sibirische Kälte: Das dritte Kapitel spielt in Russland - mit Sonderfahrt direkt zum Kremli!



Mit dem Shinkansen zu den Winterspielen in Sapporo: *Train Valley* macht's möglich!

Schon allein als reines Spielprinzip in neutralen Welten könnt mir dieses Eisenbahn-Puzzle durchaus Spaß machen. Bei *Train Valley* wird zudem aber auch noch die Abwechslung groß geschrieben. Ihr arbeitet euch durch vier Kapitel á sechs Level, die alle auf einem anderen Kontinent oder Land basieren. Los geht's im ersten, noch recht einfachen Kapitel in Europa, später schickt ihr auch die legendären ersten Stahlrösser durch den Wilden Westen der USA. Kapitel 3 führt euch nach Russland und Kapitel 4 schließlich ins fernöstliche Japan, wo ihr die pfeilschnellen Shinkansen am Fuji vorbei jagen dürft.

Viele Level haben dabei ihre eigenen kleinen Besonderheiten, seien es nun Engstellen, die nur in Form eines einzigen Tunnels bewältigt werden können, oder Schienen aus der Karte heraus, wo sich auch mal ein Zug von außerhalb mit einem lauten Tuten ankündigt - zu beachten gibt es viel! Besonders abwechslungsreich fällt dabei aber der erste und bislang einzige DLC zum Spiel auf. Dieser fügt Deutschland als fünftes Kapitel an. Euch erwartet ein etwas düsterer Level mitten im Krieg, wo zwischendurch mal Bomber kommen und einen Teil eures Schienennetzes zerlegen. Ein spä-

terer Level verlangt von euch eine Bahnverbindung zwischen Ost- und West-Berlin mit einer winzigen Lücke in der Mauer als ganz enges Nadelöhr. Eine der letzten Herausforderungen ist es schließlich, den Frankfurter Flughafen ans ICE-Netz anzuschließen. Kleiner Wermutstropfen gerade für uns Deutsche: Der Deutschland-DLC ist erst als 5. Kapitel spielbar, nachdem ihr die vier Kapitel aus dem Hauptspiel alle durchgespielt habt. Die angesprochene Abwechslung sorgt aber dafür, dass euch dabei nicht langweilig wird, sondern ihr vielmehr die Zeit völlig vergesst.

Entwickelt wurde *Train Valley* von dem litauischen Indie-Studio Flazm, die ansonsten auch noch für das 3D-Jump'n'Run *Scrap Garden* verantwortlich sind. *Train Valley* erschien am 16. September 2015 auf *Steam*, der Deutschland-DLC folgte am 7. April 2016. Weitere DLCs sind nicht in Planung, da Flazm stattdessen bereits an *Train Valley 2* werkelt, welches im ersten Quartal 2018 herauskommen soll - dann u.a. auch mit Höhenunterschieden in der Streckenführung, wie man den ersten Trailern bereits entnehmen kann. Wir freuen uns drauf und fahren bis dahin noch ein bisschen Zug im ersten Teil!



Code: Hyrule

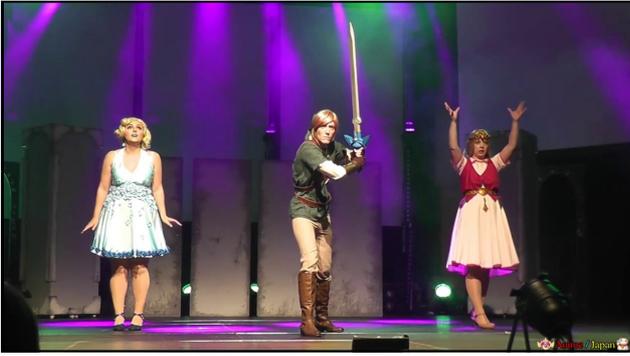
Auf den Con-Bühnen dieser Welt entstehen mitunter die ungewöhnlichsten Geschichten. So auch *Code: Hyrule*, ein mehr als interessantes Crossover zwischen *Portal* und *The Legend of Zelda*. Wir haben uns das Musical der Gruppe D.A.N.G.O. auf der AnimagiC in Mannheim für euch zu Gemüte geführt.



Mannheims Wahrzeichen, der Wasserturm. In dessen unmittelbarer Nähe fand die AnimagiC statt.

Code: Hyrule fängt da an, wo ein herkömmliches *Zelda*-Spiel zu Ende wäre: Link hat das Triforce gefunden, alles ist in Butter. Als nun aber Link und Zelda die Goldene Macht nutzen wollen, um ihr Hyrule neu aufzubauen geschieht etwas Unerwartetes: Der gesamte Hintergrund flackert und auf einmal meldet sich GLaDOS zu Wort! Sie streitet sich mit Zelda, spricht von einem „Neustart der Simulation“, womit die Prinzessin nicht einverstanden ist. Diese scheint ihrerseits GLaDOS zu kennen - woher, erfahren wir später - und möchte, wie es scheint, aus einer Art Endlosschleife ausbrechen. Mit Hilfe des Master-Schwertes stoppt sie den angedachten Neustart, woraufhin sich Link und Zelda ebenso wie Navi, Midna und das zu einer Frau gewordene Master-Schwert - es hört nun auf den Namen Phai - inmitten der Aperture-Labore wiederfinden.

Im weiteren Verlauf des rund 100 Minuten langen Musicals, das exklusiv auf der AnimagiC in voller Länge zu sehen war, irrt der Held der Zeit (Link) samt seinen Begleitern durch die Testkammern, auf der Suche nach GLaDOS selbst. Dass dabei keine herkömmlichen *Portal*-Tests auf der Bühne dargestellt werden können, ist nachvollziehbar. Umso schöner, dass die Tests auf andere, sehr kreative Weise umgesetzt wurden. So stellen sich unseren Helden die verschiedenen Persönlichkeitskerne von GLaDOS als eine Art Zwischenbosse in den Weg. Jeder von ihnen bringt eine eigene Aufgabe mit, sei es nun ein spiegelverkehrter Schwertkampf oder das berühmte *Rätsel der zwei Brüder* (einer lügt andauernd, der andere spricht immer die Wahrheit) in einer nochmals deutlich kniffligeren Aperture-Variante - an Kreativität mangelte es den Autoren des



Noch im heimischen Hyrule: Navi, Link und Zelda (von links) verlassen gleich ihre gewohnte Welt.

Stücks ganz sicher nicht! Und gute *Portal*-Kenner scheinen sie obendrein auch zu sein, denn so manches GLaDOS-Zitat wurde wortwörtlich in die Handlung eingewoben. Das fiel uns natürlich sofort positiv auf, und Flo konnte es nicht lassen, das ein oder andere Zitat leise mitzusprechen.

Gelobt werden muss auch die technische Ausarbeitung von *Code: Hyrule*. Kostüme wie Kullissen sind durchweg gut gelungen und wissen absolut zu überzeugen. Für eine gute Idee halten wir, die Kleidung von Link und Co. auszutauschen, so lange sie durch die Apertur-Testkammern irren. So trägt Link als Testsubjekt nicht mehr seinen bekannten grünen Wams, sondern ein cooles schwarzes Gewand, das ihn dennoch als Link erkennbar bleiben lässt. Die Requisiten sind, soweit vorhanden, sehr stilgerecht ausgefallen, das trifft vor allem auf den Begleiterkubus und die Buttons zu, letztere aktivieren sogar eine hübsche Alarm-Leuchte, nachdem sie gedrückt wurden. Selbst die ganz wenigen Sequenzen, in denen die Bühnenhelden tatsächlich durch Portale gehen müssen, sind gelungen umgesetzt: In diesen Fällen wird einfach zwischen dem Be-



Gesangseinlage: Als Musical kommt freilich auch das eine oder andere Lied in *Code: Hyrule* vor.



Kreative Testkammern: Die Cores stellen Link diverse Aufgaben, etwa das *Rätsel der zwei Brüder*.

treten des einen und dem Verlassenen des anderen Portals ganz zufällig ein Szenenwechsel eingeschoben.

Wer unbedingt etwas zum Herummosern sucht, der könnte vielleicht anmerken, dass GLaDOS im großen Finale leider nur als Videoprojektion auftaucht. Uns ist aber klar, dass sie als menschliche Schauspielerin wohl kaum wirken würde. Von einem richtig professionellen Stück am Broadway hätte man eventuell erwarten können, ein mechanisches GLaDOS-Modell zu kreieren, aber *Code: Hyrule* ist und bleibt nun mal ein Fan-Projekt und kann als solches in jeder Hinsicht begeistern.

Als Musical enthält *Code: Hyrule* freilich auch eine ganze Menge Songs. Dabei sticht besonders eine Parodie von *Oogie Boogie's Song* aus dem Film *The Nightmare before Christmas* hervor. Das Lied wurde schon einmal zu einem *Portal*-Song umgeschrieben, von Harry101UK als *The Wheatley Song*. Und man merkt deutlich, dass in *Code: Hyrule* nun eher der *Wheatley Song* parodiert wird, während der ursprüngliche *Oogie Boogie Song* nur eine untergeordnete Rolle spielt.



Nicht 100 % passend, aber witzig: Die Charaktere aus *Don't Starve* irren ebenfalls durch Apertur.



Ein wenig wie Fremdkörper in der ganzen Geschichte wirken dann aber die Charaktere aus dem Survival Game *Don't Starve*. Wir vermuten, dass sie nur deshalb dabei sind, damit D.A.N.G.O. möglichst in ihrer vollen Besetzung von derzeit 24 Mitgliedern auf der Bühne vertreten sind. Dazu bietet *Portal* beim besten Willen nicht genug Charaktere, wie wir ja selbst bereits feststellen mussten, als uns bei unserer Artikelreihe *Spotlight on Character* sehr schnell die Figuren ausgingen, über die wir hätten schreiben können. Und es hätte auch nicht wirklich Sinn gemacht, noch viel mehr Bewohner Hyrules mit nach Aperture zu holen. So springen also die Charaktere aus *Don't Starve* als witzige Lückenfüller ein.

Wir selbst haben *Don't Starve* nie gespielt (es aber inzwischen unserer *Steam*-Wunschliste hinzugefügt). Die Cores verrieten uns jedoch im Interview, dass eure Aufgabe in *Don't Starve* in erster Linie das Überleben ist. Daher kam den Autoren die witzige Idee, Woodie, Wolfgang und die anderen auch mal in den Aperture-Laboren überleben zu lassen, was

GLaDOS allerdings herzlich egal ist.

Die Erstaufführung von *Code: Hyrule* fand am 27. Januar im Rahmen einer privaten Veranstaltung in Dortmund statt. Seither tourt das Musical durch die Con-Saison 2017. Die nächste Chance, als Zuschauer dabei zu sein, besteht am 22. bis 24. September auf der Con-nichi in Kassel. Ansonsten folgt einfach D.A.N.G.O. auf Facebook (<https://www.facebook.com/dangotastisch/>), um immer alle neuen Termine mitzukriegen. Oder ihr schaut euch das vollständige Stück als Fan-Mitschnitt von der Nipponcon auf Youtube an, folgt dazu einfach dem Link <https://www.youtube.com/watch?v=XR-7hVwakYE&t=2s>. Bedenkt aber, dass live dabei zu sein immer schöner ist! Also haltet D.A.N.G.O.s Spielplan im Auge und versucht, eine der noch bevorstehenden Aufführungen von *Code: Hyrule* live zu erleben. Es wird sich lohnen! Aber Vorsicht: „Alles, woran du bisher geglaubt hast, war eine Lüge!“ Unter diesem Motto steht *Code: Hyrule*. Was dieser Satz bedeutet, erfahrt ihr jedoch erst am Ende des Musicals in einer unfassbaren Enthüllung.



„ALLES, WORAN DU BISHER GEGLAUBT HAST, WAR EINE LÜGE!“

DANGO PRÄSENTIERT
DAS CROSSOVER MUSICAL



 **CODE:HYRULE** 

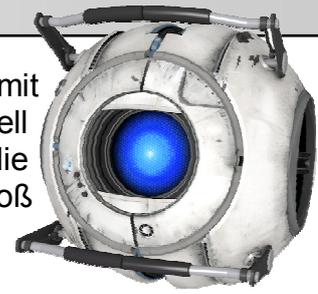
THE LEGEND OF ZELDA | PORTAL | DON'T STARVE

Verrät nicht zu viel und macht Lust auf mehr: Das offizielle Poster zu *Code: Hyrule* • © D.A.N.G.O.



Offizielles Artwork zu *Zelda: The Minish Cap* • © Nintendo

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>

Flutlichttunnel

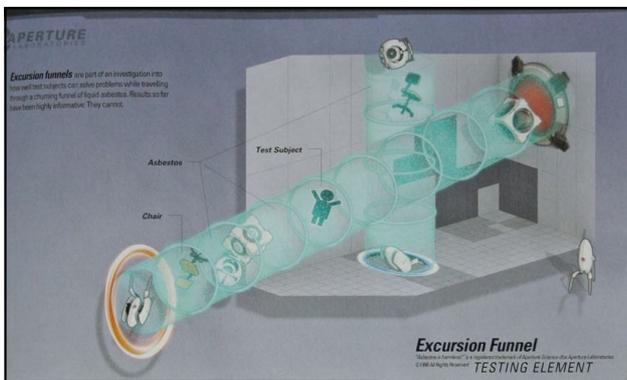
- Wir wissen gar nicht, ob die Flutlichttunnel überhaupt offiziell so heißen. Wir meinen, die Bezeichnung mal irgendwo aufgeschnappt zu haben, haben aber keine Ahnung mehr, wann und wo - jedenfalls hat sich der Name in unserem Kopf so festgesetzt. Die *Steam*-Errungenschaften sprechen hingegen von „Transportschächten“ und auf Englisch heißen sie „Excursion Funnel“. Ebenfalls verbreitet ist die Bezeichnung „Traktorstrahl“.
- Die Flutlichttunnel sind das Lieblings-Testelement von Chikorita, weil er die Wheatley-Teststrecke so mag, und in ihr werden im Einzelspiel die Flutlichttunnel eingeführt.
- Im Coop-Modus gibt es den zeitlichen Widerspruch, dass ihr Flutlichttunnel in Testkammern aus Cave Johnsons Zeit vorfindet. Das liegt daran, dass im Coop-Modus die Reihenfolge der Themen im Gegensatz zum Einzelspiel geändert wurde und die alten Anlagen das Finale bilden.
- Ein normaler Flutlichttunnel ist bekanntlich blau. Dreht ihr seine Laufrichtung um, wird er orange. Und leitet ihr zwei Flutlichttunnel in entgegengesetzter Richtung ineinander, entsteht eine rosa Mischung - da solltet ihr dann aber nicht mehr reinspringen, weil sonst das Spiel abstürzen kann!



Im Flutlichttunnel hoch hinaus: Mit Chikos Lieblings-Testelement erreicht ihr ungeahnte Höhen!

- Es ist in *Hammer* möglich, die Geschwindigkeit eines Flutlichttunnels anzupassen. Das Hauptspiel nutzt diese Möglichkeit nicht, in der *PTI* lässt sie sich auch nicht umsetzen, sie kommt aber z.B. in unserer ersten getesteten Custom Map *Impetuosity* vor.
- In einem Flutlichttunnel entgegen der vorgegebenen Richtung zu schweben, ist selbst mit größter Anstrengung nicht möglich - wir haben es mehrmals erfolglos versucht!
- So lange ihr in einem Flutlichttunnel seid, werden alle Geräusche von außerhalb stark gedämpft.
- Auf einem frühen Vorschaubild aus der *Game Informer*-Ausgabe April 2010 diente noch ein Bodenschalter als Platzhalter für den offenbar noch nicht fertigen Funnel Emitter.
- Auf dem gleichen Vorschaubild steht der Aperture-Werbeprosch „Asbestos is harmless!“. Daher kommt die Vermutung mancher Spieler, die Flutlichttunnel würden in Wirklichkeit aus flüssig gemachtem Asbest bestehen - passen würde das ja zu Aperture!
- Es gibt einen netten Glitch mit Flutlichttunnel: Schwebt senkrecht bis ganz nach oben, duckt euch und drückt bei weiterhin festgehaltener Ducken-Taste den Sprungknopf. Dann rutscht ihr an der Decke entlang.

Bildquelle: *Game Informer*, Scan von <https://theportalwiki.com>



Ein Flutlichttunnel entspringt einem Bodenschalter!



PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

COVER: PORTAL ÜBER
KLEINE SCENEN
GLA DOS IM EXAMINUM-INTERVIEW
MUSIC: RUCHE NACH DEN
LIEDERN VON GLA DOS
KLEINE SCENEN: SUPER STONY
KLEINE SCENEN: SUPER STONY
KLEINE SCENEN: SUPER STONY
KLEINE SCENEN: SUPER STONY

AUSGABE 0/10

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

SUPER MARIO MIT PORTAL: EIN
MARIO IN ANDEREN TEST 1
DAS PORTAL-MINI-KOMM-ARTIKEL
ALLE 26 GARDIAN AUßERBORDNET
KESCHOTTEN IM SPOTLIGHT
RELEVANTE PORTAL-NEWS
ENGLISH NEWS: SUPER STONY
PORTAL 1: ÜBERALL! TEIL 2

AUSGABE 1/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

ALLES ÜBER HALVE
SPOTLIGHT ON WHEATLEY
KLEINE SCENEN: DIE WERTE
CUSTOM MAP: ALLES ZITIEREN
IN TEST: ZWEI PORTAL-MODS
FÜR MINECRAFT
DEBATTEN: PORTAL
JETZT AUCH ALS ANTI-TRINSEL

AUSGABE 4/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 5/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

SIEGER-SCREENSHOT
VON CHICKENWOBBLE
DIE PORTEN WERDEN DICH
IN ANDEREN SÜCKELN
ALLES AN AN DIE BEWAHNER
DES SCREENSHOT-WETTER WEISS
NACHSCHAU: DIE TEST-INITIATIVE
DES INFLUENTZ DIVERSITY WENT
DAS BEWAHNER VON RAKMAN
DER PORTO RACK: IST WIE DER DA

AUSGABE 6/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

COVER: ENERGIEBALL-ARTIKEL
INTERVIEW MIT L'APPELLE AND
GONZALEZ (BOTH)
PORTAL: SUPERFICIAL UND BRATEN
PORTAL IM SPOTLIGHT
EDMUND LEBRO: PORTAL
PORTAL: PORTAL-KREISTE
FÜR EINE SÄTTIGUNG

AUSGABE 7/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

DIE STORY VON HALVE
PORTAL: FÜR LÄUTEREN
DIE FÜR MINECRAFT
DIE FÜR MINECRAFT

AUSGABE 8/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

BLACK MIRA: KONKURRENZ
FÜR APERTURE SCIENCE
DIE WERTE: ENDELLIG
ALLES ÜBER RELEVANTE
ENGLISH: EINE CUSTOM MAP
IN WHEATLEY-TEST
TEST: DER PUZZLE-KLASSE
RAB ER PORTAL: SCHON HIER?

AUSGABE 9/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

SPECIAL: TESTS
DER REINZITIERTE
DIE PORTAL 1: BEIM
DIE PORTAL 1: BEIM

AUSGABE 10/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

WEINHAUSCHLÜßER A LA PORTAL
PODCAST: CHRISTINA CAVALINI
WEINHAUSCHLÜßER A LA PORTAL
WEINHAUSCHLÜßER A LA PORTAL

AUSGABE 11/12

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

DEE BÄHNER PORTAL
UNTERNEHMUNG 2013
TEST: MINECRAFT IN ISLAND
PORTAL: FÜR MINECRAFT
DIE PORTAL: FÜR MINECRAFT

AUSGABE 12/13

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

HAPPY BIRTHDAY TO US!
1. JAHRE PORTAL-MAGAZIN
PORTAL: MINECRAFT BEFALLIG
ALLES FÜR DEN PORTAL
VALENTINUS: BEI APERTURE
DIE KASUALISATIONEN
EIN ANFANG KLARER
POWER KING

AUSGABE 13
MÄRZ 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

LEBEN: ELASTISCH
ENTWICKELUNG
MOD-TEST: CHELL
DAS WICHTIGSTE TESTE
DIE PORTAL
DIE PORTAL

AUSGABE 14
JULI 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

MIT MANAMI-
FOTOGALERIE

AUSGABE 15
JULI 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

ROBOSTELLE
TOM TORI 3+

AUSGABE 16
JULI 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 17
AUGUST 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

BÄHNER ZEICHENTRICK
DIE PORTAL: FÜR MINECRAFT
DIE PORTAL: FÜR MINECRAFT

AUSGABE 18
AUGUST 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

WICHTIGSTE TESTE
DIE PORTAL
DIE PORTAL

AUSGABE 19
OKTOBER 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 20
NOVEMBER 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

PORTAL 1 + 2 IM GROSSEN TEST
EINE PORTAL GUN IN DER
POKEMON-ARENA?
CUSTOM MAPS LEICHT GEMACHT
MIT DEM HAMMER-TUTORIAL
BLICK ÜBER DEN TELLERRAND:
SPECIAL: PORTAL IST ÜBERALL

AUSGABE 21
NOVEMBER 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 22
DEZEMBER 2013

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 23
MÄRZ 2014

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 24
MÄI 2014

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 25
JUNI 2014

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 26
AUGUST 2014

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 27
OKTOBER 2014

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 28
DEZEMBER 2014

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 29
FEBRUAR 2015

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 30
APRIL 2015

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 31
JULI 2015

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 32
OKTOBER 2015

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 33
DEZEMBER 2015

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 34
MÄRZ 2016

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 35
JULI 2016

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 36
OKTOBER 2016

PORTAL MAGAZIN
DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

REINZITIERTE TEST-INITIATIVE
DAS NEUE QUICKE-TEST
SCREENSHOT: WETTER WEISS
STICHUNG: DIE CASTLE
PORTAL IM SPOTLIGHT
DIE INTERESTINGESTEN VON
JULIAN UND P-BOUN
DIE NEUE PORTAL GUN

AUSGABE 37
SEPTEMBER 2017

>>> Der letzte Screenshot



„Es war schön. Kommt nicht zurück.“ Nein, im Ernst: Es macht eigentlich keinen Sinn, in der letzten Ausgabe noch mal eine Vorschau zu bringen, aber unser Heftlayout sieht das nun einmal vor. Daher nutzen wir diese letzten Zeilen, um zu sagen: Vielen Dank für fünf Jahre Portal-Magazin! Vielen Dank für eure Treue und dass ihr 37 Ausgaben durchgehalten habt. Und behaltet gerne unsere Homepage www.portal-mag.de im Auge: Neue Map Checks, Mod-Tests und spezielle Artikel werden in Zukunft dort erscheinen, ohne Heft drum herum. Seid gespannt, bleibt uns treu, wir sehen uns! Denn *Portal* ist „still alive“!

Nächste Ausgabe voraussichtlich:

www.portal-mag.de

>>> 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.