

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:
MINECRAFT**

SPECIAL: PORTAL IST ÜBERALL

AUSGABE 1/12

„Hallo und erneut Willkommen im Computer-gesteuerten Enrichment Center von Aperture Science!“

Wir hoffen, Ihr kurzer Aufenthalt auf dem Download-Server war angenehm. Ihre IP wurde verarbeitet und wir können mit dem Haupttest beginnen!

Oder, um es ganz seriös zu sagen:

Willkommen zur ersten Ausgabe des Portal-Magazins!

Dieses inoffizielle Online-Magazin berichtet ab sofort über die erfolgreichen Puzzle-Shooter von Valve: *Portal* und *Portal 2*

In jeder Ausgabe werden wir neue spielswerte Mods und Custom-Maps vorstellen - hauptsächlich Co-op, aber natürlich vergessen wir auch die Einzelspieler nicht.

Wenn ihr selbst aktive Map-Bastler werden wollt, dann freut ihr euch sicher über unsere Tutorials zum Hammer-Editor. Wenn ihr aber lieber nur das Grundspiel spielt, dann erklären wir euch, wie ihr an alle Errungenschaften herankommt.

Ihr könnt in diesem Magazin übrigens auch selbst aktiv werden, indem ihr Fanarts oder selbst geschriebene Portal-Geschichten einsendet, die wir hier dann veröffentlichen.

Von Zeit zu Zeit bringen wir noch weitere spannende Artikel. Außerdem sind in jeder Ausgabe ein bis zwei Seiten reserviert, auf denen wir einen Blick über den Tellerrand werfen und euch ein gutes Spiel vorstellen, das nichts mit *Portal* zu tun hat.

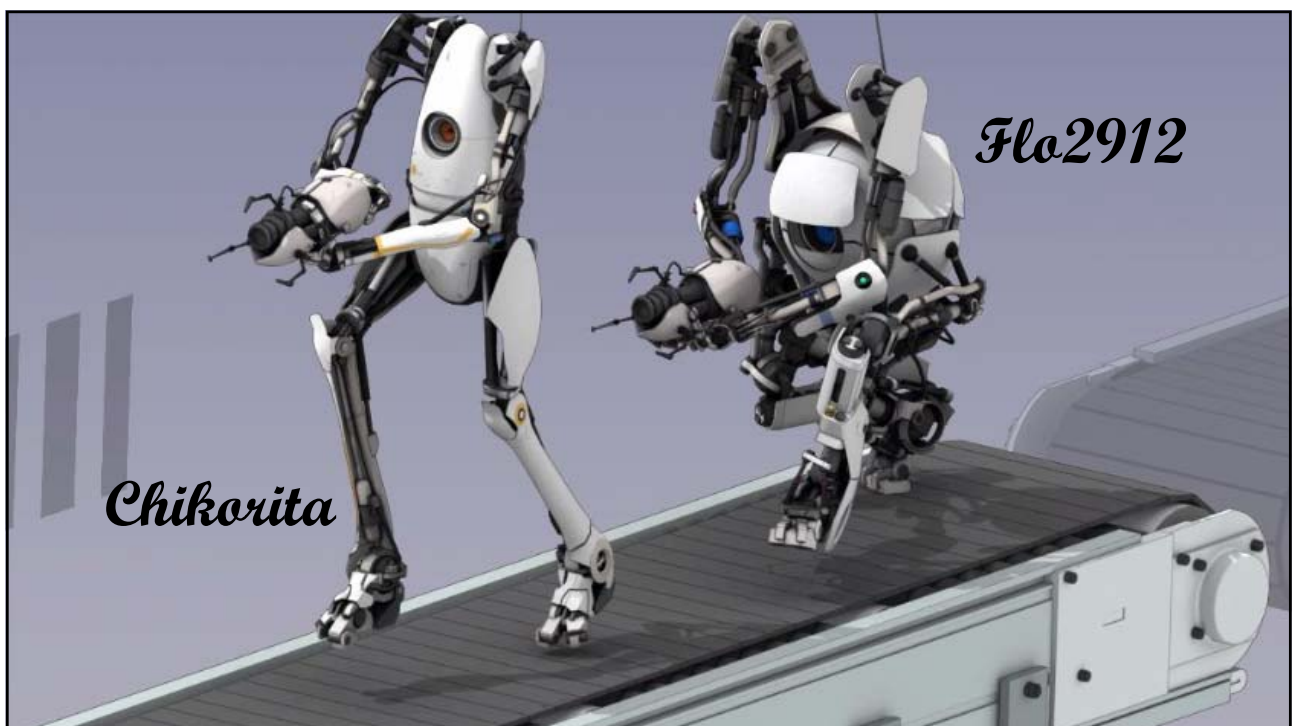
Und wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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!



Spieletest: *Portal* 4

Für alle Leser, die das Spiel *Portal* noch nicht kennen sollten, stellen wir euch den kultigen Puzzle-Shooter ausführlich vor.

Spieletest: *Portal 2* 6

Wenn wir euch *Portal 1* vorstellen, darf natürlich auch ein umfangreicher Spieletest zum Nachfolger *Portal 2* nicht fehlen.

Fanstory: *The Badge is a Lie* 9

Was passiert wohl, wenn ein Pokémon-Trainer eine Portal Gun mit in die Arena nimmt? Erfahrt es in dieser spannenden Fanstory von Chikorita!

Errungenschafts-Guide 15

Wir begleiten euch in jeder Ausgabe durch die Jagd nach Errungenschaften, damit eure Sammlung bald komplett ist.

Hammer-Tutorial 16

In dieser ersten Ausgabe erklären wir euch die Grundlagen des Hammer-Editors, mit denen ihr zumindest schon mal erste Wände bauen könnt.

Map Check: *Impetuosity* 20

Dieses besonders beeindruckende Exemplar einer Custom Map wird euch mindestens drei Stunden lang beschäftigen.

Die Maps der Redaktion 22

Blick über den Tellerrand 23

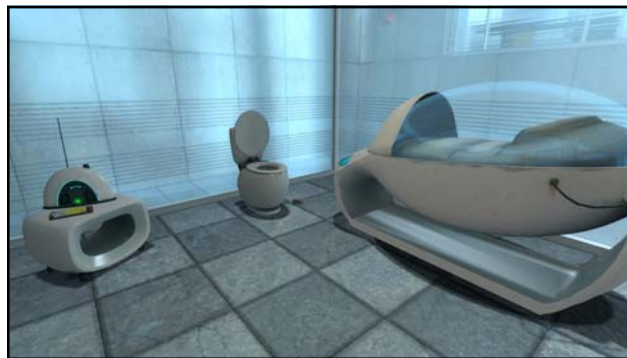
In dieser Ausgabe: *Minecraft*, das Independent Game des Jahres 2011.

Special: *Portal* ist überall 26

Anspielungen auf *Portal* findet man in mehr Spielen, als man glauben mag. Wir haben eine kleine Übersicht zusammengestellt.

Spotlight on Character 29

In jeder Ausgabe stellen wir euch einen Charakter aus der *Portal*-Welt ausführlich vor. Heute: Die beiden Roboter Atlas und P-Body



Portal beginnt in der Entspannungskammer, und die erste Ausgabe des Portal-Magazins beginnt mit einem Test zu *Portal 1*. → **Seite 4**



Der Nachfolger *Portal 2* bietet um einiges mehr Inhalt als der erste Teil, beispielsweise den Co-op-Modus. Wir haben das Spiel ausgiebig unter die Lupe genommen. → **Seite 6**

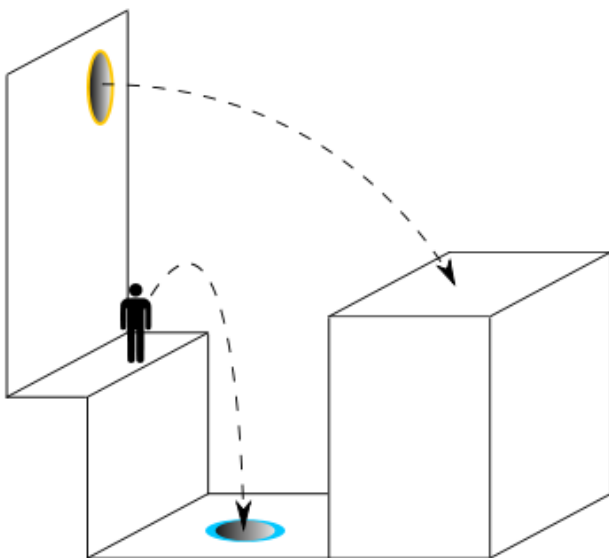


Ihr wollt eure eigenen *Portal*-Maps basteln? Unsere Hammer-Tutorials helfen euch dabei! → **Seite 16**

Portal

Das Spiel, um das es heute geht, ist *Portal* - erhältlich für PC, Playstation 3 und X-Box 360, aber leider nicht für die Wii. Für die drei anderen Systeme erschien Portal am 18. Oktober 2007, wobei für die PC-Variante *Steam* benötigt wird, eine von Valve betriebene Spieleplattform, über die man verschiedenste Games kaufen und zocken kann, die aber auch eine große Community bietet.

Valve ist auch die Firma, die *Portal* entwickelt hat. Das Spiel ist im Universum von *Half-Life*, einem äußerst beliebten Ego-Shooter von Valve, angesiedelt, allerdings ist *Portal* selbst kein Shooter, obwohl die Spielfigur auf den ersten Blick mit einer Kanone durch die Räume läuft. Dabei handelt es sich aber nicht um eine tödliche Waffe, sondern um eine so genannte Portal Gun. Mit ihr kann man zu Beginn des Spiels ein, später zwei verschiedene Portale in die Wände schießen, und das ist es, was das Spielprinzip so interessant macht, denn die Portale sind quasi Teleporter. Wer in das orange Portal hinein klettert,



Das Portal-Prinzip. © Dammit

Daten des Spiels

Entwickler:	Valve
Release (D):	18.10.2007
Systeme:	PC, X-Box 360, Playstation 3
Genre:	Puzzle-Shooter
FSK:	ab 12



taucht aus dem blauen Portal wieder auf, und umgekehrt. Würdet ihr beispielsweise die beiden Portal an zwei gegenüber liegenden Wänden platzieren, könntet ihr quasi endlos geradeaus laufen. Eure Aufgabe ist es nun, durch geschickte Positionierung der Portale verschiedene Gegenstände und auch euch selbst durch den Raum zu befördern.

Die Räume, das sind in diesem Fall so genannte Testkammern, wie man aus der Hintergrundgeschichte erfährt. Ihr übernehmt die Rolle von Chell, die an einem Testprogramm der Firma Aperture Science teilnimmt. Sinn des Tests ist es, unter Anweisung der Computerstimme GLaDOS - was für Genetic Lifeform and Disk Operating System steht - einen Hindernis-Parcours zu überwinden, eben die Testkammern. Sollte man das Ziel erreichen, soll man dafür mit einem Kuchen belohnt werden. Da GLaDOS aber unter starken



Vorsicht, giftig: Passt auf, dass ihr nicht in die Säure fällt, sonst geht euer Erfolg baden.



Eine Testkammer im Überblick. Wie öffnen wir bloß diese verflixte Tür da hinten?

Stimmungsschwankungen leidet, macht sie dem Spieler das Vorankommen im Verlauf des Spiels immer schwerer - daher kommt auch der berühmte Spruch „The Cake is a Lie“ („Der Kuchen ist eine Lüge“), der wohl von einem gescheiterten Vorgänger stammt. Ihr selbst könnt das Naschwerk aber zufrieden im Empfang nehmen, nachdem ihr alle Testkammern überlebt und schließlich GLaDOS persönlich besiegt habt.

Inoffiziell gilt *Portal* als ein Nachfolger von *Narbacular Drop*, das mehr eine Technik-Demo als ein Spiel ist. *Narbacular Drop* verwendete bereits zwei Jahre zuvor das Spielprinzip der beiden Portale und war ein Studienprojekt von Nuclear Monkey Software an einer Universität in Redmond, Washington. Valve erfuhr von dem Projekt und stellte das gesamte Entwicklungsteam für die Arbeit an *Portal* ein.

Zwar wird oft die sehr kurze Spielzeit von *Portal* kritisiert, es besteht aber die Möglichkeit, zusätzliche Aufgaben zu lösen oder sich durch neue, von Fans gebastelte Testkammern zu schlagen, wobei besonders der Mod *Portal Prelude* hervorsteht, der zwar sehr schwierig ist, aber auch sehr professionell gemacht und mit einer äußerst interessanten Hintergrundgeschichte, die von der Entstehung von GLaDOS erzählt. Und wem das immer noch nicht reicht, der wirft einen Blick auf den Nachfolger *Portal 2*, der am 21. April 2011, erschienen ist.



Narbacular Drop: Das verhältnismäßig umfangarme Studienprojekt gilt als der Vorgänger von *Portal*.

Grafik:		9 / 10
Sound:		9 / 10
Spielspaß:		10 / 10
Motivation:		8 / 10
Gesamt:		9 / 10



Das Zusammentreffen mit GLaDOS, der abschließende Showdown des ersten Teils.

Portal 2

Portal war seinerzeit ursprünglich nur eine Zugabe zur *Orange Box*, in der Valve hauptsächlich die Ego-Shooter *Half-Life* und *Team Fortress 2* verkaufen wollte. Das Spiel war aber überraschend erfolgreich, so dass schließlich ein Nachfolger auf den Markt kam. Dieser wurde am 5. März 2010 zum ersten Mal angekündigt und ist am 21. April 2011 schließlich erschienen - wieder für PC, X-Box 360 und Playstation 3, die Wii blieb abermals aufgrund von zu geringer technischer Leistung ausgeschlossen, und das ist jetzt sogar noch verständlicher als beim Vorgänger, denn *Portal 2* ist um einiges umfangreicher als der erste Teil.

Portal 2 knüpft nahtlos an *Portal 1* an. Nachdem ihr am Ende des ersten Teils von einer unbekannten Person fort gezerrt werdet, wacht ihr 50 Tage später in einer Art Hotelzimmer auf. Nach ein paar Fitness-Übungen legt ihr euch wieder ins Bett, um erst sehr viel später erneut die Augen auf zu tun. Wie viel Zeit genau vergangen ist, das erfahrt ihr nicht, aber Fakt ist, dass die Anlagen inzwischen verfallen sind. Der kleine Bot Wheatley weckt euch und will euch den Weg nach draußen zeigen, doch er stellt sich nicht allzu geschickt dabei an, so dass ihr zunächst einmal versehentlich GLaDOS wieder zum Leben erweckt - und sie ist ganz schön sauer! Kein Wunder, wer wäre nicht sauer auf seinen eigenen Mörder? Da GLaDOS aber zum Testen gebaut ist, bringt sie euch nicht direkt um, sondern schickt euch stattdessen in ein paar Testkammern, um euch so zu quälen. Wheatley holt euch allerdings aus der Teststrecke wieder raus und hilft euch, GLaDOS' Waffen zu sabotieren, so dass ihr euch dem fiesen Super-Computer schließlich gegenüber wagen könnt und euch dabei einer der einfachsten Boss-

Daten des Spiels

Entwickler:	Valve
Release (D):	21.04.2011
Systeme:	PC, X-Box 360, Playstation 3
Genre:	Puzzle-Shooter
FSK:	ab 12



Kämpfe in der Geschichte der Computerspiele erwartet. Als ihr dann allerdings in den Aufzug steigt, der euch endlich zurück ans Tageslicht bringen soll ... nein, das verrate ich jetzt nicht! Auf jeden Fall geht's dann erst richtig los, und wer das Spiel noch spielen will, wird sich im ersten Moment nur denken: „Ja, was zum ...“

Insgesamt erstreckt sich die Handlung von *Portal 2* über neun Kapitel, wobei Spieler des Vorgängers im ersten Kapitel die Testkammern aus Teil 1 wieder erkennen, nur ein wenig verfallener. So erhalten Neulinge ein gutes Tutorial und Fans ihre Dosis Nostalgie. Später werden aber viele spannende neue Spiel-Elemente eingeführt, darunter die Lichtbrücken, die einen Weg über tödliches Giftwasser darstellen und sich sogar durch Portale leiten lassen,

oder Flutlichttunnel, in denen ihr ein Stück weit durch die Luft schweben könnt. Am interessantesten sind allerdings die drei Gele: Das blaue Rückstoßgel lässt euch höher abspringen, das orange Beschleunigungsgel erhöht eure Geschwindigkeit und das weiße Portalgel schließlich gibt euch die Möglichkeit, auch dort Portale zu erschaffen, wo das eigentlich gar nicht gehen dürfte. Es ist ein Teil der Rätsel, herauszufinden, wo ihr welches Gel verteilen müsst, um den Test zu bestehen. Bei so vielen spannenden Neuerungen ist es zwar schon schade, aber durchaus zu verkraften, dass der Energieball aus *Portal 1* nicht in den Nachfolger übernommen wurde. Etwas schwerer zu verzeihen ist hingegen, dass das geplante vierte Gel, das Gravitationsgel, nicht ins fertige Spiel übernommen wurde. Es hätte euch die Möglichkeit gegeben, an Wänden und Decken entlang zu laufen, wurde aber entfernt, da den Spieltester dabei angeblich schlecht geworden ist. Das Gel wäre lila gewesen und lässt sich mit dem offiziellen Editor zwar optisch wieder ins Spiel einfügen, hat aber leider keine Funktion.

Dennoch bietet *Portal 2* lange Unterhaltung, und wer den Einzelspieler-Modus durch hat, der kann sich auch noch am Co-op-Modus versuchen. Dieser lässt sich ausschließlich mit zwei Spielern bestreiten, wobei ihr euch entweder einen zufälligen

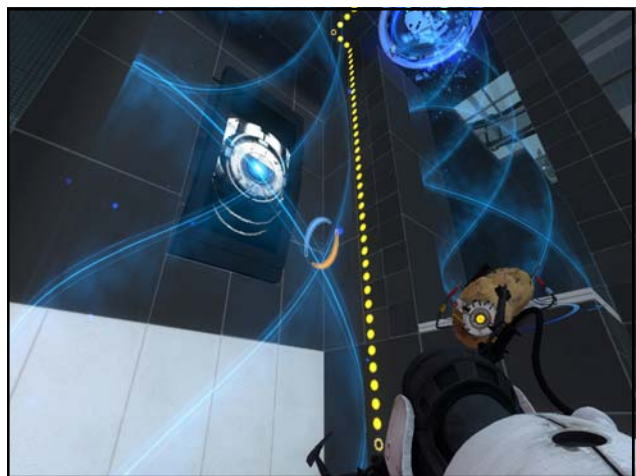
Partner zuweisen lassen oder einen Freund von eurer Kontaktliste einladen könnt. Ihr übernehmt die Rolle der beiden Roboter Atlas und P-Body, die von GLADOS gebaut oder zumindest entscheidend verbessert wurden und ihrer Schöpferin nun in mehreren Tests beweisen müssen, was sie können. Dabei spielt ihr anders als in vielen anderen Spielen nicht gegeneinander, sondern müsst als Team zusammen arbeiten, wobei euch nicht nur zwei, sondern insgesamt vier Portale zur Verfügung stehen - zwei für jeden Spieler! Und die werdet ihr in den meisten Fällen auch dringend brauchen!

Wer aber lieber den Wettstreit gegen andere Spieler sucht, der wird sich über den DLC freuen, der am 4. Oktober nach langer Wartezeit endlich erschien. Vom Spielerischen her ist der DLC zwar nicht allzu umfangreich, lediglich eine einzige neue Co-op-Teststecke mit neun Testkammern wurde hinzu gefügt, aber dafür wurde auch ein Challenge-Modus ins Spiel integriert. Dieser ermöglicht es euch, eure Top-Zeit und die Anzahl eurer Portale auf einer Highscore-Liste zu platzieren und zu versuchen, den obersten Platz zu erreichen.

Eher unbekannt ist die Tatsache, dass dieser DLC gar nicht der erste seiner Art war. Bereits Anfang des Sommers erschien eine erste Erweiterung, die allerdings nicht



Lang ist's her: Die Aperture-Anlagen, wie sie zu Zeiten von Cave Johnson aussahen.



Wheatley konfrontiert uns zum ersten Mal mit Flutlichttunneln. Nur Fliegen ist schöner! ^^



Zu zweit Spaß mit Lichtbrücken: Der Co-op-Modus macht's möglich!

allgemein zugänglich ist, sondern nur für Besitzer des Razer Hydra Controllers. Dieses sieht auf den ersten Blick aus wie ein Wii-Fernbedienung, und der DLC bietet eine neue Einzelspieler-Teststrecke, in der eine neue Würfel-Sorte vorkommt. Diese könnt ihr beliebig in die Länge ziehen, indem ihr Fernbedienung und Nunchuck voneinander weg bewegt, und so den Würfel beispielsweise in eine Brücke oder in einen Schutzschild verwandeln. Das klingt zwar durchaus interessant, ob man aber bereit ist, nur wegen ein paar Testkammern gleich einen teuren Controller zu kaufen, muss jeder für sich selbst entscheiden. Diejenigen, die den Controller sowieso kaufen wollten, können sich aber auf jeden Fall über diese kleine Zugabe freuen.

Trotzdem ist *Portal 2* auch ohne den Razer Hydra Controller ein großartiges Spiel, das seine durchschnittliche Bewertung von 95 % mehr als verdient hat. Bisher 115 Stunden Spielzeit in meinem persönlichen Steam-Konto sprechen eine deutliche Sprache, und ich habe davon jede Minute genossen. Lobenswert ist auch der überaus große Fan-Service: Valve hat nicht nur drei Soundtrack-CDs zum Spiel kostenlos zum Download angeboten, sondern sogar einen Spieler unterstützt, der mit Hilfe einer selbst erstellten *Portal 2* Map seiner Freundin einen Heiratsantrag machen woll-



Making of Atlas und P-Body: Diese interessante Roboter-Werkstatt könnt ihr im DLC entdecken.

te. Insgesamt 51 Errungenschaften und hunderte Custom Maps motivieren euch lange, und während wir noch spielen, freuen wir uns bereits auf den nächsten DLC oder vielleicht, hoffentlich sogar irgendwann einmal auf *Portal 3*.

Grafik:		10 / 10
Sound:		9 / 10
Spielspaß:		10 / 10
Motivation:		10 / 10
Gesamt:		10 / 10



Am Ende des Spiels wagt ihr euch in den Kampf gegen Wheatley. Hier tötet er dich ... oder doch nicht?

The Badge is a Lie

von Chikorita



Hinweis: Die folgende Fanstory ist ein Crossover zwischen *Portal* und *Pokémon*. Der Autor schrieb die Geschichte, bevor er *Portal* selbst gespielt hatte, was man wahrscheinlich merkt. Trotzdem viel Spaß beim Lesen!

Entschlossen betrat ein junger Pokémon-Trainer die Arena.

„Ich fordere Sie hiermit heraus“, rief er mit einer Lautstärke, die nicht zu überhören war.

Im Inneren der Arena war es dunkel. Der einzige Lichtstrahl fiel durch die offene Tür, durch welche der Trainer soeben das Gebäude betreten hatte.

„Du bist es schon wieder“, bemerkte eine Stimme aus der Finsternis, „hast du nicht schon vorgestern eine haushohe Niederlage eingesteckt?“

„Das mag schon sein“, entgegnete der Trainer, „aber diesmal bin ich besser vorbereitet!“

„Nun gut“, sagte die mysteriöse Stimme. Ein junger Mann, etwa Anfang 20, trat ins Licht. Er war gut gekleidet, trug zu seinem sauberen weißen Hemd sogar eine Krawatte, doch die über der Stirn liegenden Haare unterstrichen seinen ohnehin schon finsternen Gesichtsausdruck noch um einiges mehr.

„Wie war doch gleich dein Name?“ fragte der junge Mann.

„Florian“, antwortete der Trainer, „Florian aus Sosogu City!“

„Gut, Florian“, sagte der junge Mann leise, aber deutlich, „ich, Arenaleiter Kira, nehme deine Herausforderung an! Wir kämpfen zwei gegen zwei Pokémon!“

„Ich werde gar keine zwei Poké-

mon brauchen“, rief Florian entschlossen, „du bist dran, Plinfa!“

Er warf einen Pokéball, aus dem der kleine Pinguin zum Vorschein kam. Kira biss in einen Apfel, den er schon die ganze Zeit in der Hand gehalten hatte, zeigte auf das Wasser-Pokémon und sagte kauend: „Ist das nicht das gleiche Plinfa, das letztes Mal dauernd seinen Blizzard an meinen Pokémon vorbei geschossen hat?“

„Schon möglich“, erwiderte Florian, „aber das wird heute anders laufen! Los, setzen Sie schon Ihr erstes Pokémon ein!“

„Na, du bist mir vielleicht ungeduldig“, bemerkte Kira, „aber gut, umso schneller haben wir’s hinter uns!“ Er schleuderte einen Pokéball auf die Kampffläche. „Du bist dran, Ryuk!“

Ein Alpollo kam zum Vorschein. Es schwirrte ein wenig in der Arena herum, streckte Plinfa, Florian und auch seinem eigenen Trainer die Zunge heraus und positionierte sich dann einige Meter vor Kira, um auf Befehle zu warten.

„Ich lasse dir den ersten Zug“, sagte Kira herablassend.

„Sehr freundlich“, entgegnete Florian und hatte dabei plötzlich einen sehr hinterlistig klingenden Unterton. Er nahm seinen Rucksack vom Rücken, stellte ihn vor sich auf den



Boden, öffnete den Reißverschluss und wühlte ein wenig in der Tasche, bevor er schließlich ein seltsames technisches Gerät hervor zog. Kira konnte bei den schlechten Lichtverhältnissen nicht auf den ersten Blick erkennen, ob es sich um eine Kamera oder um eine Kanone handelte. Der vordere Teil hatte durchaus Ähnlichkeit mit einem Kameraobjektiv, wurde jedoch von drei Greifarmen umrankt. Der hintere Teil, überdeckt von weißem Plastik, schien hauptsächlich zum Schutz der eigenen Gliedmaße zu dienen – jedenfalls gewann Kira diesen Eindruck, als Florian sich das Gerät auf den rechten Arm montierte.

„Was wird das?“ fragte der Arenaleiter unsicher, aber zugleich bestimmend, „Waffengebrauch ist in Pokémon-Kämpfen nicht erlaubt – und in zivilen Arena-Duellen erst recht nicht!“

„Ich weiß“, sagte Florian trocken.

„Oder ist das so ein neumodischer Wunderwerfer aus Einall?“ hakte Kira weiter nach, „auch in diesem Fall müsste ich dir mitteilen, dass ...“

„Nein, nein“, unterbrach Florian, „ich habe die Regeln der Sinnoh-Liga sehr genau studiert und weiß, was ich darf oder nicht. Alles, was ich vorhabe, ist nicht verboten!“

„Na, dann bin ich mal gespannt“, sagte Kira misstrauisch, „also, fang an!“

„Plinfa“, rief Florian, „Blizzard! Versuch, das Alpollo zu treffen!“

„Ryuk“, konterte Kira, „Schutzschild!“

„Die gleiche Taktik wie vorgestern“, grinste Florian und erhob seine Waffe. Plinfa holte tief Luft und schoss schließlich den Blizzard ab. Ryuk ließ im gleichen Moment eine dünne Wand aus Licht vor seinem Gesicht entstehen. Das wäre gar nicht nötig gewesen, denn Florian erkannte schon jetzt, dass der eisige Windhauch knapp an dem Geist-Pokémon vorbeiziehen würde. Er beobachtete die Flugbahn der Attacke noch einen kurzen Moment, dann feuerte er seine Waffe ab. Hinter Kira bildete sich an der Rückwand der Arena ein menschengroßer blauer Kreis, der hell aufleuchtete. Während sich der Arenaleiter darüber noch wunderte, drückte Florian bereits zum zweiten Mal ab. Er traf die linke Seitenwand der Arena, wo nun eine menschengroße runde Öffnung mit orange



leuchtendem Rand erschien. Auch der blaue Kreis öffnete sich nun. Kira staunte nicht schlecht, als er durch den blau umrandeten Durchgang sein Alpollo sehen konnte. Der Blizzard traf, wie es Florian vorausgesehen hatte, genau in die Mitte der blauen Öffnung – und kam unmittelbar aus dem orangen Kreis wieder heraus, um Alpollo überraschend von der Seite zu treffen, wobei sogar das Schutzschild umgangen wurde, denn dieses befand sich ja vor, aber nicht neben dem Geist-Pokémon.

„Was zum Teufel ist das?“ fragte Kira entsetzt. „Wie ich schon sagte“, grinste Florian, „nichts, was laut den Regeln der Pokémon-Liga verboten wäre! Kämpfen Sie weiter, danach erkläre ich's Ihnen!“

„Na gut“, rief Kira, „Alpollo, du hast noch genug Energie! Spukball, schnell!“

„Aaaaaaall!“ rief Alpollo und schleuderte eine violett leuchtende Kugel nach vorne.

„Plinfa, zurück!“ rief Florian und holte seinen Pinguin zurück in seinen Pokéball, um ihn so aus der Schusslinie zu bringen. Dann fuhr er schnell herum und schoss mit seiner geheimnisvollen Waffe eine blaue Öffnung an die Wand hinter sich. Alpollos Spukball flog in den blauen Kreis hinein, kam aus dem orangen Kreis, der sich immer noch an der gleichen Position befand, wieder heraus und traf Alpollo in die Seite. Schwer getroffen schrie das Geist-Pokémon auf und schwebte zu Boden, wo es

regungslos liegen blieb – es war besiegt.

„Das war Ihr erstes Pokémon“, stellte Florian zufrieden fest und ließ sein Plinfa wieder aus dem Pokéball, „und was setzen Sie jetzt ein?“

„Moment mal, du Grünschnabel“, protestierte Kira, „du bist mir jetzt erstmal eine Erklärung schuldig! Was hast du da gerade angestellt?“

„Wie ich schon sagte“, wiederholte Florian, „das erkläre ich Ihnen nach dem Kampf.“

„Na gut“, grummelte Kira, „aber auf DIE Erklärung bin ich echt mal gespannt! Du bist dran, Mika!“

Er schleuderte einen Pokéball auf die Kampffläche, aus dem ein Felilou zum Vorschein kam, das sofort ein ohrenbetäubendes „Miiiiiiiiiaaaaauuuuu!!“ von sich gab.

„Ah ja“, bemerkte Florian, „diese Katze hat er vorgestern noch nicht eingesetzt! Aber ich denke, das machen wir kurz und schmerzlos – wobei ich das mit dem ‚schmerzlos‘ nicht versprechen kann!“

„Auf was willst du hinaus?“ fragte Kira verunsichert.

„Darauf, dass Katzen nach jedem Sturz auf den Füßen landen“, erklärte Florian grinsend, „oder eben auch nicht! Plinfa, ruh dich aus, ich komme alleine klar!“



Mit diesen Worten richtete der junge Trainer seine Waffe nach oben und schoss eine blaue Öffnung an die hölzerne Decke der Arena, direkt über Felilou. Das Katzen-Pokémon blickte hinauf und miaute unsicher.

„Lass dich nicht ablenken, Mika“, rief Kira, „Kratzfurie, schnell!“

„So weit kommt es nicht“, rief Florian und schoss schnell eine orange Öffnung direkt unter die Pfoten von Felilou. Die erschrockene Katze stürzte nach unten durch den Boden, kam aber gleichzeitig an der Decke wieder zum Vorschein. Da aber die beiden Öffnungen direkt übereinander platziert waren, stürzte Felilou wieder in den orangen Durchgang am Fußboden, um dadurch erneut an der Decke zu landen. So ging es eine Weile lang. Felilou miaute verzweifelt und nahm dabei mit zunehmender Falldauer auch stetig an Tempo zu.

„Wollen Sie es zurückrufen“, fragte Florian schließlich, „oder soll ich die Sache auf meine Weise beenden?“

Kira antwortete nicht, er warf dem jungen Herausforderer nur einen bösen Blick zu und grummelte vor sich hin.

„Ich werte das als ‚nein‘“, sagte Florian schulterzuckend, „nun gut, wie Sie wollen!“

Er wartete ab, bis Mika das nächste Mal durch die orange Öffnung im Boden gefallen war und feuerte dann seine Waffe ab. Die orange Öffnung wurde vom Fußboden entfernt und erschien stattdessen direkt neben Florian an der Seitenwand. Felilou kam aus der blauen Öffnung zum Vorschein, die sich immer noch an der Decke befand, und klatschte unten auf dem harten Steinboden auf. Es war sofort besiegt, ohne dass Plinfa auch nur eine einzige Attacke hatte einsetzen müssen.

Kira hielt in der rechten Hand den Pokéball, in den er sein Felilou zurückrief, während er mit der linken Hand in seiner Hemdtasche kramte und schließlich einen Orden hervorzog, den er Florian zuwarf.

„Hier hast du deinen Death-Orden“, rief der Arenaleiter, „aber jetzt musst du mir erklären, was du da gerade angestellt hast!“

„Ach, nichts besonderes eigentlich“, winkte Florian ab, „das ist eine Portal Gun, damit kann man Portale entstehen lassen, die miteinander in Verbindung stehen. Was in das eine Portal

hineingeht, kommt aus dem anderen wieder heraus, und das klappt auch mit Pokémon-Attacken!“

„Klingt interessant“, musste Kira zugeben, „aber so etwas ist wirklich von der Pokémon-Liga zugelassen?“

„Ausdrücklich zugelassen nicht“, lächelte Florian, „aber auch nicht verboten. Eher ein Sonderfall, der eben nicht bedacht wurde. Das könnte daran liegen, dass es bei uns in Sinnoh eigentlich gar keine Portal Guns geben kann.“

„Und wo hast du die dann her?“ fragte Kira neugierig.

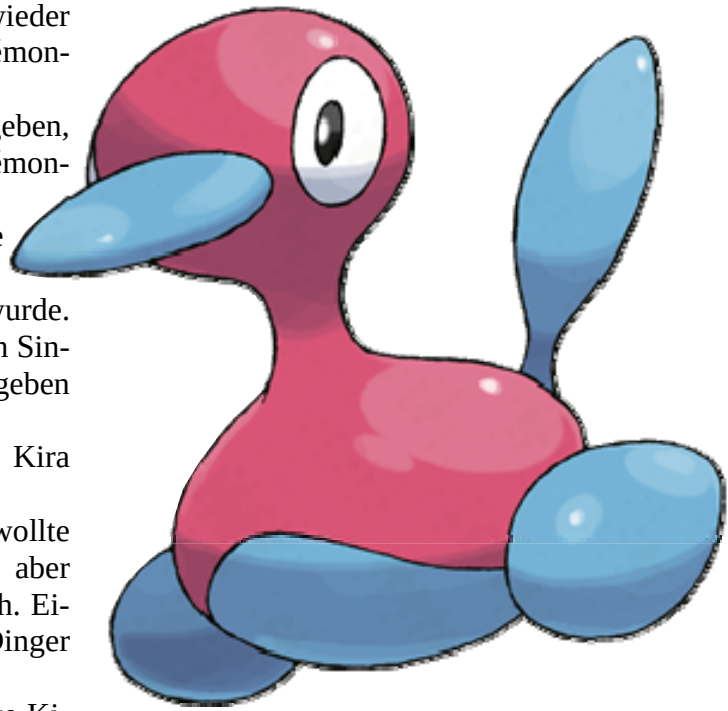
„Ebay“, antwortete Florian, „eigentlich wollte ich sie direkt beim Hersteller kaufen, aber Aperture Science liefert nicht nach Sinnoh. Eigentlich liefern sie überhaupt nicht, die Dinger scheinen noch in der Testphase zu sein.“

„Das kann ich mir gut vorstellen“, stimmte Kira zu, „also, damit du es weißt: Du hast meinen Orden zwar gewonnen, und daran ändert sich auch nichts, weil du keine geltenden Regeln gebrochen hast, aber ich werde die Pokémon-Liga noch heute von diesem Vorfall unterrichten und eine rasche Regeländerung nahelegen. Viele Orden wirst du mit dieser Kanone also nicht mehr gewinnen können!“

„Das habe ich auch nicht vor“, sagte Florian und steckte die Portal Gun wieder in seinen Rucksack, „mir kam es in erster Linie darauf an, IHNEN eine Lektion zu erteilen. Die Niederlage vorgestern war nämlich wirklich zu viel des Guten!“

„Na, dann viel Glück auf deiner weiteren Reise“, beendete Kira die Unterhaltung. Florian nickte und verließ die Arena, während der Arenaleiter schon seinen PokéCom zückte und die Nummer der Pokémon-Liga wählte.

Florian trat ins Freie und atmete erst einmal tief durch. Nach einer halben Stunde in der Dunkelheit dieser Arena tat es richtig gut, wieder Sonnenlicht zu spüren. Eigentlich wollte der junge Trainer nun schnell ins Pokémon Center laufen, um sicherheitshalber sein Plinfa heilen zu lassen, und sich danach auf den Weg zur nächsten Stadt machen, doch dazu kam er nicht, denn an der Außenwand der Arena bilde-



te sich plötzlich ein blaues Portal. Florian staunte nicht schlecht, zumal er seine Portal Gun doch im Rucksack stecken hat, was ihm durch das stetige hohe Gewicht desselben auch ständig bestätigt blieb. Der junge Trainer warf aus sicherer Entfernung einen neugierigen Blick in das Portal. Auf der anderen Seite schien sich ein kärglich eingerichteter Büroraum zu befinden, doch bevor Florian genaueres erkennen konnte, schwirrte ein Porygon2 aus dem Portal und baute sich vor dem Jungen auf. Erstaunt zückte Florian seinen Pokédex.

„Porygon2“, knarzte dieser, „das Computer-Pokémon. Die weiter entwickelte Form eines Porygon. Dieses Pokémon besteht aus digitalen Daten und ist im Inneren von Computersystemen beheimatet.“

„So was“, staunte Florian, „ein digitales Pokémon in der Realität.“ Weiter wundern konnte er sich allerdings nicht, denn das Porygon2 war kein Freund langer Vordiskussionen. Es biss sich an Florians Hemd fest und zerrte ihn so in das Portal hinein.

Als Florian das Portal durchschritten hatte, war das Porygon2 verschwunden, ebenso wie das Portal, aus dem der Junge soeben getreten war. Der Trainer sah sich um. Der mit Fliesen aus-

gelegte Raum war tatsächlich nahezu komplett leer. Hinter Florian hing ein großes weißes Schild an der Wand, an dem in gigantischen Ziffern „Testkammer 393“ stand. Gegenüber war eine Tür zu erkennen, die jedoch geschlossen war und nicht den Anschein machte, als ob man sie mit Gewalt öffnen könnte. In der Mitte des Raumes ragte außerdem eine gläserne Säule empor, die innen hohl war. Bis ganz zur Decke reichte sie allerdings nicht, ein kleiner Spalt von 20 oder 30 Zentimetern war übrig geblieben. Innerhalb der Glassäule befand sich am Boden ein roter Schalter. Florian vermutete, dass man damit die Tür öffnen könnte, doch wie sollte man ihn erreichen?

„Willkommen, unfreiwilliger Testkandidat“, meldete sich unerwartet eine weibliche Computerstimme zu Wort, „ich bin GLaDOS und Sie befinden sich bei Aperture Science!“

„Bitte wo?“ staunte Florian, „ist das nicht die Firma, die die Portal Guns herstellt?“

„Ganz genau“, stimmte GLaDOS zu, „und Sie dürfen wieder gehen, sobald Sie diesen Raum verlassen haben.“

„Ah ja“, stellte Florian fest, „und wie stelle ich das an?“

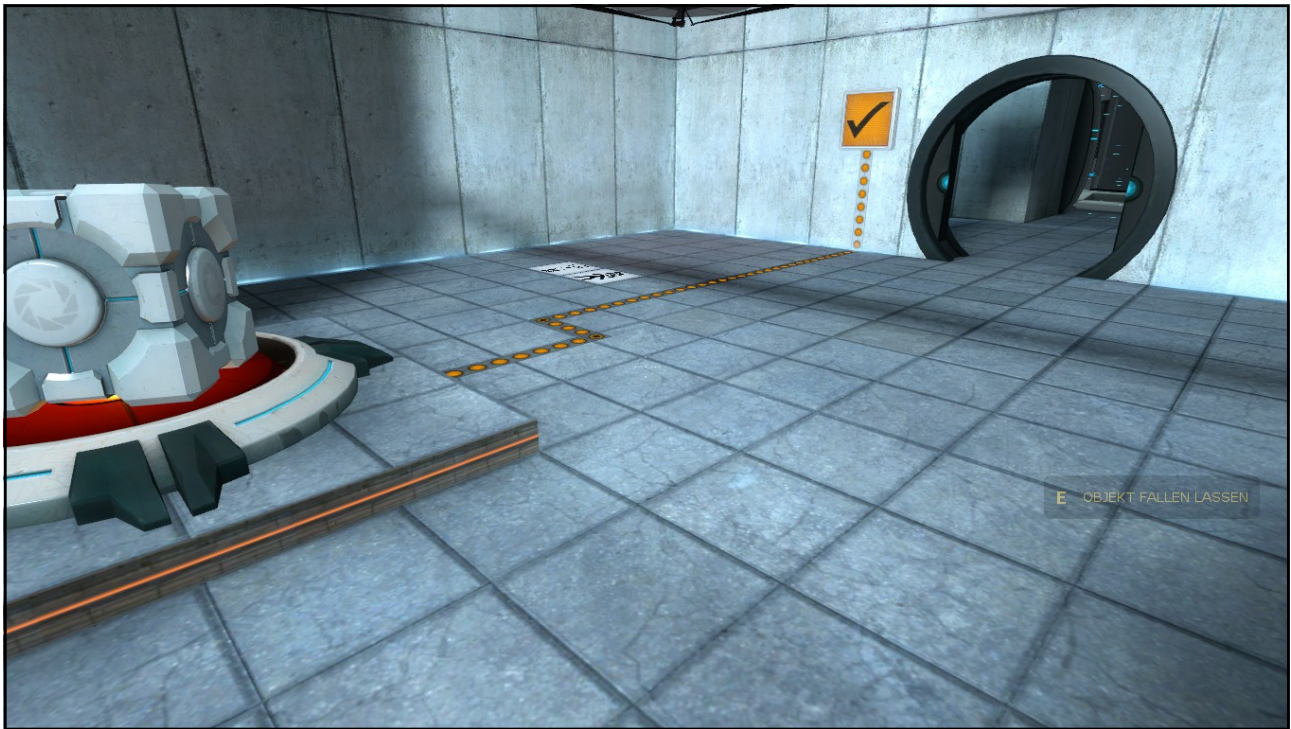
„Den Schalter können Sie sehen“, erklärte GLaDOS monoton, „nur schade, dass kein Begleiterkubus hier ist, was? Ich sage Ihnen, dass der Schalter nicht besonders sensitiv eingestellt ist. Den Rest müssen Sie sich selber zusammenreimen, hahaha!“

Besonders das Lachen am Schluss klang aus dem Mund einer Computerstimme besonders beängstigend, fand Florian. Er sah sich in dem Raum um, konnte aber tatsächlich nichts anderes bis auf die bereits erwähnten Dinge sehen. Irgendwie musste er also diesen Schalter erreichen, um ihn drücken zu können, aber wie? Die Glaswand war undurchlässig und auch zu glatt, um daran hinauf zu klettern. Florian warf einen Blick nach oben. Der kleine Spalt zwischen Glassäule und Decke war groß genug, um hindurch schießen zu können. Es war also durchaus möglich, ein Portal direkt oberhalb des Schalters zu platzieren. Ein zweites Portal könnte man ganz einfach draußen platzieren und in dieses dann hinein springen, dann würde man direkt auf dem Schalter landen. Das Problem war nur: Wenn Florian auf dem Schalter

stehen würde, dann wäre die Tür zwar offen, dem Jungen würde das dann aber nichts mehr nützen, denn er wäre in der gläsernen Säule gefangen. Zu dumm, dass Florian kein Flug-Pokémon dabei hatte, mit dem er einfach wieder nach oben aus der Säule herausfliegen konnte. Nein, es musste irgendwie anders gehen. Man müsste irgendwas durch das Portal werfen, das auf dem Schalter landen würde. Ein Begleiterkubus war aber nicht hier, wie GLaDOS dankenswerterweise schon betont hatte. Vielleicht war so ein riesiger Klotz aber auch gar nicht nötig, denn der Schalter war ja angeblich nicht allzu sensitiv eingestellt, das heißt empfindlich. Es reichte also womöglich schon ein kleiner Gegenstand, etwa ein Pokéball. Aber Florian konnte doch nicht allen Ernstes eins seiner Pokémon opfern, um die Tür zu öffnen. Wer garantierte ihm, dass er das Pokémon jemals zurück bekommen würde? Nein, dieses Risiko konnte er nicht eingehen! Also gab es nur noch eine andere Möglichkeit: Den Orden! Florian schluckte. Seinen gerade erst voller Stolz errungenen Orden opfern? Für so etwas? Gab es keinen anderen Weg?

„Sie scheinen langsam auf eine erste Idee zu kommen“, meldete sich GLaDOS wieder zu Wort, „das gefällt mir, Sie sollten sich aber ein wenig schneller entscheiden, denn sonst ...“

Die Computerstimme brach mitten im Satz ab. Stattdessen begann Neurotoxin, durch den Lüftungsschacht in den Raum zu strömen. Zwar vorerst nicht viel, aber Florian wusste, dass ihm jetzt nicht mehr lange Zeit blieb, um über Alternativen nachzudenken. Wahrscheinlich gab es sowieso keine, und so biss er die Zähne zusammen, riss die Portal Gun aus seinem Rucksack und schoss ein blaues Portal an die Decke über der Glassäule. Das orange Portal platzierte er anschließend vor sich am Boden und kniete sich davor. Er seufzte und nahm den gerade gewonnenen Death-Orden von seinem T-Shirt. Einen Moment lang überlegte er, ob er nicht stattdessen die Portal Gun in das Portal werfen sollte. In der Pokémon-Welt würde er sie ohnehin nicht mehr benötigen. Er entschied sich dann aber doch dagegen, denn er wusste nicht, ob noch weitere Testkammern folgen würden, in denen er noch auf Portale angewiesen sein könnte. Und so seufzte Florian noch



einmal, dann hielt er den Orden mit zitternden Fingern über das Portal und ließ ihn los. Das Zeichen des Sieges erschien oberhalb der Glas-säule, fiel innerhalb derselben hinab und landete mittig auf dem Schalter. Das Geräusch, das dabei entstand, glich einer herunterfallenden Stecknadel, war aber aufgrund der Stille trotzdem laut zu hören. Tatsächlich war der Orden schwer genug, um den schwachen Schalter zu aktivieren – die Tür öffnete sich!

„Wenn Sie durch diese Tür gehen, kommen Sie in unsere Firmenkantine“, erklärte GLaDOS ungefragt, „dort können Sie ein Stück Kuchen essen, danach dürfen Sie nach Hause gehen. Den Orden werden Sie nicht zurück bekommen.“

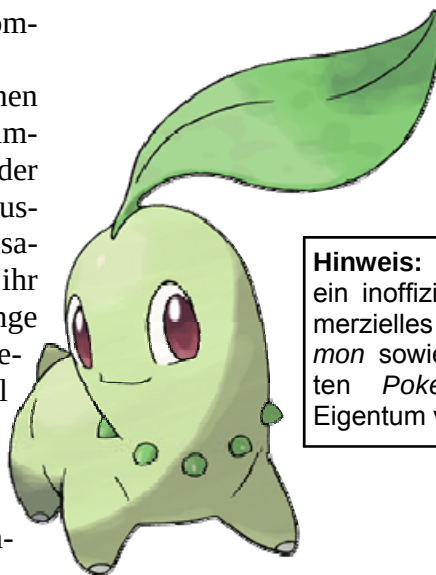
Florian erhob sich langsam und streckte seinen Hals in Richtung der Tür. Die Computerstimme schien die Wahrheit zu sprechen, auf der anderen Seite der Pforte war eine Speisenausgabe zu erkennen. Einige Wissenschaftler saßen an den langen Tischen und nahmen ihr wohlverdientes Mittagessen zu sich. Der junge Trainer ging auf die Tür zu, bevor er sie jedoch durchtrat, drehte er sich noch einmal um und fragte in die Mitte des Raumes: „Und welches Sinn hatte diese ganze Aktion jetzt?“

„Das war meine Form der gewaltlosen Ra-

che“, antwortete GLaDOS, „ich habe Ihnen demonstriert, dass sich Portal Guns nicht mit Pokémon kombinieren lassen, die beiden Spielprinzipie vertragen sich nicht. Gleichsam habe ich dafür gesorgt, dass Sie Ihren unrechtmäßig erhaltenen Orden nicht wieder mit in die Pokémon-Welt nehmen können. Ich hoffe, Sie haben Ihre Lektion gelernt, und wünsche Ihnen noch einen schönen Abend.“

Mit diesen Worten dimmte GLaDOS das Licht im Raum und fuhr sich in den Ruhezustand.

~ Ende ~



Hinweis: Diese Geschichte ist ein inoffizielles und nicht kommerzielles Fan-Projekt. *Pokémon* sowie die hier verwendeten *Pokémon*-Artworks sind Eigentum von Nintendo.

Errungenschafts-Guide

Portal beinhaltet 15 und *Portal 2* sogar 51 Errungenschaften. In dieser Rubrik erklären wir euch nach und nach, wie man an diese rankommt. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass sich vier Errungenschaften in *Portal 1* automatisch während dem Spiel freischalten, diese wären:



Laborratte: Man muss nur Testkammer 11 schaffen und beide Portale verschießen können.



Brudermord: Du bekommst diese Errungenschaft, wenn du den Begleiterkubus am Ende von Testkammer 17 verbrennst.



Die richtige Eskorte: Spiele die 19. Testkammer durch und begib dich danach in den Bereich hinter den Testkammern.



Herzenbrecher: Besiege GLaDOS und spiele *Portal* somit durch.

Für alle anderen muss man bestimmte Dinge tun:



Freier Fall: Platziere ein Portal über und eines unter dir und springe rein. Nach ein paar Minuten Fall sollte die Errungenschaft dir gehören, wenn du zwischendurch nicht den Boden berührst.



Weitsprung: Platziere ein Portal an die Wand und das andere auf den Boden. Nun springe in das Portal auf dem Boden und du solltest aus dem aus der Wand fliegen. Schieße hierbei im Flug das Portal auf dem Boden so um, dass du wieder drin landest. Mach das so lange, bis du die Errungenschaft hast. Wichtig ist, nicht den Boden zu berühren. Wo es am besten geht, musst du selbst ausprobieren.



Beschuss eigener Truppen: Lasse einen Geschützturm auf einen andern fallen, so dass beide sich herunterfahren.

Fortsetzung folgt im nächsten Heft ...



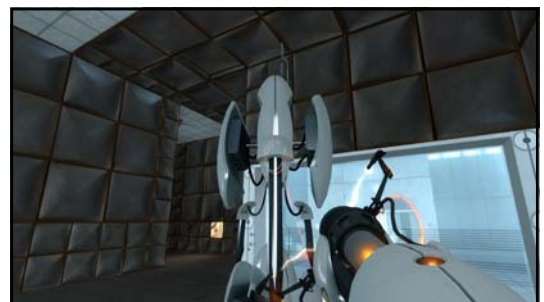
Freier Fall: So sind die Portale optimal platziert. Nur noch rein springen!



Weitsprung (1): So ist die Grundstellung.



Weitsprung (2): Im Flug müsst ihr das Portal versetzen.



Beschuss eigener Truppen: Nur noch fallen lassen! ^^

Die Grundlagen

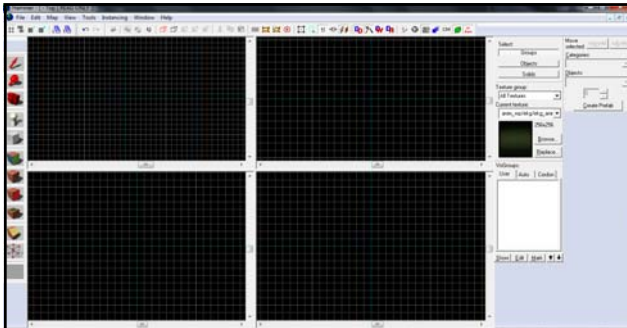


Bild 1

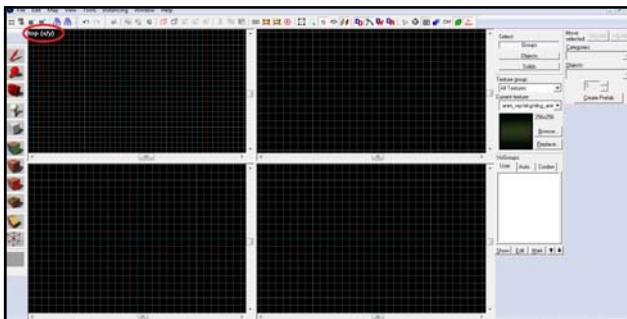


Bild 2

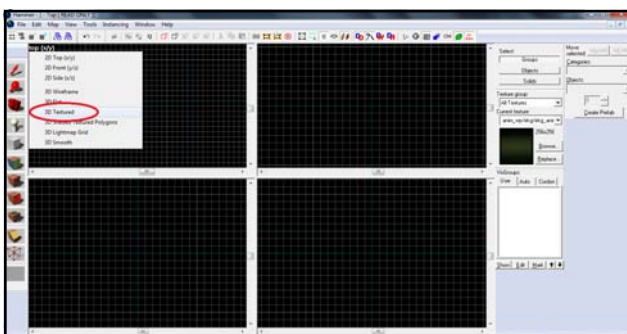


Bild 3

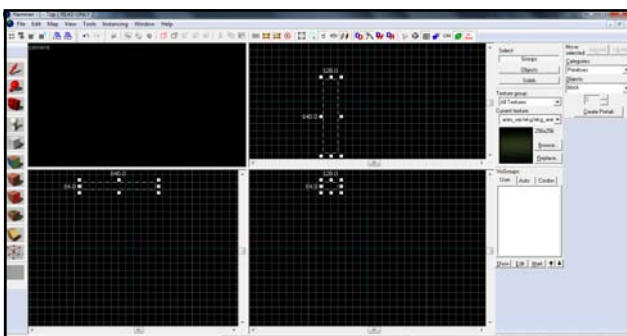


Bild 4

Es gibt zwei Arten des Hammer-Editors: Den in *Source SDK* enthaltenen und den in *Portal 2 Authoring Tool Beta* - letzterer wurde speziell noch ein bisschen an *Portal 2* angepasst. Beide sind kostenlos, und beide bekommt ihr, wenn ihr bei der Spiele-Anzeige auf „Tools“ stellt und dann entsprechendes auswählt. Mit diesem Tutorial werde ich vor allem den an *Portal 2* angepassten Hammer-Editor behandeln, der *Source SDK Editor* für *Portal 1* und einige andere Spiele funktioniert aber im Grunde genauso.

Wenn ihr den Editor öffnet, erscheint ein kleines Auswahlménü. Dort wählt ihr dann „Hammer World Editor“, um den eigentlichen Editor zu starten. (Optional könnt / müsst ihr noch die Source eures Spiels ganz unten auswählen, allerdings nicht beim *Portal 2 Authoring Tool*.)

Nun sollte sich ein Fenster öffnen, in dem ihr hauptsächlich vier schwarze Felder seht, die in kleine Kästchen eingeteilt sind (Bild 1). Dabei sind die zwei unten sowie das oben rechts für das Platzieren der einzelnen Objekte da, das Feld oben links ist ein Kamera-Sichtfenster. Ich empfehle, zunächst bei dem Kamera-Fenster auf die Schrift zu klicken, die oben links in der Ecke zu sehen ist bzw. erscheint, wenn ihr mit dem Mauszeiger in die Nähe davon kommt (Bild 2). Stellt dort auf „3D Textured“ um (Bild 3), dann seht ihr nämlich auf dem Kamera-Fenster, wie eure Map letztendlich im fertigen Spiel aussieht.

Bleiben wir doch zunächst noch einmal bei der Kamera-Einstellung. Links in der Leiste solltet ihr ein Kamera-Symbol sehen. Wenn ihr dort mit dem Rechtsklick drauf klickt, könnt ihr die Kamera verstellen. Wenn ihr die linke Maustaste auf dem Kamera-Fenster gedrückt haltet, könnt ihr mit Bewegung der Maus die Kamera in alle Richtungen drehen, mit dem Mausrädchen könnt ihr in der Sicht zoomen.

Weiter unten befindet sich ein weißer Würfel.

Wenn ihr auf den klickt, könnt ihr Wände und ähnliches (sogenannte **Brushes**) erschaffen. Ihr müsst dafür mit Linksklick und Mausbewegung in eines der drei anderen Fenster eine Fläche ziehen, diese bildet sich gleichzeitig in allen drei Fenstern (Bild 4). Diese könnt ihr dann in alle Richtungen beliebig drehen. Dabei kommt es unter anderem darauf an, wie eure Kamerasicht ist - je nach Blickwinkel wird das Objekt anderes gezogen. In dem Fenster oben rechts könnt ihr im Gegensatz zu den beiden anderen Fenster nicht den Brush nach oben oder unten verzerren, sondern in die anderen vier Richtungen, also nach rechts und links, wie bei den anderen, aber auch nach vorne und hinten. Um die Textur letztendlich erscheinen zu lassen, müsst ihr noch die Enter-Taste drücken, erst dann erscheint es auch als sichtbare Textur im Kamera-Fenster. Um eure Wand später nachträglich zu ändern, müsst ihr auf den roten Pfeil links im Menü klicken, und dann in der Kamera auf entsprechende Textur. Auf diese Weise lässt sich mithilfe der Entf-Taste die Textur auch wieder ganz entfernen, oder das Objekt ohne zu zerren verschieben. Die Textur, die eure Wand haben soll, könnt ihr vorher rechts von den vier Fenstern in dem Fenster, wo „Texture Group“ drüber steht, ändern. Bei „Browse“ geht ein Fenster auf, in dem ihr die Textur auswählen könnt, die ihr haben wollt, und die fortan immer beim Kreieren eines neue Brushes verwendet wird (Bild 5 und 6). Bei „Replace“ könnt ihr vorhandene Texturen ändern: Hierzu links die vorhandene Textur per Browse anwählen, und rechts die Textur, durch die ersetzt werden soll (Bild 7). Ihr müsst immer geschlossen Räume bauen, das heißt alle Flächen, die der Spieler betreten kann, müssen aus Boden, vier Wänden und Decke bestehen, welche sich an den Seiten alle berühren müssen, sodass es innerhalb des Raumes keine Stelle gibt, an der man das „Nichts“ außerhalb des Raumes sieht, sonst tritt beim Compilieren ein Fehler auf. Wie genau das zusammengebaut wird,

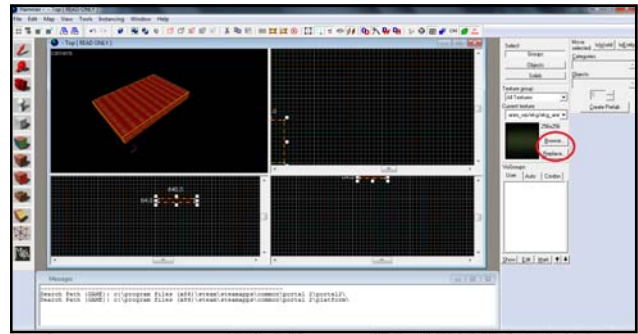


Bild 5

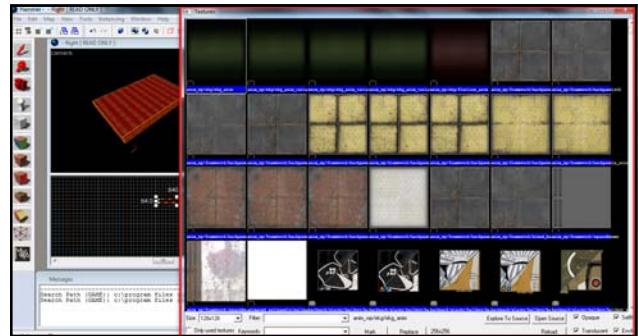


Bild 6

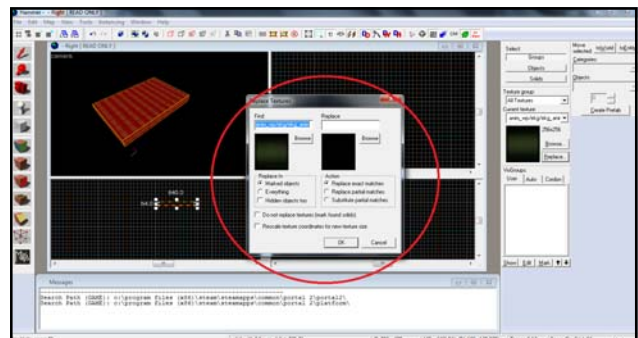


Bild 7

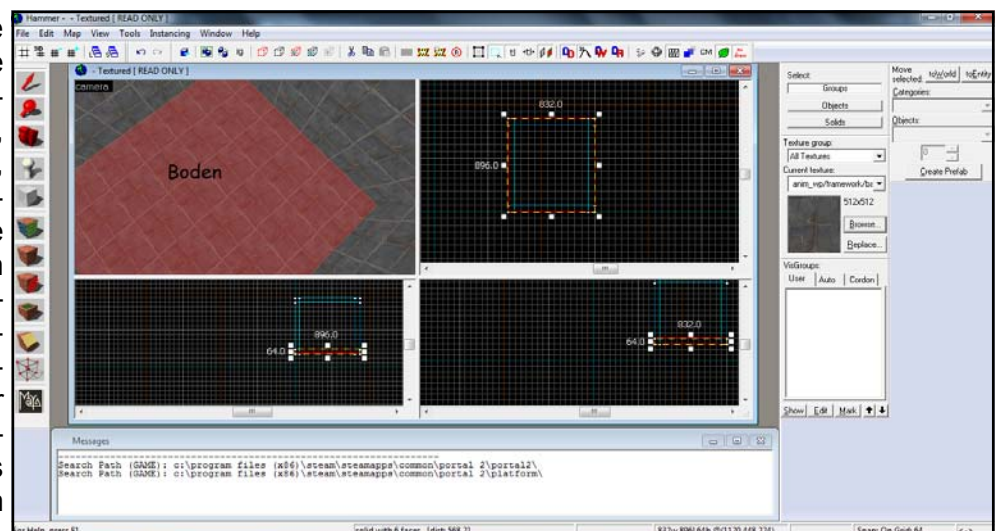


Bild 8

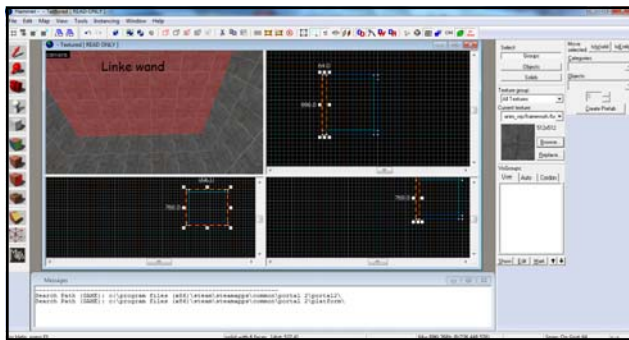


Bild 9

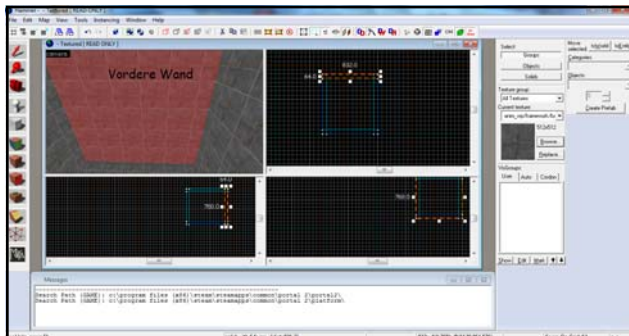


Bild 10

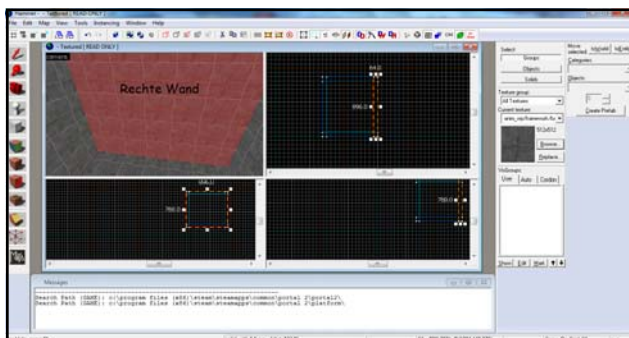


Bild 11

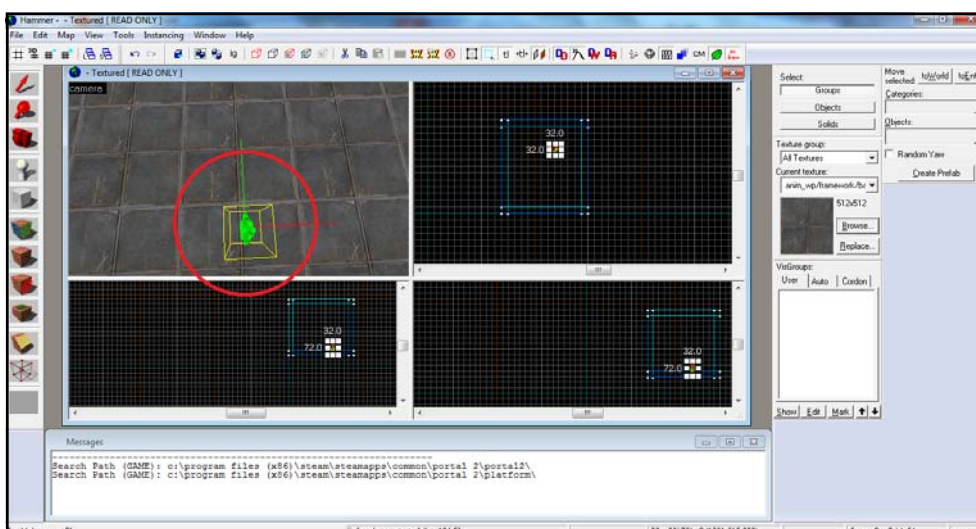


Bild 12

ist kompliziert zu erklären - am einfachsten ist, ihr experimentiert einfach ein bisschen mit den Brushes herum. Bei den Bildern 8 - 11 habe ich einen aus vier Wänden, Decke und Boden bestehenden Raum gebaut und jede Textur einmal markiert. So seht ihr, wie die Texturen übereinander liegen müssen.

Nun gibt es noch eine weitere wichtige Funktion. Mit dem Button oberhalb des Würfels, der ein bisschen wie eine Spielfigur aussieht, könnt ihr andere Objekte wie z.B. Würfel, Schalter und Türen setzen. Dazu klickt ihr einfach in der Kamera-Ansicht auf die Stelle, wo entsprechendes Objekt hin soll. Dann erscheint dort zunächst ein Player-Startpunkt (Bild 12). Um diesen zu ändern, klickt ihr zunächst wieder auf den roten Pfeil links im Menü, und dann mit einem Rechtsklick auf das Objekt, das ihr ändern wollt (zuvor Markieren), aber dies auf keinem Fall im Kamera-Fenster, da funktioniert das nämlich nicht. Es müsste nun ein Auswahlménü erscheinen, bei dem ihr dann auf „Properties“ klickt (Bild 13). Dann fällt ein Fenster auf, wo oben in einem Feld „Info Player Start“ steht. Dort könnt ihr dann auch andere Objekte auswählen, in meinem Beispiel wähle ich jetzt mal einen Speicherkubus (Bilder 14 - 16). (Je nach Objekt gibt es mehr oder weniger Einstellungen, die man manuell noch machen kann, und auch verschiedene Flags, das ist allerdings ein sehr weiträumiges Thema, das ich jetzt nicht komplett beschreiben kann, weil das viel zu lange dauern würde. Die wichtigsten Dinge werde ich in anderen Tutorials ansprechenden, ansonsten stehe ich

euch natürlich gerne für Fragen per PM in unserem Forum (<http://portal-forum.xobor.de>) zur Verfügung und versuche, weitestgehend alle Fragen zu beantworten.) Zum Schluss einfach auf „Übernehmen“ klicken, dass die Änderung auch vorgenommen wird.

Auf jeden Fall in jeder Einzelspieler-Map enthalten sein muss ein Player-Startpunkt, und

ein „Weapon Portal Gun“ (ansonsten habt ihr keinen Punkt wo ihr startet bzw. könnt keine Portal Gun benutzen). Bei Co-op-Maps ist das etwas komplizierter, da werde ich nochmal ein Extra-Tutorial machen.

Zum Schluss muss eine Map kompiliert werden. Dazu drückt ihr einfach auf **F9** und stellt am besten alles auf „Normal“. Optional könnt ihr noch wählen, ob die Map automatisch in-game gestartet werden soll und ob sich das Compiler-Fenster automatisch nach Abschluss des Vorgangs schließt (letzteres empfehle ich nicht, da sonst auch bei Fehlermeldungen das Fenster zu geht und man unter Umständen nicht mitbekommt, dass ein Fehler auftritt.) Bevor die Map dann allerdings als .BSP gerendert wird, muss sie zuvor als .VMF gespeichert werden (die .VMF ist auch die Datei, die im Editor geladen wird). Dies wird automatisch von euch verlangt, wenn ihr F9 drückt, ihr könnt aber auch über „File → Save“ zwischendrin schon speichern (was ich empfehle, falls ihr irgendwie eure Map zerschießt).

Um eine .BSP zu spielen, müsst ihr zunächst im Spiel die Entwicklerkonsolen über die Optionen auf „an“ stellen und eine Taste zum Öffnen wählen (ich nehme immer K wie „Konsole“). Dann startet ihr einen Spielstand, öffnet die Entwicklerkonsole und gebt dann „**changelevel Mapname**“ ein (ohne Anführungszeichen, und natürlich statt „Mapname“ den Namen eurer Map, aber ohne .bsp). Die -BSP-Dateien müssen vorher erstmal in den Ordnerpfad **Steam \ SteamApps \ common \ portal 2 \ portal2 \ maps** verschoben werden (bei selbstgemachten Maps wird dort automatisch eine Kopie erstellt, wenn ihr diese kompiliert). Eure .VMFs müssen in **Steam \ SteamApps \ common \ portal 2 \ sdk_content \ maps**, da ansonsten nicht alle Func Instances und Prop-Dynamic-Modelle geladen werden (zu Func Instances und Prop Dynamics werde ich demnächst ein Tutorial machen). Bei Co-op-Maps muss dasselbe im Hub in die Entwicklerkonsole eingegeben werden, weiterhin müssen beide Spieler die Map besitzen.

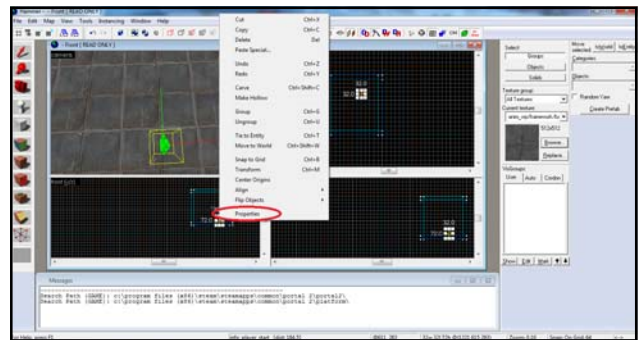


Bild 13

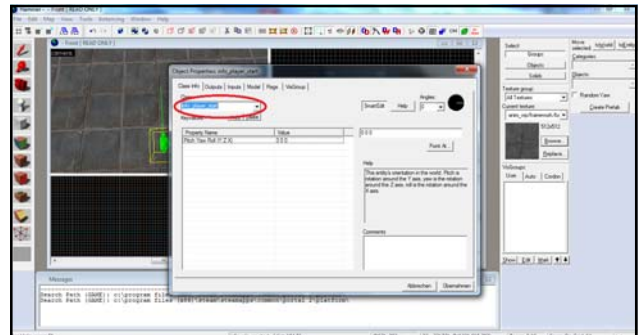


Bild 14

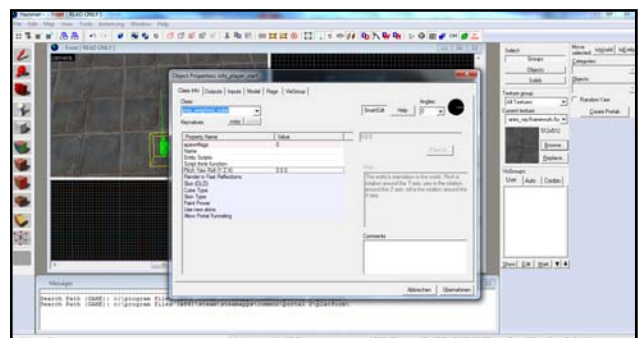


Bild 15

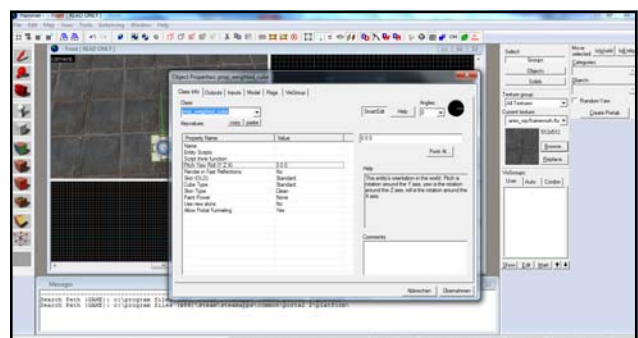


Bild 16

Fortsetzung folgt: Das waren die Grundlagen, dank denen ihr nun in der Lage seid, die Wände eurer Map zu errichten sowie Spieler und Portal Gun zu platzieren. In den nächsten Ausgaben bringen wir euch weitere Feinheiten im Detail bei. Vieles am Editor ist allerdings auch „learning by doing“, das heißt, probiert einfach munter drauf los! Viel Spaß und viel Erfolg!

Impetuosity

von Nyskrte

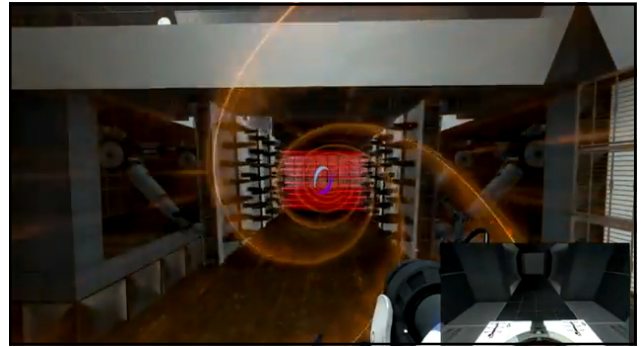
Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1474

In dieser Rubrik stellen wir euch regelmäßig Custom Maps vor, die uns sehr gut gefallen haben. Dabei wird der Schwerpunkt auf Co-op-Maps liegen, weil wir selbst am liebsten zu zweit zocken, aber trotzdem wird sicher auch immer wieder mal eine Singleplayer-Map dabei sein. Wenn ihr uns übrigens eine gute Map vorschlagen wollt, dann nur zu!

Die Map **Impetuosity** des Users Nyskrte hat fast schon den Umfang eines kleinen Mods, nur eben alles zusammen in einer einzigen Map. Nyskrte gibt als Spielzeit drei Stunden an, und das ist nicht übertrieben, sondern fast sogar noch untertrieben. Wir haben sogar etwas mehr als vier Stunden mit der Map verbracht, und es hätte sogar noch deutlich länger gedauert, wenn wir nicht teilweise nach dämlichen Fails Cheats eingesetzt hätten, um schwierige Stellen, die wir bereits einmal geschafft hatten, schnell zu wiederholen. Das ist übrigens generell ein Problem von vielen Custom Maps, dass man teilweise haarsträubende Abschnitte mehrmals spielen



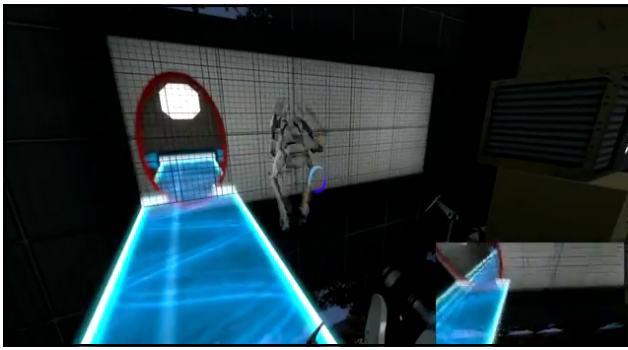
Während P-Body draußen herum hüpft, ist Atlas eingesperrt und kann nur zuschauen. Doch die Rollen werden öfter getauscht, als man gucken kann!



Flugpartie mit Hindernissen. Hoffentlich drückt euer Forschungspartner rechtzeitig den richtigen Button!

muss, wenn man später einen Fehler macht (etwa einen wichtigen Cube verliert), weil der Fortschritt nicht gespeichert wird bzw. nicht gespeichert werden kann.

Aber zurück zu *Impetuosity*: Nach dem Start findet ihr euch in einer Art Hub, wo euch eine gigantische Falltür aus Eisen auffallen wird. Schnell geht euch durch den Kopf, dass ihr diese wohl irgendwie öffnen wollt. So ist es tatsächlich - und zwar geht das schwere Tor auf, wenn ihr vier Laser aktiviert habt. Dazu müsst ihr vier Schalter in vier unterschiedlichen Räumen erreichen und drücken, wobei jeder Raum für sich schon den Umfang einer kleinen Map hat. Doch damit nicht genug, denn der Hub ist nicht nur ein simples Bindeglied, sondern ihr müsst euch sogar schon etwas einfallen lassen, um überhaupt erst die Räume zu erreichen. Um die Tür zum ersten Raum zu öffnen, müsst ihr euch beispielsweise durch Portale beschleunigen und in die Luft katapultieren lassen, um Buttons auf einer höher gelegenen Plattform zu erreichen. Später wird es teilweise



Hüpfpartie auf Lichtbrücken - hoppla, P-Body, jetzt spring aber bloß nicht daneben, sonst ...

wichtig, dass ihr Elemente wie Flutlichttunnel oder Lichtbrücken aus den geschafften Räumen in den Hub leitet, um sie dort weiter zu verwenden - eine klasse Idee!

Die Räume selbst sind sehr unterschiedlich gestrickt, was die Map schön abwechslungsreich macht. Im ersten Abschnitt muss beispielsweise der eine Spieler in einem Flutlichttunnel über tödliches Giftwasser schweben. Der andere Spieler muss zwischen mehreren Buttons hin und her sprinten, um immer im richtigen Moment Laserwände zu deaktivieren oder die Geschwindigkeit des Flutlichttunnels zu ändern, damit sein Forschungspartner nicht von Stampfern zermalmt wird. Im zweiten Raum agieren Atlas und P-Body abwechselnd und müssen sich immer in kleinen Schritten näher an die Lösung herantasten. Der dritte Raum ist eher eine Art Geschicklichkeitstest und hat mit blauem Gel zu tun, während der vierte Raum



„Wir sind im Weltraaaaaaum!!“ Bei Schwerkraft wie auf dem Mond schwebt ihr über die Laserwände.

schließlich mit ungewöhnlichen Verhältnissen der Schwerkraft spielt. Dabei ist der Schwierigkeitsgrad aller Rätsel durchgehend genau richtig: Niemals zu leicht, oft ganz schön knifflig, aber auch zu keinem Zeitpunkt zu schwer.

Von uns gibt es eine uneingeschränkte Download-Empfehlung, allerdings zusammen mit dem ausdrücklichen Hinweis, dass die Map nichts für mal eben zwischendurch ist. Ihr solltet euch auf jeden Fall einen ganzen Abend Zeit nehmen, aber dann werdet ihr wirklich jede Minute der Map genießen.

Unser Urteil:

4,5 / 5



Da wollen wir rein: Diese gewaltige Eisentür gilt es, zu öffnen, um die Map zu lösen. Dazu müssen offenbar vier Laser aktiviert werden. Die Aktivatoren befinden sich in vier unterschiedlichen Räumen.



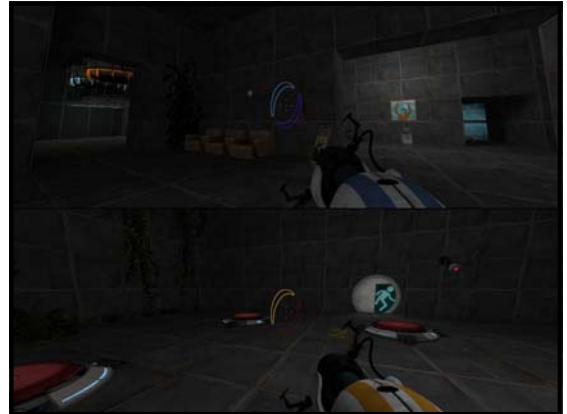
Die DANGER-Schilder sind hier nicht ohne Grund: Eine ganze Armee von Geschütztürmen bewacht den Eingang dieses Raumes. Wie sollen wir nur an ihnen vorbei kommen?

>>> Die Maps der Redaktion

Natürlich haben wir auch selbst schon unsere eigenen Maps gebastelt, die wir euch auf dieser Seite kurz vorstellen wollen. Ihr findet unsere Eigenkreationen im Bereich „Custom Maps“ in unserem Forum: <http://portal-forum.xobor.de>

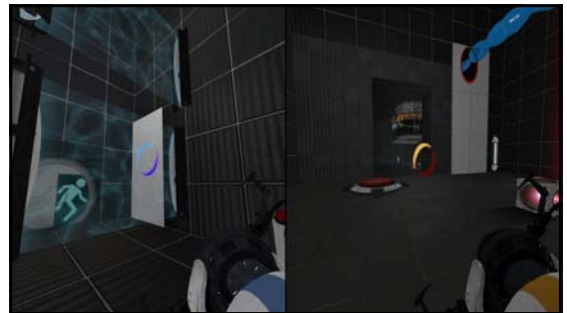
Cube Collector (Co-op)

Chikoritas offizielles Erstlingswerk ist schon sehr umfangreich. In einer Lobby seht ihr sechs Buttons, die ganz offensichtlich mit Cubes bestückt werden wollen. Ein angrenzender Gang führt euch in fünf verschiedene Räume. Der Verdacht liegt nahe, dass ihr euch dort die Cubes zusammensuchen müsst. Aber Moment mal! Sechs Buttons, und nur fünf Räume? Fehlt da nicht einer? Nun, das werdet ihr wohl oder übel selbst herausfinden müssen ...



Flo's 1. Co-op-Map (Co-op)

Flo's 1. Co-op-Map ist auch zugleich bisher seine einzige Map, aber durchaus spielenswert. Vor allem der Gelspender ist für eine gelungene Überraschung gut. Und das Rätsel der Türen sieht auf den ersten Blick zwar sehr leicht aus, ist dann aber doch nicht so einfach zu lösen, wie man vielleicht denkt ...



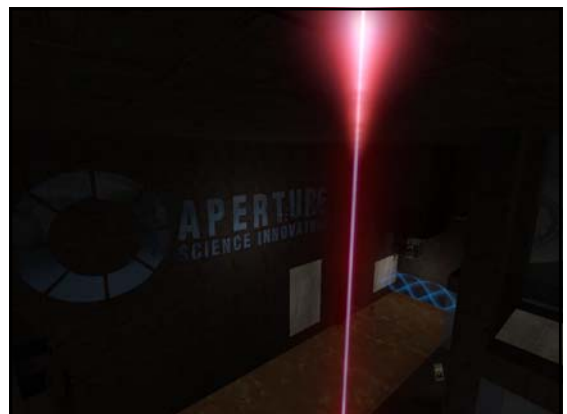
Prison Escape (Singleplayer)

Eigentlich hatte Chikorita *Prison Escape* nur als Test gebastelt, um den Umgang mit den diversen Spielelementen im Hammer-Editor zu erlernen, aber später veröffentlichte er die Map dann doch noch. Chells Fluchtversuch aus dem Firmengefängnis von Aperture Science ist zwar nicht allzu schwierig, aber trotzdem ganz nett für zwischendurch. Flo2912 baute nachträglich noch die Aufzüge und das Levelschild ein. Danke schön!



Abgrund (Co-op)

Chikoritas neueste Map ist zu dem Zeitpunkt, zu dem diese Zeilen geschrieben wurden, gerade erst zwei Tage alt. Nach dem Starten der Map werdet ihr erstmal stutzen, denn schon vom Startpunkt aus könnt ihr den geöffneten Endraum sehen. Schnell merkt ihr allerdings, dass euch der namensgebende Abgrund von eurem Ziel trennt, und diesen gilt es, irgendwie zu überwinden. Das 60er-Jahre-Design der Testkammer wurde von Flo2912 erstellt.



In dieser Rubrik stellen wir euch andere Spiele abseits von *Portal* und manchmal sogar abseits von Valve vor. Heute: **Minecraft**

Minecraft

Die Entwicklung von *Minecraft* begann am 10. Mai 2009, und noch im selben Jahr konnte man das Spiel für 15 Euro vorbestellen und erhielt auch gleich eine spielbare Version, welche sich in unregelmäßigen abständen updatete. Heute kostet das Spiel ca. 20 Euro und lässt sich auf www.minecraft.net kaufen und downloaden. Entwickelt wird *Minecraft* von Mojang, einem von Markus Persson alias Notch gegründeten, eigenständigem Entwicklerstudio. *Minecraft* ist ein sogenanntes Open-World-Spiel. Im Spiel kann man verschiedene Blöcke (z.B. Holz, Gras, Stein und verschiedene Arten von Rohstoffen wie Kohle, Eisen und Diamanten) abbauen und wieder setzen. Dabei gibt es zwei Modi. Im Creative-Modus kann man einfach alle möglichen Blöcke auswählen und in die Welt setzen sowie mit einem Klick wieder entfernen, um seiner Kreativität freien Lauf zu lassen und z.B. riesige real existierende Gebäude oder ähnliches nachzubauen. Im Überlebensmodus hingegen muss man die Materialien zunächst suchen, z.B. in Höhlen oder selbst gegrab-



Die *Minecraft*-Spielfigur „Steve?“ mit zwei Tieren.
Bildquelle: www.minecraft.net

Daten des Spiels

Entwickler:	Mojang
Release (D):	18.11.2011 (Version 1.0)
Systeme:	PC
Genre:	Open World
FSK:	nicht geprüft



Mit etwas Kreativität kann man riesige Bauwerke erschaffen.

benen Minen. Hier besteht auch die Möglichkeit des Craftens, das bedeutet: In einem 2 x 2 großen Feld (immer im Inventar verfügbar) bzw. einem 3 x 3 großen Feld (benötigt einen Crafting Table) lassen sich verschiedene Gegenstände wie z.B. Holz oder Rohstoffen so anordnen, dass man andere Gegenstände wie Werkzeuge erhält, die man wiederum braucht, um andere Dinge abzubauen. So lassen sich beispielsweise Diamanten nur mit einer Eisen-Spitzhacke abbauen - versucht man es mit einer Stein- oder Holzspitzhacke, mit etwas komplett anderem oder der leeren

Hand, dann kann man den Block zwar zerstören, allerdings würde er keinen aufsammlbaren Diamanten übrig lassen, sondern komplett verschwinden. Um alle Items, Werkzeuge und sonstigen Blöcke detailliert aufzulisten, wäre in diesem Heft übrigens zu wenig Platz. ^^ Außerdem enthält der Überlebensmodus auch die feindlichen Mobs wie Zombies oder Spinnen - diese greifen den Spieler an und spawnen bei bestimmten Lichtverhältnissen. Gleichzeitig gibt es aber auch passive Mobs wie Schweine oder Kühe, die dem Spieler nichts tun, auch nicht, wenn er sie angreift.

Neben dem Einzelspielermodus gibt es auch einen Mehrspielermodus. Hierbei spielen mehrere User über das Internet auf einem Server zusammen und bauen gemeinsam die verschiedensten Dinge, statt dies alleine im Einzelspieler zu tun. Auch kann auf einen Multiplayer-Server im Normalfall jeder drauf und sich die Bauwerke der anderen ansehen. Meinen persönlichen Favorit-Server findet man auf der Webseite www.deutsche-zockerkneipe.com, es ist ein „Free2Build Server“, das heißt ihr dürft nahezu alles bauen. ;-)

Was auch sehr gängig ist bei *Minecraft*, ist das Nutzen sogenannter Mods. Es gibt hierbei verschiedenste Modifizierungen des Spiels, angefangen bei den Texture Packs die nur das Aussehen ändern, über Inventar-Editoren, mit denen man Items aus einem separaten Fenster ins Inventar legen kann, ohne diese vorher abzubauen,



Beispiel einer Stadt im Multiplayer.



Crafting-Table 1: Diesen Tisch, bestehend aus vier Holzplatten, braucht ihr für das 3x3-Feld.



Crafting-Table 2: Rechtsklick drauf, und ihr habt das 3x3-Craftingfeld zur Verfügung.

bis hin zu neuen Items. Es gab sogar einen Mod, der eine funktionierende Portal Gun enthielt, dazu Energiebälle mit Catcher und Launcher, Materialauflösungsfelder, Speicher- und Begleiterkuben, Freifallstiefel (mit denen man keinen Fallschaden mehr bekam), Katapultplattformen und sogar Musik-Platten die beim Abspielen mit Plattenspielern *Still Alive* und *Want You Gone* im Spiel erklingen ließen. Dieser Mod ist aber, wie die meisten, nach dem letzten Update nicht mehr nutzbar, da Mods immer aktualisiert und an die neuen Versionen von *Minecraft* angepasst werden müssen, da sie sonst nicht mehr funktionieren. Das Modifizieren von *Minecraft* ist völlig legal und wird sogar in den „Terms of Use“ offiziell gestattet.

Die Vollversion 1.0.0 wurde am 18. November 2011 veröffentlicht, Spieler der Be-



So kann beispielsweise ein Inventar aussehen. Rechts vom Spieler-Ava: Das 2x2-Craftingfeld.

ta-Versionen erhielten ein kostenloses Update und haben so 5 Euro gespart, denn seit diesem Tag kostet *Minecraft* 5 Euro mehr als vorher. Doch trotzdem ist *Minecraft* noch längst nicht fertig, denn noch immer fehlt fast die Hälfte von dem, was geplant ist, allem voran die geplanten Modi „Capture the Flag“ und „Adventure“. Es gab vor kurzem übrigens wieder ein Update auf Version 1.0.1, welche endlich eine Übersetzung (in fast alle bekannten Sprachen) enthält. Seit der Vollversion wurde außerdem die Ender-Dimension hinzugefügt, die man über ein spezielles Portal er-

reichen kann und in dem man sich einem Bosskampf gegen den sogenannten Ender-Drachen stellen kann. Schafft man es, ihn zu besiegen, bekommt man den Abspann des Spiels zu sehen.

Einen sehr ausführlichen Bericht über *Minecraft* zu schreiben, würde allerdings den Umfang dieses Heftes deutlich sprengen, weswegen ich hier mal einen Schlusstrich ziehe. Wer mehr lesen will, sollte mal auf www.minecraftwiki.net nachschauen.

Fazit: *Minecraft* ist ein schönes Spiel im Einzel- und Mehrspieler-Modus, welches vor allem für Leute interessant ist, die gerne Dinge bauen.



Offene Welt: Ob in diesen Bergen wohl seltene Rohstoffe schlummern? Grabt doch einfach eine Mine und findet es selbst heraus!

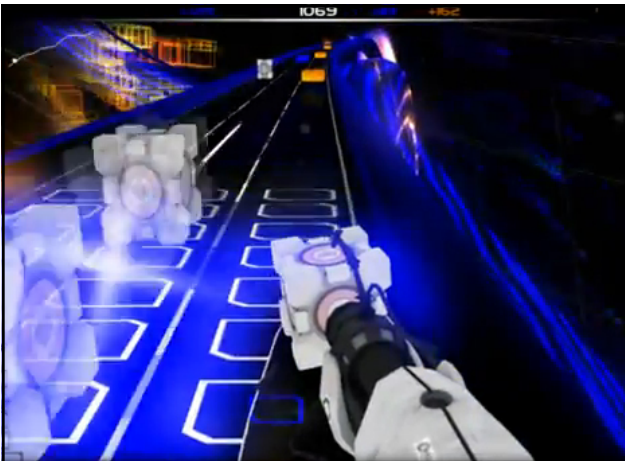


Portal ist überall

Kleinere und größere Anspielungen auf *Portal* gibt es in allen möglichen Spielen - hauptsächlich natürlich in *Steam*-Spielen. Wir haben eine kleine Übersicht zusammengestellt, allerdings muss diese nicht zwingend 100 % komplett sein. Übrigens, die *Half-Life*-Reihe haben wir nicht vergessen, sondern bewusst weggelassen: Da *Portal* und *Half-Life* sowieso im selben Serienuniversum spielen, sind hier diverse Überschneidungen (wie etwa das Aperture-Schiff Borealis in *Half-Life 2: Episode 1*) kein allzu großes Wunder.

Minecraft

In *Minecraft* könnt ihr alles mögliche anstellen, beispielsweise auch einen Kuchen (Cake) backen. Wenn ihr das tut und dabei bestimmte Voraussetzungen erfüllt, dann erhaltet ihr eine Errungenschaft mit dem lustigen Titel „The Lie“ - eine mehr als eindeutige Anspielung auf das legendäre *Portal*-Zitat „The Cake is a Lie“. Man merkt, dass der *Minecraft*-Entwickler offenbar ein *Portal*-Fan ist.



Audiosurf

Wenn ihr *Audiosurf* in *Steam* erwerbt, wird als Grundausstattung der Soundtrack zur *Orange Box* gleich mitgeliefert, also die Musikstücke aus *Half-Life*, *Team Fortress 2* und natürlich *Portal*. Aber damit nicht genug: Wenn ihr einen Song aus *Portal* anwählt, erkennt *Audiosurf* das und ändert das Design. Euer Fahrzeug verwandelt sich dann in eine Portal Gun, während euch auf der Strecke zwischen diversen bunten Blöcken auch ein paar Begleiterkuben entgegen kommen.

Left 4 Dead 2

In *Left 4 Dead 2*, einem Ego-Shooter aus dem Hause Valve, könnt ihr eine waschechte Testkammer entdecken, die optisch direkt aus *Portal 2* entnommen sein könnte. Sie enthält nahezu alle Testelemente, darunter auch Flutlichttunnel und Gel, und ist sogar tatsächlich lösbar - auch, wenn euch hier leider keine Portal Gun zur Verfügung steht.





Peggle Extremere

Peggle Extreme ist ein kostenloser Mini-Ableger der *Peggle*-Reihe, der exklusiv in *Steam* erhältlich ist, und entsprechend groß ist die Anzahl der Anspielungen auf Valve-Spiele. Die Level sind optisch nicht nur an *Half-Life* und *Team Fortress 2* angelehnt, sondern es sind auch drei *Portal*-Level enthalten - inklusive Portalen, durch die ihr eure Kugel schießen könnt. Und wie gesagt, das Spiel ist kostenlos. ;-)

BIT.TRIP BEAT

In dem gar nicht so einfachen Rhythmus-Spiel *BIT.TRIP BEAT* wird euch im Hauptmenü der unscheinbare Menüpunkt „Test“ auffallen. Klickt ihr ihn an, landet ihr in einer Testkammer aus *Portal 2*. Diese scrollt nun im Hintergrund an euch vorbei, während ihr im Vordergrund die viel zu schnellen Pixel zurückschleudern müsst - und zwar auf den Takt zu dem Stück *Reconstructing More Science* aus dem Soundtrack von *Portal 2*, das auch im Hintergrund zu hören ist.



Dungeon Defenders

Dungeon Defenders ist eine Art Mischung aus Tower Defense und Rollenspiel, so weit noch alles im grünen Bereich. Wer das Spiel allerdings in *Steam* vorbestellt hat, bekam als exklusives Extra eine Portal Gun als Waffe, die auch tatsächlich so funktioniert, wie man es erwartet: Ihr könnt mit ihr Portale erschaffen, durch die ihr entweder selbst hindurch hüpfen oder aber auch einfach durch schießen könnt.



Fable III

Eine eher kleine *Portal*-Anspielung ist in dem Rollenspiel *Fable III* zu finden. In einem Kerker findet ihr dort, neben vielen anderen Holzkisten, auch eine, auf die ein rosa Herz gemalt ist. Ein mittelalterlicher Vorläufer des Begleiterkubus? Um die Anspielung zu unterstreichen, steht auf einem nahen Tisch außerdem ein Kuchen bereit.





Some things just ain't meant for this world,
but who are we to judge.



Go on, open it, she says. The worst that can
happen already did, right?

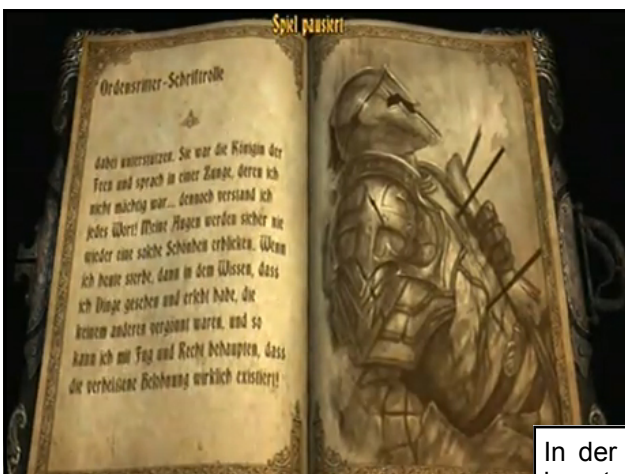
Bastion

Noch ein Rollenspiel: In *Bastion* könnt ihr einen „Gel Cannister“ erhalten, der ein wenig wie ein Aperture-Gelspender im Miniaturformat aussieht, und tatsächlich prangt auf ihm das Aperture-Logo. Das kuriose Item wird kommentiert mit: „Etwas, das nicht für diese Welt gedacht ist.“

Wenn euch das egal ist und ihr das Gel trotzdem einsetzt, landet ein Tropfen weißes Gel auf dem Boden. Darin bildet sich ein Portal, aus dem ein Geschützturm gehüpft kommt, der euch allerdings nicht ins Visier nehmen wird. Stattdessen könnt ihr euch ein wenig mit ihm unterhalten. Spielentscheidend ist das Gespräch zwar nicht, witzig ist es aber allemal!

Toki Tori

Auch das lustige Vogel-Jump'n'Run *Toki Tori* enthält im Hauptmenü den Menüpunkt „Test“. Klickt ihr ihn an, erhaltet ihr Zugriff auf ein paar Bonuslevel, die durchaus den Anschein machen, als ob sie zumindest von Aperture-Testkammern inspiriert sein könnten. Euer Vögelchen kann durch Portale hüpfen, um weiter entfernte Plattformen zu erreichen, aber damit nicht genug: Ihr könnt euch auch hinter Duschvorhängen vor euren Gegnern verstecken. Diese Anspielung wird verständlich, wenn man weiß, dass Aperture Science früher Duschvorhänge hergestellt hat.



Castlevania - Lords of Shadow

In dem Horror-Adventure *Castlevania - Lords of Shadow* steht euch ein Buch zur Verfügung, in dem ihr öfters mal was nachschlagen solltet. Auf einer Seite wird auch ganz offiziell erklärt: „The Cake is not a Lie“ - was freilich die Aussage aus *Portal* revidiert, die das genaue Gegenteil behauptet. Was ist nun die Wahrheit?

In der deutschen Fassung, falls man den Screenshot überhaupt entziffern kann, ist leider nur von einer „verheißenen Belohnung“ die Rede. Im englischen Original steht aber tatsächlich wortwörtlich „The Cake is not a Lie“.

Atlas und P-Body

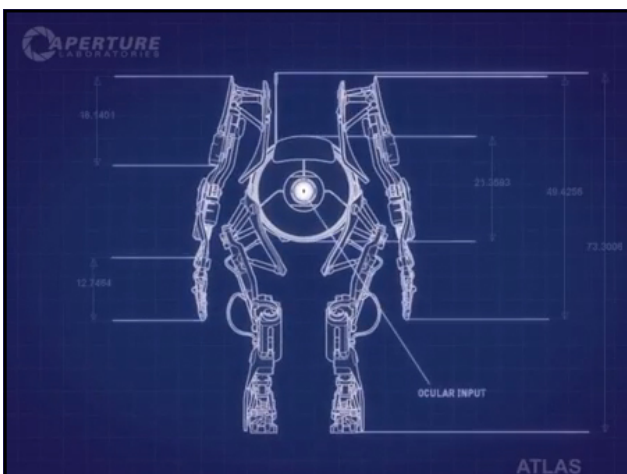
In dieser Rubrik stellen wir euch in jeder Ausgabe einen Charakter aus dem *Portal*-Universum vor. Heute sind es aber gleich zwei, da die beiden sowieso immer nur gemeinsam anzutreffen sind. Wer den Co-op-Modus schon gespielt hat, kennt die beiden: Die Rede ist von Atlas und P-Body.

Wer Atlas und P-Body gebaut hat, ist unbekannt. Sicher ist aber, dass die Menschen zumindest schon an Vorläufer-Modellen gebastelt haben - diesen Eindruck gewinnt man in einer Roboter-Werkstatt, die man im DLC entdecken kann, und in der viele unfertige Prototypen der beiden Bots herumstehen. Am Anfang von Teil 9 des Singleplayer-Spiels („Hier tötet er dich“) spricht Wheatley davon, dass er Chell nicht mehr braucht, weil er zwei Roboter gefunden hat, die die Aufgabe des Testens viel besser übernehmen können - damit meint er sicherlich Atlas und P-Body. Als ihr Wheatley später endlich besiegt habt und GLaDOS euch in die Freiheit entlässt, seht ihr die beiden Roboter kurz im Kampfraum herumstehen - das

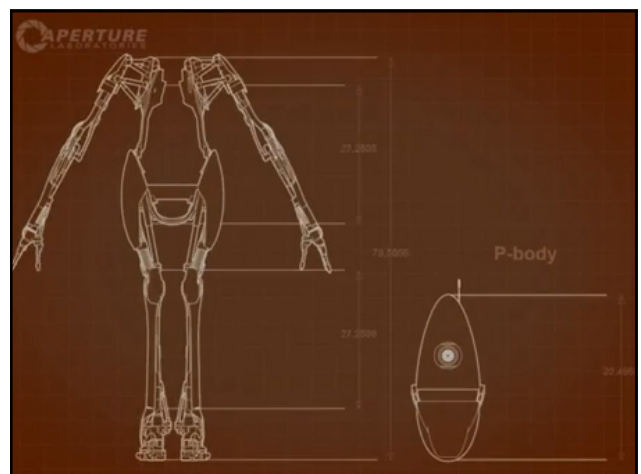


einzigste Mal, dass man sie im Einzelspieler-Modus zu Gesicht bekommt! So weiß man also, dass die Tests bei Aperture Science weitergehen werden, obwohl man selbst jetzt das Spiel durchgespielt hat.

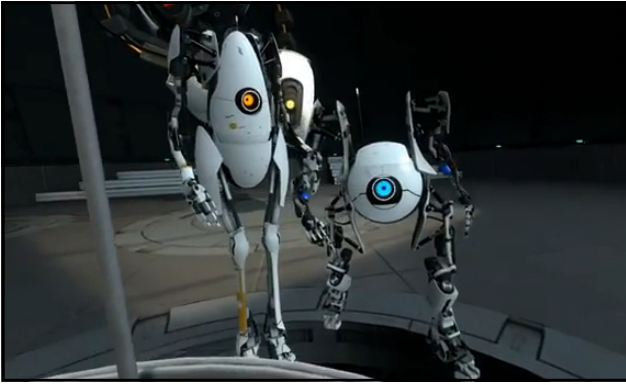
Im Co-op-Modus sind Atlas und P-Body nun die Spielfiguren der beiden Spieler. Ursprünglich waren Chell sowie eine ähnlich aussehende zweite weibliche Spielfigur namens Mel für den Co-op-Modus geplant. Sie wurden aber durch die Roboter



So sind die beiden Roboter also zusammengesetzt: Eine Blaupause von Atlas ...



... und eine Blaupause (oder vielleicht auch eher eine Orangepause ^^) von P-Body.



Atlas und P-Body am Ende des Singleplayer-Modus. Im Hintergrund ist auch GLaDOS zu sehen.

ersetzt, damit es eine logische Erklärung dafür gibt, warum sie nach ihrem Ableben sofort wieder am Startpunkt auftauchen. Bei Menschen hätte die Remontage-Einheit schließlich nicht viel ausrichten können! Aber dass die Co-op-Testkammern ursprünglich für Menschen gebaut wurden, erwähnt GLaDOS mehr als nur einmal.

GLaDOS selbst erzählt den Spielern im Verlauf des Co-op-Modus auch, dass die Kerne von Atlas und P-Body eigentlich aus Taschenrechnern bestehen. Sie nennt die beiden auch nicht „Atlas“ und „P-Body“, sondern „Blue“ und „Orange“, inspiriert von der Farbe ihrer Portale. Die Portale von Atlas sind nämlich blau (blue) und violett, während P-Body solche in orange und gelb erschafft. Spiel-intern werden sie außerdem als „Ballbot“ und „Eggbot“ bezeichnet, was mit ihrer Bauform zu tun hat: Der Kopf von Atlas sieht immerhin aus wie ein Ball,

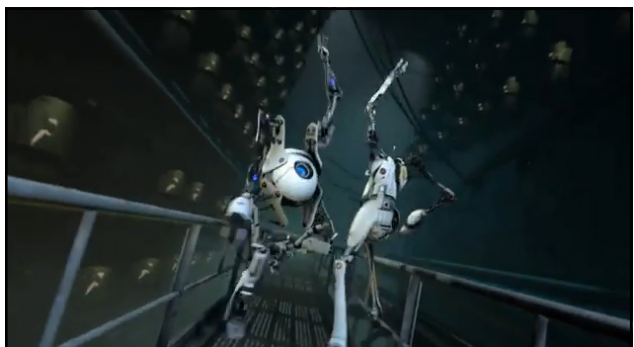
der von P-Body hingegen wie ein Ei (egg).

Was manche Spieler (zumindest mich beim ersten Durchlesen des Nachspanns) überraschen könnte, ist die Tatsache, dass auch Atlas und P-Body einen Sprecher haben. Andererseits ist das ja logisch: Auch das lustige Gepiepse der beiden muss ja von irgendjemandem produziert werden! Der „Sprecher“ unserer zwei Bots heißt Dee Bradley Baker. Er ist amerikanischen Cartoon-Fans gut bekannt als Synchronsprecher, bekannte Rollen von ihm sind beispielsweise der Hund Buster in *Meine Freunde Tigger und Puuh*, das Häschen Kiko in *Winx Club* oder die Singstimme von Mr. Krabs in *Spongebob Schwammkopf* - und noch viele, viele mehr! Er sprach zwar hauptsächlich Nebenrollen, davon aber wirklich nicht wenige.

Übrigens, so wirklich glücklich ist GLaDOS mit den Robotern als Testsubjekten dann wohl doch nicht. In der fünften Co-op-Teststrecke erzählt sie euch, dass menschliche Versuchskaninchen im Keller von Aperture Science eingesperrt sind. Sie bittet euch, die Menschenkammer zu öffnen und die Menschen zu befreien, damit GLaDOS mit ihnen die Tests fortsetzen kann. Bevor ihr allerdings sehen könnt, wie sich die ganze Sache nun weiter entwickelt, müsst ihr explodieren - so wie übrigens generell am Ende jeder Co-op-Teststrecke! Dafür gibt's dann immerhin das Ending mit dem coolen Chiptune-Song *Robots FTW* zu sehen.



Atlas und P-Body entdecken die Menschenkammer. „So viele Tests!“ (Zitat von GLaDOS)



Hurra! Wir haben den Co-op-Modus durchgespielt! Partytime! Und gleich fliegen wir in die Luft! ^^

>>> Zum Schluss noch notiert ...

Am 14. Januar 2012 kam *Portal 2* ins deutsche Fernsehen: An diesem Abend zeigte Animax um 20:15 Uhr die *Video Game Awards 2011*, und weil Valves Erfolgsspiel erfreulicherweise gleich in mehreren Kategorien nominiert war, bekam man auch so einiges von dem Spiel zu sehen.

Zum „Spiel des Jahres“ hat's leider nicht gereicht, aber immerhin konnte *Portal 2* die folgenden fünf Preise gewinnen:

- **Bestes PC-Spiel**
- **Bestes Multiplayer-Spiel**
- **Bester DLC**
- **Beste männliche Hauptrolle**
(für Stephen Merchant als Wheatley)
- **Beste weibliche Hauptrolle**
(für Ellen McLain als GLaDOS)

Wir finden, dass das Spiel jede einzelne dieser Auszeichnungen mehr als verdient hat, und sagen: Herzlichen Glückwunsch!

Wheatley wird live aus dem Weltraaaaaaum zugeschaltet, damit er sich für seinen Preis bedanken kann. Klammheimlich versucht er, zusätzlich seine Koordinaten durchzugeben, damit er gerettet werden kann, doch leider bricht in diesem Moment die Verbindung ab. Pech!



Der Moderator der Sendung kann sich mit einer Portal Gun aus der Welt von *Assassin's Creed* retten, indem er ein Portal direkt ins Studio öffnet.



>>> 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.

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 monatlich 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.

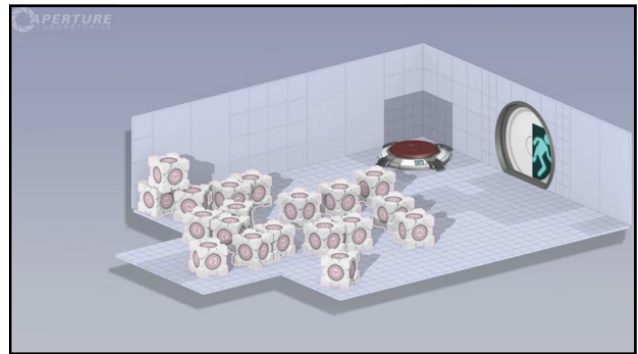
>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Im nächsten Heft legen wir den Schwerpunkt auf Aperture Science: Wir stellen euch die Firma, ihren Werdegang und ihre Produkte ausführlich vor. Außerdem wollen wir das elektronische Superhirn GLaDOS etwas genauer unter die Lupe nehmen.

Ansonsten erwartet euch u.a. der zweite Teil unseres Hammer-Tutorials, ein Test des extrem schweren Mods *Portal Prelude* sowie die Vorstellung eines *Portal*-fremden Spiels beim Blick über den Tellerrand.

PS: Am besten tragt ihr euch in die Abonnentenliste auf unserer Homepage <http://www.portal-mag.de> ein, dann verpasst ihr das Heft garantiert nicht.

Bis zur nächsten Ausgabe!



Erscheinungstermin:

März 2012

