

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



SPECIAL: TIERISCHES APERTURE

**DER SENDIFICATOR IST ZURÜCK;
DIE TOP-MAP "A BEAM TOO FAR"**

**JETZT ENDLICH KOMPLETT:
DER ERRUNGENSCHAFTS-GUIDE**

**CAROLINE, DIE ASSISTENTIN
DES FIRMENGRÜNDERS**

RÄTSEL MIT PROFESSOR LAYTON

AUSGABE 10/12

**„Um kontante Erscheinungsrhythmen zu gewährleisten,
simulieren wir auch nachts Tageslicht und ...“**

„... mengen der Sauerstoffzufuhr Adrenalin bei. So verliert ihr euer Zeitgefühl. Heute wurde übrigens die neue Ausgabe veröffentlicht. Das interessiert euch vielleicht.“

In diesem Sinne:

Willkommen zur zehnten Ausgabe des Portal-Magazins!

Konstanter Erscheinungsrhythmus hin oder her, wir werden umdenken müssen. Wir wollen und werden das Heft auch weiterhin monatlich veröffentlichen, allerdings gehen in dieser Ausgabe zwei Kategorien zu Ende, die uns seit dem ersten Heft begleiten. Zum einen ist der Errungenschafts-Guide diesen Monat mit den letzten Co-op-Errungenschaften aus *Portal 2* abgeschlossen. Zum zweiten bringen wir auch das Spotlight on Character zu einem Ende, weil es einfach keine weiteren Charaktere mehr gibt, über die man große Artikel schreiben könnte. Uns fällt aber sicher ein würdiger Ersatz für beide Kategorien ein - zumindest für das Spotlight on Character

haben wir bereits einen Nachfolger im ähnlichen Stil in der Hinterhand, aber dazu nächsten Monat mehr!

Wir beenden aber nicht nur Kategorien, wir setzen sie auch fort: In dieser Ausgabe findet ihr endlich eine Fortsetzung der beliebten Rubrik *Portal ist überall* mit neuen interessanten Easter Eggs. Und im Blick über den Tellerrand geht es diesmal um *Professor Layton: Wie Portal* ein Rätselspiel, das Gameplay ist aber ein ganz anderes!

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

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



Special: Tierisches Aperture 4

Ob Hühner, Krähen oder Gottesanbeterinnen: Wir stellen euch die tierischen Mitbewohner des Enrichment Centers vor!

Mod-Test: *Gamma Energy* 8

Ein sehr umfangreicher Mod. Aber ist er auch gut spielbar? Wir haben es ausprobiert!

Map Check Retro: *A Portal to Success* 11

Ab jetzt testen wir auch Custom Maps für *Portal* 1. Diesmal: Eine kunterbunte Würfelsuche!

Map Check Classic: *Discovery* 13

Dieses dreiteilige Map Pack haben wir im Workshop „entdeckt“ und für euch getestet.

Map Check: *Getting Back on a Track* 15

Das Thema dieser Map ist uns zwar nicht so ganz klar, aber das Rätsel ist schön knifflig.

Map Check: *A Beam Too Far* 17

Der Sendicator ist wieder da! Optisch ist dies eine der besten Maps seit langem, aber auch inhaltlich ist sie nur schwer zu schlagen.

Workshop-Testecke 20

Drei Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* in aller Kürze vorgestellt.

Hammer-Tutorial 21

Diesmal geht es um Katapult-Plattform, wobei wir auch einen *Hammer*-exklusiven Tipp verraten.

Errungenschafts-Guide 23

Mit den letzten Co-op-Errungenschaften ist der Errungenschafts-Guide nun zu Ende. Habt ihr sie schon alle gesammelt?

Spotlight on Character 26

Caroline war die reizende Assistentin von Cave Johnson und lebt nun in GLaDOS weiter.

Special: Portal ist überall - Teil 3 28

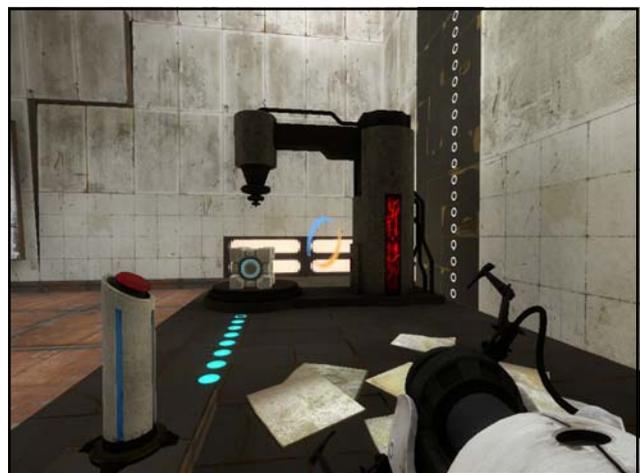
Wir haben endlich neue *Portal*-Easter Eggs aus diversen Spielen herausgesucht. Außerdem führen wir euch kurz in das Thema Easter Eggs im Allgemeinen ein.

Blick über den Tellerrand 31

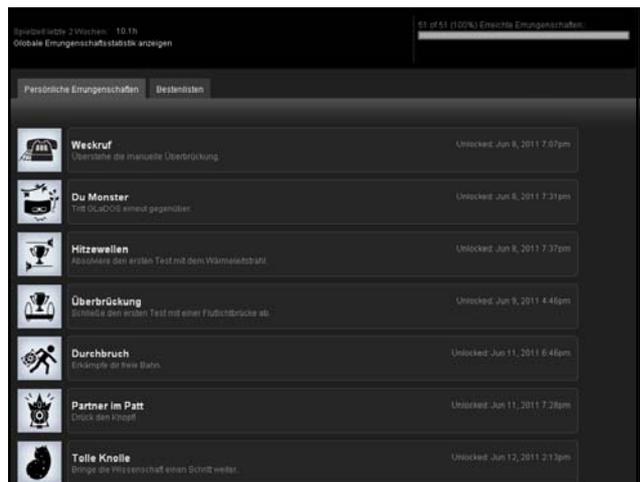
Professor Layton ist ein ebenso schönes Rätsel-spiel wie *Portal*, nur das Gameplay ist ganz anders. Wir stellen es euch vor, inklusive Rätseln zum Selberlösen!



Dieses Riesenhuhn, das panisch durch die Büros rennt, ist nur eins von vielen Tieren bei Aperture. Wir stellen sie euch alle vor! → **Seite 4**



Der Sendicator kommt endlich in einer neuen Map vor. Optisch ist *A Beam Too Far* 1A, und auch der Spielspaß stimmt durchgehend. → **Seite 17**



Nach 10 Folgen ist der Errungenschafts-Guide jetzt komplett. Nun liegt es nur noch an euch, die 15 + 51 Erfolge auch wirklich zu holen! → **Seite 23**

Tierisches Aperture

Das Enrichment Center von Aperture Science ist nun wirklich nicht der Ort, an dem man eine blühende Fauna erwarten würde. Dennoch gibt es weitaus mehr tierische Anspielungen im Spielverlauf, als man vielleicht glauben möchte, und manche Tiere treten sogar persönlich in Erscheinung. Hier kommt unser tierischer Überblick!

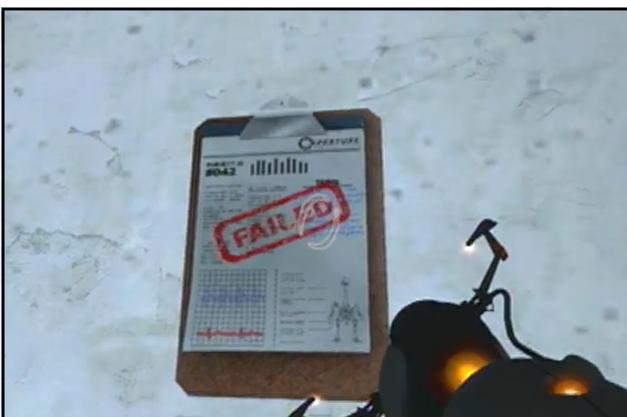
Die häufigsten „Gäste“ bei Aperture sind gefiedert und können fliegen. Damit hat die Firma schon selbst begonnen, als noch Menschen dort arbeiteten: Das Testsubjekt 42 (zum Vergleich: Chell ist Testsubjekt 1498, aber wir wissen leider nicht, ob die Teilnehmer chronologisch nummeriert sind) war wohl tatsächlich ein Huhn. Dies geht aus einem Testbogen hervor, der sich im Spielverlauf finden lässt, und darauf ist auch zu erkennen, dass das Huhn wohl kläglich gescheitert sein muss. Ihr findet den Testbogen in der BTS-Area von *Portal - Still Alive*, wobei es sich um eine erweiterte *Portal 1*-Version exklusiv für die X-Box 360 handelt. Wenn ihr dort das Huhn-Dokument ausfindig macht, erhaltet ihr dafür sogar die Errungenschaft *Tests Like Chicken*.

Hühner wurden aber scheinbar nicht nur als Testsubjekte verwendet, sondern auch gezüchtet. Wie man Konzeptzeichnungen zu *Portal 2* entnehmen kann, hat die Firma in der Vergangenheit erfolgreich Hühner in der Grö-



Ein Hühnerstall auf einer Vorab-Zeichnung zu *Portal 2*. Hier sollten wir wohl das Riesenhuhn treffen.

ße von Kleinwagen gezüchtet - aus welchen Gründen auch immer! Womöglich dachte man sich „mehr Huhn, mehr Geld“. Eins der Riesenhühner ist dann aber wohl ausgebüxt und panisch durch die Büros geflattert, wobei es schon allein durch seine pure Größe ein ganz schönes Chaos angerichtet hat. Für *Portal 2* war offenbar einmal ein Kampf gegen das Riesenhuhn als Zwischenboss geplant, davon ist aber im fertigen Spiel nichts mehr zu merken,



Testsubjekt 42 war tatsächlich ein Huhn. Ihr findet dieses Dokument in *Portal - Still Alive*.



Das Riesenhuhn legt die Aperture-Büros in Schutt und Asche: Eine Vorab-Zeichnung zu *Portal 2*.



GLaDOS in Gefahr: Die Kartoffelbatterie steht kurz davor, von einer Krähe entführt zu werden.

und wir sind darüber eigentlich sogar ganz glücklich, denn wir können uns in *Portal* einfach keinen Kampf gegen ein lebendiges Wesen vorstellen.

Hühner sind also heute nicht mehr im Enrichment Center anzutreffen, dafür ist die Einrichtung jetzt allerdings von Krähen bevölkert. GLaDOS hat zu diesen schwarzen Vögeln ein sehr geteiltes Verhältnis, was vor allem daher kommt, dass sie kurz nach ihrer Verwandlung in eine Kartoffel am Anfang des 5. Teils von einer Krähe entführt wird. Ihr findet die Kartoffel-GLaDOS später im Nest der Krähe wieder und verbündet euch mit ihr, aber die Anwesenheit eines Vogels sorgt seitdem für Panikanfälle bei dem elektronischen Superhirn. Daran hat sich auch einige Zeit später im ersten DLC nichts geändert: Eine Krähe hat sich in einem alten GLaDOS-Prototyp-Gehäuse eingenistet, und GLaDOS bereitet Atlas und P-Body auf diesen „Kampf“ vor, als ob das Schicksal der Welt davon abhängen würde.



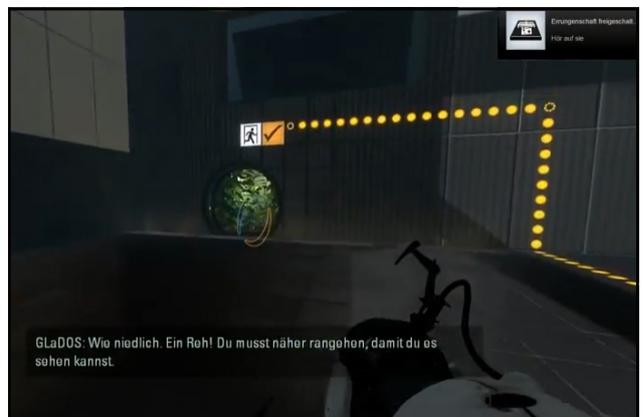
Ornithologische Brutstation: Am Ende des DLC züchtet sich GLaDOS ihre eigene Vogel-Armee.



Wiedersehen: Wir finden Kartoffel-GLaDOS in einem Vogelnest, bewacht von der diebischen Krähe.

Wie GLaDOS vor ihrer Kartoffel-Zeit auf Vögel zu sprechen war, ist nicht genau überliefert. Wir wissen aber, dass GLaDOS damals zumindest Vögel in ihre Kommentare eingebaut hat. An einer Stelle erzählt sie, Chell würde durch die Luft segeln wie ein Adler, ein „fetter Adler“. Allerdings ist der Adler nicht das einzige von GLaDOS erwähnte Tier. An einer anderen Stelle behauptet sie auch, sie habe draußen ein springendes Reh gesehen und würde Chell vielleicht davon erzählen. In Wirklichkeit hat es dieses Reh freilich nie gegeben, aber GLaDOS ist nun mal ein besonderer Computer, der bewusst lügen kann.

Was es hingegen sehr wohl gab (oder sogar immer noch gibt) sind hunderte, tausende, ja, vielleicht sogar Millionen von Gottesanbeterinnen, die Cave Johnson in einer seiner Bandansagen erwähnt. Die Teilnehmer wollten sich eigentlich Gottesanbeterinnen-DNA injizieren lassen (äh, wer will denn sowas?), dürfen aber stattdessen gegen eine „Armee von Gottesan-



Das von GLaDOS erwähnte Reh gibt's nicht, aber dafür eine Errungenschaft und den sicheren Tod.

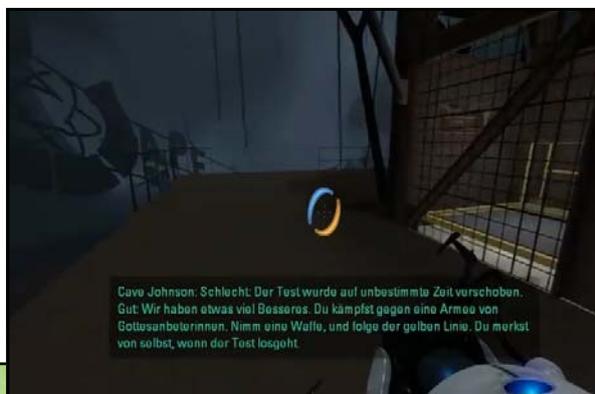
beterinnen“ kämpfen. Womöglich ist der Heuschreckenschwarm den Wissenschaftlern ein bisschen außer Kontrolle geraten. Ein Valve-Mitarbeiter meinte in einem Interview, dass womöglich immer noch einige Gottesanbeterinnen irgendwo existieren. Auf die Frage, ob man ihnen in *Portal 3* begegnen würde, sagte er aber nur, es sei ein zu großer Spoiler, das zu verraten. Wie diese Aussage auszulegen ist, darauf muss sich jeder seinen eigenen Reim machen. Fakt ist aber, dass an manchen Stellen im Enrichment Center durchaus Insekten zu hören sind, etwa zirpende Grillen.

Von Großwild bevölkert ist Aperture Science also tatsächlich nicht, dennoch sind die Testkammern dank der Anwesenheit der Vögel und Insekten alles andere als tierfrei. Und auch die



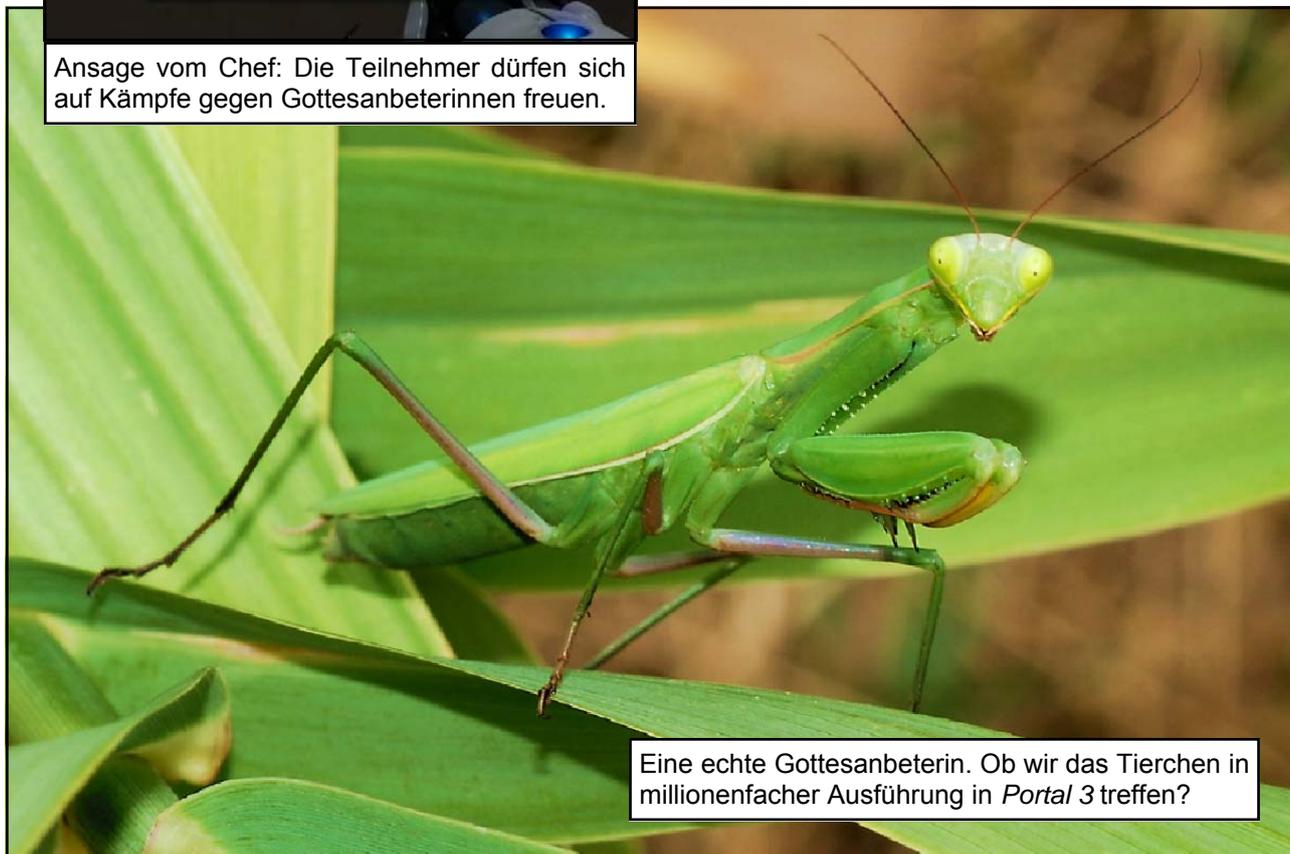
Bildquelle: Lab Rat

Ratman ist zwar keine echte Ratte, laut Cave Johnson gibt es diese aber wirklich. Daher der Asbest.



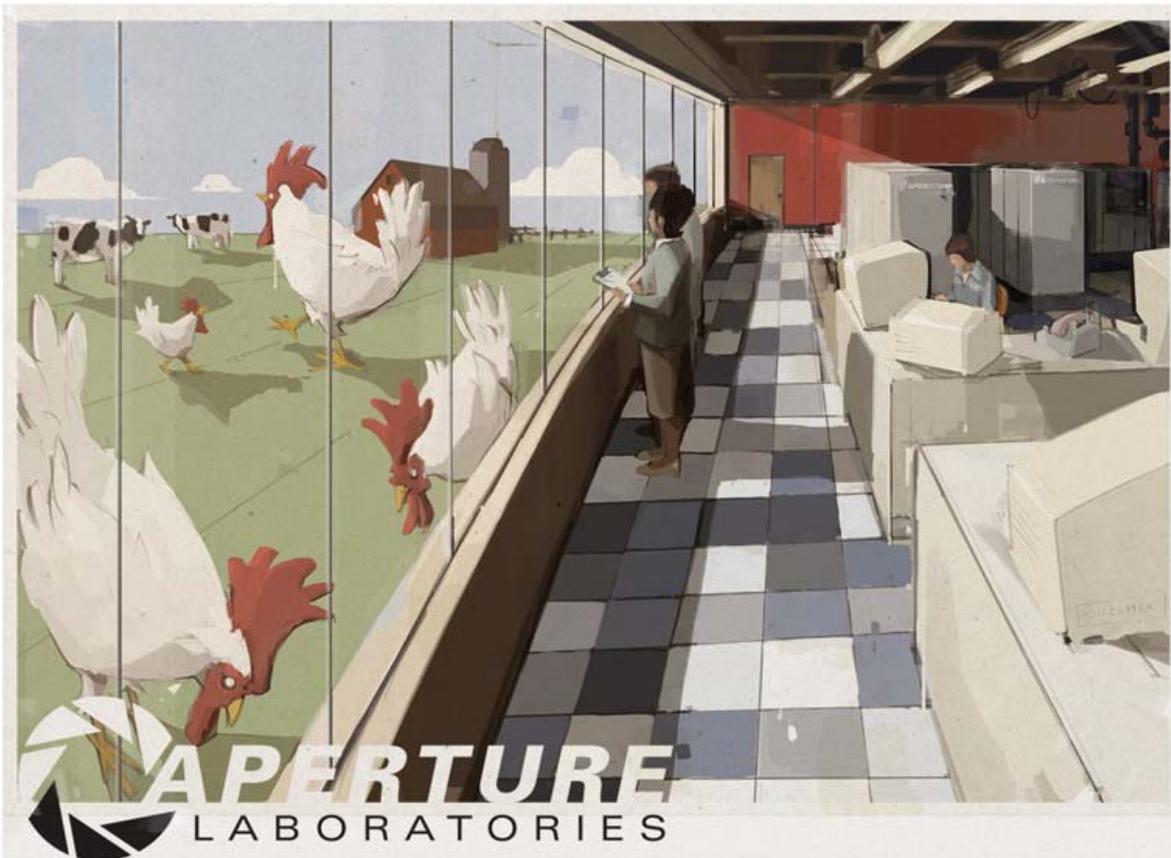
Ansage vom Chef: Die Teilnehmer dürfen sich auf Kämpfe gegen Gottesanbeterinnen freuen.

eine oder andere Ratte muss es geben, wobei wir nicht auf Ratman anspielen. Nicht umsonst sagt Cave Johnson in einer seiner Ansagen: „Alle Forschungsbereiche bestehen zum Schutz gegen Ratten aus Asbest. Sag uns Bescheid, wenn du an Atemnot, Hustenreiz oder Herzstillstand leidest. Das gehört dann nicht zum Test. Das kommt vom Asbest.“ Gut zu wissen!



Eine echte Gottesanbeterin. Ob wir das Tierchen in millionenfacher Ausführung in *Portal 3* treffen?

Foto: Alvesgaspar • Lizenz: Creative Commons BY-SA 3.0



BioEngineering for a sizeable tommorrow.

It's a one-click solution to a global picture that brings Aperature Laboratories to the foreground of industry leaders. We're focused on bringing the nearly 5 billion residents of this planet into the frame with quality products made to fit your companies growing needs. With an evolving computer technology industry on the rise, its only a matter of time before the population grows to big for its shoes.

At Aperature Labs we're committed to making sure the shoes always fit, by providing the composition for hard line inner-city business and true heartland values all in one setting. Because we believe in the future growth of all the world's consumables, we're dedicating our vision to you.

A clear picture of the future.



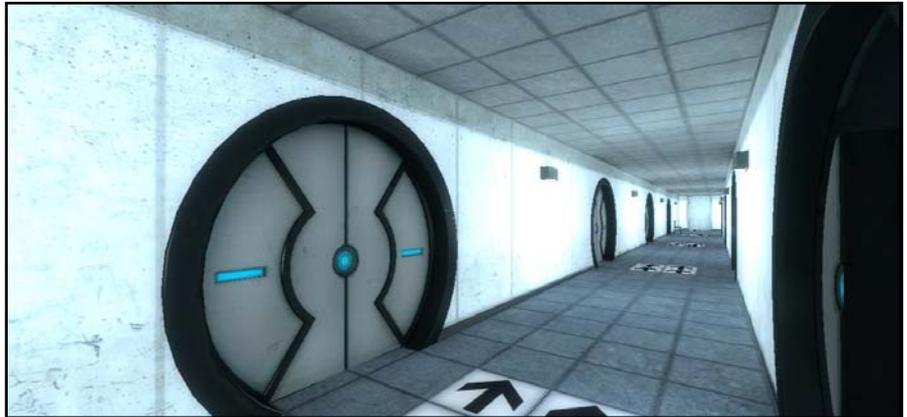
Eine alte Aperture Science-Werbeanzeige, die anlässlich der Riesenhühner entstand.

Gamma Energy



Download: <http://www.moddb.com/mods/gamma-energy>

Der Mod *Gamma Energy* besticht durch seinen wirklich gigantischen Umfang. Satt 30 Testkammern erwarten euch in diesem Mod, und wenn das noch nicht reicht, der hat danach noch eine große BTS-Area vor sich. Der Umfang ist also größer als der der meisten anderen Mods, und sogar größer als der des Originalspiels.

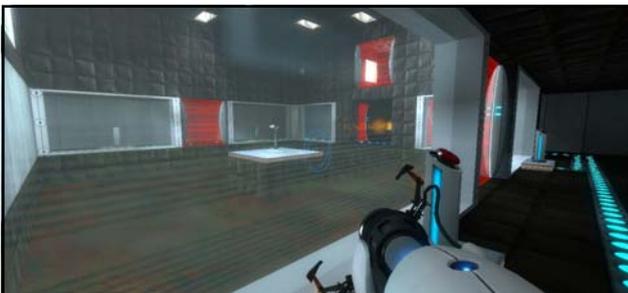


Das ganze beginnt mit recht einfachen Testkammern, was jedoch keinesfalls schlecht ist, denn so hat der Mod sogar eine gewisse Lernkurve. Das erste Portalgerät werdet ihr in Testkammer 3 finden, mitnehmen könnt ihr allerdings erst das Gerät aus Testkammer 4. In Testkammer 9 bekommt ihr dann das Upgrade zur Doppel-Portal Gun. Auch der Energieball ist wieder mir dabei und begegnet euch das erste Mal in Testkammer 7.

Außerdem werden auch zwei neue Testelemente eingeführt, die gut funktionieren und auch ins Spiel passen. Das erste ist ein Vorgänger des Laserfeldes aus *Portal 2*, wobei es exakt so funktioniert: Würfel und ähnliches sowie Portale gehen durch, man selbst stirbt

aber beim Durchschreiten des Feldes. Das zweite ist eine große Konstruktion aus Rohren, durch die Kugeln flitzen. Eure Aufgabe ist es, alle Schalter rechtzeitig zu betätigen, damit die Kugel einen anderen Weg nimmt und einen in die Rohrkonstruktion eingebauten Schalter betätigt.

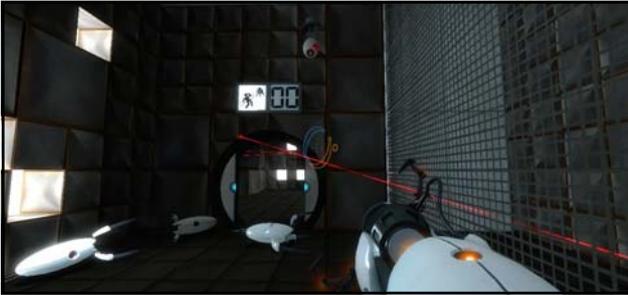
Auch Geschütztürme sind wieder mit dabei, und diesmal gibt es sogar „Geschützturm-Counter“. Jedes Mal, wenn ein Geschützturm in der Kammer kaputt geht, wird die angezeigte Zahl weniger - erreicht sie schließlich Null, geht eine Tür auf. Somit ist es das erste Mal nicht nur ratsam, alle Geschütztürme zu zerstören, um sicher das Ziel zu erreichen, sondern sogar Pflicht, da dieses sonst verschlossen bleibt.



Jawohl, ihr seht hier wirklich Laserfelder. Sie sehen aus wie in *Portal 2* und funktionieren auch so.



Counter-Strike: Legt ihr den Turm um (engl.: strike), springt der Counter auf Null und die Tür geht auf.



Erledigt! Diese Geschütztürme machen uns keinen Ärger mehr. Und weiter geht's!

Im späteren Verlauf treten dann außerdem brüchige Glaswände auf, die Geschütztürme oder beschleunigte Würfel zerbrechen können, und das ist auch notwendig, um weiter zu kommen. Dem einen oder anderen mag es zwar etwas schwer fallen, die Geschütztürme so zu platzieren und sich dann richtig hinzustellen, dass die Geschütztürme die Glaswände zerschießen, an sich ist es aber möglich, und oft reicht es auch, einen Geschützturm hinzuwerfen und ihn während er seine letzten Kugeln abfeuert aufzuheben und auf das Gals zu richten. Was hingegen nicht ganz so gut ist, ist die Stelle, wo man eine Glaswand mit einem Schild, das von einer Wand abgefallen ist, zerbrechen muss. Denn das Schild lässt sich zwar durch Portale bewegen, nicht aber aufheben. Ich habe es einmal geschafft, das Schild so zu legen, dass es auf der Schwelle einer leichten Erhöhung lag und weder auf der einen noch auf der anderen Seite in das Portal fallen wollte. Hier half es nur, den letzten Spielstand zu laden. Ansonsten waren die Testkammern eigentlich immer gut durchdacht und schaffbar. Geschicklichkeitseinlagen waren minimal und die kurze Sprungpassage in Testkammer 8 gut schaffbar. Auch das Würfelstapeln, um in den BTS-Bereich zu kommen, ist an sich nicht schwer, man darf sich nur wegen der auf einen zu kommenden Decke nicht verrückt machen

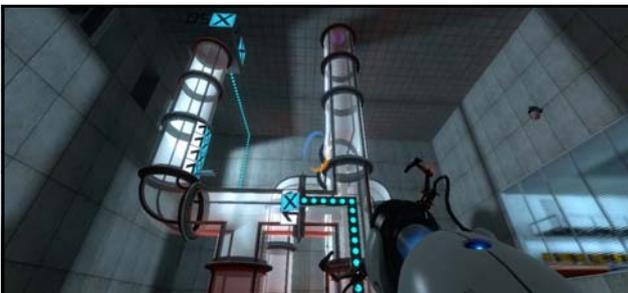


Feueralarm: Eine defekte Tür hat die Testkammer in Brand gesetzt. Gibt es eine Aperture-Feuerwehr?

und versuchen, das möglichst schnell zu machen, sondern sollte einfach in normaler Geschwindigkeit weiter machen.

Nur eine Timing-Stelle war etwas unfair, da man einen Teil eines Raumes lösen muss, während eine Plattform weiterfährt und man dann noch zu der Plattform muss. Das habe ich erst beim zweiten Anlauf geschafft, beim ersten habe ich die Plattform nicht mehr erreicht.

Trotzdem ist der Mod spielenswert, und scheinbar sind die Testkammern auch noch nicht ganz ausgereift, denn eine der Türen fängt nach Aktivierung erst an, Funken zu sprühen, und dann die Testkammer in Brand zu stecken. Es gelingt euch nur über einen Überwachungsraum, zu fliehen. Eine weitere Testkammer scheint noch ganz baufällig zu sein. Hier stehen Absperrungen, die Anzeige auf dem Schild spinnt und zeigt zufällige Zahlen an, der Energieballspender lässt gleich eine ganze Horde Energiebälle auf einmal frei und GLaDOS meint „Hier sind Sie ganz falsch“, woraus abzuleiten ist, dass diese Testkammer vermutlich sogar übersprungen werden sollte, nach eigentlicher Storyline, man aber nun mal trotzdem hier ist. Und ja, GLaDOS meldet sich das ganze Spiel über immer



Merkwürdiges Rohrgebilde. Hier müsst ihr eine Kugel so umleiten, dass sie einen Schalter erwischt.



Außer Betrieb: Dieser Durchgang ist abgesperrt. Das ist uns aber herzlich egal!



Bombenstimmung: Explosive Fässer benutzen wir, um uns den Weg frei zu sprengen. BOOM!!!

wieder auf deutsch zu Wort, die Erklärung dafür ist einfach: Das Spiel verwendet keinerlei Custom-Sätze, sondern nur Originalsätze aus *Portal 1*. Das mag zwar einerseits nichts besonderes sein, uns gefällt es aber, einen Mod auch vollständig auf deutsch zu haben und verstehen zu können, selbst wenn es nur Standard ist - auf jeden Fall mal eine wohltuende Abwechslung, nicht immer alles übersetzen zu müssen.

Aber zurück zu den defekten Testkammern, denn es gibt noch einen weiteren Defekt. In einer der Kammern bringt die Aktivierung der Tür mit sich, dass sie zu viel elektrische Spannung in einem Kabel über der Tür aufbaut, die



Dieses Ungetüm von Stromgenerator ist quasi der „Endboss“ und muss deaktiviert werden.

sich in tödlichen Blitzen entlädt - hier hilft nur, die Sicherung zu finden und der Testkammer den Strom abzudrehen. Eine schöne Idee.

Hat man nun Testkammer 30 geschafft, gibt man zunächst das Portalgerät ab und bekommt den vermeintlichen Kuchen nicht, denn man stürzt davor in einen BTS-Bereich und findet dort ein Einzel-Portalgerät das nur orange Portale abschießen kann. Doch das Gegenstück ist schnell in Testkammer 3 gefunden, und danach macht ihr euch auf, den Hauptstrom-Generator zu finden. Hierbei helfen euch Rocket-Turrets. Auch begegnet ihr Barrieren aus Glasröhrchen, durch die Energiebälle flitzen. Ihr könnt diese sowie einige im Weg stehende Glasscheiben aber mit explosiven Fässern wegsprengen. Auch im finalen Generatorraum kommen diese Glasröhrchen vor. Ihr müsst sie zerstören und die durchsaudenden Energiebälle (zwei Stück insgesamt) mit einem kaputten Geschützturm ablenken, sodass ganz Aperture Science keinen Strom mehr hat. Danach könnt ihr euch durch die letzte durch Überspannung verschlossene Tür wagen und der Abspann beginnt: Eine Glockenspiel-Variante von *Still Alive* mit einem Kameraschwenk durch mehrere der jetzt stromlosen und dunkeln Testkammern hinaus auf das Außengelände von Aperture Science, vermischt mit Texteinblendungen einer Computer-Statusmeldung, die anscheinend davon berichtet, dass GLaDOS vergeblich versucht, neu zu booten.

Pro / Contra:

- + **Gigantischer Umfang (30 Testkammern + großer BTS-Bereich)**
- + **Neue, gut funktionierende Testelemente**
- + **Kaum Geschicklichkeitseinlagen**
- + **Komplett in deutsche Sprachausgabe (aber nur Standard-Sätze)**
- + **BTS-Bereich mit „Bosskampf“ (bzw. Generatorabschaltung ;-))**
- **Eine unschaffbare Situation ist in der einen Testkammer möglich**
- **Geschützturm-Ausrichtung manchmal etwas gemein**
- **EINE leicht unfaire Timing-Sache**

Unser Urteil:

7,5 / 10

A Portal to Success



Download: <http://www.map-factory.org/portal/single-player/a-portal-to-success-2981>

Bereits seit Ausgabe 1 stellen wir euch regelmäßig Custom Maps für *Portal 2* vor. Nachdem letzten Monat auch mal eine Custom Map für *Portal 1* dabei war, haben wir beschlossen, das nun als feste Rubrik einzuführen, damit auch all diejenigen glücklich werden, die immer noch gern den ersten Teil spielen. Also dann, viel Spaß beim Map Check Retro!

A Portal to Success ist eine der ersten Custom Maps, die ich gespielt habe. Zeitlich setzt die Map nach dem Ende von *Portal 1* ein. Ihr seid auf dem Außengelände von Aperture Science neben der zerstörten GLaDOS, doch anstatt wegzulaufen, begeben ihr euch wieder in das Gebäude hinein - der Grund hierfür ist unbekannt.

In dem Gebäude findet ihr nach einem kurzen Gang eine weitere Portal Gun sowie vier Schalter: Einen roten, einen gelben, einen grünen sowie einen blauen. Passend dazu sind in dem Raum auch vier Türen in entsprechenden Farben, die sich beim jeweiligen Schalter öffnen. Eure Aufgabe ist es nun, in die vier Räume zu gehen (auf den Schalter stellen und ein Portal durch die Tür schießen) und vier Speicherkuben zu holen, die ebenfalls rot, gelb, grün oder blau sind. Die Reihenfolge bleibt hierbei

euch überlassen. Im roten Raum geht es darum, zunächst Geschütztürme außer Gefecht zu setzen und dann mit Hilfe eines Rocket-Turret eine Glaswand zu zerstören, hinter der sich der rote Speicherkubus befindet. Der gelbe Raum hat mit Energiebällen und ein wenig (fairem) Timing zu tun. Der grüne Raum schließlich dreht sich um das Produkt aus Masse und Geschwindigkeit, das zwischen den Portalen gleich bleibt, also die Physik des Fall-Beschleunigens durch Portale. Der blaue Raum schließlich ist ein Raum, in dem man einen Glitch anwenden muss, um über Emanzipationsgrills hinweg zu kommen. An sich ist der Glitch nicht schwierig, erfordert bei Anfängern aber möglicherweise ein paar Versuche. Positiv anzumerken ist jedoch, dass man hier, anders als bei vielen Negativ-Beispielen aus Mods, nicht stirbt, wenn man runterfällt, sondern siche-



Ausgangssituation: Die Map beginnt auf dem Außengelände inmitten der Trümmern von GLaDOS.



Vier Schalter für ein Halleluja: Wir müssen vier Würfel aus vier Räumen zusammentragen.



Glitch Using: Der Weg über diese Emanzipationsgrills ist vielleicht nicht ganz fair.



Unnötig: Das Türen-Labyrinth hätte sich der Map-Ersteller von uns aus sparen können.

ren Boden unter den Füßen hat und es so oft versuchen kann, wie man möchte.

Hat man alle vier Speicherkuben erreicht und auf den jeweiligen Schalter gestellt (der rote aktiviert nur den roten, der gelbe nur den gelben usw.), öffnet sich die fünfte (weiße) Tür in dem Raum, und ihr kommt in einen Flur, in dem der Boden beim Drüberlaufen einbricht. Ihr fallt in einen kleinen BTS-Bereich, der euch zurück zur Verbrennungsanlage aus Testkammer 19 im Originalspiel bringt, bei der man jetzt allerdings die Tür öffnen kann. Dahinter ist ein etwas unpassendes Türen-Labyrinth und dahinter wiederum der BTS-Bereich,

den man im Abspann von *Portal 1* vor *Still Alive* sehen kann. Am Ende kommt man dann auch wirklich in die Kammer mit dem Kuchen. Hier endet die Map einfach so - um sie zu beenden, müsst ihr das Menü aufrufen und „Spiel beenden“ wählen.

Unser Urteil:

3,5 / 5

(Der Teil mit den vier Kuben alleine hätte 4,5 / 5 bekommen, das Türen-Labyrinth zieht die Wertung etwas runter.)



Keine Lüge: Am Ende der Map dürfen wir endlich den Kuchen aus *Portal 1* in Empfang nehmen.

Discovery



von MrLate;

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=94510239>

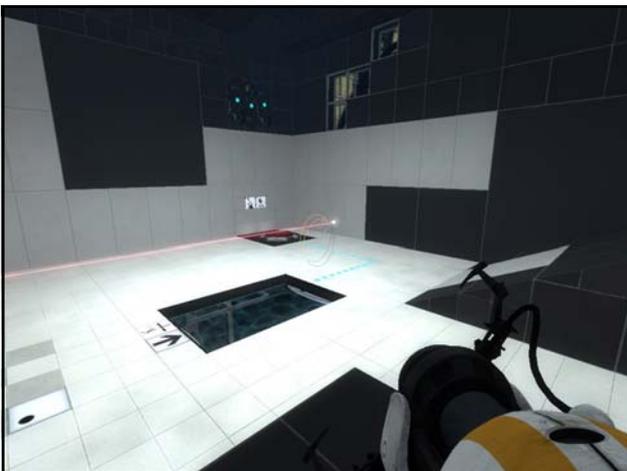
MrLate,, der Ersteller des Co-op-Map-Packs *Discovery*, macht seinem Namen keine Ehre. Er war mit seinen Testkammern nämlich keinesfalls spät dran, im Gegenteil: Schon im Juni 2011, gerade mal zwei Monate nach dem Release des Spiels, lud er seine Kreation hoch. Ein Re-Release im Workshop erfolgte Anfang September 2012, wobei in jedem der drei Teile jeweils zwei Testkammern untergebracht sind. Insgesamt dürften wir uns also durch sechs gut durchdachte Räume rätseln.

Große technische Besonderheiten oder „Ja, was zum ...“-Momente dürfen wir in keinem Teil von *Discovery* erwarten. Es handelt sich bei allen drei Teilen durchgehend um normale Rätsel im Standard-Design, die auf die allseits bekannten Testelemente zurückgreifen. Andererseits ist das ja nicht schlimm, so lange die Rätsel trotzdem gut durchdacht sind, und das ist hier durchaus der Fall. Andererseits ist so auch der Name des Map-Packs ein wenig irreführend, denn unter *Discovery* könnte man sich beispielsweise auch Entdeckungstouren in irgendwelchen BTS-Bereichen vorstellen.

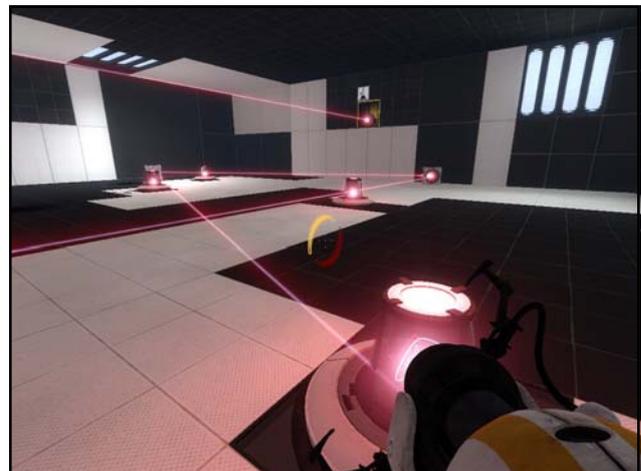
<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

Hier folgt aber eine Testkammer auf die andere, und aus der Teststrecke heraus kommt ihr zu keinem Zeitpunkt.

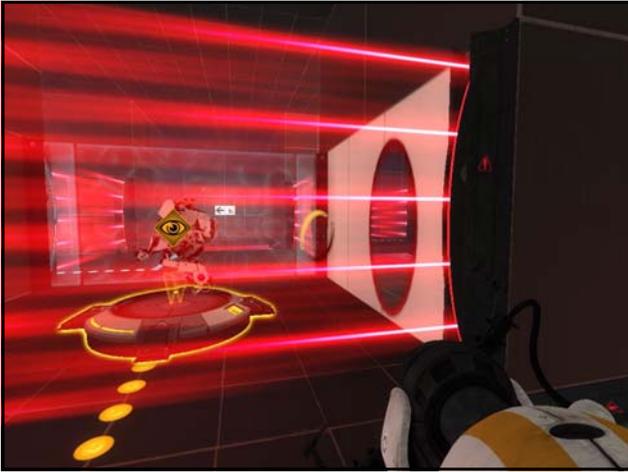
Dennoch, wie schon gesagt, die Rätsel an sich wissen zu gefallen, daher besteht kein Grund, den Map-Pack schlecht zu bewerten, zumal die Testkammern auch noch sehr unterschiedlich sind, was das Spiel schön abwechslungsreich macht. Der erste Raum beispielsweise ist ein eher einfach gestrickter Sprungtest mit Portal-Beschleunigung und Katapult-Plattformen. Darauf folgt im zweiten Raum ein



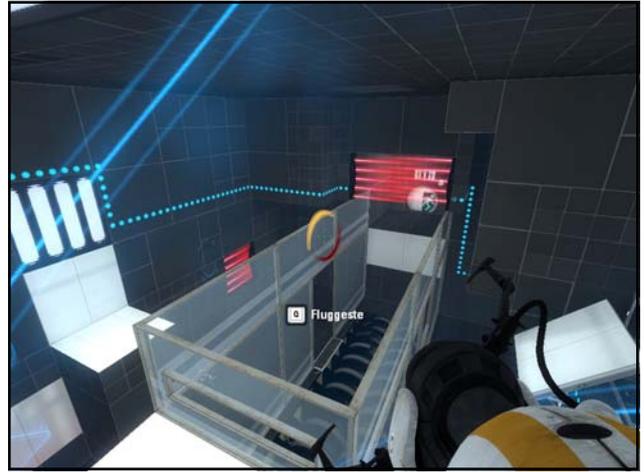
Los geht's! Mit Portal-Beschleunigung und Katapult-Plattformen müssen wir nach oben gelangen.



Ein Spinnennetz aus Laserstrahlen: Dieses Rätsel ist trotz der vielen Würfel gar nicht so leicht.



Explosionsgefahr: Hier müssen wir uns von Schalter zu Schalter an den Lasergittern vorbei arbeiten.



In diesem eher kleinen Raum steht uns ein Flutlichttunnel zur Verfügung. Aber wohin schweben?

umfangreiches Laser-Rätsel, bei dem die Laser-Empfänger so fies platziert sind, dass selbst die drei Entmutigungsumlenkungswürfel, die wir zur Verfügung haben, scheinbar zu wenig sind. Oder geht es doch? Ja, aber nur, wenn ihr auf die richtige Idee kommt!

schwierigen Map anhängt. Wir selbst beispielsweise sind schon so einiges gewöhnt und haben uns heute über eine unfair schwierige andere Co-op-Map aufgeregt. Im Anschluss haben wir *Discovery* ausprobiert, um unsere Nerven wieder zu beruhigen, und hatten richtig Spaß dabei!

In den späteren Räumen spielen auch Lichtbrücken, Flutlichttunnel und blaues Gel mit, und generell merken wir, dass zusätzliche Testelemente erst nach und nach verwendet werden. So entsteht eine kleine Lernkurve, ähnlich dem Hauptspiel, nur freilich nicht so umfangreich. Im Gegenteil, für alle drei Maps zusammen werdet ihr nur etwa eine Dreiviertelstunde brauchen. In dieser Zeit erwarten euch aber viele einfallsreiche Rätsel, deren Schwierigkeitsgrad zwar eher im unteren Mittelfeld rangiert, die sich aber dennoch nicht von alleine lösen und an manchen Stellen doch scharfes Nachdenken erfordern.

Unser Urteil:

4 / 5

Wir empfehlen *Discovery* weiter, weisen aber auch darauf hin, dass sich echte Profis womöglich ein wenig unterfordert fühlen. Für Anfänger hingegen sind die Maps wie geschaffen, und auch Könner werden vielleicht doch ihren Spaß haben, vor allem wenn man das Map-Pack noch als kleine Entspannungsübung nach einer



Das große Finale: Im letzten Raum müssen wir uns eine Kugel beschaffen und diese auch an ihren Bestimmungspunkt bringen.

Getting Back on a Track

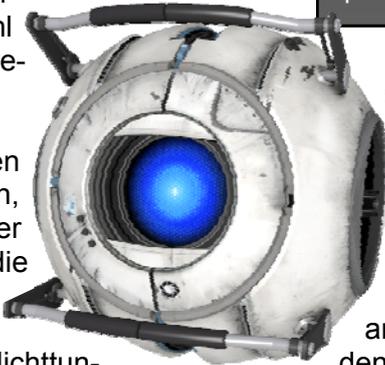


von BenVlodgi

Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=2291

Wer den Titel der Map *Getting Back on a Track* von BenVlodgi ins Deutsche übersetzt, der wird sich nicht wundern, dass der Startpunkt außerhalb der Teststrecke liegt. Ihr beginnt in einem BTS-Bereich und dürft zunächst über eine mehr als beeindruckende Rohrkonstruktion staunen, durch die alle Arten von Würfeln an euch vorbei düsen. Dennoch, der Name der Map fordert euch ja auf, zurück in die Teststrecke zu gelangen, also müsst ihr wohl oder übel einen entsprechenden Rückweg finden.

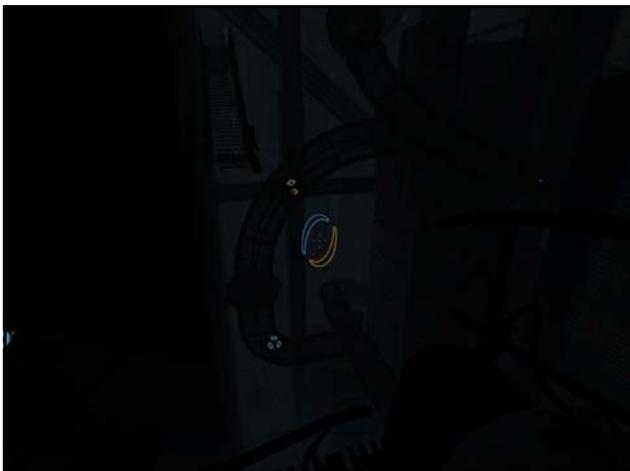
Habt ihr wieder sicheren Boden unter den Füßen, findet ihr euch in einer Testkammer wieder, die euch mit einem schön kniffligen Rätsel konfrontiert, in welchem ein Flutlichttunnel die Hauptrolle spielt. Viel über dieses Puzzle kann man nicht sagen, ohne zu viel zu spoilern, deshalb belassen wir es bei einer knappen Faktenbeschreibung: Das Rätsel ist



<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Wheatley ?
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Spieldauer:	kurz

schön kompliziert, aber gut durchdacht und nicht unlösbar.

Einen Kritikpunkt haben wir allerdings: Ein neuer Speicherkubus erscheint nur, wenn der alte zerstört wird, aber ihr könnt nicht auf Knopfdruck einen neuen Würfel anfordern, wenn ihr es hingekriegt habt, den alten an einer unzugänglichen Stelle zu positionieren. Der Button, der wohl dazu gedacht ist, in so einem Fall den Würfel zu zerstören, zeigt keine Funktion. So mussten wir den Würfel mit Hilfe von „noclip“ zurück holen



Im Spiel in Aktion würde diese Rohrkonstruktion einfach genial aussehen. Überzeugt euch selbst!



Hallo, kleiner Bot! Wheatley schaut zum Fenster herein, während wir uns fragen, wie es weiter geht.

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



Gute Reise! Wir düsen jetzt selbst durch das Rohrsystem, auf dem Weg zurück in die Testkammer.

und von Hand in den Abgrund werfen, damit ein neuer erscheinen konnte. Hier ist definitiv Nachbesserungsbedarf! Zwar wird so eine Situation nicht eintreten, wenn ihr das Rätsel von Anfang an richtig löst, davon kann der Ersteller aber nicht wie selbstverständlich ausgehen.

Dennoch geben wir der Map eine gute Wertung, weil das Rätsel trotz allem gut durchdacht ist und es Spaß macht, die Lösung auszuknobeln, außerdem besticht die Rohrkonstruktion am Anfang. Eine Sache ist uns allerdings unklar: Das Thema der Map! Der BTS-Part macht den Eindruck, als ob er zeitlich an die Stelle gehört, wo Wheatley euch aus GLADOS' Teststrecke herausholt. Dafür spricht, dass Wheatley selbst euch hier sogar den Weg leuchtet. Die Testkammer selbst scheint dann allerdings von Wheatley persönlich zu

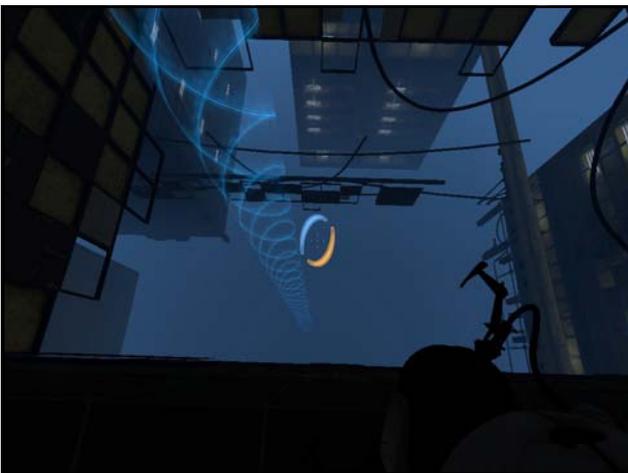


Im Rätsel spielt ein Fluchtlichttunnel die Hauptrolle. Der Schalter an der Decke spricht für Wheatley.

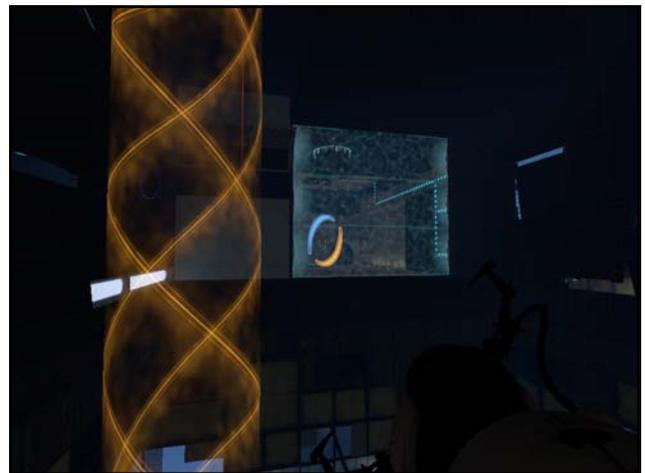
stammen, dafür sprechen der Fluchtlichttunnel, der Schalter an der Decke und der gähnende Abgrund. Wir sind uns aber aufgrund der Einleitung nicht sicher, ob es sich tatsächlich um eine Wheatley-Kammer handeln kann. Aber wie auch immer: Es zählt in erster Linie der Rätselspaß, und der ist hier definitiv vorhanden! Wenn ihr auf die richtige Idee kommt, ist die Map zwar nicht allzu lang, wird euch aber während der kurzen Spieldauer gut unterhalten.

Unser Urteil:

4,5 / 5

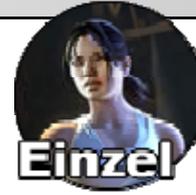


Hier gähnt ein riesiger Abgrund. Wo wollen wir hin und wie unterstützt uns der Fluchtlichttunnel dabei?



Am anderen Ende des Abgrunds. Ob es uns was bringt, dass wir hier sind, ist aber die große Frage.

A Beam Too Far



Einzel



Workshop

von HMW

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=98548469>



Top-Map

„Ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten“, so könnte man *A Beam Too Far* gut umschreiben. Das Vorschaubild im Workshop (ein Würfel auf einer Lichtbrücke) sah nicht besonders aufregend aus, aber die vielen guten Bewertungen haben uns doch neugierig gemacht. Uns war aber nach den vielen Maps, die wir inzwischen gespielt haben, nicht mehr klar, woher wir den Namen HMW kennen, und wir haben auch nicht vorab die Beschreibung gelesen, so dass es eine echte Überraschung war, als wir direkt beim Betreten der Testkammer einen Sendificator erblickten. erinnert ihr euch an die Map *Sendificate*, die wir in Ausgabe 5 getestet und für gut befunden haben? *A Beam Too Far* ist die lang ersehnte Fortsetzung davon. Sie kann zwar im Prinzip auch einzeln gespielt werden, wir empfehlen Neulingen aber dennoch, zuerst *Sendificate* zu spielen, um den Sendificator kennen zu lernen.

Der erste Raum in *A Beam Too Far* ist durchaus nett, aber noch nicht wirklich etwas Beson-

Infokasten

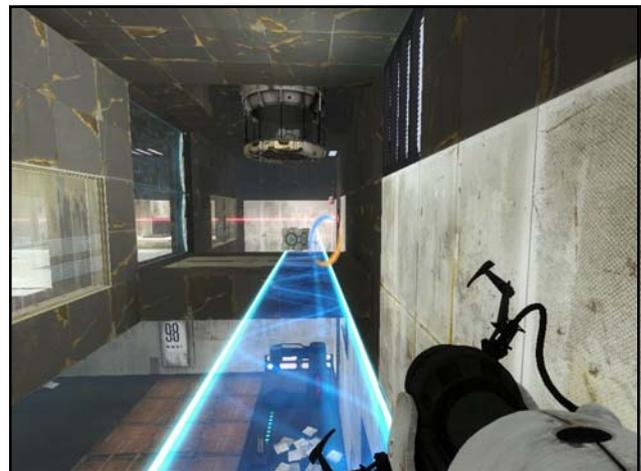
Optik-Wertung:	11 / 10
Thema:	Verfallen
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

deres - abgesehen vom grundsätzlichen Vorhandensein des Sendificators, versteht sich. Der Raum ist für seine immense Größe etwas arg leer, und das Rätsel, das neben dem Sendificator samt Laser auch eine Lichtbrücke enthält, ist zwar ganz gut, aber mehr als 4 Punkte hätten wir dem ersten Raum für sich womöglich nicht gegeben.

Unsere Laune schoss aber schlagartig nach oben, als wir merkten, wie es hinter der vermeintlichen Ausgangstür noch weitergeht. Wir irren durch einen stark heruntergekommenen



Zurück in Aktion: Der Sendificator ist wieder da und stellt uns vor neue knifflige Herausforderungen.



Obere Etage: Wir müssen den Würfel in den inneren Raum bringen, aber der Laser geht zu weit.



Die verfallene Teststrecke, durch die wir nach Abschluss des ersten Raums irren dürfen, bietet ...

Testkomplex, in dem zu allem Überfluss auch noch der Strom ausgefallen ist. Vorhandene Schalter reagieren (beabsichtigt) nicht auf eine Betätigung, und das kaum vorhandene Licht gibt diesem Abschnitt eine richtig gute Atmosphäre. Spätestens der Wasserfall, der uns hinter einer Tür überraschte, gab den Ausschlag, dieser Map wirklich 110 % in der Optik-Wertung zu geben: Viele Maps sehen gut aus, aber so eine gute Atmosphäre kommt in den seltensten Fällen rüber, wobei dies auch von den Sound-Effekten noch unterstützt wird. Den Wasserfall etwa hört man richtig plätschern, aber das ist noch lange nicht alles, was diese Map akustisch zu bieten hat.

Nach kurzer Zeit erreichen wir eine zweite Testkammer inklusive einem zweiten Sendificator, die vorerst nicht spielbar ist, weil auch



... in jeder Hinsicht eine einmalige Atmosphäre. Hier gibt es nicht viel zu tun - außer Staunen!

hier der Strom fehlt. Wir können den Raum aber trotzdem durchqueren und entdecken angrenzende Büros. Hier finden wir einen Stromschalter, der die Anlage wieder in Gang bringt. Gleichzeitig werden aber auch Emanzipationsgrills aktiviert, die einen Rückweg in die Testkammer unmöglich machen. Hier müssen wir uns etwas einfallen lassen, um trotz eingeschaltetem Strom die Büros wieder verlassen zu können. Zurück in der Testkammer dürfen wir zusehen, wie sich diese Stück für Stück aktiviert: Nacheinander gehen Licht, Laser, Flutlichttunnel und Würfelspender an. Ist schließlich die Funktion wieder vollständig hergestellt, dürfen wir uns ins Vergnügen stürzen und versuchen, auch diese Testkammer zu lösen, welche zwar deutlich schwieriger als die erste ist, aber dennoch gut durchdacht und zu keiner Zeit unfair. Positiv anmerken möchten



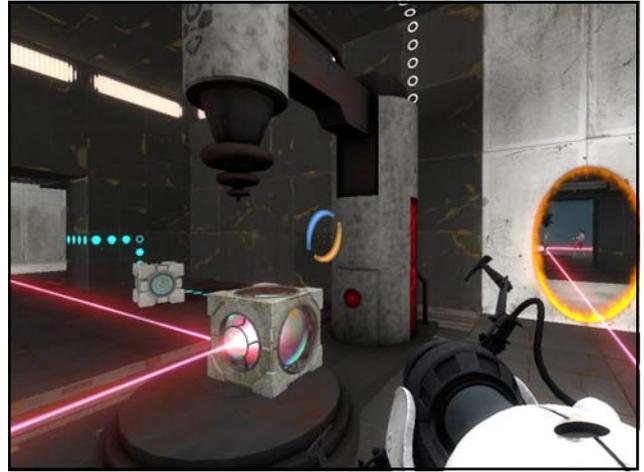
Gespentischer Blick: In einer stromlosen Testkammer erahnen wir in der Ferne den Sendificator.



Aperture-Büro nach Betriebsschluss: Hier irgendwo befindet sich der Hauptstromschalter.



Wieder in Betrieb: Die Testkammer hat ihren Strom zurück. Nun können wir versuchen, sie zu lösen!



Kniffliges Rätsel: Auch im zweiten Test haben wir das Problem, dass der Laser zu weit geht.

wir dabei das Vorhandensein einer Lernkurve: Im ersten Rätsel kommen wir auf einen kleinen Trick bezüglich des Sendificators, an den wir uns im zweiten Teil erinnern müssen. Genau so sollten neue Testelemente verwendet werden!

Maps von HMW. Diese dürfen auch ruhig ein wenig länger brauchen, wenn dafür die Qualität weiterhin auf diesem hohen Niveau bleibt. Danke, HMW, für dieses tolle Spielerlebnis!

Unser Urteil:

5 / 5

A Beam Too Far ist zweifellos eine der besten Maps, die wir in letzter Zeit gespielt haben. Geniale Atmosphäre, gut durchdachte Rätsel und ein eigenes Testelement, das sind die Zutaten, die hier gekonnt zu einem wahren Meisterwerk zusammengesetzt werden. Wir legen diese Map ausnahmslos jedem *Portal*-Spieler ans Herz und freuen uns auf weitere Sendificator-



Wundervolle Atmosphäre: Spätestens dieser plätschernde Wasserfall ...

... überzeugte uns endgültig, der Map in der Optik-Wertung verdiente 11 von 10 Punkten zu geben. Viele Maps sehen gut aus, nur die wenigsten aber so genial.

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.



Spielplatz der Frankenturrets (von Spiderpig)

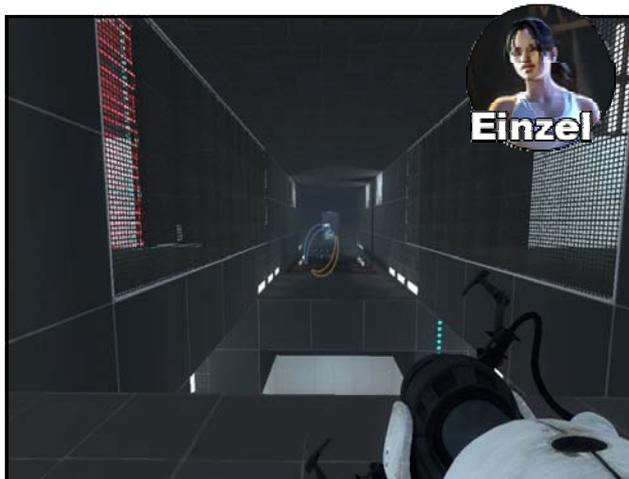
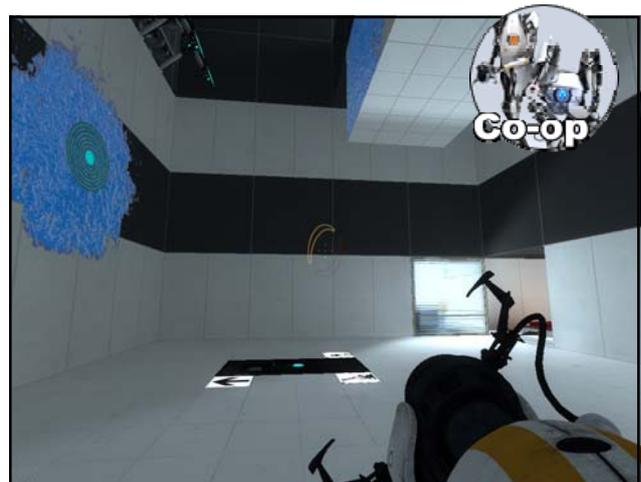
Der *Spielplatz der Frankenturrets* ist durchaus eine nette Co-op-Map. Es gilt, vier Laser zu aktivieren, um den Weg zum Ausgang zu ebnen. Dabei spielen ein Fluchttunnel sowie blaues und oranges Gel eine Rolle. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig: Weder zu leicht, noch zu schwer! Nur eins fragen wir uns: Woher hat die Map ihren Namen? Die zwei einzigen Frankenturrets in der Map haben wir nicht wieder gesehen, nachdem wir sie gleich zu Beginn ins Nirvana geschleudert haben.

Unser Urteil: **4 / 5**

Towerclimber (von Captain Jack)

Towerclimber spielt flächenmäßig auf engem Raum, dehnt sich dafür aber in die Höhe umso mehr aus. Atlas und P-Body beginnen ganz unten und müssen sich Stück für Stück nach oben arbeiten, wobei häufig Katapultplattformen und blaues Gel hilfreich sind, teilweise aber auch noch weitere Testelemente hinzugefügt werden. Die Aufgaben auf den einzelnen Stockwerken sind dabei zwar nicht allzu schwer, wir fanden die Map aber trotzdem sehr spaßig für zwischendurch.

Unser Urteil: **4 / 5**



Gelatinous Encounters (von Butters Stotch)

An *Gelatinous Encounters* wird jeder Freund der Gele seinen Spaß haben. Ihr setzt geschickt alle drei offiziellen Gele ein, um den Ausgang zu erreichen und die Ausgangstür zu öffnen. (In der Beschreibung des Erstellers ist von „four gels“ die Rede. Das liegt daran, dass das Wasser unter seinem offiziellen Namen „cleansing gel“ hier mitgezählt wird.) Das Rätsel ist zwar nicht besonders schwierig, aber durchaus nett zu spielen - vor allem, wie gesagt, wenn euch die Gele generell gut gefallen.

Unser Urteil: **4,5 / 5**

Katapultplattformen

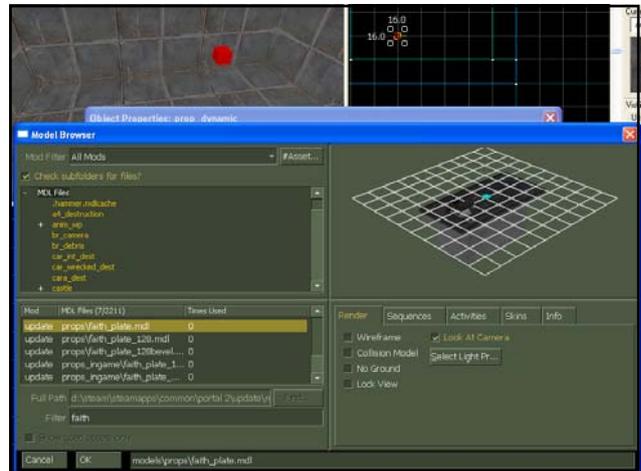
„Dieser Test umfasst die Aperture Science Katapultplattform. Man wollte damit herausfinden, wie Testsubjekte Probleme lösen können, während sie ins All katapultiert werden. Das Ergebnis lautete: Gar nicht. Also dann: Viel Glück!“

In dieser Ausgabe wollen wir euch erklären, wie ihr Katapultplattformen in eure Map einbauen könnt. Dazu sind drei Dinge nötig: Eine **prop_dynamic**, die die Katapultplattform selbst darstellt, ein **info_target** für das Flugziel und ein **trigger_catapult**, der euch abfeuert.

Erstellt eine **prop_dynamic** und schiebt sie dorthin, wo sich später eure Katapultplattform befinden soll. Als World Model wählt ihr **models/props/faith_plate.mdl** aus, außerdem müsst ihr der Katapultplattform einen beliebigen Namen geben, etwa **catapult_model_1**.

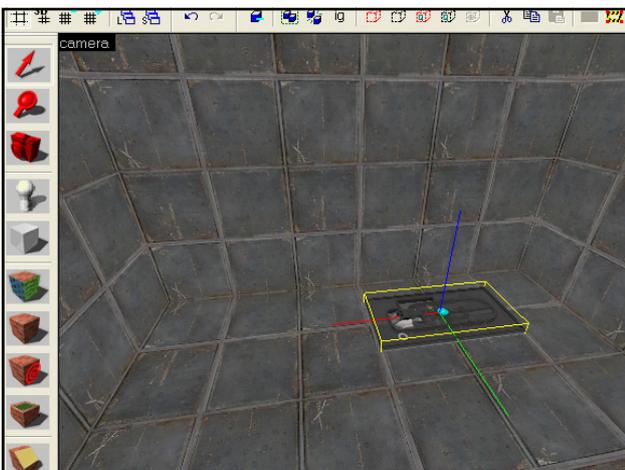
Dort, wo ihr hingeschleudert werden wollt, platziert ihr ein **info_target**. Auch dieses gebt ihr einen Namen, beispielsweise **catapult_target_1**.

Zuletzt erstellt ihr über den Katapultplattform einen Block mit Trigger-Textur. Diesen klickt ihr an und drückt **Strg + T**, um ein Dialogfenster zu öffnen. Hier wählt ihr unter „Class“ den

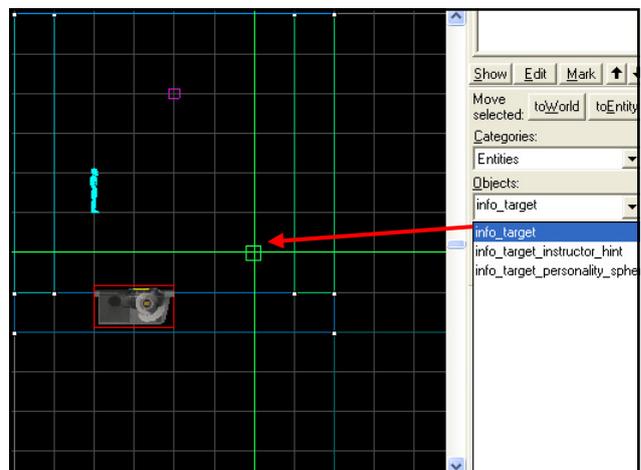


Wir haben eine **prop_dynamic** in der Map platziert und wählen nun das Modell der Katapultplattform.

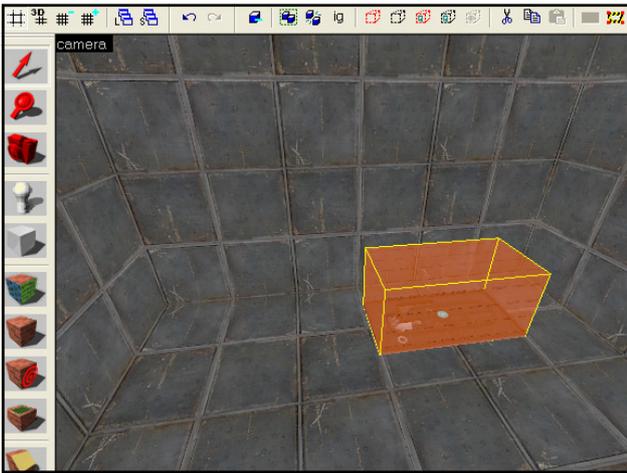
trigger_catapult aus und klickt auf „Übernehmen“. Dem Trigger könnt ihr auch einen Namen geben, etwa **catapult_trigger_1**. Bei „Launch Direction“ gebt ihr „-90 0 0“ ein, um nach oben geschleudert zu werden - das gilt für Katapultplattformen, die sich am Boden befinden. Für Schleuderplattformen an der Wand müsst ihr die Flugrichtung entsprechend anpassen. „Play Speed“ und „Physics Objects Speed“ geben wir an, wie schnell der Spieler bzw. physikalische Objekte (wie Würfel) fliegen, hier bieten sich die Werte



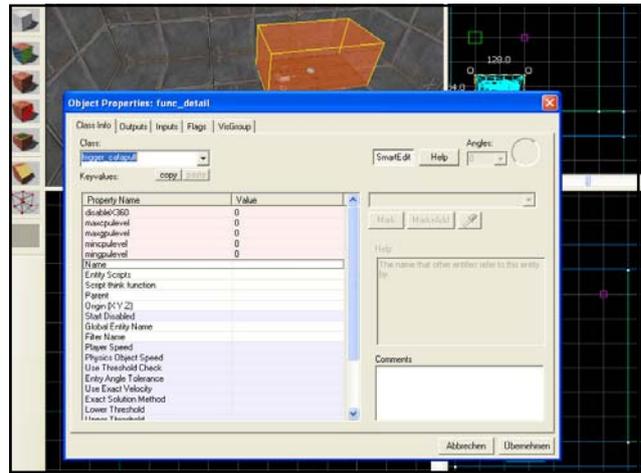
Bitte schön, eine Katapultplattform in unserer Map! Noch ist allerdings ohne jede Funktion.



Dort, wo die Katapultplattform uns hinschleudern soll, setzen wir ein **info_target** in die Map.



Der Trigger muss über die Katapultplattform gesetzt werden. Klickt ihn an und drückt **Strg + T** ...



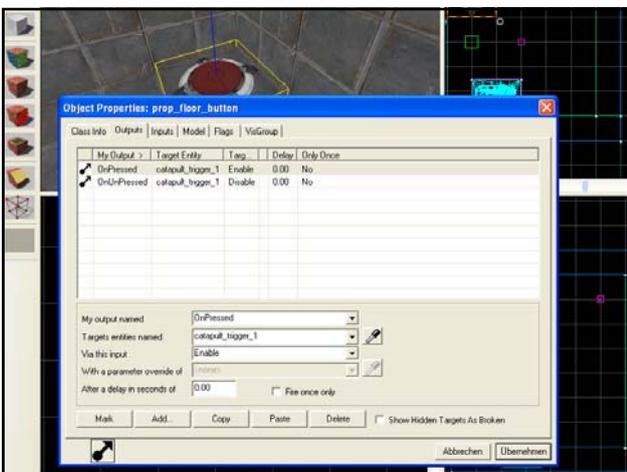
... um einen Dialog zu öffnen. Hier geben wir alles ein, was die Katapultplattform zur Funktion braucht.

750 (für Player) bzw. 900 (für Physics Objects) an, aber ihr könnt ihr mit den Werten herumspielen, bis es für genau eure Map am besten passt. Bei „Launch Target“ schließlich gehört der Name des info_target hin, also in unserem Beispiel *catapult_target_1*.

Wichtig: In den Flags des Triggers müsst ihr ein Häkchen bei „Physics Objects“ setzen. Ansonsten werden Würfel nicht katapultiert.

Technisch funktionieren würde die Katapultplattform nun schon, sie würde sich aber optisch noch nicht bewegen. Damit auch das funktioniert, müssen wir in die Outputs des Triggers. Dort fügen wir hinzu: OnCatapulted → Name der Katapultplattform (also in unserem Beispiel *catapult_model_1*) → SetAnimation → angled

So weit, so gut. Nun haben wir aber speziell für *Hammer*-Nutzer noch einen Tipp: Im Gegensatz zur *Perpetual Testing Initiative* ist es mit *Hammer* nämlich möglich, dass Katapultplattformen zuerst per Button aktiviert werden müssen. Dazu stellt ihr in den Properties des Triggers einfach „Start Disabled“ auf „Yes“. Anschließend platziert ihr einen Button in der Map. Die Properties sollten eigentlich klar sein: OnPressed → Name des Triggers (*catapult_trigger_1*) → Enable sowie OnUnpressed → Name des Triggers → Disable. Nun wird die Katapultplattform nur dann funktionieren, wenn der Button aktiviert ist. Natürlich kann man Katapultplattformen auch per Laser oder durch das Durchschreiten eines Triggers aktivieren. Eurer Kreativität sind keinerlei Grenzen gesetzt! In diesem Sinne: Guten Flug!



Bonus nur für *Hammer*-Nutzer: Unsere Katapultplattformen lassen sich per Button (de-)aktivieren.



Der Beweis: Diese Katapultplattform reagiert nicht, weil auf dem Button kein Würfel liegt.

Errungenschafts-Guide

Heute kommt der letzte Teil des Errungenschafts-Guide, denn damit haben wir euch dann alle Errungenschaften aus *Portal 1* und *Portal 2* vorgestellt. Zum Abschluss widmen wir uns heute den Co-op-Errungenschaften, die sich nicht von allein erledigen.



Gut festhalten:

Ihr dürft in Testkammer 6 des zweiten Co-op-Abschnitts (das ist die Testkammer, wo ihr am Ende so lustig im Kreis springt und den Würfel fangen müsst) keinen Würfel fallen lassen - das bedeutet, der erste Würfel, den ihr fallen lasst, muss Timing-mäßig perfekt sein, dass ihr ihn auffangt.



Große Gesten:

Jeder von euch muss alle acht Gesten in einer beliebigen Reihenfolge ausführen.



Unerreicht:

Blockiert einen Geschützturm mit einer Lichtbrücke und macht dann beide davor die Tanz-Geste.



Bodenlos:

Entfernt eine Lichtbrücke, wenn euer Partner eine Geste ausführt, und lasst ihn so während der Geste in Säure fallen.

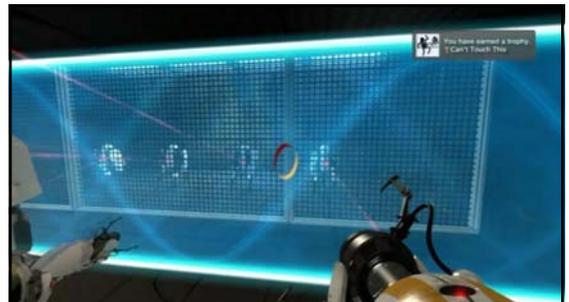


Der Dritte im Bunde:

Am Ende von Testkammer 9 in Abschnitt 4 (mit den Flutlichttunneln) müsst ihr kurz vor dem Endraum anstatt die Lichtbrücke zu entfernen und in selbigen rein zu schweben den Flutlichttunnel neben der Lichtbrücke platzieren und an dem Raum vorbeischweben. Ihr findet die Errungenschaft, einen Begleiterkubus und schließlich euren Tod.



Große Gesten: Nachdem wir alle acht Gesten ausgeführt haben, erhalten wir die Errungenschaft. Die Reihenfolge ist dabei egal.



Unerreicht: Ätschibätsch, Geschützis, ihr trefft uns nicht, ihr trefft uns nicht! Tralala, das Leben ist so wunderschön! :-)



Bodenlos: Platsch! Wir schmeißen uns generell gern gegenseitig in Säure. Diesmal bringt uns das sogar eine Errungenschaft! ^^



Reingefallen:

Lass deinen Partner während er eine Geste ausführt in eines deiner Portale fallen.



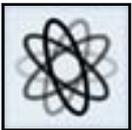
Portalausbilder:

Diese Errungenschaft wird niemals von allen *Portal 2*-Spielern erhalten werden können. Ihr müsst zunächst den Co-op-Modus mit einem Partner durchspielen und danach die Kalibrierungsstrecke mit einem anderen Spieler erneut abschließen, der *Portal 2* zuvor noch nicht im Co-op-Modus gespielt hat. Aus dem Grund, dass man selbst das Spiel bereits durchgespielt hat, bleibt am Schluss leider mindestens ein Spieler, der die Errungenschaft nicht mehr bekommen kann.



Luftübung:

Vollführt beide jeweils zwei Luftgesten, während ihr in einem Flutlichttunnel schwebt, bevor einer von euch wieder den Boden berührt.



Sparsamer Umgang:

Setzt in der dritten Testkammer des dritten Abschnitts maximal fünf Portale ein.



Vier auf einen Streich:

Durchquert vier verschiedene Portale, ohne den Boden zu berühren. Das geht etwa mit einem Flutlichttunnel oder wie auf unserem Screenshot.



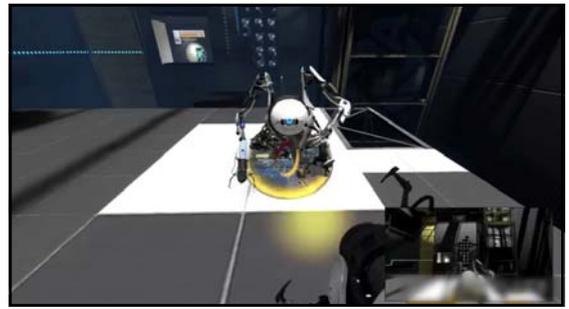
Flotter Dreier:

Schafft drei Räume einer beliebigen Testkammer aus Abschnitt 2 unter 60 Sekunden.



Überlebenskünstler:

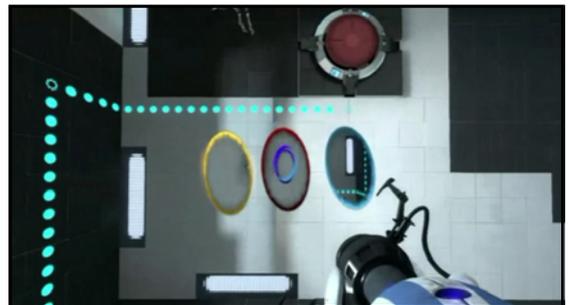
Schafft den vierten Abschnitt, ohne dass einer von euch stirbt. Hierbei zählt nur das aktuelle Spiel - scheitert



Reingefallen: Info am Rande: Auf Englisch heißt diese Errungenschaft *Narbacular Drop* - eine Anspielung an den *Portal*-Vorgänger!



Luftübung: Sich in einem Flutlichttunnel zum Affen zu machen, ist dem Spiel ebenfalls eine Errungenschaft wert. Also nur zu!



Vier auf einen Streich: Das hier nicht sichtbare lila Portal sitzt genau über dem roten Portal. Dann ins hellblaue Portal rein springen, und der Rest ergibt sich von allein.



Der Dritte im Bunde: Nachdem wir unseren Freund, den Begleiterkubus, gesehen haben, erwartet uns der sichere Tod.

ihr also und sterbt doch, müsst ihr zwar die komplette Teststrecke von vorne beginnen, die Errungenschaft wird dann aber auch bei Versuch 2 freigeschaltet.



Suchst du Ärger?

Führt in allen Abschnitten Gesten vor den Kameras von GLaDOS vor, um sie zu ärgern.



Stein, Schere, Portal:

Gewinne bei der *Stein, Schere, Portal*-Geste drei Mal hintereinander. Hier ist mehr Glück als Können gefragt.



Dicke Freunde:

Spiele mit drei unterschiedlichen Co-op-Partnern und führe jeweils die Umarmungs-Geste aus.



Talent Show:

Diese Errungenschaft kam erst später im Zuge einer Sonderaktion von *Steam*, in der man für spezielle Aufgaben spezielle Coupons bekam, hinzu, und ist nicht in der PS3-Version enthalten, sondern nur bei PC und X-

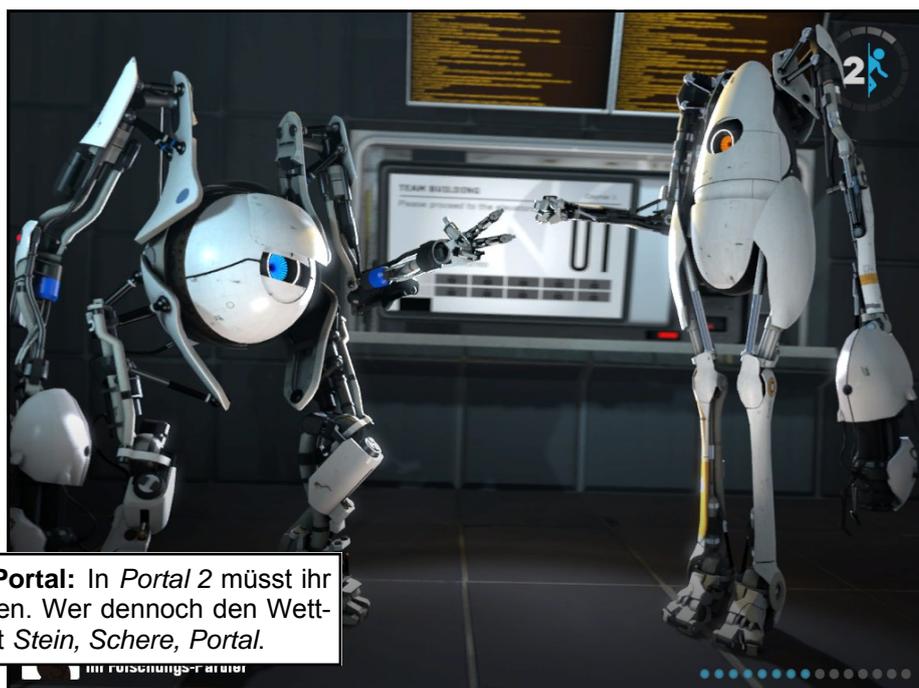


Suchst du Ärger: Kann man GLaDOS ernst nehmen? Atlas und P-Body können das wohl nicht - und werden dafür belohnt!



Dicke Freunde: Was ist schöner, als einen Freund zu umarmen? Klar: Drei Freunde umarmen und eine Errungenschaft kassieren!

Box 360. Wie auch schon bei *Gut festhalten* geht es darum, keinen Würfel in die Säure fallen zu lassen. Nur diesmal in Testkammer 6 von Abschnitt 5.



Stein, Schere, Portal: In *Portal 2* müsst ihr zusammenarbeiten. Wer dennoch den Wettstreit sucht, spielt *Stein, Schere, Portal*.

Caroline

Caroline gehört, genau wie Cave Johnson, zu den Charakteren, die zu Beginn von *Portal 1* bereits verstorben sind. Cave Johnson allerdings lebt in Form seiner Bandansagen weiter, die euch auch heute, viele Jahrzehnte später, noch die Tests in den alten Anlagen erläutern. Und Caroline ist im Vergleich dazu noch sehr viel lebendiger, da sie in Form von GLaDOS weiterlebt.

In den 80er Jahren bekam Cave Johnson Wind davon, dass gemahlener Mondstein einen prima Portalleiter abgibt, und so kaufte er Mondgestein für 70 Millionen Dollar. Da gemahlener Mondstein aber auch pures Gift ist, erkrankte der Firmengründer. Um seinem Tod zu entgehen, entwickelte er die Idee, seinen Geist in einem Computer zu konservieren. Leider verstarb Cave Johnson zu früh, um die Verwirklichung seiner Idee noch zu erleben, und so wurde gemäß seines eigenen Wunsches stattdessen Caroline in den Super-Computer mit dem Namen „Genetic Lifeform and Disc Operating System“, kurz „GLaDOS“, eingespeist: „Wenn ich sterbe, bevor man mich in einen Computer einspeisen kann, soll Caroline den Laden hier schmeißen. Sie wird sich zwar sträuben und sagen, sie kann es nicht, bescheiden wie sie ist. Aber dann zwingt ihr sie eben! Meinetwegen steckt sie in meinen Computer.“ Die aus dem fertigen Spiel entfernte Antwort darauf lässt stark vermuten, dass Caroline selbst mit diesen Plänen nicht einverstanden war: „Now listen to me. Sir, I do not want this.“ („Jetzt hören Sie mir zu. Sir, ich will das nicht.“)

Es lässt sich nur mutmaßen, was für ein Mensch Caroline war, als sowohl sie als



auch Cave Johnson noch am Leben waren. Sicher ist aber, dass Caroline die persönliche Assistentin von Cave Johnson war und diesen Job wohl auch gern gemacht hat. Sie stand aber immer im Schatten ihres Chefs und ist ungleich seltener als er auf den Bandansagen zu hören. Wenn sie sich doch mal zu Wort meldet, dann handelt es sich meist nur um eine kurze Zustimmung, die wenig über ihren eigenen Charakter aussagt. Auch ist nur ein einziges Bild von Caroline bekannt, welches in Form eines Gemäldes in einem versteckten Raum in den alten Anlagen herum hängt. Findet ihr es, ist das die Erlungenschaft *Portrait einer Dame* wert.

Später, in Form von GLaDOS, muss Caro-



Das einzige bekannte Bild von Caroline zeigt die Dame an der Seite ihres Chefs Cave Johnson.



Ratman stellt die Aktivierung von GLaDOS zeichnerisch dar. Ist die Frau in der Mitte Caroline?

line ihren eigenen Charakter nahezu vollständig vergessen haben. Die Erinnerungen kehren erst stückweise zurück, als GLaDOS in Form eine Kartoffel mit sich selbst in Form der Bandansagen konfrontiert wird: „Caroline, Caroline ... Wer ist ... Kenne ich die Frau? Habe ich sie getötet? Oder ...“ Die erwachende Erinnerung an Caroline sowie die gezwungene Verbündung mit Chell hat zur Folge, dass GLaDOS ihren Charakter verändert, so dass sie schließlich am Ende, nachdem Wheatley besiegt ist, Chell nicht erneut in eine Teststrecke schickt, sondern sie einfach gehen lässt. Nicht jedoch, ohne zuvor in ihrem Elektronikhirn aufzuräumen: „Caroline gelöscht.“ Ob Caroline allerdings tatsächlich vollständig gelöscht wurde oder ob GLaDOS an dieser Stelle Chell angelogen hat, ist nicht ganz klar. Jedenfalls kommt im anschließenden Ending Song *Want You Gone* die Zeile „Now little Caroline is in here too“ vor, welche sehr dafür spricht, dass Caroline doch noch irgendwo in GLaDOS' Hirn leben muss. Und wir wissen ja auch, dass GLaDOS durchaus gut lügen kann.

Im Spiel gesprochen wurde Caroline passenderweise von Ellen McLain, die auch GLaDOS ihr Stimme lieh. Wie sie 2011 in einem Interview verriet, ist auch McLain der Überzeugung, dass GLaDOS Caroline nicht wirklich gelöscht hat und im Gegenteil Caroline sogar ein bisschen mag. Benannt wurde Caroline übrigens nach der Mutter von Jay Pinkerton, einem kanadischen Comedian, welcher die Story von *Portal 2* mitschrieb. Desweiteren war er auch Redakteur des Satire-Magazins *Cracked*.



Die Aktivierung von GLaDOS in dem Mod *Portal Prelude*. Hier ist von Caroline freilich nichts zu sehen. Wie auch? Der Mod wurde schließlich erstellt, bevor *Portal 2* erschienen war.

Portal ist überall - Teil 3

Nach einem halben Jahr der Wartezeit ist es wieder so weit: Wir haben neue *Portal*-Easter Eggs (ja, Ostereier zu Halloween ^^) aus verschiedenen bekannten und unbekanntenen Games herausgesucht und präsentierten euch jetzt die Fortsetzung unserer beliebten Rubrik *Portal ist überall*. Viel Spaß!



Kurz erklärt: Was sind eigentlich Easter Eggs?

Sogenannte „Easter Eggs“ (zu deutsch: „Ostereier“) sind in vielen Spielen zu finden. Sie bezeichnen kleine Gags oder Geheimnisse, die im Programm versteckt sind und die zwar nicht zum erfolgreichen Abschluss des Abenteurers erforderlich sind, die aber durchaus amüsant oder informativ sein können. Dazu können geheime Bonuslevel ebenso zählen wie Insider-Gags, etwa der legendäre Grabstein mit der Aufschrift „Here lies Link“ („Hier ruht Link“) in *Final Fantasy* (siehe Screenshot). In *Microsoft Word 97* lässt sich sogar ein vollständiges *Flipper*-Spiel freischalten. Als Erfinder der *Easter Egg*-Tradition gilt Warren Robinett, der 1978 in seinem Atari-Spiel *Adventure* seinen eigenen Namen verewigte.



1 ... 2 ... 3 ... KICK IT!

1 ... 2 ... 3 ... KICK IT! ist ein Musikspiel und eins der Games, die anlässlich des *Potato Sack* (siehe Ausgabe 6) von GLaDOS infiziert wurden. Im Spielverzeichnis tauchte der Song *Alive and Kicking* auf, wobei es sich um einen Remix von *Still Alive* handelt. Zockt ihr das Lied, purzelt ihr durch Begleiterkuben anstelle von seelenlosen Würfeln - zumindest muss das damals so gewesen sein, wie YouTube-Videos beweisen. Heute erscheinen leider keine *Portal*-Würfel mehr, zumindest nicht bei uns.

Defense Grid

Bei *Defense Grid* handelt es sich um ein interessantes Tower Defense-Spiel. Ihr müsst verschiedene Einheiten so geschickt in der Spielwelt platzieren, dass sie die nach einiger Zeit herein stürmenden feindlichen Truppen aufhalten können, im Idealfall ohne weiteres Zutun eurerseits. Später kam der leider kostenpflichtige DLC *The Awakening* hinzu, der das Spielgeschehen optional in die Testkammern von Aperture Science verlegt. Das Ganze ist allerdings nur ein optischer Bonus für *Portal*-Fans. Aus spielerischer Sicht lässt sich kein Unterschied zum normalen Spiel feststellen. Dennoch machen diese Level einem *Portal*-Freak freilich deutlich mehr Spaß als die übrigen Welten!





Duke Nukem Forever

Duke Nukem Forever war wohl das am längsten erwartete Spiel: 1997 wurde es zum ersten Mal angekündigt, zwischendurch glaubten viele Fans oftmals nicht mehr an einen Release, und 2011 ist es nach 14 Jahren dann doch noch erschienen. Für die lange Wartezeit werden wir immerhin mit einer netten *Portal*-Anspielung entschädigt. Im Spielverlauf könnt ihr ein Fass finden, auf dem ein rosa Herz zu sehen ist - das ist ja nicht zu **fassen**! (Ja, das Wortspiel war schlecht, sorry! ^^) Das könnte so weit ja noch Zufall sein, immerhin muss nicht jedes Herz gleich für *Portal* stehen. Dass die darauf folgende Errungenschaft aber den Titel *Companion Barrel* (Begleiterfass) trägt, spricht für sich, oder?



Chime

Auch *Chime* ist ein Musikspiel, aber eins der besonderen Art, genauer gesagt: Ein Musik-Puzzle! In dieser ungewöhnlichen Genre-Kombination gilt es, verschiedene Formen lückenlos aneinander zu platzieren - *Tetris* lässt grüßen! Passend zum Takt eines Liedes fährt ein Abtaster über das Spielfeld und verwandelt geschlossene Flächen in Punkte. So weit, so gut! Eins der spielbaren Lieder ist auch *Still Alive*, der Ending Song von *Portal*. Als wäre das nicht schon Referenz genug, kommt es noch besser: Schafft ihr in *Still Alive* 17 Kombos am Stück, hat das nächste Puzzle-Teil die erkennbare Form eines Begleiterkubus. Und genügend Begleiterkuben erscheinen zu lassen, das ist wiederum eine Errungenschaft wert.



Trials Evolution

Selbst in Rennspielen sind *Portal*-Anspielungen möglich, etwa in dem Motorradrennen *Trials Evolution* für die X-Box 360. Auf einer Strecke, die überhaupt schon einmal den sehr denkwürdigen Namen *Lab Rat* trägt, könnt ihr euch an einer Stelle absichtlich ins Wasser fallen lassen, was Profispieler auf der Jagd nach Bestzeiten ja eigentlich tunlichst vermeiden sollten. Geht ihr aber trotzdem baden, könnt ihr auf diese Weise einen geheimen Raum erreichen, der mehr als nur ein bisschen an *Portal* erinnert. Den Rundenrekord könnt ihr dann allerdings vergessen!

Aber das ist noch nicht alles, denn für *Mario*-Fans legt das Spiel noch einen drauf! Seht ihr die merkwürdigen Pfeile und Buchstaben auf den ganzen Würfeln in der Testkammer? Wenn ihr diese Tastenkombination (↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A X A X) „abtipp“, erscheint eine waschechte Warpröhre, die euch zwar nicht ins Pilz-Königreich, aber immerhin zu einem mehr als interessanten Kunstwerk führt, welches den Klempner als Motorsportler zeigt.

'Splosion Man

Das X-Box 360-exklusive 2,5D-Action-Jump'n'Run *'Splosion Man* enthält keine *Portal*-Anspielung! Nein, das tut es definitiv nicht! In jedem Level ist nämlich irgendwo ein Stück Kuchen versteckt. Schafft ihr es, alle 47 Kuchenstücke zu finden, dann erhaltet ihr dafür eine Errungenschaft. Aber muss alles, was mit Kuchen zu tun hat, auch gleich etwas mit *Portal* zu tun haben? Wohl kaum, sonst wäre ja auch jede Bäckerei eine Aperture-Testkammer! Also, wie gesagt, das ist keine *Portal*-Anspielung! Da weist euch auch das Spiel selbst ausdrücklich drauf hin, denn die Errungenschaft heißt *Not A Portal Reference*. Na also, dann wäre das ja klar gestellt!



Shadows of the Damned

Shadows of the Damned ist ein Ego-Shooter, der aber im Gegensatz zu *Left 4 Dead 2* und *Killing Floor* keinen vollständigen *Portal*-Level enthält - jedenfalls keinen, der uns bekannt wäre! Stattdessen entdeckt ihr zumindest an einer Wand ein Schild, das mit viel Phantasie das *Portal*-Prinzip erklärt - ob das mit zur Anspielung gehört, würden wir nicht beschwören. Fakt ist aber, wie der Sprecher das Plakat erklärt: „Du verlässt die Stadt für ein paar Jahre - dann kommst du zurück, und es gibt plötzlich all diese neue Technologie!“ Damit ist Chells übernatürlich langer Hyperschlaf am Anfang von *Portal 2* gemeint. Nach ihrem Wiedererwachen gab es dann ja auch „neue Technologie“ wie Lichtbrücken und Flutlichttunnel.

Poker Night at the Inventory

Okay, wir geben es zu, hier haben wir ein wenig geschummelt, denn wirklich direkt mit *Portal* zu tun hat *Poker Night at the Inventory* nicht. Spielerisch handelt es sich um nichts anderes als ein Pokerspiel, aber die Figuren am Spieltisch können sich sehen lassen. Neben Tycho aus der Comicreihe *Penny Arcade*, Strong Bad aus der Zeichentrickserie *Homestar Runner* und dem Hasen Max aus dem humorvollen Lucas Arts-Adventure *Sam & Max* gesellt sich auch Heavy aus Valves *Team Fortress 2* zu den Zockern. Also, wie gesagt, nicht direkt *Portal*, aber dennoch über drei Ecken entfernt verwandt, denn immerhin begann auch der Erfolg von *Team Fortress* im *Half-Life*-Universum: Das ursprüngliche *Team Fortress* war 1996 ein Mod für *Quake*, welcher aber 1999 unter dem Titel *Team Fortress Classic* als *Half-Life*-Mod neu veröffentlicht wurde. Wie auch bei *Counterstrike*, fand Valve das Projekt gut und entwickelte es professionell weiter. So kam *Team Fortress 2* schließlich 2007 heraus und ist inzwischen sogar „free to play“.



Bildquelle Heavy-Artwork: <http://wiki.teamfortress.com>

Anlässlich des neuen 3DS-Spiels möchten wir euch heute in die Rätselspiel-Reihe *Professor Layton* einführen. Übrigens ein Last-Minute-Tipp für alle Frühleser: Anlässlich des Halloween-Marathons (2. - 4. November) auf www.kibo.fm werden wir euch ein *Professor Layton*-Special im Radio präsentieren. Hört doch mal rein!

Professor Layton

Der Mann mit dem Zylinderhut löste seinen ersten Fall vor fünf Jahren: *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* für den Nintendo DS erschien am 15. Februar 2007 in Japan und über 1 ½ Jahre später, am 7. November 2008, auch in Deutschland. Erfunden wurde die Reihe von Akihiro Hino, dem Gründer und Chef von Level-5. Akihiro Hino ist ein Freund der Rätselbuch-Reihe *Atama no Taisou* des japanischen Psychologen Akira Tago. Aus dieser Vorliebe entstand die Idee, ein Spiel zu entwickeln, in dem der Spieler selbst Rätsel lösen muss. Dabei werden die einzelnen Rätsel durch eine spannende Mystery-Krimi-Geschichte miteinander verbunden, welche in schön gezeichneten Anime-Sequenzen erzählt wird. Die Anime-Segmente wiederum stammen von dem Studio Bee Train, die u.a. auch für die Serien *Noir* und *.hack* bekannt sind.

Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf war ein überwältigender Überraschungserfolg, und entsprechend ließ auch die Fortsetzung nicht mehr lange auf sich warten: Der Nachfolger *Professor Layton und die Schatulle der Pandora* erschien in Japan bereits am 29. November 2007, in Europa dann am 25. September 2009. Dieses Spiel hatte nun erstmals sogar deutsche Sprachausgabe, Professor Layton und sein kleiner Assistent Luke wurden von Mario Hassert und Sophia Längert gesprochen - und ja, dass Luke von einer Frau gesprochen wurde, hat seine Richtigkeit, da Frauenstimmen eher kindlich klingen als Männerstimmen. Ein echtes Kind könnte dieses Job nicht übernehmen. Selbst, wenn das Jugendarbeitsschutzgesetz kein Wörtchen mit zu reden hätte, wür-



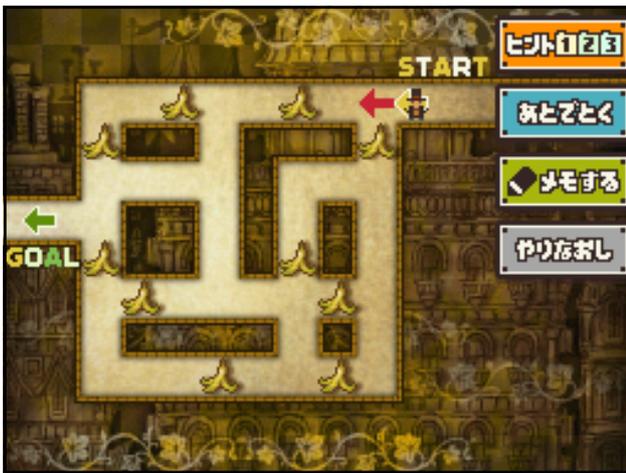
Schauplatz der *Professor Layton*-Spiele ist England, im dritten Teil beispielsweise London.

Daten des Spiels

Entwickler:	Level-5
Release (D):	07.08.2008 (Teil 1)
Systeme:	Nintendo DS, Nintendo 3DS
Genre:	Rätselspiel
FSK:	ab 0

den die Kleinen gerade bei jahrelangen Serien wie *Professor Layton* irgendwann in den Stimmbruch kommen, und spätestens dann hätte man neu besetzen müssen. Dieses Problem besteht aber natürlich nicht nur bei *Professor Layton* sondern generell im ganzen Synchrongewerbe.

Aber zurück zu *Professor Layton*! Der dritte Teil mit dem Titel *Professor Layton und die verlorene Zukunft* erschien am 27. November 2008 in Japan, am 22. Oktober 2010 in Deutschland, und bringt die erste Trilogie zu einem spannenden Finale. Es ist dabei allerdings so, dass die ersten drei Teile in Wirklichkeit auf Platz 4 bis 6 in der Abfolge der Zeitlinie stehen müssten.



Beispiel für eins der Rätsel: Professor Layton muss das Ziel erreichen. Tritt er auf eine Bananenschale, rutscht er unaufhaltsam bis zur nächsten Wand.

Die später veröffentlichten Spiele 4 bis 6 hingegen finden zeitlich davor statt und stehen auf Platz 1 bis 3 in der Zeitlinie.

Fast zeitgleich mit dem dritten Spiel erschien aber auch der Anime-Film *Professor Layton und die ewige Diva* in Deutschland. Es handelte sich offiziell um eine DVD-Premiere, trotzdem lief der Film am 14. November 2010 genau einen Tag lang in einer Hand voll ausgewählter Kinos. Außerdem folgte bereits eine Woche später, am 20. November, die Free-TV-Premiere auf Super RTL, und das sogar im Abendprogramm um 22:30 Uhr.

Von der chronologischen Abfolge her spielt der Anime allerdings erst nach dem vierten Spiel, wir haben den Film also ein Spiel zu früh gesehen, und das wirkte sich darin aus, dass man-



Spannender Mystery-Krimi: Die Story zwischen den einzelnen Rätseln wird gelungen als Anime erzählt.



Noch ein Rätsel: Hier gilt es, die Puzzleteile zu Professor Laytons Zylinder zusammensetzen. Wir haben die Aufgabe schon fast gelöst.

che Zuschauer etwas verwirrt waren, weil sie den im Film auftretenden Bösewicht Descole noch nicht kannten. Dieser feiert seine Premiere im vierten Spiel *Professor Layton und der Ruf des Phantoms*, das, wie gesagt, zeitlich eigentlich an die erste Position gehört. Es erschien in Japan am 26. November 2009 und bei uns fast genau zwei Jahre später, am 25. November 2011. In diesem Spiel wird auch erzählt, wie sich Professor Layton und sein junger Assistent Luke kennen gelernt haben. Luke ist nämlich der Sohn von Clark Triton, dem Bürgermeister von Misthallery, welcher wiederum ein guter Freund von Professor Layton ist.

Das fünfte und aktuellste Spiel erschien schließlich vor wenigen Tagen, am 26. Oktober 2012, unter dem Titel *Professor Layton*



Spielwelt: Die schöne Szenerie sucht ihr nach Rätseln und Hinweisen ab oder redet mit Passanten.



Der *Professor Layton*-Anime lief im Herbst 2010 einen Tag lang auch in den deutschen Kinos.



Spannendes Fantasy-Rollenspiel: *Ni no Kuni* für die Playstation 3 ist ein weiterer Hit von Level-5.

und die *Maske der Wunder*, zum ersten Mal für den Nintendo 3DS. In Japan kam das Spiel bereits am 26. Februar 2011 als Launch-Titel heraus. Das sechste Spiel hat allerdings auch für Japan noch keinen Release-Termin, lediglich der Titel steht bereits fest: *Professor Layton and the Azran Legacy* soll es heißen. Mal sehen, was uns da erwartet!

6:30 Uhr. Außerdem entwickelte Level-5 zusammen mit dem Studio Ghibli das Rollenspiel *Ni no Kuni*, wobei hier jedoch die DS-Fassung definitiv nicht mehr nach Deutschland kommen wird, nur die Playstation 3-Spieler können sich noch über eine Lokalisierung freuen.

Abgesehen von *Professor Layton* ist Level-5 vor allem für die Fußball-RPG-Reihe *Inazuma Eleven* bekannt. Diese wurde auch als Anime-Serie umgesetzt, die derzeit auf RTL II erstausgestrahlt wird, jeden Sonntag früh gegen

Die Faszination von *Professor Layton* versteht man am besten, wenn man sie selbst erlebt. Daher präsentieren wir euch jetzt einige Rätsel im Stil von *Professor Layton*, die Chikorita einst für Gewinnspiele bei www.nintendofire.de entwickelt hat. Viel Spaß! Die Lösungen findet ihr online auf www.st-gerner.de/portal-magazin/loesung.php

2. STUNDE: MATHEMATIK

 4 BEEREN	 8
 8 BEEREN	 16
 14 BEEREN	 28
?	 20

Mamma Mia! Ich bin heute im N-Fire-Zoo für das Füttern der Gumbas zuständig! Die kleinen Biester fressen Beeren, wollen aber immer eine ganz bestimmte Anzahl haben, die sie dem Zoowärter aber nicht im Klartext mitteilen. Meine Kollegen bei den anderen drei Gumbas wussten wohl bescheid - ich habe "meinem" Gumba daraufhin 10 Beeren gegeben, aber er hat mir in den Hintern gebissen, um mir klar zu machen: Das war falsch! Wie viele Beeren hätte ich ihm wohl geben müssen?

Gewinnspiel zum 6. Geburtstag von Nintendo Fire! am 13.03.2011

6. STUNDE: KREATIVSTUNDE ;->

Mario, Link, Professor Eich und ich spielen hier gerade ein lustiges Spiel: Jeder von uns muss die Zahlenreihe um eine beliebige Zahl fortsetzen. Ich verrate dir so viel: Ich ziehe zuerst 1 ab, dann 2, dann 4, dann 8 usw.

Meine Mitspieler haben genauso ihre ganz eigene Logik. Also, weisst du was? Dann notier doch mal die vollständige nächste Runde auf dem Papier! Wer allerdings gerade dran ist, das musst du selber rauskriegen ...



Gewinnspiel zum 6. Geburtstag von Nintendo Fire! am 13.03.2011

Rätsel 2

Stephan, Flo2912 und Mario-Master haben ihre Pokemon-Sammlung auf ein freies Feld entlassen und wissen nun nicht mehr, welche Pokemon wem gehören. Da hilft nur eine faire Neu-Aufteilung!

Teile das Gelände mit zwei gerade Linien in drei Teile. Die drei Teile müssen nicht gleich gross sein, aber auf jedem Teil muss der Wert der Pokemon, die sich dort tummeln, gleich sein.

Dabei gilt:
Pikachu = 2 x Karpador
Endivie = 2 x Pikachu
Arceus = 2 x Endivie



Gewinnspiel zum 5. Geburtstag von Nintendo Fire! am 13.03.2010

Die Portal 2 CD-Box

Wen interessieren eigentlich die aktuellen Charts-Hits, wenn er stattdessen den *Portal*-Soundtrack hören kann? ☺

Seit 30. Oktober 2012 ist in den USA eine CD-Box mit dem verlockenden Titel *Portal 2: Songs to Test By (Collector's Edition)* erhältlich. Diese enthält vier Silberlinge, auf denen ihr exakt das findet, was ihr auch erwartet: Den Soundtrack zu *Portal 2* auf drei CDs sowie als vierte Scheibe, quasi als Bonus, den OST zum ersten Spiel.

Der Untertitel *Collector's Edition* unterstreicht allerdings auch, dass es sich bei dieser CD-Box eher um einen Service für Sammler handelt. Die Musik an sich findet ihr auch gratis und dennoch legal im Internet: Die drei CDs zu *Portal 2* wurden von Valve persönlich unter <http://www.thinkwithportals.com/music.php> zum Download bereitgestellt, während ihr den *Portal 1*-Soundtrack erhaltet, wenn ihr euch *Audiosurf* in *Steam* downloadet, wobei bereits die kostenlose Demo diesen Zweck erfüllt. Wer die Musik aber tatsächlich als handfeste Silberscheiben im CD-Regal stehen haben möchte, für den lohnt sich ein Kauf. Der Preis liegt bei rund 20 Euro, was für vier CDs gar nicht so teuer ist.

Wir selbst hatten leider bis zum Redaktionsschluss noch kein Exemplar der CD-Box vorliegen. Wenn wir uns aber auf die Titellisten aus dem Internet verlassen können, dann haben wir einen Kritikpunkt: Wie schon beim Gratis-Download fehlt auch bei der CD-Fassung der Song *Exile Vilify* von *The National*, der für ein alternatives Ending von *Portal 2* vorgesehen war und jetzt in einem der *Ratman-Verstecke* zu hören ist. Warum war es nicht möglich, dieses Lied noch mit auf die CDs zu packen und dafür den Preis der Box noch um ein bis zwei Euro zu erhöhen? Finanziell würde das kaum ins Gewicht fallen, aber dann hätten wir tatsächlich ausnahmslos alle *Portal*-Song in einer Box und müssten nicht noch ein einziges Lied einzeln kaufen.



Diese CD-Box enthält vier CDs mit (fast) allen Musikstücken aus *Portal* und *Portal 2*.



Zum Vergleich: So sieht das Cover der Download-Version aus. Es ist für alle drei CDs gleich.

Wir freuen uns trotzdem, dass wir uns den *Portal 2*-Soundtrack jetzt ins CD-Regal stellen können. Zum Anhören bleiben wir aber bei den MP3s. Die CDs würden sich sonst sehr schnell abnutzen, so oft, wie wir die Musik hören!

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Das nächste Heft erscheint passend zum Beginn der Adventszeit und wird entsprechend schön weihnachtlich. Wir stellen euch das von Fans ins Leben gerufene *Portal*-Musikprojekt *Goodbye Christmas Caroline* vor und haben sogar eine Custom Map mit weihnachtlicher Thematik gefunden. Im Blick über den Teller- rand stellen wir euch weitere Spiele vor, in denen das Fest der Liebe im Vordergrund steht, etwa das Weihnachtsmann-Jump'n'Run *Daze Before Christmas* für das Super Nintendo.

Aber natürlich behalten auch die weniger festlich gesinnten Rubriken ihren Platz im Heft, beispielsweise der Mod-Test. Also: Verkürzt euch mit *Portal* die lange Wartezeit auf die Bescherung! Hohoho!

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!



Ob diese Weihnachts-Geschützis am Fest der Liebe friedlich bleiben? Auf jeden Fall wird's nächsten Monat weihnachtlich!



Erscheinungstermin:

Dezember 2012

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