

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

GROSSES REVIEW



DER GROSSE PORTAL-  
JAHRESRÜCKBLICK 2012

TESTKAMMERN IN IRLAND?

GRAFIK IST NICHT ALLES:  
DAS MAP PACK "THE DOORS"

DIE MACHT DER FARBEN:  
ALLES ÜBER DIE GELE

UNSER SILVESTER MIT PORTAL

AUSGABE 1/13

*„Zum nächsten Heft gehören Seiten. Erinnerst du dich?  
Diese flachen weißen Dinger voller Buchstaben.“*

„Oh, warte, das liest du in fünf Sekunden!“

In diesem Sinne:

### **Willkommen zur zwölften Ausgabe des Portal-Magazins!**

Und nachträglich einen guten Rutsch ins neue Jahr 2013!

Sorry für zwei Wochen Verspätung, aber jetzt sind wir in alter Frische wieder da. Ausgabe 13 setzen wir jetzt allerdings erst für Anfang März an - würde sie bereits in zwei Wochen (also Anfang Februar) erscheinen, würde sich das nämlich kaum noch lohnen. Ab März versuchen wir dann wieder, uns monatlich einzupendeln.

Den Anfang dieser Ausgabe macht ein großer Jahresrückblick, dessen Schwerpunkt natürlich auf *Portal* und Valve liegt. Dieses Jahr war nämlich ganz schön viel los, was unser Lieblingsspiel betrifft, allem voran die *Perpetual Testing Initiative*. Aber auch das Fan-Jump'n'Run *Mari0* und di-

verse Merchandise-Artikel wie etwa die Neca Portal Gun dürfen nicht vergessen werden. Also lest noch einmal nach, was 2012 alles passiert ist!

Ansonsten haben wir wieder fleißig Mods und Maps getestet. Außerdem erwartet euch in dieser Ausgabe ein umfangreicher Artikel über die Gele, in dem ihr sogar ein Gel kennenlernt, das zwar von Valve programmiert wurde, aber im offiziellen Spiel nicht vorkommt. Seid gespannt!

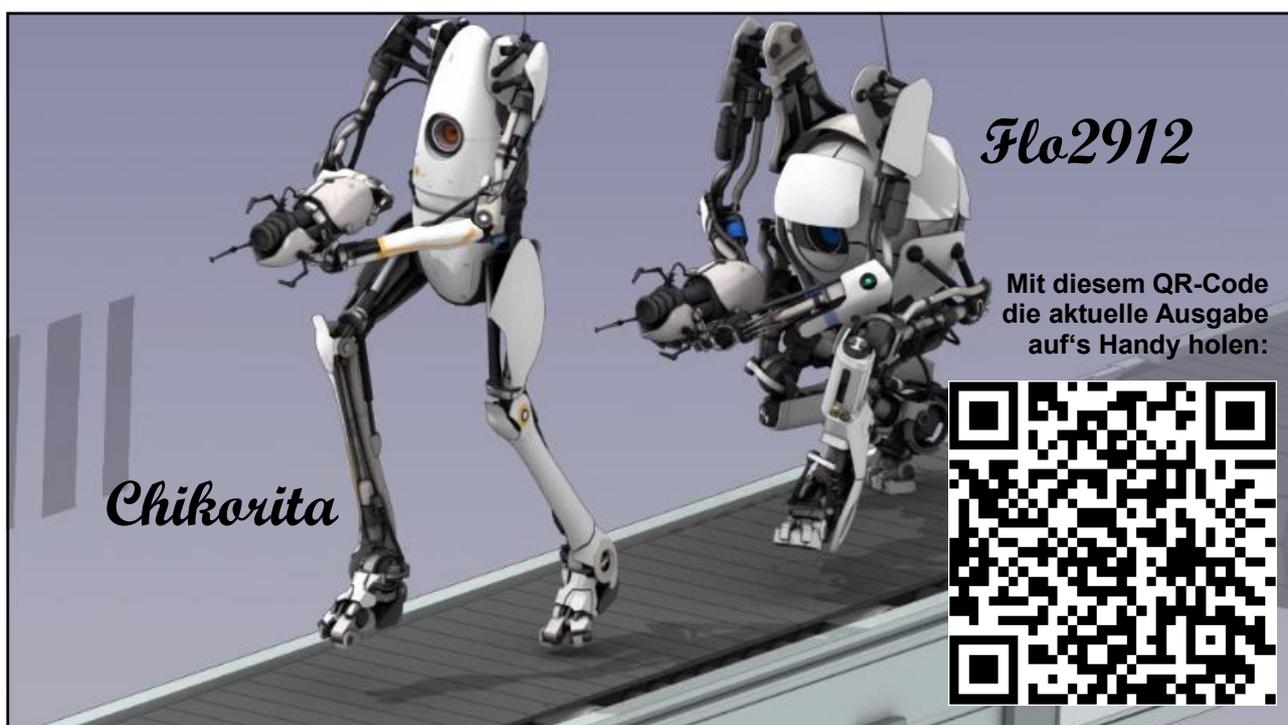
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

[portal-forum@st-gerner.de](mailto:portal-forum@st-gerner.de)

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



**Special: 2012** 4

Der große Jahresrückblick: Wir werfen einen Blick zurück auf das *Portal*-Jahr 2012, gehen aber auch auf Games allgemein und weitere Ereignisse ein.

**Mod-Test: Aperture Ireland** 11

Aperture Science hat auch eine Zweigstelle in Irland. Wie dort die Tests ablaufen, erfahrt in diesem Mod.

**Map Check: The Doors** 14

Das Co-op-Map-Pack *The Doors* ist wohl das beste Beispiel für die Tatsache, dass Grafik nicht alles ist.

**Map Check Retro: The Lost Chamber** 17

Wieder einmal eine *Portal 1*-Map im Test. Diese hier ist kurz und was für zwischendurch.

**Workshop-Testecke** 19

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

**Spotlight on Testelement** 20

Letzten Monat war Chikorita dran, jetzt in Flo an der Reihe und stellt euch sein Lieblings-Testelement vor, die Gele.

**Special: Ralph reicht's** 24

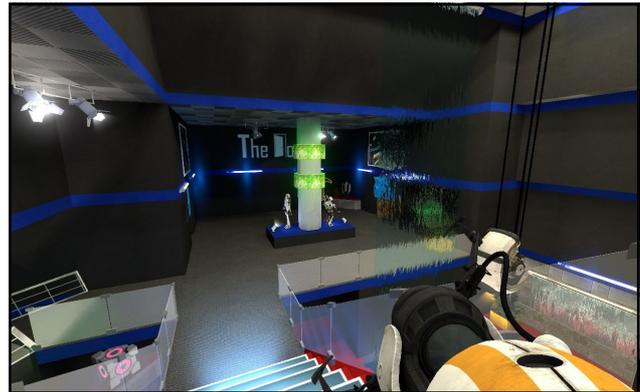
Der aktuelle Disney-Film *Ralph reicht's* hat zwar nichts mit *Portal* zu tun, ist aber trotzdem ein Pflichtfilm für Gamer. Grund genug, ihn euch vorzustellen!

**Portal-Kalender 2013** 28

Das Jahr 2013 im Überblick! Druckt euch den Kalender aus, hängt ihn euch an die Wand oder nehmt ihn im Portemonnaie immer mit.

**Special: Silvester mit Portal** 29

An Silvester haben wir unseren eigenen *Domino Day* gebaut und auch *Portal* integriert. Diesen Wahnsinn enthalten wir euch natürlich nicht vor!



Optisch ist *The Doors* absolut genial. Grafik ist nur leider nicht alles, denn die spielerische Qualität hat uns hier nicht überzeugt. → **Seite 14**



Gel aktiviert! Die bunten Farben sind Flos Lieblings-Testelement, und in dieser Ausgabe stellt er sie euch ausführlich vor. → **Seite 20**



*Ralph reicht's*, ein Disney-Film für Gamer. Wir stellen euch den Streifen vor und legen euch ans Herz, trotzdem selbst in Kino zu gehen. → **Seite 28**

# 2012

Als Chiko diese Zeilen verfasst, schreiben wir den 22. Dezember 2012. Die Welt existiert noch. War wohl doch nichts mit dem Weltuntergang am 21. Dezember. Das Leben ist nicht vorbei, alles geht weiter - und wir werden auch 2013 wieder jeden Monat ein Portal-Magazin herausbringen. Jetzt, wo das feststeht, wird's also Zeit, dass wir langsam mal in die Tasten hauen und die Artikel fertigstellen! Beispielsweise den Jahresrückblick 2012.

Mit dem bereits erwähnten Weltuntergang kam das Jahr 2012 bereits drei Jahre zuvor, also 2009, in die Schlagzeilen. Damals kam Roland Emmerichs Katastrophenfilm *2012* in die Kinos, in dem sich die Welt tatsächlich verabschiedet und uns als Abschiedsgeschenk Vulkanausbrüche, Erdbeben und Flutwellen überreicht - eben ein Endzeitdrama, wie man es sich vorstellt. Das Missverständnis, dass die Welt untergehen sollte, basiert auf dem Maya-Kalender. Der ist eine Wissenschaft für sich, in Kurzfassung kann man aber sagen, dass es sich um eine Kombination aus verschiedenen Zyklen (z.B. Baktun, Katun, Tun, Uinal und Kin) unterschiedlicher Länge han-

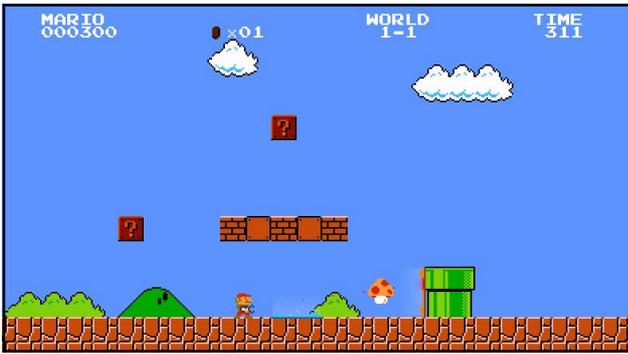
delt. Ist einer dieser Zyklen durchlaufen, beginnt er wieder von vorne. Dass nun alle Zyklen gemeinsam wieder von vorne beginnen, ist ein äußerst seltenes Ereignis, das nur etwa alle 5125 Jahre einmal vorkommt - zuletzt am 11. August 3114 vor Christus und eben jetzt wieder, am 21. Dezember 2012. Das vollständige Maya-Datum für den 21. Dezember 2012 lautet somit „13.0.0.0.0“ - das 13. Baktun endet, was aber nicht heißt, dass die Welt endet. Der lange Zyklus beginnt einfach wieder von vorne, und irgendwann im 8. Jahrtausend haben dann wieder alle Menschen Angst vor dem Weltuntergang - vorausgesetzt, es gibt dann noch Menschen!

Übrigens, nur zum Vergleich: Der 21. April 2011, der Release-Termin von *Portal 2*, war in der Maya-Schreibweise der „12.19.18.5.8“. Und unsere Geburtstage waren am „12.18.10.9.6“ (Chikorita) bzw. am „12.19.2.13.16“ (Flo). Da lässt sich ein simples Datum wie „2. Dezember 1983“ schon leichter merken, aber wir sind eben auch keine Maya.

Und jetzt zurück zum Thema! 2012 war für uns



Und sie geht doch unter! Diese zerstörerische Flutwelle stammt aus dem Katastrophenfilm *2012* von 2009.



Das Fan-Jump'n'Run *Mario* schickt Mario mit Portal Gun nicht nur durch das Pilz-Königreich ...

eindeutig ein *Portal*-Jahr, was sich schon dadurch zeigt, dass wir am 25. Januar die erste Ausgabe des *Portal*-Magazins veröffentlicht haben und uns seitdem jeden Monat mit dem Heft beschäftigen. Wie viel *Portal 2* wir nun dieses Jahr gespielt haben, lässt sich leider nicht so genau sagen, aber grob berechnen. Durch Zufall ist nämlich dokumentiert, dass Chikorita Ende Januar 115 Spielstunden hatte. Jetzt sind's 268 Stunden, also habe ich dieses Jahr etwa 153 Stunden *Portal 2* gezockt - wahrscheinlich ein paar mehr, weil der Anfang des Januars nicht mit in die Statistik einbezogen werden konnte. Durchschnittlich habe ich pro Tag also 0,41 Stunden bzw. knapp 25 Minuten *Portal 2* gespielt. Für einen richtigen Freak klingt das jetzt nach wenig, aber es ist sehr viel, wenn man bedenkt, dass ich beruflich bedingt teilweise nur zwei oder drei Stunden Freizeit am Tag hatte und nebenbei auch noch andere Spiele-Highlights des Jahres zocken musste, etwa *Pokémon Schwarz & Weiß 2*, *New Super Mario Bros. 2* oder *Beat Hazard*



Die *PTI* bereichert das Spiel um einen Editor, mit dem ihr eure eigenen Testkammern bauen könnt ...

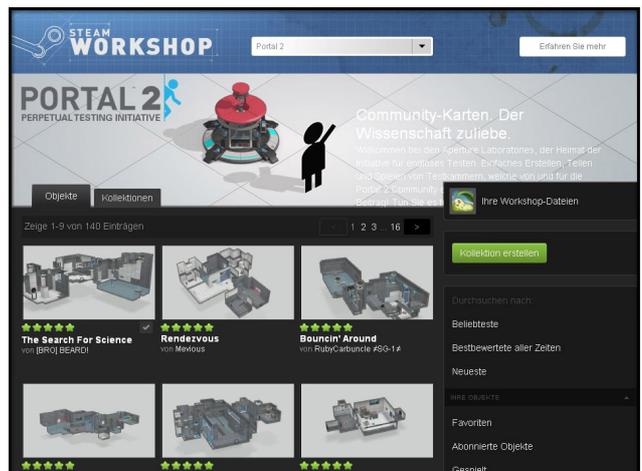


... sondern auch durch waschechte Aperture-Testkammern mit allen bekannten Testelementen.

- mehr dazu am Ende dieses Artikels!

Eine der ersten *Portal*-Veröffentlichungen des Jahres 2012 war am 3. März das Fanspiel *Mario* (Review und Entwickler-Interview in Ausgabe 3). Es handelt sich dabei um das klassische *Super Mario Bros.* mit dem bedeutenden Unterschied, dass Mario eine Portal Gun in der Hand hält. Neben dem Original-Pilz-Königreich kann der Klempner auch waschechte Aperture-Testkammern mit Lichtbrücken, Katapultplattformen und Gelen besuchen - gerade für Leute wie uns, die sowohl *Portal*- als auch Nintendo-Fan sind, ein klasse Spiel!

Neues Futter von Valve selbst gab es am 8. Mai, als mit der *Perpetual Testing Initiative* (Review in Ausgabe 5) der zweite DLC zu *Portal 2* erschien. Dieser fügte einen Level-Editor ins Spiel ein, mit dessen Hilfe jeder seine eigenen Testkammern bauen kann. Das ging zwar dank des *Hammer*-Editors auch vorher schon, war dort aber ungleich komplizierter und mit



... welche andere Spieler dann im *Steam Workshop* downloaden und ausprobieren können.



*Counter Strike: Global Offensive* ist der neueste Ableger des beliebten Multiplayer-Shooters.

einer langen Einarbeitungszeit verbunden. Mit der *Perpetual Testing Initiative* soll nun keine gute Map-Idee mehr an der Umsetzung scheitern, und bis zum heutigen Tag wurden über 218.000 Testkammern hochgeladen - bis wir die alle gezockt haben, ist der nächste Zyklus des Maya-Kalenders sicher auch vorbei!

Anfänglich war die *Perpetual Testing Initiative* zwar rein für Einzelspieler-Maps geeignet, das lang ersehnte Co-op-Update folgte aber endlich am 16. August. Außerdem erschien Anfang November der *In Motion*-DLC exklusiv für die Playstation-Version. Dabei handelt es sich um eine erweiterte Neuauflage des *Sixsense Motion*-DLC, der für PC-Spieler bereits im Sommer 2011 zusammen mit dem Razer Hydra-Controller veröffentlicht wurde.

Valves weitere Aktivitäten des Jahres haben wenig mit *Portal* zu tun, seien aber der Vollständigkeit halber trotzdem erwähnt. Das neueste vollständige Valve-Spiel ist *Counter-*



*Dota 2* bietet spannende Fantasy-Schlachten. Offiziell released ist das Spiel aber noch nicht.



Mit *Black Mesa* haben Fans *Half-Life* neu aufgelegt. Grafisch deutlich besser als das Original!



*Half-Life*-Freunde erkennen, dass bei *Black Mesa* gleich etwas gehörig schiefgehen wird.

*Strike: Global Offensive*, welches am 21. August veröffentlicht wurde. *Dota 2* (Preview in Ausgabe 7) ist hingegen noch nicht offiziell released, obwohl als Termin immer noch „2012“ angegeben wird - wenn ich diese Zeilen schreibe, kann ich noch nicht voraussagen, ob es vielleicht einen Überraschungs-Release kurz vor Silvester geben wird, Fakt ist aber, dass für die zahlreichen Beta-Zocker dieses Jahr bereits ein paar offizielle Turniere veranstaltet wurden. Außerdem erschien am 11. Juli der *Source Filmmaker*, und Ende August ging mit *Steam Greenlight* ein Projekt an der Start, das Indie-Entwicklern helfen soll, ihre Spiele auf *Steam* einzustellen - vorausgesetzt, der Community gefällt die Spielidee! Von den Spielen, die bereits erfolgreich waren, ist vor allem *Black Mesa* eine Erwähnung wert. Dabei handelt es sich um ein von Fans entwickeltes Remake von *Half-Life*. Wann das Spiel tatsächlich auf *Steam* verfügbar ist, steht zwar noch nicht fest, bis dahin können interessierte Spieler es aber seit 14. September immerhin schon mal auf der offiziellen Homepage <http://www.blackmesasource.com> downloaden. Dass es sich dabei um mehr als einen 0-8-15-



Wish I had a Portal Gun: So sieht Chikoritas Exemplar aus, auf das nicht nur Flo neidisch ist. ^^



So oder ähnlich könnte *Lego Portal* aussehen. Wir sind gespannt, ob und wann es erscheint!

Bildquelle: <http://lego.cuusoo.com>

Mod handelt, beweist schon die Tatsache, dass selbst namhafte Magazine wie der *Stern* über *Black Mesa* berichtet haben, nachzulesen auf <http://www.stern.de/spiele/test/black-mesa-11348.html>.

Auch im Hinblick auf Merchandise war 2012 kein schlechtes Jahr für *Portal*-Fans. Generell ist die Bandbreite des Merchandise-Angebots bei *Portal* deutlich kleiner als z.B. bei *Pokémon* oder *My Little Pony*, aber wenn mal was erscheint, dann gleich richtig! Die Firma Neca veröffentlichte am 4. Mai einen Nachbau der Portal Gun zu einem Neupreis von 140 Dollar und limitiert auf 5.000 Exemplar. Schon jetzt sind die Portal Guns seltene Sammlerstücke, aber aufgrund des großen Erfolges kam bereits im Sommer 2012 als Nachfolger die Portal Gun von P-Body heraus.

Noch nicht herausgekommen ist hingegen *Lego Portal* (Preview in Ausgabe 7), aber die Zeichen stehen gut, denn am 13. Juli konnte das Projekt die erforderlichen 10.000 Stimmen auf <http://lego.cuusoo.com> erreichen. Zum jetzigen Zeitpunkt befindet sich *Lego Portal* in der „Review Stage“, das heißt, die Verantwortlichen bei Lego sehen sich das Projekt ernsthaft an, prüfen die Machbarkeit und klären die Rechte. Am Willen von Lego wird's also definitiv nicht mehr scheitern.

Musikalisch erschien schließlich am 30. Oktober die *Portal 2: Song to Test By (Collector's Edition)*, welche auf vier CDs den (fast) kompletten Soundtrack zu *Portal* und *Portal 2* enthält, und als Bonus gibt's einen *Steam-Key* für *Dota 2*, ein

exklusives Item für *Team Fortress 2* sowie im Booklet den neue *Portal 2*-Comic *Turret Lullaby*, in dem ein Geschützturm ein Baby vor einem Einbrecher beschützt. Zudem konnte man im August im Rahmen des *Humble Music Bundles* eine Best of-Compilation von Jonathan Coulton unter dem Titel *Jonathan Coulton's Greatest Hit (plus 13 other Songs)* erwerben. Neben seinen größten Erfolgen abseits von *Portal* sind in der Sammlung freilich auch *Still Alive* und *Want You Gone* enthalten, beide in einer brandneuen Live-Version.

Wir bleiben also bei der Aussage, dass 2012 ein gutes Jahr für *Portal*-Spieler war, und freuen uns auf das, was 2013 bringen wird: Tausende neue Testkammern in der *Perpetual Testing Initiative*, wahrscheinlich *Lego Portal* sowie der offizielle Release von *Dota 2*, und sicher auch noch die eine oder andere Überraschung. Wir sind gespannt!



Bewachung eines Babys: Ein kurzer Ausschnitt aus dem neuen *Portal 2*-Comic *Turret Lullaby*.

# Weitere Spiele des Jahres 2012

## Wii U

Für Gamer eins der wichtigsten Ereignisse des Jahres 2012 dürfte der Release der Wii U gewesen sein. Die neue Nintendo-Konsole ist seit 30. November erhältlich, und zu den wichtigsten Neuerungen zählt der Bildschirm im Controller. Dieser kann als Übersichtskarte dienen oder ermöglicht bei einigen Spielen sogar das Weiterzocken bei ausgeschaltetem Fernseher. Erhältlich ist die Wii U in drei Versionen: Die weiße Basis-Edition oder in schwarz, wahlweise mit der Minispiel-Sammlung *Nintendo Land* oder dem Survival-Horror *ZombiU*. Zu unseren persönlichen Favoriten im Start-Line-up zählt neben *New Super Mario Bros. U* vor allem Segas Fun Facer *Sonic & Allstars Racing Transformed* - ein guter Ersatz dafür, dass ein *Mario Kart U* leider noch in weiter Ferne ist. Als Bonusfahrer mit dabei: Ralph aus *Ralph reichts!*



Die Wii U steht seit 30. November in den Läden und beglückt Nintendo-Spieler auf der ganzen Welt.

Bildquelle: Nintendo Presse-Datenbank

Bildquelle: Nintendo Presse-Datenbank



*New Super Mario Bros. 2* ist ein typisches 2D-Jump'n'Run mit Nintendos Kult-Klempner.

## New Super Mario Bros. 2

Nein, der Screenshot links stammt nicht aus *New Super Mario Bros. U* sondern aus *New Super Mario Bros. 2*, welches am 17. August für den Nintendo 3DS erschien - im Jahr 2012 kamen tatsächlich zwei vollwertige *Mario-Jump'n'Runs* innerhalb von gerade mal vier Monaten heraus! *New Super Mario Bros. 2* ist ein typisches 2D-Jump'n'Run mit dem typischen *Mario*-Charme. Bekannte klassische Elemente wie das Tanuki-Blatt oder die Rhinos werden wieder hervor gezaubert, und wer nach dem Durchspielen aller Level noch nicht genug hat, der kann versuchen, insgesamt eine Million Münzen zu sammeln, was eine ganze Weile dauert.

## Pokémon Schwarz & Weiß 2

*Pokémon Schwarz & Weiß 2* dürften wohl die letzten großen Spiele für den alten Nintendo DS sein. Am 12. Oktober in Deutschland erschienen, spielen die Games zwei Jahre nach der Handlung ihres Vorgängers. Team Plasma ist wieder auferstanden und verschmilzt im Rahmen eines großenwahnsinnigen Planes Kyurem mit Reshiram bzw. Zekrom - das Ergebnis ist je nach Edition das Schwarze bzw. Weiße Kyurem. Ort der Handlung ist zwar immer noch Einall, es gibt jedoch neue Städte mit neuen Arenen und neuen weiteren Beschäftigungsmöglichkeiten, in Vapydro City findet ihr beispielsweise ein Filmstudio. Und wem es nicht reicht, die 649 Pokémon zu fangen, der geht auf Medaillenjagd - das darf man sie wie Errungenschaften vorstellen!



In *Schwarz & Weiß 2* gibt sich Kyurem in zwei neuen Formen die Ehre. Hier die weiße Variante.

Bildquelle: Nintendo Presse-Datenbank



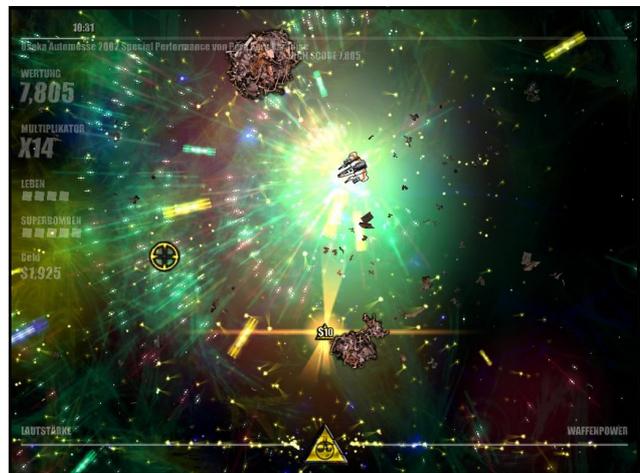
Karneval in Monte d'Or - doch der Spaß trägt, die Menschen sind in großer Gefahr!

## Professor Layton und die Maske der Wunder

Fans von Rätselspielen sind, neben *Portal*, vor allem bei *Professor Layton* an der richtigen Adresse. Der fünfte und neueste Serienteil mit dem Titel *Professor Layton und die Maske der Wunder* kam am 26. Oktober 2012 endlich auch in Europa heraus, nachdem es in Japan bereits im Frühling 2011 als Launch-Titel für den Nintendo 3DS erschienen war. Das Abenteuer führt Professor Layton und seinen kleinen Assistenten Luke in die Wüstenstadt Monte d'Or, wo eine geheimnisvolle Maske gestohlen wurde und nun für böse Zwecke eingesetzt wird. Welches Geheimnis steckt wirklich hinter der Maske? Im Rahmen von 150 kniffligen Rätseln müssen wir es herausfinden!

## Beat Hazard

*Beat Hazard* ist einer von Chikoritas Geheimtipps, wenn es um *Steam*-Spiele des Jahres 2012 geht. Dabei ist das Spiel online bereits seit April 2010 zu haben. Am 19. Juli 2012 erschien allerdings die Disc-Version mit neuen Spielmodi und neuen Errungenschaften. Spielerisch ist *Beat Hazard* eine Art Mischung aus *Touhou* und *Audiosurf*. Ihr schießt auf alles, was sich bewegt, und das im Takt zu jeder beliebigen MP3-Datei, die eure Festplatte hergibt. Die große Besonderheit: Einige Hobby-Musiker durften ihre eigenen Songs zum Spiel beitragen. Einer der glücklichen war Master K, ein persönlicher Bekannter von Chikorita. Sein Song *Canon in D*, ein Remix des klassischen Stücks von Johann Pachelbel, ist somit tatsächlich auf der Disc des Spiels enthalten.



Ganz schön was los: Im Takt zu einem Lied eurer Wahl fliegen euch Raumschiffe um die Ohren.



Rückkehr nach Nightopia: Der Sega-Klassiker *NiGHTS* ist jetzt auch in *Steam* verfügbar.

## NiGHTS into Dreams

Alte Sega-Fans erinnern sich an den Klassiker *NiGHTS into Dreams*, welcher im Jahr 1996 für den Saturn erschien. Nach der Fortsetzung *NiGHTS - Journey of Dreams* (2007 für die Wii) wird nun das Original neu aufgelegt, die *Steam*-Fassung erschien kurz vor Weihnachten am 17. Dezember. Dabei sieht man deutlich, dass die Grafik alles andere als generalüberholt wurde, aber es zählt ja in erster Linie der Spielspaß. Eure Aufgabe ist es, in der Rolle des Traumkobolds NiGHTS die träumenden Kinder vor den Alpträumen des bösen Wize-man zu schützen. Um das zu schaffen, sammelt ihr positive Energie, indem ihr geschickt durch Ringe fliegt und dabei den heimtückischen Nightmares ausweicht. Fans von damals freuen sich über die Neuauflage, aber ob die veraltete Technik auch neue Fans anlocken kann, bleibt abzuwarten. Zumindest wurden 13 Errungenschaften eingebaut.

# Und was war sonst noch los?

## Charts

Ein Blick auf die Videogame-Charts 2012 beweist, dass die Japaner einen deutlich besseren Geschmack haben als der durchschnittliche Europäer. Das meistverkaufte Videospiel 2012 war in Europa nämlich *FIFA 13* für die Playstation 3! Nun gut, wem's Spaß macht, der soll's zocken, unser Geschmack ist es aber nicht. Wenn schon Fußball, dann muss es für uns zumindest *Mario Strikers Charged Football* sein. Den Japanern hingegen geben wir recht, sie haben *Pokémon Schwarz 2* für den Nintendo DS auf den ersten Platz gekauft, und direkt dahinter folgt auf Platz 2 *Pokémon Weiß 2*.

Was Filme betrifft, führt die französische Komödie *Ziemlich beste Freunde* die Kino-Charts 2012 an, was uns persönlich überrascht, da der Film trotz Oscar-Nominierung doch verhältnismäßig unbekannt ist. Die „größeren Gesprächsthemen“ *Skyfall*, *Ice Age 4* und *Der Hobbit* folgen allerdings erst auf den Plätzen 2 bis 4.

Und das erfolgreichste Lied der Jahres ist *Tage wie dieser* von den Toten Hosen. Es hält sich seit Anfang April 2012 durchgehend in den Charts und war dabei immerhin fünf Wochen lang auf Platz 1.



FIFA 2013



Ziemlich beste Freunde



Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen:  
London 2012

## Sport

Im Juni fand in Polen und der Ukraine die Fußball-Europameisterschaft 2012 statt. Europameister wurde dabei Spanien. Deutschland hingegen musste sich im Halbfinale gegen Italien verabschieden.

Einen Monat später folgten die Olympischen Sommerspiele in London (an denen auch Mario und Sonic wieder teilnahmen, siehe links). Sieger nach Medaillen wurden die USA mit insgesamt 104 Stück, davon 46 Mal Gold. Deutschland pendelt sich mit 11 Gold-Medaillen auf Platz 6 ein, was freilich ebenfalls ein sehr gutes Ergebnis ist.

## Natur des Jahres (Auswahl)

- 2012 war das Jahr der Fledermaus
- Vogel des Jahres: Dohle
- Fisch des Jahres: Neunauge
- Schmetterling des Jahres: Kleines Nachtpfauenauge
- Insekt des Jahres: Hirschkäfer
- Blume des Jahre: Heide-Nelke
- Baum des Jahre: Europäische Lärche
- Pilz des Jahres: Grauer Leistling



# Aperture Ireland



Download: <http://www.moddb.com/mods/aperture-ireland>

Vorweg: Wir sind eine Redaktion, die nicht sofort auf schlechte Erfahrungsberichte hört, sondern sich von Maps und Mods eine eigene Meinung bildet. Trotzdem hatte ich bereits Bedenken, als Lpfreaky, die Erstellerin des (hoffentlich) bald kommenden Mods *Portal Stories*, welche bei uns bereits für sehr hohe Mapping-Qualität bekannt ist, dem Mod gerade mal 2 von 10 Punkten bei [moddb.com](http://www.moddb.com) gab und eine schlechte Kritik schrieb. Mein Verdacht schien sich bereits durch die Installation zu bestätigen. Ihr bekommt eine .exe-Datei, in der ihr zunächst den Installationspfad eures *Steam*-Ordners angeben müsst. Bereits das wollte nicht klappen, da er erst beim vierten oder fünften Mal den Ordnerpfad auch erkannt hat, sich vorher aber jedes Mal mit der Nachricht, dass es der falsche Pfad sei, geschlossen hat. Zudem kommt hinzu, dass er immer zunächst einen Moment Dateien entpacken muss, und zwar nach jedem Start, bevor ihr den Ordnerpfad angeben sollt.

Habt ihr es dann doch endlich geschafft, beginnt die eigentliche Installation. Hierbei müssen zunächst Inhalte aus *Portal 1* und *Half-Life 2* kopiert werden. Sie sind nicht bei der Installation enthalten, sondern werden aus den installierten Spielen in den *Portal 2*-Ordner kopiert. Ihr werdet sogar gefragt, in welchem Umfang ihr kopieren wollt, beispielsweise um nur



Irre irisch: Diese Testkammer befindet sich nicht in den USA sondern in Irland.

den Mod zu spielen oder um auch selbst Maps mit diesen Inhalten zu erstellen, nur die benötigten oder alle Inhalte usw. Insgesamt gibt es fünf Möglichkeiten. Das ist jedoch an sich eine schlechte Lösung. Einfacher wäre es gewesen, die Dateien einfach in den Ordner des Mods mit reinzupacken. Außerdem, was machen Leute, die *Portal 1* und *Half-Life 2* nicht besitzen?

Überhaupt ist es eine eher schlechte Lösung, eine .exe-Datei zu benutzen. Ein in eine .rar-Datei gepackter Ordner, den man einfach in den Sourcemods-Ordner kopieren muss, ist unkomplizierter.

Aber okay, hat man es endlich geschafft, die



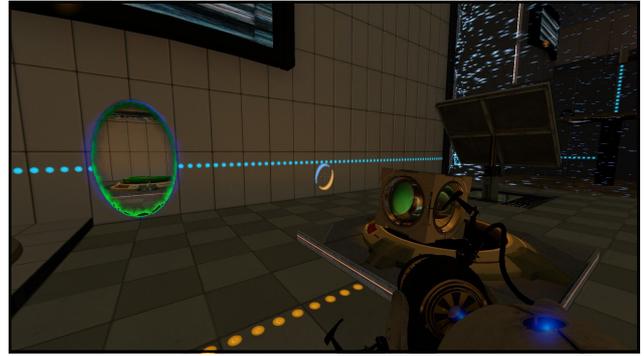
Ja, was denn nun? Der Mod wird sich nicht einig, ob ihr orange oder ~~blau~~ grüne Portale schießt.



Es werde Flutlicht: Dieser Detektor funktioniert wie ein Schalter, wenn ihr ein Flutlichttunnel trifft.



„Gotcha! Energy Ball was caught!“ Mit „L“ können wir ihn jetzt wieder aus dem Würfel schießen ...



... oder wir legen den gefüllten Würfel auf den Schalter, der sich anders nicht betätigen lässt.

Installation erfolgreich durchzuführen, startet man im Aperture-Testcenter in Irland. Anders als in dem allseits bekannten Labor in Amerika arbeiten hier offensichtlich noch Menschen und nicht nur ein außer Kontrolle geratener Super-Computer. Trotzdem klingt die Stimme der Frau, die euch sogar auf Monitoren durch die Tests begleitet, doch sehr roboterhaft und weniger menschlich, zumindest nach meinem Empfinden.

Optisch werden euch einige Veränderungen auffallen. Denn die im Original roten Schalter sind hier grün. Auch die blauen Portale wurden grün eingefärbt und die Türen sehen etwas anders aus. Häufig hat man leider nur ein oder zwei Wandtexturen, was gerade bei großen leeren Räumen etwa detailarm wirkt.

Positiv anzumerken sind die neuen Testelemente, die gut funktionieren und ins Spiel passen. So gibt es nun einen Flutlichttunnel-Detektor, der Aktionen auslöst, sobald ein Flutlichttunnel ihn berührt, lila Gel, das zwar nicht die erhoffte Wirkung hat, dass man damit Wände hochgehen kann, dafür aber Säure in normales Wasser verwandelt, durch das man schwimmen kann, und schließlich, was mich als Fan des ersten Teils sehr gefreut hat, die Rückkehr des Energieballs. Auch ein neuer Würfeltyp wurde eingeführt. Er sieht aus wie ein Laserumlenkungswürfel, kann aber Energiebälle in sich aufnehmen und bei Druck auf „L“ wieder abschießen. Auch ein entsprechender Schalter, der sich nur von einem mit Energieball gefüllten Würfel drücken lässt, ist in einigen Testkammern zu finden.

Insgesamt gibt es 19 Testkammern und einen BTS-Bereich. Hierbei ist sich das Spiel wohl

uneinig, welches Portal ihr mit der Einzel-Portal-Gun zu Beginn erschaffen könnt. Ist es am Anfang noch das grüne, wird es in einer Testkammer plötzlich das orange, danach aber wieder das grüne.

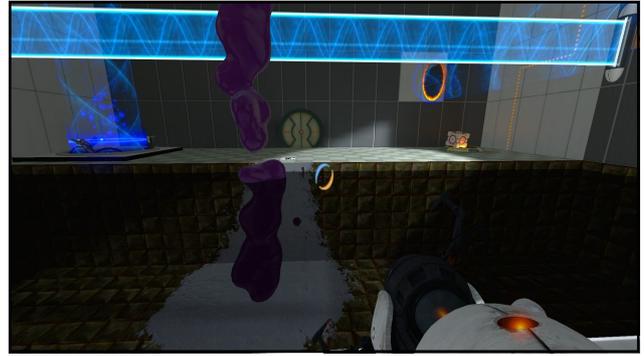
Inhaltlich sind die Testkammern größtenteils recht gut durchdacht und spielbar, bis auf ein paar wenige Bugs, wie beispielsweise die Lichtbrücke, die auf manchen Portalflächen einfach verschwindet. Testkammer 16 jedoch werdet ihr nie sehen. Stattdessen kommt ihr in einen etwas befremdlich wirkenden BTS-Bereich. Die hier ausgewählten *Half-Life 2*-Türen passen nicht so ganz ins Bild und der Rocket-Turret ist leicht verbuggt. Auch der Teil mit den Energieball-Behältern aus *Half-Life 2*, wo man einen Energieball rausholen und in einen anderen Behälter tun muss, damit sich eine Tür öffnet, ist etwas seltsam. Noch komischer ist allerdings die Stelle, wo ihr vier auf schrägem Boden stehende Geschütztürme mit orangem Gel dazu bringen müsst, in Säure zu rutschen, bevor die Tür aufgeht.

In Testkammer 17 angekommen steht ihr vor einer Armee von deaktivierten Geschütztürmen, die sich beim Drücken eines Schalters aktivieren. Ihr müsst sie also vorher zerstören, was hinsichtlich der Menge allerdings etwas lange dauert und zudem unnötig wirkt. Fünf oder sechs Geschütztürme in einem kleineren Raum hätten es auch getan.

Am Ende von Testkammer 19 wird natürlich versucht, euch zu töten. Die Flucht gestaltet sich aufgrund des etwas bockigen Rocket-Turret in der Testkammer, in die ihr flieht, etwas schwierig, zudem steht ihr unter Zeitdruck, und wenn ihr euch in den Aufzugsraum be-



Die *Half-Life 2*-Elemente im BTS-Bereichen wollen nicht so recht ins Gesamtbild passen.



Lila Gel! Es dient allerdings nicht zum Wandhochgehen, sondern verwandelt Säure in Wasser.

geht, steht ihr in einer Sackgasse, aus der ihr nicht mehr herauskommt - dass der richtige Weg sich über ein Gitter über der Testkammer finden lässt, muss man erstmal sehen. An dieser Stelle habe ich leider abgebrochen. Denn ich habe keinen Weg mehr gefunden. Das Gitter endet in einem Raum, wo ihr einen Oranges-Gel-Spender vorfindet, sowie etwas Säure. Schafft ihr es, den Säure-Pool zu überwinden, landet ihr in einem leeren und dunklen Raum, in dem ihr nichts mehr seht und auch sonst nichts machen könnt. Vielleicht habe ich nur irgendein kleines Detail übersehen, aber aufgrund der steigenden Säure in der Testkammer unter meinen Füßen war nicht viel Raum, um etwas übersehen haben zu können. Zudem hatte ich nach dem Zeitdruck, der durch die steigende Säure entstand und recht knapp war, und häufigem Sterben in der Kammer deswegen sowieso nicht wirklich Lust, den Mod weiterzuspielen.

Im normalen *Portal 2* hatte ich danach noch Probleme im Workshop, denn das Erstellen einer Map funktionierte nicht mehr. Ich landete nach dem Rendern der Map immer in einem leeren Aufzugsraum, in dem die Tür nicht auf-



Nahtoderfahrung: Am Ende haben wir keine Ahnung, wo es weitergeht, bevor wir ertrinken.

## Pro / Contra:

- + **Neue Testelemente**
- **Komplizierte Installation**
- **Detailarme Optik**
- **Bugs**
- **Seltsam wirkender BTS-Bereich**
- **Zeitdruck**
- **Unverständliches Ende**

ging. Möglicherweise liegt das auch am Zusammenspiel meiner Modifizierungen für den Workshop, jedoch funktionierten die tadellos vor Installation des Mods und ich musste Dateien überprüfen und reparieren lassen, bevor dies auch wieder so war wie vorher. Daher hat die Installation des Mods definitiv etwas damit zu tun gehabt. Daher hier die Warnung, dass der Mod möglicherweise euren Workshop beschädigen kann. Angesichts der eher schlechten Qualität des Mods rate ich daher von einer Installation ab. Schade, denn ein paar Ideen des Mods waren recht gut.

## Unser Urteil:

# 3 / 10



# The Doors

von Skinnycap

Download: <http://www.moddb.com/mods/portal-2-the-doors>

Das Map Pack *The Doors* ist ein zweiseitiges Schwert. Auf der einen Seite besticht das Werk mit hammergeistlicher Optik, auf der anderen Seite trüben allerdings mehrere Bugs und einige undurchdachte Stellen im Spielverlauf den Spaß doch sehr. Auch der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch geraten, was für sich genommen noch kein KO-Kriterium sein muss - für uns macht es allerdings nicht den Anschein, als ob es sich einfach nur um einen leichten Map Pack handeln würde. Vielmehr haben wir den Eindruck, dass Skinnycap gegen Ende hin Ideen oder Zeit oder beides ausgegangen sind.

Die ersten Schritte machen durchaus einen sehr viel versprechenden Eindruck. Ihr beginnt in einem vollkommen schwarzen Raum und denkt euch erstmal „Äähm ...“. Mitten im Nichts findet ihr eine Tür, die euch in ein Hotelzimmer führt. Betätigt ihr dort Buttons, verwandelt sich das Äußere in einen Hinterhof. Hier findet ihr einen versteckten Weg, der euch schließlich auf den Mond (!) bringt. Dort müsst ihr ein kleines Laserrätsel lösen, um Zugang zum Hub zu erhalten.



Gute Nacht? Nein, wir gehen jetzt noch nicht ins Bett, der Map Pack fängt doch gerade erst an!

## Infokasten

Optik-Wertung:	11 / 10
Thema:	Alle!
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	mittel

Der Hub ist ein mehrstöckiges Gebäude, wobei wir uns nicht sicher sind, um was es sich handelt. Wie bei Aperture sieht es dort eigentlich nicht aus, andererseits sind aber diverse lebensgroße *Portal*-Charaktere als Statuen aufgebaut - inklusive euch selber, also Atlas und P-Body! Vielleicht handelt es sich um die Villa eines *Portal*-Fans? Vielleicht sollten wir aber auch keine Logik dahinter suchen, denn es ist ohnehin mehr als merkwürdig, dass die verschiedenen Map-Themen so wild durcheinander gemixt sind.

Im Hub findet ihr insgesamt vier Türen, die jeweils in eine Testkammer führen. Dabei ist ge-



Das sind ja wir! Neben vielen anderen Statuen entdecken wir im Hub auch Atlas und P-Body.



Da bekommt das Wort „Puzzlespiel“ eine neue Bedeutung: Wir müssen dieses Puzzleteil ...

rade die erste Map leider dermaßen verbuggt, dass wir kurz davor waren, abzubrechen. Der Grund ist, dass die Testkammer aus mehreren aufeinander folgenden Räumen besteht. Sterbt ihr in einem späteren Raum, landet ihr wieder ganz am Anfang - was an sich nicht das Probleme wäre, da der Weg nicht allzu schwierig ist. Bei zwei voneinander unabhängigen Versuchen hat sich aber beide Male die Raumanbindung zerschossen, so dass wir nicht mehr vom ersten in den zweiten Raum gelangen konnten, sondern nur im schwarzen Nichts gelandet sind. Nicht einmal Cheats konnten uns hier weiterhelfen. Da hat wohl jemand versucht, mit World Portalen zu arbeiten, es aber nicht richtig hingekriegt. Wir sind uns einig: Wären die übrigen Testkammern genauso verbuggt gewesen, hätten wir trotz der tollen Optik gnadenlos 0 von 5 Punkten vergeben.

Glücklicherweise haben wir weiter gespielt, denn die zweite Testkammer hat uns wieder



Die zweite Testkammer ist ein nettes Cave-Johnson-Rätsel mit Gel. Das allein gäbe 5 Punkte.



... zu dieser Tür bringen, um den Ausgang des Map Packs erreichen zu können.

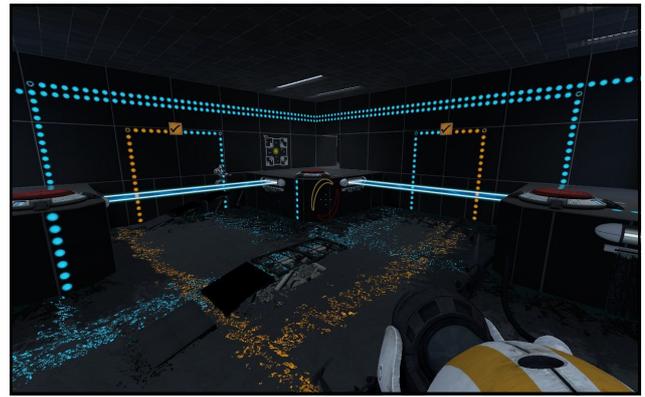
versöhnt. Sie ist zwar auch nicht allzu schwierig, bietet aber ein nettes Gel-Rätsel im Cave-Johnson-Stil. Als einzelne Map würden wir diesem Abschnitt volle 5 Punkte geben und eine Empfehlung á la „eine gute Cave-Johnson-Map für Einsteiger“ aussprechen. Leider kann diese hohe Qualität nicht bis zum Ende gehalten werden, Testkammer 3 und 4 sind aber immerhin keine solchen Totalausfälle wie Testkammer 1. Die dritte Testkammer ist durchaus gut spielbar, hat nur so gut wie nichts mit Portalen zu tun. Stattdessen handelt es sich hier um eine Art Labyrinth auf mehreren Ebenen, in dem es gilt, die richtigen Schalter in der richtigen Reihenfolge zu drücken. Und Testkammer 4 macht einfach den Eindruck, als ob sie unfertig wäre. Die vielen Buttons und Lichtbrücken, die sich hier befinden, machen Appetit auf ein kniffliges Brückenrätsel, was durch den Schaltplan an der Wand noch unterstrichen wird. In Wirklichkeit könnt ihr hier aber einfach durch spazieren und seid nach zwei Minuten schon



Testkammer 3 hat wenig mit Portalen zu tun, sondern ist vielmehr eine Art Labyrinth.



Bei diesem Laserrätsel habt ihr keine Portale zur Verfügung, dennoch lädt es zum Nachdenken ein.



Testkammer 4 sieht interessant kompliziert aus, löst sich aber leider quasi von allein.

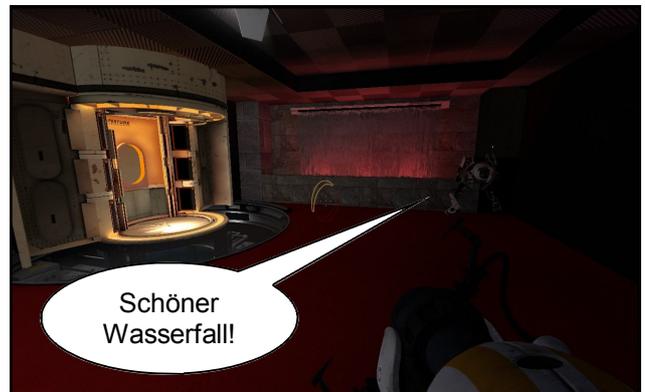
fertig. Nicht einmal das Wasser ist hier tödlich, stattdessen können wir einfach wie Jesus drüber spazieren. Sorry, nichts gegen leichte Maps, aber bei so etwas fühlen wir uns dann doch ein wenig veralbert.

Pack herangehen.

**Unser Urteil:**

**2,5 / 5**

Eure Gesamtaufgabe besteht übrigens darin, in jeder der vier Testkammern ein Puzzleteil zu finden und einzusammeln. Aus allen vier Teilen könnt ihr schließlich eine fünfte Tür zusammensetzen, die euch zum Ende der Map bringt. Diese Grundidee ist sehr gut, auch die Optik hat ihre 11 von 10 Punkten voll und ganz verdient, aus spielerischer Sicht erwartet euch hier aber wirklich bestenfalls Durchschnittsware, vom Cave-Johnson-Abschnitt einmal abgesehen. Gehandelt wird *The Doors* übrigens als Mod, tatsächlich handelt es sich aber aus technischer Sicht um ein Map Pack. Einen Blick durch den Türspalt dürft ihr gerne wagen, mit allzu hohen Erwartungen an den spielerischen Part solltet ihr allerdings nicht an das Map



Das Schlussfazit lieft die Map quasi selbst: „Zur Hölle damit!“ Wir schließen uns größtenteils an ...



... und jetzt brauchen wir Urlaub von den Bugs. Zum Glück hat die Map selbst daran gedacht!

# The Lost Chamber



von Arugal

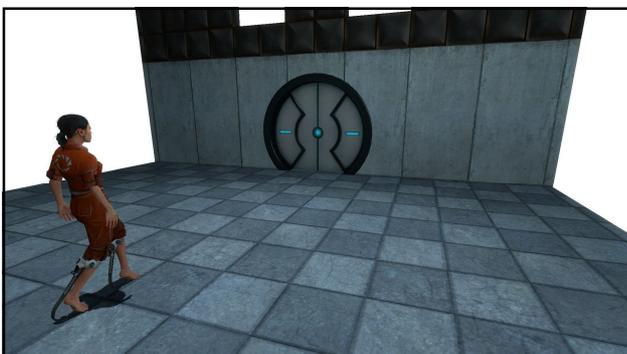
Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1577](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1577)

Bei *The Lost Chamber* handelt es sich um eine recht kurze Map für *Portal 1*. Sie beginnt mit einem interessanten Intro, in dem man sieht, wie sich der Vorraum Wand für Wand aufbaut, in welchem man nach der Sequenz auch anfängt.

Der Raum selbst besteht aus mehreren Teilen. Links gibt es eine kleine Timing-Einlage, bei der man im richtigen Moment einen Schalter drücken muss, damit ein Energieball umgelenkt wird. Hat man das gemacht, fällt ein Begleiterkubus aus der Röhre über der Säure und muss mittels Portalen aufgefangen werden. Bis dahin ist die Map noch recht einfach.

Der rechte hintere Bereich beinhaltet den Schalter, der die Tür öffnet. Mit Portal-Beschleunigung kommt ihr zwar rüber, aber das Materialauflösungsgitter verhindert die Mitnahme des Begleiterkubus.

An der linken Trennwand des recht kleinen Raumes befindet sich eine kleine Lücke, durch die man ein Portal schießen kann,

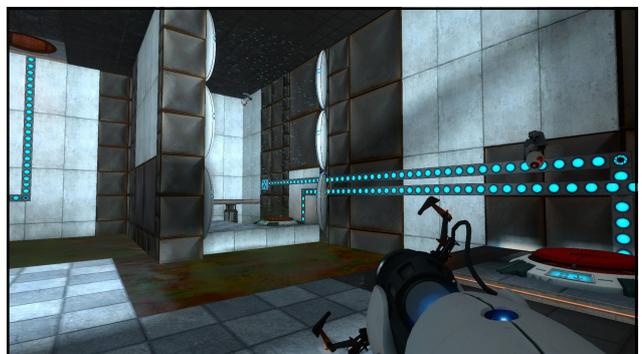


Und los geht's! Im vor die Map geschaltete Intro baut sich der Raum stückweise auf.

## Infokasten

Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Portal 1
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	kurz

jedoch nur an die Wand über der Säure. An dieser Stelle musste ich einen Glitch anwenden, um den Begleiterkubus zu bekommen. Ich habe ein Portal an die Wand geschossen und eines so, das ich reinkam, habe mich dann so hinein gestellt, dass ich noch nicht runter gefallen bin, aber bereits Portale schießen konnte, und dann das Portal aus dem an die Wand gegenüber geschossen, gefolgt von einen schnellen Schritt nach hinten. Auf diese Weise konnte ich zwar danach an den Begleiterkubus rankommen, sofern ich allerdings keine andere Lösungsmethode übersehen habe, ist dies keine gute Map, da Glitch Using



Erste Schritte: Wir haben die Testkammer betreten, jetzt kann das Rätseln beginnen!



Ein **Fall** für den Würfel: Lasst den Begleiterkubus bloß nicht in die Säure plumpsen!



Ausgangstür geöffnet! Jetzt müssen wir die Testkammer nur noch irgendwie verlassen.

nie zur richtigen Lösungsmethode gehören sollte.

Trotzdem ist diese Map spielerisch nichts besonderes und daher kein absolutes Muss.

Ansonsten hat die Map leider auch nicht viel zu bieten. Hinter der Tür erwartet euch lediglich ein Telefon, dessen Hörer bereits abgerissen ist, wenn ihr in aufnehmt. Die Map wird weiß und blendet sich aus. Positiv anzumerken ist übrigens, dass zusätzlich zur .bsp auch eine .bns mitgeliefert wird, die dafür sorgt, dass die Map unter „Bonus Maps“ erscheint und nicht separat mit der Konsole geöffnet werden muss.

**Unser Urteil:**

**2,5 / 5**



Who you gonna call? Am Ende der Map erwartet euch aus irgendeinem Grund ein Telefon. Nehmt ihr den Hörer ab, blendet sich das Bild ins Weiße aus und die Map ist beendet.

# 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.



## The Missing Gel (von evapour)

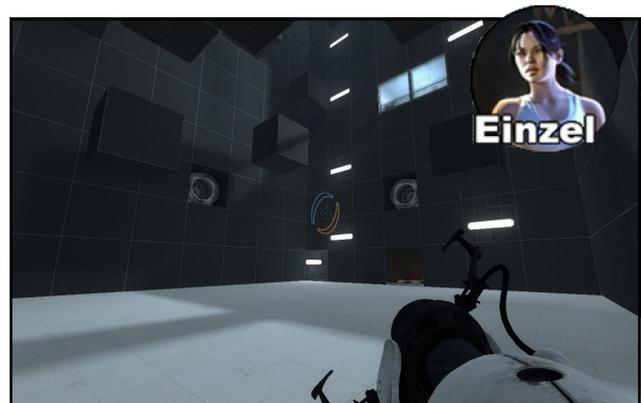
Für Gel-Fans, wie wir es sind, klingt der Titel *The Missing Gel* sehr interessant. Tatsächlich spielt hier das im Hauptspiel fehlende vierte Gel eine Rolle - zwar nicht in seiner Rolle als Sticky Gel, aber zumindest als Reflective Gel. Zwar ist die Map nicht allzu schwierig, wenn man das Gel bereits kennt, dafür werden Neulinge aber umso besser an das neue Testelement herangeführt, und nachdenken müssen auch Profis. Super! So könnte auch eine offizielle Valve-Map mit Reflective Gel aussehen!

Unser Urteil: **5 / 5**

## Paint It White (von Ice-Cream Cookie)

In *Paint It White* ist der Name Programme. Nachdem ihr ein mittelkniffliges Gel-Rätsel gelöst habt, um einen wichtigen Würfel zu ergattern, gilt es, den ganzen Raum weiß anzumalen, um sich so Schritt für Schritt nach oben zu arbeiten. Die Idee fanden wir am Anfang sehr lustig, aber je weiter wir kamen, desto nerviger wurde es, wenn immer wieder irgendwo ein kleines Eckchen noch nicht weiß genug war. Für Fans von weißem Gel ein Muss, dennoch können wir nicht die maximalen Punkte geben.

Unser Urteil: **4 / 5**



## Symmetry (von Lil' Gideon)

Menschen, bei denen alles symmetrisch sein muss, werden an *Symmetry* ihre helle Freude haben. Hier sieht nämlich die linke und rechte Hälfte der Testkammer exakt gleich aus. Dabei macht der erste Raum sogar den Eindruck, als ob ihr hier allein in einer Co-op-Testkammer wärt. Auch diese Map ist nicht allzu schwer, eine Stelle erfordert allerdings schnelle Reaktionen. Größere Fehler gibt es nicht und die Grundidee ist lustig, alles in allem ist *Symmetry* eine durchaus spielenswerte Map.

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

# Die Gele



Heute geht es im Spotlight on Testelement um Flos Lieblingstestelement, die Gele. Insgesamt gibt es fünf Gele. Fünf? Richtig, genaueres werden wir euch jetzt erklären.

Die Gele wurden zu Anfangszeiten von Aperture Science in den 50ern bis 80ern entwickelt. Dabei machte das blaue Ruckstoßgel den Anfang. Ursprünglich sollte es ein Diät-Pudding sein, der im Magen verbleibt und andere Nahrungsmittel wieder hinaus stößt, sodass man essen konnte, was man mochte, ohne zuzunehmen, da ja keinerlei Stoffe vom Körper aufgenommen werden konnte. Es gibt sogar einen von Fans produzierten 50er-Jahre-Fernsehwerbespot dazu, den man sich online auf <http://www.youtube.com/watch?v=8b5xLQeIDxE> ansehen kann. Das Produkt floppte jedoch und musste aus gesundheitlichen Gründen sogar zurückgerufen werden. Stattdessen ist es nun Teil der Tests, in denen es als Sprungverstärker fungiert. Auf dem Rückstoßgel könnt ihr höher springen und sogar weitere Distanzen überwinden. Der Effekt

steigert sich mit eurer Absprunggeschwindigkeit - springt ihr also von weiter oben, kommt ihr höher, als wenn ihr von unten losspringt. Auch wenn ihr schnell darauf zulauft, springt ihr weiter und höher, als wenn ihr in normaler Laugeschwindigkeit abspringt, was uns auch zum zweiten Gel führt, dem Beschleunigungsgel.

Es ist orange und wurde vermutlich Anfang der 70er entwickelt. Wie auch das Rückstoßgel war es zunächst als Diät-Pudding gedacht, diesmal sollten die Nährstoffe so schnell durch den Magen durch geleitet werden, dass keine Zeit blieb, sie aufzunehmen. Auch diese Idee war zum Scheitern verurteilt und musste zurückgerufen werden. Seitdem wird es eben als Beschleuniger in Testkammern benutzt, eben um mehr Geschwindigkeit für weite Sprünge (die mittels Rampe auch ohne Rückstoßgel funktionieren können) aufzubauen oder Cubes ein Stück weit weiter rutschen zu lassen, wenn man sie anstößt, als sie es eh schon tun, denn auch das ist möglich. Blau gefärbte Cubes



Hin und her, es ist nicht schwer: Das blaue Gel befördert euch hier von Wand zu Wand.



Volle Kraft voraus: Das orange Gel befördert uns mit Höchstgeschwindigkeit in das Portal.

springen unaufhörlich, solange ihr sie nicht festhaltet, und können auf diese Weise sogar brüchiges Glas zerstören. Orange gefärbte Cubes rutschen leichter und weiter, was man sich grade in Kombination mit schrägen Flächen am Boden zunutze machen sollte. Geschütztürme schalten sich zudem ab, wenn sie von blauem Gel berührt werden.

Kommen wir nun zum dritten Gel, dem Konversionsgel. Es ist das erste Gel, das wirklich von vornherein als Gel gedacht war, und entwickelt wurde es Anfang der 80er vor Cave Johnsons Tod. Es besteht aus gemahlenem Mondgestein, welches hochgiftig ist und deshalb bei Cave Johnson zu Nierenversagen führte, jedoch perfekt geeignet ist für Portalflächen, weshalb nicht nur alle Portalflächen daraus bestehen, sondern es zudem in vielen Tests dazu genutzt werden muss, neue Portalflächen zu erschaffen.

Soweit erstmal zu den bekanntesten Gelen. Das hier erwähnte vierte Gel kann man als Gel ansehen oder nicht. Wir bezeichnen es oft einfach als Wasser, da es so aussieht und ledig-

lich andere platzierte Gele bei Kontakt entfernt, aus technischer und offizieller Sicht ist es jedoch ebenfalls ein Gel („Cleansing Gel“ im PTI-Auswahlmenü).

Eher unbekannter wird hingegen das fünfte Gel sein, denn es wurde nie offiziell im Spiel integriert. Ursprünglich war es als lila Gel geplant, das die Gravitation aufheben sollte, sprich: Man konnte dran haften bleiben und an Decken sowie Wänden entlanglaufen. Der freie Slot im Programmcode existiert noch, es ist der leere Platz zwischen dem Rückstoß- und dem Beschleunigungsgel. (Interessante Theorie am Rande: Im Spiel wurden die drei Gele in den 50er, 70ern und 80ern entwickelt. Testkammern aus den 60ern werden wir nicht vorfinden, dafür aber bei den 50ern eine vernagelte Tür, die wohl zu Lebzeiten mal zu weiteren Tests führte. Ein Hinweis drauf, dass das Gel vermutlich in den 60er produziert und als zweites Gel im Spiel angetroffen werden sollte.) Anfangs war es nur im Hammer-Editor anwählbar, wenn man die Value „1“ angab (0 = Rückstoß, 2 = Beschleunigung, 3 = Konversion, 4 = Wasser). Es erfüllte keinen Zweck und



Neue Portalflächen gefällig? Kein Problem, das weiße Gel schafft in diesem Fall Abhilfe!



Wasser Marsch! Mit dem „Cleansing Gel“ könnt ihr die anderen Gele wieder abwaschen.



Klirr! Ein mit blauem Gel versehener Würfel springt herum und kann sogar Glas zerstören.



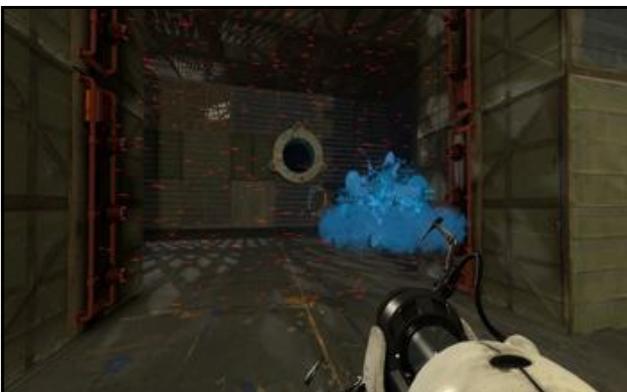
Mit Flutlichttunneln seid ihr in der Lage, Gel an einen anderen Ort zu transportieren.

wurde nicht richtig dargestellt. Es bestand lediglich aus schwarzen und lila Quadraten, einer Error-Textur im Programmcode, welche bei Renderfehlern verwendet wird. Lediglich an Boden und Wänden sah es platziert noch wie das ursprünglich geplante lila Gel aus, eine Funktion hatte es nicht mehr. Sogar eine Textur zum Anzeigen auf Test Signs existiert noch im Spiel, wird aber nicht genutzt (genauso wenig wie das Zeichen des weißen Gels). Angeblich hätte es Unwohlsein hervorgerufen und wurde deshalb in recht frühem Stadium entfernt.

Das ist jedoch nicht mehr ganz aktuell, denn der Peer-Review-DLC im Oktober 2011 änderte dies. Richtig dargestellt, geschweige denn veröffentlicht wurde es immer noch nicht, dafür wurde es aber wenigstens besser dargestellt. Statt der Error-Textur ist es nun eine immer noch etwas befremdlich, aber schon deutlich besser nach Gel aussehende weiße Textur, und auf Boden und Wänden ist es auch nicht mehr lila. Im Hammer-Editor ist es nun zudem als „Sticky“ auswählbar und muss nicht mehr

mit der Value „1“ von Hand eingetragen werden. Auch eine Funktion erfüllt es nun. Es kann Laser reflektieren und umlenken, was ihm den Spitznamen Reflective Gel eingebracht hat. Offiziell wurde es, wie gesagt, nie genutzt - vermutlich war geplant, es im DLC zu verwenden aber die Idee wurde aus irgendwelchen uns nicht bekannten Gründen verworfen. Dass Ideen kurz vor Veröffentlichung manchmal noch nachträglich entfernt werden, sehen wir ja am Pneumatic Diversity Vent, welcher übrigens in der Lage wäre, das Gel anzusaugen und die Flugbahn zu beeinflussen. (Hierzu findet man einige Maps im Workshop.)

Die Community hingegen hat bereits einige Workshop-Maps hervorgebracht, in denen das Gel im Mittelpunkt steht. Da sieht man mal wieder, wo die Entwickler aufhören, fangen die Fans mit ihren Ideen erst richtig an. Der Styles-Mod für den PTI-Editor, welcher eigentlich dafür gedacht ist, seine Workshop-Maps im Cave-Johnson-Style zu erstellen, fügt das Gel sogar separat in die Liste ein, sodass es von jedem einfach genutzt werden kann. Zusätzlich



Hier geht's nicht weiter: Der Gel Fizzler lässt die nützlichen Farben nicht durch.



Das Reflective Gel lenkt Laser um. Es stammt von Valve selbst, wurde aber nie offiziell verwendet.

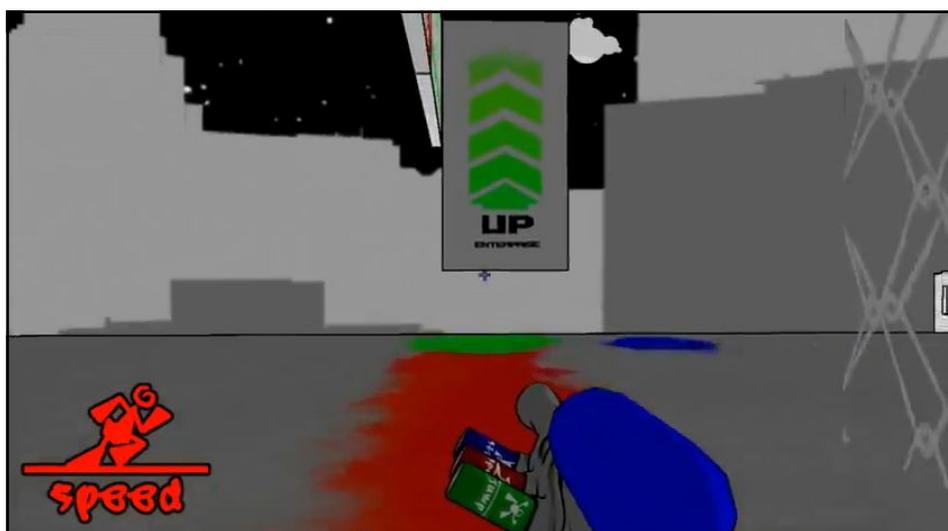
dazu fügt der Mod noch eine Modifikation des Fizzlers ein, die auch bei Spielern funktioniert, die nur eine Map damit, aber nicht den Mod selbst haben. Die Version löst ausschließlich Gel auf und kann dazu genutzt werden, den Nutzungsraum von Gel einzuschränken. Auch fixt der Mod die Gel-Animation, sodass das Gel nun dunkelgrau aus dem Spender tropft. Einen ausführlichen Bericht über diesen Mod werden wir in einem der kommenden Portal-Magazine veröffentlichen.

Zum fünften Gel sei noch gesagt, dass es, die nötigen Programmierkenntnisse vorausgesetzt, auch verändert werden kann. So kursieren beispielsweise Videos des Gels auf Youtube, wo es wirklich das ursprüngliche Wandhochlaufen ermöglicht (<http://www.youtube.com/watch?v=taN5-hNaAuk>), zum Ärger der Community hat der Ersteller nie verraten, wie genau er vorging, geschweige denn die von ihm erstellten Dateien oder Maps der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Auch findet man auf Youtube ein Video eines elektrisierenden Gels, das Geschütztürme zerstört (<http://www.youtube.com/watch?v=18ZMM6XPcQY>), und das war bestimmt nicht alles, sondern nur zwei Fundstücke die mir gerade spontan eingefallen sind. In dem hier getesteten Mod *Aperture Ireland* beispielweise fungiert das Gel Säure reinigend, sodass ihr durch große Säurepools einfach durchschwimmen könnt.

Offiziell wurde auch folgende Funktionen des Gels nie veröffentlicht: Zunächst jedoch wäre zu sagen, dass es unterschiedliche Gel-Einstellungen gibt. Je nachdem, wie stark man den Gelfluss einstellt, hat es Auswirkungen auf die Fläche, die das Gel mit einem Treffer färbt, und wie weit es fliegt. Bei der Auswahl „Bombe“ entsteht eine Farbblase, die erst aufplatzt, wenn sie den Boden berührt. Diese Farbblasen wiederum können mit Kaptapultplattformen durch die Gegend geschos-

sen werden, ohne dabei zu zerplatzen. Auch hierzu wurden inzwischen interessante Workshop-Maps veröffentlicht. Hingegen offiziell ist die Möglichkeit, Gel durch Flutlichttunnel zu anderen Orten zu schaffen, was gerade in Wheatley-Maps wichtig ist. Und auch im Endkampf kommen die Gele vor. Dafür findet man sie allerdings das erste Mal erst in Kapitel 6 „Der Sturz“. Im Co-op kommen die Gele erst im fünften Abschnitt „Bewegungsgel“ vor, und das weiße Gel sogar erst im DLC.

Ursprünglich stammen die Gele übrigens aus dem Spiel *TAG - The Power of Paint*, dessen Entwickler von Valve komplett eingestellt wurden und die Gele programmierten. In dem Studiosprojekt ist man ausgerüstet mit der Paint Gun, welche sich mit drei Farben füllen lässt, grün, rot und blau. Die grüne Farbe entspricht hierbei dem blauen Gel, die rote Farbe dem orangen und die blaue dem lila Gel. Hier gibt es nämlich wirklich eine spielbare Version des Wandhochlaufgels. Das Spiel lässt sich kostenlos downloaden auf <https://www.digipen.edu/?id=1170&proj=1506>, und wir empfehlen es jedem Gel-Fan, auch wenn es grafisch nicht ganz mit *Portal 2* mithalten kann. Interessant ist zudem das Update des Peer-Review-DLCs, denn mit diesem wurden zwei neue Items in den Hammer-Editor integriert: Das „Weapon Paintgun“ und das „Item Pickup Paint Power“, beide sind im Spiel weder sichtbar noch erfüllen sie irgendeine Funktion, könnten aber in Zukunft noch von Bedeutung sein. Man darf also eventuell noch einiges erwarten.



*TAG - The Power of Paint* war der Vorläufer der Gele: Ein durchweg gelungenes Spiel - und sorry, das schlechte Wortspiel musste jetzt einfach sein!

Zugegeben, der aktuelle Disney-Animationsfilm *Ralph reichts* hat nichts mit *Portal* oder überhaupt mit Valve zu tun - dennoch ist es für echte Gamer ein so toller Film, dass wir ihn euch einfach vorstellen wollen. Also dann: Film ab!

# Ralph reichts

Seit 6. Dezember 2012 läuft mit *Ralph reichts* ein neuer Disney-Animationsfilm in den deutschen Kinos. Dabei handelt es sich aber nicht um irgendeinen Film, sondern um einen Film speziell für Gamer. In Kurzfassung könnte man sagen, dass es sich um eine Art *Toy Story* handelt, aber nicht mit normalen Spielzeugen sondern mit Videospiele-Figuren.

Auch Titelheld Ralph ist eine Videospiele-Figur, allerdings einer von den Bösen. In dem 30 Jahren alten Arcade-Spiel *Fix-it Felix Jr.* zerstört Ralph mit seinen großen Fäusten einen Wolkenkratzer, und der kleine Handwerker Felix muss, gesteuert vom Spieler, die Schäden reparieren. Am Ende ist es dann freilich immer Felix, der gefeiert wird, eine Medaille und einen Kuchen bekommt - dabei würde Ralph so gerne auch mal Anerkennung erfahren! Kurzum:



Ralph reichts! Ihm reicht sein Leben als Bösewicht! Und so krabbelt er durch das Stromkabel aus seinem Spielautomaten heraus und besucht andere Spiele, um dort an seine ersehnte Medaille heranzukommen. Zunächst erwischt er dabei den Shooter *Hero's Duty*, wo er tatsächlich recht schnell eine Medaille ergattern kann. Dann landet er durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle aber in dem zuckersüßen Fun Racer *Suger Rush*, und zu allem Überfluss schleppt er auch noch einen weltzerstörerischen Cyborg aus *Hero's Duty* ein, der nichts besseres zu tun hat, als sich zu vermehren und die süße Rennwelt zu überrumpeln. Ralph lernt unterdessen die kleine Möchtegern-Rennfahrerin Vanellope kennen, womit die Geschichte eigentlich erst so richtig beginnt.

Die Story an sich ist schon mal sehr gut gelungen. Das große Highlight für Gamer wie uns ist



Die Bösewicht-Selbsthilfegruppe (inklusive Bowser persönlich) war eine der ersten enthüllten Szenen.



Die Arcade-Spielhalle, der Ort des Geschehens: Im Inneren der zahlreichen Automaten leben die vielen pixeligen Helden des Films. Kenner entdecken hier u.a. *Street Fighter* und *Dance Dance Revolution*.



„Ich mach's kaputt!“ Randle-Ralph spielt die böse Hauptrolle in *Fix-it Felix Jr.*, doch ihm reicht's!



Einfach mal so abhängen: Ralph und Vanellope geraten am Anfang gehörig aneinander.

aber, dass rund 150 waschechte Videospiele-Charaktere im Film einen Gastauftritt haben. Klar laufen die meisten davon nur mal kurz im Hintergrund durch's Bild und sind kaum zu erkennen, einige spielen aber auch eine etwas größere Rolle. Schon lange vor Filmstart war die Szene bekannt, in der Ralph an einer Sitzung einer Bösewicht-Selbsthilfegruppe teilnimmt - neben ihm sind auch Dr. Eggman aus *Sonic*, Mr. Bison aus *Street Fighter*, ein Geist aus *Pac-Man* und Bowser aus *Super Mario* dabei. Mario selbst wird einmal im Dialog erwähnt, ist aber nie zu sehen, weil die Lizenzen zu teuer gewesen wären. Immerhin laufen aber einmal kurz Daisy und Rosalina durch's Bild. Was mich als alten Japan-Musikspiel-Fan besonders erfreut hat, war zudem ein waschechter *Dance Dance Revolution*-Automat in der Spielhalle. Kurz gesagt: Ein Videospiele-Freak, der den Film aufmerksam anschaut, kann so einiges entdecken!

Regie bei *Ralph reißt's* führte Rich Moore, der

zuvor bei einigen Episoden von *Die Simpsons*, *Futurama* und *Drawn Together* Regie führte. Insgesamt ist der Film 108 Minuten lang, wobei auch noch ein Vorfilm mit dem Titel *Im Flug erobert* dazu gehört. Dieser nimmt rund sechs Minuten in Anspruch, hat allerdings nichts mit Games zu tun und erzählt weitgehend in schwarz-weiß von einem Büroangestellten, der versucht, die schöne Frau von gegenüber auf sich aufmerksam zu machen.

Wenig überraschend ist auch, dass auch die Spiele zum Film bereits in den Startlöchern stehen. Ein Handyspiel ist bereits erhältlich, in dem ihr das originale *Fix-it Felix Jr.* zocken könnt, und als Bonus gibt's außerdem zwei Minispiele, die auf *Hero's Duty* und *Sugar Rush* basieren. Größere Spiele für Wii und Nintendo 3DS wurden von Activision entwickelt und erschienen am 30. November. Ausprobieren konnte ich sie leider noch nicht, es soll sich aber wohl um *Jump'n'Runs* handeln, die auf den Spielwelten aus dem Film basieren. Scha-



Video Game Central ist quasi der Hauptbahnhof der Videospieldwelt: Von hier aus gibt es Eingänge zu allen Automaten der Spielwelt - ein fremdes Spiel zu betreten ist allerdings sehr gefährlich!



Vanellope scheint eine kleine Möchtegern-Rennfahrerin zu sein, doch in ihr steckt viel mehr Story!



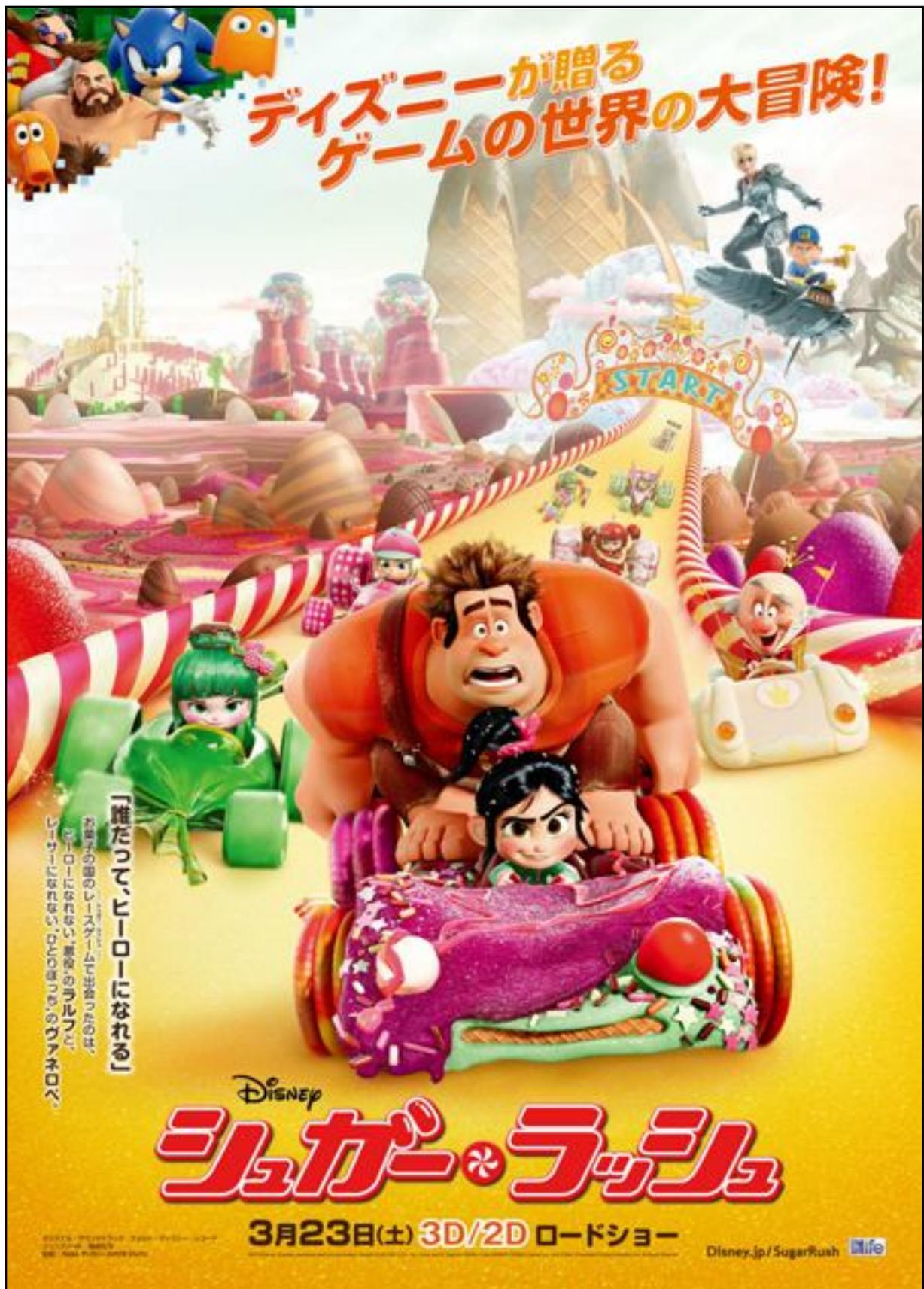
Gefahr aus dem Shooter: Wenn diese Cyborgs außer Kontrolle geraten, dann gute Nacht!

de, ein echtes *Sugar Rush* hätte mir mehr Spaß gemacht. Dafür ist Ralph aber als Bonusfahrer in *Sonic & Allstars Racing Transformed* auf der Wii U dabei - Rennspiel-Spaß mit Ralph ist also immerhin möglich!

Am meisten Spaß machen wird Ralph aber wohl trotzdem im Kino. Wer also ein echter Gamer ist und Lust hat, in den letzten Tagen der Weihnachtsferien noch einen schönen Kinoabend einzulegen, der trifft mit *Ralph reichts* absolut die richtige Wahl! Und noch ein Tipp: Bleibt auf jeden Fall sitzen, bis der Nachspann zu Ende ist! Belohnt werdet ihr mit einem herrlichen Abschluss-Gag - den Flo und ich als einzige im ganzen Kinosaal gesehen haben, weil alle anderen schon lange vorher abgehauen waren. Tja, Pech gehabt!

Das Original-*Fix-it Felix Jr.* gibt es als Handyspiel. Interessierte Zocker können für knapp 80 Cent zuschlagen.





Eine kleine Rarität: Das japanische Kinoplatkat zu *Ralph reicht's*. In Japan startet der Film übrigens erst am 23. März 2013 und trägt den Titel *Sugar Rush*. Man bedenke dabei, dass der gleichnamige Filmsong *Sugar Rush* auch in der englischen und deutschen Fassung auf Japanisch gesungen sind.



Screenshot von spongylover • Platz 2 unseres Screenshot-Wettbewerbs im Sommer 2012

JANUAR							FEBRUAR							MÄRZ							APRIL						
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
	1	2	3	4	5	6					1	2	3					1	2	3	1	2	3	4	5	6	7
7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10	4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14
14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21
21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28
28	29	30	31				25	26	27	28				25	26	27	28	29	30	31	29	30					
MAI							JUNI							JULI							AUGUST						
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
		1	2	3	4	5						1	2	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				26	27	28	29	30	31		
SEPTEMBER							OKTOBER							NOVEMBER							DEZEMBER						
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
						1	1	2	3	4	5	6					1	2	3							1	
2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31				25	26	27	28	29	30	23	24	25	26	27	28	29	
30																				30	31						

# Silvester mit Portal

In Anlehnung an den *Domino Day*, den es früher im Fernsehen gab, bauen wir jedes Jahr an Silvester selbst eine Straße aus Dominosteinen (bzw. aus Holzklötzen). Warum? Nun, das hat sich einfach irgendwie als Tradition entwickelt. Die letzten beiden Tage des Jahres verbringen wir damit, die Dominostraße durch das ganze Haus zu bauen, und am 31. Dezember um kurz vor Mitternacht lassen wir das Ergebnis dann umfallen. Dabei belassen wir es nicht nur dabei, einfach nur eine Strecke zu bauen, nein, wir verwirklichen auch verschiedene Spezialeffekte, die für persönliche Ereignisse des Jahres stehen. Der *Domino Day* ist damit also quasi unsere Form eines Jahresrückblicks.

Im Jahr 2012 musste freilich auch *Portal* mit einbezogen werden. Immerhin haben wir dieses Jahr nicht nur fleißig gezockt, sondern auch jeden Monat das Portal-Magazin herausgebracht.

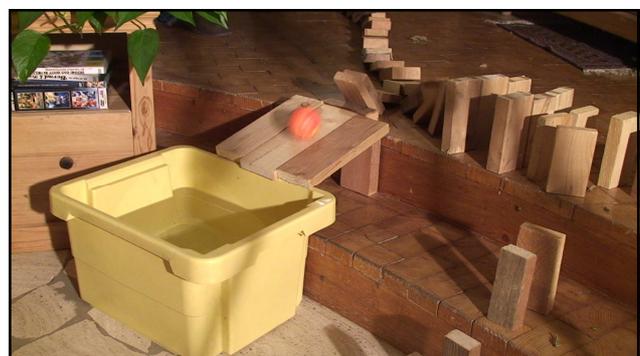
Der *Portal*-Effekt wurde zugegeben erst sehr spät integriert und steht daher leicht abseits, aber besser spät als nie! Die herausfordernde Idee bestand darin, die Steine tatsächlich durch ein Portalpaar fallen zu lassen - die Straße sollte also in dem einen Portal verschwinden und aus dem anderen wieder zum Vorschein kommen. Das ist gar nicht so unmöglich, wie es klingt. Hinter das orange Eingangportal stellten wir einen Stein, an dem eine Schnur befestigt war. Wenn er umfällt, reißt dieser Stein mit Hilfe der Schnur einen anderen Stein mit sich, der am anderen Ende der Schnur hängt. Dieser andere Stein wiederum steht hinter dem blauen Ausgangsportal - ganz logisch! Und falls diese Erklärung jetzt doch zu unverständlich gewesen sein sollte, dann sprechen die Bilder auf der folgenden Seite sicher für sich.

Als besonderes Schmankerl ließen die Steine, die aus dem blauen Portal kamen, außerdem

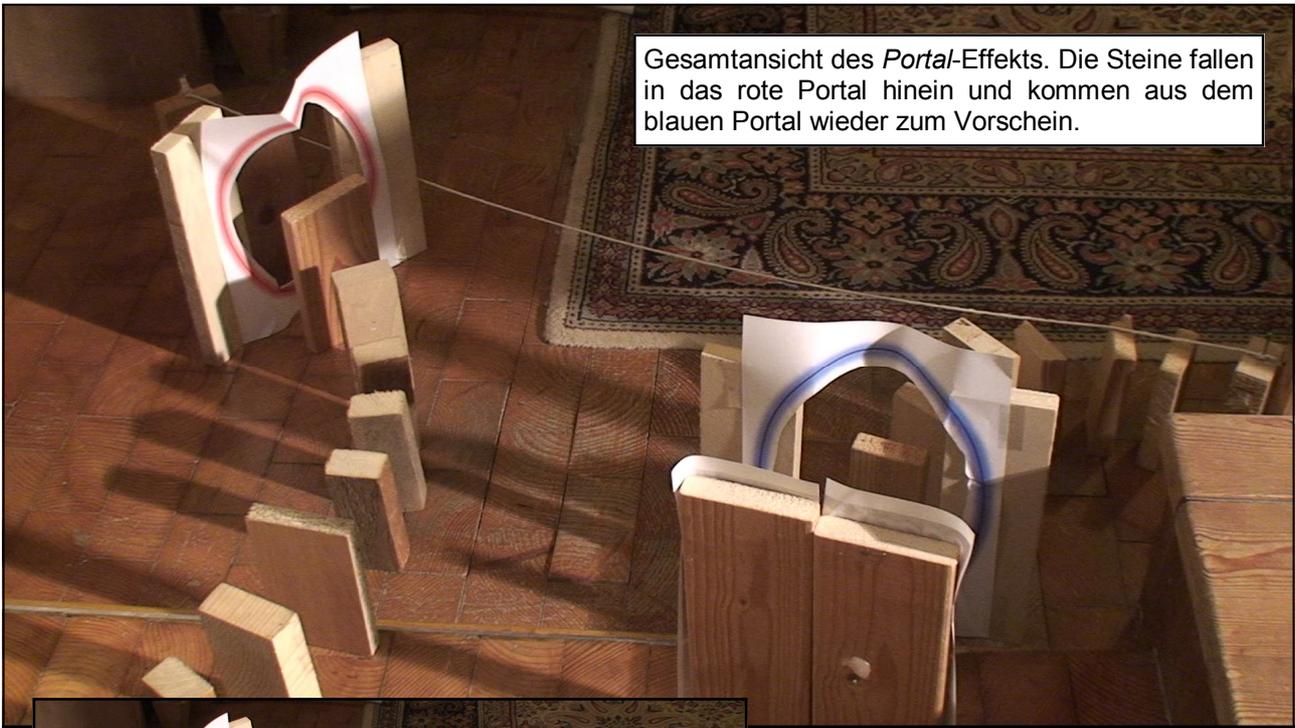
ein Motiv fallen, das die Dezember-Ausgabe des Portal-Magazins zeigt. Somit sind wir mit *Portal* gut im Jahr 2013 angekommen und freuen uns auf ein weiteres Jahr voller Portale und kniffliger Testkammern. Frohes neues Jahr an alle *Portal*-Fans da draußen!



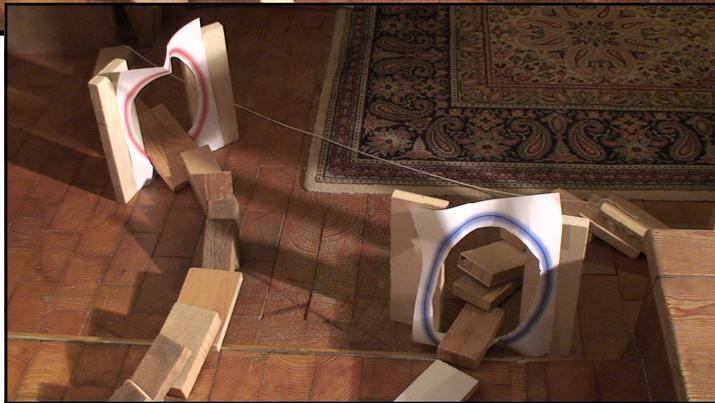
Unsere traditionellen Silvesterschnitten sind genauso lecker, wie sie aussehen. :-)



Ebenfalls Teil des *Domino Day*: Der Weltuntergang! Dazu ließen wir einen kleinen Ball (der die Weltkugel symbolisieren soll) in ein Wasserbecken fallen.



Gesamtansicht des *Portal*-Effekts. Die Steine fallen in das rote Portal hinein und kommen aus dem blauen Portal wieder zum Vorschein.



Hurra, es hat geklappt! Die Portal-Steine sind alle umgefallen!



Ein neugieriger Blick durch das Portal: Noch steht die Dezember-Ausgabe des Portal-Magazins ...

... aber hinterher, wenn die Straße gefallen ist, erkennt man das Covermotiv am Boden liegend.



## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Wir haben was zu feiern! Das Portal-Magazin wird ein Jahr alt, und aus diesem Grund ermöglichen wir euch in der nächsten Ausgabe einen exklusiven Blick hinter die Kulissen unserer verrückten Redaktion.

Aber diese Selbstdarstellung ist natürlich nicht die einzige Baustelle der nächsten Ausgabe. Wobei „Baustelle“ trotzdem ein passender Ausdruck ist, denn wer gern eigene Testkammern baut und sich noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten wünscht, der freut sich sicher über die *PTI*-Mods, die wir euch ab der nächsten Ausgabe vorstellen werden. So viel verraten wir vorab: Das eröffnet euch ganz neue Möglichkeiten beim Mapping! Also seid gespannt ...

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 2013

## >>> Impressum

Das Portal-Magazin ist ein inoffizielles und nicht kommerzielles Fan-Projekt. Die Rechte an *Portal* liegen bei Valve. Die offizielle Homepage von Valve erreicht ihr unter [www.valvesoftware.com](http://www.valvesoftware.com)

Alle im Magazin enthaltenen Texte und Screenshots sind, sofern nicht anders angegeben, selbst erstellt. Eine Weiterverwendung ist nur nach vorheriger Anfrage und mit deutlicher Quellenangabe erlaubt. Eine Verwendung in Zusammenhängen, die ein schlechtes Licht auf Valve, *Portal* oder das Portal-Magazin werfen, ist in jedem 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](mailto:portal-forum@st-gerner.de) oder im Portal-Forum unter <http://portal-forum.xobor.de> zu erreichen.