

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



HAPPY BIRTHDAY TO US:
1 JAHR PORTAL-MAGAZIN

MEHR MÖGLICHKEITEN GEFÄLLIG?
MODS FÜR DEN EDITOR

VALENTINSTAG BEI APERTURE

DIE KATAPULTPLATTFORMEN

EIN AFFIGER KLASSIKER:
DONKEY KONG



AUSGABE 13
MÄRZ 2013

**„Gut, das reicht zur Akte des ersten Jahrgangs.
Sehen wir uns noch andere Hefte an.“**

... die wir im Lauf der kommenden zwölf Monate schreiben werden.

In diesem Sinne:

Willkommen zur dreizehnten Ausgabe des Portal-Magazins!

... und gleichzeitig zur ersten Ausgabe des zweiten Jahrgangs!

Ja, das Portal-Magazin wird ein Jahr alt. Hättet ihr gedacht, dass wir so lange durchhalten, als wir am 25. Januar 2012 die erste Ausgabe hochgeladen haben? Ganz ehrlich, wir selbst hätten nicht damit gerechnet - dass es aber doch so weit gekommen ist, freut uns umso mehr! Entsprechend ist auch unser erster Geburtstag ein großes Thema dieser Ausgabe, garniert mit exklusiven Einblicken in unsere Hintergrundgeschichte.

Aber es geht ja eigentlich nicht um uns sondern um *Porta*! Ein ganz großes Thema dieser Ausgabe sind Custom Maps -

klar, eigentlich testen wir in jeder Ausgabe Custom Maps, aber noch nie waren es so viele. Ganze vier Stück haben wir diesen Monat unter die Lupe genommen, darunter auch die Top-Map *Aperture Valentine*.

Wer selbst gern Maps erstellt, aber wem *Hammer* zu kompliziert ist, der freut sich möglicherweise über die *PTI*-Mods, die wir in dieser Ausgabe unter die Lupe nehmen. Wir sind auf eure Map-Ergebnisse gespannt und testen sie gerne!

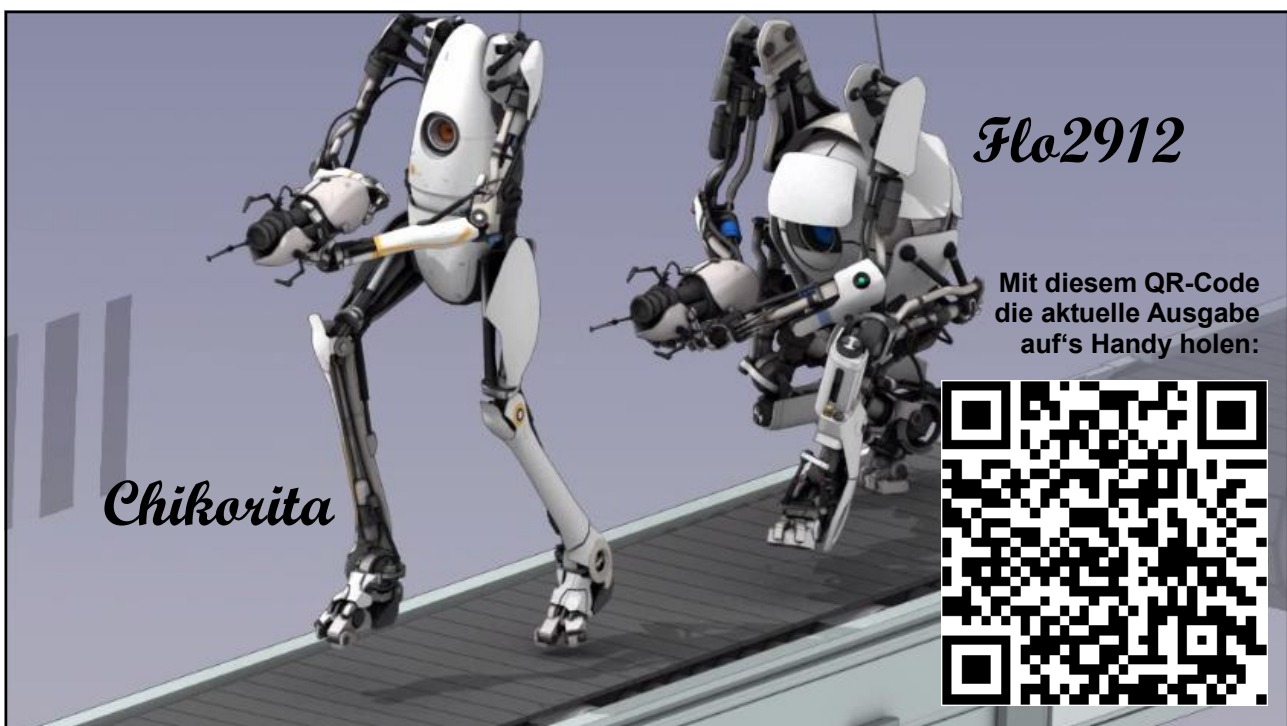
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



Special: 1 Jahr Portal-Magazin 4

Happy Birthday to us: Das Portal-Magazin wird ein Jahr alt. Aus diesem Anlass präsentieren wir euch einen Blick hinter die Kulissen.

Special: PTI-Mods 9

Wer gern mit dem Ingame-Editor arbeitet, aber sich mehr Möglichkeiten wünscht, für den sind der *BEE-Mod*, der *Stylechanger* und *FGE-Mod* die richtige Wahl. Wir stellen sie euch vor!

Mod-Test: Wibi!Data 13

Ein *Portal* 2-Mod im guten Mittelfeld: Als der letzte lebende Mitarbeiter von Aperture Science, äh, Wibi!Data schlägt ihr euch durch die Teststrecke.

Map Check: The Prison Break 16

Die große Geschützturm-Befreiung aus einem Gefängnis von CaveDOS!

Map Check: Unfair Testing 19

Drei schön schwierige Co-op-Maps, die vollständig in der *PTI* entstanden sind.

Map Check: Aperture Valentine 22

Die Top-Map des Monats basiert auf dem Thema „Liebe“ und bietet nicht nur gigantischen Umfang, sondern zudem fünf Secrets. Wir haben den Map Check inklusive Lösungshilfe!

Map Check: Funnel Fun 26

Eine kleine, aber feine Wheatley-Map für zwischendurch.

Workshop-Testecke 27

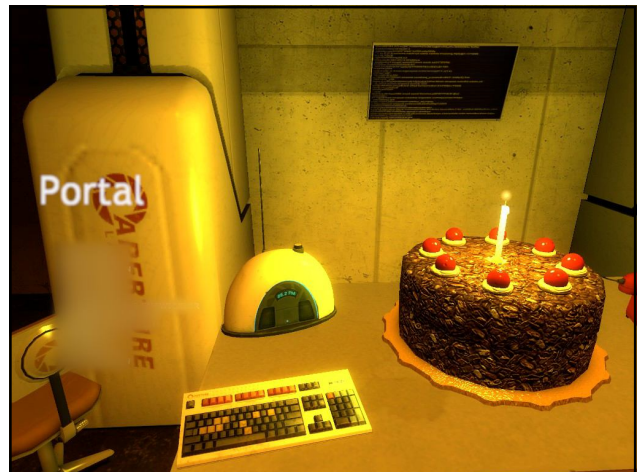
Drei Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* in aller Kürze vorgestellt.

Spotlight on Testelement 28

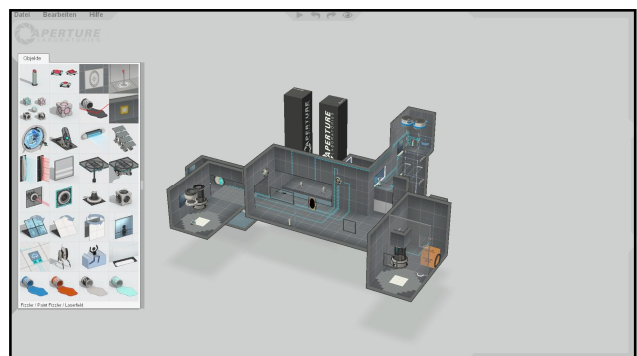
Nur Fliegen ist schöner: Diesen Monat stellen wir euch die Katapultplattformen vor.

Blick über den Tellerrand 30

So ein Affentheater! Wir stellen euch *Donkey Kong* vor, den Riesenaffen, der zusammen mit *Super Mario* seine Videospiel-Karriere begann. Mit dabei: Eine kleine Comic-Überraschung!



Das Portal-Magazin wird ein Jahr alt! Feiert mit uns unseren ersten Geburtstag in diesem kleinen Jubiläums-Special. → **Seite 4**



Mit dem *BEE-Mod*, dem *Stylechanger* und dem *FGE-Mod* stellen wir euch drei Mods vor, die den *PTI*-Editor gehörig erweitern. Für Custom Map-Bastler sehr interessant! → **Seite 9**



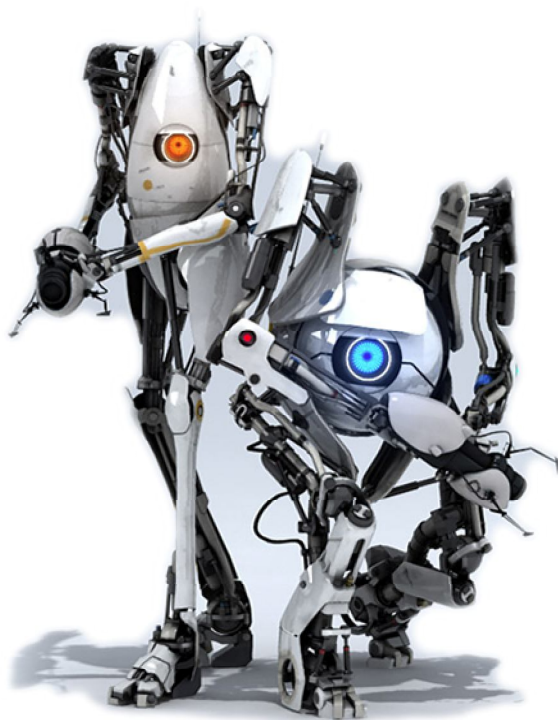
Aperture Valentine stellt das Thema „Liebe“ in den Vordergrund, geht damit aber so genial um, dass wir sie zur Top-Map des Monats küren. → **Seite 22**

1 Jahr Portal-Magazin

Wir haben Grund zum Feiern: Das Portal-Magazin wird ein Jahr alt - sogar schon ein bisschen älter, denn die erste Ausgabe haben wir am 25. Januar 2012 online gestellt. Ohne große Vorab-Ankündigung, wir haben einfach das fertige Heft hochgeladen und die User überrascht. Die Reaktionen waren durchweg positiv. Klar gab es hier und da kleinere Verbesserungsvorschläge, aber richtige Negativ-Kritik haben wir bisher nicht gesehen - danke dafür an euch alle! Wir hoffen, dass wir auch weiterhin euren Geschmack treffen. Falls nicht, sind wir für konstruktive Kritik jederzeit offen.

Die Idee zum Portal-Magazin stammt von Flo. Es gibt auf dem Markt ja eine Menge Spiele-Magazine, in denen die neuesten Games getestet und bewertet werden. So ein Magazin, dachte sich Flo, müsste es auch für *Portal*-Maps geben, damit man weiß, welche besonders spielenswert sind. Er weihte Chiko ein und die beiden begannen, die erste Ausgabe zu planen, wobei noch eine Menge weitere

Rubriken entstanden. Im *Spotlight on Character* beispielsweise wollten wir euch jeden Monat eine Figur aus dem *Portal*-Universum vorstellen. Namenspatte war die gleichnamige Rubrik aus Chikoritas wöchentlicher Nintendo-Webradio-Show *Pilze-Wunderland on air* (Montags ab 21:00 Uhr auf www.kibo.fm), nur dass im Radio freilich in erster Linie Nintendo-Helden drankommen. Im *Blick über den Tellerrand* stellen wir euch Spiele vor, die nichts mit *Portal* zu tun haben, wobei wir meist keine aktuellen Neuheiten auswählen (denn dazu gibt es ja die anderen Spiele-Magazine), sondern oft einen Klassiker Revue passieren lassen. Und dann gibt es noch die diversen Specials, die in keine andere Rubrik passen. Direkt in



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



So fing alles an: Die Erstausgabe des Portal-Magazins, online gestellt am 25. Januar 2012.



Blick über den Tellerrand: Jeden Monat ein *Portal*-fremdes Spiel, in Ausgabe 1 etwa *Minecraft*.

Ausgabe 1 machte „*Portal* ist überall“ den Anfang, hier sind wir *Portal*-Anspielungen in diversen anderen Games auf den Grund gegangen. Der Artikel war so beliebt, dass er inzwischen schon drei Fortsetzungen erhalten hat. Wir sind selbst gespannt, was für Themen uns in Zukunft noch so einfallen werden, und freuen uns auf den zweiten Jahrgang!

Das Making of

Wie entsteht das *Portal*-Magazin eigentlich? Nun, so spektakulär darf man sich das gar nicht vorstellen, wir haben nicht mal eine richtige Planungsphase. Zwar steht schon von Anfang an das Titelthema fest, aber alles drum herum entsteht recht spontan. Das gilt in erster Linie für die Auswahl der Custom Maps, die wir testen wollen: Wir zocken regelmäßig alles, was interessant aussieht, und was uns davon gut gefällt oder aus einem anderen Grund in Erinnerung bleibt, bekommt einen Map Check, so einfach ist das! Da wir aber nicht vorab sagen können, wie viele spielenswerte Maps wir im Lauf des Monats entdecken, steht auch nie vorab fest, ob das nächste Heft nun 32, 36



Portal ist überall: Wir spüren Anspielungen in allen möglichen Spielen auf, z.B. in *Dungeon Defenders*.

Fragebogen an Flo2912

Name: **Florian**
Alter: **17**
Beruf: **Schüler**



Liebblings-

- **Testelement:** Gele
- **Kapitel in *Portal 2*:** Der Sturz (Teil 6)
- ***Portal*-Charakter:** Cave Johnson, GLaDOS, Wheatley
- **Custom Map:** Space Gardens
- **Spiel (abgesehen von *Portal*):** *Super Mario*, *Pokémon*, *Minecraft*
- **Film:** Winx Club - Das Geheimnis des verlorenen Königreichs
- **Serie:** Winx Club
- **Lied:** Winx Club - Sirenix (TV-Version), *Portal* - Still Alive
- **Essen:** Taccos

Was war dein erstes Computerspiel?

Mein erstes Computerspiel dürfte entweder das erste *Harry Potter*-PC-Spiel oder eines der *Siebenstein*-PC-Spiele gewesen sein. Beide habe ich bereits sehr früh in meiner Kindheit gespielt aber ich kann nicht mehr genau sagen, welches zuerst.

Wie bist du zu *Portal* gekommen?

Durch ein sehr interessantes und lustiges Let's Play von Stampus100.

Aufgaben im *Portal*-Magazin:

Ich schreibe hauptsächlich die Mod-Tests (und spiele sie auch), den Map Check Classic und helfe Chiko außerdem beim Map-Testen von Co-op-Maps. Von mir ist außerdem der *Blick*



Siebenstein war eins von Flos ersten Spielen. Kürzlich hat er den Klassiker let's played.

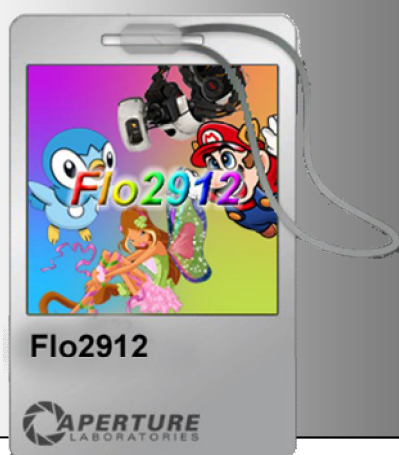
über den Tellerrand-Artikel über *Minecraft* (aus Ausgabe 1). Hin und wieder schreibe ich auch Specials (z.B. das Energieball-Special) oder Spotlights (GLaDOS, Gele). Von mir sind auch ein paar Ideen zu Rubriken bzw. deren Themen gewesen, deren Schreiben letztlich Chiko übernahm.

Wie entstand die Idee zum Portal-Magazin?

Die Idee zum Portal-Magazin entstand während dem Spielen eines Mods und basiert auf dem Nintendo-Testmagazin *N-Zone*. In der *N-Zone* werden monatlich Nintendo-Spiele getestet, umfangreich vorgestellt und bewertet, und ich habe mir gedacht: „Es wäre doch auch interessant, wenn es etwas auch für *Portal*-Mods gäbe, dann wüsste man gleich, welche Mods man unbedingt spielen muss und um welche man lieber einen Bogen machen sollte.“ Die Idee hatte sich wohl irgendwo bei mir festgesetzt, denn unterbewusst fing ich an, die Mods, die ich spiele, mehr zu bewerten als vorher, und mir nebenbei immer wieder Artikel-Auszüge zu überlegen, wie sie in einem solchen Test wohl vorkommen würden. Da mir das Ganze nicht mehr aus dem Kopf gehen wollte, teilte ich Chiko diese Idee mit und wir finge auch kurz darauf tatsächlich an. Ursprünglich sollte es ein reines Testmagazin werden, mit jeweils einem großen Mod-Test und mehrerem ein- oder zweiseitigen Map Check. Doch dann kamen uns immer mehr Ideen, die wir drum herum basteln wollten, und so schrumpfte die Anzahl der Map-Tests ein wenig und dafür wurde weitere Rubriken eingeführt, bis schließlich das Portal-Magazin entstand, wie wir es heute kennen.

Persönliche Lieblings-Ausgabe:

Ausgabe 1, einfach weil es das erste Heft war, das wir fertiggestellt haben. Dass wir jetzt, ein Jahr später, immer noch jeden Monat eine Ausgabe veröffentlichen, macht mich aber auch ein wenig stolz, da ich nicht gedacht hätte das wir das so lange wirklich durchziehen können. ;-)

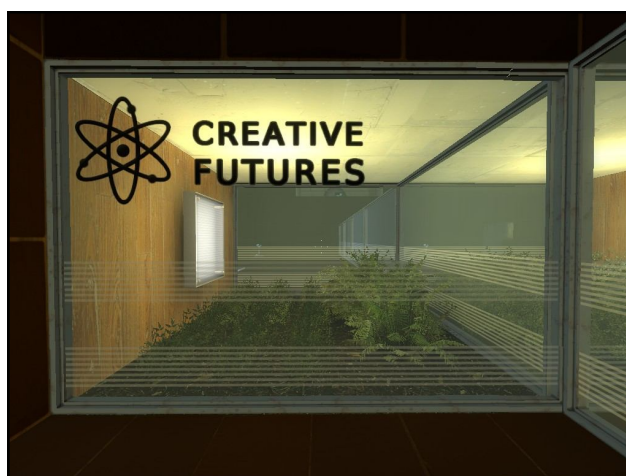


Unser erster Artikel in Ausgabe 1 war der Spieltest zu *Portal 1*. Wertung: 9 / 10

oder 40 Seiten dick ist. Fest steht nur, dass die Seitenzahl grundsätzlich durch 4 teilbar sein muss - das ist Standard im Print-Bereich und liegt an den A3-großen Druckbögen. Bei einem Online-Magazin könnte uns die Seitenzahl zwar eigentlich egal sein, wir wollen uns aber trotzdem ein wenig am Standard orientieren.

Chikos Artikel wie dieser hier werden zunächst ganz nüchtern im Text-Editor von *Windows* geschrieben, noch ohne jeden Komfort und ohne jede Formatierung. Flo hingegen schreibt seine Texte meist direkt ins *Skype*-Fenster. Aber wo auch immer die Texte herkommen, im *Microsoft Publisher* läuft alles wieder zusammen. Chikorita layoutet die Seiten, passt Schriftgrößen an, fügt Screenshots und Artworks hinzu und ist erst dann zufrieden, wenn ein Artikel gut aussieht.

Klar macht jeder Mensch Fehler, wir auch. Zwar passt Chiko auf, dass er beim Layouten



Space Gardens, getestet in Ausgabe 4, ist unser Favorit unter den Custom Maps. Wertung: 6 / 5 (!)

alle Vertipper ausmerzt, und auch Flo liest hinterher nochmal drüber, aber wir haben eben kein richtiges Lektorat, so dass manchmal eben doch ein Fehler übersehen wird - im Editorial von Ausgabe 9 haben wir euch beispielsweise noch einmal zur achten Ausgabe begrüßt, weil uns zu spät aufgefallen ist, dass wir vergessen haben, die Zahl anzupassen. Ansonsten würden wir euch hier jetzt gern eine Hitliste der lustigsten ausgemerzten Vertipper präsentieren, das Problem ist nur, dass wir zu spät auf die Idee gekommen sind und daher die meisten alten Fehler gar nicht gespeichert haben. So bleibt lediglich eine nette Panne aus dem Gel-Artikel in der letzten Ausgabe:

„Es ist das erste **Geld**, das wirklich von vornherein als Gel gedacht war.“ (Anm.: Aha, Cave Johnson hat also nicht Geld wie Heu sondern Geld wie Gel? ^^)

Ansonsten noch ein bisschen Statistik: Der Portal-Magazin-Ordner auf Chikoritas Festplatte ist im Moment (20. Januar) genau 2 GB groß und enthält 3.296 Dateien - das umfasst sämtliche Screenshots und Text-Dateien, aber auch die fertigen Hefte im PDF- und JPG-Format sowie die PHP-Dateien unserer Home-

Fragebogen an Chikorita

Name: **Stephan**
 Alter: **29**
 Beruf: **Informatiker**



Liebings-

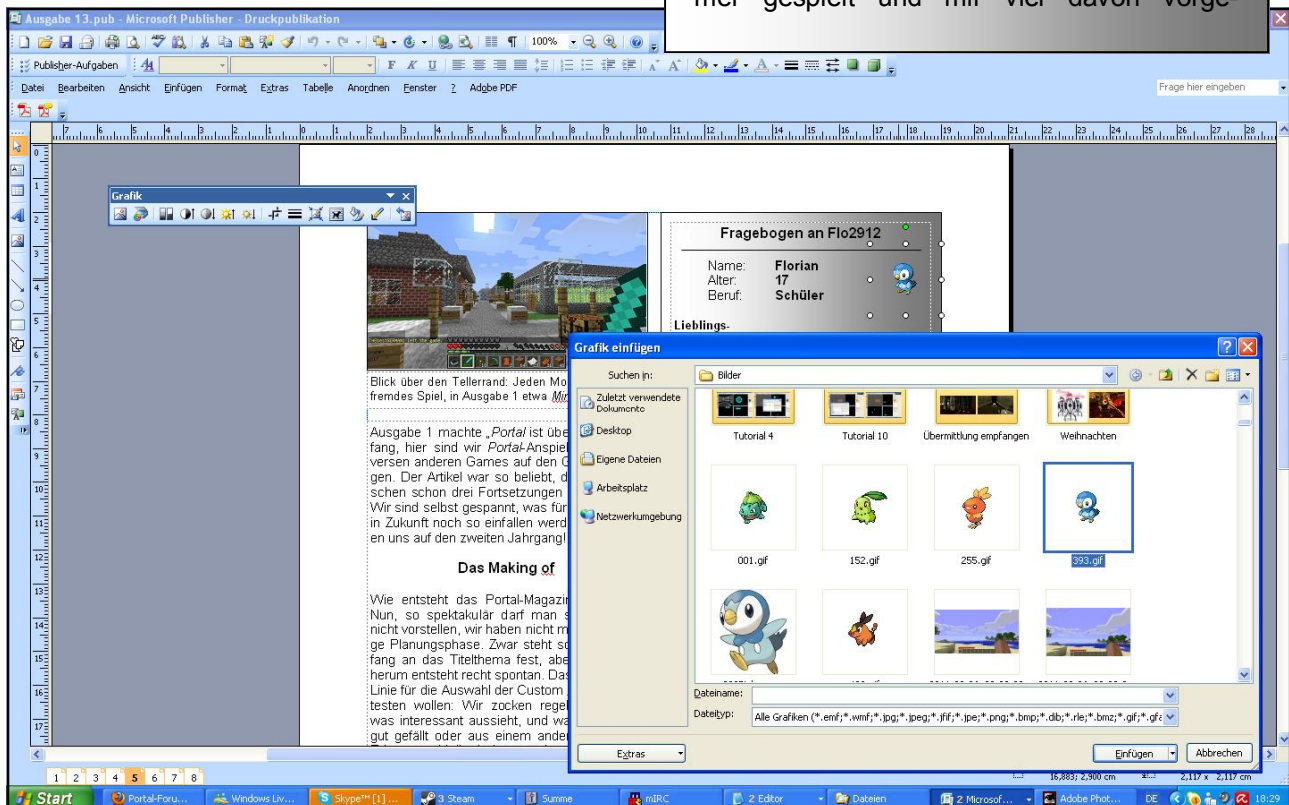
- **Testelement:** Flutlichttunnel
- **Kapitel in *Portal 2*:** Die Unruhe (Teil 8)
- ***Portal*-Charakter:** Wheatley
- **Custom Map:** Space Gardens
- **Spiel (abgesehen von *Portal*):** *Pokémon Heart Gold & Soul Silver*
- **Film:** Bärenbrüder
- **Anime:** Niklaas, der Junge aus Flandern (Film-Version)
- **Buch:** Walter Moers - Die Stadt der träumenden Bücher
- **Lied:** Niko - Night of Fire
- **Essen:** Sushi

Was war dein erstes Computerspiel?

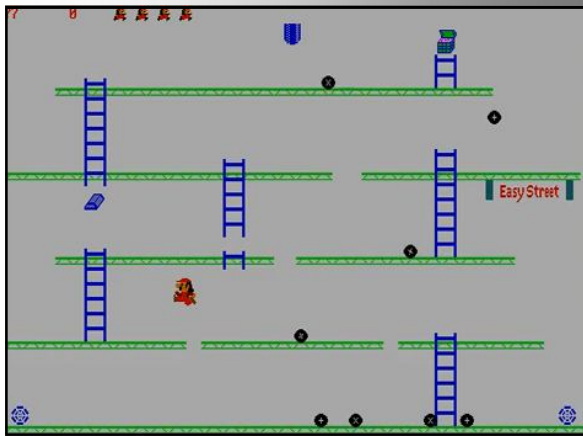
Aldo's Adventure, das war ein *Donkey Kong*-Klon von Mitte der 80er, wobei ich damals *Donkey Kong* noch gar nicht kannte.

Wie bist du zu *Portal* gekommen?

Da ist Flo dran Schuld! Er hat das Spiel immer gespielt und mir viel davon vorge-



Chikorita gestaltet die Seiten mit *Microsoft Publisher*. Hier entsteht gerade genau dieser Artikel.



Chikoritas Leidenschaft für PC-Spiele begann mit dem *Donkey Kong*-Klon *Aldo's Adventure*.

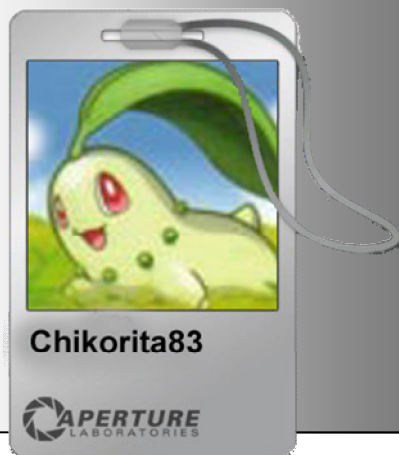
schwärmt, deshalb bin ich auch neugierig geworden. Ich hab mir dann zunächst die Demo zu *Portal 1* geladen und sie hat mich überzeugt, das ganze Spiel zu kaufen. Nachdem ich das dann innerhalb von zwei Tagen durch hatte, habe ich ein wenig mit meinem Geiz gerungen und dann doch *Portal 2* gekauft, das damals noch recht neu war und 50 Euro gekostet hat. Ich hab's aber für 25 Euro auf Ebay ergattert, aber egal für welchen Preis, ich bereue den Kauf nicht.

Aufgaben im Portal-Magazin:

Ich schreibe Map Checks sowie die meisten Spotlights und Specials, außerdem gestalte ich das komplette Layout und habe die Homepage programmiert.

Persönliche Lieblings-Ausgabe:

Ausgabe 7, weil wir darin neben einem interessanten Map Check zu *Portals of Doom & Friendship* auch das passende Interview mit Lpfreaky90 hatten. Außerdem das große Energieball-Special und ein interessanter Lego-Hintergrundartikel anlässlich *Lego Portal*.



Bildquelle: <http://en.wikipedia.org>

page. Chikoritas Spielzeit in *Portal 2* umfasst 274 Stunden, sein Screenshot-Ordner enthält 1.089 Dateien. Bei Flo sind die Zahlen sogar noch extremer: 442 Stunden! Ja, ja, bei einem echten Fan kommt da eben im Lauf der Zeit so einiges zusammen! Ihr müsst euch diese Zahlen jetzt allerdings nicht merken, das ist typisches unnützes Wissen. Wichtig ist, dass wir weiterhin Spaß daran haben, das Heft zu schreiben, und ihr hoffentlich auch Spaß daran, es zu lesen. Wir wünschen ihn euch auf jeden Fall!



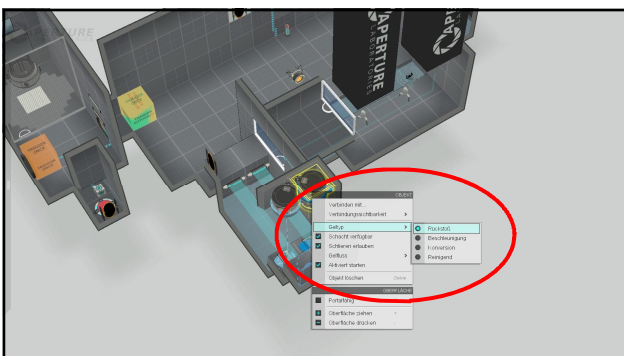
Nicht verwendetes Cover für Ausgabe 7. Es enthielt zu wenig *Portal*, deshalb wurde es ausgetauscht.

PTI-Mods

Der Level-Editor der *PTI* ermöglicht, wie wir ja wissen, jedem *Portal 2*-Spieler seit dem 8. Mai 2012 die Kreation eigener Puzzles für *Portal 2*. Tatsächlich lassen sich mit der PTI einige sehr schöne Rätsel umsetzen, trotzdem sind einem auch teilweise enge Grenzen gesetzt. Natürlich hat man jetzt die Möglichkeit, den *Hammer*-Editor zu verwenden, dieser ist aber viel komplizierter und vor allem für Neulinge nicht gut geeignet. Zweifelsfrei bietet er zwar die besten Möglichkeiten, aber auch denjenigen, die mit der *PTI* mehr Möglichkeiten haben möchten, kann geholfen werden, und zwar mit den *PTI*-Mods.

Es gibt drei wichtige *PTI*-Mods. Wir beginnen bei unserer Mod-Vorstellung mit dem so genannten *BEE-Mod*, was für „Ben and Augustin's Extended Editor“ steht. Er fügt einige neue Testelemente in das Spiel ein, welche zusätzlich in Maps genutzt werden können. So habt ihr mit *BEE-Mod* die Möglichkeit, Brecher, Pneumatic Diversity Vents, zusätzliche Türen, etwas wärmere Lichtquellen und längere Klapp-Panels in eure Map einzufügen. Außerdem gibt es Vorplatzierte-Orange-Portale-Spawner. Die Map checkt, ob ihr diese verwendet und gibt euch im Falle, das ein solche Item verwendet wurde, von vornherein nur ein Einzel-Portalgerät in die Hand.

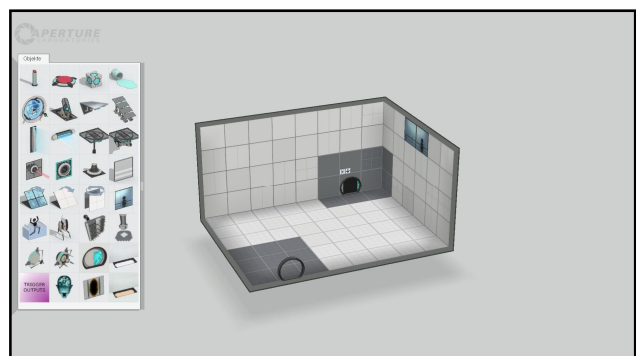
Ebenfalls vorhanden sind Trigger-Blocks, und



Ihr setzt jetzt nicht mehr jeden Gel-Typ einzeln, sondern wählt erst nachträglich die Farbe aus.

dies auch gleich in mehrfacher Ausführung. Der gelbe Trigger ist ein gewöhnlicher Trigger Once, der beim Durchschreiten eine Aktion auslöst, aber eben nur einmal. Sein lila Gegenstück, der Trigger Multiple, macht prinzipiell dasselbe, reagiert jedoch auch auf mehrmalige Betätigung. Der dritte im Bunde mit der Farbe Grün schließlich macht einen Auto Save, so dass ihr, wenn ihr sterbt, an der Stelle anfangt, an der ihr durch diesen Block gelaufen seid, und nicht am Beginn der Map.

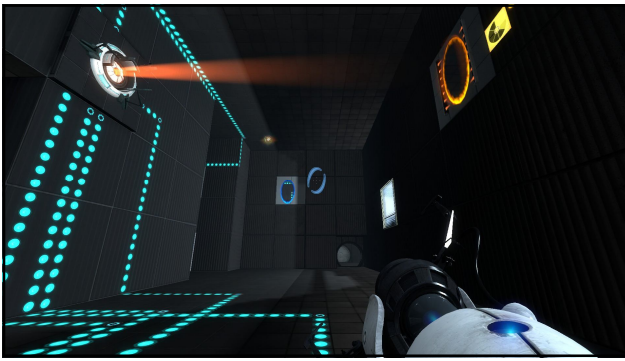
Außerdem wären da die Logic NOT-, AND- und OR-Gates, welche kompliziertere Schaltungen erlauben. Mit ihnen kenne ich mich jedoch nicht besonders aus - wenn, dann nutze ich normalerweise nur das NOT-Gate welches eine Aktion auslöst, wenn entsprechender



Auf den ersten Blick sieht das hier aus wie der normale Editor, doch ihr habt mehr Möglichkeiten.



Trigger sind neu im *BEE-Mod*. Es gibt Trigger Once, Trigger Multiple sowie den Autosave.



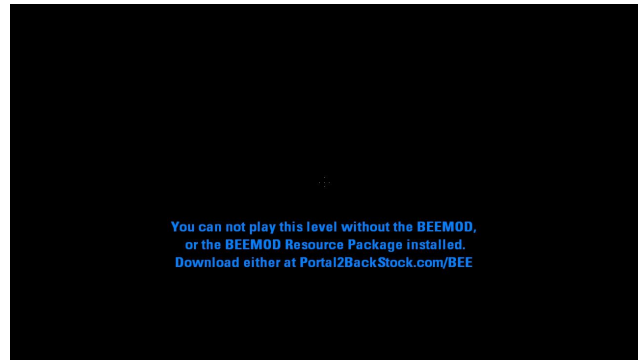
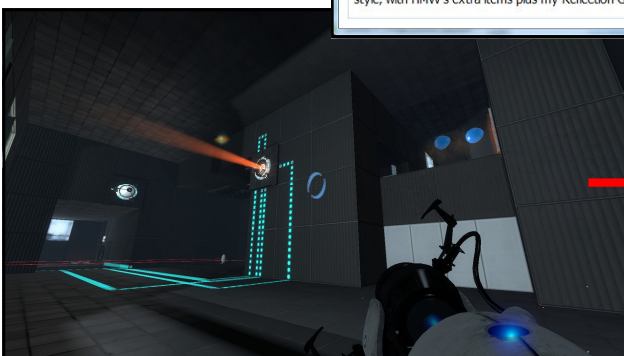
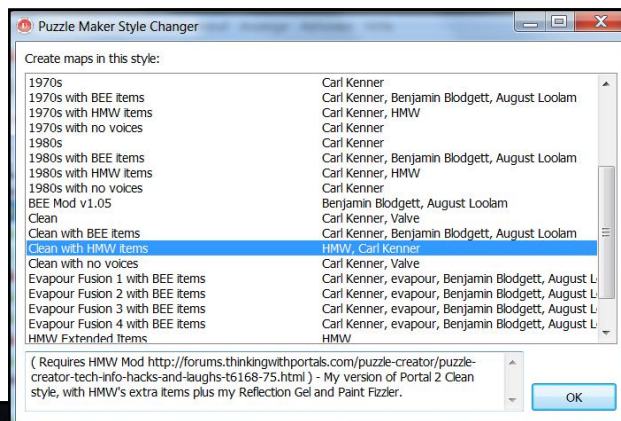
Auch der Energieball lässt sich mit dem *BEE-Mod* in Maps einbauen ...

Schalter **nicht** betätigt ist.

Zu guter Letzt ist außerdem der Energieball aus *Portal 1* enthalten. Maps, die damit erstellt werden, können jedoch nur von Leuten gespielt werden, die ebenfalls den *BEE-Mod* installiert haben, was logisch ist, da der Energieball in *Portal 2* ja nicht existiert. Das in die Map packen mit *Packrat* ist angeblich möglich, selbst getestet habe ich es jedoch bislang noch nicht.

Mit diesem Mod sind bereits einige große Wünsche der Community erfüllt, und zweifelsohne lassen sich hiermit komplexere Maps bauen als mit der Standardausstattung von Valve.

Der Programmierung der *PTI* ist es jedoch zu verdanken, dass einige Objekte jetzt zusammengefasst werden müssen, da die Palette der *PTI*



... wer den Mod allerdings nicht installiert hat, guckt dann in die Röhre und sieht nur einen Fehler.

nur eine bestimmte Anzahl Testelemente anzeigen lässt. So wurden beispielsweise zwei der drei Schalter entfernt. Um die anderen beiden Versionen zu platzieren, muss nun zunächst ein Standardschalter platziert und dann in den Properties die Version geändert werden. Selbiges gilt auch für Gele und Fizzler bzw. Laserfelder. Auch auf die Trigger und Logic-Gates trifft dies zu.

Der zweite Mod, den wir euch vorstellen möchten, ist der sogenannte *Stylechanger*. Der Mod befindet sich momentan noch in der Entwicklung, ist aber schon zum Teil verfügbar. Hauptaufgabe des Mods ist es, das optische Theme

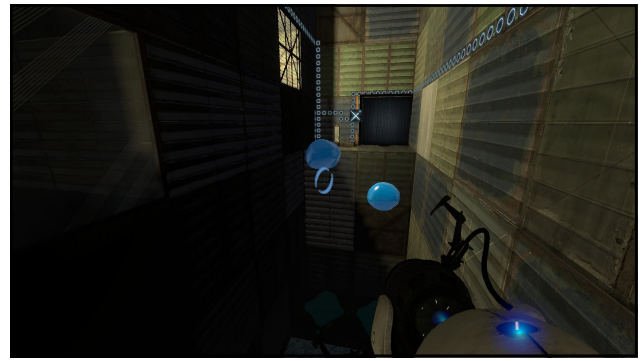
eurer Maps zu verändern. Sind bei der *PTI* bislang nur Clean Style-Maps möglich, lässt euch der *Stylechanger* auch Maps im Cave Johnson-Style kreieren. Hier gibt es sogar die Möglichkeit, zwischen den 50ern, 60ern, 70ern und 80ern



Aussehen, wechsel dich: Mit dem *Stylechanger* ist es möglich, das Design einer Map zu ändern, etwa vom standardmäßigen Clean Style zum Cave Johnson-Design. Weitere Style sollen noch folgen.



Willkommen in den 70er Jahren: So sieht es aus, wenn ihr eine Cave Johnson-Map startet.



Auch im Inneren der Testkammer erinnert alles an längst vergangene Tage.

zu wählen. Es gibt sogar einige Variationen der einzelnen Styles. So könnt ihr beispielsweise zusätzlich zu den Styles die *BEE-Mod*-Palette auswählen - oder eine Version, in der im Gegensatz zum Standard kein Spruch von Cave Johnson am Anfang zu hören ist.

Zwei Testelemente führt der Mod bei manchen Einstellungen außerdem ein: Das Reflective Gel, welches ein nicht implementiertes Gel aus dem Co-op-DLC ist (siehe Ausgabe 11) und der völlig neue Paint Fizzler, der nur Farbe auflöst und sonst nichts. Letzterer kann platziert werden, indem man bei einem Fizzler das Häkchen bei „umgekehrt starten“ setzt. Auch der Cleanstyle existiert in einer Mod-Version und sieht größtenteils so aus wie im Original mit einigen wenig auffallenden Änderungen. Aber auch hier kann man erwähnte zwei neue Testelemente auswählen und zudem spricht GLaDOS zum Spieler. Weitere Styles wie „Verfallen“, „Wheatley“ und „Portal 1“ sind geplant.

Der Mod ist eine separate .exe-Datei, die ihr vor Spielstart geöffnet und umgestellt werden

muss. Dabei wird dann eine neue editoritems.txt geschrieben, welche auch bei späteren Spielstarts ohne Änderung des Styles noch verfügbar ist.

Zu guter Letzt wäre dann noch der *FGE-Mod*, ein Mod, der auf einer ähnlichen Technik wie der *Stylechanger* basiert, jedoch keine Styles ändert, sondern Testelemente. Er ist etwas umfangreicher als der *BEE-Mod*, kann aber neben vielen neuen Sachen, wie etwa Bomb Dropper, zerbrechlichem Glas und dem Sendificator, auch alle *BEE-Mod*-Items sowie natürlich auch die Standard-Sachen hinzufügen. Ihr stellt euch eure Palette dabei selbst zusammen, indem ihr eine bestimmte Anzahl an Testelementen aus einer Liste auswählen könnt, welche anschließend in die editoritems.txt geschrieben werden. Hierbei ist zu betonen, dass alle Testelemente in die .txt-Datei eingefügt werden, sodass ihr Maps bauen könnt, dann die Testelemente ändern könnt und beim Laden der Map trotzdem noch die zuvor gesetzten und aus der Palette entfernten Testelemente habt - und so alle Möglichkeiten miteinander kombinieren könntet. Leider ist der



Der *Stylechanger* verwandelt auch Testelemente, etwa den Emanzipationsgrill in den Paint Fizzler.

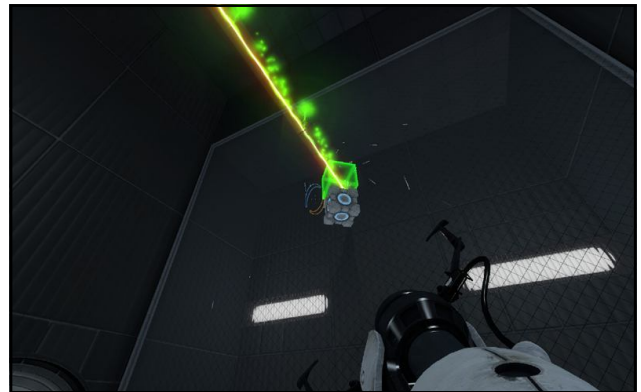


Der *FGE-Mod* fügt noch weitere neue Testelemente hinzu, darunter sogar der Sendificator.

Mod auch der, dem man die Entwicklungsphase am deutlichsten anmerkt. Schließen und Absturz des Mods ohne Speichern der Änderungen führen zum Crash beim Start von *Portal 2*, bis die `editoritems.txt` mit dem Mod erneut erstellt wurde. In der Liste lässt sich zwar jedes Testelement einwandfrei auswählen, jedoch scrollt die Leiste nicht, so dass man ab einem bestimmten Punkt den Cursor nicht mehr sieht. Auch die Info-Texte werden teilweise nur halb angezeigt. Bei der Installation hat der Ersteller ein paar Dateien vergessen, die separat gedownloadet und entpackt werden müssen, da *Portal 2* sonst keine Maps mehr erstellt, außerdem buggt der Sendicator bei Leuten, die den Mod nicht installiert haben. Trotzdem hat der Mod Potential und der Ersteller ist bereits dabei, ihn zu überarbeiten und erwähnte Fehler auszubessern. Hoffen wir, dass das angekündigte Update bald erscheint.

Abschließen wäre noch zu sagen, dass die

drei Ersteller derzeit planen, ihre Mods zusammenzuführen. Das geplante Projekt *BEE 2* soll die Mechanik und Testelemente des *FGE-Mod* übernehmen, die Möglichkeit geben, Styles auszuwählen und zudem die Möglichkeit bieten, eigene `.vmf`-Dateien als Testelemente zu integrieren - wer also mit Hammer umgehen kann, wird sich seine Palette selbst erweitern können. Man darf also gespannt in die Zukunft des *PTI*-Moddings blicken.



BEE-Mod:

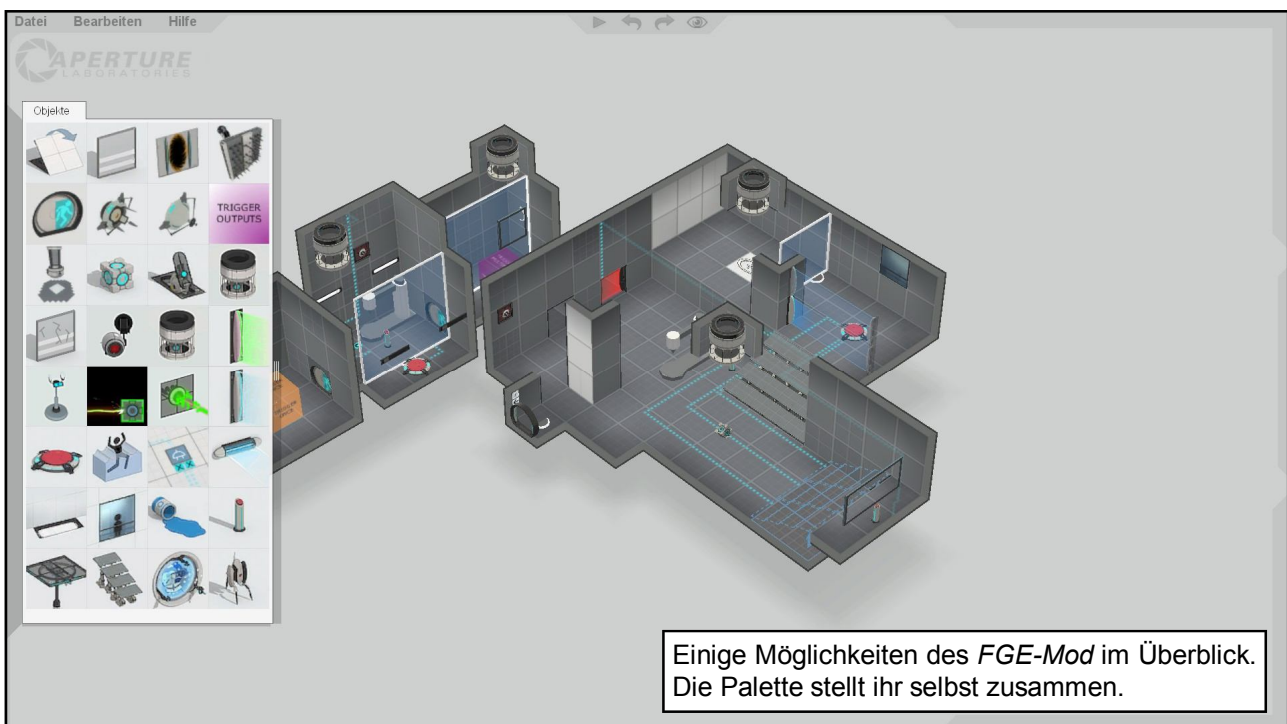
<http://steamcommunity.com/workshop/discussions/-1/882957083795805701/?appid=620>

Stylechanger:

<http://steamcommunity.com/workshop/discussions/-1/882953189045851829/?appid=620>

FGE-Mod:

<http://forums.thinkingwithportals.com/topic7546.html>



Wibi!Data



Download: <http://jobs.wibidata.com/wibi-portal-installation-instructions/>

Heute haben wir mal wieder einen *Portal* 2-Mod im Test, den ich übrigens erst kurz vor Erscheinen dieser Ausgabe zufällig entdeckt habe.

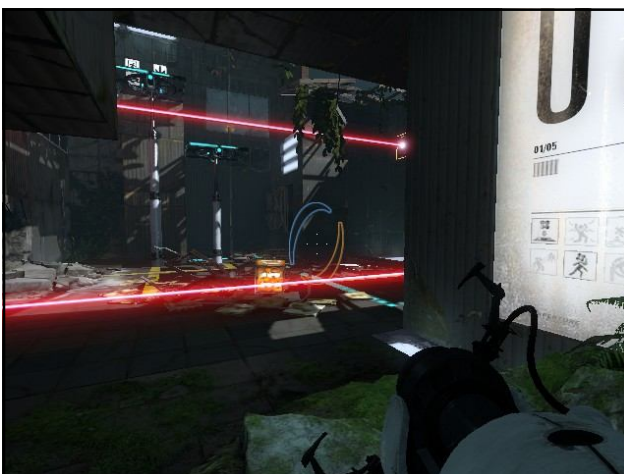
Vorweg schon mal: Ich habe den Mod anders installiert als vom Ersteller geplant. Denn eigentlich ist es gedacht, ihn als „DLC 3“ zu installieren, also die Ordner und sonstiges direkt in *Portal 2* zu tun, einen Ordner sogar zu überschreiben (bzw. umbenennen, um ihn zu backupen) und dann die Neuerungen im normalen *Portal 2* zu haben. Diese Installation war mir allerdings zu gefährlich, da ich befürchtete, dass ich möglicherweise nicht mehr an das normale Hauptspiel herankomme oder dass es Komplikationen mit einem möglicherweise zukünftigen offiziellen DLC geben könnte. Stattdessen habe ich nur einen der beiden in die .zip gepackten Ordner entpackt (den Portal2dlc3-Ordner), in der GameInfo.txt, die dort enthalten war, den Namen *Portal 2* zu *Portal 2: Wibi!Data* geändert und dann den Ordner so wie er

Infokasten

Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Clean / Verfallen
Custom-Elemente:	ja (optisch)
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	kurz

war in den Sourcemods-Ordner getan.

Spielerisch ist der Mod zwar nichts besonderes, aber auch kein Totalausfall, also eben normales Custom Map-Niveau. Zur Story: Ihr seid wohl der letzte verbleibende Mitarbeiter bei „Wibi!Data“, einer Art Tochtergesellschaft von Aperture Science - denn abgesehen davon, dass die Würfel völlig anders aussehen, ist hier alles wie bei Aperture: Von tödlichen Tests bis hin zu GLaDOS, die einige Kommentare abgibt. Ihr erhaltet eine E-Mail von einem Kollegen und macht euch dann auf den



Testkammer 1: Dass es hier um Laser geht, ist nur sehr schwer zu erkennen. ^^



Die Würfel bei Wibi!Data sehen etwas anders aus als drüben bei Aperture Science.



Schaltzentrale: Ihr müsst alle fünf Knöpfe online schalten, um den Mod abzuschließen.

Weg, fünf Testkammern zu lösen, um nach Abschluss jeden Testes zum Hauptbüro zurückzukehren und einen Schalter zu betätigen. Habt ihr alle fünf Schalter betätigt, wird euch ein vierstelliger Zahlencode angezeigt, den ihr dann an der gegenüberliegenden Wand mittels eines Schalterrätsels an einer Anzeigetafel eingeben müsst. Habt ihr das geschafft, öffnet sich eine Tür und ihr gelangt auf das Dach des Gebäudes, wo der Mod endet und die Credits beginnen.

Die fünf Testkammern sind größtenteils recht gut gemacht, der erste Test dreht sich um die richtige Unterbrechung von Lasern mithilfe eines Würfels. Im zweiten Teil müsst ihr mittels Flutlichttunnel einen Wür-

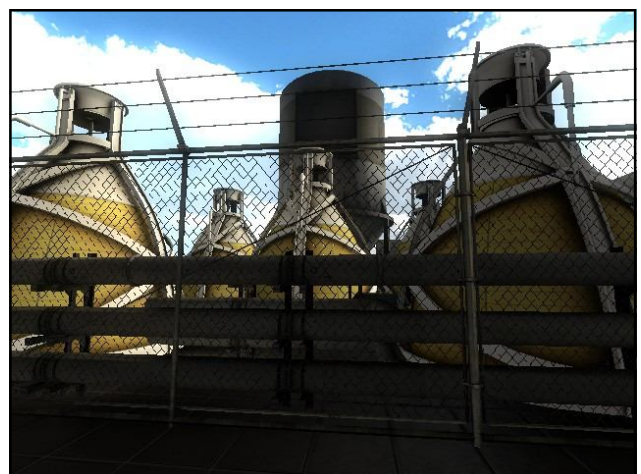


In der zweiten Testkammer gilt es, einen Würfel durch eine Labyrinth schweben zu lassen.

fel durch eine Art Mini-Labyrinth lenken, um den Ausgang zu öffnen. Die dritte Map steht im Zeichen von orangem und blauem Gel, beim vierten Rätsel geht es wieder um Laser - diesmal aber um die korrekte Umlenkung, und es spielt eine kleine Zeitreise mit. Der fünfte und letzte Abschnitt schließlich dreht sich erneut um Flutlichttunnel und blaues Gel. Spielerisch sind es alles recht gute Puzzles, nur an einer Stelle habe ich mich nach stundenlangem Rumprobieren auf die Höhe der bereits geöffneten Tür gecheatet, da die Schräge, die dafür gedacht ist, mich dorthin zu befördern, mich einfach nicht weit genug geschleudert hat. Möglicherweise ist diese Stelle einfach zufallsabhängig oder ich war zu blöd. Zu bemängeln wäre allerdings der Zeitdruck,



Auch das Gel spielt in dem Mod eine Rolle, wie etwa hier in der dritten Testkammer.



Top of the World: Der Mod endet über den Dächern von Wibi!Data.



dem man am Ende des fünften Tests ausgesetzt ist, denn dort aktiviert sich beim Öffnen der Tür, zu der ihr dann den richtigen Weg finden müsst, ein Neurotoxin-Countdown, der jedoch immerhin sehr großzügig getimet ist, sodass man auch einen kurzem Moment überlegen oder sich einen kleinen Fehler gönnen darf.

Übrigens, auch einen Co-op-Abschnitt hat der Mod, dieser wollte bei uns jedoch nicht starten, was möglicherweise an unserer Installationsweise liegt. Aus technischen Gründen können wir ihn jedoch nicht testen, daher beruht unser Urteil nur auf dem Einzelspieler-Part.

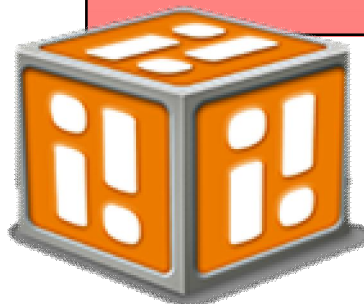
Empfangshallen: Willkommen bei Wibi!Data, einer Art Tochtergesellschaft von Aperture Science!

Pro / Contra:

- + Größtenteils gut durchdachte Testkammern
- + Gute Einbindung des Hubs
- + Kurzer Mod für zwischendurch
- Installation, die unter Umständen Probleme verursachen könnte
- Reduzierte Größe des Fensters
- Denken unter Zeitdruck

Unser Urteil:

6,5 / 10



Robo Riot Part 2:

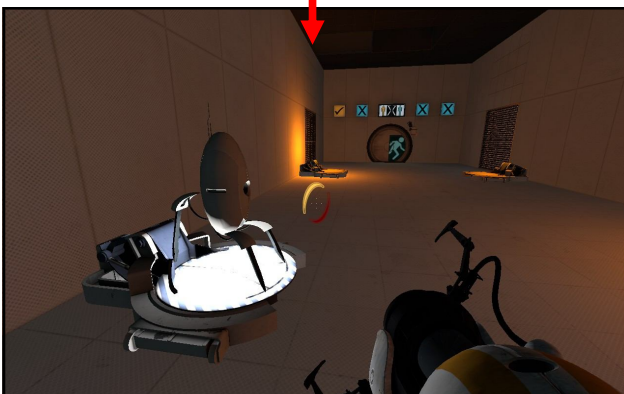
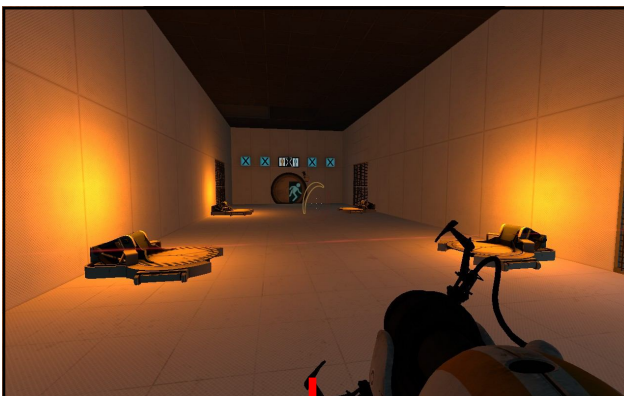
The Prison Break



von Sarcasmateur

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=106702911>

Robo Riot Part 2 - The Prison Break von Sarcasmateur ist der zweite Teil eines 2-teiligen Map Pack. Der erste Teil mit dem Untertitel *The Break-in* stammt von Stealth und erzählt, wie Atlas und P-Body in ein Gefängnis einbrechen, in dem CaveDOS (ein alternatives Ich von Cave Johnson aus der *PTI*-Story) die vier besten Geschütztürme aus GLaDOS' Privatarmee gefangen hält. Diese gilt es, zu befreien! Im zweiten Teil, der hier nun Gegenstand des Map Checks ist, sind die beiden Bots in besagtem Knast angekommen und müssen nun die vier Geschütze finden und aus den Zellen herausholen.



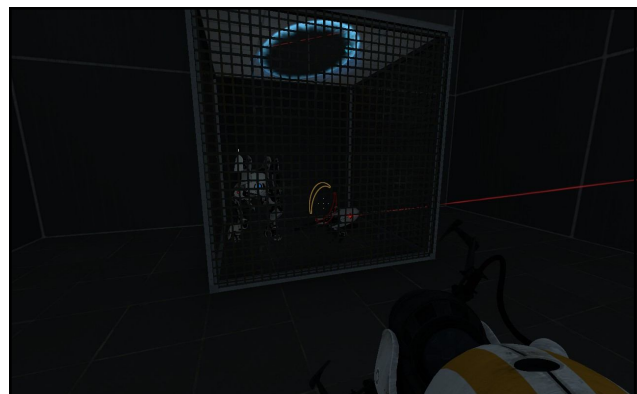
Wir haben den ersten Geschütz auf sein Podest gestellt. Stehen alle vier, geht die Ausgangstür auf.

Infokasten

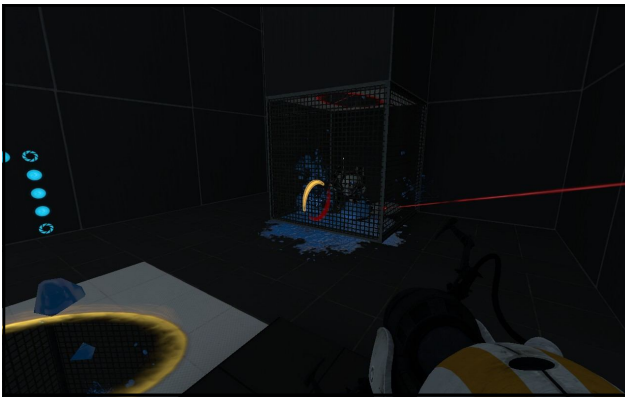
Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz

Wenn ihr die Map betretet, findet ihr euch zunächst in einer Art Hub wieder, von welchem aus ihr vier Räume betreten könnt. Aufgrund der Gitter vor dem Eingang kann man sie tatsächlich als Gefängniszellen erkennen. Mit Portalen haben wir allerdings keine Probleme, hinein und wieder heraus zu kommen. Also, wenn ihr jemals eingesperrt werdet, dann vergesst Nagelfeilen und lasst euch lieber eine Portal Gun schicken, das geht schneller!

Jede der vier Gefängniszellen enthält eine kleine, relativ einfache Testkammer, wobei es jeweils das Ziel ist, den vermissten Geschütz-



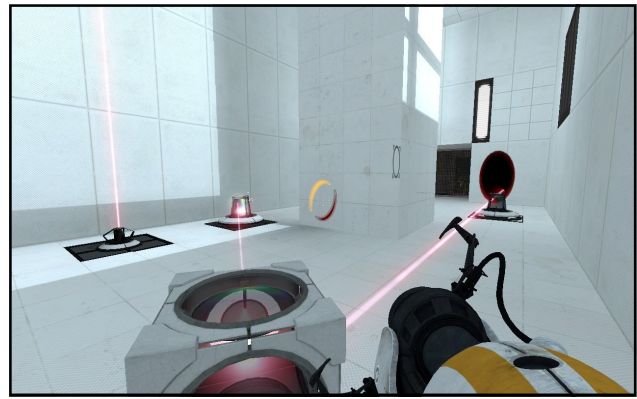
Game Breaker: Atlas hat sich eingesperrt. Würde P-Body jetzt hinterher springen, wäre das fatal.



So ist's besser: Mit Hilfe des blauen Gels kann Atlas aus dem Geschützturmkäfig herauspringen.

turm zu finden und aus der Testkammer heraus zu bringen. Im Hub befinden sich nämlich vier Podeste, auf denen die Geschütztürme positioniert werden müssen, damit sich die Ausgangstür öffnet. Diese Grundidee finden wir schön - das Prinzip des Sammelns war schon mehr als einmal Thema einer Map, aber Geschütztürme statt Würfeln oder Kugeln zu sammeln, ist dann doch mal erfrischend anders. Dass die einzelnen Testkammern dabei nicht besonders schwierig sind, möchten wir nicht kritisieren. Auch Abwechslung wird groß geschrieben, so bekommt ihr es etwa in einer Zelle mit blauem Gel zu tun, in einer anderen mit einem Laserrätsel, in wieder einer anderen mit einer ganzen Armee von Flutlichttunneln: So viele auf einen Haufen haben wir noch nie gesehen! Da mussten wir dann doch erstmal einen Moment stehen bleiben und die Lichtshow bewundern.

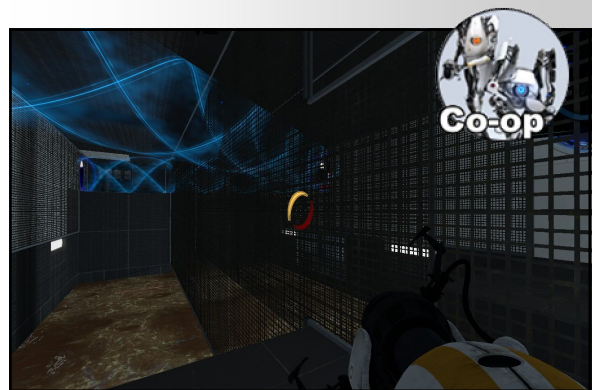
Was uns allerdings massiv stört, sind mehrere Game Breaker und Sackgassen. In einer Zelle steht der ersehnte Geschützturm beispielsweise in einem Käfig, der nur an der Decke eine portalfähige Fläche hat. Der richtige Lösungsweg verlangt von euch, dass ihr zuerst blaues Gel in den Käfig schleudert, dann hinein springt, den Geschützi schnappt und nach oben wieder heraus hüpfet. Springt ihr aber beide in den Käfig hinein, ohne vorher das blaue Gel aktiviert zu haben, dann sitzt ihr fest. Klar könnte man jetzt sagen „Wer so doof ist, ist selber Schuld“, dennoch baut ein guter Map-Ersteller einen Rückweg ein, für den man keine Konsolenbefehle wie „kill“ oder „noclip“ benötigt. Noch gemeiner wird es in der Zelle mit den Flutlichttunneln. Wenn wir nicht irgendetwas übersehen



Dieses Laserrätsel ist nicht allzu schwer, aber trotzdem gut durchdacht. Allerdings ...

Der erste Teil

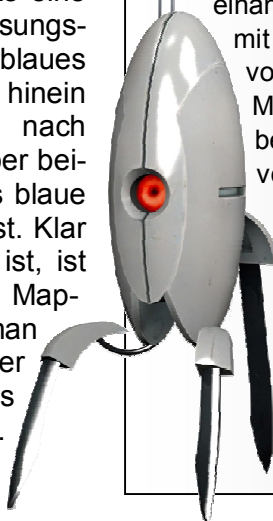
Auch, wenn sich dieser Map Check hauptsächlich dem zweiten Teil widmet, haben wir natürlich auch Teil 1 gespielt. Was wir davon halten, erfahrt ihr in diesem Kurzttest ...

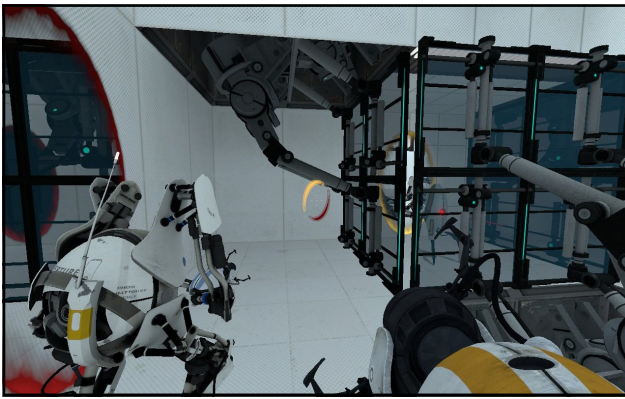


Robo Riot - The Break-in (von Stealth)

Die Vorgeschichte zu *The Prison Break* erzählt vom Einbruch der beiden Bots in das Gefängnis. Ihr startet zunächst separiert voneinander in zwei Gängen und müsst euch mit Hilfe eines Lasers gemeinsam nach vorne arbeiten. In der zweiten Hälfte der Map stellt sich euch gewaltiges Säurebecken in den Weg, das ihr mit Hilfe von Flutlichttunneln überwinden müsst. Das Problem dabei: Ihr habt zwei von der Sorte, die schräg ausgerichtet sind. Kriegt ihr es hin, im Zickzack zu fliegen? Eine lustige Idee!

Unser Urteil: **4 / 5**

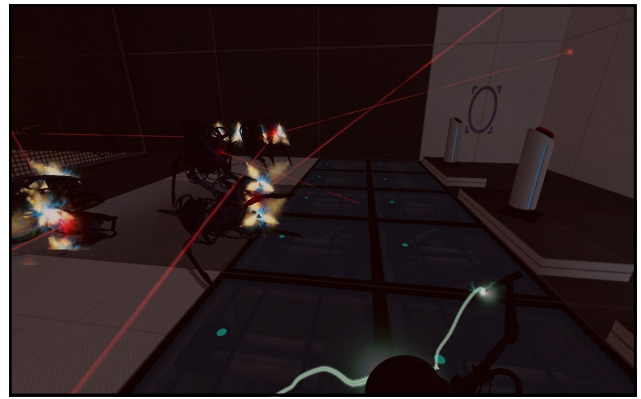




... könnt ihr es mit geschickt platzierten Portalen leider recht leicht komplett überspringen.

haben, dann müsst ihr hier tatsächlich nach getaner Arbeit in die Säure springen, um zurück zum Eingang zu gelangen. Wäre es stattdessen nicht möglich gewesen, Plattformen auszufahren, die euch einen Rückweg ermöglichen? Und dann ist da noch die Zelle mit dem Laserrätsel, das trotz seines niedrigen Schwierigkeitsgrades eigentlich sehr schön ist - eben für Anfänger. Ist das Rätsel gelöst, klappen Glaswände auf, hinter denen der Geschützturm steht. Leider ist der Glaskäfig aber auch vorher nicht ganz geschlossen, so dass ihr mit einem gut gezielten Portalschuss das ganze Rätsel überspringen könnt. Schade drum!

Die Idee mit den gefangenen Geschütztürmen gefällt uns, und gegen den niedrigen Schwierigkeitsgrad sagen wir nichts, schließlich haben auch Maps für *Portal*-Neulinge ihre Daseinsberechtigung. Die Game Breaker hätten sich aber vermeiden lassen, deshalb können wir nur eine Wertung im oberen Mittelfeld geben. Wer Lust auf eine kurze Co-op-Map für zwischendurch hat, der kann diese hier ruhig spielen, ein Muss ist sie allerdings nicht.



Feuer frei! In einer Zelle müssen wir die Geschützturm-Armee von CaveDOS überrumpeln.

Unser Urteil:

3,5 / 5

Cooler Lichtshow: So viele Flutlichttunnel auf einen Haufen haben wir noch nie gesehen. Ihr etwa?

Unfair Testing



von mikebeza

Teil 1: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=89945979>

Teil 2: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=90116269>

Teil 3: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=90668856>

Wer einmal ein Map Pack der etwas unfaireren Art spielen möchte, der sollte sich *Unfair Testing* anschauen. Die Herausforderung besteht aus drei Teilen und entstammt vollständig dem Ingame-Editor aus der *Perpetual Testing Initiative*. Das ist auch der Grund für die eher mittelprächtige Grafik-Wertung: Klar, schlecht sehen die Maps nicht aus, aber es ist eben einfach nur ganz normales *PTI*-Design, das eigentlich jeder kann - deshalb müssen wir etwas schlechter bewerten, um zu Maps wie *A Beam Too Far* (Ausgabe 10) zu differenzieren, in denen ein optisches Feuerwerk gezündet wird.

Rein spielerisch haben wir an *Unfair Testing* allerdings nichts auszusetzen. Klar sind das keine Maps für Anfänger, aber wirklich als unfair würden sie auch nicht bezeichnen, höchstens als schwierig. Nur ganz wenige Stellen sind tatsächlich etwas arg knifflig geraten, etwa in der ersten Map ein Sprung durch nur kurzzeitig deaktivierte Laserfelder mit Hilfe von orangem Gel. Über solche Stellen braucht man sich bei so einem Map-Namen aber auch nicht

Infokasten

Optik-Wertung:	6 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Spieldauer:	mittel

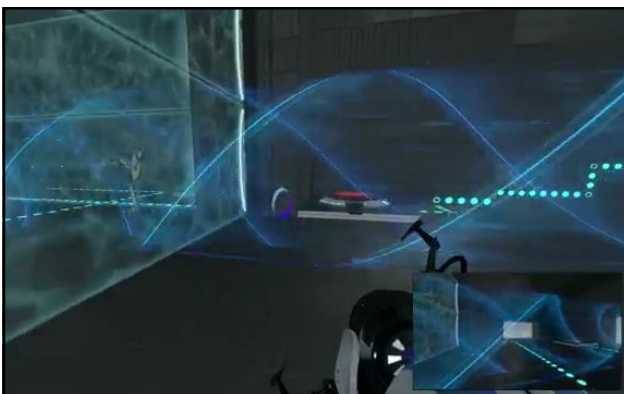
zu wundern, denn wie sagten wir doch während dem Testspiel so schön:

Flo: „Die Map hat uns gewarnt! Sie heißt immerhin *Unfair Testing*!“

Chiko: „Eben! Der hätte die Map ja auch *Easy Flowerwiese* nennen können!“

Flo: „Ja, vor allem *Easy Flowerwiese*!“

Zu einem anderen Zeitpunkt rutschte uns auch der Ausdruck *Kaizo Portal* (in Anlehnung an den höllenschweren *Super Mario World-Hack*



Im ersten Teil gilt es, einen Würfel richtig schweben zu lassen. Knifflig, aber nicht unfair.



Hier gilt es, sich per orangem Gel nach oben zu schleudern. Falsches Timing ist der Tod. Unfair!



Ein erster Einblick in die zweite Testkammer. So unfair sieht das ja noch gar nicht aus - bis jetzt!



Unfaire Sprungpassage: Drückt den Schalter und steht dann rechtzeitig wieder auf der Lichtbrücke!

Kaizo Mario) heraus, aber das würden wir gar nicht mehr unterschreiben, denn wirklich überfordert sahen wir uns als fortgeschrittene Spieler zu keinem Zeitpunkt. In Teil 2 standen wir zwar eine Weile lang auf dem Schlauch, weil wir nicht heraus gekriegt haben, wie wir die Lichtbrücken korrekt platzieren müssen, das hätte aber auch in jeder anderen Map passieren können, gelegentliche Denkblockaden gehören einfach zu *Portal* wie das Herz zum Beileiterkubus.

Inhaltlich stehen die drei Teile übrigens in keinem Zusammenhang, ebenso wenig gibt es eine durchgehende Story. Ihr könnt die Parts also in jeder beliebigen Reihenfolge und absolut unabhängig voneinander zocken. Jede Map besteht aus zwei aufeinander folgenden Herausforderungen, so dass euch insgesamt sechs Rätsel erwarten. Den Anfang im ersten Teil macht ein Test, indem es darum geht, einen Würfel mit Hilfe eines Flutlichttunnels von einer Insel in einem Säurebecken zu retten, wobei zudem die zahlreichen Emanzipationsgrills im richtigen Moment ausgeschaltet werden wollen. Danach folgt die bereits erwähnte Stelle mit dem orangenen Gel. Teil 2 legt den Schwerpunkt auf Lichtbrücken, wohingegen Teil 3 mit einem Laserrätsel beginnt. Das Finale bildet schließlich ein Labyrinth aus Laserfeldern, die ihr mit Hilfe verschiedener Schalter aktivieren und deaktivieren könnt, um irgendwie zwei lebensnotwendige Cubes heraus zu holen.

Uns hat *Unfair Testing* gut gefallen, weswegen wir uns auch entschlossen haben, das Map Pack nicht in die Workshop Testecke zu stoppen, sondern ihm wirklich einen vollwertigen Map Check zu widmen. Anfänger sollten von diesen Maps eher absehen, wer aber schon ein wenig Erfahrung mit *Portal 2* hat, der wird auch an *Unfair Testing* seinen Spaß haben. Ihr werdet gelegentlich ein wenig auf dem Schlauch stehen, ab und zu ein bisschen fluchen, im Großen und Ganzen aber gut unterhalten, und genau so soll's auch sein.

Unser Urteil:

5 / 5



Am Ende der zweiten Testkammer erwartet euch eine unfaire kleine Jump'n'Run-Einlage über Lichtbrücken. Springt nicht daneben!

Valve, tut doch mal was dagegen!

Wir geben es offen und ehrlich zu: Die Screenshots aus unserem Map Check zu *Unfair Testing* haben wir nicht im Spiel sondern aus einem Let's Play auf Youtube angefertigt. Und wir verraten euch auch den Grund: Der Co-op-Modus der *PTI* mag uns nicht mehr! Wir können also nur noch den herkömmlichen Co-op-Modus spielen, aber keine Co-op-Maps aus dem Workshop mehr.

Am 1. Februar haben wir *Unfair Testing* gespielt, und weil das Map Pack zu gefallen wusste, hat Chikorita am folgenden Tag direkt den Map Check verfasst. Als wir dann allerdings noch einmal die Map betreten wollten, um Screenshots anzufertigen, trat das Problem zum ersten Mal auf. Die Folge: Es kommt in der *PTI* einfach kein Verbindungsaufbau zustande. Das Spiel lädt und lädt und lädt, ohne zu einem Ergebnis zu kommen - und nicht einmal der Abbrechen-Button zeigt eine

Funktion, so dass man *Portal 2* schließlich gewaltsam beenden muss.

Foreneinträge, etwa aus dem offiziellen *Steam*-Forum, belegen, dass auch andere das Problem haben - oder hatten, denn bei den meisten scheint es sich inzwischen gelöst zu haben. Warum dann bei uns nicht? Oder schreibt nur einfach keiner mehr darüber?

Valve, bitte repariert das Spiel! Wir wollen wieder die Co-op-Maps aus dem Workshop zocken können! Das zieht sich jetzt schon seit fast vier Wochen hin, wo liegt denn das Problem?

Wir hoffen, dass es bald wieder geht. Von euch Lesern interessiert uns zum Abschluss: Habt ihr das Problem auch? Oder konntet ihr es lösen? Wenn ja, wie?

Schreibt an portal-forum@st-gerner.de



Aperture Valentine



von Mevious, Sickieberry Fapsauce, josepezdj, Lpfreaky90 und zivi7

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=127069050>



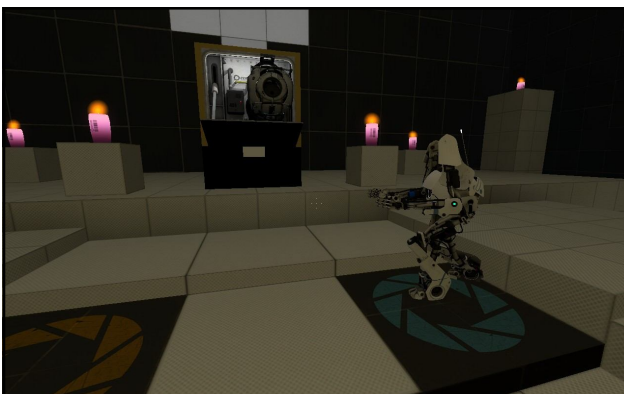
Pünktlich zum Valentinstag 2013 veröffentlichten fünf namhafte Map-Bastler eine thematisch passende Co-op-Map. Schon die Namen lassen Gutes erahnen: Lpfreaky90 ist bei uns ein Synonym für „Top-Qualität“, aber auch den Großteil der anderen Namen verbinden wir mit Maps, an die wir gute Erinnerungen haben. Da wollten wir es uns freilich nicht nehmen lassen, uns unsere eigene Meinung zu bilden. Eine Dateigröße von 90 MB mag zwar ein wenig abschreckend wirken, aber ein besonderes Design hat eben seinen Preis bzw. seine Größe. Und wir versichern euch: Der Download lohnt sich!

Die Hintergrundgeschichte liest sich allerdings schon mal nicht sonderlich spektakulär. Sie erzählt, dass Atlas und P-Body ein Liebespaar sind, die nun GLaDOS in einer umfangreichen Teststrecke ihre Liebe beweisen müssen. Eine recht aufgesetzte Story, aber dem Spielprinzip tut das keinen Abbruch. Wir haben es hier nämlich mit etwas zu tun, das nur technisch eine einzelne Map ist, spielerisch aber schon ein ganzer Mod mit mehreren Testkammern und einer Spielzeit von ein bis zwei Stunden.

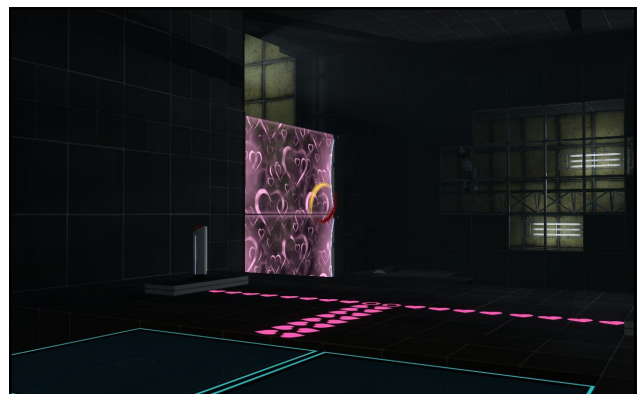
Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Special
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja (minimal)
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	lang

Ihr beginnt in einer Art Kirche, wo offenbar eure Trauung stattfinden soll. Statt mit Ringen stattet euch GLaDOS dann allerdings mit Portal Guns aus - wie gesagt, zuerst gilt es, durch gutes Teamwork eure Liebe zu beweisen. Durch ein kleines Stück BTS-Area schlagt ihr euch bis in die Teststrecke durch, woraufhin euch insgesamt sechs voneinander unabhängige Testkammern erwarten. Diese beginnen jeweils mit einen Respawn-Punkt, so dass uns im Falle einer dämlichen Selbstzerstörung ein nerviger Fußmarsch erspart bleibt, und bieten eine breit gefächerte Vielfalt. Im ersten Raum spielen ein Laser und Emanzipationsgrills die Hauptrolle, später bekommen wir es auch mit



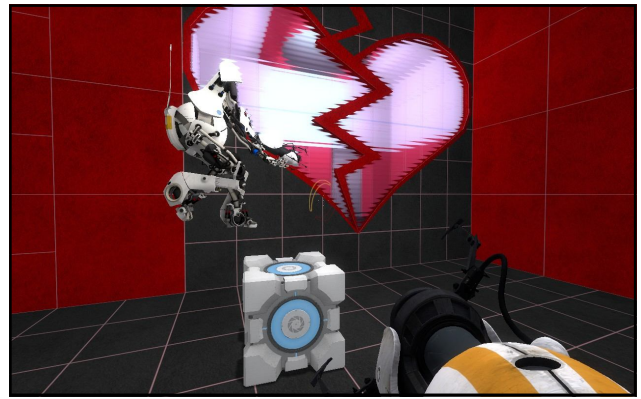
„Möchtest du, P-Body, diesen Atlas zu deinem Roboter, bis dass der Stromausfall euch scheidet?“



Zuckerschok: Die Emanzipationsgrills sind hier quietschrosa, sogar mit Herzchenmuster.



In einem Stück BTS-Area müssen wir uns per Flutlichttunnel in die Teststrecke schweben lassen.



Das ist ja mal herzallerliebste: Selbst die Überwachungsräume haben in dieser Map eine Herzform.

dem Beschleunigungsprinzip, einer Lichtbrücke, Flutlichttunneln sowie mit den Death Fizzlers zu tun - letztere sind eine Eigenkreation von Lyfreaky90 und stellen eine Kombination aus Emanzipationsgrill und Laserfeld dar. Die Qualität der einzelnen Testkammern ist dabei auf einem konstant hohen Niveau, der Schwierigkeitsgrad durchgehend genau richtig. Gut, einen einzigen Raum fanden wir ein wenig zu leicht, ansonsten waren wir aber zu keinem Zeitpunkt über- oder unterfordert, sondern hatten einfach unseren Spaß am Spiel - genau so soll's sein!

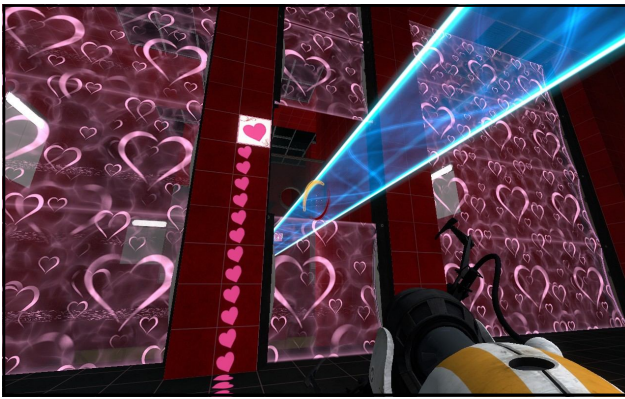
Was uns allerdings ein wenig genervt hat, war die Geschicklichkeits-Einlage am Ende - sie ist der Grund, warum wir „nur“ 5 von 5 Punkten geben, denn vorher waren wir schon in Versuchung, tatsächlich zum zweiten Mal nach *Space Gardens* die begehrten 6 von 5 Punkten zu verteilen. In diesem Test befinden sich Atlas und P-Body jeweils in ihrem eigenen Raum. Die Räume bestehen aus einzelnen Quadraten, auf die nach einem bestimmten Verhaltensmuster Brecher herunter sausen. Einige Felder leuchten grün auf - diese Felder müssen wir erreichen, um Punkte zu sammeln. Lassen wir uns hingegen von einem Brecher erwischen, bedeutet das Punktabzug. Die Idee an sich ist ganz nett, aber dass volle vier Runden á 10 Punkte gespielt werden, hat uns doch ein wenig aufgeregt. Dass sich nach und nach auch noch bewegliche Laserfelder einschalten, trägt dazu bei, dass dies für uns nur noch hektisches Herumrennen war. Dieses

Valentinstag bei Aperture Science? Nicht zum ersten Mal!

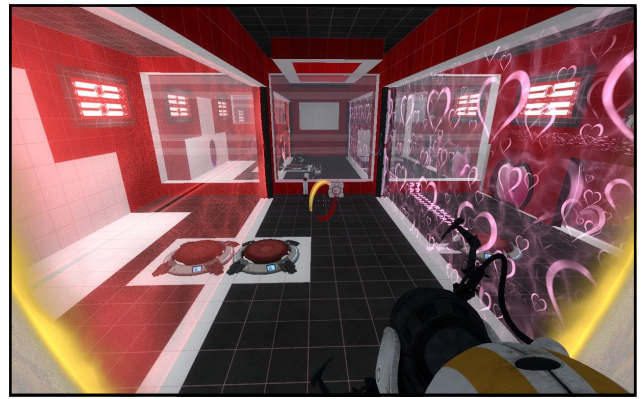
Liebe war schon einmal ein Thema bei *Portal 2*, und zwar sogar bevor das Spiel veröffentlicht wurde: Am 14. Februar 2011 veröffentlichte Valve zum Valentinstag einen Trailer, dessen Kernaussage war, dass das Spiel ab sofort vorbestellt werden kann. Ein liebeskranker Bendy beglückte sein bei Aperture Science angestelltes Schätzchen mit diversen Geschenken. Mit solch normalen Geschenken wie Blumen, einer Schachtel Pralinen oder einem teuren Diamanten hat er allerdings keinen Erfolg, da stets ein unerwünschter Nebeneffekt eintritt, auf den Blumenstrauß folgt beispielsweise ein Bienen-schwarm. Erst, als unser Bendy sein Glück mit einer Portal Gun versucht, hat er Erfolg und kann sein Liebchen in die Arme schließen. Übrigens, im *PTI*-Trailer entdecken Insider eine kleine Referenz an den Valentinstailer: Im Großraumbüro ist noch heute der Bendy mit dem Riesen-Diamanten zu entdecken.



Fakt: Wer braucht schon Blumen? *Portal 2* ist das schönste Geschenk zum Valentinstag!



Brücken der Liebe: Dank der vielen Emanzipationsgrills ist die Lichtbrücke nicht leicht zu platzieren.



Im letzten regulären Raum spielt auch der Death Fizzler (links) von Lpfreaky90 eine Rolle.

Finale zieht die ansonsten so gute Map leider ein wenig runter - der Rest ist aber so gut, dass es trotzdem bei 5 Punkten bleibt, also nach wie vor eine Top-Map.

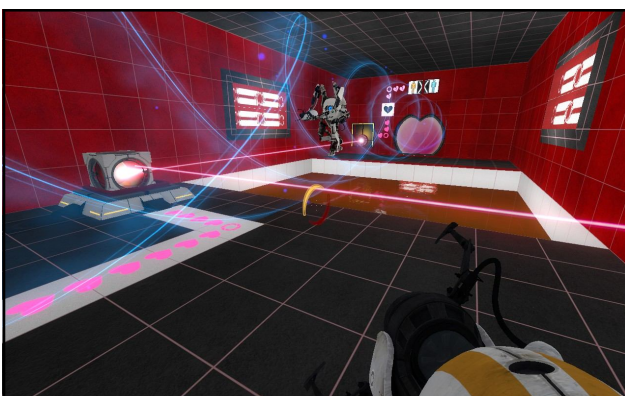
Abgesehen davon ist auch die Grafik, nun ja, „ungewöhnlich“ ist wohl das treffendste Wort. Hier ist alles irgendwie auf Liebe gedrillt. Die Türen sind herzförmig, die Emanzipationsgrills sind rosa und ebenfalls mit Herzchenmuster versehen. Überhaupt ist Pink in dieser Map eine recht dominierende Farbe. Das mag den einen oder anderen vielleicht abschrecken, allerdings haben wir nach dem ersten Zuckerschok das herzige Design mehr oder weniger ausgeblendet und uns weitgehend auf die Rätsel konzentriert. Außerdem gibt es hin und wieder auch kleinere BTS-Stücke, in denen man seine Augen von dem vielen Rosa wieder ein wenig erholen kann.

Wem die umfangreiche Teststrecke noch nicht reicht, der kann sich zusätzlich auf die Suche

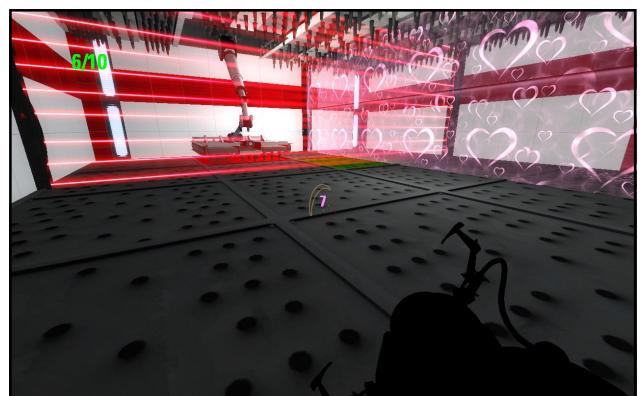
nach insgesamt fünf Secret machen. Oder ihr versucht euch an den *Aperture Valentine Advanced Chambers* (<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=127071232>), die den Schwierigkeitsgrad ein wenig nach oben schrauben. Wie auch immer: Wenn ihr den ersten Zuckerschok überwunden habt, dann erwartet euch mit *Aperture Valentine* ein hervorragender Co-op-Mod - auch, wenn ihr kein Liebespaar seid, sondern nur ganz normale *Steam*-Freunde. Der Spielspaß stellt sich trotzdem ein - diese Map werdet ihr im wahren Sinne des Wortes lieben!

Unser Urteil:

5 / 5



In Flutlichttunneln schwebt man wie auf Wolke 7 - und über ein Säurebecken dem Ausgang entgegen!



Finaler Terror: Hier müssen wir das grüne Feld erreichen, ohne dass uns die Brecher erwischen.

Wo sind die Secrets?

Vorsicht, Spoiler: Wir helfen euch, die fünf Secrets in *Aperture Valentine* zu finden! Wenn ihr die Geheimnisse selbst finden wollt, dann blättert lieber ganz schnell weiter!



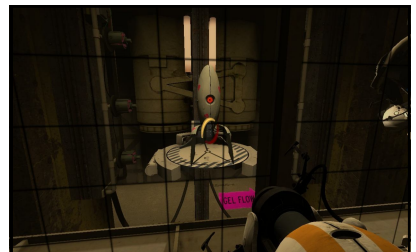
Secret 1: Fliegt am Ende des BTS-Abschnitts per Flutlichttunnel zu dem Überwachungsraum und bahnt euch per Portal euren Weg in selbigen hinein. Ihr entdeckt an der Wand ein Bild von Fluttershy (*My Little Pony*) und habt das erste Secret gefunden.

Secret 2: Direkt gegenüber, ebenfalls per Flutlichttunnel zu erreichen, könnt ihr die Wandpanels abmontieren und findet dahinter eine Zeichnung von einem geflügelten Begleiterkubus. Das ist das zweite Secret!



Secret 3: In dem Raum, in dem ihr den Pfeilen folgen sollt, findet ihr oberhalb der Tür eine leicht aufgeklappte Wand, durch die ihr ein Portal schießen könnt. Ihr gelangt so in eine Art Ratman-Versteckt.

Secret 4: Im Zwischenraum vor der nächsten Testkammern findet ihr ein recht offensichtliches Secret. Durch ein hervor geschobenes Stück Wand erreicht ihr ein Stück BTS-Area, wo Geschütztürme umlackiert werden.

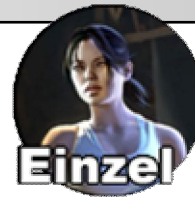


Secret 5: Am Ende der Testkammer mit den Death Fizzlers und Flutlichttunneln könnt ihr einen gezieltes Portal in eine Wandritze neben dem Laser abfeuern. So gelangt ihr in ein geheimes Aperture-Büro.

Belohnung: Habt ihr alle fünf Secrets gefunden, öffnet sich vor dem Brecher-Raum ein Aufzug, der euch zu einem kleinen Bonusraum führt. Hier findet ihr eine „gestohlene Tür“ und einen gemütlichen Platz für ein Candle Light Dinner.



Funnel Fun

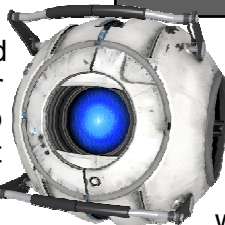


von tmast98

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=124176039>

Wheatley-Maps sind eine Seltenheit - umso besser gefällt uns *Funnel Fun* von tmast98. Laut Aussage des Erstellers soll es gar keine richtige Map sein, sondern nur ein Grafiktest, wir mögen die Testkammer aber auch so schon. Es ist eben nichts für ausgedehnte Spielenächte, aber eine sehr schöne Wheatley-Map für zwischendurch.

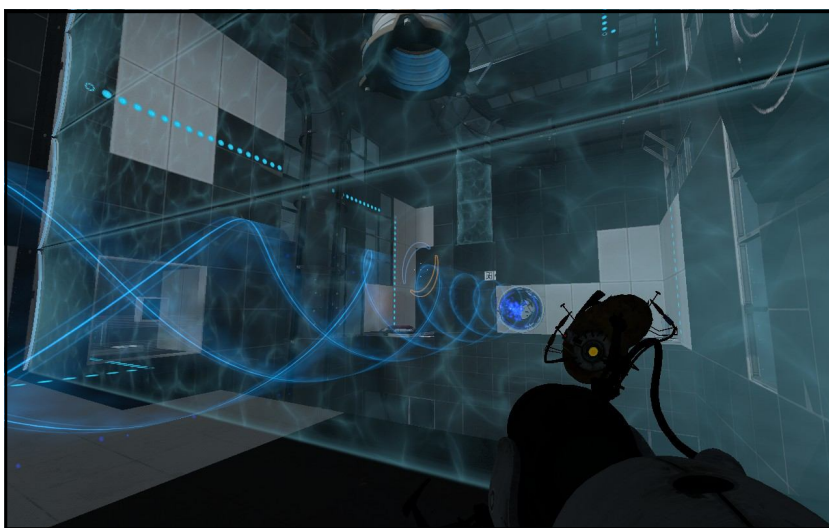
Bereits der Anfang besticht dadurch, dass das Levelschild nicht aufleuchtet, sondern lediglich ein paar Funken versprüht. Seid ihr dann in der eigentlichen Testkammer angekommen, fühlt ihr euch auf Antrieb in Wheatleys Teststrecke heimisch: Mit einem Flutlichttunnel, einem gähnenden Abgrund und einem Monitor, von welchem euch der verrückte Bot beobachtet, sind alle Zutaten enthalten, als zusätzliche Würze spielt außerdem noch blaues Gel mit. Über den genauen Ablauf des Rätsels kann man eigentlich aufgrund des geringen Umfangs der Map gar nichts sagen, ohne schon alles zu spoilern, aber sowohl optisch als auch



Infokasten	
Optik-Wertung:	9 / 10
Thema:	Wheatley
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	kurz

von der Rätsel-Qualität her hätte diese Testkammer durchaus Bestandteil der offiziellen Wheatley-Teststrecke sein können. Klar könnte man mit Gewalt auch Kritikpunkte finden, etwa dass die Wheatley-typischen Schalter an der Decke fehlen, aber andererseits: Wozu noch ein bestimmtes Element gewaltsam rein quetschen wollen, wenn das Puzzle auch so schon gut ist?

Kurzum: Wir haben an dieser Map nichts auszusetzen. Wenn ihr ein kleines bisschen Erfahrung mit Wheatleys Art zu denken habt, dann werdet ihr nicht länger als fünf Minuten mit dem Rätsel beschäftigt sein, in dieser Zeit werdet ihr aber gut unterhalten, und darauf kommt es an.



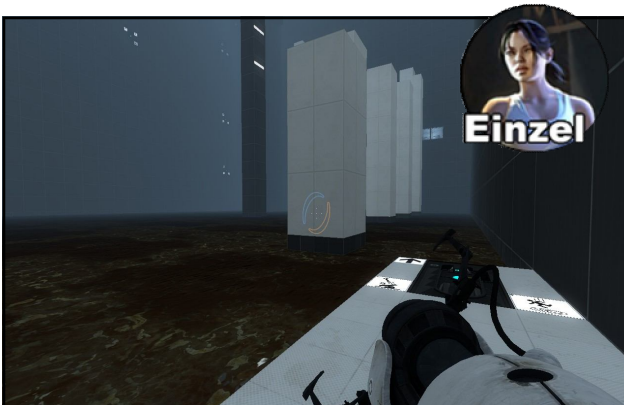
Zurück in Wheatleys Welt: Der Flutlichttunnel könnte uns helfen, den Abgrund zu überwinden, doch der Emanzipationsgrill stört gewaltig.

Unser Urteil:

5 / 5

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.



Everything's Up in the Air (von adunn_dev)

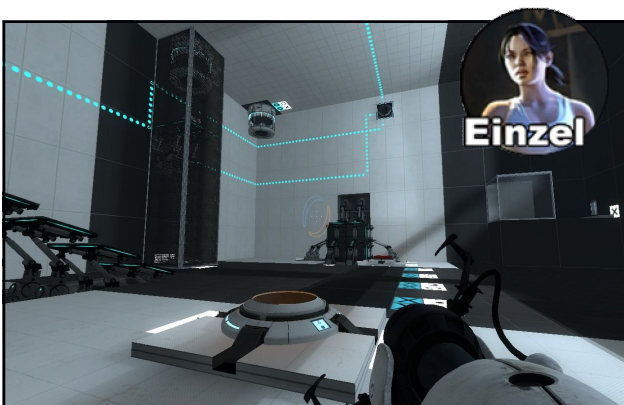
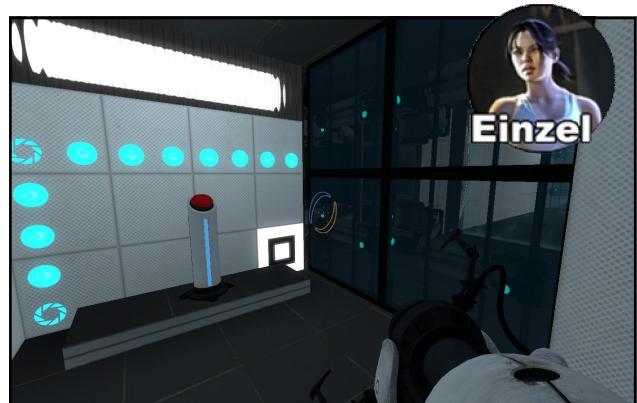
Everything's Up in the Air scheint in der Grundidee der 18. Testkammer aus *Portal 1* entliehen zu sein: Ihr hüpf in Portalen auf und ab und arbeitet euch auf diese Weise den Raum hinauf. Eine zusätzliche Schwierigkeit ist hier jedoch, dass auch die Seitenwände der Erhöhungen aus Portalflächen bestehen. Schießt ihr also einmal daneben, fliegt ihr sofort in hohem Bogen in die Säure, was spätestens beim dritten Mal sehr frustriert. Die Map ist zwar recht lustig, aber kein Muss.

Unser Urteil: **3 / 5**

The Button Test (von Jade Emperor XII)

In *The Button Test* wimmelt es nur so von Buttons. Sie öffnen Klappwände, welche die diversen kleinen Räume miteinander verbinden, aus denen sich die Testkammer zusammensetzt. Dabei besteht die Schwierigkeit darin, dass ihr euch in jeder Kammer etwas Neues einfallen lassen müsst, um einen oder später auch mehrere Buttons zu erreichen. Nachdem ihr in den ersten beiden Räumen noch hoffnungslos unterfordert seid, erkennt ihr spätestens im dritten Raum das Rätsel-Potential der Map.

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



Dangerously Unlethal (von Lil' Gideon)

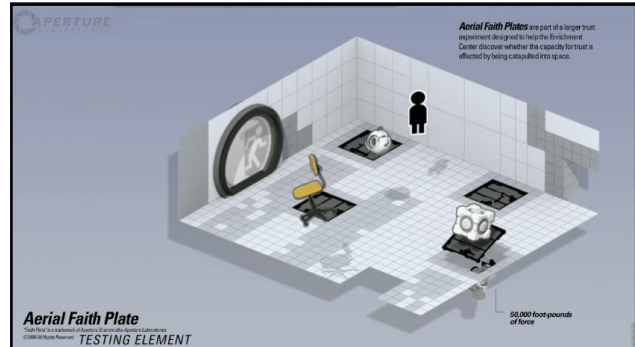
Dangerously Unlethal sieht nicht nur auf den ersten Blick recht abenteuerlich aus (für eine *PTI*-Testkammer), sondern ist auch um einiges größer, als es zunächst scheint. Zusammenfassend kann man sagen, dass es gilt, immer wieder einen Schalter zu aktivieren und dann mit dem „Ergebnis“ etwas anzufangen. Im Hinblick auf den kompliziert wirkenden Ersteindruck fanden wir die Map letztendlich doch ein wenig leicht, dennoch handelt es sich um einen netten Test für zwischendurch.

Unser Urteil: **4 / 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!“

Mit dieser freundlichen Ansprache führt GLaDOS uns in die Katapultplattformen ein, das ist in Testkammer 5 der GLaDOS-Teststecke in *Portal 2*. In *Portal 1* kamen die Aerial Faith Plates, wie sie auf englisch heißen, noch gar nicht vor. Seit wann es die Katapultformen gibt, ist nicht ganz klar. Tatsache ist, dass es sie zu Cave Johnsons Zeiten noch nicht gab. Laut einem englischen Wiki werden sie seit 1998 entwickelt, dafür konnten wir aber keinen Beleg finden. Wohl aber dafür, dass die Plattform eine Schleuderkraft von 50.000 Foot Pounds bzw. 67.750 Joule (in europäische Maßeinheiten umgerechnet) hat - das wird im Trailer verraten. Was hingegen wirklich direkt im Spiel thematisiert wird, ist die Tatsache, dass die Katapultformen womöglich ein Maximalgewicht haben. In GLaDOS-Testkammer 9 erreicht ihr mit dem Katapultflug nämlich nicht ganz die Decke, durch die ihr (mit Hilfe von Portalen) fliegen müsst. GLaDOS meint dazu: „Die Plattform kann für jemanden deiner Größenordnung nicht kalibriert werden. Ich füge dem Maximalgewicht ein paar Nullen hinzu.“ Als auch das nichts hilft, ist ihr zweiter Lösungsansatz:



Fröhliches Hüpfen: Ankündigung der Katapultplattform in einem Trailer von Aperture Science.

„Du hast wohl die Ladekapazität überschritten. Gut. Dann senke ich eben die Decke.“ Wahrscheinlich gibt es aber doch kein Maximalgewicht und die Decke war einfach nur zu weit oben. Aber wir wissen ja nur allzu gut, dass es GLaDOS Spaß macht, Chell mit solchen Dingen zu ärgern.

Wie bereits gesagt, dient eine Katapultplattform dazu, den Spieler durch die Luft zu schleudern. Zum einen könnt ihr euch somit über Abgründe und Säurebecken schleudern, zum anderen aber auch genug Schwung erreichen, um mit ausreichender Geschwindigkeit aus einem Portal hinaus geschossen zu werden. Katapultplattformen direkt unter einem Stück Portalfläche sind keine Seltenheit, nur wo das Gegenstück angebracht werden muss,



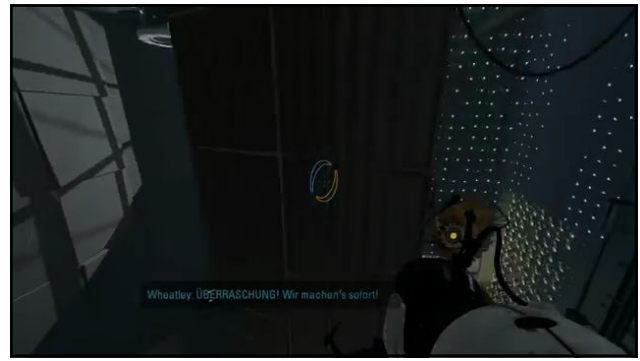
Die erste Katapultplattform: Betretet ihr diese merkwürdige Metallplatte am Boden ...



... werdet ihr in die Luft geschleudert und überwindet so auch das Säurebecken.



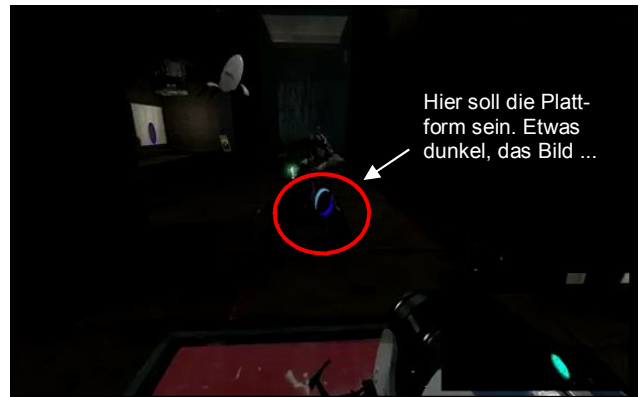
Nicht den Kopf stoßen: Katapultplattformen direkt unter Portalflächen sind keine Seltenheit.



Überraschender Richtungswechsel: Wir fliegen gerade nach rechts aus Wheatleys Teststrecke raus.

müsst ihr dann noch selbst herausfinden.

Aber nicht nur der Spieler kann per Katapultplattform durch die Gegend fliegen, auch Würfel und andere Dinge gewinnen einen Freiflug. Gern werden in Maps Stellen eingebaut, an denen ein Würfel zwischen zwei Katapultplattformen hin und her springt. Eure Aufgabe ist es dann, ihn im Flug zu fangen. Wenn ihr übrigens einen Geschützturm im wahrsten Sinne des Wortes in die Luft fliegen lasst, ist das die Errungenschaft *Alle Türme fliegen hoch* wert. Eine Katapultplattform muss euch auch nicht zwingend in die Richtung schleudern, in die sie augenscheinlich ausgerichtet ist. Das demonstriert Wheatley in seiner Testkammer 17, als euch die Schleuderplatte überraschend seitlich aus dem Testbereich hinaus befördert. Technisch ist es außerdem machbar, dass eine Katapultplattform zunächst aktiviert werden muss, etwa durch einen Schalter. So ein Kniff kommt im offiziellen Hauptspiel nicht vor und lässt sich auch mit der *Perpetual Testing Initiative* nicht nachbauen, wohl aber im *Hammer*-Editor. Ein Beispiel für eine solche Katapultplattform findet ihr,



Eigenkreation: In Chikoritas *Abgrund* funktioniert die Plattform nur, wenn der Schalter aktiviert ist.

ohne zu sehr angeben zu wollen, in Chikoritas Custom Map *Abgrund*.

In ihrer ursprünglichen Fassung, die man im Trailer noch sehen kann, waren die Katapultplattformen übrigens noch quadratisch und aus Glas. Ihre heutige runde Metallform bekamen sie erst im fertigen Spiel. Die Wirkung war allerdings auch damals schon die gleiche wie heute. Also dann, guten Flug!



„Alle Türme fliegen hoooooch!!“ „Geht ja gar nicht!“ „Geht ja wohl!“ Und gibt sogar eine Errungenschaft!



Ursprungsfassung: In den Vorab-Trailern waren die Katapultplattformen noch viereckig und aus Glas.

Bildquelle Artwork: <http://theportalwiki.com>

Heute wird es affig beim Blick über den Tellerrand, wobei der Teller voller Bananen ist: Wir reden von Donkey Kong, dem Kult-Affen von Nintendo. Viel Spaß bei diesem Affentheater!

Donkey Kong

K *Donkey Kong* aus dem Jahr 1981 ist eins der ältesten Videospiele von Nintendo, sogar noch aus der Zeit, bevor es überhaupt Spielkonsolen im heutigen Sinne gab. Das Spiel wurde damals als Automat in den Spielhallen veröffentlicht und erst später für das NES umgesetzt.

Ursprünglich war *Donkey Kong* gar nicht geplant, stattdessen wollte Nintendo ein *Popeye*-Spiel veröffentlichen: Die Spinat essende Comic-Figur war damals in Amerika sehr beliebt, und so dachte sich Nintendo, ein Spiel zu dieser Figur wäre sicher ein großer Erfolg. Dann verlor Nintendo allerdings die Rechte an *Popeye*, und weil keine Zeit mehr war, sich um eine andere Lizenz zu bemühen, sollte Spiele-Entwickler Shigeru

Miyamoto sich eben etwas ganz eigenes ausdenken. Und das tat er mehr als gut!

Was das Spiel gleich zu Beginn von allen anderen Spielen seiner Zeit abhob, war die Tatsache, dass es eine Story hatte. Und zwar hatte der Riesengorilla Donkey Kong ein hilfloses Mädchen namens Pauline entführt. Das konnte Paulines Freund, ein Zimmermann namens Jumpman, natürlich nicht tatenlos mit ansehen, und so machte er sich auf den Weg, um sein Schätzchen zu befreien. Dieser Zimmermann Jumpman wurde später als Klempner Mario ziemlich erfolgreich ...



Die erste Folge der Comicreihe *Popeye*, die Nintendo ursprünglich zu einem Spiel verarbeiten wollte. Heute wäre das kein Problem: *Popeye* ist jetzt gemeinfrei, da sein Schöpfer Elzie Segar über 70 Jahre tot ist.



Mario klettert Leitern hoch und weicht Fässer aus: Der erste *Donkey Kong*-Level ist Videospiel-Kult.



Schon im vierten Level ist alles vorbei: Mario muss Halterungen entfernen, damit der Affe hinab stürzt.

Daten des Spiels

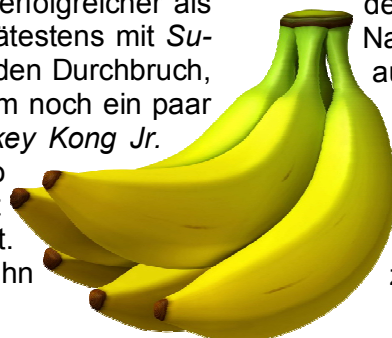
Entwickler:	Nintendo
Release (D):	1988
Systeme:	NES
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	nicht geprüft

Das Spiel bestand aus insgesamt vier Levels, die jeweils genau auf einen Bildschirm passten. Unten startete Mario, oben war Donkey Kong, also musste sich Mario hoch arbeiten. Um die Sache schwieriger zu gestalten, rollte Donkey Kong Fässer nach unten, die Mario geschickt überspringen musste, wenn er nicht erschlagen werden wollte. Doch gelegentlich fand Mario auch einmal einen Hammer, mit dem er für kurze Zeit wie ein Irrer in den Gegend rum hämmern und die Fässer zu Kleinholz verarbeiten konnte. Dieser Hammer wird bis heute in den *Super Smash Bros.*-Spielen eingesetzt.

Zwar wurde insgesamt Mario erfolgreicher als Donkey Kong und schaffte spätestens mit *Super Mario Bros.* im Jahr 1985 den Durchbruch, aber auch Donkey Kong bekam noch ein paar Auftritte. 1982 folgte mit *Donkey Kong Jr.* die direkte Fortsetzung: Mario hatte Donkey Kong besiegt und in einen Käfig gesperrt. Nun wollte Donkey Kongs Sohn

seinen Vater befreien. Und 1983 folgte dann *Donkey Kong 3*, wo ein Gärtner namens Stanley versucht, mit Hilfe von Insektenspray Donkey Kong und seine Armee von Monster-Insekten zu besiegen. Außerdem produzierten die Amerikaner ab 1983 eine insgesamt 19 Folgen umfassende *Donkey Kong*-Zeichentrickserie, die zugleich der erste Auftritt von Nintendo-Helden im Fernsehen ist. Leider wurde die Serie in Deutschland nie gezeigt.

Während die heutigen *Donkey Kong*-Spiele, deren Grundstein Rares *Donkey Kong Country* bildete, kaum noch etwas mit dem Original zu tun haben, erschien 1994 eine Neuauflage des Klassikers für den Gameboy, die zugleich das erste Spiel war, das den Super Gameboy unterstützte. Hier war das Original-Spiel von 1981 komplett enthalten und fungierte als Tutorial, bevor dann in insgesamt 97 neuen Level Donkey Kong von Mario um die ganze Welt gejagt wurde. Ebenfalls enthalten ist *Donkey Kong* in dem 1999 erschienenen *Donkey Kong 64*. Dort stoßt ihr in einer alten Fabrik auf einen genauso alten Spielautomaten, an dem ihr den Klassiker ausgiebig zocken könnt. Natürlich ist *Donkey Kong* inzwischen auch auf der Virtual Console erschienen, so dass wir als Fazit sagen können: Es gibt Spiele, die trotz ihres für heutige Verhältnisse erbärmlichen Umfangs zeitlos sind, und das Affen-Abenteuer gehört zweifellos dazu!





Die Affen rasen durch den Wald: *Donkey Kong Country* bestach damals mit genialster Grafik.



Die Minenlevel erinnern an eine Achterbahn und haben Chikorita früher am meisten Spaß gemacht.

Donkey Kong Country

 Bekanntlich traten Mario und Donkey Kong im Jahr 1981 gemeinsam zum ersten Mal auf, doch dann trennten sich ihre Wege relativ schnell. Während Mario mit *Super Mario Bros. 1 - 3* und *Super Mario World* zu einem großen Videospiel-Superstar wurde, hörte man von dem Riesengorilla nicht mehr sonderlich viel. Das änderte sich im Jahr 1994. Chris und Tim Stamper von der britischen Software-schmiede Rare hatten nämlich erfolgreiche Experimente mit einem Hochleistungsrechner von Silicon Graphics durchgeführt und bei Nintendo war man davon so beeindruckt, dass Rare die Erlaubnis bekam, ein neues *Donkey Kong*-Spiel zu entwickeln.

Das Ergebnis heißt *Donkey Kong Country* und erschien am 21. November 1994 zeitgleich in den USA und Europa für das Super Nintendo, in Japan wenige Tage später am 26. November. Der Donkey Kong in dem Spiel hat allerdings nicht mehr viel mit dem Donkey Kong aus dem ersten Spiel von 1981 zu tun. Besser gesagt handelt es sich nun um einen neuen Donkey Kong, denn die Sache ist so: Der Donkey Kong von 1981 ist inzwischen ein alter Affe mit einem langen, weißen Bart geworden, der als Cranky Kong in seinem Schaukelstuhl sitzt, Grammophonmusik hört und Lebensweisheiten zum Besten gibt. Sein Sohne



ist der aktuelle Donkey Kong, der den kleinen Schimpansen Diddy Kong zum Freund hat und zusammen mit ihm die Hauptrolle in *Donkey Kong Country* spielt.

Die böse Hauptrolle in *Donkey Kong Country* übernimmt King K. Rool, ein großwahnsinniges Krokodil aus der Gattung der Kremlings, das in einer stürmischen Gewitternacht den gesamten Bananenvorrat der Kongs stiehlt und obendrein Diddy Kong, der in dieser Nacht die Bananen bewachen sollte, entführt. Donkey Kong bemerkt am nächsten Morgen das Fehlen der Bananen und seines besten Freundes und macht sich unverzüglich auf die Suche. Diddy Kong ist schnell wieder beige-schafft, er steckt unweit von Donkey Kongs Baumhaus in einem Fass. Für die Bananen allerdings müssen die beiden Affen sich über die ganze Insel bis hin zu King K. Rools Piratenschiff vorarbeiten, wobei sich ihnen neben verschiedenen Kremlings auch allerhand andere Gefahren in den Weg stellen.

Hitpoints im herkömmlichen Sinne gibt es in *Donkey Kong Country* nicht. Donkey Kong und Diddy Kong hüpfen durch den Level, einer vor-

Daten des Spiels

Entwickler:	Rare
Release (D):	24.11.1994
Systeme:	Super Nintendo
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	nicht geprüft



Die Schneelevel mit den Kanonenfässern sind ganz schön knifflig. Hier ist Konzentration gefragt!

neweg, der andere hinterher. Trifft euch ein Gegner, rennt der Affe, der gerade vorne stand, davon, und der andere setzt die Reise alleine fort. Werdet ihr nun noch einmal getroffen, ist ein Leben flöten und ihr müsst den Level von vorne anfangen. Schafft ihr es aber vorher, euren Begleiter wieder zu finden, dann könnt ihr euch quasi unendlich oft treffen lassen, ohne zu sterben. Stellt euch das jetzt aber nicht so leicht vor, wie es vielleicht klingt, denn die Level werden schnell ziemlich fordernd. Ich nenne da als eins von vielen Beispielen einmal den Schneesturm-Level, wo ihr euch mit Kanonen zielgenau an viel zu schnellen Riesenwespen vorbeischießen lassen müsst. Da ist gutes Timing und einiges an Konzentration gefragt!

Ihr findet aber nicht nur euren Affenkumpel immer wieder in Fässern in den Leveln, ihr stoßt auch oft auf Kisten, in denen tierische Helfer verpackt sind. Beispielsweise trifft ihr auf das Nashorn Rambli, das für euch brüchige Wände einreißt. Mit dem Strauß Expresso könnt ihr über kleine Abgründe flattern. Der Papagei Squawk mit seiner Taschenlampe bringt Licht in dunkle Höhlen und der Schwertfisch Enguarde ist eure Allzweckwaffe in den Unterwasser-Leveln. Ansonsten könnt ihr in den Leveln diverse Bananen einsammeln - jeweils 100 davon sind ein Extraleben wert. Ihr könnt Extraleben aber auch sofort erhalten, indem ihr bunte Luftballons einsammelt. Außerdem gibt es in jedem Level vier goldene Buchstaben: Ein „K“, ein „O“, ein „N“ und ein „G“. Findet ihr alle vier, dürft ihr an einem Bonusspiel teilnehmen. Unterm Strich spielt sich *Donkey Kong Country* also wie ein typisches Jump'n'Run, das euch mit seinen fordernden Leveln eine ganze Weile lang beschäftigt, und



Bosskampf gegen King K. Rool: Das fiese Krokodil hat Donkey Kongs Bananenvorrat geklaut.

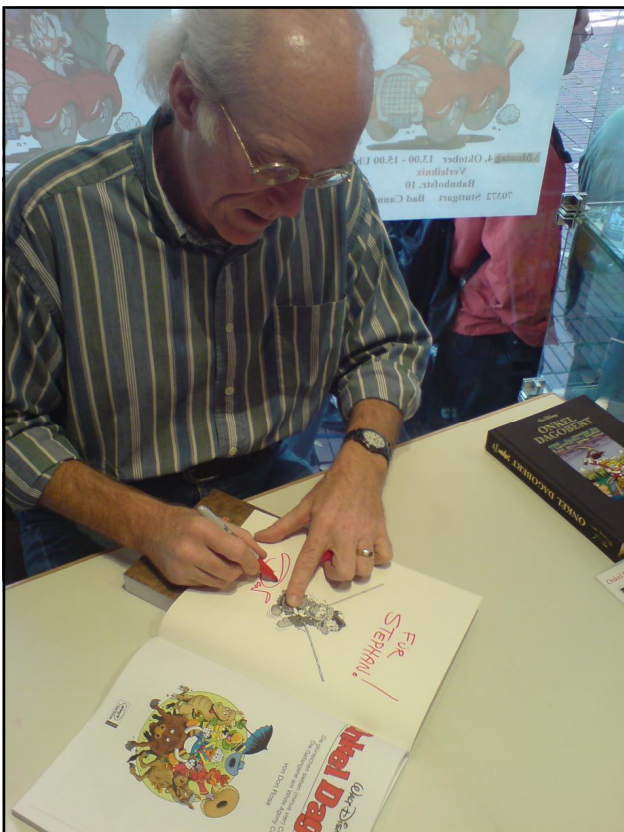
die Grafik war für damalige Verhältnisse einfach nur die Wucht!

In den nächsten beiden Jahren wurde das Spiel noch zweimal fortgesetzt. In *Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest* wurde Donkey Kong auf dem Piratenschiff von King K. Rool eingesperrt. Diddy Kong und seine Freundin Dixie müssen sich nun aufmachen, um ihren großen Gorilla-Kumpel zu befreien. Und im dritten Teil stehen dann Dixie und das Gorilla-Baby Kiddy Kong im Mittelpunkt. Außerdem wurde *Donkey Kong Country* auch als 40-teilige Animationsserie umgesetzt, in der die Kristallkokosnuss als Quelle aller Macht im Mittelpunkt der Handlung steht. Die zweite Staffel mit 14 Folgen lief unter dem Titel *Donkey Kongs Abenteuer* auch in Deutschland, auf Super RTL, auf Das Vierte, auf Anixe und aktuell auf RiC, täglich um 6:00 Uhr die neue Folge und dann alle 2 ½ Stunden deren Wiederholung.

Im September 2002 wurde Rare an Microsoft verkauft. Seitdem entwickelt die Firma exklusiv für die X-Box, jedoch blieben die Rechte an allen Kongs bei Nintendo - auch die von Rare geschaffenen Figuren wie Diddy Kong, was ihm beispielsweise Auftritte in *Mario Kart Double Dash* und *Mario Kart Wii* ermöglichte. Aktuelle *Donkey Kong*-Spiele kommen nun allerdings freilich nicht mehr von Rare, sondern *Donkey Kong Country Returns*, das Ende 2010 für die Wii erschien, stammt beispielsweise von den Retro Studios, die auch schon die drei *Metroid Prime*-Teile realisierten.



Donkey Kong bei Captain Kentucky



Don Rosa beim Signieren in Stuttgart im Jahr 2006.

Bei dem obigen Comic handelt es sich um die 139. Episode der Reihe *Captain Kentucky*, ein Frühwerk von Don Rosa. *Captain Kentucky* stellt eine Parodie auf das Superhelden-Genre dar und erschien ursprünglich von 1979 bis 1982 in der *Louisville Times*, der lokalen Tageszeitung von Don Rosas Heimatort. Das gesamte Videospiel-Abenteuer, aus welchem auch die oben abgedruckte *Donkey Kong*-Folge stammt, erstreckt sich von Episode 138 bis 141 und ist, neben allen anderen Geschichten, in dem Band *Don Rosa Classics - The Complete Captain Kentucky* (33 Euro) zu lesen. Danke an dani books (www.danibooks.de) für die freundliche Erlaubnis, diese Episode hier zu veröffentlichen!

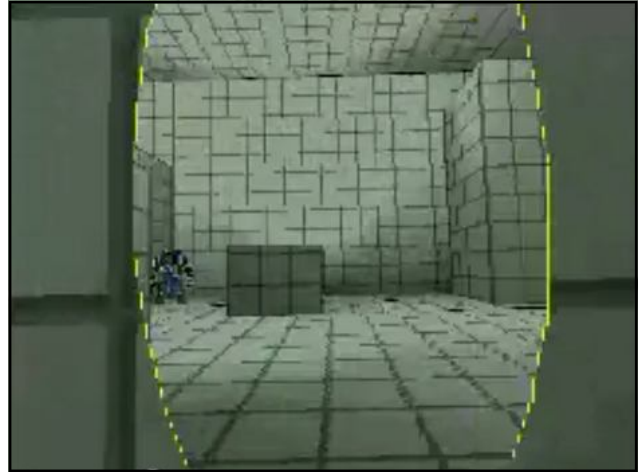
Es ist übrigens möglich, dass auch der Name Don Rosa bekannt vorkommt. Geboren im Jahr 1951, ist er seit 1986 ein offizieller Disney-Zeichner, der Comics mit Donald Duck und Co. anfertigt. Zu seinen bekanntesten Werken zählt *Sein Leben, seine Milliarden*, eine Biographie von Onkel Dagobert, die ursprünglich rund 200 Seiten füllte, inzwischen aber noch um zahlreiche Zusatzkapitel angereichert wurde. Ein Eigenbeitrag von Don Rosa zum Duck-Universum ist Arpin Lusene, ein französischer Meisterdieb, der Onkel Dagoberts Vermögen stehlen will - einfach nur, um zu beweisen, dass er es kann!

Portal DS kommt

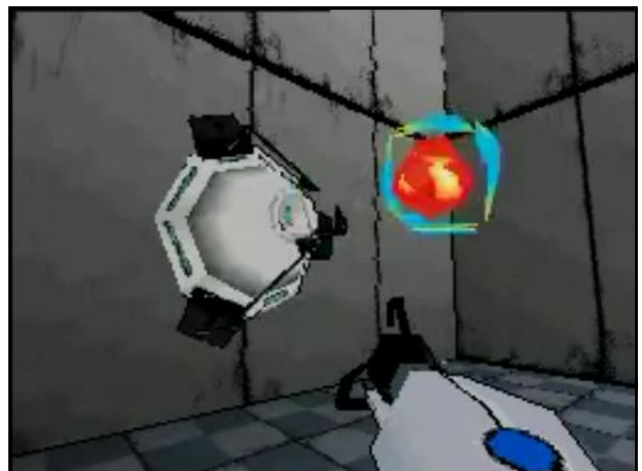
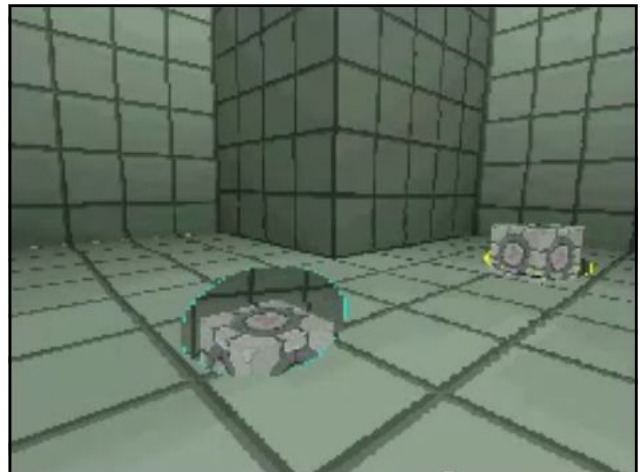
Die gute Nachricht: *Portal DS* ist in der Mache!
Die schlechte Nachricht: Es ist kein offizielles Spiel von Valve, sondern eine Homebrew-Entwicklung. Das muss nicht unbedingt negativ zu bewerten sein, immerhin gibt es einige qualitativ sehr hochwertige Homebrew-Games - allerdings werdet ihr *Portal DS* eben nicht normal im Laden kaufen können, sondern müsst es euch downloaden und benötigt zum Zocken einen Emulator oder eine Flash Card.

Hinter *Portal DS* steckt der Franzose smeal, der dem Spiel den Arbeitstitel *DStal* verpasst hat. Auf seinem Blog <http://smealum.net> hält er uns über die Entwicklung des Spiels auf dem Laufenden, aber leider nur auf Französisch. Wir konnten immerhin herauslesen, dass eure Spielfigur wohl Ratman in Begleitung seines Begleiterkubus sein wird - eine sehr interessante Idee! Wann das Spiel erscheint, kann smeal noch nicht sagen - hoffen wir einfach, dass es nicht mehr allzu lange dauert, andererseits braucht Qualität aber auch ihre Zeit, daher warten wir lieber ein paar Wochen länger und erhalten dafür ein fehlerfreies Game.

Viel mehr kann man über *Portal DS* zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht schreiben. Wenn es etwas Neues zu berichten gibt, halten wir euch freilich auf dem Laufenden!



Blick durch ein Portal: Die Grafik ist schlechter als in *Steam*, aber man erkennt, dass es *Portal* ist.



Geschütztürme und der Energieball sind ebenfalls mit von der Partie. Ob es auch *Portal 2*-Elemente wie Lichtbrücken und Flutlichttunnel geben wird? Dafür gibt es bisher keine Anzeichen, aber warten wir's ab!

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Die nächste Ausgabe erscheint um Ostern herum (wenn wir sie wieder zum Monatsersten fertig kriegen, kommt sie am Ostermontag), und entsprechend möchten wir euch im Blick über den Tellerrand die schönsten Oster-Momente aus den verschiedensten Games vorstellen.

Aber im Mittelpunkt steht natürlich *Portal*. In einem großen Special stellen wir euch die entfernten Testelemente vor. Den Pneumatic Diversity Vent kann man im offiziellen Spiel noch erleben, wenn auch nicht mehr als Testelement, und auch das Reflective Gel haben wir bereits ein paar Mal erwähnt. Aber was gibt es sonst noch in den Untiefen der Aperture-Archive? 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!



Das Reflective Gel (oben) ist nur eins von mehreren entfernten Testelementen - und Yoshi's Island (unten) nur eins von vielen Osterspielen.



Erscheinungstermin:

April 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

Alle im Magazin enthaltenen Texte und Screenshots sind, sofern nicht anders angegeben, selbst erstellt. Eine Weiterverwendung ist nur nach vorheriger Anfrage und mit deutlicher Quellenangabe erlaubt. Eine Verwendung in Zusammenhängen, die ein schlechtes Licht auf Valve, *Portal* oder das Portal-Magazin werfen, ist in jeden Fall verboten.

Die im Magazin enthaltenen Informationen wurden mit großer Sorgfalt recherchiert. Trotzdem können wir keine Garantie für 100%ige Richtigkeit geben und haften nicht für Schäden, die durch die Verwendung von eventuellen Falschangaben entstehen.

Im Magazin gibt es Verweise auf andere Internetseiten. Als wir die Texte geschrieben haben, konnten wir keine illegalen Inhalte auf diesen Seiten erkennen. Sollte sich das zwischenzeitlich geändert haben, bitten wir um eine kurze Benachrichtigung, damit wir die betroffenen Stellen im Archiv aktualisieren können. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist allein deren Betreiber verantwortlich. Wir übernehmen keine Haftung für den Inhalt von verlinkten Seiten.

Das Portal-Magazin erscheint monatlich und wird auf der Seite <http://www.portal-mag.de> zum kostenlosen Download angeboten. Die Redaktion ist per E-Mail unter portal-forum@st-gerner.de oder im Portal-Forum unter <http://portal-forum.xobor.de> zu erreichen.