

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

LILA GEL, GLASFUTBOL UND CO.:
ENTFERNTE TESTELEMENTE

MOD-TEST: CHELL GEHT HEIM

DAS WICHTIGSTE TESTELEMENT:
DIE PORTALE

GROSSES OSTER-SPECIAL:
DIE EIERFEIER IN GAMES

FREIE NATUR BEI APERTURE

AUSGABE 14
APRIL 2013

„Ich habe draußen einen springenden Osterhasen beobachtet.“

„Euch interessiert das, was draußen passiert, gar nicht, oder?“

In diesem Sinne:

Willkommen zur vierzehnten Ausgabe des Portal-Magazins!

Es ist Ostern! Frohe Eierfeier euch allen! Passend zum Thema haben wir im Blick über den Tellerrand einige Spiele zusammengestellt, in denen Hasen oder bunte Eier im Mittelpunkt stehen - eben Oster-spiele, auch wenn das Wort „Ostern“ in keinem dieser Spiele fällt! Passend dazu weihen wir auch den Frühling ein, mit einer Bildergalerie von Natur in *Portal 2*.

Das Titelthema dieser Ausgabe hat allerdings wenig mit Ostern zu tun - selbst die Wortwahl „Easteregg“ wäre nur ein sehr hinkender und erzwungener Vergleich. Wir reden von den entfernten Testelementen. Das lila Gel haben wir schon sehr oft im Heft erwähnt, aber habt ihr auch schon mal was vom Glasfutbol (ja, wirklich „Futbol“

und nicht „Football“) gehört? Falls nicht, solltet ihr unseren Artikel lesen, dann erfahrt ihr mehr darüber!

Das Spotlight on Testelement in dieser Ausgabe widmet sich hingegen einem Testelement, das man nicht aus dem Spiel entfernen könnte, ohne das Spiel anschließend umzubenennen: Die Portale! Unser Artikel deckt interessante Hintergründe über die teleportierenden Durchgänge von Aperture Science auf.

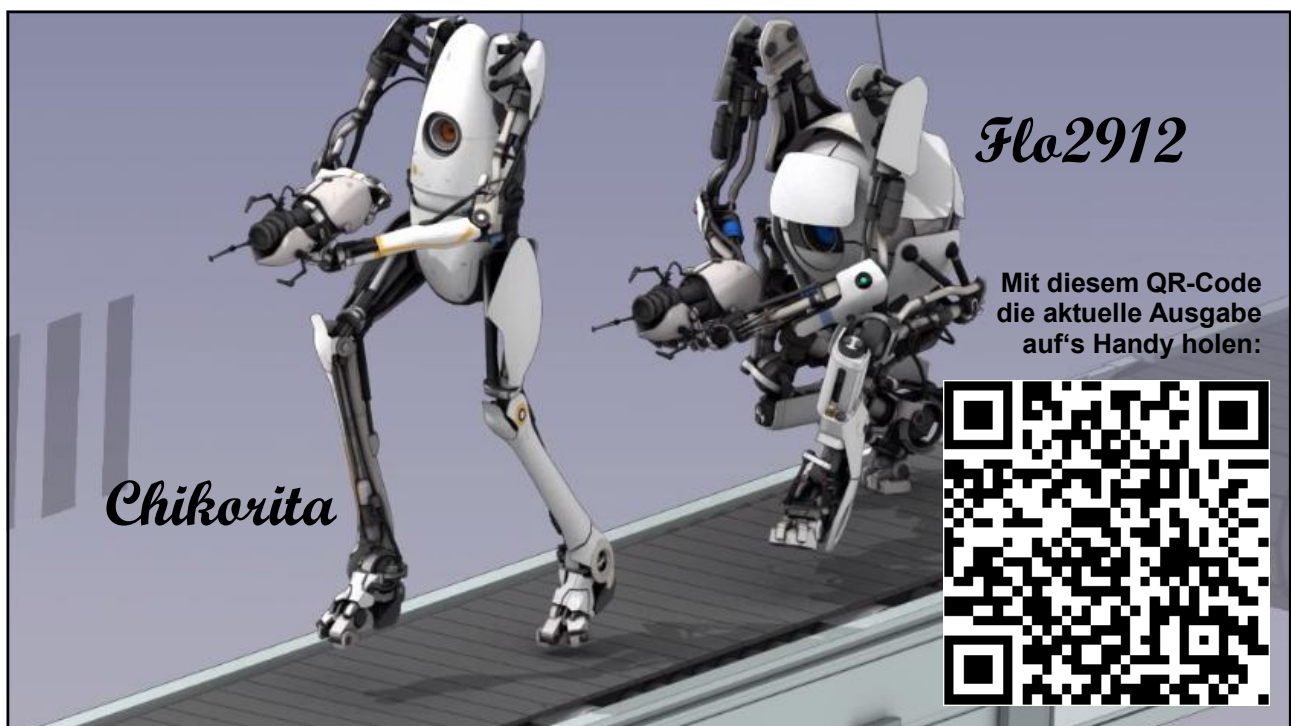
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möch-tegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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: Entfernte Testelemente 4

Neben Lichtbrücken, Gelen und Flutlichttunneln gibt es auch viele Testelemente, die es nicht ins fertige Spiel geschafft haben. Wir decken auf!

Mod-Test: *Chell's Way to Home* 8

Chell's Way to Home ist ein Mod mit großartiger Grundidee, die miserabel umgesetzt wurde. Lest im Mod-Test, was uns alles daran stört!

Map Check: *Cube Training* 12

Kleine Testkammern mit Würfel-Rätseln, gefolgt von einem überwältigenden Außengelände.

Map Check: *asdfjkl;* 15

Die Map mit dem wohl verrücktesten Namen, der uns jemals untergekommen ist. Was sich dahinter verbirgt, erfahrt ihr im Map Check!

Workshop-Testecke 17

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

Spotlight on Testelement 18

Es ist so weit, diesen Monat stellen wir euch die Portale vor - nicht nur das mit Abstand wichtigste aller Testelemente, sondern auch eins der beliebtesten.

Blick über den Tellerrand 22

Passend zum Osterfest stellen wir euch einige Spiele vor, in denen Hasen und bunte Eier eine Rolle spielen. Dabei ist *Yoshi's Island* nur der Anfang, denn wir haben noch viel mehr entdeckt!

Bildergalerie: Natur bei Aperture 26

Der Frühling steht vor der Tür! Zeit, hinaus in die Natur zu gehen! Wir haben das getan, allerdings nur virtuell. Unsere *Portal*-Naturaufnahmen seht ihr in diesem Heft.



Das lila Gel ist wohl das bekannteste entfernte Testelement, aber nicht das einzige. Lest in diesem Heft unseren Überblick! → **Seite 4**



Die Portale sind das wichtigste Element von Portal. Wir stellen sie euch die bahnbrechende Aperture-Erfindung ausführlich vor. → **Seite 18**



Animal Crossing ist nur eins der Spiele, in denen Ostern gefeiert wird. Wir haben 11 Games mit Hasen und bunten Eiern herausgesucht. → **Seite 22**



Wir alle kennen Flutlichttunnel, Lase, Gele und die Fülle an weiteren Testelementen, die *Portal 2* zu bieten hat. Allerdings sind dies nicht alle, denn Valve hatte noch mehr geplant, die es aber leider nicht ins fertige Spiel geschafft haben, und diese möchten wir euch nun vorstellen.

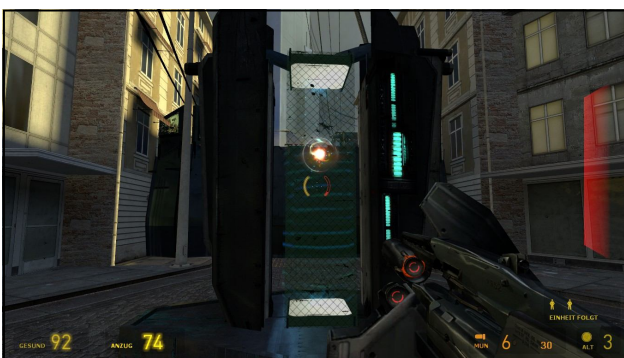
Entfernte Testelemente



In *Portal 1* noch in Aktion: Der Energieball ist im ersten Teil ein sehr häufiges Testelement.



In *Portal 2* gleich wieder weg: Den einzigen Energieball-Launcher im Spiel entfernt GLaDOS sofort.



Da kommt er eigentlich her: Der Energieball ist Energiequelle und Munition in *Half-Life 2*.

Energieball

Fangen wir mit einem Testelement in *Portal 2* an, dass die meisten von euch trotzdem kennen dürften, dem Energieball. In *Portal 1* ist er ein wichtiger Bestandteil des Spiels, und das, obwohl er ursprünglich sogar aus *Half-Life 2* kommt und dort einerseits die Energieversorgung der Combine-Zitadelle darstellt und andererseits Munition einer Combine-Waffe ist. In *Portal 2* jedoch scheint er den Entwicklern weniger gefallen zu haben, denn scheinbar wurde er dort recht früh entfernt. Geplant war er jedoch, denn es existieren nicht nur demolierte Destroyed-Style-Launcher und -Catcher-Modelle, die jedoch nicht funktionieren, auch ein `point_energy_ball_launcher` kann in den Spieldateien noch gefunden werden. Technisch funktioniert der Energieball sogar noch, es gibt jedoch wie gesagt keinen funktionsfähigen Empfänger, und auch optisch erinnert das lila-schwarz-karierte Viereck an alles andere als einen Energieball. Dennoch scheint der Energieball storymäßig der ursprüngliche Bestandteil von GLaDOS Laser-Testkammern gewesen zu sein, denn im ersten Raum der GLaDOS-Strecke kann man für einen kurzen Moment einen Launcher und einen Catcher entdecken, die GLaDOS dann jedoch in der Decke verschwinden lässt und durch Laser ersetzt.



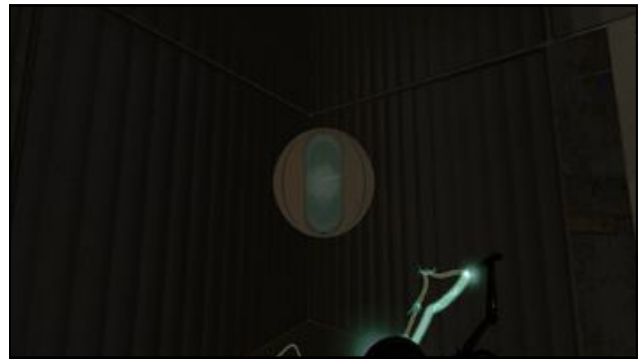
Aufgrund dessen ist die Vermutung wohl naheliegend, dass der Laser als Ersatz für den Energieball entwickelt wurde, wir finden jedoch, beide Testelemente können sich gegenseitig gut ergänzen und sind keinesfalls Ersatz füreinander. Dass ein Zusammenspiel aus Lasern und Energiebällen gut funktioniert, beweisen einige Custom Maps für *Portal 2*, wo die Entwickler es geschafft haben, den Energieball wieder zu installieren. Einige davon sind sogar im Workshop zu finden. Übrigens, in Ausgabe 7 haben wir euch bereits gezeigt wie ihr selbst einen Energieball in eure *Portal 2*-Map bekommt.

Glasfutbol

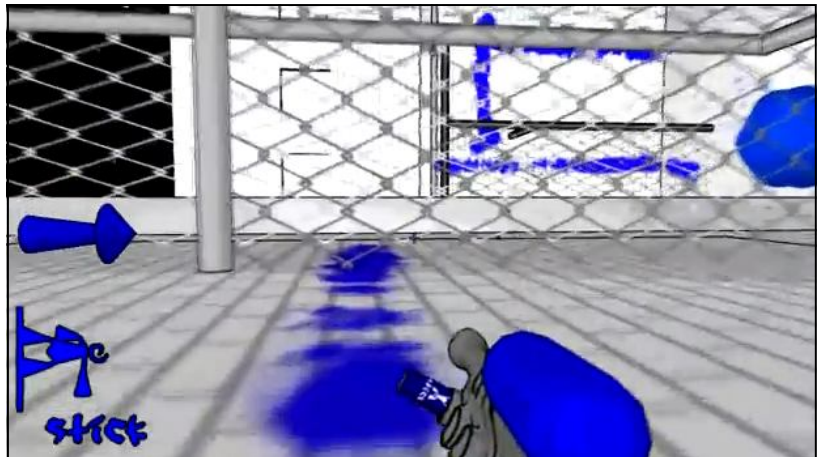
Ein wohl sehr unbekanntes Testelement dürfte der Glasfutbol sein. Ganz unauffällig kann man in der Objektliste des Hammer-Editors den Glasfutbol selbst, den Glasfutbol-Spawner und den Glasfutbol-Catcher finden. Die Objekte funktionieren alle drei und sind bis auf den Catcher auch optisch verfügbar (welchen man aber mit einem Trick trotzdem erkennbar machen kann). Doch was ist der Glasfutbol eigentlich? Es handelt sich hierbei um einen Glasball den ihr mit euch herumtragen und auf Knopfdruck sogar werfen könntet. Knallt der Futbol gegen eine Wand oder fällt auf den Boden, zerbricht er in unzählige kleine Teile und ihr müsst einen neuen holen. Dadurch wären bestimmt ein paar durchaus interessante Maps möglich, aber leider scheinen auch Custom-Map-Ersteller nicht viel davon zu wissen. Uns sind grade mal zwei Maps mit Galsfutbol bekannt, von denen eine den Glasfutbol tatsächlich im Namen hat, bei der anderen war es eine eher zufällige und unerwartete Entdeckung. Wir hoffen, dass das Wissen über die Existenz des Glasfutbols etwas zunimmt und es mehr Maps mit diesem interessanten Testelement gibt. Flo hat dem Ersteller des BEE-Mods für sein aktuelles Mod-Projekt *Bee2* jedenfalls vorgeschlagen, den Galsfutbol als Item auf die Palette des Editors zu setzen. Es bleibt abzuwarten, ob dies geschieht. Übrigens, auch ein explosives Gegenstück existiert, das als Bombe allerdings zumindest in Teilen der Wheatley-BTS-Area sowie im Bosskampf genutzt wird. Warum es entfernt wurde, ist unbekannt.

Lila „Sticky“ Gel

Vom unbekanntem Testelement nun zu einem etwas bekannteren, dem lila Gel. Wir haben es ja schon öfter angesprochen, aber trotzdem gehört es in den Artikel. Von Valve ursprünglich als viertes Gel geplant war das lila Gel, mit dem man Wände hochlaufen und Würfel an die Wände und die Decke kleben konnte. Einem Tester der *Portal 2*-Beta sei aber angeblich unwohl geworden beim Testen des Gels, und so wurde es wieder entfernt. Im Ursprungsspiel der Gele, *TAG - The Power of Paint*, kommt es als blaue Farbe vor, und uns ist beim Spielen nicht schlecht geworden. Zeitlich könnte man vermuten, dass es in den 60er Jahren von Aperture Science entwickelt wurde, denn in den 50er Jahren wurde das blaue, in den 70ern das orange und in den 80ern das weiße Gel entwickelt. Bleiben die 60er übrig, und ein weitere Indiz für diese These ist, dass im Editor die Gele



Ein Glasfutbol: Lasst ihr ihn auf den Boden plumpsen, zersplittert er in tausend kleine Scherben.

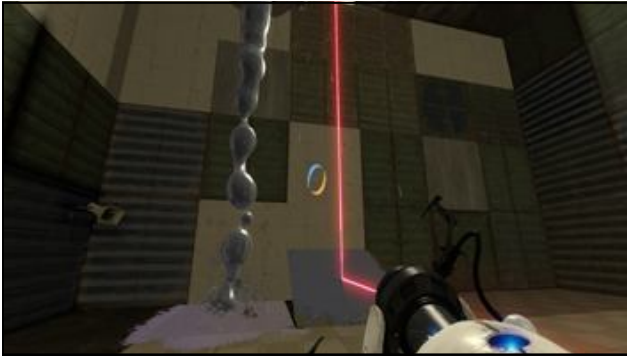


Die blaue Farbe in *TAG* war der Vorläufer des lila Gels. Uns ist dabei nicht schlecht geworden!



Das lila Gel in *Portal 2*: Funktioniert hat es nie und falsch gerendert war es auch noch.

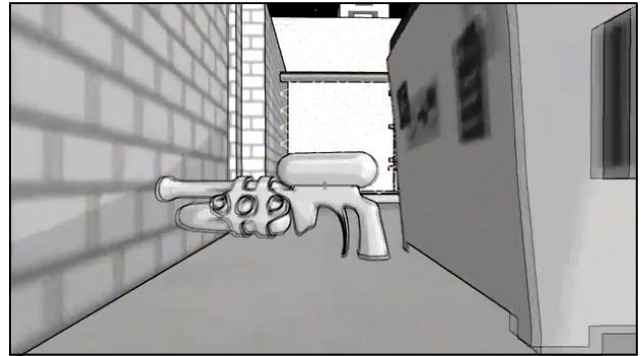
(ausgenommen das Wasser mit Value 4) in der Reihenfolge, wie sie im Spiel angetroffen werden, anwählbar sind. „0“ ist Blau, „2“ ist Orange und „3“ ist Weiß. „1“ wäre dabei das lila Gel gewesen, und lange Zeit bekam man bei Value 1 auch tatsächlich lila Gel, das jedoch weder funktioniert hat noch optisch nach Gel aussah. Lediglich am Boden und auf Wänden konnte man es als solches sehen. Doch das hat sich nun geändert, was uns zum nächsten Punkt bringt ...



Laser-Lenker: Mit dem Reflective Gel könnt ihr Laser umlenken, ein interessantes Testelement.

Paint Gun und Paint Pickup

Bleiben wir doch noch beim Thema Gel. Ein Editor-Update hat nämlich die Objekte „Weapon Paintgun“ und „Pick Up Paintpower“ in den Editor integriert. Leider ist beides im Spiel selbst unsichtbar und erfüllt keinerlei Funktion. Wir denken aber, dass es in seiner vollen Funktionalität genau so funktionieren soll wie die Paintgun bzw. die Farbdosen im Gel-Vorgänger *TAG - The Power of Paint*. Möglicherweise tüftelt Valve ja im Geheimen an einem Remake-DLC des Spiels, das jedoch ist pure Spekulation, denn derartige ist nicht bekannt - für uns würde es aber keinen Sinn machen, wieso Valve ein Update für den Editor bringt und solche Objekte einfügt, wenn sie diese nicht nutzen wollen. Wir sind gespannt und hoffen, dass sich unsere Vermutung irgendwann bewahrheitet.



Die Paint Gun in *TAG - The Power of Paint*. In *Portal 2* ist sie bisher leider noch unsichtbar.



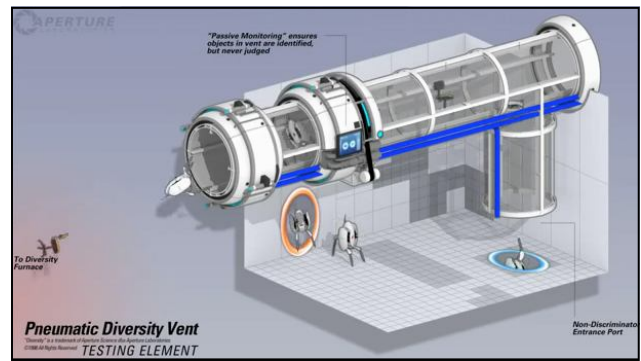
So könnte es aussehen: Die Custom Map *A La Tag* integriert eine spielbare Paint Gun.

Reflective Gel

Das Reflective Gel ersetzt seit den freien Platz des lila Gels und wurde mit dem Peer Review DLC ins Spiel integriert. Vermutlich wurde es als zusätzliches Gel im neuen Coop-Kurs geplant, aber später aufgegeben. Trotzdem ist es voll funktional, sieht aber leider dem weißen Gel zum Verwechseln ähnlich. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um reflektierendes Gel, das bedeutet, es kann Laser umlenken und würde somit eigentlich eine interessante Erweiterung für Laser-Puzzles abgeben. Das haben sich wohl auch einige Map-Ersteller gedacht, denn im Workshop findet man inzwischen eine ganze Reihe an Maps, die sich auf die Nutzung dieses Gels spezialisiert haben. Auch die Styles-Mod-Erweiterung der *PTI* gibt einem die Möglichkeit, diese Gel zu verwenden. Auch hier ist unbekannt, warum Valve es entfernt hat.

Pneumatic Diversity Vent

Kommen wir zum Schluss noch zum bekanntesten entfernten Testelement, dem Pneumatic Diversity Vent, von uns auch liebevoll „Staubsauger“ genannt. Es handelt sich in der Tat um eine Art Staubsauger, genauer gesagt eine Röhre, die alles einsaugt, was sie kriegen kann, manchmal sogar auch den Spieler. Der Vent transportiert Items von einem Ende des Rohres zum anderen oder vernichtet sie ganz. Seine Saugkraft reicht sogar durch Portale. Als Testelement kommt er im fertigen *Portal 2* leider nicht mehr vor, und das obwohl zu einem früheren Entwicklungsstand des Spiels ein offizieller Trailer zum Pneumatic Diversity Vent veröffentlicht wurde, der noch heute auf der Shop-Seite von *Portal 2* zu finden ist. Technisch kommt er jedoch trotzdem noch zum Einsatz, nämlich in Kapitel 5, als ihr zum GLaDOS-„Zwischenkampf“ gesaugt werdet, und im Coop-Hub, um in den DLC-Raum zu gelangen. Zudem existieren zahlreiche Custom Maps zum Staubsauger, darunter auch einige, die den Trailer nachgebaut haben. Im BEE-Mod ist er ebenfalls anwählbar, und auch bei uns gab es schon einmal ein Tutorial, wie man den Staubsauger erstellt, und zwar in Ausgabe 6.

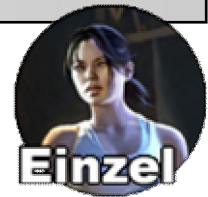


Ein Pneumatic Diversity Vent im Trailer. Im fertigen Spiel dient er leider nicht mehr als Testelement.



Auch im Coop-Hub kommt der Pneumatic Diversity Vent: Hier ist er Mittel zum Zweck, um euch zu den DLC-Testkammern zu führen.

Chell's Way to Home



Download: <http://www.moddb.com/mods/cwth>

Spricht es für einen Mod, wenn ich ihn nach nicht mal der Hälfte aufgabe? Wohl eher nicht. *Chell's Way to Home*, kurz *CWTH*, hat zwar laut Mod DB eine durchschnittliche Wertung von 7.7, diese kann ich aber überhaupt nicht teilen. Die Story erzählt davon, wie Chell nach dem Ende von *Portal 1* nach Hause geht und ist somit eine alternative Story zu *Portal 2*, was an sich nichts Negatives ist, die Idee gefällt mir sogar recht gut, die Umsetzung ist meiner Meinung nach jedoch völlig gescheitert.

Es beginnt an der Stelle, wo man im Endkampf auf dem Parkplatz des Aperture-Geländes landet. Statt vom Party-Eskortierungsbot wird man von einem Vortigaunt dort weggezerrt - zwar in die andere Richtung, also dorthin, wo man eigentlich vermuten würde, dass hinter den Schranken das Aperture-Gelände aufhört, aber scheinbar trotzdem wieder in die Tiefen von Aperture Science. Ihr kommt kurz danach in einem Raum bei Aperture Science mit eurer Portal-Gun, wieder zu euch. Alles um euch herum ist zu, außer einem Aufzugschacht, den ihr hinunterspringen könnt. Ihr müsst jedoch rechtzeitig zur Sei-

Infokasten

Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Clean / Außen
Custom-Elemente:	ja (<i>HL2-Objekte</i>)
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	-
Spieldauer:	-

te steuern, um nicht in die Säure am unteren Ende zu fallen - warum auch immer Säure unter einem Aufzug ist - sondern im nächsten Stockwerk zu landen. Dort befinden sich ein Headcrab-Zombie, dem ihr besser ausweicht, und eine Tür, die einen Spalt weit offen steht. Hinter der Tür ist eine Art Sicherung mit drei Schaltern, die ihr alle drei aktiviert, um für Strom zu sorgen. Bei meinem ersten Anlauf habe ich mich danach mühsam den Aufzugschacht wieder hochgearbeitet, bin etwas ziellos herumgeirrt, mehrmals in dem nun offenstehenden Raum gestorben und hab dann aufgegeben.

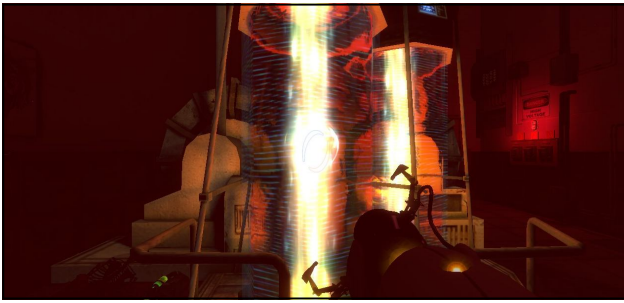
Beim zweiten Anlauf habe ich unter dem Stockwerk weiter unten ein weiteres Stock-



Der Titelbildschirm. Ein Außengelände verspricht viel Spaß. Das Versprechen wird nicht gehalten.



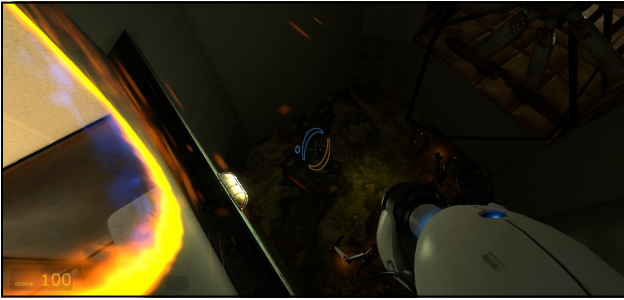
Auf dem Parkplatz nach dem GLaDOS-Kampf. Aber ... nanu, was willst *du* denn hier?!



Energieversorgung mit Energiebällen: In *Half-Life* Standard, in *Portal* neu.



Diese Testkammer hat aber auch schon deutlich bessere Tage gesehen, oder was meint ihr?



Welcher Architekt ist bitte schön so bescheuert, Giftwasser unter einem Aufzug zu platzieren?

werk entdeckt, das noch schwerer zu erreichen ist, und bei dem ich noch öfter in die Säure gefallen bin, beim versuch dort reinzukommen. Wenn ihr dann in dem recht kleinen Wandspalt zwischen Säurebecken und einem Ventilator angekommen seid, müsst ihr in Portal in den Raum dahinter schießen, dann eines an die Wand des Aufzugsschachtes und dann so springen, dass ihr im Portal und nicht in der Säure landet. Nun setzt ihr den Ventilator in Gang und arbeitet euch nach ganz oben zurück.

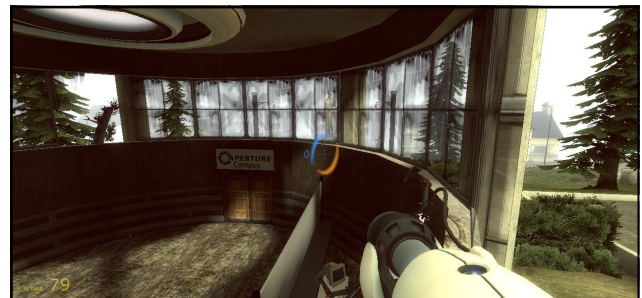
Der Raum, in dem ihr vorher ohne ersichtlichen Grund gestorben seid, lässt euch jetzt am Leben und ihr könnt euch dort ge-

nauer umsehen. Ihr findet das Gravitron aus *Half-Life 2* - vorausgesetzt, ihr schafft es, die Kiste irgendwie zu zerstören - und müsst euch danach per Portalbeschleunigung in einen Lüftungsschacht begeben, der leicht zu verfehlen ist. Nach wenigen Schritten stürzt dieser ein und ihr müsst unzählige Male mit dem Gravitron auf das Lüftungsschachtteil, in dem ihr nun festsetzt, abfeuern, um die richtige Stelle zu finden und oft genug zu treffen, damit sich das Teil dreht und euch freilässt. Eure Portal Gun ist Schrott und ihr müsst nun nur mit Gravitron ausgerüstet einen Weg nach draußen finden und Geschütztürmen ausweichen.

Habt ihr den Ausgang gefunden, steht ihr wieder in dem Raum, in dem ihr zuvor durch den Lüftungsschacht abgehauen seid. Nun hat sich weiter vorne ein Portal geöffnet, durch das ihr in ein völlig neues Gebäude kommt. Dort findet ihr eine Portal Gun sowie ein paar eingeschlagene Fenster. Die Wände, Boden und Decke sehen hier nicht wirklich wie Portalflächen aus und doch könnt ihr überall Portale erschaf-



Frisch ausgerüstet: Jetzt sind wir mit einem Gravitron aus *Half-Life 2* bei Aperture unterwegs.



Und tschüss! Durch ein offenes Fenster können wir dem Aperture-Gebäude entkommen.

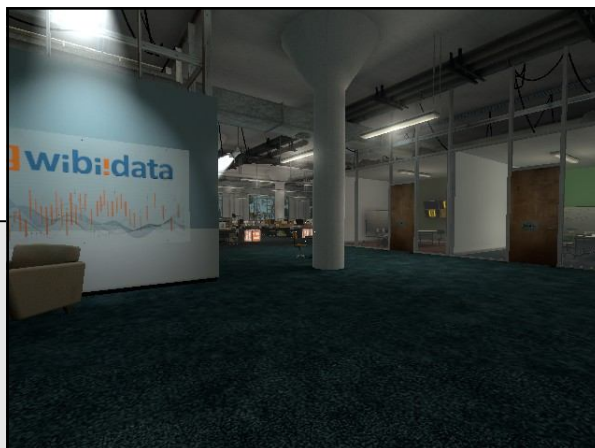
fen und so auch per Sprung durch die Decke aus einem der zerbrochenen Fenster fliehen. Ab dann geht die Verwirrung richtig los, denn ihr steht draußen in einer Art Stranddörfchen und wisst überhaupt nicht, was zu tun ist. Mehr oder weniger durch Zufall ist es mir nach ewig langem Herumirren gelungen, einen Rocket-Turret zu aktivieren, was ich mit dem allerdings machen muss, ist mir bis heute ein Rätsel. Das Gelände ist sehr großflächig und ich habe alles mehrmals abgesucht, bis ich nach stundenlangem herumirren aufgegeben habe. Zudem wird man durchgehend von irgendwelchen Headcrabs und Ameisenlöwen verfolgt, die einem ordentlich Schaden machen können, gegen die man sich aber nicht verteidigen kann.

Generell ist das Schadenssystem nicht für Portal geeignet, denn anders als im Original regenerieren sich hier die HP nicht automatisch sondern nur nach Aufsammeln eines Medi-Packs. Trotzdem färbt sich bei Schaden das Bild rot ein. Normalerweise ist das kein Problem, da man sich ja wie

der regeneriert, hier jedoch bleibt das Bild rot gefärbt, bis man wieder volle HP hat, das kann auf die Dauer ziemlich stören. Ein großer Minuspunkt des Mods ist ganz klar die Verwirrung. Quasi zu keinem Zeitpunkt wusste ich, was zu tun ist - das meiste, was ich geschafft habe, geschah durch Zufall. Man wird zwar von einer komischen Stimme geleitet, die aber so unverständlich verzerrt ist, dass ich nicht mal erkennen konnte, ob sie deutsch, englisch oder eine ganz andere Sprache spricht. Zudem widerspricht es dem *Portal*-Prinzip doch sehr: Tests mit dem Gravitron kann man gut umsetzen, wie etwas *Blue Portals* bewies, dieser Mod jedoch kommt scheinbar komplett ohne Test aus. Das kann man zwar erwarten, wenn es um die Story geht, wie Chell nach Hause kam, und daher wäre es in diesem Sonderfall eigentlich kein

Wibi!Data

Erinnert ihr euch noch an den Mod *Wibi!Data*, den wir in der vorherigen Ausgabe getestet haben? Damals haben wir die Firma als eine Tochtergesellschaft von Aperture Science bezeichnet - jetzt wissen wir es besser! Tatsächlich ist es nämlich so, dass WibiData eine real existierende Firma ist. Sie ist ansässig in San Francisco und schreibt auf ihrer Homepage www.wibidata.com über sich selbst: „WibiData helps organizations use data to create better application experiences. We call these Big Data Applications.“ („WibiData hilft Organisationen, Daten zu nutzen, um eine bessere Anwendungserfahrung zu erschaffen. Wir nennen das Big Data Applications.“) Der springende Punkt ist nun, dass der Mod *Wibi!Data* tatsächlich Werbung für die Firma ist - auf so eine Idee muss man erst einmal kommen! Ob wir auch mal eigene Mods für unsere Arbeitgeber erstellen sollten? Eher nicht - aber auf jeden Fall sehen wir *Wibi!Data* jetzt aus einem ganz anderen Blickwinkel!



Das Firmengebäude von WibiData, nachgebaut in *Portal 2*. Eine coole Idee!



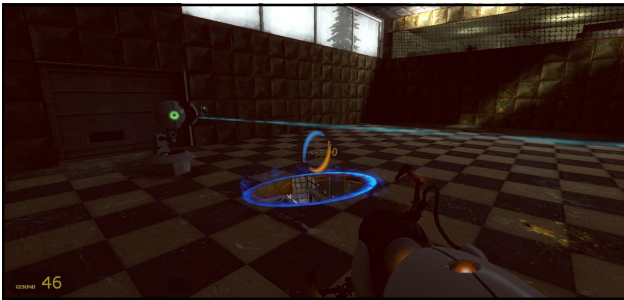
Fotomontage: So könnte ein Mod für Chikos Arbeitgeber, eine SEO-Firma, aussehen.



liiiieh, was bist du denn? Und vor allem: Was hast du bitte schön in *Portal* verloren?



Weitläufiges Außengelände. Gut aussehen tut's, aber leider ist völlig unklar, wo wir hinwollen.



Der verhängnisvolle Rocket-Turret. Für uns war hier Schluss!

Pro / Contra:

- + **Durchaus interessante Story-Grundlage**
- = **Plot-Twist, alternative Storyline**
- **Große Verwirrung**
- **Keine herkömmlichen Tests**
- **Unverständliche Audio-Anweisungen**
- **Schadenssystem nicht wirklich für *Portal* geeignet**
- **Kaum Verteidigungsmöglichkeiten**
- **Hoher Frustrfaktor (z.B. im Aufzug sicher ankommen statt vorbei in die Säure zu fallen)**



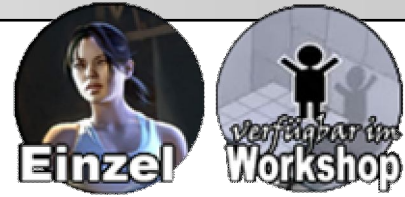
Kritikpunkt gewesen, aber angesichts der schlechten Schlüssigkeit der Aufgaben wären mir *Portal*-Tests wesentlich lieber, denn bei Aperture-Tests versteht man immerhin im Ansatz, was zu tun ist. Zum Schluss eine Frage: Habt ihr den Mod vielleicht selbst gespielt und seid weitergekommen als in das zweite (von vier) Kapiteln? Dann schreibt mir doch bitte eine E-Mail an portal-forum@st-gerner.de und erklärt mir, was mit dem Rocket-Turret zu tun ist, ich hatte nämlich nach stundelangem planlosem Herumrennen und mehrfachen Tod durch diverse *Half-Life*-Gegner, die man sich nicht mal durch Portale vom Hals schaffen kann, da sie dort aus welchen Gründen auch immer einfach drüber laufen, als ob normaler Boden wäre, keine Lust mehr ,weiter zu suchen. Aus der Story hätte man durchaus etwas interessantes machen können, dieser versuch ist jedoch gescheitert, daher ein gut gemeinter Rat: Lasst die Finger von diesem Schund und spielt stattdessen lieber *Half-Life 2*, denn dort könnt ihr euch gegen die Biester verteidigen, oder nehmt gleich *Portal*, denn nichts ist schöner als ein paar herkömmliche *Portal*-Tests

Unser Urteil:

1,5 / 10

(Die 1 ½ Punkte gibt es für den durchaus interessanten Story-Ansatz.)

Cube Training



von DaMaGepy

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=129584173>

DaMaGepy #4: Cube Training ist eine Map von der Sorte, die nicht auf ein einziges zusammenhängendes großes Rätsel setzen, sondern viele sehr kleine Räume mit entsprechend kleinen Rätseln aneinander hängen - was nicht zwangsweise etwas schlechtes bedeuten muss. Wie der Titel dabei schon vermuten lässt, haben alle Räume thematisch etwas mit Würfeln zu tun. Je nach Raum kann es sich hierbei entweder um Speicherkuben oder um Entmutigungsumlenkungswürfel handeln. Die Würfel wollen auf Schaltern platziert sein, eventuell vorhandene Laser müssen zudem in einen Laserempfänger gelenkt werden. Sehr spannend klingt das in Textform nicht, die Rätsel sind aber sehr abwechslungsreich gestaltet. Eine Lernkurve ist dabei vorhanden, ihr fühlt euch zu keiner Zeit über- oder unterfordert. (Zugegeben, Chiko hatte in einem Raum eine gehörige Denkblockade und kam erst nach einem entscheidenden Tipp von Flo weiter, aber gut, so etwas gehört bei *Portal* manchmal einfach dazu!)

Leider sind aber nicht alle Rätsel zu 100 % narrensicher gestaltet. Das fällt besonders in Raum 2 auf - und sorry, aber wir müssen die

Infokasten

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

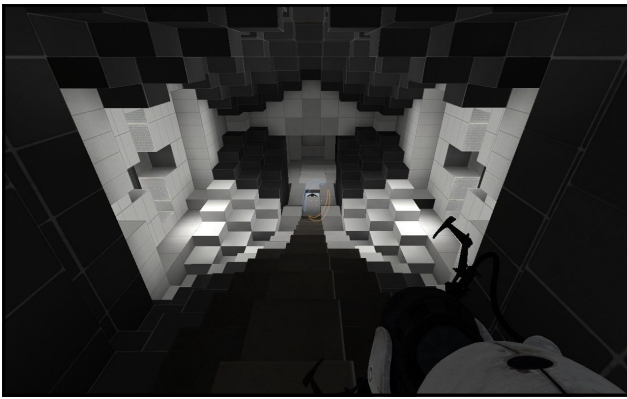
Lösung spoilern, um das Problem zu erklären. Wer partout selbst rätseln will, sollte den Abschnitt daher überspringen. In Raum 2 existieren zwei Laserempfänger. Ihr müsst einen Entmutigungsumlenkungswürfel per Flutlichttunnel in den Laser schweben lassen, so dass hinterher der Laser sein Ziel trifft. Mit dem ersten Laserempfänger klappt das noch wunderbar. Der zweite Laserempfänger liegt gemeinerweise ein wenig tiefer, deswegen muss der Würfel in Schräglage schweben, damit der Laser am Ende trifft. Das hat bei Flo zwar beim ersten Versuch geklappt, aber Chiko brauchte etwa fünf Versuche, weil der Würfel vorher immer ein wenig zu schief lag. Fast nichts kann



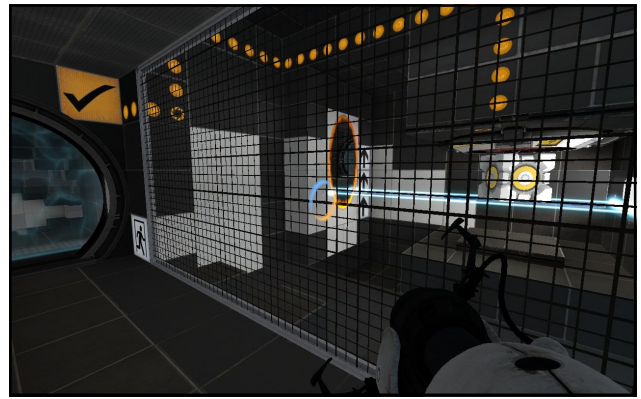
Alles eine Frage der Einstellung: An dieser Konsole könnt ihr Musik und Hinweise ein- und ausschalten.



Raum 2 ist ein wenig problematisch: Der untere Laserempfänger ist nicht ganz einfach zu treffen.



Zwischenräume wie dieser tragen dazu bei, dass die Map durchaus sehr interessant aussieht.



Ein Schalter hängt an der Decke: Dieses Rätsel könnte glatt von Wheatley sein!

bei *Portal* mehr nerven, als die richtige Lösung zwar zu kennen, aber an der technischen Ausführung zu scheitern. Weil eine ähnliche Stelle später noch einmal folgt, können wir leider keine vollen 5 Punkte geben.

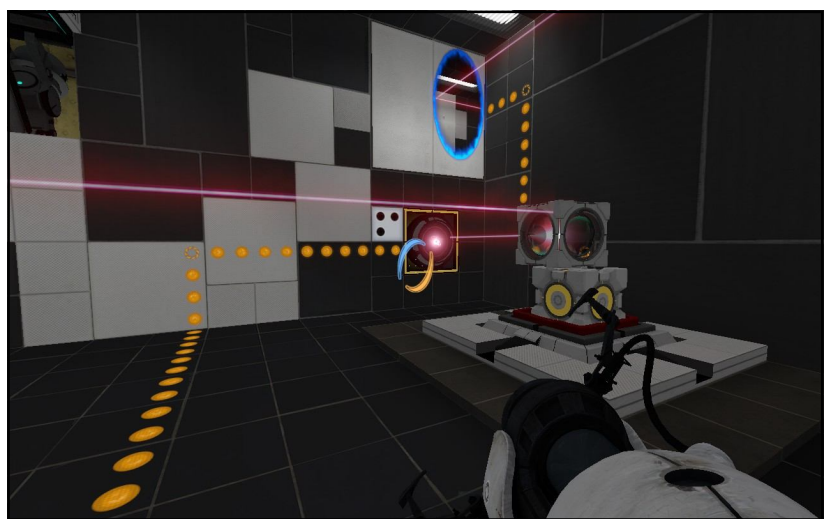
Die Optik macht aber alles wieder wett. Dabei gehört *Cube Training* zu den Maps, die ihr graphisches Potential am Anfang noch gar nicht so recht entfalten wollen. Die Zwischenräume zwischen den einzelnen Rätseln sehen durchaus interessant aus mit ihren schlangenartig geschwungenen Wänden und anderen Überraschungen, das muss man zugeben. Das allein hätte aber noch keine Optik-Wertung von 11 Punkten gerechtfertigt, höchstens die vollen 10 Punkte. Erst, als wir gesehen haben, was uns nach dem offiziellen Ende der Map noch erwartet, haben wir beschlossen, auf 11 Punkte zu erhöhen. Der Zielaufzug befindet sich nämlich inmitten eines Außengeländes, das zu einer optionalen Erkundungstour einlädt. Wenn ihr euch clever anstellt, könnt ihr dabei sogar noch eine zusätzliche Bonus-Testkammer entdecken - die zwar vom Rätsel her nichts besonderes ist, aber trotzdem eine nette Zugabe darstellt.

Auf technischer Ebene weiß die Map auf jeden Fall zu überzeugen. Die Grafik haben wir ja gerade schon angesprochen, zudem besteht auch die Möglichkeit, an einer Steuerkonsole die Hintergrundmusik sowie kleine Hinweise ein- oder auszuschalten. Inhaltlich werdet ihr eben-

falls gut unterhalten, mit insgesamt neun kleinen, aber feinen Würfel-Rätseln. Wer darüber hinwegsehen kann, dass teilweise mehrere Anläufe nötig sind, bis ein Reflektorkubus korrekt ausgerichtet ist, der wird ansonsten nichts finden, das man kritisieren könnte. Geübte *Portal*-Spieler werden hier eine gute halbe Stunde lang hervorragend unterhalten und bekommen dabei neben einer ordentlichen Portion Rätselspaß auch was fürs Auge geboten.

Unser Urteil:

4,5 / 5



Zum Ende hin werden die Rätsel etwas anspruchsvoller. Hier werden Schalter und Laser bereits in Kombination eingesetzt.

Das Außengelände

Das Außengelände von Cube Training können wir freilich nicht ungezeigt lassen. Dabei sparen wir uns große Worte und lassen die Bilder einfach für sich sprechen.



Die Bilder unterstreichen es: Auf optischer Ebene spielt diese Map auf jeden Fall ganz oben mit!

asdfjkl;



von [gunnar.clovis](#)

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=110155844>

Würden wir einen Preis für die Map mit dem verrücktesten Namen vergeben, dann wäre *asdfjkl;* sicher ein ganz heißer Kandidat. Der Name ist auf jeden Fall ein Mitgrund dafür, dass wir uns die Map angeschaut haben - ein zweiter Grund ist die durchschnittliche Bewertung von fünf Sternen im *Steam-Workshop*, aber da bilden wir uns natürlich lieber unsere eigene Meinung!

asdfjkl; entstand in der *Perpetual Testing Initiative* unter Zuhilfenahme des *BEE-Mod* (siehe letzte Ausgabe). Optisch erwartet euch alles andere als ein Totalausfall, aber eben auch nichts Besonderes, sondern eben einfach solide Durchschnittsware im typischen *PTI*-Stil. Eine Custom Story sucht ihr ebenso vergeblich, aber das ist auch nicht zwingend nötig, wenn die Qualität des Rätsels dafür stimmt.

Auf den ersten Blick sieht die Testkammer nicht allzu groß aus. Sie setzt sich aus mehreren kleineren Rästelteilen zusammen, die weitgehend auf dem Beschleunigungsprinzip beruhen, aber auch oranges Gel spielt eine nicht unbedeutende Rolle. Viel kann man hierzu leider nicht sagen, ohne zu viel zu spoilern, nur

Infokasten

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

so viel: Die Schwierigkeitsangabe „leicht - mittel“ in unserem Infokasten ist eigentlich pure Ironie, denn bei unserem ersten Versuch sind wir einfach nicht weiter gekommen und haben irgendwann aufgegeben - unlösbar! Einige Tage später haben wir einen zweiten Anlauf gewagt - und aus heiterem Himmel eine Portalfläche gesehen, die die Lösung in greifbare Nähe rückte. Beim ersten Mal waren wir wohl einfach nur blind, aber solche Momente gibt's bei *Portal*.

Habt ihr den kleinen Raum hinter euch gelassen, ist etwa Halbzeit. Es folgt ein Abschnitt, der wohl eine Art BTS-Area symbolisieren soll.



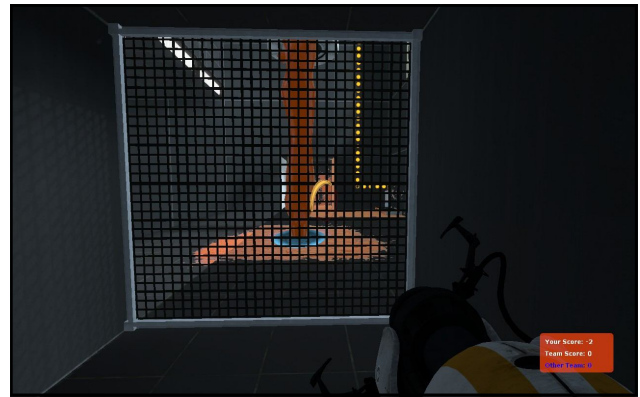
Wir wollen hoch hinaus: Beim ersten Mal haben wir es nicht geschafft, die zwei Dropper zu erreichen.



Schon besser: Von weiter oben haben wir gute Chancen, den ersten Teil der Map zu lösen.



Nicht mit leeren Händen dastehen: Hier hätten wir wohl einen Würfel mitnehmen müssen.



Ein Blick zurück: Ob es uns hilft, wenn wir das orange Gel aus der Testkammer mitnehmen?

Optisch merkt man davon aufgrund des Clean Style eher wenig, dafür sprechen jedoch die verwinkelten Gänge und die große Menge an Giftwasser. Hier müsst ihr euch vorwärts arbeiten, wobei uns die Idee sehr gut gefällt, dass ihr mehrmals in die ursprüngliche Testkammer zurückkehren müsst, um dies und jenes zu euch zu holen und in die Lösung mit einzubeziehen. Am Ende des BTS-Abschnitts erwartet euch schließlich ein kleiner Raum mit einigen Brechern, die euch davon abhalten wollten, die finale Ausgangstür zu erreichen. Auch hier müsst ihr euch etwas einfallen lassen.

asdfjkl; ist nicht nur aufgrund ihres Namens eine Map, die einen Blick wert ist. Wer nicht

zwingend Wert auf eine spezielle Gestaltung legt, sondern das Hauptaugenmerk auf das reine Rätsel legt, der wird hier gut unterhalten. Als Profis seid ihr hier eindeutig unterfordert (falls ihr nicht, wie wir, mit Blindheit geschlagen seid), aber *Portal*-Einsteiger machen absolut nichts falsch.

Unser Urteil:

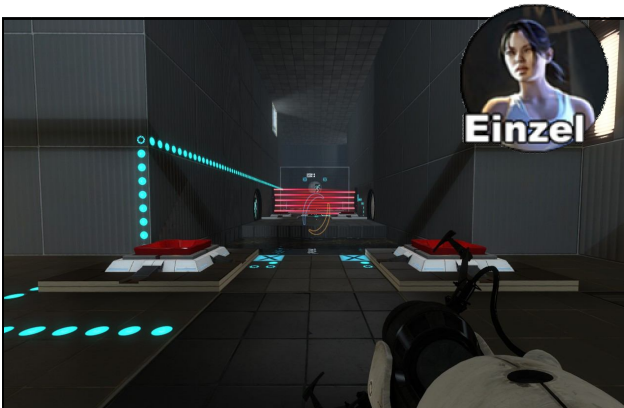
4 / 5



Alles so orange hier! Aber ob uns die Malerarbeiten helfen werden, den Ausgang zu erreichen?

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.



Mixture of Chambers (von RectorRocks)

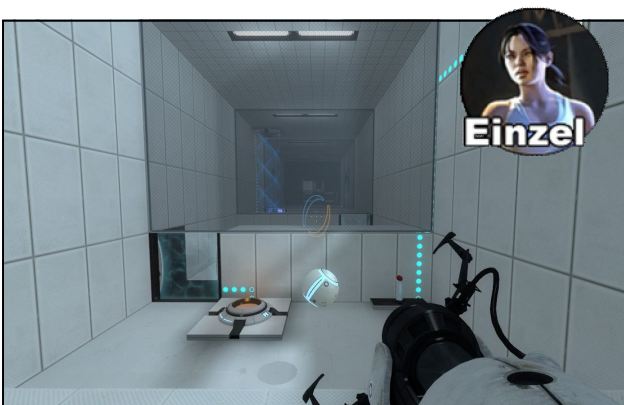
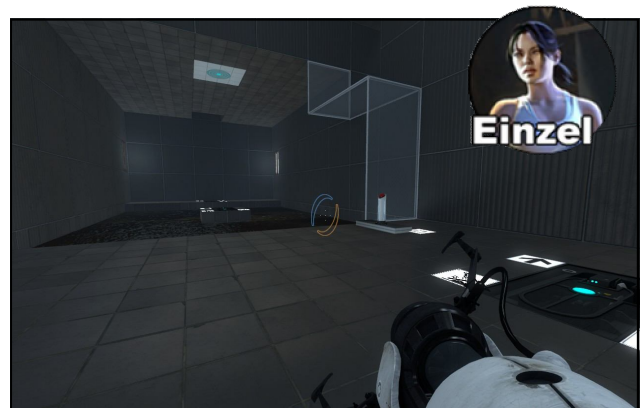
Mixture of Chambers sieht schon auf dem Vorschaubild im Workshop sehr interessant aus, denn dort erkennt ihr, dass die Testkammer von oben wie eine Art urzeitliches Tier aussieht. Innen drin ist auch die Grundidee schon etwas älter: Würfel aus verschiedenen kleineren Räumen zusammetragen, das hatten wir ja schon öfters, teilweise sogar selbst gebaut. Dennoch, die Umsetzung der Idee ist hier sehr gut gelungen, und Abwechslung wird groß geschrieben. Alte Idee, super umgesetzt!

Unser Urteil: **5 / 5**

Companion Transferral (von Skyferret)

Freunden des Begleiterkubus wird *Companion Transferral* besonders großen Spaß machen, denn das ist wieder mal eine Map der Sorte, wo ihr einen Herzenwürfel bis zum Ziel mitnehmen müsst. Sehr gut finden wir es, dass der Würfel an manchen Stellen sogar ferngesteuert werden muss, um euch zu helfen. Was hingegen nicht ganz so gut ins Gesamtbild passt, ist die Tatsache, dass ihr den Würfel einmal doch zerstören (und anschließend einen neuen erhalten) müsst.

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



Fundamental Testing (von Nemjit)

Fundamental Testing (beachtet beim Suchen, dass die Map wirklich „Fundamental“ mit „e“ statt „a“ heißt) macht zunächst den Eindruck einer Tutorial-Map, denn die ersten beiden Räume lösen sich quasi von allein. Kommt ihr weiter, wird es dann doch etwas kniffliger, ist aber auch für Anfänger nicht allzu schwer - vorausgesetzt, Testelemente wie der Flutlichttunnel sind bekannt! Es gilt, eine Kugel an Emanzipationsgrills vorbei zu schmuggeln. Nette Idee, aber leider viel zu leicht.

Unser Urteil: **3,5 / 5**

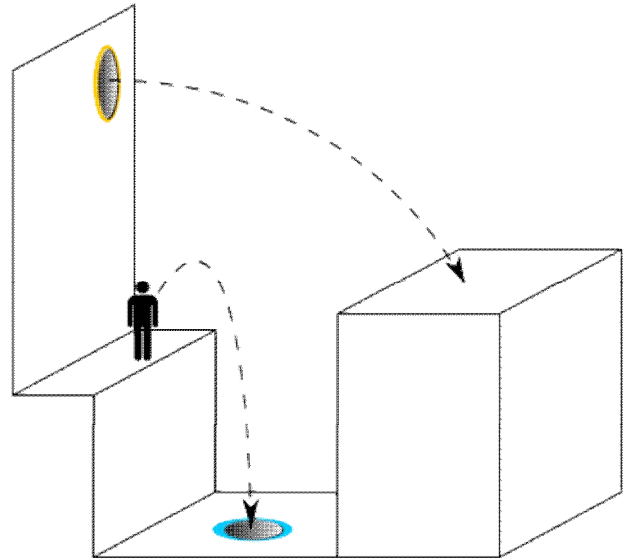
Portale

Noch vor einem Jahr wären wir vermutlich nicht auf die Idee gekommen, die Portale als Testelemente zu bezeichnen. In zwei voneinander unabhängigen Interviews haben die Befragten (die Entwickler von *Mario* in Ausgabe 3 und Custom-Map-Entwicklerin Lpfreaky90 in Ausgabe 7) aber auf die Frage nach ihrem Lieblings-Testelement „Portale“ geantwortet, und im Grunde haben sie Recht. Chikorita hätte die Portale zwar eher als ein Teil der Spielmechanik angesehen, andererseits sind die Durchgänge aber wirklich ein bedeutender Bestandteil der Tests - sogar überhaupt der bedeutendste! Natürlich gibt es auch einige wenige Testkammern, die ohne den Einsatz von Portalen auskommen - als prominentestes Beispiel sei Testkammer 0 von *Portal 1* genannt - aber solche Tests widersprechen dem *Portal*-Prinzip und sollten deshalb die Ausnahme bleiben.

Dabei ist der Einsatz von Portalen als Rätselement nicht unbedingt davon abhängig, dass ihr über eine Portal Gun verfügt. Im offiziellen Hauptspiel erwarten euch bereits die ersten einfachen Testkammern, bevor ihr ein Portalgerät erhaltet, und es gibt auch einige Custom Maps, in denen ihr die Portal Gun gar nicht oder erst später erhaltet. In solchen Fällen entstehen die Portale automatisch auf festgelegten Wandflächen, entweder per Trigger oder indem ihr einen Schalter drückt.



Noch ohne Portale: In Testkammer 0 müsst ihr lediglich einen Würfel auf einen Schalter legen.



Das Portal-Prinzip verständlich erklärt.
Zeichnung von Dammit, Lizenz: CC BY-SA 2.5

Eine Zwischenstufe zwischen „nichts in der Hand“ und „Portal Gun“ ist das Einzel-Portalgerät. Der Name ist hierbei eigentlich schon die treffendste Beschreibung. Mit dem Einzel-Portalgerät könnt ihr lediglich eins der beiden Portale nach Wunsch platzieren, in der Regel das blaue, wohingegen das orange weiterhin automatisch erschaffen wird. Diese Tests dienen im Hauptspiel dazu, den Spieler an die Handhabung der Portal Gun heranzuführen, und sind entsprechend einfach. Es gibt



Das Objekt der Begierde: Hier erhalten wir unsere erste Portal Gun, das Einzel-Portalgerät.



Volle Besetzung: Wir haben alle vier Portale an die Wände gesetzt. Nun kann Atlas endlos laufen.

aber auch Custom Maps, die auf dem Einzel-Portal-Prinzip aufbauen und eine größere Herausforderung daraus machen. Ein nennenswertes Beispiel dazu ist der Mod *Blue Portals* (getestet in Ausgabe 5), aber auch *Lpfreaky90s Cube*, *Buttons and one Portal*, das von einem Valve-Mitarbeiter persönlich gelobt wurde.

Ein Portal-Paar ist im Einzelspiel normalerweise blau und orange. Spielt ihr im Co-op-Modus, erschafft Atlas blaue und lila Portale, die von P-Body sind hingegen gelb und rot. Es ist aber offenbar auch möglich, die Farbe der Portale zu verändern, was der Mod *Aperture Ireland* beweist: Hier ist das blaue Portal grün, damit die Portal-Farben mit denen der irischen Flagge übereinstimmen - immerhin spielt dieser Mod in Irland! Wie die Portale funktionie-



Ihr Debut feierten die Portale in *Narbacular Drop*. Aus historischer Sicht Pflicht für *Portal*-Fans!



Es gibt nicht nur Orange und Blau: In *Aperture Ireland* könnt ihr auch grüne Portale verwenden.

ren, müssen wir vermutlich niemandem erklären, der bereits länger als zehn Minuten *Portal* gespielt hat. Trotzdem in aller Kürze: Die beiden Portale stehen miteinander in Verbindung - wenn ihr also in das eine Portal hineingeht, kommt ihr aus dem anderen wieder heraus. Dabei bleiben Masse und Geschwindigkeit unverändert - springt ihr also aus großer Höhe in ein am Boden befindliches Portal hinein, werdet ihr mit entsprechendem Tempo aus dem Gegenstück heraus geschleudert. Vor allem in *Portal 1* basieren viele Rätsel auf diesem Prinzip: Ihr müsst eine erhöhte Fläche erreichen, indem ihr euch aus einem Portal heraus schießen lasst.

Ihren ersten Auftritt hatten die Portale 2005 in *Narbacular Drop*, einer Studienarbeit am DigPen Institute of Technology. Valve fand Interesse an dem Spielprinzip und stellte die Entwickler ein. Das ursprüngliche *Narbacular Drop* lässt sich übrigens auf der Seite der Hochschule noch downloaden: <https://www.digipen.edu/?id=1170&proj=501>. In der Geschichte von *Portal* wurden die Portale seit den 50er Jahren von Aperture Science entwickelt. Dabei waren nicht nur die ersten Portalflächen, bevor das Mondgestein entdeckt wurde, mehr als instabil, auch der Vorläufer der Portal Gun mit dem vollen Namen Quantum Tunneling Device war noch deutlich grösser und unhandlicher, er musste wie ein Schreckweg 08/16 (*Luigi's Mansion*) auf dem Rücken getragen werden. Ursprünglich war es wohl geplant, Chell in den alten Anlagen in *Portal 2* mit solch einer antiken Portal Gun auszustat-



Ein Portalsturm wie dieser verheißt in der Welt von *Half-Life* selten etwas Gutes.

ten, dieses Vorhaben wurde aber der Spielbarkeit zuliebe aufgegeben. Die heutige Portal Gun heißt mit vollem Namen Aperture Science Handheld Portal Device und liegt richtig gut in der Hand. 2011 brachte Neca als besonderes Sammlerstück für echte Fans einen Nachbau in Originalgröße heraus.

Auch bei Black Mesa, der Firma aus *Half-Life*, die einen direkten Konkurrenten von Aperture Science darstellt, arbeitete man an der Portal-Technik, aber im Gegensatz zu Aperture Science ging in New Mexico einiges schief. Ausführlich haben wir die Geschichte von *Half-Life* in Ausgabe 8 zusammengefasst, deshalb sei hier nur in Kürze gesagt, dass das fehlgeschlagene Experiment eine Vielzahl von Portalen öffnete, welche Black Mesa mit der Grenzwelt XEN verbanden. Durch diese Portale drangen kriegerische Aliens, sogenannte Combine, in unsere Welt ein und eroberten sie binnen sieben Stunden, was man auch den Sieben-Stunden-Krieg nennt. Aktueller Stand der Dinge ist, dass *Half-Life 2: Episode 2* offen endet. Die Fans warten seit nunmehr fast sechs Jahren auf *Half-Life 3* - wann und ob überhaupt dieses erscheint, steht in den Sternen, aber es spricht vieles dafür, dass darin das von Aperture Science gebaute Forschungsschiff Borealis eine Rolle spielt. Damit gäbe es dann endlich eine Verbindung zwischen *Portal* und *Half-Life*, die

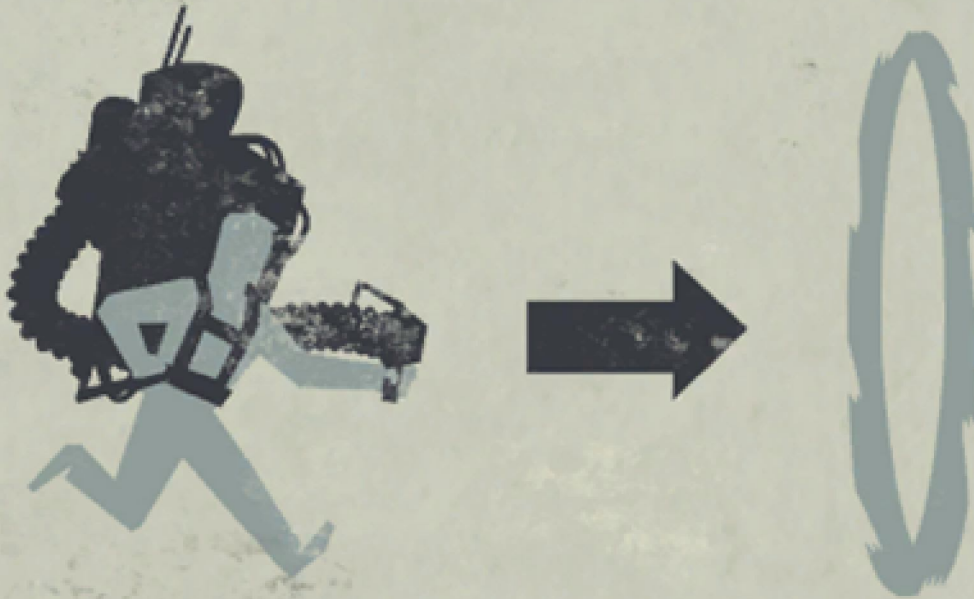
über kleine Sticheleien von Cave Johnson hinausgeht.

Die Portale sind für *Portal* so wichtig, dass das Spiel sogar nach ihnen benannt wurde, und das ist auch gut so. Das neuartige Rätselprinzip war - neben den kultigen Kommentaren von GLaDOS - ein wichtiger Grund für den Erfolg des Spiels. Und auch, wenn das Hauptspiel irgendwann vorbei ist, dank des Workshops steht ein nahezu unbegrenzter Vorrat an Testkammern zum Lösen bereit. Wir werden also sicher noch sehr, sehr lange mit Portalen denken.



REMEMBER!

THIS TEST IS UNSOLVABLE WITHOUT AN
APERTURE SCIENCE PORTABLE
QUANTUM TUNNELING DEVICE.



IF YOU HAVE NOT RECEIVED ONE, PLEASE FIND
A TEST ASSOCIATE BEFORE PARTICIPATING
IN ANY SHAFT 09 ENRICHMENT ACTIVITIES.



Bildquelle: <http://sectorw.wikia.com>

Ein altes Aperture-Plakat für das Quantum Tunneling Device, den Vorläufer der heutigen Portal Gun. Das Gerät war noch recht groß und unhandlich, es musste auf dem Rücken getragen werden.

Mamma Mia! Ist das ein Schreckweg 08/16?




Frohe Ostern allerseits! Zur Feier der Eierfeier stellen wir euch diesen Monat ein paar Spiele kurz vor, in denen Hasen oder bunte Eier eine Rolle spielen, die also quasi das Osterfest repräsentieren.




Osterspiele

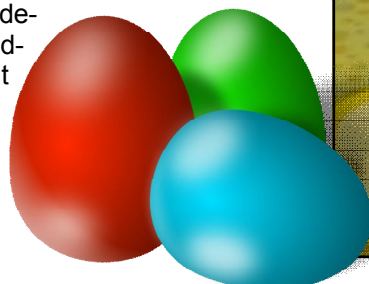


Yoshi's Island

 Zu den Spielen mit dem größten Osterfaktor dürfte *Yoshi's Island* für das Super Nintendo gehören - was auch kein Wunder ist bei den vielen bunten Eiern, die in dem Spiel vorkommen. Der kleine Krötosaurier kann fast alle Widersacher, die seinen Weg kreuzen, kurzerhand verspeisen, um anschließend ein Ei zu legen, welches sich wiederum prima als Wurfgeschosse eignet. Werft ihr die Hühner-, pardon, Yoshiprodukte über Bande, ändern sie dabei ihre Farbe, was zur Folge hat, dass sie Münzen oder Sterne offenbaren, nachdem sie zerbrochen sind. Yoshi-Fans sollten daraus allerdings nicht fürs Leben lernen: Eure Ostereier wechseln nicht die Färbung, wenn ihr sie gegen die Wand schmeißt

Animal Crossing - Let's go to the City

 In *Animal Crossing: Let's go to the City* wird Ostern in Form des Häschentages gefeiert. Vor dem Rathaus erwartet euch Ohs T. Hase, der viele, viele Eier in eurer Stadt versteckt hat - und „versteckt“, das heißt in der *Animal Crossing*-Sprache so viel wie „vergraben“. Buddelt die Eier aus, um darin Süßigkeiten oder Gewinncoupons zu finden. Letztere lassen sich bei Ohs gegen lustige Eiermöbel eintauschen. Doch auch außerhalb der Osterfeiertage sind Suchspiele möglich. Flo und Chiko haben beispielsweise vor drei Jahren den folgenden Langeweile-Killer für zwei Spieler entwickelt: Einer von euch vergräbt in seiner Stadt alles Mögliche - sowohl wertlosen Plunder als auch ein paar kleine Kostbarkeiten. Danach kommt Spieler 2 in der Stadt zu Besuch. Gegen eine geringe Teilnahmegebühr darf er eine begrenzte Zeit lang einen Gegenstand nach dem anderen ausgraben und seine Fundstücke anschließend auch mit nach Hause nehmen.





Chick Chick Boom

Chick Chick Boom war ein von Nintendo unterstütztes Flash-Spiel von Extra Toxic, das zu Ostern 2007 im Internet angeboten wurde. Jedem Spieler gehört eine Horde von wild herum hüpfenden Küken, und euer Ziel ist es, die Mini-Flattermänner des Gegners zu eliminieren. Dazu könnt ihr beispielsweise Blitze in sie einschlagen oder Gewichte auf sie fallen lassen. Klingt ziemlich brutal, spielt sich aber sehr lustig, vor allem gegen einen zweiten menschlichen Spieler. Im Herbst 2010 wurde Chick Chick Boom übrigens für Wii-Ware neu aufgelegt, nur leider ohne WiFi-Funktion.

Harvest Moon

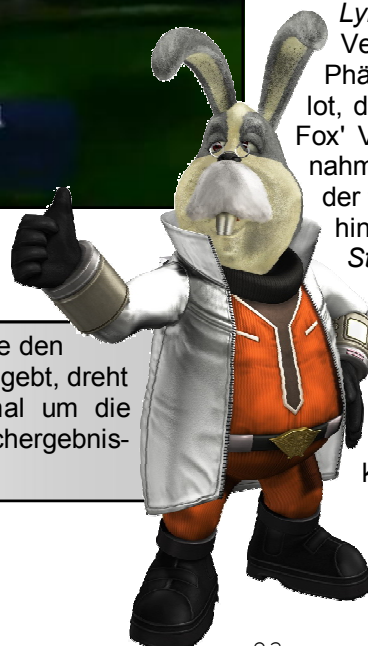
Jedes Jahr im Herbst - jawohl, Herbst, nicht Frühling - findet in Harvest Moon auf dem Super Nintendo das Eierfestival statt. Dieses hat jedoch durchaus einen ähnlichen Ablauf wie Ostern. In der ganzen Stadt werden Schatztruhen aufgestellt, in denen bunte Eier in verschiedenen Farben versteckt sind. Euer Ziel ist es, drei Eier gleicher Farbe zu finden, und das möglichst als erster. Als Preis für euren Sieg erhaltet ihr entweder eine der begehrten Power-Beeren oder einen Glücksbringer, der Unwetter abwenden kann. Da lohnt sich die Ostereiersuche gleich doppelt!



Lylat Wars

Ein Langohr von einem ganz anderen Kaliber ist Peppy Hare. Im Star Fox-Team ist er bereits ein „alter Hase“ (im wahrsten Sinne des Wortes) und fungiert häufig als eine Art Mentor für Fox, indem er ihn mit Tipps und Anweisungen unterstützt. Dazu zählt auch der Satz „Do a barrel roll!“ aus Lylat Wars, der weit über das Spiel hinaus Verbreitung fand und zu einer Art Internet-Phänomen wurde. Früher war Peppy selbst Pilot, doch seit Pigmars Verrat sowie dem Tod von Fox' Vater steigt er nicht mehr in Arwings. Ausnahme: Star Fox Assault. In diesem Spiel legt der tapfere Hase ein todesmutiges Flugmanöver hin, um dadurch General Pepper zu retten. In Star Fox Command übernimmt Peppy schließlich selbst das Amt des Generals von Corneria. Im gleichen Spiel lernt ihr außerdem Peppys Tochter Lucy kennen, die auf Fichina Astrophysik unterrichtet. Peppys Frau Vivian hingegen ist kurz nach dem Ende von Lylat Wars an einer unbekannteren Krankheit verstorben.

Extra-Tipp: Wenn ihr in Google den Suchbegriff „do a barrel roll“ eingibt, dreht sich das Browserfenster einmal um die eigene Achse, bevor ihr die Suchergebnisse angezeigt bekommt.



Mariozilla

Der 8-seitige Comic *Mariozilla* wurde 1996 im Club Nintendo Magazin abgedruckt, und die namentliche Ähnlichkeit zu *Godzilla* ist kein Zufall. Der Koopa-Hexenmeister Kamek will Mario nämlich auf Miniaturgröße schrumpfen, doch er vertut sich im Spruch und verwandelt den Klempner stattdessen in ein riesiges Ungetüm. Dr. Light (bekannt aus *Mega Man*) rät Mario, Kamek aufzusuchen, welcher sich aber inzwischen ebenfalls vergrößert hat, um den Spaghetti-Klempner gebührend empfangen zu können. Und was hat das nun mit Ostern zu tun? Nicht sehr viel, bis auf das Eröffnungspanel: Mario, Yoshi und Toad sind nämlich gerade im heimischen Garten bei der Ostereiersuche, als Kamek dazwischen platzt und seinen Zauber ausspricht.

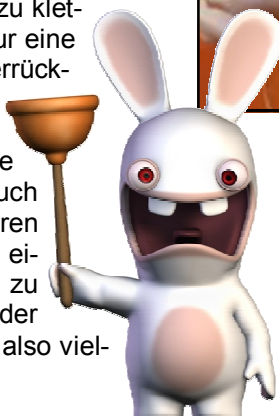


Pokémon

Owei, das Pflanzen-Psycho-Pokémon mit der Pokédex-Nummer # 102, ist quasi selbst schon ein Osterneest - nur ohne Nest! Das kleine Kerlchen besteht aus sechs Eiern, die nebeneinander her hüpfen und im Chor „Owei! Owei!“ rufen. Auch vom Suchfaktor kommt der Vergleich gut hin, denn in den meisten *Pokémon*-Editionen versteckt sich Owei in der Safarizone. Ihr könnt es finden, indem ihr geduldig durch das hohe Gras steift. Übrigens entwickelt sich Owei bei Berührung mit einem Blattstein in Kokowei, eine Art Kokospalme auf zwei Beinen. Aus Ostern wird also Südsee-Flair, ein interessanter Gegensatz!

Rayman Raving Rabbids

Die Rabbids begannen ab 2006, Rayman immer mehr aus der Hauptrolle in seiner eigenen Spielereihe hinaus zu drängen. In *Rayman Raving Rabbids* wird der gliederlose Held von den durchgeknallten Karnickeln entführt, um an einem Haufen verrückter Wettbewerbe teilzunehmen. Als Preis gibt es Abflussreiniger zu gewinnen, die insofern nützlich sind, dass Rayman sie an die Wand seines Gefängnisses kleben kann, um so langsam aber sicher nach oben in die Freiheit zu klettern. Das Spiel selbst ist im Grunde nur eine Minispielsammlung, aber eine sehr verrückte mit Lachgarantie. Mit ihrem kultigen „BWAAAAAAAAAAH!!!“ kreischen sich die schrägen Kaninchen in die Herzen der Spieler und bekamen auch schon Solorollen ohne Rayman. Zu ihren Geniestreichen zählt das Vorhaben, einen Turm von der Erde zum Mond zu bauen (in *Rabbids Go Home*). Ob an der alten Legende vom „Hasen im Mond“ also vielleicht doch etwas dran sein mag?





Super Mario 64

🍄 In *Super Mario 64*, einem Launchtitel des Nintendo 64, müsst ihr zwar keine Ostereier suchen, dafür aber die Hasen persönlich. Nun gut, suchen zwar auch nicht, dafür aber einfangen. Mehrmals im Spiel trifft ihn nämlich auf ein flinkes Karnickel, das es durch Peachs Schloss zu jagen gilt. Im Erfolgsfall überreicht euch der Mümmelmann immerhin einen Power-Stern, doch bis Mario den begehrten Himmelskörper in Empfang nehmen kann, wird er mehr als nur eine überzählige Pizza abtrainiert haben. Da ist man als Hase, der sich nur von Mohrrüben ernährt, doch ein wenig im Vorteil.

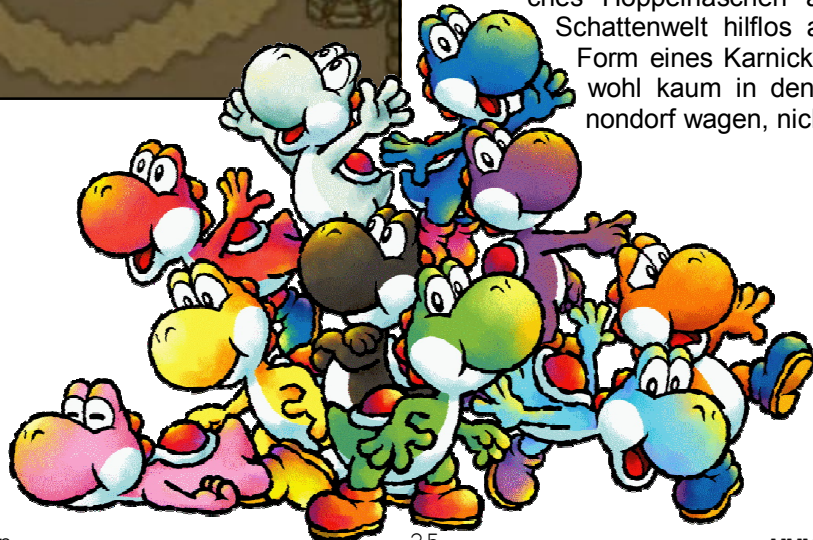
Super Mario Land 2

🍄 In *Super Mario Land 2* auf dem Game Boy musste Mario die Hasen nicht einfangen, nein, er war selbst der Hase. Fand unser aller Lieblingsklempner nämlich eine Karotte, wuchsen ihm zwei lustige Hasenohren aus seiner roten Mütze. Diese wiederum ermöglichen es euch, zu fliegen ... na gut, zumindest ein bisschen durch die Luft zu segeln, indem ihr mit den großen Ohren schlägt. Ihr findet es unlogisch, dass Hasen fliegen können? Egal, ist doch nur ein Spiel! Und außerdem können Waschbären ja schließlich auch fliegen, was *Super Mario Bros. 3* eindrucksvoll bewiesen hat!



Zelda - A Link to the Past

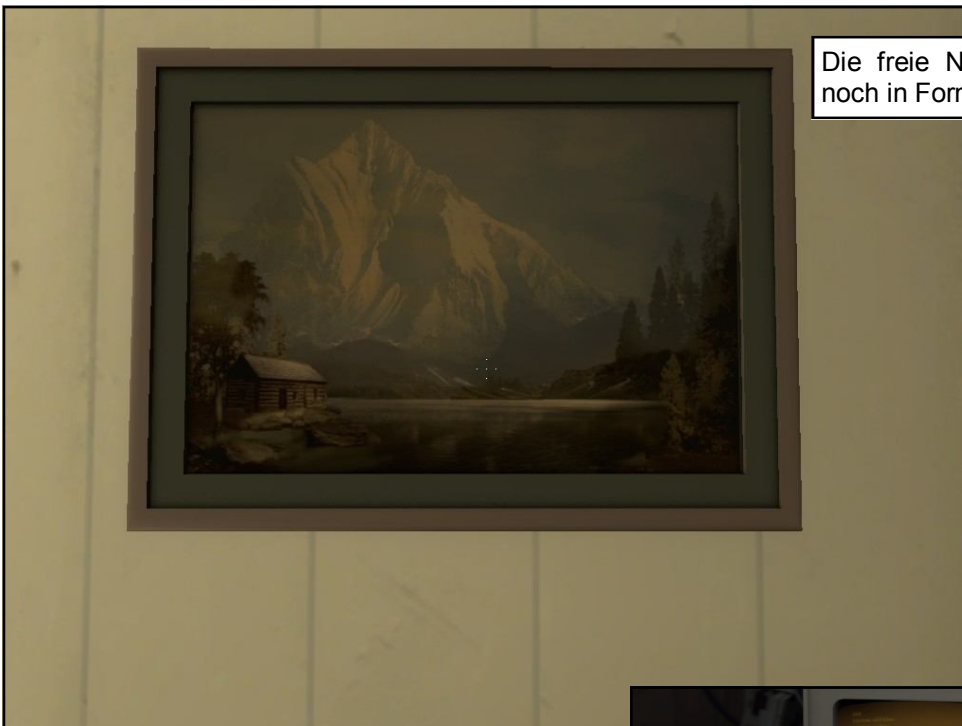
🍄 Quizfrage: Wie sieht das wahre Ich unseres hylianischen Helden aus? Die richtige Antwort lautet: Ein kleines rosa Kaninchen! Ja, wirklich, kein Aprilscherz! In den sogenannten „Bunny Link“ verwandelt sich unser Abenteurer nämlich, sobald er in *Zelda - A Link to the Past* in der Schattenwelt ankommt. Erst der Besitz der Mondperle, die ihr in Heras Turm finden könnt, schützt Link vor der unfreiwilligen Transformation. Zuvor ist er als niedliches Hoppelhäschen allen Gefahren der Schattenwelt hilflos ausgeliefert. Und in Form eines Karnickels wollt ihr euch ja wohl kaum in den Kampf gegen Ganondorf wagen, nicht wahr?



Natur bei Aperture

♻️ Es ist Ostern. Der Schnee ist vielerorts geschmolzen, die Sonne kommt heraus, die Temperaturen werden wärmer, der Frühling erwacht! Da sollten alle Gamer mal die Maus zur Seite legen und ein bisschen hinaus in die Natur gehen ... ja, ist gut, ich hör' ja schon auf mit dem Unsinn! Aber zumindest in Gedanken könnte man einmal einen Spaziergang über grüne Wiesen machen - oder die üppige Flora bei Aperture Science bewundern! Wir haben letzteres getan und präsentieren euch nun eine Bildergalerie der schönsten Naturaufnahmen.

Der Löwenanteil stammt dabei aus Custom Maps, denn im offiziellen Hauptspiel ist die Natur nur sehr spärlich vertreten. In *Portal 1* ist kein einziger grüner Pixel vertreten (außer am Ende auf dem Parkplatz), und auch in *Portal 2* trifft ihr lediglich auf wuchernde Kartoffelpflanzen, die dabei sind, das Enrichment Center zu übernehmen. Im Gegensatz dazu erinnern wir uns nur allzu gern an das außerirdische Gewächshaus in *Space Gardens* oder an den plätschernden Wasserfall in *A Beam Too Far*. Aber seht selbst!



Die freie Natur ist bei Aperture nur noch in Form von Bildern vorhanden.



Ihr verbindet Ostern mit Eiern und Küken? Dann Willkommen in GLaDOS' ornithologischer Brutstation!



Space Gardens

Map Check in Ausgabe 4, Wertung: 6 / 5



Er ist's

*Frühling lässt sein blaues Band
wieder flattern durch die Lüfte.
Süße, wohlbekannte Düfte
streifen ahnungsvoll das Land.*

*Veilchen träumen schon,
wollen balde kommen.
Horch, von fern ein leiser Harfenton!
Frühling, ja du bist's!
Dich hab' ich vernommen.*

Eduard Mörike, 1804 - 1875



Testing is the Future

Map Check in Ausgabe 6, Wertung: 4,5 / 5

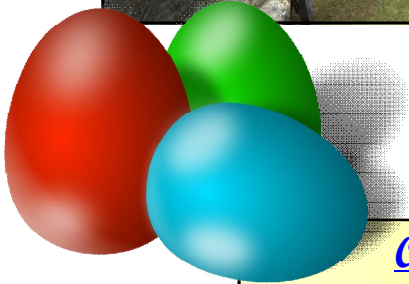


Tests of Cleverness
(kein Map Check)



No Money for Chambers

Map Check in Ausgabe 8, Wertung: 4,5 / 5



Ostermorgen

*Die Lerche stieg am Ostermorgen
empor ins klarste Luftgebiet
und schmetterte hoch im Blau verborgen
ein freudig Auferstehungslied.
Und wie sie schmetterte, da klangen
es tausend Stimmen nach im Feld:
Wach auf, das Alte ist vergangen,
wach auf, du froh verjüngte Welt!*

Emanuel Geibel, 1815 - 18845



... und noch viel mehr weitere Maps



The Corrupted
(kein Map Check)



A Beam Too Far
Map Check in Ausgabe 10, Wertung: 5 / 5



Sunbury Chambers 13
(kein Map Check)



Sunbury Chambers 13
(kein Map Check)



Wheatley in Team Fortress 2

Die Liste der Spiele mit *Portal*-Referenzen muss ergänzt werden: Das neueste Spiel in der Reihe heißt *Team Fortress 2* und stammt ebenfalls aus dem Hause Valve. Nun mögen sich manche wundern, denn immerhin ist *Team Fortress 2* bereits im Oktober 2007 erschienen. Wie kann es da noch „das neueste“ sein? Klar, das Spiel an sich ist schon älter - die *Portal*-Referenz ist aber ganz neu, sie wurde gerade erst am 12. März per Update in das Spiel eingefügt.

Um das neue Item, das sich Ap-Sap nennt, zu erhalten, müsst ihr einen Code eingeben, der der *Portal 2* CD-Box beiliegt. Diese zu kaufen lohnt sich eigentlich nur für echte Freaks, denn die Musik ist zwar unbestritten großartig, aber der komplette Soundtrack lässt sich eben auch gratis und legal aus dem Internet herunterladen (auf <http://www.thinkwithportals.com/music.php>). Als zusätzlicher Kaufanreiz liegen aber neben einem kleinen *Portal*-Comicheft auch zwei *Steam*-Codes bei. Der eine gibt euch Zugriff auf die Beta von *Dota 2*, der andere schaltet Ap-Sap in *Team Fortress 2* frei.

Optisch ist Ap-Sap ein kleiner Wheatley, den ihr mit euch herumträgt. Technisch ersetzt dieser Wheatley den Electro Sapper, der ausschließlich von Spionen eingesetzt werden kann. Sein Sinn und Zweck ist es, die Maschinen feindlicher Ingenieure zu zerstören, etwa die Sentry Guns (eine Art Geschützturm).

Neben der Tatsache, dass er optisch da ist, quasselt Wheatley übrigens auch seinen typischen Unsinn. Somit kehrt also ein Stück *Portal*-Kult in Valves Fun-Shooter ein.



Der ursprüngliche Electro Sapper. Da gefällt uns Wheatley doch gleich bedeutend besser!



>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Vorschau ... Vorschau ... das würde voraussetzen, dass wir schon wissen, über was wir im nächsten Heft berichten wollen. Diesmal müssen wir aber zugeben, dass das noch nicht der Fall ist. Wir haben zwar schon eine Idee im Hinterkopf, die aber noch nicht sicher genug ist, um sie verbindlich anzukündigen. Deshalb lassen wir's lieber!

Fakt ist aber: Das nächste Heft wird erscheinen! Und es wird Inhalt geben, darauf könnt ihr euch verlassen! Also lasst euch einfach überraschen, was wir uns abseits von Map Checks, Mod-Test, Spotlight on Testelement und Blick über den Tellerrand sonst noch alles einfallen lassen! Das hat bisher immer geklappt, also warum sollte es diesen Monat nicht klappen?

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:

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