

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



MIT HANAMI-  
FOTOGALERIE

MARIO, MINECRAFT & ZELDA:  
CROSSOVER-MAPS

FACTUM SOLUS GEHT WEITER

GELOCITY FÜR EINZELSPIELER

DIE LICHTBRÜCKEN: GAB ES  
SIE SCHON VOR PORTAL 2?

KULT-EI DER 90ER:  
DAS TAMAGOTCHI

AUSGABE 15  
MAI 2013

**„Das von euch gelesene Heft - UNSERES - besitzt eine integrierte Portal-Euphorie.“**

„Mit der Zeit wird man ihr gegenüber unempfindlich und es wird etwas ... unerträglich. Doch mit mentaler Stärke hält man es aus.“

In diesem Sinne:

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

Sorry für zwei Wochen Verspätung. Schuld hat der Monat Mai: Da das Portal-Magazin ja ein Hobby-Projekt in unserer Freizeit ist, haben wir entsprechend weniger Zeit, wenn viele Events anstehen. Im Mai war das schon mal die Hanami (siehe Seite 23), es folgen noch der Japantag und die Pokémon Championship. Wir hätten zwar mit etwas Gewalt auch schon Anfang Mai ein Heft herausbringen können, aber dann hätten wir Anfang Juni ein Problem bekommen. Deshalb haben wir die Mai-Ausgabe lieber auf die Mitte des Monats verschoben. Die Juni-Ausgabe wird jetzt ausfallen, weiter geht's Anfang Juli. Damit wird im Jahres-Rhythmus zwar insgesamt ein Heft

fehlen, der Qualität des Inhalts kommt diese Entscheidung aber hoffentlich zugute.

So, und jetzt genug der Selbstverteidigung! Ihr wollt das Heft lesen, und das könnt ihr gleich tun. Diesen Monat decken wir auf, in welcher Form diverse Games als *Portal 2*-Maps umgesetzt wurden, als große Beispiele dienen *Minecraft* und *The Legend of Zelda - Ocarina of Time*. Ferner stellen wir euch die Lichtbrücken vor und testen wieder viele neue Custom Maps.

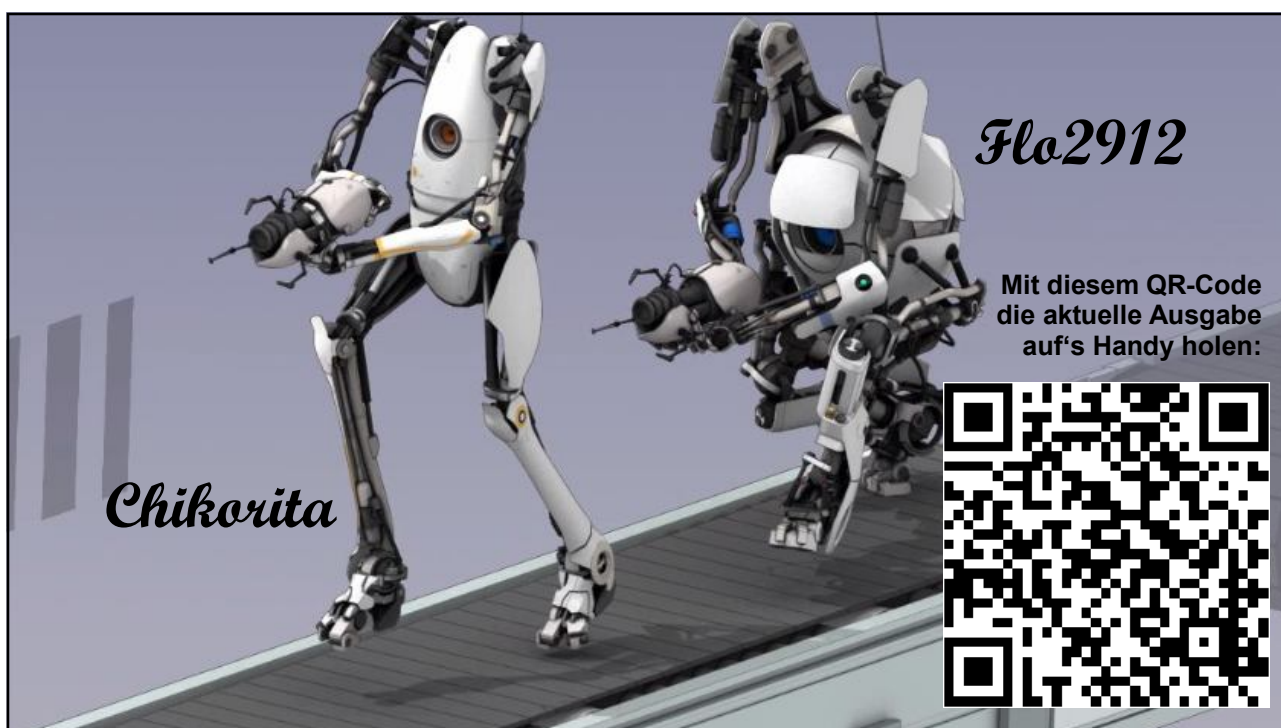
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Mochtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



**Special: Crossover-Maps** 4

*Minecraft*, *Zelda*, *Mario* und *Pokémon*: Diese und andere Games wurden bereits als *Portal 2*-Maps umgesetzt. Wir stellen sie euch vor!

**Map Check: Wheatley's Detour** 8

Wheatley-Maps spielen wir immer wieder gern. Ob diese hier gelungen ist, erfahrt ihr in unserem Map Check.

**Map Check: Laser Toggle** 10

*Laser Toggle* ist eine kleine, aber gute Laser-Rätsel-Map für zwischendurch.

**Map Check: Gelocity Time Trial** 11

Nanu? Haben wir *Gelocity* nicht schon in Ausgabe 9 getestet? Doch, aber damals handelte es sich um Co-op-Maps. Jetzt gibt es auch eine Einzelspieler-Variante, die wir ebenfalls testen!

**Workshop-Testecke** 13

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

**Mod-Test: Factum Solus: Episode 2** 14

Die Fortsetzung des Mods *Factum Solus*, den wir in Ausgabe 11 getestet haben. Ist Teil 2 besser oder schlechter als sein Vorgänger?

**Spotlight on Testelement** 17

Diesmal sind die Lichtbrücken unser Thema, die es - Überraschung - schon vor *Portal 2* gab.

**Preview: Neue Gele in Arbeit** 19

Ein Portal-Fan bastelt an neuen Gelen für *Portal 2*. Noch ist es zu früh für einen Test, aber der erste Eindruck ist gut!

**Valves Updateprobleme** 20

Leider, leider neigt Valve dazu, in letzter Zeit einige Spiele per Update zu zerstören. Wir decken auf, welche Fehler uns bisher aufgefallen sind.

**Special: Hanami 2013** 23

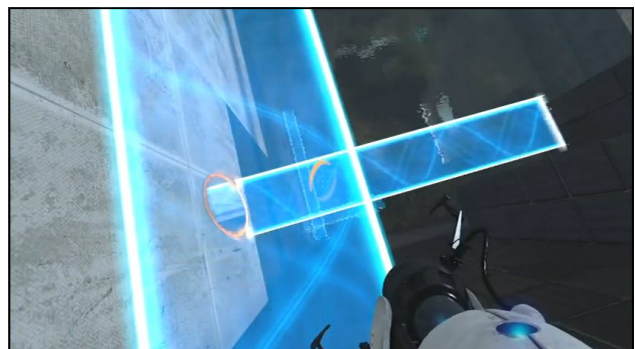
Anfang Mai waren wir auf der Hanami. Die Anime-Convention hat nicht direkt etwas mit *Portal* zu tun, dennoch: Viel Spaß mit unseren Bildern und einigen kleinen Überraschungen!

**Blick über den Tellerrand** 27

Als kleinen Nachtrag zu unserem Oster-Special in der letzten Ausgabe präsentieren wir euch diesmal ein Kult-Spielzeug der 90er Jahre, das selbst ein Ei ist: Das Tamagotchi!



Nein, nicht *Minecraft*. Dieser Screenshot stammt tatsächlich aus *Portal 2*! Wir führen euch in das Thema „Crossover-Maps“ ein. → **Seite 4**



Im „Spotlight on Testelement“ sind diesmal Lichtbrücken unser Thema. Wusstet ihr schon, dass es sie bereits vor *Portal 2* gab? → **Seite 17**

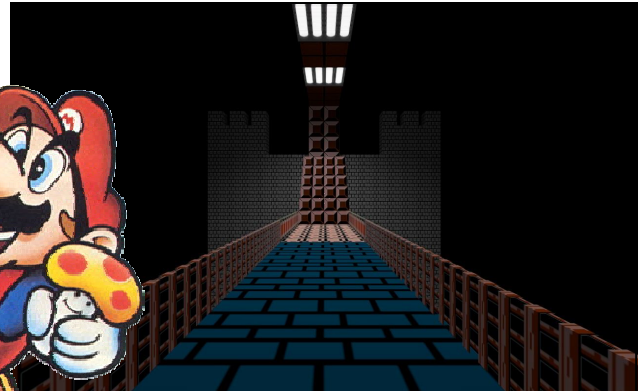


Anime-Fieber in Ludwigshafen: Wir haben die Hanami besucht und euch neben Fotos auch andere Überraschungen mitgebracht. → **Seite 23**

# Crossover-Maps

Wir schreiben den 1. April 2013. Chikorita wühlt sich mal wieder durch den *Steam-Workshop* und entdeckt dabei zufällig die Map *Mario Test #1*. Um eine richtige spielbare Map handelt es sich dabei leider nicht, sondern lediglich um eine Technikdemo. Die Map testet, wie ein *Super Mario Bros.*-Level aus der *Portal*-Perspektive aussehen würde. Funktionierende Spielelemente sind nicht einmal ansatzweise vorhanden, und auch der Level an sich ist alles andere als umfangreich. Ihr könnt lediglich eine Treppe hinauf hüpfen und anschließend einen Button betätigen, um die Map zu beenden. Alles in allem also nicht sonderlich spektakulär, aber wenn der Ersteller dranbleibt, dann könnte vielleicht aus dem Projekt etwas werden.

Für uns wurde aus dem Projekt die Idee zu einem Artikel, denn *Super Mario Bros.* ist nicht das erste Spiel, das mit *Portal* kombiniert wird. Das nehmen wir als Anlass, um euch einige Crossover zwischen *Portal* und anderen Games vorzustellen. Damit meinen wir keine *Portal*-Anspielungen in fremden Spielen, wie wir sie euch schon mehrfach in dem Artikel „*Portal* ist überall“ vorgestellt haben, nein, wir blicken diesmal in die andere Richtung: Fremde Spiele, die in *Portal 2* nachgebaut wurden, idealer-



„It's a me!“ Wie das Pilz-Königreich aus der *Portal*-Perspektive aussehen könnte, zeigt diese Map.

weise mit Design-Anpassung!

Schon seit einiger Zeit haben wir das Map Pack *Minecraft in Portal 2* von Timoteeei auf dem Radar, das inzwischen aus vier Maps besteht. Auf Screenshots könnte man bei einem flüchtigen Blick tatsächlich meinen, man würde hier *Minecraft* und nicht *Portal 2* sehen, so gelungen ist die optische Anpassung. Müsste man das Map Pack in aller Kürze beschreiben, könnte man sagen, es handelt sich um eine *Minecraft*-Welt, die unter anderem mit Hilfe einer Portal Gun durchquert werden muss. Dabei unterstreichen wir die Formulierung „unter anderem“, denn die Portal Gun ist nicht das einzige Werkzeug, das euch zur Verfügung



Böses Erwachen: Die *Minecraft*-Map beginnt im Gefängnis. Zum Glück liegt die Portal Gun bereit.



Hindernis: Dieser Creeper blockiert den Weg zum Ausgang. Nähern wir uns, geht er in die Luft.



Axt in Aktion: Wir können das Werkzeug nicht nur finden, sondern tatsächlich die Bäume abholzen.



Feuer frei! Mit der Armbrust könnten wir den Creeper erledigen, stünde nicht ein Baum im Weg.

steht. In der ersten Map versperrt euch beispielsweise ein Creeper den Weg zum Ausgang. Nähert ihr euch, explodiert er und reißt euch dabei mit in den virtuellen Tod. Beseitigen könnt ihr den Creeper, indem ihr ihn aus sicherer Entfernung mit einem Pfeil abschießt. Zwischen der fest montierten Armbrust und dem Creeper steht leider ein Baum im Weg. Sucht euch also eine Axt und verarbeitet den Baum zu Kleinholz, um eurem Pfeil freie Bahn zu geben. Dennoch muss auch die Portal-Technik oft genug angewendet werden - beispielsweise in Teil 2, wenn es darum geht, einen Pfeil, den ein Skelett auf euch abfeuert, auf einen anderen Creeper umzulenken. Die Denkweise ist für *Portal*-Verhältnisse vielleicht zuerst ein wenig ungewöhnlich, macht aber auch Nicht-*Minecraft*-Spielern wie Chikorita durchaus Spaß. Positiv bleibt anzumerken, dass ihr euch ab Teil 2 sogar einige Werkzeuge selber craften dürft. Negativ hervorzuheben sind einige etwas knifflige Sprungpassagen, die in einer regulären Aperture-Testkammer eigentlich nichts verloren haben. Da wir aber andererseits auch nicht bei Aperture sind ...

Ein weiteres Spiel, dem von *Portal 2* zu einem Revival verholfen wird, ist der Nintendo 64-Klassiker *Zelda - Ocarina of Time*. Die Map *Forest Temple* von narsqrd bildet den gleichnamigen Tempel aus Links Abenteuer nach, füllt ihn aber mit Rätseln im *Portal*-Stil, wobei vor allem auf Laser ein Schwerpunkt gelegt wird, aber auch die Gele kommen nicht zu kurz. Zumindest gibt uns ein Youtube-Video diesen Eindruck - wie sich die Map tatsächlich spielt, können wir leider nicht überprüfen, da uns bei jedem Startversuch die Fehlermeldung „no free edicts“ angrinst. Diese bedeutet, dass die Map einfach viel zu voll ist und die Engine des Spiels deswegen nicht mehr damit klar kommt. Uns ist unklar, wie es einige Spieler dennoch geschafft haben, die Map zum Laufen zu bringen, immerhin muss irgendwer ja das erwähnte Youtube-Video aufgenommen haben. Dass die Map tatsächlich sehr weitläufig ist, belegt das Video aber durchaus. Schade! Hätte Chikorita nicht seit Ostern einen neuen PC, würde er das Problem vermutlich auf die alte Klapperkiste schieben, auf die er zuvor noch angewiesen war, aber daran kann's ja



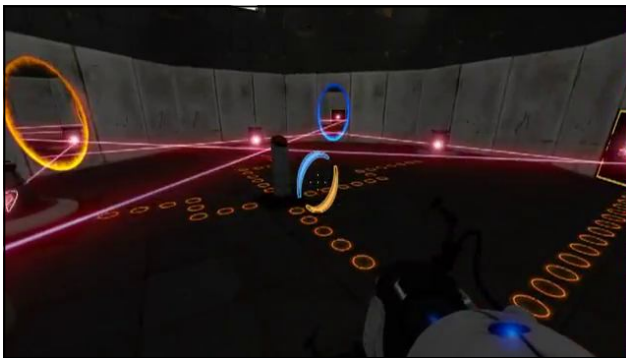
„Ich habe die Craft!“ Wir haben soeben erfolgreich eine Spitzhacke hergestellt - in *Portal 2*!



Und wir benutzen sie auch! Die Spitzhacke hilft uns, einen Weg ans Tageslicht zu finden.



Der Waldtempel im Original aus *Zelda* (rechts) und im Nachbau aus *Portal 2* (oben).



Von Laser-Rätseln wie diesem wimmelt es im Waldtempel, und eines ist kniffliger als das andere.



Auch die Gele spielen im Waldtempel eine Rolle. Rechts tröpfelt es schon orange.



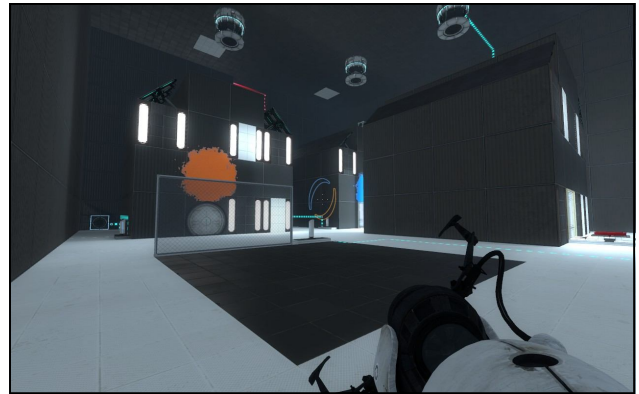
Mehrere dieser Kugeln scheinen wichtig für die Lösung des komplizierten Mechanismus zu sein.

nun jetzt nicht mehr liegen. \* Wie dem auch sei: Wer Lust auf einen *Zelda*-Tempel mit Portal Gun hat, kann ja mal selbst schauen, ob er die Map laden kann. Einen interessanten Eindruck macht sie anhand des Videos jedenfalls. Das einzige, was uns auf den ersten Blick stört, ist der Aufzug am Anfang und Ende, so dass der riesige Waldtempel jetzt also nicht mehr im Kokiri-Wald in Hyrule sondern irgendwo im Aperture-Komplex steht, und das passt nicht zusammen. Auf den Spielspaß wirkt sich diese Kleinigkeit aber sicherlich nicht aus.

Ja, und das war's auch schon, denn andere Crossover sind uns nicht bekannt - oder sie sind nicht sonderlich erwähnenswert! Ein Beispiel dafür ist die *PTI-Map Pallet Town*, die wir bereits einmal in der Workshop-Testecke vorgestellt haben: Sie bildet Alabastia aus *Pokémon Rot & Blau* nach, verwendet aber keine eigenen Grafiken und ist zwar insgesamt ein netter Gag, aber keine wirklich ernstzunehmende Map. Ähnliches gilt auch für die Maps *Gotta Go Fast!!* und *Chell the Hedgehog*, die mit Hilfe von oran-



\* Vermutlich ist die Map nur spielbar, wenn ihr den Stylechanger-Mod installiert habt: Er erhöht das Item Limit. Für ein ungemoddetes Spiel ist die Map vermutlich einfach zu voll.



„Ich werde Portalmon-Meister!“ *Pallet Town* bildet die Startstadt aus *Pokémon Rot & Blau* nach.

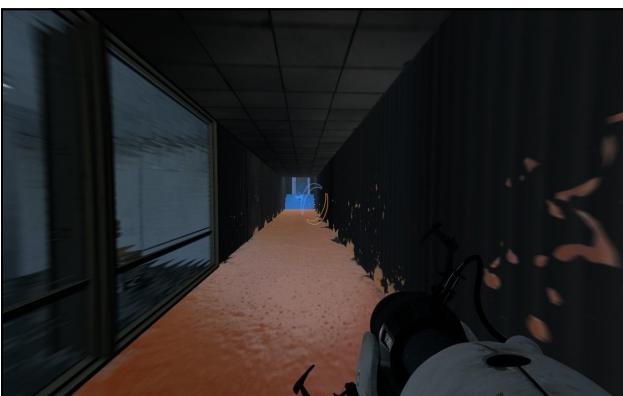
gem Gel versuchen, die *Sonic the Hedgehog*-Reihe zu imitieren: Auch diese Maps sind nett, um mal reinzuschauen, wenn man fünf Minuten Langeweile hat, bieten aber keinen wirklichen Spielspaß. Und dann gibt es natürlich noch diverse Maps und Mods, die Elemente aus *Half-Life* recyceln (ein Beispiel hatten wir im vorherigen Heft als Mod-Test), aber auch diese Kreationen kann man nicht wirklich zählen, da *Portal* und *Half-Life* schon von Natur aus zu sehr miteinander verwandt sind. Tatsache ist also, dass es schwer ist, *Portal* stimmig mit einem anderen Spiel zu kombinieren -

ganz unmöglich ist es aber nicht, denn zumindest Timoteeei hat es mit seinem *Minecraft*-Map Pack ja geschafft, und auch aus dem eingangs erwähnten *Mario*-Test könnte durchaus was werden. Crossover-Level sind aber ein Thema, bei dem nicht Masse sondern Klasse zählen sollte. Daher geben wir uns mit den *Minecraft*-Maps zufrieden, freuen uns natürlich über qualitativ guten Nachschub, haben aber auch vollstes Verständnis, wenn der Nachschub etwas länger braucht oder vielleicht gar nicht kommt.



### Die Maps aus diesem Artikel

- Mario Test #1:** <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=118388700>  
**Minecraft in Portal 2:** <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=96685421>  
**Forest Temple:** <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=86505390>  
**Pallet Town:** <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=71188225>  
**Chell the Hedgehog:** <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=72366178>

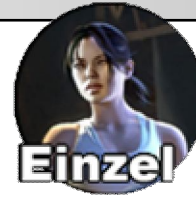


In *Chell the Hedgehog* gebt ihr Vollgas. Die Map ist zwar ein netter Gag, mehr aber auch nicht.



Geschwindigkeitsfanatiker greifen dann vielleicht doch lieber zu einem echten *Sonic*-Spiel. ^^

# Wheatley's Detour



von Ultiman9711

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=129396506>

Und wieder mal eine Wheatley-Map! Generell mögen wir die verrückten Kreationen des noch viel verrückteren Kerns, doch die Maps müssen auch stimmig umgesetzt sein. Bei *Wheatley's Detour* von Ultiman9711 fällt schnell auf, dass typische Wheatley-Testelemente fehlen: Es gibt keine Schalter, die waghalsig von der Decke hängen, und auch der Flutlichttunnel dient nur als Transportmittel zwischen dem ersten und zweiten Teil, ist jedoch nicht Bestandteil der Rätsel. Das sind aber die typischen Kritikpunkte, die uns erst auffallen, wenn wir den Map Check schreiben und deshalb genauer über die Map nachdenken - beim einfachen Zocken ist es uns noch nicht aufgefallen, weil uns die Map so sehr in ihren Bann gezogen hat, und das ist die Hauptsache!

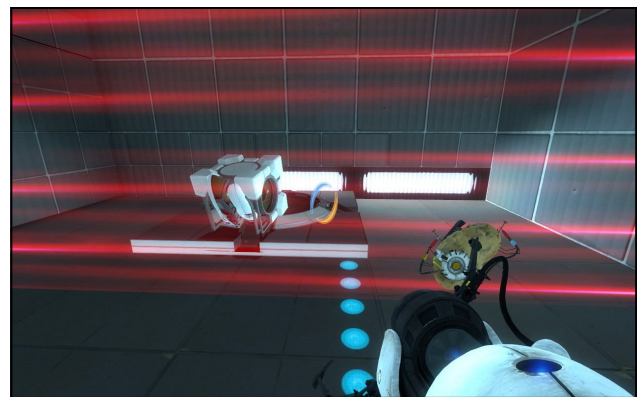
Der erste Teil der Map ist eigentlich nichts Besonderes. Ein nettes Rätsel unter vielen, das zudem den von uns so verhassten Aspekt einer minimalen Geschicklichkeitseinlage beinhaltet. Dass wir einmal schnell an Geschütztürmen vorbeisprinten müssen, ohne ins Visier genommen zu werden, ist nicht wirklich das Problem, die Zeit ist hier doch ausreichend bemessen. Dass wir einen Frankenturret mit-

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

tels eines Klapppanels über einen Abgrund schleudern müssen, ist auch nur ein sehr kleiner Kritikpunkt: Hier gehört eine Prise Glück dazu, dass der Monsterwürfel nicht versehentlich in der bodenlosen Tiefe landet, aber in der Mehrzahl der Fälle sollte es klappen. Und wenn nicht, ist die Panne schnell repariert: Auf Knopfdruck fordert ihr einen neuen Würfel an, um binnen Sekunden einen zweiten Versuch zu starten. Unsere Kritik beruht aber vor allem darauf, dass wir den gleichen Frankenturret wenig später durch ein Laserfeld auf einen dahinter befindlichen Schalter werfen müssen. Das ist keine unlösbare Aufgabe, aber trotzdem gehört ein wenig Geschick dazu, und es

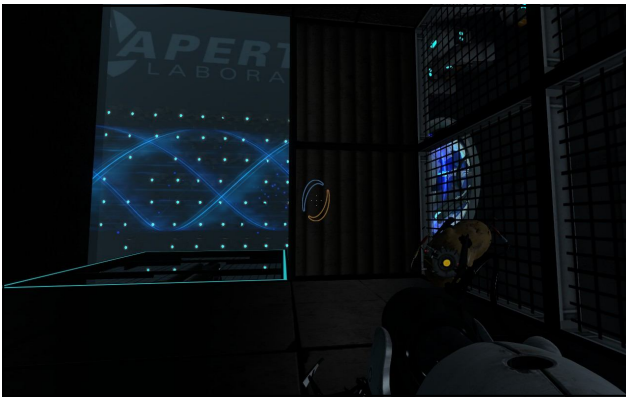


Hallihalloo Wheatley, hier sind wir wieder, in einer deiner verrückten Testkammern!



Punktlandung! Er ist aber nicht so leicht, den Frankenturret auf den Schalter zu werfen.





Flutlichttunnel sind sonst das Markenzeichen von Wheatleys Tests. Hier dient er nur zum Transport.



Doppelteam: Offenbar sind wir hier in einer Co-op-Testkammer gelandet, aber wir sind allein.

kann durchaus schiefgehen. Landet der Würfel neben dem Schalter, aber zu weit entfernt, um ihn durch das Laserfeld wieder greifen zu können, müsst ihr einen neuen anfordern, was auch eine Wiederholung des zuvor erwähnten Katapulteffektes erfordert. Passiert so etwas drei Mal hintereinander oder noch öfter, nervt das doch ganz schön, und die Laune geht ziemlich in den Keller.

Hat man diesen Teil der Map aber überstanden, wird es besser. Dafür sorgt schon allein die Tatsache, dass Wheatley uns nun in eine Co-op-Teststrecke umleitet. Ihr kommt auch an einem waschechten Co-op-Respawn-Punkt vorbei, der aber vorerst außer Betrieb ist. Stattdessen müsst ihr euch allein durch diese Co-op-Testkammer rätseln, wobei neben einem weiteren Frankenturret auch ein paar Emanzipationsgrills und vor allem oranges Gel eine größere Rolle spielen. Die passende Architektur für typische Co-op-Mechanik wie etwa die Endlos-Beschleunigung durch Portale mit anschließendem Abschuss ist vorhanden - ob ihr diese aber im Alleingang nutzen könnt, ist die große Frage. Findet es heraus! Für zusätzliche Verwirrung sorgt außerdem ein Button, der offenbar nicht funktioniert, sondern nur Funken sprüht. Hat er eine Bedeutung oder dient er nur zur Ablenkung? Das alles ist Teil dieses gelungenen Rätsels!

Die erste Hälfte der Map fanden wir nur mittelmäßig, die zweite Hälfte hat aber alles wieder wettgemacht, so dass *Wheatley's Detour* unterm Strich eine doch empfehlenswerte Wheatley-Map geworden ist. Und wer sich durch beide Testkammern durch gerätselt hat, für den bietet die Map am Ende noch eine spaßige Überraschung, die wir an dieser Stelle nicht spoilern werden. Findet es einfach selbst heraus!

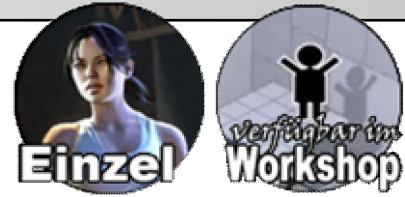
**Unser Urteil:**

**4 / 5**



Der zweite Teil ist definitiv besser: Hier spielt neben mehreren Emanzipationsgrills vor allem das orange Gel eine tragende Rolle.

# Laser Toggle



von I1zardr0ckets

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=135118540>

*Laser Toggle* ist kein großes *Hammer*-Projekt, das in allen Communitys bejubelt wird, und gerade das macht die Map zu einem kleinen Geheimtipp. Der Test entstand mit Hilfe des In-Game-Editors, man sieht aber sofort, dass I1zardr0ckets den *Stylechanger*-Mod eingesetzt hat, was der Map optisch nicht schadet. Wichtig ist aber das gut durchdachte Rätsel, und das hätte im Clean Style genauso gut funktioniert.

Inhaltlich dreht sich der Test um Laser, von denen es genau zwei Stück gibt. Diese sind aber niemals gleichzeitig aktiviert, stattdessen gibt es einen Button, mit dessen Hilfe ihr zwischen den beiden Lasern hin und her schalten könnt: Aktiviert ihr den einen, deaktiviert das gleichzeitig den anderen. Vom Ausgang trennen euch zwei ausfahrbare Treppen, die ihr so aktivieren müsst, dass ihr die Ausgangstür erreichen könnt. Um dann allerdings nicht am Ende vor verschlossenen Pforten zu stehen, muss außerdem ein Laser eingesetzt werden, um die Tür zu öffnen. Da heißt es, genau nachdenken, wann ihr welchen Laser braucht



Beim Betreten der Map begrüßt euch einer der titelgebenden Laser. Davon gibt es zwei, die ihr geschickt umschalten müsst.

## Infokasten

Optik-Wertung:	6 / 10
Thema:	Cave Johnson
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	kurz

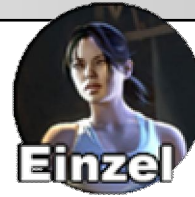
und in welchen Laser-Empfänger er geleitet werden muss. Mit dem richtigen Denkansatz beschäftigt euch das Rätsel zwar nicht allzu lange, dafür aber sehr gut.

Einen kleinen Kritikpunkt haben wir dennoch: Am Anfang sitzt ihr in einer Grube fest, die zwar ringsum aus Portalfläche besteht, ein Weg nach oben ist aber nicht ersichtlich. Zwar sind viele Portalfläche oberhalb der Grube zu sehen, diese sind aber großteils durch Glas abgeschirmt. Die eine Stelle zu finden, an der ihr doch das rettende Portal anbringen könnt, ist für unvorbereitete Spieler eine kleine Geduldssprobe - das wäre sicher auch ein wenig offensichtlicher gegangen! Ansonsten haben wir an der Map aber nicht viel auszusetzen: Ein gut durchdachtes Laser-Rätsel für zwischendurch, was will man mehr?

**Unser Urteil:**

**4 / 5**

# Gelocivity Time Trial



von Raidix

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=140534764>

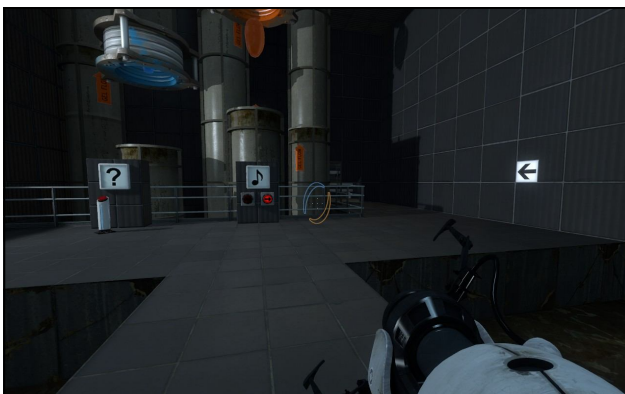
Die Racing Map *Gelocivity* haben wir euch bereits in Ausgabe 9 vorgestellt. Damals kamen die ersten beiden von inzwischen drei Zwei-Spieler-Kursen im Test dran und konnten immerhin 4,5 von 5 Punkten ergattern - nur mit der Anmerkung, dass ihr um Himmels Willen keine Rätsel-Map erwarten dürft! Nun wird das Phänomen *Gelocivity* auch für Einzelspieler eröffnet: *Gelocivity Time Trial - Track 1* schickt euch im Alleingang auf die erste der drei Rennstrecken, wo ihr nun versuchen sollt, die beste Zeit zu laufen.

Über das Spielprinzip müssen wir uns vermutlich nicht wiederholen. Es handelt sich auch hier nicht um ein Rätsel sondern eben um ein Rennen. Nichtsdestotrotz gehört ein bisschen Knobelei dazu, den schnellsten Weg auszutüfeln. Wenn ihr nämlich einfach nur stur durch rennt und den Hindernissen ausweicht, dann werdet ihr gerade ganz knapp schnell genug sein, um euch die Bronze-Medaille zu sichern, wofür ihr eine Rundenzeit von unter 70 Sekunden benötigt. Wollt ihr aber auf dem Podest ganz oben stehen und mit der Gold-Medaille angeben, dann gilt es, 62 Sekunden zu schlagen. Hierfür ist es nötig, jede überflüssige Milli-

Infokasten	
Optik-Wertung:	9 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	variabel

sekunde einzusparen und auch mit Hilfe von Portalen geschickt abzukürzen.

Wenn ihr die Map betretet, könnt ihr zunächst Hinweise und Hintergrundmusik nach euren Wünschen einstellen. Anschließend könnt ihr optional ein kleines Easter Egg finden oder aber euch direkt auf die Rennstrecke begeben. Die Zeit beginnt zu laufen, sobald ihr die Ziellinie überquert. Da aber schon vorher oranges Gel den Boden zierte, empfiehlt sich ein fliegender Start für optimale Ausgangsbedingungen. Von nun an könnt ihr die Strecke so oft ablaufen, wie ihr wollt. Jedes Mal, wenn ihr wieder am Startpunkt ankommt, stoppt GLaDOS die



Willkommen auf der Rennstrecke! Bevor es losgeht, stellen wir Hinweise und Musik ein.



Easter Egg gefällig? Diesen versteckten Raum könnt ihr suchen und vielleicht auch finden.



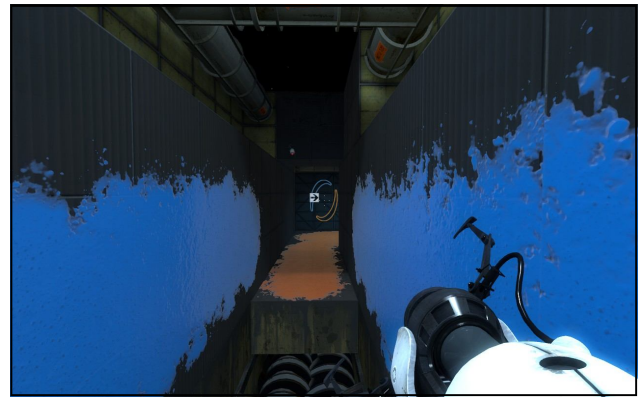
Die erste Haarnadelkurve kurz nach Start des Rennens. Wo kein Gel ist, solltet ihr springen!

Zeit und wertet aus - je langsamer ihr seid, desto spottender sind auch die Kommentare der Computerstimme. Habt ihr keine Lust mehr, braucht ihr nur die Ausgangstür zu durchschreiten und könnt so die Map verlassen. Da aber die schnellste Rundenzeit immer wieder nach euch ruft, werdet ihr selten nach nur einer Runde schon wieder aufhören, sondern manchmal auch den halben Abend damit verbringen, noch ein paar zusätzliche Millisekunden herauszuschlagen.

Falls ihr übrigens uns schlagen wollt: Chikortas ehrlicher Rekord steht bei **1:08.86** - dass unsere Screenshots etwas von 51 Sekunden behaupten, liegt daran, dass wir uns einmal spaßeshalber durch gecheatet haben, um einfach nur zu schauen, ob noch was passiert, wenn wir die Gold-Medaille errungen haben. Ja, es passiert etwas, aber es ist nur eine winzige Kleinigkeit, die kaum der Rede wert ist. Findet es einfach selbst heraus, wenn ihr schnell genug seid!



Der letzte Abschnitt vor dem Ziel bietet abenteuerliche Sprünge über ein Säurebecken.



Apropos „springen“: Es gibt auch eine Stelle, an der ihr mit blauem Gel hin und her hüpfen müsst.

Jetzt hoffen wir natürlich, dass auch Strecke 2 und 3 eines Tages für Einzelspieler umgesetzt werden, wobei wir uns das aber etwas komplizierter vorstellen, da diese Strecken ja darauf ausgelegt sind, dass Atlas und P-Body die Hindernisse selbst aktivieren und sich so gegenseitig ärgern. Warten wir einfach mal ab, ob Raidix hierzu eine Lösung einfällt. Alternativ wären wir aber auch mit einer vierten Co-op-Strecke einverstanden. Tatsache ist: Wenn ihr nicht in Erwartung eines Rätsels an die Sache herangeht, macht das *Velocity*-Prinzip großen Spaß, ob nun allein oder zu zweit. Lasst das Rennen beginnen!

**Unser Urteil:**

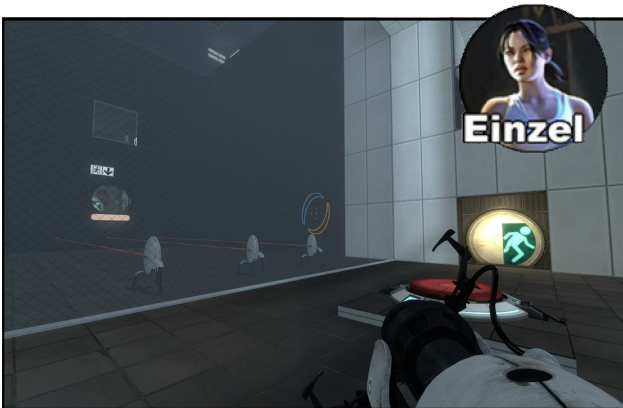
**5 / 5**



Zurück am Start - und yeah, wir haben einen neuen Rekord aufgestellt! (Nicht wirklich, siehe Text!)

# Workshop-Testecke

In dieser Kategorie stellen wir euch *PTI*-Maps in alle Kürze vor. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen.



## The Day Before Yesterday (von The Colclough)

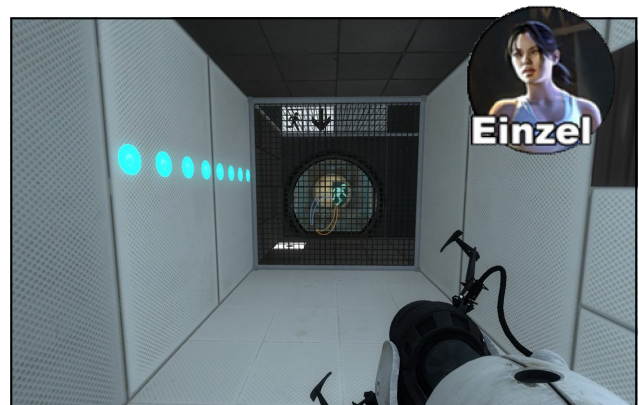
*The Day Before Yesterday* ist eine richtig gut gelungene Workshop-Map, an der es eigentlich nichts auszusetzen gibt. Klar, im Grunde tut ihr hier auch nichts anderes, als von Raum zu Raum irren und verschiedene Schalter aktivieren, die dann wiederum woanders etwas auslösen - trotzdem finden wir das Konzept gut umgesetzt! Besonders lustig finden wir, wie wir uns am Ende unseren Weg in die Ausgangstür bahnen müssen. Absolute Download-Empfehlung, für eine *PTI*-Map lohnt es sich!

Unser Urteil: **5 / 5**

## The Long Shortcut (von Xel'Naga)

*The Long Shortcut* will euch ärgern. Denn kaum habt ihr die Map betreten, grinst euch schon die geöffnete Ausgangstür an. Das Problem: Ein Gitter steht im Weg, an dem ihr nicht vorbei kommt. Ihr müsstet eine Portalfläche aufklappen, um euch anschließend mit Portalen einen Weg auf die andere Seite zu schaffen. Aber wie zur Hölle aktiviert man diese Portalfläche? Die Suche nach dem rettenden Schalter ist wirklich eine lange Abkürzung - aber es macht Spaß, sie zu gehen!

Unser Urteil: **4 / 5**

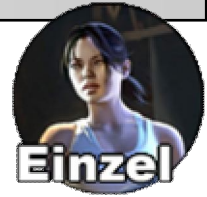


## Hast du genug Gehirnschmalz???( von mo217)

Was für eine Frage! Natürlich haben wir genug Gehirnschmalz! Allerdings müssen wir auch sagen, dass für diese Map wohl jeder genug Gehirnschmalz haben dürfte, denn ganz anders als der provozierende Titel vermuten lässt, ist die Map leider alles andere als schwierig. Wir vermuten im Gegenteil sogar, dass sich selbst Anfänger hier unterfordert fühlen könnten - für Profis ist die Map definitiv nichts! Wirklich falsch macht die Map zwar nichts, nur ist sie eben viel zu leicht. Schade!

Unser Urteil: **2,5 / 5**

# Factum Solus: Episode 2



Download: <http://www.moddb.com/mods/factum-solus>

Manche von euch erinnern sich vielleicht noch an den Mod-Test von *Factum Solus Episode 1* in Ausgabe 11. Der Mod hatte damals eine Wertung von 5 / 10 bekommen und es wurde auch darauf hingewiesen, dass er noch nicht vollständig ist. Vor kurzem ist nun die zweite Episode erschienen, und wir sind gespannt, ob es diese besser macht als ihr Vorgänger.

Zunächst einmal wird Episode 2 separat von Episode 1 installiert, beinhaltet aber trotzdem auch optional die komplette erste Episode. Spieler, die sich bisher nicht an den Mod herangetraut haben, können also die komplette Story von vorne spielen. Wir haben uns aber nur Episode 2 komplett angeschaut und bei Episode 1 lediglich kurz gecheckt, ob sie generell läuft.

Wir erinnern uns: Episode 1 endet in einer zerstörten Testkammer, die direkt in einen BTS-Bereich übergeht, zu dem ihr gerade von einem anderen Testsubjekt geführt worden seid. Genau hier beginnt logischerweise auch Episode 2.

Ihr begeben euch nun zunächst durch eine unfertige Testkammer in einen BTS-Bereich, um die Stromzufuhr zu aktivieren, die einen durch Pistons versperrten anderen BTS-Bereich in der kaputten Testkammer zugänglich machen. Von dort aus gelangt ihr in eine neue Teststre-



Weiter geht's! Zusammen mit einem zweiten Testsubjekt stürzen wir uns ins Abenteuer.

## Infokasten

Optik-Wertung:	7 / 10
Thema:	Clean / BTS
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja (minimal)
Schwierigkeitsgrad:	leicht - mittel
Spieldauer:	mittel

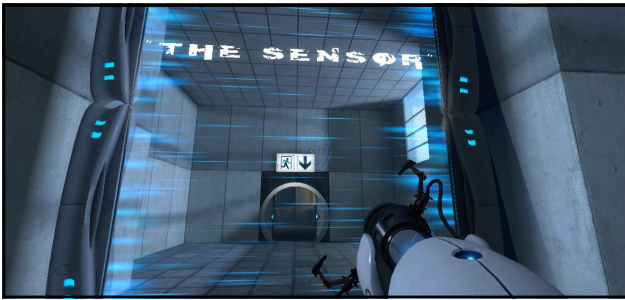
cke und habt nun erst mal ein paar Test zu lösen. Etwas nervig ist hierbei jedoch, dass das Portalgerät ständig geup- und downgradet wird, sprich: Zwischen zwei Kammern wird aus dem Doppel-Portalgerät wieder ein Einzel-Portalgerät und umgekehrt. Das mag zwar für die Einführung neuer Testelemente leichter für das Erlernen des Umgangs zu sein, jedoch



Das ist die perfekte Welle: Der „Waver“ funktioniert so ähnlich wie ein Flutlichttunnel ...



... und ist dabei sogar in der Lage, Objekte wie etwa Speicherkuben zu transportieren.



Ein Emanzipationsgrill? Nein, das ist der „Sensor“, eine Art Schalter zum Durchgehen!

hätte man dann erst die Tutorial-Kammern und dann die richtigen Testkammern machen sollen, denn ständiges Umdenken nervt dann doch irgendwie. Dennoch sind die Tests recht gut durchdacht und im Gegensatz zum ersten Teil beinhalten sie auch keinen Zeitdruck mehr. Dafür führen sie aber ein paar neue Testelemente ein. „The Waver“ heißt das erste davon, und es funktioniert ähnlich wie ein Flutlichttunnel, denn es bewegt Spieler und Objekte auf einer Welle nach vorne und lässt sich sogar durch Portale leiten. Er funktioniert auch wesentlich besser als der verbuggte Flutlichttunnel des sehr schlechten Mods *Thinking with Portals 2* (Ausgabe 9, Wertung: 2 / 10).

Als zweites trifft man auf den „Sensor“. Er ist quasi ein Schalter, den ihr beim ersten Hindurchlaufen aktiviert und beim zweiten wieder deaktiviert. Man kann auch Portale hindurchschießen. Die „Turbine“ scheint wohl ein Gegenstück zum Waver zu sein, denn sie zieht euch an, funktioniert jedoch etwas anders und schaltet sich von Zeit zu Zeit kurz aus und wieder ein, was leider etwas Glück und Geschicklichkeit in ein paar wenige Testkammern einbringt, wobei dies bei den meisten nicht so schlimm ist, lediglich bei einer bin ich ca. 10 Mal gestorben, bevor ich durchkam, und das war ausgerechnet die Einführungskammer der



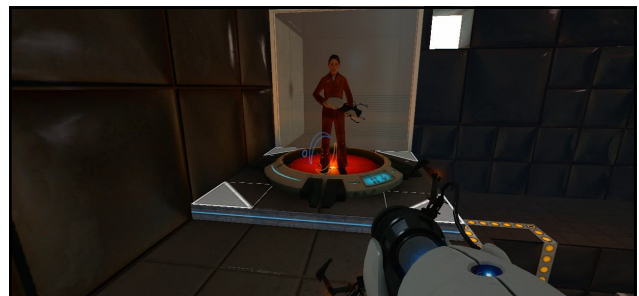
Jumping up in the air: Der „Springer“ ist eine Art Katapultplattform, sieht aber völlig anders aus.



Mit Waver und Sensor in Kombination können durchaus bereits interessante Rätsel entstehen.

Turbine. Als letztes hätten wir noch „The Springer“, eine Art Katapultplattform, die euch auf Knopfdruck in die Höhe schießen lässt und deren Sprungstärke durch das Aktivieren zusätzlicher Schalter noch verstärkt werden kann. Wie gesagt funktionieren die Testelemente sehr gut und passen auch zum Rest des Spiels. Lediglich dass bei der Einführung der Name des Testelements einfach darüber in der Luft schwebt, sieht etwas merkwürdig aus, aber das gehört ja eher in die Optik-Wertung. Man könnte zudem auch noch den „ER#%????R“ erwähnen, das ist eine Art Flutlichttunnel / Waver, der rückwärts funktioniert, allerdings vermutlich ein Fehler (Error) sein soll und auch nicht wirklich als Testelement vorkommt, sondern in der Testkammer, in der ihr sowieso ausbrecht, statt sie zu lösen, kurz zu sehen ist.

Zwischendurch trifft ihr auch hin und wieder auf die andere Testperson, die sich euch dann immer für einen kurzen Moment anschließt. Es ist sogar eine Art Singleplayer-Co-op, denn die Person agiert selbständig (aber natürlich auf fest vorprogrammierte Art) mit Objekten wie z.B. Schaltern und kann auch eigene Portale erschaffen. An einer Stelle veräppelt sie euch sogar etwas, in dem sie eine Brücke aus Panels ausfährt und in dem Moment, wo ihr in der



In einigen Testkammern hilft uns das andere Testsubjekt. Das ist wie Co-op, nur eben allein!



Auch die Geschütztürme sind natürlich wieder mit dabei. Passt auf, dass sie euch nicht erschießen!

Mitte seid, mit den Worten „Hahaha, you haven't seen this coming“ vom Schalter runtergeht und euch wieder auf den Boden fallen lässt, allerdings nur einmal. Leider sind die Tests, die ihr gemeinsam mit der KI löst, nur recht wenige einfache Testkammern, hier hätte man bestimmt etwas mehr draus machen können, das Konzept an sich ist auf jeden Fall eine sehr schöne Idee. Nach dem Ausbruch aus einer der späteren Testkammern kommt ihr in einen BTS-Bereich. Bei eurem Fluchtversuch aus dem Gebäude schafft ihr es zwar, den Ausgang zu öffnen und eure Partnerin gehen zu lassen, werdet selbst jedoch schließlich von ein paar Wissenschaftlern aufgehalten und eingesperrt, was das Ende des Mods darstellt.

**Unser Urteil:**

**7 / 10**



Unter dem merkwürdigen Namen „ER#&????R“ begegnet euch auch ein fehlerhafter Waver.

### Pro / Contra:

- + Fortsetzung der interessanten Story
- + Gut funktionierende neue Testelemente
- + Weniger Zeitdruck
- + Interessantes „Singleplayer-Co-op-Konzept“ ...
- = ... dessen Potential leider nicht ganz ausgeschöpft wurde
- Glücksspiel in einer der Testkammern
- Nerviges Upgrade / Downgrade hin und her



In der Endphase des Mods gilt es, euch euren Weg durch einen BTS-Bereich zu bahnen.



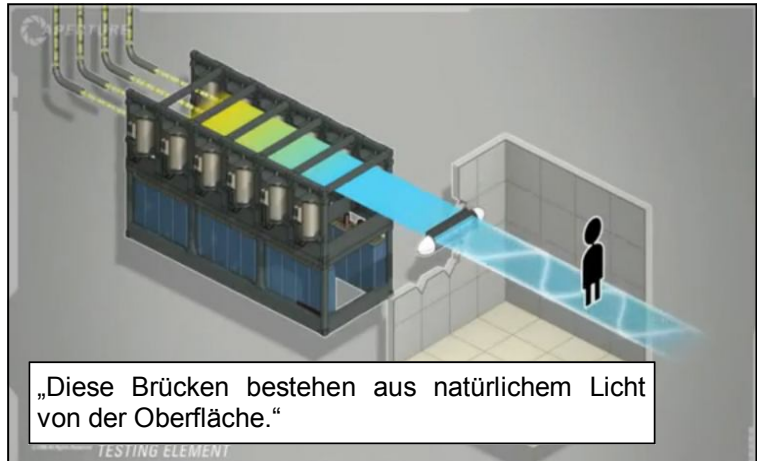
Ende? Freiheit? Nö! Einige Wissenschaftler sorgen nämlich dafür, dass ihr hier bleiben müsst.



# Lichtbrücken

Die Lichtbrücken sind ein ganz besonderes Testelement, was den Zeitpunkt ihrer Einführung betrifft. Sie wurden nämlich weder in *Portal 1* noch in *Portal 2* zum ersten Mal eingesetzt, sondern dazwischen in *Portal: Still Alive*, einer erweiterten Version von *Portal 1*, die exklusiv für die X-Box 360 erschien. In den Bonuskammern kamen sowohl blaue als auch rote Lichtbrücken vor - die blauen Lichtbrücken mit dem damaligen Namen „blue wall“ („blaue Wand“) entsprachen den heute bekannten Exemplaren, die roten hingegen waren eine Art Vorläufer der Laserfelder.

Wirklich für alle Spieler eröffneten sich die Möglichkeiten der Lichtbrücken allerdings erst in *Portal 2*, und das relativ früh im Spiel, nämlich bereits in GLaDOS' Teststrecke: Die ersten Lichtbrücken werden in Testkammer 11 eingeführt. GLaDOS kommentiert dazu, dass diese Brücken aus natürlichem Licht von der Oberfläche bestehen. Reibt man seine Wange daran, fühlt sich das an, als ob einem die Sonne ins Gesicht scheint - da es aber auch die Haare in Brand steckt, sollte man es lieber bleiben lassen. Dennoch sind die Lichtbrücken sehr nützlich, da sie - genau wie normale Brücken - dazu dienen, Abgründe oder auch Säurebecken zu überqueren. Erfreulicherweise

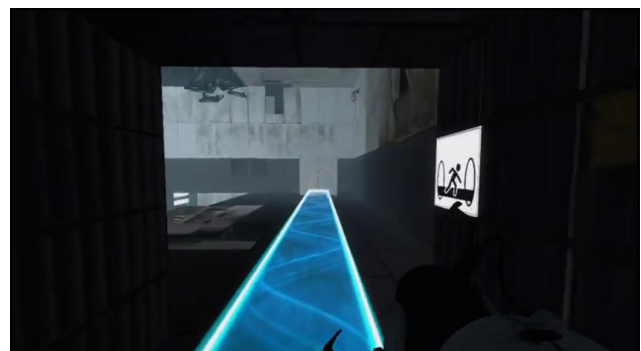


lassen sich die Lichtbrücken dabei auch durch Portale hindurch leiten, was sie zu einem reizvollen Testelement macht - vor allem dann, wenn man sie mehrmals umplatziert muss, um sich so Stück für Stück zur Lösung vorzuarbeiten!

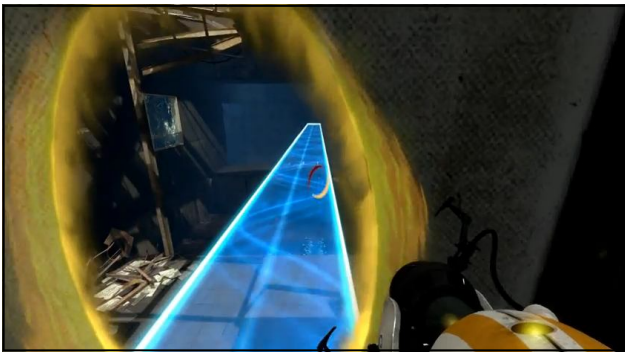
Gelegentlich kommt es auch vor, dass ihr eine Lichtbrücke nicht waagrecht sondern senkrecht vorfindet. In einem solchen Fall könnt ihr freilich nicht darüber gehen, dennoch sind solche senkrechten Lichtbrücken nicht nutzlos. Sie bieten nämlich einen hervorragenden Schutz vor Geschütztürmen, da die kleinen Biester nicht durch die Brücke hindurch schießen können. Lacht ihr einen Geschützturm durch eine Lichtbrücke hindurch aus, ist das



Erste Lichtbrücken tauchten als „blue walls“ bereits in *Portal: Still Alive* auf der X-Box 360 auf.



Offiziell in *Portal 2* werden die Lichtbrücken in GLaDOS-Testkammer 11 eingeführt.



Durch Portale hindurch geleitet werden Lichtbrücken zu einem interessanten Testelement.



Die ersten Lichtbrücken-Tests sind noch relativ leicht und führen euch an das Testelement heran.

sogar die Errungenschaft „Unerreicht“ wert. Eine weitere Lichtbrücken-Errungenschaft ist „Bodenlos“: Sie ist im Co-op-Modus zu erhalten, wenn ihr eine Lichtbrücke unter den Füßen eures Partners entfernt und ihn somit in Säure plumpsen lasst. Ganz schön gemein, aber was tut man nicht alles für eine Errungenschaft! Übrigens, obwohl die Geschütztürme nicht durch die Lichtbrücken hindurch schießen können, stellen sie für eure Portal Gun kein Hindernis dar.

Eine zusätzliche Komplexität kommt in späteren Testkammern durch zustande, dass auch Gel auf Lichtbrücken verteilt werden kann. Dabei muss aber beachtet werden, dass das Gel verschwindet, wenn die Lichtbrücke durch Umsetzen des Portals ihre Position verändert. Ihr solltet also zuerst die Lichtbrücke endgültig platzieren und euch erst danach um das Gel kümmern. Fluchttunnel hingegen können nicht mit Lichtbrücken interagieren - abgesehen von der Tatsache, dass eine im Weg stehende Lichtbrücke einen Fluchttunnel nicht aufhält, euch selbst allerdings schon, so dass ihr euren Flug nicht fortsetzen könnt.

Auf englisch werden die Lichtbrücken übrigens „hard light bridges“ genannt. Wann und von wem sie von der Aperture-Geschichte her erfunden wurden, weiß man nicht, allerdings gab es sie wahrscheinlich schon zu Zeiten von *Portal 1*. Dafür spricht, dass die GLaDOS-Teststrecke sich noch ziemlich an *Portal 1* orientiert, sowie das Vorkommen erster Lichtbrücken in *Portal: Still Alive*. Dass wir im eigentlichen *Portal 1* keine Lichtbrücken gesehen haben, liegt also vermutlich nur daran, dass der Aperture-Komplex so unglaublich groß ist und wir einfach in der „falschen“ Teststrecke waren. Richtig war hingegen Valves Idee, die Lichtbrücken zu entwickeln. Lediglich im Hinblick auf die *PTI* besteht noch Nachbesserungsbedarf, denn mit Hilfe des In-Game-Editors können lediglich schnurgerade Lichtbrücken platziert werden, dabei besteht der Reiz mancher Rätsel gerade in Brücken, die ein wenig Schräglage haben. Hier muss die Testkammer ebenfalls in *Hammer* geringfügig nachbearbeitet und der Lichtbrücken-Emitter leicht gedreht werden. Das ist keine große Sache, aber trotzdem ein wenig ärgerlich.



In diesem **gelungenen** Co-op-Rätsel wird eine Lichtbrücke durch Gel zur Absprungplattform.



Hahaha, ihr kriegt uns nicht! Für Geschütztürme sind Lichtbrücken ein undurchdringbares Hindernis.

# Neue Gele in Arbeit

Wie wir ja alle wissen, hat Valve ursprünglich noch ein viertes Gel geplant gehabt, mit dem man Wände hinaufspazieren und an der Decke laufen konnte. Auch, wenn wir nie damit gerechnet haben, dass dieses Gel jemals noch das Licht der Welt erblickt, sieht es doch so aus, als könnte sich dies noch ändern - jedoch leider nicht von Valve selbst sondern von einem Mitglied bei [thinkingwithportals.com](http://thinkingwithportals.com) namens Felix Griffin. Der Gute arbeitet nämlich an der Umsetzung dieses Gels als Custom-Testelement. Und nicht nur das, er hat bereits ein weiteres Gel fertiggestellt: Das sogenannte „Electric Gel“, welches grün ist, einen dauerhaften elektrischen Stromschlag abgibt und Geschütztürme sowie Würfel zerstört, euch allerdings ebenfalls Schaden zufügt.

Auch ein drittes Gel hat er bereits entwickelt, das „Shiny Gel“, welches allerdings noch keinen brauchbaren Nutzen hat. Es wurden zwar bereits ein paar Funktions- und Farbvorschläge gemacht, doch noch ist nicht sicher, welchen davon er umsetzt. Auch, ob vielleicht noch weitere Gele gemacht werden, ist nicht ganz klar, sollte jedoch nicht ausgeschlossen werden - wer also eine Idee für ein Gel hat, kann sie gerne im Forum posten oder per Mail an uns senden, dann erledigen

wir das.

Bisher gibt es jedoch lediglich ein paar Screenshots des Gels, da es wohl noch nicht ganz bugfrei ist, wir sind jedoch zuversichtlich, dass der Ersteller sie bald veröffentlichen wird. Sogar für das neue *PTI*-Mod-Projekt *Bee2* möchte der Ersteller die Gele zur Verfügung stellen.

Ein Problem jedoch wird es geben: Die Gele bestehen nicht nur aus packbarem Material. Die Scripts beispielsweise ließen sich problemlos mit *Packrat* in die *.bsp* packen (siehe Energieball-Special in Ausgabe 7), die Grafik des Gels besteht jedoch auch aus sogenannten „Particles“, welche leider nicht in eine *.bsp* gepackt werden können, jedenfalls nicht so, dass das Spiel sie ausliest. Und daher muss vermutlich jeder Spieler vor dem Spielen solcher Maps ein Runtime Package installieren. Aber dennoch freuen wir uns sehr darüber, dass es das lila Gel (und natürlich auch die anderen Custom-Gele des Erstellers) vielleicht doch endlich, wenn auch inoffiziell, ins Spiel schafft. Wir werden uns die benötigten Dateien gerne installieren. Sobald die Gele erschienen sind, gibt es natürlich auch noch einen größeren Artikel hier im Portal-Magazin. ^^



Ein Raum voller Gel, der Appetit auf mehr macht. Wir freuen uns schon auf den Release!



Weitergehen auf eigene Gefahr: Das grüne Electric Gel fügt uns beim Betreten Schaden zu.

Die Screenshots stammen von Felix Griffin und wurden zum Zweck der Berichterstattung verwendet.

# Valves Updateprobleme

Dass Valve gerne mal Spiele updatet und danach nicht wirklich klar ist, was genau diese Updates gemacht haben, da sie meist nur ein paar kleine Bugs fixen, die uns sowieso nicht auffallen, ist uns inzwischen bekannt. Was sich Valve aber in letzter Zeit durch das Kompatibelmachen für Linux-PCs mit der *Portal*- und *Half-Life*-Reihe bei Windows-Usern leistet, geht mal gar nicht.

Fangen wir zunächst mit *Portal 2* an. Dort ist es zwar nicht sicher, ob das Update wirklich etwas mit Linux-Kompatibilität zu tun hat, aber dennoch soll es hier kurz erwähnt werden. Seit Anfang Februar funktioniert bei uns nämlich der Co-op-Workshop nicht mehr. Das Spiel hängt sich einfach im Ladevorgang auf, auch Abbrechen funktioniert nicht, sodass man das Spiel gewaltsam beenden muss. Der Support hat diesbezüglich bisher nur Blödsinn geschrieben und schien uns zunächst nicht mal zu verstehen. (Hier könnt ihr unsere vollständi-

ge Kommunikation mit dem Support nachlesen: <http://portal-forum.xobor.de/t192f11-Wiedumm-darf-ein-Support-eigentlich-sein.html>)

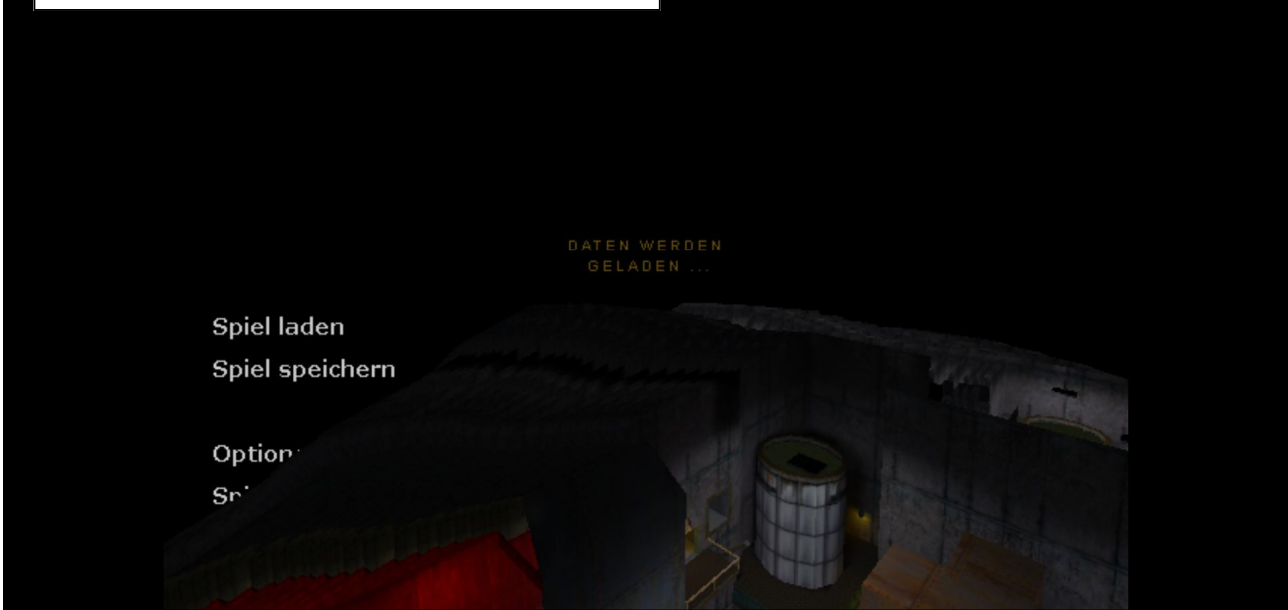
Ein weiteres Problem, das immer noch nicht behoben wurde, existiert seit einer Weile in *Half-Life 1*. Dort hat nämlich ein Linux-Update dafür gesorgt, dass auf Windows nicht mehr richtig gespeichert werden kann. Jedes Mal, wenn ihr einen gespeicherten Spielstand ladet, landet ihr irgendwo außerhalb der Map und könnt euch nicht mehr bewegen, auch „noclip“ funktioniert dann aus irgendwelchen uns unbekanntem Gründen nicht. Es bleibt euch also nichts anderes übrig als das ganze Spiel in einem Zug ohne einen einzigen Tod durchzuspielen. Das ist so gut wie unmöglich. Und auch hier zeigt der deutsche Support seine Unfähigkeit.

Das aktuellste Problem besteht seit dem 7. Mai und betrifft alle Teile der *Half-Life 2*-Reihe



Gut gemacht, Valve! Seit Anfang Februar können wir keine Co-op-Maps aus dem Workshop mehr spielen. Beim Ladevorgang hängt sich das Spiel auf.

Das kann so nicht stimmen: Nach dem Laden in *Half-Life 1* landen wir außerhalb der Map.



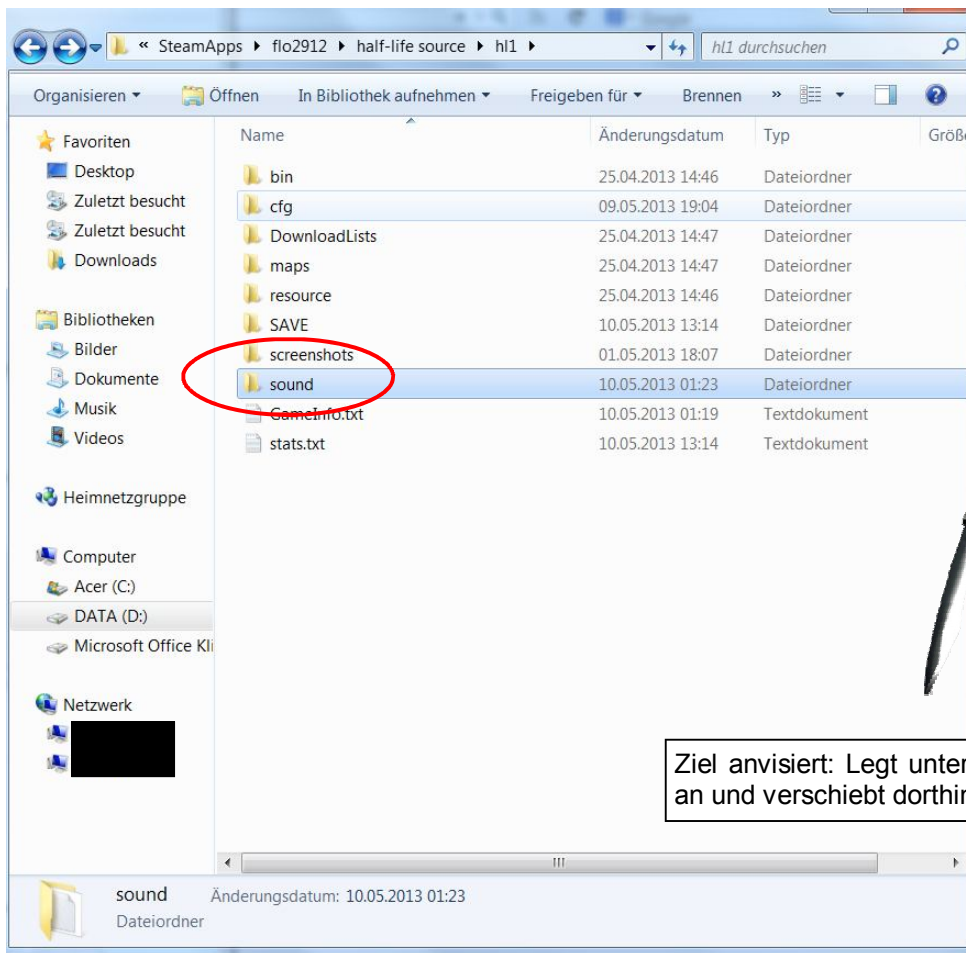
sowie *Portal 1*. Das Update hat dafür gesorgt, dass ausschließlich englische Sprache vorhanden ist, auch wenn auf Deutsch oder eine andere Sprache umgestellt wurde. Ausnahme ist *Half-Life 2 Episode 2*: Hier wurde gar nichts mehr gesprochen, auch Englisch nicht. Hier scheint Valve wohl inzwischen daran zu sein, das Problem zu beheben, jedoch sprechen seit dem Update gestern in der deutschen Version alle Russisch, wohingegen in der russischen Version Deutsch kommt. Ob letzteres bei allen Teilen der Fall ist, kann ich jedoch nicht sagen, denn ich habe bei allen Spielen Deutsch-Patches installiert, die auch wunderbar die deutsche Synchro zurückbrachten, und automatische Updates deaktiviert. Egal, wie viel Mist und Experimente Valve also noch mit Updates macht, meine Spiele bleiben in Zukunft unangetastet und in deutsche Sprache. Lediglich bei *Lost Coast* habe ich die russisch-deutsche Verwechslung überprüfen können, da es für dieses Spiel leider keinen Deutsch-Patch gab.

Dennoch hier kurz, wie ihr an die Deutsch-Patches kommt. Unter <http://schote.biz/sprachdateien-deutschpatches.html> könnt ihr euch Sprach-Patches herunterladen. (Wir können es uns zwar nicht vorstellen, sind uns aber trotzdem nicht 100 % sicher, ob der Download oder die Bereitstellung solcher Dateien illegal ist. Sollte dies illegal sein, bitte einen kurzen

Hinweis per Mail oder im Forum an uns, dann wird der Link umgehend entfernt!) Der von *Portal 1* ist dabei recht einfach zu installieren, ihr integriert einfach den in der erhaltenen Archiv-Datei gepackten „portal“-Ordner in euren *Portal*-Ordner im *Steam*-Verzeichnis und es sollte wieder gehen. Bei *Half-Life 2* entpackt ihr mit *Winrar* zunächst die GCF-Datei aus der exe-Datei und extrahiert diese dann wiederum mit dem Programm *HCFscape* ([http://nemesis.thewavelength.net/files/files/gcfscap\\_184.zip](http://nemesis.thewavelength.net/files/files/gcfscap_184.zip)), danach habt ihr diverse Ordner mit Sound-Dateien. Ihr legt im Verzeichnis **steam\SteamApps\Username\half-life 2\hl2** einen Ordner an, der „sound“ heißt, und kopiert die aus der GCF-extrahierten Ordner und Dateien so wie sie sind dort hinein.

Bei *Half-Life 2: Episode 1* müssen die aus der GCF-Datei entpackten Ordner unter **steam\SteamApps\Username\half-life 2 episode one\episodic\sound** abgelegt werden, (auch hier müsst ihr den Sound-Ordner erst erstellen), außerdem muss die Datei **br\_create.wav** von *Half-Life 2* in **steam\SteamApps\Username\half-life 2 episode one\hl2\sound\vol\citadel** kopiert werden, sonst bleibt der Anfang auf Englisch.

In *Half-Life 2: Episode 2* müssen die Sound-Dateien und -Ordner schließlich in **steam\SteamApps\Username\half-life 2 epi-**



Ziel anvisiert: Legt unter „hl1“ den Ordner „sound“ an und verschiebt dorthin die Sound-Dateien.

**sode twolep2\sound** (auch hier den Sound-Ordner erstellen).

Bei *Half-Life Source* reicht es, den Sound-Ordner aus *Half-Life 1*, den ihr unter **steam \ SteamApps \ Username \ half-life \ valve\_german** findet, so wie er ist nach **steam \ SteamApps \ Username \ half-life source \ hl1** zu kopieren, dann sollte alles wieder auf Deutsch sein - abgesehen von HEV-Anzug, da dort, aus welchen Gründen auch immer, die Sound-Dateien vom ersten Teil umbenannt wurden, und ihr von Hand jede Sound-Datei aus einem Englisch-Patch vorhören und dann die richtige deutsche Datei entsprechend umbenennen müsstet.

Wir können nicht garantieren, dass die Sprach-Patches 100%ig funktionieren, da wir nicht nochmal die ganzen Spiele durchgespielt haben. Die von uns zufällig ausgewählten drei bis fünf Spielstellen und Dialoge waren allerdings ausschließlich Deutsch (abgesehen vom HEV-Anzug in *Half-Life Source*), weshalb wir davon ausgehen das es weitgehend funktioniert. Da

zudem Dateien überschrieben und verändert werden müssen, übernehmen wir keine Haftung für Schäden, die an eurem Spiel entstehen. Bei uns funktioniert alles noch, aber trotzdem: Nachmachen auf eigene Gefahr! Sollte der Patch nicht funktionieren und ihr hört weder Deutsch noch Englisch, stellt eure Spracheinstellung auf Englisch.

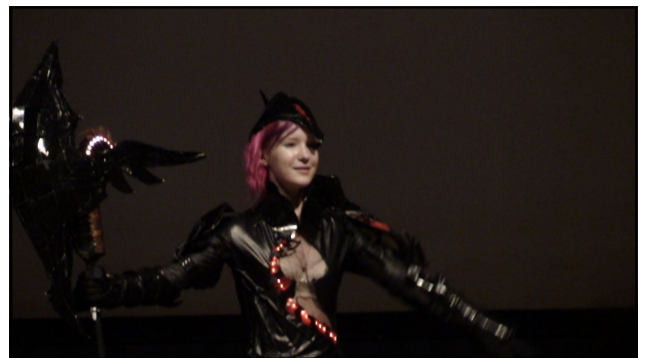
Möglicherweise genügt es aber inzwischen auch, einfach auf Russisch zu stellen, um die deutsche Sprache wiederzubekommen. Probiert es einfach aus!



# Hanami 2013

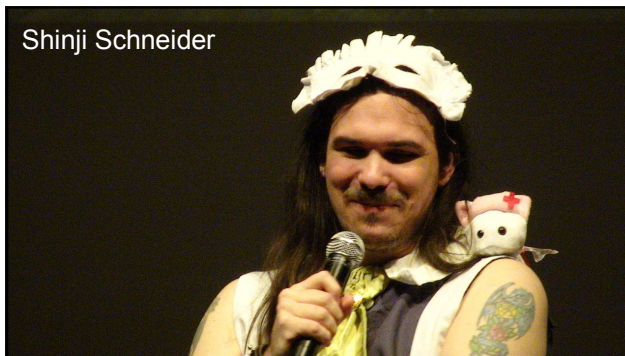
Am 4. und 5. Mai fand in Ludwigshafen zum achten Mal die Hanami statt, und wir waren dabei! Nun passt die Hanami als Anime-Convention ja nicht so ganz zum Thema *Portal*, möchte man meinen - aber weit gefehlt! Denn am Samstag Abend lief uns tatsächlich eine Chell-Cosplayerin über den Weg, auf die natürlich sofort die Kamera gerichtet wurde. Auch andere Cosplayer beschränkten sich nicht auf Animes, sondern verwandelten sich durchaus auch in Charaktere aus verschiedenen Games - unter anderem sind wir Mario und Luigi, Link, diversen Pokémon und sogar Steve? aus *Minecraft* begegnet. Aber auch das T-Shirt-Motiv eines Besuchers im Zivil lenkte unsere Aufmerksamkeit auf sich, indem es eine lustige Crossover-Szene aus *Portal* und *Zelda* abbildete. Und nun genug der Worte, viel Spaß mit einer bunten Galerie unserer Hanami-Fotos!







Als Stargäste war die japanische Band Loverin Tamburin vor Ort - hier ein Gruppenbild mit Flo!



# Interview mit Loverin Tamburin

Am Sonntag Vormittag hatten wir zudem die einmalige Chance, die japanische Band Loverin Tamburin, auf der Hanami zum ersten Mal in Deutschland auftrat, zu interviewen. Lest hier die wichtigsten Infos nach! Das vollständige Interview sowie einen Ausschnitt aus dem Konzert gibt es in unserem Video-Mitschnitt der Hanami zu sehen - einen direkten Youtube-Link können wir noch nicht abdrucken, weil das Video zum Zeitpunkt der Heftveröffentlichung noch nicht online ist. Wir liefern den Link aber in der nächsten Ausgabe nach, und wer bis dahin nicht warten möchte, der abonniert einfach PokeKiDS883: <http://www.youtube.com/user/PokeKiDS883>

**Wie gefällt euch die Hanami und was gefällt euch an Deutschland allgemein?**

藤尾領 (Gitarrist) ist überrascht, dass auf der Hanami so ein hohes Cosplay-Niveau ist. Er geht auch in Japan auf viele Cons und ist überrascht, wie gut hier die Cosplayer sind. Er findet alle super.

五十嵐公太 (Drummer) mag die deutschen Frauen. Er ist leider etwas schüchtern, deshalb hat er noch keine angesprochen, aber die Frauen gefallen ihm am besten. ^^

松田 FIRE 卓己 (Bassist) war schon in vielen Ländern, aber hier hat ihm der Sound und das Publikum am besten gefallen. Er kommt auf jeden Fall wieder.

aya (アヤ) mag die deutschen Leute und findet sie sehr nett.

AKIHIRO (アキヒロ) kommt aus Hiroshima und hat sich besonders gefreut, dass er hier ein ähnliches Gefühl wie in den Städten in Japan hat. Er fühlt sich sehr verbunden.

## Könnt ihr uns kurz etwas über die Band-Geschichte erzählen?

Zuerst haben AKIHIRO und aya angefangen und zusammen Musik gemacht. Als das Projekt größer wurde und sie ihre erste CD produzierten, haben sie sich die drei Musiker dazu geholt, mit denen sie sich sehr gut verstehen. Mit ihnen zusammen machen sie jetzt Musik und ziehen um die ganze Welt.

## Was für Anime-Songs spielt ihr?

Heute auf dem Konzert haben sie fast nur selbst komponierte Songs gespielt, außer *Dragon Ball Z*. Das war der einzige gecoverte Song. Der Rest waren eigene Stücke, die sie aber teilweise im Anime-Bereich anbieten, und

manchmal wird daraus ein Opening. Einer ihrer Songs wird bei dem Anime *Disgaea* benutzt, ein anderer bei *Nanatsuiro Drops*. Sie versuchen, weitere Songs in den Anime-Bereich hinein zu bekommen, im Moment sind es diese beiden.

## Wie kamt ihr auf die Idee, bei der Hanami aufzutreten? Es ist wahrscheinlich das erste Mal, dass ihr in Deutschland seid.

Ja, das ist das erste Mal in Deutschland. Sie haben vorher Tourneen auf der ganzen Welt gemacht, z.B. in Italien, Spanien, Frankreich, der Schweiz oder Thailand. Ein Orga-Mitglied der Hanami, Roman Grabowski, hat die Homepage gefunden, hat sie angeschrieben und eingeladen. So ist es zustande gekommen.

Als kleinen Nachtrag zum Oster-Special in der letzten Ausgabe stellen wir euch heute ein Kultspielzeug der 90er Jahre vor, das selbst ein Ei ist - und aus dem über einen kleinen Umweg auch eine überaus erfolgreiche Animeserie hervorging!

# Tamagotchi

Das Tamagotchi war Ende der 90er Jahre eins der angesagtesten elektronischen Spielzeuge. Dabei handelt es sich um ein kleines Plastik-Ei mit Display, wobei die Grafik-Qualität etwa dem PokéWalker entspricht: Zweckmäßig, aber alles andere als weltbewegend! Der Name bedeutet so viel wie „niedliches Ei“, zusammengesetzt aus „tamago“, dem japanischen Wort für „Ei“, und der verniedlichenden Endsilbe „chi“. Zwar liest man auch oft, dass es eigentlich „Eieruhr“ heißen soll, weil man den Namensbestandteil „gotchi“ als das englische „watch“ missinterpretierte, aber das ist falsch. Nun ja, aber was auch immer der Name bedeutet: Entscheidend ist, was drinnen steckt!

Das Tamagotchi sollte damals ein virtuelles Haustier sein, weil gerade in Japan viele Großstadtkinder keinen Platz für ein echtes Haustier in ihren kleinen Wohnungen haben. Wenn ihr das Tamagotchi einschaltet, seht ihr auf dem Bildschirm tatsächlich ein kleines Ei - und ab dann könnt ihr das Gerät nicht mehr ausschalten bzw. mit dem Reset-Knopf zwar

schon, aber dann stirbt euer kleiner Freund. Aus dem Ei wird nach wenigen Minuten ein Baby-Tamagotchi namens Baby-Chi schlüpfen, das eigentlich nur ein herum hüpfender schwarzer Punkt mit Augen ist, der aber Bärenhunger hat. Ihr müsst auf alle Bedürfnisse eures Tamagotchi eingehen - wenn es z.B. Hunger hat, müsst ihr es füttern. Wenn es krank ist, müsst ihr ihm Medizin geben. Wenn ihm langweilig ist, müsst ihr mit ihm spielen. Und wenn es sich abends schlafen legt, müsst ihr das Licht aus-, aber am nächsten Morgen auch wieder einschalten. Nach einigen Tagen entwickelt sich das Tamagotchi dann weiter, und die Verwandlungsformen unterscheiden sich, je nachdem, wie gut ihr euren kleinen Freund gepflegt habt. Irgendwann, nach einigen Wochen, wird es dann allerdings in jedem Fall das Zeitliche segnen, ihr könnt aber durch Betätigung des Reset-Knopfes ein neues Tamagotchi entstehen lassen und von vorne anfangen.

Obwohl es sich um nichts anderes als Daten



Lang, lang ist's her: Das Tamagotchi war 1997 ein regelrechtes Kultspielzeug.



Quer durch alle Medien: Es gab sogar einen offiziellen Tamagotchi-Song von Squeezer.

und Pixel handelte, gab es damals tatsächlich viele Kinder, die eine richtige Freundschaft mit ihrem Tamagotchi aufgebaut haben und wirklich traurig waren, als es letzten Endes gestorben ist. Überhaupt war das kleine Kerlchen so ein Hype, dass es sogar Ende 1997 in einigen seriösen Jahresrückblicken erwähnt wurde. Erdacht wurde die Grundidee im Jahr 1996 von der Bandai-Mitarbeiterin Aki Maita, und noch im selben Jahr wurde es in Japan veröffentlicht. Die Fans in Europa und den USA behelfen sich zuerst mit Importen und auch Plagiaten, aber der offizielle Release folgte dann auch noch - in Deutschland am 12. Mai 1997. Allzu lang hielt der Hype dann allerdings doch nicht mehr an, denn schon ein bis zwei Jahre später erinnerte sich kaum noch jemand an das kleine Ei.



Irgendwann im zweiten Halbjahr 1997 kam allerdings auch eine Tamagotchi-Umsetzung für den Gameboy heraus. Diese bot etwa den gleichen Funktionsumfang wie das Original-Ei, hatte aber zumindest den Vorteil, dass man es wagen konnte, die Konsole auszuschalten, ohne dass euer Haustier gleich einging. Ihr musstet also nicht rund um die Uhr auf es aufpassen. Im Japan gab es noch zwei weitere Versionen für den Gameboy und auch eine für das Nintendo 64, die es aber nicht bis nach Deutschland schafften. Im Jahr 2004 wurde

### Daten des Spiels

Entwickler:	Bandai
Release (D):	12.05.1997
Systeme:	Stand Alone
Genre:	Virtuelles Haustier
FSK:	ab 0

unter dem Namen *Tamagotchi Connexion* noch einmal der Versuch eines Revivals gestartet, der aber auch eher nach hinten losging.

Man könnte aber noch erwähnen, dass aus dem Tamagotchi auch *Digimon* hervorging. Denn das Tamagotchi war sehr friedlich und sprach daher eher die Mädchen an. Als Gegenstück für die Jungs entwickelte Bandai das „Digital Monster“, also abgekürzt „Digimon“. Hier sahen die Haustiere etwas monströser aus, und es war möglich, zwei Digimon miteinander zu verbinden und gegeneinander kämpfen zu lassen.

Wer heutzutage ein digitales Haustier aufziehen möchte, der braucht dazu übrigens kein Tamagotchi mehr, denn das Spielprinzip gibt es inzwischen in hunderten Versionen, z.B. auch in Form von *Nintendogs* von Nintendo persönlich. Die virtuelle Hunde-Aufzucht erschien Ende 2005 für den Nintendo DS, inzwischen gibt es auch einen Nachfolger für den Nintendo 3DS. Am meisten Spaß macht aber trotz allem ein echtes lebendiges Haustier - vorausgesetzt, man hat Platz und Zeit dafür!



Das *Digital Monster* (kurz: *Digimon*) war der kämpferische Nachfolger des Tamagotchi.



Wuff! Die virtuelle Hunde-Aufzucht *Nintendogs* ist Nintendos Antwort auf das Spielprinzip.

Und wenn wir schon mal gerade beim Thema sind ...

## Digimon Battle Spirit

*Digimon Battle Spirit* ist eins der wenigen *Digimon*-Spiele für eine Nintendo-Konsole, die es bis nach Deutschland geschafft haben. Das Spiel erschien am 21. August 2003 für den Gameboy Advance und ist ein Fun-Prügler im Stil von *Super Smash Bros.*, nur natürlich nicht annähernd so umfangreich. Ihr übernehmt ein Digimon, wobei hauptsächlich diejenigen aus den ersten drei Staffeln zur Auswahl stehen, z.B. Agumon, Veemon und Guilmon. Auf einem kleinen Plattform-Areal tretet ihr gegen ein anderes Digimon an und bearbeitet es mit euren Attacken. Jeder Treffer schleudert dabei sogenannte D-Spirits aus dem Gegner heraus, das sind kleine blaue Kugeln. Die könnt ihr nun schnell einsammeln, denn wenn ihr genug davon zusammen habt, dann könnt ihr digitieren, was euch zu einem stärkeren Kämpfer macht. Und durch genügend gewonnene Kämpfe lassen sich dann auch noch ein paar zusätzliche Digimon freischalten.

Ursprünglich erschien das Spiel in Japan schon zwei Jahre früher, im Oktober 2001, dort allerdings nicht für den Gameboy Advance, sondern für den Wonder Swan Color, ein Handheld von Bandai. Überhaupt ging in Japan alles schon lange vor Deutschland los. Bei uns wird *Digimon* ja häufig als eine Kopie von



Kampf der kleinen Monster: *Digimon Battle Spirit* ist ein typischer Fun-Prügler.

Daten des Spiels	
Entwickler:	Bandai
Release (D):	21.08.2003
Systeme:	Gameboy Advance
Genre:	Fun-Prügler
FSK:	ab 0



Der niedliche Flughamster Patamon war damals das Lieblings-Digimon von Chikorita.

*Pokémon* angesehen, da der *Digimon*-Anime bei RTL II wenige Monate nach *Pokémon* startete und es auf den ersten Blick große optische Ähnlichkeiten gibt: Kinder durchstreifen in Begleitung kleiner Monster die große, weite Welt.

Im Kern sind beide Serien allerdings grundverschieden: Während *Pokémon* als Sammel-Rollenspiel begann, liegt der Ursprung von *Digimon* im Tamagotchi. Dieses virtuelle Haustier stammt, genau wie *Digimon*, von Bandai und war 1997 ein weltweiter Erfolg. In Japan gab es noch im gleichen Jahr einen Nachfolger für das Tamagotchi unter dem Namen „Digital Monster“. Hier war es nun möglich, zwei virtuelle Haustiere miteinander zu verbinden, die dann gegeneinander kämpfen konnten. Durch gute Pflege konnten die digitalen Monster auch schon digitieren, wodurch sie freilich stärker wurden. In der Erstauflage konnte der Spieler sich entweder um ein Agumon oder um ein Betamon kümmern. Ersteres dürfte wohl jedem Fan bekannt sein, zweitgenanntes ist eine Art grüner Fisch an Land und hat einen Gast-auftritt in der zweiten Staffel.



Durch eine Digitation verwandelt ihr euch in ein größeres und entsprechend stärkeres Digimon.



So fing alles an: Die erste *Digimon*-Staffel lief im Sommer 2000 bei RTL II an, kurz nach *Pokémon*.



Aktuelle Helden: Die sechste Staffel *Digimon Xros Wars* lief bisher noch nicht in Deutschland.

Auf Heimkonsolen waren die Digimon zum ersten Mal im Jahr 1998 aktiv, in *Digimon Tamers* für den Sega Saturn. Wohlbemerkt tauchten in diesem Spiel bereits Digimon wie Guilmon und Renamon auf, als Anime startete *Digimon Tamers* aber erst vier Jahre später.

Das erste *Digimon*-Spiel, das es bis nach Deutschland schaffte, war 1999 das RPG *Digimon World* für die Playstation, nach Europa kam es allerdings erst 2001. 2003 wurde, wie gesagt, *Digimon Battle Spirit* für den Gameboy Advance umgesetzt - ein Jahr später erschien außerdem eine Fortsetzung, in der nun auch die Digimon aus der vierten Staffel dabei waren. Ansonsten ist noch *Digimon Racing* aus dem Jahr 2004 zu erwähnen, ein Fun Racer im Stil von *Mario Kart*. Der Löwenanteil aller *Digimon*-Spiele sind allerdings virtuelle Haustier-Simulationen, die niemals außerhalb Japans erschienen sind.

Demzufolge ist es logisch, dass man *Digimon* in Deutschland vorwiegend durch den Anime kennt



und diesen dann bei einem flüchtigen Blick erst mal als *Pokémon*-Kopie ansieht. Die Serie startete am 7. März 1999 auf Fuji TV und am 14. August 2000 auf RTL II und handelt von vorerst sieben Kindern, denen während eines Schneesturms mitten im Sommer plötzlich kleine Geräte vor die Füße fallen, die sogenannten Digivice. Als sie diese aufheben, landen sie in der Digiwelt, wo ihnen ihre Partner-Digimon begegnen. Die Kinder nennen sich fortan Digiritter und finden zusammen mit ihren Digimon heraus, dass es ihre Aufgabe ist, böartige Digimon auszuschalten - zunächst Devimon, das die File-Insel terrorisiert, doch das ist erst der Anfang ...

In Japan gibt es inzwischen schon sechs *Digimon*-Staffeln. Die neueste mit dem Titel *Digimon Xros Wars* startet dieses Jahr in den USA und wird es womöglich auch noch bis nach Deutschland schaffen. Inhaltlich stehen allerdings nur die ersten beiden Staffeln in direkter Verbindung zueinander. Bei allen anderen Staffeln ist die einzige Gemeinsamkeit, dass Digimon darin auftreten.



*Digimon Racing* für den GBA ist ein Fun Racer á la *Mario Kart*, nur nicht ganz so gut.



*Digimon World* für die Playstation war das erste *Digimon*-Spiel, das es nach Deutschland schaffte.

# Poker mit Portal

Mit *Poker Night 2* veröffentlicht Telltale Games in diesen Tagen einen Nachfolger für das 2010 erschienene *Poker Night at the Inventory*. Leser des Portal-Magazins haben diesen Titel vielleicht schon mal gehört: Wir haben das Spiel mal in einer Folge von „*Portal* ist überall“ eingeschmuggelt, weil noch ein Platz frei war - wir waren damals der Meinung, es ist Themenverwandtschaft genug, dass Heavy aus *Team Fortress 2* mit am Spieltisch sitzt. Hätten wir lieber mal abgewartet, denn *Poker Night 2* hätte bedeutend besser gepasst! Zwar ist Heavy aus dem Kreis der Spielenden verschwunden, dafür ist jetzt aber GLaDOS höchstpersönlich dabei. Sie spielt zwar nicht mit, hängt aber über dem Spieltisch und übt ihren Nebenjob als Kartengeberin aus, und das verhalf ihr sogar zum Sprung aufs Cover. Die aktiven Spieler sind hingegen Sam aus dem LucasArts-Adventure *Sam & Max* (im ersten Teil durfte Max spielen), Claptrap aus *Borderlands*, Ash aus *Army of Darkness* (und nicht aus *Pokémon*) sowie Brock Samson aus der Zeichentrickserie *The Venture Bros.* (lief bei uns bisher nur im Pay TV auf Sat.1 Comedy und TNT Serie, zuletzt im Jahr 2009). Für Pokerspieler und

GLaDOS-Fans könnte es sich lohnen, diesen Titel im Auge zu behalten - wir selbst haben von Poker zwar keine Ahnung, aber wer weiß, vielleicht ist GLaDOS ja ein Anreiz, das Spiel trotzdem zu kaufen und die Poker-Regeln zu erlernen! Einen Vorteil hat's jedenfalls: Wir müssen nur einmalig das Spiel bezahlen, laufen aber nicht Gefahr, uns in einem echten Kasino haushoch zu verschulden!

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



Screenshot von der offiziellen Homepage [www.pokernight2.com](http://www.pokernight2.com). GLaDOS ist rechts oben zu sehen.

## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Im nächsten Heft geht es wieder um Testelemente. Nachdem wir euch ja in Ausgabe 14 in die entfernten Testelemente eingeführt haben, soll euch Ausgabe 16 nun einen Überblick über von Fans erstellte Testelemente geben. Da gibt es beispielsweise den Gelwandler aus *Space Gardens* oder auch den Sendificator - und das sind noch lange nicht alle! Also seid gespannt, was die *Portal*-Fans auf der ganzen Welt für tolle Ideen hatten!

Ansonsten bleiben uns natürlich auch alle regulären Rubriken erhalten: Im „Spotlight on Testelement“ stellen wir euch ein offizielles Testelement vor, dazu gesellen sich diverse Map Checks und mit etwas Glück ein Test des neuen Editor-Mods *Bee 2*.

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!**



Gel im Wandel: Den Gelwandler (oben) findet ihr in *Space Gardens*. Unten: Der Sendificator.



Erscheinungstermin:

# Juli 2013

## >>> Impressum

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

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

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

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

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