

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



VORGESTELLT:
TOKI TORI 2+

SAMMELKARTEN-SPECIAL:
- STEAM TRADING CARDS
- PORTALMON FAN-KARTEN
- BLICK ÜBER DEN TELLERRAND:
YU-GI-OH!

SCHIESSEREI BEI APERTURE

**SENDIFICATOR, GELWANDLER
& CO.: CUSTOM-TESTELEMENTE**

WHEATLEYS UNNÜTZES WISSEN

**AUSGABE 16
JULI 2013**

„Oh, eins noch: Sobald ihr das Heft weglegt, können wir euch nur durch gewaltsame Demontage zurückholen ...“

„... wonach wir euch wieder sorgfältig zusammensetzen.“

In diesem Sinne:

Willkommen zur sechzehnten Ausgabe des Portal-Magazins!

Endlich mal wieder eine etwas dickere Ausgabe! Schuld daran sind die *Steam Trading Cards*, die es seit einigen Wochen gibt, und über die wir in unserem Titelthema ausführlich berichten. Allerdings sind die *Steam Trading Cards* nur ein Teil unseres großen Sammelkarten-Features: Wir stellen euch auch die von uns selbst entworfenen *Portalmon*-Sammelkarten vor, außerdem werfen wir einen Blick über den Tellerrand auf *Yu-Gi-Oh!*, eins der erfolgreichsten Trading Card Games.

Natürlich haben wir aber vor lauter Sammelkarten nicht das ursprünglich geplante Thema für diese Ausgabe vergessen: Wir wollten euch eine Auswahl an Custom-Testelementen vorstellen, und genau das

tun wir auch. Sei es der Gelwandler aus *Space Gardens*, der Sendificator oder der Death Fizzler - die Vielfalt ist riesig, und wir verhelpen euch zu einem Überblick!

Zuletzt bleibt noch zu erwähnen, dass wir auch *Toki Tori 2+* einen kleinen Zweiseiter widmen. Das Puzzle-Jump'n'Run mit dem niedlichen gelben Küken ist bereits seit April für die Wii U erhältlich, am 11. Juli folgt nun ganz aktuell die *Steam*-Version. Wir sagen euch: Vorfreude lohnt sich!

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

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



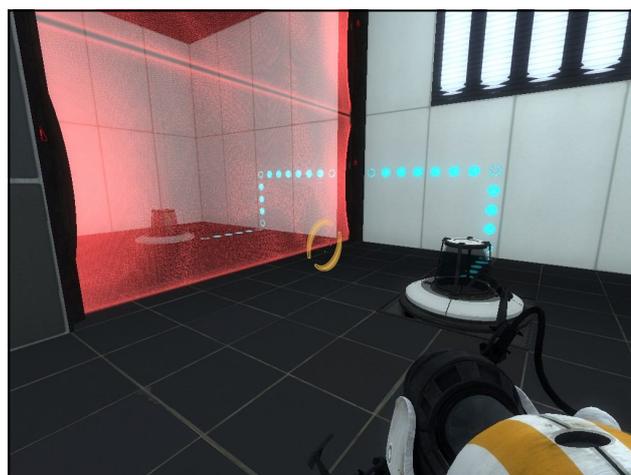
Special: Steam Trading Cards	4
Valve hat mit den Trading Cards ein neues Feature in <i>Steam</i> eingebaut. Wir verraten euch, was es damit auf sich hat und inwieweit <i>Portal 2</i> dabei eine Rolle spielt!	
Fan-Art: Portalmon-Karten	10
Wie würden wohl <i>Pokémon</i> -Karten aussehen, wenn sie <i>Portal</i> -Testelemente zeigen würden? Unsere kleine Galerie beantwortet diese Frage!	
Blick über den Tellerrand	14
Passend zum Sammelkarten-Titelthema widmen wir uns diesmal <i>Yu-Gi-Oh!</i> , einem erfolgreichen Trading Card Game mit Manga-Wurzeln.	
Mod-Test: Underground Story 1	17
Dieses zweiteilige Map Pack ist gutes Mittelmaß. Im Mod-Test gehen wir ausführlicher auf die Vor- und Nachteile ein.	
Map Check: TEMPOR(t)AL	20
Zwei Maps: Die erste ist genial, die zweite ein Totalausfall. Wie es zu solchen Qualitätsunterschieden kommen kann, versuchen wir im Map Check zu erklären.	
Map Check: Stop the Box	23
Ein nettes kleines Flutlichttunnel-Rätsel für zwischendurch - mit gleich vier Flutlichttunneln!	
Workshop-Testecke	25
Drei Fundstücke aus der <i>Perpetual Testing Initiative</i> in aller Kürze vorgestellt.	
Map Check Extra: cs_bloodstrike	26
Ein ungewöhnlicher Gaststar: Eine Aperture-Map für <i>Counter-Strike: Global Offensive</i> !	
Spotlight on Testelement	29
Würfel und Schalter sind unscheinbar, aber doch von immenser Wichtigkeit. Wie wichtig, das ist diesen Monat unser Thema!	
Special: Custom-Testelemente	32
Wir stellen euch eine Auswahl an Testelementen vor, die von Fans geschaffen wurden. Sedificator und Gelwandler sind dabei nur der Anfang!	
Wheatleys unnützes Wissen	36
In unserer neuen Rubrik präsentiert euch Wheatley sinnlose Fakten zu <i>Portal</i> und <i>Steam</i> . Diesmal geht's um Errungenschaften.	
Special: Toki Tori 2+	38



Die Trading Cards sind ein neues Feature in *Steam*: Sammelt virtuelle Karten zu *Portal 2* und anderen *Steam*-Spielen und erhöht dadurch den Level eures Accounts! → **Seite 4**



Mal ein Map Check der etwas anderen Art: Wir haben am Gratis-Wochenende eine Aperture-Map für *Counter-Strike: Global Offensive* getestet. Schießerei in der Testkammer! → **Seite 26**



Der Death Fizzler ist ein gern verwendete Custom-Testelement. Wir stellen ihn euch zusammen mit anderen Testelementen vor! → **Seite 32**

Steam Trading Cards

Valve hat sich eine Neuerung für *Steam* einfassen lassen: Die *Steam Trading Cards*! Da bei dieser lustigen Spielerei auch *Portal 2* eine Rolle spielt, ist das für uns Grund genug, euch die Sammelkarten und was dahinter steckt vorzustellen. Vorab sei gesagt, dass sich die *Steam Trading Cards* noch in der Beta-Phase befinden. Um teilzunehmen, müsst ihr einfach der offiziellen *Steam Trading Cards*-Gruppe beitreten, die ihr unter <http://steamcommunity.com/groups/tradingcards> findet. Alle paar Tage erhalten einige zufällig ausgewählte Mitglieder der Gruppe einen Beta-Zugang - oder ihr lasst euch von Freunden, die bereits drin sind, einladen!

Wichtig ist, dass es sich bei den *Steam Trading Cards* nicht um ein Spiel handelt. In eurer Spiele-Bibliothek sucht ihr also vergeblich nach einem entsprechenden Eintrag. Stattdessen handelt es sich um ein grundlegendes Update für euren *Steam*-Account, der Erfahrungspunkte (XP) und ein Level-System hinzufügt. Je mehr Abzeichen ihr sammelt, desto höher steigt euer Level. Abzeichen erhalten ihr entweder durch die Teilnahme an Aktionen (etwa der alljährliche Summer Sale) oder durch das Komplettieren von Sammelkarten-Sets.

Zum jetzigen Zeitpunkt sind Sammelkarten für die folgenden Games verfügbar:

- Counter-Striker: Global Offensive
- Don't Starve
- Dota 2
- Half-Life 2
- Portal 2
- Team Fortress 2

Man sieht also, die Sache ist bisher ziemlich Valve-lastig - *Don't Starve* ist der einzige Titel, der nicht von Valve stammt. Es sollen aber im Lauf der Zeit auch Trading Cards für weitere Games folgen *, und Chiko freut sich schon darauf, die Studenten aus *Peggle* oder die Bosse aus *Beat Hazard* irgendwann in Form von Karten zu sammeln.

Für *Portal 2* gibt es acht verschiedene Karten, die wir euch im Anschluss an diesen Artikel auch alle in einer kleinen Galerie zeigen werden. Vier zufällige dieser Karten erhalten ihr nach und nach für das bloße Zocken von *Portal 2* - wer also so süchtig ist wie wir, der wird sie schnell haben! Die anderen vier Karten müsst ihr per Tausch oder Kauf ergattern, denn die Karten sind auch in vollem Umfang



Offizielle Header-Grafik der *Steam Trading Cards*. Die blaue Karte ist aus *Portal 2*. • Quelle: *Steam*

* ... was inzwischen geschehen ist, siehe Nachtrag auf Seite 6



Geschafft! Die *Portal 2*-Karten sind komplettiert! Jetzt craften wir uns daraus unser Abzeichen ...

handelbar. Auf dem Markt wird jede Karte für durchschnittlich 60 bis 70 Cent angeboten, ihr könnt aber auch mit anderen Mitgliedern tauschen, Karte gegen Karte oder auch Karte gegen In-Game-Item.

Habt ihr alle acht *Portal 2*-Karten gesammelt, könnt ihr euch daraus ein Abzeichen craften. Dafür erhaltet ihr verschiedene Belohnungen: Neben einem gehörigen Schwung Erfahrungspunkte erwartet euch ein Hintergrundbild für euer Profil, ein exklusives Emoticon für den *Steam-Chat* und als besonderes Bonbon ein Rabatt-Gutschein für ein bestimmtes Spiel. Danach könnt ihr anfangen, die Karten von vorne zu sammeln, denn euer Abzeichen lässt sich noch insgesamt viermal aufstufen, bis es wirklich perfekt ist.

Alles, was wir jetzt über *Portal 2* geschrieben haben, gilt freilich auch für die anderen



... und erhalten als Belohnung ein Emoticon, einen Profil-Hintergrund und einen Gutschein. Lohnt sich!

„Kartenspiele“. Wirklich komplett ist eure Sammlung also erst, wenn ihr alle Abzeichen auf Stufe 5 gebracht habt. Das kann schnell gehen, wenn ihr einfach genug Geld ausgibt und euch die Karten auf dem Markt zusammenkauft, dadurch wird aber auch der Sinn des Sammelns zerstört. Lasst es daher lieber langsam angehen, gönnt euch dafür aber den wahren Sammel Spaß.

Die Zukunft der Trading Cards lässt Valve bisher übrigens noch völlig offen. Wird es ein richtiges virtuelles Sammelkartenspiel mit den Karten geben? Wird es spezielle Premium-Karten geben, die man etwa durch bestimmte Errungenschaften freischalten? All das ist laut den FAQ durchaus möglich - ob, wann und wie es umgesetzt wird, wird sich aber erst in Zukunft zeigen. Wir sind gespannt und erfreuen uns bis dahin am Sammeln der bisher verfügbaren *Steam Trading Cards*!

Chikorita83 ↓
Keine Informationen angegeben.

Level 7
I'm A Potato!
100 XP
Profil bearbeiten

Kürzliche Spielaktivitäten Anzeigen: Alle 246 Spiele | Wunschliste | Empfehlungen

PORTAL 2 Portal 2
297 Std. insgesamt
zuletzt gespielt am 18 May 2013

I'm A Potato!
100 XP
Errungenschaftsfortschritt 51 von 51
+46

Workshop-Einsendungen 17 Screenshots 14 Empfehlung 1

Abzeichen 6

Spiele 246
Screenshots 17
Videos
Workshop-Objekte 17
Empfehlungen 4
Guides
Greenlight-Einsendungen
Inventar 58

Portal-Magazin 5 www.portal-mag.de

Beat Hazard
45 Std. insgesamt
zuletzt gespielt am 1 May 2013
Errungenschaftsfortschritt 47 von 47 +42

Portal-Forum 23 Mitglieder
Nintendo[er] 43 Mitglieder
Global-Gaming

Nachtrag: Neue Trading Cards

Das haben wir nun davon, wenn wir einen Artikel mehrere Wochen vor Erscheinen des Heftes schreiben: Wir laufen Gefahr, dass er schon vor der Veröffentlichung nicht mehr aktuell ist! Dieses Schicksal hat nun auch den Sammelkarten-Artikel ereilt, den ihr gerade gelesen habt: Die abgedruckte Liste der Spiele, die die Trading Cards unterstützen, ist längst nicht mehr aktuell!

Wir machen uns jetzt aber gar nicht die Mühe, den Artikel umzuschmeißen und die Liste auf den neuesten Stand zu bringen. Das wäre vergebene Mühe, denn die neue Liste wäre spätestens nächste Woche auch schon wieder veraltet. Seit 4. Juni werden nämlich jeden Dienstag und Donnerstag einige neue „Kartenspiele“ hinzugefügt. Wir finden das gut, weil so immer mehr User die Chance haben, zumindest ein paar Games mit Sammelkarten-Unterstützung zu besitzen.

Vor allem in den ersten Wochen ist uns dabei aufgefallen, dass vor allem unbekanntere Indie-Games mit Sammelkarten bedacht werden. Klar sind auch ein paar bekanntere Spiele dabei, etwa Valves Horror-Shooter *Left 4 Dead 2* oder auch das höllisch schwere Rhythmus-Jump'n'Run *Bit.trip Runner 2*, aber uns sind ebenso viele unbekanntere Titel aufgefallen - und das ist gar nicht mal ein negativer Punkt, denn so schaut man sich durchaus auch mal die Spiele an, von denen man ansonsten nicht ein-

mal wüsste, dass sie überhaupt existieren. Zumindest Chikorita geht's so: Immer, wenn die Liste der neuen „Kartenspiele“ veröffentlicht wird, klicke ich die mir unbekannteren Games durch, um zumindest mal unverbindlich zu schauen, was das ist. Dabei kam es schon mehr als einmal vor, dass ein Titel so interessant klang, dass er direkt gekauft wurde.

Als Beispiel hierfür sei *Fairie Solitaire* genannt. Zugegeben, im Grunde handelt es sich „nur“ um eine Weiterentwicklung des aus *Windows* bekannten Kartenspiels *Solitaire*, aber dennoch weiß es auf feenhafte Weise zu fesseln. Das ist einfach die Sorte Spiele, bei der aus „mal schnell ein Ründchen“ leicht der ganze Abend werden kann. Und mit knapp 4 Euro ist der Preis auch nicht zu hoch.

Eine weitere Zufallsentdeckung war *Triple Town*. Dieses Puzzlespiel mit Städtebau-Thematik wurde ursprünglich für den Amazon Kindle (!) entwickelt, wurde aber vor allem durch Facebook bekannt - Chiko als bekennender Nicht-Facebook-User hatte demzufolge noch nie davon gehört, einmal auslachen bitte! Trotzdem weiß auch die *Steam*-Version, wie man einen arglosen Spieler süchtig macht. Das ist eben die Gefahr an solchen Spielen: Sie sind sehr einfach gestrickt, aber der Spielspaß ist unendlich groß!

Was für „Kartenspiele“ kommen als nächstes?



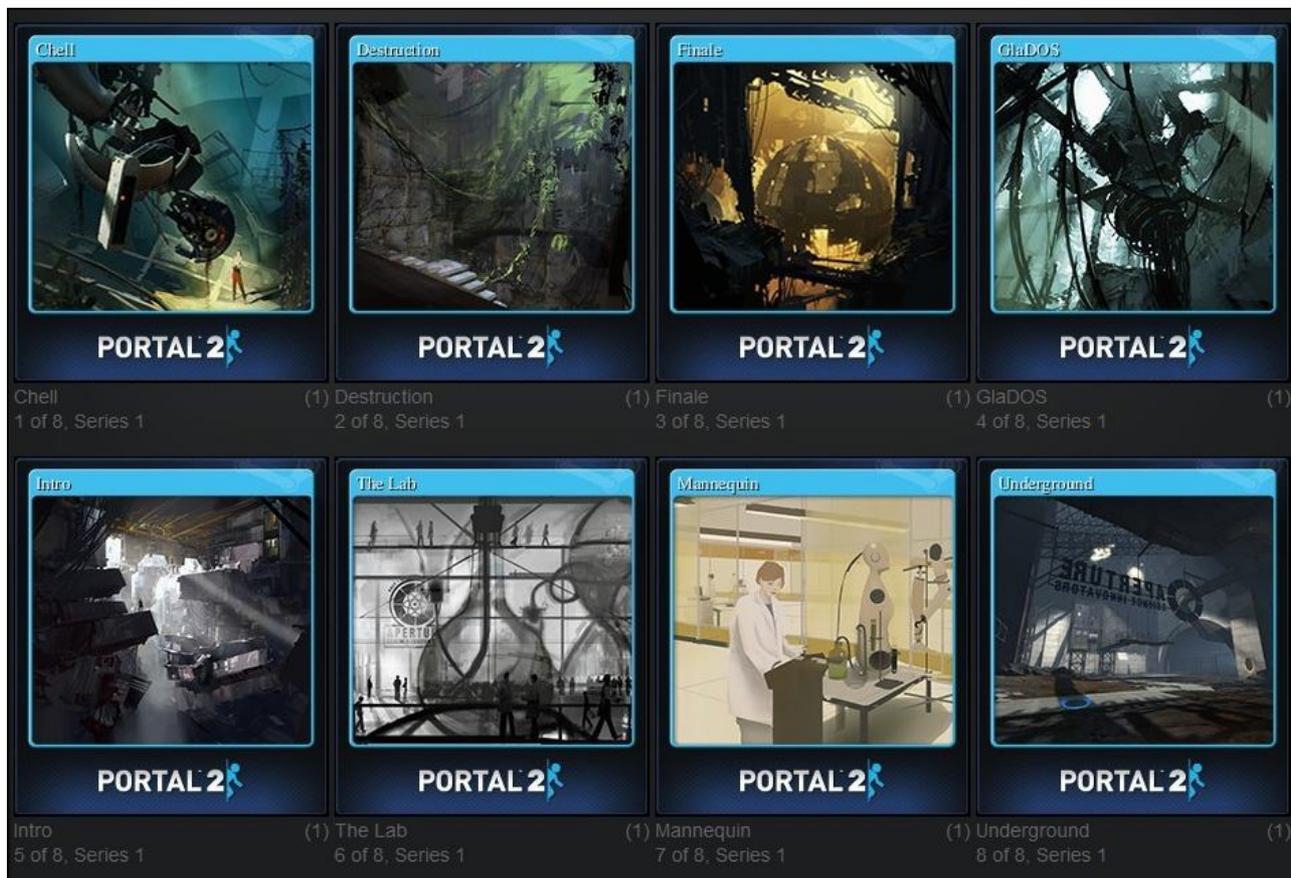
Feenhaftes Kartenspiel: *Fairie Solitaire* ist eine gelungene Fortsetzung des *Windows*-Spiels.



Sim City als Puzzlespiel: In *Triple Town* müsst ihr eine Stadt bauen und fleißig Punkte sammeln.

Die Portal 2-Karten im Überblick

Bisher gibt es acht *Steam Trading Cards*, die auf *Portal 2* basieren. Wir verlieren nicht viele Worte darüber, sondern zeigen sie euch einfach! Zunächst seht ihr auf dieser Seite alle acht Karten im Überblick. Auf den folgenden Seiten findet ihr zudem zwei ausgewählte Kartenmotive im Großformat, so dass ihr sie ausdrucken und beispielsweise als Mini-Poster an eure Wand hängen könnt.



Allem Anschein nach wurden die Kartenmotive extra für die Trading Cards neu angefertigt. Um gewöhnliche Screenshots handelt es sich jedenfalls nicht (außer vielleicht im Fall von Karte 8, „Underground“), aber auch in Form von Artworks sind uns die Bilder bisher noch nicht untergekommen - das muss zwar nicht zwingend etwas heißen, aber wir kennen eigentlich ziemlich viele *Portal 2*-Artworks, so dass wir schon erwarten könnten, dass uns zumindest zwei oder drei von ihnen bekannt vorkommen!

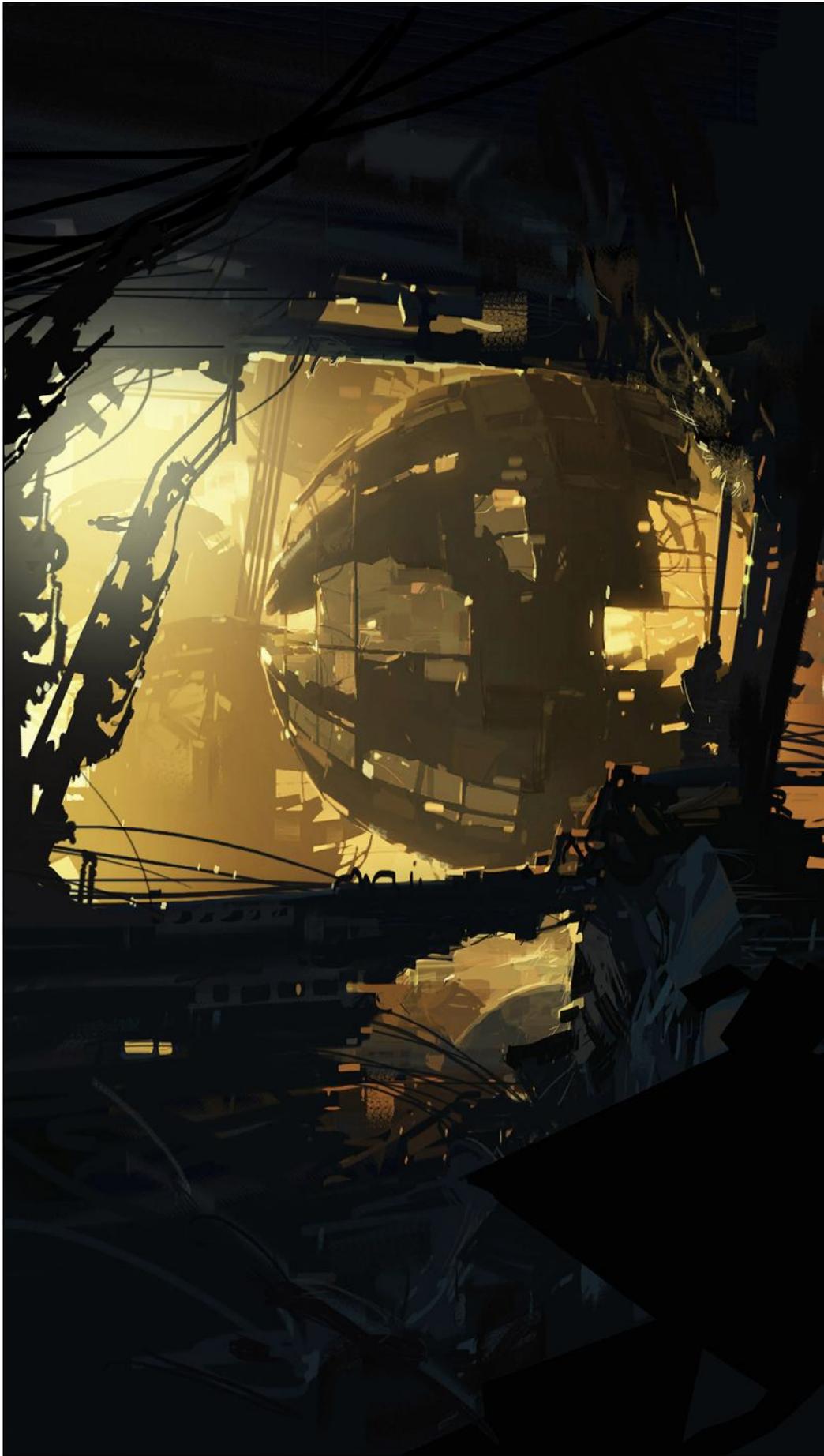
Ob nun aber exklusiv oder nicht: Fakt ist, dass es sich besonders bei Karte 1 bis 5 um sehr schöne Grafiken handelt, die sich auch gut als Desktop-Hintergrund eignen würden. Deshalb

verraten wir euch folgendes: Sobald ihr eine Karte erhalten habt, könnt ihr sie durch Anklicken vergrößern. Klickt ihr nun mit Rechtsklick auf das vergrößerte Bild, könnt ihr es in die Zwischenablage kopieren, um es anschließend in jedem beliebigen Grafikprogramm wieder einzufügen und abzuspeichern. Nun lässt sich das Bild durchaus als Desktop-Hintergrund setzen, wodurch ein Stück Aperture auf euren PC kommt.

Lediglich Karte 1 („Chell“) ist aufgrund des Hochformats leider ungeeignet als Hintergrund. Dafür würde sich das Bild hervorragend als Covermotiv für das Portal-Magazin anbieten. Wir haben das Angebot direkt angenommen, wie ihr sicher schon gesehen habt!



Portal 2-Sammelkarte 2 / 8: „Destruction“



Portal 2-Sammelkarte 3 / 8: „Finale“

Portalmon-Karten

Habt ihr euch jemals vorgestellt, wie *Pokémon*-Sammelkarten aussehen würden, wenn auf ihnen keinen Pokémon sondern Testsubjekte und –elemente aus *Portal* zu sehen wären? Nein? Wir schon! Und was dabei herausgekommen ist, möchten wir euch jetzt zeigen.

Schon früher hatten Chiko und Flo spaßeshalber ihre eigenen *Pokémon*-Karten entworfen, damals waren aber noch wirklich Pokémon auf den Karten zu sehen. Irgendwann im Sommer 2011 kam Chikorita dann auf die Idee, auch mal ein paar Karten mit *Portal*-Thematik zu basteln. Heraus kam eine erste kleine *Portal*-Edition mit 20 Karten. Flo gefiel die Idee so gut, dass er direkt ein paar eigene Karten hinterher schob. In den nächsten Wochen sprudelten die Ideen nur so aus uns heraus, und jeder von uns präsentierte dem anderen alle paar Tage einen Schwung neuer Karten.

Da es nur wenige Charaktere und auch nur eine begrenzte Anzahl an Testelementen in *Portal* gibt, mussten wir gezwungenermaßen immer einfallreicher werden, wenn es darum ging, was wir alles als Karten umsetzen wollten. So griffen wir auch auf Figuren aus verwandten Spielen wie *Narbacular Drop*, *Tag - The Power of Paint* oder *Half-Life* zurück. Oder aber wir wandelten bereits verwurstete Charaktere ab, so gibt es beispielsweise den Plüsch-Geschützturm (siehe Ausgabe 3) ebenso als Karte wie die Sommer-Formen von At-

las und P-Body, zu erkennen an ihren Taucherbrillen. Eines Tages fiel das Zitat „Wir machen echt aus jedem Staubkorn bei Aperture eine Karte“, und selbst das gipfelte schließlich in einer Karte, die tatsächlich den Namen „Staub“ trägt. Wir sind doch verrückt!

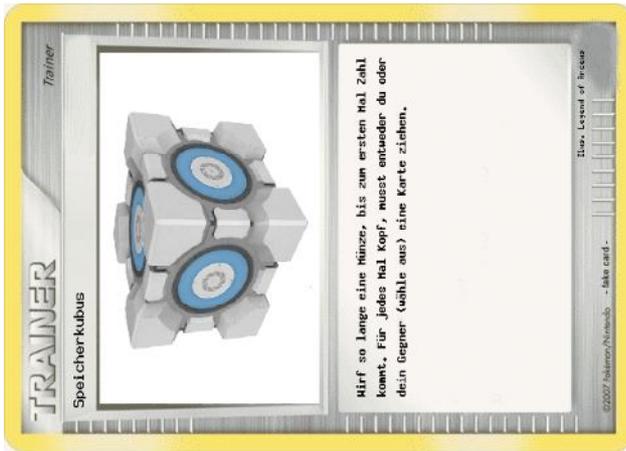
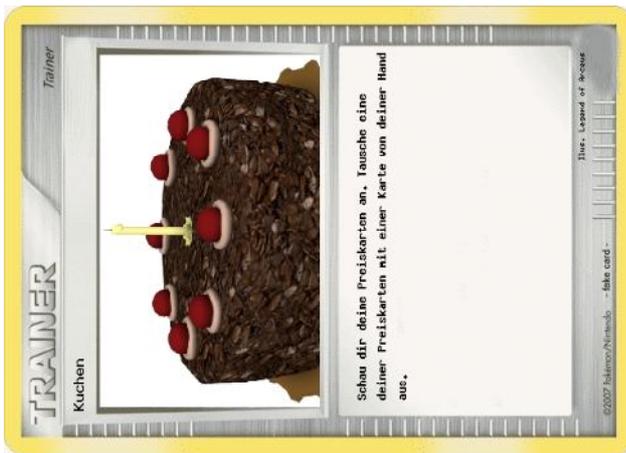
Auf den folgenden Seiten zeigen wir euch die 20 ursprünglichen *Portalmon*-Karten, mit denen damals alles angefangen hat. Inzwischen haben wir 107 Karten erstellt, von denen wir euch in den kommenden Ausgaben weitere vorstellen werden. Für uns selbst ist die *Portalmon*-Edition allerdings noch nicht abgeschlossen. Es können durchaus auch in Zukunft noch weitere Karten hinzukommen, außerdem behalten wir uns die Möglichkeit vor, ein paar der älteren Karten irgendwann noch einmal ein wenig anzupassen.

Ihr wollt selbst Karten entwerfen?

Dann haben wir genau das richtige für euch. Im Internet gibt es nämlich einen lustigen Editor, der es euch ermöglicht, jedes beliebige Motiv in eine *Pokémon*-Karte zu verwandeln. Die Texte müsst ihr freilich selbst schreiben, ein bisschen Kreativität gehört also dazu, aber die fertige Karte sieht aus wie echt. Hier der Link: <http://www.mypokecard.com/en/>



Als kleines Beispiel, eine unserer *Pokémon*-Karten: „Mit einem Krabby!“



Kartenliste der Portalmon-Edition

Die *Portalmon*-Edition besteht bisher aus den folgenden 107 Karten. Die ersten 20 von ihnen habt ihr auf den vorherigen Seiten gesehen, weitere Karten zeigen wir euch in den nächsten Ausgaben.

001	GLaDOS	055	Emanzipationsgrill
002	Geschützturm	056	Wheatley (GLaDOS-Form)
003	Atlas	057	Laserfeld
004	P-Body	058	Razer Hydra Controller
005	Wheatley	059	Singende Geschütztürme
006	Chell	060	Pflanzen-Energie
007	Cave Johnson	061	Metall-Energie
008	Begleiterkubus	062	Unlicht-Energie
009	Vogel	063	Feuer-Energie
010	Portal Gun	064	Psycho-Energie
011	Testkammer	065	Elektro-Energie
012	Blaues Gel	066	Wasser-Energie
013	Oranges Gel	067	Kampf-Energie
014	Weißes Gel	068	Energieballgeber
015	Lichtbrücke	069	Energieballempfänger
016	Flutlichttunnel	070	Klon-Armee
017	Neurotoxin	071	Portal 2 Authoring Tools
018	Sicherheitskamera	072	Still Alive
019	Speicherkubus	073	Want you gone
020	Kuchen	074	Altes Aperture
021	Black Mesa	075	Wasser
022	GLaDOS (Kartoffelform)	076	Siegesfeuer
023	Radio	077	Festes Testprotokoll
024	Ratmans Versteck	078	Borealis
025	Gordon Freeman	079	Robots FTW
026	Staubsauger	080	Ladezeit
027	Aufzug	081	Staub
028	Lava-Schildkröte	082	Huhn
029	Impy	083	Riesiges Huhn
030	Giftwasser	084	Mari0
031	Caroline gelöscht	085	Atlas (Blaupause)
032	Defekter Geschützturm	086	P-Body (Orangepause)
033	GLaDOS (Portal 2)	087	Turm (Plüschform)
034	Laser	088	Lila Gel
035	Laser-Umlenkungswürfel	089	Gewandler
036	Monster Box	090	Zerstörte Testkammer
037	Raketenturm	091	Reflective Gel
038	Ratman	092	Paint Fizzler
039	Atlas (Sommerform)	093	Stylechanger
040	P-Body (Sommerform)	094	Brecher
041	Mel	095	Perpetual Testing Initiative
042	BTS-Area	096	Headcrab
043	Morality Core	097	Caroline
044	Curiosity Core	098	Space Core
045	Logic Core	099	Adventure Core
046	Anger Core	100	Fact Core
047	Aperture-Wissenschaftler	101	Item Dropper
048	Geschützturm-König	102	Bombe
049	Prima-Donna-Turm	103	Futbol-Spawner
050	Überwachungsraum	104	Glasfutbol
051	Würfel-Fabrik	105	Futbol-Empfänger
052	Rückgabe-Komplex	106	Ladezeit
053	Levelschild	107	Chell (Cosplay-Form)
054	Sprungplattform		

Passend zum Sammelkarten-Schwerpunkt dieser Ausgabe stellen wir euch heute ein Trading Card Game und seine Videospiele-Umsetzungen vor - für letzteres tritt stellvertretend die *Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition* ein, das einzige *Yu-Gi-Oh!*-Spiel, das Chiko hat.

Yu-Gi-Oh!

Die *Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition* für den Gameboy Advance war eins der ersten *Yu-Gi-Oh!*-Spiele, die bei uns in Deutschland erschienen sind - wenn man es ganz genau nehmen will, war es das zweite, nach *Yu-Gi-Oh! Das dunkle Duell* für den Gameboy Color. Es erschien am 17. April 2003 zeitgleich mit der japanischen Version. Entwickelt wurde das Spiel, genau wie die meisten anderen *Yu-Gi-Oh!*-Spiele auch, von Konami.

In der *Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition*, die den Untertitel *Stairway to the Destined Duel* trägt, übernehmt ihr keinen bekannten Charakter aus der Anime-Serie, sondern spielt euch selbst, und die verschiedenen Anime-Helden sind eure Gegner. Zu Beginn sucht ihr euch eins von drei Starter-Decks aus und landet dann auch schon mitten in Battle City. Eure Aufgabe ist es nun erst mal, die Stadt zu durchstreifen und die Duellanten, die euch begegnen, heraus zu fordern und zu besiegen. Habt ihr gewonnen, bekommt ihr nämlich ein Booster Pack mit für neuen Karten zum Aufpowern eures Decks. Später finden an verschiedenen Punkten in der Stadt dann auch Turniere mit speziellen Regeln statt, für die ihr ein möglichst starkes Deck braucht. Und um noch ein kleines bisschen Story mit rein zu bringen, streifen auch die so genannten Ghouls durch Battle City. Sie stehlen euch immer eine seltene Karte aus eurer Sammlung, wenn ihr gegen sie verliert, und irgendwann entführen sie Joey und Tea. Ihr müsst euch dann durch die Pyramide der Ghouls kämpfen und auf der Spitze Marik persönlich be-



Daten des Spiels

Entwickler:	Konami
Release (D):	17.04.2003
Systeme:	Gameboy Advance
Genre:	Kartenspiel
FSK:	ab 0

siegen, um die beiden zu befreien.

Logisch, dass der Kernpunkt des Spiels das *Yu-Gi-Oh!*-Sammelkartenspiel ist. Sowohl vor als auch nach dem Durchspielen könnt ihr euch immer wieder in ein Duell stürzen bzw. versuchen, mit neuen Karten euer Deck zu verbessern, wobei Sammler von echten *Yu-Gi-Oh!*-Karten auch nicht unbedingt auf ihr Glück in den virtuellen Boostern angewiesen sind. Denn jede *Yu-Gi-Oh!*-Karte hat unten rechts einen kleinen Zahlencode, und wenn ihr den im Spiel eingibt, wird euch sofort das virtuelle Gegenstück zu der Karte freigeschaltet! Sehr nützlich also, wenn man ein paar starke Karte besitzt und diese auch auf dem Gameboy Advance ausprobieren möchte.

Das Spiel heißt übrigens deshalb *Worldwide Edition*, weil im Multiplayer-Modus alle Sprachversionen uneingeschränkt miteinander kompatibel sind, egal ob deutsch, englisch oder japanisch. So etwas ist heute keine Besonderheit mehr, aber war damals ein absolutes Novum, wenn man noch an *Pokémon Rot & Blau* zurück denkt, wo durchaus der Spielstand flöten gehen konnte, wenn



Der Name ist Programm: In der *Yu-Gi-Oh! Worldwilde Edition* kämpfen wir uns durch Battle City.

man versuchen wollte, sich mit einer japanischen Version zu verbinden. Im Sommer 2003 fand dann auch direkt die erste *Yu-Gi-Oh!*-Weltmeisterschaft mit dem Spiel statt. Die deutsche Vorrunde war am 9. Juli in Offenbach bei Frankfurt und der Sieger war Norman Wojciech, der dann allerdings beim Finale in Amerika nicht mehr sehr weit kam.

Aber worum zum Teufel geht es im *Yu-Gi-Oh!*-Sammelkartenspiel überhaupt? Nun, das Spiel heißt nicht umsonst *Duel Monsters*, denn die Spieler duellieren sich mit Monstern. Jeder Spieler verfügt zu Beginn über 8000 Lebenspunkte und muss versuchen, die Lebenspunkte des Gegners auf 0 zu bringen. Dazu kann man bis zu fünf Monster vor sich aufreihen, sowohl offen als auch verdeckt. Mit jedem seiner aufgedeckten Monster kann man einmal pro Zug ein beliebiges Monster des Gegners angreifen, sowohl die offenen als auch die verdeckten. Das Monster mit dem geringeren Angriffswert verliert und landet auf dem Friedhof, und seinem Besitzer wird die Differenz der Angriffswerte von den Lebenspunkten abgezogen. Zusätzlich gibt es Magie-Karten, die äh-



Die Grafik des Spiels ist eher zweckmäßig. Es ist ja schließlich auch zehn Jahre alt.



„Zeit für ein D-D-D-D-D-Duell!“ Dieser freundliche Zeitgenosse fordert uns zum Kampf heraus.

lich wie die Trainer-Karten im *Pokémon*-Sammelkartenspiel ein paar nette Aktionen erlauben, oder auch die fiesen Fallen-Karten, die man unter seine verdeckten Monster mischen kann, um den Gegner zu ärgern.

Erfunden wurde das Spiel nach dem Vorbild des Mangas *Yu-Gi-Oh! King of Games*, den



Norman Wojciech war deutscher *Yu-Gi-Oh!*-Meister 2003. Herzlichen Glückwunsch nachträglich!

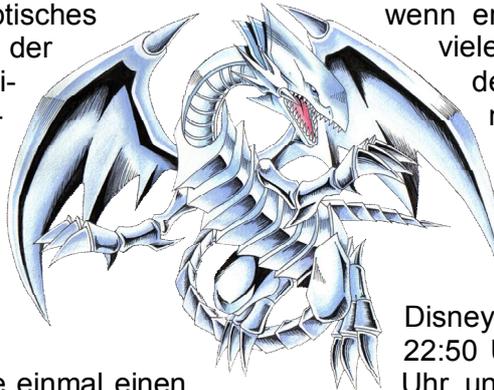


Der Erfinder des Ganzen: Kazuki Takahashi rief *Yu-Gi-Oh!* im Jahr 1998 ins Leben.



Das Eröffnungspanel des ersten *Yu-Gi-Oh!*-Kapitels. Der Manga füllt insgesamt 38 Bände.

Kazuki Takahashi von 1998 bis 2004 in insgesamt 38 Bänden schuf. Ursprünglich ging es in dem Manga nicht nur um Sammelkarten, sondern allgemein um Spiele: Der kleine Yugi löst eines Tages ein altes ägyptisches Puzzle, woraufhin Yami, der Geist eines Pharaos, in seinem Körper einzieht. Daraufhin kann sich Yugi immer dann, wenn irgendwo eine Ungerechtigkeit geschieht, in Yami Yugi verwandeln und um die Gerechtigkeit spielen.



Das Sammelkartenspiel hatte einmal einen Auftritt, als Yugis Klassenkamerad Kaiba eine seltene Karte gestohlen hatte, die Yugis Großvater sehr viel bedeutete. Daraufhin spielte Yami Yugi eine Runde *Duel Monsters* gegen Kaiba und lachte ihm die Karte - einen Blau-äugigen Weißen Drachen - wieder ab. Dieses Kapitel wurde in Japan sehr beliebt, so dass man sich entschied, das Kartenspiel aus dem Manga wirklich herauszubringen. Als das Spiel dann ein Bombenerfolg wurde, baute Kazuki Takahashi irgendwann seine komplette Serie nur noch um das Kartenspiel herum auf.

Abgesehen von der *Worldwide Edition* gibt es auch noch unzählige anderen *Yu-Gi-Oh!*-Konsolenspiele für alle Konsolen, sei es nun Gamecube, Nintendo DS, Wii oder Playstation. Im Großen und Ganzen ähneln sich die Spiele aber doch sehr. Einer der wichtigsten Unterschiede ist eigentlich nur, dass in jedem neuen

Spiel auch neue Karten dabei sind. Wer aber nicht immer auf dem aktuellsten Kartenstand sein muss, sondern einfach nur ein bisschen *Duel Monsters* zocken will, für den reicht es, wenn er sich einfach irgendeins der vielen *Yu-Gi-Oh!*-Spiele anschafft, denn kennt man eines, kennt man alle!

Ach ja, und als Anime gibt es *Yu-Gi-Oh!* selbstverständlich auch. Die alten Folgen können täglich im Pay TV auf Disney XD (6:20 Uhr, 16:25 Uhr und 22:50 Uhr) oder auf Nicktoons (6:55 Uhr und 18:45 Uhr) genossen werden, die aktuellste Nachfolge-Serie *Yu-Gi-Oh! Zexal* läuft online auf RTL II Anime unter <http://www.rtl2.de/anime>.



Klar, dass *Yu-Gi-Oh!* auch als Anime umgesetzt wurde, zur Zeit bei Disney XD und Nicktoons.

Underground Story 1



Download: <http://www.moddb.com/mods/portal-underground-story>

Vorab: Der Mod *Portal Underground Story* besteht aus zwei Map Packs, die zwar zusammen gedownloadet, aber getrennt voneinander ins Bonus-Karten-Menü von *Portal 1* installiert werden. Aufgrund der Länge des Map Packs berichten wir hier nun zunächst nur über Teil 1. Teil 2 wird in der nächsten Ausgabe folgen.

Portal Underground Story 1 bietet, anders als man es vielleicht beim Titel denkt, keine besondere Story, sondern konzentriert sich auf das *Portal*-typische „Letztes Testsubjekt in einer verlassenen Aperture Science-Teststrecke“-Prinzip, woran allerdings in keinsten Weise etwas Schlimmes ist, denn das wichtigste bei *Portal* sind ja die Rätsel. Von denen gibt es einige, die aber leider in keinsten Weise durchnummeriert sind. Deshalb lässt sich nicht genau sagen, wie viele es eigentlich sind, denn manchmal ist nicht mal klar ersichtlich, ob der Teil hinter der nächsten Tür eine neue Kammer ist oder noch zur aktuellen gehört.

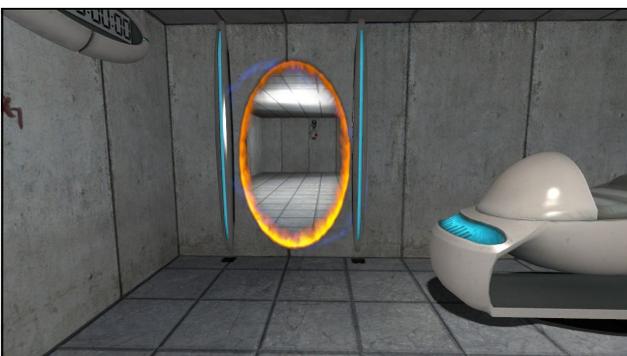
Die Tests an sich sind größtenteils recht einfach gehalten und beschränken sich hauptsächlich auf die typischen Energie-

Infokasten

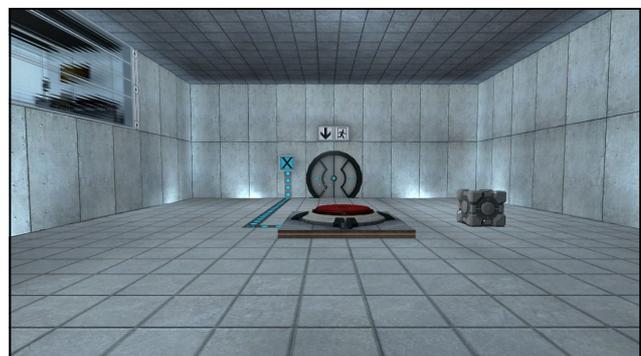
Optik-Wertung:	6 / 10
Thema:	Clean / BTS
Custom-Elemente:	ja (aus <i>HL2</i>)
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	mittel

ball- und Portal-Fling-Rätsel. Außerdem kommen ab und zu die Combine-Barrieren aus *Half-Life 2* zum Einsatz, was sich inzwischen schon fast als Mod-Standard bezeichnen lässt.

Nach ein paar sehr einfachen Einführungstests bricht unter euch der Boden zusammen und euch erwartet ein kleiner BTS-Abschnitt, welcher für etwas Abwechslung sorgt. Danach geht es direkt zurück zur Teststrecke. Euch erwartet unter anderem ein Nachbau einer unveröffentlichten Testkammer aus einem frühen *Portal 1*-Trailer, welche man schon etliche Male zuvor gesehen hat, ein Geschützturm-Test und der altbekannte Begleiterkubus, der mal wie-



Aufbruch in ein neues Abenteuer: Dieses Portal führt uns in die Teststrecke.



Soll das ein Witz sein? Wie man es gewohnt ist, sind die ersten Rätsel noch viel zu einfach.



Schön: Da liegt unsere Portal Gun! Unschön: Warum liegt sie am Boden statt auf einem Podest?



Mitten im Test: Dieses Energieball-Rätsel sieht auf den ersten Blick recht abenteuerlich aus.

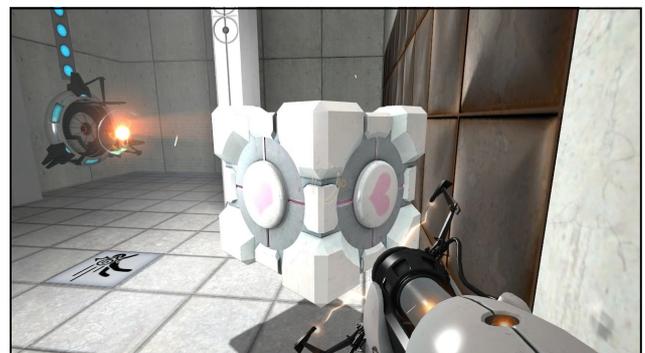
der darauf wartet, verbrannt zu werden. Positiv anzumerken ist, dass es kein unfaires Timing gibt, und auch „unmögliche“ Sprungpassagen kommen weitgehend keine vor. Nur gegen Ende gibt es einen Raum, bei dem ich mir allerdings nicht mal sicher bin, ob ich nicht einfach einem falschen Lösungsweg nachgegangen bin und die Map etwas ausgetrickst habe. Am Ende erwartet euch sogar ein Kuchen, vor dem allerdings wieder der Boden einbricht. Das scheint dem Ersteller des Mods sichtlich Spaß gemacht zu haben, und so brecht ihr nach wenigen Schritten in einem Lüftungsschacht erneut eine Etage tiefer, diesmal durch ein Lüftungsgitter in den BTS-Bereich. Hier bahnt ihr euch einen Weg zu einer zweiten Teststrecke, in der ihr in einem Ratman-Versteck eine tote Kollegin findet und ihre Portal Gun mitnehmt. Es folgt eine weitere Testkammer. In der recht schön gestalteten kaputten Testkammer danach flieht ihr zum dritten und letzten Mal in den BTS-Bereich. Von

hier aus kommt ihr dann endlich an euren wohlverdienten Kuchen und das Map Pack endet.

Auch, wenn die Rätsel fast durchweg eine Spur zu leicht sein könnten, ist der Mod dennoch nicht schlecht, allerdings sticht er auch nicht besonders aus der Masse hervor. Zudem gibt es einen offensichtlichen Fehler im letzten BTS-Bereich, denn an einer Stelle bin ich gleich drei Mal auf mehr oder weniger die gleiche Art aus der Map heraus geglitcht und musste den letzten Spielstand laden. Hier solltet ihr also aufpassen. Auch ein paar optische Makel sind mir aufgefallen. So gibt es Energieball-Empfänger, die nicht vollständig in der Wand sind, sondern die etwas hervorschauen, sodass ein eigentlich nicht sichtbares Teil zu sehen ist. Auto-Portale, die über Portal-Spawner an Portal-unfähigen Flächen erschaffen werden, sehen zudem einfach falsch aus, und die mitten in der Testkammer liegende Portal Gun hätte



Dieser Energieball-Empfänger geht zu weit! Und zwar geht er zu weit aus der Wand heraus!



Der Begleiterkubus ist auch wieder mit von der Partie. Und am Ende darf er sterben, wie üblich.



Von dieser glücklosen Vorgängerin müssen wir uns später eine neue Portal Gun „ausleihen“.



Abwääääärts!! Dass wir durch den Boden brechen und im BTS-Bereich landen, passiert hier öfter.

man mit einem Portal-Gun-Gestell etwas schöner präsentieren können, so wie es eigentlich üblich ist. (Dies gilt natürlich nicht für die BTS-Portal-Gun, da diese ja von einem Testsubjekt verloren wurde.) Alles in allem ein recht netter Map Pack, den man sich durchaus mal ansehen kann, wenn man Lust auf *Portal* hat, allerdings nichts wirklich besonderes und kein Must-Play.

Unser Urteil:

6,5 / 10

Pro / Contra:

- + **Durchdachte, aber sehr einfache Testkammern**
- + **Gute Test- / BTS-Abwechslung**
- + **Kaum Zeitdruck / Geschicklichkeitseinlagen**
- **Ein paar Unschönheiten im Mapping**
- **Bug im letzten BTS-Abschnitt**

Das sieht komisch aus? Zustimmung! Dieser Glitch ist im letzten BTS-Bereich drei Mal aufgetreten.

TEMPOR(t)AL



von LinkinYellow

Part 1: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=143882262>

Part 2: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=145399498>

TEMPOR(t)AL ist ein hervorragendes Beispiel für die Tatsache, dass zwei Maps aus dem gleichen Map Pack nicht zwingend die gleiche Qualität haben müssen, sondern dass es im Gegenteil ganz gewaltige Unterschiede geben kann. In diesem Fall waren wir nämlich vom ersten Teil sehr begeistert, formulierten im Kopf schon erste Lobeshymnen und gingen voller Vorfreude an Teil 2 - den wir allerdings nur einen Totalausfall nennen können, eine wohlwollendere Beschreibung ist hier leider nicht möglich.

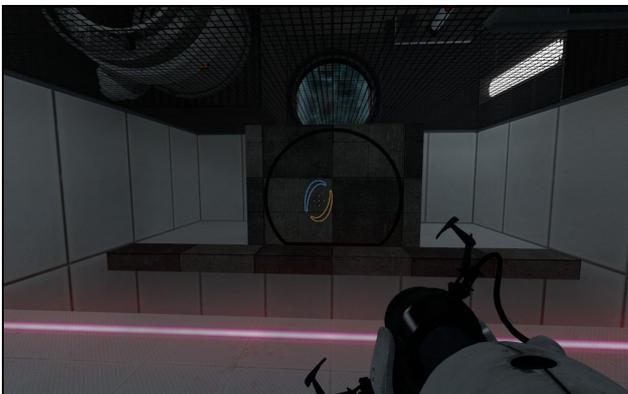
Aber beginnen wir erst mal mit dem positiven Aspekt, sprich: Mit dem ersten Teil! Ihr betretet einen kleinen Raum im Clean Style, in welchem sich nicht viel befindet, jedoch lenkt ein mysteriöses steinernes Tor eure Aufmerksamkeit auf sich. Blickt ihr in das Tor hinein, stellt sich heraus, dass es sich wohl um eine Art Zeitportal handelt, denn durchschreitet ihr das Tor, landet ihr zwar in der gleichen Testkammer, jedoch in einer vergangenen Zeit. Allein diese Idee ist eigentlich einen Bonus wert! Sowohl in der Gegenwart als auch in der Vergangenheit befindet sich jeweils ein Laser, ein La-

Infokasten

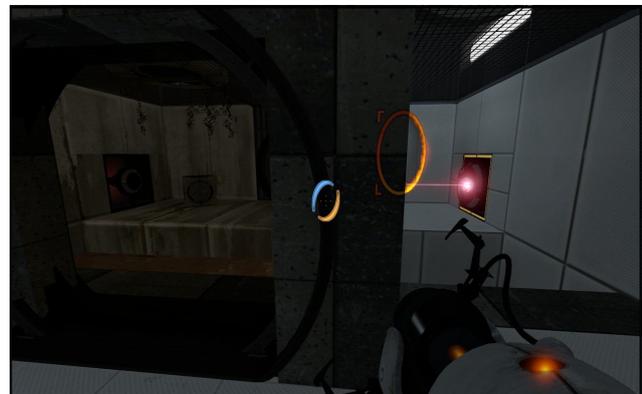
Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

ser-Empfänger und ein Entmutigungsumlenkungswürfel. In der Vergangenheit scheint der Laser allerdings nicht zu funktionieren, dabei wäre es so interessant, zu wissen, was der damalige Laser-Empfänger bewirkt hat. Ihr müsst also herausfinden, wie hier die Puzzle-Teile zusammen gehören, um zurück in der Gegenwart letzten Endes irgendwie den Ausgang zu finden. Dazu nur als kleiner Tipp: Ihr könnt keine Portale direkt in die andere Zeit schießen, aaaaaber ...

Wie gesagt, Part 1 gefiel es uns schon von der Idee her sehr gut, aber auch die Umsetzung



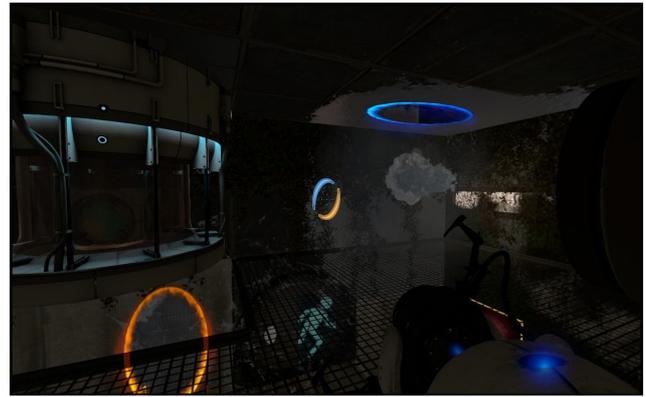
Wenn wir die Testkammer betreten, sehen wir das geheimnisvolle Tor zunächst von hinten, aber ...



... wenn wir um es herumgehen und hindurch schauen, entpuppt es sich als Zeitportal.



Laser-Empfänger der Vergangenheit: Er wird nicht getroffen, weil der Laser nicht funktioniert.

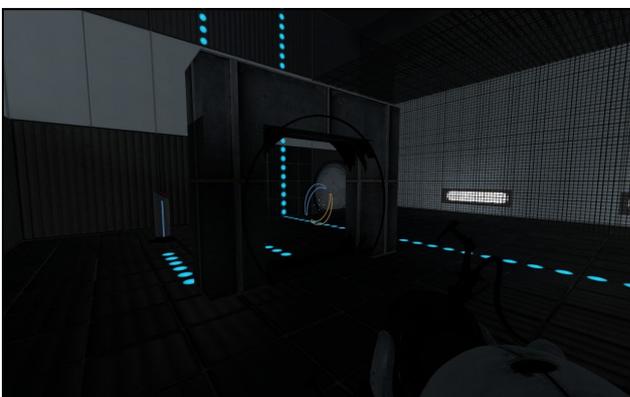


Fortgeschrittener Spielverlauf: In der oberen Etage mischt sich auch noch weißes Gel ein.

hat uns überzeugt. So hofften wir auf eine Fortsetzung des Konzepts in Part 2 und fanden uns in einer weitläufigen Halle wieder, in der sich neben dem Tor auch ein kleiner Button befindet. Ein zweites Tor hängt kopfüber an der Decke, gemeinsam mit einigen Bodenschaltern. Diesmal fungiert das Tor offenbar nicht als Zeitportal, sondern vielmehr als Schwerkraftwandler. Durchschreitet ihr nämlich das Tor am Boden, kommt ihr aus dem Tor an der Decke wieder zum Vorschein, zudem hat sich für euch die Schwerkraft umgedreht. Die Tore müssen diesmal allerdings zunächst mittels Buttons oder Schaltern aktiviert werden, was eine zusätzliche Herausforderung darstellt.

In der Theorie beschrieben klingt das ja doch ganz spannend, das geben wir zu. Leider ist aber hier die technische Umsetzung mehr als mangelhaft. Die beste Idee nützt eben leider nichts, wenn sie nicht spielbar umgesetzt werden kann. Um genauer zu erklären, wo der

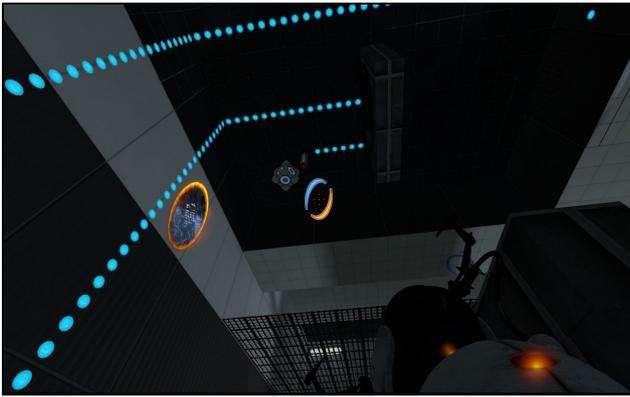
Haken ist, müssen wir leider ein Stück der Lösung spoilern - wer der Map also erst mal selbst eine Chance geben möchte, der liest jetzt besser nicht weiter! Vorab: Wir sind uns nicht 100 % sicher, dass unser Lösungsansatz der richtige ist, einen anderen haben wir aber nicht gefunden. Es gibt einen Würfel, den ihr benötigt, der sich aber auf der anderen Seite der Schwerkraft befindet. Folglich müsst ihr den Würfel irgendwie durch das Tor bugsieren, damit er seine Schwerkraft umkehrt und zu euch herunter stürzt. Um dies zu bewerkstelligen, bietet sich ein vorhandener Flutlichttunnel geradezu an. Es gibt aber nur eine einzige Portalfläche, die ihr nutzen könnt, um den Flutlichttunnel durch das Tor zu leiten, und diese befindet sich auf einem Klapppanel, das nur aktiviert bleibt, solange ihr auf einem Button steht. Wenn ihr aber auf dem Button steht, erreicht ihr unmöglich die anderen dringend benötigten Portalflächen, um den Würfel und den Flutlichttunnel herbeizuschaffen. Kurz und knapp: Irgendwann haben wir es - eher aus



Part 2: Hier ist das Steintor offenbar kein Zeitportal mehr, sondern ein Gravitationswandler.



Ein zweites Tor hängt von der Decke. Betretet ihr das eine, erscheint ihr aus dem anderen.



An der Decke liegt ein Würfel (wie das klingt). Wir müssen ihn irgendwie zu uns herunter bekommen.



Dieses Bild zeigt den Soll-Zustand. Wie man das ohne Glitch zustande bringt, ist uns schleierhaft.

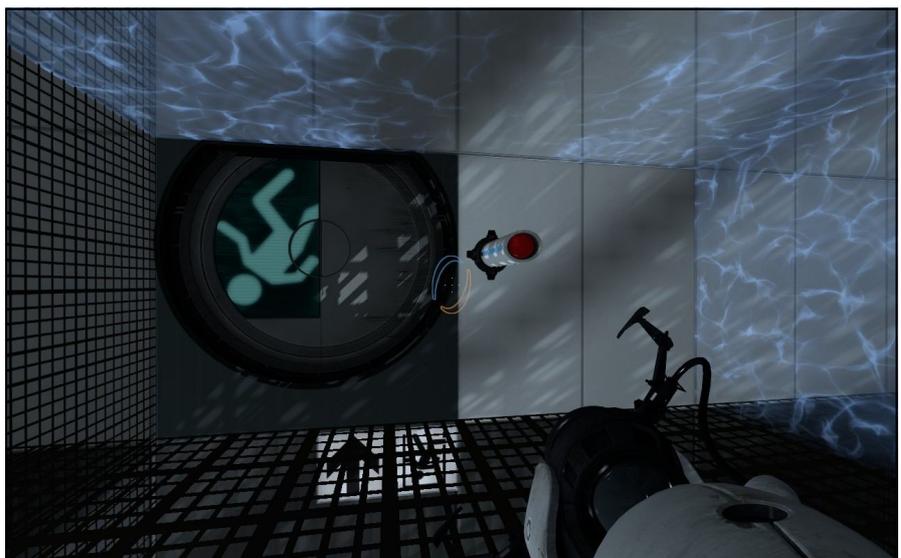
Versehen - irgendwie geschafft, das Klapppanel zu glitchen, weil der Würfel eingeklemmt war. Dadurch blieb es offen stehen, auch wenn wir den Schalter verlassen haben. So war die Map dann lösbar - aber ob das der richtige Lösungsweg war? Wenn ja, dass spricht das sehr gegen die Map. Wenn nein, dann gibt es hier trotzdem definitiv zu wenig Hinweise, denn kein Map-Ersteller kann erwarten, dass der Spieler seine Gedanken lesen kann.

die vollen 5 Punkte und eine uneingeschränkte Spielempfehlung. Part 2 hingegen müssen wir nach dem momentanen Stand der Dinge leider mit 0 Punkten bewerten. Das macht unterm Strich also 2,5 Punkte für das Gesamtwerk. Aber wie gesagt, das ist ein Durchschnittswert. Teil 1 empfehlen wir für sich genommen unbedingt weiter, von Teil 2 solltet ihr allerdings lieber die Finger lassen.

Sollte es jetzt Leser geben, die sagen „Ihr seid doch doof! Bewertet eine Map schlecht, weil ihr zu blöd seid, um sie richtig zu lösen!“, dann dürfen diese Leser gern die Herausforderung annehmen: Löst die Map ordentlich und erklärt uns, wie's geht! Wenn ihr das schafft, dann stellen wir den Map Check gern in der nächsten Ausgabe in eurem Namen richtig. Bis dahin bleiben wir aber bei unserem Urteil, weil wir die Map nur als eine Ansammlung von Bugs und Glitches wahrnehmen - zwar mit einer hervorragenden Grundidee dahinter, die aber in diesem Fall keine Punkte mehr retten kann. Chiko möchte außerdem noch anmerken, dass er die Map sogar zweimal starten musste, weil beim ersten Versuch bereits das erste Tor verbugt war und ihn nicht an die Decke befördert hat. Sackgasse!

Unser Urteil:

2,5 / 5



Zählen wir also zusammen: Part 1 bekommt von uns

Endlich geschafft! Zugegeben, die kopfstehende Ausgangstür war ein netter Gag zum Schluss. Wir waren aber froh, dass es vorbei war!

Stop the Box

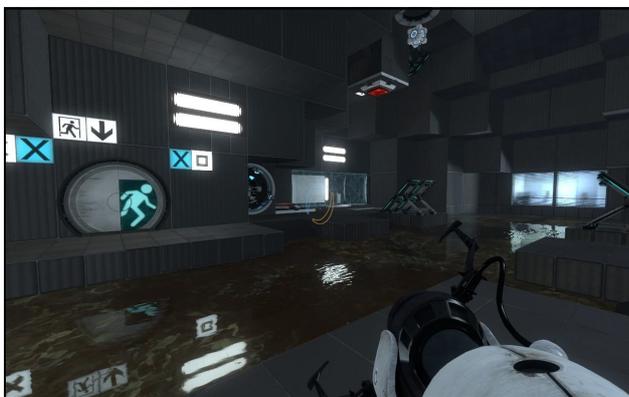


von Myr (MC)

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=145337823>

Stop the Box entstand offenbar in der *Perpetual Testing Initiative*, was wir aber aufgrund des Vorschaubildes nicht auf den ersten Blick gesehen haben. Nach dem Spielen haben wir aber beschlossen, dass die Map sowieso zu gut ist, um sie klein und unscheinbar in der Workshop Testecke zu verstecken - die verdient einen richtigen kleinen Map Check!

Das Rätsel an sich ist zwar klein, aber gut, sehr gut. Es ist eigentlich erstaunlich, dass man auf einem so engen Raum gleich vier Fluchttunnel sinnvoll unterbringen kann. Zu Beginn seht ihr allerdings keinen einzigen der Fluchttunnel, da sie allesamt noch deaktiviert sind. Stattdessen nimmt ein riesiger See aus Säure den größten Teil eures Sichtfeldes ein, zudem sind mehrere Emanzipationsgrills zu erkennen, die ebenfalls eine wichtige Rolle spielen. Sicher stehen könnt ihr nur auf zwei kleinen Flächen, die einander gegenüber liegen, allerdings viel zu weit voneinander entfernt, um hinüber springen zu können.



Ausgangssituation: Wenn wir die Map betreten, sehen wir als erstes die viele Säure.

Infokasten

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

Um von der einen auf die andere Ebene zu wechseln, ist also zwingend der Einsatz eines Fluchttunnels nötig. Auf jeder Seite habt ihr einen Würfel zur Verfügung, den ihr auf einen Schalter legen könnt, um einen Fluchttunnel zu aktivieren und gleichzeitig einige Emanzipationsgrills auszuschnallen. Langfristig ist es euer Ziel, beide Würfel an die Decke schweben zu lassen, und um das zu schaffen, müsst ihr herausfinden, in welcher Reihenfolge es welche Schalter zu betätigen gilt. Ein schönes Rätsel, an dem wir absolut nichts auszusetzen haben!

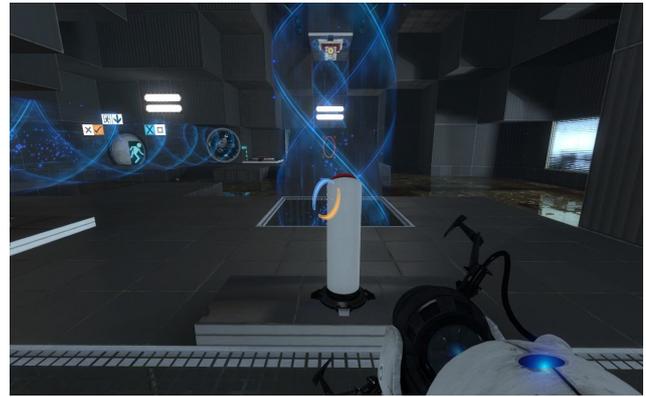


Der erste Schritt ist gemacht, der erste Fluchttunnel ist aktiviert und ...



... ermöglicht es uns, hinüber auf die andere Ebene zu schweben. Dort rätseln wir weiter!

Eine Sache ist uns aufgefallen, die wir aber nicht negativ bewerten, da sie nicht sonderlich ins Gewicht fällt und möglicherweise sogar beabsichtigt war. Jeder neu angeforderte Würfel landet auf einer Schrägen und purzelt weiter, direkt in den nächstbesten Emanzipationsgrill hinein - außer, wenn der Würfel zufällig an einem im Weg stehenden Button abprallt. Das passiert etwa bei jedem dritten oder vierten Versuch, bis dahin zerstört sich der Würfel fröhlich immer wieder selbst. Das ist ein paar Mal ganz lustig anzuschauen, und irgendwann bleibt der Würfel dann auch



Langsam nimmt die Sache Formen an: Hängen beide Würfel an der Decke, ist es fast geschafft!

mal heil liegen. Und falls euch das zu lange dauert, nun, dann müsst ihr ihn eben einfach selbst auffangen, bevor er in den Emanzipationsgrill fliegt. Stoppt die Box, Nomen est Omen!

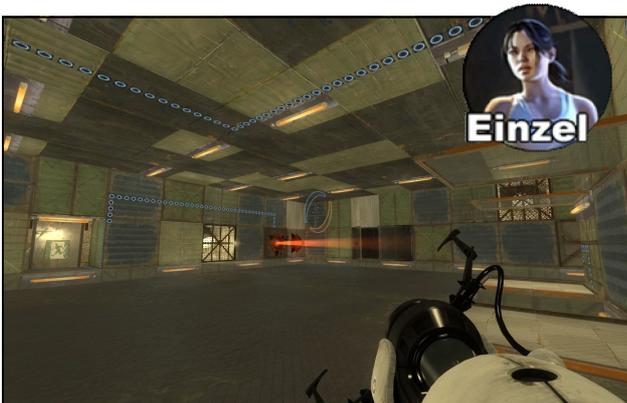
Unser Urteil:

5 / 5

Klirr!! Das war mal ein Würfel! Wenn ihr ihn haben wollt, müsst ihr ihn eben rechtzeitig fangen.

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.



Glass Buttons (A New Concept) (von somejew)

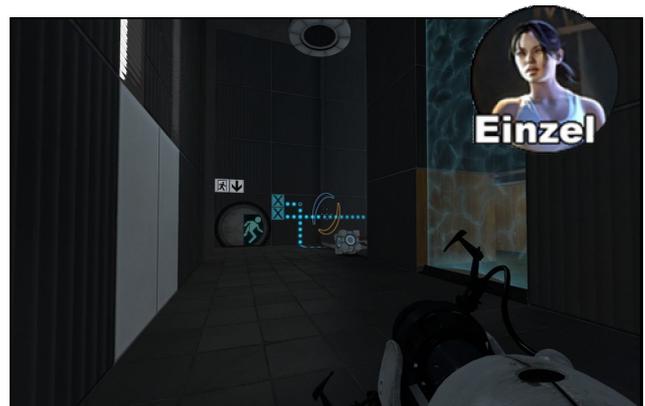
Cave-Johnson-Style und gleich auf den ersten Blick ein Energieball zu sehen? Ganz klar: Hier hat jemand mit *Stylechanger* und *BEE-Mod* gespielt! Das Ergebnis ist eine Map mit neuartigen gläsernen Bodenplatten, die als Schalter fungieren. Vom Spielprinzip her hätten herkömmliche Schalter vermutlich auch funktioniert, aber darauf reiten wir nicht herum. Fakt ist: Auch das Rätsel mit Energieball und Reflective Gel ist gelungen, und das ist es, was zählt!

Unser Urteil: **5 / 5**

2Cubes (von McCoy)

Gegeben sind zwei Würfel, die auf zwei Schalter gelegt werden müssen, um die Ausgangstür zu öffnen. Zu Beginn liegen die Würfel quasi direkt neben den Schaltern. Klingt zu einfach? Weit gefehlt! Denn leider blockiert eine Glasscheibe den direkten Weg. Ein möglicher Umweg fällt ebenfalls flach, da hier Emanzipationsgrills ein Hindernis darstellen. Die müssen irgendwie beiseite geschafft werden! Dazu müsst ihr auf die Hilfe eines Lasers und einer Lichtbrücke zurückgreifen. Ein schönes Rätsel!

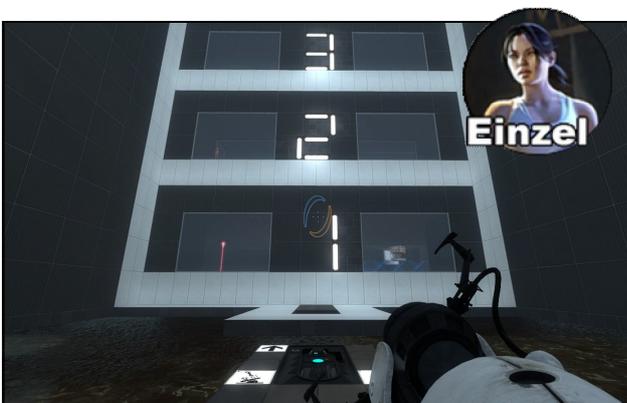
Unser Urteil: **5 / 5**



Room Experience: 4 Floors (von Zoraya)

Wie würde *Portal 2* aussehen, wenn Aperture kein riesiger Testkomplex wäre, sondern ein vierstöckiges Hochhaus? Diese Map gibt die Antwort! Ihr beginnt im Erdgeschoss und müsst mittels eines Fluchtstunnel-Aufzugs bis ganz nach oben fahren. In jedem Stockwerk muss allerdings ein kleines Rätsel gelöst werden, damit der Aufzug weiterfahren kann. Die Idee ist lustig, die Rätsel sind abwechslungsreich, was wollen wir mehr? Tipp: Dreht euch vor dem Durchtreten der Zieltür nochmal um!

Unser Urteil: **4 / 5**



cs_bloodstrike



von Adenosine TriArsenate

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=126435619>

Wundert ihr euch? *cs_bloodstrike* ist keine Map für *Portal 2*, auch nicht für *Portal 1*, sondern für *Counter-Strike: Global Offensive*. An Pfingsten wurde Valves Erfolgs-Shooter nämlich ein Wochenende lang gratis angeboten. Wir nutzten die Gelegenheit, um einfach mal unverbindlich reinzuschauen. Shooter, bei denen das Erschießen von Menschen im Vordergrund steht, sind zwar in der Regel nicht unser persönlicher Geschmack, aber immerhin ist das Spiel von Valve, also von der gleichen Firma, der wir auch unser Lieblingsspiel *Portal 2* verdanken. Außerdem ist *Counter-Strike* ja doch um mehrere an den Haaren herbei gezogenen Ecken mit *Portal* verwandt: Dass *Portal* im Serien-Universum von *Half-Life* spielt, ist bekannt, und *Counter-Strike* wiederum war ursprünglich ein Mod für *Half-Life*.

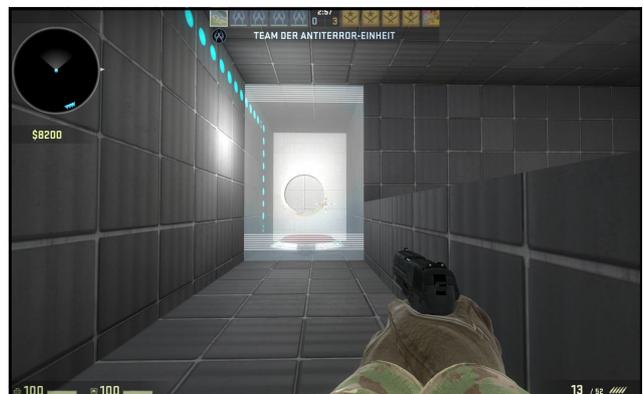
Nach einigen Testrunden auf den mitgelieferten Maps kam Chikorita dann auf die Idee, mal im Steam Workshop für CS:GO nach den Stichworten „Portal“ und „Aperture“ zu suchen. Tatsächlich lieferte die Suche genau einen einzigen Treffer, der in die Richtung zielte, die Chiko sich vorgestellt hatte: Die Map *cs_bloodstrike*!



Vom Titel her hätten wir nicht erkannt, was hier los ist, aber das Vorschaubild hat klar gemacht: Hier schießen wir uns durch Aperture! Allzu weitläufig ist die Map allerdings nicht, im Gegenteil, es handelt sich nur um einen kleinen Rundkurs mit einigen Mauerstücken, hinter denen man sich zeitweise verstecken kann. Viele *Portal*-Elemente sind nicht zu erkennen: Keine Lichtbrücken, keine Flutlichttunnel, kein Gel, nicht einmal Geschütztürme - obwohl es sicher lustig wäre, wenn zusätzlich zu unseren CS:GO-Gegnern auch noch *Portal*-Geschützis auf uns ballern würden. Es befindet sich lediglich eine typische Testkammer-Tür an der



Erstes *Portal*-Element entdeckt: Hinter dieser Glaswand liegt ein Begleiterkubus! Und ...



... in einer anderen Ecke entdecken wir den zugehörigen Schalter. Leider ist beides nur Deko.



Mit so einer Knarre in der Hand durch Aperture zu laufen, ist ganz schön ungewohnt. Trotzdem ...

Wand, die sich jedoch nicht öffnen lässt, außerdem gibt es in einer Ecke einen Begleiterkubus, in einer anderen Ecke einen Schalter. Beides dient aber nur zur Deko. Interagieren können wir mit diesen Objekten nicht, weil wir eine Portal Gun bräuchten, um sie zu erreichen. Eine Gun haben wir, aber eben ohne „Portal“.

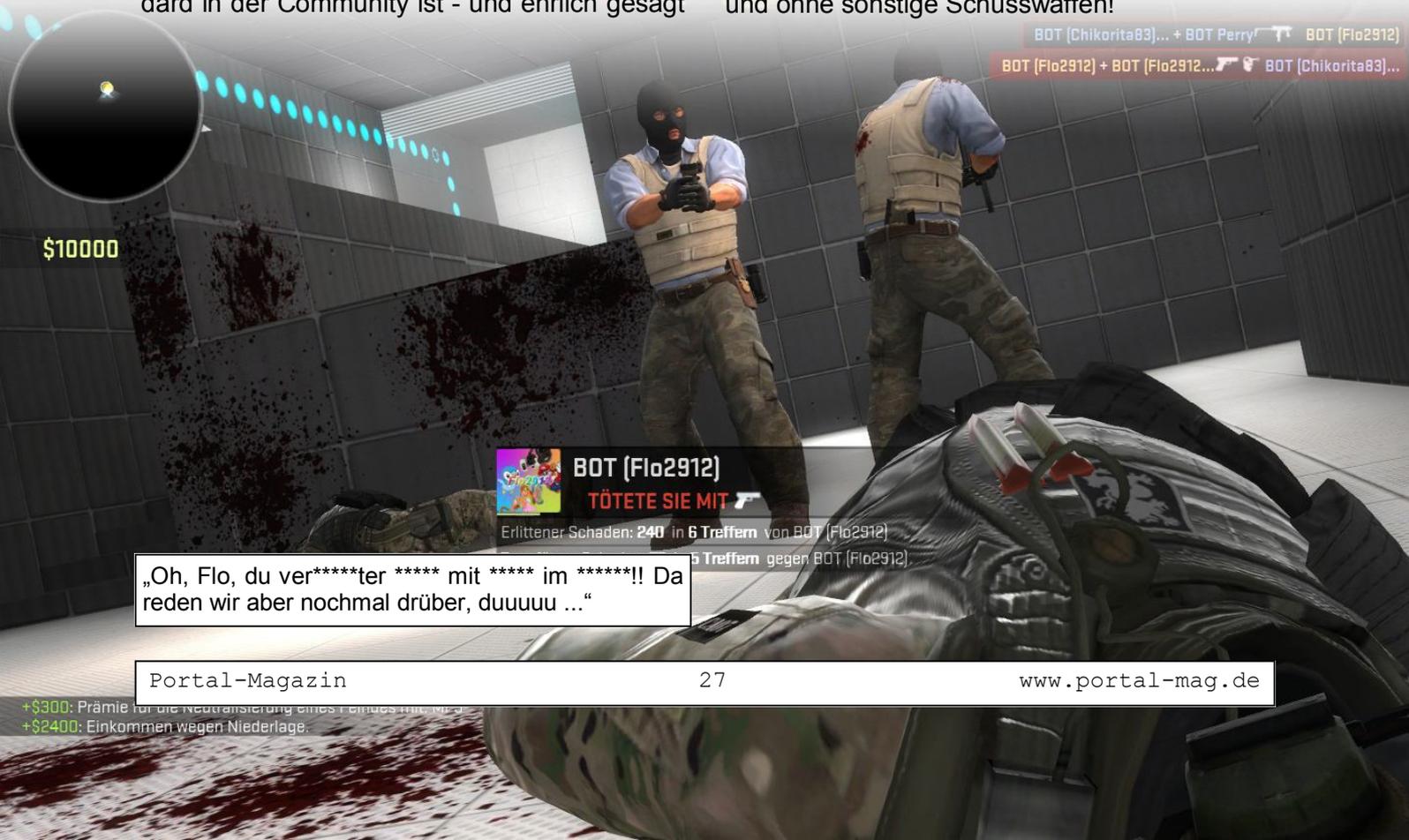
Auf eine Wertung verzichten wir an dieser Stelle, da *cs_bloodstrike* die einzige Custom Map war, die wir ausprobiert haben. Somit haben wir keine Vergleichsmöglichkeit und können nicht sagen, ob sie für eine Custom Map gut oder schlecht war. Im Vergleich zu den offiziellen Maps, die wir gesehen haben, war *cs_bloodstrike* doch sehr klein und enttäuschend, aber wir wissen nicht, was hier Standard in der Community ist - und ehrlich gesagt



... war die Schießerei in der Testkammer für ein Wochenende überraschend lustig!

ist auch eine durchschnittliche *PTI*-Map enttäuschend im Vergleich zu den offiziellen *Portal 2*-Kapiteln. Aber wie gesagt, wir wissen es nicht, deshalb werten wir hier nicht.

Stattdessen gehört unser Schlussfazit dem Spiel an sich: Wir wissen, dass wir nicht darauf stehen, uns gegenseitig abzuballern. Wir haben *Counter-Strike: Global Offensive* trotzdem eine Chance gegeben. Es hat uns mehr Spaß gemacht, als wir erwartet hatten, aber nicht genug, um einen Kauf zu rechtfertigen. Das heißt nicht, dass das Spiel schlecht ist, es ist nur einfach nicht das passende Genre für uns. Die zwei Stunden, die wir *CS:GO* gezockt haben, waren lustig, aber jetzt überlassen wir das Spiel wieder seinen Fans und kehren zurück in unsere *Portal*-Testkammern - mit Portal Gun und ohne sonstige Schusswaffen!



„Oh, Flo, du ver*****ter ***** mit ***** im *****!! Da reden wir aber nochmal drüber, duuuuu ...“

+ \$300: Prämie für die Neugründung eines Teams
 + \$2400: Einkommen wegen Niederlage

Valve, nicht schon wieder!

Die Updates, die Valve zur Zeit mit der *Portal*- und *Half-Life*-Reihe treibt, gehen uns inzwischen schon ziemlich auf die Nerven. Und nun gibt es schon wieder Ärger damit. Der neueste Fehler betrifft diesmal *Portal 2*. In Kapitel 6, „Der Sturz“, wurden nämlich fast sämtliche dunklen Wand-, Boden- und Decken-Texturen durch eine seltsame hellere Höhlenwand-Textur ersetzt, die nicht wirklich an die Stelle passt und generell nicht aussieht, als sei sie für irgendetwas geplant. Zwar beeinträchtigt die Textur das Spiel an sich in keinsten Weise, doch sieht es optisch einfach nach nichts aus. Bleibt zu hoffen, dass Valve das Problem schnell bemerkt und ausbessert, in den *Steam*-Foren wird darüber jedenfalls schon diskutiert.

Vorher ...



Falsche Textur: Diese Höhlenwand ist viel zu hell und passt hier einfach beim besten Willen nicht hin. Hoffentlich bessert Valve das bald aus!

Nachher ...



Würfel und Schalter

Wir haben euch zwar in Ausgabe 9 schon einmal den Begleiterkubus vorgestellt, aber das war ja nur ein einziger, ganz bestimmter Würfeltyp. Diesen Monat soll es generell um Würfel und Schalter gehen, denn immerhin handelt es sich hierbei - neben den Portalen selbst - um eins der wichtigsten Testelemente. Man stelle sich nur mal die Auswirkungen vor, wenn man die Würfel und Schalter ersatzlos weglassen würde: Sämtliche anderen Testelemente könnten nicht mehr manuell aktiviert oder deaktiviert werden! Klar gäbe es immer noch die Trigger, sie allein würden den Spielverlauf aber viel zu sehr linearisieren, weswegen die Schalter dringend notwendig sind.

Es gibt zwei Sorten von Schaltern. Die kleineren, die offiziell Buttons heißen, kommen ohne Würfel aus und müssen von Hand betätigt werden. Nachdem sie einmal gedrückt wurden, können die Buttons entweder dauerhaft aktiviert bleiben oder sich nach einem bestimmten Zeitraum wieder resetten. Einige Custom-Map-Bastler nutzen diese Tatsache, um ein wenig Zeitdruck ins Spiel zu bringen, wenn sich lebensnotwendige Testelemente nach kurzer Zeit einfach wieder ausschalten. In den offiziellen Testkammern hingegen dienen die Buttons in erster Linie dazu, Würfel aus ihren Spendern plumpsen zu lassen. Alles, was darüber hinausgeht, funktioniert mit Hilfe der größeren Bodenschalter.

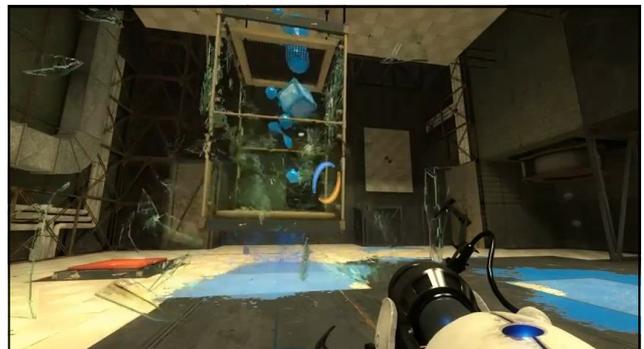


Aller Anfang ist leicht: Der erste *Portal*-Test besteht darin, einen Würfel auf einen Schalter zu legen.

Die größeren Bodenschalter tragen offiziell den Aperture-typisch langen Namen 1500-Megawatt-Schwerlast-Superkollisions-Superknopf. Diese Schalter sind groß und rund und sind dazu gedacht, dass ein Würfel auf ihnen abgestellt wird, der von Aperture Science offiziell als „Gewichteter Speicherkubus“ bezeichnet wird. Es besteht allerdings auch die Möglichkeit, dass ihr euch als Spieler selbst auf den Schalter stellt, das aktiviert ihn genauso. Um allerdings genau das in bestimmten Situationen zu verhindern, existiert eine spezielle Variante des Schalters mit einer viereckigen Vertiefung, in die sich ein Würfel passgenau einfügen lässt. Bei diesen Schaltern wird zwingend ein Cube benötigt, selbst draufstellen könnt ihr euch nicht. Valve hat diese speziellen Würfelschalter in erster Linie für den Co-op-



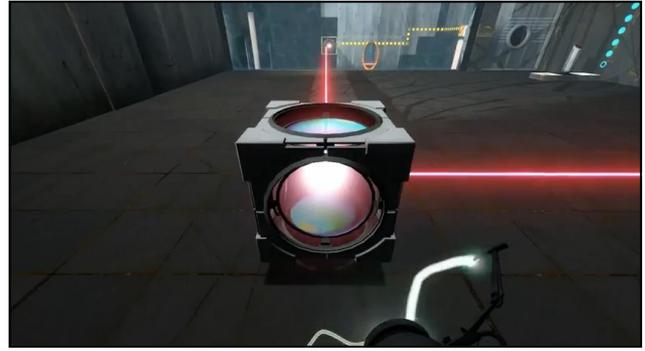
Passt genau: Solche Schalter können nur durch Würfel aktiviert werden, nicht durch den Spieler.



Ein Würfel macht blau. Wenn ihr ihn fangt, bevor er den Boden berührt, gibt's eine Errungenschaft.



Verzerrung des Spiels: Dank der Razer Hydra Controller gehen die Würfel ganz schön in die Breite!



Umlenkungsmanöver: Ein Reflection Cube leitet Laser in einer andere Richtung.

Modus entwickelt, damit die Spieler sich nicht ganz so leicht gegenseitig einsperren können. Klar gibt's dazu immer noch genug andere Möglichkeiten, aber zumindest eine scheidet so nun aus.

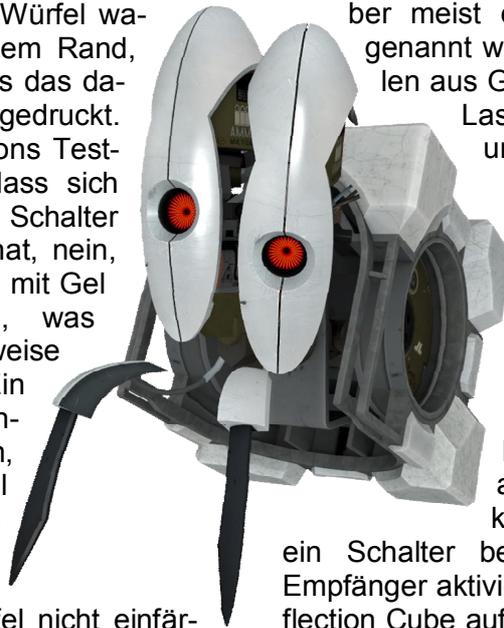
Wenn ihr die alten Anlagen aus Cave Johnsons Zeit erreicht, dann stellt ihr fest, dass Würfel und Schalter damals noch ganz anders aussahen: Die Schalter waren noch etwas größer, eckig und sahen so aus, als sei die Ablagefläche aus Holz. Die Würfel waren noch weiß mit schwarzem Rand, auf einer Seite war allerdings das damalige Aperture-Logo aufgedruckt. Wir erfahren in Cave Johnsons Testkammern aber nicht nur, dass sich das Design von Würfel und Schalter im Lauf der Zeit geändert hat, nein, wir lernen auch, dass Würfel mit Gel angemalt werden können, was durchaus ihre Funktionsweise beeinträchtigen kann. Ein blauer Würfel springt unkontrollierbar durch den Raum, während ein oranger Würfel bei der kleinsten Berührung schon einige Meter weit rutscht. Lediglich mit weißem Gel könnt ihr die Würfel nicht einfärben, was auch nichts bringen würde, da die Cubes ohnehin zu klein wären, um Portale auf ihnen zu erschaffen - aber in Verbindung mit den skalierbaren Würfeln aus dem *Sixense Motion DLC* würden wir uns das schon ganz lustig vorstellen!

Besagte skalierbare Würfel sind einer von drei speziellen Würfeltypen, die es abgesehen von den normaler Speicher- und Begleiterkuben

noch gibt. Sie tauchen ausschließlich in den Testkammern des *Sixense Motion DLC* auf, da ihre Handhabung der Razer Hydra Controller voraussetzt. Besitzt ihr diesen, könnt ihr die entsprechenden Würfel je nach Bedarf zusammenstauchen oder auseinanderziehen. So lässt sich dann beispielsweise der selbe Würfel quer über zwei Schalter gleichzeitig legen.

Ein zweiter Typ ist der Entmutigungsumlenkungswürfel, der von Fans der Einfachheit halber meist einfach nur Reflection Cube genannt wird. Er besteht zu großen Teilen aus Glas, was dafür sorgt, dass ein Laser, der auf diesen Würfel trifft, um 90 Grad umgelenkt (reflektiert) wird. Nichtsdestotrotz ist dieser Glaswürfel aber dennoch schwer genug, um auch normale Schalter zu aktivieren, wie jeder normale Speicherkubus auch. Besonders im Custom-Bereich gibt es viele Maps, die diese Tatsache ausnutzen, indem sie beides kombinieren: Es muss sowohl ein Schalter betätigt als auch ein Laser-Empfänger aktiviert sein, folglich muss der Reflection Cube auf dem Schalter stehen, und ihr müsst den Laser wiederum irgendwie auf den Würfel lenken.

Der dritte Würfeltyp entstammt schließlich Wheatleys krankem Hirn und nennt sich Frankenturret. Wheatley hat nämlich in einem Moment das Größenwahns versucht, lebende Würfel zu basteln - womöglich als Ersatz für Testsubjekte, bis dann Chell in die Teststrecke hinein geplatzt ist. Ein Frankenturret besteht





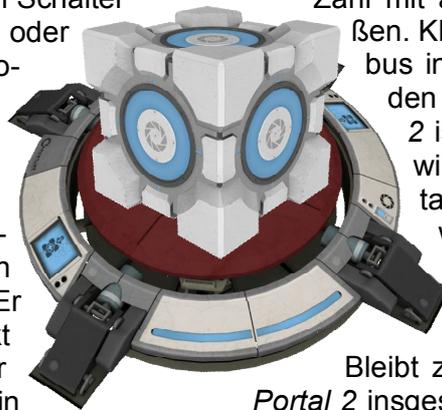
Dumm wie Wheatley: Die Frankenturrets hoppeln durch den Raum und finden nicht den Schalter.



Physik mit *Portal*: In einer speziellen *Education Version* könnt ihr mit den Werten herumspielen.

aus einem normalen Würfel, an dem ein halber Geschützturm befestigt wurde. Schießen können diese bemitleidenswerten Kreaturen zum Glück nicht mehr, dafür aber - im Gegensatz zu normalen Geschütztürmen - durch die Gegend hoppeln. Das solltet ihr bedenken, wenn ihr sie auf einem Würfel ablegt: Wenn ihre Beine den Boden berühren, besteht die Gefahr, dass sie weglaufen, wenn ihr das am wenigsten gebrauchen könnt, also passt auf! Allerdings kommen wir in Wheatleys Teststrecke ohnehin nicht allzu oft in die Verlegenheit, einen Würfel auf einem Bodenschalter abzulegen. Aufgrund von Wheatleys verrückter Bauweise befinden sich die meisten Schalter hier nämlich an den Wänden oder gar an der Decke und sind so wieso nur per Flutlichttunnel zu erreichen. Na, was für ein Glück!

Als inoffiziellen vierten Würfeltyp könnte man schließlich den Contraption Cube erwähnen. Er ist zwar ein offizielles Produkt von Valve, kommt aber weder im Hauptspiel noch in irgendein DLC vor, sondern lediglich in der *Portal 2 Education Version*. Dabei handelt es sich um eine spezielle Version von *Portal 2*, die exklusiv für Schulen entwickelt wurde und im Physik-Unterricht eingesetzt werden soll. Neben dem kompletten Einzelspieler-Modus von *Portal 2* enthält die *Education Version* zusätzlich eine frühe Version des *PTI-Editors* - und speziell hierfür wurde der Contraption Cube entwickelt. Sein Gewicht zwischen 1 und 85 Kilo sowieso seine Reibung und Elastizität lassen sich nach Belieben selbst einstellen, und die Schüler sollen hinterher im laufenden Puzzle sehen, wie



der Würfel mit den verschiedenen Werten reagiert. Abgesehen davon benimmt sich der Contraption Cube spieltechnisch wie ein gewöhnlicher Speicherkubus.

Wie schwer genau ein gewöhnlicher Speicherkubus ist, lässt sich übrigens nicht herausfinden. Wir haben im Internet die Angabe „32 lbs“ gefunden, die angeblich von GLaDOS stammen soll - das würde etwa 14,5 Kilo entsprechen, aber wir können uns nicht erinnern, dass GLaDOS diesen Satz jemals gesagt hat, und wir finden auch keine anderweitige Bestätigung für diese Information, deshalb ist diese Zahl mit allerhöchster Vorsicht zu genießen. Klar ist aber, dass ein Speicherkubus in *Portal 1* schwer genug ist, um den Spieler zu erschlagen. In *Portal 2* ist dies nicht mehr möglich, aber wir glauben nicht, dass die Würfel tatsächlich bedeutend leichter geworden sind, Valve wollte wohl eher das Spiel einfacher machen.

Bleibt zuletzt zu erwähnen, dass es in *Portal 2* insgesamt vier Errungenschaften gibt, die Würfel betreffen. Lasst ihr einen Cube durch ein Portal auf einen Schalter fallen, ist das die Errungenschaft *Sanft abgelegt* wert. *Ein guter Fang* erhaltet ihr, wenn ihr einen blauen Würfel auffängt, bevor er zum ersten Mal den Boden berührt. Im Co-op-Modus schließlich könnt ihr gleich zwei Errungenschaften dafür ergattern, dass ihr eine bestimmte Testkammer abschließt, ohne dass dabei ein Würfel kaputtgeht: *Gut festhalten* gibt's in Testkammer 6 von *Masse und Geschwindigkeit* zu holen, *Talent Show* in Testkammer 6 von *Bewegungsgelä*.

Alle Artworks in diesem Artikel: <http://theportalwiki.com>

Nachdem wir euch in Ausgabe 14 die entfernten Testelemente vorgestellt haben, gehen wir jetzt noch einen Schritt weiter, denn es gibt auch eine Menge Testelemente, die von Grund auf der Kreativität der Fans entsprungen sind. Einige Beispiele wollen wir euch auf den folgenden Seiten vorstellen. Dazu aber vorab ein Hinweis: Wir kennen viele Maps, aber bei Weitem nicht alle, deshalb ist unsere Auflistung höchstwahrscheinlich nicht ganz komplett! Sollte euch ein Custom-Testelement einfallen, das hier fehlt, dann schreibt uns - wenn genug Material zusammenkommt, sind wir offen für eine Fortsetzung des Artikels! Was wir allerdings aus Gründen der Übersichtlichkeit bewusst weglassen, sind Custom-Elemente, die nur optische Anpassungen vornehmen, ohne einen direkten Einfluss auf das Rätsel zu haben, etwa die Weihnachts-Geschütztürme aus *Weighted Wonderland* (Ausgabe 10) oder die Herzchen-Emanzipationsgrills aus *Aperture Valentine* (Ausgabe 13). Außerdem sei noch angemerkt, dass wir leider die offiziellen Namen der meisten Custom-Elemente nicht kennen und sie daher selbst benennen mussten. Das tut der gelungenen Funktionsweise dieser Testelemente aber keinen Abbruch!



Custom-Testelemente



Sendificator

Ganz vorne in unserer Auflistung soll natürlich der von HMW entwickelte Sendificator stehen, der sogar schon einmal das Cover des Portal-Magazins geziert hat. Er kam zum ersten Mal in der Map *Sendificate* vor, wurde aber auch zur Weiterverwendung in *Hammer* freigegeben. Ein Sendificator muss immer mit einem Laser interagieren: Legt ihr einen Würfel auf den Sendificator und aktiviert diesen anschließend, wird der Würfel an dem Laser entlang teleportiert, sogar über Emanzipationsgrills hinweg. Das ermöglicht ganz neue Rätselformen, wie vor allem HMWs Top-Map *A Beam Too Far* (Ausgabe 10) eindrucksvoll beweisen konnte.

Würfelschalter

Der Würfelschalter ist eins von zwei Custom-Elementen, die in der genialen Co-op-Map *Space Gardens* (Ausgabe 4) eingeführt werden. Es handelt sich um eine Art Emanzipationsgrill, der seine Farbe von grün zu rot und umgekehrt ändert, sobald ihr einen Würfel hindurch trägt. Tatsächlich haben wir es hier mit einem neuartigen Schalter zu tun, der bei grün aktiviert und bei rot deaktiviert ist. Die Handhabung dieses Würfelschalter erfordert ganz neue Denkansätze, was gerade den großen Reiz der entsprechenden Testkammern in *Space Gardens* ausmacht - vor allem, wenn später auch noch Flutlichttunnel mitspielen!



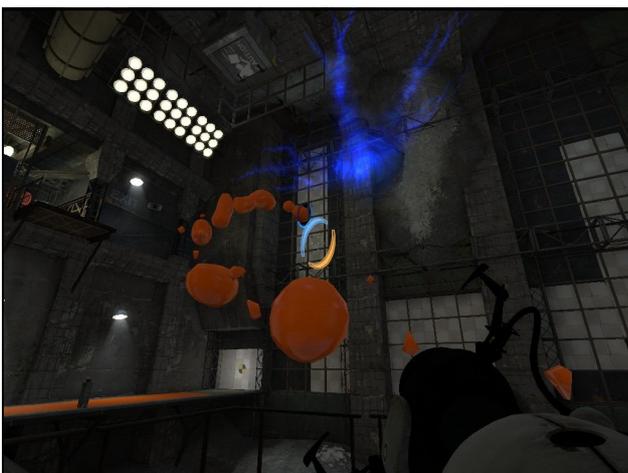
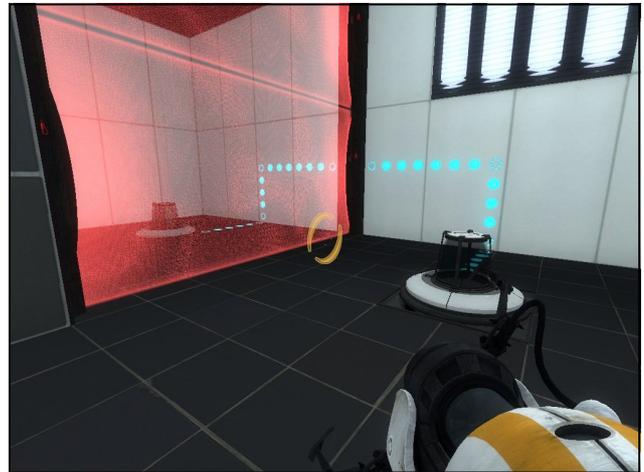


Gelwandler

Der Gelwandler stammt ebenfalls aus *Space Gardens* und hat die interessante Fähigkeit, Gel zu verwandeln: Tropft blaues Gel in den Gelwandler, kommt es unten als oranges Gel wieder heraus, und umgekehrt. Da das Gel in den entsprechenden Testkammern also meist durch den Gelwandler umgeleitet werden muss, damit es die richtige Farbe erhält, eignet sich dieses Testelement nur für Co-op-Maps: Selbst mit vier Portalen ist es eine Herausforderung, das Gel korrekt zunächst in den Gelwandler und anschließend an seinen letztlichen Bestimmungspunkt zu befördern. Mit nur zwei Portalen stünden wir hier wohl vor einem unlösbaren Problem. Aber egal, *Space Gardens* ist ja zum Glück eine Co-op-Map - und zwar eine der besten, die es gibt! Wer sie also noch nicht gespielt hat, sollte das unbedingt nachholen, es lohnt sich!

Death Fizzler

Einen normalen blauen Emanzipationsgrill kann man als Spieler gefahrlos durchschreiten, Portale lassen sich durch ihn hindurch aber nicht erschaffen. Anders sieht es bei Laserfeldern aus: Ihr könnt zwar Portale durch sie hindurch schießen, nicht aber selbst hindurch gehen. Und wenn man als Map-Bastler nun beides in Kombination braucht? In solchen Fällen schafft der von Lpfreaky90 entwickelte Death Fizzler Abhilfe: Ein roter Emanzipationsgrill, der keine Portale durchlässt und bei Berührung auch für den Spieler tödlich ist. Klar könnte man auch einfach einen normalen Emanzipationsgrill und ein Laserfeld direkt hintereinander platzieren, aber beides in einem sieht nicht nur besser aus, sondern ist auch bedeutend einfacher zu handhaben.



Gel-Gravitationskugel

Normalerweise platscht Gel schnurgerade nach unten auf den Boden. Ihr könnt es freilich durch die Luft schleudern, dann hat es aber trotzdem eine gerade Flugbahn. Diesen einfachen physikalischen Grundsatz hebt die Gel-Gravitationskugel aus: Sie wirkt mit leichter Schwerkraft auf das Gel ein, was zur Folge hat, dass das Gel zwar nicht direkt in die Kugel hineinfliegt, aber mit einer schwungvollen Kurve um sie herum. Diese neue Möglichkeit, das Gel auch „um die Ecke“ fliegen zu lassen, müsst ihr nutzen, um eine Rampe orange zu färben. Ihr findet die Gravitationskugel in der Map *tc_vitrified* (Ausgabe 8), die Chikken Mobile im Sommer 2012 für einen Mapping Contest gebastelt hat. Sie wurde zwar disqualifiziert, weil Teile benutzt wurden, die schon vor Wettbewerbsbeginn entstanden, wir finden die Map aber trotzdem absolut gelungen!

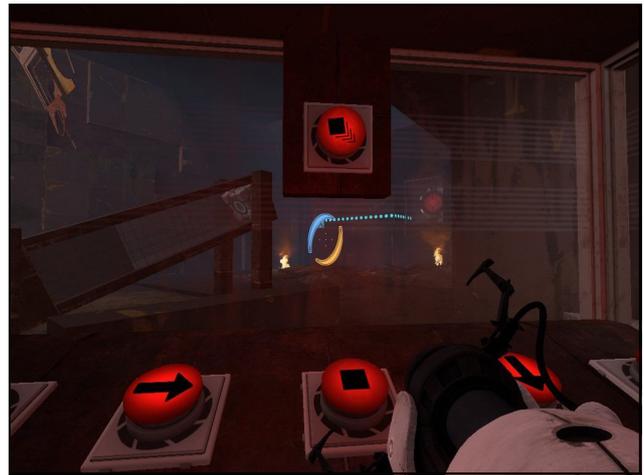
Würfelkanone

Die Map *Trapped* von Robdon haben wir nie im Portal-Magazin getestet, wohl aber geockt - und in guter Erinnerung haben wir sie nicht. Man sieht der Map an, dass viel Arbeit drin steckt, spielerisch hat sie uns dann aber leider nicht so ganz überzeugt. Immerhin hat *Trapped* aber ein Custom-Testelement zu bieten, und zwar eine Würfelkanone. Diese ladet ihr mit einem Würfel (wer hätte das gedacht), um denselben anschließend auf Knopfdruck abzufeuern und hoffentlich einen Schalter zu treffen. Die Idee ist gut, aber nicht ganz ausgereift: Es gehört einiges an Glück dazu, den kleinen Schalter an der Wand zu treffen - und trifft ihr tatsächlich, müsst ihr rechtzeitig zu einer Plattform hechten, die sich nun in Bewegung setzt. Seid ihr zu langsam, müsst ihr die Kanone noch einmal laden. Verständlich, dass die Laune spätestens nach dem dritten Fehlversuch rapide sinkt.



Creeper

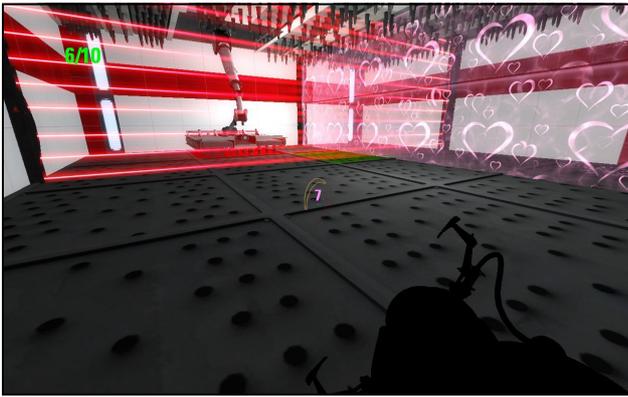
Nein, der nebenstehende Screenshot ist nicht aus *Minecraft* sondern wirklich aus *Portal 2*. Genauer gesagt: Aus der Map *Minecraft in Portal 2*, die euch in insgesamt vier Teilen mit einer Portal Gun bewaffnet in die *Minecraft*-Welt entlässt. Dabei ist nicht nur die Optik mehr als perfekt angepasst, nein, es sind auch Custom-Testelemente in Massen vorhanden, die ihr euch später sogar teilweise selbst craften müsst. Allein in der ersten Map gibt es beispielsweise die Axt, mit der ihr sämtliche Bäume abholzen könnt. Wir nennen hier stellvertretend für die ganz Map aber den Creeper, eine Kultfigur aus *Minecraft*. Er steht auch in der *Portal 2*-Map an mehreren gemeinen Stellen herum und explodiert, wenn ihr euch nähert - was euch wiederum mit in den Tod reit. Beseitigt den Creeper also lieber aus sicherer Entfernung. Aber wie?



Puzzleteil

Auch *The Doors* (Ausgabe 12) halten wir trotzdem toller Grafik nicht für die beste Map aller Zeiten, dafür ist sie spielerisch viel zu unausgereift. Die Grundidee weiß aber immerhin zu gefallen: In vier Testkammern gilt es, jeweils ein Puzzleteil einzusammeln, indem ihr einfach durch es hindurch lauft oder fliegt. Die Puzzleteile findet ihr im Hub wieder, wo sie nach und nach eine Tür bilden, die schließlich in einem finalen fünften Raum führt. Der Hub gefällt uns optisch sehr gut, die Grundidee mit den Puzzleteilen ist ebenfalls klasse - die Testkammern an sich sind aber nicht einmal halbgar, sondern fast noch tiefgefroren, so dass man die Map leider nicht wirklich weiterempfehlen kann.



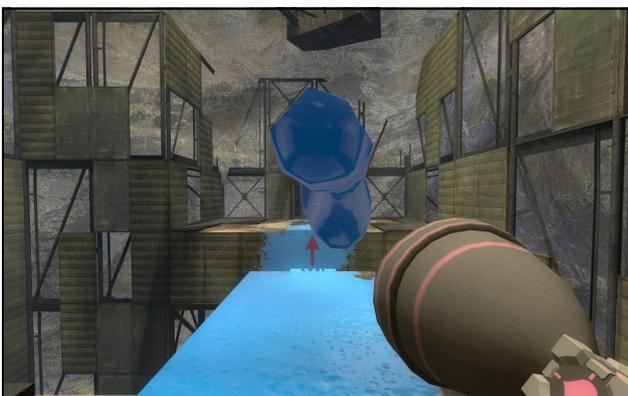
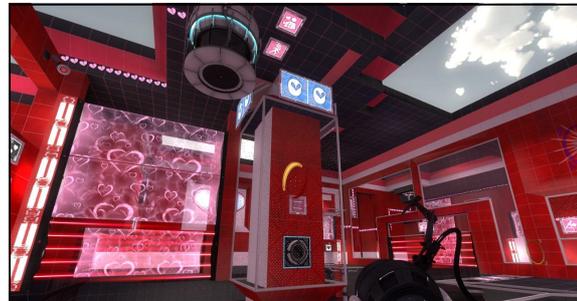


Brecher-Arena

Die Brecher-Arena kommt in *Aperture Valentine* (Ausgabe 13) vor und ist in der ansonsten absolut genialen Map die einzige Stelle, die uns ein wenig aufgeregt hat. Atlas und P-Body befinden sich in einem abgegrenzten Bereich aus 4 x 4 Feldern, von denen immer jeweils eins kurzzeitig grün aufleuchtet, ein anderes rot. Wir müssen insgesamt zehn grüne Felder erreichen, um weiterzukommen, aber das ist leichter gesagt als getan, denn wenn wir aus Versehen auf ein rotes Feld treten, rast ein Brecher auf uns herunter, was einen Neustart zur Folge hat. Dass sich später auch noch ein bewegliches Laserfeld einmischt, macht die Sache nicht gerade einfacher. Idee und Umsetzung sind an sich sehr gut, uns hat beim ersten Spiel aber einfach die Tatsache gestört, dass eine solche Geschicklichkeitseinlage die ansonsten so schöne Rätsel-Map unterbricht.

Timer-Stopper

Nochmal *Aperture Valentine*, jetzt begeben wir uns aber in die *Advances Chambers*, die aufgrund ihres hohen Schwierigkeitsgrades aus der Haupt-Map herausgenommen und separat veröffentlicht wurden. Hier existiert eine Säule mit Portalfläche, Laser-Empfänger und ähnlichem Schnickschnack, die bei Bedarf auf Knopfdruck gedreht werden kann. Nach nur 19 Sekunden dreht sie sich aber schon wieder zurück, und dieser Zeitraum ist viel zu kurz. Aus diesem Grund gibt es den Timer-Stopper, der im Grunde aus einem Schalter besteht, welcher den Timer anhält, solange ihr auf dem Schalter steht. Ihr müsst aber wohlbemerkt tatsächlich selbst auf dem Schalter stehen, ein Würfel kann diesen Job nicht übernehmen. So muss also ein Spieler auf dem Schalter stehenbleiben, während sein Forschungspartner versucht, mit dem gestoppten Timer etwas anzufangen. Knifflig!



Paint Gun

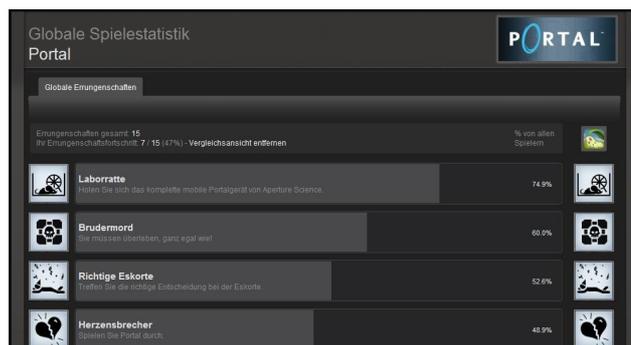
Die Paint Gun aus dem *Portal 2*-Vorläufer *Tag - The Power of Paint* wurde bereits mehrfach und in verschiedenen Varianten von Bastlern in *Portal 2* integriert. Wir nennen als Beispiel die Version aus der zweiteiligen Map *A La Tag* von Motanum, da wir sie am originalgetreuesten finden. Anstatt einer Portal Gun verfügt ihr hier über eine Paint Gun, die euch die Möglichkeit gibt, blaues Gel nach Belieben durch die Gegend zu spritzen. Verteilt es korrekt in der Map, um schließlich den Ausgang zu erreichen. Part 1 dient lediglich als Einleitung, in Part 2 spielen dann auch einige *Portal*-Elemente wie Würfel, Schalter oder Laser mit.

In dieser neuen unregelmäßigen Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten zu den Themen *Portal* oder generell *Steam*: Fakten, die zwar durchaus interessant sein können, aber die man trotzdem nicht zwingend braucht. Also bitte merkt es euch bloß nicht! Trotzdem: Viel Spaß!



Errungenschaften

- Die Errungenschaften wurden anlässlich der *Orange Box* eingeführt. Die ersten drei Spiele mit Errungenschaften waren demzufolge *Half-Life 2: Episode 2*, *Team Fortress 2* und *Portal*.
- Heute gibt es ca. 1005 *Steam*-Spiele mit Errungenschaften. Diese Zahl ändert sich aber alle paar Tage (meist nach oben), weil immer neue Spiele hinzukommen.
- Alle diese Spiele haben zusammen 34.895 Errungenschaften, also ganz schön viel zu sammeln!
- Da kann man eine schöne Durchschnittsrechnung aufstellen: Jedes Spiel hat durchschnittlich 34,7 Errungenschaften.
- Das Spiel mit den meisten Errungenschaften ist *Champions Online: Free for All* mit 713 Achievements. Wer auf die Jagd gehen will, kann das gratis tun, das Spiel ist nämlich „free to play“.
- Im Gegensatz dazu haben *1 ... 2 ... 3 ... KICK IT!*, *Dustforce* und *Insurgency* nur jeweils eine einzige Errungenschaft.
- Manchmal kommt es vor, dass erspielte Errungenschaften nicht freigeschaltet werden. Das kann daran liegen, dass ihr offline seid, oder (z.B. bei *Portal 2*) dass Cheats aktiviert sind. Insgesamt 247 Errungenschaften sind aber tatsächlich fehlerhaft und schalten sich nicht frei, ohne dass der Spieler direkt oder indirekt etwas dafür kann. Zur Beruhigung: Es ist kein einziges Valve-Spiel betroffen!
- Zwei Errungenschaften kosten direkt oder indirekt Geld: Eine aus *Bit.trip Beat* und eine aus *Psychonauts*.
- 21 Errungenschaften waren nur vorübergehend zu kriegen, inzwischen hat man keine Chance mehr. Dazu gehören auch zwei Errungenschaften aus Valves *Team Fortress 2* (insgesamt hat das Spiel übrigens 448 Achievements) sowie aus *Killing Floor* die Errungenschaft *Goldene Kartoffel* mit *Portal*-Bezug.



Portal war eins der drei ersten Spiele mit Errungenschaften. Insgesamt 15 Stück gibt's zu sammeln.

- Apropos 448 Errungenschaften in *Team Fortress 2*: Am Anfang hatte das Spiel nur lächerliche 17 Achievements. Der Rest folgte im Lauf der Jahre mit diversen Updates.
- Vorlage für die *Steam*-Errungenschaften waren die *Xbox Achievements*, die es auf der Microsoft-Konsole schon früher gab. Im Gegensatz zur Xbox haben die Errungenschaften auf *Steam* aber keine unterschiedlichen Werte (z.B. nach Schwierigkeitsgrad), sie sind alle gleichberechtigt.
- Spieler haben die Errungenschaften trotzdem bewertet: Die schwerste Errungenschaft ist aus *Company of Heroes 2*, die einfachste aus *Who Wants To Be A Millionaire?*.
- *Portal 2* hat bekanntlich 51 Errungenschaften. Ursprünglich waren es nur 50, die letzte (*Talent Show*) wurde anlässlich des *Steam Summer Camp 2011* implementiert. In den ersten Tagen wurde dabei aber als Name „ACH_SUMMERSALE_T“ angezeigt - und wir Freaks haben sie unter diesem Namen schon freigespielt!
- Die häufigste *Portal 2*-Errungenschaft ist *Weckruf*, die man schon für das Betrachten der Einleitung erhält. Trotzdem haben nur 83,3 % der Spieler sie freigeschaltet. Der Rest hat das Spiel vermutlich nie gestartet.

News-Mix



Hanami-Video online

In der letzten Ausgabe haben wir versprochen, dass wir in diesem Heft den Link zu unserem Hana-mi-Video nachliefern. Also dann, hier ist er: <http://www.youtube.com/watch?v=xsYvcrsf3O8> - Mit 58 Minuten ist der Streifen nicht gerade kurz, dafür gibt's aber auch einiges zu sehen: Diverse Impressionen und Cosplayer, exklusive Interviews mit den Bands Loverin Tamburin und Ongaku no Kara, Einblicke in den Synchron-Workshop und Ausschnitte aus dem Bühnenprogramm. Wer sich also generell für Anime erwärmen kann, der wird hier fast eine Stunde lang gut unterhalten. Viel Spaß!

Gelocity Time Trial - Track 2

Seit Mitte Juni ist der zweite Singleplayer-Teil der Racing Map *Gelocity* von Raidix online. Da wir den ersten Teil bereits in der letzten Ausgabe ausführlich getestet haben (Wertung: 5 / 5), gibt's jetzt nicht noch einmal einen vollwertigen Map Check, eine Erwähnung ist uns die Map aber durchaus wert. Zwar fehlt natürlich die in der Co-op-Fassung beliebte Möglichkeit, eurem Gegner Hindernisse vor die Nase zu setzen, auf Fallen aufpassen müsst ihr aber trotzdem. Und wenn ihr es schafft, eine Medaille zu erringen (> 1:30.00), dann erwartet euch eine ganz besondere Überraschung!



Razer Hydra Co-op DLC

Eine der größten Überraschungen erwartete uns am 6. Juni. Noch am Vorabend hatten wir darüber spekuliert, ob die angekündigten Co-op-Testkammern für den *Sixense Motion Pack* DLC noch erscheinen - und siehe da, just in dem Moment erschienen sie tatsächlich! Für diese Ausgabe hat's leider nicht mehr zu einem Last-Minute-Test gereicht, wird werden aber in der nächsten Ausgabe ausführlich über diese neue offizielle Erweiterung berichten. Vorab sei aber schon klar gestellt: Wer die neue Co-op-Teststrecke ausprobieren möchte, benötigt zwingend den Razer Hydra Controller - ihn und den dazugehörigen Singleplayer-DLC haben wir euch in Ausgabe 6 vorgestellt. Die Idee fanden wir super, die technische Umsetzung eher mäßig. Ob das jetzt besser geworden ist? Wir sind genauso gespannt wie ihr!



Bildquelle: Offizielles Produktfoto

Toki Tori 2+



Toki Tori ist - genau wie *Portal* - ein großartiges Puzzlespiel und einer unserer Favoriten auf *Steam*. Den ersten Teil haben wir euch bereits in Ausgabe 6 beiläufig vorgestellt, und nun steht endlich *Toki Tori 2+* in den Startlöchern. Das Spiel hätte eigentlich zum Launch der Wii U im November 2012 erscheinen sollen, aber daraus wurde nichts. Doch wie heißt es so schön? Qualität braucht ihre Zeit! Die Entwickler von Two Tribes haben die zusätzliche Zeit für weiteren Feinschliff an dem Game genutzt, und dann erschien die Wii U-Fassung schließlich am 4. April 2013. Jetzt, am 11. Juli, soll endlich auch die *Steam*-Version folgen - und für das Vierteljahr zusätzliche Wartezeit werden die *Steam*-Zocker nicht nur mit 34 Errungenschaften entschädigt, sondern auch mit einem Level Editor, der sogar den *Steam Workshop* unterstützt. Bereits jetzt stehen dort die ersten User-Rätsel online, die ab dem offiziellen Starttermin auf die große Spielerschar warten.

Wer den ersten Teil von *Toki Tori* gespielt hat, der wird sich in der Fortsetzung völlig neu orientieren müssen. Zwar ist eure Spielfigur immer noch ein super niedliches gelbes Küken, aber das ist auch schon fast die einzige Gemeinsamkeit. Im Vorgänger gab es noch mehrere voneinander unabhängige Level, in denen es jeweils galt, alle Eier einzusammeln. *Toki Tori 2+* dagegen ist nun ein Open World Puz-



le - so offen sogar, dass ihr selbst den Titelschirm erst suchen müsst. Bei Spielstart wird euch erklärt, wie ihr eure einzigen beiden Aktionen - Stampfen und Pfeifen - ausführen könnt, und das ist auch schon alles, was ihr an Erklärungen bekommt. Das Spiel entlässt euch völlig ohne Vorwarnung in eine riesige Welt, die es zu erkunden gilt. Um was es überhaupt geht und wo ihr hin müsst, all das müsst ihr erst mal selbst herausfinden. Dabei ist die Welt zwar unterteilt in einige Gebiete, aber im Großen und Ganzen zusammenhängend, was ganz im Gegensatz zu den einzelnen Leveln im ersten Teil steht. Dieses Spielprinzip ist zwar sehr ungewöhnlich, aber nach wenigen Minuten Eingewöhnungszeit auch sehr gut.

Und ganz so allein seid ihr in der großen Welt dann doch nicht. Neben anderen gelben Küken, von denen es vor allem im Titelschirm



Freund am Horizont: Aus weiter Ferne winkt euch ein gelber Kükenbruder zu.



Diese fürsorglichen Vögel tragen euch in ihr Nest. Nur leider lassen sich euch kaum wieder gehen.



He, wer hat das Licht ausgemacht? In manchen Abschnitten der Spielwelt ist es ziemlich dunkel.



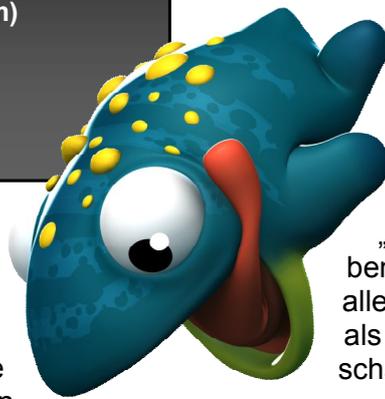
Etappenziel: Ein solches Steintor weist euch darauf hin, dass ihr einen Abschnitt durchquert habt.

Daten des Spiels

Entwickler:	Two Tribes
Release (D):	11.07.2013 (Steam)
Systeme:	Wii U, PC
Genre:	Puzzle
FSK:	ab 0

nur so wimmelt, trifft ihr beispielsweise sehr früh auf Steinkrebse, die tatsächlich riesige würfelförmige Steine auf dem Rücken tragen. Diese Krustentiere könnt ihr durch Pfeifen anlocken oder durch Stampfen vertreiben. Plumpsen sie in eine Vertiefung, fügen sie sich dort passgenau ein und ermöglichen es Toki Tori somit, den Abgrund zu überwinden. Ein weiteres Beispiel sind die Frösche, die liebend gerne Bienenkäfer vertilgen. Davon bekommen sie allerdings Schluckauf, was sich dadurch bemerkbar macht, dass sie Seifenblasen spucken, wenn Toki Tori stampft - und in den Seifenblasen kann euer kleines Küken dann wiederum in luftige Höhen entschweben. Daneben gibt es noch viele weitere tierische Mitbewohner in der Welt, und sie haben alle eins gemeinsam: Es sind keine Feinde, sondern Puzzle-Elemente. Es gehört allerdings teilweise eine ganze Menge Gehirnschmalz dazu, herauszufinden, wie ihr mit dem Viehzeug interagieren müsst, damit ihr an einer bestimmten Stelle weiterkommt.

Von kleinen Singvögeln, die an versteckten Stellen herumsitzen, erlernt Toki Tori verschiedene Zauber melodien, die er nachpfeifen kann. Jedes dieser Zwitscherlieder hat eine



nützliche Funktion - der erste Song teleportiert euch beispielsweise immer zurück zum letzten Speicherpunkt, was gerade in Anbetracht des ziemlich labyrinthhaften Weltaufbaus weitaus nützlicher ist, als es klingt. Ein anderes Lied beschert euch eine Kamera, mit der ihr die Tiere der Toki-Welt fotografieren könnt. Die Fotos werden im so genannten „Tokidex“ gesammelt, und ein Nebenziel ist es, alle Tokimon ... äh, alle Tiere zu knipsen. Natürlich gibt's als Belohnung auch eine Errungenschaft.

Wer den ersten Teil gespielt hat, muss im zweiten Teil umdenken, aber das ist nicht schlimm, denn klar ist: *Toki Tori 2+* macht so gigantischen Spaß, wie auch die Welt gigantisch ist. Ihr erkundet eine gewaltige Landschaft, löst lustige und zugleich richtig knifflige Rätsel, fotografiert die vielfältige Fauna und versucht nebenbei, etwas über die Story herauszufinden. Die offene Welt sorgt dabei dafür, dass ihr schnell die Zeit vergesst - ob das positiv oder negativ ist, muss jeder für sich selbst entscheiden. Wir empfehlen *Toki Tori 2+* auf jeden Fall weiter. Und wenn ihr mit dem Hauptspiel dann doch mal fertig seid, dann sorgt eine steigende Anzahl an User-Levels für weiteren Nachschub an Spielspaß. Zuletzt bleibt zu erwähnen, dass auch Grafik und Sound zu gefallen wissen. Somit ist *Toki Tori 2+* also ein rundum gelungenes Puzzlespiel geworden, das uns sicher eine Weile lang von den Aperture-Testkammern fernhalten wird. (Apropos: Ob es auch für *Toki Tori 2+* irgendwann wieder *Portal*-Bonus-Rätsel geben wird, wie es bei Teil 1 der Fall war?)

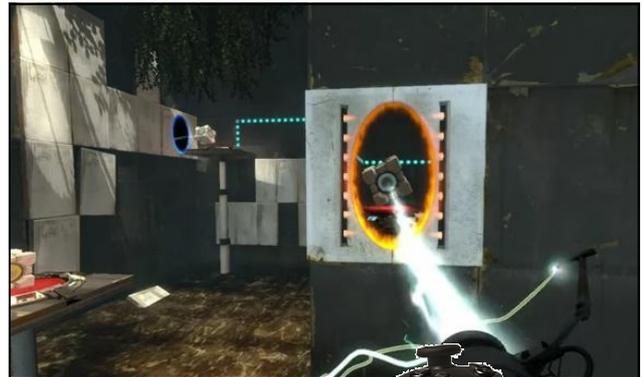
>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Wie bereits im News-Mix auf Seite 37 gemeldet, ist am 6. Juni eine neue Co-op-Teststrecke für Besitzer des Razer Hydra Controllers erschienen. Für diese Ausgabe war das leider ein bisschen zu knapp, aber für die nächste Ausgabe haben wir einen ausgiebigen Test eingeplant!

Außerdem wird es in der nächsten Ausgabe interessante Interviews geben: Mindestens eines, mit ein bisschen Glück aber vielleicht sogar zwei. Um welche Themen es dabei geht? Das verraten wir euch noch nicht! Aber wenn ihr ein bisschen spekulieren wollt: Die Anfangsbuchstaben der beiden Themen sind „C“ und „G“. Fällt euch dazu was ein? Nein? Dann wartet einfach ab!

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:

August 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.