

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



GELOCITY: GROSSES
ENTWICKLER-INTERVIEW

RAZER HYDRA FÜR ZWEI:
DIE NEUE COOP-TESTSTRECKE

GROSSES COSPLAY-SPECIAL:
GLADOS IM INTERVIEW

DER KUCHEN IST KEINE LÜGE:
DIE OFFIZIELLE BACKMISCHUNG
+ HERSTELLER-INTERVIEW

COUNTER-STRIKE NEO: VALVES
KULT-SHOOTER AUF JAPANISCH

AUSGABE 17
AUGUST 2013

*„Dieses Heft ist einfach zu gut, um wahr zu sein.
Machen wir es ein bisschen fairer und ...*

„... lassen die Artikel weg. Das war natürlich nur ein Witz! Adios.“

In diesem Sinne:

Willkommen zur siebzehnten Ausgabe des Portal-Magazins!

Haben wir euch in der Vorschau der letzten Ausgabe zwei Interviews versprochen! Sorry, da draus wird nichts ... stattdessen gibt's gleich drei Interviews! ^^

Die beiden rätselhaften Buchstaben „C“ und „G“, von denen wir in der Vorschau so geheimnisvoll sprachen, stehen für „Cosplay“ und „Gelocity“. Zum einen haben wir in dieser Ausgabe ein Special über *Portal-Cosplayer*, und zu diesem Anlass haben wir eine GLaDOS-Cosplayerin mit Fragen genervt. Außerdem stand uns auch der Ersteller der erfolgreichen Racing Map *Gelocity* Rede und Antwort.

Als drittes Interview kommt nun unverhofft noch der Buchstabe „K“ hinzu, was für

„Kuchen“ steht. Der ist nämlich keine Lüge mehr, seit Gaya Entertainment die offizielle *Portal-Backmischung* herausgebracht hat. Wir haben nicht nur den Kuchen selbst getestet, sondern auch den Geschäftsführer von Gaya Entertainment über *Portal-Mechandise* interviewt.

Nicht ganz so appetitlich ist hingegen der *Sixense Motion Co-op DLC*. Was uns an dieser wohl schlechtesten aller offiziellen Teststrecken stört, lest ihr in diesem Heft!

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 (not) a lie!

Abonnenten-Info

Achtung, liebe Abonnenten! Weil unser Webspacer-Anbieter ein Update fehlerhaft eingespielt hat, ist leider ein Teil unserer Abonnentenliste verloren gegangen. (Backups? Nie gehört! ^^) Langer Rede kurzer Sinn: Alle Abonnenten seit Oktober 2012 sind leider verlorengegangen. Solltet ihr noch Interesse an unserem Heft haben, tragt euch bitte noch einmal in die Abo-Liste ein. Im Zweifelsfall, fragt kurz per E-Mail nach, ob ihr noch als aktiver Abonnent registriert seid. Sorry für die Umstände, wir sind mindestens genauso sauer wie ihr. Trotzdem wünschen wir euch weiterhin viel Spaß mit dem Portal-Magazin!



Mit diesem QR-Code
die aktuelle Ausgabe
auf's Handy holen:



Sixense Motion Co-op DLC 4

Die Co-op-Teststrecke für Razer-Hydra-Besitzer ist erschienen. Wir haben uns durch die schlechteste offizielle Teststrecke aller Zeiten gequält!

Special: *Portal*-Cosplay 9

Cosplay ist ein Kult, auch außerhalb der Anime-Szene. Wir stellen euch das Phänomen vor und interviewen eine GLaDOS-Cosplayerin.

Mod-Test: *Underground Story 2* 13

War der Vorgänger noch ganz okay, ist der zweite Teil leider ein Totalausfall. Warum? Das lest ihr in unserem Mod-Test!

Map Check: *Spare Map Pack* 16

Ein dreiteiliges Co-op-Map Pack mit einigen guten Ideen.

Workshop-Testecke 19

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

Special: *Gelocity* 20

Wir haben *Gelocity* schon mehrmals getestet. Jetzt haben wir den Ersteller der beliebten Racing Map für euch interviewt.

Merchandise: *Aperture Cake Mix* 24

Der Kuchen ist keine Lüge mehr! Wir haben die offizielle *Portal*-Backmischung ausprobiert und die Herstellerfirma interviewt.

Rückblick: *Steam Summer Sale* 30

Alle Jahre wieder: Der Steam Summer Sale! Ein Blick zurück auf die Sommer-Aktionen der Jahre 2010 bis 2013.

Blick über den Tellerrand 34

Diesen Monat stellen wir euch *Evoland* vor - ein Spiel, in dem ihr die Geschichte des Adventure-Genres nachspielt.

Counter-Strike NEO 36

Counter-Strike kennt man, aber kennt ihr auch *Counter-Strike NEO*? Dabei handelt es sich um eine spezielle Anime-Version, exklusiv für den japanischen Markt.

Wheatleys unnützes Wissen 39

Sinnlose Fakten zum Steam Workshop.



Was für eine Tortur! Mit dem *Sixense Motion Co-op DLC* haben wir die wohl schlechteste offizielle Teststrecke aller Zeiten gespielt - einmal und nie wieder! → **Seite 4**



Wir stellen euch Cosplay, den Verkleidungskult der Anime-Szene, vor. Dazu nervten wir eine GLaDOS-Cosplayerin mit unseren Interview-Fragen. Lest die spannenden Antworten! → **Seite 9**



Nein, kein Schnappschuss einer Geburtstagsfeier: Wir haben den *Portal*-Kuchen nachgebacken und die Herstellerfirma der offiziellen Backmischung für euch interviewt. → **Seite 24**

Sixense Motion Co-op DLC



Normalerweise verfallen wir immer in höchste Glücksgefühle, wenn ein neuer DLC für *Portal 2* erscheint - nicht so am 6. Juni, als der *Sixense Motion Co-op DLC* veröffentlicht wurde. Wir haben bereits letztes Jahr die Singleplayer-Teststrecke des *Sixense Motion Pack DLC* gespielt (und euch in Ausgabe 6 vorgestellt), und damals fanden wir, dass die Idee durchaus zu überzeugen weiß: Würfel, die ihr auf entfernte Plattformen schweben lassen könnt, drehbare Portale und skalierbare Würfel, all das klingt in der Theorie doch sehr gut. In der Praxis hatten wir aber ziemliche Probleme mit der Steuerung, weil der Razer Hydra Controller oft nicht das tat, was wir wollten. So sank auch beim Spielen unsere Laune immer weiter, und wir waren froh, als es schließlich vorbei war.

Mit entsprechenden Erwartungen gingen wir nun an den Co-op DLC heran. Groß war die Vorfreude wirklich nicht, aber wir erwarteten immerhin gut durchdachte Co-op-Testkammern in Valve-Qualität, bei denen wir nur ständig über die Steuerung fluchen. Außerdem hatten wir ja keine Wahl: Als Portal-Magazin ist es unser Auftrag, euch einen offiziellen DLC vorzustellen - auch, wenn ohnehin nur eine kleine Handvoll Razer Hydra-Besitzer überhaupt in den zweifelhaften Genuss dieser Teststrecke kommen wird. Denn schließlich müsst ihr nicht nur selbst den Razer Hydra ha-

Infokasten

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

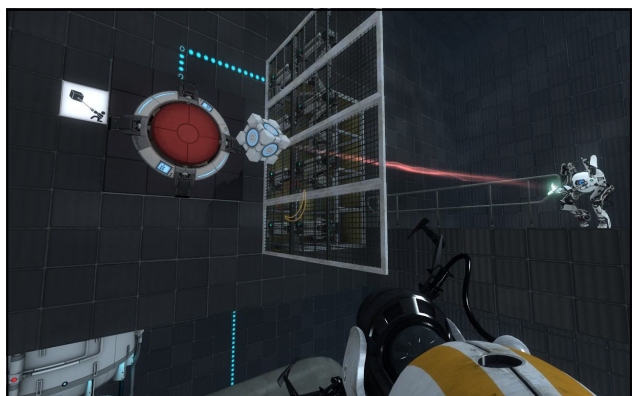
ben, nein, ihr benötigt zudem auch noch einen Freund, der das Teil ebenfalls besitzt. (Und solltet ihr auf die Idee kommen, ersatzweise einfach mit uns zocken zu wollen: Vergesst es! Nochmal tun wir uns dieses Fiasko nicht freiwillig an!)

Beginnen wir am Anfang: Wir landen ohne Ansage von GLaDOS, Cave Johnson oder sonst jemandem einfach in der Teststrecke. Eine Story gibt es ebenso wenig wie ein klares Ziel, abgesehen von den normalen Ausgangstüren. Wir wissen also nicht, warum wir hier sind und wohin wir müssen, wir erkennen nur anhand des Levelschildes, dass uns wohl sechs Testkammern bevorstehen werden. Dann mal los!

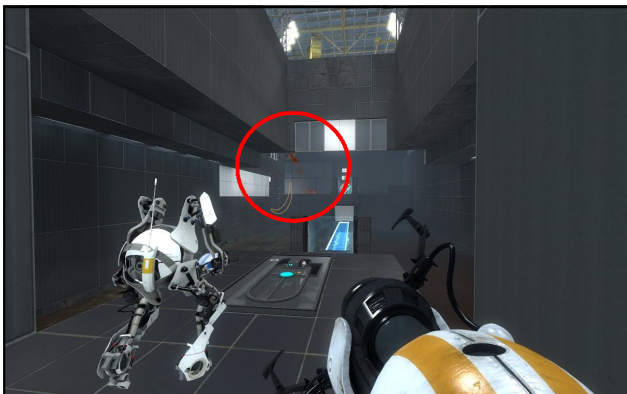
Der erste Abschnitt der ersten Testkammer macht noch den Eindruck einer durchdachten



Hin und her, es ist ~~nicht~~ schwer: Im ersten Abschnitt lassen wir uns einen Würfel zu schweben.

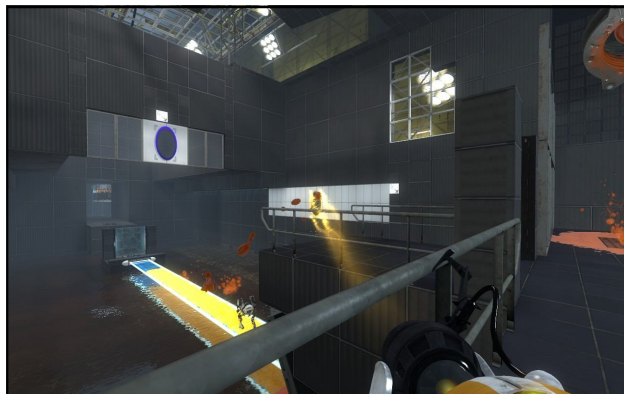


Diese frühe Tower-Map war noch okay und auch mehr ein Rätsel. Doch die Qualität wird sinken!



Hurra, oranges Gel! Bevor wir dort hinkommen, müssen wir wissen, dass man Portale drehen kann.

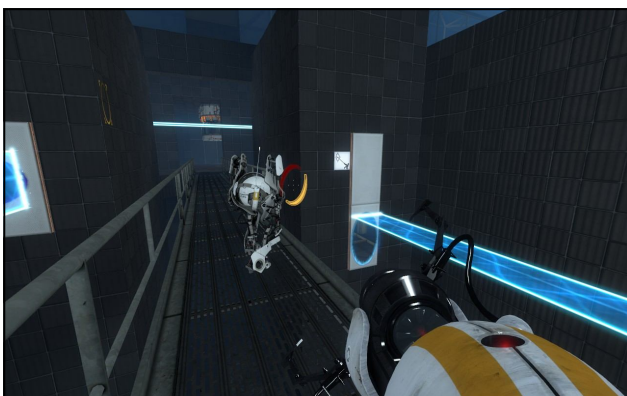
Einführung: Wir müssen uns einen Würfel über einen Abgrund hinweg hin und her zu schweben lassen, um ihn so an Emanzipationsgrills vorbei zu schmuggeln - gut, um diese Funktion zu erlernen! Grundsätzlich sollte man aber die Besonderheiten des Razer Hydra bereits kennen, sonst hängt man sehr schnell fest. Bereits in der zweiten Testkammer ist es wichtig, dass wir ein Portal auf den Kopf drehen, damit wir beim Flug durch selbiges Portal eine erhöhte Plattform erreichen können - in der Standard-Ausrichtung des Portals fehlen ein paar Zentimeter, aber nach einer 180-Grad-Drehung ist der Flugwinkel ein wenig anders, und dadurch klappt's. Woher soll das ein Razer Hydra-Neuling aber wissen? Zugegeben, neben der betroffenen Portalfläche hing ein entsprechendes Schildchen, aber wer die Funktion nicht kennt, der kann dieses Schild auch nicht deuten. In der Singleplayer-Teststrecke wäre an diese Stelle ein kurzes Tutorial-Video gestartet, das uns über die neue Funktion aufklärt, aber es kann nicht vorausgesetzt werden, dass jeder Spieler erst mal mit dem Einzelspie-



Haben wir das Gel erreicht, ist der Rest der Testkammer okay. Aber das ist leider die Ausnahme.

ler-Modus anfängt, manche wollen vielleicht lieber zuerst im Co-op zocken. Im Hauptspiel von *Portal 2* wäre das kein Problem, dort werden auch im Co-op-Modus die verschiedenen Testelemente stimmig eingeführt. Hier steht ihr nun aber ohne Vorkenntnisse vor einem unüberwindbaren Hindernis.

Irgendwann kennt ihr freilich alle wichtigen Funktionen, aber dann wird die Teststrecke nicht besser, im Gegenteil: Für unseren Geschmack setzt der DLC eindeutig zu sehr auf Geschicklichkeitseinlagen, dafür aber viel zu wenig auf Rätsel. Wir hatten in den meisten Räumen sehr schnell raus, was in der Theorie zu tun, scheiterten aber an der praktischen Ausführung, und das widerspricht dem *Portal*-Prinzip, wie wir es mögen. Erschwerend kommt auch die hakelige Steuerung des Razer Hydra hinzu, der dazu neigt, dass wir uns öfters mal unkontrollierbar herumdrehen oder ungewollt springen. Das hat uns vor allem in der sechsten und letzten Testkammer aufge-regt: Hier schwebt ein Würfel in einem Flut-



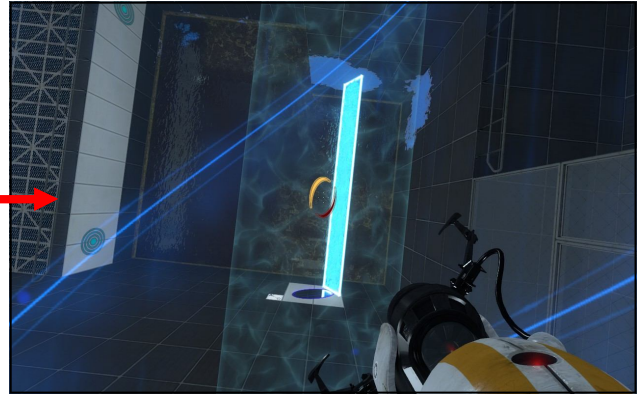
Ein Sprung auf diese Lichtbrücke ist mit Tastatur und Maus deutlich einfacher als mit Razer Hydra.



Aufzug: Atlas verschiebt das Portal inklusive Lichtbrücke und P-Body darauf nach oben.



Noch so ein Gel-Rätsel, das nur in der Theorie gut funktioniert: Wir malen die Lichtbrücke blau an ...



... und springen dann ab. Ist der Winkel der Brücke minimal falsch, landen wir sofort in der Säure.

lichttunnel auf uns zu. Zwischen uns und dem Würfel befindet sich ein Emanzipationsgrill, der den Würfel zerstören würde. Wir selbst können den Emanzipationsgrill auch nicht durchschreiten, weil sich dahinter ein Abgrund befindet. Wir müssen also den Würfel per Razer Hydra-Ferngriff schnappen, bevor er den Emanzipationsgrill berührt. Klingt einfach? Klar, in der Theorie schon - wird aber zur Katastrophe, wenn die Spielfigur dazu neigt, immer wieder einfach in den Flutlichttunnel zu hüpfen, obwohl wir ihr gar nicht den Befehl dazu gegeben haben. Dann schweben wir natürlich weg, erwischen den Würfel nicht mehr oder nehmen ihn sogar persönlich mit durch den Emanzipationsgrill. Wir haben das Spiel auch als Let's

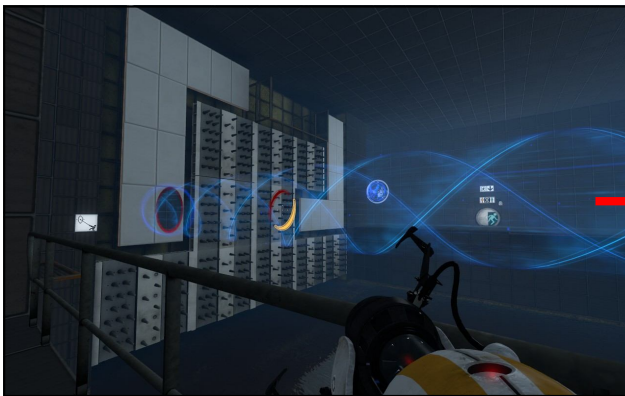
Play aufgezeichnet, das Video wird Flo in seinem Youtube-Kanal <http://www.youtube.com/user/Flo29121995> hochladen - und spätestens nach dem Ansehen versteht ihr, was das Problem war! So oft wie in dieser Gaming Session fielen die Worte „Sch****“ und „F****“ bei uns noch nie! Die Politiker sagen, *Counter-Strike* macht aggressiv? Irrtum! Es ist *Portal 2* - aber eben nur mit *Razer Hydra Co-op DLC*!

Andere Geschicklichkeitsstellen lassen sich zumindest teilweise entschärfen, indem wir den Razer Hydra ausstecken und abschnittsweise ganz herkömmlich mit Tastatur und Maus spielen. Das erleichtert zumindest solche Passagen, in denen wir im Sprung eine

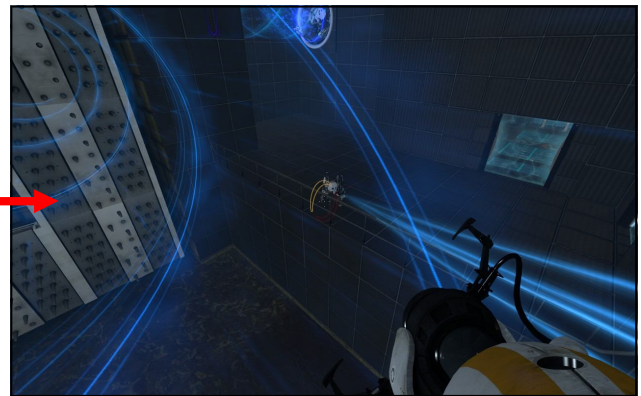
Der Razer Hydra Controller

Der Razer Hydra Controller ist eine gemeinsame Entwicklung von Sixense Entertainment und Razer USA. Er kam am 16. Juni 2011 zum Neupreis von rund 140 Dollar (ca. 109 Euro) auf den Markt und wird von Anfang an im Bundle mit *Portal 2* verkauft - das Spiel liegt dem Controller in Form eines *Steam-Codes* bei. Neben *Portal 2* unterstützen aber auch noch einige andere Games den Razer Hydra, allen voran die Valve-Shooter wie *Half-Life 2* oder *Counter-Strike: Global Offensive*. Optisch besteht der Razer Hydra aus zwei schwarzen Griffen, die man am ehesten mit Wii-Nunchucks vergleichen könnte. Sie dienen der Bewegungssteuerung - ihr springt im Spiel also nicht mehr auf

Knopfdruck, sondern indem ihr den Controller nach oben bewegt. Was aber auf der Wii erfahrungsgemäß hervorragend funktionieren würde, artet mit dem Razer Hydra leider zu einem Fiasko aus: Wir haben beim Test viele ungewollte Drehungen und Sprünge vollführt, aber wenn wir mal wirklich springen wollten, dann hat natürlich überhaupt nichts geklappt. Möglicherweise liegt's an uns, wir glauben aber eher, dass der Razer Hydra einfach nicht so ausgereift ist, wie er es eigentlich sein sollte. So halten wir den Controller zwar für eine nette Idee, können ihn aber niemandem mit gutem Gewissen empfehlen, exklusive *Portal 2*-Testkammern hin oder her. Schade!



Hilf Himmel, diese Stelle kostet Nerven! Der eine Spieler hüpf in den Flutlichttunnel, den ...

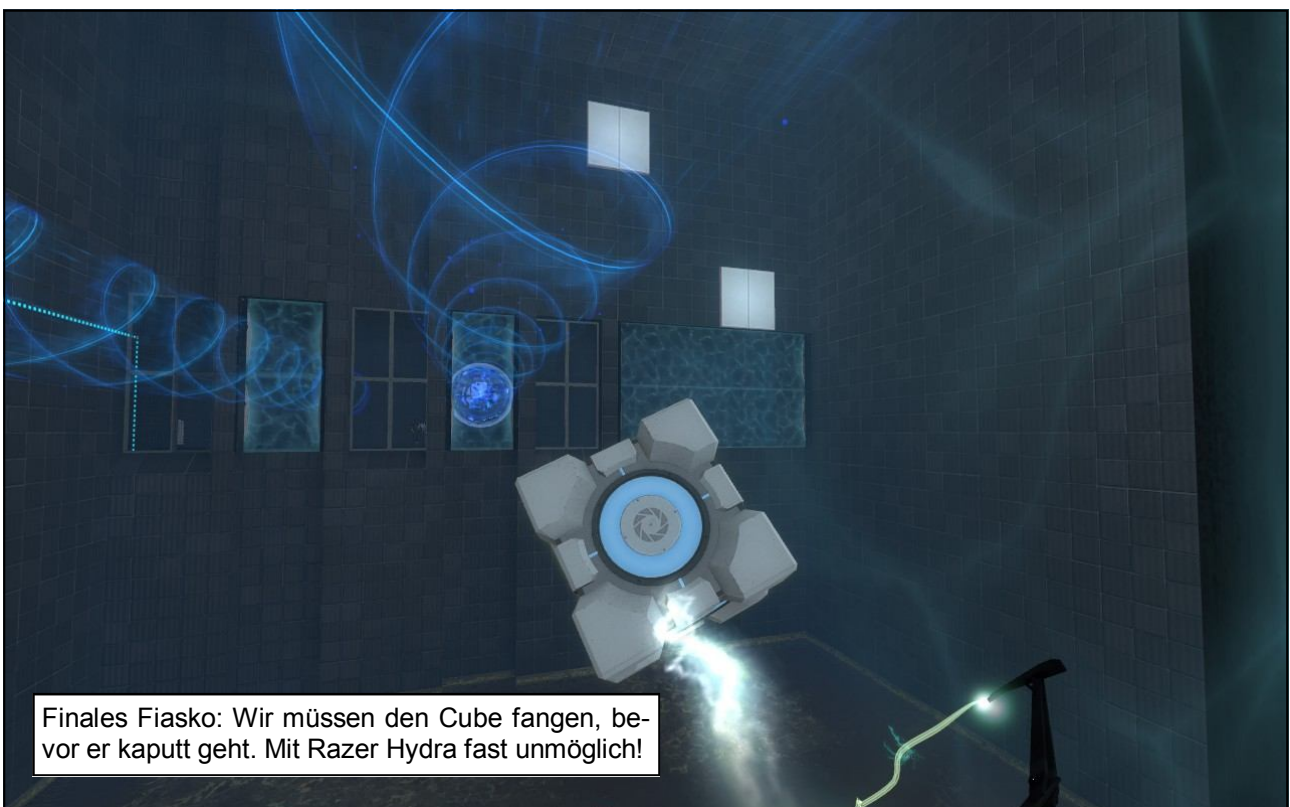


... sein Forschungspartner nun an den Stacheln vorbeischieben muss. Klingt leichter, als es ist!

Lichtbrücke umsetzen müssen. Trotzdem schämen wir uns auch nicht dafür, dass wir uns durch die eine oder andere Passage irgendwann einfach entnervt durch gecheatet haben. Nach dem 20. Fehlversuch hat man eben einfach keine Lust mehr - vor allem dann nicht, wenn man theoretisch weiß, wie's geht, und nur die praktische Ausführung aufgrund des unausgereiften Controllers nicht hinkriegt. Wer dagegen etwas sagt, der soll den DLC erst mal selber spielen - nein, lieber nicht!

Zuletzt bleibt auch zu erwähnen, dass Abwechslung hier klein geschrieben wird. Man-

che Rätsel wiederholen sich zwei oder drei Mal in leichter Variation - so wirkt die Teststrecke länger, aber im Grunde ist's doch nur das gleiche nochmal. Dabei hätte es noch so viele schöne Möglichkeiten für mehr Variation gegeben. Der skalierbare Würfel taucht beispielsweise überhaupt nicht auf. Warum denn nicht? Ein oder zwei Testkammern mit ihm anstatt der vierten oder fünften Sprungpassage, das hätte den DLC um einiges abwechslungsreicher gemacht. Schade, hier wurde definitiv Potential verspielt. Für den hakeligen Controller kann Valve nichts, für die abwechslungsarmen und ungewohnt schlecht durchdachten Test-



Finales Fiasko: Wir müssen den Cube fangen, bevor er kaputt geht. Mit Razer Hydra fast unmöglich!



Flutlichttunnel-Labyrinth: Wäre der Razer Hydra nicht, würde Chikorita solche Stellen mögen.



Auswahlkonsole: Dass da „Abschnitt 1“ steht, kann schockieren. Einen Abschnitt 2 gibt's aber nicht!

kammern aber sehr wohl. Und so kommt das Phänomen zustande, dass wir zwar bereits vielen Custom Maps die vollen 5 Punkte gegeben haben, nun aber kurioserweise einen offiziellen Map Pack mit 0 Punkten bewerten müssen. Höher können wir leider deshalb nicht gehen, weil auch der Razer Hydra so teuer ist. Wäre der Controller ein Standard-Eingabegerät wie Maus und Tastatur und wäre der DLC somit für jeden *Portal 2*-Spieler zugänglich, hätten wir womöglich noch einen Gnadenpunkt für die Tatsache vergeben, dass es überhaupt mal wieder offizielles *Portal 2*-Material gibt. Mindestens 80 Euro pro Spieler, so viel ist der DLC aber definitiv nicht wert! Gut, es gibt natürlich auch noch andere Spiele, die man mit dem Razer Hydra zocken kann, aber uns ist kein Game bekannt, das den Controller wirklich zwingend erfordert, und so ist es auch nicht nötig, ihn zu kaufen - außer eben, wenn man alle offiziellen *Portal 2*-Maps zocken will, aber im Hinblick auf diesen misslungenen DLC solltet ihr von diesem Ziel vielleicht doch lieber absehen. Spielt stattdessen lieber eine gute Custom Map wie *Space Gardens* oder *Aperture Valentine*, eure Zeit ist dann eindeutig besser verbracht, und Geld spart ihr außerdem.

Unser Urteil:

0 / 5

Pro / Contra:

- + **Neue offizielle Teststrecke**
- **Hakelige Steuerung**
- **Zu viele Geschicklichkeits-einlagen**
- **Wenig Abwechslung**
- **Keine skalierbaren Würfel**
- **Keine Story**



Bildquelle: Offizielles Produktfoto

Portal-Cosplay

Als Besucher von Anime-Conventions ist es nicht verwunderlich, dass uns der eine oder andere Cosplayer über den Weg läuft. Auch haben wir schon oft bemerkt, dass sich neben ausschließlichen Anime-Helden durchaus auch Charaktere aus Games dazwischen mogeln - und das beschränkt sich nun auch schon lange nicht mehr auf *Pokémon* und *Final Fantasy*, nein, wir haben auch schon den einen oder anderen *Portal*-Cosplayer getroffen. Für uns ist das Grund genug, euch das Phänomen „Cosplay“ kurz vorzustellen. Außerdem haben wir einen ausgewählten *Portal*-Cosplayer interviewt: Spock, die auf der Leipziger Buchmesse und auf der Hanami als menschliche Form von GLaDOS unterwegs war. An dieser Stelle nochmal Danke für die ausführlichen Antworten!

Was ist eigentlich Cosplay?

Das Phänomen „Cosplay“ stammt - wie könnte es auch anders sein - aus Japan, dem Heimatland von Anime, Manga und vielen namhaften Videogames. (Zugegeben, *Portal* kommt zwar aus den USA, aber den Japaner verdanken wir eine Menge andere tolle Titel!)

„Cosplay“ wird auf Japanisch コスプレ geschrieben und ist ein Kofferwort aus „Costume Play“, also „Kostümspiel“. Das Wort fiel zum ersten Mal im Jahr 1983 in einem Artikel, den der japanische Regisseur Nobuyuki Takahashi für die Zeitschrift *My Anime* geschrieben hatte.

Unabhängig von Anime und Manga bildete sich auch in den USA der Kult, Conventions im Kostüm seiner Helden zu besuchen: Der Fan Forrest J. Ackerman besuchte die 1st World Science Fiction Convention in New York verkleidet, und das war immerhin im Jahr 1939!

Auch in Deutschland ist es heute nichts Ungewöhnliches mehr, auf Conventions von unzähligen Cosplayern umgeben zu sein. Bereits zur ersten AnimagiC im Sommer 1999 reisten viele Besucher im Kostüm an, wobei hier noch ganz klar *Sailor Moon* dominierte - inzwischen ist die Vielfalt um einiges größer geworden!

Und Cosplay ist längst nicht mehr nur Spaß. Nicht falsch verstehen, klar steht der Spaß weiterhin klar im Vordergrund, aber es gibt inzwischen auch viele große und kleine Wettbewerbe. Bekannt ist vor allem die Deutsche Cosplay-Meisterschaft (DCM), die seit 2007 auf diversen Cons ausgetragen wird.



Ein Testsubjekt auf der Hanami 2012. Unten: Eine kleine *Portal*-Gruppe auf dem Japantag 2013.



Interview mit Spock als GLaDOS

Spock war dieses Jahr auf der Leipziger Buchmesse und auf der Hanami als menschliche Form von GLaDOS unterwegs. Uns gefällt das Kostüm so gut, dass wir beschlossen haben, Spock zu interviewen. Vielen Dank für die ausführlichen Antworten!



Wie kamst du auf die Idee, GLaDOS zu cosplayen? Was gefällt dir an ihr besonders?

Auf die Idee kam ich, kurz nachdem mich ein Freund gefragt hatte, ob es legitim wäre, Wheatley zu cosplayen, und ob ich ihm dazu die Space Core cosplayen würde. Ich habe in beiden Punkten zugestimmt, allerdings habe ich das Space Cosplay dann noch einmal überdacht und mich schließlich für GLaDOS entschieden, da mir zu ihrem Design gleich mehrere Designideen kamen, die ich gerne umsetzen wollte.

Ganz besonders gefällt mir an ihr ihr trockener Sarkasmus. Die Tatsache, dass sie kein Blatt vor den Mund nimmt und derart schadenfroh und boshaft ist. Und trotzdem kann sie auf ei-

ne merkwürdige Art und Weise emotional werden. Sie ist einfach ein sehr faszinierender und wunderschön ausgearbeiteter Charakter. Außerdem - was mir allgemein an *Portal* sehr gut gefällt - steckt hinter ihr eine sehr lange, tiefgründige Geschichte. Man kann diese während dem Spielen erkunden oder man kann oberflächlicher bleiben und einfach durchgehen, man wird so oder so sehr viel Spaß an GLaDOS haben.

Ist das Kostüm selbst gemacht? Wenn ja, wie schwierig war es und wie lang hat es gedauert?

Ja, das Kostüm ist selbst entworfen und auch selbst genäht. Insgesamt war es nicht so schwer, es war allerdings ein bisschen knifflig,



die schwarzen Randstreifen reinzunähen, da ich so etwas vorher noch nie gemacht hatte. Außerdem fiel es mir schwer, mich auf ein endgültiges Design festzulegen. Es ist innerhalb einer Woche entstanden, allerdings habe ich in der Zeit vier Mal alles wieder aufgetrennt, weil mir eine bessere Idee gekommen war, was in einer Menge Stress endete. Allerdings hat sich das alles meiner Meinung nach gelohnt. (:

Welches war dein erstes Cosplay? Wie bist du generell zum Cosplayen gekommen?

Mein erstes Cosplay war Nyotalia China aus *Axis Powers Hetalia*. Wie ich aufs Cosplayen kam, ist eigentlich eine ziemlich alberne Geschichte. Ich hatte mich in einen Jungen verliebt und war so fixiert darauf, dass ich mir irgendwann gesagt habe, dass ich mich davon ablenken muss. Cosplay kannte ich aus dem Internet, und da bald Frankfurter Buchmesse war, habe ich mich glatt dazu entschieden, dass ich dafür ein Cosplay anschaffen wollte,



um mich so abzulenken. Da ich auf der Buchmesse dann so viel Spaß hatte, habe ich mit Cosplay weitergemacht. (Allerdings hat das nichts daran geändert, dass ich verliebt war, dieses „Problem“ schleppe ich noch heute mit mir herum. :D)

Cosplayst du nur zum Spaß oder hast auch schon an Wettbewerben teilgenommen? Wenn letzteres, wie erfolgreich warst du dabei?

Cosplay ist für mich Spaß, wenn ich mal an einem Wettbewerb teilnehmen sollte, dann eher, um mit einer Gruppe auf der Bühne zu stehen und nicht, um dabei Erfolg zu haben.

Spielst du selbst *Portal*? Wie gefällt dir das Spiel?

Aber hallo spiele ich *Portal*. xD Ich habe beide Teile sowie *Portal Prelude* durchgespielt. Was mir an daran besonders gefällt ist der Humor, der in *Portal* einfach so wunderbar umgesetzt ist. Und obwohl ich beim Spielen eigentlich die ganze Zeit lache, kann ich nicht anders, als das Spiel ernst zu nehmen. Außerdem liebe ich die Tatsache, dass Valve Stephen Merchant als Wheatley bekommen hat. Ich hätte kaum gedacht, dass es möglich ist, aber das wertet *Portal 2* nochmal sehr auf. Ansonsten gefallen mir die Level Designs unglaublich gut, besonders die kleinen Details, die man immer wieder findet.

Welches ist dein Lieblings-Testelement aus der *Portal*-Reihe?

Definitiv der Long Jump. Die Beschleunigung ist echt cool.

Bist du nur ein „passiver“ Zocker der offiziellen Hauptstory, oder spielst du auch Custom Maps? Hast du möglicherweise sogar schon selbst welche gebaut?

Custuo Maps habe ich schon gespielt, wobei ich die Hauptstory vorziehe. Selbst gebaut habe ich auch schon welche, wobei das immer mit Freunden war und eigentlich mehr, um das mal auszuprobieren und weniger, weil wir eine seriöse Strecke bauen wollten.

Was für Spiele (abgesehen von *Portal*) spielst du noch?

Zur Zeit spiele ich das neue *Star Trek*-Game, *Pokémon White 2*, *The Legend of Zelda: Twilight Princess* und *Luigis Mansion 2*. Ähnlich viel Spaß wie an *Portal* habe ich allerdings bisher nur an der *Ace Attorney*-Serie sowie den *Professor Layton*-Spielen gehabt.

Gibt es noch etwas, das du uns gern erzählen würdest, aber das wir vergessen haben, zu fragen?

Ich würde hier gerne nochmal einwerfen, wie sehr ich die Personality Cores liebe, und dass mein Plan, die Space Core zu cosplayn, noch nicht abgesagt ist. :D

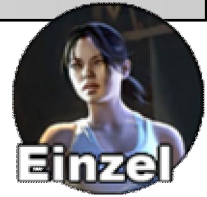
Ist der Kuchen eine Lüge? ^^

Nicht, wenn man den Test korrekt absolviert. ;D

Vielen Dank für das freundliche Interview! Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß beim Cosplay!



Underground Story 2



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

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir Teil 1 des *Portal* 1-Map-Packs getestet und ihm eine Wertung von 6,5 Punkten gegeben. Positiv bewerteten wir hierbei die abwechslungsreiche Mischung aus BTS- und Testkammer-Abschnitten und beinahe gar nicht vorhandenen Zeitdruck und Geschicklichkeitseinlagen. Einige Unschönheiten im Mapping und Bugs führten hingegen zu Punktabzügen. Mit der Hoffnung, der Map-Ersteller habe sich im zweiten Teil noch verbessert, gingen wir nun mit Vorfreude an den zwei Teil (und diesmal wirklich „wir“, denn wir haben diesmal den Mod gemeinsam gezockt).

Ihr beginnt in einem Aperture-Science-Außengelände, das recht detailarm wirkt. Über Portale ebnet ihr euch durch ein Fenster den Weg zurück in den Testbereich und löst einige Testkammern, um danach in einem Raum anzukommen, in dem ihr nach einem seltsamen Kameraschwenk einen Schacht hinunterstürzt.

Zunächst etwas Gutes: Wir haben diesmal keinen Bug gefunden, und auch optische Makel wie im ersten Teil sind uns keine aufgefallen. Außerdem hat uns das Prinzip der neu eingeführten Sprungplattformen, auf denen man durch Gedrückthalten der Leertaste um einiges

Infokasten

Optik-Wertung:	5 / 10
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja (teilw. unfair)
Schwierigkeitsgrad:	hoch
Spieldauer:	lang

höher springen konnte, sehr gut gefallen. Aber das war's dann auch schon fast wieder. Denn nahezu undurchführbare Sprungpassagen und Geschicklichkeitseinlagen machen den Mod recht wenig empfehlenswert. So gibt es beispielsweise eine Stelle, an der wir ein winziges Fenster hatten, auf deren anderen Seite am Boden eine Portalfläche war, an die wir rankommen mussten. Einziger Haken? Normal ist diese Fläche nicht zu erreichen, viele Möglichkeiten zum Rumbprobieren gibt es in dem Raum nicht. Die einzige Möglichkeit wäre unserer Meinung nach, sich aus der Decke fallen zu lassen und im richtigen Moment das Portal zu schießen. Aufgrund der Größe des Fensters ist dies aber sowohl vom Timing her als auch vom finden des richtigen Fallwinkels



Aperture Science von außen: Wir haben schon detailreichere Außengelände gesehen!



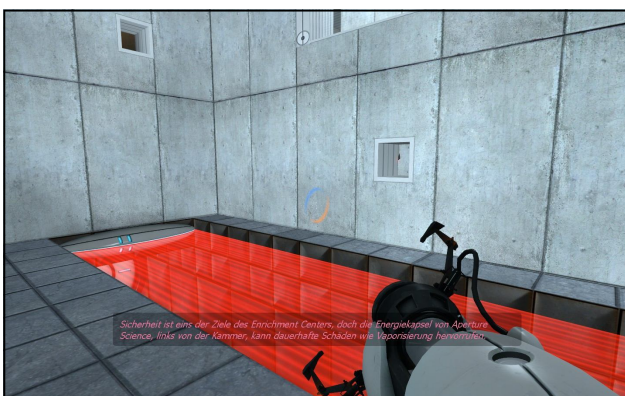
Hier lagern die Speichererkuben. Die brauchen wir, und zwar allesamt!



Hakeliger Horror: Den Würfel diesen Pfad entlang zu bewegen, nervt gewaltig.

mehr als unfair. Zudem befindet sich direkt unter der Portalfläche an der Decke ein tödliches Laserfeld, somit müssen wir zusätzlich noch unseren Fall richtig umlenken, um dem Tod zu entkommen. Nahezu unmöglich! Wir geben es offen zu, nach ca. einer Stunde Rumprobieren und ca. 20 Mal Ablaufen der gesamten Testkammer samt aller dazugehörigen Nebenräume kamen wir zu dem Ergebnis, dass es außer unserem Lösungsansatz keinen Weg gibt, weiter zu kommen (wer es besser weiß, möge uns bitte per Leserbrief korrigieren und uns erklären, wie der Raum wirklich geht) und haben uns einfach einen Raum weiter gecheatet.

Weitere Kostprobe schlecht durchdachter Ideen gefällig? In einem anderen Raum mussten wir einen Würfel hinter Glaswänden durch einen minimalen Spalt greifen und einige Meter weiter durch eben diesen Spalt ziehen, um enge Ecken und sogar eine Erhöhung nach oben. Der Haken dabei: Der Griff durch den winzigen Spalt funktioniert erwartungsgemäß schlecht. Klappt es doch einmal, fällt der Wür-



Der unfairste Raum: In das kleine Fenster links oben müssen wir ein Portal schießen.



Hoch und höher: Die Sprungplattform gehört zu den wenigen Pluspunkten des Mods.

fel beim nur einem minimal falschen Schritt herunter und ihr dürft von vorne beginnen. Zudem fiel der Würfel mehr als einmal auch plötzlich ohne Grund herunter, was sehr frustrierend ist.

Einige Stellen, wie etwa die Wand, aus der man durch Drücken von „E“ einen bis dahin nicht erkennbaren kleinen Würfel herausziehen kann, was wir nach ewigem Herumprobieren quasi zufällig entdeckten, oder der fast unsichtbare Weg, der uns durch die zufällig gesetzt aussehenden Wandvertiefungen zu einem von der normalen Kammer aus nicht erkennbaren Lüftungsschacht in einen Überwachungsraum führte, in dem dann ein Knopf steht, der die Tür öffnet, während der richtige Schalter in der eigentlichen Testkammer scheinbar ein Fake zu sein scheint (oder einfach kaputt sein soll), sind für uns ebenfalls Gründe für Punktabzüge. Klar sollten sich die Rätsel nicht von selbst lösen, aber man muss abschätzen, ob der Spieler überhaupt durch Nachdenken auf den Lösungsweg kommen



Überraschungsgast: Vom Überwachungsraum aus beobachtet uns Dr. Kleiner aus *Half-Life*.



Und dass man hier den Stein aus der Wand ziehen kann, soll man ohne Telepathie herausfinden?

kann. Wer stellt sich schon random vor eine Wand und drückt die E-Taste? So etwas tut man nur dann, wenn auch irgendwie ersichtlich ist, dass man so etwas ausrichten könnte. (Es hätte beispielsweise genügt, den Würfel etwas zu drehen, sodass er mit eine Ecke nach außen zeigt und auf den ersten blick als lockeres Wandteil zu erkennen ist.

Das Labyrinth aus Glaswänden, durch die man zum Teil Portale schießen konnte und zum Teil nicht, wirkte auf uns ebenfalls etwas komisch, war aber immerhin verständlich und leicht lösbar, daher an dieser Stelle kein Negativpunkt. Leidiglich gegen Ende kamen ein paar wenige gute Testkammern, die auch so funktionierten,



Zum Ende hin wird's deutlich besser: Dieses Energieball-Rätsel fanden wir nicht schlecht.

wie sie sollten, während andere an sich etwas durchdachtere Testkammern leider an hakeligen Sprungpassagen litten. Wir geben ehrlich zu, uns mehr als einmal nach dem 10. oder 20. Mal über eine solche Sprungpassage gecheatet zu haben, wenn wir sie bereits einmal geschafft haben und dann wegen irgendeiner Kleinigkeit nochmal zurück mussten und ein zweites Mal den Sprung ausführen durften. Ihr merkt schon, sonderlich begeistert sind wir von dem Mod nicht, und auch unsere Laune sank zwischenzeitlich sehr tief an einigen frustrierenden Stellen. Die Handvoll „guter“ Testkammer gegen Ende und die schöne Idee des einzigen Custom-Testelements kann den Map Pack leider nicht mehr retten: Schon im Vergleich zum ersten Teil eine Enttäuschung, mit höherrangigen Mods werden wir daher erst gar keine Vergleiche aufstellen. Daher unser Rat: Lieber Finger weg von *Underground Story Part 2* (der nebenbei bemerkt nicht mal wirklich eine Story hat).

Pro / Contra:

- + Interessantes neues Testelement, das uns von der Idee her sehr gefallen hat.**
- Detailarmes Mapping**
- Zum Teil beinahe unmögliche Geschicklichkeitseinlagen**
- Hakelige Sprünge**
- Einige Stellen, an denen man als Spieler „Gedanken lesen“ muss**

Unser Urteil:

2,5 / 10



Spare Map Pack



von That greek guy

Part 1: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=154411508>

Part 2: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=154412763>

Part 3: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=154414392>

Mit dem *Spare Map Pack* bekommen wir es mit einem dreiteiligen Co-op-Map Pack zu tun, das mit kleinen Einschränkungen weitgehend zu überzeugen weiß. Der erste Eindruck ist jedenfalls positiv, denn dem Spieler fällt auf den ersten Blick auf, dass That greek guy durchaus Ahnung von Custom Design hat: Der Starraum hebt sich optisch deutlich von der Masse ab. Grafik ist natürlich nicht alles, der spielerische Aspekt ist wichtiger, aber wer viel Mühe in die Optik seiner Map steckt, dem wird auch die Spielbarkeit nicht gerade egal sein. Klar, Ausnahmen bestätigen die Regel - aber wir werden ja sehen, mit was wir es hier zu tun bekommen! Also los!

In allen drei Maps zusammen erwarten uns insgesamt fünf Testkammern: Map 1 und 2 sind jeweils Zweiteiler, Map 3 enthält nur einen Raum, der dafür aber etwas großflächiger ausgefallen ist. Der erste Teil der ersten Map ist im Großen und Ganzen gut gelungen, wenngleich hier ein wenig zu sehr auf Geschwindigkeit gesetzt wird. Der entsprechende Ab-

Infokasten

Optik-Wertung:	9,5 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

schnitt, der von euch verlangt, dass ihr euch mit Hilfe einer Lichtbrücke einen Glasturm hinauf arbeitet, bevor sich die Emanzipationsgrills wieder aktivieren, funktioniert an sich gut, es hätte der Map aber nicht schlecht getan, das Zeitlimit um drei oder vier Sekunden zu verlängern. Seid ihr aber oben angekommen, werdet ihr nicht nur mit einem Easter Egg in Form eines Ratman-Verstecks belohnt, sondern müsst auch herausfinden, wie es von hier aus nun weitergeht. Wir sagen so viel: Wer hoch steigt, fällt tief ...



Es fängt schon ungewöhnlich an: Solche Co-op-Starträume kannten wir bisher noch nicht!



Lichtbrücken-Turm: Nettes Rätsel, nur das Zeitlimit finden wir ein wenig zu knapp.



Sturzflug: Im zweiten Raum der ersten Map fliegt P-Body kreuz und quer durch die Gegend.



Ratman war hier: Insgesamt zwei solcher Easter Eggs könnt ihr in der ersten Map entdecken.

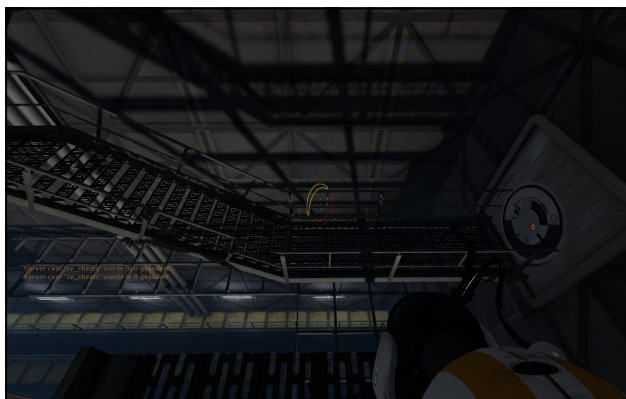
Beim zweiten Teil der ersten Map handelt es sich um eine lustige Flugstunde für einen von euch, und auch hier gibt es ein Easter Egg zu entdecken. Einen ebenso guten Eindruck macht auch der erste Abschnitt der zweiten Map, ein schön kniffliges, aber keinesfalls unlösbares Flutlichttunnel-Rätsel. Leider zieht aber der zweite Teil der zweiten Map die Gesamtwertung ein wenig herunter. Hierbei handelt es sich um ein Lichtbrücken-Rätsel in einem Glas-Labyrinth. Das wäre so weit noch nicht das Problem, nur leider setzt dieser Abschnitt etwas zu sehr auf waghalsige Sprungpassagen. So waghalsig sogar, dass man es gar nicht für möglich hält: Wir hingen an einer Stelle fest und wussten nicht weiter. Als wir in einem Let's Play die Lösung spickten, dachten wir nur noch „Ne, oder?“, weil wir niemals erwartet hätten, dass so ein riskanter Sprung tatsächlich der Lösungsweg sein kann. Natürlich besteht die Möglichkeit, dass es in Wirklichkeit ganz anders geht, und die Let's Player haben einfach nur risikofreudig abgekürzt - dann

wüssten wir aber nicht, wie es anders gehen sollte. Deshalb bewerten wir nach unserem derzeitigen Kenntnisstand und gehen davon aus, dass es sich hier um einen Geschicklichkeits-Abschnitt handelt, was die Wertung herunterm zieht, da *Portal* ein Puzzle und kein Jump'n'Run ist. Klar könnte theoretisch auch eine Geschicklichkeits-Map gut sein, aber dazu müsst es eben auch explizit eine Geschicklichkeits-Map sein. Ein einzelner Geschicklichkeits-Abschnitt zwischen diversen Rätseln wirkt für uns aber einfach nur deplatziert, deswegen hier der Punktabzug.

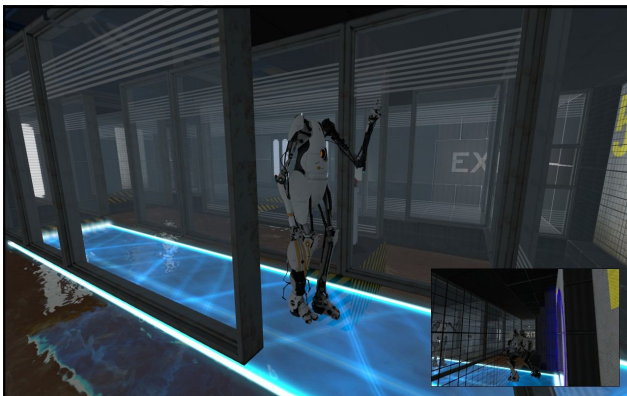
Map 3 wird dann glücklicherweise wieder besser. Hier fliegen wir zwar auch ständig durch die Luft und landen ab und an im Abgrund, aber das liegt daran, dass wir es hier mit einem Katapultplattform-Labyrinth zu tun haben. Die einzelnen Plattformen wollen richtig ausgerichtet und aktiviert werden, damit wir uns so den Weg zum Ausgang bahnen können. Interessant ist hierbei vor allem das spezielle Feature,



Die zweite Map begrüßt uns mit einem richtig schön kniffligen Flutlichttunnel-Rätsel.



Ein kleiner Ausflug durch den BTS-Bereich ist nur ein Detail, wertet eine Map aber durchaus auf.



Der Screenshot belegt es nicht, aber dieses Lichtbrücken-Labyrinth ist uns zu geschicklichkeitslastig.

dass es keinen allgemeinen Respawn-Punkt gibt. Nach einem Ableben landet ihr stattdessen wieder auf der Plattform, auf der ihr zuletzt sicheren Boden unter den Füßen hattet. Eine kreative Idee, um dem Spieler unnötige Umwege zu ersparen - und zugleich ein recht interessanter Rätsel-Bestandteil, denn so ist es auch nicht so ohne Weiteres möglich, wieder zurück zum Start zu gelangen, falls das nötig sein sollte!

Abgesehen von dem Lichtbrücken-Rätsel in Map 2 haben wir nur wenig an *Spare Map Pack* auszusetzen. Im Gegenteil, es gibt sogar noch ein paar Details, die wir positiv hervorheben möchten: Neben den beiden bereits erwähnten Ratman-Verstecken steht euch auch der eine oder andere Ausflug durch den BTS-Bereich bevor. Passend zum modifizierten Startraum sieht auch der Endraum leicht ungewohnt im positiven Sinne aus. Und was am Ende jeder Map mit eurer Portal Gun passiert, ist ebenfalls eine gute Idee. Für Map 1 und 3



Um in Map 3 zu bestehen, müssen wir die richtige Katapultplattform zur richtigen Zeit benutzen.

vergeben wir jeweils 4 Punkte, da es sich zwar nicht um die besten Maps aller Zeiten handelt, durchaus aber um absolut empfehlenswerte Testkammern. Map 2 schafft es aufgrund des Lichtbrücken-Rätsels leider nur auf 2,5 Punkte, was unterm Strich eine Gesamtwertung von 3,5 Punkten für den gesamten Map Pack ergibt. Wer nur eine einzelne Map spielen will, dem legen wir vor allem Teil 1 ans Herz, aber es ist auch keine Zeitverschwendung, den gesamten Map Pack am Stück zu spielen. Uns hat's auf jeden Fall deutlich mehr Spaß gemacht, als am Vortag der offizielle *Razer Hydra Co-op DLC* (siehe Seite 4)!

Unser Urteil:

3,5 / 5



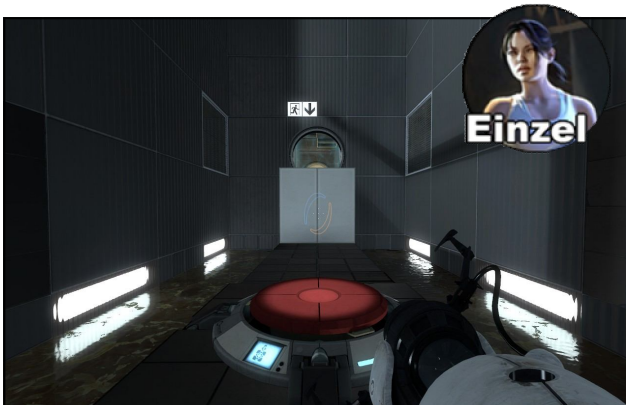
Falsch verbunden: Kommt's nur uns so vor, oder ist dieses Treppe ein wenig verkehrt gesetzt?



Geschafft! Und auch dieser Ausgang sieht ein wenig anders aus, als wir das kennen.

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.



Easy Way Out (von AllisonByProxy)

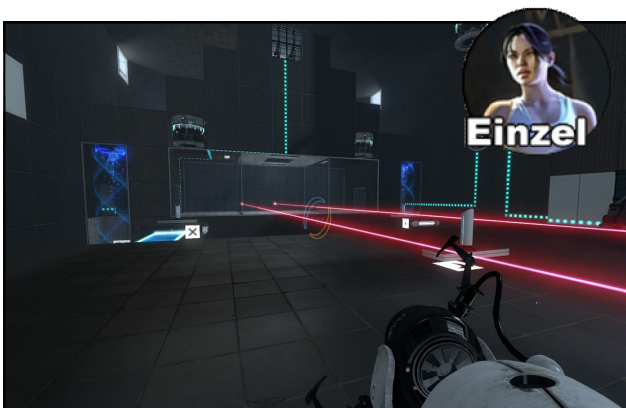
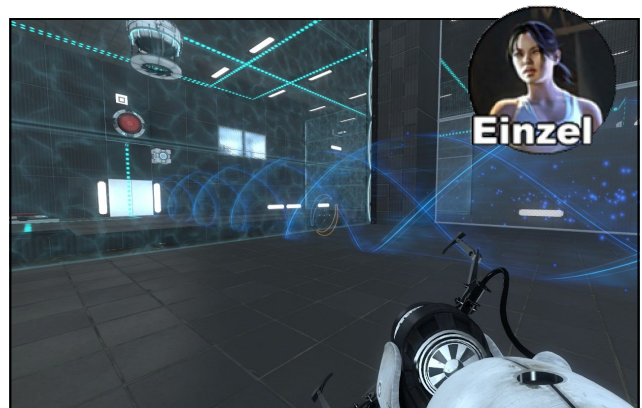
„So nah und doch so fern,“ das könnte das Motto dieser Map sein. Denn ihr könnt schon vom Startpunkt aus die geöffnete Ausgangstür sehen. Diese befindet sich zwar auf einer erhöhten Plattform, aber direkt vor eurer Nase ist ein Schalter, der eine Treppe ausfährt. So weit, so gut - das Problem ist nur: Der gleiche Schalter schließt gleichzeitig auch die Ausgangstür! Tja, vielleicht ist der Weg hinaus doch nicht so einfach? Jedenfalls müsst ihr irgendwie trotzdem einen Ausweg finden!

Unser Urteil: **5 / 5**

Position (von smfinch10)

In *Position* geht es darum, dass ein Würfel immer die richtige Position hat. Ihr müsst den Cube nämlich an verschiedenen Emanzipationsgrills vorbei schmuggeln, um euch so Stück für Stück zum Ausgang vor zu tasten. Dabei hilft euch ein Flutlichttunnel, wobei „helfen“ das falsche Wort ist - der Flutlichttunnel ist halt da, aber helfen müsst ihr euch selbst. Aber wann muss der Würfel auf welchem der Schalter stehen, wann muss er an welchen Schalter dran schweben? Fragen über Fragen ...

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



Bim's Power House (von Bim)

Bim's Power House ist natürlich kein Haus, sondern eher eine Testkammer - und zwar eine, die auf den ersten Blick ganz schön verwirrend aussieht. Wenn ihr euch aber nicht gleich zu Beginn von den vielen Lasern und Flutlichttunneln überwältigen lasst, sondern in kleinen Portionen denkt, dann könnt ihr euch so den Weg zum Ausgang erarbeiten. Hat man das Prinzip erst einmal verstanden, ist die Map ziemlich einfach, aber dennoch ganz nett für zwischendurch.

Unser Urteil: **4 / 5**

Gelocity

Das Racing Map Pack *Gelocity* haben wir bereits in mehreren Ausgaben vorgestellt und jedes Mal für gut befunden. Nun durften wir freundlicherweise Raidix, den Ersteller der *Gelocity*-Maps, über sein ungewöhnliches Projekt interviewen. Wir sparen uns große Vorreden und präsentieren euch direkt die Fragen und Antworten. Zuvor lediglich noch einmal die Links zu allen bisher verfügbaren *Gelocity*-Maps:

Co-op Stage 1:	http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=91038223
Co-op Stage 2:	http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=96704281
Co-op Stage 3:	http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=115869888
Time Trial Track 1:	http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=140534764
Time Trial Track 2:	http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=152877456

Wie kamst du auf die Idee zu Gelocity?

Wir (Nerzl, mein „Partner in Science“, und ich) spielten gerade eine dieser „Sandbox“-Maps, also in einem großen Raum, in dem es zwar keine Puzzles gab, aber sämtliche Testelemente zur Verfügung standen. So auch die Gele. Nach kurzer Zeit war der gesamte Boden mit Gel bedeckt und wir stellten fest, dass man darauf auch Kurven laufen konnte. So kam mir die Idee, eine Rennstrecke mit Gel zu bauen.

Gesagt - getan: Schnell war eine erste Test-Map fertig: Vier Geraden, vier Kurven, ein paar Hindernisse und zwei weiße Flächen, auf die man Portale schießen konnte. Aber selbst diese sehr einfache Rennstrecke machte Spaß: Wir nutzten die Portale, um den Gegner zu blocken oder in die falsche Richtung zu schicken. Nach und nach fügte ich weitere Kurven und neue Elemente hinzu.

Nachdem ich die Rennstrecke optisch noch etwas aufpoliert hatte, veröffentlichte ich *Gelocity* schließlich auf thinkingwithportals.com.

Magst du die Gele allgemein? Welches ist dein Lieblings-Gel?



Nachdem ich mich jetzt so lange mit den Gelen beschäftigt habe, bin ich derer inzwischen ein wenig überdrüssig. Aber eigentlich mag ich die Gele. Man weiß sie erst dann wieder zu schätzen, wenn man im Spiel ein längeres Stück laufen muss. Ohne oranges Gel - wahnsinnig langsam. :)

War es schwierig, die Maps zu bauen? Wie lang hat es gedauert?

Ja, war es. Schließlich war *Gelocity* meine erste *Portal*-Map. Ich hatte zwar davor schon Erfahrungen mit dem *Hammer*-Editor gesammelt,



aber das lag schon über zehn Jahre zurück. Damals hatte ich ein paar Karten für *Counter-Strike* gebaut, aber da waren die Maps deutlich statischer als in *Portal 2*.

Ich wusste also sehr wenig über „entities“ und dergleichen. Hinzu kam noch, dass ich mit *GeLocity* etwas gemacht habe, was von den Entwicklern der Engine so eigentlich nicht vorgesehen war: Die Maps sind sehr viel größer als alles andere in *Portal 2* und ich brauchte sehr viele „entities“, um die großen Mengen an Gel zu verteilen. So kollidierte ich immer wieder mit Limits der *Source*-Engine und benötigte einen Großteil der Entwicklungszeit dafür, um irgendwelche Probleme zu beheben.

Daher brauchte ich für die drei Coop-Maps jeweils etwa 300 - 400 Stunden Entwicklungszeit, was sich über mehrere Monate hinzog, da ich „nebenbei“ noch einen zeitintensiven Job



Lasst das Rennen beginnen! Im Co-op signalisiert eine Ampel den Start, im Singleplayer könnt ihr einfach über die Ziellinie laufen.

habe. Die Singleplayer-Maps waren etwas schneller fertig, da ich ja neben ein paar kleinen Veränderungen „nur“ noch den Timer einbauen musste, aber auch das stellte sich als recht komplex heraus, besonders für jemanden, der nicht viel von Programmierung versteht.

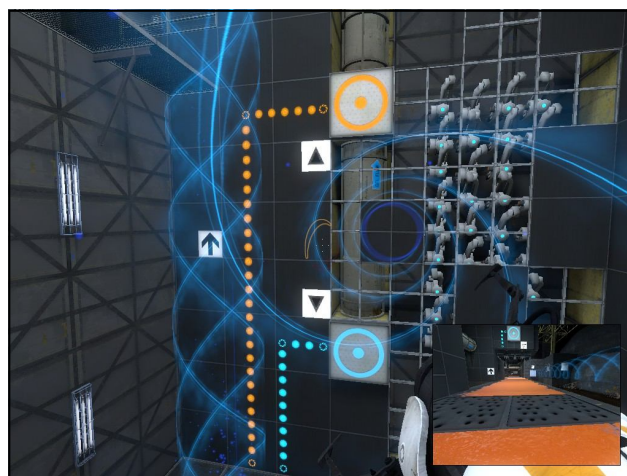
Für alle Maps zusammen habe ich etwa 1800 Stunden investiert, hinzu kommt noch eine Menge Zeit fürs Ausprobieren in *Portal 2*.

Welche *GeLocity*-Variante findest du persönlich besser? Coop oder Singleplayer?

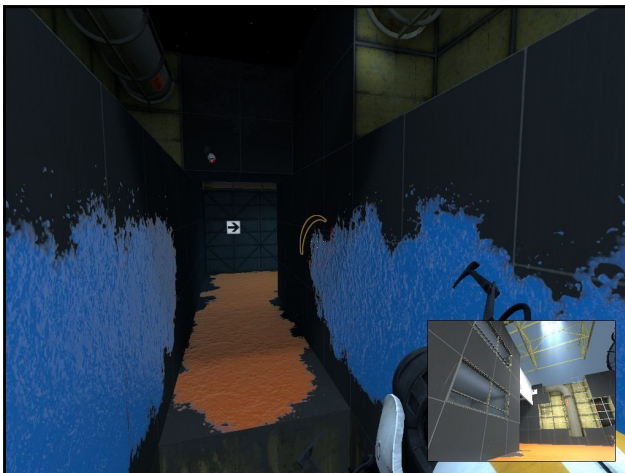
Ich mag beide Varianten. Die Coop-Maps sind aber deutlich lustiger und entspannter, da man nicht so verbissen auf die Zeit achten muss. Am liebsten mag ich *GeLocity Stage 2*. Da gab es selbst nach vielen Rennen die ein oder andere Überraschung.



Der Sprung durch das Aperture-Logo in Stage 2 ist einer unserer persönlichen Lieblingsmomente.



Im Co-op besonders lustig: Mit Hilfe gut gezielter Ping könnt ihr euren Gegner gehörig ärgern!



Hin und her: Neben orangem Gel spielt an einigen Stellen auch blaues Gel eine wichtige Rolle.

Was ist dein persönlicher Rekord in den Singleplayer-Maps?

An die Wahnsinns-Zeiten der Speed Runner komme ich natürlich nicht ran, da ich dieses Bunny Hopping nicht beherrsche, aber bei Track 1 habe ich es immerhin auf 0:59.60 gebracht. Track 2 habe ich selbst noch nicht so viel gespielt, da war meine beste Runde bislang 1:11.13.

Sind weitere *Gelocity*-Maps in Planung?

Ideen habe ich noch ein paar auf Lager, aber ich brauche erstmal eine Auszeit von *Gelocity*. Vielleicht gibt's Ende des Jahres nochmal eine neue Map.

Hast du außer *Gelocity* auch noch andere Maps gebaut?

Für *Portal 2* habe ich nur eine weitere Puzzle-



Freiflug: Kurze Stücke legt ihr in der Luft zurück. Im Flug gilt es, schnell die richtigen Portale zu setzen.



Platsch! Das war's für Atlas: Im Geschwindigkeitsrausch solltet ihr trotzdem auf die Säure achten.

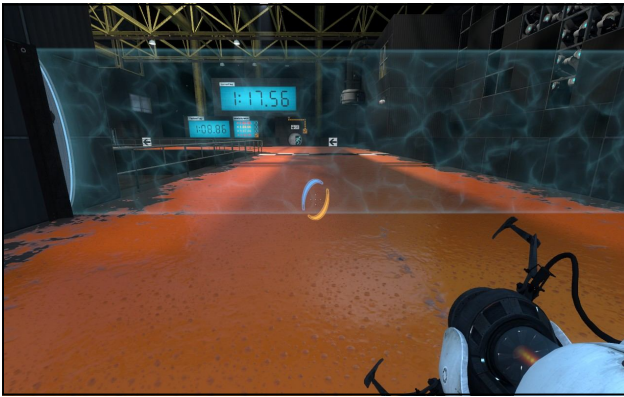
Map gebaut, die ich aber nicht fertiggestellt habe. Meine Anfänge hatte ich, wie schon gesagt, bei *Counter-Strike*. Damals waren es drei Maps für *Counter-Strike* und eine weitere für *Counter-Strike: Source*.

Counter-Strike

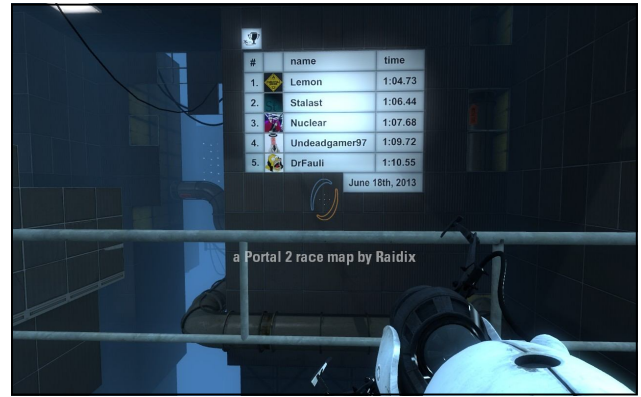
Eine der alten *Counter-Strike*-Maps von Raidix ist noch online: *de_austria* spielt im winterlich verschneiten Österreich und kann hier geladen werden:

<http://cs.gamebanana.com/maps/157657>





In den Singleplayer-Maps tretet ihr nicht gegen menschlichen Gegner an, sondern gegen die Uhr.



Velocity Time Trial 2 hat sogar einen Highscore, in dem die schnellster Spieler verewigt werden.

Wie bist du zu *Portal* gekommen und was gefällt dir an dem Spiel allgemein?

Zu *Portal* kam ich durch die *Orange Box*. *Portal 2* war dann natürlich ein Pflichtkauf. Es ist sicherlich eines der besten Spiele der letzten Jahre und hat es dank der genialen Community geschafft, bis heute zu überleben, was zunächst vor allem dank Seiten wie thinkingwithportals.com und zuletzt durch den Workshop gelungen ist.

Ein Spiel mit praktisch unbegrenztem Content, bei dem man auch mal sein Gehirn benutzen darf - einfach genial.

Was ist dein Lieblings-Testelement in der *Portal*-Reihe?

Auch, wenn es wahrscheinlich kein „Testelement“ an sich ist: Es sind die Portale! Ansonsten mag ich noch oranges Gel. ;)

Was zockst du außer *Portal* noch?

Am liebsten Multiplayer-Spiele mit relativ wenigen Spielern, die man gut zusammen mit seinen Freunden zocken kann, z.B. *Counter-Strike: Global Offensive*, *Left for Dead* oder *Splinter Cell*.

Habe auch ein paar Jahre *World of Warcraft* gespielt - als Tauren-Druide „Radix“ auf Blackrock. :)

Genial finde ich auch die alten LucasArts-Adventures, insbesondere *Day of the Tentacle*

- mein All-Time-Favorit!

Was möchtest du noch erzählen, das wir vergessen haben, zu fragen?

Trotz aller Arbeit, die es kostet, eine Map zu bauen - es macht ungemein viel Spaß, und es gibt nichts Besseres als zu sehen, dass den Spielern deine Map gefällt. Also probiert es doch mal aus! Baut eure eigene Map. Und denkt daran, wenn euch eine andere Map gefällt, dann nehmt euch einen Moment Zeit und schreibt einen Kommentar für den Map-Ersteller. Viele tolle Maps verschwinden leider im Nirvana des Workshops, und das ist schade!

Ist der Kuchen eine Lüge?

Nein! Man muss den Kuchen nur als Metapher für ein höheres Ziel verstehen, das jeder von uns haben sollte. xD



Der LucasArts-Klassiker *Day of the Tentacle* ist Radix' All-Time-Favorit. Eine gute Wahl!

Aperture Cake Mix



Seit dem 5. Juni 2013 ist der Kuchen keine Lüge mehr! An diesem Tag kam die offizielle Aperture Science Backmischung heraus, die es euch ermöglicht, den Original-Portal-Kuchen nach zu backen. Da wir sowieso schon immer mal vorhatten, den Kuchen in der Realität umzusetzen, ließen wir es uns nicht nehmen, den *Cake Mix* einmal auszuprobieren. Dabei schreckte uns auch der verhältnismäßig hohe Preis von rund 13 Euro nicht ab - zum Vergleich: Eine tiefgekühlte Schwarzwälder Kirschtorte bekommt ihr bei Aldi oder Lidl zum halben Preis und habt zudem weniger Arbeit damit! Andererseits ist gerade das Selbermachen für manchen Fan eine willkommene Herausforderung.

Auf der Packung ist eine leicht verständliche Anleitung aufgedruckt, allerdings ausschließlich auf Englisch. Das ist deshalb amüsant, weil die einzelnen Tütchen im Inneren der Verpackung dann doch wiederum auf Deutsch bedruckt sind, etwa mit „für Fruchtfüll.“. Prinzipiell ist es nicht wirklich schwierig, den Kuchen



zu fertigen, lediglich ein Problem besteht. Das ist aber kein spezielles Problem des *Portal*-Kuchens, sondern ein generelles Problem hausgemachter Schwarzwälder Kirschtorten. Beim Versuch, den Teig in drei Schichten zu schneiden, zerkrümelt dieser sehr leicht in seine Einzelteile und ist anschließend nicht mehr zu gebrauchen. Unser Teig war zwar kein Totalschaden, wir mussten uns aber mit zwei statt drei Schichten begnügen. Das kam daher,



dass unsere Springform statt der empfohlenen 20 cm einen Durchmesser von 28 cm hat, wodurch der Teig flacher als geplant ausgefallen ist. Wer sich also das Leben erleichtern möchte, nimmt eine möglichst kleine Springform!

Abgesehen von den gefürchteten drei Teigschichten stellte das Backen für uns aber erfreulicherweise keine weiteren Probleme dar,

und das, obwohl wir absolut keine Erfahrung im Kuchenbacken haben, somit ist der *Portal Cake Mix* auch für Anfänger gut geeignet. Das Ergebnis sieht zwar nicht 100 % wie der Kuchen im Spiel aus, man kann aber erkennen, dass er's sein soll. Zusätzlich zur Backmischung müsst ihr neben Milch, Eiern und Sahne auch die Kirschen noch extra kaufen, alles andere findet ihr in der Verpackung - inklusive einer kleinen Kerze, die ihr am Ende auf den

Schwarzwälder Kirschtorten

Der *Portal*-Kuchen basiert auf der Schwarzwälder Kirschtorte, dem bekanntesten deutschen Kuchen. Die Torte verbreitete sich seit den 30er Jahren über die ganze Welt - ob sie allerdings tatsächlich aus dem Schwarzwald stammt, ist umstritten. Der Konditormeister Josef Keller behauptete, die Torte im Jahr 1915 in seinem Café in Bad Godesberg erfunden zu haben - das ist bei Bonn und somit weit weg vom Schwarzwald, allerdings gibt es keine Belege für diese Behauptung.

Fakt ist hingegen, dass es unweit von Valve die Bäckerei The Regent Bakery & Café gibt. Von den dortigen Schwarzwälder Kirschtorten ließen sich die Entwickler von *Portal* für den Kuchen im Spiel inspirieren - wohlbermerkt ohne die Inhaber der Bäckerei zu fragen! Diese waren entsprechend überrascht, als sie später im fertigen Game ihre Torte wiedererkannten.

Im Spiel ist der Kuchen die versprochene Belohnung, die ihr erhalten sollt, nachdem ihr alle Tests gelöst habt. Ob es den Kuchen allerdings wirklich gibt, daran beginnt ihr zu

zweifeln, nachdem ihr mehr als einmal die merkwürdige Wandnotiz „The cake is a lie“ („Der Kuchen ist eine Lüge“) erblickt habt. Dieses Zitat wurde auch außerhalb von *Portal* zum Kult und hat sicher zum Erfolg des Spiels beigetragen. Dabei ist der Kuchen gar keine Lüge, denn wenn ihr das Spiel schließlich durchgespielt habt, dürft ihr das Backwerk doch in Empfang nehmen. Lasst es euch schmecken!



Vorlage für den *Portal*-Kuchen: Die Schwarzwälder Kirschtorte von The Regent Bakery & Café.

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

Kuchen stecken sollt. In Testkammern dürft ihr die Kerze laut Packungsaufschrift allerdings nicht anzünden. Überhaupt finden sich so einige amüsante Hinweise auf der Verpackung, so wird beispielsweise auch davor gewarnt, Zucker mit Alpha-Harzen zu verwechseln, da beides in unmittelbarer Nähe zueinander gelagert sein könnte. Wir verkneifen uns an dieser Stelle einen Kommentar zur Lagereinteilung bei Aperture Science.

Fazit: Auch, wenn das Ergebnis nicht ganz wie im Spiel aussieht, geschmeckt hat der Kuchen allemal! Wer also als Fan bereit ist, für ein bisschen gefühlte *Portal*-Atmosphäre ein wenig mehr Geld für eine Schwarzwälder Kirschtorte auszugeben, der darf diese Backmischung gern einmal ausprobieren. Wir bereuen es nicht, würden den *Portal*-Kuchen aber nicht jede Woche backen. Als seltenes Event für

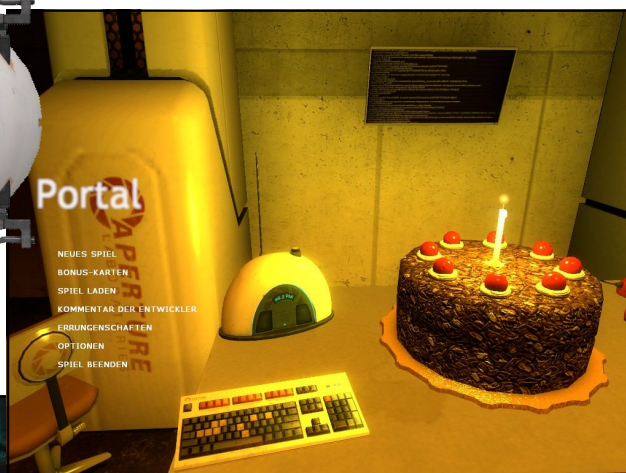


Der schwierigste Part: Am Versuch, den Teig in drei Schichten zu schneiden, sind schon ganz andere Backkoryphäen gescheitert.

wahre *Portal*-Freaks lohnt er sich, für den regulären Sonntagskuchen tut's aber auch eine fertige Schwarzwälder Kirschtorte aus dem nächsten Discounter.



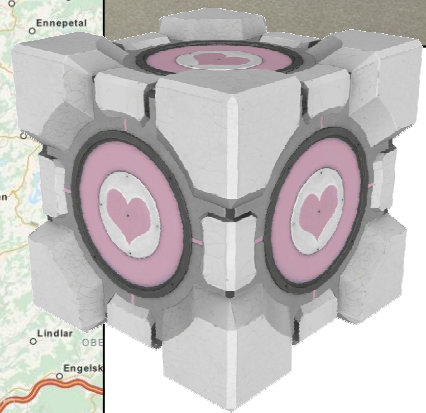
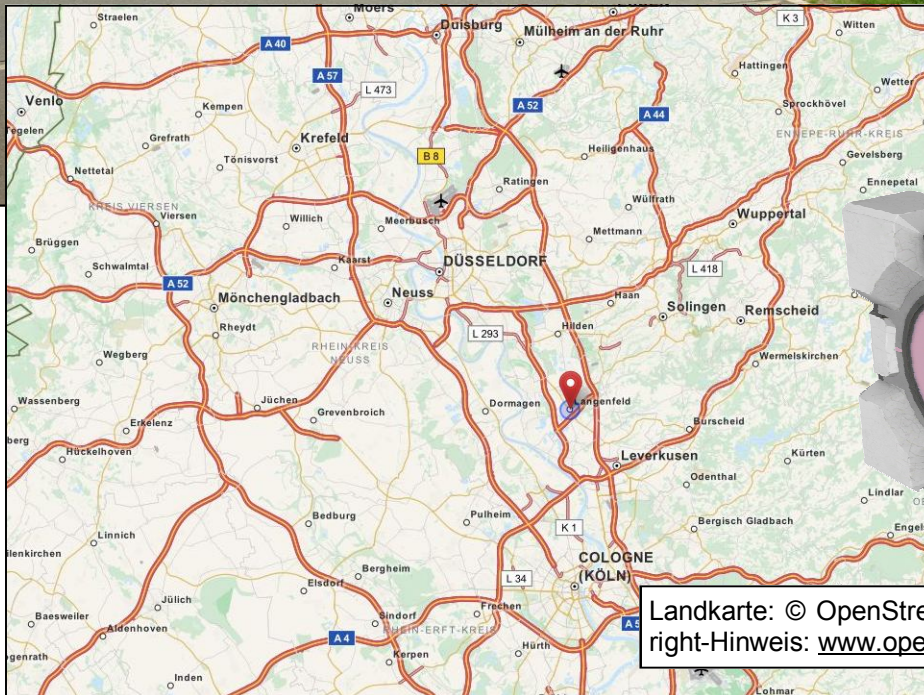
Er ist fertig! 100 % wie im Spiel (siehe Vergleichsfoto rechts) sieht unser Kuchen zwar nicht aus, geschmeckt hat er aber trotzdem!



Interview mit Gaya Entertainment

Die Backmischung für den *Portal*-Kuchen wird von Gaya Entertainment hergestellt - und nicht nur die Backmischung! Die im nordrhein-westfälischen Langenfeld (etwa auf halbem Weg zwischen Köln und Düsseldorf) ansässige Firma hat sich voll und ganz auf Videospiel-Merchandise spezialisiert. Neben weiteren *Portal*-Produkten (wie etwa einem kuscheligen Plüsch-Begleiterkubus) sind auch Fan-Artikel zu *Half-Life*, *Team Fortress 2* und *Dota 2* im Angebot - und natürlich auch zu diversen Games, die nicht von Valve stammen! André Schmitz, der Geschäftsführer von Gaya Entertainment, war so nett, uns in einem Interview Frage und Antwort zu stehen. Wer mehr über die Firma und ihre Produktpalette wissen will, besucht www.gaya-entertainment.de

Der Firmensitz im nordrhein-westfälischen Langenfeld. Gaya Entertainment ist im Erdgeschoss dieses Gebäudes ansässig.



Landkarte: © OpenStreetMap-Mitwirkende • Copyright-Hinweis: www.openstreetmap.org/copyright



Unser Magazin beschäftigt sich in erster Linie mit *Portal*. Einigen unserer Leser sind daher möglicherweise Ihre *Portal*-Produkte bereits bekannt. Möchten Sie uns dennoch Ihre Firma und Ihre Produktpalette kurz vorstellen?

Gaya Entertainment wurde 2006 ins Leben gerufen - ausschließlich, um Merchandise zu Videospielen zu produzieren. Dabei ging es vornehmlich darum, sich nicht nur mit klassischen Produkten wie T-Shirts und Schlüsselanhängern auseinanderzusetzen, sondern gezielt Produkte zu entwickeln, die einen besonderen Bezug zum Spiel haben, wie unser Kuchen-Mix zum *Portal*-Cake, unser Balloonicorn-Plüsch mit Ingame-Code oder unser *Team Fortress*-Pyro-Feuerzeug, welches in Kürze angekündigt wird. Wir kommen am klassischen Merchandise natürlich nicht vorbei, versuchen dabei aber immer, uns in Punkto Qualität von den Mitbewerbern abzuheben. So sind unsere Tassen größer und hochwertiger als üblich, unsere Wallscrolls mit Aluminium-Stangen statt Plastik und auf hochwertigerem Stoff gedruckt, und unsere T-Shirts zeichnen sich durch eine ausgezeichnete Druckqualität aus.

Die Idee, ausschließlich Game-Merchandise

herzustellen, gefällt uns sehr gut - dennoch finden wir die Idee auch sehr ungewöhnlich. Wie entstand die Idee?

Das ist einfach zu beantworten, damit kennen wir uns schlicht am besten aus. Außerdem war es uns wichtig, uns in diesem Marktsegment zu etablieren, um Händlern aus der Branche ein zugeschnittenes Portfolio anbieten zu können. Eine Erweiterung in andere Bereiche vergrößert die Kompetenz.

Kam die Idee von Anfang an gut bei den Kunden an oder gab es Startschwierigkeiten?

Es gibt immer Startschwierigkeiten, zumal sich zu Beginn unser Portfolio auf wenige Produkte beschränkte, was es einem nicht leicht macht, sich weiter zu entwickeln.

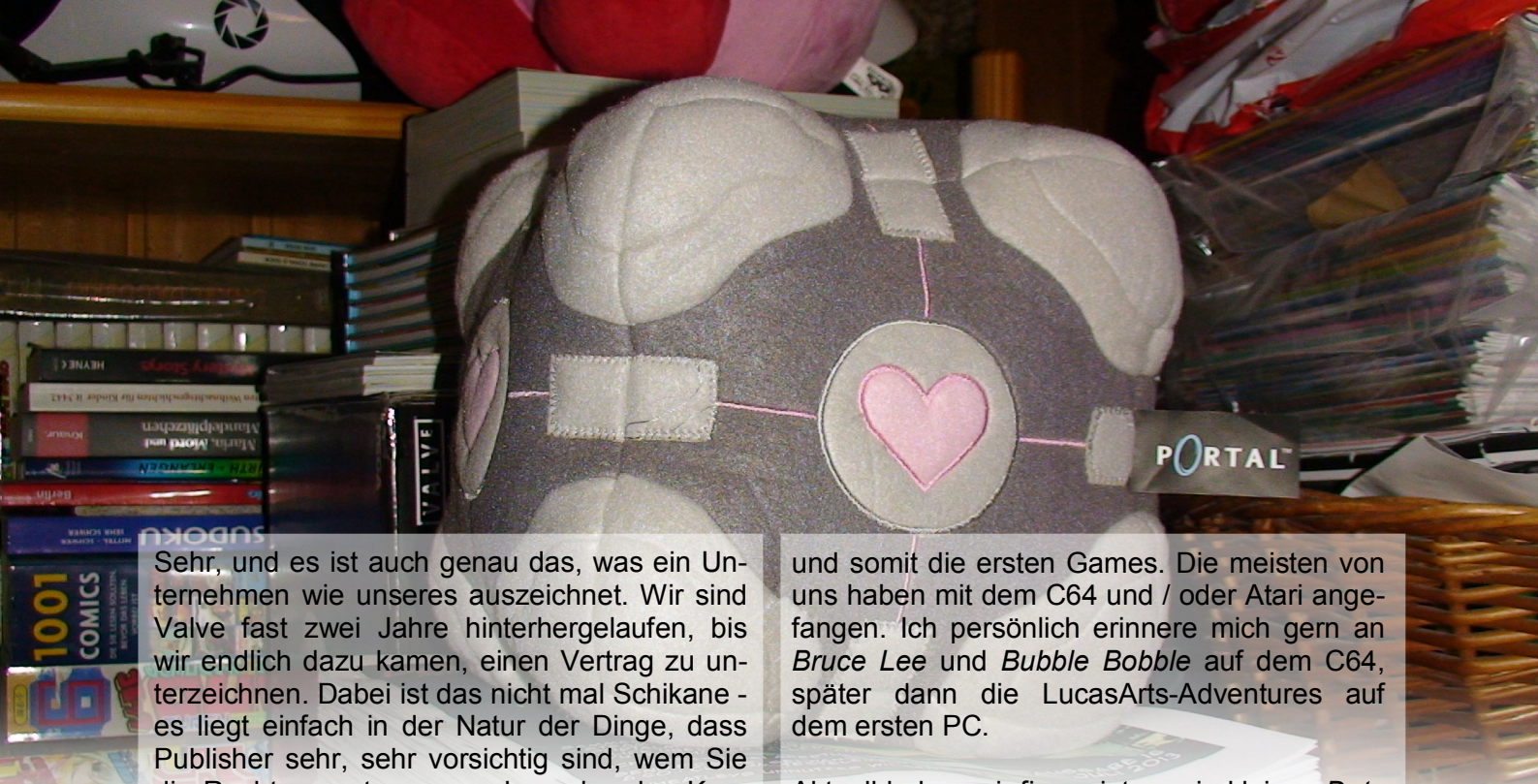
Welches war das erste Spiel, zu dem Gaya Entertainment Merchandise-Artikel hergestellt hat?

Das war *Resident Evil*, zu dem wir eine Serie von limitierten Resin-Statuen produziert haben.

Ist es schwierig, die vielen Lizenzen für die verschiedenen Spiele zu bekommen?



Valve-Merchandise abseits von *Portal*: Ein *Dota 2*-T-Shirt, ein Balloonicorn-Plüsch aus *Team Fortress 2* und eine *Half-Life*-Tasse (von links nach rechts)



Sehr, und es ist auch genau das, was ein Unternehmen wie unseres auszeichnet. Wir sind Valve fast zwei Jahre hinterhergelaufen, bis wir endlich dazu kamen, einen Vertrag zu unterzeichnen. Dabei ist das nicht mal Schikane - es liegt einfach in der Natur der Dinge, dass Publisher sehr, sehr vorsichtig sind, wem Sie die Rechte an etwas vergeben, das den Kern ihres Unternehmens darstellt.

Welche Ihrer Produkte sind die beliebtesten?

Das ist schwer eindeutig zu beantworten. *Minecraft*-Produkte gehören aktuell zu den gefragtsten. Bei *Portal* speziell sind alle Produkte gleichermaßen gefragt und wechseln sich in der Spitze ab.

Sind in Zukunft weitere *Portal*-Produkte geplant? Wenn ja, können Sie uns eine kleine Vorschau geben?

Es wird noch ein paar weitere Produkte zu *Portal* geben, anders als andere Hersteller möchten wir die Lizenz aber nicht überstrapazieren. Es werden dieses Jahr noch Portemonnaies und Wallscrolls erscheinen. Weitere Produkte werden noch dazu kommen - eines, worauf ich mich ganz besonders freue und von dem wir glauben, dass es auch alle Fans begeistern wird, aber mehr möchte ich dazu noch nicht sagen.

Wir entnehmen Ihrer Homepage, dass die führenden Mitarbeiter selbst mit Leib und Seele Gamer sind. Was waren Ihre ersten Games und welches sind derzeit Ihre Lieblingsspiele?

Wir sind nicht alle gleichen Jahrgangs, demnach unterscheidet sich unser Einstiegsalter

und somit die ersten Games. Die meisten von uns haben mit dem C64 und / oder Atari angefangen. Ich persönlich erinnere mich gern an *Bruce Lee* und *Bubble Bobble* auf dem C64, später dann die LucasArts-Adventures auf dem ersten PC.

Aktuell haben wir firmenintern ein kleines *Dota 2*-Team, das regelmäßig spielt. Darüber hinaus hat jeder hier seine eigenen Präferenzen - ich kann für mich nicht behaupten, ein wirkliches Lieblingsspiel zu haben, ich spiele einfach gern. Mal das eine mehr, mal das andere. Wie es die Zeit erlaubt.

Spielen Sie auch selbst *Portal*? Wenn ja, wie finden Sie das Spiel?

Einige von uns haben es gespielt, ich persönlich allerdings bisher nicht. Ich glaube, man kann aber ohne Zweifel behaupten, dass es ein wirklich gutes Spiel ist.

Vielen Dank für das Interview! Wir wünschen Ihnen weiterhin viel Erfolg mit Ihren Produkten und freuen uns schon jetzt ganz besonders auf die *Portal*-Wallscrolls.



Minecraft gehört mit zu den erfolgreichsten Produkten. Wir finden vor allem diesen Notizblock witzig.

Wo kaufen?

Ihr bekommt die Produkte von Gaya Entertainment am besten auf www.gamelegends.de oder natürlich auch bei Amazon.

Steam Summer Sale



Puuh! Oh Mann, was für eine Affenhitze! Seit einigen Tagen kocht in unseren Redaktionsräumen die Luft - bei einem flüchtigen Blick aufs Thermometer bekommen wir in diesem Moment eine Temperatur von 30,5 Grad angezeigt - und das trotz zwei laufenden Ventilatoren! Wie soll man sich da noch aufs Arbeiten konzentrieren? Nun gut, schreiben wir eben einen Artikel, der zum Thema passt: Ein Rückblick auf den Steam Summer Sale!

Der alljährliche Steam Summer Sale fand dieses Jahr vom 11. bis 22. Juli statt. Jeden Tag waren einige Games gehörig im Preis reduziert, so dass der aufmerksame User das eine oder andere Schnäppchen machen konnte - Chikorita hat seine Sammlung um nicht weniger als 27 Spiele aufgestockt, bei Flo waren es immerhin fünf Games.

Neben den Preisnachlässen klinkte sich der Summer Sale auch in das neue Sammelkarten-Feature ein, über das wir bereits in der

letzten Ausgabe berichtet haben: Nicht nur, dass jeden Tag mehrere normale Games mit Kartensets bedacht wurden, auch der Summer Sale selbst erhielt seine Trading Cards: Zehn Stück an der Zahl, die exklusive sommerliche Motive aus verschiedenen *Steam*-Spielen zeigen.

Es gab drei Möglichkeiten, an die Summer Sale Sammelkarten heranzukommen:

- Ein Abzeichen craften.
- Zehn Dollar in *Steam* ausgeben.
- Dreimal an der Abstimmung für das Community-Angebot teilnehmen.

Mit den Summer Sale Sammelkarten könntet ihr euch dann wiederum ein spezielles Summer Sale Abzeichen herstellen, das euch als „Vacation Veteran“ ausweist und aller Welt zeigt, dass ihr es versteht, euer gutes Geld für viel zu viele Spiele auszugeben.

Der Summer Sale 2013 war aber nicht die ers-





Der Banner für den Summer Sale 2010: Geht nicht an den Strand, bleibt zu Hause und zockt!

te Sommer-Aktion auf *Steam*. Wir blicken zurück auf die Summer Sales der vergangenen Jahre.

Summer Sale 2010



Der erste Summer Sale fand im Jahr 2010 vom 24. Juni bis 4. Juli statt, bot allerdings noch kein Rahmenprogramm abseits der Sonderangebote. In *Steam* fiel allerdings ein amüsanter Banner auf, der die Spieler davor warnt, an den Strand zu gehen, da Schwimmen tödlich sein kann. Stattdessen soll man lieber zu Hause bleiben, zocken und dabei ordentlich sparen - hey, das muss man Gamern wie uns doch nicht extra sagen!

Portal-Fans fällt beim Betrachten des Banners links unten übrigens ein kleines Symbol auf, das stark an den Stil der Testzeichen bei Aperture Science erinnert. Haben wir es hier mit einer echten *Portal*-Anspielung zu tun oder ist das doch nur ein Zufall?



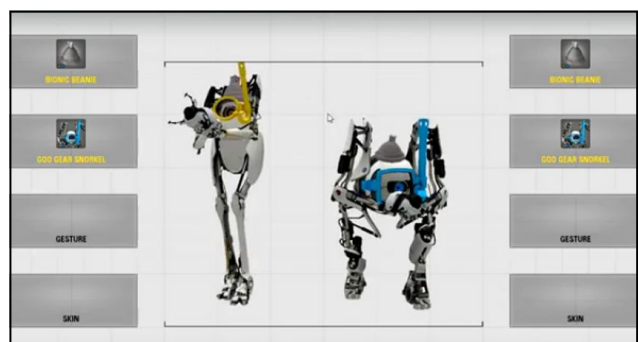
Vorsicht! Jetzt nur nicht den Würfel fallen lassen, sonst ist's Essig mit der *Talent Show*!

Summer Camp 2011



An das Summer Camp 2011 haben wir die besten Erinnerungen und denken noch heute wehmütig an diese große Aktion zurück. Das virtuelle Ferienlager öffnete seine Pforten vom 30. Juni bis 11. Juli. Jeden Tag erhielten einige Spiele eine zusätzliche Errungenschaft, die thematisch mehr oder weniger am Thema „Sommer“ kratzte - die entsprechenden Games waren an diesem Tag dann auch im Preis reduziert, um Achievement-Jäger zum Zuschlagen zu bewegen. Am 9. Juli war *Portal 2* dran: Mit *Talent Show* wurde die 51. Errungenschaft hinzugefügt, für die ihr in der 6. Testkammer der 5. Co-op-Teststrecke keinen Würfel verlieren dürft.

Für jede ergatterte Errungenschaft wurdet ihr mit einem von 76 Tickets belohnt - jedes Ticket bedeutete eine Chance bei der großen Schlussverlosung, bei der es die Top 10 Spiele der eigenen *Steam*-Wunschliste zu gewinnen gab. Alternativ konntet ihr die Tickets aber



Spezielles Sommer-Goodie: Auch mit Taucherbrillen sollten die Roboter nicht in der Säure baden!

auch für kleine In-Game-Goodies ausgeben, etwa Taucherbrillen für *Portal 2*, mit denen ihr Atlas und P-Body ausstatten dürft.

Summer Fort 2012



Das Summer Fort 2012 war im Vergleich zum hervorragenden Summer Camp 2011 wieder eine kleine Enttäuschung. Natürlich gab es einige tolle Sonderangebote, wir konnten uns beispielsweise einmal mitten in der Nacht für einen Witzbetrag die *Half-Life Complete Collection* als Blitz-Angebot sichern. Wir hätten uns aber auch gefreut, wenn es wieder spezielle neue Errungenschaften in Spielen gegeben hätte. Stattdessen gab es lediglich sieben *Steam*-Errungenschaften, mit denen ihr ein virtuelles Baumhaus bauen konntet. Dabei musste man sich für die Errungenschaften nicht einmal großartig anstrengen, sondern in erster Linie einfach nur fleißig für das Community-Angebot voten. Und wenn euer Baumhaus dann fertig war, war das nur ein kleines Abzeichen wert, ansonsten passierte aber nichts besonderes.

Ach so, fast das Datum vergessen: Das Summer Fort 2012 lief vom 12. bis 23. Juli.

Summer Getaway 2013



Über die diesjährige Sommer-Aktion haben wir bereits zu Beginn dieses Artikels geschrieben. Auf der folgenden Seite stellen wir euch nun eine kleine Auswahl der Spiele vor, die wir im Rahmen des Summer Sale entdeckt und gekauft haben - darunter befinden sich auch zwei mit *Portal*-Bezug! Natürlich ist es etwas gemein, euch jetzt, nach Ende des Summer Sale, den Mund wässrig zu reden, nur damit ihr euch in den Hintern beißt, weil ihr das Angebot verpasst habt - aber seht es doch mal so: Setzt die interessanten Spiele einfach auf eure Wunschliste und behaltet sie so im Auge. Denn eins ist so gut wie sicher: Die nächste Aktion kommt bestimmt, spätestens im Sommer 2014!



Solche schönen Artworks zeigten jeden Tag die Fortschritte beim Baumhaus-Bau. Wir präsentieren euch hier noch einmal das letzte Bild vom 22. Juli, auf dem das fertige Fort zu sehen ist.

Unsere Schnäppchen im Summer Sale



Mini Motor Racing EVO

Mini Motor Racing EVO ist ein kleines Rennspiel, das stark an *Micro Machines* erinnert. Vermutlich hätten wir das Game keines Blickes gewürdigt, wären da nicht die Valve-Bonusstrecken, die neben *Team Fortress 2* auch auf *Portal 2* basieren. Wer also Lust auf wilde Autorennen quer durch die Aperture-Testkammern hat, der ist hier richtig. Die Steuerung ist allerdings Gewöhnungssache.

Quantum Conundrum

Zugegeben, wir haben *Quantum Conundrum* bisher nur gekauft, aber noch nicht ausprobiert. Für den Kauf sprach aber die Tatsache, dass das Spiel von Kim Swift stammt: Sie war Lead Designer bei *Portal* und *Half-Life 2: Episode 1* und 2, bevor sie Valve verließ. Wenn dieser Puzzle-Plattformer über die Suche nach dem verrückten Professor Fitz Quadwangle uns überzeugt, dann folgt in einer der nächsten Ausgaben sicher ein kleines Review.



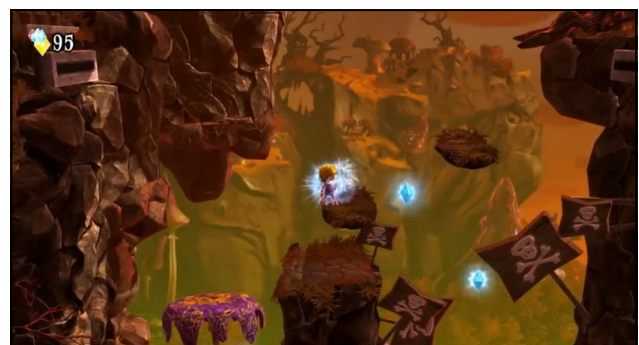
Scribblenauts Unlimited

Scribblenauts hatten wir bisher immer als Nintendo-Reihe wahrgenommen, und so war es eine Überraschung, dass es auch eine *Steam*-Version gibt. In diesem lustigen Spiel müsst ihr ein magisches Notizbuch einsetzen, um Gegenstände erscheinen zu lassen, die ihr zur Lösung diverser Puzzles benötigt - das klingt leichter, als es ist: Lange Rätsel-Abende sind euch mit diesem Spiel sicher!

Giana Sisters: Twisted Dreams

Die Giana Sisters gaben ihr Videospiel-Debut im Jahr 1987 in Form eines Jump'n'Run für das C64, das stark an *Super Mario Bros.* erinnerte und wenige Wochen nach dem Release wieder aus den Regalen verschwand - womöglich hatte Nintendo den Verkauf untersagt? Wie auch immer, im Jahr 2012 kam jedenfalls mit *Twisted Dreams* eine Fortsetzung heraus! Als Giana müsst ihr eure Schwester Maria befreien, die von einem Drachen entführt wurde. Dazu streift ihr durch verschiedene Welten, sammelt möglichst viele Diamanten ein und setzt zur rechten Zeit eure Verwandlungsfähigkeiten ein.

Twisted Dreams ist das erste Spiel des deutschen Studios Black Forest Games. Dieses wiederum wurde von ehemaligen Mitarbeitern des 2012 insol-



vent gegangenen Studios Spellbound Entertainment gegründet, das bereits 2009 *Giana Sisters DS* für den Nintendo DS entwickelte. Ferner stammt von Spellbound Entertainment auch die erfolgreichen Fluglinien-Simulation *Airline Tycoon*, erschienen 1998 für den PC.

Evoland

Evoland ist ein ganz besonderes Spiel, was seine Erzählweise betrifft. Denn die eigentliche In-Game-Story ist zwar eher nebensächlich - dafür wird aber beim Durchspielen nebenbei die Entwicklungsgeschichte des Rollenspiel-Genres nacherzählt. Und mit „nacherzählt“ meinen wir: Ihr erlebt selbst den Werdegang, von der frühesten Frühzeit bis ins Jetzt. Deswegen dürft ihr euch auch nicht wundern, wenn ihr euch nach Spielstart erst mal in pixeliger Gameboy-Grafik wiederfindet und ausschließlich nach rechts laufen könnt. Auch Hintergrundmusik lässt zu diesem Zeitpunkt noch auf sich warten. Jedes Mal aber, wenn ihr eine Truhe findet, macht ihr in der Chronologie einen Schritt nach vorne, was bedeutet, dass die Präsentation etwas moderner wird oder dass eine neue Funktion freigeschaltet wird. Dabei müsst ihr euch sogar die selbstverständlichsten Features wie Lebenspunkte, das Auftauchen von Gegnern, das Inventar und sogar die Speicherfunktion erst erspielen. Aber das ist logisch, da eben all diese Dinge auch in der Realität erst nach und nach zum Standard wurden.

Aus rein spielerischer Sicht ist *Evoland* ganz nett, aber mehr auch nicht. Ihr steuert



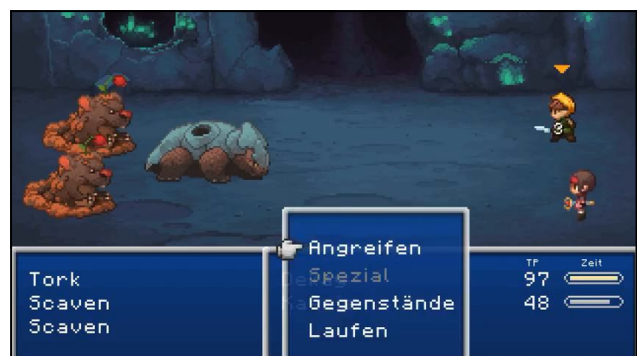
Zu Beginn gibt sich *Evoland* pixelig und in schwarz-weiß. Moderne Grafik müsst ihr euch erspielen.

Daten des Spiels

Entwickler:	Shiro Games
Release (D):	04.04.2013
Systeme:	PC
Genre:	Action Adventure / RPG
FSK:	nicht geprüft

den jungen Helden Clink - eine namentliche Ähnlichkeit mit einem anderen Helden ist unverkennbar - dessen Aufgabe es ist, das Dorf der jungen Magierin Kaeris zu retten. Viele Aktionsmöglichkeiten und Items stehen euch nicht zur Verfügung, überhaupt ist die Spielzeit mit drei Stunden nicht allzu lang, aber wie schon gesagt: Das Spiel an sich ist nebensächlich, im Vordergrund steht die Chronik des Rollenspiel-Genres. Deshalb trägt *Evoland* auch zurecht den Untertitel „A Short Story of Adventure Video Games Evolution“.

Entwickelt wurde *Evoland* von dem französischen Indie-Studio Shiro Games. Die erste Version entstand 2012 für den Entwicklerwettbewerb Ludum Dare, bei dem es Aufgabe war, innerhalb von 48 Stunden ein komplettes Spiel zu entwickeln. *Evo-*



Der Kampfbildschirm in *Evoland*: Geht's nur mir so oder erinnert er auch euch an *Final Fantasy*?



Dungeons gibt's freilich auch - inklusive Lava, die sich „nicht in Obsidian“ verwandelt! ^^

land gewann den Wettbewerb und wurde in der Folge noch weiter entwickelt. Die fertige Verkaufsversion erschien am 4. April 2013, wobei die *Steam*-Veröffentlichung von den Spielern per Greenlight bewirkt wurde.

Freunde von Rollenspielen haben übrigens allerhand zu entdecken in *Evoland*, denn ihr spielt nicht nur die Entwicklungsgeschichte des Genres nach, es sind auch zahlreiche Anspielungen an diverse Genre-Vertreter eingestreut. Am offensichtlichsten sind *Zelda*, *Final Fantasy* und *Dragon Quest*, aber es gibt sogar kleine Easter Eggs für Freunde von *Super Mario Bros.* oder *Minecraft* zu entdecken. Der Spielspaß von *Evoland* ist also kurz, aber gerade für echte Gamer trotzdem endlos.



Evoland enthält als Bonus auch das Sammelkartenspiel *Doppelzwingling*, das durchaus Spaß macht.

Vorbildfunktion

Wir stellen euch zwei wichtige Rollenspiel- bzw. Adventure-Reihen vor, die Vorbild für *Evoland* waren.



Final Fantasy

Final Fantasy erschien zum ersten Mal 1987 für das NES. Das Entwicklerstudio Square stand damals am Rande des Bankrotts und wollte mit einem letzten Spiel versuchen, sich zu retten - mit einem finalen Fantasy-Spiel, eben mit „Final Fantasy“. Hat geklappt: Bis heute gibt es 14 Hauptteile der Reihe sowie diverse Spin-Offs, und der Firma geht es blendend.



The Legend of Zelda

The Legend of Zelda debütierte ebenfalls auf dem NES, aber bereits 1986. Der kreative Erfinder der Reihe ist niemand geringeres als Shigeru Miyamoto, der geistige Vater von *Super Mario*. Die Abenteuer des grün gekleideten Helden Link im Königreich Hyrule gehören zu den beliebtesten Nintendo-exklusiven Spielereihen, *Ocarina of Time* für das Nintendo 64 wird von vielen Spielern sogar als das überhaupt beste Videospiel aller Zeiten angesehen - das würden wir so zwar nicht unbedingt unterschreiben, aber trotzdem ist das Spiel natürlich alles andere als schlecht! 2011 erschien übrigens die Neuauflage für den Nintendo 3DS.

Counter-Strike NEO

Das japanische Anime-Counter-Strike



Vom 11. bis 22. Juli fand auf *Steam* der alljährliche Summer Sale statt, der den Spielern die Möglichkeit bot, sich zu kleinsten Preisen mit diversen Games einzudecken. Wir schlossen endlich unsere größte Lücke in der Valve-Sammlung, indem wir uns für lächerliche 7,49

Counter-Strike-Sammlung damit wirklich komplett? Nein! Ein Titel fehlt! Zu Valves Verteidigung sei allerdings direkt dazu gesagt, dass es gar keine *Steam*-Version von dem Spiel gibt, folglich kann es auch nicht auf *Steam* angeboten werden.



Euro das *Counter-Strike Complete Pack* sicherten - bestehend aus dem ursprünglichen *Counter-Strike*, *CS Condition Zero*, *CS Source* und natürlich auch dem aktuellen *CS Global Offensive*. Aber ist unsere

Bildquelle für alle Screenshots: www.csneo.com



Wir sprechen von *Counter-Strike NEO*, eine Arcade-Version von *Counter-Strike*, die ausschließlich für den japanischen Markt produziert wurde. Entwickelt wurde sie auch nicht von Valve selbst, sondern von Namco (*Pac-Man*, *Tekken*, *Xevious*, *Tales of ...*, *Donkey Konga*), allerdings mit Lizenz von Valve, so dass es sich hier trotzdem um einen offiziellen *Counter-Strike*-Teil handelt. Das Spiel fand bereits 2003 seinen Weg in die japanischen Spielhallen, also noch bevor bei uns im Jahr 2004 mit *Condition Zero* der erste Nachfolger herauskam. Shooter fristen in Japan ein Nischendasein, daher malte man sich mit dem Original-*Counter-Strike* keine großen Chancen in der Masse der J-RPGs aus. Nun, zu einem Rollenspiel konnte man *Counter-Strike* zwar nicht umgestalten, aber zumindest den ersten Schritt konnte man tun, und zudem Grafik und Story an die fernöstlichen Begebenheiten anpassen.

Tatsächlich beinhaltet *Counter-Strike NEO* ein RPG-typisches Level-System: Zu Beginn ist euer Charakter auf Level 1. Ihr erhaltet Karma-Punkte, wenn ihr offensiv vorgeht - defensive Spieler oder gar Camper verlieren ihre Karma-Punkte aber auch ganz schnell wieder. Ausreichend Karma-Punkte vorausgesetzt, könnt ihr euren Charakter bis auf Level 5 aufstufen, wobei ein höherer Level mehr Hitpoints und somit ein größeres Durchhaltevermögen im Spiel bedeutet.

Abgesehen von den Karma-Punkten hat sich am eigentlich Spielprinzip nichts verändert, dennoch sieht *Counter-Strike NEO* auf den ersten Blick sehr ungewohnt aus. Alle Spielfiguren sind im Manga-Stil gehalten, und auch die Hintergrundmusik erinnert eher an den Soundtrack eines Anime. Anstatt Terroristen und Counter-Terroristen kämpfen hier die Soldaten des C.S.F. gegen die Cyborgs von NEO.

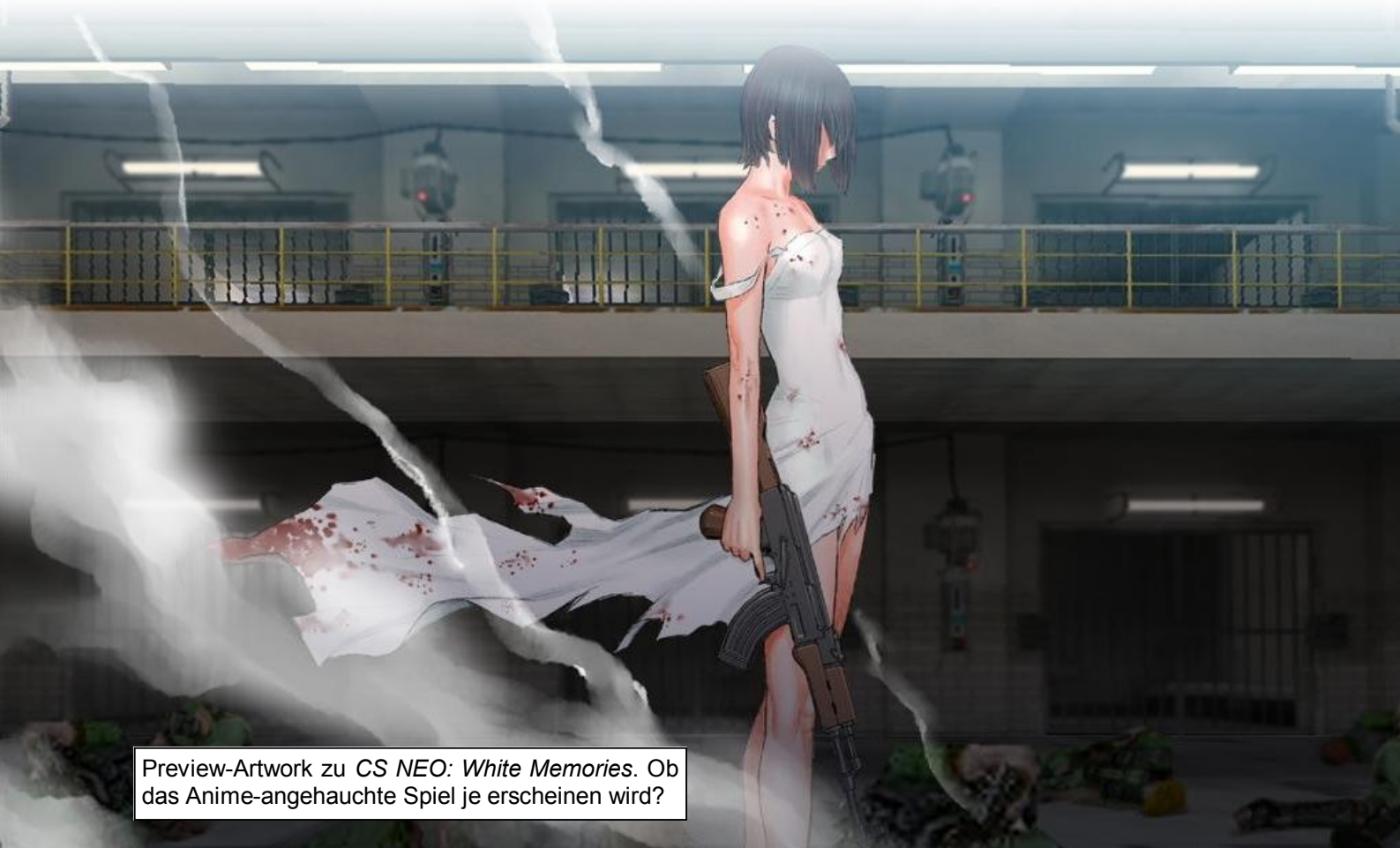




Der einzige im Spiel enthaltene Modus ist das Bombenlegen, und auch die Vielfalt der Maps ist nicht ganz so groß wie in unserer Fassung: Die meisten Maps bilden futuristische Fabriken nach. Spielerisch ist das westliche *Counter-Strike* also vermutlich doch die bessere Wahl, für einen kleinen Kulturschock kann *Counter-Strike NEO* aber doch mal ganz interessant sein.

Zuletzt bleibt noch zu erwähnen, dass sich sogar ein Nachfolger zu *CS NEO* in Entwicklung befinden soll. Dieser soll den Titel *Counter-Strike NEO: White Memories* tragen - ob er aber jemals erscheinen wird? In Entwicklung befindet er sich angeblich bereits seit 2005.

Wir wissen zwar, dass Valve manchmal ein bisschen Zeit braucht (immerhin hätte auch *Half-Life 2: Episode 3* bereits 2008 erscheinen sollen), aber trotzdem halten wir acht Jahre doch für ein bisschen lang. Dabei macht der Trailer durchaus Appetit auf mehr. Er könnte beinahe als Anime-Opening durchgehen und wurde zwar von der offiziellen *CS NEO*-Webseite inzwischen wieder entfernt, hat aber auf Youtube überlebt: <http://www.youtube.com/watch?v=VaatAvdVIAY>. *White Memories* soll zudem eine durchgehende Storyline bieten, und sollte es jemals erscheinen, dann wären wir bei den ersten, die eine Petition für einen westlichen *Steam*-Release unterschreiben würden.



Preview-Artwork zu *CS NEO: White Memories*. Ob das Anime-angehauchte Spiel je erscheinen wird?

In dieser 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!



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

Steam Workshop

- Der Steam Workshop ging am 13. Oktober 2011 an den Start.
- Das erste Spiel, das den Workshop unterstützte, war *Team Fortress 2*. Schon vorher gab es auf der offiziellen *TF2*-Webseite die Möglichkeit, eigene Waffen und Hüte einzusenden, und der Workshop sollte der Nachfolger für dieses Feature werden.
- Das zweite Spiel, das den Workshop unterstützte, war *Skyrim* - es folgte am 7. Februar 2012.
- Bis heute (Stichtag: 5. Juli) gibt es 44 Spiele, die den Workshop unterstützen.
- Für all diese Spiele zusammen sind insgesamt 500.182 Objekte verfügbar, also eine gute halbe Million.
- Durchschnittlich hat jedes Spiel 11.368 Objekte.
- Die Wirklichkeit sieht anders aus: Allein 284.898 Objekte entfallen auf *Portal 2* - also hat unser Lieblingsspiel mehr Workshop-Objekte als alle anderen Games zusammen!
- Nicht ganz so beliebt ist *Retrovirus* mit gerade mal drei Workshop-Objekten.
- *Toki Tori 2+* war als das erste Indie-Spiel mit Workshop-Unterstützung angekündigt: Inzwischen sind dem Game aber u.a. *Blocks That Matter* und *Colour Bind* zuvorgekommen.
- *Portal 2* erhielt seine Workshop-Unterstützung am 8. Mai 2012 in Form der *Perpetual Testing Initiative*.
- Am Anfang unterstützte der *Portal 2*-Workshop nur Singleplayer-Maps. Die Co-op-Funktion wurde erst ein Vierteljahr später am 16. August nachgeliefert.
- *Portal 2*-Maps, die mit dem In-Game-Editor entstehen, erzählen eine neue kleine Geschichte um das „Multiverse“: Cave Johnson vervielfacht die Welt, damit es auch unendlich viele Apertures und somit unendlich viele Teststrecken gibt. Jede der neuen Custom Maps spielt somit also in einem der unzähligen Paralleluniversen.



Team Fortress 2 war das erste Spiel, das den Steam Workshop unterstützte.



Der 3D-Shooter *Retrovirus* hat ganze drei Workshop-Objekte - knapp weniger als *Portal 2*.

- Anstatt Caroline hat Cave Johnson in der *PTI* einen Assistenten namens Greg.
- Greg sollte ursprünglich bereits im *Portal 2*-Hauptspiel anstelle von Caroline auftreten. Das wurde aber früh geändert, weil Valve nicht für ein paar Nebensätze einen neuen Sprecher engagieren wollte. Caroline hingegen konnte einfach von GLaDOS-Sprecherin Ellen McLain mitgesprochen werden.
- Im In-Game-Editor von *Portal 2* ist es nicht möglich, Brecher einzubauen.

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Im nächsten Heft erwartet euch ein Special über Zeichentrickserien. Wir hatten schon länger die grobe Idee im Hinterkopf, einen Artikel über die amerikanische 8-Bit-Cartoonserie *Code Monkeys* zu schreiben - eine weit entfernte Themenrelevanz ist die Tatsache, dass der Titelsong zu der Serie von Jonathan Coulton stammt, der auch *Still Alive* und *Want You Gone* gesungen hat. Jetzt haben wir aber eine - wenn auch nicht offizielle - Trickserie gefunden, die noch besser zum Thema *Portal* passt: *My Little Pony*! Äh, wie bitte? Ja, ihr habt richtig gelesen! Fans haben nämlich mit *My Little Portal* eine Pony-Version von *Portal* umgesetzt, die richtig professionell wirkt. Im nächsten Heft erzählen wir euch alles, was wir über die Serie wissen!

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:

September 2013

>>> Impressum

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

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

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

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

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