

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



**GROSSES ZEICHENTRICK-  
SPECIAL: MY LITTLE PORTAL,  
CODE MONKEYS UND MEHR**

**JUBILÄUM EINER PLATTFORM:  
10 JAHRE STEAM**

**TOP-MAP: MHO' POWER**

**STRAHL DOCH MAL: DER LASER**

**SCHLUMPFIGER BLICK ÜBER  
DEN TELLERSCHLUMPF**

**AUSGABE 18  
SEPTEMBER 2013**

**„In Kürze wird das Wort ‚Blah‘ fortlaufend wiederholt.  
Wenn ihr einmal ein Wort anstelle von ‚Blah‘ hört ...“**

„... ignoriert es. Das ist ganz und gar unwichtig.“

In Blah diesem Blah Sinne Blah:

**Willkommen Blah zur Blah achtzehnten  
Blah Ausgabe Blah des Blah Portal-  
Blah-Magazins!**

Blah ... äh ... wir meinen: Diesen Monat legen wir den Schwerpunkt auf ein großes Zeichentrick-Special. Wen das Pony auf dem Cover schon schockiert hat, der sollte die ersten drei Seiten lieber überblättern, denn es geht in erster Linie um *My Little Portal*, eine *Portal*-Verfilmung mit den Ponys. Wir versichern euch aber: Wir sind selbst keine Pony-Fans, wir hatten aber trotzdem Spaß an der Serie! Von der Story her steht *Portal* im Vordergrund, und dass die Hauptfiguren Ponys sind, blendet man schnell aus. Zudem widmen wir eine Seite der 8-Bit-Cartoonserie *Code Monkeys*, deren Titelsong von niemand geringerm als Jonathan Coulton stammt, und stellen euch auch noch weitere Zeichentrickserien

mit Videogame-Bezug (aber ohne *Portal*-Bezug) in aller Kürze vor.

Auch im Blick über den Tellerrand geht um eine Zeichentrickserie: Anlässlich des zweiten Kinofilms stellen wir euch die Schlümpfe und ihre Videospiele vor - beginnend vor über 30 Jahren auf dem ColecoVision bis hin zu den aktuellen Games zum neuen Kinofilm. Außerdem wird *Steam* 10 Jahre alt, und das feiern wir in dieser Ausgabe mit einem Rückblick.

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

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

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



**Zeichentrick-Special** 4

Wir stellen euch Zeichentrickserien mit *Portal*-Bezug vor! Der Schwerpunkt liegt auf *My Little Portal*, eine *Portal*-Verfilmung mit Ponys, aber auch *Code Monkeys* kommt nicht zu kurz.

**Special: 10 Jahre Steam** 10

Happy Birthday! Valves Spieleplattform *Steam* wird 10 Jahre alt - wir blicken zurück!

**Map Check: Echoes** 12

*Echoes* führt ein merkwürdiges Lichtfeld als neues Testelement ein. Was hat es damit auf sich und wie spielt sich die Map?

**Map Check: Mho' Power** 14

Die Top-Map des Monats (die wir nicht jeden Monat küren ^^) ist diesmal *Mho' Power*, ein Wheatley-Map-Pack mit einem interessanten neuen Schaltertyp.

**Workshop-Testecke** 18

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

**Spotlight on Testelement: Laser** 19

Der Laser soll in *Portal 2* der Nachfolger des Energieballs sein, was ihm aber nicht so ganz gelingt. Nichtsdestotrotz stellen wir ihn euch vor!

**Blick über den Tellerrand** 22

Es schlumpft im Blick über den Tellerrand! Wir stellen euch die blauen Zwerge vor und legen dabei einen besonderen Schwerpunkt auf ihre schlumpfigen Videogames.

**Fortschritt der neuen Gele** 27

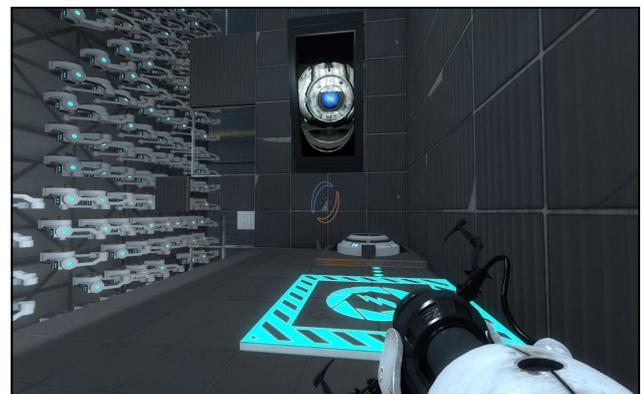
Bereits in Ausgabe 15 haben wir euch einige neue, Fan-gemachte Gele vorgestellt, die sich in Arbeit befinden. Zeit für einen neuen Statusbericht dieses Projekts!

**Wheatleys unnützes Wissen** 30

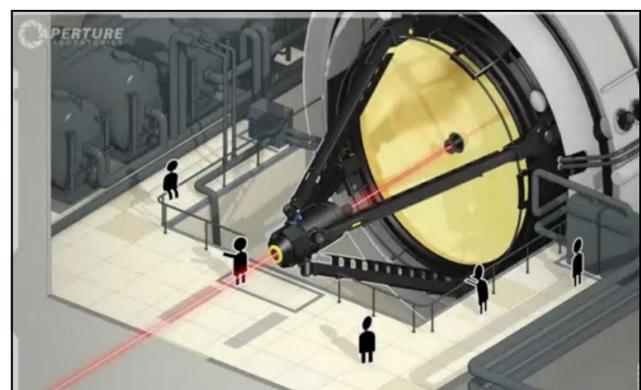
Sinnlose Fakten zu den Gelen.



*My Little Portal*, das ist *Portal* mit Ponys. In unserem Zeichentrick-Special stellen wir euch die ungewöhnliche Serie ausführlich vor. Außerdem: *Code Monkeys* → **Seite 4**



*Mho' Power*, die Top-Map des Monats, entführt euch in Wheatleys verrückte Welt und präsentiert euch dort einen mehr als ungewöhnlichen Schaltertyp, der für frische Rätsel sorgt. → **Seite 14**



Im Spotlight on Testelement richten wir den Scheinwerfer diesmal auf den Laser. Gelingt es dem gebündelten Lichtstrahl, den Platz des Energieballs aus *Portal 1* einzunehmen? → **Seite 19**

# Zeichentrick-Special

In diesem Artikel möchten wir euch zwei Zeichentrickserien vorstellen, die das Thema *Portal* berühren. Der Schwerpunkt liegt dabei auf *My Little Portal*, eine von Fans realisierte *Portal*-Trickserie mit Ponys, aber wir wollen auch *Code Monkeys* erwähnen, weil der Titelsong zu dieser 8-Bit-Cartoonserie von niemand geringerem als Jonathan Coulton stammt, dem Komponisten von *Still Alive* und *Want You Gone*.



## My Little Portal

Auf eine offizielle *Portal*-Verfilmung warten die Fans bis heute vergeblich. Der Amerikaner Christian David Cerda ist jetzt aber tätig geworden und hat mit *My Little Portal* eine inoffizielle Fan-Verfilmung von *Portal* geschaffen, die einen richtig professionellen Eindruck macht. Die bisher vier Episoden mit einer Länge von jeweils gut 10 Minuten findet ihr auf Youtube in seinem Kanal ChristiansCartoons.

Wie man anhand des Titels vielleicht schon vermuten kann, handelt es sich bei *My Little Portal* um ein Crossover zwischen *Portal* und *My Little Pony* - besser gesagt: Um eine Pony-Version von *Portal*. Wer mit den Ponys aber nun so überhaupt nichts anfangen kann, der darf ruhig trotzdem einen Blick riskieren. Wir sind selbst keine Bronies (= MLP-Fans), uns hat die Serie aber trotzdem gut gefallen. Wie gesagt, inhaltlich bekommt ihr in erster Linie

eine *Portal*-Story geboten, und dass die Hauptfiguren wie Ponys aussehen, wird nach kurzer Zeit zur Nebensache.

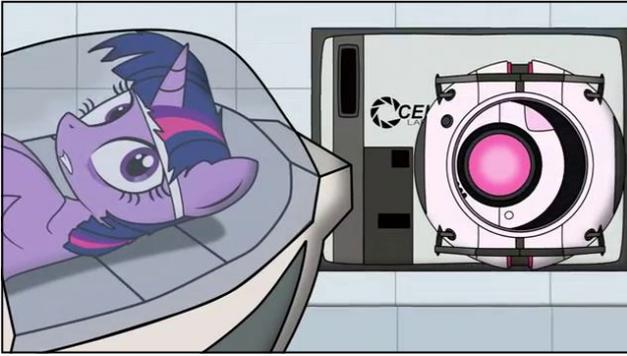
Die Handlung beginnt in den Equestria Laboratories, das Ponyville-Gegenstück zu den Aperture-Laboren. Zwei alte Pferde namens Dr. Brown und Dr. Whooves setzen feierlich ihre neueste Kreation DISCoRD in Gang, einen Super-Computer, der verdammt an GLaDOS erinnert. Wie man es als *Portal*-Kenner schon kommen sieht, geht etwas schief: DISCoRD ist das Böse in Person, pardon, in Pferd und attackiert alle Anwesenden. Dr. Whooves gelingt es, zu fliehen und zwei weitere Roboter zu aktivieren: CELeSTIA und LUNA. Die beiden erinnern ebenfalls an GLaDOS, sind im Gegensatz zu ihr aber freundlich. Zusammen mit Rainbow Dash stellen sich CELeSTIA und LUNA DISCoRD gegenüber - ein Kampf, den



Gruppenbild der Stars: Rainbow Dash, Twilight Sparkle und Applejack (von links nach rechts).



Das Böse in Pferd: DISCoRD ist die Equestria-Ausgabe von GLaDOS und kann sehr fies lachen.



Ab sofort Testsubjekt: Der Kern Pinkie schickt Twilight Sparkle in ihr neuestes Abenteuer.



Ach, so funktioniert das? Twilight Sparkle erlernt den Umgang mit dem „Hoofheld Portal Device“.

die drei zwar als Sieger verlassen, bei dem Rainbow Dash aber schwere Verletzungen davon trägt. Dennoch, der Frieden in den Equestria-Laboren ist wieder hergestellt - bis 10 Jahre später ein Wheatley-ähnlicher Kern namens Pinkie versehentlich DISCoRD reaktiviert. Damit beginnt das eigentliche Abenteuer! Pinkie weckt das schlafende Testsubjekt Twilight Sparkle, dessen Aufgabe es nun ist, die Elemente der Harmonie zu finden - nur mit ihnen ist es möglich, DISCoRD zu stoppen. Was Twilight, Pinkie und andere Charaktere, die sich später noch anschließen auf ihrem Weg durch die Testkammern alles erleben, das verraten wir an dieser Stelle allerdings nicht. Seht euch stattdessen einfach die Episoden an!

Die erste Folge von *My Little Portal* wurde am 6. Juli 2012 veröffentlicht, weitere Episoden gibt es seitdem etwa alle vier Monate zu sehen. Auf wie viele Folgen die Serie insgesamt ausgelegt ist, wissen wir nicht, ein Ende ist bis jetzt aber noch nicht in Sicht. Hoffen wir nur, dass Christian nicht in ein, zwei Jahren die Lust vergeht und er die Serie dann unvollendet

lässt. Doch keine Sorge, noch gibt es dafür keine Anzeichen, im Gegenteil: Die Vorbereitungen zu Episode 5 laufen auf Hochtouren. Auf Youtube wird nach Sprechern gesucht, und auf deviantART wurde Anfang Juli ein Preview Poster veröffentlicht. Wir bekamen leider keine Erlaubnis, dieses Bild im Heft abzurufen, daher geben wir euch stattdessen einfach den Link: <http://christiancerda.deviantart.com/art/My-Little-Portal-EP5-Alley-Poster-382769591>. Bei den Pferden handelt es sich um weiter entwickelte Geschütztürme, die aus Rainbow Dash entstanden und die offenbar nicht auf der guten Seite stehen - aber wo befinden sie sich? Wie Testkammern sieht die Umgebung nicht aus, das scheint uns vielmehr das Schloss von Prinzessin Celestia zu sein, aber was wollen die Geschütztürme dort? Eine spannende Frage, die das Warten auf die Folge umso unerträglicher macht ...

Das Franchise *My Little Pony* gibt es übrigens bereits seit 1983, also seit genau 30 Jahren. Die Idee stammt von der Designerin Bonnie Zacherle, die Spielzeug-Ponys werden damals wie heute von Hasbro hergestellt und verkauft,



Die Anspielungen sind herrlich: In einem geheimen Raum finden die Ponys eine echte „Orange Box“.



Ganz schön verändert: Rainbow Dash in ihrer neuen Funktion als Geschützturm.



Spielzeug-Kult seit 1983: Alte Pony-Plastikfiguren. Das blaue Pony im Vordergrund ist Rainbow Dash.

und das mit überwältigendem Erfolg. Unterstützend wurden auch mehrere Zeichentrickfilme und -serien produziert, den Anfang machte 1984 das Prime-Time-Special *Abenteuer am Mitternachtsfluss* (*Rescue at Midnight Castle*). Die aktuelle Serie *My Little Pony - Freundschaft ist Magie* ist nun bereits die vierte Generation der Ponys. Die Serie startete in den USA im 10. Oktober 2010, in Deutschland knapp ein Jahr später am 19. September 2011 auf Nick - inzwischen läuft bereits die dritte Staffel. Diese Serie ist es, die den Ponys in den letzten Jahren zu einem unglaublichen Erfolgsschub verhalf und auf unerklärliche Weise auch Erwachsene in ihren Bann zieht - der durchschnittliche Bronie (ein Kofferwort aus „Brother“ und „Pony“) ist männlich und zwischen 14 und 35 Jahren alt. Produzentin der Serie ist Lauren Faust, die zuvor bereits durch die *Powerpuff Girls* bekannt wurde, welche sie gemeinsam mit ihrem Mann Craig McCracken erfunden hat.



Derzeit läuft *My Little Pony - Freundschaft ist Magie* täglich um 17:40 Uhr auf Junior. Einige Folgen sowohl aus der aktuellen als auch aus den älteren Serien sind auf DVD zu erhalten, ihr könnt euch die Episoden aber auch einfach auf Youtube ansehen - die Hersteller erkennen die Fanszene an und lassen die Uploads be-



Der erste Pony-Zeichentrickfilm: Mit *Abenteuer am Mitternachtsfluss* fing 1984 alles an.

wusst nicht löschen. Auch Fan-Projekte sind erlaubt, und entsprechend groß ist deren Anzahl. Chikorita empfiehlt vor allem das Musik-Projekt *Super Ponybeat*, das dem Hörer Eurobeat-Remixe verschiedener Pony-Songs bietet. Womöglich muss man selbst ein Bronie sein, um das unglaubliche Engagement der Fanszene zu verstehen, aber wie gesagt, man muss nicht zwingend Bronie sein, um *My Little Pony* zu mögen. Ponys hin, Ponys her, wir legen die Serie jedem *Portal-Fan* uneingeschränkt ans Herz!



Die Frau hinter *My Little Pony - Freundschaft ist Magie*: Lauren Faust auf der Comic Con 2008.

# Code Monkeys

Im Gegensatz zu *My Little Portal* hat *Code Monkeys* nichts mit *My Little Pony* zu tun - aber auch nur sehr wenig mit *Portal*. Genau genommen ha-

ben wir die Serie nur deshalb mit in diesen Artikel aufgenommen, weil Jonathan Coulton den Titelsong gesungen hat, und von ihm stammen auch die beiden *Portal*-Endings *Still Alive* und *Want You Gone*. Inhaltlich hat die Serie allerdings nichts mit *Portal* zu tun, sehr wohl aber mit Videospielen, und das fängt schon bei der Aufmachung an: *Code Monkeys* ist designt wie ein NES-Spiel, komplett mit Punkte- und Lebensanzeige, und alle Charaktere sehen aus wie 8-Bit-Sprites. Wenn die Personen irgendwo hingehen, dann wird das wie ein kleiner Jump'n'Run-Level dargestellt, wobei die Figuren auch durchaus mal sterben können. In so einem Fall wird eine Continue-Abfrage eingeblendet. Ein Mauszeiger klickt auf „Yes“ und die Folge geht weiter.

Die Handlung ist in den früher 80er Jahren in dem fiktiven Videospiele-Entwicklungsstudio GameaVision angesiedelt. Die insgesamt 26 Episoden haben keinen wirklichen roten Faden, sondern sind einfach nur Comedy. Der Humor ist dabei sicher nicht jedermanns Sache, die meisten Witze gehen unter die Gürtellinie - wir haben beim Ansehen kaum gelacht,



sondern vielmehr auf die immer wiederkehrenden Anspielungen auf diverse klassische Videogames gelauert, aber das ist eben Geschmackssache. Wer

Serien wie *South Park* mag, der wird auch über *Code Monkeys* lachen können, und wer ein echter Videogame-Freak ist, der hat in der Serie einiges zu entdecken. Bereits in der ersten Folge hat beispielsweise Majoras Maske aus *The Legend of Zelda* einen Gastauftritt, und in einer der Jump'n'Run-Einlagen begegnen die Helden einem Koopa Troopa aus *Super Mario Bros.*

Erdacht wurde *Code Monkeys* von Adam de la Peña, die Erstaussstrahlung begann am 11. Juli 2007 auf dem amerikanischen Sender G4, einem Spartensender über Videospiele - so etwas müsste es auch in Deutschland wieder geben (es gab zwar früher GIGA, der wurde aber leider eingestellt). Übrigens läuft auf G4 auch eine Show über Online-Multiplayer-Spiele, die *Portal* heißt. Später wurde *Code Monkeys* in Kanada auf Teletoon wiederholt, in Deutschland wurde die Serie bisher allerdings nicht ausgestrahlt. Wer Interesse hat, kann zumindest die erste Staffel auf DVD erwerben, jedoch sollte beachtet werden, dass natürlich keine deutsche Tonspur dabei ist und dass die Scheiben Regionalcode 1 (USA) haben.



Programmierer-Alltag: *Code Monkeys* spielt in einer mehr als durchgeknallten Videospielefirma.



Jump'n'Run-Sequenz im *Super Mario Bros.*-Stil: Solche Videospiele-Anspielungen gibt es zuhauf.

# Und was es sonst noch so gibt ...

Zum Abschluss möchten wir euch in aller Kürze ein paar ausgewählte Videogame-Zeichentrick- und auch Realserien ohne jeden *Portal*-Bezug vorstellen. Trotzdem lohnt sich für echte Gamer auch bei diesen Serien ein Blick!

## Video Game High School

*Video Game High School* ist keine millionenteure Hollywood-Produktion, sondern entstand mit verhältnismäßig bescheidenen Mitteln und ausschließlich fürs Internet, aber gerade das macht die Serie vielleicht zu einem echten Geheimtipp. Nachdem er in dem *Counter-Strike*-ähnlichen Spiel *Fields of Fire* eher zufällig „The Law“ erschossen hat, wird Brian D. auf die titelgebende Video Game High School aufgenommen: Eine Hochschule, an der die verschiedenen Videospiele-Genres auf dem Stundenplan stehen und an der man zum Profi-Zocker ausgebildet wird. In insgesamt neun Folgen erzählt die Serie von den Höhen und Tiefen in Brians Hochschulleben. Der offizielle deutsche Fandub ist leider der-



zeit von Youtube verschwunden, das englische Original ist aber noch online. Mehr Infos zur Serie findet ihr auch auf [www.rocketjump.com](http://www.rocketjump.com).



## Captain N - The Game Master

*Captain N* war seinerzeit eine Werbeserie für das NES und seine Spiele, später auch für den Gameboy. Hauptfigur ist der amerikanische Teenager Kevin Keene, der beim Zocken von *Punch-Out!!* in den Fernseher hineingezogen wird und sich in Videoland wiederfindet: Eine Welt, in der die Charaktere aus allen möglichen Nintendo-Spielen leben. In jeder Episode wird ein anderes Game in den Mittelpunkt gestellt, darunter auch große Klassiker wie *The Legend of Zelda*. Nur Mario taucht seltsamerweise in keiner Episode auf, lediglich Donkey Kong ist der eine oder andere Gastauftritt vergönnt. In Deutschland liefen die ersten beiden Staffeln 1991 auf RTL. Ganze 19 Jahre später, im Jahr 2010, lieferte KidsCo die dritte Staffel nach.

## Pokémon

Mit über 700 Folgen ist *Pokémon* mit Abstand die längste Videospielserie. Dabei muss man allerdings dazu sagen, dass die Qualität der Handlung im Lauf der Jahre stark nachgelassen hat. Waren die ersten Staffeln noch spannend und witzig, wirkt ein Großteil der aktuellen Folgen nur noch langweilig, nicht zuletzt auch aufgrund der immer gleichen Auftritte von Team Rocket. Dennoch ist die Serie immer noch erfolgreich genug, um neue Episoden zu rechtfertigen: Der neue Sender Pro Sieben Maxx zeigt ab 4. September die 16. Staffel in deutscher Erstaussstrahlung, täglich um 14:40 Uhr. In Japan



hingegen bereiten sich Ash und Pikachu bereits auf ihre ersten Abenteuer in Kalos, der neuen Welt aus *Pokémon X & Y*, vor. Auch ein *Pokémon*-Kinofilm kommt bis heute zuverlässig jedes Jahr heraus, und im Gegensatz zur Serie sind die Movies auch

heute noch sehenswert. Der 15. Film *Kyurem gegen den Ritter der Redlichkeit* ist am 29. August auf DVD erschienen, in Japan ist im Juli bereits der 16. Film angelaufen, der eine neue Form von Mewtu einführt.



## Super Mario Bros. Super Show

Für den einen unanguckbar, für den anderen einfach nur Kult, das ist die *Super Mario Bros. Super Show*. Die 52-teilige US-Trickserie basiert lose auf *Super Mario Bros.* und *Super Mario Bros. 2* und lief in den USA zum ersten Mal im Jahr 1989, bei uns 1991. Jede Episode besteht dabei aus zwei Teilen. Im Zeichentrick-Part versuchen Mario, Luigi, Peach und Toad, das Pilze-Wunderland von König Koopa zu befreien, wobei die meisten Episoden Parodien auf bekannte Filme darstellen. Der Realfilm-Part zeigt Lou Albano und Danny Wells als Mario und Luigi in ihrer Brooklyner Klempnerei, wo sie es mit allerhand verrückten Kunden zu tun bekommen. Leider ist die deutsche Fassung der Realfilm-Teile selten geworden, da sie bei den späteren Ausstrahlungen jedes Mal weggelassen wurde.

Später gab es übrigens mit *Super Mario Bros. 3* und *Super Mario World* noch zwei weiteren Serienproduktionen, hier nun von Anfang an ganz ohne Realfilm-Part. Auch orientierten sich diese Serien näher an den Spielen - sogar fast schon ein wenig zu nah, denn in einer Trickserie wirkt es doch komisch, wenn Fragezeichenblöcke in der Luft hängen und beim Dranspringen Münzen oder Power Ups offenbaren. Wie dem auch sei, die beiden Serien debütierten 1997 auf RTL und laufen derzeit auf KidsCo - sogar in der Primetime um 20:15 Uhr! Und dann war da noch der *Super Mario Bros.*-Kinofilm von 1993, aber der ist so schlecht, dass wir an dieser Stelle keine weiteren Worte an ihn verschwenden möchten.

## Portal-Musik ist überall

Die britische Reality-Show *The Apprentice* hat inhaltlich nun wirklich nichts, aber auch gar nichts mit Videospiele zu tun. Umso überraschender ist, dass in der Episode *Stall to Shop* aus der 9. Staffel tatsächlich Original-Portal-Soundtrack zu hören ist: Nach ca. 41 Minuten ist das Stück *There She Is* aus *Portal 2* zu hören, während die Protagonisten in einem Café sitzen. Wir wissen nicht, wie die Produzenten auf die Idee gekommen sind, an dieser Stelle *Portal*-Musik zu verwenden, wir finden allein die Tatsache aber kurios genug, um sie im Heft zu erwähnen.



# 10 Jahre Steam

Happy Birthday, *Steam*! Valves erfolgreiche Spieleplattform wird 10 Jahre alt - die erste Version wurde am 12. September 2003 veröffentlicht. Dabei wollte Valve die Plattform zunächst gar nicht selbst entwickeln und betreiben, sondern stellte die Idee bei anderen Firmen vor. Nachdem das Interesse eher mau war, setzte Valve *Steam* schließlich doch selbst um, und das mit überwältigendem Erfolg: Heute hat *Steam* rund 5 Millionen aktive User und verfügt über ein Angebot von knapp 12.000 Spielen.

Das erste *Steam*-Spiel war die Version 1.4 von *Counter-Strike*, das damals aber auch ohne *Steam* gespielt werden konnte. Ab Version 1.6 wurde *Steam* dann für alle *Counter-Strike*-

Zocker zur Voraussetzung, und im Oktober 2004 erschien mit *Half-Life 2* auch das erste Singleplayer-Spiel, das *Steam* erforderte. *Half-Life 2* war es auch, das für gewissen Ärger sorgte: Valves damaliger Vertriebspartner Vivendi, zuständig für den Vertrieb der Retail-Versionen, behauptete, der Vertrieb von *Half-Life 2* verstoße gegen den Publisher-Vertrag. Vor Gericht unterlag Vivendi aber und trennte sich in der Folge von Valve, seither ist Electronic Arts für den Ladenvertrieb der Valve-Titel zuständig.

In der Anfangszeit wurden auf *Steam* lediglich Valves eigene Spiele angeboten, und vielleicht der eine oder andere *Half-Life*-Mod. *Steam* war damals noch weniger eine große Ver-

The screenshot shows the Steam client interface from 2007. The window title is "STEAM". The menu bar includes "Datei", "Anzeige", "Spiele", and "Hilfe". The main area shows a list of games under "MEINE FAVORITEN" and "INSTALLIERT". Games listed include Counter-Strike: Source, Natural Selection, Deus Ex: Game of the Year Edition, Geometry Wars, Half-Life, Half-Life 2: Deathmatch, Peggle Deluxe Demo, The Longest Journey, Fortress Forever, MIB: M.A. Metastark, The Sims, Half-Life 2, Opposing Force, and Psychonauts. A text box at the bottom right says: "So sieht's schon lange nicht mehr aus: Eine frühe Steam-Version aus dem Jahr 2007."

Offizieller Screenshot von Valve. Lizenz: CC BY-SA 3.0



Die haben den Schuss gehört: Version 1.4 von *Counter-Strike* war das erste *Steam*-Spiel.



*Rag Doll Kung Fu*: Nicht das beste *Steam*-Spiel, aber das erste, das nicht von Valve stammt.

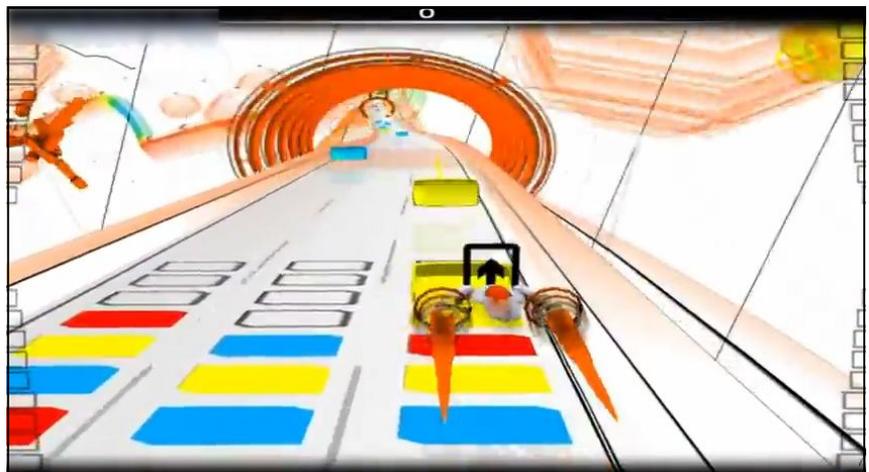
triebsplattform als vielmehr ein offizielles Netzwerk, in dem die angemeldeten Spieler die beliebten Valve-Shooter *Counter-Strike* und *Team Fortress Classic* zocken konnten. Das änderte sich ab 12. Oktober 2005, als *Rag Doll Kung Fu* angeboten wurde: Das Prügelspiel an sich ist zwar nur mittelprächtig, aber es war das erste *Steam*-Spiel, das nicht von Valve selbst stammt. Seither wächst die Anzahl der verfügbaren Games stetig weiter. Andere frühe *Steam*-Spiele waren etwa *Darwinia* und *Red Orchestra*.

Die *Steam Community* - oder zumindest etwas, das an eine Community im heutigen Sinne erinnert - gibt es seit 2007 und wird bis heute ständig erweitert, erst vor wenigen Wochen hat Valve beispielsweise die *Steam Trading Cards* und das Levelsystem implementiert. Schon viel früher konnten die User natürlich untereinander Freundschaften schließen, sich in Gruppen zusammenfinden, chatten, Statistiken aufrufen und vieles mehr. Was viele Spieler kritisieren, ist die Tatsache, dass sich ein einmal angelegtes *Steam*-Profil nicht mehr löschen lässt, aber seit 2008 besteht zumindest die Möglichkeit, das eigene Profil auf „privat“ zu stellen.

Ebenfalls 2008 veröffentlichte Valve *Steamworks* für Entwickler. Diese Schnittstelle ermöglicht es den Programmierern, ihre Spiele unkompliziert mit allen wichtigen *Steam*-Funktionen auszustatten, etwa mit Errungenschaften. Das erste Valve-fremde Spiel, das davon Gebrauch

machte, war *Audiosurf*, erschienen am 15. Februar 2008. Ein weiteres Angebot seitens Valve an Entwickler war im Sommer 2012 *Steam Greenlight*. Gegen eine Startgebühr von 90 Euro können kleinere Studios (und auch Einzelpersonen) ihre Games der Community vorstellen. Was genug Zuspruch erhält, wird dann irgendwann offiziell über *Steam* vertrieben.

Wir sind gespannt, wie sich *Steam* in den nächsten Jahren weiterentwickeln wird. Tatsache ist, dass der Trend weg von der herkömmlichen Disc-Version und hin zum digitalen Vertrieb geht - das ist natürlich ideal für *Steam* und ähnliche Plattformen wie *Desura* oder *Origins*. Der Großteil der wichtigen PC-Spiele wird in den nächsten Jahren also sicher über *Steam* zu kriegen sein, angereichert durch umfangreiche Community-Funktionen. Ein Ende ist noch lange nicht in Sicht - auf die nächsten 10 Jahre, *Steam!* (Trotzdem könnte so langsam mal *Portal 3* oder *Half-Life 2: Episode 3* zumindest angekündigt werden ...)



Play the Music: Der Musik-Racer *Audiosurf* war das erste Non-Valve-Spiel, das von *Steamworks* Gebrauch machte.

# Echoes



von ColorCubeMan

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=159243676>

Eigentlich wollten wir euch *Echoes* bereits in der vorherigen Ausgabe vorstellen, aber da hat dann aufgrund der vielen Interviews der Platz nicht mehr ausgereicht, deswegen liefern wir den Map Check jetzt nach. Der Qualität dieser schönen Cave Johnson-Map tut das keinen Abbruch, führt sie doch sogar ein neues Testelement ein.

Dieses neue Testelement ist allerdings auch der Grund für geringen Punktabzug. Es handelt sich um ein oranges, leicht durchsichtiges Feld, das für Spieler und andere physische Objekte (wie Würfel) nicht durchlässig ist, durch das man aber sehr wohl Portale hindurch schießen kann. Leider wird diese Barriere nicht ganz sauber eingeführt. Direkt zu Beginn der Testkammer versperrt ein Exemplar den Durchgang, so dass ihr euch mit Hilfe von Portalen den Weg bahnen müsst. Das ist so weit noch kein Problem. Kurz vor Ende jedoch - **Achtung, Lösungsspoiler zu Erläuterungszwecken!** - müsst ihr einen Würfel auf einer Barriere ablegen. Wenig später muss die Barriere auf Knopfdruck deaktiviert werden, damit der Würfel hinabfällt. Wenn man weiß, was es mit der Barriere auf sich hat, ist das ja in Ord-

Infokasten	
Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Cave Johnson
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz

nung, aber Chikorita stand vor einem unlösbaren Problem. Er war gar nicht auf die Idee gekommen, dass man den Würfel auf der Barriere ablegen könnte, weil für ihn ganz klar schien, dass der Würfel sowieso hindurch fallen oder gar zerstört werden würde. Er hätte vielleicht bescheid gewusst, wenn er am Anfang erfolglos versucht hätte, die erste Barriere zu durchschreiten, aber aufgrund der rötlichen Farbgebung machte das Feld für ihn einen tödlichen Eindruck, so dass Chiko es nicht riskieren wollte, es zu berühren. Vielleicht hätte eine andere, einladendere Farbe geholfen - oder aber ein unzugänglicher, aber einsehbarer Demo-Raum, in dem ein Würfel auf der Barriere



Neues Testelement: Dieses Feld könnt ihr nicht durchschreiten, aber Portal hindurch schießen.



Wie es sich für eine gute Cave Johnson-Map gehört, spielt auch blaues Gel eine Rolle.



Die zweite Testkammer ist recht großflächig. Ihr werdet viel durch die Luft fliegen!

liegt. So aber gibt's einen halben Minuspunkt, weil das neue Testelement nicht richtig eingeführt wird und man nur durch Zufall herausfinden kann, was es damit auf sich hat.

Abgesehen davon - und wir meckern auf hohem Niveau - gibt es an der Map aber nichts auszusetzen. Euch erwarten insgesamt zwei Testkammern, in denen auch blaues Gel und Katapultplattformen eine Rolle spielen. Verbunden werden die beiden Räume durch einen kleinen BTS-Abschnitt, in dem sogar der Weg unterbrochen ist. Ihr kommt nur weiter, wenn ihr euch die vorangegangene Testkammer zunutze macht - wie in der offiziellen Cave Johnson-Teststrecke im Hauptspiel! Dadurch hebt sich die Map positiv von der Masse ab: Zwei gute Testkammern aneinander setzen



Der Würfel auf der Barriere: Wenn man weiß, dass das geht, ist die Lösung ganz einfach! Ja, „wenn“ ...

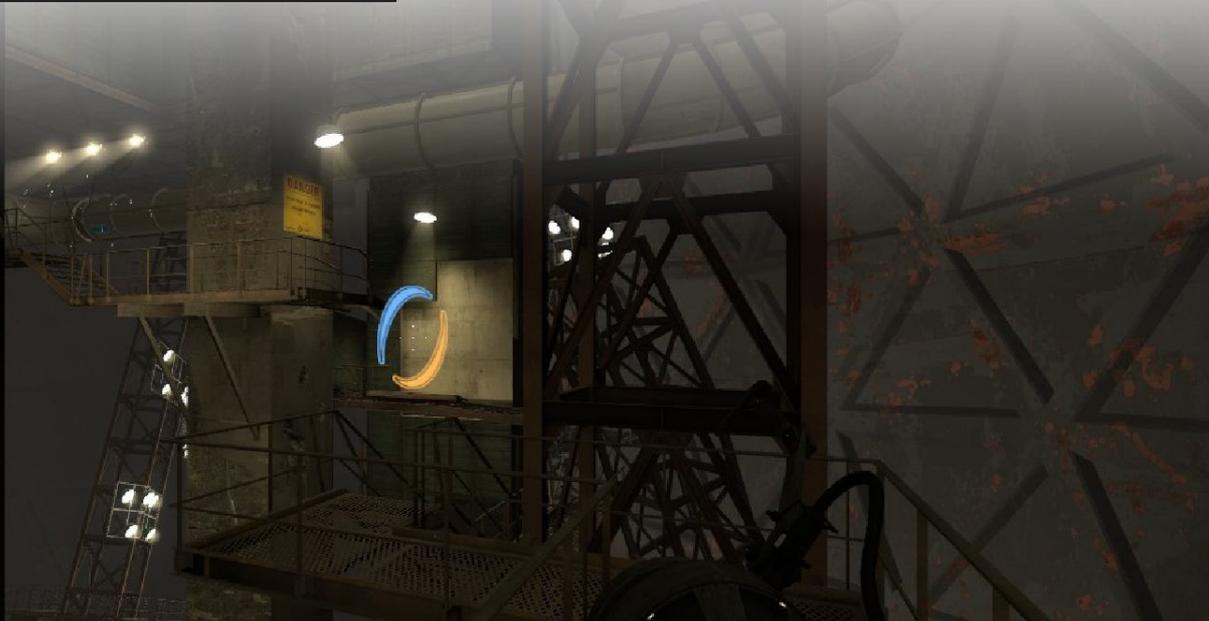
können viele, aber so ein Verbindungsglied mit Knobelfaktor sieht man nicht jeden Tag.

Wer nicht gerade stundenlang an der orangen Barriere verzweifelt, der wird nicht lange für die Map brauchen, und allzu schwierig ist sie auch nicht, aber ihr werdet in der kurzen Zeit, die euch die Map beschäftigt, gut unterhalten, und das ist die Hauptsache.

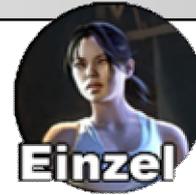
**Unser Urteil:**

**4,5 / 5**

BTS-Bereich mit Knobelfaktor: Dieses kleine Bindeglied wertet die Map um einiges auf.



# Mho' Power



von wrathofmobius

Part 1: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=91867034>

Part 2: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=92877438>

Part 3: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=93462239>



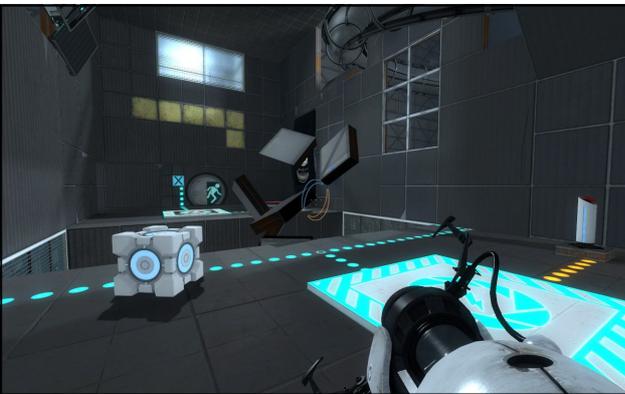
Eigentlich ist *Mho' Power* nun schon ein Jahr alt. Wir sind aber erst jetzt auf das Map Pack aufmerksam geworden - vielleicht, weil vor wenigen Wochen die Co-op-Variante erschienen ist. Aber bei *Portal*-Maps ist das wie mit dem Wein: Durch das Alter werden sie nicht schlechter, und so widmen wir diesem gelungenen Wheatley-Map-Pack jetzt einen Map Check.

Der gesamte Map Pack dreht sich um ein neues Testelement, das wrathofmobius auf den Namen „Electrical Plate“ getauft hat. Dabei handelt es sich auf den ersten Blick nur um eine Bodenmarkierung. Sie ist blau, quadratisch, etwas größer als ein Würfel und sitzt inmitten der Lichtmarkierung, die von einem Schalter zu einem Testelement führt. Und das ist der Clou: Die Electrical Plate unterbricht nämlich die Verbindung! So lange kein Würfel auf der Markierung liegt, wird der Schalter das Testelement nicht aktivieren. Die Testelemente sind somit also doppelt abgesichert, und als Spieler steht ihr vor einer zusätzlichen Heraus-

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

forderung.

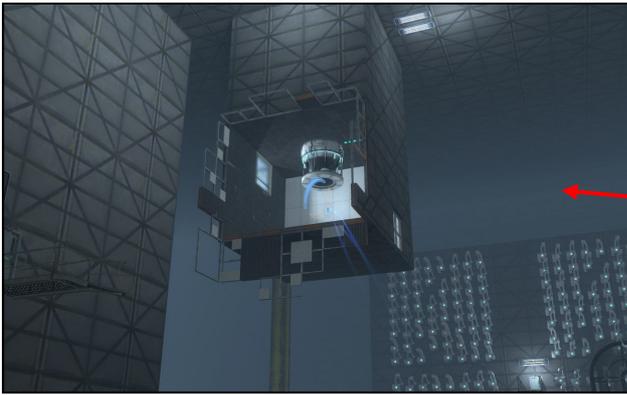
Die erste Map ist sehr klein und dient nur zur Einführung des Testelements. Zwar beobachtet euch Wheatley hier bereits von seinem Monitor aus, für eine richtige Wheatley-Map ist diese Besenkammer aber definitiv zu winzig, wenngleich ein klitzekleiner gähnender Abgrund vorhanden ist. Das sei aber zugunsten der Lernkurve akzeptiert. In der zweiten Map geht's dafür dann richtig los! Zwar wirkt auch dieser Raum beim Betreten recht klein, doch das ändert sich, nachdem der verrückte Kern



Einführung: Legt den Würfel auf die Electrical Plate, damit der Schalter seine Wirkung entfalten kann.



Klein, aber tief: Auch in der Einführungsmap erwartet euch ein Wheatley-typischer Abgrund.



Map 2: Da hinten ist ein weiteres Stück Testkammer. Ob wir es per Portal erreichen können?

ein großes Bauteil mal eben beiseite schiebt. Nun erkennt ihr das gesamte Ausmaß des Wahnsinns, denn ihr arbeitet in drei Testkammern gleichzeitig, die alle halb offen sind, durch einen gewaltigen Abgrund voneinander getrennt werden und auf die richtige Weise miteinander kombiniert werden wollen. Die Electrical Plate an sich spielt dabei zwar nur eine Nebenrolle, der typische Wheatley-Rätselspaß schlägt aber voll durch!

Doch die zweite Map besteht sogar aus zwei Teilen. Nach einem kurzen Spaziergang durch ein Aperture-Konferenzzimmer landet ihr in einer weiteren Testkammer, die die Electrical Plates gehörig mit Wheatleys Wahnsinn vermischt. Dabei lernen wir, dass der Würfel nicht einmal wirklich auf der Electrical Plate drauf liegen muss - es reicht auch schon, wenn er dran vorbei fällt oder in einem Flutlichttunnel darüber hinweg schwebt. Dieses Wissen müsst ihr nutzen, sonst steckt ihr hier fest! Zuletzt folgt schließlich die dritte Map, die das Grundkonzept beibehält, das Thema aber um



Freiflug Richtung Ziel: Quer durch die Testkammer geschleudert zu werden, ist immer ein Erlebnis.



Gegenschuss: Jetzt stehen wir oben und werfen ein Blick zurück in Richtung Eingang!

## Für zwei Spieler

Seit Mitte Juni 2013 gibt es auch eine Co-op-Variante von *Mho' Power*. Dabei lässt die Bezeichnung „Part 1“ durchaus hoffen, dass noch mehr kommen wird!



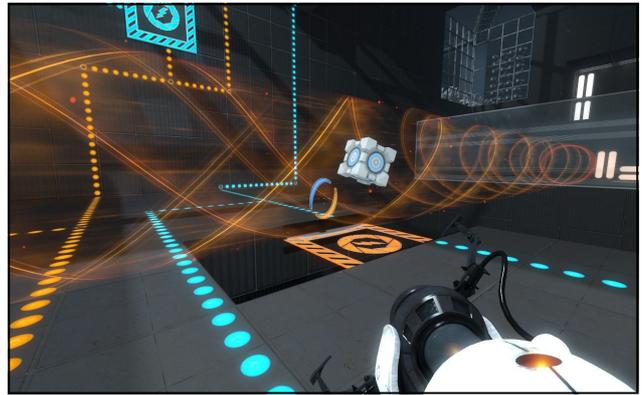
## Even Mho' Power (von wrathofmobius)

Der erste Teil von *Even Mho' Power*, der Co-op-Variante von *Mho' Power*, trägt den Untertitel *Harmonic Frequency*. Auch diese Map spielt eher die Rolle einer Einführung, aber es ist anzunehmen, dass es in nicht allzu ferner Zukunft weitere und etwas kniffligere Maps im gleichen Stil geben wird. Diese Einführungsmap besteht aus zwei Testkammern, von denen die erste wirklich zu einfach ist - aber dennoch notwendig für Testsubjekte, die nicht bereits vorab die Einzelspieler-Variante geockt haben. Die zweite Hälfte spielt sich rings um einen riesigen Abgrund ab und enthält gleich drei Electrical Plates gleichzeitig. Jetzt nur noch irgendwie die dazu gehörenden drei Würfel auftreiben!

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



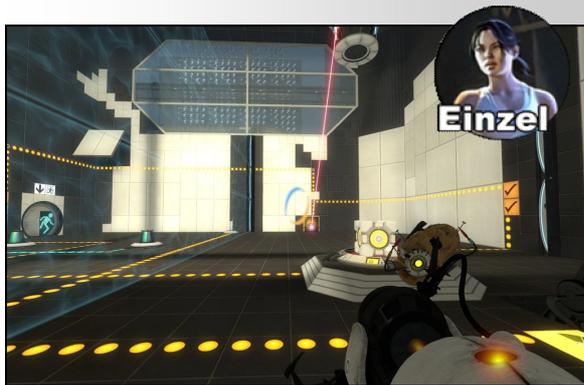
Dieses Konferenzzimmer dient als Bindeglied zwischen dem ersten und zweiten Teil von Map 2.



Map 2b bietet Wheatley-Chaos total, komplett mit Flutlichttunnel. Viel Spaß beim Zähne ausbeißen!

## Der vierte Teil?

Einen vierten Teil von *Mho' Power* gibt es bisher leider nicht. Er war aber durchaus mal geplant, und was davon übrig geblieben ist, kann man selbst ausprobieren.



### Four Corners (von wrathofmobius)

Wenn man der Beschreibung im Workshop glauben möchte, dann war *Four Corners* ursprünglich der vierte Teil von *Mho' Power*. Weil aber die Electrical Plates nicht so ganz mit dem Puzzle harmonieren wollten, entfernte wrathofmobius sie und veröffentlichte das Überbleibsel als eigenständige Map. Gut, dass er das getan hat, denn als Bestandteil von *Mho' Power* hätte diese Map die Gesamtwertung doch um einiges runter gezogen! Dabei ist das Laserrätsel an sich gar nicht mal so schlecht durchdacht. Was aber für kräftige Minuspunkte sorgt, ist das viel zu knappe Zeitlimit eines Buttons sowie die Tatsache, dass ihr einen Großteil der Map neu lösen müsst, wenn ihr zu langsam wart.

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

180 Grad dreht. Wollen wir spoilern? Nein, wollen wir nicht! Die Überraschung wirkt besser, wenn ihr es beim Spielen selbst erlebt. Deshalb drucken wir die Screenshots zum dritten Teil auch nicht im Klartext ab. Wie ihr sie trotzdem sehen könnt, erfahrt ihr auf der Extraseite im Anschluss an diesen Map Check!

Tatsache ist, dass *Mho' Power* ein rundum gelungenes Map Pack ist, das ein neues Testelement sinnvoll einführt, die einzelnen Maps stimmig miteinander verbindet und auch etwas fürs Auge bietet. Und wem es immer noch nicht reicht, nachdem er die drei Maps geockt hat, der darf das Prinzip auch noch einmal zusammen mit einem Forschungspartner erleben - dazu aber mehr in einem Extrakasten!

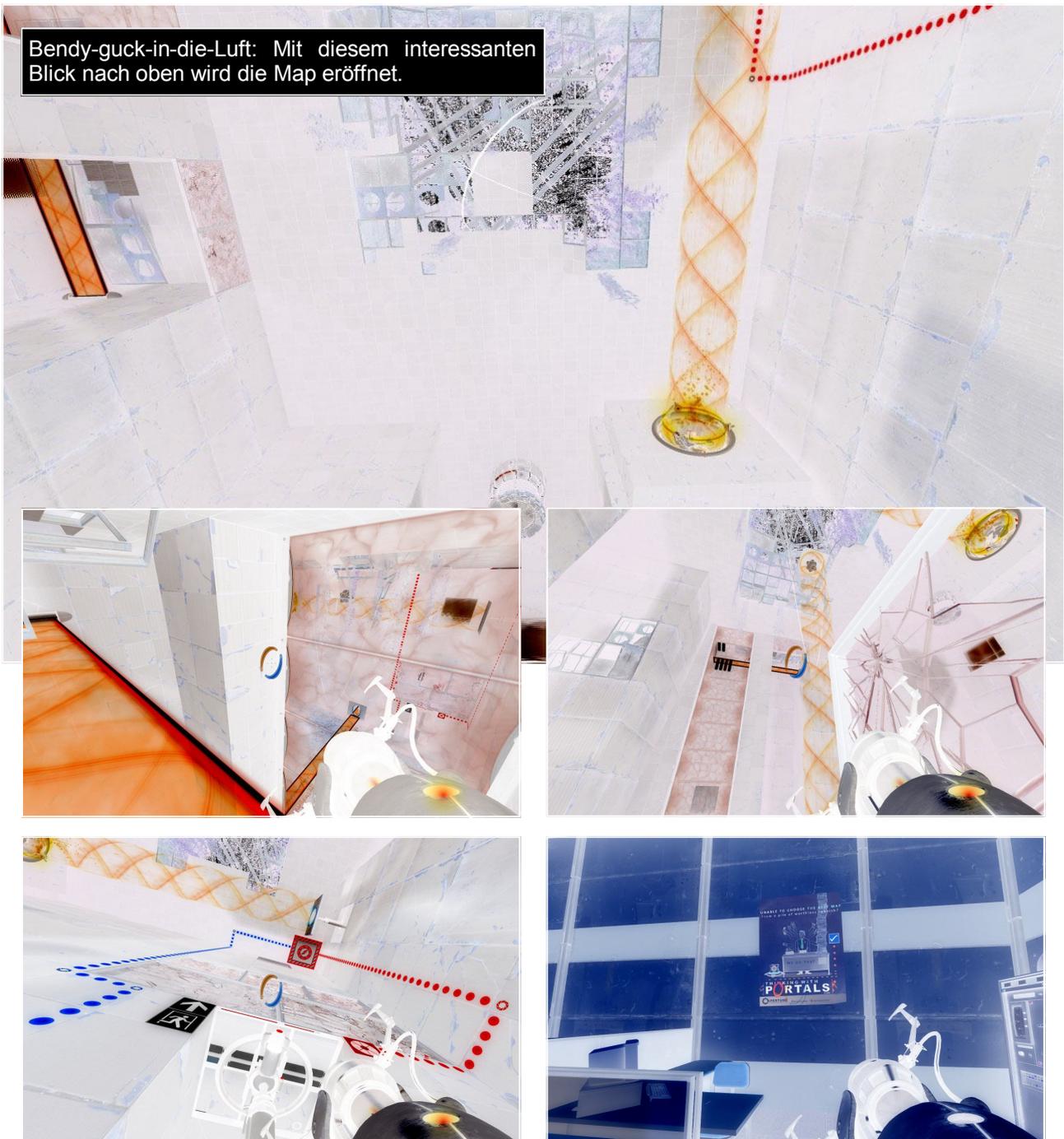
### Unser Urteil:

**5 / 5**



# Die Überraschung von Map 3

Map 3 bietet einen so überraschenden Themenwechsel, dass wir das nicht spoilern möchten, und dazu würden Screenshots schon reichen. Wer aber trotzdem vorab sehen möchte, was ihn erwarten, für den haben wir natürlich ein paar Bilder vorbereitet. Öffnet einfach die JPG-Version dieser Seite in einem Grafikprogramm und kehrt die Farben um - in *Paint*, das standardmäßig bei *Windows* dabei ist, geht das beispielsweise mit der Tastenkombination **Strg + Shift + i**



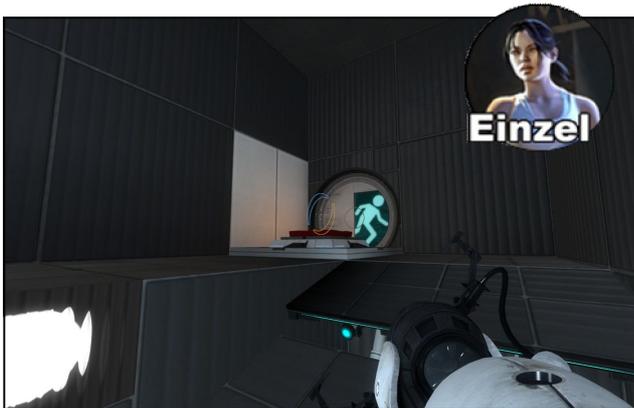
Bendy-guck-in-die-Luft: Mit diesem interessanten Blick nach oben wird die Map eröffnet.

Da oben ist aber ein gemeiner Ort für eine Electrical Plate! Ob hier der Flutlichttunnel hilft?

„Unable to choose the best map from a pile of worthless rubbish? We do that.“ Portal-Magazin

# 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.



## You and your Companion Cube! (von Xavier B)

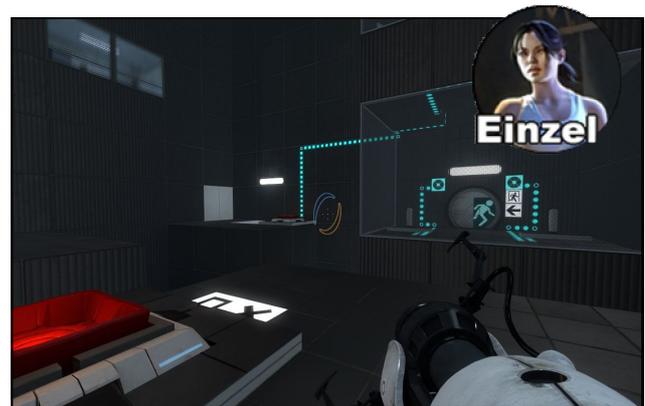
Hierbei handelt es sich um eine Co-op-Map, aber für Singleplayer: Die beiden Teilnehmer am Test sind nicht Atlas und P-Body sondern du und dein Begleiterkubus. Die Map greift zum gefühlt hundertsten Mal die Idee auf, dass ihr einen Herzchenwürfel durch die ganze Testkammer mitnehmt und ihn immer wieder dazu überreden müsst, euch zu helfen - hier ist diese Idee aber sehr gut umgesetzt! Das Laserrätsel in der Mittelphase tanzt zwar aus der Reihe, ist aber gut durchdacht und innovativ.

Unser Urteil: **5 / 5**

## Sewage Cross (von jonathancockrum)

Mit dieser Map ist es ein Kreuz - und das fängt schon beim Boden an! Ein großes kreuzförmiger Säuresee nimmt nämlich den größten Teil der Map ein. Übrig bleiben vier Inselchen, über die ihr euch Stück für Stück auf das Ziel zu arbeiten müsst. Erlaubte Hilfemittel: Zwei Speicherkuben. Die Map ist ziemlich einfach, bietet wenige neue Idee, erfordert aber an einer Stelle einen präzisen Portalschuss unter Zeitdruck. Man kann *Sewage Cross* zwar spielen, sollte aber nur gutes Mittelmaß erwarten.

Unser Urteil: **3 / 5**



## A Little Something (von McAnigans)

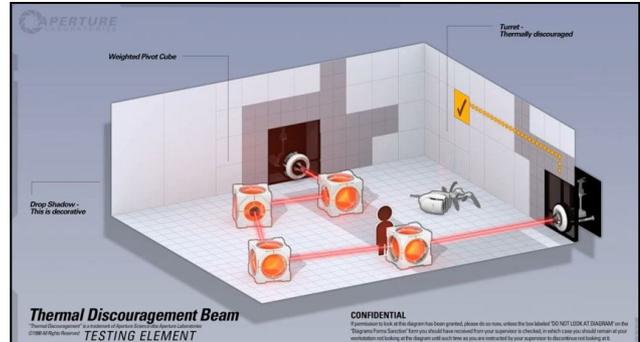
Hier bekommt ihr es mit einem kleinen Irgendwas von Map zu tun, das rein flächenmäßig gar nicht mal so klein ist. Kernpunkt des Rätsels ist ein Flug über einen Säuresee, den sowohl ihr als auch ein Würfel mehrmals vollführen müsst, und das in verschiedenen Variationen. Hinterher stellt sich dann die berühmte Frage „Hätte ich den Würfel nicht mitnehmen müssen? Ja, aber wie zum Teufel soll ich das denn anstellen?“. Ein nettes kleines Rätsel für fünf bis zehn Minuten zwischendurch.

Unser Urteil: **4 / 5**

# Laser

Der Laser ist ein neues Testelement in *Portal 2*. Offiziell trägt er den Namen Wärmeleitstrahl (im Original: Thermal Discouragement Beam), im Spiel selbst fällt dieser Name aber nicht, stattdessen spricht GLaDOS bei der Einführung des Strahls von einem „tödlichen Laser“. Dabei ist der Laser glücklicherweise nicht ganz so tödlich wie etwa Säure oder ein Laserfeld. Ihr könnt es euch also durchaus erlauben, mal eine gewischt zu bekommen - allzu lange solltet ihr euch dann aber doch nicht in der Schusslinie des Lasers aufhalten, da sonst doch irgendwann eure Hitpoints am Ende sind.

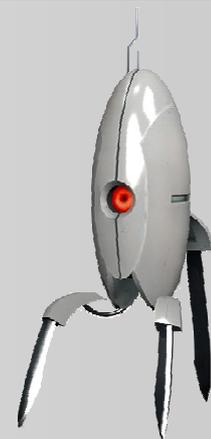
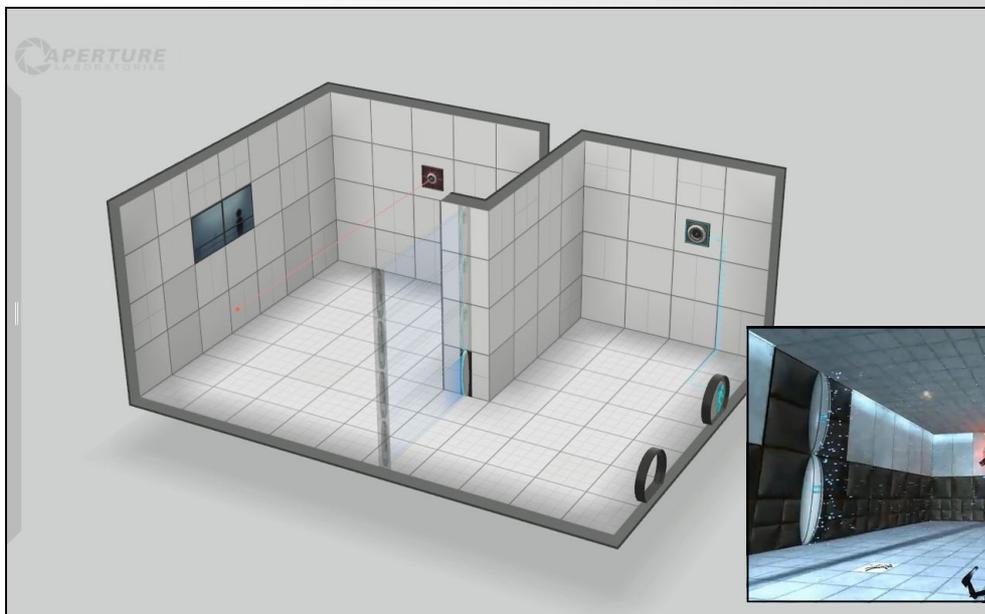
Allem Anschein nach ist der Laser der Nachfolger des Energieballs aus *Portal 1*. Das wird dadurch unterstrichen, dass GLaDOS in der Testkammer, in der der Laser eingeführt wird,



Die offizielle Ankündigung des Lasers. Uns hätte bei diesem Test aber ein Würfel gereicht!

zunächst einen Energieballspender und -empfänger entfernt, um sie durch Laseremitter und -empfänger zu ersetzen. Wir sind aber der Meinung, dass der Laser den Energieball nicht

## Laser ≠ Energieball

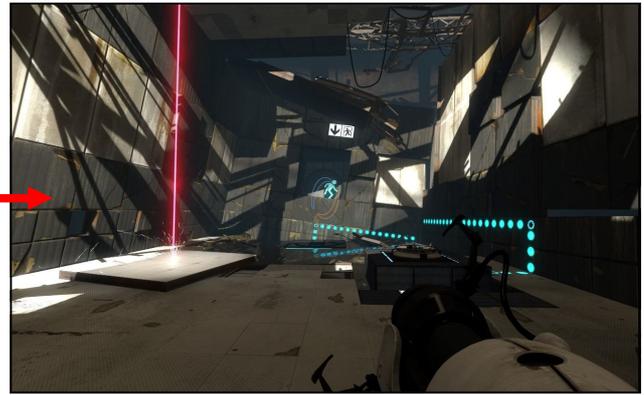


Diese kleine Laser-Testkammer haben wir innerhalb von zwei Minuten in der PTI zusammen geklickt, und sie ist nicht lösbar - das ist gewollt und dient der Erläuterung! Mit Energieball statt Laser

wäre der Test nämlich kein Problem - wer kurz nachdenkt, wird verstehen, warum. Übrigens, eine leichte Abwandlung dieses Rätsels kommt in *Portal 1* tatsächlich vor!



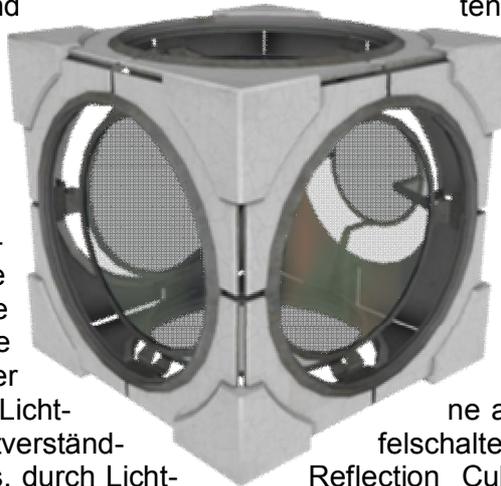
Umbaumaßnahmen: In der ersten Testkammer von Kapitel 2 entfernt GLaDOS den Energieball ...



... um stattdessen Laseremitter und –empfänger in den Raum zu integrieren.

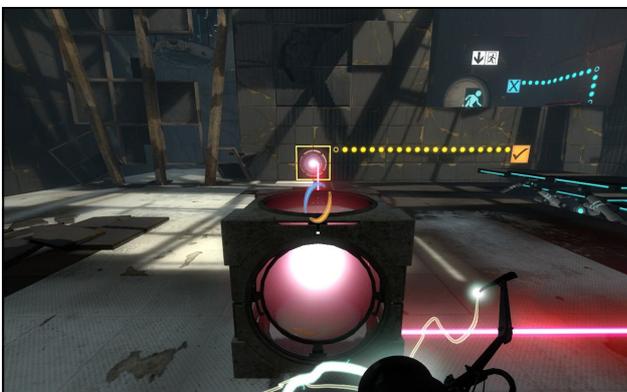
vollständig ersetzen kann. Sicher sind sie sich in vielen Punkten ähnlich, doch nicht jedes Puzzle, das mit dem Energieball funktioniert, klappt auch mit dem Laser. Ein Beispiel dazu zeigen wir euch in unserem Extrakasten. Von uns aus hätten Laser und Energieball also ruhig nebeneinander in *Portal 2* existieren können.

Nichtsdestotrotz ist der Laser ein vollwertiges Testelement, das einige interessante Möglichkeiten bietet. Dabei ist die Möglichkeit, Geschütztürme mit ihm zu rösten, noch die kleinste Überraschung. Da der Laser im Grunde nur ein Lichtstrahl ist, lässt er sich selbstverständlich durch Emanzipationsgrills, durch Lichtbrücken und auch durch Glaswände hindurch leiten - und durch Portale freilich auch! Ein normaler Würfel stoppt einen Laser, es gibt jedoch einen speziellen Würfeltyp, den Entmutigungsumlenkungswürfel (im Original Weighted



Pivot Cube, umgangssprachlich oft Reflection Cube genannt), der dazu dient, den Laser umzulenken. Und als ob ein einzelner Laserempfänger nicht ausreichend wäre, gibt es in manchen Testkammern auch noch den so genannten Relais: Er funktioniert technisch wie ein Laserempfänger, mit dem Unterschied, dass er den Laser nicht stoppt, sondern einfach weiterleitet. Gerade im Custom-Bereich sind gigantische Laserrätsel mit unzähligen Relais, mehreren Reflection Cubes und abenteuerlich verwinkelten Portalflächen keine Seltenheit, gerne auch in Kombination mit Würfelschaltern, die die Zielposition der Reflection Cubes bestimmen und eurem Denkansatz damit einen Strich durch die Rechnung machen.

Von Aperture Science wurde der Laser im Jahr 1998 entwickelt, wobei der Titel „Thermal Dis-



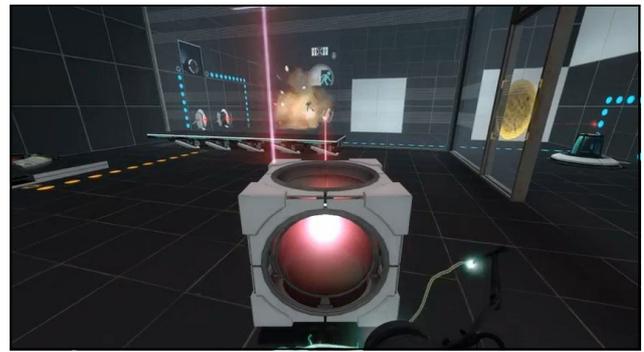
Nur Mut: Der Entmutigungsumlenkungswürfel dient dazu, die Richtung eines Lasers zu verändern.



In manchen Rätseln muss der Laser alle Relais treffen. Custom Maps treiben das oft ins Extreme!



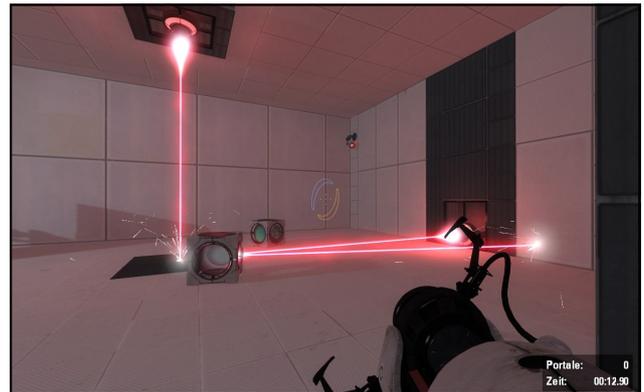
Späßchen im Co-op-Modus: Uns gegenseitig mit Lasern anzuvisieren, ist leider viel zu lustig! ^^



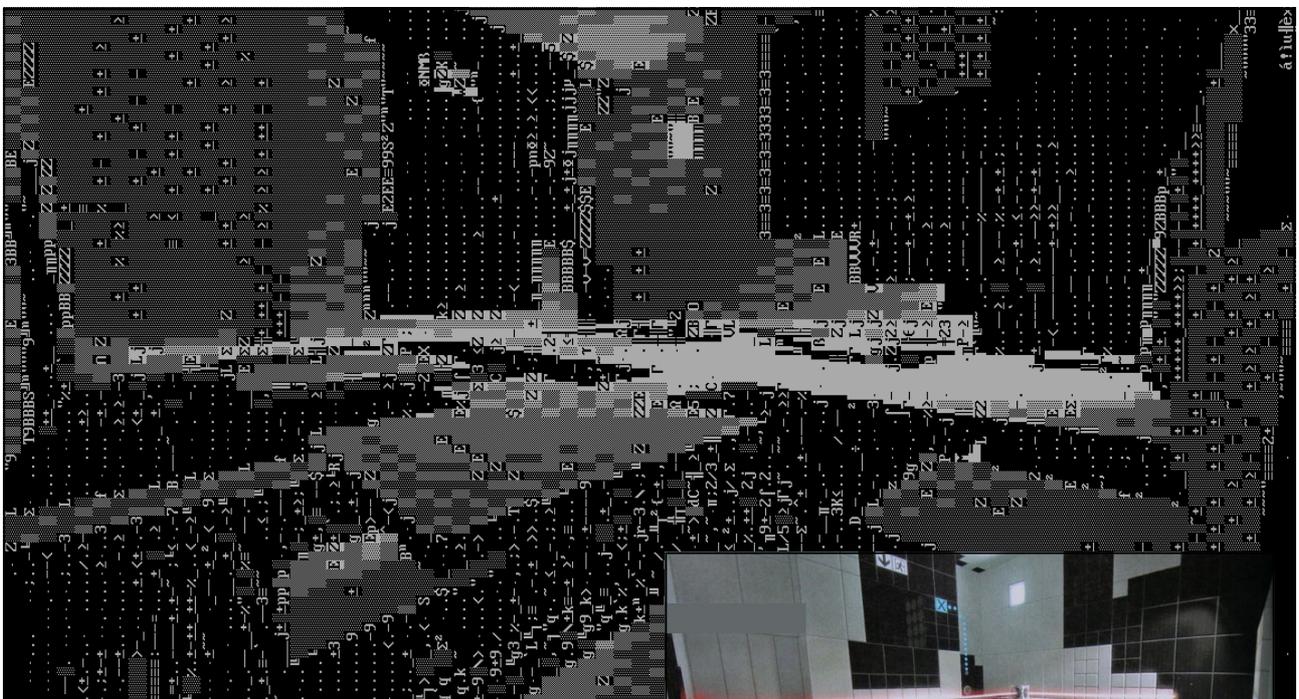
So ist's besser: Der Laser eignet sich hervorragend, um nervige Geschütztürme auszuschalten.

couragement“ auch ein eingetragenes Markenzeichen der Firma ist. Für die Spieler wurde der Laser im Rahmen des *Potato Sack*-ARG in Form eines Bildes enthüllt, auf dem zwar auf den ersten Blick nicht viel zu erkennen ist, das sich aber später als ein Screenshot eines Lasers entpuppte, der durch einen Reflection Cube umgeleitet wird. Zur E3 2010 folgte dann auch der dazu passende Aperture-Trailer.

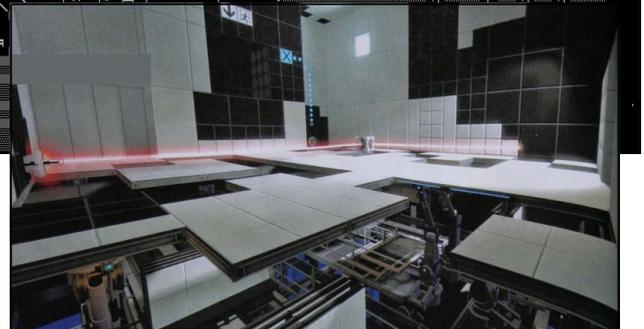
Errungenschaften mit Bezug zum Laser gibt es nur eine einzige: Sie heißt *Hitzewellen* und wird im Lauf des Spiels automatisch freigeschaltet, indem ist den ersten Lasertest löst.



Eins der größeren Laserrätsel im Hauptspiel: Die Laser müssen insgesamt drei Empfänger treffen. An dieser Stelle des Spiels gar nicht so leicht!



Wenig zu erkennen: Mit diesem ASCII-Art-Bild wurde der Laser im Rahmen des *Potato Sack*-ARG erstmalig angekündigt. Rechts die „Auflösung“.



Vor einem Monat kam der neue *Schlümpfe*-Film ins Kino. Da Chikorita ein bekennender Schlumpf-Fan ist, ist das für uns Grund genug, den kleinen blauen Kerlchen diesen Monat den Blick über den Tellerrand zu widmen - zumal das auch gut zum Zeichentrick-Special in dieser Ausgabe passt! Dabei führen wir euch zunächst in die Schlümpfe allgemein ein und gehen anschließend auf die diversen schlumpfigen Videogames ein.

# Die Schlümpfe



Die Schlümpfe sind klein und blau. Sie sind ein Volk von anfänglich 100 Zwergen, die in einem Dorf aus Pilz-Häusern leben, das gut versteckt in einem Wald liegt. Die allermeisten Schlümpfe sind männlich, die vorerst einzige Ausnahme bildet Schlumpfine. Eigentlich könnte das Leben der Schlümpfe so schlumpfig sein, doch wie der Vorspann schon verrät: „Dann war da noch Gargamel, der böse Zauberer, ein übler Bursche.“ Gargamel kennt nämlich eine Formel, mit der er die Schlümpfe in Gold verwandeln könnte, wenn er sie denn hätte, und außerdem bildet er sich ein, dass eine Schlumpfsuppe geradezu vorzüglich schmecken muss. Und so ist Gargamel auf der ewigen erfolglosen Suche nach dem Dorf der Schlümpfe.

Jeder Schlumpf erfüllt eine bestimmte Aufgabe und ist ein unverwechselbarer Charakter. Da ist beispielsweise Torti, der Kochschlumpf, der nur allzu gerne nascht, oder Fauli, der ewig müde Schlaf-Schlumpf. Da ist Harmonie, der

Trompetenschlumpf, der keinen Ton trifft, oder der eitle Beauty, der nicht aufhören kann, sich selbst im Spiegel zu betrachten. Da ist Schlaubi, der Brillenschlumpf, der mit seinen Moral-Vorträgen alle anderen Schlümpfe nervt, oder der ungeschickte Clumsy, der von einem Fettnäpfchen ins nächste schlumpft. Sie sind nur eine kleine Auswahl der Bewohner Schlumpfhausens, die alle ihre schlumpfigen Macken haben, aber als Gruppe zusammenhalten und gemeinsam stark sind, trotz gelegentlicher Meinungsverschiedenheiten, die natürlich teilweise überhaupt erst der Auslöser für eine schlumpfige Geschichte sind.

## Anfänge bei *Johann und Pfiffikus*

Die Geschichte der Schlümpfe schlumpft zurück bis ins Jahr 1958. Zu dieser Zeit erschien in dem belgischen Comic-Magazin *Spirou* bereits seit einigen Jahren die erfolgreiche Mittelalter-Serie *Johann und Pfiffikus* des Zeichners



Aller Anfang ist Schlumpf: Die Schlümpfe traten zum ersten Mal 1958 bei *Johann und Pfiffikus* auf.



Nicht der Weihnachtsmann: Papa Schlumpf ist der liebevolle Anführer der Schlümpfe.



„Dann war da noch Gargamel, der böse Zauberer, ein übler Bursche.“ Vorsicht, ihr Schlümpfe!

Pierre Culliford, der sich selbst Peyo nannte. Johann ist dabei ein Page am Hof eines nicht näher spezifizierten Königs, der es regelmäßig mit Raubrittern und bösen Zauberern zu tun bekommt. Seit seinem dritten Abenteuer mit dem Titel *Der Kobold vom Felsenwald* steht Johann außerdem sein Freund Pfiffikus zur Seite, der damals als Kobold sein Unwesen im Umkreis des Schlosses trieb. Johann nahm den kleinen Kerl im Schloss auf und freundete sich im Lauf der Zeit mit ihm an.

Obwohl die beiden unzertrennlich sind, gibt es doch bedeutende charakterliche Unterschiede, was aber gerade den Reiz der Geschichten ausmacht. Während Johann tapfer ist und vernünftig vorgeht, geht Pfiffikus beim Anzeichen von Gefahr lieber schnell stiften, und seine Handlungsweise ist oft voreilig und unüberlegt.

Im Jahr 1958 erschien das *Johann und Pfiffikus-Abenteuer Die Schlümpfe und die Zauberflöte*. Darin nutzt der Dieb Bruno Böse die Macht einer Zauberflöte, um das Volk auszurauben. Hört man nämlich die Melodie der Flöte, muss man tanzen, bis man bewusstlos umfällt, ob man will oder nicht. Später stellt sich heraus, dass die Flöte aus damals noch nicht bekannten Gründen von den Schlümpfen hergestellt wurden. Der Zauberer Homnibus versetzt Johann und Pfiffikus per Hypnose ins Land der Schlümpfe, die für die beiden



Der Erfinder der Schlümpfe: Der belgische Zeichner Pierre Culliford, besser bekannt als Peyo.

Helden eine zweite Zauberflöte herstellen. Sie soll Johann und Pfiffikus helfen, Bruno Böse mit seinen eigenen Waffen zu schlagen!

Eigentlich sollte der Auftritt der Schlümpfe damit eine einmalige Angelegenheit bleiben. Doch die Leser von *Spirou* verliebten sich so sehr in die blauen Zwerge, dass Peyo kaum eine andere Wahl blieb, als den Schlümpfen ihre eigene Serie zu widmen. Die erste reine Schlumpf-Geschichte mit dem Titel *Der Schwarz-Schlumpf* erschien bereits ein Jahr später, sprich 1959. Und bald konzentrierte sich Peyo nur noch auf die Schlümpfe, während *Johann und Pfiffikus* nur wenige Alben später eingestellt wurde, wobei in den letzten beiden *Johann-Abenteuern* natürlich auch die Schlümpfe eine tragende Rolle schlumpften.

Foto: Erling Mandelmann, Lizenz: CC BY-SA 3.0

## Erfolg im Fernsehen

Zwar waren die Schlümpfe ursprünglich Comicfiguren, heutige Kinder kennen die blauen Zwerge aber wahrscheinlich eher aus dem Fernsehen. Das amerikanisch Hanna-Barbera-Studio, das sich bereits mit *Yogi Bär*, *Familie Feuerstein* und *Scooby-Doo* einen Namen gemacht hatte, produzierte nämlich ab 1981 eine schlumpfige Zeichentrickserie, die aus stolzen 272 Folgen in insgesamt neun Staffeln besteht. Die Idee zu der Serie stammt von Fred Silverman, dem Präsidenten von NBC, der eine Schlumpf-Puppe seiner Tochter gesehen hatte und sich dachte, die blauen Zwerge würden doch gut ins Samstag-Vormittag-Programm seines Senders passen. Er brachte den Schlumpf ins Rollen, und die erste Folge lief schließlich am 12. September 1981.

Dabei werden in der ersten und zweiten Staffel noch viele der Comic-Geschichten verfilmt, in den späteren Jahren folgten aber auch eine ganze Menge brandneuer Geschichten, in denen auch neue Charaktere eingeführt wurden,



beispielsweise Opa Schlumpf, der früher einmal der Papa Schlumpf von Papa Schlumpf war, oder Tarzan Schlumpf, der vor Jahren als Baby verloren gegangen war und schlumpfseelenallein in der Wildnis aufwachsen musste.

## Schlumpfige Videogames

Die Videospiel-Karriere der blauen Zwerge beginnt im Jahr 1982. Damals erschien für Atari 2600 und ColecoVision das von Coleco entwickelte Jump'n'Run *Rescue in Gargamel's Castle*. Ihr steuert einen Schlumpf, der Schlumpfine aus Gargamels Zauberschloss befreien muss. Das Spiel selbst ist dabei nicht allzu abwechslungsreich, der Großteil des Spielinhalts besteht darin, Hindernisse zu überspringen. Ein kleines bisschen Kult-Status konnte das Spiel aber dadurch erlangen, dass aufgrund eines Programmierfehlers eine nackte Schlumpfine im Spiel auftauchen kann: Schlumpfine und das Kleid sind zwei verschiedene Sprites, aber das damals sehr problematische Sprite Limit kann dafür sorgen, dass das Kleid nicht angezeigt wird. Das Ergebnis kann man sich schlumpfen!

Neben *Rescue in Gargamel's Castle* erschienen für Atari 2600 und ColecoVision noch ein paar



© Peyo

Lernspiele mit den blauen Zwergen, und dann wurde es zehn Jahre lang ruhig, bis Infogrames im Jahr 1994 das bekannte Comic-Jump'n'Run *Die Schlümpfe* für Super Nintendo, Gameboy und NES heraus brachte. Bekannt ist das Spiel vor allem für seinen unverschumpft hohen Schwierigkeitsgrad: Unfair platzierte Gegner, Blind Jumps und überpräzise Sprünge, die keine Fehler erlauben, all das ist hier an der Tagesordnung. Für Hardcore-Zocker ist das Spiel sicher eine willkommene Herausforderung, aber für die eigentliche Zielgruppe, nämlich kleine Kinder, ist das Spiel nahezu unspielbar - wobei sich das vor allem auf die Super Nintendo-Version bezieht. Die Versionen für Gameboy und NES sind zwar auch nicht die leichtesten Spiele aller Zeiten, aber immerhin schaffbar! Dennoch kann man dem Spiel auch etwas Positives abgewinnen: Niedlich Comic-Grafik, fröhliche Musik, abwechslungsreiche Welten - die Schlumpf-Atmosphäre überzeugt



*Rescue in Gargamel's Castle*: Das erste *Schlümpfe*-Spiel erschien bereits 1982 für ColecoVision.



*Die Schlümpfe*: Infogrames' niedliches, aber viel zu schweres Comic-Jump'n'Run kam 1994 heraus.

absolut! Wäre der Schwierigkeitsgrad ein wenig leichter ausgefallen, wäre das Spiel der Geheimtipp für jeden Comic-Fan.

Die Fortsetzung schlumpfte ein Jahr später, also 1995, unter dem Titel *Die Schlümpfe reisen um die Welt*. Das Spiel basiert auf der letzten Zeichentrick-Staffel mit dem Titel *Die Schlümpfe auf Zeitreise*: Der Neugierschlumpf und Schlumpfine aktivieren noch einmal die Zauberkristalle und finden sich daraufhin in Südafrika wieder. Nun zieht es sie über den ganzen Erdball, und überall müssen sie alle Kristallsplitter einsammeln, damit sie irgendwann wieder zurück in ihr geliebtes Schlumpfhäuschen gelangen. Das Spiel erschien zunächst für Super Nintendo und Gameboy, später gab es auch Umsetzungen für verschiedene Sega-Konsolen, und dazu muss gesagt werden,

dass die Version für das Sega Master System zu den seltensten Videospiele überhaupt zählt - für Zocker also nur Durchschnittsware, für Sammler aber reinste Feinkost!

Das dritte und letzte *Schlümpfe*-Jump'n'Run von Infogrames kam schließlich 1996 heraus, diesmal nur noch für den Gameboy. Das Spiel trägt den Titel *Die Schlümpfe im Alptraumland* und erzählt, dass Gargamel die Schlümpfe in ihren Alpträumen gefangen hält. Der Muskelschlumpf Hefti wurde nicht von dem Zauber getroffen, weil er zu dem Zeitpunkt gerade im Wald beim Joggen war. Nun muss er sich selbst durch die Alpträume seiner Mitschlumpfe schlumpfen, um sie zu retten. Kurios ist hierbei, dass es einen Fan-Hack gibt, der beinahe bekannter als das Original-Spiel ist: Ein Bastler ersetzte der Schlumpf durch Pikachu und ver-



*Die Schlümpfe reisen um die Welt*: Basierend auf der letzten Staffel, sammelt ihr Zauberkristalle ein.



Hier geht's um die Wurst: *Die Schlümpfe im Alptraumland* erschien 1996 für den Gameboy.



Der Tanz der 100 Schlümpfe: *Die Schlümpfe - Dance Party* für die Wii basiert auf *Just Dance*.

öffentliche sein Werk unter dem Titel *Pocket Monsters Go! Go! - The Pikachu Nightmare* im Internet. Abgesehen von der Spielfigur bestehen allerdings keine nennenswerten Unterschiede zum Original.

Im Jahr 1999 wurde *Die Schlümpfe im Alptraumland* für den Gameboy Color noch einmal neu aufgelegt. Im gleichen Jahr erschien, ebenfalls für den Gameboy Color, das Kinder-Adventure *Die Schlümpfe - Das große Abenteuer*.

Ein neues Jump'n'Run, das von der Grundidee her auf dem 1994er-Teil basiert, erschien 1999 für die Playstation und wohl nur in den USA. Eine Umsetzung für das Nintendo 64 unter dem Titel *Die Schlümpfe 64* wurde zwar angekündigt, ist aber letztlich nie erschienen. Stattdessen bekamen Nintendo-Spieler im Jahr 2002 mit *Die Schlümpfe schlagen zurück* eine GBA-Umsetzung des Super Nintendo-Spiels. Der Schwierigkeitsgrad hat sich dabei nicht sonderlich gesenkt, aber immerhin könnt ihr nun nach jedem Level speichern (statt wie vorher nur nach jedem vierten Abschnitt), außerdem wurden ein paar neue Minispiele und ein Multiplayer-Modus eingeschlumpft.

Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass für die Playstation außerdem 2001 der Fun Racer *Die Schlümpfe - Auf die Plätze, fertig, los* erschien. Das Spiel versucht, auf der Erfolgswelle von *Mario Kart* und Co. mitzuschlumpfen, versagt dabei aber kläglich. Das offizielle Playstation-Magazin in England vergab als Wertung nur einen von 10 Punkten, also gerade mal 10 %.

Nach weiteren fast zehn Jahren Funkstille ver-



Über den Dächern von Paris: *Die Schlümpfe 2* ist das offizielle Spiel zum aktuellen Kinofilm.

öffentliche Beeline im Jahr 2010 mit *The Smurfs' Village* ein offizielles Handyspiel, in dem der Spieler sein eigenes Schlumpfdorf bauen muss. Bis heute wird das Spiel regelmäßig mit Updates versorgt, die neue Gebäude und Charaktere einfügen. Das Spiel selbst ist dabei kostenlos, aber eine wichtige In-Game-Währung sind Schlumpfbeeren, an denen ein chronischer Mangel besteht. Hier kann man Abhilfe schaffen, indem man sich zusätzliche Schlumpfbeeren für echtes Geld nachkauft. Das kann man freilich auch bleiben lassen, aber dann wird euer Dorf nur sehr langsam wachsen.

Passend zum Kinofilm von 2011 erschienen natürlich auch hier die passenden Filmspiele. Für den Nintendo DS gab es eine schlumpfige Minispiel-Sammlung unter dem schlichten Titel *Die Schlümpfe*, wohingegen für die Wii ein Tanzspiel mit dem Namen *Die Schlümpfe - Dance Party* herauskam. Das Spiel stammt von Ubisoft und ist ein schlumpfiger Ableger der *Just Dance*-Reihe, inklusive einigen Original-Stücken aus dem Film und aus der beliebten Zeichentrickserie.

Und jetzt, 2013, erscheinen schließlich unter dem Titel *Die Schlümpfe 2* auch die offiziellen Games zum neuen Kinofilm. Die Nintendo-Fans werden auf der Wii, der Wii U und dem Nintendo DS bedacht, für den Nintendo 3DS gibt's aber nichts. Es handelt sich bei *Die Schlümpfe 2* um ein Jump'n'Run, in dem ihr selbst die Story des Films nachschlumpfen könnt. Ob's was taugt, können wir noch nicht schlumpfen, aber wir würden ohnehin empfehlen, erst mal ins Kino zu schlumpfen. Welche Abenteuer werden die blauen Zwerge in ihrem neuesten Kinofilm bestehen müssen?

# Fortschritt der neuen Gele

Manche von euch erinnern sich vielleicht noch an den Artikel *Neue Gele in Arbeit* aus Ausgabe 15. Dort haben wir euch das Projekt eines *Portal 2*-Mappers namens Felix Griffin von [www.thinkingwithportals.com](http://www.thinkingwithportals.com) vorgestellt, der sich daran gemacht hat, neue Gele zu entwickeln. Hierbei stellten wir euch seine vorläufige Version des entfernten lila Gels vor, und sein komplett neu erfundenes grünes Gel, welches elektrisch geladen ist. Wir haben das Thema weiterhin verfolgt und es gibt inzwischen einiges Neues zu dem Projekt, daher werden wir euch nun ein Update über dieses Projekt geben.

Zunächst einmal die schlechte Nachricht: Mit der Funktion des lila Gels war der User nicht ganz zufrieden: An den Wänden konnte man zwar hochlaufen, an der Decke jedoch nicht, und auch die Übergangsanimation von Boden zu Wand hat ihm nicht gefallen, daher hat er die Entwicklung dieser Art Gel erst mal gestoppt - ob er sich dessen in Zukunft noch annehmen wird, ist fraglich. Das ist aber vielleicht auch gar nicht mehr so schlimm. Warum, werdet ihr gleich merken, denn dafür gibt es inzwischen bereits vier Gele, die er gemacht hat, und die wollen wir euch nun vorstellen.

## Lila - Gravity Gel

Ja, was jetzt? Zuerst erzählen wir euch, dass die Entwicklung des Gels abgebrochen wurde, und nun stellen wir es euch gleich als erste Neuentwicklung wieder vor? Richtig! Denn beim neuen lila Gravity Gel handelt es sich nicht um eine direkte Umsetzung des ursprünglichen Gravitationsgels, das ehemals für *Portal 2* geplant war. Stattdessen ist es ein Gel, das eine ähnliche, wenn auch leicht eingeschränkte, Funktion hat. An der Wand verteilt kann man damit nämlich die Wand nach oben „klettern“ bzw. springen und so beispielsweise von der Decke hängende Schalter erreichen. Zugegeben funktioniert es daher nicht ganz 100 % wie das ursprüngliche Gravitationsgel, kommt diesem aber zumindest was Wände angeht recht nah und sollte daher dennoch einige Puzzle-Ideen, die für das ursprüngliche Gravitationsgel geplant waren, ermöglichen.

Auf dem Boden scheint es zudem die Sprunghöhe leicht zu erhöhen und Würfel schweben zu lassen.

Zugeben, wenn es platziert ist, sieht es nicht mehr wirklich aus wie Gel, dennoch gefällt es uns sehr gut.



Das lila Gel hat sich leicht verändert: Wenn ihr es nun an der Wand platziert ...



... dann ermöglicht es euch, die Wand hinauf zu springen. So erreicht ihr Schalter an der Decke.



Recycling: Dieses Bild habt ihr in Ausgabe 15 schon gesehen, viel geändert hat sich nicht.

## Grün - Electric Gel

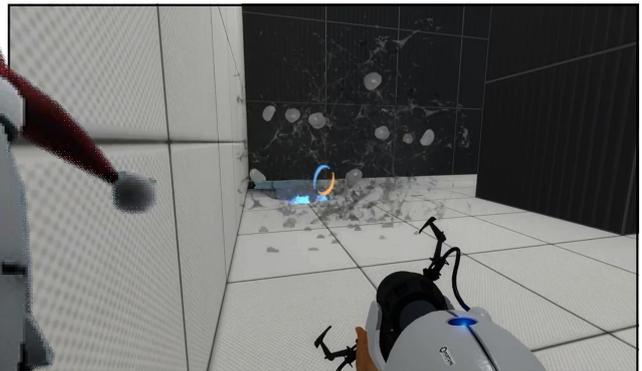
Von dem grünen Electric Gel haben wir euch bereits in Ausgabe 15 berichtet. Viel Neues zu erzählen gibt es dazu nicht: Nach wie vor zerstört es Würfel und Geschütztürme und fügt dem Spieler bei Berührung Schaden zu. Wie es aktuell aussieht, wissen wir leider auch nicht genau, denn es wurde nur ein altes, uns schon bekannte Video erneut gepostet. Da dieser Post aber noch nicht allzu lange her ist, gehen wir davon aus, dass es zumindest fertiggestellt wird und sich an der grundlegenden Funktion nicht viel geändert hat. Möglicherweise sieht es platziert inzwischen ähnlich aus wie das neue lila Gel - aber das wäre reine Spekulation, denn sicher sagen können wir es nicht, und wir hoffen eigentlich auch, dass es weiterhin so aussieht wie in dem alten Trailer.

## Eisblau - Icy Gel

Beim Icy Gel handelt es sich um die erste Umsetzung eines von einem anderen Nutzer vorgeschlagenen Gels. Das Icy Gel wird vom Spieler scheinbar nicht selbst verteilt, sondern ist eine in der Map vorplatzierte Gelpfütze. Wasser (Cleansing Gel), das in unmittelbarer Nähe der Gelpfütze aufkommt, „gefriert“. Es sieht danach so ähnlich aus wie das lila Gel, nur in Eisblau und mit etwas anderer Verteilung der Streifen - und es lässt den Spieler darauf rutschen, was ein höheres Tempo (ähnlich wie bei orangem Gel) zur Folge hat. Der Effekt überträgt sich auch auf Wasser, das in der Nähe von bereits gefrorenem Wasser aufkommt, sodass man nach und nach auch vom Icy Gel weiter entfernte Bereiche einfrieren lassen kann.



Brrrrr!! Dank dem Icy Gel wird jede Testkammer zur Tiefkühlkammer. Es ist bereits vorplatziert ...

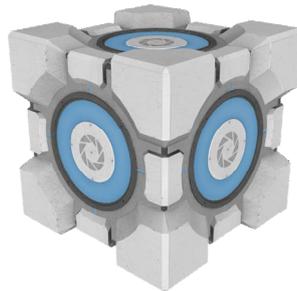


Guten Rutsch! ^^

... und versetzt in der Nähe auftreffendes Wasser ebenfalls in den Gefrierzustand. Hallo und erneut Willkommen auf der Aperture Science Computer-gesteuerten Schlittschuhbahn!



Das Stasis Gel nimmt den Würfeln ihre physikalischen Gesetze. Nun könnt ihr sie einfach in die Luft hängen.



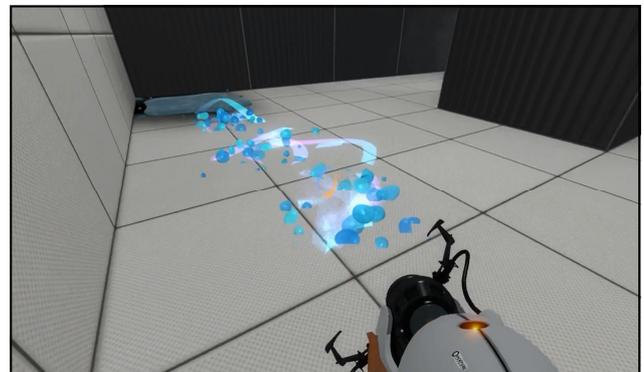
## Silbern glänzend - Stasis Gel

Diese Gel wurde zusammen mit der Stasis-Gun präsentiert, wir hoffen aber, dass man es auch unabhängig von der Gun nutzen kann. Immerhin ein Dropper des Gels ist im Video ebenfalls kurz zu sehen, von daher sollte es also kein großes Problem sein.

Das Gel verchromt Würfel und Geschütztürme, mit denen es in Berührung kommt, und versetzt sie in Stasis (Stillstand), sodass etwa die physikalischen Gesetze nicht mehr gelten. Ein mit Gel getroffener Würfel bleibt beispielsweise einfach in der Luft hängen, so kann man dann aus mehrere Würfeln eine Brücke oder Treppe bauen. Getroffene Geschütztürme erstarren ebenfalls sofort, schießen sich nicht mehr auf euch und geben auch sonst kein Lebenszeichen mehr von sich. Ein weitere Treffer mit dem Gel macht den Zustand übrigens rückgängig.

Wir finden, auch wenn die platzierten Gele teilweise etwas gewöhnungsbedürftig aussehen, sind die neuen Möglichkeiten, die sich damit ergeben, eine tolle Erweiterung für *Portal 2*-Testkammern. Die geposteten Informationen und Videos, auf denen unsere Berichterstattung beruht, machen jedenfalls Lust auf mehr, und wir hoffen, dass uns ein Release bald bevorsteht. Und wer weiß, vielleicht kommen ja noch ein paar mehr Gele dazu. Der Entwickler sagte jedenfalls: „These are the only gels I've created at this point, although I have a few ideas for more.“ („Das sind die einzigen Gele die ich zu diesem Zeitpunkt entwickelt habe, aber ich habe noch ein paar mehr Ideen.“) Man darf also gespannt sein, ob und was noch kommt.

Wer übrigens alles, was es aktuell zu wissen gibt, genau erfahren und vielleicht sogar den ein oder anderen Vorschlag für weitere Gele abgeben möchte, der besucht am besten einfach mal die beiden Themen darüber im *Thinking with Portals*-Forum (<http://forums.thinkingwithportals.com/mapping-help/felix-s-hammer-notepad-t8558.html> und <http://forums.thinkingwithportals.com/mapping-help/gel-from-scratch-t8136.html>, Englischkenntnisse sind aber Voraussetzung ^^), sollte es etwas wichtiges Neues geben, erfahrt ihr es aber natürlich auch bei uns auf Deutsch.



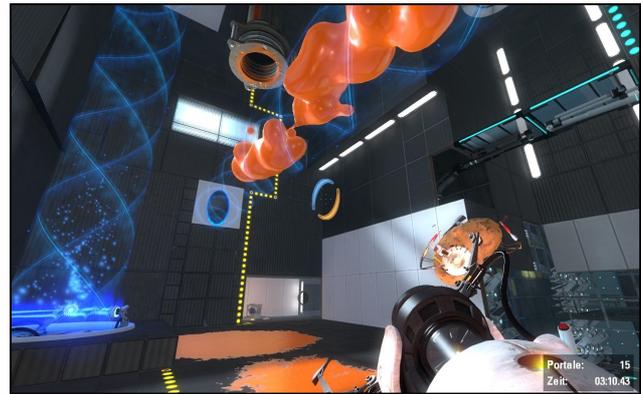
Die neuen Gele machen Appetit auf mehr. Und wer eigene Ideen hat, der darf sie gerne beisteuern!

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!



# Die Gele

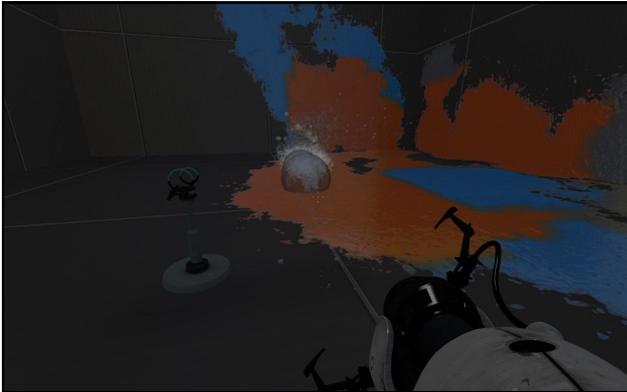
- Die drei Gele heißen offiziell Rückstoßgel (blau), Beschleunigungsgel (orange) und Konversionsgel (weiß).
- In der deutschen Errungenschaftsbeschreibung, die ja genauso offiziell ist, wird das Konversionsgel Verwandlungsgel genannt.
- Es war ursprünglich noch ein viertes Gel geplant, das Adhesion Gel (auch Sticky Gel genannt). Es war lila und sollte dem Spieler ermöglichen, an Wänden und Decke entlang zu laufen. Da den Testern beim Spielen unwohl wurde, entfernte man das Gel wieder.
- Wäre es im Spiel geblieben, wäre das Sticky Gel wahrscheinlich zwischen dem Rückstoß- und dem Beschleunigungsgel eingeführt worden - diesen Schluss lässt die Nummerierung der Gele im Editor zu.
- Die Gele stammen aus *Tag - The Power of Paint*, einem Studentenprojekt. Valve stellte die Entwickler ein, damit sie die Gele für *Portal 2* umsetzen.
- In *Tag* hatten die Gele andere Farben als später in *Portal 2*: Das Rückstoßgel war grün, das Beschleunigungsgel war rot und das Adhesion Gel war blau. Konversionsgel gab es in *Tag* mangels Portalen gar nicht.
- Mit dem Reflection Gel existiert ein weiteres offizielles Gel. Es lenkt Laser um und kommt im Spiel nicht vor, lässt sich aber mit dem *Hammer-Editor* (nicht mit der *PTI*) in Custom Maps verwenden.
- Das Reflection Gel ist hellgrau und daher leicht mit dem Konversionsgel zu verwechseln.
- Auch das Wasser, das das Gel wieder abwäscht, ist selbst ein Gel: Es nennt sich Cleansing Gel.
- Laut Firmenhistorie von Aperture Science wurden das Rückstoßgel und das Beschleunigungsgel ursprünglich als Diätpudding entwickelt. Nachdem sie sich nicht gut verkauften, wurden die Restbestände in den Testkammern verarbeitet.



Eins der späteren Gel-Rätsel im Hauptspiel, erdacht von Wheatley höchstpersönlich.

- Vier Errungenschaften haben einen Bezug zu Gelen: Drei Stück erhaltet ihr, indem ihr im Einzelspielermodus jeweils die Einführungsmap eines Gels meistert. Die vierte, *Ein guter Fang*, gibt es für das Fangen eines blau gefärbten Würfels, bevor er den Boden berührt.
- Im Hauptspiel gibt es keine einzige Co-op-Map mit Konversionsgel. Lediglich im Sommer-DLC 2011 kam dann eine einzige solche Testkammer dazu.
- Auch, wenn eine Lichtbrücke nur auf einer Seite mit blauem Gel eingefärbt wurde, wirkt das Gel trotzdem auf beiden Seiten. Im Hauptspiel kommt diese Situation freilich nicht vor, aber wir haben kürzlich mit *Double Jump* (von antalH) eine Custom Map gespielt, die auf dieser Erkenntnis beruht.
- Würfel könnt ihr mit blauem und orangem Gel einfärben, nicht aber mit weißem Gel. Dafür wäscht das weiße Gel aber eventuell vorhandenes blaues oder oranges Gel ab, so wie Wasser.
- Gaya Entertainment hat die Gele als Merchandise auf den Markt gebracht. Sie sind aber weder essbar noch funktionsfähig, sondern dienen nur als Knete.

# News-Mix



Flos Paintgun in Aktion. Bis zur Serienreife dauert es noch etwas, aber ihr dürft gespannt sein!

## Paintgun

Auf TWP ist ein *PTI*-Objekt erschienen, bei dem es sich um eine Paintgun handelt, die bei Rechtsklick oranges und bei Linksklick blaues Gel sprüht - die Handhabung ist dabei ähnlich der Vorbildes von TAG. Flo2912 aus unsere Redaktion hat sich das Stück mal in Hammer genauer angeschaut und einiges daran geändert - seine Version der Paintgun, die sich aktuell noch im Beta-Stadium befindet, ist nun in der Lage, alle Gelsorten zu schießen: Linksklick = Gel schießen, Rechtsklick = Gelyp wechseln. Maps und Feinschliff sind in Arbeit, und auch der Ersteller eines „Multy-Weapon-Mods“ für *Portal 2* auf TWP, der beispielsweise auch ein Gravitron und eine Energieballschleuder einfügen möchte, hat Interesse an der Paintgun von Flo gezeigt.

## Atlas & P-Body Actionfiguren

Nach Chell soll es nun auch Atlas und B-Body als Actionfiguren geben - Schuld ist die Firma Neca! Die beiden Bots kommen Ende Oktober zu einem Preis von jeweils rund 30 Euro in den Handel. Sie sind 17 cm groß, voll beweglich und haben sogar eingebautes Licht. Ja, was soll man dazu noch sagen? So stellen wir uns das ultimative Schmuckstück für die Regalbretter unserer Redaktion vor - wir freuen uns drauf!



Vorschau auf die Actionfiguren als unbemalter Prototyp. Die Verkaufsfassung ist freilich bunt!



Das neue Semester in der Ausbildung zum Profi-Zocker hat begonnen - und es bleibt spannend!

## Video Game High School - Staffel 2

Im Serienspecial am Anfang dieses Heftes haben wir *Video Game High School* erwähnt. Kurz vor Redaktionsschluss ist nun die zweite Staffel gestartet, die deutsche Synchro seht ihr auf Youtube im Kanal DragonDubSynchro. Bis jetzt ist erst die erste Folge erschienen, es fällt aber schon auf, dass die Episoden nun länger sind - die erste Folge dauert eine halbe Stunde und ist damit so lang wie drei Episoden der ersten Staffel! Um etwas über die Story zu erzählen, ist es noch zu früh, es gibt aber ein Wiedersehen mit den Helden der ersten Staffel und die Serie wird würdig fortgesetzt.

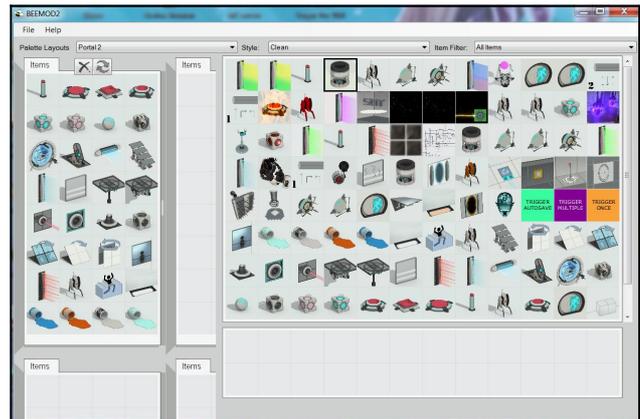
## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Als Nachfolger des *BEE*-Mod ist inzwischen *BEE2* erschienen - was ihr damit alles anstellen könnt, erzählen wir euch in der nächsten Ausgabe in einem größeren Special und empfehlen euch bei der Gelegenheit auch die eine oder andere Custom Map, die mit *BEE2* entstanden ist.

Ein zweiter Themenschwerpunkt der kommenden Ausgabe soll auf *Portal*-Merchandise liegen. Größere Themen wie die Neca Portal Gun oder die Aperture-Backmischung haben wir euch bereits in eigenen Artikeln vorgestellt, aber wir sind noch nie auf die vielen Kleinigkeiten eingegangen, die es sonst noch gibt. Als Vorgeschmack sei etwa Chikoritas neue „Taschenlampe“ (siehe Bild rechts) genannt.

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:**

# Oktober 2013

## >>> Impressum

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

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

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

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

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