PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

GROSSES SPECIAL:

POKEMON X & Y

HALLOWEEN-SPECIAL:
PORTAL-CREEPYPASTA UND DIE GRUSELIGSTEN GAME-MYTHEN

SÄURE MACHT LUSTIG:
ALLES ÜBER DIE GIFTSOSSE

BEE 2: VIELE, VIELE NEUE ITEMS

ZOMBIEFILM-TRAILER IN PORTAL 2

ATLAS, P-BODY, WHEATLEY & CO.:
SINNLOSE ROBOTER-FAKTEN

AUSGABE 20
NOVEMBER 2013

„Angeblich ist hier vor langer, langer Zeit einmal der Chefredakteur durchgedreht und hat alle ...“

„... seine Mitarbeiter zerstückelt. Alles Redakteure. Manchmal soll man beim Lesen noch die Schreie hören.“

In diesem Sinne:

Willkommen zur zwanzigsten Ausgabe des Portal-Magazins!

Dieses Heft hat zwei große Schwerpunkte. Der erste ist Halloween, denn immerhin haben wir heute, am Release-Tag der Ausgabe, den 31. Oktober - und auch, wenn ihr das Heft ein paar Tage später lest, ist immer noch Herbst, also die passende Jahreszeit für ein paar ausgewählte *Portal*-Creepypasta (kurze Gruselgeschichten), garniert mit einigen Videospiel-Mythen. Hinzu kommen Map Checks zu zwei Halloween-Maps sowie ein Special über *Super 8*, einen interaktiven Zombiefilm-Trailer, den ihr im Extras-Menü von *Portal 2* findet.

Der zweite Schwerpunkt hat nichts mit *Portal* zu tun, sondern heißt *Pokémon*: Als bekennende *Pokémon*-Fans war der Release der neuen Editionen *Pokémon X & Y* für uns ein wichtiges Ereignis, weswegen wir diesem Thema ein 10-seitiges Heft im Heft widmen. Darin stellen wir euch nicht nur die neuen Games ausführlich vor, sondern werfen auch einen Blick auf das Anime-Special *Pokémon Origins*, das auf *Rot & Blau* basiert und uns somit noch einmal ganz zurück auf Anfang katapultiert.

Also gruselt euch schön bei dieser Halloween-Lektüre!

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

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

http://portal-forum.xobor.de

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

>>> Inhaltsverzeichnis

Gruselstunde: *Portal*-Creepypasta **4**
Buh und Happy Halloween! Wir lehren euch mit vier ausgewählten *Portal*-Creepypasta das Fürchten. Gruselt euch schön!

Gruselstunde: Videogame-Mythen **10**
Passend zum Thema „Halloween“ stellen wir euch ein paar ausgewählte Videogame-Mythen. Zwar ohne Portal-Bezug, dafür aber mit einigen anderen interessanten Geheimnissen.

Blick über den Tellerrand **15**
In einem 10-seitigen Heft im Heft stellen wir euch nicht nur die beiden neuen Editionen *Pokémon X & Y* vor, sondern auch das Anime-Special *Pokémon Origins*.

Map Check: *Aperture Halloween* **25**
Letztes Jahr zum 31. Oktober erstellten drei große Map-Bastler eine Halloween-Map - dieses Jahr stellen wir sie euch endlich vor!

Map Check:
Wheatley‘s Halloween Adventure **28**
Wheatley‘s Halloween Adventure ist eine weitere Halloween-Map, die aber nicht einmal ansatzweise an *Aperture Halloween* herankommt.

Workshop-Testecke **29**
Drei Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* in aller Kürze vorgestellt.

Spotlight on Testelement: Säure **30**
Säure macht lustig: Diesen Monat stellen wir euch die Giftsoße vor.

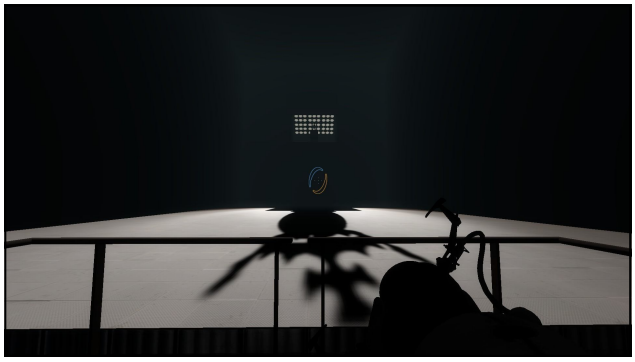
Special: *BEE 2* Update **32**
Nachdem wir euch bereits in der letzten Ausgabe (fast) alle Testelemente aus *BEE 2* vorgestellt haben, ist der Artikel schon wieder veraltet, daher folgt nun ein Update.

Special: *Super 8* **36**
Wusstet ihr, dass *Portal 2* einen interaktiven Trailer zu einem Zombiefilm enthält? Wir stellen euch nicht nur besagtes *Portal 2*-Extra sondern auch den Film an sich vor.

Wheatleys unnützes Wissen **38**
Nach den Menschen in der letzten Ausgabe sind nun sinnlose Fakten über die Roboter bei Aperture Science an der Reihe.

Ob tödliche Töne in *Pokémon*, Beleidigungen in *Super Mario Galaxy* oder islamische Gebete in *Zelda*: Wir präsentieren eine Auswahl der interessantesten Videogame-Mythen. → **Seite 10**

10 Seite in diesem Heft gehören den Pokémon. Grund ist der Release von *Pokémon X & Y* - wir stellen euch die beiden neuen Editionen ausführlich vor! → **Seite 15**



Aperture Halloween entstand zwar bereits letztes Jahr, ist aber auch heuer wieder eine sehr schöne (und beinahe gruselige) Custom Map für den 31. Oktober. → **Seite 25**

Portal-Creepypasta

Buh und Happy Halloween! Auf den folgenden Seiten lehren wir euch das Fürchten, mit einigen ausgewählten Creepypasta zum Thema *Portal*. Eine Creepypasta, das ist eine Gruselgeschichte, die sich gern auf Videogames und ähnliche Themen bezieht - eben auch auf *Portal*. Ihr denkt, die Geschichten sind nur erfunden und ausgedacht? Es ist möglich, dass sie das sind, aber wer weiß? Findet es selbst heraus, wenn ihr euch traut!

No Escape

:: Englisches Original: SkeletonDude199 • Lizenz: CC-BY-SA 3.0 ::

:: Übersetzung: Chikorita ::

Hast du schon einmal von *Portal 2* gehört?

Ich liebe das Spiel mit seinen Puzzles und komplexen Strukturen. Ich hatte das Spiel bisher noch nicht, und so ging ich am Tag nach meinem Geburtstag zu meinem örtlichen Hastings (Anm.: Amerikanischer An- und Verkaufsladen für Medien), um es von meinem Geburtstagsgeld zu kaufen. Es schien ganz normal, aber es stand „gebraucht“ dran, daher ging ich davon aus, dass es nicht richtig funktionieren würde. Trotzdem kaufte ich das Spiel, da es billiger war als die neueren Exemplare. Anschließend lief ich sofort nach Hause, um das Game zu zocken, aber ich hätte nie damit gerechnet, **das** zu sehen!

Als ich meine Konsole einschaltete, um loszuspielen, hatte ich einen Fehlerbildschirm anstelle meiner Startseite. Ich war verdutzt, aber noch nicht überrascht.

Nochmal, das Spiel war „gebraucht“, also beschloss ich, die Sache nicht zu ernst zu nehmen. Ich startete meine X-Box 360 neu, und diesmal landete ich direkt im Spiel, nicht auf meiner regulären Startseite. Die Spielfigur präsentiere ihre Hand auf dem Bildschirm. Sie blutete und ein Finger fehlte. Er war abgeschnitten und schlecht verbunden.

Ich hörte einen Schrei: „Hast du das getan?! Hast du?“

Ich sah Chell auf dem Bildschirm, verzerrt und blutend, und einen Mann hinter ihr. Sie waren in einem sehr kleinen Raum, es war dunkel und die Wände waren voller Blutflecken.

Das Fernsehbild wurde schwarz, als der Mann hinter ihr flüsterte: „Warum muss sie es sein, Gott? Warum?“

Ich wusste bisher nicht, dass es in *Portal* so viel Blut gibt.

Als der Fernseher wieder ein Bild zeigt, war ich auf das Schlimmste gefasst. Es war Chell, sie lag auf dem Rücken, blutete stark, einige Gliedmaßen fehlten. Hinter ihr war der Mann, diesmal besser zu erkennen. Er trug schwarze Hosen und Schuhe, einen Laborkittel und ein blaues Hemd, hatte schwarze Haare und den Blick eines verwirrten Mörders. Der Mann starrte auf den Körper am Boden.

Er warf mir ein böses Lächeln zu und sagte: „Hast du gesehen, was passiert ist? Wenn ja, dann …“ Er brach ab - wohlwissend, dass ich wusste, was passiert war.

Er zog nun eine Schlinge hervor und sprach weiter: „Du weißt, was ich tun werde?“

Dummerweise nickte ich, denn ich wusste, dass er nun auch sein eigenes Schicksal besiegeln

Hintergrundbild: Abubakr Hussain, Mohammed-Hayat Ashrafi, Maaz Farooq, Farmaan Akhtar, Mohammed Shah
Lizenz: Creative Commons BY-SA 2.5

würde. Zuletzt verriet er mir seinen Namen, Doug, und dass er der letzte Überlebende in dieser Anlage sei.

Nachdem sich das Fernsehbild schwarz gefärbt und wieder hergestellt hatte, sah ich Doug in der Schlinge hängen, tot. Der Fernsehen und die X-Box schalteten sich nun aus. Ich wusste, dass es verdammt dumm sein würde, das Spiel nun auszuwerfen, deshalb ließ ich es bleiben. Bis zum heutigen Tag besitze ich dieses Exemplar von *Portal 2*.

:: Englisches Original: http://creepypasta.wikia.com/wiki/Portal_2:_No_Escape ::

Caroline

:: Englisches Original: Rawr to you too • Lizenz: CC-BY-SA 3.0 ::
:: Übersetzung: Chikorita ::

Ich bin ein großer *Portal 2*-Fan und spiele es fast jeden Tag. Und wenn du das Spiel durchgespielt hast, dann weißt du, wovon ich rede.

In dem Spiel verbannt Wheatley dich und GLaDOS in die alten Aperture-Anlagen, von denen ich dachte, dass sie cool seien. Aber gleichzeitig auch beängstigend, weil alles dort alt, kaputt und verfallen ist. In den Enrichment-Spheren hatte ich immer das Gefühl, dass jemand hinter mir her ist, aufgrund dieses ständigen quietschenden Metalls (das ist der normale Game-Sound, das soll so sein). Diese Stelle regte mich ein bisschen auf, da Chell nicht schnell rennen kann.

Möglicherweise kennst du auch Caroline, Cave Johnsons persönliche Assistentin. Ich weiß nicht, ob es nur mir so geht, oder ob einem ihre Geschichte wirklich einen Schauer über den Rücken jagt. Beim ersten Mal klang ihre Stimme in meinem Kopf lange nach.

Es gibt einen geheimen Raum, in den du dich portalen kannst, und dort gibt es ein Bild von ihr und Cave. Nicht gruselig, sie sehen ganz normal aus. Aber als GLaDOS anmerkte, „die Leute dort auf dem Foto“ kämen ihr „irgendwie bekannt vor“, flippte ich aus - besonders nachdem sie sagte:

„Caroline, Caroline … Wer ist … Kenne ich die Frau? Habe ich sie getötet? Oder …“

Ich bin mir sicher, dass der folgende Abschnitt nicht hätte geschehen sollen, aber ich habe einen Zeugen!

Nachdem ich diesen Abschnitt hinter mich gebrachte hatte (mein Freund sah mir beim Spielen zu), fuhr ich mit den Tests fort, nur um zwei Tests später zu hören: „Mr. Johnson, ich will das nicht!“ Daher nahm ich an, es sei Teil des Spiels. Späten fanden wir heraus, dass es dieser Caroline-Satz zwar aufgenommen wurde - aber er wurde nicht verwendet. Also warum spielte er? Weiß Gott, jedenfalls beunruhigte es uns höllisch, weil es nicht wie ein normaler In-Game-Satz klang. Es hatte denselben Ton, aber es klang, als ob eine Frau mit Tränen in den Augen spricht, die sich gegen einen schmerzhaften Tod oder etwas ähnliches wehrt. Ich weiß nicht, wie ich das erklären soll. Wir spielen den Abschnitt immer und immer wieder, aber es ist nicht noch einmal passiert.

Dieser Mist ist nicht noch einmal passiert, bis zum Ende des Spiels. Als GLaDOS „Caroline gelöscht“ hat, schwöre ich, einen schwachen Schrei gehört zu haben: „Hol mich hier raus!“ Ich beschloss, dass ich dabei war, verrückt zu werden, denn noch einmal: Das hätte **nicht** geschehen sollen!

Ich denke, das dürfte der Höhepunkt dieser Geschichte sein. Während des Abspanns, unmittelbar nach dem Zeile „Now little Caroline is in here too“, blitzte ein Bild auf meinem Monitor auf. Es war schrecklich. Es war ein Bild von Caroline, umgeben von Dunkelheit, und im Hintergrund war etwas, das nach den Cores aussah. Sie kniete, mit ein paar Schnüren um ihre Knie. Ihr Kleid war leicht zerrissen, ihre Haare wild durcheinander. Sie verdeckte ein Auge komplett und

zeigte das andere, aber es hatte nicht ihre normale braune Augenfarbe. Es leuchtete gelb, wie bei GLaDOS. Unter dem Bild stand der Text: „Now little Caroline is in here too“

Ich hatte Angst. Ich klappte den Laptop zu und lief davon. Der Vorfall hat sich seitdem nicht wiederholt, aber es verfolgt mich seither, was für ein grausames Spiel *Portal 2* ist.

Hinter all der Comedy, ist es ein tragisches Spiel.

Chell wurde verwaist auf einem Feld zurückgelassen, um zu sterben. (Anm. des Übersetzers: Wer auch die *Half-Life*-Story kennt, der weiß, dass Chell nach ihrer Flucht aus Aperture womöglich der letzte lebende Mensch im Umkreis von hunderten Kilometern ist.)

Wheatley ist im Weltraum verschollen und hat keine Chance, jemals zurückzukommen.

GLaDOS hat sich selbst zurückgelassen, allein in Aperture.

Cave stirbt mit der Gewissheit, dass seine Träume zerstört sind.

Und Caroline wird in einen Computer gezwungen - wird gezwungen, zu sterben.

:: Englisches Original: http://creepypasta.wikia.com/wiki/Portal_2_Caroline ::

Hintergrundbild: Nicholas A. Tonelli • Lizenz: Creative Commons BY 2.0

Mourning

:: Englisches Original: The Incultus • Lizenz: CC-BY-SA 3.0 ::

:: Übersetzung: Chikorita ::

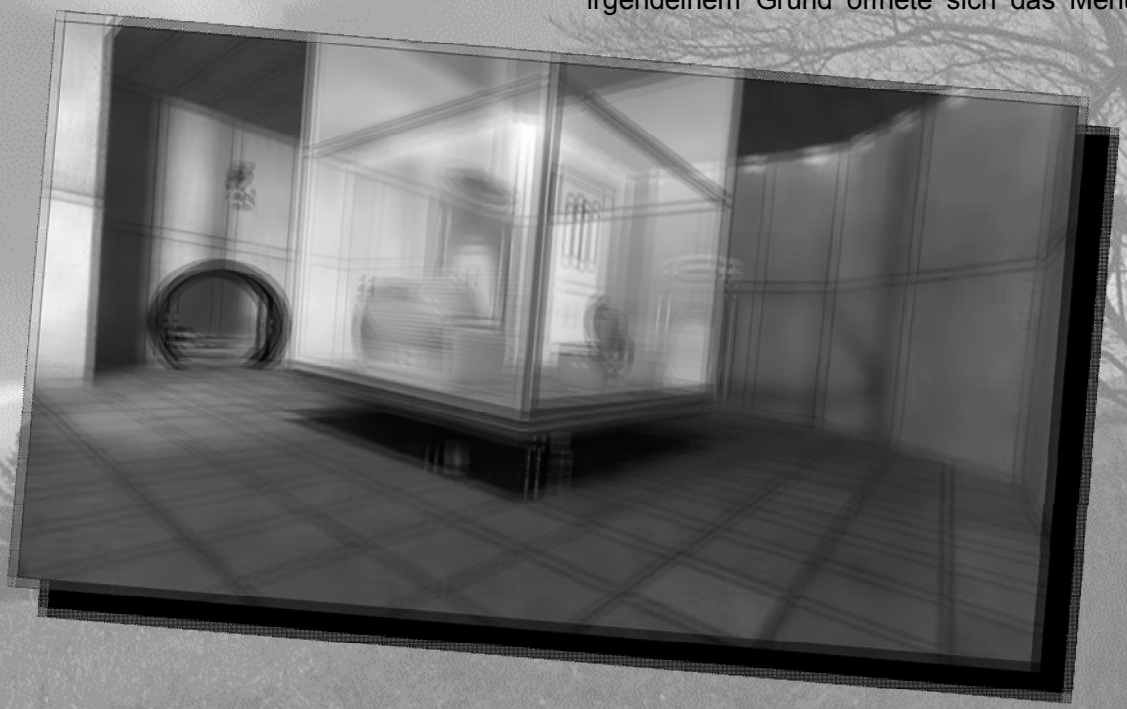
Mein Vater ist vor etwa zwei Wochen gestorben. Ist schon okay, ich kannte ihn kaum. Als ich vier Jahre alte war, hat er mich und meine Mutter verlassen. Natürlich besuche ich ihn jedes Jahr an Weihnachten oder Ostern. Aber trotzdem. Meistens lagen mehr als 600 Meilen zwischen uns. Das ist der Grund, warum ich überrascht war, als ich herausfand, dass er mich in seinem letzten Willen nannte. Mein Vater war nicht gerade der netteste Mensch auf Erden. Genauer gesagt starb er auf einer Trunkenheitsfahrt mit seiner Frau. Mein Vater vermachte mir die letzten 3000 Dollar, die er hatte, und meine Mutter packte sie zu den Ersparnissen fürs College. Typisch.

Wie auch immer, zusammen mit dem Geld vermachte mir mein Vater seinen Computer, aus welchem Grund auch immer. Er saß immer an seinem Computer. Er schrieb Drehbücher für alle möglichen Medien: TV-Serien, Filme, Spiele usw. Nicht großes, er hob immer hervor, wie „indie“ sein nächstes Projekt sei, und Mainstream würde den Untergang Amerikas bedeuten; aber in Wirklichkeit war seine Arbeit miserabel. Also schloss ich seinen Computer an und erstellte mir einen neuen Account.

Ich begann, im Internet zu surfen, bis eine kleine Textbox in der Ecke aufging, in der stand: „Bitte jetzt die Disc aus dem Laufwerk nehmen.“ Ich war verwirrt, also öffnete ich das Laufwerk und fand darin meine alte *Orange Box*. Ich hatte die einzelnen Spiele bis zum Release der Box im Oktober 2007 nicht gespielt. Ich habe jedes *Half-Life* durchgespielt, und ich habe *Team Fortress 2* bis zum Geht-nicht-mehr gezockt.

Ich startete die Disc, und das Valve-Logo erschien. Als nächstes kam das Source-Logo, dann war ich im Hauptmenü. Ich klickte auf *Team Fortress 2*, weil ich von *Mann vs. Machine* gehört hatte, das sehr gut sein sollte. Obwohl ich mehrmals darauf klickte, luden keine Serven.

Ich probierte jedes *Half-Life*, aber nichts. Dann geriet mein Mauszeiger auf *Portal*. Ich habe *Portal* einmal gelöst, aber danach nie wieder gespielt, weil ich zu dem Zeitpunkt noch mit *Bio*shock beschäftigt war, das eineinhalb Monate zuvor erschienen war. Ich klicke darauf, und aus irgendeinem Grund öffnete sich das Menü des



Spiels. Ich klickte auf „Neues Spiel“ und kam rein. Nachdem es geladen hatte, erwachte ich in der Aufwachkammer und hörte mir GLaDOS‘ Instruktionen an. Sie benutzte viele komplizierte Vokabeln, die ich nicht verstehen konnte. Das Portal öffnete sich, ich lief hindurch und stieg in den Aufzug. Ich weiß nicht, warum, aber das Licht im Aufzug begann zu flackern. Ich kann mich nicht erinnern, dass das jemals vorgekommen ist.

Ich betrat den nächsten Raum und sah aus dem Dropper statt eines normalen Würfels einen Begleiterkubus fallen. Als ich ihn auf dem roten Button platziert hatte, löste er sich sofort auf - eigentlich sollte er das erst tun, wenn ich ihn durch einen Emanzipationsgrill trage. Das verwirrte mich, da ich meinen Vater nie als technisch begabt angesehen habe und daher bezweifelte, dass er das Spiel gehackt haben könnte. Ich ging weiter in den nächsten Raum.

Ich sprang hinunter und wartete darauf, dass sich das blaue Portal öffnete. Als es das tat, rannte ich hindurch und hob den Begleiterkubus auf (schon wieder?). Zu meiner Linken bemerkte ich eine der üblichen Wandnotizen. Sie besagte:

Geh schnell, M, aber nicht zu schnell - Russell

Russell wie mein Vater. Ich hatte Angst. Wirklich Angst. Ich hätte an dieser Stelle aufhören sollen, zu spielen, aber es war Samstagnachmittag und ich hatte nichts Besseres zu tun.

Also legte ich den Würfel auf den Schalter und ging weiter. Ich hörte mir GLaDOS an, bis sie fertig war und mir Durchgang gewährte. Ich ging hinunter und nahm meine Portal Gun. Ich spürte die Kraft in mir. Ich bestieg den nächsten Aufzug, doch anstatt GLaDOS mich davor warnte, direkt auf das aktive Ende des Geräts zu blicken, schlug sie mir vor, genau das zu tun und zu „schießen, schießen, schießen, schießen, schießen“, als ob das Programm sich aufgehängt hätte. Ich klickte, und es hörte auf. Ich ging in den nächsten Raum und löste das Rätsel.

Ich schoss ein Portal an die Wand und trat hindurch. Ich war gerade dabei, den Aufzug zu betreten, als ich eine dieser kleinen Kameras bemerkte, die all meinen Bewegungen folgen. Dieses Spiel begann mir unheimlich zu werden. Als ich die nächste Testkammer betreten hatte, sprang ich in die Vertiefung, um den Würfel herauszuholen. Aber unmittelbar, nachdem ich den Boden der Grube berührt hatte, purzelten unzählige Würfel aus dem Dropper und töteten mich. Nach einem Neustart erinnerte ich mich daran, ein Portal unter den Würfel zu schießen und ihn mir zu schnappen, wenn er aus dem orangen Portal gepurzelt kam. Ich ging weiter.

Alles war relativ normal, bis ich die 16. Testkammer erreichte. Als ich eintrat, kehrte mir der Geschützturm seinen Rücken zu, aber in Sekundenschnelle drehte sich sein Kopf - und nur sein Kopf (seine Füße verblieben in ihrer Ausgangsstellung) - zu mir um.

Er eröffnete einen Kugelhagel auf mich, und nur mit viel Glück konnte ich ihn erreichen, hochheben und an die Wand neben mir werfen. Mit den folgenden Geschütztürmen war es genauso. Ihre Laser Pointer blicken die ganze Zeit geradeaus, aber ich war geschickt genug, um an ihnen vorbeizukommen. Als ich den Aufzug betrat, erklärte **sie** mir, dass die Androidenhölle existiert und ich bei Widerstand dorthin geschickt werde - dann wiederholte sich das Wort „Hölle“, so wie zuvor schon „schießen“. Ich betrat das nächste Stockwerk, und der Begleiterkubus wurde mir wie gewohnt vorgestellt, aber als ich ihn aufhob, hörte ich einen ausgetauschten Sound.

Es klang wie Flüstern. Ich konnte den Inhalt des Gesprochenen nicht verstehen, nicht einmal das Geschlecht oder das Altern des Flüsternden feststellen. Die Testkammer selbst schien weitgehend unverändert zu sein, mit der Ausnahme, dass überall an den Wänden dieses großen Raumes das Wort „Mörder“ stand. Alles von nun an schien wieder normal. Bis zum Endkampf. Ich betrat den Raum und sah, dass GLaDOS tief lila war. Sie sagte nichts zu mir. GLaDOS schleuderte Energiebälle in alle Richtungen aus ihrem Körper.

Der Bildschirm wurde dunkel und ich sah mich außerhalb Apertures auf dem Parkplatz liegen, wo ich weggezerrt wurde. Danach fuhr mein Computer herunter. Ich startete ihn erneut, öffnete das CD-Laufwerk und fand Kratzer auf der Rückseite der Disc. Ich durchsuchte die Festplatte in der Hoffnung, das Spiel könnte noch installiert sein, aber alles, was ich fand, war ein Bild der lila GLaDOS mit einer Sprechblase, in der Stand: „Willst du spielen?“

:: Englisches Original: http://creepypasta.wikia.com/wiki/Portal:_Mourning ::

Hintergrundbild: Superbass • Lizenz: Creative Commons BY-SA 3.0

The Cake Was a Lie

:: Englisches Original: Medic4321 • Lizenz: CC-BY-SA 3.0 ::

:: Übersetzung: Chikorita ::

Hast du jemals *Portal* oder *Half-Life* gespielt? Ich habe beide gespielt, und ich habe beide gleichzeitig kennengelernt. Als ich die *Orange Box* gekauft hatte, mochte ich aber *Portal* mehr, weil mir *Half-Life 2* ein bisschen zu „Sci-Fi" war. Außerdem hatte ich beschlossen, *Portal* zu spielen, weil ich einfach dachte, es wäre eine coole neue Art, Rätsel zu lösen, anstatt einfach nur durch die Gegend zu ballern.

Nachdem ich ein paar Testkammern gespielt hatte, begann GLaDOS, auf ungewohnte Weise zu sprechen. Sie klang normal, aber ihre Sätze wurden sadistischer. Sie sagte Sachen wie „Ich weiß, dass du in Black Mesa gezwungen wurdest, aber ich werde trotzdem deinen Rücken aufschneiden wie einen Kuchen. Ohne deine Gedärme wirst du lernen, keine mit dem Dolch stechende Wahnsinnige mehr zu sein."

Um die siebte oder achte Testkammer herum fing ich an, ein Gefühl für die Sache zu bekommen. Es schien mir zu dem Zeitpunkt normal, aber die Testkammern sahen anders aus als diejenigen, die ich in Let's Plays gesehen hatte; doch ich dachte, das lag daran, dass ich einen anderen Lösungsweg gegangen war.

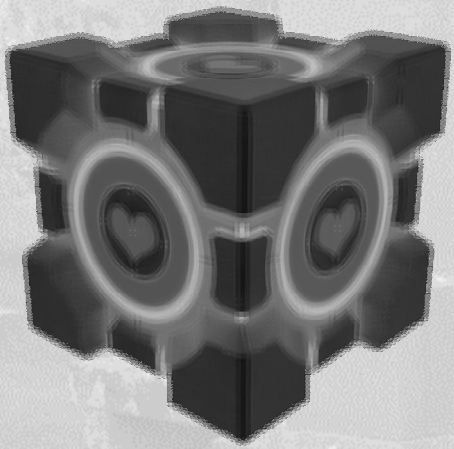
Und so arbeitete ich mich weiter vorwärts. Als ich einen Aufzug betreten hatte, hielt GLaDOS den Aufzug an und versuchte, mit mir zu sprechen: „Dein Leben, so kurz es auch gewesen sein mag, wird ein großer Antrieb für Aperture Science sein. Wir werden dich jetzt töten." GLaDOS' Stimme begann nun, ein wenig dämonisch zu klingen. „Du wirst unser Kuchen sein. Dein Vater wird stolz auf dich sein. Er sitzt übrigens am Tisch, bereit dein Fleisch zu essen, nachdem wir dich nun leeren und dir deine Gliedmaßen abnehmen, du psychopathisches, wertloses Missgeschick von einem Menschen."

Ich machte mir zwar vor Angst fast in die Hosen, aber ich genoss die gute Gruselatmosphäre. Ich beschloss, weiterzugehen. Ich war in einem Schlachtraum. Die Aufzugseile rissen und der Aufzug landete in einem Raum, in dem sich ein Begleiterkubus befand. Zum Spaß beschloss ich, mein iPhone zu zücken und mir beim Spielen *I'm Not Ready to Die* anzuhören. Ich schnappte mir den Würfel und eilte einen Gang entlang. Er führte zu einer Statue von Chell mit adriger Haut.

Ich hatte endlich den GLaDOS-Raum erreicht, als sie wie ein Geschützturm „Good Bye" sagte. Dann schloss sich das Spiel.

Mein Desktop ist seitdem nicht mehr der gleiche. Auf ihm befindet sich nun ein einsamer Kuchen mit einer einzelnen Kerze ...

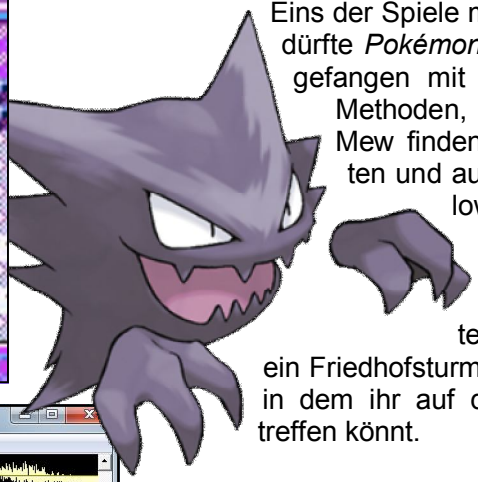
:: Englisches Original: http://creepypasta.wikia.com/wiki/The_Cake_Was_a_Lie ::



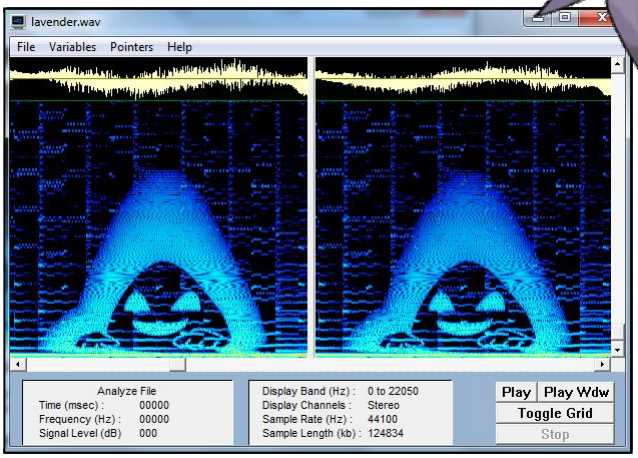
Videogame-Mythen

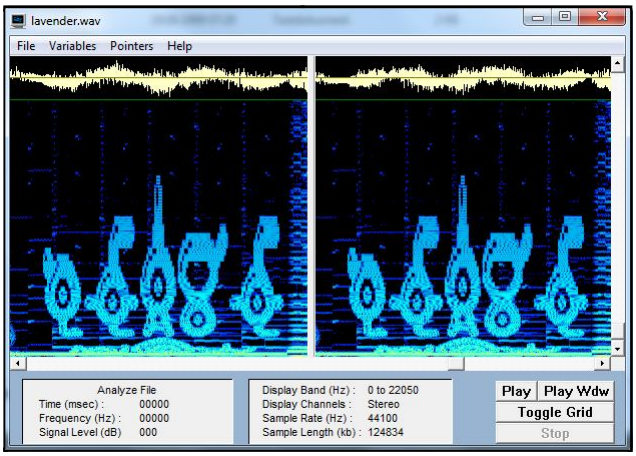
Auf den folgenden Seiten möchten wir euch eine kleine Auswahl bekannter und weniger bekannter Videogame-Mythen vorstellen. Vorab: Speziell zum Thema *Portal* sind uns leider keine Mythen bekannt - das macht die Mythen zu diversen anderen Games aber sicher nicht uninteressanter!

Pokémon Rot & Blau



Eins der Spiele mit den meisten Mythen dürfte *Pokémon Rot & Blau* sein - angefangen mit den abenteuerlichsten Methoden, wie man angeblich Mew finden kann. Am bekanntesten und auch im Hinblick auf Halloween am passendsten ist aber das Lavandia-Syndrom. Lavandia ist ein kleine Stadt im Osten von Kanto, wo sich ein Friedhofsturm für Pokémon befindet, in dem ihr auf diverse Geist-Pokémon treffen könnt.





Der Soundtrack von Lavandia in der Version der Erstauflage soll angeblich viele japanische Kinder in den Selbstmord getrieben haben. Das mit den Selbstmorden ist nicht belegt und höchstwahrscheinlich nur ein Gerücht - Fakt ist aber, dass die Melodie von Lavandia bewusst dazu beitragen soll, dass sich der Spieler in der Stadt mit der bedrückenden Stimmung unwohl fühlt. Dafür sorgen sogenannte „binaurale Beats“. Zwar können diese Einfluss auf unser Befinden haben, aber nicht in dem Umfang, dass ein Mensch in den Selbstmord getrieben werden könnte. Trotzdem entfernte Nintendo die binauralen Beats in allen späteren Auflagen, um mit dem Gerücht aufzuräumen.

Man kann nämlich definitv nicht bestreiten, dass mit dem ursprünglichen Lavandia-Theme irgendwas nicht stimmt. Wenn man die Musik visualisiert (wir haben dazu das Programm *Spectogram* verwendet), dann sieht man tatsächlich nicht nur den Geist aus dem oberen Stockwerk des Turms, sondern auch Icognito - wohlgemerkt Pokémon der zweiten Generation - die das Wort „Leave“ („Verschwinde“) bilden.

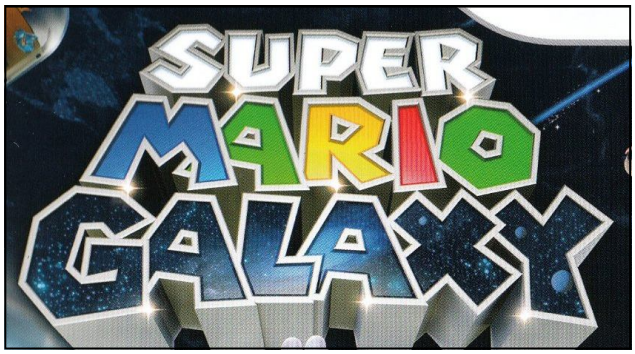
Super Mario Galaxy

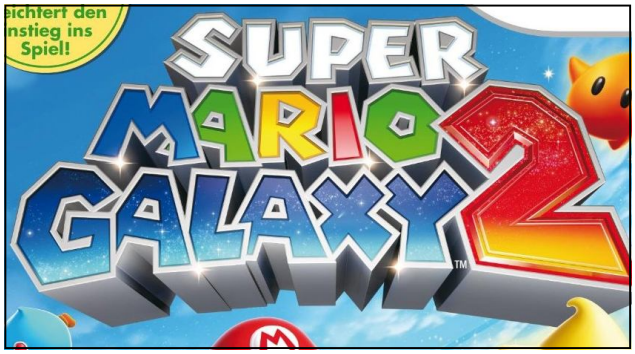
Das „Easter Egg“ mit den Sternen im Logo von *Super Mario Galaxy* dürfte den meisten von euch bekannt sein: Diese leuchten auf den Buchstaben U, R, M, R, G, A und Y, was den Satz „U R Mr. Gay“ („Du bist schwul“) bildet.

Zufall? Möglich!

Im Logo von *Super Mario Galaxy 2* leuchten die Sterne auf den Buchstaben U, R, M, I, A und Y. Das macht auf den ersten Blick keinen Sinn - auf den zweiten Blick aber schon, wenn man die Buchstabenfolge rückwärts betrachtet! Dann entsteht ein Satz, der perfekt als Antwort auf den Satz des Vorgängerspiels passen würde: „Ya, I am, are you?“ („Ja, bin ich, du auch?“).

Immer noch ein Zufall? Möglich, definitiv möglich ... aber wer weiß?





Super Mario Galaxy 2

Bleiben wir bei Marios galaktischen Abenteuern: In der Heißkalten Galaxie lassen sich direkt zu Beginn im Hintergrund merkwürdige Gestalten erkennen, die Mario beobachten. Aliens? Nun, laut Nintendo soll es sich um „Bäume“ handeln, die allerdings sehr merkwürdig aussehen. Tatsächlich heißt die Datei aber „HellValleySkyTree“, also wohl doch Bäume. Moment, „Hell Valley Sky“? Ja, was zum …? Übrigens heißt die Wolkentextur „BeyondHellValleySky“, „der Himmel jenseits des Höllentals“. Was das zu bedeuten hat, weiß wohl nur Nintendo. Bis dahin müssen wir akzeptieren, dass es sich ganz offensichtlich um „Bäume“ handelt.

Luigi‘s Mansion

Marios Bruder Luigi wurden nur wenige Hauptrollen zugestanden. Eine davon war das Gruselabenteuer *Luigi‘s Mansion* auf dem Gamecube, das natürlich auch eher lustig als wirklich furchteinflößend ist. Eine Ausnahme bildet der erhängte Schatten von Grünkäppchen, den ihr auf dem Dachboden im Licht eines Blitzes erkennen könnt. Ein Glitch? Das könnte sein! Man munkelt aber auch, dass das Abenteuer ursprünglich bedeutend gruseliger ausfallen sollte, bevor Nintendo sich auf seine Familientauglichkeit zurückbesann und die bedenklichsten Stellen entschärfte. Der erhängte Schatten könnte also ein übersehenes Relikt aus dieser Zeit sein.

Zelda: Ocarina of Time

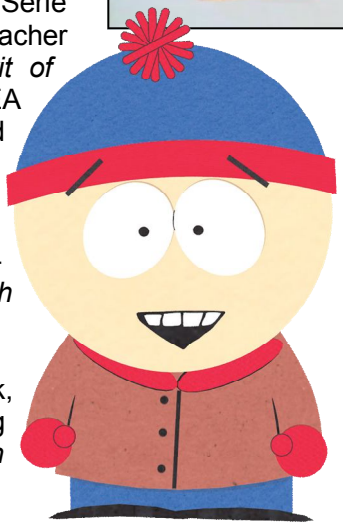
Als Chiko noch ein unschuldiges Kind war, bekam er vom Club Nintendo die Soundtrack-CD zu *Zelda: Ocarina of Time*, die zwar auf der Rückseite unter anderem auch die Musik aus dem Feuertempel aufführte, doch der Track fehlte auf der Scheibe. Damals wunderte sich Chiko, nahm es aber hin. Heute wissen wir mehr!

Nintendo hatte die Melodie nachträglich angepasst, weil in der ursprünglichen Fassung islamistische Gebetsrufe zu hören waren, darunter auch der Satz „Ich bezeuge, dass es keinen Gott außer Allah gibt“. Ebenso waren auch islamistische Symbole im Tempel vorhanden (siehe Screenshot). Man vermutet, dass Nintendo dem Tempel einfach einen nahöstlichen Flair geben wollte. Die Klänge und Symbole wurden wohl aus einer Datenbank gezogen und verwendet, ohne dass Nintendo wusste, was genau sie bedeuten - dafür spricht, dass die gleichen Gebetsrufe auch auf einer Ägypten-Strecke in dem N64-Rennspiel *Cruis‘n World* zu hören sind. Nachdem es Beschwerden gab, passte Nintendo *Zelda* an, tauschte die Symbole aus und überarbeitete die Musik. Und im Falle der Soundtrack-CD wurde zwar die alte Version des Liedes rechtzeitig entfernt, die neue jedoch nicht mehr hinzugefügt.

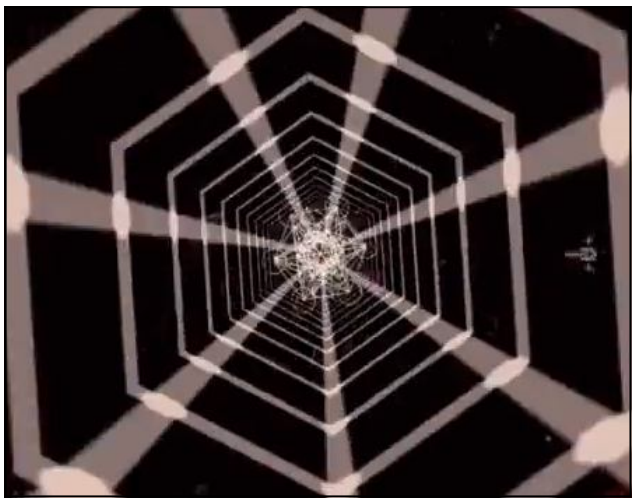
Tiger Woods ‘99

Der Screenshot rechts stammt aus dem Playstation-Spiel *Tiger Woods ‘99*, eine Golfsimulation von EA. Glaubst ihr nicht? Ist aber so! Allerdings müssen wir dazu etwas weiter ausholen.

Vor dem Start der Serie *South Park* (über deren Humor man definitiv streiten kann, wir persönlich finden sie überhaupt nicht lustig, aber die Serie hat unglaublich viele Fans) stellten die Macher als Vorgeschmack die Episode *The Spirit of Christmas* ins Internet. Ein Mitarbeiter von EA hat die Folge damals heruntergeladen - und dann versehentlich mit auf die Disc des Games kopiert! So wurde *Tiger Woods ‘99* also ausgeliefert, und wer die Scheibe in den Computer einlegte, konnte sich als ungeplantes Bonusmaterial besagte *South Park*-Folge ansehen.



EA rief die komplette Auslieferung zurück, stampfte sie ein und ließ eine neue Fassung brennen, diesmal allerdings ohne *South Park*.



Polybius

Das Arcade-Spiel *Polybius* enthält keine Mythen, nein, es ist selbst der Mythos. Das beginnt schon damit, dass es keine Beweise dafür gibt, dass das Spiel überhaupt jemals existiert hat. Es wurde angeblich von einer Firma namens „Sinnesloschen“ entwickelt und soll 1981 in den Spielhallen von Portland, Oregon, aufgestellt worden sein. Über das Gameplay weiß man nur, dass der Spieler offenbar durch einen Tunnel aus skurrilen Farben flog, der am ehesten an ein Kaleidoskop erinnert. Der Suchtfaktor muss aber hoch gewesen sein, denn vor dem *Polybius*-Automaten bildeten sich Schlangen, während die anderen Automaten in der Spielhalle kaum noch beachtet wurden. Als dann auch Nebeneffekte wie Epilepsie, Gedächtnisstörungen, Halluzinationen, ja, sogar Selbstmorde im Zusammenhang mit dem Spiel aufgetreten sein sollen, wurde der Automat von Männern in schwarzen Anzügen abgeholt und ward seither nicht wieder gesehen.

Ob *Polybius* tatsächlich existiert hat, ist unbekannt. Immerhin wissen wir aber, wo der Automat letzten Endes gelandet ist: In der Spielhalle von Springfield, zu sehen in der Folge *Homer, hol den Hammer raus* aus der 18. Staffel.

E.T.

Steven Spielbergs Science-Fiction-Film *E.T. - Der Außerirdische* war 1982 ein großer Erfolg - ganz im Gegensatz zum gleichnamigen Spiel für den Atari 2600! Gut, das Spiel verkaufte sich zwar trotz seiner grottenschlechten Qualität immerhin eine Million Mal, das Problem war nur, dass Atari stolze fünf Millionen Exemplare produzierte hatte - folglich blieben sie auf vier Millionen Stück sitzen!

Anstatt nun den Preis zu senken, um die Restbestände ebenfalls an den Kunden zu bringen, wurden die überschüssigen Spiele einfach in der Wüste von New Mexico (hey, da sitzt doch auch Black Mesa) vergraben: Acht schwere Lastwagen transportierten die Games in die Nähe der kleinen Stadt Alamogordo, wo sie unter der Erde verschwinden sollten, um nie wieder ans Tageslicht zu gelangen.

Genau das wird aber womöglich bald geschehen: Eine kanadische Filmcrew will die Spiele ausgraben und „nebenbei“ auch einen Dokumentarfilm über den Mythos drehen.

Alamogordo Daily Ne

Alamogordo, New Mexico, Sunday, September 25, 1983

Tons of Atari games buried

Dump here utilized

By M.E. McQUIDDY
Daily News Staff Writer

The new pit at the Alamogordo city landfill has become the apparent final resting place for a warehouse of Atari games from Texas.

According to a landfill officials, eight 18-wheeler truck-

security guard was supposed to come with the project, he apparently was not on duty Friday night, as numerous reports were received by DPS Saturday of lots of Atari games showing up in the possession of youngsters, or individuals trying to sell Atari games to local stores.

told him the reason they were dumping the games is that they are changing from series 2600 to 5200 games, due to excessive amount of black-marketeering.

Apparently, another reason for Alamogordo being a top choice was that someone in El Paso wanted to melt down the metals

most two to three more trucks.

"We're covering them with

pays him from $300-$500 a truckload to crush and bury the

game cartridges, game sets, and

Titelseite der *Alamogordo Daily News*, die 1983 über Ataris große Verbuddel-Aktion berichtete. *

* Ihr findet den ganzen Artikel auf http://atariage.com/forums/uploads/monthly_02_2010/post-160-1266474165 31.jpg

Earthbound

Earthbound (das SNES-RPG, aus dem Ness stammt, welchen europäische Zocker in erster Linie dank *Super Smash Bros.* kennen) endet mit dem Kampf gegen Giygas. Dieser zeigt sich während des Kampfes in drei Formen, und in der zweiten glaubten manche Spieler, einen Fötus erkannt zu haben.

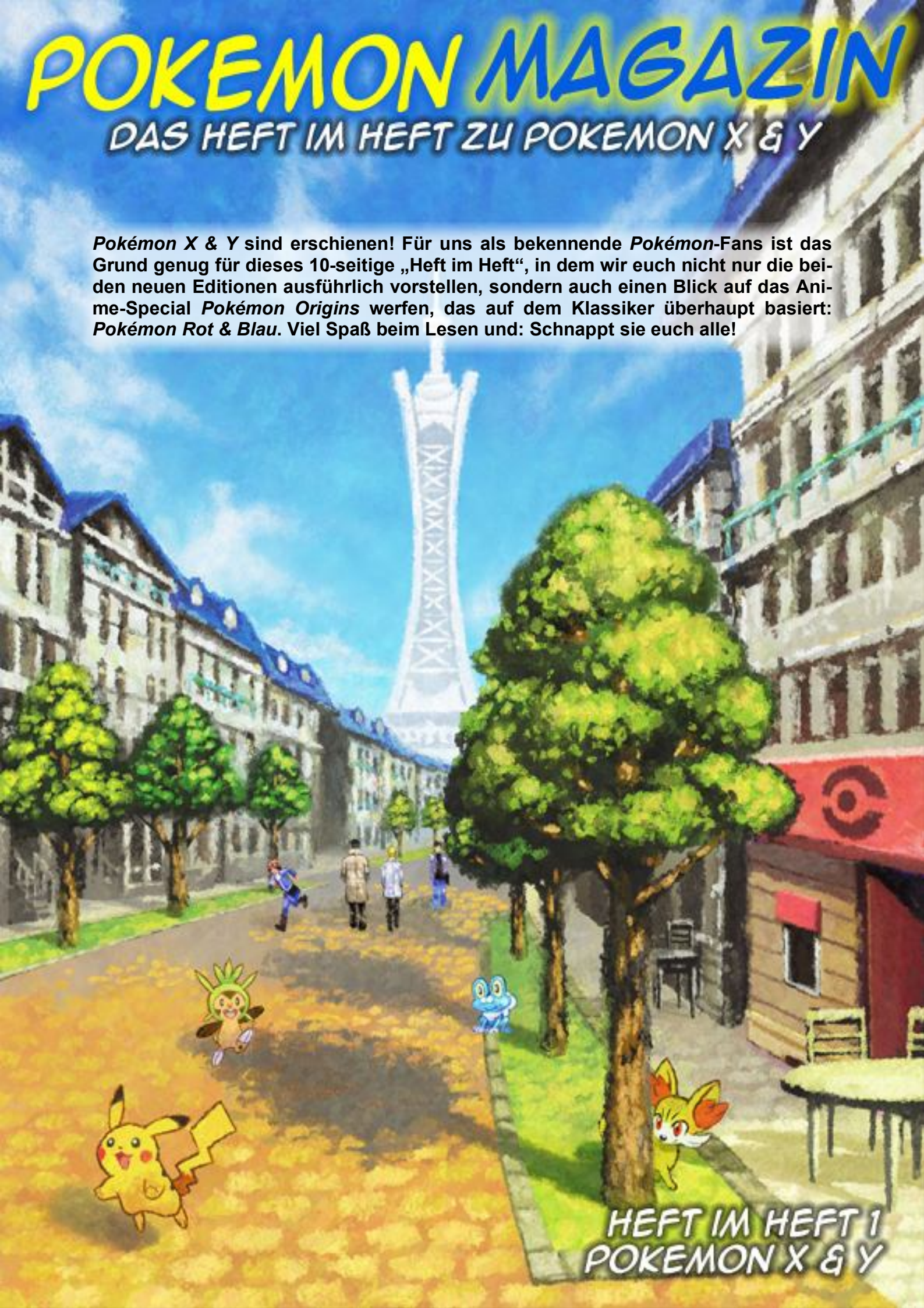
Die Vorgeschichte dazu beginnt, als Shigesato Itoi, der Entwickler des Spiels, noch ein Kind war. Damals sah er sich unbeabsichtigt den J-Horror-Film *Kenpei to barabara shibijin* an, weil er versehentlich in den falschen Kinosaal gegangen war. In dem Film gibt es eine Liebesszene, die später in Totschlag ausartet, und diese Szene hat Itoi nie vergessen.

Sein traumatisches Kindheitserlebnis hat Itoi später in Form von Giygas in *Earthbound* verarbeitet, weshalb dieser auch Sätze wie „Es schmerzt" von sich gibt. Da würde ein Fötus als Ergebnis der grausamen Tat tatsächlich gut passen. Itoi bestreitet aber, dass Giygas' zweite Form einen Fötus darstellen soll. Tatsächlich wollte er dem Boss gar keine Form geben, weil dieser einfach nur das pure Böse symbolisieren soll, und das hat kein bestimmtes Aussehen. Hinein interpretieren kann man aber viel.

POKEMON MAGAZIN

DAS HEFT IM HEFT ZU POKEMON X & Y

Pokémon X & Y **sind erschienen! Für uns als bekennende *Pokémon*-Fans ist das Grund genug für dieses 10-seitige „Heft im Heft“, in dem wir euch nicht nur die beiden neuen Editionen ausführlich vorstellen, sondern auch einen Blick auf das Anime-Special *Pokémon Origins* werfen, das auf dem Klassiker überhaupt basiert: *Pokémon Rot & Blau*. Viel Spaß beim Lesen und: Schnappt sie euch alle!**



Pokémon X & Y

Daten des Spiels	
Entwickler:	**Game Freak**
Release (D):	**12.10.2013**
Systeme:	**Nintendo 3DS**
Genre:	**Rollenspiel**
FSK:	**ab 0**

Nun ist es endlich so weit: Seit 12. Oktober sind *Pokémon X & Y* erhältlich, die beiden neuesten Editionen, welche die 6. Generation einläuten. Sie erscheinen nicht nur erstmals auf dem Nintendo 3DS, sondern auch erstmals weltweit gleichzeitig. Das ist besonders beeindruckend, wenn man sich vor Augen führt, dass bei *Rot & Blau* noch satte 3 ½ Jahre zwischen dem Japan- und dem Deutschland-Release lagen. Die Namen X & Y basieren dabei übrigens nicht, wie oft behauptet wird, auf Chromosomen, sondern auf der X- und Y-Achse eines Koordinatensystems, das verriet Junichi Masuda in einem Interview. Die X- und Y-Achse streben in unterschiedliche Richtungen auseinander, treffen sich aber doch an einem Punkt - so unterschiedlich man also ist, es gibt Gemeinsamkeiten. Das wollten die Entwickler mit der Titelgebung herausstellen, und das findet sich auch in der Story wieder: Fünf Kinder ziehen los, alle ausgerüstet mit einem Start-Pokémon, aber alle mit unterschiedlichen Ansichten und Zielen. Ihr seid eins der Kinder, seid die meiste Zeit allein unterwegs, kreuzt aber doch immer wieder den Weg von einem eurer Freunde - mal für ein Duell gegeneinander, mal für einen vereinten Kampf gegen einen gemeinsamen Feind, mal auch einfach nur zum Gedankenaustausch.

Die Story beginnt in Escissia, einem kleinen Dorf im Süden von Kalos. Ihr seid erst kürzlich hierher gezogen, und schon beginnt eure Pokémon-Reise! Kalos basiert dabei auf Frankreich und ist somit die erste Pokémon-Region, die sich in Europa befindet. Passend dazu liegt in der Mitte des Landes die Großstadt Illumina City, die auf Paris basiert und in deren Mitte sich ein Turm erhebt, der stark an den Eiffelturm erinnert. Aber zurück nach Escissia! Wenige Minuten nach Spielstart erhaltet ihr in einem Straßen-Café euer Start-Pokémon. Zur Auswahl stehen der kleine Kas-

Feuer frei! Fynx ist unser Favorit unter den neuen Startern. Chikos Exemplare heißt übrigens Mozilla.

Nicht nur in den Straßen von Illumina City sondern auch andernorts staunen wir über die Grafik.

Alle Bilder in diesem Artikel stammen aus der Pressedatenbank von Nintendo.

Wo der Strom herkommt: Dieses Kraftwerk gilt es im Lauf der Story von Team Flare zu befreien.

Prachtvolles Anwesen: Durch den riesigen Schlosspark jagen wir einmal den weißen Hund Coifwaff.

tanien-Igel Igamaro, der Feuer-Fuchs Fynx sowie der blaue Frosch Froxy, ein Wasser-Pokémon. Ein wenig später, aber noch vor dem zweiten Orden, erhaltet ihr dann noch einen zweiten Starter, und zwar einen der Klassiker überhaupt: Bisasam, Glumanda oder Schiggy.

Dass *Pokemon X & Y* im Hinblick auf die Grafik zu überzeugen weiß, hatte uns schon die Demo bewiesen, die man in den letzten Wochen vor Release auf dem Pokémon Day anzocken konnte. Zwar wird die 3D-Funktion nur während Kämpfen und wichtigen Zwischensequenzen aktiviert, weiß gerade dann aber wirklich zu überzeugen. Auch ohne 3D ist der Rest von *Pokémon X & Y* aber ein sehr schönes Spiel. Die verschiedenen Städte sind unterschiedlich und sehr schön gestaltet, so gibt es zwar jetzt keinen Jahreszeitenwechsel mehr wie in *Schwarz & Weiß*, dafür herrscht aber je nach Region eine unterschiedliche Atmosphäre: Im Norden von Kalos liegt etwa Romantia City, eine herbstliche Kleinstadt, deren Arena in einem pilzbewachsenen Baum untergebracht ist. Weiter im Süden liegt Fractalia City, ein märchenhaft verschneiter Ort im ewigen Winter, ganz in der Nähe eines verzauberten Waldes. Eine Reise durch Kalos vom Anfang bis zum Ende ist quasi gleichzusetzen mit einer Reise durch das Jahr vom Frühling bis zum Winter. An manchen ausgewählten Ausblickpunkten könnt ihr sogar ein Panorama-Foto von eurer Spielfigur vor einer beeindruckenden Kulisse schießen, das Bild wird auf der SD-Karte eures Nintendo 3DS gespeichert. Apropos eure Spielfigur: Diese könnt ihr jetzt auch personalisieren! Nicht nur, dass ihr in einem Schönheitssalon in Illumina City die Möglichkeit habt, euch die Haare schneiden und färben zu lassen, auch finden sich im ganzen Land diverse Boutiquen, in denen ihr euch mit Kleidungsstücken eindecken können, um dann jederzeit nach Belieben Mütze, Jacke, Hose und Schuhe zu wechseln.

Natürlich punktet *Pokémon X & Y* nicht nur auf optischer Seite, sondern auch aus spielerischer Sicht. Es mag zunächst abschreckend klingen, dass es nur 69 neue Pokémon gibt,

Hoppe, hoppe, Reiter: Ausgewählte Pokémon wie Chevrumm tragen euch nun auf ihrem Rücken.

Feenhafter Vorteil: Fee-Pokémon wie Feelinara sind Drachen ganz klar überlegen.

Die Welt ist ein Dorf: Im PPS findet ihr eure Freunde und zufälliger Zocker aus aller Welt.

Mein Freund, das Pokémon: Im *PokéMonAmi* spielt ihr mit euren Monstern, um die Freundschaft zu steigern.

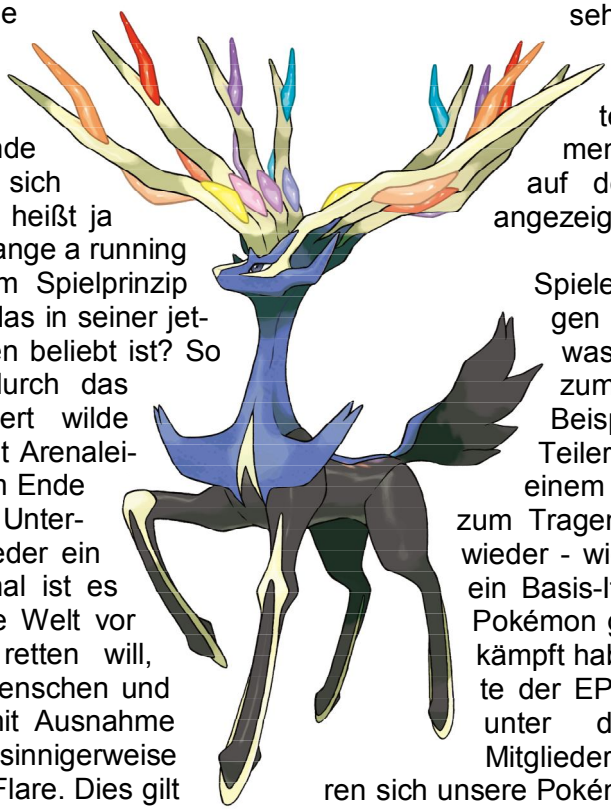
die 6. Generation ist somit die mit den wenigstens Neuzugängen. Dafür ist die Qualität der Pokémon im Vergleich zur 5. Generation aber wieder gestiegen, und außerdem kommt mit Fee ein ganz neuer Pokémon-Typ ins Spiel - zum ersten Mal seit der 2. Generation! Die Feen wurden erschaffen, um die Balance wieder herzustellen, da den Entwicklern aufgefallen ist, dass auf Meisterschaft vorwiegend Drachen eingesetzt werden. Nun sind Feen gegen Drachen völlig immun, können das Spiel also total durcheinander wirbeln. Zudem sind Feen in der Verteidigung stark gegen Kampf, Käfer und Unlicht, aber schwach gegen Gift und Stahl. Als Angreifer haben Feen einen Vorteil gegen Kampf, Drachen und Unlicht, sind jedoch im Nachteil gegen Gift, Stahl und Feuer.

Das kleine Evolutionswunder Evoli bekam passend dazu auch direkt eine Fee-Entwicklung spendiert. Abgesehen davon existieren zwar keine herkömmlichen Vor- oder Weiterentwicklungen bekannter Pokémon, dafür kommen aber die Mega-Pokémon neu ins Spiel. Sie erinnern ältere Anime-Fans ein wenig an *Digimon* und sind temporäre Weiterentwicklungen für die Dauer eines Kampfes. Voraussetzung sind ein Mega-Ring, den ihr im Verlauf der Story automatisch erhaltet, sowieso der entsprechende Mega-Stein für das jeweilige Pokémon - einige der Steine erhaltet ihr im Lauf der Story automatisch, andere müsst ihr im Land finden, und manche werden auch als Event verteilt, so etwa der Lohgocknit, den ihr vom Start weg und noch bis Mitte Januar 2014 zusammen mit einem speziellen Flemmli downloaden könnt. Besitzt ihr den Mega-Ring, trägt euer Pokémon den passenden Mega-Stein und ist das Vertrauen hoch genug, dann könnt ihr einmal pro Kampf die Mega-Entwicklung auslösen, wodurch das Pokémon nicht nur höhere Werte erhält, sondern auch seine Fähigkeit und in manchen Fällen sogar seinen Typ ändert: Mega-Ampharos bekommt beispielsweise den Drachen-Typ dazu, Mega-Pinsir den Flug-Typ, und Mega-Garados tauscht seinen Flug-

Masse statt Klasse: Von Zeit zu Zeit greifen euch gleich fünf wilde Pokémon auf einmal an.

Fly high in the sky: An Himmelskämpfen können ausschließlich fliegende Pokémon teilnehmen.

Typ gegen Unlicht. Dabei sind Glurak und Mewtu die einzigen beiden Pokémon, die gleich zwei Mega-Entwicklungen besitzen, was von der Edition abhängt - den entsprechenden Stein könnt ihr aber in die jeweils andere Edition tauschen.



Was das grundlegende Spielkonzept betrifft, hat sich wenig geändert, aber es heißt ja auch so schön „Never change a running system“: Wozu an einem Spielprinzip herum experimentieren, das in seiner jetzigen Form seit 17 Jahren beliebt ist? So zieht ihr also wieder durch das Land, fangt und trainiert wilde Pokémon, fordert die acht Arenaleiter heraus und kämpft am Ende in der Pokémon-Liga. Unterwegs begegnet euch wieder ein feindliches Team. Diesmal ist es das Team Flare, das die Welt vor einer Überbevölkerung retten will, indem sie einfach alle Menschen und Pokémon vernichten - mit Ausnahme weniger Auserwählter, sinnigerweise die Mitglieder von Team Flare. Dies gilt es zu verhindern, wobei in der Story auch ein geheimnisvoller Riese eine Rolle spielt, der ein wenig an einen Zombie erinnert. Was es mit ihm auf sich hat, spoilern wir euch allerdings nicht, nur noch so viel: Ähnlich wie in *Schwarz & Weiß* erwartet euch auch diesmal zum Ende hin noch einmal eine Überraschung, und der Schluss der Geschichte ist sehr schön und emotional. Achtet im Nachspann auch auf die abgespielte Melodie im Zusammenhang mit dem Text, der auf dem unteren Bildschirm angezeigt wird.

Spielerische Änderungen liegen nun im Detail, aber das, was geändert wurde, wurde zum Positiven geändert. Ein Beispiel dafür ist der EP-Teiler: Ihn könnt ihr nicht mehr einem bestimmten Pokémon zum Tragen geben, sondern er ist wieder - wie früher in *Rot & Blau* - ein Basis-Item, das für alle Team-Pokémon gilt: Die Monster, die gekämpft haben, bekommen die Hälfte der EP, die andere Hälfte wird unter den inaktiven Team-Mitgliedern aufgeteilt. So trainieren sich unsere Pokémon gleichmäßiger, denn in früheren Editionen kam es oft vor, dass wir in der Liga mit einem starken Monster auf Level 70 oder 80 standen, der Rest des Teams aber noch zwischen Level 20 und 30 herum

Ohnehin schon mächtige Pokémon wie Mewtu werden durch die Mega-Entwicklung noch einmal eine Stufe stärker. (Artwork zum Spiel)

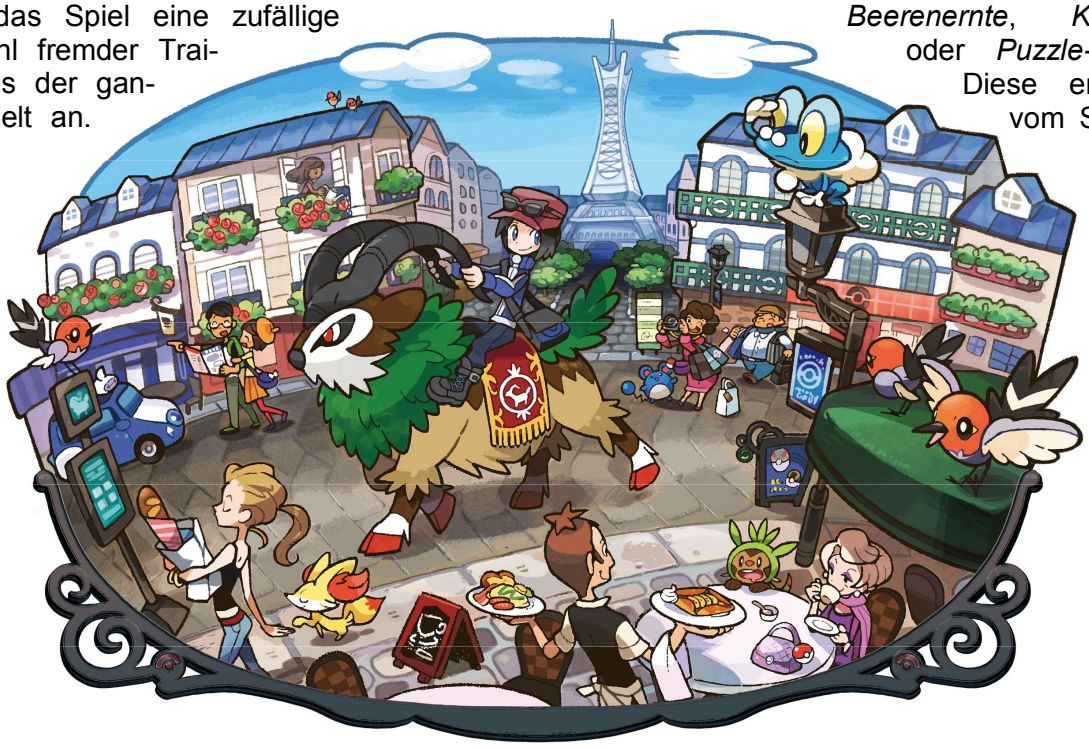
Variiertes Vivillon: Dieser kleine Schmetterling sieht in jedem Land der Erde anders aus.

Schwertkampf in Kalos: Das Schwert-Pokémon Gramokles ist sinnigerweise vom Typ Stahl.

dümpelte - diesmal kamen wir mit einem ausgewogenen Team auf Level 60 bei den Top Vier an. Erfreulicherweise müsst ihr auch nicht viel Text wegdrücken, sondern es wird mit einer einzigen Textbox abgehandelt: „Durch den EP-Teiler bekommt auch der Rest des Teams Erfahrungspunkte.“ Eine weitere kleine Verbesserung: Die herumliegenden Pokébälle, in denen TMs versteckt sind, sind nun gelb - so erkennt ihr schon aus der Ferne, für was sich möglicherweise auch ein etwas umständlicherer Umweg lohnen könnte.

Auf dem Touchscreen findet ihr das PSS, das Player Search System. Hier werden euch nicht nur eure Freunde angezeigt, sondern auch Bekannte, die ihr zwar nicht auf eurer Freundesliste habt, mit denen ihr aber bereits einmal getauscht oder gekämpft habt. Zudem bietet euch das Spiel eine zufällige Auswahl fremder Trainer aus der ganzen Welt an.

Ihr könnt euch das Profil dieser Spieler ansehen, und auch ihre Trainer-Promo, ein 10-sekündiger Clip, den ihr in Illumina City produzieren könnt. Bei Bedarf lassen sich all diese Spieler mit einem einzigen Klick zu einem Kampf oder Tausch einladen, ohne dass ihr euch vorher mühsam in einem Pokémon Center einloggen müsst - eine super Verbesserung! Ebenfalls auf dem Touchscreen ist das *PokéMonAmi* untergebracht. Hierbei handelt es sich um ein französisches Wortspiel, denn „mon amie“ ist Französisch für „mein Freund“ - aber gerade in Frankreich wird dieses schön Wortspiel nicht verwendet, stattdessen heißt das *PokéMonAmi* dort „Poké Recre“, was so viel wie „Pokémon-Pause“ bedeutet - „Pause“ im Sinne von „Schulpause“. Im *PokéMonAmi* könnt ihr mit euren Pokémon interagieren, sie streicheln und Minispiele mit ihnen spielen: *Beerenernte*, *Kopfball* oder *Puzzle-Platte*. Diese erinnern vom Stil her



Hier geht‘s ganz schön zur Sache: Chevrumm greift UHaFnir (ja, das schreibt sich wirklich so) an.

Online-Duell: Freunde und Fremde könnt ihr jederzeit mit einem einfachen Klick herausfordern.

ein wenig an den Pokéathlon aus *Heart Gold & Soul Silver*, machen zwischendurch immer wieder mal Spaß, und ein schöner Nebeneffekt ist, dass die Freundschaft der Pokémon, mit denen ihr spielt, deutlich steigt.

Wer eher auf Kämpfe steht, dem werden drei neue Kampftypen angeboten. Himmelskämpfe finden hoch in der Luft statt, an ihnen können nur Flug-Pokémon sowie solche mit der Fähigkeit Schwebe teilnehmen. Einige Trainer in der Spielwelt fordern euch zu Himmelskämpfen heraus, diese sind aber alle optional und nicht für die Story entscheidend. In der Wildnis kann es nun zu Massenbegegnungen kommen, die eine Steigerung der wilden Doppelkämpfe aus *Schwarz & Weiß* sind: Hier greifen euch nun gleich fünf Pokémon gleichzeitig an. Leider ist das einer der wenigen Kritikpunkte des Spiels, denn wir finden die Massenbegegnungen nicht spannend, sondern eher nervig. Anstatt das ganze Team loszuschicken, schickt ihr nur ein einziges Pokémon in den Kampf. Aufgrund der Überzahl sind die wilden Pokémon vom Level her stark im Nachteil, greifen euch aber mit schwachen Attacken an, was viele wegzuklickende Textboxen bedeutet, und nachdem ihr langwierig vier Pokémon erledigt habt, dürft ihr das fünfte endlich fangen. Uns erinnert das ein wenig an die berühmten Angler mit sechs Karpadors. Umso spannender ist der dritte neue Kampftyp, der Umkehrkampf. Hier wird alles durcheinander geworfen, was ihr bisher über Pokémon wusstet, und Live-Umdenken ist gefordert! Leider ist ein solcher Kampf online nicht möglich, und auch im Hauptspiel ist er uns nur an einer einzigen Stelle untergekommen, und zwar auf Route 18.

Wir könnten noch so lange über *Pokémon X & Y* schwärmen, aber der Platz im Heft ist leider begrenzt. Dabei hat sich Game Freak noch so viele nette kleine Ideen einfallen lassen. An einigen Punkten in der Spielwelt könnt ihr jetzt etwa auf bestimmten Pokémon wie Rihorn oder Mähikel reiten. Das neue Schmetterlings-Pokémon Vivillon existiert für jedes Land mit einer eigenen Farbe, insgesamt sind 18 Varianten bekannt - um sie alle zu erhalten, müsst ihr also in großem Stil international tauschen! Spricht euer Protagonist mit einem Kind oder mit einem kleinen Pokémon, beugt er sich herunter, und die Vorschüler, die euch von Zeit zu Zeit zum Kampf herausfordern, sprechen richtig süß mit gewollten Rechtschreibfehlern. Das einzige Manko, das es zum Schluss festzuhalten gibt, ist die Tatsache, dass ihr bislang noch nicht eure Pokémon aus alten Editionen nach Kalos importieren könnte. Das ändert sich im Dezember, wenn die 3DS-Download-Software *Pokémon Bank* erscheint. Für einen geringen jährlichen Beitrag dürft ihr dann bis zu 3000 Pokémon sowohl vom *Schwarz & Weiß* als auch von *X & Y* online speichern, und auf diese Weise können die Pokémon dann auch von Einall nach Kalos übertragen werden. Bis dahin versuchen wir, die neuen Pokémon der 6. Generation zu komplettieren, was bei 69 Exemplaren ja nicht allzu langwierig sein sollte, und wir werden zweifelsfrei jede Minute genießen. Schnappt sie euch alle - alle 718 Stück!

Pokémon Origins

Kurz vor dem offiziellen Verkaufsstart von *Pokémon X & Y* ging Japan noch einmal ganz zurück auf Anfang: Am 2. Oktober zwischen 19 und 21 Uhr Ortszeit strahlte TV Tokyo das knapp 90-minütige Special *Pokémon Origins* aus, welches auf dem Klassiker schlechthin basiert: *Pokémon Rot & Blau* bzw. *Rot & Grün*, wie man sie in Japan nennt.

Das besondere an *Pokémon Origins* ist in erster Linie die Tatsache, dass Ash nicht die Hauptrolle spielt, sondern im Gegenteil gar nicht vorkommt. Auch wird kein Pikachu in den Mittelpunkt gerückt, sondern wir sehen die gelbe Elektro-Maus nur einmal für wenige Sekunden in einer austauschbaren Nebenrolle. Die Hauptrolle spielt Red, der optisch ein wenig an Rot aus dem Manga *Pokémon Adventures* erinnert - das verwundert kaum, denn sie beide basieren auf den Artworks der Spielfigur aus *Pokémon Rot & Blau*. Dabei beginnt *Pokémon Origins* ähnlich wie der herkömmliche *Pokémon*-Anime: Red sieht sich zunächst im Fernsehen eine Ansprache von Professor Eich an und stürmt dann los, um sein eigenes Start-Pokémon zu erhalten. Im Gegensatz zu Ash kommt Red aber nicht zu spät, er muss nicht mit einem Pikachu Vorlieb nehmen, er hat die volle Auswahl und entscheidet sich für Glumanda. Glücklich zieht Red mit dem kleinen Feuer-Pokémon los, besiegt und fängt die ersten wilden Taschenmonster auf Route 1 und 2, muss dann jedoch eine bittere Niederlage gegen seinen Rivalen Green und dessen Schiggy einstecken.

Da hier das komplette Spiel in 1 ½ Stunden untergebracht werden musste, können leider nicht alle Aspekte der Handlung in der ihnen zustehenden Ausführlichkeit dargestellt werden. So sehen wir von den Arenakämpfen beispielsweise nur den ersten und den letzten in voller Länge, alle anderen werden in Form von Standbildern zusammengefasst und kurz kommentiert, dass Red eben mal wieder einen Orden gewonnen hat. Das ist aber nicht so schlimm, wie es sich anhört, im Gegenteil! Wäre *Pokémon Origins* eine Serie, dann wäre das

Zwei junge Pokémon-Trainer mit ihren ersten Pokémon: Red und Green.

Schönes Landschaftsdesign: Unweit von Marmoria City trifft Red erstmals auf Rocko.

Kampf um den ersten Orden: Reds Glumanda hat Probleme mit Rockos Kleinstein.

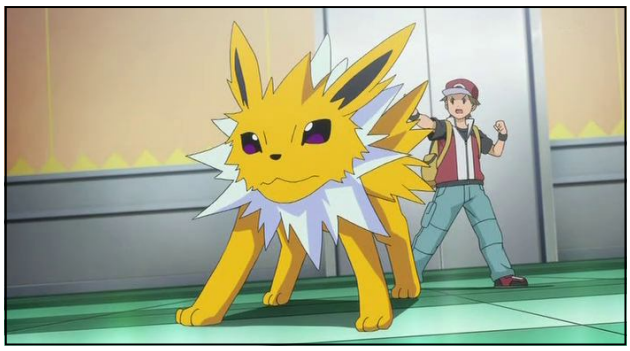
Gruselige Atmosphäre: In der Serie mit Ash sieht der Lavandia-Turm nicht so unheimlich aus.

Noch ist er zu stark: In der Silph Co. hat Red gegen Giovanni verloren.

Auf zu neuen Ufern: Lapras bringt Red weiter zu seinem nächsten Ziel, der Zinnoberinsel.

was anderes, aber bei einem Special, das eher an einen Film erinnert, würde es nerven, nur eine Aneinanderreihung von Kämpfen zu sehen. Stattdessen wird zwischen dem ersten und achten Orden der Schwerpunkt der Erzählung auf die Drehpunkte der Handlung gelegt: Auf die Abenteuer in Lavadia sowie auf den Kampf gegen Team Rocket in der Silph Co.

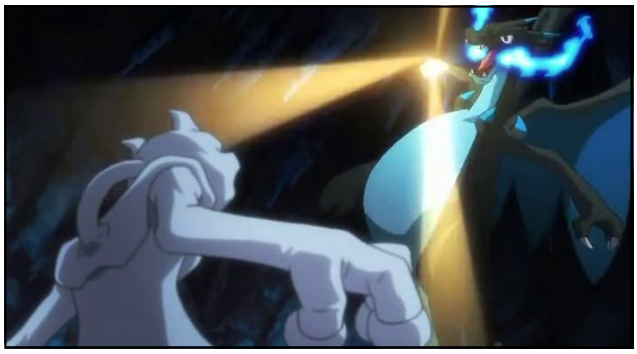
Aufgeteilt ist *Pokémon Origins* in vier gut 20-minütige Episoden, die aber in Japan alle am Stück liefen, so dass man eben doch von einem durchgehenden Special sprechen kann. Die erste Episode berichtet dabei in aller Ausführlichkeit vom Start der Pokémon-Reise und zeigt Reds ersten Arenakampf gegen Rocko. Die zweite Episode spielt in Lavandia, während Episode 3 mit dem Kampf zwischen Red und Giovanni in der Silph Co. beginnt und mit dem späteren Wiedersehen in der Arena von Vertania City endet. Episode 4 schließlich beginnt mit Reds Kampf gegen Green auf dem Indigo-Plateau und erzählt anschließend von Reds Suche nach dem mächtigsten aller Pokémon: Mewtu! Im Rahmen dieses Kampfes um alles oder nichts gelingt Reds Glurak überraschend die Entwicklung zu einem coolen schwarzen Mega-Glurak X, das bis dahin nicht bekannt war, sondern das für die japanischen Zuschauer erst durch die Ausstrahlung des Specials enthüllt wurde. Schade, dass dieser tolle Überraschungsmoment für uns deutsche Zuschauer nicht mehr wirkt, wenn das Special ab Mitte November auf der *Pokémon*-Webseite und in der *Pokémon TV*-App gestreamt wird, denn wir kennen Mega-Glurak X inzwischen dank den Meldungen auf allen großen und kleinen *Pokémon*-Seiten. Ein wenig deplatziert in der Story wirkt Mega-Glurak X dann allerdings doch, wenn das Special ja eigentlich auf *Pokémon Rot & Blau* basieren soll, aber lassen wir das im Hinblick auf den bevorstehen *X & Y*-Release mal durchgehen.



Ein Junge und sein Elektro-Pokémon, das kennen wir. Doch diesmal ist es nicht Pikachu!

Showdown auf dem Indigo-Plateau: Red und Green duellieren sich um den Champion-Titel.

Cooler schwarzer Drache: Im Rahmen des Specials wurde für die Japaner Mega-Glurak X enthüllt.



Showdown der Giganten: Hat Mega-Glurak X eine Chance gegen das mächtige Mewtu?

Und nichtsdestotrotz haben wir allen Grund zur Vorfreude auf *Pokémon Origins*. Nicht nur, dass sich die Story von Ash und Pikachu löst und den Retro-Charme der allerersten Games aufblühen lässt, auch optisch gefällt uns das Special deutlich besser als eine herkömmliche Anime-Episode. Das hängt teilweise an Kleinigkeiten, etwa der Energiebalken-Bildschirm in jeder Arena, aber auch der generelle Zeichenstil der Pokémon-Welt weiß zu gefallen - endlich sieht der Turm in Lavandia mal richtig gespenstisch aus, endlich wirken Glurak, Mewtu und Co. mal richtig gefährlich! Wir würden uns freuen, wenn es ein solches Special zu jeder Generation gäbe. Bisher ist das zwar nicht angekündigt, aber wer weiß, was die Zukunft bringen wird!

Schönes Schlussbild: Red und Glurak haben sich durch Kanto gekämpft und viele Abenteuer erlebt.

Aperture Halloween

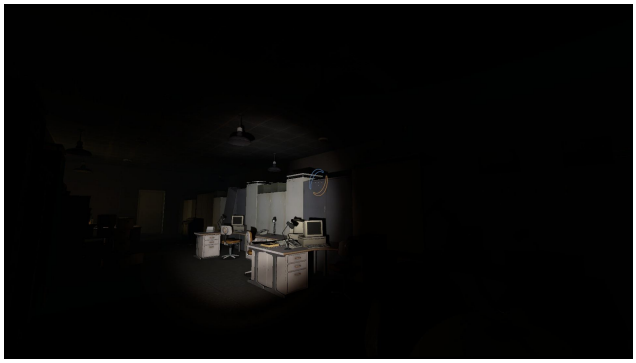
von Mevious, Lpfreaky90 und Zivi7

Download: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=105736289

Infokasten	
Optik-Wertung:	**10 / 10**
Thema:	**BTS / Destroyed**
Custom-Elemente:	**ja**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**nein**
Schwierigkeitsgrad:	**mittel**
Spieldauer:	**lang**

„Angeblich ist hier vor langer, langer Zeit einmal der Hausmeister durchgedreht und hat alle seine Mitarbeiter zerstückelt, alles Roboter. Manchmal soll man Nachts noch die Schreie hören. Die der Duplikate. Von der Funktion her sind sie nicht von den Originalen zu unterscheiden, aber der Vorfall ist ja nicht in ihrem Speicher hinterlegt, deshalb weiß niemand, warum sie schreien. Ist das nicht furchterregend? Aber streng wissenschaftlich gesehen ist da wohl nichts übernatürliches dran."

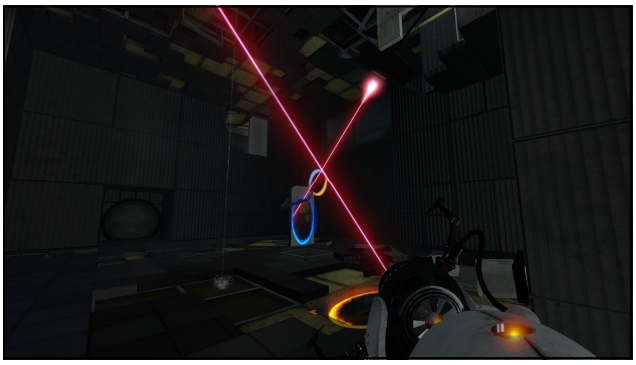
Mit diesem Zitat, welches eigentlich aus dem BTS-Bereich in Kapitel 5 des Hauptspiels stammt, begrüßt euch Wheatley vor dem Kaminfeuer sitzend zu der Map *Aperture Halloween*, welche von vielen grandiosen Map-Erstellern, darunter auch Lpfreaky90, in Kooperationsarbeit erstellt und bereits an Halloween letztes Jahr im Steam-Workshop erschienen ist. Für eine *Portal*-Map ist sie auch tatsächlich ein bisschen gruselig. Klar, mit richtigen Horrorschockern wie beispielsweise *Silent Hill* kann die Map nicht mithalten, dennoch passt sie zu Wheatleys Erzählung. Aber mal schön der Reihe nach. Nachdem ihr Wheatleys Geschichte gehört habt, fallt ihr einen tiefen Schacht herunter. Unten angekommen seht ihr in dem Gang eine offene Tür, und an der Wand gegenüber einen Geschützturmschatten. Kurz bevor ihr die Tür erreicht, fällt diese zu. Öffnet ihr sie wieder, steht ihr in einem dunklen Raum, in dem ihr eine Taschenlampe aufhebt - jedoch gänzlich ohne Geschützturm, der den Schatten hätte werfen können. Im Hintergrund hört man immer wieder Geschützturm-Geräusche, und in den dunklen Gängen blitzen ab und zu kurz Geschützturmlaser auf, was wirklich für eine etwas gruselige Stimmung sorgen kann. Auch taucht in einem Raum, den ihr zunächst durchschreiten müsst und dann nochmal durch eine Glasscheibe seht, quasi aus dem Nichts ein Geschützturm auf. Zugegeben, wirklich er-



Angst im Dunkeln? Die Beleuchtung ist oft ausgefallen, wir sind nur mit Taschenlampe bewaffnet.

Geschützturmlaser sind allgegenwärtig. Die Absender der Strahlen können wir meist nicht orten.

Geschützturm-Schießbude: Hier müssen wir uns etwas einfallen lassen, um weiter zu kommen!



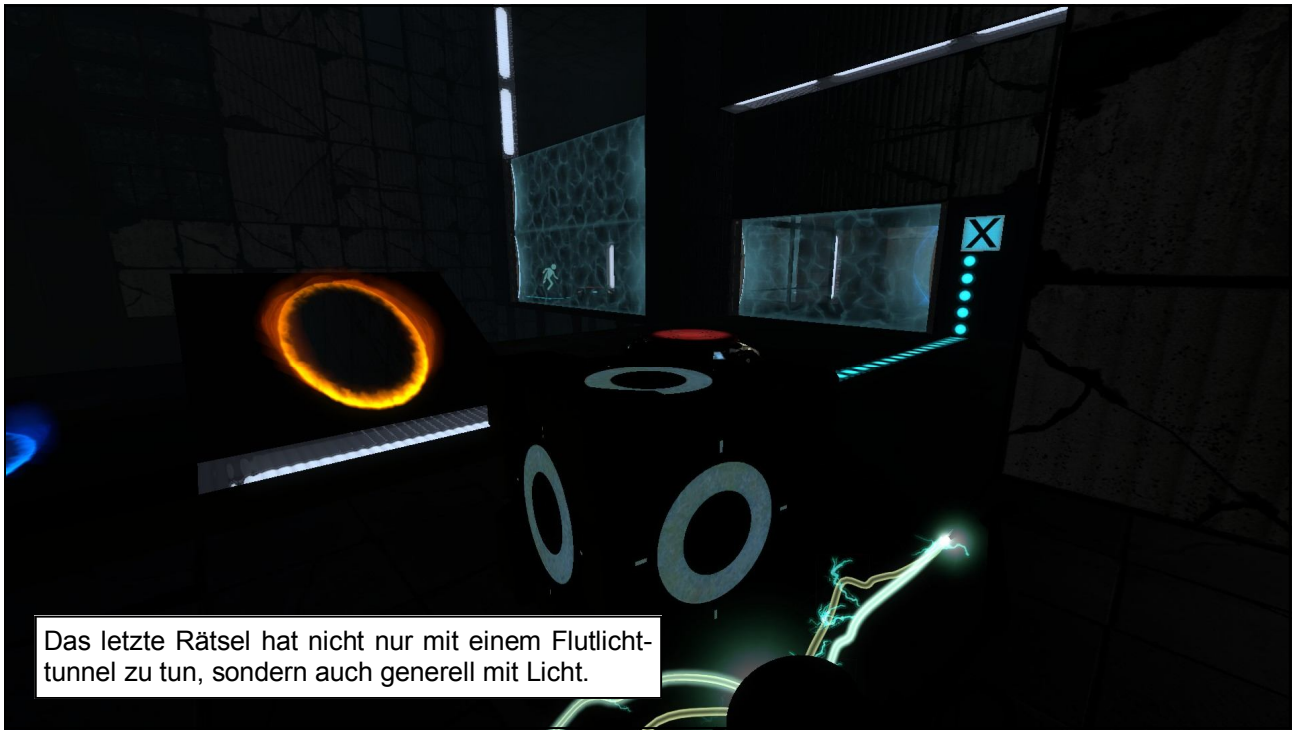
Die meisten Rätsel basieren auf Laser. In einem gibt es auch eine tragbare Portalfläche.

schreckend ist nichts davon, trotzdem passt es zu Halloween. ^^

Und was wäre eine *Portal* 2-Map ohne Rätsel? Von denen gibt‘s hier mehrere in verschiedenen Testkammern. Hauptsächlich haben sie mit Lasern zu tun. Eins der schwereren gegen Ende setzt hingegen auf einen Flutlichttunnel. Laser Relais sehen nun anders aus, nämlich wie Kerzen, soll es eventuell Grablichter sein? Das würde zumindest sehr gut zur Stimmung passen! (Merkwürdigerweise wurden die Kerzen bei Flo nicht angezeigt, was das Zielen freilich nicht einfacher macht. Lediglich nach Aktivierung des Relais schwebte eine orange Kugel in der Luft.) In einem Rätsel kommt außerdem eine tragbare Portalfläche vor, die man aber auch versehentlich verschieben kann, statt ein Portal draufzuschießen. Bis auf dieses kleine Detail gibt es an der Map aber nichts auszusetzen. Das Ende verraten wir euch hier auch nicht, dafür müsst ihr die Map schon selbst spielen. Auch, wenn sie vielleicht nicht der ultimative Gruselschocker zu Halloween ist, als Map an sich ist sie sehr gut geworden.

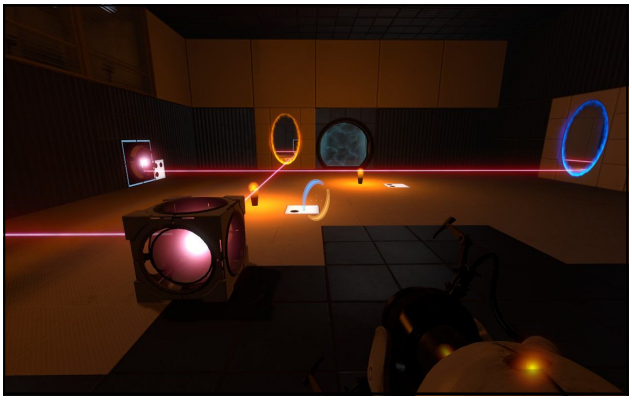
Unser Urteil:

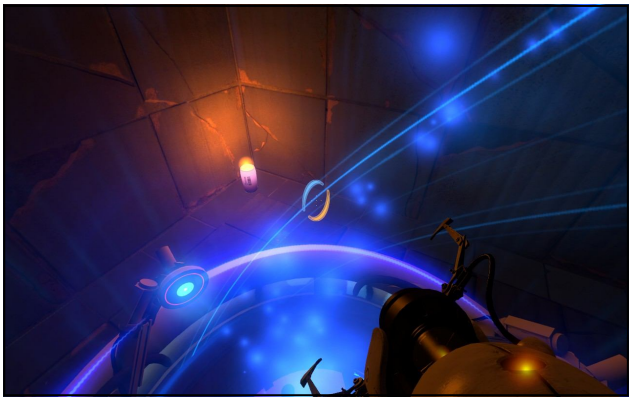
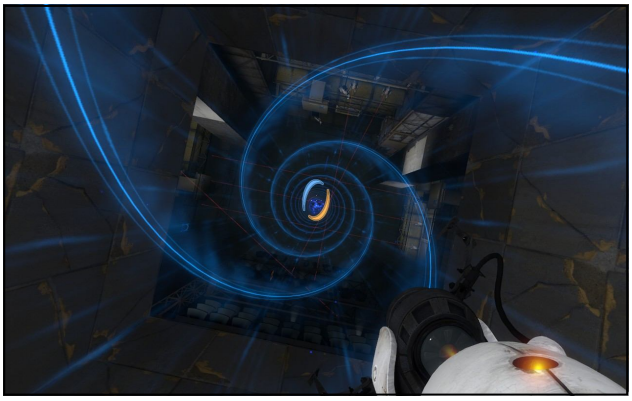
5 / 5



Das letzte Rätsel hat nicht nur mit einem Flutlichttunnel zu tun, sondern auch generell mit Licht.

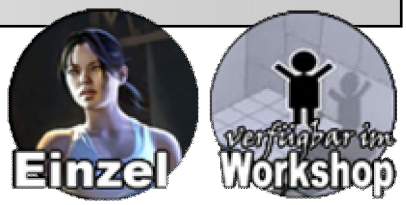
Aperture Halloween Gallery



→ **Unser Let's Play zur Map: http://www.youtube.com/watch?v=3SjflpVhCzU**

Wheatley's Halloween Adventure



von JAZ

Download: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=188617335

Diese Map haben wir zufällig gefunden, als wir die *Aperture Halloween*-Map gesucht haben. Es ist eine Halloween-Map mit Rückkehr von Wheatley. Halloween-typisch designt ist Wheatley nun orange (wie ein Kürbis) statt weiß. Während der Map unterhält dieser sich mit einer komischen rot-grünen Core, welche immer mal wieder kurz erscheint und wieder verschwindet, und die Wheatley scheinbar töten möchte. Leider ist die Map nicht besonders gut. Vor allem am Ende der große Raum mit den unzähligen sinnlosen Katapultplattformen, den wir nur mit Glück - ohne zu wissen, was wir tun - zufällig gelöst haben, zieht die Map gehörig runter. Auch die Qualität des Mappings ist nicht immer die beste und Halloween-Stimmung ist gleich 0. Unsere Empfehlung: Nehmt lieber *Aperture Halloween*! ^^

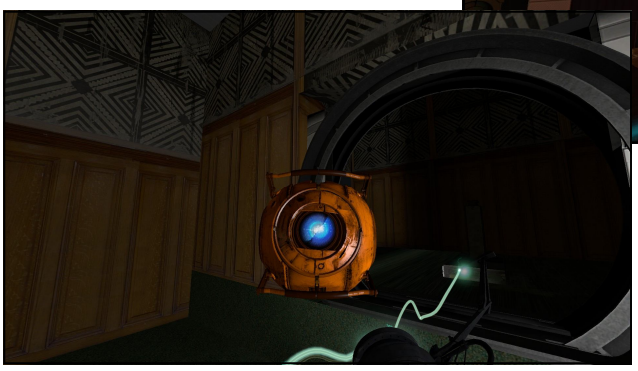
Infokasten

Optik-Wertung:	**4 / 10**
Thema:	**nicht feststellbar**
Custom-Elemente:	**ja**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**ja**
Schwierigkeitsgrad:	**nicht feststellbar**
Spieldauer:	**mittel - lang**

Fragt uns nicht, was der T-Rex und Darth Vader hier sollen! Wir haben keine Ahnung!

Unser Urteil:

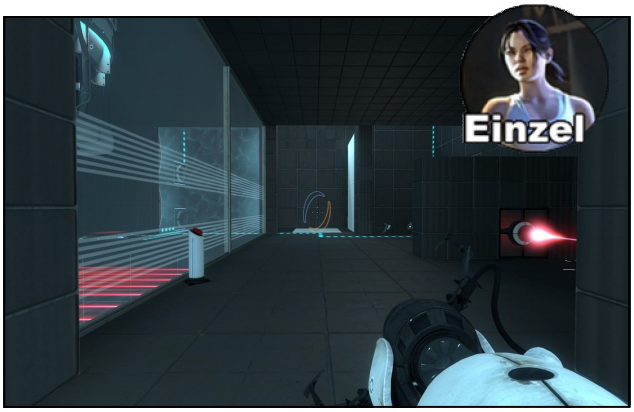
1,5 / 5



Wheatley ist gefärbt wie ein Kürbis. Das ist schon das Halloween-mäßigste, was die Map bietet!

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.



Challenger 1 (von LuckyRJ)

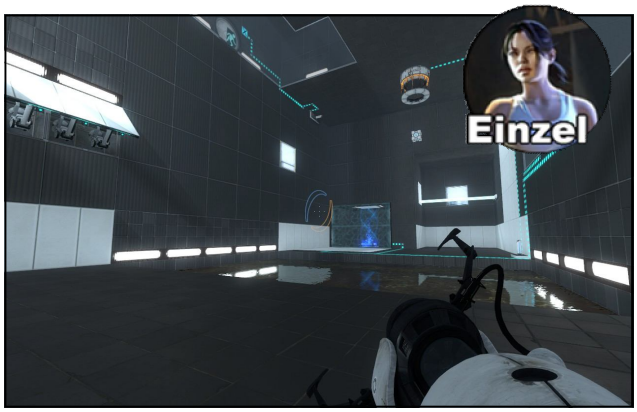
Challenger 1 ist die erste Singeplayer-Map von LuckyRJ und als solche sehr gut gelungen. Euch erwartet im Kern ein Laser-Rätsel, das jedoch vorher von euch verlangt, dass ihr euch die benötigten Entmutigungsumlenkungswürfel irgendwie beschafft. Dabei kann euch ein Flutlichttunnel helfen, wenn ihr ihn aktivieren könnt und ihn richtig einzusetzen versteht. Das Rätsel ist sehr gut durchdacht (sicher auch dank der Mithilfe von Lpfreaky90), wir haben an der Map schlichtweg nichts auszusetzen.

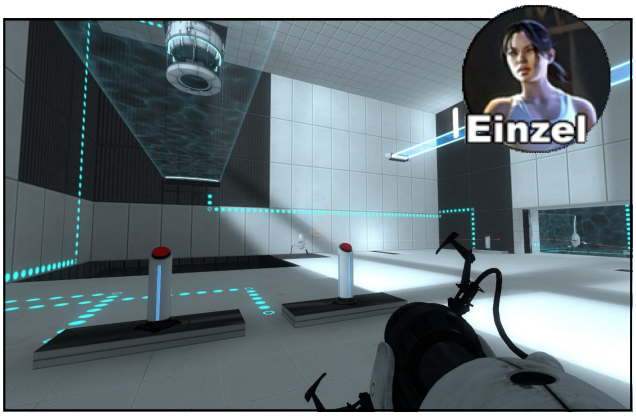
Unser Urteil: 5 / 5

Increase (von smfinch10)

Increase ist grundsätzlich ein nette, gut durchdachte Map, in der zunächst eine Lichtbrücke und später ein Flutlichttunnel die Hauptrolle spielen. Beide Testobjekte sowie einen Würfel müsst ihr geschickt verwenden, um einen erhöhten Ausgang zu erreichen. Wie gesagt, das Rätsel an sich weiß zu gefallen. Geringen Punktabzug gibt‘s lediglich für die Tatsache, dass ihr den Großteil des Rätsels noch einmal lösen dürft, wenn ihr einen unscheinbaren Schalter überseht, und so etwas kann nerven!

Unser Urteil: 4 / 5





Don‘t drop that Companion Cube
(von kalapaulralph)

Bei *Don‘t drop that Companion Cube* besteht ein ähnliches Problem wie bei *Increase*: Wenn ihr nicht von Anfang an Gedanken lesen könnt und bestimmte Dinge mitnehmt, dann erledigt ihr große Teile der Map doppelt. Hinzu kommt, dass die Geschütztürme aufgrund ihrer Blickrichtung keine Gefahr darstellen und somit eigentlich sinnlos sind, und auch das Rätsel selbst ist nicht das Beste. Eine nette Durchschnitts-Map, mehr aber leider nicht.

Unser Urteil: 3 / 5

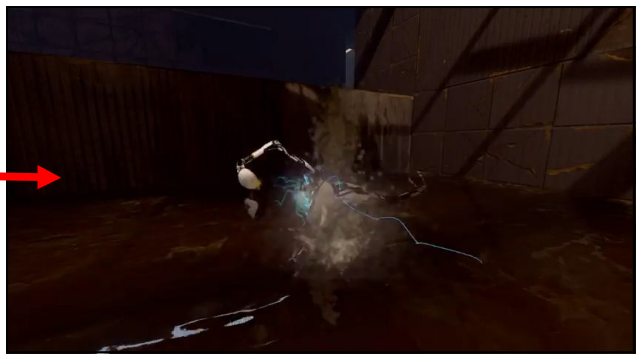
Säure

Die Säure ist ein sehr schwieriges Thema für die *Spotlight on Testelement*-Rubik. Auf der einen Seite spielt sie in vielen Testkammern sowohl in *Portal 1* als auch in *Portal 2* eine entscheidende Rolle, andererseits gibt es aber kaum Hintergrundinformationen, über die man schreiben könnte. Daher beginnen wir zunächst einmal am Anfang: Die Säure, von uns auch gern als Giftsoße bezeichnet, ist eine giftige Flüssigkeit, mit der die eine oder andere Vertiefung in Aperture Science gefüllt ist - sowohl in den alten Anlagen als auch in den moderneren Testkammern weiter oben, wenngleich die Säure in Cave Johnsons Testkammern etwas häufiger auftaucht. Fallt ihr in das Zeugs hinein, segnet ihr augenblicklich das virtuelle Zeitliche und werdet zurück zum Anfang der Testkammer bzw. zum letzten Speicherpunkt versetzt.

DANGER: Selbst die Schilder weisen uns darauf hin, dass die Säure gefährlich ist.

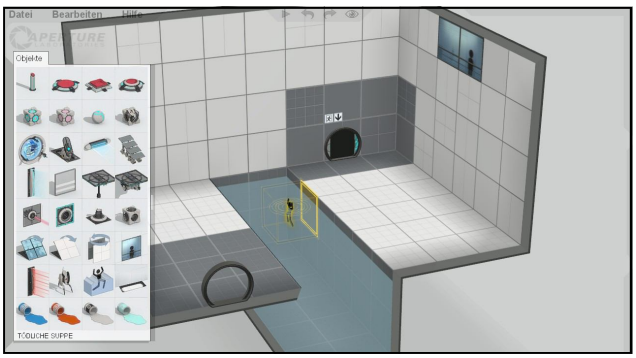
Im Englischen trägt die Säure den Namen Goo, was wörtlich übersetzt „Schmiere“ bzw. „klebriges Zeug“ bedeutet. Weitere Bezeichnungen, die in der Community mehr oder weniger verbreiten sind, wären „Toxic Water“, „Acid“, „Moat“ oder „Contaminated Water“. Doch egal, wie Fans das klebrige Zeug nennen, der offizielle Name ist wohl wirklich Goo - dafür spricht ein Satz von GLaDOS, der in der Originalfassung des Spiels fällt: „Electrocution, shot, drowned, crushed, burned in goo. Oh. Sorry. I was just thinking of all the ways humans can die.“ In der deutschen Synchro wurde daraus „Erschossen, erschlagen, ertrunken, zerstampft, verbrannt. Verzeihung, ich dachte nur gerade daran, an was Menschen so sterben können.“ Hier wird die Säure also nicht namentlich erwähnt, dafür sagt GLaDOS an einer anderen Stelle: „Die menschlichen Testsubjekte forderten für den nächsten Test Helme, um Hirnverletzungen vorzubeugen. Ich wählte die kostengünstigere Variante: tödliche Schmie-

Vorsicht, Atlas! Auch die Taucherbrille schützt dich nicht vor der Säure! Also pass auf, dass du ...



… nicht hinein fällst, sonst - okay, zu spät! Aber sag nicht, wir hätten dich nicht gewarnt!

Unter anderem in den Advances Chambers von *Portal 1* taucht die Säure kammerweise auf.



Auch in der *PTI* könnt ihr größere und kleinere Vertiefungen mit tödlicher Schmiere befüllen.

re.“ Hier wurde also wörtlich übersetzt, ohne dass man Goo bzw. Säure als den Namen des Testelements erkannte. Allerdings ist auch nicht sicher, ob die Säure überhaupt wirklich ein offizielles, von Aperture entwickeltes Testelement mit einem verrückten Firmennamen ist - möglicherweise handelt es sich auch einfach nur um x-beliebiges giftiges Abwasser, das nun in den Testkammern noch einmal Verwendung findet. Zumindest im ersten DLC tituliert uns GLaDOS dann jedoch als „ständig in Säure fallende Spezialeinheit“.

Interessant sind in diesem Zusammenhang die Taucherbrillen für Atlas und P-Body, die es während des Steam Summer Camp 2011 zu ergattern gab. Sie heißen auf Englisch Goo Gear Snorkels, was auf Schnorchel schließen lässt, mit denen man auch in Säure überleben kann. Dem ist allerdings nicht so, die Taucherbrillen sind lediglich ein optisches Gimmick. Schade für den Roboter, dessen Kooperationspartner sich gerade die Errungenschaft *Bodenlos* holen will - diese verlangt nämlich, dass ihr eine Lichtbrücke unter eurem Partner entfernt, so dass dieser in die Säure plumpst.

Im *PTI*-Editor ist Säure die einzige Möglichkeit, Boden tödlich zu gestalten. In *Hammer* bietet sich als zweite Möglichkeit der Schredder an, eine Aneinanderreihung drehender Metallklingen, die den Spieler zermalmen wollen. Spieltechnisch unterscheidet sich der Schredder ebenso wenig von der Säure wie ein einfacher bodenloser Abgrund, wie man sie in Wheatleys Kreationen vorfindet, aber die optische Abwechslung macht's, denn immer nur in die gleiche Säure zu fallen, wird auf Dauer auch langweilig. Besonders oft in immer die gleiche Säure fallen werdet ihr übrigens in den Advanced Chambers von *Portal 1*, wo teilweise der komplette Fußboden durch Giftsoße ersetzt wurde. Baden gehen auf eigene Gefahr!

Alternative zur Säure: Der Schredder funktioniert spieltechnisch genauso, sieht aber anders aus.

BEE 2 Update

Erst in der letzten Ausgabe stellten wir euch in einer ausführlichen Liste alle *BEE 2*-Testelemente vor. Ja, und jetzt? Jetzt ist diese Liste schon wieder veraltet, den inzwischen gab es einige Updates. Dabei ist nur eines wirklich vom Entwickler selbst, dir restlichen sind von Nutzen auf www.thinkingwithportals.com erstellt worden.

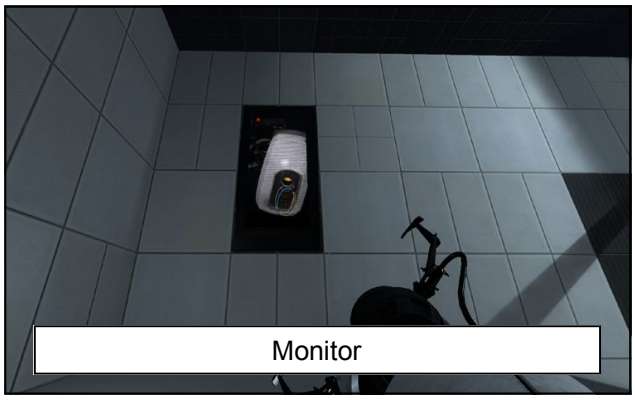
„Offizielle“ Items

Grade mal zwei neue Items wurden uns vom *BEE2*-Entwickler selbst zur Verfügung gestellt. Es handelt sich dabei um „Piston Platform Cement“ und „Piston Platform Metal“, im Prinzip sind es also ganz normale Pistons (in Maps meist als Aufzüge genutzt), jedoch mit einer Portalfläche bzw. einer Metallfläche (die man z.B. mit Gel bemalen kann) anstelle der Glasfläche.

Teamspen210-Items

Togleable Faithplate

Die Togleable Faithplate ist eine Katapultplattform, die zunächst inaktiv ist. Man muss sie zuerst mit einem Schalter aktivieren, bevor sie einen durch die Luft wirft. Auch das Umgekehrte kann man einstellen, sodass ihr erst einen Schalter drücken müsst, bevor ihr gefahrlos über die Katapultplattform laufen könnet. (In *Hammer* ist so etwas auch mit der normalen Katapultplattform nicht, ohne *BEE 2* aber nicht in der *PTI*.)


Monitor

Turret Dropper

Hierbei handelt es sich um einen Dropper, der einen Geschützturm fallen lässt. Dieser ist zunächst verpackt, sobald er den Boden sicher erreicht hat, löst sich die Verpackung allerdings auf, und übrig bleibt ein 100 % funktionstüchtiger Geschützturm.

Portable Piston Platform

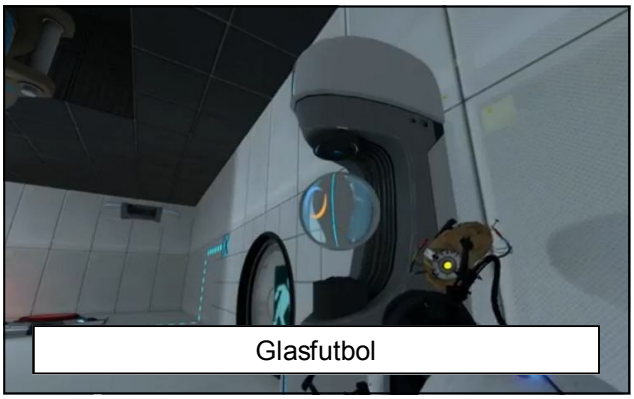
Hier hatten wohl Ben und Teamspen zum selben Zeitpunkt die gleiche Idee. Beinahe zeitgleich mit dem offiziellen *BEE 2*-Update veröffentlichte Teamspen210 ebenfalls eine Ausfahrbare Portalfläche - welche ihr nutzt, ist im Prinzip egal.

Portable Stairs

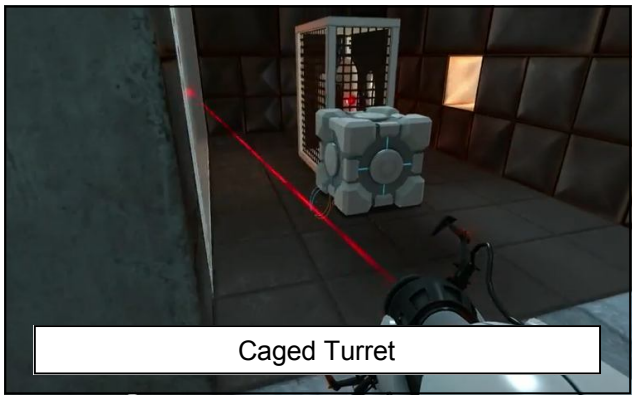
Das Gegenstück zu den normalen Treppen des Standard-Editors. Diese hier bestehen aus Mondgestein und bilden eingefahren eine funktionierende Portalfläche. Natürlich funktionieren die Portale nicht auf einer ausgefahrenen Treppe.

Monitor

Dieser Monitor ist ein von den Wheatley-Monitoren inspiriertes Deko-Objekt. In einem etwaigen Wheatley-Style wird es auch ein rich-



Glasfutbol



Caged Turret

tiger Wheatley-Monitor sein - momentan ist es im normalen *Portal 2*-Clean Style ein GLaDOS-Monitor, im Cave Johnson-Style ein Cave Johnson-Portrait und im *Portal 1*-Style ein kleiner Überwachungsraum.

Wall Feature 1

Eine zusätzliche Dekorationsmöglichkeit. Sie verändert die Kacheln der Wände, sodass diese anders aussehen. Jeder Style hat dabei andere Sorten, so es sind bei Cave Johnson beispielswiese Holzteile in der Wand, oder Lautsprecher, während es beim Clean Style Metallteile oder Kameras sind. Portalflächen sind danach nicht mehr als solche zu gebrauchen, dekoriert also um sie herum. ^^

Ditch

Hierbei handelt es sich um eine kleine Vertiefung im Boden, in der man Kugeln ablegen kann. Sie können aus der Vertiefung nicht herausrollen und können daher bei Kugelrätseln genutzt werden, um dem Spieler eine Möglichkeit zu geben, die Kugel fallen zu lassen (z.B. um ein Portal zu schießen), ohne Angst haben zu müssen, das sich das runde Ding zu sehr verselbständigt und er ein neues holen muss.

Caged-Sachen

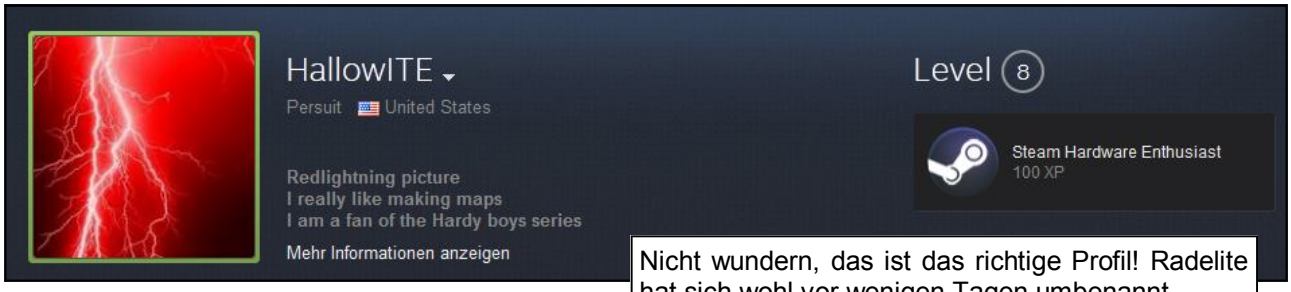
Hiervon existieren drei Variationen. Der Caged Reflection Cube ist ein eingegitterter Laserwürfel, der eine feste Ausrichtung hat und aufgrund des Gitters um sich herum nicht bewegt werden kann. Die „High“ Version davon ist selbiger eingegitterter Würfel auf einer leicht erhöhten Plattform. Der Caged Turret ist ein von Gittern geschützter Geschützturm (wie in Advanced Chamber 16 des Original-*Portal 1*), den man nur noch unschädlich machen kann, indem man ihn mit einem Laser ausschaltet, woraufhin er beim Explodieren den Käfig gleich mitzerstört.

Glassfutbol

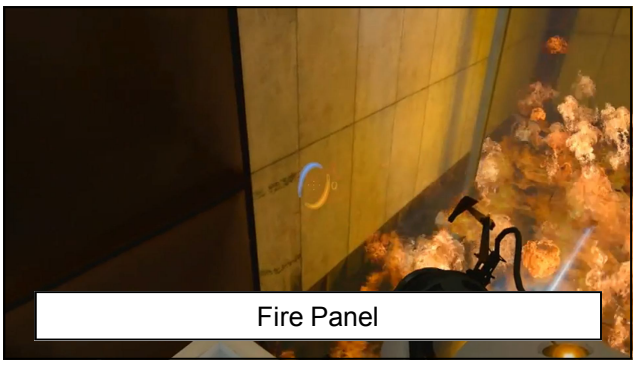
Dies ist ein recht unbekanntes und unbeachtetes entferntes Testelement, das wir aber in einem Special bereits vorgestellt haben. Es handelt sich um einen Glasball, der zerbricht, sobald man ihn loslässt und er runterfällt. Man muss ihn zu einem entsprechenden Catcher bugsieren, wobei man ihn wie einen Football auch ein Stück weit werfen kann.

Radelite-Items

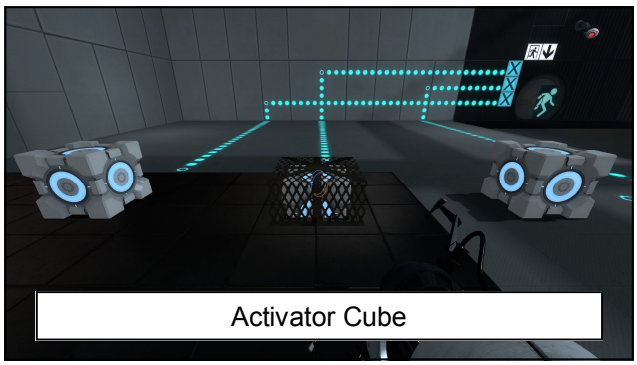
Radelite ist ein weiterer User, der Custom Items für *BEE 2* erstellt.



Nicht wundern, das ist das richtige Profil! Radelite hat sich wohl vor wenigen Tagen umbenannt.



Fire Panel



Activator Cube

Fire Panel

Das Fire Panel ist vergleichbar mit Säure. Sobald ihr es berührt, tötet es euch. Es handelt sich allerdings um eine brennende Platte. Damit lassen sich Feuergruben wie z.B. am Ende von Testkammer 19 in *Portal 1* erstellen. Vorteile sind optische Abwechslung, und im Gegensatz zu Säure wird das Feuer Platte für Platte platziert. Das heißt, man kann auch einzelne Flächen auf dem Boden „befeuern“, ohne dass sich die komplette Ebene, wie bei Säure, damit füllt. Nachteil ist, dass zu große Feuergruben aufgrund der vielen Fire Entities gerade auf langsameren Computer angeblich zu stärkeren Lags führen können, man sollte sie also nicht für große flächendeckende Abgründe verwenden, sondern dort stattdessen Säure nehmen. Außerdem werden Items wie Würfel dort drinnen nicht zerstört, was aber vermutlich ein ungewollter Fehler ist, der bald behoben wird.

Portal Detector

Der Portal Detector ist eine Portalfläche mit zwei Portal-Emittern an den Seite. Wenn ihr ein Portal daran schießt, erkennt der Detector das und fungiert wie ein gedrückter Schalter. Macht ihr einen Detector auf eine nicht portalbare Fläche, muss zusätzlich zunächst die Fläche mit weißem Gel bemalt werden. In der Beta-Phase war auch ein Turret-Detector integriert, der aber scheinbar wieder entfernt wurde - schade.

Activator Cubes

Von diesen Würfeln gibt es drei Ausführungen. Sie alle fungieren als Schalter. Eine Version wird aktiviert, sobald man den Würfel mit einem Fizzler zerstört. Die zweite Version, wenn er mit Gel bespritzt wird. Die drei Verison gleicht der zweiten, ist jedoch durch ein Gitter an einer Stelle fest installiert, wobei es etwas unschön aussieht, wie der Würfel halb im Boden oder in der Wand hängt. Man sollte allerdings vorsichtig sein beim Platzieren, denn die Würfel können nicht respawnen - auch dann nicht, wenn man sie versehentlich zerstört hat.

Paint Gun

Bei der Paint Gun handelt es sich um die *BEE 2*-Version des Bluemod. Verändert wurde hier nichts, es ist weiterhin eine Portal Gun, die keine Portale erschaffen kann, dafür aber mit Linksklick blaues und Rechtsklick oranges Gel. Die Handhabung ist deutlich einfacher als mit den früher mal in manchen *Hammer*-Maps genutzten Gel Cubes, denn zum einen ist der Paint Sprayer direkter, was das Zielen angeht, sodass man besser trifft, zum anderen kann sich hier die Gelquelle nicht selbst z.B. blau

Paint Gun

Gravity Gun (in *Half-Life 2*)

anspritzen und dann weghüpfen. Der Nachteil ist, das man keine Portale mehr erschaffen kann.

Gravity Gun

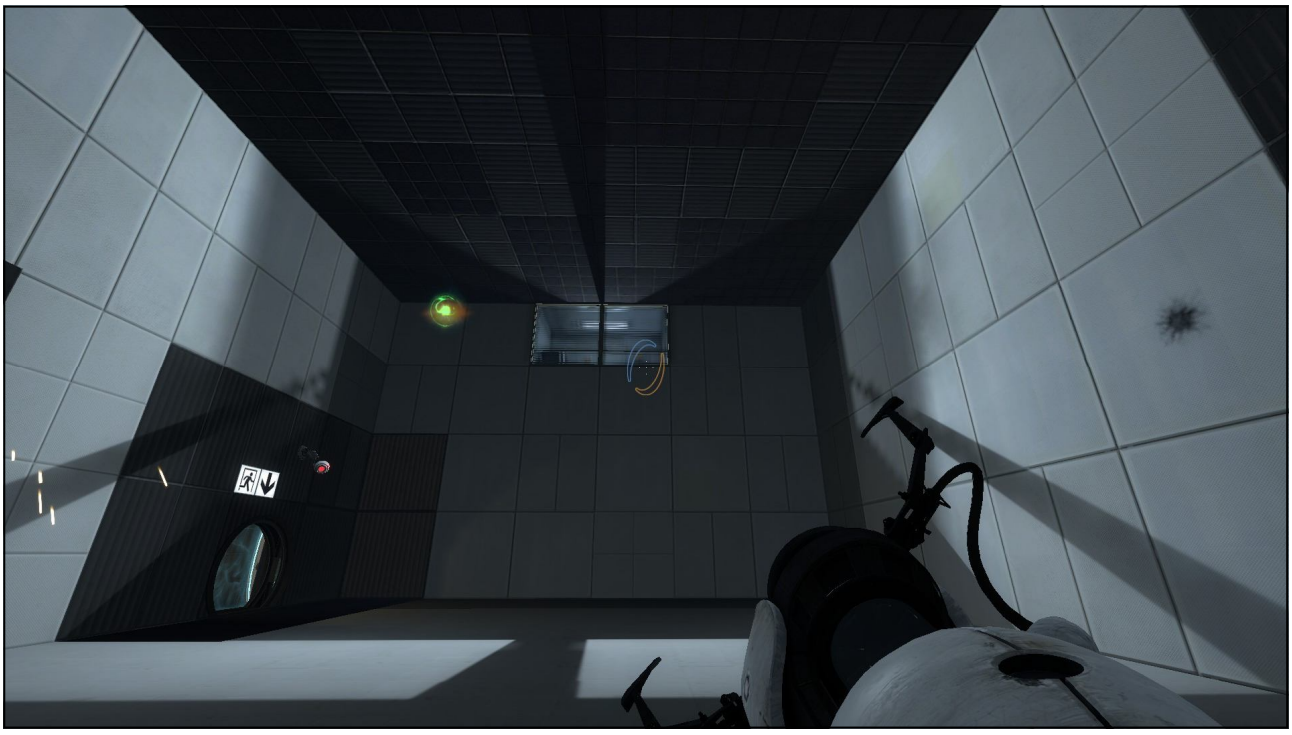
Nein, das ist nicht die interessante Waffe aus *Half-Life 2*, basiert aber wohl auf dieser. Tatsächlich lassen sich mit Rechtsklick Objekte wie Würfel, Geschütztürme, aber auch Gelbomben oder Energiebälle an den Spieler heran ziehen und mit links wegstoßen. Hochheben und / oder richtig werfen, wie es in Half-*Life 2* möglich ist, funktioniert leider nicht, und auch hier verliert man die Möglichkeit des Portal-Erschaffens. Übrigens noch ein Bug: Sammelt ihr erst eine Paint Gun und dann eine Gravity Gun ein, wird auch die Gravity Gun Gel versprühen. Umgekehrt bleiben die Sound-Effekte der Gravity Gun erhalten, nicht aber deren Funktion.

Radio

Das Radio ist leider nur im Ratman Destroyed-Style von Radelite verfügbar. Warum wissen wir nicht, aber es ist schade darum, denn es ist ein schönes Deko-Element, das vor allem auch in den *Portal 1*-Style passen würde. Es handelt sich um ein Radio, das den *Portal*-Radio-Loop abspielt und auf einem kleinen Tischchen steht, auf dem noch eine Tasse und ein Testprotokoll vorzufinden sind. Ganz so wie in der *Portal 1*-Aufwachkammer

---

Außerdem noch notiert: Trotz größter Bemühungen auf Vollständigkeit haben wir in der vorherigen Ausgabe wenige Items unterschlagen. Es handelt sich zum einen um eine Tür, die (anders als die normalen Türen oder die *FGE*-Tür, bei der man das Model bestimmen kann) immer eine Vertical Security Door, also eine BTS-Tür, ist. Außerdem um eine Version des Energieball-Launchers und –Catchers, bei dem sich ein Timer einstellen lässt, wie lange der Energieball erhalten bleibt, bzw. wie lange der Catcher ein Signal ausgibt, bevor er den Energieball zerstört und einen neuen braucht (was beim normalen Catcher gar nicht passiert) sowie einen Energieball-Launcher, bei dem man noch mehr einstellen können soll, der aber immer einen grünen unendlichen Ball spawnt. Also nichts Weltbewegendes, sondern nur ein paar Unterarten von Items, die sehr wohl behandelt wurden, aber hiermit seien sie der Vollständigkeit halber kurz erwähnt.



Super 8

Wer schon einmal den Menüpunkt „Extras“ in *Portal 2* unter die Lupe genommen hat, der hat dort neben diversen Aperture-Trailern auch einen merkwürdigen Eintrag mit dem Titel „Super 8“ entdeckt. Hierbei handelt es sich um einen interaktiven Trailer zum gleichnamigen Film, der am 10. Juni 2011, knapp zwei Monate nach dem Release von *Portal 2*, in die Kinos kam. Inhaltlich hat dieser Trailer zwar eigentlich nichts mit *Portal* zu tun, da aber die Thematik zu Halloween passt und da er nun einmal doch ein Bestandteil von *Portal 2* ist, möchten wir darüber berichten.

Ladebildschirm: Links die fünf jungen Hobbyfilmer, rechts der Wasserturm, der im Film wichtig wird.

Der Film *Super 8* entstand unter der Regie von J. J. Abrams, der Kennern von US-Serien für *Lost* ein Begriff ist. Ein Produzent von *Super 8* war neben Bryan Burk auch Steven Spielberg, von dem nicht nur große Filme wie *Der weiße Hai*, *Indiana Jones* oder *Jurassic Park* stammen, sondern auch die lustige Zeichentickserie *Pinky und Brain*.

Die Handlung von *Super 8* ist im Jahr 1979 angesiedelt, als ein paar Kinder mit einer Super 8-Kamera einen Zombiefilm drehen - Super 8 war damals eine verbreitete Videotechnik mit Filmrollen, die man mit einem Projektor auf einer Leinwand abspielen musste. So entstand viel mehr ein Gefühl von Heimkino als mit jedem noch so modernen Full-HD-Fernseher! Beim Dreh werden die Kids allerdings zufällig Zeuge eines Zugunglücks, das zustande kommt, indem ein Auto auf die Gleise stürzt. Fahrer des Wagens war ihr Biologielehrer Dr. Woodward, der schwer verletzt überlebt und den Kindern rät, nichts von dem Unfall zu erzählen. Während die Kids auf die Entwicklung ihres Filmmaterials warten, entwickeln verschiedenste Metallteile in der Stadt ein Eigenleben und versammeln sich am Wasserturm. Im entwickelten Film entdecken die Kinder später, dass eine geheimnisvolle, womöglich außerirdische Kreatur dem verunglückten Zug entstiegen ist. Was hat es mit dem Wesen auf sich und welche Rolle spielt Dr. Woodward dabei? War der Unfall am Ende gar keiner? Die Kids wollen es herausfinden!

RUMMS!!! Hier entgleist gerade der Zug, was wir aus der Fahrgastperspektive miterleben dürfen.

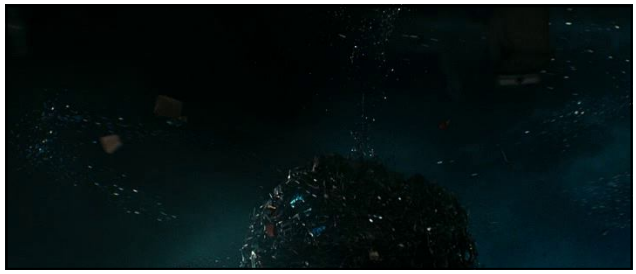
Erwachen zwischen Trümmern. Diese Stelle erinnert ein wenig an den Anfang von *Der Sturz*.

Erkundungstour durch die Trümmer des Zugunglücks. Als echte *Portal*-Map wäre das spannend!

Der geheimnisvolle liegende Waggon. Was für ein Wesen wird ihm entsteigen, wenn die Tür aufgeht?

Der interaktive Trailer in *Portal 2* verrät nur sehr wenig über die Handlung des Films. Ihr befindet euch zunächst im Inneren des Zuges, und nachdem ihr ein bisschen herum gelaufen seid, entgleist das Stahlross. Ihr findet euch inmitten der Trümmer wieder und könnt nun die Unglücksstelle erkunden, wobei euch immer wieder die eine oder andere Explosion überrascht. Nachdem ihr schließlich alles gesehen habt, öffnet sich die Tür eines auf der Seite liegenden Waggons. Was dem Wagen allerdings tatsächlich entsteigt, bekommt ihr vor Ende des Trailers nicht mehr zu sehen.

Wir finden die Idee mit dem interaktiven Trailer zwar an sich ganz nett, denken aber nicht, dass sie wirklich funktioniert. Wer ohnehin schon Interesse an dem Film hatte, der wird sich durch diesen Trailer mit einer Spieldauer (im wahrsten Sinne des Wortes) von etwa fünf Minuten sicher gern noch etwas mehr auf den Streifen einstimmen lassen. War hingegen bisher kein Grundinteresse da, wird dieses auch nicht durch den Trailer geweckt, dazu verrät er einfach zu wenig. Ohne weitere Informationen fragt man sich nur, was es soll, durch das Trümmerfeld zu laufen. Hinzu kommt, dass *Portal 2* und *Super 8* thematisch nicht wirklich zusammenpassen - der Film an sich ist zwar durchaus nett, wenn auch kein „Must See“, hat in Valves Spiel aber definitiv nichts zu suchen. Wie gesagt, die Idee an sich ist gut, man hätte aber einen Film finden müssen, der thematisch ein wenig besser zu *Portal 2* passt. (Spielbergs *A.I. - Künstliche Intelligenz* hätte sich angeboten, wenn er nicht leider 10 Jahre zu früh herausgekommen wäre.) Wir sind weiteren interaktiven Trailern in Valve-Spielen gegenüber aufgeschlossen, sofern dann Spiel und Film besser ineinander greifen. Vielleicht klappt es ja in *Portal 3* besser! Wer sich dennoch seine eigene Meinung von *Super 8* bilden möchte, der darf das gern tun - der Film ist seit Januar 2012 auf DVD erhältlich, die inzwischen auch nicht mehr allzu teuer ist, je nach Anbieter seid ihr für rund 7 Euro dabei.



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

Roboter bei Aperture

- Die Kerne von Atlas und P-Body entstammen aus Taschenrechnern.
- GLaDOS bezeichnet Atlas und P-Body als Blue und Orange - oder, wenn sie von beiden gesammelt spricht, als Kooperations-Initiative.
- Spielintern heißen Atlas und P-Body Ballbot und Eggbot.
- Auch im Einzelspieler-Modus sind Atlas und P-Body kurz zu sehen: Ganz am Ende, in der Cut Szene nach dem letzten Bosskampf. Außerdem sieht man P-Body in Wheatley-Testkammer 15: Nachdem Wheatley den Ausgang geschaffen hat, rennt P-Body durch denselben davon.
- Das lustige Gepiepse von Atlas und P-Body stammt von einem Synchronsprecher: Dee Bradley Baker, der u.a. auch das Häschen Kiko in *Winx Club* sprach.
- Im Co-op-Modus stehen euch acht Gesten für Atlas und P-Body zur Verfügung, die ihr nach und nach freischalten könnt. Weitere acht Gesten wie Daumen hoch, Facepalm oder Achselzucken könnt ihr für einen geringen Betrag nachkaufen.
- Wheatley ist ein sogenannter Intelligenzdämpfer (vielleicht erklärt das ja seine gedämpfte Intelligenz): Er sollte an GLaDOS angebracht werden und verrückte Ideen generieren, um sie so ein wenig ungefährlicher zu machen. GLaDOS selbst bezeichnete ihn daher im Nachhinein als „Tumor“.
- Später wollte sich Wheatley beruflich weiter entwickeln und in die Produktionsanlagen einsteigen. Den Job bekam er nicht, weil sich der Boss stattdessen für einen exakten Nachbau seines eigenen Modells entschied - „Vetternwirtschaft“!
- Wheatley wird wohl den Rest seiner Existenz im Weltraum fristen müssen. Ein letztes Lebenszeichen von ihm gab es beim Video Game Award 2011, wo er aus dem Weltraum zugeschaltet wurde, weil er als bester männlicher Charakter nominiert war. Kurz bevor er seine Koordinaten durchgeben konnte, brach die Verbindung ab.
- Wheatley hat - genau wie GLaDOS - eine panische Angst vor Vögeln.
- GLaDOS verlebt einen Teil der Handlungszeit von *Portal 2* als Kartoffelbatterie.
- Nach dem Ende von *Portal 1* entdeckte GLaDOS ihre Blackbox-Funktion, dank der sie die letzten zwei Minuten ihres Ablebens immer und immer wieder durchleben musste.

Acht zusätzliche Gesten für Atlas und P-Body. Vorsicht, die kosten leider extra!

Wheatley live vom Video Game Award 2011

Halloween 2013

Zeichner: Qtsy • Lizenz: Creative Commons BY-NC-ND 3.0

Zum Abschluss des Heftes, noch ein kleiner Halloween-Gruß: Das Bild stammt von Qtsy (http://qtsy.deviantart.com) und zeigt verschiedene Videospiel-Helden in ihren Halloween-Kostümen. Mario, Sonic, Koopa Troopa und Pikachu habt ihr sicher erkannt, der grüne Herr auf dem Sofa ist Raphael aus *Teenage Mutant Ninja Turtles* - eine bekannte Trickserie der 80er Jahre, aus der Anfang der 90er Jahre auch ein paar erfolgreiche Games für NES und Gameboy hervorgingen. Und der Bezug zu *Portal*? Nun, wie man sieht, hat sich Pikachu als Begleiterkubus verkleidet - dadurch sind unsere beiden Lieblings-Games *Portal* und *Pokémon* traut vereint! Mario ist übrigens Dr. Fetus aus *Super Meat Boy*, Koopa Troopa sehen wir als Claptrap aus *Borderlands 2*, Sonic geht als Keith Apicary aus *Talking Classics* die Wände hoch und Raphael ist Ezio aus *Assassin's Creed*. Wenn ihr euch übrigens dafür interessiert, wie das Bild entstand: Qtsy hat den gesamten Entstehungsprozess protokolliert:

http://qtsy.deviantart.com/art/Halloween-2012-Start-to-Finish-335504318

Happy Halloween! ^^

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Alle Jahre wieder: Die Weihnachts-Ausgabe 2013 steht vor der Tür! In einer großen Bildergalerie entführen wir euch in Winterwelten aus verschiedenen Games, die zwar alle nicht direkt etwas mit *Portal* zu tun haben, manche aber zumindest mit Valve, beispielsweise die verschneite Map *Office* aus *Counter-Strike*.

Abgesehen davon haben wir noch nicht groß vorgeplant. Doch auch, falls es bei „normalen" Themen wie Map Checks, Mod-Test und dem Spotlight on Testelement bleiben sollte, werden wir doch versuchen, das ganze Heft weihnachtlich zu gestalten, um so die passende Stimmung aufkommen zu lassen. Also: Nur noch 30 Tage bis zu nächsten Ausgabe - und danach noch 24 Tage bis Heiligabend!

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!

Hat sich was mit „Stille Nacht": Auf der winterlichen *Office*-Map aus *Counter-Strike* geht es alles andere als besinnlich zu!

Erscheinungstermin:

Dezember 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.