

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



**PROST NEUJAHR: DER GROSSE
JAHRESRÜCKBLICK 2013**

**WIR FEIERN GEBURTSTAG:
2 JAHRE PORTAL-MAGAZIN**

**ENDLICH FÜR ALLE VERFÜGBAR:
DAS LILA GEL**

**DAS GELBE VOM PORTAL:
THE INQUISITION**

LET'S HAVE A MARIO PARTY!

**AUSGABE 22
FEBRUAR 2014**

*„Wir waren ganz schön damit beschäftigt,
ein Heft zu schreiben. Ihr wisst schon, ...“*

„... nachdem ihr uns GELESEN HATTET.“

In diesem Sinne:

Willkommen zur 22. Ausgabe des Portal-Magazins!

Und gleichzeitig auch Willkommen zum 3. Jahrgang! Mit dieser Ausgabe feiern wir nämlich unser 2-jähriges Bestehen. Tja, da haben wir uns schon letztes Jahr gefreut, dass wir nur ein Jahr überstanden haben, und nun sind es bereits zwei - und ein Ende ist immer noch nicht in Sicht!

Neben dem zweiten Jahrgang des Portal-Magazin ging allerdings auch das Jahr 2013 zu Ende. Wir blicken in einem großen Special zurück auf die vergangenen zwölf Monate und erinnern uns beispielsweise an die *Steam Trading Cards*, an den katastrophalen Razer Hydra Co-op-DLC, aber auch an herausragende Custom Maps wie *Aperture Valentine*.

Der letzte große Release des Jahres 2013

wurde allerdings bisher noch gar nicht im Portal-Magazin thematisiert, doch das wird in dieser Ausgabe nachgeholt: Ende Dezember erschien der *Stickymod*, der endlich spielbares lila Gel in *Portal 2* integriert. Bisher sind uns leider keine Custom Maps untergekommen, die das neue Feature tatsächlich nutzen, dennoch haben wir den *Stickymod* an sich schon einmal unter die Lupe genommen. Und wir finden: Er hat Zukunft! Also, installiert ihn euch und bastelt coole Maps mit lila Gel!

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

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



Special: 2013 4

Das Jahr ist vergangen: Lest in unserem großen Jahresrückblick, an welche Dinge wir uns im *Portal*-Jahr 2013 erinnern - positiv wie negativ!

Special: 2 Jahre Portal-Magazin 11

Neben dem Beginn des Jahres 2014 feiern wir auch den Beginn unseres dritten Jahrgangs und machen uns Gedanken über $2^2 = 4$ spannende Fragen.

Extra: Portal-Memory 15

Als kleines Geschenk zu unserem Geburtstag: Ein *Memory*-Spiel mit *Portal*-Motiven!

Mod-Test: Stickymod 16

Endlich ist das lila Gel spielbar - der *Stickymod* macht's möglich, und wir haben ihn für euch unter die Lupe genommen!

Map Check: The Inquisition 18

Der Map-Pack *The Inquisition* besteht aus vier Teilen plus zwei Bonus-Maps, die einen interessanten neuen Fizzler einführen. Wir testen, ob auch der spielerische Aspekt stimmt.

Workshop-Testecke 21

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

Special: BEE 2 Update 22

Es gibt wieder neue Items. Wir stellen sie vor!

Blick über den Tellerrand 26

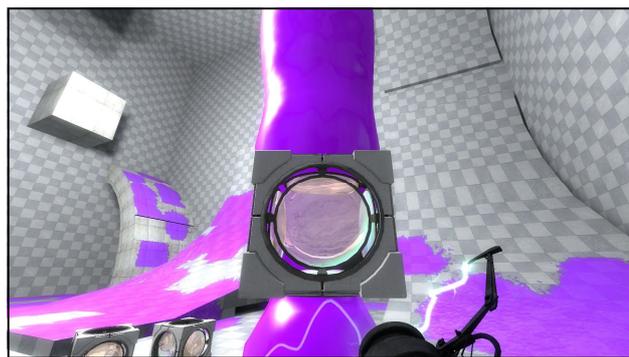
Pünktlich zu unseren eigenen Geburtstagsparty feiern wir auch auf der Konsole eine Party: Eine *Mario Party* auf Nintendo 64, Gamecube und Wii.

Special: Winter Sale 2013 29

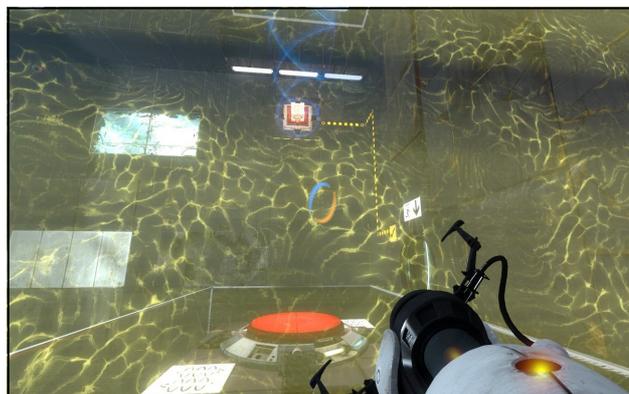
Nachdem wir letzten Monat über den *Steam Winter Sale* an sich berichtet haben, möchten wir nun noch einmal gesondert auf den *Winter Sale 2013* eingehen.

Wheatleys unnützes Wissen 31

Passend zu unserer Jubiläumsausgabe erwarten euch nutzlose Fakten über das *Portal*-Magazin.



Das lila Gel ist endlich spielbar! Möglich macht's der *Stickymod*, den wir in dieser Ausgabe testen - auf dass es in naher Zukunft viele gute Lila-Gel-Maps von Fans für Fans geben möge! → **Seite 16**



Der gelbe Fizzler löst keine Portal auf und eignet sich somit für vier plus zwei spannende Testkammern in dem Map-Pack *The Inquisition*, den wir in dieser Ausgabe testen. → **Seite 18**



There's A Party: Passend zu unserer eigenen Geburtstagsparty laden wir uns im Blick über den Tellerrand zu einer *Mario Party* ein, eine spaßige Brettspielreihe von Nintendo. → **Seite 26**

2013

Das Jahr 2013 ist überstanden! Und obwohl die Zahl 13 für Unglück steht, hatte das Jahr 2013 auch seine positiven Seiten. Klar gab es neben den Höhen auch einige Tiefen, aber unterm Strich haben wir keinen Grund, uns über das *Portal*- und Valve-Jahr 2013 zu beschweren.

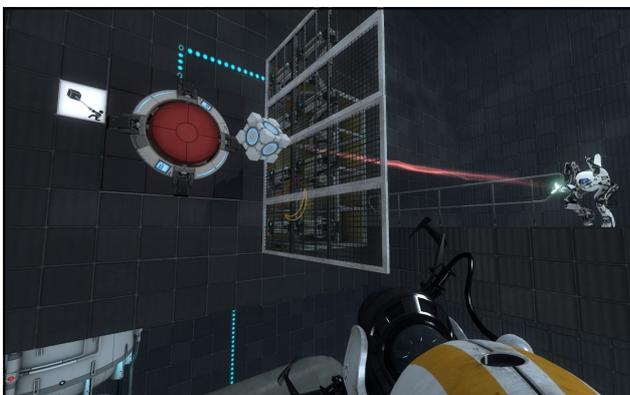
Seit dem 14. Februar ist *Steam* auch für das Open-Source-Betriebssystem Linux verfügbar, und mit ihm auch *Portal 1* und die gesamte *Half-Life*-Reihe. Das ist prinzipiell erst mal sehr positiv, denn obwohl Windows Marktführer ist, ist die Anzahl der Linux-User nicht zu unterschätzen, und sie erhalten nun auch Zugang zu einem Großteil von Valves Spielen. Als die Games aber per Update für Linux angepasst wurden, muss dabei irgendwas schief gegangen sein: In *Half-Life 1* konnte man seine Spielstände nicht mehr richtig laden, in *Portal 1* wurde die deutsche Sprache entfernt, und in *Portal 2* war für einige Wochen der Co-op-Modus lahmgelegt - wir berichteten über die Probleme in Ausgabe 15 und boten euch dort auch Lösungsvorschläge an.

Ein besser funktionierendes Update folgte im Frühsommer: Die *Steam Trading Cards* sind



Steam Trading Cards könnt ihr seit Frühsommer in über 400 Games sammeln, auch in *Portal 2*.

im Grunde eine Erweiterung für euer Profil, sie wecken aber auch das Sammelfieber und den Wiederspielwert für einige (auch ältere) Games. Ausgewählte Spiele erhalten ein virtuelles Sammelkarten-Set, und beim Zocken des entsprechenden Spiels kann in unregelmäßigen Abständen eine Karte dropen. Die Hälfte der Karten des Sets könnt ihr auf diese Weise erhalten, die fehlenden müsst ihr tauschen oder auf dem *Steam*-Marktplatz kaufen. Habt ihr ein vollständiges Set zusammen, könnt ihr aus



Nein, der *Sixense Motion Co-op DLC* hat uns wirklich nicht überzeugt! Wertung: 0 / 5 Punkten



Was zum ... *Steam*-Level 261? Sonst hast du aber keine Probleme, mein lieber PalmDesert?



Portal 2 ist ein herzerleidendes Spiel - und *Aperture Valentine* ist eine der besten Maps des Jahres.



Gotta Go Fast: Die famose Racing-Map *Velocity* gibt es seit Mitte des Jahres auch für Einzelspieler.



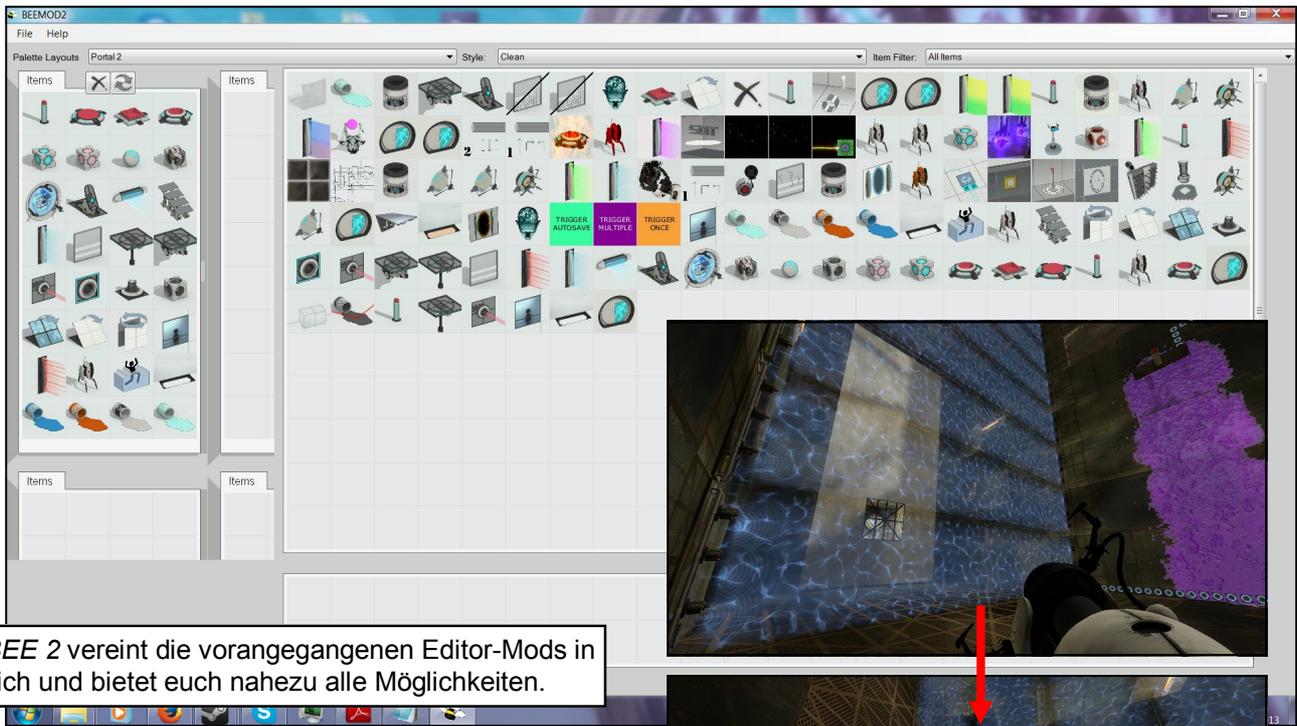
Portal für den Nintendo DS: *Aperture Science DS* ist eine gute Idee, braucht aber noch Feinschliff.

den Karten ein Abzeichen craften, mit dem ihr in eurem Profil angeben könnt, dazu gibt's ein exklusives Emoticon sowie ein Wallpaper zu dem Spiel, ferner außerdem einen Rabatt-Gutschein. Vor allem aber erhaltet ihr für jedes hergestellte Abzeichen Erfahrungspunkte, die wiederum euer Profil aufleveln. Eine Obergrenze scheint es nicht zu geben (das „stärkste“ uns bekannte Profil ist das des Japaners PalmDesert mit Level 261), aber alle 10 Level schaltet ihr ein kleines Gimmick für euer Profil frei, etwa einen Workshop-Showcase, eine Achievement-Angeber-Ecke oder eine Screenshot-Galerie. Anfangs unterstützten nur sechs Spiele das Sammelkarten-Feature, wobei *Portal 2* einer der Starttitel war, inzwischen sind es satte 429 Stück (Stand: 4. Januar 2014).

Am 6. Juni erschien ein neuer offizieller *Portal 2*-DLC, der uns aber leider sehr enttäuscht hat: Der *Sixense Motion Co-op DLC* ermöglicht es euch, euch auch zu zweit durch Razer Hydra-Testkammern zu rätseln - an sich eine gute

und längst überfällige Idee, aber an der praktischen Umsetzung scheitert es gewaltig. Für die hakelige Steuerung kann *Portal 2* nichts, das ist ein Problem des Razer Hydra-Controllers, aber auch die Testkammern selbst haben uns alles andere als überzeugt: Keine Story, wenig Abwechslung in der Gestaltung der Rätsel, zu viele Geschicklichkeitseinlagen, und Razer Hydra-typische Testelemente wie der skalierbare Würfel fehlen komplett. Am Ende vergaben wir bei unserem Test in Ausgabe 17 tatsächlich eine negative Rekord-Wertung von 0 Punkten, aber mehr hat dieser DLC leider auch nicht verdient.

Apropos *Sixense Motion DLC*: Uns war bisher völlig entgangen, dass die Razer Hydra-Einzelspieler-Teststrecke bereits am 20. September als kostenloses Stand-Alone-Spiel erschienen ist, das Hauptspiel *Portal 2* wird also nicht mehr benötigt. Sucht einfach im *Steam-Shop* nach „*Portal 2 Sixense Perceptual Pack*“. Einen Razer Hydra-Controller benötigt ihr nicht mehr, dafür aber die Creative Senz3D. Dabei



BEE 2 vereint die vorangegangenen Editor-Mods in sich und bietet euch nahezu alle Möglichkeiten.

handelt es sich um eine Webcam, die Bewegungs- und Tiefenerkennung unterstützt. Im Klartext heißt das: Ihr könnt *Portal 2* durch die Bewegungen eures Körpers steuern, ähnlich wie bei *Xbox Kinect*. In der Theorie klingt das mehr als spannend, aber wenn wir an das Debakel mit dem Razer Hydra-Controller denken, schreckt uns ein Preis von rund 180 Dollar für die Kamera dann doch ab. Wenn wir durch einen großen Zufall mal günstig an eine herankommen, dann testen wir das Feature vielleicht doch noch selbst, ansonsten sei hiermit erwähnt, dass es das gibt, und damit ist's gut.

Wo aber sind die positiven Seiten des Jahres, wenn wir bis jetzt an fast allem herumgemotzt haben? Ganz einfach: Bei den Fan-Projekten! Zugegeben, von *Aperture Science DS* (erschieden am 22. August, Test in Ausgabe 19) waren wir auch nicht sonderlich begeistert, aber man muss auch bedenken, dass sich das Spiel noch in einer frühen Beta-Phase befindet. Ein guter Ansatz ist da, und wenn die Entwickler smealum und lobo dranbleiben, schauen wir sicher in ein zukünftiges Update nochmal rein. Umso besser gefällt uns **BEE 2**, ein Editor-Mod, der am 17. Juli veröffentlicht wurde und die Pluspunkte der vorangegangenen Mods (**BEE 1**, **Stylechanger**, **HMW**, **FGE**) in sich vereint. Wir haben euch **BEE 2** in Ausgabe 19 mit unserem bislang umfangreichsten Artikel (16 Seiten) vorgestellt, und seitdem



Endlich spielbar: Der *Stickymod* integriert das lila Gel in *Portal 2* - Bericht in dieser Ausgabe!

stellen wir auch jeden Monate eine Übersicht der neu hinzugefügten Items zusammen.

Apropos Editor-Mods: Noch ganz frisch, erst am 16. Dezember erschienen, ist der *Stickymod* von sicklebrick, der endlich funktionstüchtiges lila Gel ins Spiel integriert. Wir stellen euch den Mod ganz aktuell in dieser Ausgabe vor, wer aber vorab schon mal spicken will, der findet den *Stickymod* auf <http://forums.thinkingwithportals.com/mapping-help/stickymod-beta-release-sticky-paint-sourcemod-t9007.html>.

Im Hinblick auf die Custom Maps des Jahres möchten wir vor allem *Aperture Valentine* hervorheben, eine umfangreiche Co-op-Map von großen Namen wie Mevious und Lpfreaky90. Die Map erschien pünktlich zum Valentinstag, und dass sie in einem quietschrosa Design gehalten ist, störte uns bereits nach wenigen

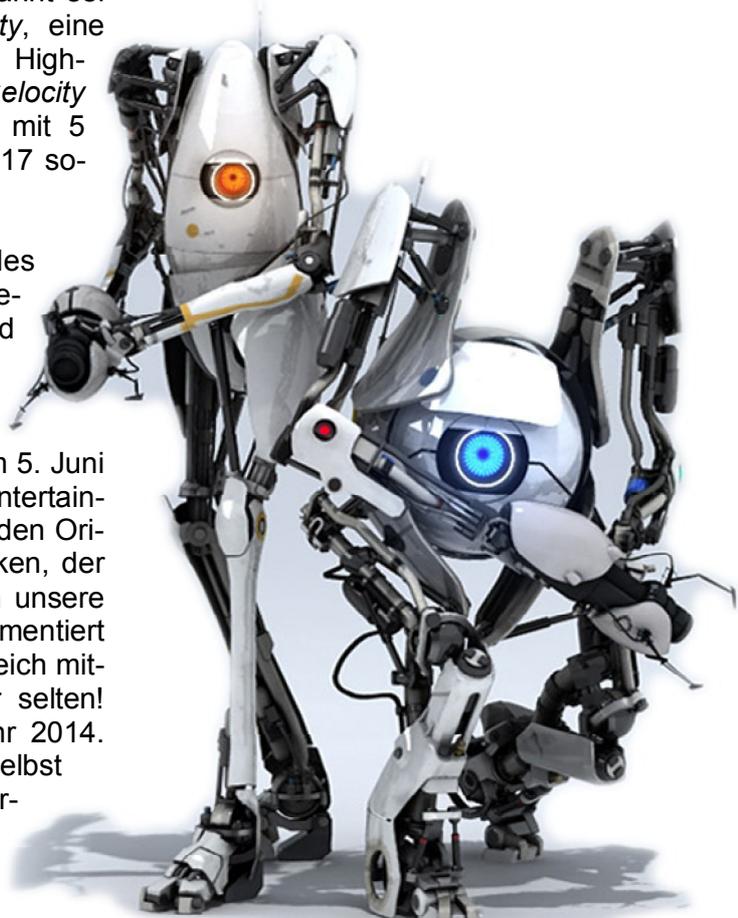


Nicht ganz detailgetreu, aber lecker: Unser eigener *Portal*-Kuchen mit der offiziellen Backmischung.

Spielminuten nicht mehr, da uns der spielerische Part umso mehr überzeugte - verdiente 5 Punkte in Ausgabe 13! Ebenfalls erwähnt sei die Singleplayer-Variante von *GeLocity*, eine Racing Map, die immer wieder zur Highscore-Jagd einlädt. Wir bewerteten *GeLocity Time Trial* in Ausgabe 15 ebenfalls mit 5 Punkten und interviewten in Ausgabe 17 sogar Raidix, den Entwickler der Map.

Zuletzt ein Blick auf das Merchandise des Jahres: Die bereits seit Sommer angekündigten Actionfiguren von Atlas und P-Body aus dem Hause Neca sind offenbar noch nicht erschienen, obwohl sie bereits für Ende Oktober angekündigt waren, aber dafür kam am 5. Juni der Aperture Cake Mix von Gaya Entertainment heraus, der es euch ermöglicht, den Original-Kuchen aus *Portal 1* nachzubacken, der somit keine Lüge mehr ist. Wir haben unsere Backversuche in Ausgabe 17 dokumentiert und ein Interview mit dem Hersteller gleich mitgeliefert. So lecker war der Sommer selten! Bleibt nun die Vorfreude auf das Jahr 2014. Was uns erwartet? Das wissen wir selbst nicht! Sicher die eine oder andere herausragende Custom Map, wahrscheinlich kein *Portal 3*, und womöglich auch kein *Half-Life 3*, aber wie sagt man so schön? Abwarten und Tee trinken (und Kuchen essen)! Wir blicken gespannt

in die Zukunft und lassen uns gern positiv überraschen.



Noch nicht als Actionfiguren verfügbar: Atlas und P-Body, die beiden Helden des Co-op-Modus.

Weitere Spiele des Jahres 2013

The Year of Luigi

Nintendo feierte 2013 „The Year of Luigi“: Das ganze Jahr stand im Zeichen von Marios grün bemütztem Bruder, der entsprechend viele Hauptrollen erhielt. Ganz vorne muss dabei *Luigi's Mansion 2* genannt werden, die Fortsetzung des gruselig-lustigen Gamecube-Launch-Titels und zugleich das beste 3DS-Spiel aller Zeiten - wenn es nach Flo geht! Ebenfalls nennenswert: *New Super Luigi U*, ein DLC für *New Super Mario Bros. U*, der aber auch als Stand-Alone-Spiel in den Handel kam. Aufgrund des Schwierigkeitsgrads haben wir *New Super Luigi U* den Spitznamen „Lost Levels der Neuzeit“ verpasst, denn gerade im Vergleich zum Hauptspiel ist der Luigi-DLC alles andere als einfach. Das dritte große Luigi-Spiel des Jahres war schließlich das RPG *Mario & Luigi: Dream Team Bros.*, ebenfalls für den Nintendo 3DS.



Pfui Spinne: Luigis gruseliges Abenteuer erhält auf dem Nintendo 3DS endlich eine Fortsetzung.

Bildquelle: Nintendo Presse-Datenbank

Bildquelle: Nintendo Presse-Datenbank



Firefox: Fynx ist einer unserer Favoriten unter den 69 neuen Pokémon aus der Kalos-Region.

Pokémon X & Y

Mit *Pokémon X & Y* wurde am 12. Oktober die 6. Generation der Taschenmonster eingeläutet, wobei die Spiele erstmals weltweit gleichzeitig erschienen. Dass es dabei nur 69 neue Pokémon gibt, klingt auf den ersten Blick nach wenig, für weitere Vielfalt sorgen aber nicht nur die Mega-Entwicklungen, sondern auch der neue Fee-Typ, dem neben dem legendären Hirsch Xerneas auch einige bereits bekannte Monster wie Pummeluff, Marill oder Snubbull angehören. Wir waren von *Pokémon X & Y* so begeistert, dass wir dem Spiel in Ausgabe 20 ganze 10 Seiten im Portal-Magazin zugestanden.

Zelda: Symphony of the Goddesses

Die beiden *Zelda*-Spiele, die dieses Jahr herauskamen, müssen nicht hervorgehoben werden: *The Wind Waker HD* für die Wii U ist lediglich eine Neuauflage des Gamecube-Klassikers, während *A Link between Worlds* für den Nintendo 3DS, die Fortsetzung des SNES-Hits *A Link to the Past*, zwar ein gutes Spiel, aber nicht unbedingt die Revolution des Genres ist. Für viel nennenswerter halten wir das Konzert *Symphony of the Goddesses*, das bereits Anfang 2012 anlässlich des 25. Jubiläums der Reihe von Jason Michael Paul ins Leben gerufen wurde. Am 28. Mai 2013 wurde die Symphonie einmalig in Deutschland aufgeführt, in Berlin: Das Filmorchester Babelsberg verwöhnte uns zwei Stunden lang mit den schönsten *Zelda*-Melodien.



Zwei Stunden feinste *Zelda*-Musik mitten in Berlin: *Symphony of the Goddesses* war ein einmaliges Erlebnis. • Foto: KaworuKun



Onkel Dagobert ist wieder da: *Duck Tales Remastered* ist einer von zwei Disney-Klassikern, die 2013 für *Steam* neu aufgelegt wurden.

Duck Tales Remastered / Castle of Illusion

Gleich zwei große Disney-Klassiker fanden 2013 in Form einer Neuauflage ihren Weg auf *Steam*. Einer davon heißt *Duck Tales Remastered*, ein Remake des NES-Klassikers *Duck Tales* zur gleichnamigen Zeichentrickserie. In der Rolle von Onkel Dagobert brecht ihr auf, um fünf große Schätze an allen Ecken der Welt (und sogar auf dem Mond) zu finden. Wir meinen: Wer die Disney-Enten generell mag, der kommt an diesem Spiel nicht vorbei! Als zweites Disney-Spiel erschien *Castle of Illusion*, die Neuauflage des gleichnamigen Sega-Klassikers mit Micky Maus: Der weltberühmte Nager muss seine Freundin Minnie aus den Fängen der bösen Hexe Mizrabel befreien.

Evoland

Einer unserer Geheimtipps des Spielejahres 2013 heißt *Evoland*. Das Besondere an diesem Game ist die Tatsache, dass ihr hier selbst die historische Entwicklung des Rollenspiel-Genres nachspielen dürft: Los geht's in schwarz-weiß und noch ohne jede Art von Hintergrundmusik, aber jedes Mal, wenn ihr eine Truhe öffnet, wird die Präsentation ein Stückchen moderner. Die Spielzeit ist mit ungefähr drei Stunden nicht allzu lang, in dieser Zeit werdet ihr aber gut unterhalten und dürft einige Anspielungen auf Genre-Meilensteine wie *Final Fantasy*, *Dragon Quest* oder *The Legend of Zelda* entdecken, außerdem bringt *Evoland* auch noch das Karten-Minispiel *Doppelzwilling* mit. Wir finden: Wer *Evoland* noch nicht besitzt, sollte spätestens beim nächsten Sale zuschlagen!



Die Geschichte des Rollenspiel-Genres zum Nachspielen: *Evoland* macht's möglich!



Sieht aus wie ein gewöhnliches Rennspiel, oder? Wir haben *GTA V* bisher noch nicht gespielt.

GTA V

Was soll man über ein Spiel schreiben, von dem man im Grunde keine Ahnung hat? Unser Problem ist: Wir wissen, dass *GTA V* einer der Top-Titel des Jahres war, wir haben es aber selbst nie gespielt, weil es uns einfach nicht anspricht. Daher zunächst einmal die Fakten zum Erfolg: Innerhalb der ersten drei Tage nach Release (am 17. September) brachte das Spiel bereits eine Milliarde Dollar ein. Weltweit wurden bis Ende Oktober etwa 29 Millionen Exemplare des Spiels verkauft, davon eine in Deutschland, der Metascore für die PS3-Fassung beträgt 97,12 %. Inhaltlich geht es im Großen und Ganzen darum, eine kriminelle Karriere zu durchlaufen, wobei ein Schwerpunkt auf Autos liegt - das zeigt schon der Titel, denn die Abkürzung *GTA* steht für *Grand Theft Auto*, englisch für „schwerer Kraftfahrzeugdiebstahl“. Sicher kein schlechtes Spiel, nur einfach nicht das richtige Thema für uns.

Und was war sonst noch los?

Charts

Das meistverkaufte Videospiel des Jahres 2013 ist natürlich, wir hätten es uns eigentlich denken können, *GTA V* - und zwar die PS3-Fassung laut den Verkaufs-Charts von Amazon. Auf dem zweiten Platz folgt *FIFA 2014* - auch letztes Jahr war *FIFA* schon vorne dabei, die Deutschen lieben offenbar ihre Fußballspiele. Beschränkt man sich ausschließlich auf Nintendo, gibt es eine weitere Überraschung: Ihr hättet *Pokémon X & Y* vorne erwartet? Pustekuchen! *Animal Crossing: New Leaf* ist der Spitzenreiter, *Pokémon Y* folgt erst an zweiter Stelle.

Im Kino führt die deutsche Komödie *Fack Ju Göhte!* die Jahres-Charts an. Wir können zu dem Film nichts sagen, aber Chikorita findet es schade, dass *Die Schlümpfe 2* auf Platz 11 gelandet und somit knapp an der Top 10 vorbei geschrammt ist. Der Oscar für den besten Film ging dieses Jahr an den Thriller *Argo*, die meisten der begehrten Trophäen erhielt aber das Abenteuer-Drama *Life of Pi - Schiffbruch mit Tiger* (vier Stück für Regie, Kamera, visuelle Effekte und Filmmusik). In der Kategorie „Bester Animationsfilm“ ging der Preis an *Merida - Legende der Highlands* - der Gaming-Film *Ralph reichts* war zwar nominiert, ging aber leider leer aus. Unser Geheimtipp des Kinojahres kam aber ohnehin erst kurz vor Jahresende, am 19. Dezember, in die Lichtspielhäuser: *Belle und Sebastian*, ein ruhiger französischer Abenteuerfilm über die Freundschaft zwischen einem Jungen und einen Hund, mit wunderschönen Naturaufnahmen und Antikriegsbotschaft.

Bei der Musik steht *Wake Me Up!* des Schweden Avicii auf Platz 1, wobei Avicii mit *Hey Brother* (Platz 18) noch ein zweites Mal in der Top 20 vertreten ist.



Chris Froome bei der Tour de France 2013
Foto: Thortuck • Lizenz: CC BY-SA 3.0



Animal Crossing: New Leaf



Fack Ju Göhte!



Belle und Sebastian

Sport

Vom 29. Juni bis 21. Juli fand die Tour de France zum 100. Mal statt. Zwar gibt es das Radrennen durch Frankreich bereits seit 1903, aber weil es zwischen 1915 und 1918 sowie zwischen 1940 und 1946 wegen des Krieges ausfiel, fällt die 100. Austragung mit dem 110. Jubiläum zusammen. Sieger im Jahr 2013 war der Brite Chris Froome.

Den Sieg in der Fußball-Bundesliga sicherte sich der FC Bayern München bereits am 28. Spieltag (6. April). Formel 1-Weltmeister wurde zum vierten Mal in Folge der Deutsche Sebastian Vettel.

2 Jahre Portal-Magazin

Wahnsinn! Seit 2 Jahren gibt es das Portal-Magazin nun schon. Dass wir so lange durchhalten, hätten wir uns nicht träumen lassen, als wir am 25. Januar 2012 die erste Ausgabe hochgeladen haben. Seitdem ist natürlich viel passiert. Als wir mit unserem Heft angefangen haben, gab es beispielsweise noch keinen *Portal 2*-Workshop, man musste alle Custom Maps noch als .bsp-Dateien über die Entwicklerkonsole laden - das geht heute theoretisch auch noch, ist aber kaum noch notwendig, da die meisten Maps ja nun im Workshop erscheinen. Auch, wenn man an weitere Themen wie den Razer Hydra-DLC oder die *Steam* Trading Cards denkt, bieten unsere beiden Jahrgänge eine gute Zeitreise durch die Entwicklungsgeschichte von Valves Puzzle-Klassiker.

Auf der anderen Seite hat das Portal-Magazin aber auch zu unseren eigenen Bildung beigetragen. Über viele Themen hätten wir sicherlich nicht so gründlich recherchiert, wenn wir nicht die Artikel für das Heft geschrieben hätten, wobei die (leider inzwischen mangels Themen eingestellten) Rubriken „Spotlight on Character“ und später „Spotlight on Testelement“ am meisten dazu beigetragen haben. Ganz ehrlich: Ohne unsere eigenen Artikel hätten wir womöglich nie erfahren, dass es die Lichtbrücken bereits in *Portal - Still Alive* auf der Xbox



Lichtbrücken bereits in *Portal 1*? Dass das auf der Xbox möglich ist, wissen wir dank unseren eigenen Artikeln im Portal-Magazin!

gab (Ausgabe 15) oder dass speziell für den Schulunterricht eine *Portal 2 Education Version* herauskam (Ausgabe 16). Hoffen wir also, dass uns in Zukunft nicht die Themen ausgehen werden, denn Spaß macht uns die Arbeit am Portal-Magazin nach wie vor - und wir machen weiter, so lange es eine Handvoll Leser gibt, denen das Heft genauso viel Spaß macht wie uns! Danke fürs Lesen und auf das nächste Jahr!

Zur Feier unseres zweiten Jubiläums haben wir uns nun ein paar Gedanken über $2^2 = 4$ spannende Fragen gemacht. Hier sind unsere Antworten:

2² Fragen an Chikorita

Was sagst du dazu, dass es das Portal-Magazin jetzt schon seit zwei Jahren gibt?

Es freut mich natürlich sehr, und ich muss ehrlich sagen, dass ich am Anfang nie damit gerechnet hätte, dass wir so lange durchhalten. Ich hatte damit gerechnet, dass wir vielleicht drei oder vier Ausgaben fertigstellen und das Projekt dann wieder auf Eis legen.

Aber es macht mir jeden Monat aufs Neue Spaß, die Artikel zu schreiben und das Heft zu designen (obwohl es auch sehr zeitaufwendig ist), und dass es auch noch Leser gibt, denen das Ergebnis hinterher gefällt, freut mich natürlich umso mehr. Danke an euch alle!



Was machst du so den ganzen Tag, wenn du nicht gerade am Portal-Magazin arbeitest?

Unter der Woche arbeite ich für eine SEO-Firma, was einen Großteil des Tages in Anspruch nimmt. Unterwegs im Zug spiele ich entweder Nintendo 3DS oder ich lese: Im Moment arbeite ich an *Spirou und Fantasio*, eine frankobelgische Comicserie, die ich im Dezember bei meinem Besuch in Brüssel (wieder) entdeckt habe. Ansonsten ist eine meiner wichtigsten Freizeitbeschäftigungen der Webradio-Sender Kibo.fm (www.kibo.fm), auf dem ich auch selbst zwei Sendungen moderiere. Weitere Hobbys: Anime, Manga, Nintendo - ich bin Otaku mit Leib und Seele! Gut, und Disney mag ich auch.



Spirou und Chikorita im Dezember 2013 im „Centre Belge de la Bande Dessinée“ in Brüssel.

Wärst du im echten Leben gern mal ein Testsubjekt bei Aperture Science?

Hmmm, schwierige Frage. Rein vom Interesse her: Klar, sofort! Ich würde aber wahrscheinlich doch etwas zögern und am Ende womöglich ablehnen, weil es mir zu riskant wäre. Bei einer risikofreien Firmenführung wäre ich auf jeden Fall dabei, ich würde gern vom Überwachungsraum aus zuschauen, aber selbst Testsubjekt zu sein, das würde ich mich dann nicht trauen.



Nur kein Risiko eingehen: Vom Überwachungsraum aus würde Chikorita gern mal zuschauen.

Welche drei Spiele würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?

Als erstes natürlich *Portal 2*, dann hätte ich endlich mal Zeit, mich durch die hunderten von Custom Maps zu puzzeln, für die ich sonst nie Zeit finde. Die anderen beiden Kandidaten wären wahrscheinlich *Beat Hazard* und *Peggle Nights*: Beides Spiele, die es immer wieder hinkriegen, mich den ganzen Abend an den Bildschirm zu fesseln, obwohl ich eigentlich nur mal kurz ein Ründchen spielen will. So gesehen eignen sie sich besser für die Insel als jedes noch so tolle RPG, Adventure oder *Mario-Jump'n'Run*, denn all diese Spiele hätte man doch irgendwann durch, und dann wäre die Luft raus. Aber ich weiß ja nicht, wie lange ich auf der Insel bleiben muss.



An *Peggle* kann sich Chikorita stundenlang festbeißen. Das perfekte Spiel für die Insel!

2² Fragen an Flo2912

Was sagst du dazu, dass es das Portal-Magazin jetzt schon seit zwei Jahren gibt?

Zwei Jahre, was, wirklich? Wenn ich ehrlich sein soll, kommt es mir gar nicht so lange vor, dass wir die erste Ausgabe veröffentlicht haben, und jetzt sind es schon stolze 22 Stück. Ich hatte niemals damit gerechnet, dass wir so weit kommen. Wir haben viele unterschiedliche verrückte Ideen, aber die meisten davon werden nie Wirklichkeit. Umso mehr freut es mich, dass wir wirklich mal ein Projekt hinkriegen haben, das sich zu halten scheint, und das auch Anklang findet. Und es macht eine Menge Spaß das Heft zu erstellen, auch wenn es oft viel Arbeit ist.

Was machst du so den ganzen Tag, wenn du nicht gerade am Portal-Magazin arbeitest?

Unter der Woche arbeite ich zurzeit in einer Werkstatt für Schwerbehinderte. Nein, nicht wegen meinem Dachschaden, ich bin dort als Betreuer tätig, im Rahmen meines Freiwilligen Sozialen Jahres, das noch bis Som-



Wenn er nicht am Portal-Magazin arbeitet, schaut Flo gerne Animes, beispielsweise *Sailor Moon*.

mer geht. Auch, wenn die Arbeit dort sehr schön ist, ist es auch anstrengend und nimmt zudem die meiste Zeit des Tages in Anspruch. Zu Hause entspanne ich

dann meistens einfach nur. Ich zoche ein bisschen, schaue Youtube-Videos und Animes oder lese Mangas. Außerdem bin ich hobbymäßig tätig beim Webradio-Sender Kibo.fm (www.kibo.fm) und mache dort von Zeit zu Zeit Radiosendungen über verschiedene Themen, meist über Anime.

Wärst du im echten Leben gern mal ein Testsubjekt bei Aperture Science?

Vorausgesetzt, ich weiß im Vorfeld, dass ich da auf jeden Fall lebend wieder rauskomme: Sehr gerne. :-)

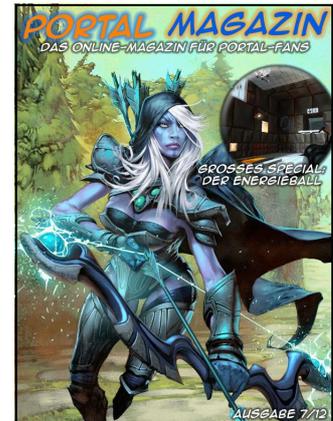
Welche drei Spiele würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?

Auf jeden Fall *Portal 2*, das muss einfach sein. Es gibt einen fast unendlichen Vorrat an bisher ungespielten Workshop-Maps, die ich unbedingt noch spielen muss. Außerdem sehr wahrscheinlich *Minecraft*, aber nur, wenn ich Internet-Verbindung habe, denn ich spiele ausschließlich online auf dem Server wo ich inzwischen selbst Admin geworden bin. (Wer möchte, darf gerne mal vorbeischauen: 85.25.117.198) Was das dritte Spiel angeht, ist die Entscheidung schwierig. Vermutlich ein Spiel von Nintendo. *Pokémon X* beispielsweise. Oder meinen All-Time-Favoriten *Luigi's Mansion 2*. Oder den sechsten *Professor Layton*-Teil für den ich im Moment leider gar keine Zeit habe. Denkbar wäre auch eines der unzähligen *Mario-Jump'n'Runs*, die ich noch durchzuspielen habe. Sich da für eines zu entscheiden, ist nahezu unmöglich.



Nicht verwendete Cover

Erinnert ihr euch an unser Special zum 1-jährigen Jubiläum in Ausgabe 13? Darin zeigten wir euch ein Entwurfscover für Ausgabe 7, das nicht verwendet wurde, weil es nicht *Portal* sondern *Dota 2* zeigte - rechts nochmal zu sehen! Dieser Fall blieb nicht der einzige in der Geschichte des Portal-Magazins: Wir haben in unserem Archiv noch zwei andere Cover-Entwürfe ausgegraben, die nie ihren Platz auf einem fertigen Heft fanden. Gründe auch hier: Das Motiv hat keinen *Portal*-Bezug!



Ausgabe 12

Anlässlich unseres Artikels über den Gaming-Film *Ralph reicht's* hätte das Filmplakat eigentlich unser Cover zieren sollen. Stattdessen verwendeten wir eine eher einfallslose verfallene Testkammer als Hauptmotiv und setzten den Film nur als kleines Zweitbild in die Ecke.



Ausgabe 20

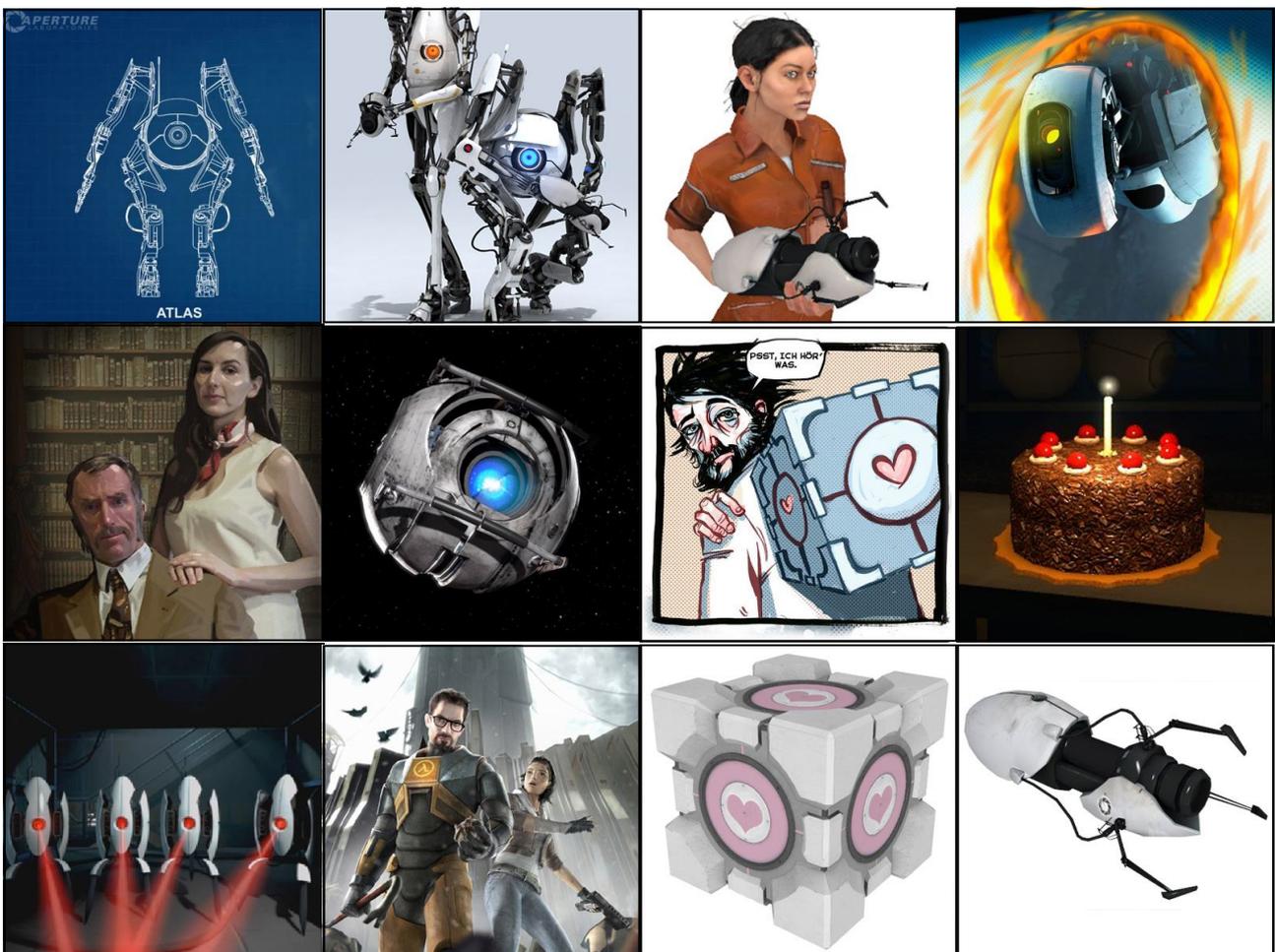
Bei so viel *Pokémon*, wie wir in Ausgabe 20 hatten, hätte es sicher keinen gewundert, wenn die Taschenmonster sogar das Cover geziert hätten. Tatsächlich war das sogar geplant! Der Wheatley links oben hätte noch orange gefärbt werden sollen, damit er an einen Halloween-Kürbis erinnert, aber dann wurde das Cover gleich ganz ausgetauscht. Ein Innen-Cover mit *Pokémon* gibt es anlässlich unseres „Heft im Heft“ dann zwar doch, allerdings mit einem völlig anderen Motiv.

Portal-Memory

Damit ihr unser Jubiläum mitfeiern können, schenken wir euch in dieser Ausgabe ein kleines Spiel, und zwar *Memory* mit *Portal*-Motiven. Druckt einfach diese Seite auf stabiles Papier oder Pappe aus - und zwar zwei Mal, da ihr jedes Kärtchen doppelt braucht. Und dann kann das Spiel auch schon beginnen!

Spielregeln: Die Kärtchen werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Der Spieler, der dran ist, deckt zwei Kärtchen auf: Sind es zwei gleiche, nimmt er sie an sich, bekommt einen Punkt und ist nochmal dran - sind es zwei verschiedene, deckt er sie wieder zu, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer die meisten Punkte hat, wenn alle Karten vom Tisch verschwunden sind, hat gewonnen. Viel Spaß!

Memory ist übrigens kein Glücksspiel: Im Vorteil ist hier, wer ein gutes Gedächtnis hat und am Ende noch weiß, wo welches Motiv liegt. Daher stammt auch der Name des Spiels, denn „memory“ ist nicht anderes als das englische Wort für „Gedächtnis“.

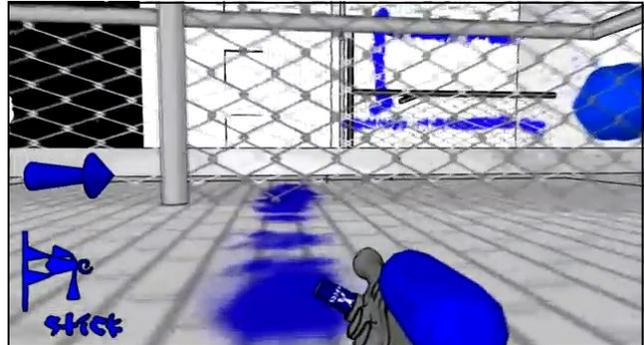


Die Kärtchen bitte zweiMal auf stabiles Papier oder Pappe ausdrucken!

Stickymod

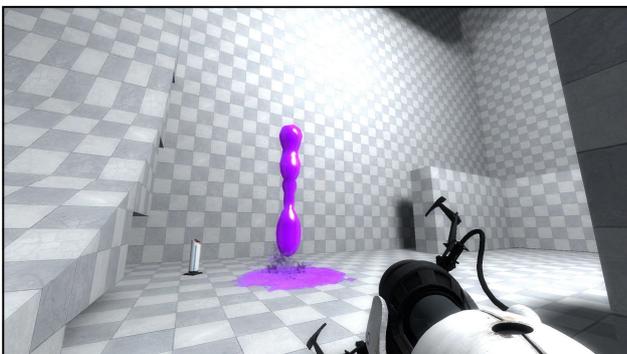
Schaut euch doch mal bitte den Screenshot rechts an, welcher von einer Stelle aus *TAG - The Power of Paint* ist und die dritte Farbe, mit der man an Wänden und Decke entlanglaufen kann, im Vordergrund hat. Sicher ist euch längst bekannt, dass Valve diese ursprünglich als viertes lilanes Gel ins Spiel integriert hat. Stellt euch doch jetzt mal vor, welche tollen Puzzle-Möglichkeiten sich damit ergeben würden. Und nun freut euch, denn diese könnten bald schon Wirklichkeit werden! Der Thinking-withPortals-User Sicklebrick hat nämlich das lilane Gel von Grund auf neu programmiert und nun endlich veröffentlicht. - zwar noch in der Beta, aber immerhin.

Stickymod heißt das Projekt, und es handelt sich dabei um einen Sourcemod, also ein Spiel, das separat in der *Steam*-Bibliothek steht. Denn das Gel ist so kompliziert programmiert, das man es nicht als eine Art Add-on oder so einfach zum normalen *Portal 2* hinzufügt. Vielmehr ersetzt es das vierte ungenutzte Reflection Gel. Das hat natürlich leider auch zwei Nachteile. Zum einen kann man es nicht einfach in eine .BSP-Datei reinpacken und für das normale *Portal 2* verbreiten, und zum anderen fallen dem leider das Reflection und das Conversion Gel zum Opfer. Das Reflection Gel ist nun das Sticky Gel, aber dennoch kann es auch Laser reflektieren - theoretisch kann man es also sogar als beide Puzzle-

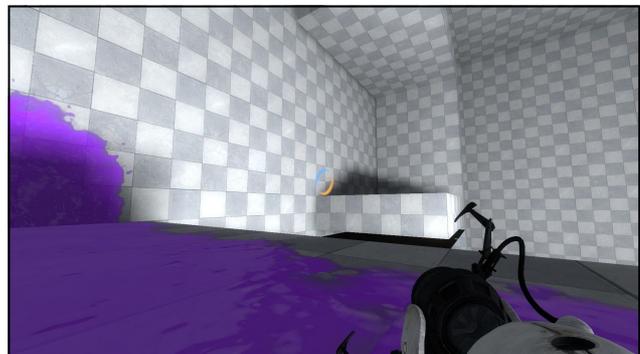


Elemente verwenden - wenn man richtig designet, passt es bestimmt irgendwie. Das Conversion Gel hat leider den Nachteil, dass es sich die Platzierungstextur mit dem Reflection Gel teilt, das heißt also, da das Reflection Gel lila gefärbt wurde, ist auch platziertes Conversion Gel lila und würde für Verwirrung sorgen. Aber mal ehrlich, darüber kann man angesichts der Tatsache, wie wenig Testkammern mit Conversion Gel es gibt, wohl fast problemlos hinwegsehen. Dafür ist die Tatsache, dass das Sticky Gel endlich nutzbar ist, doch wohl genug entschädigung (und Testkammern mit Conversion Gel kann man ja weiterhin für das normale *Portal 2* erstellen).

Dafür hat der Sourcemod natürlich auch einige Vorteile. Anders als FelixGriffins Version des Gels, funktioniert diese wirklich exakt wie die anderen *Portal 2*-Gele. Das bedeutet nicht nur,



Diese Fontäne sieht lustig aus: In der mitgelieferten Playground-Map dropt das Gel ohne Dropper.



Das ist doch zum Wände hochgehen: Wie wir merken, funktioniert das Sticky Gel - juchu! :-)



Auf Würfel hat das Sticky Gel bisher leider noch keinen Effekt. Vielleicht ja in der nächsten Version!



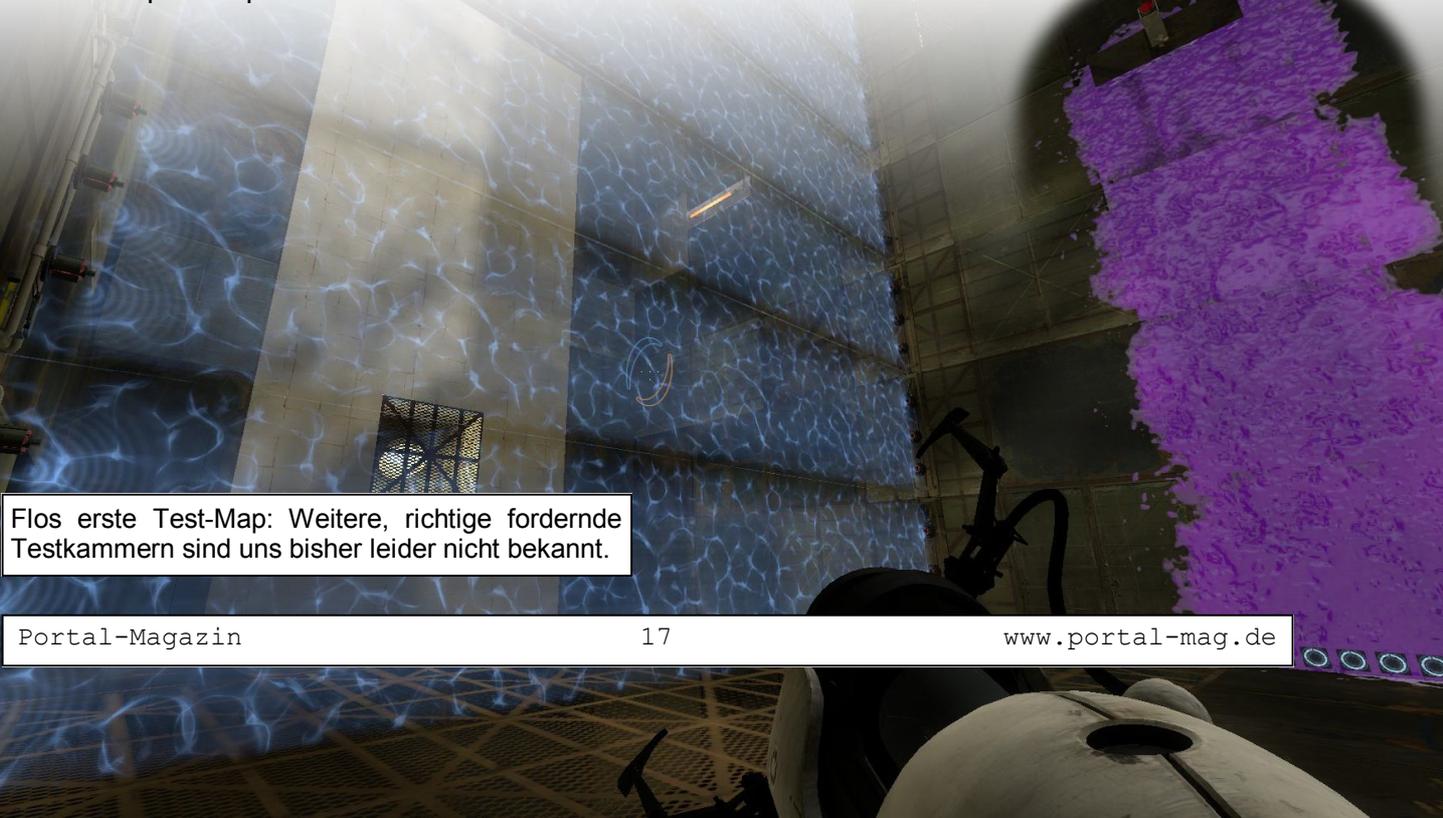
Lila Pause: Warum nicht einfach mal ein bisschen an Wand und Decke spazieren gehen? :-)

es sieht mehr wie die anderen Gele aus, sondern es ist auch wesentlich unkomplizierter. Die Map muss kein geschlossener Raum mehr sein, man kann jetzt auch z.B. offene Cave Johnson-Kammern verwenden. Außerdem muss sich nicht mehr der Raum drehen, was bedeutet, das man weder einen Rotator braucht, der alles im richtigen Moment richtig dreht, noch dass man die Wände mit einer speziellen Trigger-Zusammensetzung einkleiden muss, damit dieser auch ausgelöst wird. Auch Coop-Maps seien laut dem Ersteller möglich. Zudem ist der Mod sogar Workshop-fähig, das bedeutet, ihr könnt damit Workshop-Maps erstellen, veröffentlichen und natürlich genauso runterladen und spielen (wobei hierbei ganz einfach auf den *Portal 2*-Workshop zugegriffen wird) - in Zusammenarbeit mit dem Reflection Gel-Dropper des *BEE2*-Mods ist es so sogar möglich, Sticky Gel-Testkammern direkt im Mod mit der PTI zu basteln, zu testen und zu veröffentlichen, ohne dazu *Hammer* anzufassen. Natürlich solltet ihr solche Maps entsprechend kennzeichnen und

deutlich auf den Mod hinweisen. Der Mod ist allerdings noch in der Beta-Phase was sich vor allem darin äußert, dass das Gel auf Gegenstände wie Würfel noch gar keinen Effekt hat oder auf Lichtbrücken beispielsweise orange dargestellt wird, aber dennoch lässt sich schon jetzt etwas damit anfangen.

Einziger Haken: Maps existieren bisher noch nicht wirklich. Flo hat mit der *PTI* schnell mal eine recht einfache kurze Einführungs-Map zusammengeklickt, aber sonstige Maps sind uns nicht bekannt. Dem Mod selbst liegt lediglich eine sogenannte Playground-Map bei, in der man ein bisschen mit dem Gel herumspielen und ausprobieren kann, jedoch ohne jegliches Ziel oder Rätsel.

Bleibt also zu sagen: Der Mod hat ein sehr großes Potential für Mapper - hoffen wir mal, dass diese auch reichlich Gebrauch davon machen!



Flos erste Test-Map: Weitere, richtige fordernde Testkammern sind uns bisher leider nicht bekannt.

The Inquisition



von srs bsns

Part 1: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=217973796>

Part 2: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=217977082>

Part 3: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=217980072>

Part 4: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=217983743>

Mit *The Inquisition* präsentiert uns srs bsns einen 4-teiligen Map-Pack, in dessen Mittelpunkt ein neues Testelement steht: Das titelgebende Inquisition Field („Inquisition“ = „gerichtliche Untersuchung“, wobei uns unklar ist, was die Map mit einem Gericht zu tun hat) sieht aus wie ein gelber Emanzipationsgrill, der sich jedoch in einem entscheidenden Punkt von seinen blauen Kollegen unterscheidet: Eure Portale bleiben bestehen, wenn ihr hindurch schreitet. Dennoch könnt ihr nicht durch das Feld hindurch schießen, und auch Würfel lösen sich bei Kontakt mit dem gelben Fizzler in Wohlgefallen auf.

Die Änderungen im Vergleich zu einem normalen Emanzipationsgrill sind also minimal, dennoch hat es srs bsns geschafft, einige hervorragende Rätsel zu kreieren, die sein Inquisition Field eindrucksvoll nutzen - aufgeteilt, wie gesagt in vier Maps. Hinzu gesellen sich noch zwei Bonus Maps für alle, die nach der Haupt-story immer noch Lust auf mehr haben. Diese

Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Verfallen / Clean
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	ansteigend
Spieldauer:	mittel - lang

Bonus Maps haben wir aber nicht in die Wertung mit einbezogen, stellen sie euch aber in einem Extrakasten dennoch vor.

Euer Abenteuer beginnt in den verfallenen Teilen von Aperture, wobei auch auffällt, dass wir in der ersten Map nur ein Einzel-Portalgerät besitzen - die Doppel-Portal-Gun erhalten wir erst zu Beginn der zweiten Map. Überhaupt ist Teil 1 noch sehr einfach und dient in erster Linie dazu, das neue Testelement kennenzuler-



Gelb, gelb, gelb sind alle meine Fizzler: Das Inquisition Field kann gefahrlos durchquert werden.



Optisch haben wir nichts auszusetzen: Die verfallene Atmosphäre kommt hier sehr gut rüber.



Nach Lasern und Lichtbrücken in Part 1, spielen ab Part 2 auch noch Flutlichttunnel eine Rolle.



Fehlt da nicht eins? Das verlorene Radio zu finden, ist eine freiwillig Bonus-Aufgabe.

nen. Überhaupt fällt positiv auf, dass eine Lernkurve vorhanden ist: Je weiter ihr voran schreitet, desto kniffliger werden die Rätsel. Vor allem an Part 4 haben wir ganz schön lange getüftelt! Ebenfalls hervorzuheben ist die Tatsache, dass ihr euch keine unschaffbaren Situationen schaffen könnt - zumindest ist uns keine solche Stelle aufgefallen. Allerdings, und

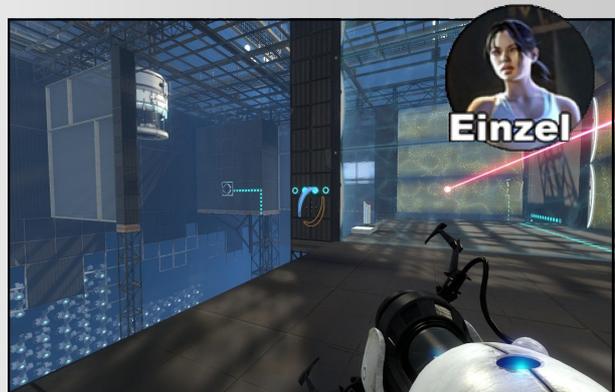
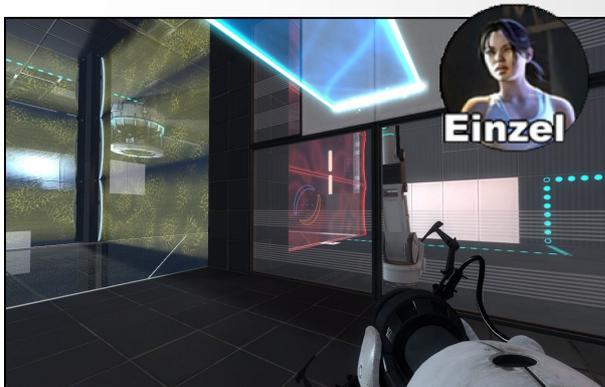
das ist eigentlich der einzige negative Punkt, haben die Maps noch nie etwas davon gehört, Fortschritt zu speichern. So kommt es durchaus vor, dass ihr aufgrund eines winzig kleinen Fehlers einen Großteil der Testkammern noch einmal lösen dürft - und so ein winzig kleiner Fehler, das kann wirklich schon eine Kleinigkeit sein, etwa ein unbedacht platziertes Portal

Bonus Maps

Critical Path

Der titelgebende *Critical Path* ist hier eine Lichtbrücke, und eure Aufgabe ist es, diese so über einen Abgrund zu setzen (und im laufenden Betrieb zu versetzen), dass ihr einerseits Laser an ihr Ziel leiten könnt, andererseits aber auch nicht runterfällt. Und natürlich solltet ihr aufpassen, dass ihr nicht von besagtem Laser geröstet werdet - ganz schön kritisch!

Unser Urteil: **5 / 5**



Charm Advanced

Neben dem Inquisition Field spielt in *Charm Advanced* auch ein Death Fizzler von Lpfreaky90 mit. Letzteren gilt es, zur rechten Zeit zu deaktivieren und später auch wieder zu aktivieren, wenn ihr euch euren Weg zum Ausgang bahnen wollt. Aber wie soll das gehen, wenn eine scheinbar lebensrettende Portalfläche schlicht und ergreifend nicht vorhanden ist? Da heißt es: Um die Ecke decken!

Unser Urteil: **5 / 5**



Na, sauber: Nach einem Ausflug durch den BTS-Bereich wechselt das Thema zum Clean Style.

oder einfach nur die Tatsache, dass ihr einen Würfel nicht mitgenommen habt. Aufgrund dieser Tatsache ziehen wir einen halben Punkt ab, ansonsten gibt's aber nichts zu meckern.

Im Gegenteil, es gibt noch viele Kleinigkeiten, die die Map aufwerten, und damit meinen wir in erster Linie Easter Eggs. So könnt ihr etwa ein Batman-Versteck finden, oder ihr begeben euch auf die Suche nach dem verlorenen Radio: In einem geheimen Raum stehen fünf Radios in Reih' und Glied, doch zwischen zweien von ihnen klafft eine größere Lücke. Eine Texteinblendung klärt euch auf: Ein Radio scheint zu fehlen. Wir haben den verschollenen Musikapparat später auch tatsächlich gefunden, allerdings in einer anderen Testkammer, deshalb ist uns unklar, wie wir das Gerät zurück an seinen angestammten Platz bringen sollen bzw. ob wir das überhaupt tun müssen. Wer weiß mehr darüber? Ebenfalls nennenswert ist, dass es auch eine kleine Story gibt, die zwar zugegeben nicht allzu herausragend ist, aber es zählt schon allein die Tatsache, dass sie vorhanden ist. Neben passenden GLaDOS-Sätzen zählt dazu auch, dass ihr euch ein Stück weit durch den BTS-Part schlagen dürft und dass anschließend das Thema geändert wird, von Verfall zu Clean Style. Gut, zu den GLaDOS-Sätzen fällt uns ein amüsanter Fehler ein, aber das können wir srs bsns nicht ankreiden: Gelegentlich ist von „ihr“ und „euch“ die Rede. Offensichtlich wurden hier



Das letzte Rätsel ist knifflig: Wir stehen an erhöhter Position - und auf dem Schlauch!

einfach Sätze aus dem Co-op-Modus verwendet, aber im Englischen gibt es ja keinen Unterschied zwischen „you“ (Singular) und „you“ (Plural). Man kann aber wirklich von keinem Custom-Map-Bastler verlangen, dass er zusätzlich alle möglichen Sprachen bedenkt.

Und wie gesagt, auch ohne die kleinen Gimmicks und Easter Egg wären die Maps mehr als spielenswert. Das einzige Testelement, das wir vermissen, sind die Gele, aber ansonsten ist von Lasern über Lichtbrücken bis hin zum Flutlichttunnel alles vorhanden. Ach ja, Geschütztürme gibt es auch nicht, aber das bedeutet lediglich, dass die Testkammern nicht ganz so tödlich sind (wenn ihr nicht gerade in einen Abgrund springt). Auch Geschicklichkeitseinlagen sind uns mit Ausnahme einer einzigen Stelle in Part 2 nicht aufgefallen, was für uns ebenfalls einen Pluspunkt darstellt. Kernaussage: Uns hat *The Inquisition* Spaß gemacht, und wir würden uns freuen, wenn noch weitere Bonus Maps folgen.

Unser Urteil:

4,5 / 5

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.



"Simple" Laboratory (von TF.Honest Wolf ^_^)

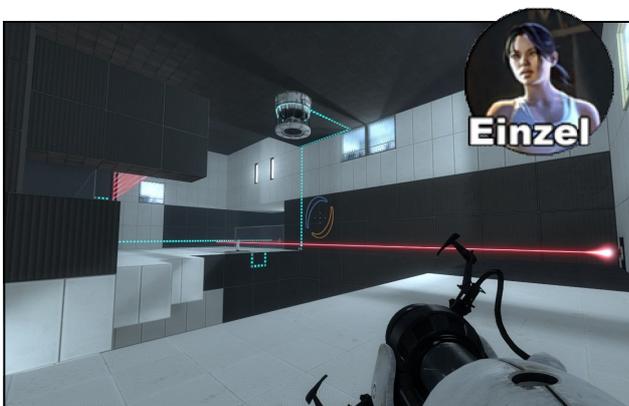
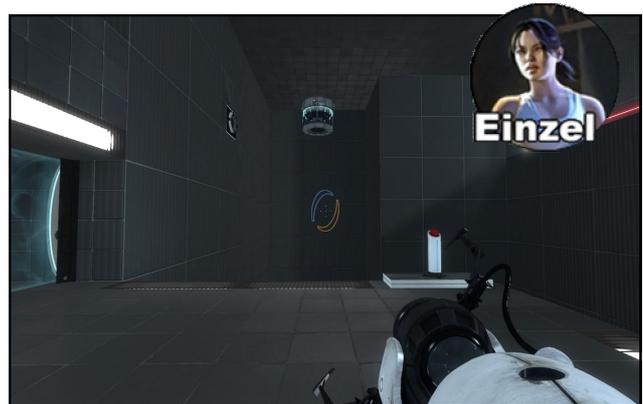
So „simpel“ sieht das Labor auf den ersten Blick gar nicht aus, im Gegenteil: Lasergitter, Laserempfänger, Katapultplattform, Schalter an der Wand - da weiß man gar nicht, wo man anfangen soll, zu verzweifeln! Allzu schwierig ist es dann allerdings auch wieder nicht, sich durch diesen und die angrenzenden Räume zu rätseln. An einer Stelle ist Chiko zwar beinahe verzweifelt, aber das lag nur an eigener Blindheit, ich hatte einen Durchgang übersehen. Eine einfache Map für zwischendurch.

Unser Urteil: **3,5 / 5**

Light the Way (von Adiamo4)

Light the Way ist im Grunde nicht schlecht, allerdings etwas einfallslos, weil hier eine nette Idee, die wir schon in mehreren Testkammern als Beilage serviert bekommen haben, zum Hauptbestandteil des Rätsels aufgebläht wird. Um welche Idee es sich handelt, können wir leider nicht spoilern, da das schon die halbe Lösung verraten würde, aber so viel: Ihr kommt nur in kleinen Schritten voran, und da der Weg recht weit ist, ist die Lösung ermüdend. Einen Punkt rettet das finale Öffnen der Tür.

Unser Urteil: **1 / 5**



The wonder box (von eburgess07)

Diese Map beeindruckt durch einen gewaltigen Säuresee, der sich in ihrer Mitte ausbreitet. Was das Rätsel betrifft, steht die Frage im Mittelpunkt, was man mit einem handelsüblichen Entmutigungsumlenkungswürfel so alles anstellen kann. Schwierig ist der Test nicht, innovativ sind die einzelnen Ideen auch nicht, die Map als Gesamtwerk gefällt uns aber trotzdem recht gut. Einziges Manko: Weil ein Objekt zu weit in einer Nische drin sitzt, ist ein zusätzliches Portal-Paar nötig - aber was soll's!

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

BEE 2 Update

Auch seit der letzten Ausgabe gab es einiges an Update für *BEE2*, die wir euch hier kurz präsentieren werden.

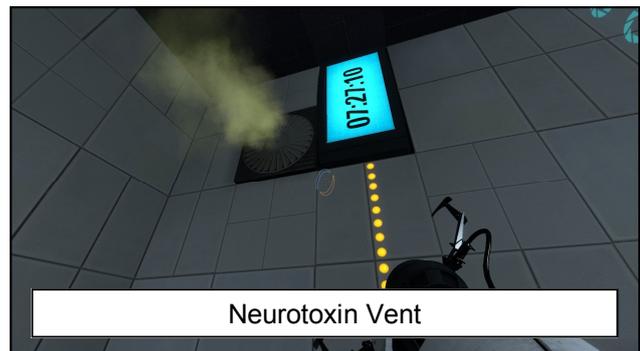
Offizielle Update

Die offizielle Alphaversion 2.5 ist erschienen, diesmal stammt sie allerdings von Teamspen210. Der Fokus wurde hier weniger auf Items gelegt, genau genommen gibt es gar kein neues Items. Stattdessen wurden Detailverbesserungen vorgenommen. So wurden Beschreibungen zu allen Items angefertigt, die per Rechtsklick auf die Items einsehbar sind. Außerdem wurde einige neue Filter-Optionen hinzugefügt, unter denen man die Items verschieden anordnen und eingrenzen kann, um das Gesuchte schneller zu finden. Zu den bisherigen Styles finden sich nun die Quiet-Versionen wieder, die beim Umstieg auf *BEE2* aus unbekanntem Gründen entfernt wurden, sodass ihr jetzt wieder Maps im Cave Johnson- oder *Portal 1*-Style erstellen könnt, in denen Cave bzw. GLaDOS nicht am Anfang zum hundertsten Mal denselben Satz sagt. Ansonsten wurden noch ein paar Kleinigkeiten an Items verbessert, so hat beispielsweise die Drawbridge jetzt in den Cave Johnson-Styles ein Gitter unten, das erklärt, warum Gel von dieser Seite aus keine Funktion aufweist.

Teamspen210-Items - New Items

Neurotoxin Vent & Neurotoxin Timer

Diese beiden Items gehören zusammen. Der Neurotoxin Vent pustet Neurotoxin in den Raum, und der Timer zählt dabei runter, wie lange es noch bis zu maximalen Nervengiftbelastung dauert. Aktiviert ihr mit einem Schalter den Neurotoxin Timer, fangen die Vents an, grünen „Nebel“ von sich zu geben, und nach der abgelaufenen Zeit stirbt der Spieler, wenn er sich innerhalb der Reichweite eines Vents aufhält. Eine größere Kammer muss also mit entsprechend vielen Vents im richtigen Abstand bestückt werden, damit der Spieler auch ganz sicher darin stirbt. Dabei zeigt im Ersteller-Modus eine Wand aus blauen Aperture-Logo-Overlays den Verlauf der Grenzen, in denen der jeweilige Vent wirkt. In der fertig veröffentlichten Map sind diese nicht mehr zu sehen. Wir raten allerdings vom Nutzen von Neurotoxin ab, denn dessen einziger Zweck ist, Zeitdruck zu machen, und Zeitdruck ist bei *Portal*-Rätseln einfach unangebracht und frustriert den Spieler nur. Die Timer sind übrigens nicht richtig gedreht und stehen immer auf der Seite - es ist scheinbar momentan nicht möglich, den Monitor richtig herum zu drehen.

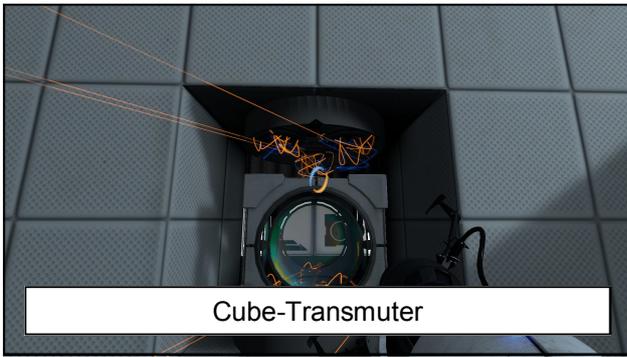


Time-Out-Portals

Diese existieren in drei Varianten. Platziert ihr es in der Map, könnt ihr eine Zeit einstellen. Innerhalb dieser Zeit bleibt ein Portal bestehen, das bedeutet, nach Ablauf der angegebenen Sekundenzahl verschwinden die Portale des Spieler. Die drei Varianten sind jeweils für Einzelspieler, Atlas und P-Body. Auch sie fallen eher in die Kategorie „Zeitdruck“, weshalb wir auch deren Einsatz nicht sehr empfehlen.

Cube-Transmuter

Ein Item, was uns hingegen um einiges besser gefallen hat, ist der Cube-Transmuter, der in



Cube-Transmuter

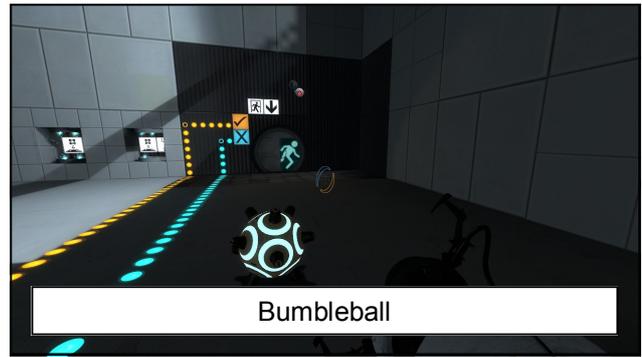
fünf verschiedenen Varianten existiert (eine für jeden Würfel, also Standard, Begleiter, Umlenkung, Franken und Kugel). Das Prinzip ist einfach: Man legt einen Würfel rein und bekommt den jeweils zum Transmuter gehörenden raus. So kann diese in die Wand montierte Maschine beispielsweise aus einem Begleiterkubus einen Umlenkungswürfel machen. Jede Maschine kann immer nur einen Kubus umwandeln und funktioniert dann nicht mehr. Wird der umgewandelte Kubus zerstört, ist die zugehörige Maschine aber wieder einsatzfähig.

Catapult Cube

Hierbei handelt es sich um einen Würfel mit einer oben montierten Katapultplattform. Das hat den praktischen Effekt, dass die Katapultplattform einfach vom Spieler durch die Gegend getragen werden kann. Der Würfel verhält sich ansonsten wie ein ganz normaler Würfel: Er kann Schalter bedienen und löst sich in Emanzipationsgrills auf. Außerdem ist er einseitig kompatibel mit dem Cube-Transmuter, man kann ihn in jeden anderen Würfel dort verwandeln, es gibt jedoch (bisher) keinen Cube-Transmuter der einen anderen Würfel zu einem Catapult Cube macht.

Bumbleball & Bumbleball Button

Der Bumbleball ist eine modifizierte Version der Kugel mit lauter schwarzen „Beinchen“. Solange du sie anschaust oder sie auf dem dazugehörigen Bumbleball-Schalter liegt, passiert nichts. Össt du sie aber frei herum liegen und drehst ihr den Rücken zu, wirst du seltsame Geräusche vernehmen. Und nicht nur das, die Kugel wird sich selbständig, wie es ihr gerade passt, durch den Raum bewegen. Solange, bis du sie wieder anschaust. Einen gewöhnlichen Button kann sie jedoch nicht drücken, und auch der Cube Transmuter kann mit ihr nichts



Bumbleball

anfangen.

Bomb Dropper

Eine Dropper, der eine Bombe fallen lässt, die explodiert und so dem Spieler Schaden zufügt und beispielsweise brüchiges Glas zerschlagen kann. Der Sinn dieses Items ist uns nicht ganz klar, da bereits ein ähnlicher Dropper längst existiert. (Einziger Unterschied ist das Aussehen des Droppers, welcher nun eine Glasröhre ist und tatsächlich zu einer Bombe besser passt, das ist aber auch der einzige Unterschied.)

Schredder

Der Schredder ist um Grunde nur eine optische Abwandlung der Giftsoße, und im Originalspiel kommt diese hauptsächlich in Coop-Maps vor, wo Giftsoße vielleicht nicht ganz so schön ist. Wer nun aber glaubt, der Schredder sei damit unnötig, der irrt, denn eine Funktion hat er (zugegeben nur in der *PTI* und nicht im Originalspiel), die bei Giftwasser nicht funktioniert: Man kann ihn durch Schalter an- und ausschalten. Während man im An-Zustand sofort von dem Schredder zermatscht (bzw. zertrümmert im Coop) wird, kann man im ausgeschalteten Zustand gefahrlos darüber laufen.

Seperated Coop-Checkpoint

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir euch den Coop-Checkpoint vor. Dies ist nur eine Variante die ein großes Manko der *PTI* beheben kann. Bisher war es nicht möglich, eine Testkammer zu bauen, wo beide Spieler voneinander getrennt werden. Theoretisch konnte man natürlich trotzdem zwei Wege bauen, aber bisher konnten entweder immer auch beide Spieler einfach zusammen in einen Raum

gehen oder wenn man starb, kam man nicht mehr zurück. Aber der Separated Coop-Checkpoint setzt genau an dieser Problemstelle an. Es gibt zwei Wege und zwei Türen, die sich nur öffnen, wenn die beiden Schalter, von denen auf jeder Seite einer steht, gedrückt werden. Die Türen hinter einem gehen zu, so-

dass man nicht mehr zurück kann. Vor einem kommt man logischerweise aus zwei Gängen hinaus und dazwischen habt ihr nun die Möglichkeit, einfach eine Wand zu ziehen und die Spieler getrennt zu lassen. Da sie in diesem Raum auch wieder spawnen, belieben sie in jedem Fall getrennt.

Teamspen210-Items - Modified Items



Clamped Cube Weighted

Ein Greifarm, der einen Würfel hält. Wenn man ihn durch einen Schalter aktiviert, lässt der Greifarm diesen fallen und fährt sich in die Wand ein. Verliert man den Würfel danach, ist er für immer verloren, der Einsatz sollte also vorsichtig bedacht werden. ^^

Piston Mounted Orange Auto-Portal

Ein oranges Auto-Portal, das an eine ausfahrbare Fläche montiert ist und sich so nach vorne ausfahren lässt.

Half-Glas-Panel

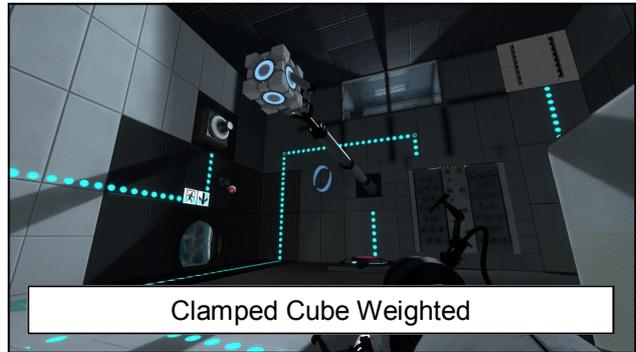
Hierbei handelt es sich um vier einen viertel Block große Glasquadrate, die in die Wand eingeklappt sind, und die sich auf Knopfdruck zu einer Bodenfläche ausklappen können.

Piston Laser Relay

Ein Laser Relay, der an eine ausfahrbare Fläche montiert ist und auf Knopfdruck nach vorne oder hinten bzw. oben oder unten ausgefahren werden kann.

Angeled Hard Lightbridge

Eine Lichtbrücke, die an einer schrägen Fläche



angebracht ist und somit schräg durch den Raum geht.

Rotating Faith Plate 1 & 2

Eine Katapultplattform, die auf Knopfdruck ihre Ausrichtung ändert. Version 1 ist hierbei die Standardausrichtung und Version 2 die gedrehte Version. Logischerweise müssen beide in der Map vorhanden sein, damit es funktioniert.

Sideway Lightbridge

Eine Lichtbrücke, die seitlich auf einem kleinen Podest angebracht ist, das aus der Wand ragt. Sie geht nach oben bzw. unten, wenn sie an der Wand platziert ist, und über den Boden zur Wand, wenn sie auf dem Boden montiert ist. So kann man Lichtbrücken ausrichten, die beispielsweise zur Decke gehen, aber nicht am Boden anfangen sollen.

Static Items

Ceiling Light

Das Ceiling Light ist eine zusätzliche Lichtquelle, die man an die Decke oder den Boden setzen kann. Sie benötigt ähnlich den Überwachungsräumen für die Wände etwas Platz hinter sich. Es ist quasi der Überwachungsraum

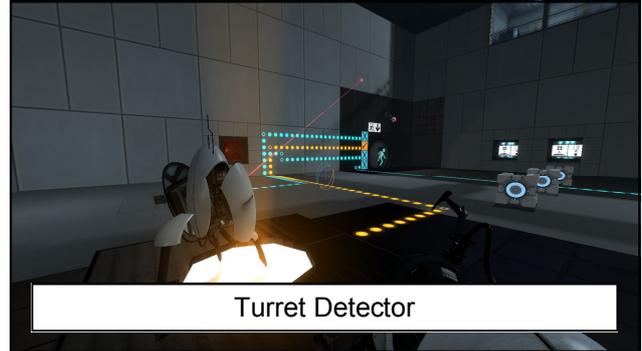
Static Items



für Decke und Boden und ist sehr nützlich, falls viel Licht gebraucht wird, aber an den Wänden kein Platz ist.

Glass with Hole

Viel gibt es dazu nicht zu sagen. Eine einfache Glasscheibe mit Loch. Man kann hindurchschießen oder sich im Coop Würfel herüberreichen.



Static Glass Panel

Ein Glaspanel, das immer ausgefahren ist. Wahlweise im 45°, 30°- oder 60°-Winkel.

Static Half-Panel

Ein Panel, das halb so breit ist wie eine Wand oder Bodenfläche, und das immer um 90° ausgeklappt ist.

Abgesehen davon wurden noch einige Logic-Items hinzugefügt, die wohl irgendwelche komplizierten Schaltungen ermöglichen sollen. Wir konnten leider bislang den Sinn und Nutzen bzw. die korrekte Anwendung dieser Items selbst mit der (englischen) Anleitung aus der Readme-Datei nicht so recht herausbekommen und können daher über die Funktionsweise noch nicht berichten. Wir werden versuchen, es für eine der kommenden Ausgaben nachzuliefern, können aber nicht versprechen, dass es klappt. Flo hat beispielsweise ein bisschen herumprobiert und nach planlosem Mehrfachrücken verschiedenen Knöpfe es irgendwie hinbekommen, die Tür zu öffnen, obwohl nur zwei von vier Inputs aktiv sind. Wie das funktioniert, ist uns noch immer ein Rätsel. Eine Bitte für die Zukunft: Weniger komplizierte Logic-Items, die man vermutlich eh nicht unbedingt braucht. Danke.

Radelite-Items

Embedded Buttons

Das sind Schalter (wahlweise Normal, Cube oder Kugel), die in den Boden bzw. die Wand eingelassen sind und nur eine kubusgroße Öffnung haben, durch die man sie erreicht. Was genau davon der Sinn sein soll, verstehen wir nicht so ganz, denn wirklich von normal platzierten Schaltern unterscheiden sie sich nicht. Okay, der Spieler kann den normalen Schalter nicht mehr drücken, welcher dann durch Kugel oder Kubus dennoch eine freie Wahl des Würfels liefert, das ist an sich neu und vielleicht auch an der ein oder anderen Stelle nützlich, welchen Sinn jedoch Cube- und Sphere-Button haben, da blicken wir nicht durch. Vielleicht ist

gedacht, dass man damit den Würfel auch ohne Flutlichttunnel an an die Wand platzierte Schalter legen kann - das kann theoretisch funktionieren, ist aber eine ziemliche Fummellei, da der Würfel und vor allem die Kugel gerne mal aus der Halterung rutschen.

Turret Detector

Da ist er wieder, der Turret Detector, der eine Zeit lang mit den Portal Detectoren ausgeliefert und dann entfernt wurde. Der Turret Detector ist eine Art Schalter, der sich durch Geschütztürme drücken lässt. Dabei ist es egal, ob der Geschützturm an- oder ausgeschaltet ist.

Mario Party

Wir feiern das 2-jährige Jubiläum des Portal-Magazins, und hier im Blick über den Tellerrand machen wir mit Party weiter - mit *Mario Party*! Dabei handelt es sich um eine bisher 9-teilige Reihe von digitalen Brettspielen für verschiedene Nintendo-Konsolen. Die erste *Mario Party* fand auf dem Nintendo 64 statt - in Japan ab 18. Dezember 1998, bei uns ab 9. März 1999. Die Hintergrundgeschichte erzählte, dass die großen Nintendo-Stars Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Wario und Donkey Kong sich nicht einig werden, wer nun der größte Star von allen ist - bis Toad die rettende Idee kommt: Ein fairer Wettstreit soll entscheiden! Der Reihe nach ziehen die Figuren über das Spielfeld und sammeln oder verlieren Münzen oder lösen auch spezielle Ereignisse wie die Chance Time aus. Nach jeder Runde folgte eins von 50 Minispielen, in denen es die Möglichkeit gab, weitere Münzen zu ergattern, und mit den Münzen war es möglich, Sterne auf dem Spielfeld zu kaufen. Wer am Ende die meisten Sterne hatte, war der Sieger.

Mario Party war in voller menschlicher Besetzung sehr lustig, aber je mehr CPUs mitspielten, desto langweiliger wurde das Spiel. Dennoch war



Daten des Spiels

Entwickler:	Hudson Soft
Release (D):	09.03.1999 (Teil 1)
Systeme:	N64, GC, DS, Wii, 3DS
Genre:	Brettspiel
FSK:	ab 0



dieses neuartige Spielprinzip ein großer Erfolg, so dass es Fortsetzungen gab: Kurz vor Weihnachten 1999 erschien *Mario Party 2*, bei dem die Items eingeführt wurden. Damals war die Item-Vielfalt noch sehr überschaubar, aber trotzdem ein großer Gewinn für das Spielprinzip. Der Pilz und der Goldpilz gaben euch beispielsweise zusätzliche Würfel für größere



Das Spiel beginnt: Koopa Troopa erklärt den Teilnehmern zu Beginn jeder *Mario Party* die Regeln.



Eins der vielen Minispiele: Hier müssen die Spieler das Bowser-Gesicht getreu der Vorlage verzerren.



Was los auf dem Spielbrett: Hier hat Yoshi gerade 5 Münzen an die Bank verloren.

Sprünge auf dem Spielfeld, der Duell-Handschuh startete zusätzliche Minispiele und die Wunderlampe brachte euch sogar direkt zum Stern.

Ende 2001 erschien mit *Mario Party 3* eins der letzten N64-Spiele, weiter ging es dann nicht mal ein Jahr später im Herbst 2002 mit *Mario Party 4* auf dem Gamecube. Prinzipiell ähneln sich die *Mario Partys* aber sehr - kennt man eins, kennt man die meisten anderen auch. Ein wenig frischer Wind wehte jedoch ab *Mario Party 5*, das im November 2003 ebenfalls für den Gamecube erschien. Zum einen wurden die Items durch Kapseln ersetzt, was die Vielfalt um einiges erhöhte. Zum anderen war Donkey Kong keine spielbare Figur mehr, sondern wurde zu einem NPC auf dem Spielfeld, der ein spezielles DK-Minispiel startete.

Weiter ging es im März 2005 mit dem 6. Teil,



Neuerung im Spielverlauf: Die Items wurden im fünften Teil durch bunte Kapseln ersetzt.



In diesem Minispiel müssen die wuselnden Bob-Ombs gezählt werden. Wir tippen hier mal auf 16.

auf dem die Tageszeit alle drei Runden zwischen Tag und Nacht wechselte, was auch neue Möglichkeiten auf dem Spielfeld mit sich brachte. Außerdem brachte das Spiel ein Mikrofon mit sich, das einige wenige Minispiele mit Sprachsteuerung ermöglichte. Wirklich durchsetzen konnte sich das Mikro allerdings nicht, außer *Mario Party 6* und *7* gab es mit dem Flipperspiel *Yoot Saito's Odama* lediglich ein anderes Game, das die Hardware unterstützte.

Mit Teil 8 am 29. Mai 2007 zog die Reihe auf die Wii um, entsprechend konnten nun auch die Miis teilnehmen. Die Minispiele waren nun Wii-gerecht auch mit Bewegungssteuerung spielbar, aber das war auch schon die wichtigste Änderung. Die Reihe schief ein - bis sie fünf Jahre später aus ihrem Dornröschenschlaf erwachte! Am 2. März 2012 kam *Mario Party 9* heraus - leider immer noch ohne Online-Modus, aber dafür mit einer bedeutenden Neu-



Ausgeflipt im alten Japan: *Odama* nutzt als einziges weiteres Spiel das *Mario Party*-Mikrofon.



Neuester Teil der Hauptreihe: In *Mario Party 9* sitzen alle Spieler im gleichen Boot, äh, Auto.



Mario Party als Kartenspiel: In Deutschland ist diese ungewöhnliche Variante leider nicht erhältlich.

erung im Spielprinzip. Die Spieler sitzen nun gemeinsam im gleichen Fahrzeug, anstatt sich getrennt voneinander über das Spielfeld zu bewegen. So ist auch Bewegung für die eigene Spielfigur angesagt, ohne dass man selbst am Zug ist, was ein wenig neue Spannung in die Sache bringt. Jetzt fehlt nur noch eine *Mario Party*, das man online zocken kann, dann wären die Fans glücklich! Mal sehen, vielleicht kommt ja was für die Wii U.

Außerdem gibt es drei Ableger außer der Reihe für den Gameboy Advance, für den Nintendo DS und seit ein paar Tagen für den Nintendo 3DS - und dann noch ein *Mario Party*-Kartenspiel, das wohlbemerkt kein Sammelkartenspiel ist, sondern ein richtiges Gesellschaftsspiel. Die Minispiele werden dabei über den eCard Reader des Gameboy Advance realisiert, und da dieser nie in Europa erschien, blieb uns leider auch das *Mario Party*-Kartenspiel vorenthalten. Also denkt dran, wenn ihr euch das Kartenspiel aus den USA importieren wollt, dann auch einen eCard Reader mit einfliegen lassen, sonst nützt euch das

Spiel leider nichts!

Kernaussage: Jede *Mario Party* ist für sich genommen ein sehr gutes Party-Spiel - aber gerade in der Gamecube-Zeit waren sich die Spiele zu ähnlich, so dass es nicht empfehlenswert ist, innerhalb kurzer Zeit die ganze Reihe durch zu zocken. Mal in einem zufällig heraus gepickten Teil reinschauen, lohnt sich aber in jeden Fall.



Winter Sale 2013



Bereits in der letzten Ausgabe haben wir über die *Steam Winter Sales* der Jahre 2011 und 2012 berichtet. Nun haben wir auch den Winter Sale 2013 erlebt und möchten daher in einem kleinen Rückblick darüber berichten.

Wie bereits im Summer Sale, spielten dieses Jahr auch im Winter Sale die Sammelkarten eine entscheidende Rolle. Für jeden dritten Vote bei der Community-Wahl oder für jeden 10. Dollar, den ihr im Winter Sale ausgegeben habt, gab es eine von zehn „Snow Globe“-Sammelkarten. Jede von ihnen zeigt eine Schneekugel, in der eine Szene aus einem *Steam*-Spiel zu sehen ist - das einzige teilnehmende Valve-Spiel war dabei *Dota 2*, die entsprechende Schneekugel zeigen wir euch unten auf dieser Seite.

Jede einzelne Schneekugel-Sammelkarte ist für sich schon mal ein gutes Wallpaper für Fans des entsprechenden Spiels, habt ihr sie aber alle zehn zusammen, könnt ihr daraus, klar, ein Abzeichen craften, mit dem ihr auf eurem Profil angeben dürft. So weit keine Überraschung!

Zusätzlich zu dem Abzeichen erhaltet ihr aber auch ein spezielles In-Game-Item. Hierzu wurden ausschließlich „Free 2 Play“-Games ausgewählt - offenbar damit sich niemand über ein Item zu einem Spiel ärgert, das er gar nicht besitzt. Natürlich spielt auch nicht jeder jedes „Free 2 Play“-Spiel, aber immerhin muss man bei diesen Games nichts bezahlen, wenn man doch mal anfangen möchte. Aufgrund dieser Regelung

blieb *Portal 2* leider außen vor, Valve war lediglich mit *Dota 2* und *Team Fortress 2* vertreten.

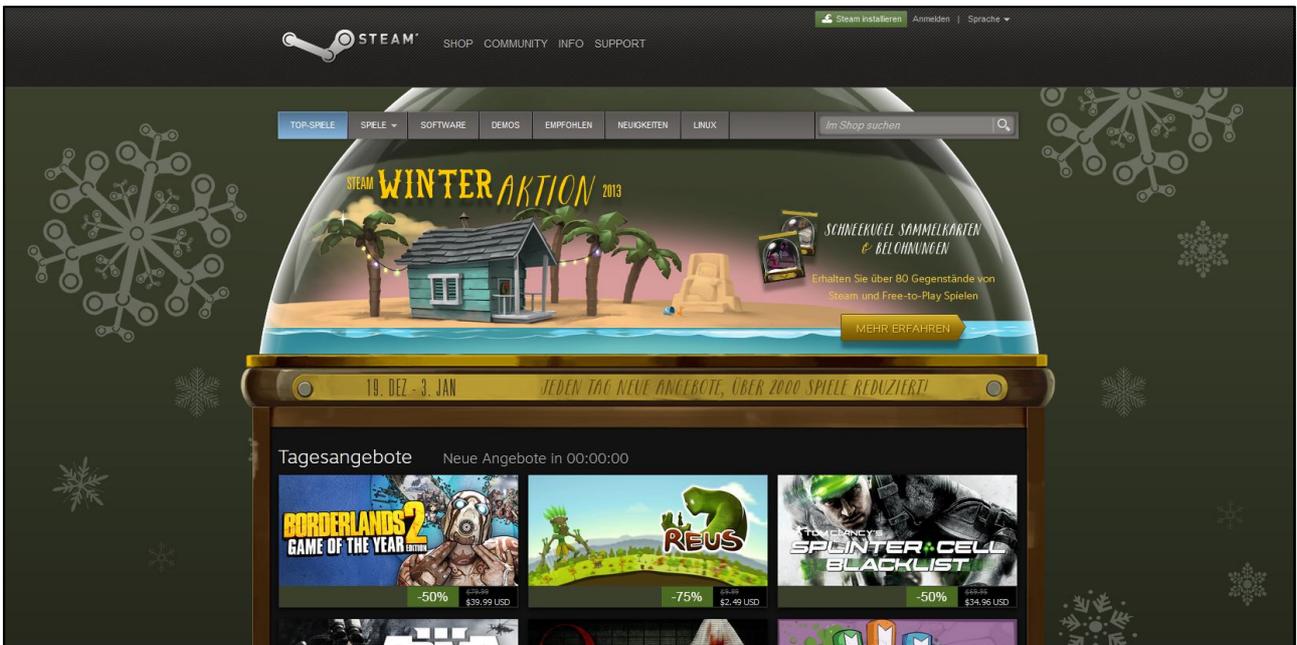
Team Fortress 2 ist auch das Spiel mit dem wohl begehrtesten Item. Die Gegenstände haben nämlich verschiedene Seltenheitsgrade, und die äußerst rare *Team Fortress 2*-Kopfbedeckung *Randolph the Blood-Nosed Caribou* (ein Hut in Form ein rotnasigen Rentiers, Rudolph lässt grüßen) ist während des gesamten Winter Sale nur ganze zwei Mal gedroppt. Die beiden Besitzer können sich also glücklich schätzen: Sollten sie nicht selbst *Team Fortress 2* zocken, dann sollte es uns nicht wundern, wenn irre Sammler auf dem *Steam*-Marktplatz dreistellige Beträge für so einen Rentier-Hut bezahlen. Ihr versteht sicher, dass wir euch leider keinen In-Game-Screenshot von *Randolph* anbieten können, aber hier zumindest das Vorschaubild:



Auch nicht allzu häufig ist das *Genuine Governor's Salakot* aus *Dota 2*, dieses existiert aber immerhin fünf Mal - im direkten Vergleich gibt es das also fast schon wie Sand am Meer! Wem ist es gelungen, eins zu ergattern?

Die zweite von insgesamt zehn Schneekugel-Sammelkarten: Sie zeigt eine Szene aus *Dota 2*.



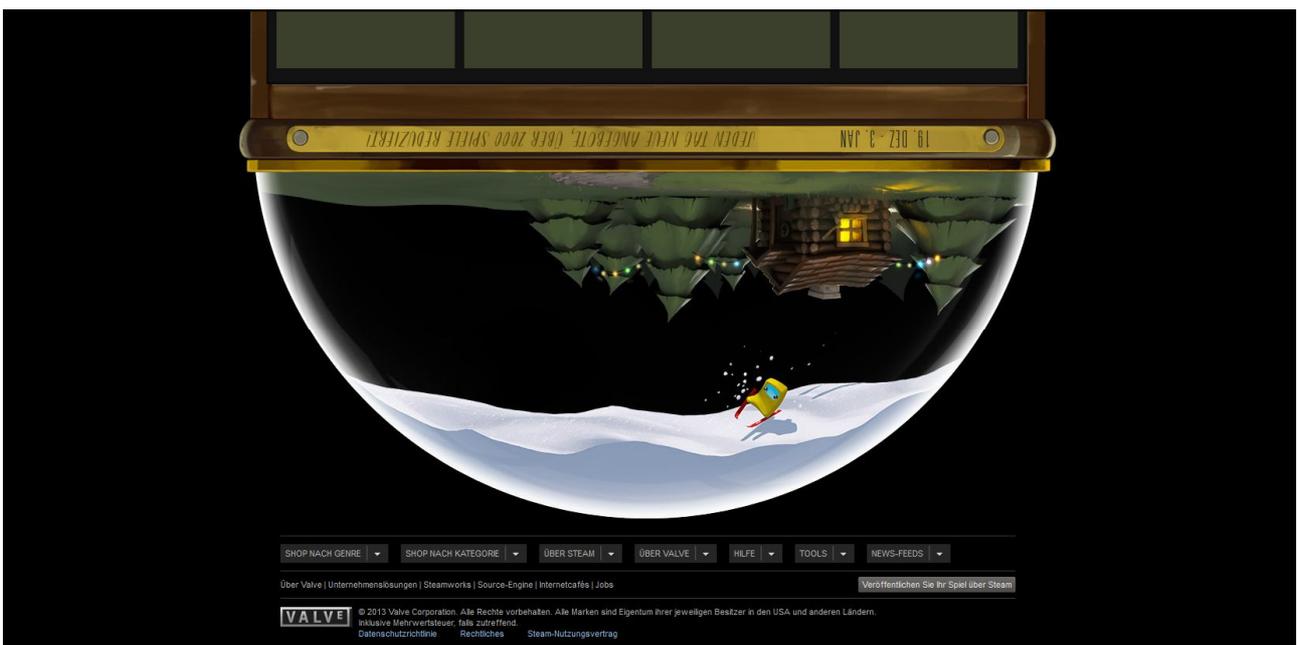


Dass Weihnachten in Australien in den Hochsommer fällt, hat euch bereits in der letzten Ausgabe Wheatley in seinem unnützen Wissen erzählt. Dieser Umstand wurde auch auf amüsante Weise im Winter Sale bedacht: Oben im Header war eine Schneekugel zu sehen, die eine verschneite Winterlandschaft zeigt. Scrollt ihr ganz nach unten, findet ihr am unteren Rand der Seite eine weitere, allerdings auf dem Kopf stehende Schneekugel, die symbolische für die andere Seite der Erde steht und ein sommerliches Strand-Szenario abbildet.

So weit, so lustig, aber das ist noch nicht die Pointe: Ruft ihr nämlich die australische *Steam*-Seite auf (das geht, indem ihr den Parameter

„cc=au“ an die URL anhängt, also vollständig <http://store.steampowered.com/?cc=au>, und mit „cc=de“ kommt ihr hinterher zurück nach Deutschland), dann wandert tatsächlich die sommerliche Schneekugel (oder Sandkugel?) nach oben, während das winterliche Pendant am unteren Ende der Seite zu finden ist. Wir finden es witzig, dass Valve an dieses Detail gedacht hat, und fragen uns, wie viele Spieler dieses Easter Egg bemerkt haben. Sicherheitshalber zeigen wir euch auf dieser Seite das obere und das untere Ende der australischen Winter Sale-Seite!

Wir selbst können uns Weihnachten am Strand zwar nicht vorstellen, was aber auch mit daran liegen könnte, das wir keine Australier sind. ;-)



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!



Das Portal-Magazin

- Das erste Portal-Magazin erschien am 25. Januar 2012 - und zwar um 19:47 Uhr!
- Die ersten 21 Ausgaben haben zusammen 752 Seiten - Hilf Himmel, so viel haben wir schon geschrieben?
- Die bisher dickste Ausgabe war die Nummer 19 mit 44 Seiten. Schuld an diesem Umfang war ein sehr ausführlicher Artikel über den *BEE 2-Mod*, der mit 16 Seiten gleichzeitig unseren bisher längsten Artikel darstellt.
- Als Gegenextrem sind manche Ausgaben nur 32 Seiten dünn. Das kam mehrmals vor, vor dieser Ausgabe zuletzt bei Nummer 18.
- Die PDF-Dateien der ersten 21 Ausgaben sind zusammen 209 MB groß, auch nicht gerade wenig.
- Der gesamt Portal-Magazin-Ordner auf Chikos Festplatte nimmt mit allen Texten, Bildern und sonstigen benötigten Dateien satte 4,02 GB ein.
- Vor einem Jahr bei unserem 1-jährigen Jubiläum haben wir die Ordnergröße schon einmal ausgewertet und kamen auf etwa die Hälfte. Somit kostet ein Jahr Portal-Magazin also rund 2 GB.
- Die Cover der ersten beiden Portal-Magazine könnt ihr nebeneinander legen, dann ergeben sie zusammen ein größeres Artwork mit Chell und GLaDOS.
- Zu seinem 18. Geburtstag am 29. Dezember bekam Flo von Chiko eine eigene Sonderausgabe des Portal-Magazins geschenkt (Cover rechts). Sie ist nur 8 Seiten dünn und enthält einen Artikel über unsere gemeinsamen Unternehmungen der letzten Jahre. Eine Veröffentlichung planen wir allerdings nicht, viel zu privat!
- Die bestbewertete Custom Map ist nach wie vor *Space Gardens* (Ausgabe 4) mit 6 von 5 Punkten.
- Gegenextrem: *Wheatley's Halloween Adventure* (Ausgabe 20) mit 1,5 Punkten. Die richtig miesen Custom Maps nehmen wir aber in

Dieses Bild musste leider aufgrund der Lizenzbedingungen entfernt werden!

Unveröffentlicht: Ein eigenes Portal-Magazin speziell zum Geburtstag von Flo!

der Regel gar nicht erst ins Heft auf, deshalb haben die allermeisten unserer Wertungen eine 4 oder 5 vorne.

- Seit Beginn der Zeit wurde unsere Startseite 6359 Mal angesurft (Stand: 12. Januar, 20 Uhr), also rund 300 Mal pro Ausgabe, Einzelseiten-Aufrufe gab es sogar 14493. Das mag für manch große Webseite sicher lachhaft wenig sein, wir sind mit diesen Zahlen aber zufrieden - so lange es eine Handvoll Leser gibt, die unser Magazin gern lesen, machen wir weiter und haben Spaß dabei!

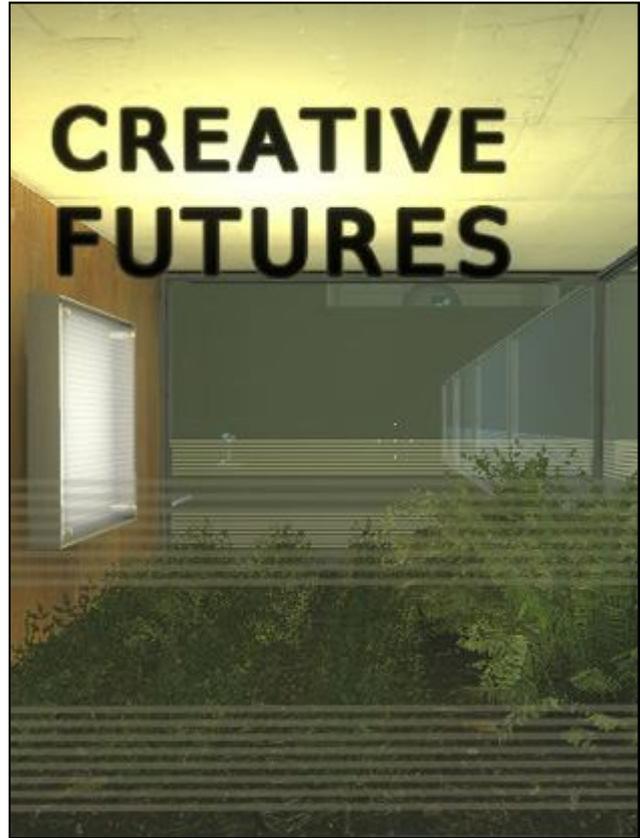
>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Die nächste Ausgabe wird im März 2014 erscheinen, aber vermutlich erst Mitte März. Grund ist, dass wir ja mit der Februar-Ausgabe schon wieder ein paar Tage zu spät dran sind, und da der Februar ohnehin etwas kurz ist, würde es bis zum 1. März ein wenig stressig werden. Also kommt Ausgabe 23 Mitte März, Ausgabe 24 folgt Anfang Mai, und dann pendeln wir uns hoffentlich wieder 4-wöchentlich anstatt 6-wöchentlich ein.

Aber was erwartet euch nun eigentlich in der März-Ausgabe? Das wissen wir ehrlich gesagt selbst noch nicht! Klar ist aber, dass es unsere Oster-Ausgabe wird - vielleicht fallen uns ja dazu passende Themen ein. Irgendwas wird uns aber sicher einfallen. Seid gespannt!

PS: Am besten tragt ihr euch in die Abonnentenliste auf unserer Homepage <http://www.portal-mag.de> ein, dann verpasst ihr das Heft garantiert nicht.

Bis zur nächsten Ausgabe!



Erscheinungstermin:

März 2014

>>> 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.