

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

ATLAS UND P-BODY;  
AUCH ANDERE HEISSEN SO!

VALVES ERSTER FILM: DIE  
E-SPORT-DOKU "FREE TO PLAY"

GRÜNES LICHT FÜR APERTUE TAG

FROHE EIERFEIER MIT YOSHI!

EINE RUNDE QUIZDUELL MIT  
VIDEOGAMES, ANIME & MANGA

AUSGABE 23  
MÄRZ 2014

**„Wenn das Leben dir Ostereier gibt,  
mach ein Portal-Magazin draus!“**

„Denken wir positiv und schreiben weiter!“

In diesem Sinne:

### **Willkommen zur 23. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Uns ist zwar schleierhaft, wie man aus Ostereiern ein Heft machen kann - aber zumindest mit Oster-Themen funktioniert das! Aus diesem Grund hat Wheatley für euch ein paar sinnlose Fakten zur Eierfeier zusammengetragen, und im Blick über den Tellerrand werfen wir einen eben solchen auf *Yoshi's Island*, ein Nintendo-Klassiker voller bunter Eier.

Das klingt alles wenig nach *Portal*? Da geben wir euch recht! Diesen Monat ist's nämlich passiert: Uns sind zu wenige *Portal*-Themen eingefallen, um ein ganzes Heft damit zu füllen! Deshalb wollen wir das Portal-Magazin aber nicht gleich einstellen, und deshalb haben wir eben Themen ausgesucht, die nur noch ganz entfernt an *Portal* kratzen.

Dazu zählen beispielsweise die Namensvettern von Atlas und P-Body. Unsere beiden Lieblings-Bots sind nämlich nicht die einzigen, die so heißen - es gibt beispielsweise auch einen Peabody bei *Inazuma Eleven* oder einen Atlas bei *Yu-Gi-Oh! 5D's*. Außerdem spielen wir mit euch eine Runde *Quizduell*, weil wir im Moment selbst süchtig nach dem Handyspiel sind. Unser Themenschwerpunkt liegt dabei auf Videogames sowie Anime und Manga - und *Portal*-Fragen sind auch dabei!

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

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

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



Lustige Überraschung auf [hportal.de](http://portal.de): Wir selbst sind offenbar nicht die einzigen, die so verrückt sind, sich das Portal-Magazin auszudrucken! Gruß an dieser Stelle an unseren Leser „orangensaft“ und Danke für die Erlaubnis, das Foto abzdrukken. Übrigens, cooler Partyhut! ^^

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



**Special: Atlas und P-Body präsentieren:**

**Unsere Namensvettern 4**

Nicht nur Atlas und P-Body tragen diesen Namen: Wir stellen euch weitere Atlasse und Peabodys aus der Medienwelt vor.

**Map Check: Aperture Tag 8**

Die drei Maps von *Aperture Tag* basieren auf dem *Portal*-Vorläufer *Tag - The Power of Paint* und stehen in *Greenlight* zum Voten bereit.

**Workshop-Testecke 11**

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

**Mod-Test: Portal Smile 12**

Bei *Portal Smile* ist uns nicht zum Lächeln zu Mute: Lest, warum dies der bisher schlechteste Mod aller Zeit ist!

**Special: BEE 2 Update 14**

Diesen Monat nimmt das *BEE 2* Update mit nur einem neuen Item nicht viel Platz ein.

**Special: Free to Play 15**

Valve hat seinen ersten Film veröffentlicht: Die E-Sport-Doku *Free to Play*. Wir haben den Streifen für euch gesehen!

**Blick über den Tellerrand 17**

Passend zu Ostern geht es diesmal um ein Spiel voller bunter Eier: *Yoshi's Island* und sein neuester Ableger für den Nintendo 3DS.

**Special: Portal-Quizduell 21**

Lust auf eine Runde *Quizduell* mit Themenschwerpunkt Games inklusive *Portal*-Fragen? Dann seid ihr hier genau richtig! Viel Spaß!

**Wheatleys unnützes Wissen 28**

Der verrückte Bot erzählt uns diesmal alles nicht Wissenswerte über das Osterfest.

**Der Ei-Schalter 29**

Ein Togepi sitzt auf einem Aperture-Schalter: Was dieses merkwürdige Bild mit einem Eurobeat-Song zu tun hat? Findet es heraus!



Dieses nette Kerlchen hier ist ein Roboter und heißt Atlas. Allerdings stammt er nicht aus *Portal 2* sondern aus *Astro Boy*. Wir stellen euch noch weitere Atlasse und Peabodys vor. → **Seite 4**



Back to the Roots: Das 3-teilige Map-Pack *Aperture Tag* führt das Spielprinzip von *Tag - The Power of Paint* wieder in *Portal 2* ein. Dank *Greenlight* womöglich bald sogar auf *Steam*! → **Seite 8**

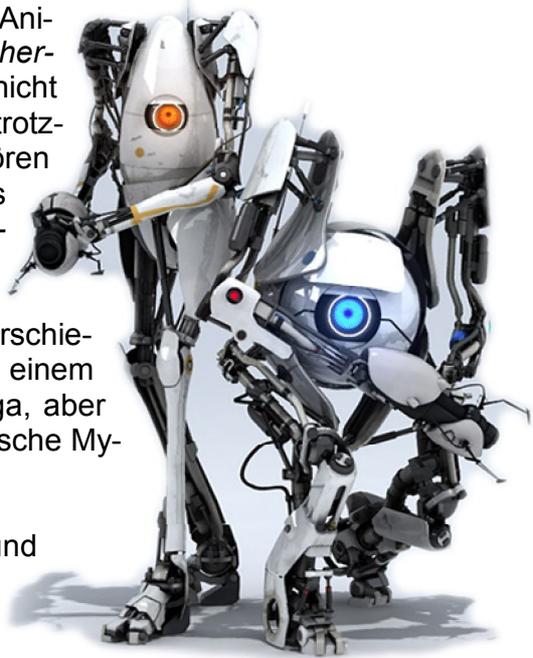


Mit *Free to Play* hat Valve einen 75-minütigen Dokumentarfilm über E-Sport mit Schwerpunkt *Dota 2* produziert. Wir haben den Streifen gesehen und finden ihn sehenswert! → **Seite 15**

## Atlas und P-Body präsentieren: Unsere Namensvettern

Derzeit wird man überall mit Werbung für den neuen Animationsfilm *Die Abenteuer von Mr. Peabody und Sherman* überhäuft. Inhaltlich hat der Streifen natürlich nicht einmal ansatzweise etwas mit *Portal* zu tun, aber trotzdem müssen wir jedes Mal, wenn wir den Titel hören (oder lesen) an unser Lieblingsspiel denken. Das könnte daran liegen, dass auch der Eggbot aus *Portal 2* den Namen P-Body trägt - zwar etwas anders geschrieben, aber genauso ausgesprochen. Diese Tatsache nehmen wir daher zum Anlass, euch die verschiedenen Atlasse und Peabodys vorzustellen - mit einem Hauptaugenmerk auf Spiele sowie Anime und Manga, aber wir werden sogar einen kleinen Ausflug in die griechische Mythologie vornehmen.

Interessant ist übrigens, dass die Namen von Atlas und P-Body in *Portal 2* zu keinem Zeitpunkt fallen. Dass die Namen natürlich trotzdem offiziell sind, erkennt man nicht zuletzt daran, dass sie auf den Blaupausen stehen, die als Ladebildschirm im Coop-Modus fungieren. Spricht GLaDOS allerdings von unseren beiden Lieblingsrobotern, sagt sie „Blue“ und „Orange“ oder, wenn sie beide meint, „Kooperationsinitiative“. Spielintern heißen die beiden hingegen „Ballbot“ und „Eggbot“. Aber was ist schon ein Name?



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



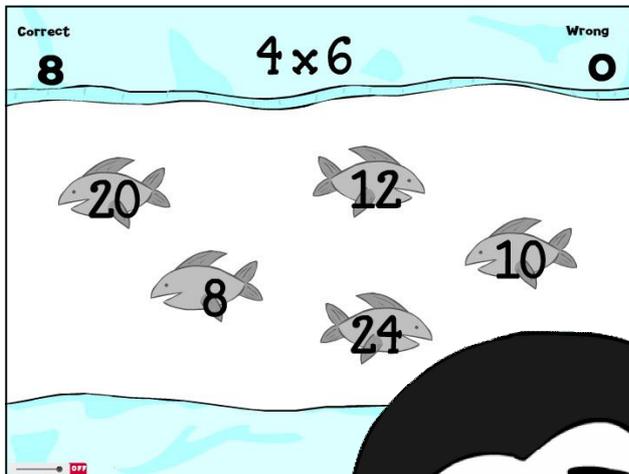
### Mr. Peabody und Sherman

*Die Abenteuer von Mr. Peabody und Sherman* läuft derzeit im Kino und war der Auslöser für diesen Artikel - obwohl wir den Film selbst noch gar nicht gesehen haben! Der Animationsfilm stammt von DreamWorks (*Shrek*, *Madagascar*, *Kung Fu Panda*) und basiert auf der Zeichentrickserie *Peabody's Improbable History*, die es bereits in den späten 50er Jahren gab - in Deutschland lief sie in den 70er Jahren im Rahmen von *Trickfilmzeit mit Adelheid* im ZDF, wurde aber inzwischen schon länger nicht mehr im Fernsehen gesichtet. Der titelgebende Mr. Peabody ist dabei ein überdurchschnittlich intelligenter sprechender Hund, der nicht nur mit Sherman einen menschlichen Sohn adoptiert, sondern auch eine Zeitmaschine (die „WABAC Machine“) erfunden hat. Mit ihr reisen Mr. Peabody und Sherman durch die Geschichte und stellen dieselbe gehörig auf den Kopf!

## Paul Peabody

Paul Peabody stammt aus *Inazuma Eleven*, wobei er im Anime (die ersten 26 Folgen liefen 2012 noch auf RTL II) keine nennenswerte Rolle spielt. Im Spiel ist Paul Peabody hingegen ein freischaltbarer Charakter. Um ihn zu erhalten, müsst ihr ihn an drei verschiedenen Orten jeweils neun Mal finden und ansprechen: Im Schulhaus, im Bereich des Clubhauses und am Tennisplatz. Nun wird sich Peabody eurem Team anschließen und kann als Verteidiger eingesetzt werden. Sein Element ist der Wind. Im Japanischen trägt Peabody übrigens den Namen 多摩野五郎 (Tamano Gorou), und sein übersetzter Name „Peabody“ bedeutet so viel wie „Erbsekörper“.

Zur Ergänzung ein paar Sätze über *Inazuma Eleven* an sich: Es handelt sich um ein Rollenspiel mit Fußball-Thematik, entwickelt von Level-5, dem Entwicklungsstudio, dem wir auch *Professor Layton* (Blick über den Tellerrand in Ausgabe 10) verdanken. In Japan kam das Spiel für den Nintendo DS bereits am 22. August 2008 heraus, in Deutschland erst 2 ½ Jahre später am 29. Januar 2011. Später erschienen noch zwei Fortsetzungen, ebenfalls für den Nintendo DS, sowie *Inazuma Eleven Strikers* für die Wii und *Inazuma Eleven GO* für den Nintendo 3DS. Für die Zukunft geplant ist eine Sammlung der drei ursprünglichen DS-Spiele auf einer 3DS-Karte.



## Peabody the Penguin

Also, nein, was man nicht alles findet, wenn man zu Recherche-Zwecken nach Begriffen wie „Peabody game“ googlet! *Peabody the Penguin* ist ein Mathematik-Lernspiel für Grundschüler, in dem es um die Multiplikation geht: Am oberen Bildschirmrand steht eine sehr leichte Rechenaufgabe, und ihr müsst den Fisch anklicken, auf dem das richtige Ergebnis steht. Als Lernspiel ist das vielleicht wirklich ganz brauchbar, aber wir finden, dass Motivation dann doch anders aussieht. Wer sich selbst ein Bild von dem Spiel machen will, kann das unter <http://www.multiplication.com/games/play/peabody-penguin> tun, sollte aber bitte alles andere als Spannung und Action erwarten.

## Jack Atlas

Jack Atlas ist ein Rivale aus *Yu-Gi-Oh! 5D's*, wobei „5D's“ kein Nachfolger des Nintendo 3DS ist, sondern einfach zum Titel der Serie gehört. Wie bereits in der ursprünglichen Serie, duellieren sich die Helden mit Monsterkarten, diesmal fahren sie dabei allerdings auch noch Motorrad.

In seiner Kindheit war Jack Atlas ein Freund von Serienheld Yusei Fudo, da beide bei einer Explosion ihre Eltern verloren und dann von einer gemeinsamen Adoptivmutter großgezogen wurden. Sie gründeten zusammen mit zwei weiteren Freunden das Team „Die Beschützer“ und wurden zu den stärksten Duellanten in ihrer Heimatstadt Satellite. Jack hat aber genug von seinem Leben in Satellite, und da kommt es ihm recht, dass er das Angebot erhält, nach New Domino City zu kommen - vorausgesetzt, er kann einen Sternenstaubdrachen vorweisen! Diese Karte lüchelt er seinem Freund Yusei daraufhin mit einem hinterhältigen Trick ab und macht sich aus dem Staub ...

*Yu-Gi-Oh! 5D's* lief ab 2009 auf RTL II, ist aber zur Zeit nicht mehr im Programm. Im Gegensatz dazu läuft die Originalserie *Yu-Gi-Oh!* werktags ab 18:50 Uhr auf Nicktoons, während die erste Nachfolgeserie *Yu-Gi-Oh! GX* immer um 15:55 Uhr auf Pro Sieben Maxx zu sehen ist.



Nanu? Noch ein Roboter, der Atlas heißt?  
Hallo, Kollege!



## Atlas (Astro Boy)

Auch in *Astro Boy* gibt es einen Atlas, und er ist sogar ebenfalls ein Roboter, genau wie unser Ballbot! Atlas wurde von dem Bösewicht Skunk gebaut, und zwar nach dem Blaupausen von Astro Boy, die er zuvor gestohlen hatte. Schon früh in der Serie treffen die beiden aufeinander und bekämpfen sich. Besiegt wird Atlas dabei nicht, dafür aber bekehrt: Nachdem Astro Boy und Atlas herausgefunden haben, dass sie Brüder sind, wird Atlas gut und kämpft seither für die Rettung der Welt. Dieses Ende haben deutsche Zuschauer allerdings nie gesehen: Die Serie lief bei uns nie im Fernsehen, lediglich die ersten sechs (von 52) Folgen wurden im Jahr 2000 auf Video veröffentlicht.

*Astro Boy* ist eine der bekanntesten Serien von Osamu Tezuka, welcher von 1928 bis 1989 lebte und aufgrund des Einflusses seiner Werke oft als „Gott des Manga“ bezeichnet wird - dazu zählen neben *Astro Boy* beispielsweise auch *Kimba, der weiße Löwe* oder *Black Jack*. In der westlichen Welt wurden Osamu Tezukas Werke allerdings größtenteils erst nach seinem Tod veröffentlicht und sind noch lange nicht so bekannt wie in ihrem Ursprungsland Japan.

## Atlas (Mythologie)

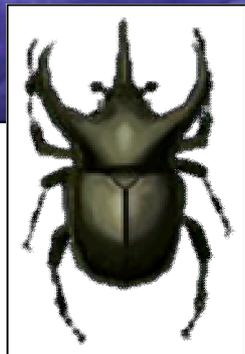
Sicher habt ihr schon einmal eine von diesen griechischen Statuen gesehen, die die Weltkugel auf dem Rücken tragen. Dabei handelt es sich ebenfalls um einen Atlas - er stammt aus der griechischen Mythologie, und die Welt auf den Schultern zu tragen, ist seine Bestrafung dafür, dass er im Titanenkampf gegen die Olympier zu Kronos gehalten hat.

Atlas ist nicht nur der Sohn von Titan Iapetos und Meeresnymphe Asia, sondern auch die Personifizierung des Atlasgebirges, welches sich in Nordwestafrika befindet und damals als westliche Grenze der Welt angesehen wurde. Die genaue Strafe, die Atlas von Zeus auferlegt bekam, besagt, dass er am westlichen Rand von Gaia (Personifizierung der Erde) stehen muss, um Uranos (Personifizierung des Himmels) zu stemmen. Gaia hatte nämlich genug davon, dass Uranos sie ständig vergewaltigte - niemand hat gesagt, die griechischen Sagen seien jugendfrei! Atlas hat übrigens noch drei Brüder, namentlich Menoitios, Prometheus und Epimetheus.

Das Atlasgebirge, das wie gesagt von Atlas personifiziert wird, ist ein 2300 Kilometer weites Gebirgsmassiv, das sich durch die nordwestafrikanischen Staaten Marokko, Algerien und Tunesien erstreckt. Der höchste Berg des Atlas ist der Toubkal mit 4167 Metern. Entstanden ist das Atlasgebirge in zwei Etappen: Vor 300 Millionen Jahren entstand der Antiatlas im Süden von Marokko durch Kollision der damaligen Kontinente. Die restlichen Gebirgsketten des Atlas bildeten sich vor 65 Millionen Jahren, weil Europa und Afrika an der Iberischen Halbinsel (Spanien und Portugal) aneinander drückten.



Gemälde von John Singer Sargent (1856 - 1925)



## Atlaskäfer

Den Atlaskäfer kennen wir aus *Animal Crossing*: Er sitzt bei Nacht und am frühen Morgen an Palmen und bringt beim Verkauf 8000 Sternis ein. Wie oft Chiko beim Fangen eines Atlaskäfers einen Witz der Art „Und wo ist der P-Body-Käfer?“ gemacht hat, können wir inzwischen kaum noch zählen.

Wie die allermeisten anderen Käfer aus *Animal Crossing* gibt es allerdings auch den Atlaskäfer in Wirklichkeit. Sie heißen wissenschaftlich „*Chalcosoma atlas*“ und kommen wild in Malaysia und Indonesien vor - was uns ganz recht ist, da sie durchaus bis zu 13 cm groß werden können, und das ist für unseren Geschmack ein bisschen **zu** groß! Der Atlaskäfer ist in Deutschland allerdings ein beliebter Terrariumkäfer. Da ist uns eine gewöhnliche Katze als Haustier dann doch lieber!

Bildquelle Atlaskäfer : <http://animalcrossingwiki.de>

# Aperture Tag



von Motanum

Laser Chaining: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=166087032>

Tag Remake Map: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=201293622>

Trailer Map: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=222029562>

Derzeit steht *Aperture Tag* bei *Steam Greenlight* in der Auswahlliste, ein *Portal 2*-Mod mit Paintgun, der das Spiel mit seinem Vorläufer *Tag - The Power of Paint* kombiniert. Aufmerksamen Lesern unseres Magazins dürfte *Tag* bereits ein Begriff sein, für alle anderen eine kurze Zusammenfassung: Das Spiel war - genau wie der andere *Portal*-Vorläufer *Narbacular Drop* - ein Studienprojekt am DigiPen Institute und wurde im Jahr 2009 fertig gestellt. Die Aufgabe des Spielers ist es, sich mit einer Paintgun ausgestattet durch eine Großstadt zu kämpfen, wobei es keine Gegner gibt, euer einziger Widersacher ist die Stadt selbst. Um die Gebäudeschluchten zu bezwingen, stehen euch drei Farben zur Verfügung, die ihr mit eurer Paintgun versprühen könnt, und die mehr als nur ein bisschen an das blaue, orange und lila Gel in *Portal 2* erinnern. Tatsächlich war es letzten Endes so, dass Valve Wind von *Tag* bekam und die Entwickler einstellte, damit sie die Gele für *Portal 2* umsetzen.

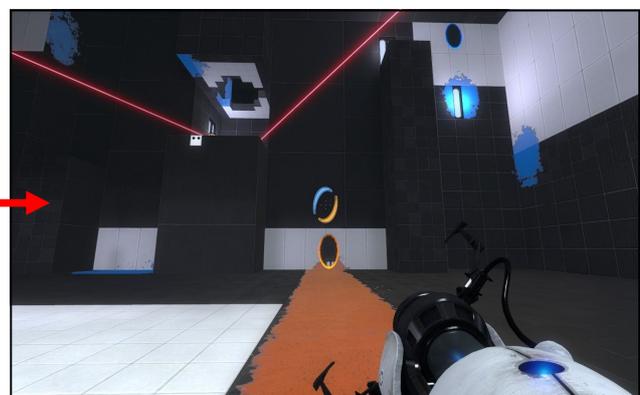
*Aperture Tag* führt die magischen Farben nun zurück zu ihren Wurzeln, denn hier kommen



Nanu? Kennen wir diese Map nicht irgendwo her? Doch, ja, das ist GLaDOS-Testkammer 19, aber ...

Infokasten	
Optik-Wertung:	9 / 10
Thema:	Clean / Special
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	leicht - mittel
Spieldauer:	kurz - mittel

die Gele nicht mehr aus den gewohnten Gel Droppern, sondern werden von einer Paintgun in die Testkammer geschossen. Wie sich das spielt, lässt sich bereits an drei Preview-Maps feststellen, die im Workshop zur Verfügung stehen. Die erste von ihnen heißt *Laser Chaining* und ist bereits seit einem halben Jahr online. Vom Aufbau her erinnert die Map verdammt an GLaDOS-Testkammer 19 aus dem Original-*Portal 2*. Wie gehabt gilt es, einen Laser durch zwei Relais und schließlich in einen Laser-Empfänger zu leiten, vorher jedoch ein paar Geschütztürme zu rösten. Beim Blick auf



... diesmal kann unsere Portal Gun auch Gel versprühen. Das eröffnet ganz neue Lösungswege!



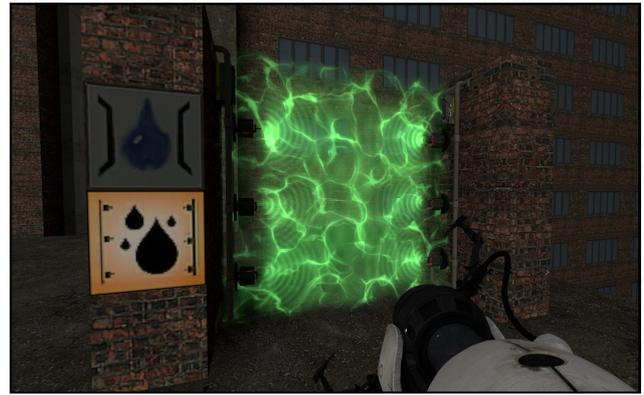
Big City Lights: Wie in *Tag*, befinden wir uns auch in *Tag Remake Map* in einer Großstadt.

die Details fällt unter anderem auf, dass die Katapultplattform fehlt, so dass ihr euch nicht mit voller Wucht durch ein Portal-Paar schleudern lassen könnt. Da euch aber stattdessen die Paintgun zur Verfügung steht, wäre es vielleicht eine Alternative, eine lange Strecke aus orangem Gel auf ein Portal zu leiten. Tatsächlich ist es hier nämlich so, dass eure Allzweckwaffe sowohl als Paintgun als auch als Portal Gun funktioniert, sie kann also gleichzeitig Gel verspritzen und Portale erschaffen. Laut Motanum ist die Portal-Funktion zwar ein Fehler und soll ignoriert werden, wir können uns aber beim besten Willen nicht vorstellen, wie die Map ohne Portale schaffbar sein soll - wenn, dann nur durch affiges Herumgehüpfe auf viel zu viel blauem Gel! Nein, danke! Aber in der derzeitigen Form, also mit Portalen, gefällt uns die Map eigentlich sehr gut.

Die zweite Map mit dem treffenden Namen *Tag Remake Map* erinnert nun auch optisch an *Tag*, denn anstatt in einer Aperture-Testkammer befinden wir uns hier in tatsäch-



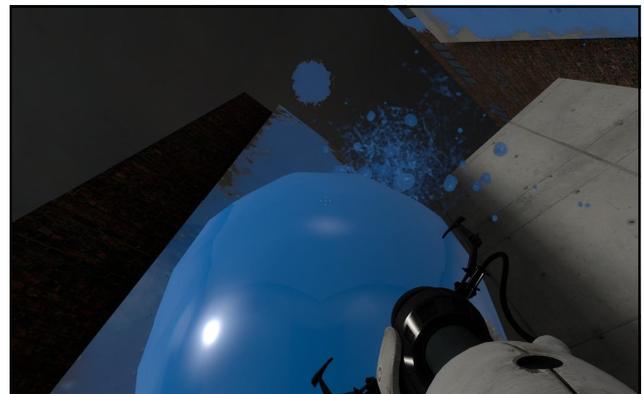
Der Balken rechts will uns von der Brücke drücken. Also oranges Gel versprühen und Gas geben!



Ersatz für eine Spraydose: Dieses grüne Tor fügt unserer Paintgun eine neue Farbe hinzu.

lich in einer Großstadt. Zugegeben, die Grafik ist eher zweckmäßig, dennoch ist bereits der Versuch lobenswert, und wir gehen mal davon aus, dass es ein erster Test war und im fertigen Mod besser aussehen wird. Spielerisch fühlen wir uns aber umso mehr zu *Tag* zurück versetzt! Dazu muss man wissen, dass ihr in *Tag* natürlich nicht von Anfang an Zugriff auf jede Farbe habt, wie es euch beliebt, nein, ihr müsst zuerst die entsprechenden Spraydosen einsammeln. Zwar gibt es in *Aperture Tag* keine Spraydosen in diesem Sinne, die Funktion wird aber dennoch übernommen, indem grüne Tore in der Map verteilt wurde. Diese müsst ihr durchschreiten, um dadurch eine neue Farbe freizuschalten - gute Idee! Auch ansonsten fühlen sich *Tag*-Fans in *Tag Remake Map* schnell heimisch, dafür sorgt auch der steinerne Balken, der versucht, euch von einer Brücke zu schubsen - solche fiesen Fallen gab es im Original-*Tag* auch!

Ob diese vielen *Tag*-Anlehnungen allerdings beibehalten werden, bleibt abzuwarten, denn

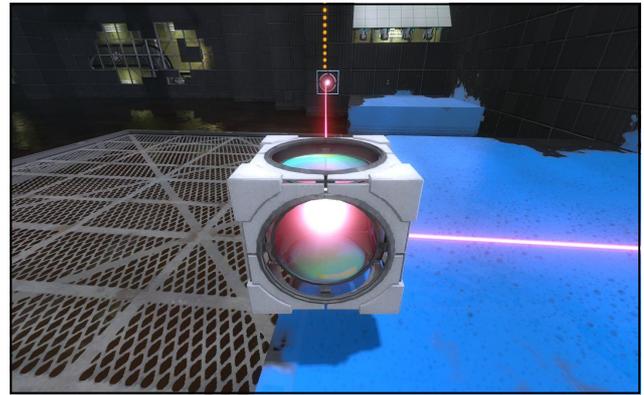


Nach einer Rundreise durch die Stadt haben wir uns das blaue Gel verdient. Jetzt geht's aufwärts!



In *Trailer Map* verfügen wir über eine Paintgun, es gibt aber auch Testelemente wie den Laser ...

die dritte Map mit dem Titel *Trailer Map* spielt wieder in einer herkömmlichen Aperture-Testkammer. Zwar habt ihr eine Paintgun ohne Portal-Funktion zur Verfügung, ihr müsst die Farben aber nicht mehr erst freischalten, und euch stehen Aperture-typische Testelemente wie Katapultplattformen und Laser zur Verfügung. Das muss freilich nicht negativ sein, im Gegenteil, eine gelungene Mischung aus *Tag* und *Portal 2* mit Paintgun und Aperture-Testelementen würde uns sehr freuen. Ob diese nun in einer *Portal 2*-Testkammer oder in einer *Tag*-Großstadt stattfindet, kann uns ei-

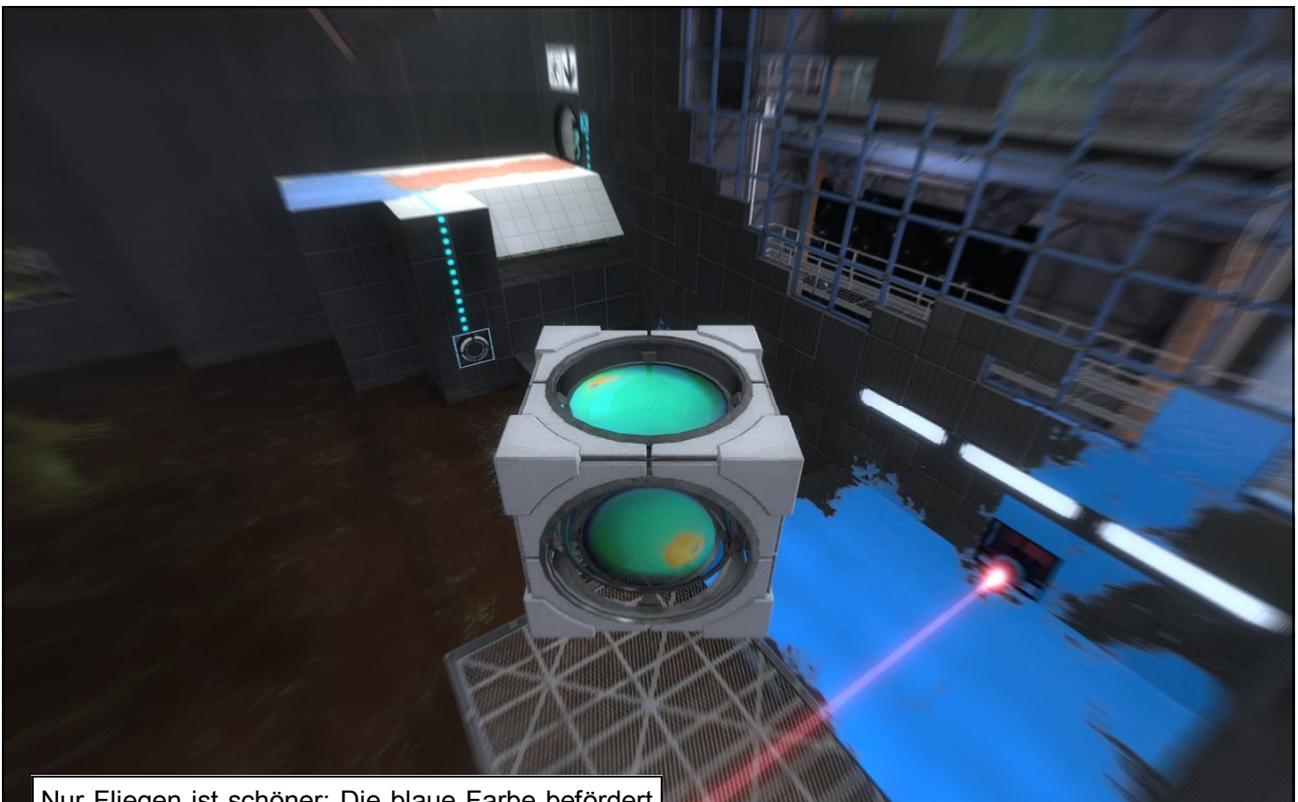


... der zum erfolgreichen Abschluss der Map in einen Laser-Empfänger geleitet werden muss.

gentlich egal sein, so lange der spielerische Aspekt stimmt. Die drei Preview-Maps machen einen guten ersten Eindruck, wir sind gespannt auf das fertige Ergebnis!

**Unser Urteil:**

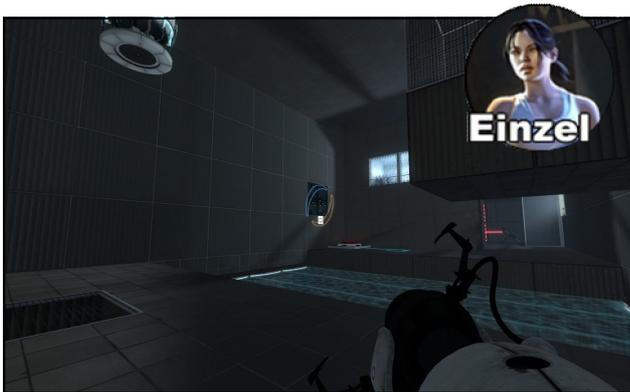
**4,5 / 5**



Nur Fliegen ist schöner: Die blaue Farbe befördert uns einmal quer durch die Testkammer. Huiiiii!! ^^

# 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.



**Cubert** (von Amphore)

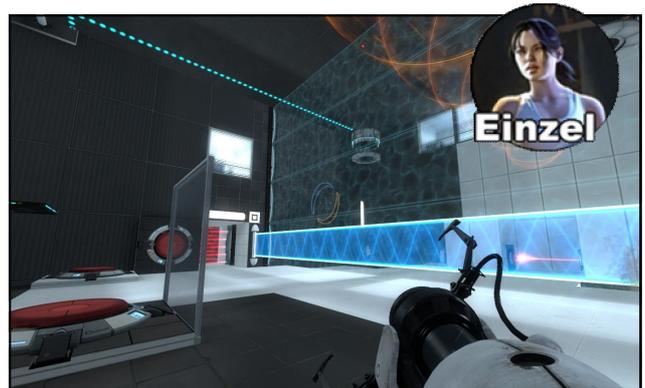
*Cubert* ist eine typische Begleiterkubus-Map: Nachdem ihr den kultigen Herzchen-Würfel erhalten habt, müsst ihr ihn immer wieder mitnehmen, damit er euch hilft, das nächste Problem aus dem Weg zu räumen. Dabei setzt sich die Map naturgemäß aus vielen kleinen Rätseln zusammen, anstatt eine größere Kopfnuss zu bieten, aber das muss nicht zwingend etwas Negatives heißen. Will man unbedingt etwas kritisieren, könnte man anmerken, dass das Finale mit dem Fluchttunnel etwas nervt.

Unser Urteil: **4 / 5**

**The GREAT Chamber** (von The Warp Master)

*The GREAT Chamber* ist wirklich GROSS, zumindest was den Grundriss angeht, und es befinden sich auch nicht gerade wenige Schalter im Raum. Es gilt, herauszufinden, welcher Button was bewirkt, und die einzelnen Wirkungen korrekt miteinander zu kombinieren. Habt ihr den ersten Raum überstanden, folgt noch ein zweiter, in welchem es gilt, mehrere Knöpfe zu erreichen und zu betätigen, um den Ausgang zu öffnen. Etwas viel Herumgelaufe, ansonsten aber gar nicht mal schlecht!

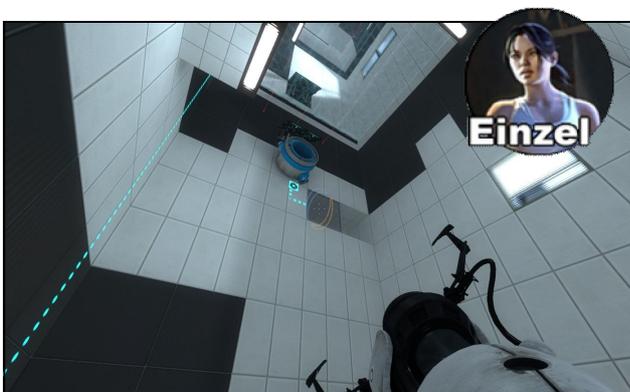
Unser Urteil: **4 / 5**



**Up Shaft** (von \*\*\*\*\*)

*Up Shaft* ist nicht gerade eine frische Idee, aber durchaus eine lustige Map. Ihr müsst euch einen Turm hinauf arbeiten, wobei euch unter anderem blaues und weißes Gel behilflich ist. Doch nicht alles, was euch begegnet, ist euch behilflich, auf halbem Weg begegnen euch beispielsweise ein paar fiese Geschütztürme. Eine Timer-Einlage im Bezug auf einen Emanzipationsgrill ist etwas knapp bemessen, aber ansonsten haben wir an dieser Kletterpartie wenig auszusetzen.

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



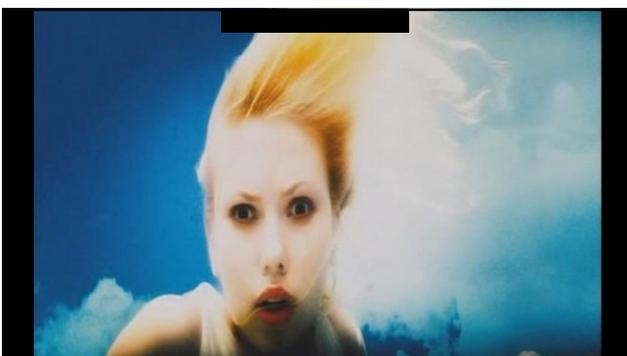
# Portal Smile



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

Heute stellen wir euch mal wieder einen absolut nicht empfehlenswerten Mod vor. Wer also einen guten Mod spielen will, braucht gar nicht weiter zu lesen. Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll ... am besten mit dem Intro! Dies ist ein Filmausschnitt aus irgendeinem Spielfilm, der rein gar nichts mit *Portal* zu tun hat, und zudem vermutlich auch nicht ganz legal in das Spiel eingebunden ist. Kurz erklärt: Eine Frau steht auf einem Boot und fährt durchs Meer. Ein Mann springt plötzlich von diesem Boot und taucht, wird dann von anderen angegriffen und fast ertränkt. Dann erscheinen ein paar merkwürdige Bilder und dann sieht man das Gesicht eines Mannes, der sagt: „You're special, the island awaits you“. Das Ganze wirkt einfach nur deplatziert. Aber egal, weiter!

Der Mod ist ausschließlich in koreanischem Audio, man kann aber englische Untertitel hinzuschalten, wenn man die Sprache des Spiels selbst vorher auf Englisch stellt. Sehr nervig sind die immer wiederkehrenden Stellen, an denen einem der Weg versperrt ist und man ewig warten muss bis die Stimme ausgedet hat, bevor man weiter kann. Besonders nervend ist das zu Beginn der zwei Testkammer, wo zwei solcher Barrieren direkt hintereinander stehen und man im Raum nach der ersten Barriere nichts tun kann, außer erneut abzuwarten.



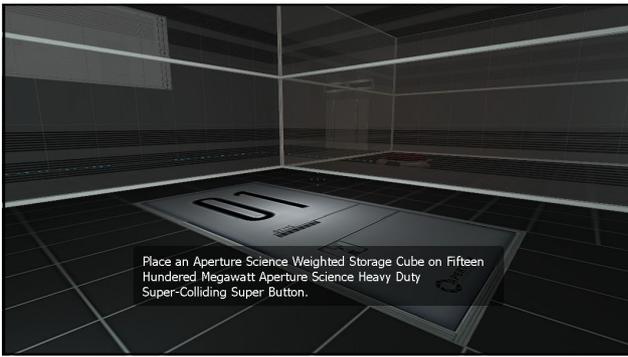
Was, bitte schön, hat dieser Filmausschnitt aus *The Island* mit einem *Portal*-Mod zu tun?

Es ist nicht immer ganz erkenntlich, was welcher Button auslöst. So stand ich in Testkammer 1 ewig vor einem Emanzipationsgrill und habe überlegt, wie ich den Würfel daran vorbei bekomme, bis ich zufällig herausgefunden habe, dass dieser deaktiviert wird, wenn man den Schalter der später die Tür öffnet, das erste Mal drückt. Dieser ist aber nur mit der Tür verbunden, es gibt keinen Hinweis darauf, dass er auch den Emanzipationsgrill umstellt. Das ist übrigens nicht die einzige Stelle dieser Art, auch in Testkammer 0 gibt es etwas ähnliches, was mir da aber erst im Nachhinein aufgefallen ist, da ich es dort versehentlich aktiviert hatte.

Auch Geschicklichkeits- und Timing-Einlagen kommen in dem Mod nicht zu knapp, dafür werden hauptsächlich Brecher benutzt. In Testkammer 2 beispielsweise muss man einen Sprung zeitlich exakt passend zu Brechern abpassen, die man von der Absprungstelle aus nicht mal sieht, und im Flug noch einen Knopf drücken. Geht's schief, dürft ihr von vorne anfangen und euch natürlich erst mal wieder das unnötige Gelabere anhören. Auch ist der Mod alles andere als bugfrei. So bin ich in Testkammer 1 in den Aufzugboden geglitt. In Testkammer 3 sind die Portale nicht miteinander verbunden, sondern das eine führt außerhalb der Map in ein schwarzes verglitchtes Nichts und das andere geht gar nicht auf, sodass die-

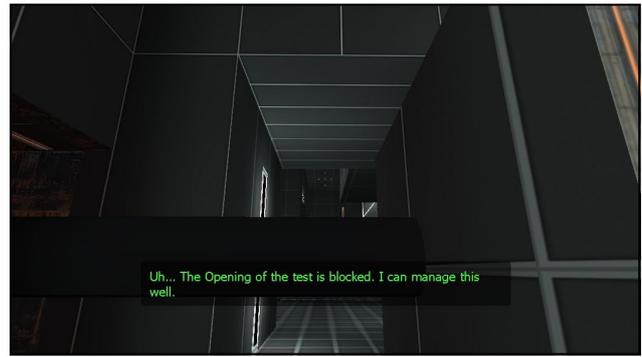


Gleich in der ersten Aufwachkammer sehen wir schon, was dieser Mod ist: Für's Klo! ^^



Ein Testschild am Boden? Okay, das ist eine nette Idee, aber die einzige in diesem Mod!

se Testkammer ohne „noclip“ unschaffbar ist. In selbiger Map verschwanden auch plötzlich die Untertitel. Als dann in Testkammer 4 wieder eine Timing-Einlage wartete und in dem Moment, wo ich nach einem Flug über einen Säuresee auf einer Plattform landete, diese prompt in selbigem versank und mich tötete, hatte ich absolut keine Lust mehr, weiterzuspielen, und habe den Mod-Test abgebrochen. Theoretisch ist es also möglich, dass der Mod noch besser wird, ich glaube aber nicht wirklich daran und habe auch momentan keine Lust, es herauszufinden.



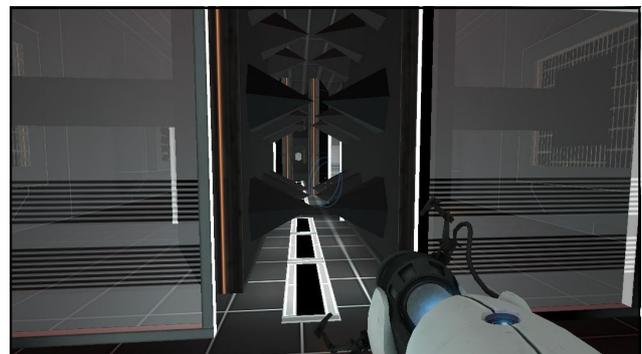
Bitte warten: So lange die Stimme nicht ausgequatscht hat, kommen wir hier nicht weiter.

**Pro / Contra:**

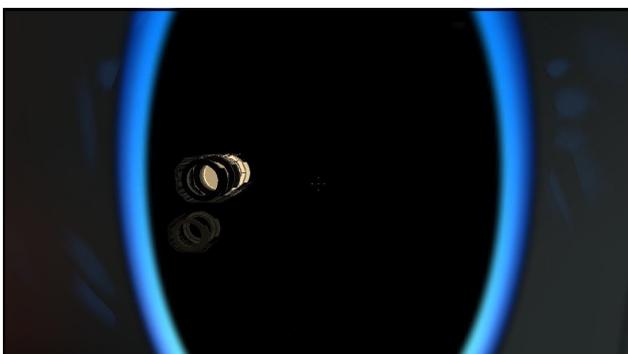
- + Englische Untertitel
- Nur koreanisches Audio
- Recht lange Wartezeiten hinter geschlossenen Barrieren
- Unfaire Timing- und Geschicklichkeits-Einlagen
- Voller Bugs, zum Teil Gamebreaker

**Unser Urteil:**

**0 / 10**



Schlechtes Timing: Solche Marathonläufe durch viel zu viele Brecher nerven ganz besonders.



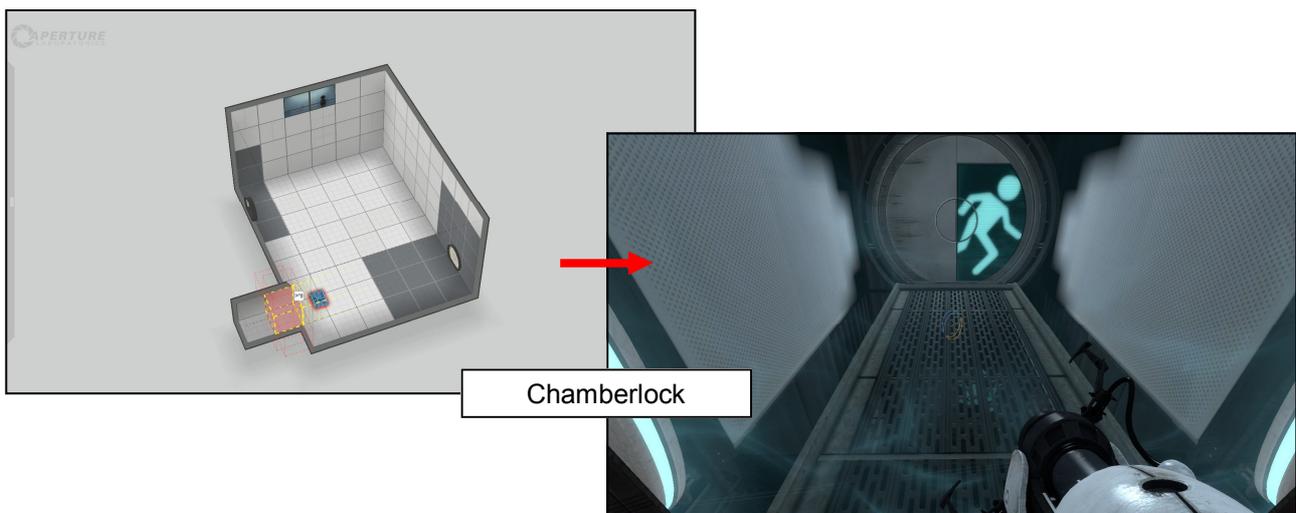
Portal ins Nirgendwo: Aufgrund dieses Bugs ist Testkammer 3 ohne Cheats nicht lösbar.



BTS-Bereich gibt's auch. Von uns aus kann der Mod gern in den Katakomben verloren gehen!

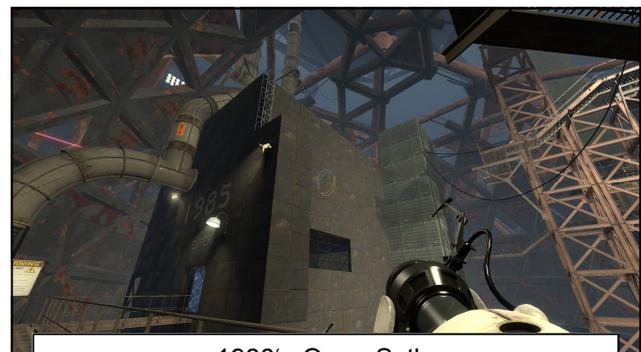
# BEE 2 Update

Das *Bee 2*-Update diesen Monat ist leider etwas sehr kurz geraten, denn seit der letzten Ausgabe ist nur ein einziges neues Teamspen-Item bei Teamspen hinzugekommen: Das Chamberlock. Ein Chamberlock stellt einen Weg zwischen zwei Testkammern dar, also quasi eine erweiterte Form der Tür, denn hier hängen an der Tür noch ein Emanzipationsgrill, eine spezielle andere Wandtextur, ein Licht und ein Säuresee mit Catwalk-Überbrückung dran. An sich eine nette Idee, jedoch nichts zwingend notwendiges. Schade ist, dass es nur ein Block breit ist und daher nur die halbe Seite eines solchen Durchgangs ist, da auf der anderen Seite die Tür fehlt. Man kann natürlich eine dransetzen, dann wirkt alles aber etwas gequetscht. Zwei solche Chamberlocks sich gegenüber zu setzen ist nicht möglich. Mit Säure, dem Catwalk-Item und einer Tür kann man das Ganze zwar etwas verlängern, jedoch wird dann aufgrund der Wand des nächsten Abschnittes der Säuresee zweigeteilt - das merkt man jedoch nur, wenn man wirklich drauf achtet. Das Chamberlock wird platziert ähnlich wie der Coop-Checkpoint. Man platziert ihn an einer Wand, dahinter ist genau ein Block frei und dann der nächste Raum. Vorsicht: Baut erst den Raum aus und setzt dann das Chamberlock - verlängert ihr nämlich den Raum, zieht ihr das Chamberlock blöderweise mit und es ist nur schwer zu greifen und wieder an die richtige Stelle zu ziehen, wenn ihr es einmal losgelassen habt.



## 1980's Open Style

Der 1980's Open Style ist ein neuer Teamspen-Style und es existiert auch eine Quit-version. Eigentlich ist es eine exakte Kopie des normalen 1980's Style, nur mit dem Unterschied, dass die Sphere, in der ihr euch vor und nach der eigentlichen Testkammer zu den Aufzügen bewegt, etwas anders aussieht. Die decke der Kuppel ist nämlich kaputt und man kann einen Teil des Bereichs darüber sehen (unter anderem die nächste Sphere und eine große runde Underground-Door), außerdem fällt ein Laser von oben in den Raum, der aber im Rätsel selbst natürlich nicht erscheint. ^^



1980's Open Sytle

# Free to Play

Mit *Free to Play* ist am 19. März der erste von Valve produzierte Film erschienen. Wer dabei nun allerdings eine Verfilmung von *Portal* oder zumindest von *Half-Life* erwartet, den müssen wir enttäuschen, denn es handelt sich bei dem Streifen lediglich um eine Dokumentation über E-Sport mit Hauptaugenmerk auf *Dota 2*. Das ist allerdings nicht negativ zu bewerten, denn der Film ist durchaus gut gemacht, spannend und informativ.

*Free to Play* ist rund 75 Minuten lang und ist gar nicht so einfach zu rezensieren, da es eben keine Handlung gibt, auf die man eingehen könnte. Im Kern berichtet der Film über ein *Dota 2*-Turnier, das im August 2011 in Köln stattfand und bei dem der sagenhafte Hauptpreis von einer Million Dollar winkte. Um sich diese Summe zu sichern, reisten diverse Spieler mit ihren Teams aus aller Welt an, wobei der Film drei dieser Spieler näher beleuchtet: HyHy aus Singapur, Dendi aus der Ukraine und Fear aus den USA. Erzählt wird nicht nur der Ablauf des Turniers mit Schwerpunkt auf

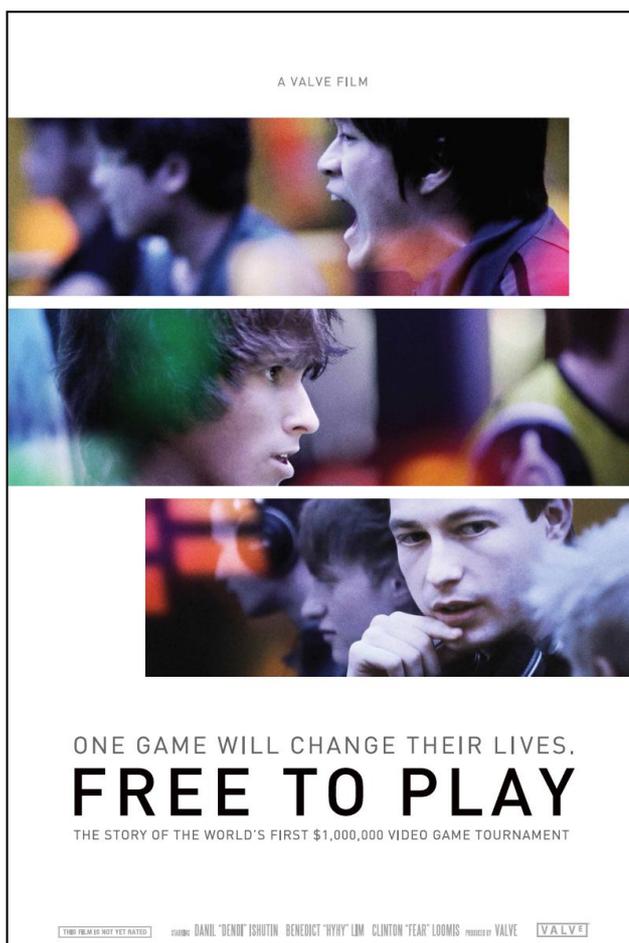
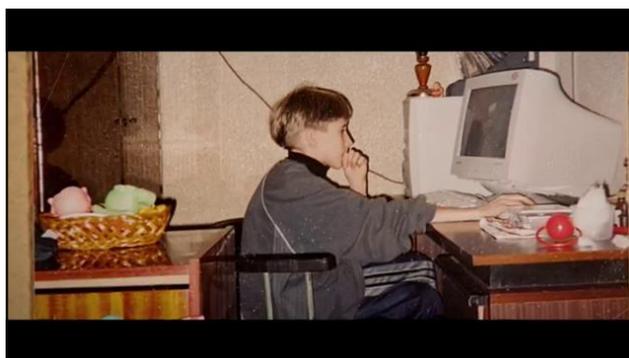
den Spielen der drei genannten Profi-Zocker, sondern auch deren Vorgeschichte: Wann und warum haben sie mit Spielen angefangen, was sagt ihre Familie zu ihrem Hobby, mit welchen Problemen haben sie im Alltag zu kämpfen usw.

Als Dokumentarfilm weiß der Film zu überzeugen - selbst, wenn ihr selbst keine eingefleischten *Dota 2*-Zocker seid! Chiko spricht hier aus Erfahrung: Ich habe das Spiel seit meinem Preview in Ausgabe 7 nicht mehr angefasst, aber mich hat der Film trotzdem nicht gelangweilt. Spielt ihr aber doch *Dota 2*, dann profitiert ihr von dem Film gleich doppelt, denn *Steam* bietet euch für knapp 13 Euro das *Free to Play Competitor's Pack* an, das spezielle Items der drei Helden beinhaltet. Ein Viertel vom Erlös soll dabei auch den Spielern zukommen. Wenn es euch hingegen nur auf den Film an sich ankommt, dann könnt ihr diesen über *Steam* oder Youtube gratis ansehen. Die *Steam*-Fassung enthält dabei zusätzliche Audio-Kommentare der Stars und bietet sogar



fünf Errungenschaften. Die Sprache des Films ist ausschließlich Englisch, offizielle deutsche Untertitel lassen sich aber optional einblenden.

Die Premiere von *Free to Play* fand am Abend des 18. März in einem Kino in San Francisco statt, am Folgetag wurde der Film dann auf *Steam* und Youtube veröffentlicht. Dass der Film auch bei uns ins Kino kommt, darf allerdings stark bezweifelt werden, und auch ein DVD-Release ist nicht angekündigt. Nichtsdestotrotz kam der Film bei den Kritiker sehr gut an. Gelobt wurde in erster Linie der hervorragende Einblick in die Welt des E-Sports, welcher, wenn man dem Film glauben möchte, in China bereits als offizielle Sportart anerkannt ist und somit auf einer Ebene mit Fußball, Tennis oder Golf steht. Wann und ob es bei uns auch so weit sein wird, bleibt abzuwarten, aber vielleicht ist dieser Film ja ein erster Schritt in die richtige Richtung.



Das offizielle Filmplakat zu *Free to Play*: Der Film ist „Free to Watch“ auf *Steam* und Youtube.

# Yoshi's Island

 Passend zu Ostern widmen wir uns diesmal einer Spielereihe voller bunter Eier: *Yoshi's Island*! Der erste Teil, erschienen für das Super Nintendo am 5. August 1995 in Japan und am 6. Oktober des gleichen Jahres bei uns, ist offiziell der Nachfolger von *Super Mario World*, als Untertitel steht sogar noch *Super Mario World 2* im Logo. Erzählt wird aber keine Fortsetzung, sondern die Vorgeschichte: Mario und Luigi sind noch nicht geboren, aber Koopa-Hexenmeister Kamek, der nebenbei den kleinen Baby Bowser groß zieht, hat eine Zukunftsvision, laut der die beiden Kinder dem Koopa-Königreich später einmal gewaltigen Ärger bereiten werden. So weit darf es gar nicht erst kommen, beschließt Kamek, und so greift er den Klapperstorch an, um die Babys zu entführen. Er erwischt aber zum Glück nur Baby Luigi, während Baby Mario abstürzt und unten auf der Yoshi-Insel auf dem Rücken eines Yoshis landet. Die Yoshis beschließen, den zwei Kindern zu helfen, und so machen sie sich mit Baby Mario auf dem Rücken auf den Weg zu Kameks Schloss, um Baby Luigi zu befreien. Dabei steuert ihr als Spieler vorwiegend Yoshi, müsst aber auch aufpassen, dass Baby Mario nichts passiert. Rennt ihr nämlich in einen Gegner, schwebt Baby Mario in einer Seifenblase davon und ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, um ihn wieder einzufangen, sonst ist ein Leben weg.

*Yoshi's Island* ist einer der größten Erfolge der



So fing alles an: Yoshi debütierte 1990 (bei uns 1992) in *Super Mario World* als Reittier für Mario.

## Daten des Spiels

Entwickler:	Nintendo
Release (D):	06.10.1995 (Teil 1)
Systeme:	SNES, N64, GBA, DS, 3DS
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	ab 0



*Mario*-Geschichte, was sich vor allem in den Wertungen niederschlägt. Die damalige Nintendo-Zeitschrift *TOTAL!* bewertete in Schulnoten mit der 1 als bester Wertung - *Yoshi's Island* erhielt als einziges Spiel eine 1+! Die berühmte japanische *Famitsu* vergab zwar erstaunlicherweise nur 33 von 40 Punkten, was das Spiel aber nicht davon abhielt, sich 4 Millionen Mal zu verkaufen. Dabei sind die Neuauflagen noch gar nicht mitgezählt: Im Jahr 2002 kam das Spiel für den Gameboy Advance neu heraus, und im Jahr 2011 noch einmal für den



Der Klassiker: In *Super Mario World 2: Yoshi's Island* gilt es, Baby Mario nach Hause zu geleiten.



Quietschbunt und viel zu einfach: *Yoshi's Story* auf dem N64 enttäuschte Fans der Vorgänger.

Nintendo 3DS im Rahmen des Botschafter-Programms.

Es gab aber nicht nur Neuauflagen, sondern auch Nachfolger. Kurz vor Ostern 1998 erschien *Yoshi's Story* für das Nintendo 64, das ursprünglich als *Yoshi's Island 64* angekündigt war. *Yoshi's Story* ist an sich ein nettes Kinderspiel, in welchem es gilt, den Happy-Baum zurück zu erobern, damit die Yoshis wieder glücklich sein können. Dabei gibt es keine Level-Ausgänge im herkömmlichen Stil mehr, stattdessen ist es euer Ziel, 30 von 60 der im Level verteilten Früchte zu fressen. Leider ist *Yoshi's Story* aber auch für ein Kinderspiel eine Idee zu leicht geraten, und der quietschbunte Grafikstil ist sicher auch nicht jedermanns Sache. Klar sind *Mario*-Spiele immer irgendwie bunt, aber *Yoshi's Story* ist dann vielleicht doch ein bisschen zu bunt.

Zwei eher weniger bekannte Ableger wurden 2005 eingeschoben, erschienen mit einem Abstand von gerade mal einem Monat: Im April 2005 erschien *Yoshi's Universal Gravitation* für den Gameboy Advance und wurde mittels eines Kipp-Sensors auf ungewöhnliche Weise gesteuert. Im Mai folgte mit *Yoshi's Touch & Go* das erste *Yoshi*-Spiel auf dem Nintendo DS. Und der Nintendo DS war es auch, auf dem dann schließlich die offizielle Fortsetzung erschien: *Yoshi's Island DS* kam am 1. Dezember 2006 heraus und wurde



In *Yoshi's Island DS* hütet ihr gleich fünf Kids, darunter Baby Peach, die per Schirm schweben kann.

ursprünglich als *Yoshi's Island 2* angekündigt - man merkt also ganz deutlich, dass man anhand der Zählung versuchen wollte, *Yoshi's Story* unter den Teppich zu kehren. *Yoshi's Island DS* kann den Charme des Erstlings wieder aufleben lassen, neu ist diesmal aber, dass die Yoshis gleich fünf Babys dabei haben: Neben Baby Mario schließen sich auch Baby Peach, Baby Wario, Baby Donkey Kong und sogar Baby Bowser an. Dabei tragt ihr aber immer nur ein Baby gleichzeitig auf dem Rücken herum, und wechseln könnt ihr nur an den Storch-Haltestellen, die ihr hin und wieder antrefft. Überlegt euch gut, welches Baby ihr mitnehmt, denn jedes Baby hat seine eigene spezielle Fähigkeit. Mit Baby Peach könnt ihr beispielsweise ein kurzes Stück durch die Luft schweben, dank Baby Donkey Kong könnt ihr euch an Lianen entlang schwingen und mit Baby Bowser auch Feuer spucken. Ein gelungenes *Yoshi*-Abenteuer, wie die Fans es sich wünschen!



Bleibt nun abzuwarten, ob das nächste *Yoshi*-Spiel an den Erfolg anknüpfen kann: Am 14. März, also in diesen Tagen, erscheint *Yoshi's New Island* für den Nintendo 3DS. Einen aktuellen Test lest ihr auf der nächsten Seite. Vorab sei bereits verraten, dass *Yoshi*-Fans auch diesmal wieder ein lustiges Jump'n'Run erwartet, das über viele Stunden Spaß macht. Also, auf ein Neues: Retten wir Baby Mario!

# Yoshi's New Island

 Mit *Yoshi's New Island* ist am 14. März in Europa und den USA das neueste Yoshi-Spiel für den Nintendo 3DS erschienen, wobei die Japaner noch bis zu einem noch unbestimmten Termin im Sommer 2014 warten müssen. Prinzipiell gibt es zu dem Spiel nicht viel zu sagen, was nicht schon bei früheren Texten zu *Yoshi's Island* oder *Yoshi's Island DS* gesagt wurde, denn das Spiel knüpft perfekt an seine Vorgänger an. Das beginnt schon bei der Story, die nahtlos dort weitergeht, wo *Yoshi's Island* für das Super Nintendo seinerzeit endete. Wir erinnern uns: Die Yoshis hatten Baby Luigi aus den Fängen von Kamek befreit. Der Klapperstorch hatte anschließend die beiden jungen Klempner-Brüder zu ihren Eltern geflogen, und es schien so, als sei das Familienglück perfekt. Heute erfahren wir: Pustekuchen! Der Storch hatte die Kinder nämlich zu den falschen Eltern gebracht und wurde glatt wieder weggeschickt. Auf der Suche nach den richtigen Eltern wird er erneut von Kamek angegriffen, der sich inzwischen wieder aufgerappelt hat und erneut Baby Luigi mopst. Baby Mario hingegen fällt erneut hinab und landet, welch Zufall, wieder auf der Yoshi-Insel. Klar, dass die Yoshis beschließen, den Kindern noch einmal zu helfen, und so beginnt ein neues Abenteuer mit sehr aufgesetzter Hintergrund-Geschichte. Aber gut, was soll's, die Story steht bei einem Jump'n'Run selten im Vordergrund, und Spaß gemacht haben bisher die meisten *Mario*-Spiele, auch ohne erzählerischen Tiefgang.



Spielerisch erfindet *Yoshi's New Island* das Rad nicht neu, aber das ist auch gar nicht nötig. Wie gehabt, steuert ihr einen Yoshi durch den Level, der Baby Mario auf dem Rücken trägt. Yoshi selbst ist dabei immun gegen Gegner, aber wenn ihr euch treffen lasst, schwebt Baby Mario in einer Seifenblase davon, und ihr habt maximal 30 Sekunden Zeit, um ihn wieder einzufangen, bevor Kameks Schergen aufkreuzen. Um euch zu verteidigen, könnt ihr euren Gegnern entweder in typischer *Mario*-Manier auf den Kopf springen oder sie verspeisen, wobei zweitens eine Möglichkeit den netten Nebeneffekt bietet, dass ihr den Gegner anschließend in ein Ei verwandeln könnt, welches sich als Wurfobjekt eignet, um Fragezeichen-Wölkchen und andere Goodies zu öffnen. So arbeitet ihr euch durch insgesamt sechs Welten á acht Level, bis ihr am Ende Baby Luigi aus den Fängen Kameks befreit



Auf ein Neues: Zum wiederholten Mal retten die bunten Yoshis Baby Mario und Baby Luigi.



Sieht fast aus wie der Vorgänger: Fans von *Yoshi's Island* auf dem SNES fühlen sich hier heimisch.

Bildquelle für alle Screenshots: Nintendo Pressedatenbank



Man kann's auch übertreiben: Dieser Shy Guy ist ein bisschen groß, aber wenn ihr ihn verdrückt ...



... lässt er sich in ein gigantisches Ei verwandeln, mit dem ihr etwa Röhren beseitigen könnt.

und die beiden Kinder erneut auf die Reise schickt, diesmal hoffentlich zu den richtigen Eltern!

Natürlich gibt es trotzdem einige Neuerungen im Spielverlauf, doch diese liegen wirklich im Detail. Neu sind beispielsweise die Riesen-Eier, die entstehen, wenn ihr einen gigantischen Shy Guy verdrückt. Die Riesen-Eier füllen den ganzen Bildschirm und eignen sich, um Felsblöcke und Warpröhren beiseite zu räumen. In diverse Vehikel verwandeln konnte sich Yoshi hingegen schon vorher, neu ist nun aber die Steuerung dieser Bonus-Sequenzen durch Neigen des Nintendo 3DS - gut, nicht ganz neu, denn es gab ja auch schon *Yoshi's Universal Gravitation* für den Gameboy Advance, aber was soll's! Yoshi geht hier einfach den Weg, den *Pokémon* schon seit Anbeginn der Zeit beschreitet: Das Spielprinzip wird weitgehend beibehalten, macht aber trotzdem wahn-sinnigen Spaß. Denn ganz im Ernst: Obwohl wir als Fans der Vorgänger nur wenig Neues entdecken konnten, haben wir uns zu keinem Zeitpunkt gelangweilt!

Entwickelt wurde *Yoshi's New Island* von Arzest, einem relativ jungen Studio, das von ehemaligen Mitarbeitern von Artoon gegründet wurde. Artoon wiederum war bereits für *Yoshi's Island DS* verantwortlich, während Naoto Oshima, der CEO von Arzest, der Mann ist, der *Sonic* erfunden hat - spätestens jetzt, nachdem wir diesen Zusammenhang kennen, wundert es uns auch nicht mehr, dass es in *Sonic Lost World* auf der Wii U eine „Yoshi's Island Zone“ als DLC gibt.

Zum ersten Mal angekündigt wurde *Yoshi's New Island* im April 2013 im Rahmen von *Nintendo Direct*, der Name des Spiels wurde auf der E3 2013 enthüllt. Aber obwohl uns selbst das Spiel so gut gefällt, fiel es bei der Fachpresse durch: Der Metascore beträgt nur 64 Punkte. Zum Vergleich: Der erste Teil der Reihe konnte eine Durchschnittswertung von 91 Punkten erreichen. Zumindest die N-Zone beweist Geschmack und bewertete *Yoshi's New Island* mit immerhin 81 % deutlich überdurchschnittlich. (Der Erstling bekam in der N-Zone übrigens seinerzeit 93 %.)



Neigung zum Fliegen: Den Heliyoshi steuert ihr durch Kippen eures Nintendo 3DS.



Doppelgänger: In einigen Bonus-Räumen müsst ihr euer Ebenbild in die Stacheln locken.

# Portal-Quizduell

Wir spielen zur Zeit gerne *Quizduell*, ein Handyspiel, in dem es darum geht, sich mit Freunden oder Fremden in einem Wissenswettbewerb zu messen. Das Schöne an das Spiel: In der Kategorie „Computerspiele“ gibt es tatsächlich auch einige Fragen über *Portal*!

In dieser Ausgabe könnt ihr eine Runde *Quizduell* mit den Themenschwerpunkten Games sowie Anime und Manga nachspielen. Und so funktioniert's:

- Bei Frage 1, 3 und 5 hat euer imaginärer Gegner die Kategorie gewählt. Beantwortet einfach die drei Fragen! Die Antworten findet ihr auf Seite 25, für jede richtige Antwort notiert ihr euch einen Punkt!
- Bei Frage 2, 4 und 6 habt ihr selbst die Wahl der Kategorie. Sucht euch eins der drei Wissensgebiete aus und beantwortet die drei entsprechenden Fragen. Auch hier gilt: Jede richtige Antwort ist einen Punkt wert.
- Um zu entscheiden, ob euer Gegner eine Frage richtig beantwortet hat, würfelt einfach: Bei einer „1“ oder „6“ liegt er daneben. Bei einer „2“, „3“, „4“ oder „5“ hat er hingegen richtig geantwortet, notiert dann also einen Punkt für ihn.
- Habt ihr am Ende mehr Punkte als euer Gegner, habt ihr gewonnen. Herzlichen Glückwunsch im Voraus!

## Runde 1



Welche Errungenschaft in *Portal 2* (nur in der PC-Version) wurde erst nachträglich zum Spiel hinzugefügt?

- Durchschlagender Erfolg
- Geheimzeichen
- Ein guter Fang
- Talent Show

Über was für ein Tier lügt euch GLaDOS in *Portal 2* etwas vor?

- ein Kaninchen
- ein Pony
- ein Reh
- ein Zebra

In welchem *Portal*-Song wird Black Mesa erwähnt?

- Still Alive
- Want You Gone
- Exile Vilify
- Robots FTW

## Runde 2

Wähle eine dieser drei Kategorien und beantworte die entsprechenden Fragen!



Wodurch unterscheiden sich die namekianischen Dragon Balls von den irdischen?

- sie sind nicht rot sondern blau
- in ihnen sind keine Sterne sondern Herzen zu sehen
- sie sind deutlich größer
- es gibt keinen Unterschied

Wer tritt in *Dragon Ball Z* nicht auf?

- Oolong
- Pool
- Prinz Pilaf
- der Rinderkönig

Wenn ihr ein Jahr im Raum von Geist und Zeit verbringt, dann ist in der Außenwelt welcher Zeitraum vergangen?

- eine Minute
- ein Tag
- 100 Jahre
- 10.000 Jahre



Was hat Luna aus *Sailor Moon* auf der Stirn?

- Stern
- liegender Halbmond
- stehender Halbmond
- Vollmond

Wie heißt die zweite Staffel von *Sailor Moon*?

- Sailor Moon R
- Sailor Moon T
- Sailor Moon L
- Sailor Moon 2

Im ersten Band von *Sailor Moon* geht es in einem Kapitel um einen „Bus des Teufels“. Um wie viel Uhr fährt dieser ab?

- Mitternacht
- 11:11 Uhr
- 13:00 Uhr
- 18:00 Uhr



Wie viele Beine hat Kuwagamon?

- vier
- sechs
- acht
- zehn

In welcher *Digimon*-Staffel taucht Lopmon zum ersten Mal auf?

- Digimon Adventure
- Digimon 02
- Digimon Tamers
- Digimon Frontier

In *Digimon 02* besteht die primäre Gruppe aus fünf Digirittern. Wie viele davon stammen aus der ersten Staffel?

- gar keiner
- einer
- zwei
- drei

## Runde 3



Wie viele Sonderbonbons könnt ihr einem Pokémon maximal zu fressen geben?

- 10
- 40
- 50
- 99

In welcher Jahreszeit spielt der 14. *Pokémon*-Kinofilm?

- Frühling
- Sommer
- Herbst
- Winter

Frage 3 auf der nächsten Seite!

## Runde 3 (Fortsetzung)

Wie viele Arenen in *Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2* liegen in Städten, die es im ersten Teil noch gar nicht gab?

- eine
- zwei
- drei
- vier

## Runde 4

Wähle eine dieser drei Kategorien und beantworte die entsprechenden Fragen!



In welchem Spiel ist Mario im Königreich Subcon unterwegs?

- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Land
- Super Mario RPG
- Mario & Luigi - Superstar Saga

Welches Minispiel könnt ihr in *Super Mario Bros. 3* spielen, um dabei nach Möglichkeit viele Items zu gewinnen?

- Einarmiger Bandit
- Memory
- Pinball
- Roulette

Wie heißt die Eule aus *Super Mario 64*?

- Benjamin
- Frederik
- Herbert
- Wilhelm



Wie heißt der Kokiri, der zu Beginn von *Ocarina of Time* euren Zugang zum Deku-Baum versperrt?

- Dito
- Kito
- Mito
- Pito

Ezelo aus *The Minish Cap* hat in Form einer Mütze den Kopf von welchem Tier?

- von einem Esel
- von einem Fisch
- von einem Schwein
- von einem Vogel

Wo lernt ihr in *Ocarina of Time* die Hymne der Sonne?

- in Hyrule-Stadt
- in Kokiri
- in Kakariko
- in Goronia



In welchem Rollenspiel existiert der Fluss der Nostalgie?

- Kingdom Hearts 2
- Paper Mario
- Secret of Mana
- Terranigma

Wie heißt das Einhorn aus der Computerspiel-Reihe *Peggle*?

- Agnetha
- Anni-Frid
- Benny
- Björn

In welcher Sprache wird der Titelsong von *Super Smash Bros. Brawl* gesungen?

- Deutsch
- Englisch
- Japanisch
- Latein

Foto: AnalogMan, Lizenz: CC BY-SA 3.0

## Runde 5



In welchem Disney-Film heißt eine Hauptfigur Flo?

- 101 Dalmatiner
- Das große Krabbeln
- Die Hexe und der Zauberer
- Nightmare before Christmas

Wer war ein Freund von Donald Duck bei seinem erster Auftritt in dem Kurzfilm *Die kluge kleine Henne*?

- Dippy Dawg
- Klarabella Kuh
- Mary Sheep
- Peter Pig

Welche Farbe hat der Stern auf Pixars berühmten „Luxo Ball“?

- weiß
- gelb
- rot
- blau

## Runde 6

Wähle eine dieser drei Kategorien und beantworte die entsprechenden Fragen!



Wie stirbt Setsuko in dem Film *Die letzten Glühwürmchen*?

- durch eine schwere Krankheit
- sie verhungert
- sie wird erschossen
- sie wird überfahren



Der Titelsong zu welchem Anime-Klassiker wurde von den Bläck Fööss gesungen?

- Captain Future
- Eine fröhliche Familie
- Die Schatzinsel
- Wickie und die starken Männer



Das Ending welcher Serie wurde von Bart Howard komponiert?

- Death Note
- Elfen Lied
- Gundam Wing
- Neon Genesis Evangelion

Frage 2 und 3 auf der nächsten Seite!

## Runde 6 (Fortsetzung)

Was bringen Mei und Satsuki ihrer Mutter ins Krankenhaus?

- einen Apfel
- Erdbeeren
- einen Kürbis
- einen Maiskolben

Als was arbeitet die Mutter von Sosuke in dem Ghibli-Film *Ponyo*?

- Altenpflegerin
- Kindergärtnerin
- Supermarkt-Kassiererin
- Taxifahrerin

Mit was für einem Tier freundet sich Jodie in dem Anime-Klassiker *Alle meine Freunde an*?

- mit einem Bär
- mit einer Eule
- mit einem Hasen
- mit einem Reh

Wie heißt die Katze in dem Anime-Klassiker *Alice im Wunderland*?

- Alice
- Benny
- Celia
- Dina

Im deutschen Intro von welchem Anime ist im Text u.a. von einer Autofahrt durch London die Rede?

- Dragon Ball Z
- Inu Yasha
- Naruto
- One Piece

In welchem dieser Lieder wird die genannte Figur aus der jeweiligen Serie namentlich erwähnt?

- Conan in *Nur Fragen in meinem Kopf* (Detektiv Conan)
- Pikachu in *Ich will der Allerbeste sein* (Pokémon)
- Ranma in *Genau wie du* (Ranma ½)
- Son-Goku im Intro von *Dragon Ball*

## Antworten

### RUNDE 1

1 d), 2 c), 3 a)

Zu Frage 3: Die Textzeile lautet: „Maybe Black Mesa, that was a Joke, haha, fat Chance.“

### RUNDE 2

**Dragon Ball:** 1 c), 2 c), 3 b)

Zu Frage 2: Prinz Pilaf macht Son-Goku am Anfang der ersten Serie *Dragon Ball* Ärger. Danach hört man lange nichts mehr von ihm, aber scheinbar hat er *Dragon Ball Z* stillschweigend überlebt, da er in *Dragon Ball GT* zurück kehrt.

**Sailor Moon:** 1 b), 2 a), 3 d)

**Digimon:** 1 b), 2 c), 3 c)

Zu Frage 3: T.K. und Kari stammen aus der ersten Staffel, dazu kommen als Neulinge Davis, Cody und Yolei.

### RUNDE 3

1 d), 2 b), 3 c)

Zu Frage 1: Ein Sonderbonbon bewirkt einen Levelanstieg. Wenn ein Pokémon auf Level 1 aus dem Ei schlüpft und ihr es dann ausschließlich mit Sonderbonbons auf Level 100 bringt, hat es folglich 99 Sonderbonbons gegessen. (So viele kann man im Spiel zwar gar nicht finden, man könnte sie sich aber theoretisch ertauschen.)

Zu Frage 2: Die Jahreszeit lässt sich eindeutig anhand der Farbe der Sesokitz ausmachen. Im Film sind sie grün, das ist die Sommerform.

Zu Frage 3: Arena 1, 2 und 8 liegen in neuen Städten.

### RUNDE 4

**Super Mario:** 1 a), 2 b), 3 b)

Zu Frage 1: In *Super Mario Land* streift Mario durch das Sarasaland, in *Mario & Luigi* sind die beiden Brüder im Bohnenland unterwegs. *Super Mario RPG* spielt ganz regulär im Pilz-Königreich.

Zu Frage 2: Es gibt in dem Spiel auch eine Variante des Einarmigen

Banditen, dabei erhaltet ihr aber keine Items, sondern Extraleben.

Zu Frage 3: Der Name wird im Spiel selbst nicht genannt, steht aber im offiziellen Spieleberater von Nintendo.

**Zelda:** 1 c), 2 d), 3 c)

Zu Frage 3: Ihr erlernt das Lied auf dem Friedhof von Kakariko, es ist dort auf einem Grabstein eingraviert.

**Videogames:** 1 a), 2 d), 3 d)

Zu Frage 1: *Kingdom Hearts* ist ein Crossover aus *Final Fantasy* und diversen Disney-Filmen. Der Fluss der Nostalgie ist der Name des Abschnitts, der auf dem Cartoon *Steamboat Willie* basiert - darin hatte Micky Maus im Jahr 1928 seinen ersten Auftritt.

Zu Frage 3: Der Text erzählt von einem bestimmten Kämpfer, der allein alle Gegner besiegt hat. Der Name des Kämpfers wird nicht genannt, weil es sich immer um die jeweilige Figur des Spielers handeln soll.

## RUNDE 5

1 c), 2 d), 3 c)

Zu Frage 1: Bei dem Film handelt es sich um eine sehr freie Verfilmung der Artus-Sage. Der junge König Artus wird dabei Flo genannt, bevor sich herausstellt, dass er in Wirklichkeit der König von England ist.

Zu Frage 2: Der Film blieb der einzige nennenswerte Auftritt von Peter Pig. Auch Dippy Dawg und Klara-bella Kuh gibt es im Disney-Universum, beide traten aber erst später zusammen mit Donald Duck auf. Dippy Dawg ist übrigens ein früherer Name von Goofy.

Zu Frage 3: Der „Luxo Ball“ ist gelb mit blauem Streifen und roten Stern. Er war zum ersten Mal in dem Kurzfilm *Luxo Jr.* zu sehen, und taucht seitdem als Running

Gag und Easteregg immer wieder in Pixar-Filmen auf.

## RUNDE 6

**Ghibli:** 1 b), 2 d), 3 a)

Zu Frage 3: Das Altenpflegeheim befindet sich direkt neben dem Kindergarten, in den Sosuke geht.

**Classics:** 1 d), 2 d), 3 d)

Zu Frage 1: Sie sangen das Lied damals unter dem Namen Stowaways und wurden später als Black Fööss bekannt.

Zu Frage 2: Das Reh heißt Flecki. Die 52-teilige Serie stammt von 1983, lief in Deutschland zum ersten Mal im Jahr 1991 und wird zur Zeit auf Boomerang wiederholt.

Zu Frage 3: Celia ist die Schwester von Alice, Benny Bunny ist ihr Ka-

ninchen.

**Music:** 1 d), 2 b), 3 d)

Zu Frage 1: Das Lied heißt *Fly Me to the Moon*. Bart Howard (1915 - 2004) komponierte das Lied 1954 unter dem Titel *In Other Words*.

Zu Frage 2: MTV 2 Pop verwendete bei seiner *Inu Yasha*-Ausstrahlung als Intro den Song *Star* von Nova International, in dem die Textzeile „I'm cruising through the Streets of London“ vorkommt, der aber inhaltlich absolut gar nichts mit der Serie zu tun hat. Bei RTL II verwendete man dann *Flieg durch die Zeit*, eine Eigenproduktion von Toyco.

Zu Frage 3: Die Textzeile lautet „Son-Goku, du bist unser Held, du kämpfst dich tapfer durch die Welt ...“

*Hast du gewonnen?*

# Quizduell

Dieses Spiel hat eigentlich nichts mit *Portal* zu tun - außer, man lässt es durchgehen, dass in der Kategorie „Computerspiele“ ein paar Fragen über GLaDOS und andere Aperture-Bewohner dabei sind. Es geht nämlich um *Quizduell*, eine App, die derzeit einen unglaublichen Erfolgs-Boom erlebt - vier Millionen Nutzer, das spricht für sich!

Erschienen ist *Quizduell* im Juni 2013 für Android und iPhone. Es handelt sich, wie der Name schon vermuten lässt, um ein Quizspiel. Das ist so weit noch nichts besonderes, denn Quizspiele gibt's ja hunderte. Das besondere ist hier allerdings der Duellfaktor: Ihr seht genau, welche Fragen euer Spielpartner falsch beantwortet hat, und gerade bei Spielen gegen Freunde ist der Ehrgeiz groß, sich nicht zu blamieren.

Jede Runde besteht aus 18 Fragen, aufgeteilt in sechs Kategorien á drei Fragen. Die Auswahl der Kategorien erfolgt dabei abwechselnd, und es ist die gesamte Bandbreite dabei: Neben Allgemeinbildungsthemen wie „Draußen im Grünen“, „Rund um die

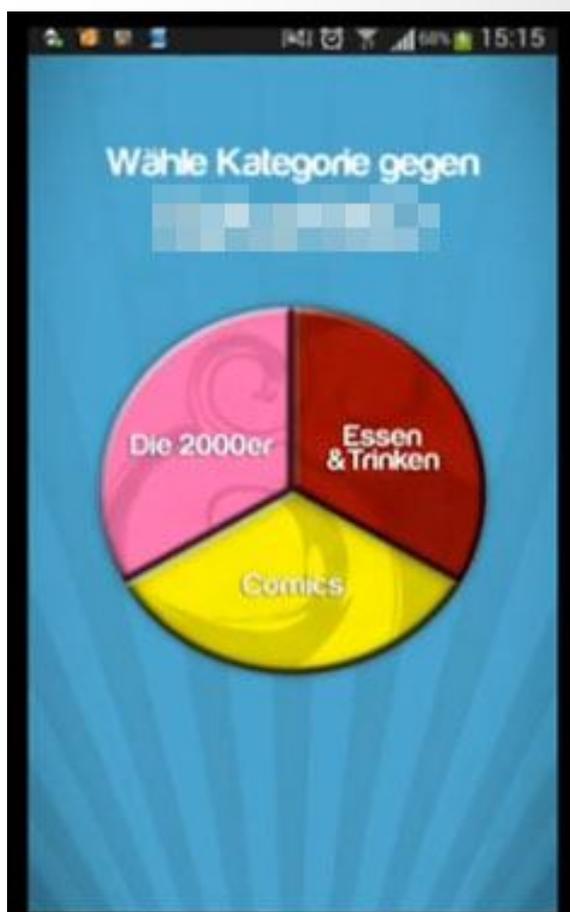


Welt“ oder „Im Labor“ gibt es auch viele Themen der Pop-Kultur, etwa „Kinofilme“, „Comics“ und sogar „Computerspiele“ - in letztgenannter Kategorie gibt es, wie gesagt, auch ein paar Fragen über Valves Spiele. Weitere Feinheiten im Spielverlauf abgesehen vom Beantworten der Fragen gibt es nicht, also in erster Linie: Keine Joker! Es kommt also tatsächlich nur darauf an, wer mehr weiß, und es zählt der Ehrgeiz, besser zu sein als der Mitspieler. Dieses simple Konzept hat das Spiel zu einem wahnsinnigen Erfolg gemacht.

Entwickelt wurde *Quizduell* bereits seit 2009, und der kreative Kopf hinter dem Ganzen ist der 31-jährige Schwede Robert Willstedt, der damals noch Geschichtslehrer war. Inzwischen habt ihm *Quizkampen*, wie das Spiel im Original heißt, genug eingebracht, um die kleine Firma Feo Media zu gründen. Sogar

die TV-Rechte für das Spiel wurden bereits verkauft, ebenso ist ein Buch mit den interessantesten Fragen erschienen. Fragen gibt es laut Aussage der Entwickler über 25.000 Stück, und jeden Tag kommen angeblich 200 neue dazu, wobei die User auch die Möglichkeit haben, eigene Fragen einzusenden. Bis eine Einsendung allerdings angenommen wird - falls überhaupt - kann es einige Wochen dauern, da einfach die Masse so groß ist.

Bleibt zuletzt zu erwähnen, dass *Quizduell* erfreulicherweise kostenlos ist, das Spiel finanziert sich durch Werbung. Wer aber keine Werbung mag, kann für einen kleinen Preis auch die Premium-Version kaufen. Die ist dann werbefrei, außerdem kann man seinen eigenen Avatar gestalten und erhält Zugriff auf Statistiken. Der Spielspaß stimmt aber auch in der Gratis-Version!



Die Wahl der Kategorie. Wir würden hier vermutlich „Comics“ nehmen.



Autsch, das war verkehrt! Aber wohler soll man das als Nicht-Ukrainer auch wissen?

In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten - diesmal ausnahmsweise nicht zum Thema *Portal* oder *Steam*, sondern zum Osterfest. Die Fakten können zwar durchaus interessant sein, aber man braucht sie nicht zwingend. Also bitte merkt sie euch bloß nicht! Trotzdem: Viel Spaß!



# Ostern

- Ostern fällt immer auf den Sonntag nach dem ersten Vollmond im Frühling. Das Datum kann damit zwischen dem 22. März und 25. April variieren.
- Die meisten anderen Feiertage des Jahres orientieren sich an Ostern, zum Beispiel ist Pfingsten immer sieben Wochen nach Ostern.
- Wir feiern Ostern, um der Auferstehung von Jesus Christus zu gedenken. Pontius Pilatus, der zu dieser Zeit Stadthalter in Rom war, schmeckte es nicht, dass Jesus mächtiger war, als er selbst. Deshalb hetzte er das Volk gegen Jesus auf und ließ ihn schließlich zum Tod durch Kreuzigung verurteilen. Jesus wurde am Karfreitag hingerichtet, aber am dritten Tag (also am Ostersonntag) ist er wieder auferstanden.
- Wir feiern Ostern mit Eiern, weil das Ei symbolisch für die Entstehung neuen Lebens steht.
- Der Brauch, dass man die Eier bemalt, entstand aus den Zinseiern. Im Mittelalter wurden in der Fastenzeit keine Eier gegessen, weil sie als Fleischprodukte galten. Daher gab es im Frühling einen Eierüberschuss. Die Bauern bezahlten ihre Schulden daher nicht mit Geld sondern mit Eiern. Gekochte Eiern sind länger haltbar als rohe Eier, deshalb wurden die Zinseier gekocht. Und damit man sie dann noch von rohen Eiern unterscheiden konnte, wurden sie rot angemalt.
- Die Farben der Ostereier haben christliche Bedeutungen: Rot steht für den Opfertod von Jesus, Gelb für Erleuchtung und Weisheit, Weiß für Reinheit, Grün für Jugend und Unschuld, Orange für Kraft, Ausdauer und Ehrgeiz.
- Der Osterhase wurde zum ersten Mal im Jahr 1682 in einer Arbeit von Georg Franck von Frankenau erwähnt.
- Nicht in jedem Land ist der Osterhase für das Verteilen der Eier zuständig. In Frankreich



erledigt das die Osterglocke, die in der Osternacht aus Rom zurückfliegt und dabei Eier über dem Land verstreut.

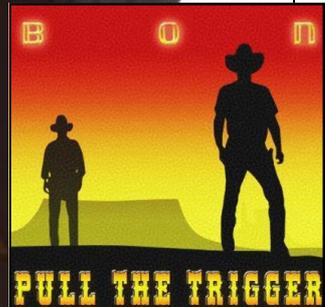
- Das Wort „Ostern“ kommt von dem althochdeutschen „Austro“, was „Morgenröte“ bedeutet. Man kann es auch mit „Osten“ assoziieren, die Himmelsrichtung, in der die Sonne aufgeht.
- In Japan wird Ostern gar nicht gefeiert. Es gibt aber trotzdem ein japanisches Wort für Ostern: Isuta (イースター)

# Der Ei-Schalter

Frohe Ostern! Passend zur Eierfeier grinst euch auf diesem handelsüblichen Aperture-Button ein Togepi an. Doch was hat es mit dem Bild auf sich?



[Door Opening]  
[Button Activated]



Schuldfrage: Der Eurobeat-Song *Pull the Trigger* war der Auslöser für das Bild.

## Der Ei-Schalter? Was soll das denn?

Um das zu erklären, muss im weitesten Sinne das Zusammenspiel von Bild und Ton herhalten. Kennt ihr den Eurobeat-Song *Pull the Trigger* von Bon? Nicht? Auch egal! Wichtig ist lediglich die folgende Textzeile:

„You pull the Trigger, I pull the Tigger.“

... die den ganzen Song über mehrfach wiederholt wird. Als wir das Lied kürzlich im Radio hörten (auf [www.kibo.fm](http://www.kibo.fm) \*schleichwerb\*), entstand sinngemäß der folgende Dialog:

**Flo:** „Wer drückt denn nun den Schalter?“

**Chiko:** „Das singen die doch: You und I!“

**Flo:** „Ach, das Ei drückt den Schalter?“

**Chiko:** „Ja, genau! ... Ich stelle mir gerade ein Togepi vor, das auf einem Schalter sitzt!“

**Flo:** „Das stelle ich mir gerade mit einem Aperture-Schalter vor!“

**Chiko:** „Ja, ich doch auch!“

Nun gut, die Sendung ging weiter, wir hörten noch mehr coole Eurobeat-Songs, und Chiko vergaß die Sache schon fast, bis ihm Flo eine halbe Stunde das oben gezeigte Bild schickte. Volltreffer, das saß, der Lachanfall folgte!

Chiko kann Eurobeat und speziell den angesprochenen Song *Pull the Trigger* übrigens nur weiter empfehlen. Wer auf schnelle Musik steht, die zwar in Italien, aber für den japanischen Musikmarkt produziert wird, der kann ja mal reinhören: Eurobeat läuft immer Samstags ab 23 Uhr im Rahmen der Sendung *Night of Fire* (die übrigens auch selbst nach einem bekannten Eurobeat-Song benannt ist) auf [www.kibo.fm](http://www.kibo.fm).

# Offizielles Portal-Brettspiel



Erinnert ihr euch an unser eigenes *Portal*-Brettspiel, das wir euch in Ausgabe 4 vorgestellt haben? Das war zwar ein nettes Spiel, aber trotzdem nur ein Fanprojekt - was zwar nicht zwingend etwas Negatives bedeuten muss, aber dennoch freut uns die Ankündigung, dass nun ein offizielles *Portal*-Brettspiel in der Mache ist.

Entwickelt wird das *Portal*-Brettspiel von Valve und Cryptozoic (*World of Warcraft TCG*), wobei die Idee von Valve ausgeht. Erscheinen soll das Spiel im vierten Quartal 2014 in den USA - ob und wann es auch nach Europa kommt, ist bislang allerdings noch nicht bekannt. Die US-Ausgabe hingegen soll rund 50 Dollar kosten.

Über die Spielregeln lässt sich bisher freilich noch nichts sagen, noch nicht einmal mutmaßen. Abgesehen von einem Preview-Foto (siehe oben) sind nämlich nur sehr spärliche Infos bekannt. Interessanter klingt aber, dass die Spieler sowohl im

Coop-Modus zusammenarbeiten als auch gegeneinander in Wettbewerb treten - auf dieser ungewöhnlichen Idee basierte ja auch unser eigenes *Portal*-Brettspiel, und wir sind gespannt, ob und inwieweit die Idee im offiziellen Produkt anders umgesetzt wird.

Teilnehmen können am *Portal*-Brettspiel zwei bis vier Mitspieler. Wir freuen uns schon auf unsere ersten Partien!



Erinnert ihr euch? Unser eigenes *Portal*-Brettspiel haben wir euch in Ausgabe 4 vorgestellt.

# Ostereier für Gamer



Foto: Linkling • Lizenz: Creative Commons BY-NC-SA 3.0

Solche Ostereier wären wie geschaffen für uns! Der fleißige Gaming-Osterhase, der diese Hühnerprodukte angemalt hat, heißt Linklink (<http://linkling.deviantart.com/>), und uns sind auf dem Foto natürlich als erstes die drei *Portal*-Eier ins Auge gesprungen. Wir müssen allerdings zugeben, dass wir die anderen Eier größtenteils nicht erkannt hätten - mit Ausnahme der *Pokémon* und des Gameboy, versteht sich!

Wenn ihr selbst raten wollt, dann viel Erfolg! Für alle anderen steht in dem Kasten rechts die Auflösung. So oder so wünschen euch hiermit:

*Frohe Ostern!*

## Auflösung

**Hier bitte nur weiterlesen, wenn ihr nicht selbst raten wollt:**

Von links oben nach rechts unten:

- **Gunter** (*Adventure Time*)
- **Glumanda** (*Pokémon*)
- **Schiggy** (*Pokémon*)
- **Bisasam** (*Pokémon*)
- **Pokéball** (*Pokémon*)
- **Oranges Portal**
- **Geschützturm**
- **Dr. Horrible** (*Dr. Horrible's Sing-Along Blog*)
- **Gameboy**
- **Blaues Portal**
- **Navi** (*Zelda - Ocarina of Time*)
- **Derpy** (*My Little Pony*)

## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Was ist das Besondere an *Portal 2*? Nun, da könnte man sicher so einiges aufzählen. Sehr weit oben auf der Liste steht aber auf jeden Fall der Coop-Modus, denn es gefällt uns gut, dass ihr hier nicht in Konkurrenz zueinander steht, sondern im Gegenteil zusammenarbeiten (also kooperieren) müsst, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

*Portal 2* ist aber bei Weitem nicht das einzige Spiel mit Coop-Modus - und einige andere sind sogar noch um einiges älter als Valves Puzzle-Shooter. Im nächsten Heft stellen wir euch eine kleine Auswahl von Games mit Coop-Modus vor - als Vorgeschmack sei beispielsweise schon einmal der SNES-RPG-Klassiker *Secret of Mana* (siehe Screenshot) genannt.

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

**Bis zur nächsten Ausgabe!**



**Erscheinungstermin:**

# Mai 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](http://www.valvesoftware.com)

Alle im Magazin enthaltenen Texte und Screenshots sind, sofern nicht anders angegeben, selbst erstellt. Eine Weiterverwendung ist nur nach vorheriger Anfrage und mit deutlicher Quellenangabe erlaubt. Eine Verwendung in Zusammenhängen, die ein schlechtes Licht auf Valve, *Portal* oder das Portal-Magazin werfen, ist in 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](mailto:portal-forum@st-gerner.de) oder im Portal-Forum unter <http://portal-forum.xobor.de> zu erreichen.