

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

COOP-SPIELE:  
EIN HISTORISCHER ÜBERBLICK

EIN MOD AUF GREENLIGHT:  
THINKING WITH TIME MACHINE

COOLE PORTAL-REMIXE

MARIO KART IM WANDEL DER ZEIT

WÜRFELWELT: WIR HABEN DEN  
MINECRAFT-ROMAN GELESEN

AUSGABE 24  
MAI 2014

**„Hervorragend. Lesenswerte Hefte sind immer das Ergebnis von Teamarbeit. Aber vergesst nicht ...“**

„... wie bei Chiko und seinem Kollegen Flo geht nur einer in die Geschichte ein.“

In diesem Sinne:

### **Willkommen zur 24. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Uns ist allerdings egal, ob einer von uns in die Geschichte eingeht, und wenn ja, wer. Hauptsacht ist, dass wir zusammen (fast) jeden Monat ein neues Heft fertigstellen!

„Zusammen“ ist ein gutes Stichwort, denn Coop-Spiele sind diesen Monat unser Titelthema - inspiriert natürlich durch den Coop-Modus von *Portal 2*, aber es gibt auch andere Spiele, in denen wir gemeinsam gegen den Computer antreten, daher wagen wir einen historischen Streifzug.

Ein weiteres Thema dieser Ausgabe sind *Portal*-Remixe: Wir haben uns verschiedene Videogame-Remix-CDs angehört, die alle jeweils mindestens ein *Portal*-Stück enthalten, und sie für euch beurteilt. Dass

dieses Thema ausgerechnet jetzt, zeitlich passend zum neuen DLC für Chikos Suchtspiel-Geheimtipp *Beat Hazard*, drankommt, ist nur ein Zufall - nichtsdestotrotz kann Chiko gerade jetzt viel gute Musik gebrauchen, und da kommen die *Portal*-Remixe genau richtig!

Abseits von *Portal* werfen wir schließlich einen Blick auf den kultigen Fun Racer *Mario Kart*, außerdem stellen wir euch den *Minecraft*-Roman *Würfelwelt* vor.

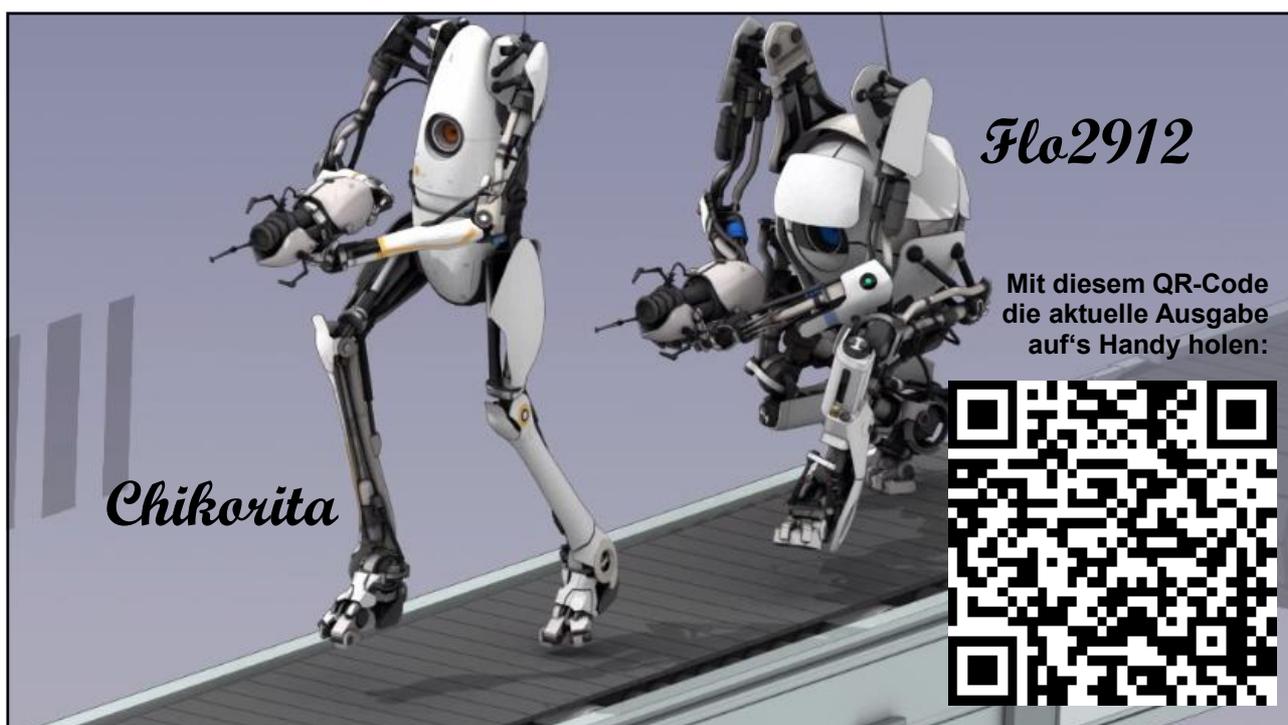
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Mochtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

[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!



**Special: Coop-Spiele** 4

Der Coop-Modus in *Portal 2* begeistert uns! Aber welche Coop-Spiele gibt es noch? Wir blicken in die Historie!

**Map Check: Nostalgie** 8

Zurück zu Creative Futures: Wir kehren zurück in die Forschungseinrichtung aus *Space Gardens*: Eine neue Referenz-Map?

**Map Check: Portal Carousel** 10

Bei Aperture geht's rund? In dieser grafisch genialen Map kann man das wörtlich nehmen!

**Workshop-Testecke** 12

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

**Map Check Retro: Terahertz - Mapaday 1** 13

Ein Tag für eine ganze *Portal 1*-Map: Eine coole Idee mit überraschend gutem Ergebnis!

**Mod-Test: Thinking with Time Machine** 14

Der erste *Portal 2*-Mod hat es auf *Greenlight* geschafft. Ist sie ihrer Zeit wirklich voraus? Wir geraten es euch!

**Special: BEE 2 Update** 18

Die Updates für *BEE 2* werden immer ärmer im Umfang: Auch diesen Monat gibt es nicht viel zu berichten ...

**Special: Portal-Remixe** 19

Schon die Original-*Portal*-Musik ist schon hörenswert. Jetzt stellen wir euch allerdings einige coole *Portal*-Remixe vor.

**Blick über den Tellerrand** 25

Ende Mai erscheint *Mario Kart 8* für die Wii U. Aus diesem Anlass werfen wir einen Blick zurück auf die Anfänger der Fun Racer-Reihe.

**Special: Würfelwelt** 28

Mit *Würfelwelt* ist ein Roman über *Minecraft* erschienen. Wir haben ihn für euch gelesen und für gut befunden!

**Wheatleys unnützes Wissen** 30

Unnütze Fakten über die *Portal*-Firma Valve.



Coop gibt's nicht nur in *Portal 2*: Wir haben kürzlich etwa gern *Goof Troop* (SNES) im Team gespielt. Dieses und weitere Coop-Spiele stellen wir euch in einem ausführlichen Special vor. → **Seite 4**



Nein, hier wurde nicht die 3rd Person-Sicht aktiviert: Das ist unsere Doppelgängerin, die wir in *Thinking with Time Machine* kontrollieren. Was taugt der erste *Greenlight*-Mod? → **Seite 14**



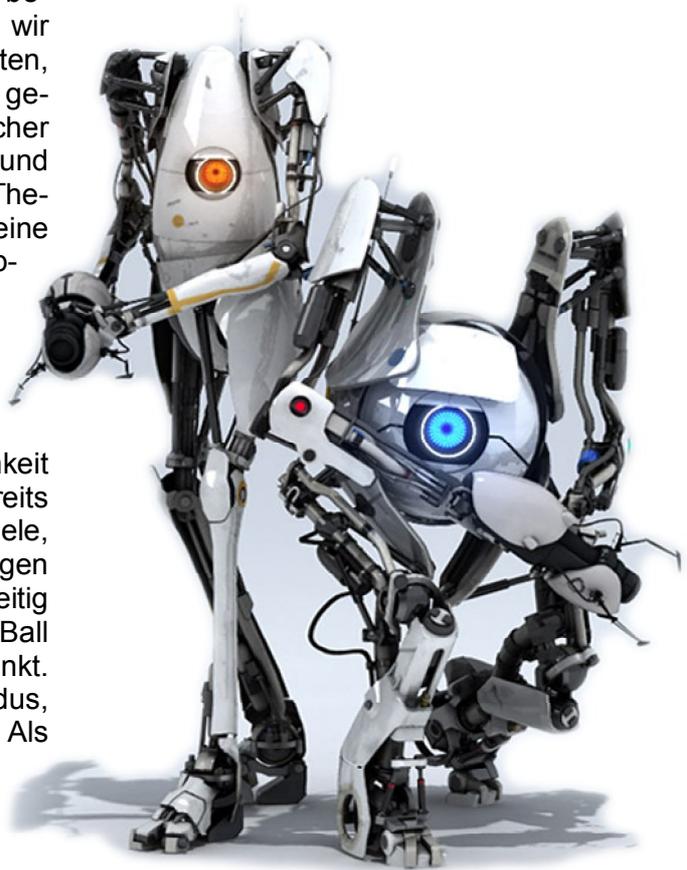
So fing alles an: *Super Mario Kart* ist der Urvater der Fun Racer. Ende Mai erscheint mit *Mario Kart 8* der neueste Teil, aus diesem Anlass stellen wir euch die Kult-Reihe vor. → **Seite 25**

# Coop-Spiele

Was uns am 2-Spieler-Modus von *Portal 2* besonders gut gefällt, ist die Tatsache, dass wir nicht im Wettkampf gegeneinander antreten, sondern als Team zusammenarbeiten, um gemeinsam die Rätsel zu lösen. Ein solcher Coop-Modus ist vergleichsweise selten, und das ist für uns Grund genug, euch in das Thema „Coop-Spiele“ einzuführen und euch eine unvollständige Auswahl weiterer Coop-Games vorzustellen.

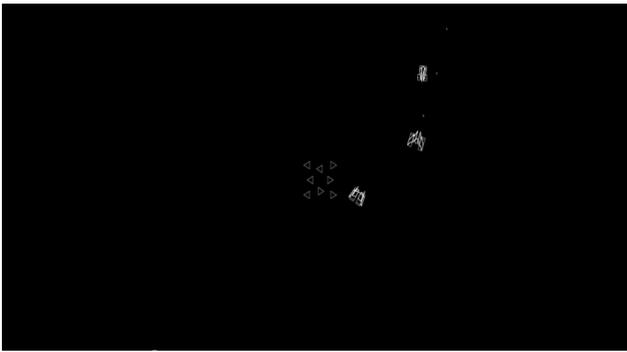
Zunächst sollten wir uns überlegen, welche Möglichkeiten es gibt, ein Computerspiel mit mehreren Personen zu zocken. Die naheliegendste und häufigste Möglichkeit ist das klassische „Jeder gegen jeden“: Bereits in *Pong*, dem Urvater aller Computerspiele, erschienen im Jahr 1972, trat Spieler 1 gegen Spieler 2 an: Ihr schleudert euch gegenseitig einen kleinen Ball zu, und wenn ihr den Ball verpasst, bekommt euer Gegner einen Punkt. Im Gegensatz dazu steht der Coop-Modus, wie wir ihn aus *Portal 2* kennen und lieben. Als reines Gedankenspiel auf *Pong* übertragen würde das bedeuten, dass beide Spieler ihr Paddel auf der gleichen Bildschirmseite haben und gemeinsam die Bälle abwehren, die auf der anderen Seite spawnen. Eine dritte Möglichkeit als Bindeglied sind schließlich Team-Spiele, in denen ihr zwar mit zwei oder mehr Spielern ein Team bildet, gleichzeitig aber gegen ein anderes Team antretet. So wird es beispielsweise in Valves Multiplayer-Hits *Counter-Strike* oder *Dota 2* umgesetzt. Wir sehen das aber nicht als wirklichen Coop-Modus an, da ihr zwar durchaus zusammenarbeitet, aber gleichzeitig doch den Wettkampf gegen andere Spieler sucht. So definiert es auch Wikipedia: „Im Gegensatz zu den meisten anderen Mehrspielermodi findet der Wettstreit hier nicht zwischen den Spielern oder Gruppen von Spielern statt, sondern nur zwischen den Spielern und den Computergegnern.“

Werfen wir einen Blick auf die Historie: Als ers-



tes Coop-Spiel wird in dem zitierten Wikipedia-Artikel *Rip Off* (1979) erwähnt. Optisch erinnert das Spiel an eine frühe Form von *Beat Hazard*: Zwei Spieler steuern zwei Raumschiffe, schießen sich aber nicht gegenseitig ab, sondern nehmen gegnerische Raumgleiter unter Beschuss. Einen Coop-Modus ähnlicher Natur gibt es in *Beat Hazard* übrigens tatsächlich auch, und nur im Team ist es uns gelungen, die Errungenschaft *Boss-König* freizuschalten.

Als weiteres Beispiel für die Entwicklung des Coop-Modus möchten wir als alte Nintendo-Fans die *Mario*-Reihe von Nintendo heranziehen. Bereits das gute, alte *Super Mario Bros.* (NES, 1985) hatte einen 2-Spieler-Modus, jedoch war dieser weder Wettkampf noch Coop. Stattdessen habt ihr einfach abwechselnd vor



Sieht auf wie ein primitives *Beat Hazard: Rip Off* war 1979 das erste Coop-Spiel überhaupt.



31 Jahre später: In *Beat Hazard* kämpfen wir zu zweit gegen Gegnermassen im Takt zur Musik.

euch hingezockt und hattet lediglich die Möglichkeit, am Ende eure Punkte zu vergleichen, wobei ihr dies allerdings von Hand tun musset, da das Spiel nicht von sich aus einen Sieger ermittelt hat. *Super Mario Bros. 2* konnte man dann weder im japanischen Original noch in der westlichen Fassung zu zweit spielen, doch *Super Mario Bros. 3* war ein Schritt in die richtige Richtung: Mario und Luigi befanden sich gemeinsam auf der gleichen Weltkarte (welche es hier zum ersten Mal in einem *Mario*-Spiel gab) und kämpften sich somit auch gemeinsam bis zu Bowlers Schloss durch. Level, die einer der beiden Brüder gemeistert hatte, konnte der andere überspringen, was ebenfalls für eine frühe Form von Teamwork spricht. Dies wurde in *Super Mario World*, einem Launch-Titel für das Super Nintendo, genauso gehandhabt, und hier gab es zusätzlich die Möglichkeit, euch gegenseitig mit Extraleben zu versorgen, so dass ein erfahrener Spieler einem unerfahreneren Freund durchaus helfen konnte.

Während weitere *Mario*-Jump'n'Runs wie *Yoshi's Island* oder *Super Mario 64* dann erst mal gar keinen Multiplayer-Modus mehr hatten, versuchte *Donkey Kong Country* (Super Nintendo, 1994), den Coop-Modus zu verfeinern, indem beide Spieler - Donkey Kong und Diddy Kong - gemeinsam im gleichen Level unterwegs waren. Um aber auch tatsächlich zu zweit gleichzeitig herumzuhüpfen, war die Technik wohl noch nicht reif: Es spielt immer nur ein Spieler, während der andere Charakter automatisch hinterdrein dackelt. Stirbt allerdings der Vordermann, muss der zweite Spieler sofort reagieren, denn nun übernimmt er in einem fliegenden Wechsel das Ruder. Ihr könnt aber auch jederzeit manuell die Kontrolle an euren Freund übergeben.

Was in SNES-Jump'n'Runs wie *Donkey Kong Country* also noch nicht ging, schien in Rollenspielen aus der gleichen Zeit durchaus schon möglich gewesen sein. Das kindgerechte Action-Adventure *Goof Troop* (1993) schickt



Noch nicht ganz Coop: In *Super Mario Bros. 3* kämpft ihr euch zu zweit über die gleiche Weltkarte.



Abwechselnd affig: In *Donkey Kong Country* kann immer nur ein Primat gesteuert werden.



Coop für Kids: In *Goof Troop* wagen sich die Disney-Helden Goofy und Max auf eine Pirateninsel.

Goofy und Max gemeinsam ins Abenteuer auf der Pirateninsel, und die beiden Comicfiguren können tatsächlich gleichzeitig über den Bildschirm bewegt werden. Nicht nur zwei, sondern gleich drei Helden sind es in Squares RPG-Klassiker *Secret of Mana* (1993): Der Junge Randi, das Mädchen Primm und die Koboldin Popoi. Um allerdings tatsächlich zu dritt zu zocken, benötigt ihr auch einen Adapter, der das Anschließen eines dritten Controllers an das Super Nintendo erlaubt. Zudem steht euch zu Beginn lediglich Randi zur Verfügung, die beiden zusätzlichen Heldinnen müssen erst freigespielt werden. Nichtsdestotrotz war die Möglichkeit, ein Rollenspiel zu dritt zocken zu können, für damalige Verhältnisse eine kleine Revolution und wurde auch entsprechend beworben.

Dass auch in der heutigen Zeit viele Coop-Spiele gibt, steht außer Frage. Um bei unserem Paradebeispiel *Mario* zu bleiben, sei *Super Mario 3D World* auf der Wii U genannt, wo



Multiplayer im Mushroom Kingdom: Auf der Wii U hüpfen bis zu vier Spieler durch die Pilz-Welten.



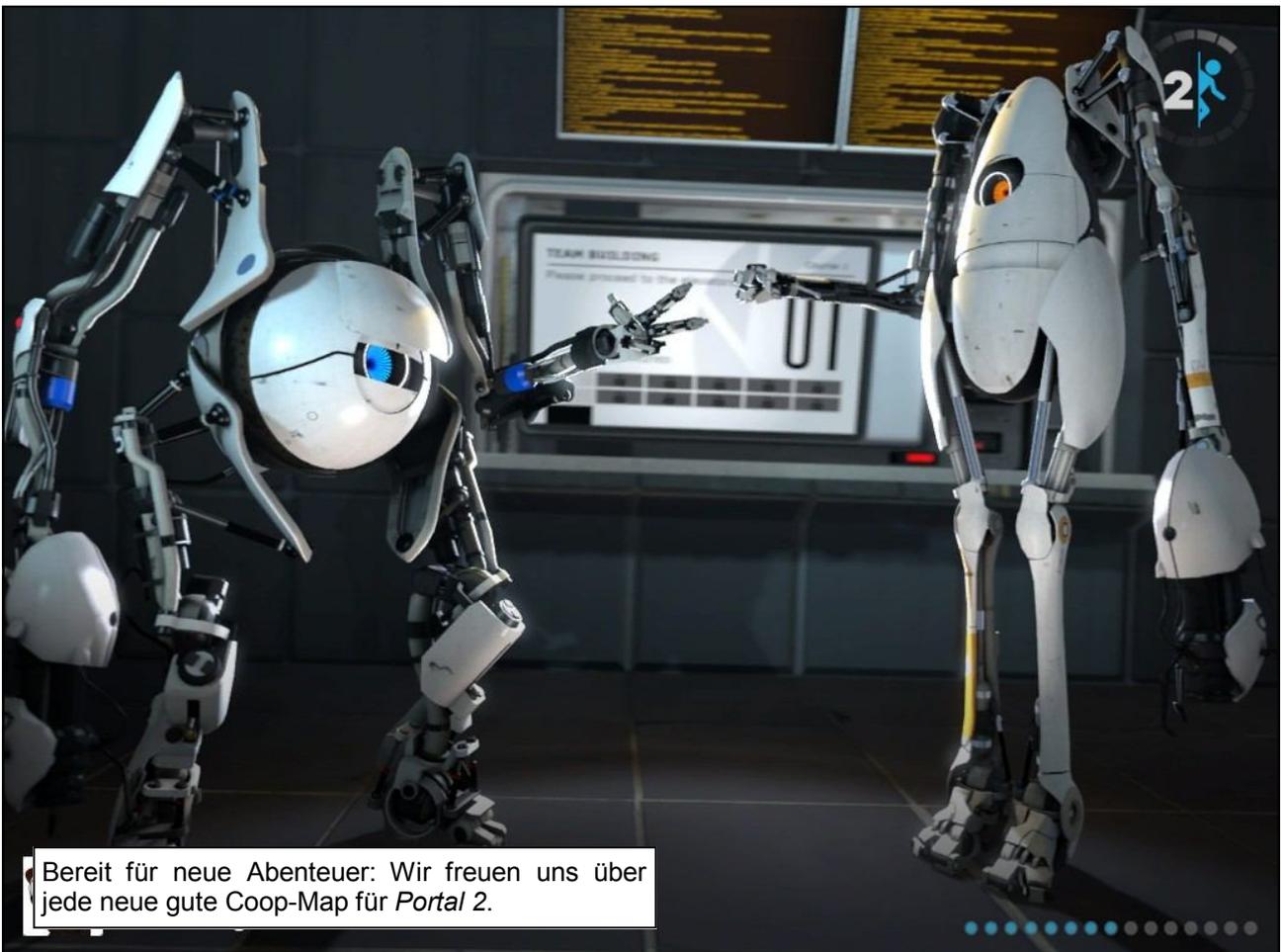
Rollenspiel-Hit zu dritt: *Secret of Mana* auf dem Super Nintendo setzte seinerzeit Maßstäbe.

Coop und Wettkampf hervorragend miteinander kombiniert werden. In erster Linie erhaltet ihr hier einen Coop-Modus, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig durch den Level hüpfen und gemeinsam versuchen, das Ziel zu erreichen - ihr arbeitet also zusammen, um auch die schwierigsten Level irgendwie zu meistern. Am Ende wird dann aber nach Punkten abgerechnet, und wer die meisten Münzen gesammelt, die meisten Gegner besiegt, die meisten Power-Ups ergattert hat, ist der Sieger. So kämpft ihr euch zu einem gemeinsamen Ziel durch, versucht aber dennoch, besser als die anderen zu sein.

Wikipedia schreibt, dass der Coop-Modus, wie er im vorangegangenen Artikel beschrieben wurde, in neuerer Zeit immer mehr von anderen Multiplayer-Modi verdrängt wird. Tatsächlich fallen uns nicht mehr viele aktuelle Spiele mit „klassischem“ Coop-Modus ein. Ein Beispiel auf *Steam* ist *Dungeon Defenders*, wo ihr gemeinsam versucht, die hereinströmenden



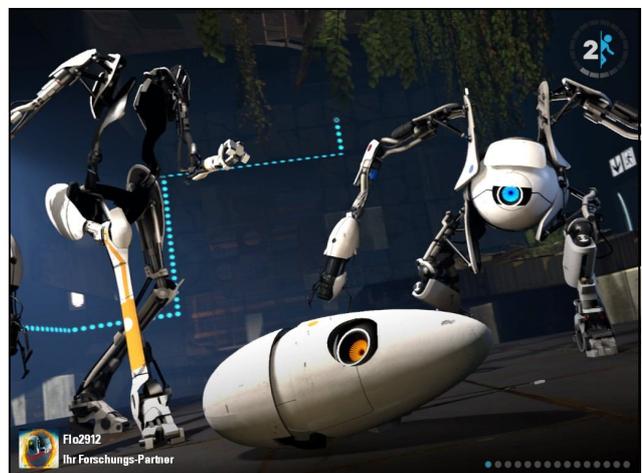
Gemeinsam gegen Gegnerhorden: *Dungeon Defenders* ist eins der aktuelleren Coop-Spiele.



Gegnerhorden aufzuhalten. Weitere Beispiele listet Wikipedia auf, wobei wir von diesen Spielen aber ein knappes Drittel nicht einmal vom Namen kennen - und vom Rest haben wir zwar schon mal was gehört, sie aber größtenteils noch nicht selbst gespielt. Vielleicht sollten wir in das eine oder andere von ihnen doch einmal reinschauen, denn eins ist klar: In den Coop-

Spiele, die wir kennen, macht uns der Coop-Modus großen Spaß und ist auf jeden Fall eine gelungene Abwechslung zum gewöhnlichen Wettstreit, wie man ihn in den meisten Spielen findet. Daher freuen wir uns auch immer über neue gute Coop-Maps für *Portal 2* - auf ein Neues, Atlas und P-Body! Mögen die Tests beginnen!

Grundlage für diesen Artikel war der folgende Wikipedia-Eintrag: <http://de.wikipedia.org/wiki/Koop-Modus>



# Nostalgia



von Strnadik

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=250089072>

*Space Gardens* (Ausgabe 4) ist nach wie vor eine unserer Referenz-Maps. Entsprechend entzückt waren wir, als wir im Workshop eine neue Map entdeckten, die ebenfalls bei Creative Futures spielt - wir erinnern uns: Creative Futures war die Firma, bei der *Space Gardens* spielte. Zwar fällt auf, dass *Nostalgia* nicht vom gleichen Entwickler wie *Space Gardens* stammt, andererseits sollte man keine Map vorab verteufeln, nur weil sie nicht von einem bestimmten Ersteller stammt, und so riskierten wir einen Blick.

Um das Fazit vorwegzunehmen: Für sich genommen ist *Nostalgia* eine sehr gute Map, im Vergleich zu *Space Gardens* hat sie aber keine Chance, und wir finden auch, dass bis auf ein unscheinbares Creative Futures-Logo keine Verbindung zu unserer Lieblings-Map besteht. Der GLaDOS-Ersatz SIMBALD kommt genauso wenig vor wie GLaDOS selbst, und auch auf die Creative Futures-Testelemente wie den Gelwandler müssen wir leider verzichten. Nicht einmal die Creative Futures-typischen Gewächshäuser sind in den Räumen verteilt, stattdessen entdecken wir lediglich ganz normalen Pflanzenbewuchs wie in jeder herkömmlichen verfallenen Testkammer.



Ein wohlbekanntes Logo: Wir sind zurück bei Creative Futures und denken an unsere Mondfahrt.

## Infokasten

Optik-Wertung:	9,5 / 10
Thema:	Verfallen
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz

Trotzdem hat auch *Nostalgia* ein kleines Stückchen Story. Diese erzählt, dass Creative Futures jetzt Zeitreise-Experimente durchführt, und ihr seid wohl eins der Testsubjekte. Nach einem Absturz mit einem zeitreisenden Aufzug findet ihr euch in einer Testkammer wieder, die ihre besten Tage wohl schon hinter sich hat. Hier gilt es, ein kleines Rätsel zu lösen, in dessen Mittelpunkt ein Flutlichttunnel steht, bei dem aber auch ein Laser eine wichtige Rolle spielt. Das Rätsel ist gut, wenn auch nicht allzu knifflig, aber sicher kein herausragender Meilenstein - ja, wir kritisieren hier auf hohem Niveau, aber eine Map, die Elemente aus *Space Gardens* aufgreift, muss eben damit rechnen, auch mit *Space Gardens* verglichen zu wer-



CRASH!!! Dieser abgestürzte Aufzug war offenbar eine Zeitmaschine in die Vergangenheit.



Blick in die Testkammer: Da hinten ist der Ausgang, aber wie wollen wir da hin kommen?

den!

Habt ihr das Rätsel nach maximal zehn Minuten gelöst, folgt noch ein kleiner Epilog. Wir hatten einen Moment lang gehofft, dass eine zweite Testkammer folgt, die etwas mehr zu bieten hat, doch es war lediglich unsere Rückkehr in die Gegenwart. Diese ist zwar nicht schlecht inszeniert, aber sie kann trotzdem nicht über die Tatsache hinweg täuschen, dass die Map ein wenig kurz war. Wie gesagt, gut gefallen hat uns das Rätsel schon - wer Lust auf ein kurzes Flutlichttunnel-Rätsel für zwischendurch hat, der ist hier an der richtigen



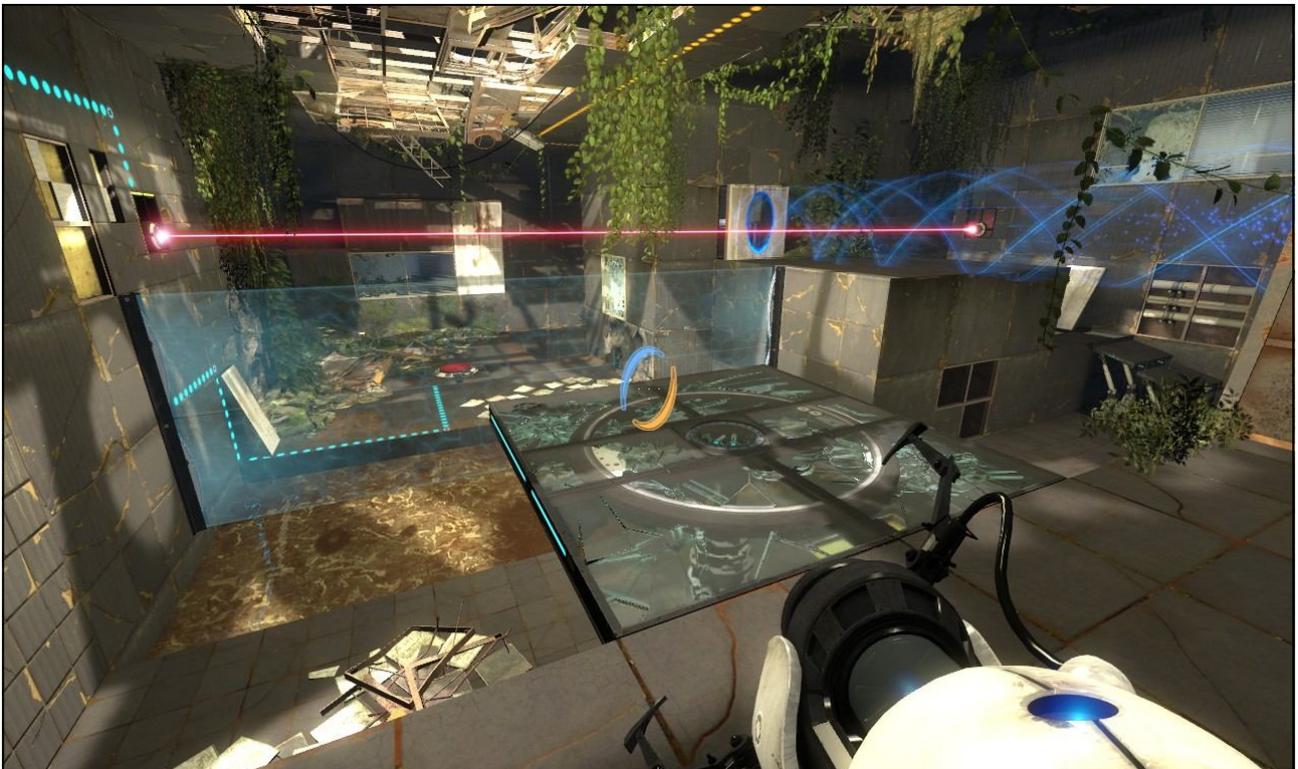
Pilz-Königreich: Natur gibt's auch in Nostalgie, nur nicht in Form von Gewächshäusern.

Adresse. Wer aber einen Meilenstein á la *Space Gardens* erwartet, der wird mehr als enttäuscht.

**Unser Urteil:**

**4 / 5**

(Im Vergleich zu *Space Gardens*: 2 / 5)



Blick zurück: Wir stehen vor dem Ausgang, aber er ist noch verschlossen. Ja, äh, und was nun?

# Portal Carousel

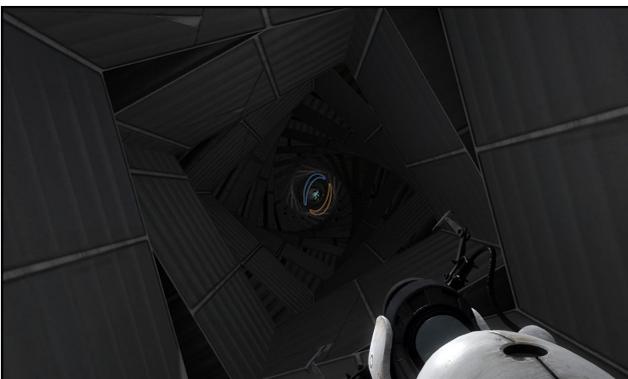


von Myr (FR)

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=252048378>

„Carrousel“ ist Französisch für „Karussell“, und das sagt uns zwei Dinge: Zum einen, dass diese Map wohl von einem Franzosen stammt, und zum anderen, dass es womöglich rund gehen könnte - in welcher Hinsicht auch immer! Wenn wir *Portal Carousel* starten, dann staunen wir aber zunächst einmal über den mehr als merkwürdig geformten Gang. Sind wir dann in der eigentlichen Testkammer drin, werden wir von einer epischen Musik überrascht - hierbei handelt es sich um das *Final Battle Theme* aus *Overlord*.

In der Mitte des Raumes befindet sich ein Flutlichttunnel, der auf den Boden zustrebt. In zwei links und rechts angrenzenden Räumen können wir eine Kugel und einen Frankenturret dropfen lassen, die jeweils direkt auf einem passenden Schalter landen. Sind beide Schalter aktiviert, ändert der Flutlichttunnel im ersten Raum seine Richtung, so dass wir nach oben schweben können. Mit einem beherzten Sprung und ein wenig Geschick können wir nun einen weiteren Raum erreichen, in den wir offensichtlich die Kugel bringen müssen. Gemeinerweise aktivieren sich aber immer die fiesesten Emanzipationsgrills und Laserfelder, wenn wir einen Schalter deaktivieren.

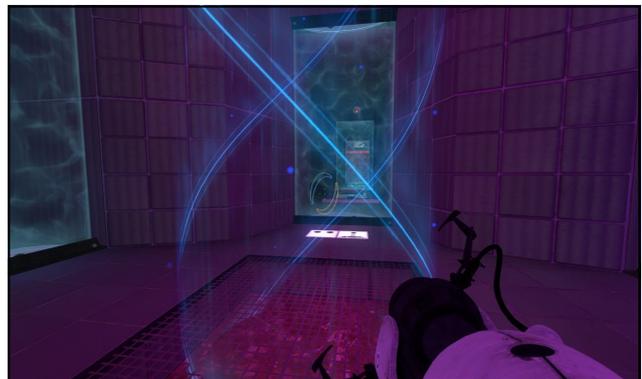


Das fängt ja gut an: Dieser seltsame Gang sorgt für einen spannenden Start der Map.

## Infokasten

Optik-Wertung:	10,5 / 10
Thema:	Special
Custom-Elemente:	ja (optisch)
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz

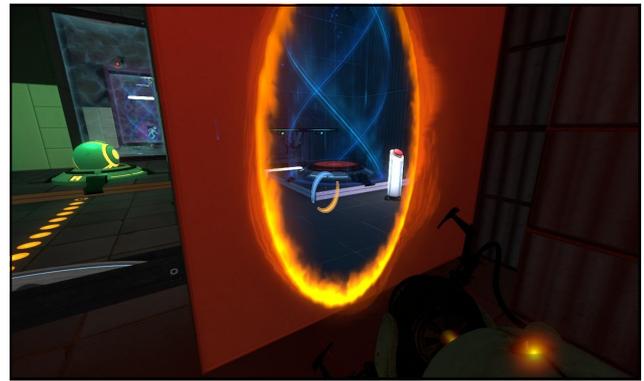
Aus spielerischer Sicht kann *Portal Carousel* nicht überzeugen. Wenn man nämlich einmal raus hat, wie das Grundprinzip der Map funktioniert, dann handelt es sich hierbei um keine Herausforderung mehr, sondern nur noch um stupides Hin-und-her-laufen. Die einzige Schwierigkeit besteht dann darin, nicht die Portale zu verwechseln, sonst dürft ihr von vorne anfangen. Chiko brauchte zwar ein paar Minuten, um das Grundprinzip zu durchschauen, bei Flo war die Sache aber nach wenigen Sekunden klar. Dafür fand er das Zusammenspiel des Frankenturrets mit dem blauen Gel sehr interessant - diese Funktion könnte man sich durchaus für weitere Puzzle-Ideen merken!



Los geht's! Der Flutlichttunnel nützt uns (noch) nichts, also erkunden wir die weiteren Räume.



Flackernde Fackeln: Sie sind nur ein kleiner optischer Effekt, werden die Map aber auf.



Hin und her und ringsherum: Wenn man einmal das Prinzip durchschaut hat, ist die Map (zu) einfach.

Rein auf das Spielerische beschränkt punktet *Portal Carousel* also nicht, was auch unsere mittelmäßige Endwertung erklärt. Was die Map aber aufwertet (und das ist wohl auch der Grund für die 5-Sterne-Bewertung im Workshop), sind die Wow-Effekte und WTF-Momente. Allein der Gang, durch den wir die Testkammer überhaupt erst betreten, ist die Wucht, und der gleiche Gang sorgt noch einmal für einen gelungenen Abschluss. Die Musik haben wir bereits erwähnt, zudem neigt die Map dazu, gelegentlich zu rumpeln. Ein Übriges zu der stimmigen Atmosphäre tun die Fackeln und die unterschiedlich beleuchteten Räume. Optisch macht *Portal Carousel* einiges richtig und täuscht damit über seine spielerischen

Mängel hinweg. Aufgrund der guten Effekte macht es Spaß, die Map einmal zu spielen - aufgrund des simplen Spielprinzips besteht allerdings kein Wiederspielwert.

### Unser Urteil:

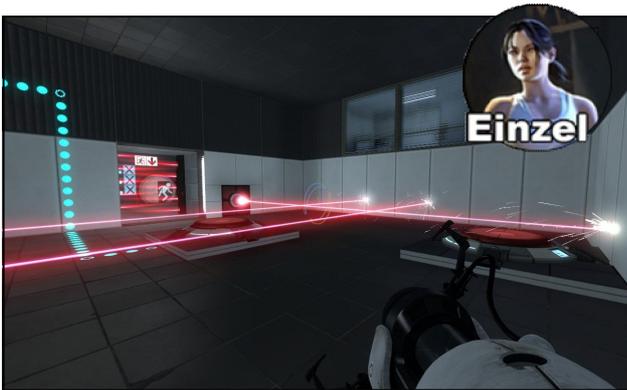
# 3,5 / 5



Geheimnisvolle Ausgangskammer ... äh, ne, oder? Hätten wir die Kugel etwa mitnehmen müssen?

# 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.



**Laser madness** (von Evolitist)

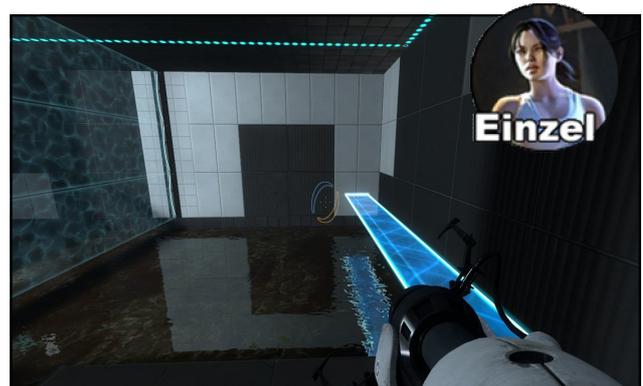
So wahnsinnig, wie der Titel vermuten lässt, finden wir *Laser madness* überhaupt nicht. Was euch hier erwartet, ist ein ganz nettes Laser-Rätsel für zwischendurch, nicht mehr und nicht weniger. Als kleine Draufgabe gibt es das lustige Geschützturm-Rösten, denn zwei von den kleinen Turrets bewachen einen zusätzlichen Entmutigungsumlenkungswürfel, den ihr dringend benötigt. Zudem gilt es, aufzupassen, dass ihr euch nicht selbst den Weg zum Ausgang mit Lasern versperrt.

Unser Urteil: **4 / 5**

**Lava Chamber** (von As11542)

Stellt euch vor, der Boden dieses Raumes würde aus Lava bestehen, dann wisst ihr, woher diese Map ihren Namen hat. In seiner ursprünglichen Funktion als Säure ist der Bodenbelag allerdings genauso tödlich. Was euch aus spielerischer Sicht erwartet, ist ein kleines Lichtbrücken-Rätsel, das für erfahrene *Portal*-Spieler kein allzu großes Problem darstellen sollte. Gegen Ende gilt es, ein wenig zu joggen, doch die Zeit ist ausreichend großzügig bemessen.

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



**It's a trap!** (von marc.beling)

Von der Grundidee her finden wir *It's a trap!* ganz witzig, und der Name ist Programm: Seid bei jedem betätigten Schalter wachsam, denn er könnte eine unvorhergesehene Falle auslösen! Abgesehen von dieser netten Grundidee ist die Map allerdings etwas einfach - sogar fast schon zu einfach, wenn man bedenkt, dass wir versucht haben, den Flutlichttunnel im oberen Stockwerk zu erobern, was letztlich gar nicht nötig gewesen wäre. Trotzdem eine witzige kleine Map für zwischendurch.

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

# Terahertz - Mapaday 1



von Omnicoder

Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=275](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=275)

Das Projekt *Mapaday* von Omnicoder, welches aus insgesamt vier Maps besteht, basiert auf einer unserer Meinung nach interessanten Challenge, die sich der Mapper selbst gestellt hat, und die wir durch Zufall kürzlich gefunden haben. Es geht dabei darum, jeden Tag eine komplette neue Map zu erstellen, und das erste Werk dieser Reihe war vor etwas über drei Jahren *Terahertz*. Natürlich kann man bei nur einem Tag Erstellungszeit keine besonders große oder aufwändige Map erwarten, aber es muss ja auch nicht jede gute Map gleich ein zeitraubendes Mega-Projekt sein. Die Map beinhaltet ein paar kleinere Räume. Zwei davon sind durch ein Laserfeld getrennt, können aber auch auf anderem Weg erreicht werden, ein weiterer ist mit beiden Räumen durch zwei geschlossene Türen verbunden, außerdem gibt es einen Ein- bzw.- Ausgangsraum am Anfang. Die Map beinhaltet des Weiteren einen Würfel mit Spender, einen Energieball und ein Feld, das ein wenig an eine *Portal 2*-Lichtbrücke erinnert, allerdings Energiebälle durchlässt. Über das Rätsle an sich

## Infokasten

Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Portal 1
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz

lässt sich nicht viel sagen, ohne gleich die Lösung zu spoilern, es ist aber eine nette kleine Map für mal eben fünf Minuten *Portal* zwischendurch. Sehr einfach und kurz, aber dennoch gut - vor allem, wenn man noch bedenkt, dass der Entwickler unter Zeitdruck stand!

## Unser Urteil:

# 5 / 5



Los geht's! *Terahertz* wurde an nur einem Tag erstellt, ist aber trotzdem keine schlechte Map.



Dieses merkwürdige blaue Feld ähnelt eine Lichtbrücke, lässt aber Energiebälle durch.

# Thinking with Time Machine

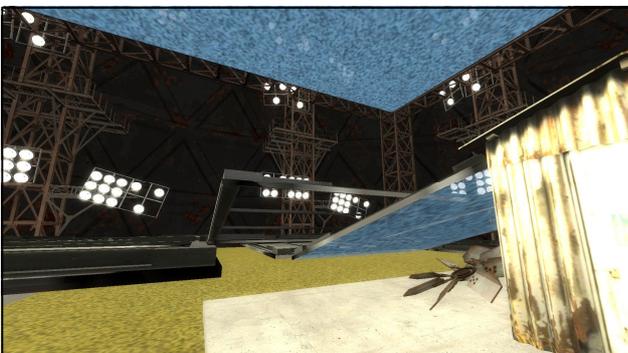


Download: <http://store.steampowered.com/app/286080/>

Am 18. April diesen Jahres war es endlich soweit. Das erste *Portal 2*-Mod-Projekt das es durch *Greenlight* auf *Steam* geschafft hat, ging online. *Thinking with Time Machine* ist der Name des Werkes, das von Stridemann entwickelt und von dem SignHead Studio gepublished wurde.

Wie der Name schon sagt, dreht sich der Mod um eine Art Zeitmaschine und führt somit eine komplett neue Denkweise ein, mit der ihr an die Testkammern herangehen müsst. Ihr habt ein kleines Tablett in eurer Hand. Mit Drücken der „R“-Taste könnt ihr eure Aktionen aufnehmen. Mit „Q“ stoppt ihr die Aufnahme und mit „F“ spielt ihr sie ab, wobei dann ein Double von euch erscheint, das genau das ausführt, was ihr zuvor aufgenommen habt. Dabei kann „Q“ übrigens auch übersprungen werden - ich wusste zum Beispiel bei meinem ersten Durchgang gar nicht, dass es die Funktion gibt (und ja, sie wird im Tutorial erwähnt, das besteht allerdings aus kleinen Animationsfilmen auf Monitoren in den Testkammern selbst, auf die ich nicht so sehr geachtet habe, da ich dachte, sie wären nur Verzierung wie die Aufzugsvideos).

Ein Beispiel aus dem Tutorial: Ihr habt einen Schalter auf dem Boden und müsst diesen drücken, um eine Tür zu öffnen, aber weit und



Erkennt ihr es wieder? Das ist das Feld vom Ende von *Portal 2* - alles war nur Illusion!

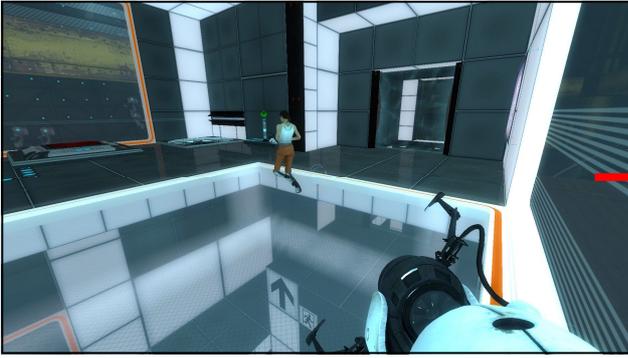
## Infokasten

Optik-Wertung:	9 / 10
Thema:	Custom
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	ansteigend
Spieldauer:	kurz

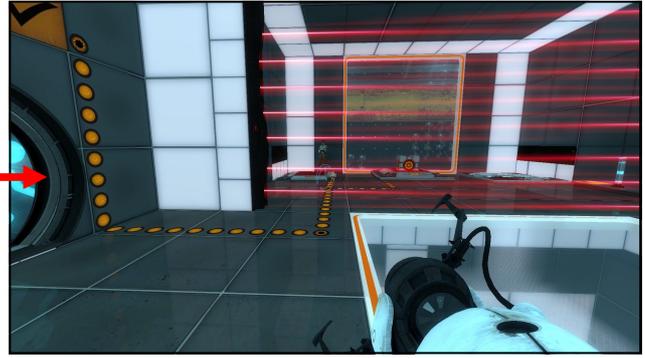
breit ist kein Würfel. Kein Problem: Stellt euch auf den Button, drückt Aufnahme und bleibt ein paar Sekunden stehen. Anschließend drückt „Stopp“ und stellt euch vor die Tür. Nun drückt „Wiedergabe“ und eine zweite Chell wird sich so lange, wie ihr aufgenommen habt, auf den Schalter stellen, sodass die Tür wieder aufgeht. Dabei kann die Kopie alles, was ihr auch könnt: Würfel aufheben, fallen lassen, Schalter drücken, sich ducken, springen, Portale schießen, alles eben. Sie ignoriert dabei auch die Schwerkraft, solltet ihr also beispielsweise über einen Würfel laufen und den dann vor der Wiedergabe wegnehmen, wird sie in der Luft schweben. Auch geschlossene Türen kann sie durchqueren, solange sie kein Objekt wie einen Würfel in der Hand hält, und auch Lasergitter sind für die Kopie nicht tödlich (für euch jedoch schon, also trotzdem aufpassen ^^).



Zeitkontrolle: Mit diesem kleinen Gerät können wir unsere Doppelgänger aufnehmen und abspielen.



Doppelgängerin in Aktion: Wir schicken die zweite Chell los, damit sie uns ...



... über das Laserfeld hinweg den Schalter aktiviert und die Tür öffnet.

Auf dieser Funktion bauen nun die Testkammern auf. Es entscheidet nun also nicht mehr nur der Einsatz von Objekten und Portalen, sondern auch der Laufweg. Dabei gibt es viele Interaktionsmöglichkeiten. Ihr könnt zum Beispiel auf eure Kopie springen und so höhere Ebenen erreichen, oder ihr einen Würfel abnehmen bzw. auch in die Hand drücken, wenn an entsprechender Stelle (auch ohne Würfelaufnahme) bei der Aufnahme bereits vorsorglich die Benutzen-Taste gedrückt wurde. Leider geht dabei die Portal Gun etwas unter: Die meisten Testkammern benutzen gar keine Portale, nur zwei oder drei Stück erfordern zwingend den Einsatz davon, die meisten anderen haben nicht mal Portalflächen. Das führt dazu, dass einige Spieler sogar vergessen haben, überhaupt über die Portale zu verfügen und dann an einer Stelle nicht mehr weiter kamen, wo es doch mal zwingend notwendig war, Portale zu benutzen. Außerdem sehen sich die Beleuchtungswandteile und Portalfläche zum Verwechseln ähnlich, sodass man sie kaum auseinanderhalten kann, das wurde kürzlich aber gefixt, indem man ein graues Portal als Grafik auf Portalfläche gesetzt hat - nicht unbedingt die eleganteste Lösung, aber zweck-

mäßig.

Wo wir dann gerade beim Thema Updates sind, davon gab es gerade in der Anfangszeit recht viele. Der Mod hatte mit einigen Startschwierigkeiten zu kämpfen, bei vielen Spielern startete er gar nicht oder stürzte direkt nach Laden des Hauptmenüs ab. Auch einige Bugs und Probleme in Testkammern selbst wurden entdeckt und inzwischen behoben, wobei wir trotzdem zwei Stellen gefunden haben, an denen wir uns eine unschaffbare Situation geschaffen haben: Einmal, als wir in einem BTS-Bereich auswählen konnten, welche Elemente einer kaputten Testkammer aktiv sein sollten, und wir (wirklich testweise) einen Schalter und eine Tür aktivierten, die Katapultplattform zurück zum BTS-Zugang jedoch deaktivierten und dann weder die Tür aufbekamen noch zurück konnten (zugeben, man muss dafür schon etwas dämlich sein, das aus Versehen hinzubekommen, aber trotzdem sollte man als Entwickler mit so etwas rechnen), und einmal, als wir einen völlig falschen Lösungsweg in einer Testkammer angingen, uns versehentlich aus dem ersten Raum aussperrten und uns danach nicht mal töten konnten,



Jetzt wird's ernst: Wir betreten die erste Testkammer - und das Level Sign sieht ungewohnt aus!



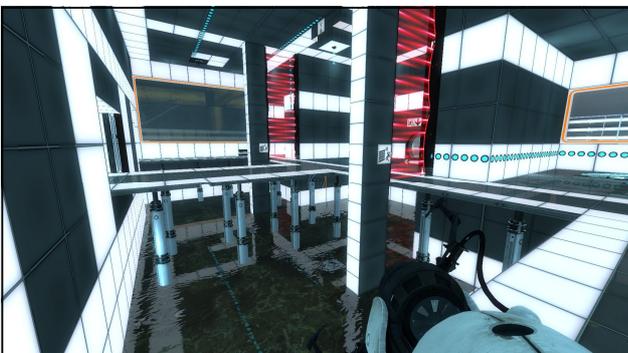
Los, Doppelgängerin, du bist dran! Löse das Rätsel für uns!



Gastauftritt von Atlas und P-Body: Ihre Gespräche erinnern uns an uns selbst!

um neu anzufangen. Außerdem hat bei einem Durchlauf die Nehmen-Funktion in einer Testkammer nicht aufgezeichnet, was dazu führte, dass die Testkammer unmöglich war, jedoch ging es bei anderen Versuchen und wir wissen nicht, wodurch dieser Bug entstanden ist.

Wie gesagt, das Spiel wird unregelmäßig geupdated und gebugfixt, daher sind einige der Probleme vielleicht nicht mehr vorhanden wenn ihr diesen Text lest. Mit dem neuesten Updates kamen übrigens auch Untertitel in Deutsch hinzu - allerdings muss man dazu einen Befehl in die Entwicklerkonsole eingeben, welche wir einfach nicht aufbekamen, selbst mithilfe des Entwicklers, denn die Option, eine Taste für die Entwicklerkonsole festzulegen, fehlt in den Optionen leider, und die Standard-Taste gibt es auf unsere Tastatur nicht als alleinstehende Taste, die vom Spiel erkannt wird. Das ist allerdings nicht so schlimm, denn das Spiel hat sowieso nur elf kurze und einfache englische Sätze, von denen man bei zehn sowieso die Untertitel lesen muss (da sie aus Atlas- und P-Body-Gepiepse bestehen) und so viel Englisch sollte der Durchschnittsspieler eigentlich beherrschen.



Diese Testkammer sieht ganz schön gefährlich aus mit der vielen Säure am Boden!



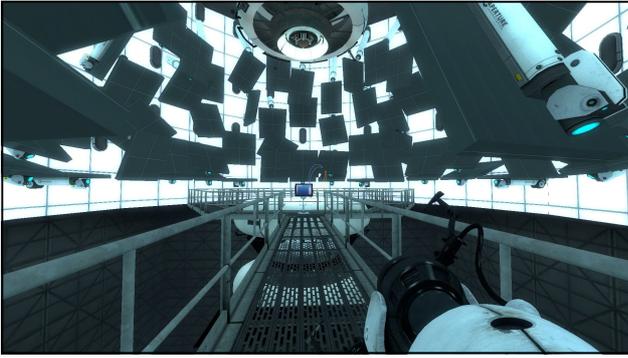
Lustige Spielerei: Hier können wir uns unseren eigenen kleinen Raum bauen - inklusive Sackgasse!

Bleiben wir bei der Story: Ihr seid am Ende von *Portal 2* gar nicht in Freiheit, das war nur eine Täuschung durch Monitore. Ein Vogel knallt gegen eben diese und sie fallen um und zerbrechen, woraufhin ihr der Wahrheit ins Auge blicken müsst und euch per Aufzug zurück in die Labore begeben. Nun müsst ihr eine Zeitmaschine finden, um in der Zeit zu dem Punkt zurückzureisen, unmittelbar nachdem euch GLaDOS die Freiheit geschenkt hat, damit sie euch nochmal gehen lässt - mit den Worten „What are you still doing here, you're free“. Das ist alles. Angeblich spielt das ganze im Jahr 2021, das halten wir jedoch für ein Gerücht, denn unsere Meinung nach spielt *Portal 2* eigentlich um Einiges später in der Zukunft, was aber nur unsere persönliche Meinung ist. Der Dialog zwischen Atlas und P-Body ist eigentlich gänzlich unwichtig, auch wenn er uns etwas an uns selbst erinnert hat, da P-Body nicht mehr mit Atlas testen möchte weil dieser ihn immer in die Säure fallen lässt, was auch bei uns schon des Öfteren vorkam.

Kommen wir also nun noch zum letzten Punkt, dem Umfang. Der Mod hat nur ca. zehn Maps und etwas mehr als zehn Testkammern (wenn

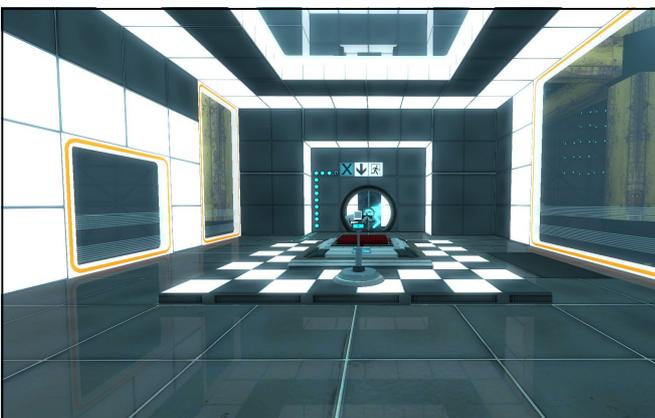


Ja, Doppelgängerin, nur noch einen Schritt weiter, dann ist die Testkammer geschafft!



Huch, wo sind wir denn hier gelandet? Das sieht ganz schön nach nahendem Showdown aus!

man die Tutorial-Testkammern mitzählt), was leider nicht so besonders viel ist. Das Potential des Mods wird nicht richtig genutzt, es gäbe noch einiges, was man daraus machen könnte. Auch das Ende kommt einem etwas sehr plötzlich und übereilt vor. Ich habe für 1 ½ Durchläufe und zusätzlich etwas Rumprobieren für diesen Artikel nur etwa zwei Stunden insgesamt gespielt - es gibt Leute, die haben den Mod in 15 Minuten komplett abgeschlossen. Es wurde jedoch vom Entwickler inzwischen bekannt geben, dass ein Release der SDK sowie möglicherweise einer Workshop-Funktion, und außerdem auch ein *Bee 2-Addon* mit Zeitmaschine geplant sind. Dennoch ist er für *Portal*- und Rätsel-Fans, die gerne mal eine neue außergewöhnliche Herausforderung haben möchten, durchaus einen Blick wert, auch wenn er ein paar Schwächen aufweist. Ein letzter Tipp noch: An Decken platzierte Schalter ziehen Würfel und Kugeln auf magische Weise an, wenn ihr sie von unten hineinlegt, ein Flutlichttunnel oder ähnliches, nach dem ich anfangs gesucht habe, ist also nicht nötig dafür!



Wir denken mit Zeitmaschinen: Bei Aperture Science stand die Zeit seit *Portal 2* auch nicht still!



Zurück in die Zukunft: Welche Rolle wird die Borealis im Jahr 2021 um 9:44 Uhr spielen?

**Unser Urteil:**

**5 / 10**

**Pro / Contra:**

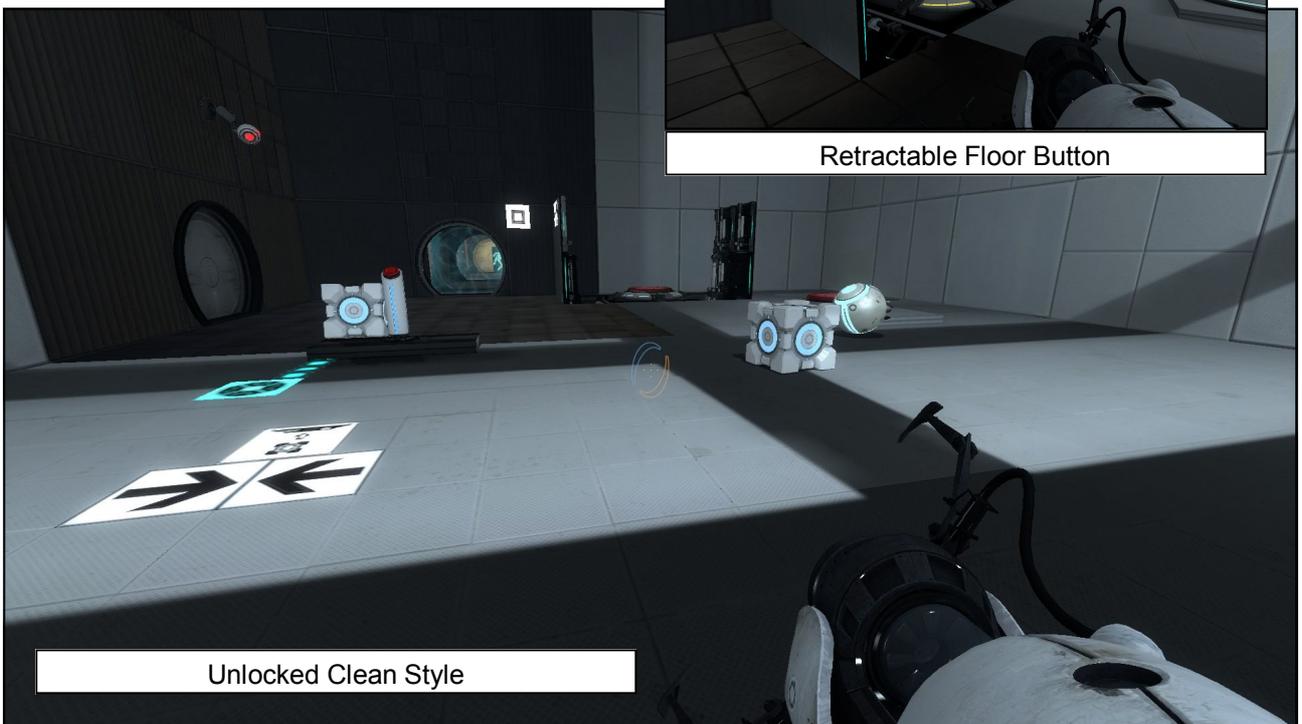
- + **Interessantes neues Konzept**
- + **Ansteigender Schwierigkeitsgrad mit Tutorial**
- + **Schöne neue Testkammern in hübschem neuem Design**
- + **Bugfixes werden bereitgestellt**
- + **Deutsche Untertitel**
- **Viele Bugs und Probleme, die zum Teil noch immer nicht ganz behoben wurden**
- **Unschaffbare Situationen möglich**
- **Kein „Spielstand laden“ im Menü (nur „letzten Spielstand laden“ oder „Neues Spiel“)**
- **Läuft nicht immer ganz flüssig**
- **Recht kurz**

# BEE 2 Update

Auch in diesem Monat gibt es kaum Neues zum *BEE 2*-Mod - scheint so, als wäre die Zeit des Interesse für das Erstellen von Custom-Items für die *PTI* vorbei. Von offizieller Seite gibt es nichts. Lediglich Teamspen210 hat uns drei neue Items zur Verfügung gestellt, welche an sich drei Mal dasselbe in unterschiedlicher Ausführung sind. Dabei handelt es sich um den Retractable Floor Button, ein Schalter, den man in die Wand beziehungsweise in den Boden ein- und ausfahren kann. Er verfügt über zwei große Klappen, diese lassen sich auf Knopfdruck öffnen und der Button fährt heraus. Ebenso kann man den Button bei Deaktivierung auch wieder einfahren und hinter den Klappen verschwinden lassen. Ihn gibt es in drei Varianten: Normal, Würfel und Kugel. Leider funktioniert er laut Community-Feedback aber nicht in jedem Style, und auch unsere Tests ergaben, dass es nicht immer funktioniert, an einem Fix dafür wird allerdings schon gearbeitet, und der erste für Clean Style ist sogar schon erschienen. Abgesehen davon gibt es nur einige kosmetische Detail-

Veränderungen an anderen Items, so hat das Chamberlock jetzt zum Beispiel zwei Türen statt einer, und der Neurotoxin-Emitter ist nun direkt in die Wand montiert und nicht mehr auf einem kleinen herausragendem Podest.

Zudem gab es auch einen neuen Style, den Unlocked Clean Style. Was davon allerdings der Sinn ist, erschließt sich uns nicht wirklich, denn es ist quasi eine 1:1-Umsetzung des normalen Clean Styles, einziger Unterschied: Man kann Eingangs- und Ausgangstüren sowie den großen Überwachungsraum aus der Map vollständig löschen und dafür als Items auf die Palette tun. Komplettsinnlos, da eine *PTI*-Map dies alles braucht, um richtig zu funktionieren, daher raten wir auch von der Nutzung dieses Features ab!



Retractable Floor Button

Unlocked Clean Style

# Portal-Remixe

Bereits in Ausgabe 3 hatten wir ein Special über die Musik von *Portal*. Damals ging es allerdings primär um den offiziellen Soundtrack. Diesmal möchten wir euch eine Auswahl empfehlenswerter Remixe von *Portal*-Stücken vorstellen. Da allerdings die Masse so groß ist, legen wir den Schwerpunkt nicht auf Einzellieder, sondern konzentrieren uns in erster Linie auf vollständige Remix-CDs, auf denen eben auch das eine oder andere *Portal*-Lied zu finden ist.



## Walt Ribeiro - Themes for Orchestra

Walt Ribeiro stammt nicht ganz aus der Zeit von Mozart, Bach oder Beethoven, im Gegenteil, er ist Jahrgang 1984. Nichtsdestotrotz ist er ein Komponist klassischer Musik, und sogar bekannt genug, um einen eigenen Wikipedia-Eintrag zu rechtfertigen. Uns gefällt Walt Ribeiros CD *Themes for Orchestra* allerdings deutlich besser als seine Eigenkomposition, die Symphonie mit dem merkwürdigen Namen *I.I.* Der Grund leuchtet ein, wenn man einen Blick auf die Titelliste wirft: Sowohl *Still Alive* als auch *Want You Gone* sind hier im Orchester-Klang zu hören, neben Stücken aus *Pokémon*, *Mega Man*, *Skyrim* und weiteren Games.

### Bezugsquelle:

<http://fororchestra.bandcamp.com/album/volume-6>

Unsere Bewertung:



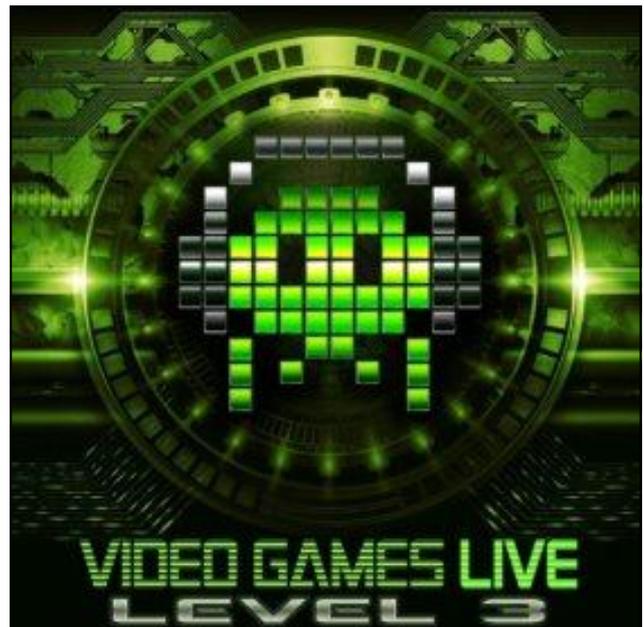
## Video Games Live - Level 3

Genau wie Walt Ribeiro geht auch Video Game Live ist die orchestrale Stilrichtung. Die Verantwortlichen des Projekts bringen nicht nur CDs heraus (bislang gibt es drei Ausgaben, von denen die ersten beiden auch als handfeste Scheiben und nicht nur als digitaler Download zu kriegen sind), sondern veranstalten auch tatsächlich Konzerte - ein deutscher Tour-Stopp ist am 15. November in Stuttgart. Auf der dritten CD von *Video Games Live* befindet sich auch eine Live-Version von *Still Alive* aus *Portal*, daneben gibt es beispielsweise *Tetris*, *The Legend of Zelda*, *The Secret of Monkey Island* oder *Dota 2* zu hören.

### Bezugsquelle:

<http://videogameslive.com/index.php?s=kickpost>

Unsere Bewertung:





## Embargo Studios - If Only it Were 8-bit

Die Zeit des NES liegt einige Jährchen zurück. Damals bestand Videospielemusik noch aus 8-Bit-Gepiepse, und einige der Stücke von damals haben inzwischen Kultstatus entwickeln, allen voran *Super Mario Bros*. Wie aber würden die heutigen Kompositionen klingen, wenn sie noch zu NES-Zeiten entstanden wären? Die Embargo Studios stellen es eindrucksvoll unter Beweis, wobei die pixelige Portal Gun auf dem Cover bereits auf den ersten Blick Gutes erahnen lässt. Tatsächlich wird die digitale CD mit einem 8-Bit-Remix von *Still Alive* eröffnet, anschließend folgen Stücke wie *Banjo-Kazooie* oder *Super Smash Bros. Brawl*, und später ist Valve noch einmal mit *Half-Life 2* vertreten.

### Bezugsquelle:

<http://embargostudios.bandcamp.com/album/if-only-it-were-8-bit>

Unsere Bewertung: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

## SBFR - Puzzle de PON!

Chikorita ist ein bekennender Fan von salvation by faith records (kurz: SBFR). Dabei handelt es sich um ein kleines japanisches Label, das sich auf Videogame-Remixe spezialisiert hat und dabei wiederum einen Schwerpunkt auf *Pokémon* legt - das allein ist für Chiko Grund genug, das Label zu lieben! Unter dem Titel *Puzzle de PON!* erschien aber auch eine CD, die sich dem Thema „Puzzle-Spiele“ widmet. Neben unbekannteren Games wie *Bloxeed* oder *Palamedes* ist hier auch ein Stück aus *Portal* enthalten: *Tsugi no tsuka-eki wa nitosei* von sta ist ein Remix des Titels *Subject Name Here*, aber leider ist das Original kaum noch herauszuhören. Schade, die vielen *Pokémon*-Remixe des Labels findet Chiko echt gut, aber der einzige *Portal*-Remix ist nur mittlerer Durchschnitt.

### Bezugsquelle:

Leider nicht mehr erhältlich ...

Unsere Bewertung: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪



## dj-corny - Still Alive 2010 (German Voice Mix)

*Still Alive 2010* von dj-corny erschien als Einzelsong und ist ein flotter 6 ½-minütiger Techno-Remix des *Portal*-Endings. Leider hat dj-corny zwischenzeitlich seine Homepage [www.dj-corny.de](http://www.dj-corny.de) geschlossen, das Lied hat aber glücklicherweise auf Youtube überlebt.

### Bezugsquelle:

<https://www.youtube.com/watch?v=KLj463Njduk>

### Unsere Bewertung:

♪ ♪ ♪ ♪ ♪



## The String Arcade - The String Arcade

Geigen, Cellos, Violinen - mit „Streichinstrument“ ist nicht zwangsweise ein Pinsel gemeint, und dieses Wortspiel war schlecht! Besonders gut hat uns leider auch die CD nicht gefallen. Natürlich klingt es interessant, Stücke aus Videospiele einmal von einem Streichorchester zu hören, wir finden die Songs allerdings ein wenig zu ruhig, das könnte aber freilich Absicht sein. Kleiner Tipp: Am besten nutzt ihr die Hörproben, bevor ihr das Album kauft, so könnt ihr sicher gehen, ob euch die Musik zusagt! Aus *Portal* ist zumindest ein selten remixer Song vertreten, nämlich die *Turret Suite*. Ansonsten finden sich zwar große Spielnamen in der Titelliste, aber mit eher unbekannteren Stücken.

### Bezugsquelle:

<http://thestringarcade.bandcamp.com>

Unsere Bewertung:



## Video Game Music Choir - /sing

Könnt ihr euch vorstellen, wie Videogame-Songs gesungen von einem Kirchenchor klingen würden? Nein? Dann solltet ihr mal in */sing* Reinhören! Gut, echter Kirchengesang ist es natürlich nicht, aber es klingt doch ähnlich. Vor allem klingt es allerdings ungewohnt, und das ist nicht negativ gemeint. Nach dem ersten „Was ist denn das?“-Schock haben wir nämlich doch Gefallen an diesen eigenwilligen Interpretationen gefunden. Aus *Portal* ist der Endingsong *Still Alive* vertreten, ansonsten finden sich auf der digitalen CD Stücke aus *Super Smash Bros. Brawl*, *The Legend of Zelda*, *Kirby*, *Metroid* und *Final Fantasy VII*. Bei allen Liedern scheint es sich übrigens um Mitschnitte von Live-Auftritten zu handeln, zumindest lässt der Applaus am Ende jedes Stücks diesen Schluss zu.

### Bezugsquelle:

<http://vgmchoir.bandcamp.com/album/sing>

Unsere Bewertung:



## DORKLY - Wish I Had a Portal Gun (Aperture Science Rap)

*Wish I Had a Portal Gun* ist eigentlich kein Remix, sondern ein eigenständiger Song, eben mit *Portal*-Thematik. Rap ist zwar eigentlich nicht unsere Stilrichtung, aber Song samt Musikvideo überzeugen!

### Bezugsquelle:

<http://www.dorkly.com/video/19873/wish-i-had-a-portal-gun-aperture-science-rap>

Unsere Bewertung:





## Jonathan Coulton - Jonathan Coulton's Greatest Hit (Plus 13 Other Songs)

Wenn man als „Remix“ alles durchgehen lässt, was anders klingt als im Originalspiel, dann gehört auch Jonathan Coulton, der Komponist von *Still Alive* und *Want You Gone*, auf diese Liste. Sein Best-of-Album *Jonathan Coulton's Greatest Hit (Plus 13 Other Songs)* wurde im Sommer 2012 im Rahmen des Humble Music Bundle veröffentlicht und enthält 14 Klassiker des Indie-Musikers, darunter auch die beiden *Portal*-Endings in einer exklusiven Live-Version, die bei einem Konzert in Toronto aufgezeichnet wurde. Ansonsten finden sich auf der digitalen CD noch weitere Klassiker von Jonathan Coulton, beispielsweise *Code Monkey*.

### Bezugsquelle:

Leider nicht mehr erhältlich ...

Unsere Bewertung:



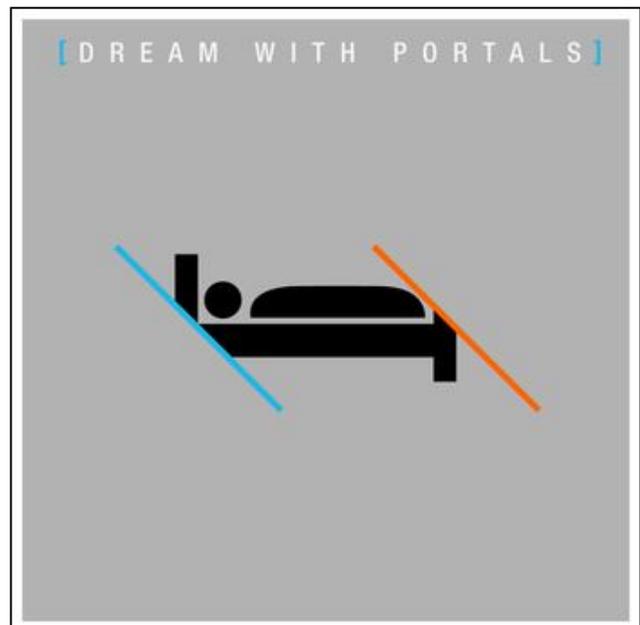
## Dirty Knobs - Dream with Portals

*Dream with Portals* ist ein *Portal 2*-Remix-Projekt, das den instrumentalen Soundtrack aus dem Spiel neu interpretiert. An sich ist das eine Idee, die uns gefällt, man muss aber auf atmosphärische Musik stehen. Jedes einzelne Lied ist nämlich durchaus 20 bis 30 Minuten lang, ohne dabei allzu viel Spannung aufzubauen. Als atmosphärische Hintergrundmusik sind die Stücke daher sich gut geeignet, zum mal eben zwischendurch Anhören sind sie aber doch um Einiges zu langatmig. Wir können uns allerdings gut vorstellen, dass es wirken kann, durch die Cave-Johnson-Anlagen zu irren, die Musik im Spiel stumm zu schalten und stattdessen *Dream with Portals* laufen zu lassen - ob es speziell für euch auch wirkt, müsst ihr allerdings selbst ausprobieren.

### Bezugsquelle:

<http://zacbentz.bandcamp.com/album/dream-with-portals>

Unsere Bewertung:



## KazeMixer - A Portalicious PORTAL 2 Symphonic Orchestra Medley

Der Titel dieses Song ist lang, ebenso wie der Song selbst: In knapp acht Minuten wird euch ein Medley diverser Stücke aus *Portal* und *Portal 2* dargeboten, das wirklich gut klingt. Bei welchem Song wir gerade sind, teilt uns im Video eine lustige weiße Geschützgitare mit.

### Bezugsquelle:

<https://www.youtube.com/watch?v=ql-j9g8fGH4>

Unsere Bewertung:



# Salvation By Faith Records



Hier gibt's neues Futter für Fans: Ein Werbeplakat für *We Bros. X* auf dem Comic Market 81.



Der Himmel auf Erden: Stapelweise brandneue SBFR-CDs an ihrem Stand auf dem Comiket.

 Salvation By Faith Records, kurz SBFR genannt, ist ein japanische Musiklabel, das sich auf Videogame-Remixe spezialisiert hat, und in letzter Zeit liegt der Schwerpunkt deutlich auf *Pokémon* und *Kirby*, wenngleich auch immer noch Remix-CDs zu allen möglichen anderen Games erscheinen.

Salvation By Faith Records wird bald elf Jahre alt, denn der Ursprung liegt im Sommer 2003. Damals fanden sich einige User der BMS Community zusammen, die die gemeinsame Idee hatten, mal CDs rauszubringen. Zur BMS Community konnten wir trotz intensiven Googlers keine weiteren Informationen finden, wir vermuten aber aus dem Kontext, dass das eine japanische Musik-Community

sein oder gewesen sein muss. Jedenfalls setzten die User ihre Idee in die Tat um, womit Salvation By Faith Records offiziell gegründet war. Kopf des jungen Labels war und ist bis heute AOiRO\_Manbow, der sich später als zweites Pseudonym hapi→ ausuchte, dessen echter Name aber ebenso wenig bekannt ist wie sonstige persönliche Daten. Unter [www.manbow.org](http://www.manbow.org) erreicht ihr seine private Homepage, die zwar auch nicht viele Infos preisgibt und überhaupt seit 2007 nicht mehr aktualisiert wurde, auf der sich aber noch einige seltene alte Hörproben finden lassen.

Das erste Release von Salvation By Faith Records war *Vision Square*, eine Remix-CD zu *Final Fantasy*, die am 30. Dezember 2003



Hinein ins Vergnügen: Am Eingang der Comiket 81 am 29. Dezember 2011.



Bunte Menschenmassen - dagegen ist es auf unserer kleinen Hanami ja noch richtig leer!

Alle Comiket-Fotos von Jeriaska, Lizenz: Creative Commons BY-NC 2.0



Merchandise-Mania: Was bei uns teuer importiert wird, ist in Japan problemlos zu kriegen.

anlässlich des Comic Market 65 erschien. Überhaupt war es ursprünglich geplant, die CDs ausschließlich auf japanischen Conventions zu verkaufen. Der Online-Versand wurde erst Jahre später eingerichtet. Und trotzdem kennt das Label noch heute seine Wurzeln: Die meisten neuen CDs werden zum ersten Mal auf dem Comic Market verkauft und kommt erst später in den Online-Shop. Kurzer Exkurs: Der Comic Market ist Japans größte Anime-Conventions mit über einer halben Million Besuchern - dabei kamen zur ersten Comiket, wie der abgekürzte Name lautet, im Jahr 1976 gerade einmal 70 Gäste. Die Comiket findet zweimal im Jahr statt, immer im August und Dezember, und dauert drei Tage. Ort des Geschehens ist das Big-Sight-Messegelände im Tokyoter Stadtteil Odaiba.

Aber zurück zu Salvation By Faith Records! Die Hauptreihe des Labels ist inzwischen bei



Cosplay direkt an der Quelle: Auch im Heimatland des Anime verkleiden sich die Fans als ihre Idole.



Die Japaner wühlen sich auf Cons eindeutig genauso gerne durch das Angebot wie wir!

49 CDs angekommen, die als Katalognummer SBFR gefolgt von einer 4-stelligen Zahl tragen. Das neueste Release ist *Super Retro World*, eine CD, die sich die Musik aus diversen Super Nintendo-Spielen vorknöpft und die ab 30. April erschienen ist. Eine zusätzliche Nebenreihe ist SSEB, welche bislang auf 35 Ausgaben zurückblicken kann. Uns ist nur schleierhaft, nach welchem Prinzip die CDs in die beiden Reihen eingeordnet werden, da das Konzept das gleiche ist. Und die *Raichu Fan Disc* von März 2012 ist sogar ein Doppel-Release in beiden Reihen: SBFR-0029 und SSEB-0019 - da soll nochmal einer durchblicken!

Wie auch immer: Wer mit den ursprünglichen Videogame-Melodien etwas anfangen kann und generell auf etwas schnellere Musik steht, der darf in die CDs von Salvation By Faith Records ruhig mal Reinhören. Ihr erreicht den Online-Shop unter <http://sbfr.dojin.com>. Wir freuen uns auf die kommenden Releases!



Buh und Happy Halloween: Der Cosplayer hält einen Kürbis, obwohl es kurz vor Neujahr war.

# Mario Kart

*Mario Kart* ist die Fun Racer-Reihe mit Mario und seinen Freunden, die seit dem Super Nintendo auf jeder neuen Konsole mit genau einem Teil vertreten ist und regelmäßig für durchgezockte Nächte sorgt.

Der erste Teil, *Super Mario Kart* für das Super Nintendo, erschien im August 1992 in Japan und im Januar 1993 bei uns. Aus heutiger Sicht ist das Spiel technisch hoffnungslos veraltet, damals war es aber trotzdem eine Dauerspaß-Granate wie keine zweite - und das, obwohl man nur maximal zu zweit zocken konnte und die Computer-Gegner unfair gut waren. Neben dem Grand Prix gab es auch schon das Zeitfahren sowie den Battle Mode, in welchem es gilt, drei Luftballons zu zerstören, die den Gegner umkreisen. Das geht mit Panzern, Bananen und ähnlichen Items, die übrigens generell zum Spaßfaktor beitrugen, denn dank ihnen war das Genre der Fun Racer geboren: In herkömmlichen Rennspielen musste man einfach nur schnell sein, nicht mehr und nicht weniger. In *Super Mario Kart* konnte man nun mit Hilfe der Items die Gegner aktiv ärgern.

Der Nachfolger *Mario Kart 64* kam im Dezember 1996 in Japan und im Juni 1997 in Europa heraus. Nun konnte man erstmals zu viert zocken, aber man merkt der europäischen Fassung an, dass sie wohl unter starkem Zeitdruck entstand. Manche Strecken laufen viel



Mario ist am Zug: Ideen wie die Western-Eisenbahn werten *Mario Kart 64* ein wenig auf.

## Daten des Spiels

Entwickler:	Nintendo
Release (D):	21.01.1993 (Teil 1)
Systeme:	fast alle Nintendo-Konsolen ^^
Genre:	Fun Racer
FSK:	ab 0



Gentlemen, start your engine: Mit *Super Mario Kart* auf dem SNES nahm die Reihe ihren Anfang.

zu schnell, teilweise hängt sich das Spiel sogar ganz auf, und die lustige japanischen Bandenwerbung sind bei uns nur ganz normale 0-8-15-Schriftzüge. Und generell ist das Spiel, gerade im Vergleich zum Vorgänger, viel zu ein-



Heiße Rennen für unterwegs: Mit *Mario Kart Super Circuit* für den GBA wurde die Reihe tragbar.



Doppelteam: In *Mario Kart Double Dash* nehmen in jedem Auto zwei Fahrer Platz.

fach. Die Computer-Gegner verlieren fast schon absichtlich, so dass höchsten Multiplayer-Rennen den Spaß noch ein wenig retten können.

Mit *Mario Kart Super Circuit* im Jahr 2001 wurde die Reihe mobil, das Spiel erschien für den Gameboy Advance. Neu waren hier die Retro-Kurse, man konnte alle Strecken aus der Super Nintendo-Version freispielen. Das Spiel ist generell aber wohl der unbekannteste Serienableger - dennoch oder gerade deswegen wurde er im Dezember 2011 im Rahmen des 3DS-Botschafter-Programms zum Download angeboten.

Im November 2003 kam *Mario Kart Double Dash* für den Gamecube heraus, und zwar in Europa nur eine Woche nach Japan. Die Besonderheit ist hier, dass zwei Fahrer zusammen in jedem Auto sitzen. Jeder Fahrer kann ein spezielles Item exklusiv erhalten, nur für Baby Mario und Baby Luigi gibt's beispielsweise den Kettenhund, der alle Gegner aus dem Weg beißt. Es kommt also drauf an, die Fahrten richtig zusammenzuführen, um die ideale Item-Mischung erhalten zu können. Außerdem



Stunt Show: Durch gewagte Luftsprünge erhaltet ihr in *Mario Kart Wii* einen kleinen Boost.



Zwei Bildschirme und nahezu unendlich viele Online-Gegner - das ist *Mario Kart DS*!

war *Mario Kart Double Dash* auf Umwegen bereits online spielbar, wenngleich davon nur die wenigsten Spieler Gebrauch machten.

Wirklich offiziell online spielbar war *Mario Kart DS*, welches zwei Jahre später im November 2005 heraus kam. Viel zu dem Spiel gibt's nicht zu sagen, außer dass es jahreslang ein treuer Begleiter im DS der Nintendo-Fans war,



Nur Fliegen ist schöner: In *Mario Kart 7* klappt sich bei größeren Sprüngen ein Gleitschirm auf.



Neue spannende Rennen: In *Mario Kart 8* geben die Koopalinge ihr Seriendebüt.

bis es vorvorletztes Jahr von *Mario Kart 7* abgelöst wurde.

So weit sind wir aber noch nicht, denn zuvor kam im April 2008 *Mario Kart Wii* heraus. Hier lag ein Plastik-Lenkrad bei, das so genannte Wii Wheel, und dieses Zubehör gibt euch ein wesentlich besseres Auto-Feeling als ein normaler Controller. Man muss sich an die Wii Wheel-Steuerung zwar erst gewöhnen, und generell ist es mit Controller ein wenig einfacher, dafür werden Wii Wheel-Zocker in den Online-Ranglisten aber auch gesondert hervorgehoben. Optional könntet ihr euch außerdem auch auf's Motorrad schwingen und wart dann zwar schneller, aber die Steuerung wurde im Gegenzug noch einmal erschwert. Ebenfalls beschleunigen könnt ihr mit Hilfe von Stunts, indem ihr während eines Sprungs das Lenkrad in die Luft reißt - das gibt euch einen kleinen Boost, wenn ihr wieder am Boden aufkommt.

Im Dezember 2011, vor knapp 2 ½ Jahren also, kam schließlich mit *Mario Kart 7* für den Nintendo 3DS der siebt Teil der Serie heraus, der einen würdigen Nachfolger für das inzwischen doch ein wenig in die Tage gekommene *Mario Kart DS* bildet. Hier heben die Karts nun sogar ab, denn bei größeren Sprüngen klappt sich ein Gleitschirm aus,

mit welchem ihr langsam wieder zu Boden segeln könnt. Das Spiel wird sicher noch jahrelang ein gern gespielter Multiplayer-Titel sein - so lange eben, bis der nächste Nachfolger herauskommt!

Besagter Nachfolger steht nun in den Startlöchern: Am 30. Mai 2014 erscheint *Mario Kart 8*, allerdings nicht für unterwegs sondern für die Wii U. Nichtsdestotrotz steht neuen spannenden Rennen im heimischen Wohnsinner nichts mehr im Weg - dafür sorgt nicht nur das Seriendebüt der Koopalinge, sondern in erster Linie die Tatsache, dass wir nun kopfüber an Wänden und Decke entlang sausen dürfen. Wir sind gespannt und freuen uns drauf!

Es gibt aber noch zwei weitere, eher unbekanntere Serienteile. Dabei handelt es sich um Arcade-Automaten, welche nur in Japan und den USA aufgestellt wurden - der erste im Jahr 2005, der Nachfolger dann im Jahr 2007. Entwickelt wurde *Mario Kart Arcade GP*, wie das Spiel heißt, von Namco, was auch erklärt, warum Charaktere wie Pac-Man (übrigens Shigeru Miyamotos Lieblings-Videospielfigur) oder das Tamagotchi Mame-Chi mitfahren dürfen.



# Würfelwelt

Ein echter Gamer denkt bei dem Begriff „Würfel“ als erstes an *Minecraft*. Folglich sollte euer erster Gedanke, wenn ihr den Buchtitel *Würfelwelt* hört, „ein Buch über *Minecraft*“ sein. Tatsächlich ist dem so, wie der Untertitel „Ein *Minecraft*-Roman“ sicherheitshalber feststellt. Als Chiko neulich über das Werk stolperte, war dann sein zweiter Gedanke: „Wie, bitte schön, kann man aus *Minecraft* einen Roman machen?“ Da das Büchlein nicht allzu teuer ist, beschloss ich, einfach mal ins Blaue hinein zuzuschlagen, und ich hab es nicht bereut.

Hauptfigur in *Würfelwelt* ist ein Junge, der eines Tages in einer *Minecraft*-Welt aufwacht und keine Ahnung hat, wie er hierher gekommen ist. Er weiß aber auch nicht, woher er kommt, hat keine Erinnerungen an gar nichts, hat sogar vergessen, dass er Marko heißt. Mangels Alternativen begibt er sich auf erste Erkundungstouren in der Würfelwelt und lernt langsam die Spielmechanik kennen. Gleichzeitig macht er aber auch die Bekanntschaft mit ersten Zombies, Skeletten und natürlich Creepern, welche er aus Unwissenheit zunächst als „Gurkenmonster“ bezeichnet. Sehr positiv ist dabei anzumerken, dass man kein Vollblut-*Minecraft*-Zocker sein muss, um mitzukommen - Chiko hat das Spiel nie selbst gespielt (ja, ich schäme mich dafür), sondern kennt es nur aus Unterhaltungen mit Flo, aber trotzdem konnte ich der Handlung mühelos folgen.

In den ersten Kapiteln hat der Leser durchaus das Gefühl, hier einfach ein Let's Play in Schriftform vorgesetzt zu bekommen, wobei die Tatsache, dass Marko nach jedem virtuellen Tod einen vollständigen Gedächtnisverlust erleidet, die Spannung weit genug aufrecht erhält, um weiter zu lesen. Das ist gut so, denn nach einiger Zeit trifft Marko auf einen sehr bekannten Let's Player, der hier gerade ein



Video aufnimmt, und muss sich zusammen mit ihm durch eine Adventure Map schlagen, welche bald beginnt, sich sehr merkwürdig zu verhalten. Was aller-

dings wirklich hinter der ganzen Geschichte steckt, erfährt der Leser erst nach gut der Hälfte des Buches, aber spätestens dann wird es richtig spannend.

Geschrieben wurde *Würfelwelt* von Karl Olsberg, Jahrgang 1960, der eigentlich Karl-Ludwig Freiherr von Wendt heißt und aus Bielefeld stammt. Olsberg ist bereits ein Bestsellerautor, von ihm stammen etwa *Das System* oder *Schöpfung außer Kontrolle*. *Würfel-*



Gruselig: Während seinen ersten Nächten in der Würfelwelt trifft Marko viele Zombies und Skelette.



Endlich beim Enderman: Er verkörpert auf seine Weise den Bösewicht! Doch wer steckt dahinter?

*welt* ist allerdings kein großes Stück Weltliteratur, sondern im Grunde lediglich eine Fanfiction. Das Buch erschien nicht einmal bei einem normalen Verlag, sondern wurde von Olsberg selbst gedruckt. Dass ein professionelles Lektorat fehlt, fällt dadurch auf, dass der eine oder andere kleine Tippfehler im Text verblieben ist, was den Lesefluss allerdings nicht stört. Woran es liegt, dass *Würfelwelt* nicht „offiziell“ veröffentlicht wurde, wissen wir nicht - an der Qualität des Textes liegt es unserer Meinung nach nicht, aber womöglich an Lizenzen?

Ob *Würfelwelt* ein Kinder-, Jugend- oder Erwachsenenbuch ist, darauf hat sich Olsberg nicht festgelegt. In einem Interview verriet er, dass er sich einfach an alle *Minecraft*-Fans richten möchte, ganz egal, wie alt sie sind. Das Alter seines Hauptcharakters Marko gibt er mit 14 an, wenngleich dieses Alter im ersten Band noch nicht genannt wird. Empfehlen würde er das Buch ab etwa 12 Jahren. Zu *Minecraft* kam Olsberg über seine Kinder, die ihm auch halfen, Textfehler im Hinblick auf die

Spielmechanik auszumerzen. Er spielt das Spiel aber auch selbst unheimlich gern.

Ein halbes Jahr nach dem ersten Teil erschien übrigens die Fortsetzung *Zurück in der Würfelwelt*, und diese endet mit einem „Fortsetzung folgt“, womit auch ein dritter Band bereits angekündigt ist. Wir sind gespannt!



Der Herr der Würfel: Karl Olsberg

© Karl Olsberg, Lizenz: CC BY-SA 3.0

## Was wir sonst noch gerne lesen

Chikos Lieblingsbuch:

### Die Stadt der träumenden Bücher

Der vierte Band der *Zamonien*-Reihe von Walter Moers ist quasi eine Liebeserklärung an das Lesen. Der dichtende Lindwurm Hildegunst von Mythenmetz verfolgt die Spur eines meisterhaften Schriftstellers und gelangt so nach Buchhaim, eine Stadt, die eine einzige Bibliothek ist. Dort lernt er schnell die falschen Leute kennen und macht so bald unfreiwillige Bekanntschaft mit dem geheimnisvollen Labyrinth unter der Stadt.

Flos Lieblingsbuch:

### Level 4 - Die Stadt der Kinder

In dem Buch von Andreas Schlüter wird ein Computerspiel durch einen Bug zur Realität und alle Erwachsenen aus einer Stadt verschwinden. Wie im Spiel geplant, sind nun die Kinder in der echten Welt auf sich alleine gestellt und müssen überleben, sich selbst versorgen und Punkte sammeln, um die Erwachsenen zurückzuholen. Das Buch ist der Start einer sehr guten Computer-Krimi-Reihe (14 Bände) und hat innerhalb der Reihe auch zwei direkte Fortsetzungen erhalten.

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!



# Valve

- Valve wurde im Jahr 1996 von Gabe Newell und Mike Harrington gegründet ...
- ... die beide zuvor bei Microsoft tätig waren: Sie wollten nun hochwertigere Spiele als die von Microsoft entwickeln.
- Heute hat Valve ca. 350 Mitarbeiter.
- Valve ist in Bellevue in dem US-Bundesstaat Washington ansässig.
- „Valve“ bedeutet so viel wie „Ventil“. Dazu passend heißt „Steam“ übrigens „Dampf“.
- Das erste veröffentlichte Valve-Spiel war *Half-Life* am 31. Oktober 1998 - an diesem Tag erschien das Spiel für den PC, die Umsetzung für die Playstation 2 folgt hingegen erst drei Jahre später am 1. November 2001.
- Gabe Newell sagte im April 2011: „*Portal 2* will probably be Valve's last game with an isolated single-player experience“. Wie Newell wenig später klarstellte, heißt das nicht, dass es - wie von den Fans befürchtet - niemals ein *Portal 3* oder *Half Life 2: Episode 3* geben wird. Es heißt nur, dass die Firma bei Singleplayer-Modi umdenken wird.
- Im Internet kursiert der Witz, dass Valve nicht bis drei zählen kann. Tatsächlich erschien bisher kein einziges Valve-Spiel mit einer „3“ im Titel, auf *Half-Life 2* folgten stattdessen *Half-Life 2: Episode 1* und *Episode 2*. Auf *Half-Life 3* warten wir aber genauso sehnsüchtig wie auf *Half-Life 2: Episode 3*.
- Anfang 2008 wurden die Turtle Rock Studios von Valve übernommen, welche ursprünglich *Left 4 Dead* entwickelt hatten. Unter Valve kam dann Ende 2009 *Left 4 Dead 2* heraus.
- Valve greift gern Mods auf und entwickelt sie professionell weiter: Dass *Counter-Strike* ursprünglich ein Mod für *Half-Life* war, wissen unsere Stammleser, aber wusstet ihr auch, dass *Team Fortress* aus einem *Quake*-Mod hervorging oder dass *Defence of the Ancients* (kurz: *Dota*) seinerzeit ein Mod für *Warcraft 3* war?
- Bevor es Valves Spieleplattform *Steam* gab,



Einblick in die Lobby von Valve - inklusive Ventil!

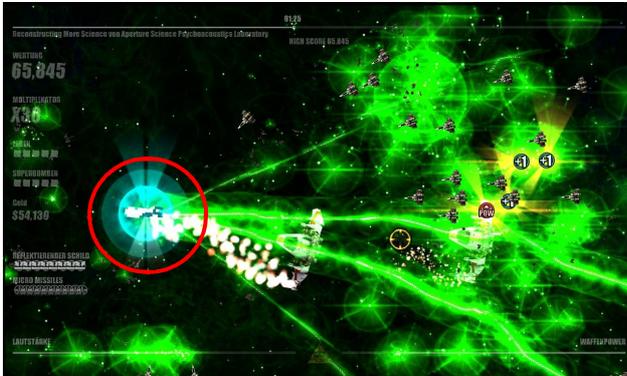


Valve-Mitarbeiter bei der Arbeit.  
Quelle für beide Bilder: *The Final Hours of Portal 2*

wurden die Valve-Spiele von Sierra Entertainment vertrieben.

- Fast alle Valve-Spiele sind Ego-Shooter, aus technischer Sicht sogar *Portal*. Die einzigen Ausnahmen bilden das Actionspiel *Ricochet*, der Top-Down-Shooter *Alien Swarm* und die Multiplayer-Kampfarena *Dota 2*.
- Es gibt kein einziges Valve-Spiel für eine Nintendo-Konsole.
- „Valve Time“ bezeichnet scherzhaft Terminverschiebungen von Computerspielen. Schuld ist die Unpünktlichkeit von Valve: „Sommer“ in der Valve-Zeit bedeutet beispielsweise so viel wie „Oktober“, eine Anspielung auf den *Portal 2*-DLC.

# News-Mix

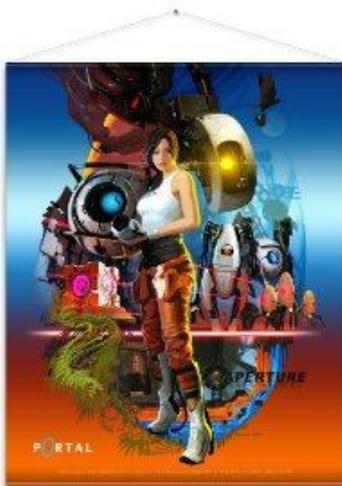
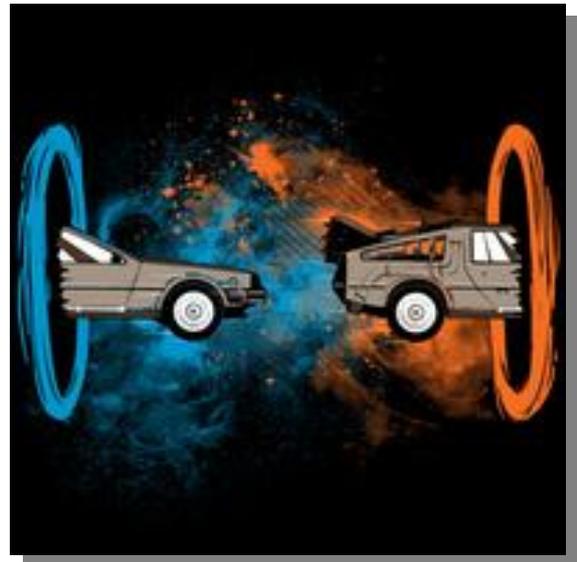


## Portal Gun in Beat Hazard

Seit dem 17. April gibt es einen neuen DLC für Chikos Suchtspiel-Geheimtipp *Beat Hazard*, welcher euch unter anderem die Möglichkeit gibt, eigene Raumschiffe zu gestalten und im *Steam-Workshop* zu teilen. Chikos erstes Werk zu Testzwecken war natürlich nichts anderes als eine Portal Gun - diese kann natürlich keine Portale erschaffen, da solche im Spiel nicht vorgesehen sind, aber es sieht trotzdem cool aus, sie durch den Weltraum zu steuern, um im Takt der Musik die Gegner unter Beschuss zu nehmen. Sucht einfach im *Beat Hazard-Workshop* nach dem Stichwort „Portal Gun“!

## Shirts für Nerds

Von Kollegen kennt Chiko seit einigen Wochen die Seite [www.dayoftheshirt.com](http://www.dayoftheshirt.com), die jeden Tag einige neue T-Shirts anbietet, welche speziell für Nerds bestimmt sind. Zwar nicht täglich, aber doch oft genug ist auch ein *Portal*-Motiv dabei - oftmals als Crossover mit einem anderen Franchise, wie etwa das rechts abgebildete Motiv *Back to the Portal* zeigt, eine Kombination aus *Portal* und *Zurück in die Zukunft*. Auch andere Themen für Gamer sind oft im Angebot, etwa *The Legend of Zelda*, *Pokémon* oder *Super Mario*. Dass all diese Motive offiziell sind, möchten wir stark bezweifeln, aber bis jetzt scheint die Seite noch keine rechtlichen Probleme zu haben, von daher: Was soll's! Wer also ausgefallene T-Shirts mit ungewöhnlichen Game-Motiven sucht, für den könnte es sich lohnen, von Zeit zu Zeit das Angebot durch zu scrollen.



## Portal Wallscroll

Fast vergessen: In Ausgabe 17 hat Gaya Entertainment in unserem Interview verraten, dass es demnächst *Portal*-Wallscrolls geben soll - das war im August 2013. Inzwischen ist das erste Wallscroll bereits seit einigen Wochen erhältlich - seit Mitte Januar 2014, um genau zu sein. Das 77 x 100 cm große Textilbanner stellt Chell in den Mittelpunkt, weswegen es auch die Bezeichnung „Chell“ trägt, zeigt im Hintergrund aber auch Atlas, P-Body, Wheatley und GLaDOS - ein würdiger Wand schmuck für das Zimmer, äh, die Testkammer jedes *Portal*-Fans!

## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Im Mai haben wir viel vor, denn das wird - wie jedes Jahr - unser großer Convention-Monat: Bereits am 3. und 4. Mai besuchen wir die Hanami in Ludwigshafen, und zwei Wochen später sind wir dann auf dem Japantag in Düsseldorf zu Gast. Ganz gleich, ob uns dabei *Portal*-Cosplayer über den Weg laufen oder nicht: Über beide Events werden wir in der nächsten Ausgabe mit reichlich Bildmaterial berichten!

Da wir allerdings im Mai so viel unterwegs sind, kann es sein, dass sich die kommende Ausgabe auf Mitte Juni verschiebt. Tragt uns also bitte nicht gedanklich zu Grabe, wenn am 1. Juni keine neue Ausgabe online steht - wir leben noch und arbeiten fleißig am Heft, sofern wir nicht gerade auf Cons herumgeistern!

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!**



Letztes Jahr auf der Hanami. Wir sind schon gespannt, was uns dieses Jahr dort erwartet wird!



**Erscheinungstermin:**

# Juni 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.