

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



APERTURE TAG

DER PAINTGUN-MOD
IM GROSSEN TEST

DIE MAPS DER REDAKTION:
UNSERE ERSTEN TAG-TESTS

ENDLICH WIEDER DABEI:
PORTAL IST ÜBERALL - TEIL 5

SUPER MARIO IM FERNSEHEN

AUSGABE 26
AUGUST 2014

„Oh, falls ihr vom Rückstoßgel bespritzt werdet, haben die Jungs in der Redaktion folgenden Rat: ...“

„Lasst euch nicht vom Rückstoßgel bespritzen!“

In diesem Sinne:

Willkommen zur 26. Ausgabe des Portal-Magazins!

Nein, lasst euch nicht vom Gel bespritzen - verspritzt das Gel lieber selbst! Das ist in *Aperture Tag* möglich: Ein neuer *Portal 2*-Mod mit Paint Gun, den wir in dieser Ausgabe gründlich unter die Lupe nehmen. Wir greifen vorweg, dass es sich um einen der besten *Portal 2*-Mods handelt, die wir je gespielt haben, aber die genaue Begründung für unsere Begeisterung lest ihr in einem ausführlichen Mod-Test - abgerundet durch einen Blick zurück auf den Vorgänger *Tag - The Power of Paint* sowie ein sehr interessantes Entwickler-Interview.

Passend zum Release von *Aperture Tag* haben wir auch die sporadische Rubrik *Die Maps der Redaktion* wiederbelebt, um

euch unsere ersten eigenen Paint Gun-Testkammern vorzustellen. Allerdings ist *Aperture Tag* dennoch nicht das einzige Thema dieser Ausgabe: Wir haben nach über 1 ½ Jahren beispielsweise auch *Portal ist überall* reaktiviert und stellen euch auf satten fünf Seiten neue *Portal*-Easter Eggs aus diversen anderen Spielen vor. Und ganz neu ist der *Portal-Briefkasten*: Vielen Dank an MKM für den ersten Leserbrief in der Geschichte des *Portal*-Magazins, und auf viele weitere!

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

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



Mod-Test: <i>Aperture Tag</i>	4
<i>Aperture Tag</i> zählt zweifellos zu den besten <i>Portal</i> 2-Mods überhaupt. Wir erklären unsere Begeisterung, garniert mit Entwickler-Interview.	
Workshop-Testecke	15
Die Workshop-Testecke steht diesen Monat im Zeichen von <i>Aperture Tag</i> : Drei Fundstück aus der <i>PTI</i> inklusive Paint Gun!	
Special: Die Maps der Redaktion	16
Auch wir selbst haben den Editor von <i>Aperture Tag</i> bereits ausprobiert. Was dabei herausgekommen ist, lest ihr in diesem Artikel.	
Map Check: <i>Connection</i>	18
Gute Gel-Rätsel sind auch ohne Paint Gun immer noch möglich: <i>Connection</i> ist der eindrucksvolle Beweis!	
Map Check Retro:	
<i>Ultraviolet - Mapaday 3</i>	20
Die dritte Folge der <i>Portal</i> -Maps, die an einem Tag entstanden, kommt leider nicht an ihre beiden Vorgänger heran.	
Greenlight-News	21
<i>Rexaura</i> hat grünes Licht erhalten!	
Special: <i>Portal</i> ist überall - Teil 5	22
Nach langer Zeit präsentieren wir euch in dieser Ausgabe wieder neue <i>Portal</i> -Easter Eggs.	
Blick über den Tellerrand	27
<i>Super Mario</i> als Fernseh-Star? Klar, wieso nicht! Wir decken Animes, Zeichentrickserien und Kinofilme mit dem rotbemützten Klempner auf.	
Portal-Briefkasten	32
In unserer neuen Rubrik für Leserbriefbeantworten wir eure Fragen, diesmal beispielsweise zu den Rohren in <i>Bee 2</i> .	
Nigels unnützes Wissen	34
Auch das unnütze Wissen steht diesen Monat im Zeichen von <i>Aperture Tag</i> . Daher wird es auch ausnahmsweise nicht von Wheatley sondern von Nigel präsentiert.	



Vielleicht eine Dose Citranium, bevor wir anfangen? Wir sind begeistert von *Aperture Tag* und erklären euch in unserem Mod-Test, warum das so ist. Inklusive Entwickler-Interview! → **Seite 4**



Wir decken wieder *Portal*-Easter Eggs auf! Dazu zählt beispielsweise auch die Tatsache, dass der obige Screenshot nicht aus *Portal 1* sondern aus *The Stanley Parable* stammt. → **Seite 22**



Super Mario ist nicht nur ein Spiel, sondern auch eine Zeichentrickserie und ein Kinofilm! Wir stellen euch die verschiedenen TV-Produktionen mit dem rotbemützten Klempner vor. → **Seite 27**

Aperture Tag



Download: <http://store.steampowered.com/app/280740/>



Mit *Aperture Tag* wurde am 15. Juli der zweite *Portal 2*-Mod auf *Steam* veröffentlicht. Im Gegensatz zu seinem kostenlosen Vorgänger (in technischer Hinsicht, nicht inhaltlich) *Thinking with Time Machine* (Ausgabe 24) sind für *Aperture Tag* knapp 7 Euro fällig, dafür kommt der Mod in unserem Test aber auch deutlich besser weg. Deswegen finden wir es sehr schade, dass in den ersten Tagen nach Release ein kleiner Shitstorm über *Aperture Tag* herein brach. Viele wütende Spieler bewerteten den Mod nur deswegen negativ, weil er Geld kostet ... äh, hallo? Zum einen kosten *Counter-Strike*, *Garry's Mod* und *The Stanley Parable* als ehemalige *Half-Life*-Mods auch Geld, und da meckert keiner drüber. Zum zweiten ist mit Valve alles Rechtliche geklärt, was sich schon allein dadurch zeigt, dass der Verkauf auf *Steam* durch die Firma zugelassen wurde. Drittens schließlich ist *Aperture Tag* seinen Preis voll und ganz wert. Euch erwartet eine neue Einzelspieler-Kampagne mit vier Kapiteln, die euch immerhin etwa fünf Stunden beschäftigt - das ist zugegeben deutlich kürzer als bei einem epischen RPG, aber zumindest länger als das offizielle *Portal 1*, das sogar ein bisschen teurer ist.

Worum geht es aber bei *Aperture Tag*? Nun,



Ein Drink, bevor es losgeht? Im Hotelflur sind die orangen Citranium-Automaten nicht zu übersehen.

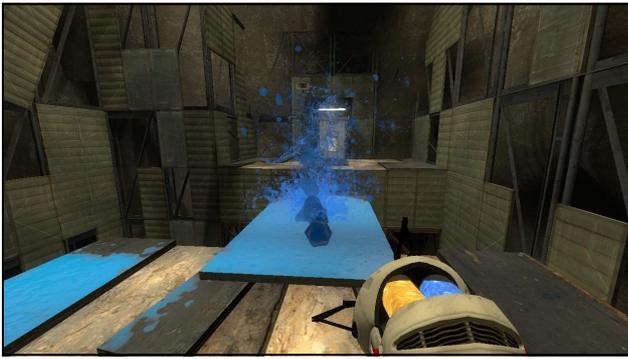
Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Special
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	ansteigend
Spieldauer:	lang

wer sich ein bisschen mit der *Portal*-Historie auskennt, der hat sicher schon einmal von *Tag - The Power of Paint* gehört (Kurztest ab Seite 5). Damals wart ihr mit einer Paint Gun bewaffnet in einer Großstadt unterwegs und habt Zauberfarbe versprüht, von der ihr höher abspringen oder auf der ihr schneller laufen könnt. Valve fand die Idee gut, engagierte das Entwickler-Team von *Tag* und ließ sie ihre Farben für *Portal 2* umsetzen - das Ergebnis kennen wir heute in Form des blauen und orangen Gels. In *Portal 2* kommt das Gel allerdings über riesige Rohrleitungen und tropft letzten Endes aus Gel-Spendern. *Aperture Tag* bringt nun die Paint Gun zurück zu Aperture: Anstatt mit einer Portal Gun seid ihr nun mit einer Sprühpistole unterwegs und könnt blaues und oranges Gel nach Belieben selbst verspritzen. Dafür fehlt euch die Möglichkeit, Portale zu



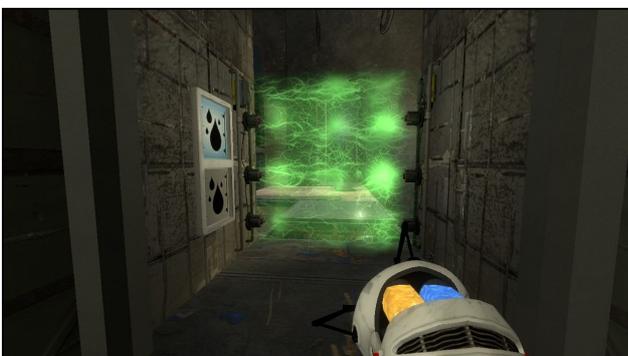
Um unsere Paint Gun zu erhalten, müssen wir hier ein einfaches Laser-Rätsel lösen.



Erste Malerarbeiten: Zu Beginn des Spiels steht uns lediglich blaues Gel zu Verfügung.

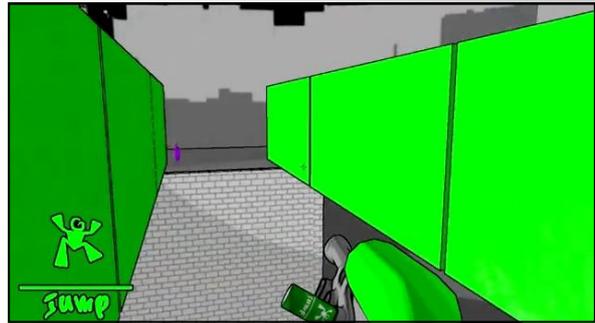
erschaffen, was allerdings nicht bedeutet, dass es keine Portale in *Aperture Tag* gibt. Sie sind allerdings selten, und in den Testkammern, in denen sie vorhanden sind, müssen sie per Schalter aktiviert werden - so wie in den ersten Testkammern des Hauptspiels vor dem Erhalt der Portal Gun.

Möglicherweise wäre das Spiel ein wenig zu einfach, wenn ihr tatsächlich beide Gele ohne Einschränkung versprühen könntet. Aus diesem Grund existieren grüne Tore. Sie gab es vom Prinzip her auch schon in *Tag - The Power of Paint* (dort in Form von Farbdosen zum Aufsammeln) und aktivieren beim Durchschreiten das blaue, das orange oder sogar beide Gele für eure Paint Gun. Umgekehrt gibt es aber auch lila Tore, die euch die entsprechende Sprühfunktion wieder wegnehmen, und diese sind selten so platziert, dass sie ohne Weiteres umgangen werden können. In vielen Testkammern habt ihr also zu Beginn maximal eins der beiden Gele zur Verfügung und müsst euch das andere zunächst durch Erreichen des entsprechenden Tores verdienen, bevor ihr überhaupt eine Chance habt, das eigentliche Rätsel zu lösen.



Tor des Schicksals: Das Durchschreiten dieses grünen Fizzlers stattet uns mit blauem Gel aus.

Die Vorlage: Tag - The Power of Paint

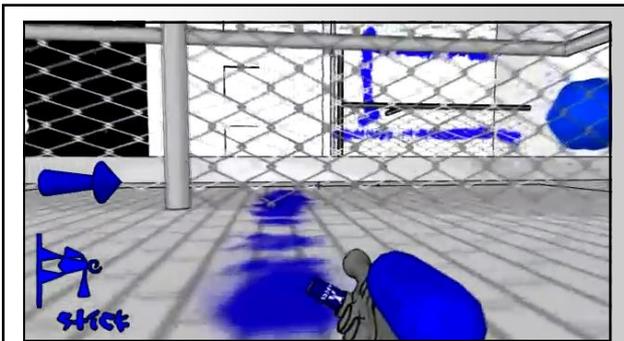


Tag - The Power of Paint ist kein professionelles Verkaufsspiel, sondern ein Studiumsprojekt, also ein Spiel, das Game-Design-Studenten im Rahmen ihres Studiums am amerikanischen DigiPen Institute entwickelt haben. Nach 18-monatiger Entwicklung stellen sie ihr Projekt im Jahr 2009 fertig und gewannen damit einen Preis - aber nicht nur das, sie bekamen auch einen Job bei Valve, um dort an der Entwicklung von *Portal 2* mitzuwirken.

Wenn ihr *Tag - The Power of Paint* startet, findet ihr euch in einer Großstadt voller grauer Hochhäuser wieder. Ohne, dass es eine Story dahinter gibt, müsst ihr einen Zielpunkt erreichen, der durch einen großen Kristall symbolisiert wird. Dabei stellen sich euch keine Gegner in den Weg, wohl aber Mauern, Zäune und Abgründe, die es zu überwinden gilt. Als einziges Hilfsmittel steht euch eine Sprühpistole zur Verfügung, mit der ihr drei verschiedene Farben an Boden, Decke und Wände sprühen kann - und hier entsteht die Verbindung zu *Portal 2*, denn die Farben erinnern stark an die Gele in dem späteren Valve-Hit. Tatsächlich hatte Valve von *Tag* erfahren und fand das Spielprinzip so revolutionär, dass sie es als Testelement in *Portal 2* haben wollten, deshalb wurden eben die Entwickler eingestellt.

Portale gibt es in *Tag* zwar nicht, aber das ist auch nicht nötig, denn es handelt sich trotzdem um ein nettes 3D-Puzzle-Spiel für zwischendurch. Eure Aufgabe ist es, die Farbe so im Level zu verteilen,





dass ihr das Ziel erreichen könnt - wer hätte es gedacht! Als erstes lernt ihr die grüne Farbe kennen, die es euch ermöglicht, höher abzuspringen. Ideal also, um einen etwas weiteren Abgrund zu überwinden. Die rote Farbe beschleunigt euch, so lange ihr euch auf ihr bewegt. Die blaue Farbe schließlich bringt am Boden nichts, wohl aber an Wänden und an der Decke, denn dann könnt ihr allen Gesetzen der Schwerkraft trotzen und kopfüber an den entsprechenden Stellen entlang spazieren.

Die grüne und rote Farbe wurde, wie gesagt, in Form des blauen und orangen Gels in *Portal 2* übernommen. Die blaue Farbe allerdings findet in *Portal 2* keine Verwendung. Sie hätte eigentlich ein lila Gel werden sollen, aber die Spieltester klagten über Kopfschmerzen, so dass das lila Gel wieder aus dem Spiel entfernt wurde.

Tag gewann einen Preis beim Independent Games Festival 2009 und wurde von der Presse für die Musik, die Rätsel und die Zusammenarbeit von Grafik und Gameplay gelobt. Wer sich das Spiel einmal selbst ansehen will, findet den Download zwar inzwischen nicht mehr auf der offiziellen Seite des DigiPen Institute, aber beispielsweise noch hier:

<http://www.computerbild.de/download/Tag-The-Power-of-Paint-4154035.html>



Mit Laser, Lichtbrücke und Flutlichttunnel sehen die Testkammern *Aperture*-typisch abenteuerlich aus.

Sehr lobenswert finden wir, dass diese Rätsel nicht nur auf die Gele setzen, sondern alle bekannten *Aperture*-Testelemente aus *Portal 2* mit einbeziehen. So müsst ihr ebenso mit Lasern, Lichtbrücken und Flutlichttunneln arbeiten, um das Ziel zu erreichen. Bei diesem Umfang finden wir es ein wenig schade, dass nicht auch das Sticky Gel mit integriert wurde. Dieses existierte im ursprünglichen *Tag* als blaue Farbe und ermöglichte es euch, an Wänden und Decke entlang zu spazieren. Weil den Testern beim Spielen übel wurde, schaffte es das Sticky Gel nicht ins verkaufsfertige *Portal 2*, doch der *Stickymod* (Test in Ausgabe 22) brachte das lila Gel zurück ins Spiel. Wir hätten uns sehr gefreut, wenn Motanum sich mit dem Entwickler des *Stickymod* zusammengesetzt und das Sticky Gel in *Aperture Tag* eingebaut hätte - aber wir meckern gerade auf sehr hohem Niveau, denn auch ohne lila Gel ist *Aperture Tag* rundum gelungen und sehr umfangreich.

Der große Umfang zeigt sich auch dadurch, dass *Aperture Tag* sogar eine kleine Story erzählt - das tun nicht alle Mods! Wir möchten nicht zu viel verraten, aber im Mittelpunkt der



Die 50er-Jahre-Geschütztürme in *Aperture Tag* erinnern ein wenig an ihre Pendanten aus *Half-Life*.



Flugpartie durch das alte *Aperture*: Weitläufige Röhrensysteme bringen uns von Test zu Test.



Wiedererkennungswert: Diese Testkammer gab es auch in *Portal 2*, damals aber mit einer Portal Gun.



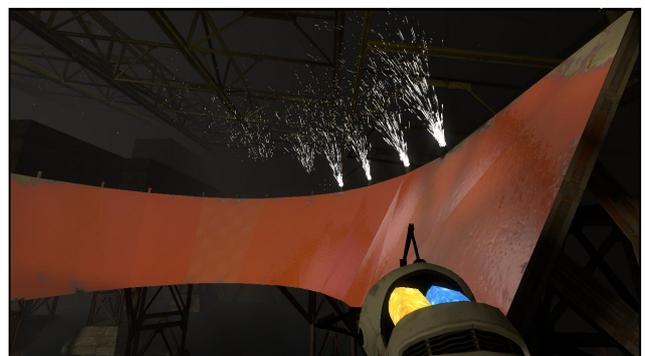
Witzig: Dann und wann stoßen wir auf einen herkömmlichen Aufzug, der sichtlich außer Betrieb ist.

Geschichte stehen ein Wheatley-ähnlicher Kern namens Nigel und eine neue Orangen-Limonade mit dem Namen Citranium. Was es damit tatsächlich auf sich hat, ahnt ihr noch nicht, als euch noch vor Beginn des eigentlichen Abenteuers ein paar orange Getränke-Automaten anlachen, doch am Ende des Spiels werdet ihr euch wünschen, dass es dieses Teufelsgebräu nicht gäbe. Wer aufmerksam ist, kann hier und da das eine oder andere Fass Citranium oder auch mal riesige Werbeplakate erspähen. Ebenfalls eine persönliche Einladung für Entdecker sind verschiedene kleine Geheimräume ähnlich der Ratman-Verstecke, in denen oftmals ein Klo herumsteht - weiß der Teufel, warum! Möglicherweise, damit man immer eine Chance hat, ein Unglück zu vermeiden, wenn man mal ein bisschen zu viel Citranium getrunken hat? Auf jeden Fall halten wir die Suche nach den Secrets für eine spaßige Alternative zum sturen Lösen der Rätsel, und der größte Clou ist ein Geheimraum in der letzten Testkammer, der euch den Weg zu einem geheimen Ende ebnet - wie ihr diesen findet, verraten wir euch im Anschluss an diesen Artikel und mit ausdrücklicher Spoiler-Gefahr!

Auch im Hinblick auf Geschicklichkeitseinlagen müssen wir *Aperture Tag* loben. Unsere Stammleser wissen, dass *Portal* für uns in erster Linie ein Denkspiel ist und wir auf schwierige Sprünge meist sehr allergisch reagieren. Die Sorge, dass es solche schwierigen Sprünge in *Aperture Tag* geben könnte, ist allerdings vollkommen unbegründet - ausnahmslos alle Testkammern lassen sich durch reines Nachdenken problemlos lösen, ohne dass es an der praktischen Ausführung scheitert. Klar kann man sich hier und da ein wenig blöd anstellen, mit dem blauen Gel etwas schief springen und dadurch im Abgrund landen, aber dann ist man auch wirklich selber Schuld und schafft es vor allem beim nächsten Versuch und nicht erst nach gefühlten hundert Fehlanläufen. Eine Sonderstellung nimmt lediglich ein Abschnitt in der späten Mittelphase ein. Hier müsst ihr in wilder Hektik das Weite suchen, bevor euch alles um die Ohren fliegt, und dazu habt ihr nur 50 Sekunden Zeit. In diesem knapp bemessenen Zeitrahmen gilt es, einen Parcours im Stil von *Gelocity* in Richtung Ausgang entlang zu sprinten, wobei ihr euch euer Gel unterwegs noch selbst vor die Füße sprühen müsst. Wer *Gelocity* mag, dem wird auch dieser Abschnitt



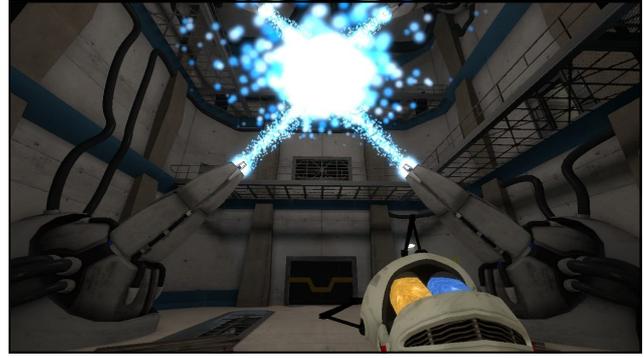
Ganz ohne sie geht's halt doch nicht: In *Aperture Tag* aktiviert ihr die Portale allerdings per Button.



Eine waghalsige Steilkurve führt uns in das orange Gel ein. Zur Belohnung gibt's ein Feuerwerk.



Auch die tödlichen Laserfelder spielen eine Rolle. Für das Gel sind sie problemlos durchlässig.



Erinnert uns ein bisschen an *Half-Life*: Nach diesem Wendepunkt der Story folgt die große Flucht.

gefallen, aber er ist nicht einfach, da die Zeit wirklich sehr knapp bemessen ist. Daran, und das loben wir sehr, haben die Entwickler allerdings gedacht: Es gibt einen Geheimgang, mit dessen Hilfe ihr die Action-Passage einfach überspringen könnt, so dass das eigentliche Denkspiel auch für die nicht ganz so geschickten Spieler weitergehen kann. Eine hervor-

gende Lösung!

Rein inhaltlich können wir *Aperture Tag* also bereits mehr als nur empfehlen. Dass zusätzlich auch die Optik mitspielt, ist ein sehr positiver Nebeneffekt. Grafisch hat uns der Mod bereits von Anfang an überzeugt, als wir unser altes Zimmer wieder erkannten, in dem auch

Gewinnspiel

In den ersten Stunden nach Release brach ein wahrer Shitstorm über *Aperture Tag* herein. Grund für das Gemotze: Warum zum Teufel soll ein Mod plötzlich Geld kosten? Nun, zum einen steckt sichtlich sehr viel Arbeit drin, außerdem ist die Sache auch mit Valve abgesprochen. Und zum anderen: Noch nie was von *Counter-Strike*, *Garry's Mod*, *The Stanley Parable* und Co. gehört? Alles ursprünglich kostenlose *Half-Life*-Mods, die jetzt als eigenständige Spiele verkauft werden, und da meckert auch keiner drüber. Gut, zugegeben, man braucht *Portal 2*, um *Aperture Tag* zocken zu können, aber man braucht kein *Half-Life* mehr, um *Counter-Strike* zu spielen - wir finden aber, dass Leute, die *Portal 2* nicht schon besitzen, ohnehin nicht die Hauptzielgruppe von *Aperture Tag* sind.

Nun gut, manche Menschen brauchen wohl einfach was zum Herummosern. Wir jedenfalls sind mit *Aperture Tag* mehr als zufrieden und haben gern die knapp 5 Euro (später knapp 7 Euro) dafür bezahlt. Besser gesagt: Wir hätten das Geld gern bezahlt, schon allein um die Entwickler zu unterstützen, aber wir haben netterweise vorab zwei Preview-Exemplare erhalten. Um die Entwickler trotzdem zu unterstützen, haben wir kurzerhand beschlossen, trotzdem zwei Exemplare



zu kaufen. Das haben wir getan, und die verlosen wir jetzt!

Um euch *Aperture Tag* zu sichern, müsst ihr uns einfach eine möglichst kreative Begründung schicken, warum ausgerechnet ihr den Preis gewinnen solltet. Das kann ein Text, ein Bild, eine Tonaufnahme, ein Video, eine Custom Map oder was auch immer sein - lasst eurer Phantasie freien Lauf und schickt das Ergebnis bis zum 29. August um 23:59 Uhr mit dem Betreff „Tag“ an:

portal-forum@st-gerner.de

Ein Exemplar von *Tag* geht an die Begründung, die uns am meisten überzeugt. Das zweite Exemplar verlosen wir zufällig zwischen allen Einsendungen. Viel Glück!



Neue Tests, neues Glück: In der zweiten Hälfte des Spiels wird die Umgebung abwechslungsreich.

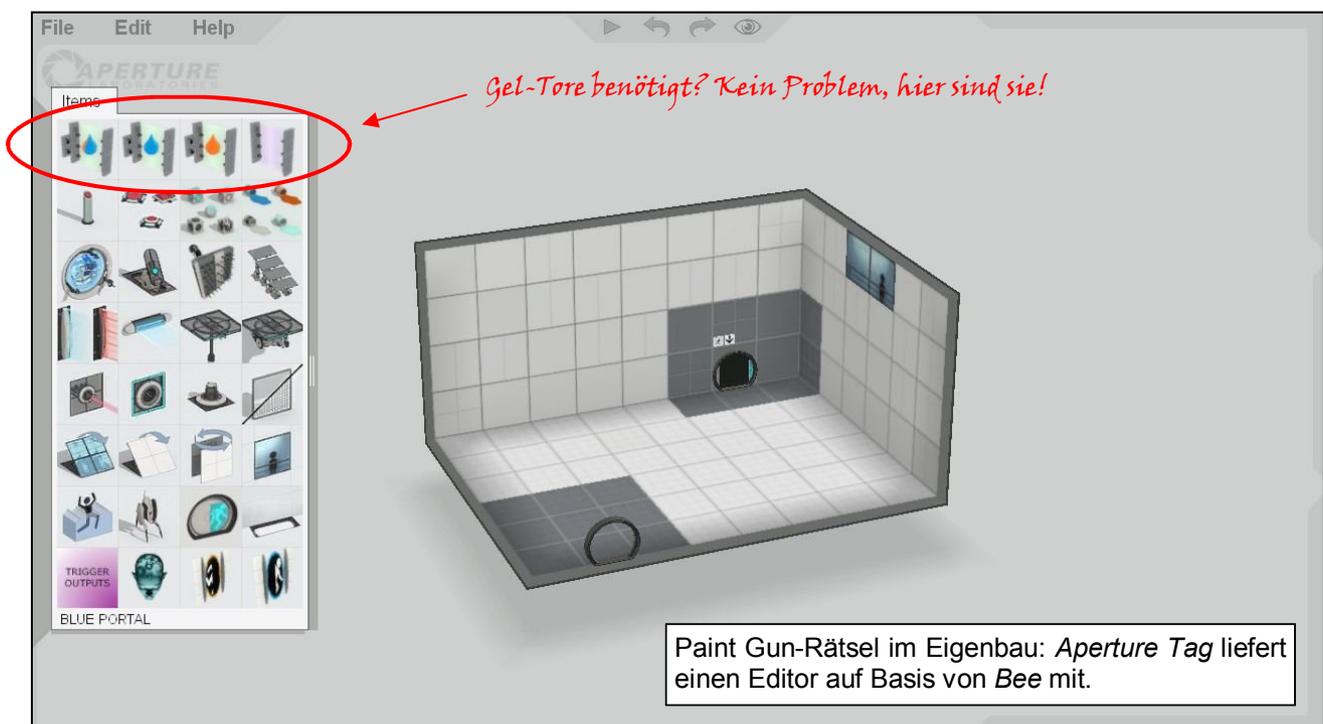


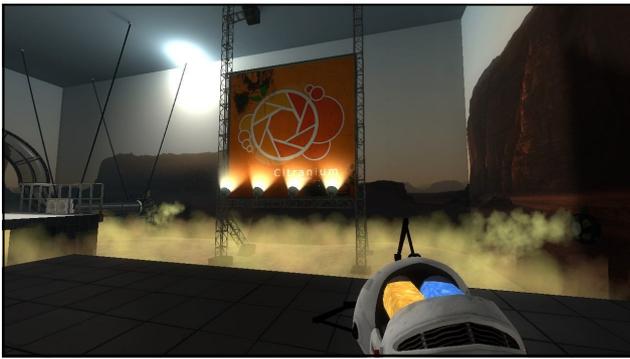
Ein buchstäblich cooler Mod: In Testkammern wie dieser lässt sich der Frost regelrecht spüren.

schon *Portal 2* begonnen hat. Diesmal wird der Raum allerdings nicht von Wheatley zur Teststrecke geflogen (und dabei zertrümmert), stattdessen können wir ganz bequem zur Tür hinaus spazieren und erst mal den Hotelflur erkunden. Die eigentliche Teststrecke, in der ihr wenig später landet, ist 10 von 10 Optik-Punkten wert, nicht mehr und nicht weniger, aber besonders hervorheben wollen wir den Flug durch die Glasröhren, die die einzelnen Testkammern miteinander verbinden. Dabei erkennt ihr viele Teile des unterirdischen Aperture wieder, doch es gibt auch ein Wiedersehen mit ein paar Original-Testkammern aus *Portal 2*. Diese haben nicht nur einen optischen Wiedererkennungswert, sondern bieten auch ein völlig neues Spielgefühl, wenn ihr nun mit Paint Gun anstatt mit Portal Gun hier seid.

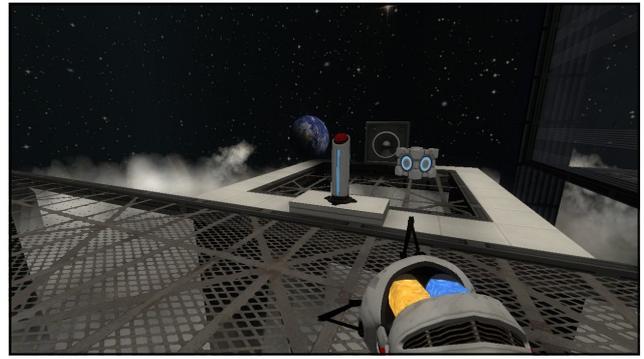
Manch Meckerer tadelte hier die Einfallslosigkeit der Entwickler - wir hingegen loben die Idee, durch die Integration alter Testkammern auch die nostalgische Ader der *Portal*-Fans zu wecken. Außerdem sind es nur drei nachgebaute Testkammern von insgesamt 25, die anderen 22 sind also brandneu und alle gut durchdacht.

Wem die mitgelieferte Kampagne trotzdem nicht reicht, der hat Zugriff auf fast 500 Custom Maps. *Aperture Tag* macht nämlich Gebrauch von einem eigenen *Steam-Workshop* und bietet sogar einen In-Game-Editor auf Basis von *Bee*, der euch das bequeme Bauen eigener Testkammern erlaubt - komplett mit Gel-Toren und allem, was benötigt wird! Selbst Coop-Maps sind mit dem Editor möglich, und wenn





Werbekleber erinnern uns daran: Nicht vergessen, immer fleißig Citranium zu trinken! ^^



„Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2014. Dies sind die Abenteuer der Testsubjekte ...“

man unbedingt etwas an *Aperture Tag* kritisieren möchte, dann könnte das die Tatsache sein, dass von Haus aus keine Coop-Maps mitgeliefert werden. Das ist schade, da das Coop-Prinzip von *Aperture Tag* sehr vielversprechend klingt: Atlas besitzt eine Paint Gun, während P-Body mit einer herkömmlichen Portal Gun ausgerüstet ist, so dass kombinierte Gel- und Portal-Rätsel möglich sind. Wie sich das in der Praxis spielt, lässt sich dank ersten Custom-Coop-Maps natürlich bereits ausprobieren. Optisch buggt der Coop-Modus zwar noch ein wenig herum, was zur Folge hat, dass die Paint Gun von Atlas nicht immer sichtbar ist und auch manchmal Ladehemmung hat, aber darüber kann man getrost hin-

weg sehen.

Entschädigt werden wir dafür mit der Tatsache, dass *Aperture Tag* neben Workshop-Anbindung auch das Sammelkarten-Feature nutzt. Fünf Trading Cards gilt es zu sammeln, um ein Abzeichen zu erstellen und euch damit exklusive Profil-Hintergründe und *Steam*-Emoticons mit *Aperture Tag*-Bezug zu verdienen. Errungenschaften hingegen hat *Aperture Tag* nicht, weil das laut Aussage der Entwickler technisch nicht möglich wäre, ohne den Quellcode von *Portal 2* zu haben. Schade, aber macht nichts, auch ohne Achievements weiß *Aperture Tag* lange genug zu unterhalten - dafür sorgen die vielen versteckten Bonusräume (wie viele es genau sind, wissen wir selbst noch nicht) und natürlich eine steigende Anzahl an zusätzlichen Custom Maps, die wir in Zukunft natürlich auch hier im *Portal*-Magazin testen werden - bereits in dieser Ausgabe fangen wir damit an und präsentieren ein *Tag*-Special der Workshop-Testecke. Wir neigen unser Haupt vor diesem mehr als gelungenen Mod, den jeder *Portal*-Fan unbedingt in seiner *Steam*-Bibliothek haben sollte, und freuen uns auf immer neue Einzel- und Coop-Maps, denn wir sind noch lange nicht bereit, unsere Paint Gun wieder aus der Hand zu legen. Stoßen wir also mit einem Glas Citranium an auf weitere bunte Abenteuer in den Tiefen von Aperture!

Pro / Contra:

- + **Neue Einzelspieler-Kampagne mit knapp 5 Stunden Spielzeit**
- + **Viele kleine Geheimnisse zu entdecken**
- + **Haarige Action-Sequenz überspringbar**
- + **Interessantes Coop-Spielprinzip**
- + **In-Game-Editor und Workshop-Anbindung**
- + **Steam-Sammelkarten**
- **Kein Sticky Gel**
- **Keine mitgelieferten Coop-Testkammern**
- **Keine Errungenschaften**

Unser Urteil:

11 / 10

Entwickler-Interview

Motanium, der Entwickler von *Aperture Tag*, war so freundlich, uns in einem Interview Rede und Antwort zu stehen und einige spannende Details zu verraten. Vielen Dank!

Wann entstand die Idee zu *Aperture Tag*?

Bevor *Portal 2* veröffentlicht war, erfuhr ich von *Tag - The Power of Paint* und dass die Entwickler von Valve eingestellt wurden, um an *Portal 2* zu arbeiten. Ich wollte alles spielen, was auch nur im entferntesten mit *Portal 2* zu tun hat, also probierte ich das Spiel aus. Ich suchte es und wollte mehr davon, ich wollte sogar Maps dafür machen. Ein paar Jahre später bastelte ein Hammer-Freund eine einfache Paint Gun im Hammer-Editor. Ich fragte ihn, ob er Maps damit machen will, und er sagte „Nein“. Also fragte ich ihn um Erlaubnis, überarbeitete seine Version stark, erstellte einige Paint Gun-Maps und veröffentlichte sie im Workshop. Sie kamen sehr gut an, daher war mir klar, dass ich ein paar mehr machen muss. Ich beschloss, einen Mod anstelle eines Map Packs zu erstellen, weil ich dann mehr Freiheiten hatte, z.B. Menüs, Ladebildschirme oder Paint Gun-Modelle. So begann ich, in Vollzeit an dem Mod zu arbeiten.

Wie lang hat es gedauert, *Aperture Tag* zu entwickeln?

Es hat mich etwa zwei Jahre gekostet. Am Anfang war es hauptsächlich ein Hobby, dann erkannte ich das Potential und begann, mich für die restlichen eineinhalb Jahre nur noch auf dieses Spiel zu konzentrieren.

Wer ist das Testsubjekt in *Aperture Tag*?

Es hat keinen Namen. Die Idee dahinter ist, dass es dein Name ist, denn du bist eins der unzähligen Testsubjekte, die am Ende des Coop-Modus gefunden werden.

Hat Nigel etwas mit GLaDOS oder Wheatley zu tun?

Ich vermied es, GLaDOS und Wheatley wieder zu verwenden - einfach, weil ich befürchtete, ich würde die Erwartungen im Bezug auf Dialoge und Synchronisation nicht erfüllen. Daher entschied ich mich für meinen eigenen Personality Core. In meinem Aperture ernannte GLaDOS Nigel zum Chef einer Nebenteststrecke, die für



sie nicht allzu wichtig war.

Gab es Pläne, das lila Sticky Gel einzubauen?

Nein. Ich beschloss früh, ausschließlich die verwendeten Gele von Valve zu nutzen, denn ich habe keinen Zugriff auf den Quellcode, also kann ich keine Fehler ausbessern, die bei der Verwendung unfertiger Gele wie Sticky Gel oder Reflective Gel auftreten können. Außerdem hätte ich dann die Paint Gun überarbeiten müssen, so dass man mit Linksklick schieße und mit Rechtsklick das aktive Gel wechselte. Und ich hätte viele Testkammern überarbeiten müssen, deren Funktionalität von den Fizzlern zum Aktivieren des Gels abhängt.

Wird es in einem zukünftigen Update eine Coop-Kampagne geben?

Im Moment plane ich keine Coop-Kampagne. Es stellte sich heraus, dass der Coop-Modus eine Menge neue Herausforderungen mit sich bringt, die es im Singleplayer nicht gibt. Die Testkammern, die ihr im Workshop findet, sind ein „Was wäre, wenn ...“-Test, um die Möglichkeiten eines Coop-Modus mit Paint Gun zu sehen. Das ist



„All diese Testsubjekte!“ Einen der Menschen, die ihr im Coop-Modus findet, spielt ihr nun in *Tag*.

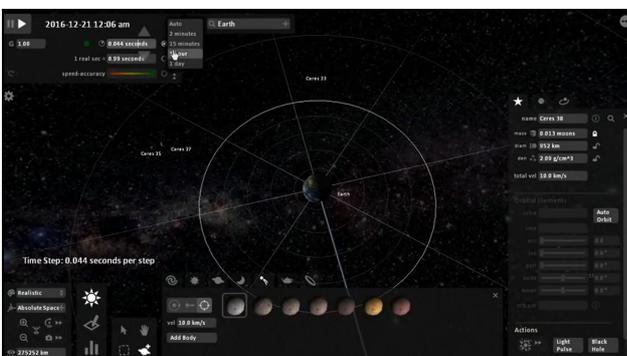
spielbar, aber es ist keine eigene Kampagne wert.

Was für Errungenschaften würdest du einbauen, wenn du könntest?

Da kann ich mir viele vorstellen! Ein für das Starten des Spiels, so dass ich weiß, wie viele Leute angefangen haben, zu spielen. Dann eine nach dem Ende jedes Kapitels. Eine für das Finden aller Geheimräume! Und des Secret Endings! Dann für das Lösen einiger Testkammer unter einem bestimmten Zeitlimit durch die Verwendung alternativer Lösungswege. Vielleicht eine für das Beenden der Kampagne in einem Durchgang, ohne zu sterben. Ich könnte mir außerdem eine Errungenschaft für das Abschließen der Flucht, ohne dabei zu sterben, vorstellen.

Welches Kapitel in *Aperture Tag* magst du persönlich am liebsten?

Das ist eine schwere Frage! Mir gefällt besonders das Ende von Kapitel 3. Und ich hatte wirklich Spaß dabei, die Einrichtung von Kapitel 4 zu gestalten. Aber Kapitel 2 nutzt das orange Gel auf den Surframpen, was ich sehr spannend finde. Und Kapitel 1 hat gute Rätsel und nostalgische Momente.



Tag wäre nicht das erste Spiel mit einer Errungenschaft fürs bloße Starten. Hier: *Universe Sandbox*



Fotomontage: Es war zu keinem Zeitpunkt geplant, das lila Sticky Gel zu implementieren.

sche Momente.

Hat die Entwicklung von *Aperture Tag* etwas in deinem Leben verändert?

Nun, jetzt weiß ich, was ich mein Leben lang tun möchte: Spiele entwickeln! Aber das ist schwer zu sagen, weil *Aperture Tag* für die letzten zwei Jahre mein Leben war.

Welches ist dein Lieblings-Testelement in *Portal 2*?

Ich denke, das sind die Gele. Sie haben wunderbare neue Möglichkeiten in die Spielwelt eingebracht!

Welche Steam-Spiele außer *Portal 2* gefallen dir am besten?

Im Moment spiele ich besonders gern *Rocksmith 2014*. Kürzlich habe ich zum ersten Mal *BioShock Infinite* gespielt, und es hat mich umgehauen. Ich kann nicht verstehen, warum ich das nicht früher gespielt habe. Außerdem spiele ich immer wieder gern *Dota 2*, *Counter-Strike: Global Offensive* und den *Zombie Escape*-Mod für *Counter-Strike Source*.



We will rock you: Im Moment greift Motanum besonders gern in *Rocksmith 2014* zur Klampfe.

Der Weg zum Secret Ending

Vorsicht, Spoiler: Denkt ihr, es ist normal, dass ihr am Ende von *Aperture Tag* von Nigel in Citranium gekocht werdet? Möglich, das ist immerhin das reguläre Ende des Spiels. Es gibt jedoch auch ein geheimes Ende, das anders ausgeht, und den Weg dorthin verraten wir euch auf dieser Seite. Daher Weiterlesen und Bilder betrachten auf eigene Gefahr!

Der Weg zum geheimen Ending beginnt mit einer kleinen Öffnung in der Wand der letzten Testkammer. So klein und unscheinbar, dass man sie wohl nur durch Zufall entdecken wird - wenn überhaupt! Und selbst, wenn die Öffnung auffällt, wird sie vermutlich nur für Deko halten, was in diesem Fall allerdings ein fataler Fehler wäre. Nun denn, diese Öffnung gilt es, zu erreichen, aber wie?

Direkt nach dem Betreten der Testkammer müsst ihr den gesamten Bodenbereich vor euch mit blau-

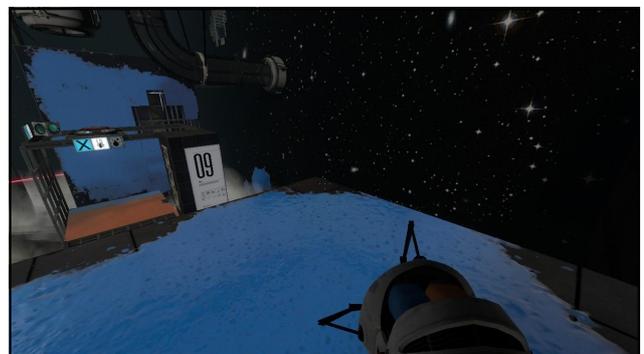


Abpringen reicht (siehe Screenshot oben). Tipp: Am besten zuerst einen größeren blauen Streifen schießen und danach das orange Gel drüber sprühen!

Rennt nun mit Vollspped los und springt ab. Ihr werden von der blauen Wand vor euch abgefedert und fliegt aufgrund der hohen Geschwindigkeit über den Würfel drüber, um wieder vor dem Eingang zu landen. Hier federt ihr aufgrund des bereits platzierten blauen Gels auch wieder ab und landet schließ-

em Gel einfärben. Anschließend springt ihr nach vorne in das kleine Gebilde, auf dessen Dach der Entmutigungsumlenkungswürfel liegt - das blaue Gel wird euch dabei wunderbar helfen, aber das war noch nicht der eigentliche Grund, warum wir es hier platziert haben.

In dem Gebilde angekommen, färbt ihr die gesamte Wandfläche vor euch blau ein. Den Fußboden müsst ihr vollständig orange färben - mit Ausnahme eines kleinen blauen Streifens, der gerade so zu

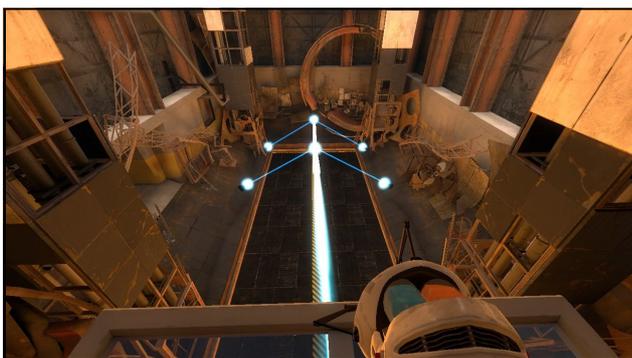


lich auf einem kleinen Vorsprung oberhalb der Eingangstür. Von hier aus kommt ihr dann mit einer weiteren Portion blauem Gel noch eine Etage weiter nach oben.

Ein Kommentar von Nigel, der hier einsetzt, ist die Bestätigung, dass wir auf der richtigen Spur sind. Auf der Rückseite einer Säule finden wir als optischen Gag ein Klo unter einem großen Aperture-Schild. Von hier aus müsst ihr eine orange Gelstrecke bis zur vorderen rechten Ecke sprühen, und ganz am Ende natürlich blaues Gel zum Absprung. Ebenso färbt ihr die Wand schrägt rechts vor euch

blau ein (siehe Screenshot auf der vorherigen Seite unten). Rennt dann los und springt ab - die Wand federt euch ab und ihr landet auf einem Dach, von dem aus ihr mit weiterem blauem Gel problemlos die Öffnung erreichen könnt. Springt hinein!

Ihr gelangt in einen Überwachungsraum, der euch einen ersten Einblick in den Finalraum gewährt. Hier findet ihr euch einen dicken roten Knopf, und der schiebt eine Abdeckung über das kochende Citranium, in dem Nigel uns später zu kochen ge-



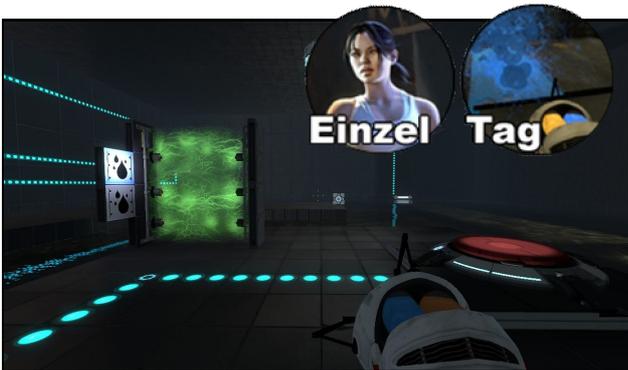
denkt. Geht nun zurück und löst ganz normal die restliche Testkammer. Springt am Ende auf die Plattform und lasst euch in den Finalraum bringen. Da die Abdeckung über den kochenden Orangensaft gelegt wurde, kann Nigel uns nicht darin baden lassen. Stattdessen öffnet sich die geheimnisvolle Tür auf der linken Seite, die uns zu einem letzten Aufzug führt. Dieser bringt uns endlich zurück an die Oberfläche, hinaus aus Aperture ... oder doch nicht? Nun, es gibt vielleicht noch einen kleinen WTF-Moment, aber den spoilern wir euch nicht!



War's das? Haben wir's geschafft? Sind wir endlich frei oder kommt das böse Erwachen doch noch nach? Schreitet durch die Tür, dann werdet ihr es erfahren ...

Workshop-Testecke

In dieser Kategorie stellen wir euch *PTI*-Maps in alle Kürze vor. Aufgrund des neuen *Portal 2*-Mods mit Workshop-Anschluss gibt's diesen Monat ein *Tag*-Special.



Gel Complexity (von Motanum)

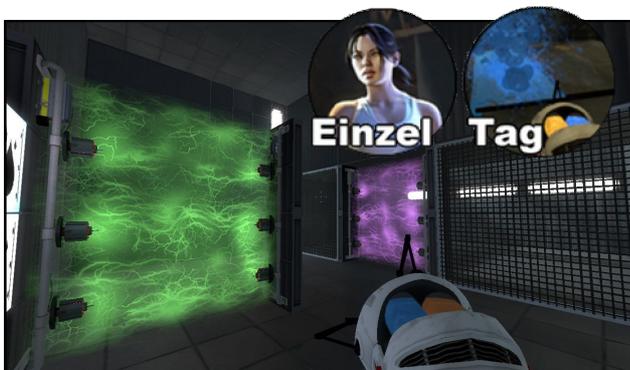
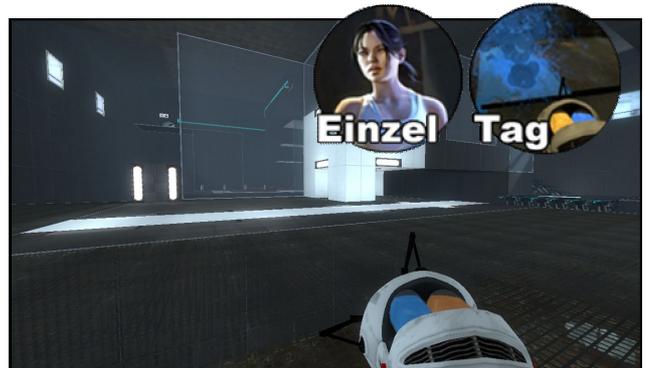
Motanum, der Entwickler von *Aperture Tag*, hat persönlich mit einigen Workshop-Map für Nachschub zum Release gesorgt. Eine dieser offiziellen Entwickler-Maps ist *Gel Complexity*, die uns sehr gut gefällt. Im Mittelpunkt steht eine einzige Rampe, auf der nacheinander beide Gele angebracht werden müssen. Auch die anderen Maps von Motanum sind einen Blick wert und ehrlich gesagt bisher das Beste, was der Workshop zu bieten hat, aber wir sind zuversichtlich für die Zukunft.

Unser Urteil: **5 / 5**

Hop'n'Bounce (von wildgoosespeeder)

In *Hop'n'Bounce* liegt die Lösung des Rätsels, wie der Titel schon verrät, im Hüpfen und Springen. Zu Beginn verfügt ihr lediglich über oranges Gel und müsst euch die blaue Farbe erst mal verdienen. Ist euch dies gelungen, müsst ihr zunächst einige Turrets ausschalten und dann irgendwie einen viel zu weit oben befestigten Schalter erreichen. Chiko dachte zuerst „Das ist doch unmöglich“, bis es „Klick“ machte und die Lösung plötzlich ganz leicht war - man muss nur drauf kommen und „bouncen“.

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



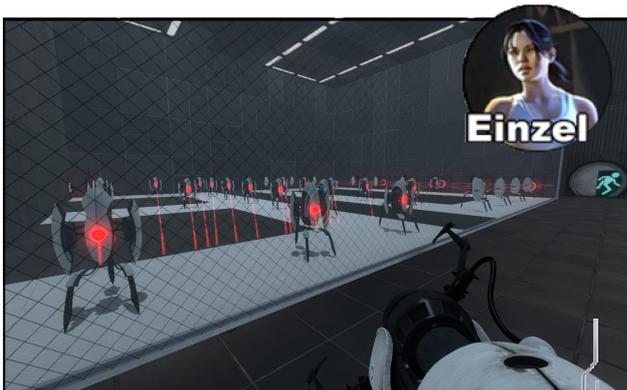
Disable (von [I.R.L.P.] Maxx Walkerl)

Disable von Maxx Walkerl setzt sich aus mehreren kleinen Testkammern zusammen, denen allen gemeinsam ist, dass euch irgendwo mittendrin das Gel weggenommen wird. Ihr müsst also von außen das Gel vorbereiten und dürft euch erst dann ist eigentliche Abenteuer stürzen - eine nette Grundidee, die hier punktet. Was etwas nervt, sind mehrere Sprünge über Laserfelder - warum zum Geier ist Chiko ausgerechnet an dem direkt vor dem Ziel dreimal gestorben? Egal, es gibt ja Quick Saves!

Unser Urteil: **4 / 5**

Die Maps der Redaktion

Anlässlich des Release von *Aperture Tag* möchten wir euch auch wieder mal unsere eigenen Map-Kreationen vorstellen. Der Schwerpunkt liegt dabei, klar, auf *Aperture Tag*, aber es ist auch eine (nicht ganz so) neue Map für das reguläre *Portal 2* dabei. Um die Maps zu finden, sucht einfach im Workshop nach dem entsprechenden Namen!

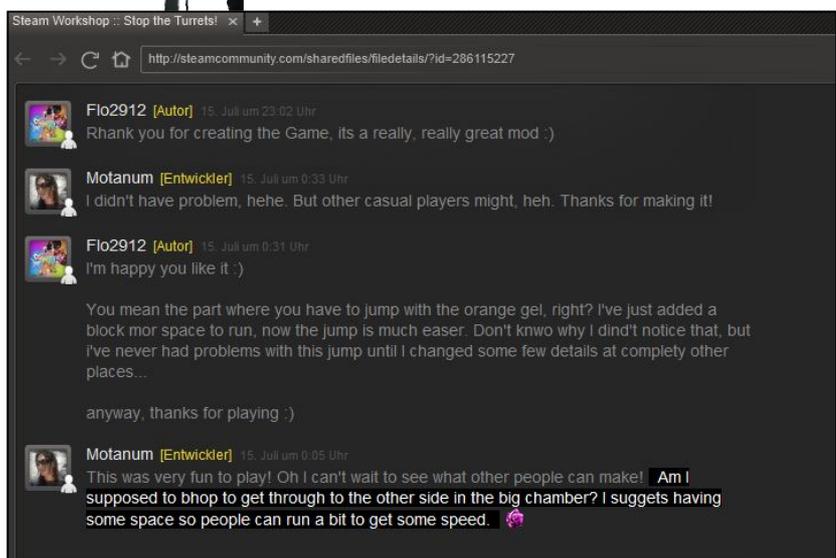
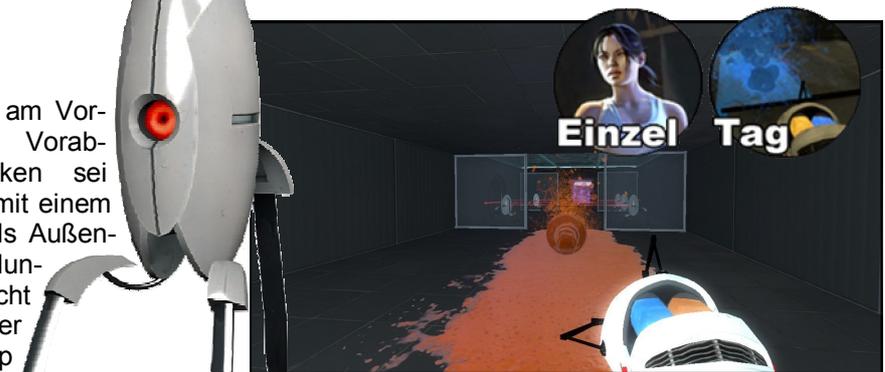


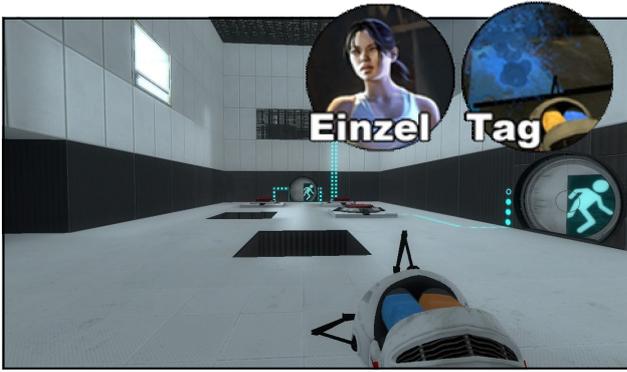
30 Years of crazy Chiko (von Flo2912)

30 Years of crazy Chiko war ein Geschenk von Flo an Chiko zu dessen 30. Geburtstag im Dezember 2013. Die Zahl 30 ist hier allgegenwärtig: Sie steht mehrfach an Wänden, Decken und Böden, und zur Eröffnung sehen wir 30 Geschütztürme, die der Reihe nach in die Luft gehen. Das eigentliche Rätsel besteht aus 30 Begleiterkuben, die zwar zugegeben nicht alle aktiv mitspielen, aber zumindest zu sehen sind, und wer möchte, kann ja versuchen, jeden einzelnen von ihnen aufzuspüren, bevor er die Testkammer verlässt. Danke für das nette Geschenk, Flo! ☺

Stop the Turrets! (von Flo2912)

Flos erste *Tag*-Map ging bereits am Vorabend des Release online - Vorab-Exemplar zu Rezensionszwecken sei Dank! Gerade für die erste Map mit einem ganz neuen Spiel findet Chiko als Außenstehender die Map richtig gut gelungen, und damit steht er wohl nicht allein da: Der *Tag*-Entwickler Motanum persönlich hat die Map gespielt und gelobt (siehe Kommentare rechts unten)! Ach so, fast vergessen: Inhaltlich geht's darum, sich mittels des richtigen Gels geschickt an mehreren Armeen von Geschütztürmen vorbei zu schummeln. Nicht allzu schwierig, aber dennoch kein Rätsel, das sich wie von allein löst.



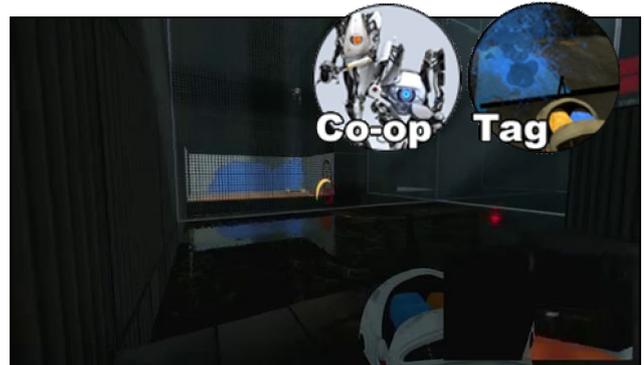


Blue Cubes (von Chikorita)

Chikos erste *Tag*-Map verlangt vom Spieler, zwei Würfel zusammenzutragen, um die Ausgangstür zu öffnen, wobei blaues Gel eine große Rolle spielt - mehr kann man zu der Map eigentlich kaum sagen! Doch, eins noch: Ein Spieler auf *Steam* behauptet, er hätte die Map gelöst, ohne den rechten Raum zu betreten. Wir fragen uns nur, wie er es geschafft haben will, ohne oranges Gel an den Brechern vorbei zu gelangen? Wenn überhaupt, dann wohl nur durch unverschämtes großes Glück ...

Portal Painters (von Chikorita)

Chikos erste *Coop*-Map für *Tag* kam wohl vom Konzept her gut an, aber vielleicht kann es auch daran liegen, dass es generell eine der ersten *Coop*-Maps war. Der *Coop*-Modus von *Tag* sieht vor, dass Atlas mit Paint Gun unterwegs ist, während P-Body eine herkömmliche Portal Gun benutzt - eine sehr interessante Kombi, aus der Chiko gleich mal was gemacht hat: Die beiden Bots sind getrennt voneinander auf zwei parallelen Abschnitten der Testkammer unterwegs. Ein Gitter in der Mitte sorgt dafür, dass man zwar nicht hin und her hüpfen, sich aber durchaus mit Portalen und Gelen unterstützen kann - und das auch muss, denn jeder der beiden stößt auf seinem Abschnitt auf Rätsel, die gerade nicht der eigenen Fähigkeit entsprechen! Kurzzeitig wurde die Map sogar auf der Startseite des Workshops gefeatured (siehe Screenshot rechts), außerdem gibt es bereits zwei Let's Plays auf Youtube:

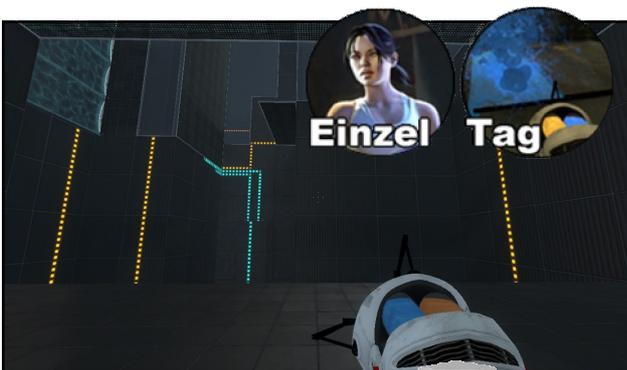


Let's Play von Rick und Krem:

<https://www.youtube.com/watch?v=VXvHW30LYK8>

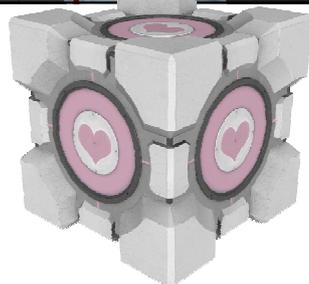
Let's Play von Wills und Harry (coopcrowd):

<https://www.youtube.com/watch?v=OlnZ1Ro11mg>

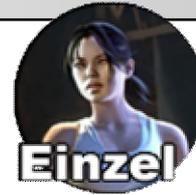


A Cube and two Gels (von Flo2912)

Flos zweite *Tag*-Map hat irgendwie unser Weltverständnis auf den Kopf gedreht! Wie das? Ganz einfach: Normalerweise kennen wir es aus unseren Gaming Sessions so, dass Chiko an den einfachsten Sprung-Passagen minutenlang verzweifelt, dabei laut darüber flucht, der Map gehörigen Punktabzug androht - und Flos Atlas steht daneben, setzt die Facepalm-Geste ein und kann nicht verstehen, wo das Problem ist, schließlich hat er es selbst beim ersten Versuch geschafft. Bei *A Cube and two Gels* konnte Chiko aber mit einem geschickten Blaues-Gel-Sprung gehörig abkürzen, den Part mit dem orangenen Gel sogar komplett überspringen - und Flo konnte selbst nach Videobeweis nicht nachvollziehen, wie das möglich war. Wie dem auch sei: In der aktualisierten Version klappt Chikos „Cheat“ nicht mehr, eine spielswerte Map ist es aber immer noch!



Connection



von BEN 77

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=291044166>

Auch nach dem Release von *Aperture Tag* sind gute Gel-Maps für das herkömmliche *Portal 2* weiterhin möglich - *Connection* von BEN 77 stellt es eindrucksvoll unter Beweis, wenngleich das Gel hier nur Mittel zum Zweck ist. In erster Linie erwartet uns ein mittelschweres Rätsel, das die Portal-Funktion ausreizt. Der Titel „Connection“ verrät es ja bereits: Ihr müsst die Verbindung eurer Portale durchschauen und das richtige Portal zur richtigen Zeit an den richtigen Ort versetzen, um den Ausgang zu erreichen. Das dabei auch die Gele eine größere Rolle spielen, hat vermutlich mit der Tatsache zu tun, dass wir uns in den Cave Johnson-Anlagen befinden - in einer Testkammer aus dem Baujahr 1971, um genau zu sein.

Aufgeteilt ist die Map auf zwei kleinere Teil-Rätsel. In der ersten Hälfte gilt es, mit Sprün-

Infokasten

Optik-Wertung:	9 / 10
Thema:	Cave Johnson
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	kurz



Diese Glaswand verhindert, dass wir da hinten ein Portal erschaffen. Wir müssen sie wohl umgehen.



Schwindelerregende Höhen: Ob wir hier sein sollten? Wer weiß, aber was anderes fiel uns nicht ein!



Laues Lüftchen: Dieses Apparillo aktiviert einen Ventilator als ungewöhnliches Testelement.



Blickkontakt: Es gibt kaum etwas fieseres, als den Ausgang zu sehen, ohne ihn erreichen zu können.

gen über blaues Gel eine erhöhte Tür zu erreichen, die in den zweiten Part führen würde. Das Problem ist nur, dass eine gemein platzierte Glaswand Portalschüsse an die nötigen Stellen verhindert. Diese gilt es also, irgendwie zu umgehen.

Im zweiten Teil der Map ist das meiste Gel bereits vorplatziert, lediglich eine kleine Menge blaues Gel steht euch zusätzlich zur Verfügung, wobei hier aus ein Ventilator als ungewöhnliches Testelement eine Rolle spielt. Der eigentlich Knackpunkt dieses Rätsel ist aber der von allen Seiten vergitterte Weg zum Ausgang. Möglicherweise ist ein bestimmtes Klapp-Panel der Schlüssel zum Erfolg, doch bekanntlich verschwinden Portale immer dann, wenn so ein bewegliches Wandstück seine Ausrichtung ändert. Es muss also irgendwie anders gehen ...

Wer auf die richtige Idee kommt, wird nicht sehr viel länger als zehn Minuten für die Map brauchen, in dieser Zeit werdet ihr aber gut unterhalten. Ein schönes Portal-Rätsel in der Zeit von Cave Johnson, das auch Gebrauch von den Gelen macht und dabei gänzlich auf Geschicklichkeitseinlagen verzichten - was wollen wir mehr?

Unser Urteil:

5 / 5

Anlauf: Der folgende Sprung bringt uns zwar in Richtung Ziel, aber noch nicht ganz bis dort hin.

Ultraviolet - Mapaday 3



von Omnicoder

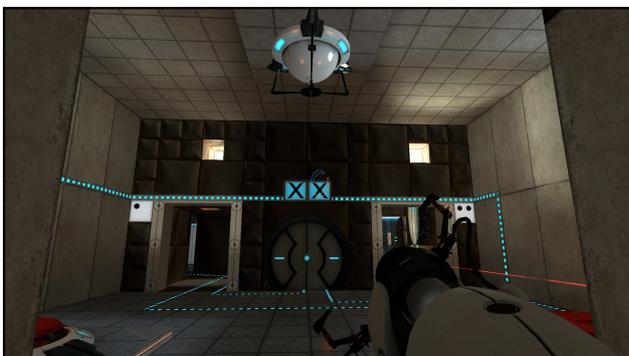
Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=277

Auch in diesem Heft setzen wir die Reihe der *Portal 1*-Maps, die an nur einem einzigen Tag entstanden sind, fort. Die *Ultraviolet* kommt dabei aber leider nicht mehr ganz so gut weg wie die beiden Vorgänger. Ihr habt mehrere Räume, in denen ihr mehrere Speicherkuben zusammentragen müsst, um dann andere Räume und schließlich den Ausgang zu erreichen. Soweit ist das Konzept noch klar. Interessant ist auch ein Feld, welches eine ähnliche Textur wie die Säure hat und euch durchfallen lässt, Würfel aber nicht, sodass ihr euch von Würfel zu Würfel, die ihr vorher selbst platziert, hüpfend fortbewegen müsst. Der große Minuspunkt dieser Map gilt einer Stelle ziemlich am Anfang. Habt ihr es geschafft, den ersten Würfel in den Eingangsraum zu bringen, folgt nun folgende unfaire Geschicklichkeitseinlage, den Würfel zu platzieren: Ihr rennt in einen Gang, in dem ein Geschützturm so platziert ist, dass er auf euch schießen kann, ihr aber nicht an ihn rankommt. Legt den Würfel unter Beschuss unter einen Gang in der Wand, der etwas höher gelegen ist,

Infokasten

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

rennt wieder raus, erholt euch und wartet, bis der Geschützi sich beruhigt hat, rennt wieder rein, springt auf den Würfel und danach in den Gang, bevor der Turm euch mit seinen nach hinten stoßenden Schüssen vom Würfel runterfegt. Danach könnt ihr den Geschützturm zwar zerstören, das hilft dieser Stelle aber trotzdem nicht mehr viel. Wir sind die ersten drei Versuche gestorben und haben uns auch nach einer alternativen Lösung umgeschaut, doch es gibt keine. Den Rest der Map kann man erst erreichen, wenn man diese Passage geschafft hat, und mehr Hilfsmittel als diesen einen Würfel hat man einfach nicht.



Ausgangssituation: Wir müssen mehrere Speicherkuben zusammentragen, um die Tür zu öffnen.

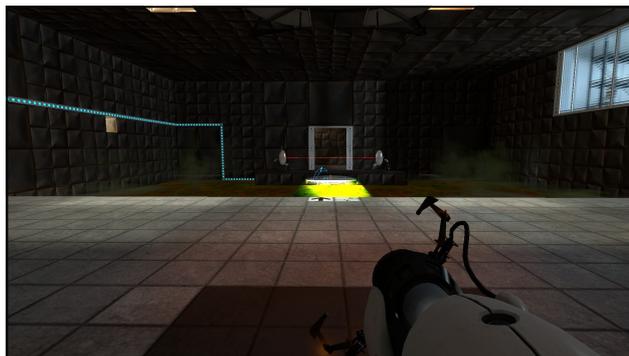


Okay, das ging schief: An dieser unfairen Stellen waren wir diesmal wohl etwas zu langsam.

Abgesehen davon ist die Map ein recht schönes Rätsel, in dem ihr auch ein paar Portale strategisch richtig platzieren müsst, um letztendlich den Ausgang zu erreichen, und der Rest der Map hätte von uns vermutlich auch wieder 5 / 5 bekommen - vor allem unter der Berücksichtigung, dass die Map nur einen Tag Entstehungszeit hatte. Dennoch können wir die Map nicht uneingeschränkt empfehlen. Ach ja, auch der finale Sprung könnte ein wenig für Frust sorgen.

Unser Urteil:

2,5 / 5



Ansonsten ist die Map ganz gut. Ihr müsst etwa auf Würfeln über eine merkwürdige Pampe hüpfen.

>>> Aktuell

Greenlight-News

Rexaura

Der *Portal 1*-Mod *Rexaura* hat inzwischen grünes Licht erhalten. Er hat bereits eine Wertung von 8,5 / 10 in Ausgabe 8 erhalten. Für den *Greenlight*-Release kündigte der Entwickler neue Bonus-Maps und Untertitel in verschiedenen Sprachen an. (Deutsch ist bislang noch nicht bestätigt, kann aber durchaus noch hinzugefügt werden.) Der genau Release-Termin ist noch nicht bekannt.

Der Mod spezialisiert sich auf Energieball-Rätsel und führt dabei auch einige neue Testelemente ein, welche die Nutzung der Energiebälle auf interessante neue Weisen erweitern.



Portal ist überall - Teil 5

Zeit wurd's! Nach über einem Jahr haben wir endlich mal wieder die verschiedensten *Steam*-Spiele durchforstet und diverse mehr oder weniger verrückte *Portal*-Anspielungen zu Tage gebracht. Die eine oder andere davon haben wir zwar bereits bei anderer Gelegenheit im *Portal*-Magazin erwähnt (etwa GLaDOS' Gastauftritt in *Poker Night 2*), doch jetzt habt ihr wieder mal eine gebündelte Übersicht.



Bit.trip Runner 2

Für das höllisch schwere Jump'n'Run *Bit.trip Runner 2* erschien im Juli 2013 das *Good Friends Character Pack* als DLC, welches eine große Anzahl bekannter Game-Charaktere als neue Spielfiguren hinzufügt. Einer dieser „guten Freunde“ ist auch Atlas, einer der beiden Bots aus dem Coop-Modus von *Portal 2*, den ihr nun anstelle von Commander Video über die Plattformen jagen könnt. Weitere spielbare Berühmtheiten wären noch Dr. Fetus aus *Super Meat Boy*, Quote aus *Cave Story*, Raz aus *Psychonauts*, Josef aus *Machinarium* und Spelunky Guy aus *Spelunky* - ein wahres Gipfeltreffen der besten Freunde! Und für die absoluten Profis gibt's als zusätzlichen Charakter außerdem einen unsichtbaren Commander Video, der das Spiel fast unmöglich macht.

Poker Night 2

Bereits in einer früheren Folge von *Portal ist überall* haben wir *Poker Night at the Inventory* erwähnt, weil wir damals die Seite vollkriegen mussten und es uns als nah genug am Thema erschien, dass sich Heavy aus *Team Fortress 2* (immerhin auch ein Valve-Spiel) am Spielertisch einfand. Hätten wir mal lieber auf Teil 2 gewartet! Im Nachfolger ist Heavy zwar aus dem Kreis der Spieler verschwunden (stattdessen zocken Sam aus *Sam & Max*, Claptrap aus *Borderlands*, Brock Samson aus *The Venture Bros.* und Ash Williams aus *The Evil Dead*), dafür fungiert jetzt aber GLaDOS höchstpersönlich als Spielleiterin. Das elektronische Superhirn von Aperture hängt über dem Spielertisch, gibt die Karten aus und kann sich den einen oder anderen bissigen Kommentar zu einem schlechten Blatt nicht verkneifen - so kennen und mögen wir GLaDOS! Wenn wir jetzt nur noch die Poker-Regeln beherrschen würden ...



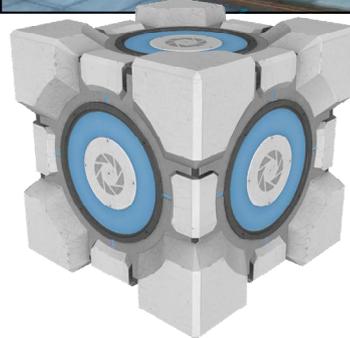


Mini Motors Racing EVO

Autorennen durch die Aperture-Testkammern? Klar, wieso nicht! Öfter mal was Neues! Das *Micro Machines*-ähnliche Rennspiel *Mini Motors Racing EVO* macht's möglich, denn hier gibt es eine Strecke, die eine waschechte Aperture-Teststrecke nachbildet. Abgesehen von einem Portal, durch das ihr hindurch fahren müsst, gibt es zwar leider keine Testelemente, die mit den Autos interagieren, aber das geschulte Auge eines *Portal*-Fans hat doch so einiges zu entdecken - beispielsweise die Röhren, in denen blaues und oranges Gel befördert wird. Übrigens hat *Mini Motors Racing EVO* auch *Steam*-Sammelkarten, und gleich zwei der Trading Cards klinken sich in die *Portal*-Thematik ein. So gibt es sowohl das *Portal*-Auto als auch die *Portal*-Strecke unter dem Namen *Welcome to Aperture Laboratories* als sammelbare Bilder.

The Stanley Parable

Der Screenshot links stammt aus *Portal 1*? Könnte man meinen, ist aber falsch! In Wirklichkeit stammt das Bildschirmfoto nämlich aus dem Entdeckerspiel *The Stanley Parable*. Neben einer kleinen *Minecraft*-Welt ist darin tatsächlich auch die komplette erste Testkammer aus *Portal 1* versteckt: Ihr kommt in der Entspannungskammer zu euch, lauscht der Begrüßung von ~~GLADOS~~ eurem Erzähler, geht durch das erste Portal, betretet den ersten Raum und legt den Würfel auf den Schalter, um die Tür zu öffnen und zum Aufzug zu gelangen - das nennen wir mal ein mehr als umfangreiches Easter Egg! Auch ansonsten finden wir *The Stanley Parable* interessant, was nicht zuletzt an einigen der verrücktesten Errungenschaften liegt, die uns je untergekommen sind. Um sie zu erhalten, müsst ihr beispielsweise das Spiel einen ganzen Dienstag lang spielen oder aber ihr müsst es nach einer Spielpause von fünf Jahren (!) erstmals wieder starten.



Saints Row - The Third

Was hat *Portal 2* mit dem Pixar-Film *Wall-E* zu tun? Wir verraten es euch: Das Game *Saints Row - The Third* ist das Bindeglied zwischen den beiden! Wie das? Ganz einfach: In dem Spiel findet ihr eine Liste verschwendener Schiffe, die sich aus allerhand Berühmtheiten zusammensetzt. Die meisten der Ozeanriesen sagen uns wenig, aber die *Borealis* ist uns sofort ins Auge gesprungen - das berühmte Schiff von Aperture, das spurlos aus seinem Trockendock verschwunden und in der Antarktis wieder aufgetaucht ist. Was hingegen an der Raumstation *Axiom* aus *Wall-E* „verschwinden“ sein soll, ist uns schleierhaft, doch auch sie findet sich auf der Liste. Wer erkennt die restlichen Schiffe?

Dishonored

Cave Johnson ist offenbar nicht der einzige Mensch, der mit der Portal-Technik herum experimentiert hat. In *Dishonored* findet ihr das Labor von Piero Joplin, der wohl ein ähnliches Ziel verfolgt, allerdings befindet sich seine Portale noch in der Konzeptphase. An einer Wand in seinem Labor findet ihr ein auf die Wand gepinseltes Portal, das Gegenstück dazu befindet sich draußen an der Außenseite des Hauses, und zwar im ersten Stockwerk, so dass Piero wohl besser auch noch die Freifallstiefel dazu erfinden sollte, wenn die Portale irgendwann mal funktionieren sollten. Übrigens heißen die Portale hier „Piero's Door to Nowhere“. Ein interessanter Name, aber uns gefällt der kurze, prägnante Aperture-Name besser - schon allein deshalb, weil „Door to Nowhere-Magazin“ auf dem Cover blöd klingen würde. ^^



X-Men Origins - Wolverine

Hoppla! Wir hatten in dieser Folge von *Portal* ist überall bisher ja noch gar kein Easter Egg, das auf den Kuchen anspielt! Da besteht Nachbesserungsbedarf, und die Gelegenheit dazu bietet uns *X-Men Origins - Wolverine*, ein Actionspiel nach der gleichnamigen Marvel-Comic-Verfilmung. Dort könnt ihr an einer Stelle einen Kuchen finden, über dem an der Wand groß „Surprise!“ geschrieben steht. Dazu gibt's die überraschende Errungenschaft „The Cake“. Lasst ihn euch schmecken!

Dragon Age Origins

Das kultige Zitat „The cake is a lie“ stirbt wohl niemals aus - auch in *Dragon Age Origins* ist es zu finden! Dazu müsst ihr einfach nur mit eurem Party-Mitglied Sten sprechen, der sich lautstark darüber beschweren wird, dass ihm ein Kuchen versprochen wurde, er aber keinen erhalten hat, und dass der Kuchen eine Lüge war. Tja, Sten, ist doch logisch, dass für dich kein Kuchen mehr übrig bleibt - den hat schließlich Wolverine im vorherigen Easter Egg schon verspeist! ^^



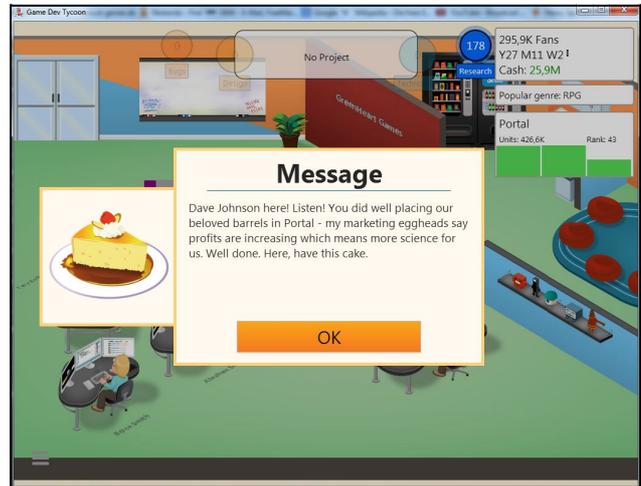


Team Fortress 2

Über die Verbindung von *Portal* und *Half-Life* müssen wir euch vermutlich nicht mehr aufklären. Weniger bekannt ist, dass auch *Team Fortress* mit *Half-Life* in Verbindung steht, denn *Team Fortress Classic* war ursprünglich, genau wie *Counter-Strike*, eine *Half-Life*-Mod. Um den Kreis zu schließen, fehlt also nur noch eine Verbindung zwischen *Portal* und *Team Fortress*, und die kommt in Form von Ap-Sap. Dabei handelt es sich um eine optische Anpassung der Spion-Waffe Sapper: Ap-Sap sieht aus wie Wheatley und hat einen integrierten Sprachchip, der dafür sorgt, dass der verrückte Kern persönlich das Spiel kommentiert, so lange ihr ihn herumtragt. Freischalten könnt ihr Ap-Sap übrigens durch einen Code, der der *Portal* 2-CD-Box beiliegt. Ein netter Bonus, wenn man bedenkt, dass die Musik an sich auch gratis und trotzdem legal im Internet zur Verfügung gestellt wird, und zwar unter <http://www.thinkwithportals.com/music.php>

Game Dev Tycoon

Selbst in die Spieleentwickler-Simulation *Game Dev Tycoon* hat es eine *Portal*-Anspielung geschafft! Irgendwann zwischen dem 20. und 30. Spieljahr (bei uns war es im 27. Jahr) meldet sich bei euch ein gewisser Dave Johnson (!) von der Firma Departure Science (!!). Er wünscht sich, dass ihr ein Actionspiel entwickelt, in dem rote explodierende Fässer vorkommen. Wenn ihr der Bitte nachkommt und das Spiel sich halbwegs akzeptabel verkauft, erhaltet ihr als Dankeschön ein Stück Kuchen inklusive der geheimen Errungenschaft „Eat Cake“. Wenn uns jetzt nur noch jemand erklären könnte, was rote explodierende Fässer mit *Portal* zu tun haben sollen, dann wären wir zufrieden.



Borderlands 2

In *Borderlands 2* gibt es eine Mission mit dem Titel „No Hard Feelings“. Klingt auf den ersten Blick nicht sonderlich nach *Portal*? Mag sein! Aber man sollte dazu wissen, dass ein besiegter Geschützturm in der englischen Sprachfassung „No Hard Feelings“ von sich geben kann - die deutsche Entsprechung dazu ist „Ich verzeihe dir“. Die Mission in *Borderlands 2* ist vom Titel her eine Anspielung auf genau diesen Satz, hat ansonsten allerdings nichts mit *Portal* zu tun, vor allem nicht inhaltlich. Trotzdem, als Seitenfüller reicht's uns!



Ich verzeihe dir!

Music Creator 6 Touch

Unser letztes Spiel in der heutigen Liste ist kein Spiel sondern ein Tool für angehende Musikproduzenten: *Music Creator 6 Touch*, auch auf *Steam* zu kriegen. Als uns der Trailer zu der Software mit dem Satz „The cake is real“ begrüßte, mussten wir unweigerlich an *Portal* denken - kein Wunder! Wenige Sekunden später fiel uns ins Auge, dass das Programm von einer Firma namens Cakewalk stammt. Ach so, daher stammt der Satz? Schade, dann wohl doch keine *Portal*-Referenz ...

Gut, dass wir nicht sofort gestoppt haben, denn als alle Vorab-Einblendungen vorbei sind und der eigentliche Trailer beginnt, tönt uns hier tatsächlich *Want You Gone* entgegen - das beliebte Ending von *Portal 2* untermalt nun knapp 2 ½ Minuten lang die verschiedenen Funktionen von *Music Creator 6 Touch*. Für uns ist allein das Lied zwar kein Grund, die Software zu kaufen, wir finden es aber cool, dass die Firma nicht nur das Lied verwendet, sondern sich sogar nach dem Kuchen benennt! Der Kuchen ist real, jawohl!



Super Mario im Fernsehen

Diesen Monat widmen wir uns dem Thema „Super Mario im Fernsehen“. Dabei sei angemerkt, dass unsere kleine Zeitreise bereits im Jahr 1993 endet, denn neuere offizielle TV-Auftritte des rotbemützten Klempners gab es seit dem gefloppten Kinofilm nicht mehr. Dafür beginnt die Zeitreise aber bereits 1983, was ebenfalls nicht viele wissen.

Im Jahr 1983 lief auf dem amerikanischen Sender CBS eine Zeichentrickserie mit dem merkwürdigen Titel *Saturday Supercade* - passend zum Titel am Samstag Morgen! Diese Serie setzte sich aus verschiedenen kürzeren Unterserien zusammen, die alle auf damals aktuellen Videospiele basierten, und eins dieser Spiele war *Donkey Kong*, das legendäre Spiel, in dem Mario im Jahr 1981 seinen ersten Auftritt feierte. Genau wie im Spiel mopst Donkey Kong in der Serie Marios damalige Freundin Pauline, und der Klempner (der damals noch ein Zimmermann war) versucht, seine Angebetete zu retten. Allerdings kam diese frühe *Donkey Kong*-Serie nie nach Deutschland, genauso wenig wie der Rest der *Saturday Supercade*.

Die nächsten Filmauftritte von Mario stammen aus Japan. Dort kam im Jahr 1986 der 60-



Mario und Donkey Kong als alte Cartoon-Figuren: Die Serie von 1983 kam nie nach Deutschland.

minütige Anime-Film *Peach-hime Kyushutsu Dai Sakusen* in die Kinos, was auf Deutsch ungefähr so viel wie „Die große Mission, Prinzessin Peach zu befreien“ bedeutet. Es handelt sich hierbei im Grunde um eine Verfilmung des Spiels *Super Mario Bros.*, das damals noch ganz aktuell war. Leider hat es aber auch dieser Film nicht bis nach Deutschland geschafft.

Ein weiterer Anime, der leider ebenfalls Japan-



Im ersten *Mario*-Anime von 1986 wird Mario beim NES-Zocken plötzlich selbst zum Teil des Spiels.



Ist ja der Hammer: Ein Hammerbruder hat Mario gefangen genommen. Und nun?



Grimms Märchen mit Mario: Peach als Schneewittchen ist im Haus der sieben Toads angekommen ...



... doch Bowser in seiner Paraderolle als böse Stiefmutter ist schon dabei, die Äpfel zu vergiften.

exklusiv blieb, erschien am 3. August 1989 als OVA, also direkt auf Videokassette. *Super Mario Amada* ist eine 3-teilige Mini-Serie, bei der jede der 20-minütigen Episoden jeweils ein bekanntes Märchen frei nacherzählt - neu besetzt mit *Mario*-Charakteren! Es handelt sich dabei um die japanischen Märchen *Momotaro* und *Issunboshi* sowie *Schneewittchen* aus der Sammlung der Brüder Grimm.

Im gleichen Jahr startete in den USA die *Super Mario Bros. Super Show*, die wohl bekannteste TV-Produktion mit Mario, und diese Serie schaffte es endlich auch bis nach Deutschland: Die deutsche Erstausstrahlung begann am 3. Februar 1991 auf RTL, später gab es Wiederholungen auf RTL II und Fox Kids. Jede Folge war dabei 20 Minuten lang, welche sich auf zwei 10-minütige Parts aufteilte. Eine Realfilm-Rahmenhandlung zeigte im Sitcom-Stil, was Mario und Luigi in ihrer Brooklyn Klemptnerie mit allerhand verrückten Kunden erleben, ge-

spielt wurden die beiden Brüder dabei von Lou Albano und Danny Wells. In der Mitte kam immer eine Zeichentrick-Episode, wobei es 52 Folgen *Super Mario Bros.* sowie jeden Freitag eine von 13 Folgen *The Legend of Zelda* gab. Die *Zelda*-Episoden seien hier nicht weiter erwähnt, die *Mario*-Episoden allerdings sind größtenteils Parodien auf bekannte Filme. Roter Faden der Handlung ist, dass Bowser (in der Serie König Koopa) jedes Mal einen anderen Teil des Pilze-Wunderlandes in seine Gewalt gebracht hat, woraufhin Mario, Luigi, Peach und Toad einschreiten, um das schleimige Reptil zu vertreiben.

Fortgesetzt wurde die *Mario*-Trickserie 1990 mit 26 Folgen *Super Mario Bros. 3* und 1991 schließlich mit 13 Folgen *Super Mario World*. Eine Realfilm-Rahmenhandlung gibt es hier nun nicht mehr, und beiden Serien ist gemeinsam dass sie sich sehr nah an den Spielen orientieren - so nah sogar, dass tatsächlich



Die Realfilm-Rahmenhandlung der *Super Mario Bros. Super Show* bietet Sitcom in der Klemptnerie.



Die Zeichentrick-Parts hingegen parodieren oft bekannte Filme, hier beispielsweise *Star Wars*.



Neue Folgen, neue Helden: In *Super Mario Bros. 3* spielen auch die sieben Koopalinge mit ...



... und in *Super Mario World* ist sogar der kleine grüne Krötosaurier Yoshi dabei.

Fragezeichen-Blöcke in der Luft hängen, an die man nur dran springen muss, wenn man mal ein bisschen Kleingeld braucht. Das mag im Spiel vielleicht so sein, aber in einer Fernsehserie wirkt das dann doch etwas merkwürdig. In beiden Serien spielen außerdem Bowers sieben Kinder größere Rollen, und in *Super Mario World* ist auch Yoshi dabei, wofür Toad allerdings herausgeschrieben wurde. In Deutschland liefen beiden Serien gemeinsam zum ersten Mal im Frühling 1997 auf RTL, und zwar am frühen Samstag Morgen (gegen 5 Uhr), was zur Folge hatte, dass viele Fans überhaupt nichts von der Ausstrahlung mitbekommen haben. Danach gab es jahrelang keine Wiederholung mehr, was die Serie umso seltener und begehrter machte. Zwar kamen 2005 immerhin 24 der 26 *Super Mario Bros. 3*-Episoden auf DVD heraus, aber auch die Silberscheiben wurden kaum beworben und waren deshalb nur ein Geheimtipp - zumal zwei der DVDs aufgrund eines Produktionsfehler schnell wieder aus dem Handel verschwanden.

den. Erst 2010 kamen die Serien dann doch zurück ins Fernsehen - unter dem Sammeltitle *Super Mario Welt* und in einer grauenhaften neuen Synchro auf dem Pay TV-Sender KidsCo, den kaum jemand empfangen konnte. Dafür lief die Serie dort aber immerhin zeitweise sogar in der Primetime um 20:15 Uhr.

Die bisher letzte offizielle Film-Produktion mit Mario ist schließlich der Kinofilm *Super Mario Bros.*, der 1993 startete und gewaltig floppte. Für sich gesehen handelt es sich ja um einen ganz netten Fantasy-Film - wie gesagt, ganz nett, ein Highlight ist er trotz allem nicht. Vor allem als *Mario*-Film fällt der Streifen aber gnadenlos durch, weil er sich viel zu sehr von der Spielvorlage löst: Das Pilze-Wunderland ist eine düstere futuristische Metropole, Toad ist ein Gitarre-spielender Straßenmusikant und Prinzessin Daisy ist keine Prinzessin, sondern Archäologin, die sich auf Dinosaurierknochen spezialisiert hat. Der dickste Hund ist allerdings, dass Mario und Luigi noch nicht einmal



War der nicht mal ein Pilz? Toad tritt im *Super Mario Bros.*-Kinofilm als Straßenmusikant auf.



Bowser (der Herr im Anzug links) hat soeben einen neuen Gumba erschaffen. Grauenvoll!



Die Yoshi-Figur kostete 500.000 Dollar. Bei Yoshi-Fan Chiko hat's der Film spätestens hier verk...t.



Am Ende greifen Mario und Luigi zur Waffe. Warum war uns das schon von Anfang an so klar?

Brüder sind. Stattdessen wurde Luigi von Mario adoptiert, nachdem ihn eine Nonne als Baby vor Marios Haustür ausgesetzt hatte. Regie bei der Katastrophe führten Annabel Jankel und Rocky Morton, und man munkelt, dass das ganze Desaster nur dadurch zustande kam, dass die beiden Regisseure sich nicht so ganz über das Drehbuch einig werden konnten. Besetzt war der Film allerdings durchaus mit namhaften Stars: Die Hauptrollen als Mario und Luigi spielten Bob Hoskins und John Leguizamo, die Rolle von König Koopa übernahm Dennis Hopper - und er bezeichnete es im Nachhinein als den größten Fehler seiner Karriere, die Rolle anzunehmen. Für die ganz abgebrühten Fans ist der Film aber problemlos auf DVD zu kriegen, außerdem wird der Film bis heute etwa einmal im Jahr auf Tele 5 ausgestrahlt.

Ja, und das war's mit offiziellen *Mario*-Verfilmungen - mehr kam seither nicht mehr! Man sieht also deutlich: Die Spiele sind nach

wie vor Bestseller, im Fernsehen konnte sich der Super-Klempner allerdings nicht durchsetzen. Der Vollständigkeit halber könnte man dann noch den Fanfilm *Super Mario Bros.* erwähnen, der Ende 2008 auf Youtube erstveröffentlicht wurde und kurz darauf auch in der *N-Zone* auf DVD erschien. Produziert wurde der rund 60 Minuten lange Streifen von KS-Film mit dem Ziel, einen *Mario*-Film zu produzieren, der sich deutlich näher an den Spielen orientiert als das Original-Machwerk. Man merkt dem Film zwar durchaus an, dass es sich um eine Amateur-Produktion handelt, aber man kann trotzdem guten Gewissens behaupten, dass er bei den Zuschauern besser ankam als die Version von 1993.

Zuletzt schließlich kam im Jahr 2013 eine 4-teilige Mini-Serie mit dem Titel *The Four Players* ins Internet, wobei jede Episode nur etwa drei Minuten lang ist. Eine richtige Handlung gibt es in dieser knappen Zeit freilich nicht, stattdessen sehen wir eher einen Einblick in



Sehr amateurhaft, aber inhaltlich deutlich originalgetreuer: Der *Super Mario Bros.*-Fanfilm von 2008.



Wilde Keilerei im Wald: Gedreht wurde der *Super Mario Bros.*-Fanfilm im schönen Bayern.



Geldregen bringt Segen: Mario hat in *The Four Players* gerade einen Münzblock aktiviert ...



... und Luigi übt Kampftechniken mit einer Feuerblume. Eine heiße Sache!



Im Kerker des Koopas: Bowsers Kreuzverhör mit Peach ist als Musikvideo umgesetzt. Titel: *The Star*



Toad sieht furchtbar aus, aber das Luftschiff im Hintergrund weiß optisch zu überzeugen.

das „alltägliche“ Leben unserer Nintendo-Helden. Dabei widmet sich jede Folge einem anderen Charakter: Mario, Luigi, Peach oder Toad. Der Regisseur hinter der Serie ist Evan Daugherty, der sich nicht nur bereits als Drehbuchautor von *Snow White and the Huntsman* einen Namen gemacht hat, sondern vor allem auch ein *Mario*-Fan seit frühester Kindheit ist. Ob es allerdings jenseits von halb-offiziellen und inoffiziellen Internet-Produktionen jemals

wieder neues Filmmaterial zum Thema *Super Mario* geben wird, bleibt abzuwarten. Angekündigt ist bis heute nichts, aber warten wir ab, was die Zukunft bringen wird ...



Muss am Rande auch erwähnt werden: In Disney's Gaming-Film *Ralph reichts* von 2012 ist Mario selbst zwar nicht zu sehen, aber immerhin Bowser ist Mitglied einer Bösewicht-Selbsthilfegruppe.

Portal-Briefkasten

Schon lange hatten wir die Idee, eine Seite für Leserbriefe im Heft einzurichten - es mangelte bisher nur an Leserbriefen! Jetzt flatterte aber die erste Frage eines Lesers ins Haus, die wir für ihn und alle anderen Leser natürlich gern beantworten. Übrigens, wenn ihr uns auch schreiben wollt - sei es nun eine Frage oder einfach nur ein netter Kommentar - dann wendet euch einfach an portal-forum@st-gerner.de oder schreibt uns in unserem Forum (<http://portal-forum.xobor.de>) eine Private Mail.

Hey Stephan,

bei Ausgabe 19 las ich, dass ich die Dinger auch zum Transport für Speicherkuben verwenden kann - stimmt aber nicht ... weil die Mittelstücke leiten irgendwie gar nichts und die Saugkraft ist zwar bei dem Eingangsstück da, aber selbst wenn ich mehrfach Eingangsstücke hintereinander in eine Richtung baue, bleibt der Kubus im ersten bis zweiten Stück drin hängen und bewegt sich immer nur vorwärts und rückwärts ... der Spieler selbst wird jedoch durchgezogen.

Eine Rückmeldung wäre ganz nett und eine Erklärung vielleicht, wie ich die Dinger richtig benutze - ich bekam es innerhalb von 2 ½ Stunden nicht raus ... die mit dem Richtungswechsel benutze ich nicht, da diese nicht In-Game mittig platziert werden (also nicht wie im Editor angezeigt) sondern etwas ... „in der Wand drin“. Hoffe, ich hab es ein wenig verständlich erklärt ...

Liebe Grüße, MKM

Hey MKM,

ich habe mal versucht, dein Problem zu rekonstruieren und bin zu dem Schluss gekommen, dass es wohl ein Bee 2-Bug zu sein scheint. Als ich den Bericht in Ausgabe 19 geschrieben habe, hat alles genauso funktioniert, wie es sollte, aber inzwischen scheint ein Update etwas kaputtgemacht zu haben. Das Mittelstück, das - wie du erwähnt hast - in der Wand oder dem Boden platziert wird, wurde zum Zeitpunkt des Artikels richtig platziert, so wie auch die Anfangs- und Endstücke. Ich habe außerdem herausgefunden, dass die Ecken gar nicht mehr platziert werden. So ist beispielsweise meine Würfelrohr-Konstruktion, die ich als Verschönerung in meiner Map *30 Years of crazy*

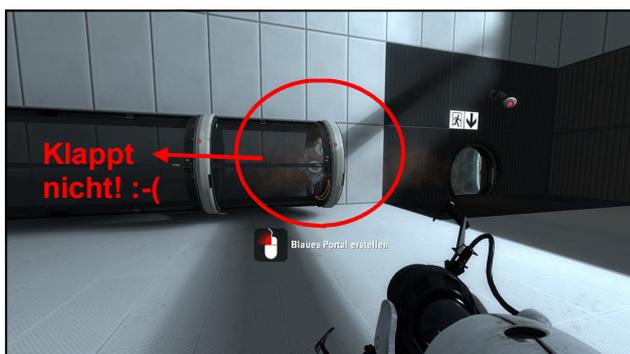


Sieht im Editor noch brauchbar aus, klappt nur leider im Spiel nicht mehr: Rohrkonstruktionen.

Chiko eingebaut habe (von der man aber nur einen winzigen Teil in der Map sieht, der Rest ist außerhalb des zugänglichen Bereichs) nicht mehr machbar - bei meinem Versuch, sie nachzubauen, hingen die Mittelstücke halb in der Wand und die Ecken waren gar nicht da. Außerdem haben die Endstücke ein merkwürdiges Saugverhalten. Das Ansaugen bzw. Wegstoßen zum oder vom Rohr sowie die Platzierung des Staubs stimmen noch überein mit der Richtung, in die sie sollten, die Saugrichtung im Rohr ist aber genau in die andere



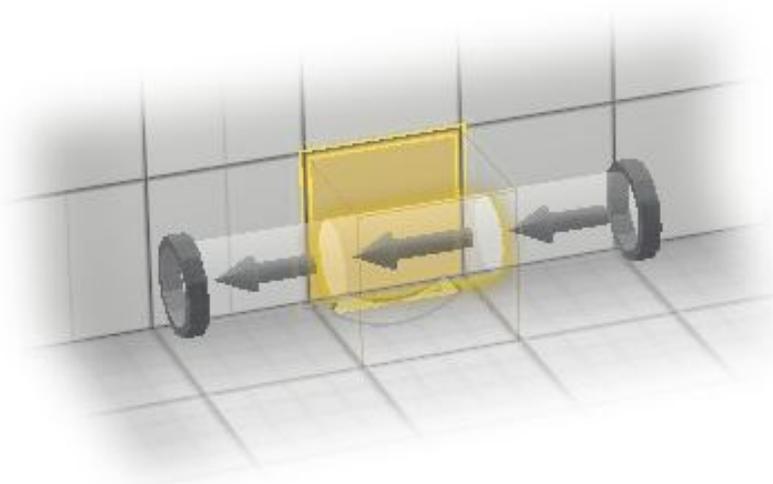
Da fehlt doch was? Die Eckstücke der Rohrkonstruktion sind In-Game leider nicht zu sehen.



Das Rohr saugt den Würfel nicht an. Der Rätsels Lösung: Ihr müsst die Pfeile umdrehen!

Richtung. Vermutlich hing deswegen dein Würfel fest. Du musst also mehrere Endstücke aneinander reihen, die alle mit dem Pfeil im Editor in die entgegengesetzte Richtung zeigen als du es letztendlich haben willst. Hierbei dürfen sich allerdings keine zwei Ein- und Ausgänge (also die Seiten mit den weißen Rändern) berühren. Aber auch dann funktioniert es nur, wenn der Spieler den Würfel direkt ins Rohr legt (wobei er allerdings vorher vom Rohr weggedrückt wird und etwas dagegen ankämpfen muss), was keine optimale Lösung ist, und automatisches Einsaugen ist schon mal gar nicht möglich. Außerdem wird der Würfel am Ende des Rohres hängenbleiben und tanzen, muss also auch vom Spieler wieder gelöst werden. Leider kann ich da auch nicht viel machen - das einzige, was uns übrig bleibt, ist wohl die Bugs im Diskussionsforum des Bee 2-Mods zu posten und zu hoffen, dass es bald ein Bugfix-Update gibt.

Liebe Grüße, Flo



In dieser Rubrik versorgt euch normalerweise der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten, die zwar durchaus interessant sein können, aber die man trotzdem nicht zwingend braucht. Da es diesmal aber um Aperture Tag geht, springt passenderweise Nigel als Vertretung ein. Viel Spaß!



Aperture Tag

 Das Projekt *Aperture Tag* begann mit zwei harmlosen Workshop-Maps namens *A La Tag*, welche der Entwickler einfach erstellt hatte, weil er Spaß dabei hatte, sie zu basteln und zu spielen. Zu dem Zeitpunkt war noch keine Planung eines Mods.

 Das Hotelzimmer am Anfang sah ursprünglich exakt so aus wie das von Chell. Als dann ein Teammitglied die im Original ungenutzten animierten Möbel fand, welche nun verwendet werden, entschied man sich, diese zu nehmen, um zu unterstreichen, dass man **nicht** Chell ist.

 Das Hotelzimmer am Anfang des Mods ist einer Idee der Originalspiels entnommen. In einem Interview wurde einmal gesagt, dass *Portal 2* ursprünglich in einer Hotelloobby starten sollte, diese Idee griffen die Entwickler von *Aperture Tag* wieder auf.

 Der Raum nach dem Aufwachen, der sämtliche im Mod benutzten Testelemente, die aus dem Originalspiel übernommen wurden (mit Ausnahme der Gele) einführt, wurde so gestaltet, dass er den Spieler an alles erinnert, ohne es großartig in die Länge zu ziehen. Der Entwickler mag es nicht besonders, wenn ein Mod bekannte Element erneut in eigenen Testkammern nochmal ganz neu einführt, da man diese ja bereits aus dem Originalspiel kennt.

 Die Paint Gun ist keine aufwändig gescipte neue Waffe, sondern eigentlich nur eine Portal Gun mit deaktivierter Portal-Feuerfunktion und neuem Model.

 In früheren Versionen wurde ein sogenanntes *Func_tanc* für die Paint Gun verwendet, welche den Nachteil hatte, dass man diese fallen lassen und nicht mehr aufheben konnte, sodass die Map dann neugestartet werden musste. Die neue Version benutzt unter anderem ein *logic_measure_movement*, welches direkt den Bewegungen des Spielers folgt.

 Dadurch wird das Gel jedoch direkt am Spieler erstellt und nicht erst an der Paint Gun. Deshalb griff man zu dem Trick, die Render-Distance von Gel im Mod zu erhöhen, sodass diese erst weiter hinten sichtbar werden und es die Illusion hat, das Gel entstünde an der Gun.

 Ein weitere Nebeneffekt des *logic_measure_movement* ist, dass man einfacher und besser zielen kann.

 Die Aufzüge wurden im Mod durch Röhren ersetzt, da man bei ihnen mehr von der Umgebung zeigen konnte, und außerdem um zu zeigen, das Menschen bei Aperture auf einer Stufe mit Testelementen wie z.B. Würfeln stehen, welche einfach von Kammer zu Kammer bewegt werden müssen und es nicht wert sind, Aufzüge zu bekommen.

 Einige Testkammern wurden anders umgesetzt als ursprünglich geplant. Testkammer 3 beispielsweise sollte eigentlich eine leicht schräge Plattform in der Mitte haben, auf der man mit Gel hätte zunächst grade hochspringen müssen, um dann wieder auf dem Gel zu landen und nach vorne abzufedern. Dies wurde aber von den wenigstens Testspielern wahrgenommen, weshalb die Idee verworfen wurde. Testkammer 6, die das erste Mal Portale benutzt, war eigentlich komplizierter mit Lasern und Umlenkungswürfeln gedacht, wurde dann aber umdesignt, da es zu schwer für den Zeitpunkt, an dem diese Testkammer vorkommt, gewesen wäre und nicht zur Schwierigkeitskurve der vorherigen und nachfolgenden Tests gepasst hatte. Das Konzept wurde für eine spätere Testkammer wiederverwertet, in welcher Nigel dann ein Deja-Vu-Gefühl bei der Erklärung von Portalen hat. In anderen Testkammern wurden ein paar Abkürzungen unbenutzbar gemacht.

Fortsetzung im nächsten Heft!

News-Mix



Portal Stories auf Greenlight

Der kommende Mod *Portal Stories* von Map-Meisterin Lpfreaky90 geht jetzt in die Endphase. Seit Ende Juli steht der Mod nun auf *Greenlight* zum Voten bereit: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=286098917>, als Termin für den Release wird das erste Quartal 2015 angegeben. Ihr übernehmt in *Portal Stories* die Kontrolle über Mel, ein verschollenes Testsubjekt, das in einer frühen Konzeptphase von *Portal 2* als Gegenstück zu Chell im Coop-Modus geplant war, bevor Atlas und P-Body entstanden. Im Gegensatz zu *Aperture Tag* soll *Portal Stories* kostenlos sein. Trotzdem machen wir uns keine Sorgen um die Qualität: Wir konnten in den letzten Monaten bereits einige Preview-Maps zocken, und wenn der fertige Mod nur halb so gut wird, dann erwartet uns hier ein neues Meisterwerk.

My Little Portal - Episode 5

Auf dem Youtube-Kanal von Christian Cerda (<https://www.youtube.com/user/ChristiansCartoons>) wurde Ende Juni nach fast einem Jahr Wartezeit endlich die fünfte Episode von *My Little Portal* (Ausgabe 18) hochgeladen. Für die lange Durststrecke entschädigt uns die Überlänge der Folge, die mit gut 35 Minuten länger ist, als drei bisherige Episoden zusammen. Dabei verabschieden sich die Ponys diesmal weitgehend aus den Equestria-Laboren, stattdessen sehen wir eine Pony-Version des Sieben-Stunden-Krieges aus der *Half-Life*-Story. Jetzt müssen wir nur noch abwarten, ob und wann eine sechste Episode folgt.



Atlas und P-Body als Actionfiguren

Ebenfalls fast ein Jahr ist es her, dass wir zum ersten Mal die Actionfiguren von Atlas und P-Body ankündigten. Nun hat NECA die kleinen Roboter endlich ausgeliefert - zu einem Preis von jeweils rund 25 Euro können sie von interessierten Fans erworben werden. Dabei ist P-Body etwa 19 cm groß, Atlas mit ca. 17 cm ein wenig kleiner. Beide kommen mit einer Portal Gun im Miniaturformat daher, die auf Knopfdruck leuchtet, ebenso wie das Auge der zwei. Wir haben es leider nicht hingekriegt, ihnen die Portal Guns in die Hand zu geben, was laut Produktfotos eigentlich möglich sein sollte, trotzdem machen sie sich gut in unserer Vitrine.

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Passend zum Ende des Sommers und der daraus resultierenden Tatsache, dass die Tage kürzer werden, präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe das von Chikorita erdachte *Portal*-Kartenspiel, das sich hervorragend für Spieleabende im geselligen Kreis eignet. Wir erklären euch im nächsten Heft die Regeln und liefern alle benötigten Karten zum Selbstaussuchen mit.

Passend zum Thema setzen wir dann auch endlich einmal den Abdruck unserer *Portalmon*-Sammelkarten fort, den wir in Ausgabe 16 begonnen haben. Und im Blick über den Tellerrand runden wir das Ganze mit einem Artikel über das *Pokémon*-Sammelkartenspiel ab.

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!

Portal-Kartenspiel



GLaDOS

GLaDOS darf nur ins Spiel gebracht werden, wenn du dafür eine Caroline entfernst.

Wie funktioniert das *Portal*-Kartenspiel? Im nächsten Heft verraten wir es, bitte noch etwas Geduld!

www.portal-mag.de

Erscheinungstermin:

Herbst 2014

>>> Impressum

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

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

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

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

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