

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

## SUPER SMASH BROS!

DER MULTIPLAYER-HIT  
IM GROSSEN TEST!

COMIC-  
SPECIAL

EXLUSIVE ÜBERRASCHUNG:  
PORTAL-KARTENSPIEL

POKEMON TRADING CARD GAME  
+ NEUE PORTALMON-KARTEN

MAPADAY - TEIL 4:  
EIN UNWÜRDIGER ABSCHLUSS

ALLE RATMAN-VERSTECKE  
IN "PORTAL 2" AUFGESPÜRT!

SPECIAL: PORTAL-COMICS

PORTAL-MAG.DE



AUSGABE 27  
OKTOBER 2014

*„Stellt euch vor, in einigen Spielen der Menschen gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.“*

In diesem Sinne:

**Willkommen zur 27. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Direkt um ein Spiel, in dem der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt, geht es in der vorliegenden Ausgabe zwar nicht, aber dennoch ist das Stichwort „Spiel“ mehr als passend. In dieser Ausgabe präsentieren wir euch nämlich unser Portal-Kartenspiel: Selbst entwickelt, erfolgreich getestet und jetzt für euch alle kostenlos verfügbar! Viel Spaß beim Spielen!

Abgesehen davon haben wir wieder einige *Portal*-fremde Themen im Heft: Zum einen stellen wir euch, passend zum Stichwort „Kartenspiel“, das *Pokémon Trading Card Game* vor, und zum anderen findet ihr weiter hinten im Heft einen aktuellen Artikel über *Super Smash Bros. für Nintendo 3D*, den gerade erst erschienenen neuen Multiplayer-Hit für alle Nintendo-Fans.

Außerdem darf nicht vergessen werden,

dass wieder einmal Halloween vor der Tür steht. Aus diesem Anlass haben wir uns in die unheimlichsten Winkel von Aperture begeben, um auch das letzte Ratman-Versteck aufzuspüren. Den Wegweiser findet ihr in unserem Halloween-Special!

Apropos Ratman: Wir haben ja neulich schon gemeldet, dass das Valve-Comicbuch auf Deutsch erschienen ist. Aus diesem Anlass stellen wir euch diesmal alle uns bekannten *Portal*-Comics 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!



<b>Extra: Portal-Kartenspiel</b>	<b>4</b>
Unser Geschenk für lange Abende: Das Portal-Kartenspiel zum Ausdrucken und Loszocken!	
<b>Blick über den Tellerrand</b>	<b>8</b>
Passend zum Thema „Kartenspiele“: Wir stellen euch das <i>Pokémon Trading Card Game</i> vor - echte Karten, Gameboy-Umsetzung und das Online-Spiel!	
<b>Fanart: Portalmon-Karten</b>	<b>12</b>
Was wir in Ausgabe 16 begonnen haben, setzen wir nun fort: Pokémon-Karten mit <i>Portal</i> -Motiven!	
<b>Gruselstunde: Ratman-Verstecke</b>	<b>15</b>
In unserem diesjährigen Halloween-Special begeben wir uns auf die Suche nach allen Verstecken des Rattenmanns.	
<b>Map Check: Amoebiasis</b>	<b>18</b>
Wenn es eine Map gibt, die krank machen kann, dann ist es diese: Ein verfallene Map, benannt nach einer Bakterie!	
<b>Workshop-Testecke</b>	<b>20</b>
Fundstück aus der <i>PTI</i> in aller Kürze vorgestellt.	
<b>Map Check Retro:</b>	
<b>Allotrope - Mapaday 4</b>	<b>21</b>
Mit <i>Allotrope</i> erhält das Projekt <i>Mapaday</i> leider einen mehr als unwürdigen Abschluss.	
<b>Special: Portal-Comics</b>	<b>23</b>
<i>Portal</i> kann man auch lesen: Uns sind drei <i>Portal</i> -Comics bekannt, die wir euch in diesem Special vorstellen.	
<b>Special: Super Smash Bros. 3DS</b>	<b>26</b>
Nintendos neuer Multiplayer-Hit hat nichts mit <i>Portal</i> zu tun, ist uns aber dennoch ein Review wert. Frohes Smashen! ^^	
<b>Nigels unnützes Wissen</b>	<b>29</b>
Nigel statt Wheatley präsentiert noch einmal neue sinnlose Fakten über <i>Aperture Tag</i> .	
<b>Gewinnspiel: Warum wollt ihr Tag?</b>	<b>30</b>
Die Siegerehrung unseres <i>Tag</i> -Gewinnspiels aus der vorherigen Ausgabe.	



Großes Kartenspiel-Special: Wir präsentieren euch unser eigenes *Portal*-Kartenspiel und stellen euch außerdem das *Pokémon Trading Card Game* im Blick über der Tellerrand vor. → **Seite 8**



Großes Halloween-Special: Wir begeben uns tief hinab in die unheimlichsten Eingeweide von *Aperture* und stöbern jedes einzelne Ratman-Versteck auf! → **Seite 15**



Großes Comic-Special: Nachdem bereits vor ein paar Monaten das Valve-Comicbuch auf Deutsch erschienen ist, stellen wir euch jetzt alle uns bekannten *Portal*-Comics vor. → **Seite 23**

# Portal-Kartenspiel

Überraschung! In dieser Ausgabe präsentieren wir euch unser Portal-Kartenspiel! Alles, was ihr benötigt, findet ihr unter <http://www.st-gerner.de/portal-magazin/kartenspiel.rar> zum selbst ausdrucken. Und die Spielregeln stehen auf den folgenden Seiten. Viel Spaß!

## Was wird benötigt?

Jeder Spieler braucht ein Spielfeld sowie ein Deck aus 64 Karten, das sich wie folgt zusammensetzt:

5x	Wheatley	5x	Caroline
4x	Atlas	4x	Citranium
3x	Speicherbus	3x	Chell
2x	Begleiterbus	2x	Kuchen
1x	Ratman	1x	Borealis
1x	GLaDOS	1x	P-Body
1x	Schalter	2x	Cave Johnson
2x	Intelligenz-Notverbrennungs-Anlage		
3x	Bendy	3x	Geschützturm
4x	Flutlichttunnel	4x	Säure
5x	Überwachungsraum		
5x	Paint Gun	3x	Portal Gun

Außerdem benötigt ihr vier normale Würfel.

## Worum geht es?

Das Portal-Kartenspiel ist ein Kartenspiel für zwei Personen.

Ziel des Spiels ist es, eure Testkammer geschickt mit den richtigen Testobjekten und -subjekten zu füllen, so dass ihr in möglichst jeder Runde einen Punkt erhaltet.

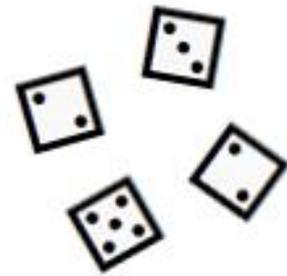
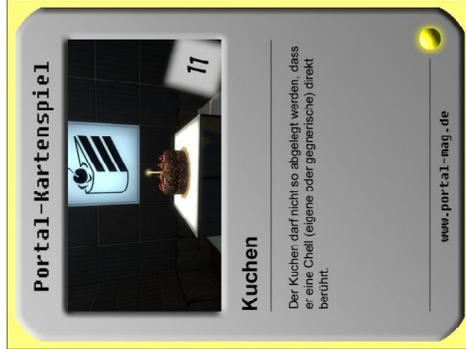
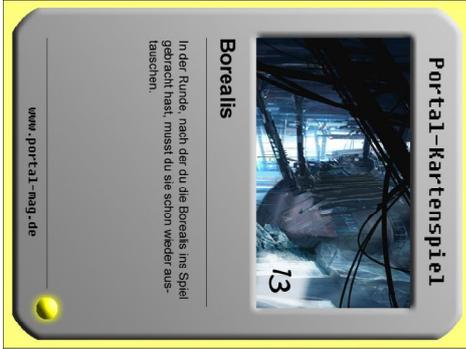
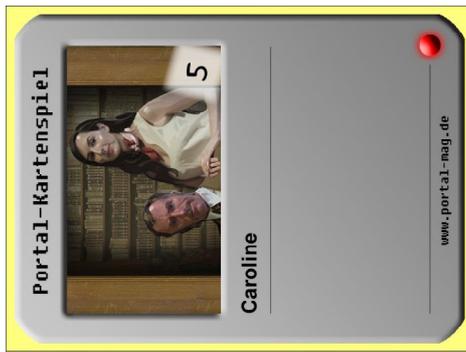
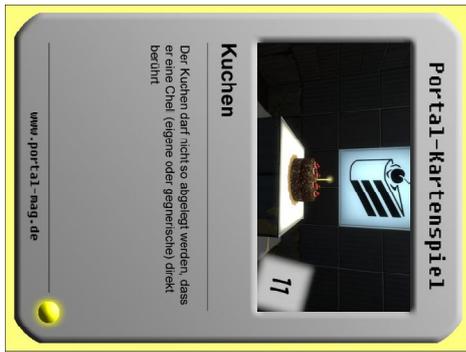
Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 21 Punkte erreicht.

## Vorbereitungen

Jeder Spieler legt sein Spielfeld vor sich auf den Tisch, mischt sein Deck und legt die Karten als verdeckten Stapel auf das Feld „Deck“.

Entscheidet, wer anfängt (z.B. durch Würfeln).





Beispielhafte Spielsituation: Hier würde Spieler 1 den Punkt kassieren.

### Spieler 1

### Spieler 2

Beginnend mit dem Startspieler zieht ihr abwechselnd jeweils eine Karte von eurem Deck und legt sie auf ein freies „Karte“-Feld eures Spielfeldes. Sollte es aufgrund des Kartentextes nicht möglich sein, die gezogene Karte abzulegen, schiebt sie wieder unter das Deck und zieht eine neue Karte - so lange, bis ihr eine Karte findet, die ihr ablegen könnt.

Wenn jeder Spieler drei Karten vor sich auf dem Spielfeld liegen hat, zieht ihr jeweils drei weitere Karten vom Deck und behaltet sie auf eurer Hand. Damit ist die Vorbereitungsphase abgeschlossen.

### Wie läuft ein Spielzug ab?

Ein Spielzug besteht im Groben aus folgenden Schritten:

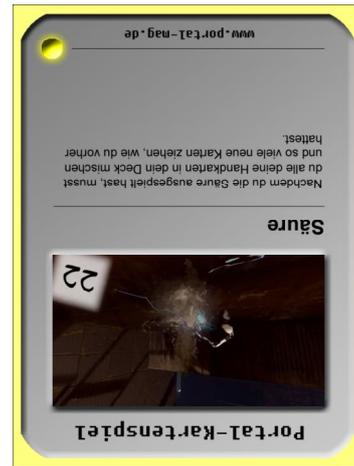
1. Der Spieler muss (jajohl, er muss, das ist eine Pflichthandlung) eine Karte vom Spielfeld entfernen und aus dem Spiel nehmen. Auf den frei gewordenen Platz legt er stattdessen eine seiner Handkarten.
2. Der Spieler zieht eine neue Karte vom Deck, damit er wieder über drei Handkarten verfügt.
3. Der Spieler würfelt mit vier Würfeln, anschließend wird der Punkt vergeben.

### Wie werden die Punkte vergeben?

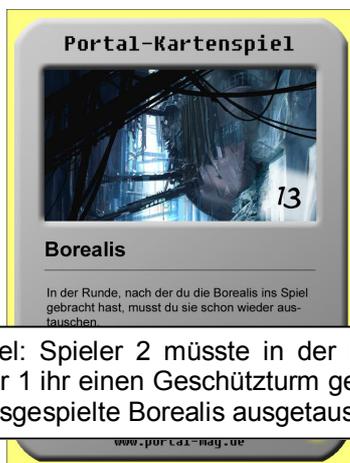
Da mit vier Würfeln gewürfelt wird, sind Ergebnisse zwischen „4“ und „24“ möglich.

Nach jedem Wurf erhält der Spieler einen Punkt, der die meisten Karten mit dem ent-

Spieler 1



Spieler 2



Beispiel: Spieler 2 müsste in der nächsten Runde Chell austauschen, da Spieler 1 ihr einen Geschützturm gegenüber gelegt hat. Da aber erst die zuvor ausgespielte Borealis ausgetauscht werden muss, darf Chell bleiben.

sprechenden Wert auf dem Spielfeld liegen hat. (Der Wert ist die Zahl in der rechten unteren Ecke des Bildes.) Bei einem Gleichstand entscheiden die Karten, die um jeweils 1 vom Würfelergebnis abweichen. Besteht auch hier ein Gleichstand, entscheiden die Karten, die um jeweils 2 abweichen usw.

**Beispiel:** Es wird eine „12“ gewürfelt. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die meisten Karten mit dem Wert „12“ auf dem Spielfeld hat. Haben beide Spieler gleich viele Karten mit dem Wert „12“ (das gilt auch, wenn es gar keine Karten mit dem Wert „12“ gibt), gewinnt der Spieler, der die meisten Karten mit dem Wert „11“ oder „13“ hat.

Im Beispiel auf der vorherigen Seite würde Spieler 1 gewinnen: Es ist keine „12“ vorhanden, aber Spieler 1 hat eine „11“ und „13“, Spieler 2 lediglich eine „11“.

Notiert die Punkte am besten auf einem Zettel.

## Kartentexte

Einige Kartentexte verhindern, dass bestimmte Karten ausgespielt oder entfernt werden können. Die Kartentexte sollten weitgehend selbsterklärend sein, dennoch kann es zu Sonderfällen kommen:

### Was ist, wenn ich aufgrund der Kartentexte keine meiner Handkarten ausspielen kann?

In diesem Fall, zeige die Karten kurz deinem Gegner. Danach mische sie in dein Deck und ziehe drei neue Karten. Wiederhole das so lange, bis du eine Karte findest, die du ausspielen kannst.

### Was passiert, wenn sich zwei Kartentexte gegenseitig widersprechen?

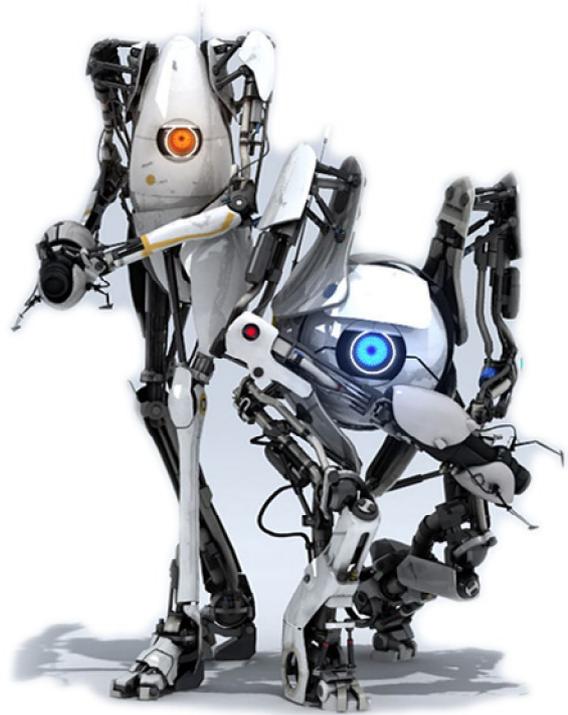
Dann wird der Kartentext angewendet, der zuerst gültig war.

**Beispiel:** Spieler 1 hat gerade eine Borealis ausgespielt, die er laut Kartentext in der

nächsten Runde wieder austauschen muss. Spieler 2 legt einer anderen Karte einen Geschützturm gegenüber, so dass Spieler 1 nun diese Karte austauschen müsste. Da die Borealis zuerst im Spiel war, muss Spieler 1 die Borealis austauschen, die Karte gegenüber des Geschützturms darf im Spiel bleiben.

Sicher werdet ihr die kleinen Feinheiten der Kartentexte nach wenigen Spielrunde selbst verinnerlichen. Sollten dennoch Fragen aufkommen, stellt diese einfach in unserem Forum (<http://portal-forum.xobor.de>).

*Viel Spaß beim  
Portal-Kartenspiel!*



# Pokémon Trading Card Game



Das *Pokémon Trading Card Game*, auf deutsch auch als *Pokémon Sammelkartenspiel* bekannt, ist - wie der Name schon sagt - ein Sammelkartenspiel, also ein Kartenspiel, bei dem man die Karten erst mal sammeln muss. Es gibt Sammelkartenspiele zu allen möglichen Themen, hauptsächlich aber zu beliebten Animes und Fantasy-Filmen. Die bekanntesten und erfolgreichsten Sammelkartenspiele sind *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh!* und *Magic*, wobei *Pokémon* bis zum Release von *Kid Icarus: Uprising* im Jahr 2012 das weltweit einzige Sammelkartenspiel mit Nintendo-Thematik war.

Zum Preis von ungefähr 15 Euro bekommt man ein Starter Set, das ein aus 60 Karten bestehendes spielfertiges Deck enthält, das allerdings nicht besonders stark ist und auf keinem größeren Turnier eine Chance hätte. Für 5 Euro gibt es außerdem Booster Packs, die neun weitere Karten enthalten, mit denen man sein Deck dann aufpowern kann.

Jedes *Pokémon*-Deck muss aus genau 60 Karten bestehen, wobei jede Karte maximal vier Mal enthalten sein darf. Insgesamt gibt es

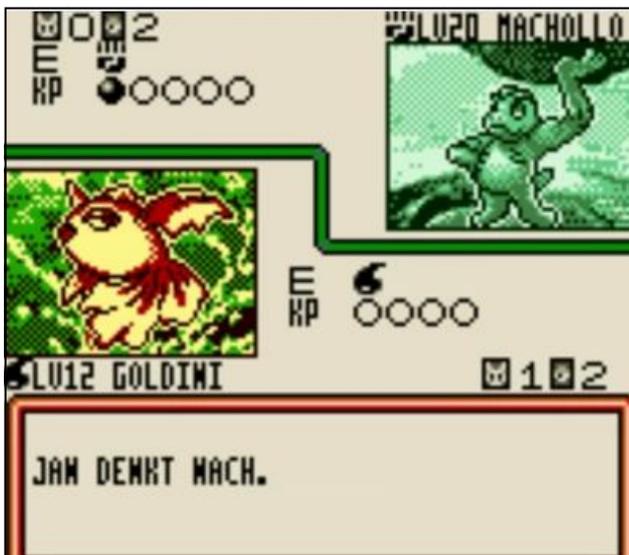
## Daten des Spiels

Entwickler:	Hudson Soft
Release (D):	15.12.2000
Systeme:	Gameboy Color
Genre:	Kartenspiel
FSK:	ab 0

drei Typen von Karten. Die Pokémon-Karten sind am wichtigsten, sie sind die eigentlichen Stars auf der Kampffläche und greifen sich mit ihren verschiedenen Attacken gegenseitig an. Die stärkste Attacke nützt allerdings nichts, wenn das Pokémon keine Energie hat, deshalb gibt es als zweites die Energie-Karten, die man an seine Pokémon anlegen kann. Je mehr Energie ein Pokémon hat, desto stärkere Attacken kann es einsetzen, allerdings darf pro Spielrunde nur eine einzige Energie-Karte ausgespielt werden, deshalb dauert es seine Zeit, bis ein Pokémon mal so richtig aufgepowert ist. Das dritte und letzte sind schließlich die Trainer-Karten, die geschickt eingesetzt das Spiel komplett auf den Kopf stellen können. Es gibt Trainer-Karten mit allen möglichen Effek-



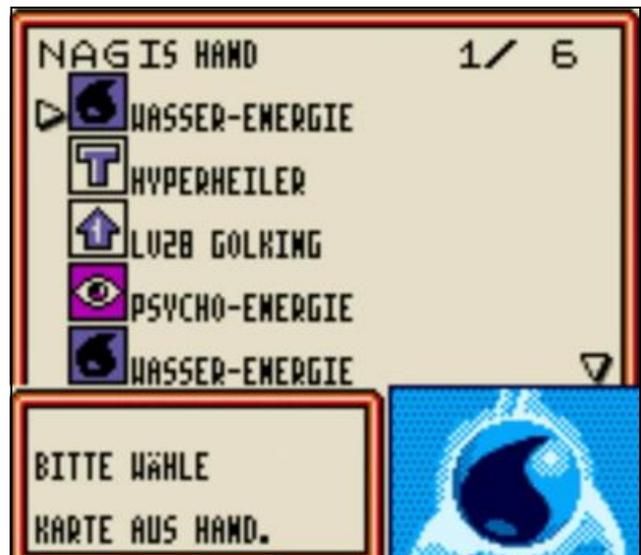
Drei Stars aus der guten alten Basis-Edition: Bisafior, Glurak und Turtok



Spielfeld im Überblick: Die Optik der *Pokémon TCG* ist spartanisch, aber erfüllt ihren Zweck.

ten: Manche heilen die eigenen Pokémon, manche erschweren den gegnerischen Pokémon einen Angriff, manche erlauben es dem Spieler, seine bereits abgelegten Karten zurück auf die Hand zu bekommen - die Möglichkeiten sind unbegrenzt! Kein Wunder also, dass manche Profis in ihrem Deck mehr auf die richtige Zusammenstellung der Trainer-Karten als auf die Pokémon achten.

Das *Pokémon Trading Card Game* wurde zuerst im Oktober 1996 in Japan veröffentlicht, ein richtiger Erfolg wurde es aber erst durch sein Erscheinen in Amerika: Im Dezember 1998 veröffentlichte Wizards of the Coast (die Firma, von der auch *Magic* stammt) die Basis-Edition mit 102 verschie-



Mit vollen Händen: Diese nette Übersicht listet uns schlicht all unsere Handkarten auf.

denen Karten. Seitdem folgt etwa alle viertel Jahre eine Erweiterung mit rund 100 neuen Karten, so dass das Spiel bis heute auf über 4.000 verschiedene Karten kommt. Ja, ihr Rechenkünstler, es gibt nur 718 verschiedene Pokémon - aber manche Pokémon gibt es in mehreren Varianten, zum Beispiel gibt es schon über 60 verschiedene Pichachus. In Deutschland wird das Spiel von Anfang an von Amigo-Spiele veröffentlicht, wobei manche Editionen übersprungen wurden, um den Erscheinungsrhythmus an die zu den Karten passenden Gameboy-Spiele anzupassen.

Auch vom Kartenspiel selbst erschien eine Umsetzung für den Gameboy Color: *Pokémon Trading Card Game* erschien bei uns am 15. Dezember 2000 und enthält Karten aus den ersten drei Editionen. Der Spieler startet mit einem eher schwachen Deck und muss sich nun durch acht Karten-Clubs kämpfen, um je-



Verrückter Sänger: Imakuni? taucht im *Pokémon TCG* für den Gameboy Color auf. Er sang u.a. den japanischen *PokéRap*.



Die Schlacht in vollem Gange: Chikos Gemüsegarten schlägt sich mit einer Horde Meloettas herum.



Na, geht doch: Obwohl klein und niedlich, kann so ein Endivie doch ganz schön austeilen! ^^

weils vom Club-Leiter einen Orden zu bekommen. Am Ende steht dann noch die Herausforderung der Kartenliga hervor, also quasi ein klassisches *Pokémon*-Abenteuer, nur eben mit Karten anstatt mit echten Pokémon. Außerdem trifft der Spieler im Spielverlauf immer wieder auf den verrückten Sänger Imakuni?, der übrigens keine Erfindung des Spiels ist, sondern ein echter J-Pop-Sänger, auf dessen Konto auch einige Songs aus der *Pokémon*-Anime-Serie gehen.

In Japan erschien am 28. Mai 2001 außerdem eine Fortsetzung, ebenfalls für den Gameboy Color, die allerdings niemals im Rest der Welt erschien. Anscheinend war das *Pokémon Trading Card Game* als Videospiel doch kein so großer Erfolg. Die echten Karten erfreuen sich hingegen noch immer so großer Beliebtheit, dass ein Ende bis heute nicht abzusehen ist.

## Pokémon Trading Card Game Online

Wie bereits erwähnt: Am 15. Dezember 2000 erschien das *Pokémon Trading Card Game* für den Gameboy Color. Das Spiel erlaubte virtuelle Kartenduelle mit den ersten drei Editionen - Basis, Dschungel und Fossil - gegen computergesteuerte sowie menschliche Gegner. In Japan folgte im März 2001 eine Fortsetzung, die auch die Karten der Team Rocket-Erweiterung enthält, diese schaffte es aber nie in den Rest der Welt. Und auch eine aktualisierte Fassung für aktuelle Nintendo-Konsolen folgte leider nie. Lediglich das ursprüngliche Spiel schaffte es im Juli 2014 auf die Virtual Console des Nintendo 3DS.

Wer virtuelle Spiele mit den aktuellen Sammelkarten bestreiten will, der hat dazu also auf

den Konsolen keine Chance, doch der PC schafft Abhilfe: Hier erschien am 24. März 2011 das *Pokémon Trading Card Game Online*, und zwar in den USA und Europa - die Japaner schauen bislang in die Röhre, aber die müssen ja auch nicht immer alles kriegen! Vertrieben wird das Spiel von The Pokémon Company International, den Download-Link findet ihr auf der offiziellen Pokémon-Seite, es handelt sich also wirklich um ein offizielles *Pokémon*-Spiel.

Das Spiel an sich ist dabei kostenlos, und man kann auch ohne Ausgaben durchaus Spaß damit haben. Allerdings hat man vom Start weg erst mal nur drei eher schwächliche Starter Sets - jeweils eins zu den Typen Pflanze, Feuer und Wasser. Natürlich kann man sich auch eigene Decks bauen, aber um an gute Karten zu kommen, muss man vorher virtuelle Booster kaufen. Dazu kann man entweder In-Game-Münzen verwenden, die man sich in Duellen verdienen kann - das dauert allerdings, da die Booster doch ganz schön teuer sind, so dass viele, viele Duelle für ein einziges Karten-Päckchen nötig sind. Oder aber ihr verwendet Codes, die sofort den fertigen Booster freischalten - diese Codes liegen den echten Sammelkarten-Produkten bei, also gilt indirekt: Kauft viele echte *Pokémon*-Karten, dann habt ihr auch im Online-Spiel bessere Karten - im wahrsten Sinne im Wortes!

Man mag von dieser Politik halten, was man will - aber das Spiel an sich weiß doch zu überzeugen. Es folgt den bekannten Regeln des *Pokémon Sammelkartenspiels*, die hier in aller Kürze erklärt seien: Jeder Spieler stellt sich ein Deck aus 60 Karten zusammen. Das können die Pokémon selbst sein, aber auch Energie-Karten und Trainer-Karten. Abgese-



Zu viel Geld? Im Shop könnt ihr Booster und Theme-decks für virtuelle Münzen erwerben.



Der Tisch ist **gedeckt**: Aus allen unseren Karten stellen wir ein unschlagbares Deck zusammen.

hen von den Energiekarten darf allerdings jede Karte nur höchstens vier Mal pro Deck vorkommen. Die Pokémon sind die eigentlichen Stars auf der Kampffläche. Wenn sie mit genügend Energiekarten ausgestattet sind, können sie angreifen, und wer zuerst sechs gegnerische Pokémon besiegt hat, der hat gewonnen. Die Trainer-Karten bietet hingegen zusätzliche Aktionsmöglichkeiten, z.B. ein Pokémon heilen, weitere Karten ziehen oder die Handkarten des Gegners ausspionieren. Gerade Profis achten daher fast mehr auf ihre Trainer-Karten als auf die eigentlichen Pokémon, aber wichtig sind eigentlich beide Kartentypen.

Zocken könnt ihr gegen 12 verschiedene Computer-Gegner, deren virtuelle Intelligenz leider stark zu wünschen übrig lässt. Spannender sind da schon die Spiele gegen menschliche Gegner, jedoch fehlt eine Möglichkeit, sich einen ebenbürtigen Gegner zuteilen zu lassen. Erwischt man nämlich als Anfänger nur Gegner, deren Deck voller übermächtiger Pokémon ex ist, dann hat man von Anfang an kaum eine Chance. Natürlich besteht das Problem auch schon bei den echten Karten, aber man hätte es im Online-Spiel leicht ausmerzen können, z.B. indem das Spiel schaut, wie viele

Pokémon ex ich selbst im Deck habe, und mir dann einen Gegner zuteilt, der genauso viele Pokémon ex einsetzt. Aber sei's drum, ich hab auch schon genug Spiele gewonnen - trotz übermächtiger Monster auf der Gegenseite. Denn es gehört ja noch mehr dazu: Die richtige Aktion zur richtigen Zeit, der Typvorteil (auch ein mächtiges Glurak ex kann gegen ein gewöhnliches Admurai wenig ausrichten) und natürlich ein Quäntchen Glück. Natürlich kann auch das beste Deck verlieren, wenn einfach die Energie-Karten ganz unten liegen und nicht beikommen wollen, aber auch das ist ein Problem, das mit echten Karten genauso bestehen kann.

Da das Online-Spiel kostenlos ist, kann sich ein unverbindlicher Blick für interessierte *Pokémon*-Fans durchaus lohnen. Ob man allerdings wirklich dabei bleiben möchte, das hängt wohl davon ab, wie viele gute virtuelle Karten man hat, und da sind die Sammler der echten Karten durchaus im Vorteil. Aber immerhin: Auch den reinen Online-Zockern spendiert das Spiel hin und wieder einen Gratis-Booster, so dass jeder mit ein bisschen Glück die Chance hat, die fehlende Siegerkarte ins Deck aufzunehmen.



# Portalmon-Karten

In Ausgabe 16, also immerhin vor über einem Jahr, haben wir euch unsere ersten selbst erstellten *Portalmon*-Sammelkarten präsentiert - *Pokémon*-Karten mit Testsubjekten und -objekten aus *Portal 2* und anderen Valve-Spielen! Damals haben wir auch angekündigt, dass wir in kommenden Ausgaben weitere Karten vorstellen wollen, das ist allerdings nie Wirklichkeit geworden - bis heute! Passend zum Thema „Kartenspiele“ folgt nun die zweite Portion *Portalmon*-Karten!



## Ihr wollt selbst Karten entwerfen?

Dann haben wir genau das Richtige für euch. Im Internet gibt es nämlich einen lustigen Editor, der es euch ermöglicht, jedes beliebige Motiv in eine *Pokémon*-Karte zu verwandeln. Die Texte müsst ihr freilich selbst schreiben, ein bisschen Kreativität gehört also dazu, aber die fertige Karte sieht aus wie echt. Hier der Link: <http://www.mypokecard.com/en/>

**TRAINER** Trainer

**Radio**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Legend of Kocou

Lege das Radio vor dich auf den Tisch und wirf eine Münze. Bei Zahl ist dein Zug Jetzt brennt (dein Angriff entfällt). Sobald drei Radios vor dir Liegen, lege diese auf den Ablagestapel und ziehe eine Preiskarte.

**TRAINER** Trainer

**Ratnans Versteck**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Legend of Kocou

**Stadionkarte**

Lege Ratnans versteck auf die Kampffläche und lasse es dort Liegen, bis eine andere Stadionkarte gespielt wird. Du darfst einmal pro Zug eine Münze werfen. Bei Kopf nimm dein aktives Pokémon auf deine Hand und lege alle an es angelegten Karten auf deinen Ablagestapel. Beende danach deinen Zug.

**TRAINER** Trainer

**Gordon Freeman** **80 HP**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Portal Edition

**BASIC**

**Halbes Leben**

Wenn mindestens vier Schadensmarken auf Gordon Freeman liegen, entferne alle Schadensmarken von Gordon Freeman.

**Im falschen Spiel 20x**

Dieser Angriff fügt 20 Schadenspunkte für jede Energiekarte, die auf Gordon Freeman liegt, zu. Tausche Gordon Freeman danach mit einem Pokémon auf deiner Bank aus. Der Angriff kann nicht eingesetzt werden, wenn deine Bank leer ist.

RESISTENZ **30** **3** **3**

**TRAINER** Trainer

**Staubsauger**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Legend of Kocou

Entferne eine Energiekarte von einem beliebigen Pokémon deines Gegners und lege sie auf deinen Ablagestapel.

**TRAINER** Trainer

**Aufzug**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Legend of Kocou

Du kannst den Aufzug ausspielen, nachdem du eine Karte von deinem Deck gezogen hast. zeige die gezogene Karte deinem Gegner und lege sie unter dein Deck. Ziehe danach eine neue Karte.

**TRAINER** Trainer

**Lava-Schildkröte** **50 HP**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Portal Edition

**BASIC**

**Feuer-Transporter**

Beide Spieler dürfen in jedem Zug beliebig viele Feuer-Energiekarten ausspielen. Jedes Pokémon, an das eine Feuer-Energiekarte angelegt wird, erhält gleichzeitig eine Schadensmarke.

**Glut 30**

Wirf eine Münze. Bei Zahl, entferne eine Feuer-Energiekarte von Lava-Schildkröte.

RESISTENZ **30** **3** **3**

**TRAINER** Trainer

**Impy** **50 HP**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Portal Edition

**BASIC**

**Keine Schalter!**

So lange Impy im Spiel ist, muss jeder Spieler eine Münze werfen, wenn er eine Trainer-Karte ausspielen möchte. Bei Zahl muss die Trainer-Karte sofort auf den Ablagestapel gelegt werden.

**Hin und her laufen 10x**

Wirf so lange eine Münze, bis du zweimal hintereinander das gleiche Ergebnis erzielt. Für jede Münze, die du geworfen hast, rufe dem verteidigenden Pokémon 10 Schadenspunkte zu.

RESISTENZ **30** **3** **3**

**TRAINER** Trainer

**GIFTWASSER**



©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Blau - Legend of Kocou

**Stadionkarte**

Lege Giftwasser auf die Kampffläche und lasse es dort Liegen, bis eine andere Stadionkarte gespielt wird. So lange Giftwasser in Spiel ist, ist das aktive Pokémon beider Spieler automatisch dauerhaft vergiftet.

**TRAINER**  
Trainer



Caroline Gelöscht

Wirf 5 Münzen. Für jedes mal Zahl muss dein Gegner eine seiner Handkarten in sein Deckziehen

©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Illustration: Legend of Arcus

**Defekter Geschützturm** 30 HP



**Explosion** 50

lege "Defekter Geschützturm" auf den Ablagestapel

**Ich bin nicht kaputt!**

Durchsuche dein Deck nach einer "Geschützturm" Karte (kein "Defekter Geschützturm"), zeige sie deinem Gegner und nimm sie auf die Hand

resistenz: **X2**

reinst cost: **-30**

Illustration: Portal-Edition

**GlaDOS Portal 2** 200 HP



**Power-UP**

Legs "GlaDOS Portal 2" als Level-Up auf "GlaDOS" und entferne dabei alle Schadensmarken von "GlaDOS". Du kannst die Angriffe von "GlaDOS" weiterhin nutzen

**Neurotoxin-Anschlag 60**

Das verteidigende Pokémon ist nun vergiftet

Das Design von GlaDOS wurde in Portal 2, im Vergleich zu Portal 1 stark verändert.

resistenz: **+30**

reinst cost: **-30**

Illustration: Portal-Edition

**TRAINER**  
Trainer

Lasers



Legs 1 Schadensmarke auf das verteidigende Pokémon deines Gegners (Verrichte Schwäche/Resistenz gegen Feuer) das verteidigende Pokémon ist jetzt verbrannt

©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Illustration: Legend of Arcus

**TRAINER**  
Trainer

Lasers



Wirf 3 Münzen. Für jedes mal Kopf sind alle deine Pokémon für 5 Runden vor verbrennungen geschützt.

Diese Karte wird in die Mitte zwischen deinen vert. Pokémon und dem deines Gegners gelegt und bis zur erforderlichen Rundenzahl dort gelassen

©2007 Pokémon/Nintendo - fake card -

Illustration: Legend of Arcus

**Monster Box** 40 HP



**Testsubjekt ersatz**

Tausche dein aktives Pokémon gegen "Monster Box" aus, ohne das du die Rückzugskosten bezahlen musst

**Umherhopsen** 10

resistenz: **X2**

reinst cost: **-30**

Illustration: Portal-Edition

**Raketenturm** 50 HP



**Zielschuss** 20x

Wirf 3 Münzen. Dieser Angriff fügt 20 Schadenspunkte mal der Anzahl "Kopf" zu

**Ziel anvisierung**

In der nächsten Runde wird "Zielschuss" 20 zusätzliche Schadenspunkte zufügen, unabhängig der Anzahl "Kopf" (Dieser Angriff kann in der nächsten Runde nicht durchgeführt werden)

resistenz: **X2**

reinst cost: **-30**

Illustration: Portal-Edition

**Ratman** 70 HP



**Arbeit im Hintergrund**

Wenn die Stadionskarte "Testkammer" im Spiel ist, kann Ratman kann auch von der Bank aus angreifen.

**Hinweise auslegen** 10x

Dieser Angriff fügt 10 Schadenspunkte für jede Trainerkarte auf deiner Hand zu

resistenz: **X2**

reinst cost: **-30**

Illustration: Portal-Edition

# Ratman - Verstecke



Einmal mehr nähert sich Halloween und wir haben uns überlegt, was wir dazu passend im Heft bringen könnten. Ein bisschen Stöberei in unserem Gedächtnis, wie man Geister mit *Portal* assoziieren könnte, brachte den Titel *Ghost of Ratman* aus dem *Portal 2*-Soundtrack zu Tage. Ratman? Das ist ein gutes Stichwort! Immerhin ist der gute Doug ja wirklich ein bisschen unheimlich, wo er doch allgegenwärtig ist, ohne dass ihr ihn jemals leibhaftig zu Gesicht bekommt. Wo ihr allerdings Ratmans deutlichste Spuren erkennen könnt, das decken wir in diesem Special auf: Alle Ratman-Verstecke in *Portal 2*!

Das erste Ratman-Versteck findet ihr in Testkammer 4 von Kapitel 1. Nachdem ihr den Test gelöst habt, müsst ihr auf dem Weg zum Ziel durch eine Glasscheibe springen. Unmittelbar nach dieser Stelle ist eine Metalltreppe, die nach oben führt, nicht zu übersehen - sie führt zum ersten Ratman-Versteck!

Ratman-Versteck Nummer 2 ist ähnlich einfach zu finden, wenn nicht sogar noch einfacher: In GLaDOS-Testkammer 3 müsst ihr einfach ein



paar Schritte nach hinten rechts gehen, dann könnt ihr das Versteck schon sehen und müsst nur noch hinein springen. Ihr braucht nicht einmal Portale, um hinein zu gelangen - lediglich, um wieder heraus zu kommen!

Das dritte Ratman-Versteck ist dagegen ein wenig komplizierter aufzustöbern, dafür hängt hier aber auch die Errungenschaft *Geheimzeichen* dran - in der deutschen Beschreibung steht abernerweise etwas von ei-

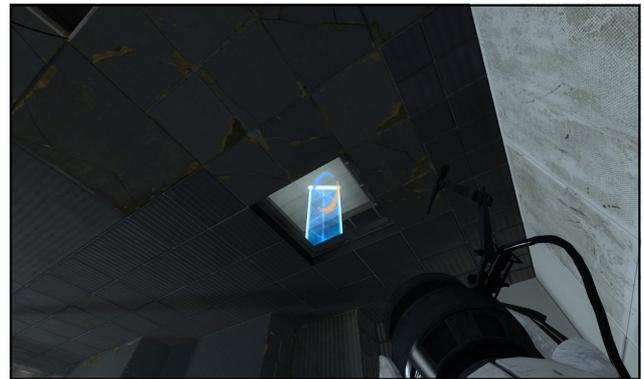


nem Versteck der „Rattenmenschen“. Wie auch immer: In GLaDOS-Testkammer 6 müsst ihr vom Start aus ein Portal auf die rechteste mögliche Portalfläche, die ihr erreichen könnt, schießen - siehe Bild 1 auf der nächsten Seite! Anschließend springt ihr ganz normal über die Katapultplattformen und schießt das andere Portal vor euch auf die schräge Portalfläche. Ihr werdet - wie sollte es auch anders sein - aus dem Portal hinaus geschleudert und landet im Versteck der „Rattenmenschen“. Glückwunsch! Um zusätzlich die Errungenschaft zu erhalten, müsst ihr aller-





**Bild 1:** Genau hier muss euer Portal hin, wenn ihr das Versteck der „Rattenmenschen“ finden wollt.



**Bild 2:** Da oben kann man ein Portal hin schießen, dann erreicht man ein Ratman-Versteck.



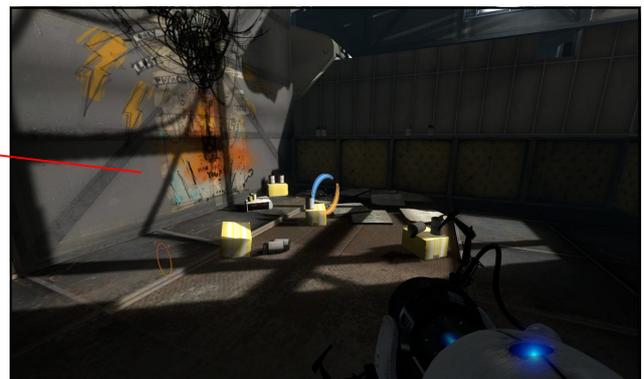
nes Ratman-Versteck.

Direkt eine Testkammer weiter, in GLaDOS-Testkammer 12 also, wartet Ratman-Versteck Nummer 5. Seht euch an der Decke um, und ihr werdet eine Öffnung entdecken, hinter der ihr eine Portalfläche erreichen könnt (siehe Bild 2). Also los! Die beste „Trefferquote“ habt ihr übrigens von der Lichtbrücke aus.

Ein kleines Stück *Portal*-Kult ist dann das sechs-

dings auch ein Radio hierher bringen. Dieses fliegt euch, zusammen mit allerhand anderem Krempel, entgegen, sobald ihr vor dem Ausgang den Dropper aktiviert.

Ratman-Versteck Numero 4 ist wieder eine etwas einfachere Nummer: In GLaDOS-Testkammer 11 seht ihr direkt nach dem Hereinkommen eine Wand, auf die eine Lichtbrücke trifft. Hinter diese Wand könnt ihr laufen und trifft dort nicht nur Wheatley, sondern findet auch ein klei-



te Ratman-Versteck - besser gesagt: Nicht das Versteck an sich, aber etwas auf dem Weg dorthin! Zunächst einmal: Wir sprechen von GLaDOS-Testkammer 16. Hier begrüßt euch direkt nach dem Eingang rechts ein gemeiner kleiner Geschützturm aus einer Wandnische. Es ist für die Lösung des Tests nicht notwendig, dass wir diesen Geschützi beseitigen, aber vielleicht dürsten uns ja doch Rachegeleüste. Wenn dem so ist, können wir später einen Laser auf den Geschützturm lenken - er wird explodieren und dabei auch das Gitter wegreißen, hinter dem er in trügerischer Sicherheit war. Das eröffnet euch wiederum den Weg in einen kleinen BTS-Bereich, welcher nicht nur aus dem Ratman-Versteck besteht, sondern wo ihr auch Zeuge einer Gesangsvorstellung von vier kleinen Geschützis



**Bild 3:** Einmalige Darbietung: Vier süße Geschütztürme bei einer Gesangsvorführung.

werdet: *Turret Wife Serenade* (Bild 3)

Das siebte und letzte Ratman-Versteck erwartet euch schließlich in GLaDOS-Teststecke 17. Wenn ihr auf der Lichtbrücke steht, dann schießt ein Portal links oben an die gegenüberliegende Wand (siehe Bild 4) und führt die Lichtbrücke dort heraus. Spaziert nur über besagte Brücke hinüber, und ihr werdet fündig. Damit wären alle Ratman-Verstecke in *Portal 2* gefunden, denn im späteren Spiel gibt es leider keine mehr.



**Bild 4:** Hier muss das Portal hin, dann führt euch die Lichtbrücke direkt ins Ratman-Versteck!



## >>> Seitenfüller



Passt nicht zum Thema *Portal*, aber zum Thema Halloween: Ein unbekannter Zocker hat unter einer Eisenbahnbrücke in Mannheim ein weißes Ding hinterlassen, das Chiko gleich beim ersten Vorbeifahren sicher als einen Boo Huu aus *Super Mario* identifizieren konnte - und dann lag es nahe, beim nächsten Mal die Kamera mitzunehmen, um das Werk festzuhalten, bevor der Reinigungsdienst eingreift. Also, Boo Huu, bitte recht freundlich, es ist fürs Portal-Magazin! ^^

# Amoebiasis



von RectorRocks

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=313895794>

Amöbenruhr (Amoebiasis) ist eine parasitäre Erkrankung, die durch den Parasiten *Entamoeba histolytica* verursacht wird. Jährlich treten geschätzt 50 Millionen Fälle weltweit auf, mehr als 100.000 von ihnen verlaufen tödlich. Es infiziert sich vor allem die Darmwand, aber in seltenen Fällen können auch lebenswichtige Organe wie die Leber und das Gehirn betroffen sein. Wenn dies geschieht, kann es tödlich enden. *Entamoeba histolytica* kann bis zu 45 Millionen Zysten täglich produzieren - und er braucht nur eine Zyste, um eine Infektion zu verursachen. Das heißt, es ist einer der infektiösen Parasiten in der Welt.

So steht in der Beschreibung des Steam-Workshop - dort natürlich auf Englisch, aber von uns jetzt ins Deutsche übersetzt! Weiter steht dort, dass *Entamoeba histolytica* bevorzugt in Regionen mit schlechter sanitärer Versorgung auftritt - und dass diese alte Testkammer in keiner besonders guten sanitären Verfassung zu sein scheint, also Vorsicht!

Diese Hintergrundgeschichte mit der möglichen Infektion wirkt allerdings ziemlich aufgesetzt. Wir können uns nicht vorstellen, dass es in *Portal 2* tatsächlich Parasiten gibt, die euch

## Infokasten

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

in alten Testkammern befallen, und wir haben beim Spielen auch keine Anzeichen dafür gefunden, dass RectorRocks auch nur ansatzweise etwas einprogrammiert hat, das auch nur entfernt an einen Krankheitserreger erinnert. So erwartet uns effektiv einen ganz normale verfallene Testkammer - nicht mehr und nicht weniger.

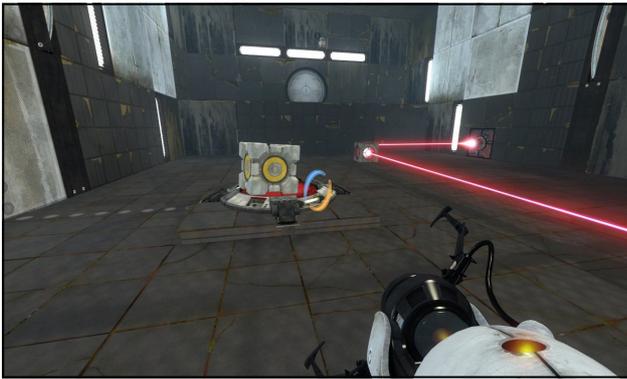
Zugegeben, kleine optische Schmankerl sind vorhanden und wissen zu gefallen. Dazu zählt die Tatsache, dass die Testkammer einen Elektriker wohl mindestens genauso lange nicht mehr gesehen hat, wie eine Putzfrau. Soll heißen: Die Elektronik ist sehr marode, die Schalter blitzen und die Indikatorlichter fallen



Ein erster Blick in die Testkammer. Sieht wirklich nicht gerade hygienisch aus!



Juchu, der Laser ist ins Ziel geleitet! Aber wieso ist da rechts jetzt plötzlich eine Wand?



So kommen wir der Sache näher. Dumm nur, dass wir den Speicherkubus woanders brauchen.

immer wieder mal aus. Das reicht, um aus der Masse der reinen *PTI*-Maps herauszustechen, aber einen Preis für die am besten designte verfallene Testkammer würde *Amoebiasis* sicher nicht gewinnen.

Wie sieht's nun aber auf der spielerischen Ebene aus? Nun, da erwartet uns Durchschnittsware. Es gilt, die Ausgangstür zu öffnen, und dazu muss unter anderem ein Laser auf einen Laserempfänger gerichtet werden. Das ist nicht das große Problem, doch dann werdet ihr zunächst stutzen, wenn ihr merkt, dass der Laser gleichzeitig eine Wand schließt und euch somit den Weg zum Ausgang verbaut. Dieses kleine Problemchen gilt es, irgendwie zu umgehen. Möglicherweise kann dabei ja der Würfel helfen, aber braucht ihr den nicht an anderer Stelle dringender? Fro-



Hier sollte mal ein Elektriker vorbeischaun: Die Indikatorlichter fallen öfters mal aus.

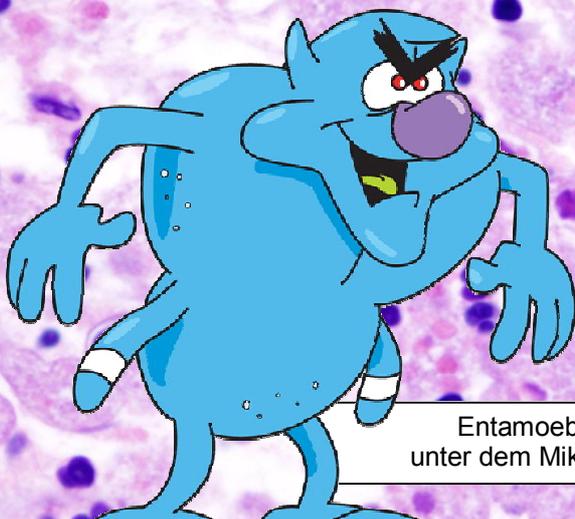
hes Rätseln!

Wenn es „Klick“ machen, dann werden geübte *Portal 2*-Zocker kaum länger als fünf Minuten brauchen, um die Map zu lösen. Zeitverschwendung sind diese fünf Minuten nicht, aber mehr als 3 ½ Punkte können wir dennoch nicht geben, dafür fehlt das gewisse Etwas. Na, Hauptsache, wir haben uns in der Testkammer keine Infektion zugezogen!

**Unser Urteil:**

**3,5 / 5**

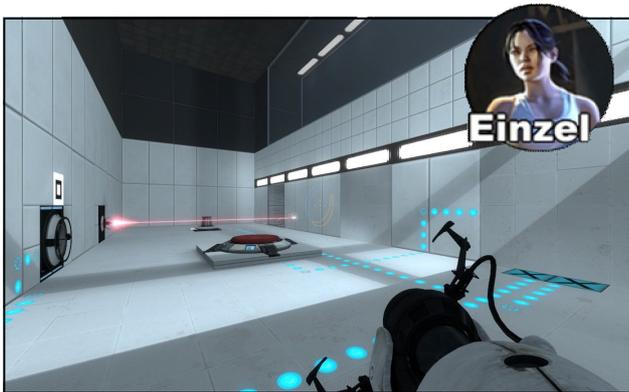
Offizielles Artwork einer Bakterie aus der Zeichentrickserie *Es war einmal ... das Leben*



Entamoeba histolytica, die Auslöser der namensgebenden Amöbiasis, unter dem Mikroskop. • Foto: KGH, Lizenz: Creative Commons BY-SA 3.0

# 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.



## Lasers Trouble (von MiguelCreep)

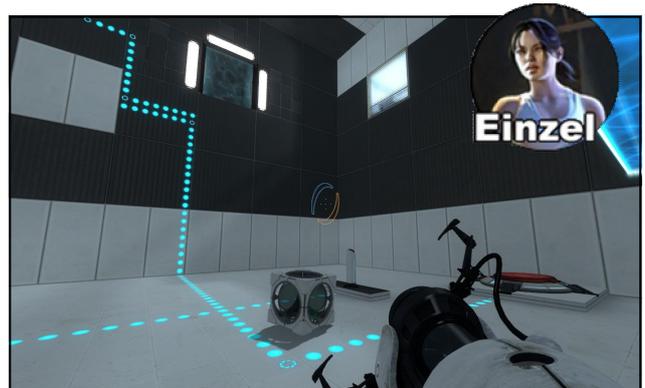
Freunde von Laserrätseln sind bei *Lasers Trouble* absolut richtig - alle anderen sollten diese Map tunlichst meiden! Ihr bekommt nämlich nicht mehr und nicht weniger geboten, als ein Sammlung kleiner Laserrätsel, die teilweise sogar raumübergreifend funktionieren. Schade ist, dass man das erste Rätsel durch einen geschickten Portalschuss überspringen kann - dafür gibt's einen halben Punkt Abzug, aber sonst haben wir nichts auszusetzen. Vorausgesetzt, wie gesagt, ihr mögt Laserrätsel!

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

## 5^3 Chambers (von Andiliteman)

Die Map *5^3 Chambers* verdankt ihren merkwürdigen Namen der Tatsache, dass sie sich aus drei einzelnen Testkammern zusammensetzt, denen wiederum gemeinsam ist, dass sie genau fünf Blöcke lang, breit und hoch sind - im Namen steckt also das Ausmaß! Es zählt aber nicht die Größe, sondern der Inhalt, und der ist gutes Mittelmaß. Der erste Raum hat uns persönlich am besten gefallen, und alle drei haben gemeinsam, dass sie ganz nett (vielleicht etwas zu leicht) sind, aber kein Muss.

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



## Water and Gravity (von Redd)

*Water and Gravity* ist in erster Linie ein nettes Flutlichttunnel-Rätsel, bei dem es gilt, einen Würfel über Giftwasser zu einem Schalter schweben zu lassen. Wäre das Rätsel der einzige Inhalt, hätten wir 4 Punkte vergeben: Nette Map, nur etwas zu kurz. Warum dann so ein gravierender Abzug? Wegen einer netten „Überraschung“, die euch am Ende erwartet. Wenn man's weiß, kann man es schaffen, ansonsten ist der Tod vorprogrammiert. „Trial and Error“ widerspricht aber dem *Portal*-Prinzip.

Unser Urteil: **2,5 / 5**

# Allotrope - Mapaday 4



von Omnicoder

Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=278](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=278)

Bereits im letzten Test zu *Mapaday 3* haben wir festgestellt, dass die Qualität der Maps des Map Packs abnimmt. Hatten die ersten beiden noch jeweils eine Wertung von 5 / 5 bekommen, hat die dritte Map nur noch 2,5 / 5, also die Hälfte weniger. Man hätte natürlich sagen können, dies sei ein einmaliger Ausrutscher gewesen, nur leider sieht es bei der vierten und letzten Map des Projektes sogar noch schlimmer aus.

Die Map besteht im Wesentlichen nur noch aus einem Raum - zumindest einem, in dem ihr euch aufhaltet. Mitten im Raum befindet sich ein Säurebecken; links davon ein schmaler Pfad, der am unteren Ende eine Tür hat, hinter der sich nur ein Energieballspender verbirgt und auf der anderen Seite in einen von einer Art Lichtbrücke blockierten Gang führt. Direkt neben dem Eingang zum hinteren Teil der Kammer befindet sich rechts eine Portalfläche auf dem Boden, und oben ebenfalls eine Portalfläche sowie ein Laserfeld. Hinten im Gang, der durch Portale erreichbar ist, befindet sich eine weitere Tür, hinter der ein Energieballempfänger ist. Über der Tür befindet sich der Schalter, welcher die Tür öffnet, daneben bekommt man einen Speicherkubus. Letztendlich befindet sich auf der rechten Seite des Haupt-

<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	6 / 10
Thema:	Portal 2 in Portal 1
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja, fast unerschaffbar
Schwierigkeitsgrad:	unmöglich
Spieldauer:	unendlich

raumes eine kleine Plattform hinter einem Emanzipationsgrill, mit einem Schalter, der die Tür vor dem Energieballspender öffnet. Dieser Schalter lässt sich nur über einen Nebengang des eben erwähnten Ganges erreichen.

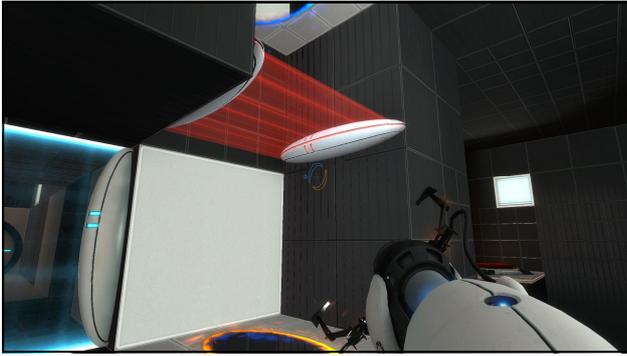
In diesem Test müssen wir nun die komplette Lösung spoilern, um das Problem der Testkammer erklären zu können. Es ist so gedacht, dass man zunächst den Würfel in den Hauptraum neben die am Boden liegende Portalfläche stellt. Dann geht man auf den Schalter und lässt einen sehr langsamen Energieball aus dem Raum am unteren Ende raus - am besten wartet man bis ein neuer Energieball entsteht, denn einer, der schon ein paar mal gegen die geschlossene Tür geknallt ist, wird unterwegs



Blick zum Start in die Testkammer. Noch lässt sich das anstehende Fiasko nicht erahnen!



Grüße aus dem Wald? Wie nett! Ob es dort auch ein springendes Reh zu sehen gibt? ^^



Portale übereinander platzieren? Kein Problem, wenn man Zeit hat, aber die haben wir hier nicht!



Ein (abgewandeltes) Sprichwort sagt: „Säure macht lustig.“ Wir haben nicht gelacht sondern geflucht!

kaputtgehen und nicht bis zum Ende durchhalten. Hat der Energieball die Tür durchquert, rennt ihr so schnell ihr könnt durch den Gang zurück, platziert flüchtig zwei Portale, um an der Lichtbrücke vorbei zu kommen, und danach macht ihr die Portale übereinander, lasst den Würfel darin Geschwindigkeit aufnehmen und schleudert ihn schließlich vor der zweiten Tür gegen den Deckenschalter, sodass diese sich für wenige Sekunden öffnet und der Energieball die Tür zum Ausgang auf macht. Was in der Theorie vielleicht noch halbwegs möglich ist, erweist sich in der Praxis als nahezu unlösbar. Der Energieball fliegt gnadenlos weiter - zwar nicht besonders schnell, sondern sogar ungewöhnlich langsam - aber dennoch ist die Zeit, die einem bleibt, mehr als knapp, und das Handeln entsprechend hektisch. Stößt der Energieball erst mal an der Tür an, darf man von vorne beginnen, denn eine zweite Runde überlebt der Ball nicht. Die Plattform, auf der man sich im Hauptraum bewegt, ist sehr schmal, und auch die Portale sind unter Hektik und Zeitdruck mehr als schwer zu platzieren - `portal_placement_helper` gibt es hier nicht, ihr müsst alleine sauber übereinander treffen. Mehr als einmal ist es uns hierbei passiert, das entweder die Zeit abgelaufen war oder die Portale nicht 100%ig richtig saßen, unser Würfel am Boden leicht andotzte, schräg fiel und dann daneben flog, statt im Portal zu landen und den Schalter zu treffen. Hin und wieder sind wir auch vor Hektik in die Säure

gefallen und einmal durch das Portal, was wir versehentlich zu nah an unseren Füßen erschaffen hatten, in das Laserfeld gefallen. Hatten wir den Punkt mit dem fallenden Würfel erst mal geschafft **und** noch genug Zeit übrig, erwies sich auch das Treffen des Schalters mangels Sicht oder Bodenmarkierung als sehr schwierig und ging mehr als einmal daneben. Bei dem einzigen Treffer, den wir letztendlich hatten, stieß der Energieball im letzten Moment an den unteren Rand des hochfliegenden Würfels und wurde kurz vor knapp von seiner Flugbahn abgelenkt - da half auch die offene Tür nichts mehr.

Da bei der vielen Frustration die Motivation inzwischen weit unter Null lag, gaben wir danach schließlich auf. Durch Einsatz von `noclip` wissen wir, das es bei der Map sonst nichts zu sehen gibt - hinter der Tür, welche der Energieball öffnen würde, ist direkt der Aufzug. Ihr verpasst rein gar nichts, wenn ihr diese Map nicht spielt.

**Unser Urteil:**

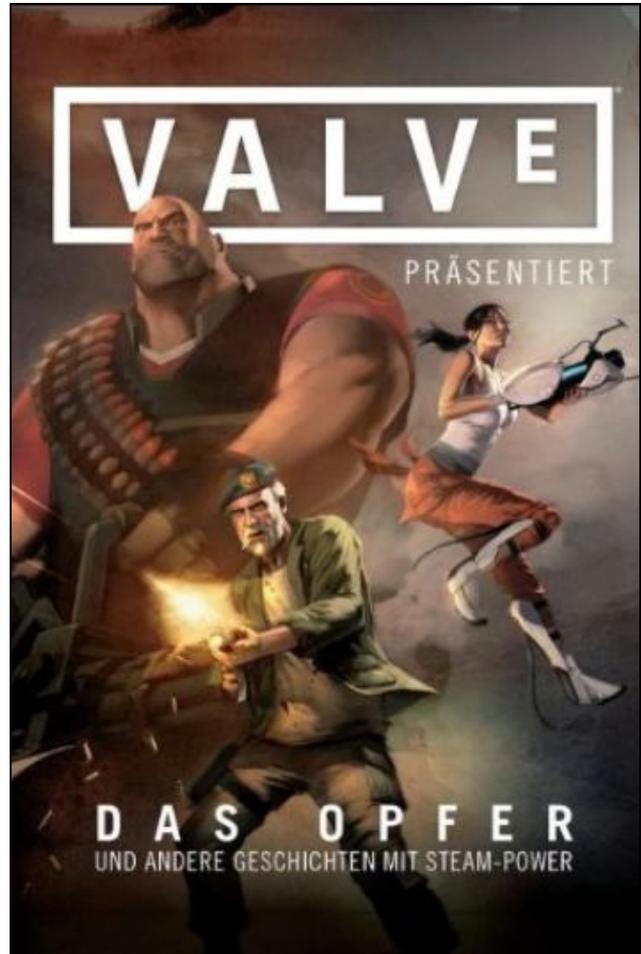
**0 / 5**

# Portal-Comics

In Ausgabe 25 haben wir im Rahmen unseres Artikels über Bücher mit *Portal*-Bezug beiläufig erwähnt, dass das Valve-Comicbuch unter dem Titel *Das Opfer* auf Deutsch erschienen ist - das ist deswegen relevant, weil darin mit *Laborratte* auch ein *Portal 2*-Comic enthalten ist. Das nehmen wir nun zum Anlass, um euch generell alle *Portal*-Comics in einem Special vorzustellen.

Das erwähnte Comicbuch trägt im Deutschen den vollen Titel *Das Opfer und andere Geschichten mit Steam-Power*, das englische Original nennt sich *The Sacrifice and Other Steam-Powered Stories*. Erschienen ist es in den USA bereits im November 2011 (also rund 2 ½ Jahre vor uns), und enthalten ist neben dem Titelstory zu *Left 4 Dead* und einigen Kurzgeschichten zu *Team Fortress 2* auch der *Portal 2*-Comic *Lab Rat*. Dieser ist online unter <http://www.thinkwithportals.com/comic/?l=de> zu finden, aber auf Papier sind Comics dann doch noch einmal anderes Lesegefühl, weswegen das gedruckte Buch dennoch seine Existenzberechtigung hat.

*Lab Rat* wurde von Jay Pinkerton, einem Co-Autor der Story von *Portal 2*, geschrieben und von Michael Avon Oeming zeichnerisch umgesetzt. Online erschien der Comic im April 2011, passend zum Release von *Portal 2*. Die Hauptrolle spielt Doug Rattmann, ein ehemaliger Aperture-Wissenschaftler, der als einziger den Neurotoxin-Angriff von GLaDOS überlebt hat - im Spiel könnt ihr seine diversen Verstecke voller geheimnisvoller Notizen entdecken. Rattman irrt nun durch den gewaltigen Firmenkomplex und unterhält sich mangels menschlicher Kommunikationspartner mit einem Begleiterkubus, den er ständig mit sich herum schleppt. Ob er am Ende entkommen ist, weiß man nicht - im Comic allerdings wird verraten, dass er tatsächlich bis an die Oberfläche geschafft hat, dass er aber anschließend zurück nach unten gestiegen ist, um Chell zu wecken, hoffend, dass sie GLaDOS endgültig den Gar ausma-



Die deutsche Version des Valve-Comicbuchs, sie enthält u.a. auch die *Portal*-Geschichte *Laborratte*.

## Fun Facts zu *Lab Rat*

-  Auf Seite 9 steht auf Chells Akte ein Binärcode. Übersetzt heißt das „The cake is a lie“
-  Auf Seite 14 sieht man im Aperture-Labor auch einige Waffen aus *Half-Life*-Reihe, z.B. das Gravitron.
-  Auf Seite 26 sagt Ratman über Chell, sie ist „lebendig und tot zugleich, bis jemand die Kammer aufmacht“. Das ist eine Anspielung auf Schödingers Katze, ein bekanntes Gedankenexperiment, das auch schon mit der Errungenschaft *Schrodinger's Catch (Ein guter Fang)* ins Spiel Einzug gefunden hat.



Er ist draußen, aber nicht für immer: Ratman wird zurück nach unten steigen, um Chell zu wecken.

chen kann.

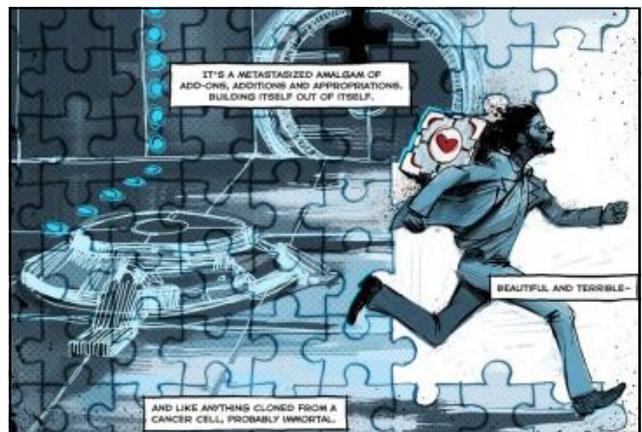
Insgesamt füllt *Laborratte* 26 Seiten, was zwar nicht gerade nach viel klingt, aber dennoch handelt es sich hierbei mit Abstand um den längsten der drei *Portal*-Comics. Der zweite nennt sich *Turret Lullaby* und ist lediglich fünf Seiten lang. Er wurde im September 2011 online veröffentlicht (und zwar unter [http://www.thinkwithportals.com/turret\\_comic/?l=de](http://www.thinkwithportals.com/turret_comic/?l=de), aber leider ohne deutsche Übersetzung), eine gedruckte Fassung erschien dann im Oktober 2012 im Booklet der *Portal 2*-Soundtrack-CD-Box - man hielt es wohl für thematisch passend, da es auch im Comic im weitesten Sinne

um Musik geht. Der eigentliche Hauptdarsteller ist allerdings ein Geschützturm, der von zwei Wissenschaftlern darauf trainiert wird, ein Baby zu bewachen: „Sie wollen sich dem Baby nähern? Ha, tun sie's nicht!“ Am Ende, nachdem der Test-Einbrecher erfolgreich in die Flucht geschlagen ist, stimmt der Geschützturm sein schönstes Schlaflied an und singt das Roboter-Baby ins Traumland.

Der dritte und letzte *Portal*-Comic erschien schließlich zum *Steam-Winter Sale* 2011 und ist lediglich noch vier Seiten lang. Eine gedruckte Fassung ist uns genauso wenig bekannt wie eine deutsche Übersetzung, aber



Eins der zahlreichen Ratman-Verstecke. Sie sind in beiden *Portal*-Teilen mehrfach zu finden.

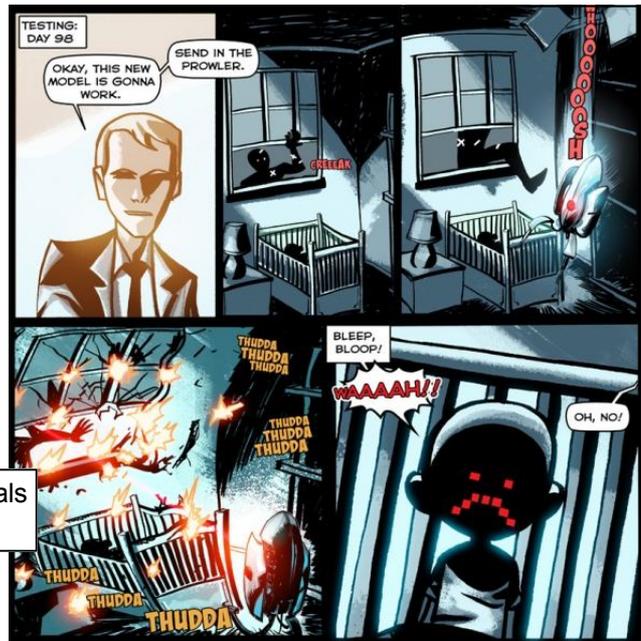




„Schützen Sie die Dinge, die Ihnen wichtig sind! Sie wollen sich dem Baby nähern? Ha, tun Sie's nicht!“

Turret Lullaby setzt die Grundidee aus dem Trailer als Comic fort: Ein Geschützturm als Baby-Bewacher!

das englische Original findet ihr unter [http://store.valvesoftware.com/holiday\\_comic/](http://store.valvesoftware.com/holiday_comic/). Der Comic heißt *Randolph the Red-Nosed Turret* und ist eine *Portal*-Version des Weihnachtsliedes *Rudolph, das kleine Rentier*. Ein Geschützturm mit roter Nase (Geschütztürme haben Nasen?) wird von seinen Geschütz-Kumpels ausgelacht und leidet darunter - bis eines Weihnachtstages eine festliche geschmückte GLaDOS eben diesen Geschützturm bittet, ihren Raum zu bewachen. Daraufhin (und nachdem er offenbar den Weihnachtsmann erschossen hat ^^) wird der kleine rot-nasige Turret von seinen Kollegen endlich anerkannt. Spaßig ist dabei, dass man die Texte des Comics tatsächlich auf die Melodie des Liedes singen kann.



Das Original-Lied *Rudolph, the Red-Nosed Reindeer* kam 1949 heraus und wurde ursprünglich von Gene Autry gesungen, inzwischen aber unzählige Male gecovered - unter dem Titel *Wheatley the Blue-Eyed Moron* gibt es sogar eine *Portal*-Version im Rahmen des Projekts *Goodbye Christmas Caroline* (siehe Ausgabe 11). Das Original-Lied erzählt von einem Rentier, das - genau wie unser Geschützturm - aufgrund seiner rot leuchtenden Nase von seinen Artgenossen ausgelacht wird. Dann verirrt sich der Weihnachtsmann im Schneesturm und findet den Weg erst wieder, als er Rudolph vor seinen Schlitten spannt. So wird Rudolph über Nacht - über die Heilige Nacht - zum Held und bekommt endlich Anerkennung. Erdachte wurde die Geschichte übrigens bereits 10 Jahre vor dem Lied - die ursprüngliche Fassung erschien 1939 in Form eines Malbuchs, das ein Kaufhaus in Chicago zu Weihnachten als Werbegeschenk verteilte.

Dass weitere *Portal*-Comics folgen werden, ist unwahrscheinlich, nachdem nun schon seit fast drei Jahren nichts mehr kam. Vielleicht wieder, wenn *Portal 3* angekündigt wird, falls das jemals geschehen sollte, doch die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt.



Der rot-nasige Geschützturm darf GLaDOS bewachen. Fun Fact: Auf den Strümpfen stehen die Namen Gordon, Alyx und Dog.

# Super Smash Bros. 3DS

Es ist so weit! Am Donnerstag, dem 2. Oktober, ist das neue *Super Smash Bros.* für den Nintendo 3DS erschienen - in Deutschland dabei sogar schon einen Tag vor dem Rest von Europa, weil wir ja am 3. Oktober den Tag der Deutschen Einheit feiern, weswegen das Spiel nicht, wie es sonst üblich ist, am Freitag erscheinen konnte. In Japan erschien das Game allerdings schon am 13. September - auf den Tag genau 29 Jahre nach dem Klassiker *Super Mario Bros.*

*Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* ist der vierte Ableger der Serie. Neben der 3DS-Fassung soll noch dieses Jahr auch eine Umsetzung für die Wii U erscheinen, welche dann den Titel *Super Smash Bros. für Wii U* trägt. Cross-Plattform-Kloppereien sollen leider nicht möglich sein, ihr könnt also nicht mit dem 3DS gegen Besitzer der Wii U-Fassung antreten, generell werden die beiden Versionen aber miteinander kompatibel sein, was etwa den Austausch personalisierter Charaktere bedeutet.

Spielerisch bekommen wir genau das, was wir erwartet haben, nämlich ein waschechtes *Smash Bros.*: Bis zu vier Nintendo-Stars steigen in die Arena, hauen sich die Hucke voll und greifen auch auf die Unterstützung durch Items zurück, und wer entweder nach einer gewissen Zeit die meisten Gegner von der



Freiflug für Nintendo-Stars: Hier hat Bowser gerade Ness und Wario in die Luft befördert.

## Daten des Spiels

Entwickler:	Bandai Namco
Release (D):	02.10.2014
Systeme:	Nintendo 3DS
Genre:	Fun-Prügler
FSK:	ab 12

Plattform geworfen oder mit einer bestimmten Anzahl Leben am längsten durchgehalten hat, ist der strahlende Sieger. Dabei könnt ihr sowohl einzeln gegen CPU-Gegner als auch online wie offline gegen menschliche Mitspieler antreten.

Nun war ja der Vorgänger *Super Smash Bros. Brawl*, der 2008 für die Wii erschien, ein Meilenstein in der Geschichte der Multiplayer-Titel auf Nintendo-Konsolen. Da stellt sich die Frage, ob ein Nachfolger das toppen kann. Die Antwort ist im Grunde simpel: Ja und nein! Ja im Kern, denn der Smash-Modus wurde nicht verschlimmbessert und macht auf alten und neuen Arenen Spaß wie zuvor. Nein, weil das Drumherum doch ein wenig abgespeckt wurde.

Die Anzahl der Kämpfer sieht mit 49 durchaus respektabel aus, wo es doch in *Brawl* nur 35 Charaktere gab. Zwar wurden nicht alle Hel-



Auch die Pokémon sind wieder dabei. Vorsicht, Pummeluff, Reshiram ist stärker als du ... oder?

Alle Screenshots in diesem Artikel stammen mit freundlicher Erlaubnis von Master K.



Das Spiel hat Hand und Fuß, vor allen Hand: Palutena knöpft sich gerade die Meisterhand vor.

den aus *Brawl* übernommen (es fehlen z.B. die Ice Climbers, Solid Snake und Lucas), aber umso mehr Neuzugänge gibt es zu verzeichnen: Die größte Überraschung war dabei sicherlich Capcoms Kult-Roboter Mega Man, den sich die Fans bereits seit dem ersten *Smash Bros.* wünschen. Ebenfalls ein überraschender Neuzugang ist Pac-Man, der übrigens Shigeru Miyamotos Lieblings-Videospielfigur ist. Weitere Neulinge: Der Bewohner aus *Animal Crossing*, die Trainerin aus *Wii Fit*, Shulk aus *Xenoblade Chronicles* oder aus dem *Mario*-Universum Rosalina und Bowser Jr., wobei letzterer mit seinen alternativen Outfits alle sieben Koopalinge mitbringt. Und wem das noch nicht reicht, der kann sich auch aus jedem beliebigen Mii einen eigenen Kämpfer basteln, wobei sich auch Angriff, Verteidigung und Tempo individuell anpassen lassen.

Nicht ganz so hoch loben kann man die Auswahl der Stages. Natürlich gibt es viele neue Arenen, die auch teilweise sehr gut gelungen sind. Mir persönlich gefällt besonders das Regenbogen-Boulevard, aber gut gelungen sind etwa auch das 3D-Land aus *Super Mario 3D*



Gemeinsam sind wir stark: Bei Mega Mans Ultra Smash schlagen alle Mega-Männer zusammen zu.



Drachenzähmen leicht gemacht: Glurak ist nun als Einzelkämpfer ohne Pokémon-Trainer dabei.

*Land*, die *Paper Mario*-Stage, der Zug der Götter aus *Zelda - Spirit Tracks* oder für Nostalgiker *Kirby's Dreamland* im Original-Gameboy-Design. Was ich allerdings als eine Art Mogelpackung ansehe, ist die Tatsache, dass einige alte Stages dazwischen gemischt wurden. Nichts gegen Klassiker aus den früheren Serienteilen, aber dass sie - im Gegensatz zu den Vorgängern - nicht gesondert markiert, sondern einfach eingestreut wurden, hinterlässt doch den Nachgeschmack, dass die Anzahl der Stages vielleicht künstlich erhöht werden sollte, ohne dabei zu zeigen, wie viele Arenen aus den Vorgängern übernommen wurden.

Was Einzelspielern ebenfalls fehlt, ist so etwas wie der Subraum-Emissär, den es in *Super Smash Bros. Brawl* gab. Als Ersatz bekommen wir das Smash-Abenteuer geboten, das zwar ein paar Mal ganz spaßig ist, im Großen und Ganzen aber nicht mit dem Subraum-Emissär mithalten kann. Ihr rennt fünf Minuten lang durch ein Labyrinth und haut Gegner aus allen möglichen Spielen weg, um zur Belohnung dann Plaketten zu erhalten, die eure Werte



Klar zum **entern**: Das Duck-Hunt-Duo ist der Nachfolger Ice Climbers im Bereich der NES-Klassiker.



Ein goldiges Mädchen: In der Münzrausch-Stage ist im Vorteil, wer das meiste Geld einsammelt.

steigern. Euer Kontrahenten tun genau das gleiche, und nach fünf Minuten beginnt der Kampf. Je mehr ihr eure Werte verbessert habt, desto grösser sind nun eure Chancen. Wie gesagt: Ganz nett, aber kein Vergleich zum Subraum-Emissär, mit dem *Brawl* ja damals ein vollwertiges Jump'n'Run einfach so als Bonus mitgeliefert hat.

Keinen Grund zur Kritik lassen hingegen der Classic-Modus und der All-Star-Modus. Bei letzterem fällt sogar positiv auf, dass eure Gegner nun chronologisch geordnet sind, so dass ihr beim Kämpfen auch eine kleine Videospiele-Zeitreise durchlebt. Ganz am Anfang stehen also Klassiker wie Mr. Game & Watch, Pac-Man oder Donkey Kong, während ihr auf neue Helden wie Quajutsu erst zum Schluss trefft. Ebenfalls nichts auszusetzen ist an den Arena-Modi wie Home-Run-Contest oder Scheiben-Smash - bei letzterem gilt es, eine Bombe mit Attacken aufzuladen und dann in eine Ansammlung von Zielscheiben zu pfeffern, so dass sie beim Explodieren möglichst viele Zielscheiben mit sich nimmt. Nicht gerade



Farbanpassung der Charaktere: Ist so ein schwarzer Kirby nicht zum Knuddeln? Na ja, eher nicht!

ein Dauerspaß, aber doch eine nette Abwechslung für Rekordjäger, und zudem das eine oder andere Achievement wert.

Die Achievements tragen, wie bereits in *Brawl*, den Namen „Meilensteine“, und eine Anzahl von 35 Meilensteinen klingt nach wenig, zumal die meisten dieser Meilensteine sehr einfache Dinge von euch verlangen. Habt ihr die Achievements jedoch komplettiert, erwartet euch eine Überraschung, die all die Freude über das schnelle Komplettieren der Errungenschaften zunichte macht - mehr sei hier nicht gesagt!

Kernaussage: Vom Umfang her muss *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* zwar ein wenig hinter *Super Smash Bros. Brawl* zurückstehen, nichtsdestotrotz ist es aber ein mehr als geniales Spiel, das sowohl allein als auch zu mehreren für endlosen Spielspaß sorgt. Aus „mal eben schnell ein Kampf“ kann schnell die halbe Nacht werden, und Sammler werden nicht nur mit den Meilensteinen, sondern auch mit den wieder sammelbaren Trophäen lange genug beschäftigt.

### Neuer Kämpfer: Professor Layton



Nein, keine Sorge, ihr habt nichts verpasst! Dieser Professor Layton ist einfach nur ein Schwertkämpfer-Mii. Wenn ihr ihn eurer Kämpferriege hinzufügen wollt, dann knipst den links stehenden QR-Code. Und für den Zylinder benötigt ihr den Meilenstein, der erfordert, dass ihr acht Mii-Charaktere erstellt - das ist an sich sehr einfach, allerdings befindet sich dieser Meilenstein erst auf der zweiten Seite, dazu müsst ihr zunächst die erste Seite füllen. Laytons Moveset: Glanz-Shuriken, Sausestich, Schwertwirbel, Kraftstoß. In diesem Sinne: Jeder Kampf hat eine Antwort!

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 noch einmal um Aperture Tag geht, springt wieder Nigel als Vertretung ein. Viel Spaß!



# Aperture Tag - Teil 2

 Die Schmiere in Testkammer 10 sollte ursprünglich in die Kammer einfließen, wenn man diese betritt. Da in der Source Engine das Rendern von fließendem Wasser kaputt ist, wurden stattdessen zwei Versionen der Kammer erstellt, eine mit und eine ohne Säure, und diese dann mit einem World Portal verbunden, sodass niemand den Unterschied merkt.

 Der Metal-Song in Testkammer 11 wurde von Motanium selbst geschrieben und gesungen.  
 Das so genannte „Surfen“ - also das Schlittern über eine schräge Kurvenflächen - war als größeres Map-Konzept geplant, das in verschiedenen Varianten vorkommen sollte. Leider unterstützt *Portal 2* einige Key-Sever-Befehle nicht, die dazu notwendig gewesen wären, und so wurde das Surf-Konzept wieder fallengelassen. Lediglich die Rampen, welche in ein paar wenigen Testkammern vorkommen, konnten beibehalten werden.

 Die Idee des Surfens stammt aus *Counter-Strike: Source*, in welchem entsprechende Key-Server-Befehle unterstützt werden. Die Entwickler dachten, dass man dies gut mit orangem Gel hätte verbinden können.

 Nigel sagt immer erst dann etwas in einer Map, wenn sich der Spieler von der Plattform unter der Röhre bewegt, sodass man nichts verpasst, falls man beim Start einer neuen Map nicht anwesend sein sollte.

 Die Hintergrundumgebung auf den Monitoren, die Nigel zeigen, werden von Kammer zu Kammer immer verrückter. Dies ist eine Anspielung auf das letzte Kapitel, in dem die Umgebungen falsch sind.

 Die Farben, die bei der Flucht in Kapitel 3 verwendet wurden, haben einen Sinn. Warme rötliche Farben sollen dem Spieler signalisieren, oranges Gel zu verwenden. Kalte bläuliche Farben hingegen stehen für blaues Gel.



Ein Überbleibsel der Surf-Einlagen: Die schrägen Rampen sollten viel größere Rollen spielen.

 Die Schiene, auf der Nigel in späteren Levels durch die Testkammer fährt, steht unter Starkstrom und verpasst dem Spieler einen Stromschlag, welcher ihn bei zu langer Berührung tötet (ähnlich wie Laser). Dies wurde erst später integriert, als man in einer Testkammer eine Abkürzung fand, wo man einfach auf die Schiene springen und zum Ausgang laufen konnte.

 Citranium entstand aus der Idee, dass Aperture Science Werbeflächen innerhalb der Testkammern vermietet, um mehr Geld zu verdienen.

 Eigentlich sollte Citranium nur in einer einzigen Testkammer als Gag vorkommen. Den Entwicklern gefiel es aber so gut, dass es eine größere Rolle bekam.

 Der Name Citranium setzt sich zusammen aus „Citrus“, was für Zitrusfrüchte wie Zitronen oder Orangen steht, und „-nium“, was es chemisch klingen lässt.

 Citranium ist radioaktiv und steigert das Krebsrisiko.

 Während eures ersten Spieldurchlaufs ist in der Paint Gun das orange Gel links, das blaue Gel rechts. Nach dem Durchspielen wird die Reihenfolge umgekehrt.

# Warum wollt ihr Tag?

In der letzten Ausgabe haben wir euch in unserem Gewinnspiel gefragt, warum ausgerechnet ihr ein Exemplar von *Aperture Tag* gewinnen wollt. Allzu viele Einsendungen gab es leider nicht - das bewerten wir so, dass ihr euch das Spiel alle schon vorab gekauft habt, so dass ihr gar nicht mehr auf den Gewinn angewiesen sein, haben wir Recht? ^^

Wie auch immer: Die Begründung, die uns am meisten überzeugt hat, kam von **Gon1988**, der schon damit herausstach, dass er uns keinen simplen Text, sondern eine Sprachnachricht geschickt hat. Diese könnt ihr euch unter <http://www.st-gerner.de/portal-magazin/tag-gon1988.rar> selbst anhören. Kurze Zusammenfassung: Gon hat sich gerade neulich erst *Portal 2* angeschafft und hat es mit dem Kauf von *Tag* daher nicht sooo eilig, weil er ja ohnehin erst mal das Hauptspiel durchzocken muss. Er findet aber die recyclete Idee mit der Paint Gun cool und würde es auch gern mal zusammen mit uns im Coop-Modus zocken. Gute Idee, da wären wir dabei - fehlt dir nur noch das Spiel, aber das hast du ja nun! ^^



Der zweite Sieger heißt **Kira**: Auf ihn fiel das Losglück unter allen übrigen Einsendern! Seine (oder ihre?) Einsendung ist eine relativ merkwürdige Kurzgeschichte, die wir euch am besten gar nicht zusammenfassen, sondern einfach in vollem Wortlaut vorsetzen. Vielleicht versteht ihr ja den tieferen Sinn dahinter - wir haben es nicht getan!

Das Spiel „Tag“ gebührt mir allein, weil ich, Prinzessin Kira von und zu Jurobi, die zehnte Thronfolgerin des Jurobi-Clans gegründet hat. (Anm. d. Red.: Wir vermuten, in dem Satz fehlt irgendwo was, er klingt seltsam! ^^) In der Zen-Ära trat der Jurobi-Clan zusammen mit dem Wikinger-Volk Wälvä, um Verhandlungen über eine Weltmacht zu führen. Kurz darauf gründeten mein Clan und Wälvä das erste Versandhaus des Mittelalters, welches Spiele in die gesamte Welt (Amerika ausgenommen, das gab es damals noch nicht) sandte. Schnell wurde es ein großer Erfolg, sodass der Beruf des Postlaufburschen rasant an Relevanz gewann. Die damals von Hand gefertigten Holzspielzeuge wie „Pörtäl“ (ein Holzschild, welches auf einer Seite blau, auf der anderen orange gefärbt war) und „Döta 1“ (ein Brettspiel für zwei Spieler) entwickelten sich zum Verkaufsschlager. Als das Versandhaus in die sechste Generation des Jurobi-Clans überging, das war um 1805, wurden Spielzeuge der modernen Zeit angepasst. Aus dem Holzschild „Pörtäl“ wurde eine zweifarbige Holzpistole, die sogar echtes Plumbum in sich trug. Überlieferungen zufolge wurde daraus eine echte Waffe entwickelt, die in mehreren Bürgerkriegen zum Sieg führte. Ende der 1980er Jahre, es war die Zeit der neunten Generation, kon-

zentrierte sich die Wälvä-Gesellschaft vermehrt auf atomgetriebene Plastikspielzeuge, welche mittels Quantenphysik Wurmlocher in Wände schießen konnten. Es war der Anfang einer Idee, ein 2D-Computer-Jump'n'Run zu programmieren, welches man in der Spielhalle spielen konnte. Durch eine interne Auseinandersetzung gingen der Jurobi-Clan und Wälvä auseinander. Wälvä wollte weiterhin mit dieser Idee Geld verdienen. Um dem Image-Schaden des Namens zu entgehen, beschloss man, sich zur anglierten Version „Valve“ umzubenennen. Valve kaufte Supercomputer, um mit der Programmierung an einem 3D-Shooter zu beginnen, der knapp 30 Jahre später fertiggestellt wurde. Bis zum Schluss programmierte Valve nämlich noch mit den Supercomputern der 80er Jahre.

Seit der Trennung lebt der Jurobi-Clan in ärmlichen Verhältnissen und kann sich gerade so das tägliche Brot leisten. Ein Traum eines kleinen Mädchens der zehnten Generation würde daher in Erfüllung gehen, wenn ich, Prinzessin Kira von und zu Jurobi (heute nur noch Kira Jurobi), den ersten Preis gewinnen würde.



## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Tja, ihr habt es ja dieses Jahr gemerkt: So ganz regelmäßig ist unser Erscheinungsrhythmus leider nicht mehr! Aus ursprünglich „monatlich“ ist inzwischen ein schwammiges „alle sechs bis acht Wochen“ geworden, manchmal sogar noch mehr. Dennoch wollen wir auf jeden Fall noch eine Ausgabe dieses Jahr herausbringen: Unser Weihnachtsheft Anfang Dezember! Und das schaffen wir, ja wohl!

Zu dem Themen können wir bisher leider noch nichts sagen, aber irgendetwas Weihnachtliches wird uns sicher einfallen - im Idealfall freilich mit *Portal*-Bezug! Seid gespannt, denn wir selbst sind es auch! ^^

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

**Bis zur nächsten Ausgabe!**



Erscheinungstermin:

# Dezember 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.