# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

## Weihnachtsausgabe

WINTERLICHER PUZZLE-SPASS:
"ROAD NOT TAKEN" AUF STEAM

NEUE FREILICHT-TESTKAMMERN:
ABOVE APERTURE

PORTAL STORIES KOMMT BALD:
EXKLUSIVES PREVIEW!

BUNT DURCHGEMISCHT:
CROSSOVER BEI NINTENDO

WEIHNACHTEN IM ANIME

AUSGABE 28
DEZEMBER 2014

*„Nur für den Fall, dass dieses Loch doch nicht unendlich ist, könntest du vielleicht ..."*

„… einen deiner Stiefel ausziehen und das Heft hineinschieben? Du musst nur auf dem anderen Fuß landen."

Und wenn das Loch doch unendlich ist, dann kann ja der Nikolaus seine Mitbringsel in den Stiefel stecken. ^^

In diesem Sinne:

**Willkommen zur 28. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Alle Jahre wieder: Die Weihnachtsausgabe des Portal-Magazins! Wobei sich das Weihnachtliche auf eine kleine *PTI*-Map mit dem Titel *Let It Snow* sowie eine Bildergalerie zu Weihnachten im Anime beschränkt. Aber besser als nichts!

Ein weitaus wichtigeres Thema ist allerdings unser Preview zum kommenden Mod *Portal Stories: Mel*. Wir haben kurz vor Redaktionsschluss nämlich ein Interview mit Lpfreaky90, der Hauptverantwortlichen des Mods, bekommen, die uns einige interessante Antworten gegeben hat.

Allerdings wird in Zukunft etwas weniger *Portal*-Themen, dafür aber etwas mehr allgemeine Gaming-Themen im Heft geben. Das Wieso und Warum quetschen wir jetzt allerdings nicht in drei Zeilen ins Vorwort, sondern erklären es euch ausführlich auf Seite 4. Und den Anfang unseres neuen Konzepts bildet direkt im Anschluss ein Review zu dem *Steam*-Winter-Puzzle *Road not taken*.

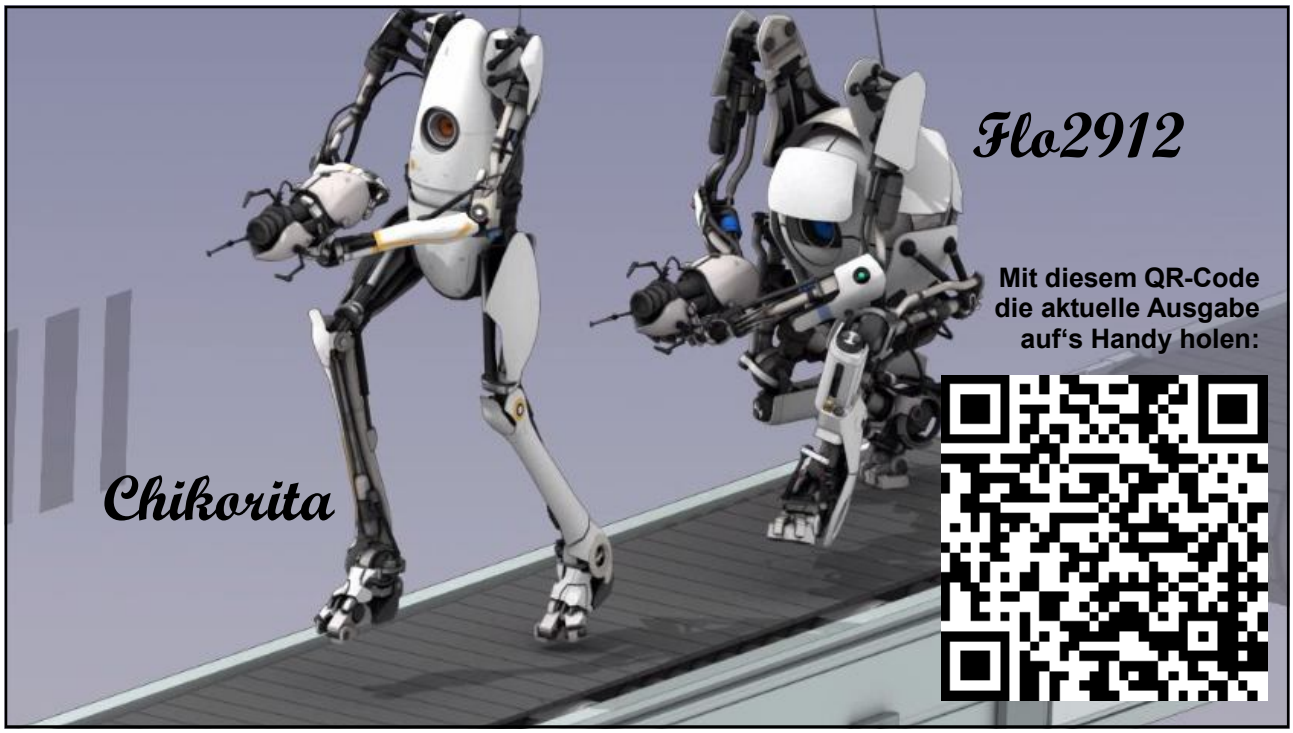
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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!



## >>> Inhaltsverzeichnis


**Blick über den Tellerrand:**
***Road not taken*** **5**

*Road not taken* ist ein schönes Puzzle-Spiel im Winterkleid und einer unserer Geheimtipps auf *Steam*.

**Blick über den Tellerrand:**
***Unsere Steam-Favoriten*** **7**

Da wir demnächst auch allgemeinere Gaming-Themen im Heft behandeln wollen, stellen wir euch zuerst unseren Spielegeschmack vor. ^^

**Special: Video Games Live** **10**

Am 15. November fand in Stuttgart ein großes Videogame-Konzert statt, bei dem auch *Still Alive* gespielt wurde. Wir waren dabei!

**Map Check: *Above Aperture*** **12**

Maps mit Blick in den freien Himmel finden wir immer schön. Ob auch diese etwas taugt?

**Map Check: *Abandoned Chambers*** **15**

Wir testen seit langem mal wieder ein Coop-Map-Pack und erleben direkt ein Déjà-vu!

**Map Check: *Let It Snow*** **18**

Alle Jahre wieder: Eine kleine Winter-Map!

**Workshop-Testecke** **19**

Fundstück aus der *PTI* in aller Kürze vorgestellt.

**Preview: *Portal Stories: Mel*** **20**

Wir dürfen euch den kommenden Mod *Portal Stories: Mel* mit exklusiven Screenshots und einem ausführlichen Interview vorab vorstellen.

**Special: Crossover bei Nintendo** **24**

Passend zum Release von *Super Smash Bros. für Wii U* stellen wir euch Crossover der Nintendo-Welt vor, wobei auch eine Überraschung für *Portal*-Fans enthüllt wird.

**Wheatleys unnützes Wissen** **27**

Diesen Monat geht es um die Portal Gun.

**Bildergalerie: Weihnachten im Anime** **28**

Obwohl die Japaner nicht allzu viel mit Weihnachten am Hut haben, kommt das Christfest doch in einigen Animes vor. Wir decken auf!

Alle Kinder eines Dorfes sind im Winterwald verschollen, und eure Aufgabe als Wildhüter ist es in diesem schöne Puzzle-Spiel, sie zurück zu holen. Das sieht leichter aus, als es ist! → **Seite 5**

Wir haben uns Video Games Live in Stuttgart angesehen und geben euch Einblicke in das Konzert, in dessen Rahmen unter anderem auch das *Portal*-Ending *Still Alive* gespielt wurde. → **Seite 10**

*Portal Stories: Mel* steht in den Startlöchern. Wir haben die Ehre, euch den kommenden Mod mit exklusiven Screenshots und einem ausführlichen Interview vorab zu präsentieren. → **Seite 20**

# Ein neues Konzept?

Wollt ihr zuerst die gute oder die schlechte Nachricht lesen? Da ihr uns vor Redaktionsschluss sowieso nicht mehr antworten könnt, entscheiden wir einfach für euch und beginnen mit der guten Nachricht: Das Portal-Magazin wird auch im Jahr 2015 weiter bestehen!

Nun aber die schlechte Nachricht - wobei sie nicht unbedingt schlecht ist, sie bedeutet nur, dass das Portal-Magazin in Zukunft seltener erscheint und auch kein reines Portal-Magazin mehr sein wird.

Ihr habt ja bereits 2014 gemerkt, dass wir den Monatsrhythmus, der 2012 und 2013 noch halbwegs geklappt hat, gar nicht mehr auf die Reihe bekommen haben. Das liegt daran, dass uns das „Real Life“ (was das ist, siehe unten) inzwischen zu sehr in Ansprung nimmt. Wir kommen schon kaum noch zum Zocken an sich - wie sollen wir es dann noch schaffen, auch noch über das zu schreiben, was wir zocken? Trotzdem wollen wir das Heft zumindest wieder regelmäßiger erscheinen lassen, und wenn wir das schon nicht mehr monatlich hinkriegen, dann zumindest alle zwei Monate. Die nächste Ausgabe ist also nicht für Anfang Januar sondern für Anfang Februar angedacht.

Ein weiterer Punkt ist, dass es in letzter Zeit immer weniger über *Portal* zu berichten gibt - das Spiel hat zwar immer noch eine unglaubliche Community, aber trotzdem passiert nicht mehr viel, über das man schreiben könnte. Auf normale Map Checks werden wir sicher auf absehbare Zeit nicht verzichten müssen, aber ansonsten haben wir schon beinahe alle *Portal*-relevanten Themen abgearbeitet. Gelegentlich erscheint zwar noch ein Mod, so wie letztens *Aperture Tag* und demnächst *Portal Stories*, aber ansonsten? Ihr habt ja sicher gemerkt, dass wir immer öfter ein Thema eingeschmuggelt haben, das nur ganz am Rande mit *Portal* zu tun hat - wenn überhaupt!

Anstatt auf solche „Taschenspielertricks“ zurückzugreifen, werden wir in Zukunft ganz offen und ehrlich die Themengrenze etwas ausweiten. Soll heißen: Statt nur einem einzigen Blick über den Tellerrand pro Heft, können es ruhig auch mal zwei oder drei sein - und wenn uns ein gutes Gaming-Thema abseits von *Portal* einfällt, dann ab damit ins Heft! Wer mit dieser Entscheidung überhaupt nicht leben kann, der soll uns an portal-forum@st-gerner.de schreiben - sollten wir jetzt in Beschwerden ertrinken, werden wir sicher nochmal umdenken (müssen), ansonsten hoffen wir aber auf viele neue spannende Themen im kommenden Jahr, auch außerhalb von Aperture.

Den Anfang macht beispielsweise auf der folgenden Seite ein Review zu *Road not taken*, ein interessantes Puzzle-Spiel, das Chiko im Sommer entdeckt hat und das gerade jetzt im Winter aufgrund seiner Thematik ein echter Geheimtipp werden könnte.

**Real Life? Was war das doch gleich?**

**Real Life** (engl., übersetzt: „wirkliches Leben“, gelegentlich auch *meat life*, etwa: „fleischliches Leben“), kurz meist als RL bezeichnet, ist eine Bezeichnung aus der Internet-Szene, die als Begriff für das Leben eines Menschen außerhalb seiner virtuellen Aktivitäten im Internet verwendet wird. • Quelle Wikipedia, Lizenz: Creative Commons BY-SA 3.0

# Road not taken

| Daten des Spiels | |
|---|---|
| Entwickler: | **Spryfox** |
| Release (D): | **05.08.2014** |
| Systeme: | **PC, Playstation 4** |
| Genre: | **Puzzle** |
| FSK: | **nicht geprüft** |

Als Nintendo-Only-Konsolero sollte man es teilweise unterlassen, ein Multi-Konsolen-Magazin durchzublättern. Das hat Chiko nämlich im Sommer getan und stolperte dabei über einen Test zu einem Spiel namens *Road not taken*. Irgendwie hat mich dieses Spiel auf den ersten Blick fasziniert, aber die Ernüchterung folgte beim Blick auf die Konsolenliste: Nur für PS4, na toll! Dennoch habe ich später nochmal nach dem Spielenamen gegoogelt und festgestellt, dass es immerhin auch *Steam*-Fassung gibt - na, besser als nichts! Also gleich mal kaufen, und schon war der neue Suchttitel auf der Platte. Und den stelle ich euch jetzt vor!

*Road not taken* stammt von Spry Fox, einem 2010 gegründeten Indie-Studio aus Seattle - von ihnen stammt u.a. auf *Triple Town*, ein Städtebau-Puzzle, das ich früher schon auf *Steam* gesuchtet habe, aber von dieser Verbindung wusste ich nichts, als ich mich in *Road not taken* verliebt habe. Mir war nur irgendwie von Anfang an aufgefallen, dass mir das Design der Bären im Spiel verdammt bekannt vorkam! Nun ja ...

*Road not taken* ist im weitesten Sinne ein Puzzle-Spiel, das aber mehrere Besonderheiten bietet. Die eine ist, dass die Level bei jedem Spiel zufällig generiert werden, so dass keine Komplettlösungen möglich sind. Die andere sind die enthaltenen schwierigen psychologischen Entscheidungen, die dem Spieler jedoch erst im dritten oder vierten Level bewusst werden, wenn der Schwierigkeitsgrad beginnt, sehr steil anzusteigen.

Ihr übernehmt die Rolle eines Wildhüters in einem abgelegenen Küstendorf, und von Anfang an steht fest, dass ihr diese Stelle 15 Jahre lang inne haben werdet - Spielziel ist es, diese 15 Jahre zu überstehen, und das ist verdammt schwer. Orientiert man sich an den *Steam*-Errungenschaften, haben bislang erst 6,7 % der Spieler ihre Karriere erfolgreich abgeschlossen. Dabei habt ihr eigentlich nur im Winter Arbeit, der Rest des Jahres wird immer übersprungen. Im Winter allerdings verirren sich regelmäßig alle Kinder des Dorfes in einem Labyrinth-artigen Wald und müssen von euch gerettet werden, das ist eure einzige Aufgabe.

Der Wald setzt sich aus mehreren Einzelbil-

Bitte rette die Kinder: Der Bürgermeister schickt euch in den Winterwald, um die Kleinen zu suchen.

Crafting-Rezepte: Viele Objekte reagieren aufeinander, nur so habt ihr später im Spiel eine Chance.

Ganz schön unübersichtlich: Je weiter ihr im Spiel voranschreitet, desto voller werden die Level.

Verschnaufpause in der Stadt: Stellt ihr euch mit den Bewohnern gut, ist das nicht euer Nachteil.

dern zusammen, und jeder von ihnen ist voller Objekte. Das können Bäume, Blumen und Felsbrocken sein, aber auch Waldtiere wie Hasen, Bären, Wölfe und vielleicht mal ein Yeti. Auch die phantastische Schiene wird mit Zaubertränken, magischen Steinen und Waldgeistern nicht außen vor gelassen. Nun ist es so, dass sich der Durchgang zum nächsten Abschnitt erst öffnet, wenn eine bestimmte Anzahl eines bestimmten Objekts direkt nebeneinander liegen, also müsst ihr das ganze Zeug sortieren. Ihr könnt die Objekte entweder tragen, was dann allerdings Energie kostet, oder quer über den ganzen Bildschirm werfen. Dabei gilt es zu beachten, dass die verschiedenen Objekte durchaus aufeinander reagieren können - werft ihr etwa eine Axt auf einen Baum, verwandelt sich dieser in einen Baumstamm. Insgesamt existieren 200 solcher Crafting-Rezepte, die ihr im Lauf der Spielzeit lernen und zur richtigen Zeit einsetzen müsst, sonst kommt ihr nicht weiter. Dieses Spielprinzip hört sich zugegeben in der Theorie sehr nach 0-8-15 an, aber man muss es wohl selbst erlebt haben, um sich wirklich fesseln zu lassen.

Was ist nun aber mit den erwähnten psychologischen Entscheidungen? Nun, euer Chef der Bürgermeister gewährt euch das Beenden des Levels bereits, wenn die Hälfte der Kinder aus dem Wald geholt ist - so kommt ihr zumindest im Spiel voran. Ein Nebenziel ist es allerdings, sich mit den Dorfbewohnern gut zu stellen - eine Errungenschaft gibt es, wenn ihr einen der Dorfbewohner letztlich sogar heiraten könnt. Außerdem schenken euch die Leute von Zeit zu Zeit Glücksbringer, die euch das Leben erleichtern. Allerdings nimmt es euch jeder Bürger krumm, wenn ihr das eigene Kind nicht rettet, und so steht ihr jedes Jahr vor der gleichen schwierigen Entscheidung: Beende ich jetzt den Level und rette meine Karriere, oder gehe ich noch tiefer in den Wald hinein, um das Kind meiner Verlobten zu suchen, und riskiere damit meine letzten Gesundheitspunkte? Denn das Tückische ist, dass ihr nur ein Leben habt - sind also alle Gesundheitspunkte verspielt, dann heißt es, von vorne zu beginnen.

Noch ist aber alle Zeit der Welt, um die Karriere erfolgreich zu Ende zu bringen. *Road not taken* ist nämlich noch relativ frisch, es kam gerade erst am 5. August dieses Jahres heraus.

# Unsere Steam-Favoriten

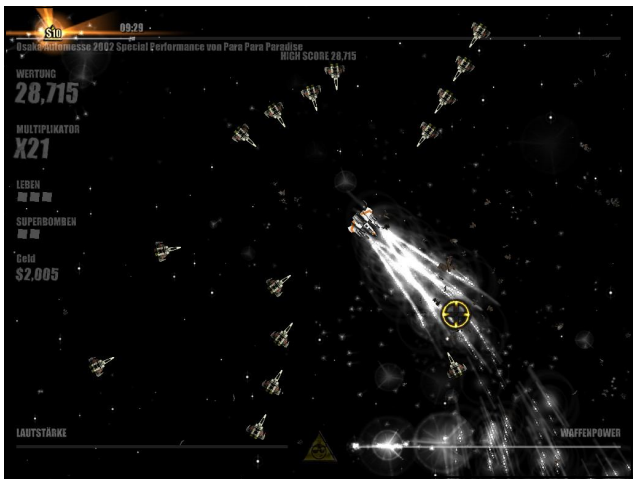
Wie schon in der Einleitung gesagt, wollen wir aufgrund mangelnder *Portal*-Only-Themen in Zukunft ein bisschen mehr über den Tellerrand schauen. Da habt ihr natürlich zu allererst ein Recht darauf, mehr über unseren Spielegeschmack zu erfahren. Aus diesem Grund wollen wir euch jetzt einmal unsere Favoriten unter den *Steam*-Spielen in aller Kürze vorstellen. Übrigens: Natürlich stehen *Portal*, *Portal 2* und *Aperture Tag* ganz klar alle drei nebeneinander auf Platz 1 - aber in dieser Auflistung tauchen sie trotzdem nicht auf, weil wir eben über den Tellerrand hinaus blicken.

### Half-Life 2

Gar nicht allzu weit über den Tellerrand hinaus müssen wir bei *Half-Life 2* schauen - geht es nach Flo, ist das der beste Teil der *Half-Life*-Reihe! Der spannende Valve-Shooter spielt im gleichen Universum wie *Portal*, wenngleich es nur wenige sichtbare Verknüpfungen gibt: GLaDOS singt in *Still Alive* die Textzeile „Maybe Black Mesa? That was a joke - haha, fat chance!“, und Cave Johnson äußert sich ähnlich abfällig über die *Half-Life*-Firma: „Black Mesa kann mir echt mal ganz genüsslich …“. In die andere Richtung wird in *Half-Life 2: Episode 2* das Aperture-Schiff Borealis erwähnt. Zu einer Erkundung kam es leider nicht mehr, da die Fans bis heute auf *Episode 3* warten. Ob sie je erscheint?

### Peggle

*Peggle* war neben *Portal* eins der ersten „Suchtmittel“ in Chikos *Steam*-Bibliothek. Insgesamt sind drei Teile verfügbar, von denen das kostenlose *Peggle Extreme* sogar drei *Portal*-Level samt GLaDOS-Stimme und funktionstüchtigen Portalen enthält. Die anderen beiden Teile - namentlich *Peggle Deluxe* und *Peggle Nights* - müssen zwar bezahlt werden und sind *Portal*-frei, dafür aber deutlich umfangreicher und somit länger motivierend. Das Grundprinzip ist sehr schnell erklärt: Auf dem Bildschirm befinden sich Massen vom blauen und orangen Steinen, die ihr mit einer Kugel abräumen müsst. Dass besagte Kugel nach dem Prinzip „Einfallswinkel = Ausfallswinkel“ abprallt, verlangt eine ruhige Maus, und für zusätzlichen Reiz sorgen die untergemischten grünen Steine, die je nach gewähltem Charakter eine andere Reaktion zeigen.




## Beat Hazard

Genau wie *Peggle* ist auch *Beat Hazard* so ein Spiel, bei dem aus „mal schnell ein Ründchen“ leicht der ganze Abend werden kann. Das Game spielt sich wie ein Bullet-Hell-Shooter á la *Touhou*, aber die Besonderheit ist, dass die ganze Action im Takt zur laufenden Musik passiert - und die Musik könnt ihr selbst wählen, jede beliebige MP3-Datei eurer Festplatte wird akzeptiert! Gerade mit richtig schnellem Eurobeat macht das Spiel am meisten Spaß, ist aber auch am schwierigsten zu meistern. Übrigens, seit etwa einem halben Jahr hat *Beat Hazard* einen Workshop, der das Gestalten eigener Raumschiffe erlaubt. Chiko ließ es sich nicht nehmen, ein Schiff in Form einer Portal Gun zu designen - probiert sie doch mal aus!

## Duck Tales Remastered

Bereits in den frühen 90er Jahren mochte Chiko den Gameboy-Klassiker *Duck Tales* - ganz zu schweigen von der gleichnamigen Disney-Zeichentrickserie! Als das Kult-Spiel letztes Jahr neu aufgelegt wurde, musste ich natürlich gleich wieder zuschlagen, und ich bereue es nicht: *Duck Tales Remastered* hat genug mit dem Klassiker gemeinsam, um den Nostalgie-Bonus zu erhalten, bietet gleichzeitig aber auch genug Neuerungen, so dass ein erneutes Durchspielen auch noch Spaß macht, wenn man das Original bereits auswendig kennt. Ganz gleich, ob ihr *Duck Tales* damals auf dem Gameboy bzw. NES gezockt habt oder nicht: Hier erwartet euch ein liebenswertes Disney-Jump‘n‘Run, das man einfach gespielt haben muss!

## Evoland

Nein, der Screenshot links zeigt kein altes Gameboy-RPG, sondern einen verhältnismäßig neuen *Steam*-Titel: *Evoland* aus dem Hause Shiro Games ist zwar nicht allzu lang, präsentiert aber eine äußert interessante Idee. Ihr spielt hier nämlich im wahrsten Sinne des Wortes die Geschichte des Rollenspiel-Genres nach! Das heißt, am Anfang ist die Welt noch in schwarz-weiß gehalten und unterteilt sich in Einzelbildschirme. Alles, was ein heutiges RPG ausmacht, wird nach und nach freigeschaltet: Jedes Mal, wenn ihr eine Truhe öffnet, wird die Präsentation ein Stück weit moderner, bis das Finale schließlich in der Optik eines aktuellen RPG-Hits daherkommt. Abgesehen von der Historie steckt das Spiel natürlich auch voller Anspielungen auf bekannte Genre-Vertreter - angefangen damit, dass der Held Clink heißt, und diesen Namen trägt er nicht zufällig!

## Game Dev Tycoon

Wärt ihr gern einmal selbst der Chef einer Videospielfirma? *Game Dev Tycoon* gibt euch die Möglichkeit dazu! Das Spiel war eine unserer Zufallsentdeckungen im diesjährigen Summer Sale und sorgte für so manchen durchgezockten Abend - dabei besteht das Spielprinzip, wenn man es auf das Wesentliche beschränkt, aus nichts anderem als dem Austüfteln von Zahlenkombinationen. Der große Reiz ist die eingebaute tatsächliche Videospiel-Historie, denn nachdem ihr in den frühen 80er Jahren in der heimischen Garage eure Karriere startet, werden im Lauf der Zeit immer neue Konsolen entwickelt, die deutlich als ihre realen Vorbilder erkennbar sind. Aus diesem Grund ist *Game Dev Tycoon* für echte Gamer die erste Wahl, wenn es um Wirtschaftssimulationen geht.

## The Secret of Monkey Island

Das Piraten-Adventure The *Secret of Monkey Island* hat Chiko bereits in den 90er Jahren, als es zum ersten Mal erschien, mit Begeisterung gespielt. Kein Wunder, bietet das Game doch neben gut durchdachten Rätseln auch eine mehr als großzügige Prise Humor. Seit 2009 gibt es eine Neuauflage, die so genannte „Special Edition“, und diese ist inzwischen auch über *Steam* zu bekommen. Chiko konnte nicht der Versuchung widerstehen, die schönen Kindheitserinnerungen zurück zu holen, also kaufte er sich das Spiel erneut und zockte es mit der gleichen Begeisterung wie damals ein weiteres Mal durch. Die insgesamt vier Fortsetzungen sind leider nicht mehr annähernd so genial wie das Original, zumindest den zweiten Teil kann man aber durchaus noch guten Gewissens empfehlen.

## Might & Magic - Clash of Heroes

*Might & Magic - Clash of Heroes* hätten wir uns nie angesehen, wenn es nach unserem eigenen Instinkt gegangen wäre. Chiko hatte nämlich bereits in den 90er Jahren die damaligen *Might & Magic*-Spiele angezockt und kam so überhaupt nicht damit klar - wahrscheinlich war ich damals einfach noch zu jung dafür! Die schlechte Erfahrung hat sich aber irgendwie in Form von „*Might & Magic* ist nichts für mich“ in meinem Gedächtnis verankert, und das wäre vermutlich auch so geblieben. Dann kam allerdings der Winter 2009: Während meines Praktikums bei der *N-Zone* bekam ich die Nintendo DS-Version von *Clash of Heroes* auf den Tisch und dachte mir zuerst: „Auweia, das kann ja was werden!“ Gezwungenermaßen zockte ich es dennoch an und fand ein fesselndes Puzzle-RPG vor, für das ich am Ende immerhin 86 % vergab.

# Video Games Live

Riva Taylor und Tommy Tallarico geben *Still Alive* zum Besten - beachtet Tommys *Zelda*-Gitarre!

**Unser Konzert-Mitschnitt:** https://www.youtube.com/watch?v=vgZUOUFGfsg

*Portal* live im Konzertsaal? Ja, das ist möglich! *Video Games Live* heißt die Lösung!

*Video Games Live* ist das größte Videospiel-Konzert der Welt. Mit ins Leben gerufen wurde es von Tommy Tallarico, der selbst Videospiel-Komponist ist - zu seinen bekanntesten Werken zählt die Musik von *Earthworm Jim*. Das erste *VGL*-Konzert fand im Juli 2005 in Los Angeles statt und konnte stolze 11.000 Zuschauer anlocken - und der Erfolg hält an!

Seitdem tourt *Video Games Live* nämlich jedes Jahr um die Welt. Ein erstes Gastspiel in Deutschland fand bereits im August 2008 im Rahmen der Leipziger Games Convention statt, doch erst jetzt kommt das Konzert als eigenständiges Event in die Bundesrepublik. Die Darbietung am 15. November in Stuttgart haben wir uns für euch angesehen, und im Jahr 2015 geht es weiter: Am 21. März in München, am 29. März in Berlin und zu einem noch unbekannten Termin in Frankfurt - wir tippen auf irgendwann im Herbst!

Das Konzept von *Video Games Live* ist so einfach wie genial: Ein großes Orchester studiert eine Auswahl beliebter Videospiel-Melodien ein und trägt sie vor großen Publikum vor - in Stuttgart spielte beispielsweise das Hungarian Virtuosi Orchestra. *Video Games Live* hat ein Portfolio von über 60 Titeln (darunter auch *Still Alive* aus *Portal*), von denen pro Konzert etwa 20 gespielt werden - und natürlich kommen auch stetig neue Titel hinzu, wobei Fans auch gern ihre Wünsche einreichen können. Welche Stücke genau es in einem Konzert zu hören gibt, wird aber teilweise eine Überraschung für die anwesenden Zuschauer. So lohnt es sich also durchaus, das Event mehrmals zu besu-

chen, denn keine zwei Konzerte sind gleich!

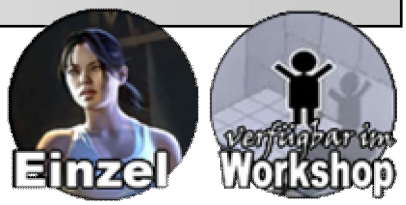
Stuttgart wurde beispielsweise mit *Castlevania* eröffnet. Im weiteren Verlauf des Abends folgten Klassiker aus *Sonic the Hedgehog*, *Monkey Island*, *The Legend of Zelda* oder *Mega Man*, aber auch ein neues Stück aus *Assassin's Creed*. Vermisst haben wir *Super Mario Bros.* und *Pokémon*, aber immerhin *Portal* wurde getreu dem Motto „Das Beste zum Schluss" mit aufgenommen - es war die zweite Zugabe und ein mehr als würdiger Ausklang des Abends. Gesungen wurde *Still Alive* von Riva Taylor, Jahrgang 1989, die bereits mit 12 Jahren ihren ersten Plattenvertrag bei EMI unterschrieb. Generell ist Gesang bei *Video Games Live* aber selten, die meisten Stücke werden instrumental vorgetragen.

Für Rahmenprogramm war dank Nintendo gesorgt: Bereits knapp sechs Stunden vor Beginn des Konzerts konnte man direkt nebenan die Nintendo Games Lounge besuchen und dort nicht nur aktuelle Hits wie *Super Smash Bros. für Wii U* sondern auch viele beliebte Klassiker ausprobieren - bis zurück in die gute, alte Super Nintendo-Zeit!

Wer die orchestralen Videospiel-Melodien übrigens so gelungen findet, dass er sie auch im Regal stehen haben möchte, der kann auf bisher drei CDs zurück greifen. Die erste von ihnen erschien 2008 bei EMI und kam sogar in Deutschland ganz regulär in die Läden. Die aktuelle dritte Folge ist hingegen lediglich als Download zu kriegen - sie ist es, die auch *Still Alive* enthält. Und eine vierte CD ist in Vorbereitung: Während wir diese Zeilen tippen, geht eine Kickstarter-Kampagne für *Video Games Live - Level 4* auf die Endphase zu, und derzeit sieht es danach aus, als ob das Ziel von 150.000 Dollar erreicht wird. Erscheinen soll die CD dann im Februar 2015.

Auch gibt es einen offiziellen Konzert-Mitschnitt auf DVD zu kaufen - leider nur mit amerikanischem Regionalcode und somit auf europäischen DVD-Playern nicht regulär abspielbar. Aufgezeichnet wurde das Konzert im April 2010 in New Orleans. Doch auch von Stuttgart im November 2014 gibt es einen Mitschnitt zu sehen - gefilmt von uns (ja, *Video Games Live* erlaubt das Mitfilmen der Events), veröffentlicht auf Youtube. Der Link steht am Anfang dieses Artikels. Viel Spaß!

# Above Aperture




**von La Petite Magicienne**

Teil 1: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=341945084

Teil 2: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=342174009

Teil 3: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=342714519

Nein, es ist definitiv kein Alleinstellungsmerkmal einer Map mehr, wenn wir den Himmel über Aperture sehen können - zu oft haben gute wie auch schlechte Mapper bisher die Decke weggelassen. Dennoch ziehen solche „Open-Sky-Maps“ immer wieder ihre Aufmerksamkeit auf uns, und so war es auch bei *Above Aperture*. Der bisher 3-teilige Map Pack von La Petite Magicienne beeindruckt aber nicht nur mit sichtbarem Außengelände, sondern bietet auch gute Rätsel, wenngleich sie unterm Strich nicht ganz perfekt ist.

**Infokasten**

| | |
|---|---|
| Optik-Wertung: | **10 / 10** |
| Thema: | **Verfallen / Special** |
| Custom-Elemente: | **nein** |
| Geschicklichkeits-Einlagen: | **ja (minimal)** |
| Schwierigkeitsgrad: | **mittel** |
| Spieldauer: | **mittel** |

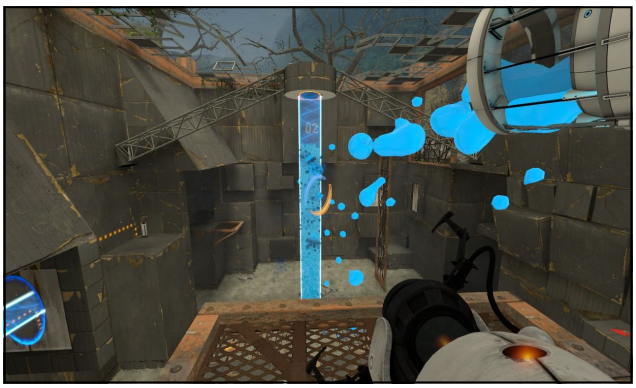
Zunächst einmal: Wir vermuten stark, dass der Map Pack noch nicht abgeschlossen ist. Es kann also passieren, dass in den ersten Tagen nach Heft-Release (oder vielleicht sogar schon kurz davor) ein vierter Teil veröffentlicht wird, eventuell sogar noch ein fünfter. Dafür spricht, dass wir aus der Ferne bereits eine Testkammer 9 erspähen konnten, bislang aber erst sechs Testkammern selbst betreten durften. Auch das Ende von Teil 3 sieht nicht unbedingt nach einem endgültigen Abschluss aus: Nach einem Ausflug durch einen BTS-Bereich unter freiem Himmel durchschreiten wir eine Tür und sind wieder im Gebäude - und dann müssen wir die Map bewerten! Klarer Fall: Hier wird's sicher weiter gehen!

Wir bewerten also, was wir bisher gesehen haben, und das sind die ersten drei Maps. Dabei ist die erste nicht nur die umfangreichste, sondern auch die beste - allein stehend hätten wir sie mit vollen 5 Punkten bewertet. Ihr findet euch in einem Wartezimmer wieder, das laut Beschreibung des Autors wohl ein Zug sein soll - das hätten wir nicht erkannt, aber es ist ja

Nächster Halt: Testkammer 1! Dass das ein Zug sein soll, hätten wir zwar nicht erkannt, aber egal!

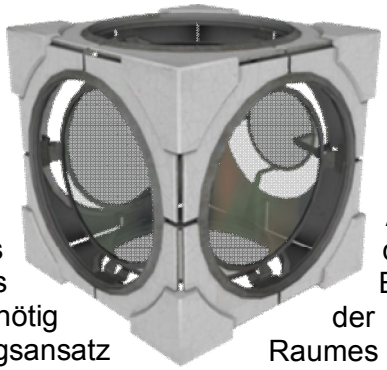
Die erste Testkammer beeindruckt sofort mit einem freien Ausblick auf den blauen Himmel.

Lobenswert: Die Pfeil-Markierungen am Boden sind sehr hilfreich im Hinblick auf die Lichtbrücke.

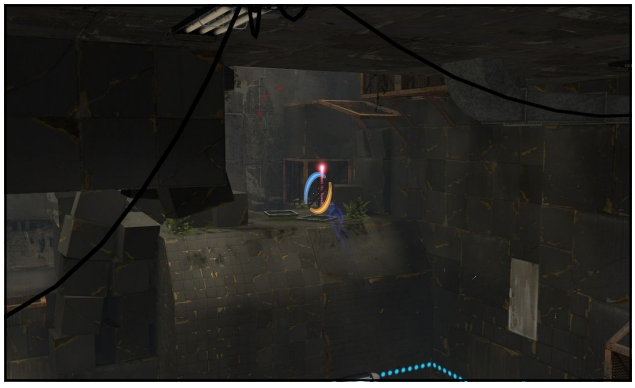


Testkammer 2 bietet ein **gel**ungenes Rätsel - und Chikos Wortspiele werden immer schlechter! ^^

auch egal! Oder doch nicht? Hat der verfallene Bahnsteig in Map 3 vielleicht eine Bedeutung? Wir werden es vielleicht in Map 4 erfahren! Jedenfalls verlassen wir den „Zug“ und finden uns in einer ersten kleinen Testkammer wieder, die, wie gesagt, oben offen ist und den Blick auf den blauen Himmel freigibt. Inhaltlich ist das Rätsel gut durchdacht, thematisch steht eine Lichtbrücke im Mittelpunkt. Sehr positiv hervorheben müssen wir die Pfeil-Markierungen am Boden: Die Lichtbrücke muss nämlich teilweise im richtigen Winkel schräg gesetzt werden, und aus anderen Maps wissen wir, dass dazu teilweise zig Versuche nötig sind, selbst wenn der Lösungsansatz schon stimmt. Dank der Markierungen hat's hier sofort geklappt - zu leicht wird's dadurch trotzdem nicht, denn immerhin wisst ihr ja noch nicht, wann ihr die Lichtbrücke von welchem Pfeil aus abschießen müsst.



Die zweite Testkammer ist thematisch ähnlich aufgebaut, verwendet jedoch auch blaues Gel, das sinnvoll mit der Lichtbrücke kombiniert werden muss. In Testkammer 3, die mit eingestürzten Säulen beeindruckt, stießen wir jedoch erstmals auf ein Problem, das später im Map Pack noch öfter vorkommen wird: Schlecht sichtbare Portalflächen! Wir sind per Katapultplattform kreuz und quer durch die Gegend geflogen, haben die beiden Geschützis umgelegt und standen schließlich mitsamt dem Entmutigungsumlenkungswürfel vor dem Ausgang. Jetzt fehlte nur noch der Laser, um die Tür zu öffnen. Besagter Laser befindet sich in der gegenüberliegenden Ecke des Raumes in einem Käfig und strebt schnurgerade nach unten, genau auf einer Portalfläche zu. Jetzt ist die Frage: Wie kommen wir mit unserer begrenzten Anzahl an Portalen an den Laser und danach vor allem wieder zurück zum Ausgang? Die Lösung ist eigentlich viel zu simpel: Man kann mit einem beherzten Schuss quer durch die Testkammer die Portal-



Dass man von hier aus die Portalfläche unter dem Laser treffen kann, haben wir kaum gesehen.

Ähnliches Problem: Wer in Testkammer 4 nicht den Weg in den Überwachungsraum findet, hängt fest.

Ist der Turm in Testkammer 5 nicht ein Pfeil nach oben? Solche optischen Gimmicks mögen wir!

Falscher Ansatz: Die tatsächliche Lösung des Rätsels ist viel simpler und vor allem ziemlich schräg.

fläche unter dem Laser treffen! Das war aber auf die Entfernung nicht so einfach zu sehen, und so hat Chiko ewig nach einer viel komplizierteren Lösung gesucht, bis endlich der Groschen gefallen ist.

Ein ähnliches Problem bietet auch Map 4, die im zweiten Part die einzige Testkammer darstellt: Um eine lebensnotwendig Lichtbrücke zu aktivieren, müssen wir in einen angrenzenden Bürotrakt einbrechen. Dazu müssen wir ein Portal in einen Überwachungsraum schiessen - aber da muss man erstmal drauf kommen, dass das geht! Wir haben den Überwachungsraum nämlich zunächst nur für Dekoration gehalten und erfolglos in der eigentlichen Testkammer nach einer Lösung gesucht. Irgendwann haben wir dann eher durch Zufall in den Überwachungsraum hinein geschossen, und siehe da! Man muss der Map aber zugute halten, dass das kleine Erdbeben nach dem Aktivieren der Lichtbrücke ein netter Effekt war und dass der Wegweiser mit der Aufschrift "Neurotoxin Source" unsere Neugier geweckt hat - ob da in Teil 4 oder 5 noch was kommt?

Verfallener Bahnsteig: Hier ist vermutlich schon vor sehr langer Zeit der letzte Zug abgefahren.

Teil 3 jedenfalls setzt den Map Pack im gleichen Stil fort: Zwei Testkammern, die eigentlich ganz gut durchdacht sind, aber in der zweiten von ihnen besteht erneut das Problem mit der Portalfläche im Überwachungsraum - und wir haben nicht einmal aus Teil 2 gelernt und sind noch mal genauso verzweifelt! Auch finden wir den Weg, um den Laser in den Laserempfänger zu leiten, etwas schräg (im wahrsten Sinne des Wortes), aber es hat auf Anhieb geklappt, also wird's wohl so gedacht sein. Nach Abschluss dieser Testkammer gelangen wir jedenfalls in einen Freilicht-BTS-Bereich, stossen auf den bereits erwähnten verfallenen Bahnsteig und begeben uns irgendwann an anderer Stelle wieder ins Innere des Gebäudes. Wie es dort weitergeht, wird die Zukunft zeigen.

Optisch hat uns die Map sehr zugesagt. Auch inhaltlich ist sie im Grunde gut, nur aufgrund des mehrfachen Problems mit den schlecht sichtbaren Portalflächen haben wir uns letztlich dazu entschiedenen, einen halben Punkt abzuziehen. Somit hat's knapp nicht mehr zur Top-Map des Monats gereicht, dennoch sind wir gespannt auf Teil 4.

## Unser Urteil:

# 4,5 / 5

# Abandoned Chambers

**von Hunter-Killer**

Teil 1: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=341004537

Teil 2: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=341004951

Teil 3: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=341005277

Teil 4: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=341005608

Teil 5: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=341005833

Lang keine Coop-Maps mehr getestet - da wird's mal wieder Zeit! Allerdings hatten wir in den *Abandoned Chambers* von Hunter-Killer eine Art Déjà-vu: Die Maps kamen uns bekannt vor, obwohl der Map Pack frisch hochgeladen wurde! Ein Blick in die Vergangenheit zeigte uns des Rätsels Lösung: Zumindest die ersten beiden Maps gab es früher bereits als Singleplayer-Variante, sie wurden jetzt lediglich zu Coop-Maps umgebaut. Map 3 hingegen gab es so oder ähnlich auch schon als Coop-Map und wurde jetzt wohl lediglich in den Map Pack integriert. An Map 4 und 5 können wir uns schließlich nicht erinnern, dennoch stammen auch sie laut Beschreibung bereits aus dem Jahr 2012 - hier wurden also einfach alte Maps neu zusammen gestellt und in den Workshop hochgeladen. Zudem fällt zwischen Map 3 und 4 ein unerklärlicher Themenwechsel statt, von „Verfallen“ zu „Cave Johnson“. Und überhaupt ist Story etwas, das dem Map Pack fehlt: Laut Beschreibung haben Atlas und P-Body sich gelangweilt, da GLaDOS jetzt andere Dimensionen des Multiverse überwacht. Also haben sie sich auf eigene Faust auf die Suche nach neuen Abenteuern gemacht und schließlich die *Abandoned Chambers*, verlassene Testkammern, gefunden. Diese Story kommt beim Spielen allerdings nicht rüber - das einzige Story-Element, wenn man es so nennen möchte, ist der immer gleiche GLaDOS-Satz am Ende jeder Testkammer.

**Infokasten**

| | |
|---|---|
| Optik-Wertung: | **8 / 10** |
| Thema: | **Verfallen / C. Johnson** |
| Custom-Elemente: | **nein** |
| Geschicklichkeits-Einlagen: | **nein** |
| Schwierigkeitsgrad: | **leicht** |
| Spieldauer: | **mittel** |

Blick in die Tiefe - und gleich geht‘s wieder abwärts! So ähnlich sah es auch für Singleplayer aus.

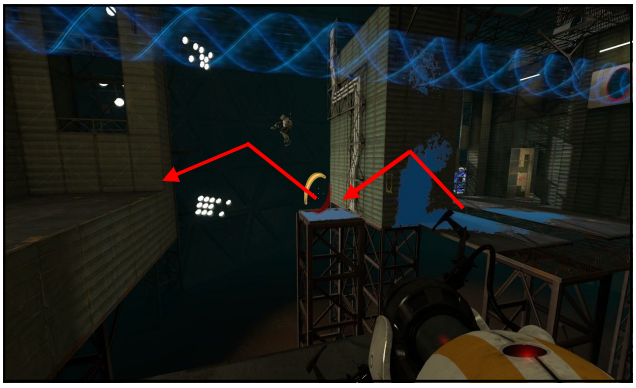
Atlas auf Abenteuerreise, im Flutlichttunnel von P-Body. Nett: Die Testkammer ist oben offen!

Testkammer 3 ist wirklich sehr verfallen. Die Würfel zur Linken werden leider gleich noch weggeräumt.

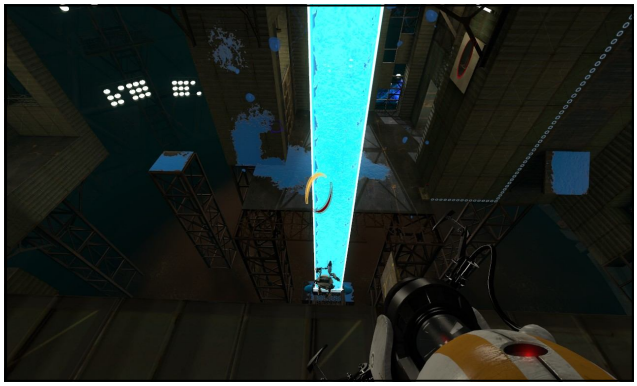
„Hallo, da drüben!“ Fragt uns nicht, wie P-Body es geschafft hat, hier noch sicher zu landen!

Die Rätsel an sich sind gute Durchschnittsware, nicht mehr und nicht weniger. Dabei haben uns die ersten beiden Maps noch richtig gut gefallen - jede von ihnen für sich hätten wir mit 5 Punkten bewertet, allerdings nach Maßstäben der Workshop-Testecke - denn spielerisch sind sie nicht umfangreicher als eine durchschnittliche *PTI*-Map, nur um einiges besser designed. Dennoch bekommen wir es hier mit zwei netten Flutlichttunnel-Rätseln zu tun, die dafür, dass es ursprünglich Singleplayer-Maps waren, durchaus akzeptabel auf die Ansprüche von zwei Spielern umgebaut wurden. Map 3 könnte sich beinahe dem Lob anschließen, wäre da nicht die Tür in die Mitte, die sich nur von einer Seite öffnen lässt. Möchtet ihr also aus irgendeinem Grund noch einmal zurück in den vorherigen Raum, müsst ihr in die Säure springen, um zurück zum Startpunkt zu gelangen - was hier fehlt, ist ein One-Way-Rückweg, bei dem ihr euch nicht zwingend selbst umbringen müsst.

Map 4 schließlich ist erwähnenswert, und damit meinen wir nicht nur den bereits erwähnten Themensprung, der auf keinste Weise erklärt wird. Als Teil der Lösung ist es notwendig, dass ihr eine Plattform mit blauem Gel bedeckt. Unsere logische Schlussfolgerung: Man lasse das Gel mit Hilfe des vorhandenen Flutlichttunnels über die Plattform schweben, entferne den Flutlichttunnel zur rechten Zeit und sehe zu, wie das Gel hinab platscht - so weit die Theorie! Nur: Wie das Gel in den Flutlichttunnel hinein kriegen? Wir wissen nicht, ob unsere Methode die richtige war, aber wir haben zwei Portale dicht nebeneinander gesetzt - aus dem einen kommt der Flutlichttunnel, aus dem anderen sprudelt das Gel (siehe Screenshot auf der nächsten Seite). Mit ein wenig Glück wird das Gel nun vom Flutlichttunnel angezogen - und dann ist nach kurzer Zeit unser Spiel abgestürzt! Ob das eine etwas mit dem anderen zu tun hat, können wir nicht sagen. Wir sind uns relativ sicher, dass unser Lösungsweg nicht so gedacht war, wir haben aber keinen anderen gefunden, vielleicht waren wir aber auch einfach nur blind. Und der Spielabsturz kann hunderte Gründe haben, das muss nicht zwingend etwas mit der Map



Und hüpf, und hüpf: Nachdem sie Sache mit dem Gel geklappt hat, springen wir dem Ziel entgegen.



Bergsteigen für Bots: Mit Lichtbrücke und blauen Gel arbeiten wir uns um Ziel empor.

Map 5 beeindruckt mit einem Emanzipationsgrill der etwas größeren Art. Sieht etwas eintönig aus!

Freiflug in Richtung Ausgang: In wenigen Metern haben wir das Map Pack gelöst!

zu tun haben. Noch einmal reproduzieren konnten wir den Fehler jedenfalls nicht.

Map 5 schließlich bietet ein weiteres Kombi-Rätsel aus Flutlichttunnel und blauem Gel, wobei hier nun auch ein paar verrenkerische Portal-Schüsse dabei sind. Haben wir dann den Ausgang erreicht, ist einfach Schluss - ohne richtiges Ende, ohne Erklärung! Was bleibt, ist der Nachgeschmack, dass einfach ein paar alte Maps zu einem Map Pack zusammengefügt wurden, ohne dass sie wirklich zueinander passen. Die einzelnen Maps sind durchaus okay, aber eben keine Meilensteile des Map-Designs. Man kann sie spielen, man muss aber nicht. Die ersten beiden Maps empfehlen wir uneingeschränkt weiter, wenngleich sie nicht allzu umfangreich sind. Ob ihr danach noch weiter zocken wollt, ist eure Entscheidung: Lasst ihr es sein, entgeht euch nichts besonderes, aber es wäre auch keine verschwendete Lebenszeit.

## Unser Urteil:

# 3,5 / 5

Ob das so gedacht war? Wahrscheinlich haben wir Map 4 falsch gelöst, aber es hat funktioniert!

# Let It Snow

**von VisualBacon**

Download: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=115625351

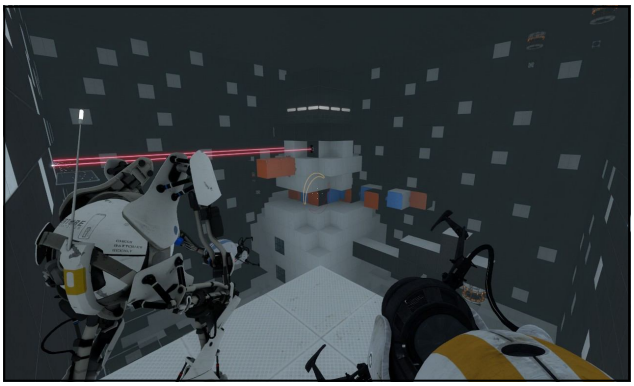
Keine Dezember-Ausgabe ohne eine thematisch passende Map! Dieses Jahr erschien aber offenbar keine große Weihnachts-Map wie *Weighted Wonderland* (Ausgabe 11) oder *The Winter Testing Initiative* (Ausgabe 21). Daher haben wir ein bisschen in der Vergangenheit nach dem Suchbegriff „christmas“ gestöbert und sind dabei auf *Let It Snow* gestoßen. Zwar nur eine *PTI*-Map, aber besser als nichts!

**Infokasten**

| | |
|---|---|
| Optik-Wertung: | **10 / 10** |
| Thema: | **Clean Aperture** |
| Custom-Elemente: | **nein** |
| Geschicklichkeits-Einlagen: | **ja** |
| Schwierigkeitsgrad: | **leicht** |
| Spieldauer: | **kurz** |

Für eine *PTI*-Testkammer muss man der Map lassen, dass sie uns optisch vom ersten Moment an beeindruckt hat: Kaum waren wir eingetreten, erblickten wir einen riesigen Schneemann, der sich in der Mitte des Raumes erhebt - komplett mit buntem Schal und Karottennase! Die weißen Flecken an der grauen Wand kann man außerdem - ein wenig Phantasie vorausgesetzt - als fallende Schneeflocken durchgehen lassen. Gute Idee, und für *PTI*-Verhältnisse auch gut umgesetzt!

Spielerisch waren wir hingegen nicht 100 % von der Map überzeugt, was großteils daran liegt, dass die meiste Arbeit auch ein Spieler allein erledigen könnte, wenn er vier Portale zur Hand hätte. Kurz erklärt, gilt es, den „durchbohrenden Blick“ des Schneemanns in die passenden Laserempfänger umzuleiten, um die Ausgangstür zu öffnen.



Cooler Kerl: Kaum haben wir die Map betreten, begrüßt uns ein überdimensionaler Schneemann.

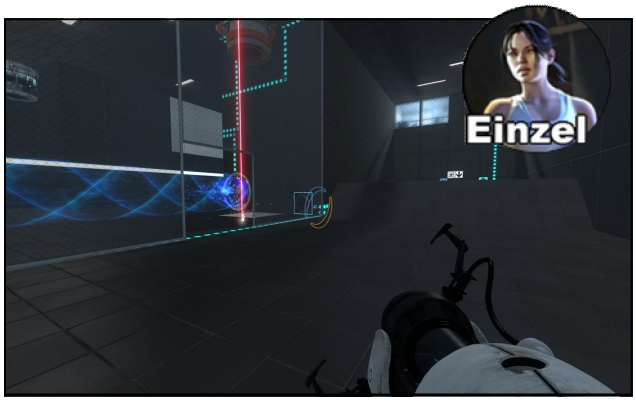
Die größte Schwierigkeit ist letzten Endes das Erreichen des Ausgangs durch gewagte Sprünge, da die Portale nicht mehr umgesetzt werden können, wenn ihr die Laserverbindung nicht unterbrechen wollt. Das führt uns auch direkt zu einem weiteren Kritikpunkt: Sollte es doch einmal passieren, dass ihr abstürzt und dann ein Portalpaar braucht, um wieder zum Ort des Geschehens zu gelangen, dann könnt ihr eigentlich auch gleich von vorne anfangen, da ihr eure Portal-Konstruktion ohnehin noch einmal neu aufbauen müsst. Alles in allem eine nette Winter-Map, aber keine solche Klasse wie die Weihnachtstests aus früheren Jahren.

## Unser Urteil:

# 3 / 5

# Workshop-Testecke

In dieser Kategorie stellen wir euch *PTI*-Maps in alle Kürze vor. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen.




**Three for the Jump** (von Simules3)

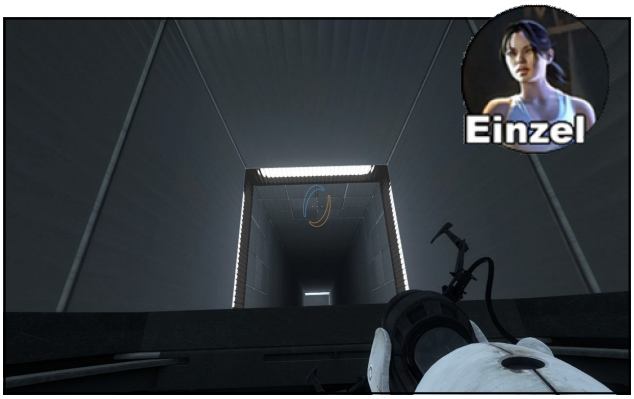
Eigentlich ist der Name dieser Map ein bisschen falsch. Für den Sprung benötigt ihr nämlich nur eins, nämlich das orange Gel. Drei Dinge benötigt ihr hingegen, um die anschließende Ausgangstür zu öffnen: Einen Laser, eine Kugel und zuletzt einen getimeten Button. Prinzipiell ist die Map nicht allzu schwierig - eure Hauptaufgabe besteht darin, von A nach B zu rennen, mal hier und mal dort etwas zu aktivieren, und am Ende das Ziel zu erreichen. Dennoch ein netter Test für zwischendurch.

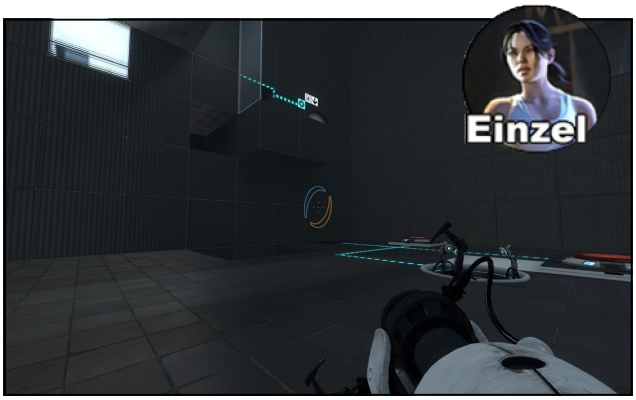
**Unser Urteil: 3,5 / 5**

**Elevator shaft v2.3** (von portalwizz115)

Flo, nimm‘s mir nicht übel, aber diese Map hat mich ein bisschen an deine ersten Gehversuche im Mapping erinnert: Ein undurchschaubares Gangsystem, durch das man irrt, auf der Suche nach Schaltern, die irgendwo anders etwas aktivieren. Hat man sich aber an das Labyrinth-Prinzip gewöhnt, weiß auch die Grundidee mit den Irrwegen durch die Aufzugschächte zu gefallen. Der Geschützi war ein netter WTF-Moment und auch das Flutlichttunnel-Rätsel am Ende ist gut. Für eine *PTI*-Map: Spielenswert!

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




**Cube Maze** (von Tronmo99)

Was an *Cube Maze* ein Würfel-Labyrinth sein soll, erschließt sich uns zwar nicht, aber dennoch war die Map okay. Es gilt, zunächst einen Würfel zu finden und diesen anschließend irgendwie ferngesteuert auf einem Schalter zu platzieren, damit wir mit dem Aufzug zum Ziel fahren können. Der Sprung-durch-ein-Portal-Freiflug ist vielleicht nicht ganz ausgereift, man kann aber problemlos den gewünschten Punkt erreichen. Schleierhaft ist uns nur, was der Timer-Button am Ende noch soll.

**Unser Urteil: 4 / 5**

# Portal Stories: Mel

Mit *Portal Stories: Mel* steht ein neuer Mod in den Startlöchern, der durchaus Vorschusslorbeeren verdient hat. Dafür spricht schon die Tatsache, dass Lpfreaky90 maßgeblich an dem Projekt beteiligt ist - eine Mapperin, die wir für Meisterwerke wie *Aperture Valentine* (Ausgabe 13) und *Aperture Halloween* (Ausgabe 20) kennen. Release von *Portal Stories: Mel* soll im ersten Quartal 2015 sein - für uns hat es leider zu dieser Ausgabe noch nicht für eine spielbare Beta-Version gereicht, als „Entschädigung“ waren Lpfreaky90 und LoneWolf2056 aber so nett, uns exklusive Preview-Screenshots zur Verfügung zu stellen und in einem Interview Frage und Antwort zu stehen. Wenn ihr den Mod im Auge behalten wollt, dann merkt am besten euch schon einmal den künftigen *Steam*-Download-Link http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=286098917 - grünes Licht auf *Steam Greenlight* gab‘s schon, und die Vorfreude lohnt sich sicher!

**Ihr arbeitet jetzt schon ganz schön lange an *Portal Stories: Mel*. Könnt ihr uns etwas über die Anfänge erzählen?**

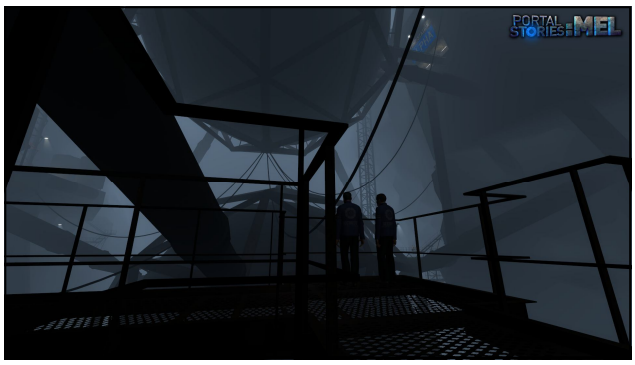
**Lpfreaky90:** Oh mein Gott, das ist ewig her, seit das Projekt gestartet wurde, da könnte ich schon fast „Es war einmal …“ sagen!

Nachdem ich *Portal 2* beendet hatte, wollte ich mehr, und ich merkte, dass meine einzige Chance, „mehr“ zu kriegen, darin bestand, selbst neue Maps zu erstellen.

Nachdem ich vier oder fünf Maps vollendet hatte, fühlte ich mich fit genug und trat dem *Portal Stories*-Projekt von Andy und James bei. Das war etwa im Juni 2011. Die Idee war, drei Map Packs mit jeweils 15 Testkammern zu erstellen, der Release sollte irgendwann 2011 oder 2012 sein.

Nachdem wir eine Weile an dem Projekt gearbeitet hatten, merkten wir, dass es völlig unmöglich

„Draußen bleiben“? So ein Schild ist für uns eine persönliche Einladung! Hinein ins Abenteuer!



Was besprechen diese beiden Wissenschaftler? In *Portal Stories: Mel* werden wir es sicher erfahren.

ist, 45 Maps in 18 Monaten zu erstellen. Also änderten wir unsere Pläne dahingehend, dass es jetzt nur noch ein Part ist, legten dafür aber den Focus auf höhere Qualität. Andy und James verließen das Projekt Ende 2011, weil sie anderes zu tun hatten, und ließen mich allein zurück.

Seitdem ist das Team auf seine jetzige Anzahl an Mitgliedern gewachsen, und wir arbeiten daran, einen Mod mit der bestmöglichen Qualität zu erstellen. Die Anzahl der Maps ist von den ursprünglich geplanten 15 auf derzeit 22 Maps gestiegen.

**Lonewolf2056:** Als Lpfreaky90 mich vor zwei Jahren fragte, ob ich mitmachen will, war sie das einzige Teammitglied - und einen ganzen Mod alleine fertig zu stellen, ist sehr schwierig. Dank Lpfreaky90 gab es einen kompletten Neustart und ein neu aufgebautes Team. Einige uralte Videos existieren noch und zeigen, was damals für gut gehalten wurde, und ich glaube, es gibt ein bestimmtes Röhrensystem, das sich in den drei Jahren nicht verändert hat.

**Die Story ist im Jahr 1952 angesiedelt, und man spielt Mel, die in einem zerstörten Aperture aufwacht und das Geheimnis um einen falschen Cave Johnson lüften muss, richtig? Könnt ihr uns etwas mehr über die Story erzählen?**

**Lpfreaky90:** Ja, man spielt Mel. Ihr meldet euch im Jahr 1952 bei Aperture Science Innovators, wo ihr zu den ersten Personen gehört, die den „Aperture Science Innovators Short-Term Relaxation Vault“ testen dürfen. Ihr werdet in einem zerstörten Aperture erwachen und werdet dort auf einen falschen Cave Johnson stoßen.

Die Story enthält Cave Johnson und einige neue Charaktere, darunter den falschen Cave Johnson sowie zwei weitere. Mit einer Menge Sprachaufnahmen! Wir arbeiten noch daran, Untertitel inklusive Übersetzungen zu erstellen. Die Sprachaufnahmen werden in Englisch bleiben, aber wir hoffen, dass wir zum Release schon deutsche Untertitel anbieten können.

**Mel sollte ursprünglich die Spielfigur für den zweiten Spieler im Coop-Modus von *Portal 2* werden, bevor es Atlas und P-Body gab, richtig? Ist die Mel in *Portal Stories: Mel* die gleiche Mel wie im frühen *Portal 2*-Coop-Modus? War es von Anfang an geplant, Mel zu verwenden, oder kam die Idee erst später auf?**

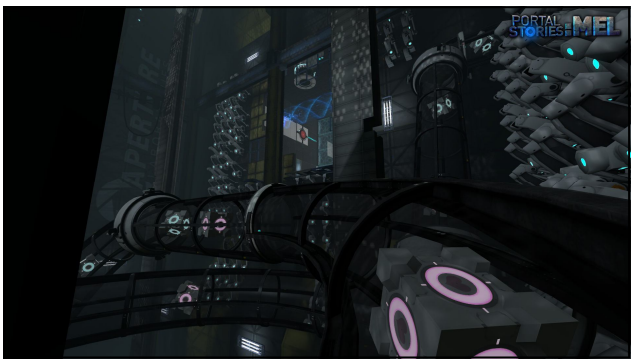
**Lpfreaky90:** Ja, der Name Mel stammt von dem damaligen *Portal 2*-Coop-Charakter. Als ich im Juni 2011 ins Team kam, standen bereits drei Namen auf der Auswahlliste. Mel war einer davon. Seitdem verwenden wir diesen Namen.

Die Mel in *Portal Stories* hat aber nichts mit ihrem Namensvorbild zu tun. Unsere Mel wird ihre eigene Hintergrundgeschichte haben, die wir im Mod erzählen werden.

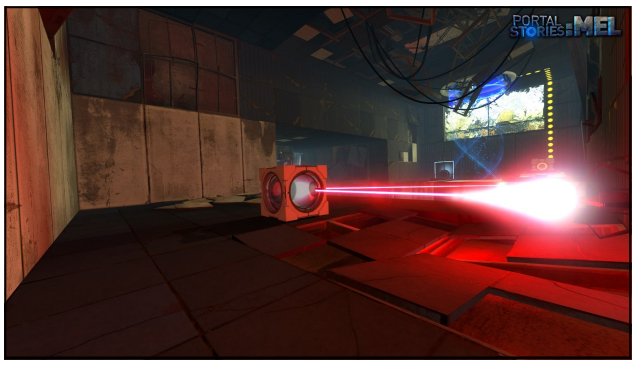
**Wird es neue Testelemente geben?**

**Lpfreaky90:** Portal Stories wird alle Testelemente aus Portal 2 enthalten, abgesehen von weißem Gel. Wir finden, dass Rätsel mit weißem Gel nicht ganz so viel Spaß machen wie mit den anderen Testelementen. Wir haben außerdem ein paar Techniken entwickelt, durch die wir verschiedene Elemente auf neue Weise miteinander verbinden können, und diese Techniken nutzen wir in unserem Mod oft. Außerdem haben wir die Death Fizzlers: Eine Kombination aus Laserfeldern und Emanzipationsgrills.

Unsere Rätsel finden nicht nur in herkömmlichen Testkammern statt, ihr werdet auch auf ein paar



Rohrsystem mit Einblick in eine Testkammer: Diese Konstruktion macht schon mal Appetit auf mehr!

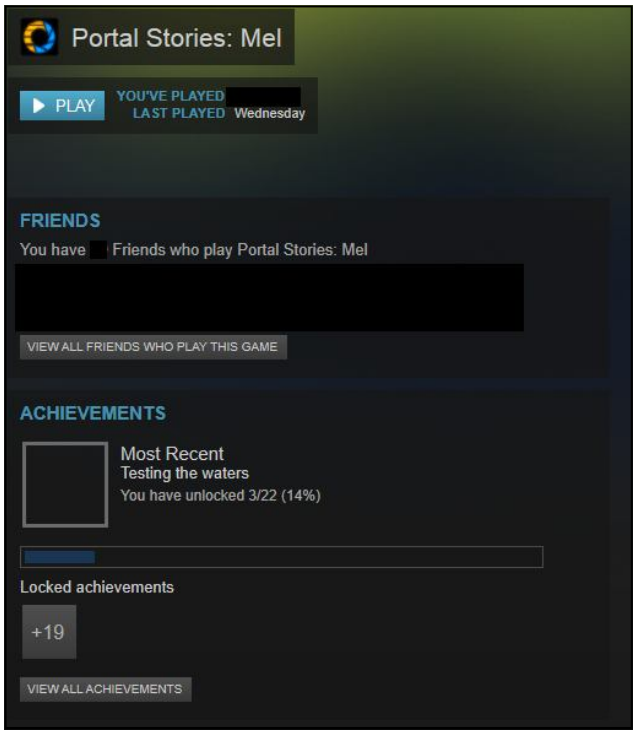


Immer schön strahlen: Wie man sehen kann, sind auch neue Laserrätsel mit von der Partie.

Puzzles im BTS-Bereich stoßen.

**Ihr schreibt von einer 70er-Jahre-Portal-Gun. Könnt ihr uns mehr darüber erzählen?**

**Lpfreaky90:** Unsere 70er-Jahre-Portal-Gun, die man im Teaser Trailer sieht, ist ein Prototyp der Portal Gun. Sie ist Prototyp Version 0.8 des Aperture Science Handheld Portal Device. Version 1.0 ist dann diejenige, die wir in *Portal 2* haben. Mit etwas Klebeband und Heftklammern funktioniert sie genau wie ein Doppel-Portalgerät. Es gibt eine Notiz an der Gun, die besagt, dass sie nicht ohne Strahlenschutzanzug verwendet werdet sollte, aber wer liest schon solche Sicherheitshinweise? Die Gun hat neue Animationen und Partikeleffekte. Die Aufheb-Animation aus dem Teaser Trailer ist 1:1 dem Spiel entnommen.




Errungenschaften in einem Mod: Der Beweis-Screenshot direkt aus der Hand der Entwickler!

**Wird es weitere Besonderheiten geben, von denen ihr uns erzählen wollt?**

**Lpfreaky90:** Da gibt es einige Features, über die wir wirklich glücklich sind. Wir haben eine große Menge Custom-Inhalte: Materialien, Modelle, Musik, Sprachsamples und Partikel. Es gibt außerdem einiges auf der technischen Seite, das ihr merken werdet, wenn ihr den Mod spielt. Dinge wie „projizierte Texturen“, die einen richtig schönen Schatten ergeben, *Steam*-Errungenschaften und mehr.

Wir haben auch viel Zeit mit dem optischen Design des Mods verbracht. Wir versuchen, die Mehrheit der Räume so zu gestalten, dass sie frisch und interessant wirken und jeweils ihr eigenes kleines Alleinstellungsmerkmal haben. Dinge wie ein Lift, der durch die Decke gekracht ist, um nur ein Beispiel zu nennen. Wir gehen in einigen Leveln wirklich bis an die Grenzen der Engine, damit es richtig gut aussieht, behalten dabei aber auch die Performance im Auge.

**Im November-Update habt ihr „neue Errungenschaften“ erwähnt. Vor ein paar Monaten haben wir einen anderen Modder interviewt, und er sagte, dass es nicht möglich ist, neue Errungenschaften einzubauen. Wird es also wirklich neue Errungenschaften in *Portal Stories: Mel* geben? Könnt ihr uns mehr darüber erzählen?**

**Lpfreaky90:** Errungenschaften in einem *Portal 2*-Mod zum Funktionieren zu bringen, ist wirklich ganz schön knifflig. Dazu muss der Mod vor allem auf *Steam* stehen. Wir haben es geschafft, alle Probleme zu lösen, und wir haben funktionie-

Der Ort des Geschehens: Wir werden im Jahr 1952 in einem zerstörten Aperture erwachen, und dann ...

rende Errungenschaften. Im Moment sind 22 Achievements geplant, und ein paar davon wurden bereits erfolgreich eingebaut und getestet.

Da gibt es verschiedene Dinge, die Errungenschaften wert sind. Schauen wir mal, ob ihr sie alle finden könnt, wenn der Mod veröffentlicht ist!

**Wird es einen Coop-Modus geben?**

**Lpfreaky90:** Im Jahr 2011 dachten wir noch über eine Coop-Kampagne nach. Dann hat uns aber die Singleplayer-Kampagne drei Jahre harte Arbeit gekostet. Eine Coop-Kampagne zu erstellen, würde bedeuten, dass es noch länger bis zum Release dauert. Außerdem ist die Story nur auf Einzelspieler ausgelegt.

**Wird der *Steam*-Workshop unterstützt?**

**Lpfreaky90:** *Portal Stories* ist in erster Linie ein von einer Story getragener Singleplayer-Puzzle-Mod. Und weil es keine wirklich neuen Mechaniken wie das Time Recording in *Thinking with Time Machine* oder die Paint Gun in *Aperture Tag* gibt, sehen wir eigentlich keinen Grund, warum wir einen Workshop für *Portal Stories* hinzufügen sollten.

**Wird es *Steam*-Sammelkarten geben?**

**Lpfreaky90:** Wir wissen bisher selbst noch nicht, ob wir *Steam*-Sammelkarten haben werden.

**Was sind eure Lieblingsspiele abgesehen von *Portal*?**

**Lpfreaky90:** Es gibt eine Menge unglaubliche Spiele! Ich mag vor allem Spiele mit großartiger Atmosphäre, wie *Bioshock*, *Bioshock Infinite*, *Alien: Isolation* oder *Brothers: A Tale of Two Sons*, um nur ein paar zu nennen. *Alien: Invasion* habe ich als letztes gespielt, das Level- und Sound-Design dieses Spiels ist sooo toll. Das inspiriert mich als Level-Designerin wirklich!

**LoneWolf2056:** Das ist schwer, ich würde spontan sagen: Die *Half-Life*-Reihe, *Skyrim*, *The Legend of Zelda*, die *Metroid*-Reihe und aktuell *Alien: Invasion*, um nur ein paar zu nennen.

**Eine letzte Frage, die wir in jedem Interview stellen: Was ist euer Lieblings-Testelement in *Portal*?**

**Lpfreaky90:** Ich würde sagen, meine Favoriten sind Portale und Fizzler. Allein damit kann man so viele tolle Rätsel machen!

**LoneWolf2056:** Fizzler, weil sie zwar sehr simpel gemacht sind, aber sie einen wirklich zum Nachdenken bringen - vor allem mit kniffligen Kombinationen von aktivierten und deaktivierten Exemplaren.

# Crossover bei Nintendo

Der nächste Top-Hit für die Wii U ist da: Ende letzten Monats erschien *Super Smash Bros.* für Nintendos aktuelle Heimkonsole (die Version für den 3DS kam etwas früher heraus und wurde bereits im letzten Portal-Magazin vorgestellt), und in diesem heiß erwarteten Fun-Prügler treten alle großen Nintendo-Stars sowie weitere Videogame-Helden auf: Neben Mario, Link, Kirby oder Pikachu sind etwa auch Sonic, Mega Man oder Pac-Man dabei.

Die *Super Smash Bros.*-Reihe gibt es natürlich schon viel länger, der erste Teil erschien 1999 für das Nintendo 64. Damals waren zwar noch keine zugekauften Stars enthalten, das Spiel war aber durchaus schon ein Zusammentreffer vieler wichtigen Nintendo-Reihen - also zweifellos etwas, das man als Crossover bezeichnen könnte. Deshalb folgt nun ein kleiner Überblick über Crossover mit Nintendo-Bezug - ohne jeden Anspruch auf Vollständigkeit!

Neben *Super Smash Bros.* bietet sich im *Mario*-Bereich vor allem die von Sega entwickelte Reihe *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* an. Der erste Teil erschien Ende 2007 zur Olympiade 2008 in Beijing, damals für die Wii, seither kommt alle zwei Jahre ein neuer Ableger heraus - der nächste dürfte also Ende 2015 zu erwarten sein. Es handelt sich um typische Wii-Sportspiele, die nur wenige *Mario*-typische Fun-Elemente liefern - abgesehen von den Traum-Disziplinen, die aber nur eine kleine Zugabe darstellen.

Mario trifft aber nicht nur auf Sonic, sondern auch auf andere große Namen. 2007 entwickelte Square Enix *Mario Slam Basketball* für den Nintendo DS. Square Enix? Da horchen manche auf! Ist das nicht die Firma, die hinter *Final Fantasy* steckt? Tatsächlich ist dem so, und das zeigt sich auch dadurch, dass in dem *Mario*-typischen Fun-Basketball-Spiel tatsächlich auch einige Helden aus *Final Fantasy* mit dribbeln.

Eine ähnliche Richtung schlägt auch *Straßen des Glücks* ein, das Ende 2011 für die Wii erschien - genauer gesagt am 23. Dezember, einen Tag vor Weihnachten, und das könnte ein Mitgrund dafür sein, dass das Spiel wenig Erfolg hatte, denn die Geschenke waren an diesem Tag sicher alle schon gekauft. Das

Bei der Olympiade kann Mario auch mal schneller als Sonic sein. Sie trafen sich erstmals 2007.

Was hier aussieht wie ein Duell in *Final Fantasy*, ist ein Bosskampf in einem *Mario*-Basketball-Spiel.

Comic-Krieger auf der Piste: In der *Steam*-Fassung rast Team Fortress mit Sonic um die Wette.

Reise ins Labyrinth: *Fushigi no Dungeon* wurde für den westlichen Release mit *Pokémon* kombiniert.

Spiel stammt ebenfalls von Square Enix und ist ein digitales Brettspiel aus der Reihe *Itadaki Street*, welche leicht auf *Monopoly* basiert. Als Spielfiguren dienen neben *Mario*-Charakteren auch Figuren aus dem *Dragon Quest*-Universum. Exklusiv in Japan gibt es übrigens auch noch einen Vorgänger für den Nintendo DS.

Aber noch einmal zurück zu Sonic! Denn der blaue Highspeed-Igel tritt nicht nur zusammen mit Mario und Co. bei den Olympischen Spielen an oder nimmt an Massenkeilereien mit allen möglichen Nintendo-Helden teil, sondern trifft sich auch mit weiteren Sega-Stars, beispielsweise zu Autorennen. Im Jahr 2010 erschien *Sonic & Sega All-Stars Racing* für Wii und Nintendo DS - ein Fun-Racer im Stil von *Mario Kart*, in dem diverse Sega-Helden um die Wette rasen, etwa Amigo aus *Samba de Amigo* oder Ai Ai aus *Super Monkey Ball*. Ende 2012 folgte der Nachfolger *Sonic & All-Stars Racing Transformed* für die Wii U - und das Wort „Sega“ wurde nicht ohne Grund aus dem Titel gestrichen, denn nun sind nicht mehr alle Helden von Sega, es fährt beispielsweise auch Ralph aus dem Disney-Film *Ralph reicht's* mit - und in der *Steam*-Fassung sind sogar Heavy, Pyro und Spy aus Valves *Team Fortress 2* dabei! Ein ebensolches Sega-Crossover ist übrigens *Sega Superstars Tennis*, erschienen 2008.

Auch im *Pokémon*-Bereich gibt es Crossover, wobei „Crossover“ hier bedeutet, dass das Spielprinzip einer in Japan sehr bekannten, in Europa hingegen völlig unbekannten Reihe mit Pokémon angereichert wird, um dem Spiel so den Weg in den Westen zu ebnen. So geschah es ab 2008 mit *Fushigi no Dungeon*, einer Abenteuerreise durch zufallsgenerierte Labyrinthe. *Pokémon Mystery Dungeon - Team Rot & Team Blau* erschien damals für den Gameboy Advance und Nintendo DS, und inzwischen ist daraus eine große *Pokémon*-Nebenreihe mit drei Nachfolgern geworden.

2012 erschien für den Nintendo DS *Pokémon Conquest*, und die Entstehungsgeschichte ist ähnlich: Die Strategie-Reihe *Nobunaga no Yabo* um den tatsächlich existierenden japanischen Feldherrn Oda Nobunaga kennt in Europa kaum jemand, aber die *Pokémon*-Variante schaffte den Sprung nach Westen. Leider erschien das Spiel nicht in Deutschland, aber

Professor gegen Star-Anwalt: *Professor Layton* und *Phoenix Wright* ermittelten dieses Jahr gemeinsam.

Disney-RPG mit *Final Fantasy*-Elementen: Wegen *Kingdom Hearts* darf man eine PS2 besitzen.

Ein *Super Mario Snowboarding* gibt es nicht direkt, aber in *SSX on Tour* ist der Klempner mit dabei.

Link ist überall: Auch in Namcos Gamecube-Prügelei *Soul Calibur II* mischt der Hylianer mit.

immerhin in England, so dass ein Import ohne Regionalcode-Probleme möglich ist. Möglicherweise sah Nintendo den kriegerischen Hintergrund als zu gewagt für ein *Pokémon*-Spiel an?

Man könnte die Liste der Crossover natürlich noch endlos fortsetzen, denn es gibt noch unzählige kleine und große Gastauftritte. In dem Gamecube-Snowboard-Spiel *SSX on Tour* von EA Sports mischen beispielsweise auch Mario, Luigi und Peach mit, und in *Soul Calibur II* von Namco, ebenfalls für den Gamecube, gibt sich Link die Ehre. Nicht unerwähnt bleiben sollte freilich das Crossover *Professor Layton VS Phoenix Wright*, das im Frühling 2014 für den Nintendo 3DS herauskam. Und wenn wir es nicht zur Bedingung machen, dass Nintendo-Helden dabei sein sollen, dann müsste an erster Stelle natürlich *Kingdom Hearts* erwähnt werden, das epische Disney-RPG mit Auftritten vieler Stars aus *Final Fantasy*. Die Hauptreihe erschien lediglich für die Playstation, aber die Nintendo-Handhelds wurden zumindest mit Spin-Offs bedacht. Und auch auf *Steam* ist es Gang und Gäbe, dass Helden ausgeliehen werden - als Beispiel können nicht nur Indie-Entwicklungen wie *Super Meat Boy* oder *Bit.trip Runner 2* genannt werden, sondern auch richtig große Titel. Beim Recherchieren für diesen Text haben wir als alte *Portal*-Fans beispielsweise nur so nebenbei erfahren, dass es einen offiziellen *Skyrim*-Mod gibt, der einen Space Core aus *Portal 2* im Spiel auftauchen lässt. Vielleicht sollten wir aufgrund dieser Erkenntnis doch mal anfangen, *Skyrim* zu zocken, es ist ja schließlich hoch genug gelobt.

Vom Himmel gefallen: Ein offizieller (!) *Skyrim*-Mod fügt einen Space Core aus *Portal 2* ins Spiel ein.

In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten zu den Themen *Portal* oder generell *Steam*: Fakten, die zwar durchaus interessant sein können, aber die man trotzdem nicht zwingend braucht. Also bitte merkt es euch bloß nicht! Trotzdem: Viel Spaß!

Bildquelle Wheatley-Artwork: http://half-life.wikia.com

# Die Portal Gun

- Die Portal Gun heißt offiziell Aperture Science Handheld Portal Device.
- In den 50er Jahren wurde das Gerät als Aperture Science Portable Quantum Tunneling Device vermarktet. Dabei handelte es sich um einen unhandlichen Kasten, den auf dem Rücken getragen wurde. Mit einem solchen prähistorischen Ungetüm hätten wir beinahe in den Cave Johnson-Anlagen ausgerüstet werden sollen.
- Die Standard-Ausführung erschafft Portale in Blau und Orange.
- Ein Einzel-Portalgerät erschafft im Hauptspiel ausschließlich blaue Portale.
- Ihr erhaltet eure erste *Portal Gun* in Portal 1 in Testkammer 2. Zum Doppel-Portalgerät könnt ihr sie in Testkammer 11 upgraden.
- In *Portal 2* sollte es ursprünglichen Planungen zufolge weder Portale noch eine Portal Gun geben. Gut, dass das geändert wurde!
- Eine Portal Gun hat offenbar eine sehr große Reichweite: In der Schlusssequenz von *Portal 2* reicht sie sogar bis zum Mond!
- In *Portal 2* kann die Portal Gun schneller schießen als noch in *Portal 1*.

Kehrt man die Farben von P-Bodys Portal Gun um, entsprechen die Streifen der Portal Gun von Atlas.

- Die Portal Guns von Atlas und P-Body unterscheiden sich durch die Farben ihrer Streifen. Interessant hierbei: Kehr man die Farben um, erhält Atlas' Portal-Gerät die Streifenfarbe von P-Bodys Wumme, und umgekehrt.
- Es gibt nur eine einzige Errungenschaft, die direkten Bezug zur Portal Gun hat: Für *Laborratte* muss man in *Portal 1* das Doppel-Portalgerät erhalten - das erledigt sich im Lauf des Durchspielens ganz von allein.
- Das Schussgeräusch der Portal Gun unterscheidet sich je nachdem, welches Portal ihr schießt.
- Im Valentinstags-Trailer für *Portal 2* sind diese Schussgeräusche vertauscht.
- Es ist möglich, *Half-Life 2* mit Portal Gun zu zocken. Dazu muss man einfach die Spieldateien von *Half-Life 2* in den *Portal*-Ordner kopieren und dann über die Konsole in die *Half-Life 2*-Maps wechseln. Das ergibt ein ganz neues Spielerlebnis!

Treffer! Versenkt! Einem Headshot durch's Portal können nur die wenigsten Combine standhalten.

# Weihnachten im Anime

Um auch ein wenig Weihnachtsstimmung im Heft zu haben, präsentieren wir euch eine kleine Bildergalerie verschiedenster Winter- und Weihnachtsmomente in diversen Animes - weitgehend unkommentiert! Viel Spaß und frohe Weihnachten!

**Angelic Layer**
*Kidou Tenshi Angelic Layer* (2001, 26 Folgen)

**Death Note**
*Death Note* (2006 - 2007, 37 Folgen)

**Detektiv Conan**
*Meitantei Conan* (seit 1996, 700+ Folgen)

Der Screenshot stammt aus keiner bestimmten Folge sondern aus einem 2 Minuten kurzen Weihnachtsgruß aus dem Jahr 2004, in dem die Charaktere dem Zuschauer frohe Weihnachten wünschen.

**Digimon 02**
*Digimon Adventure 02* (2000 - 2001, 50 Folgen)

**Familie Nikolaus**
*Mori no Tonto-tachi* (1984 - 1985, 23 Folgen)

In dieser weihnachtlichen Serie spielt der Nikolaus persönlich die Hauptrolle, der zusammen mit seinen Elfen tief im Wald lebt und das ganze Jahr lang damit beschäftigt ist, Weihnachtsgeschenke herzustellen.

**Hamtaro**
*Tottoko Hamutarou* (2000 - 2004, 296 Folgen)

**Love Hina Christmas Special**
*Love Hina Christmas Special* (2000)

Dieses 44-minütige TV-Special spielt nach Abschluss der Serie und wurde in Japan zum ersten Mal am 25. Dezember 2000 ausgestrahlt.

**Niklaas, ein Junge aus Flandern**
*Flanders no Inu* (1975, 52 Folgen)

**Pixi im Wolkenkuckucksheim**
*Andersen Monogatari* (1971, 52 Folgen)

Diese Serie erzählt die Märchen von Hans Christian Andersen nach - darunter auch das schöne Weihnachtsmärchen *Das kleine Mädchen mit den Schwefelhölzern*. Dieses handelt von einem Mädchen, das an Silvester Schwefelhölzer verkaufen soll, damit aber bisher keinen Erfolg hatte und sich deshalb nicht nach Hause traut. Um sich in der Kälte ein wenig zu wärmen, zündet es die Schwefelhölzer an, und im Lichterschein erscheinen ihm die schönsten Weihnachtsträume, bevor es schließlich erfriert ...

**Pokémon**
*Pocket Monsters* (1997 - 2002, 276 Folgen)

Der Screenshot stammt aus *Rossanas Odyssee*, wobei es sich um eins von zwei Winter-Specials aus der 1. Staffel handelt - das andere ist *Verirrt im Schneesturm*. Ein Rossana ist im Auftrag des Weihnachtsmanns unterwegs, um die Geschenke auszutragen, aber Jessie von Team Rocket hat einen Hass auf das Rossana, weil es ihr vor vielen Jahren angeblich einmal ihre Puppe gestohlen hat. Ob da nicht vielleicht doch ein Missverständnis im Spiel ist?

**Rascal der Waschbär**
*Araiguma Rascal* (1977, 52 Folgen)

**Sailor Moon - Schneeprinzessin Kaguya**
*Bishoujo Senshi Sailor Moon S: The Movie* (1994)

Der zweite von insgesamt drei *Sailor Moon*-Movies erzählt vom Kampf der Sailor-Kriegerinnen gegen Schneeprinzessin Kaguya, die vom Mond kommt und die ganze Welt zu vereisen gedenkt.

**Die zwölf Monate**
*Sekai meisaku douwa - Mori wa ikiteiru* (1980)

**Superbuch**
*Anime Oyako Gekijou* (1981 - 1982, 26 Folgen)

Den wohl weihnachtlichsten Moment gibt es in der Folge *Weihnachten in Bethlehem* aus der Serie *Superbuch* - dabei handelt es sich um eine Anime-Verfilmung der Bibel, und in der angesprochenen Folge wird die Original-Weihnachtsgeschichte, die Geburt Christi, erzählt.

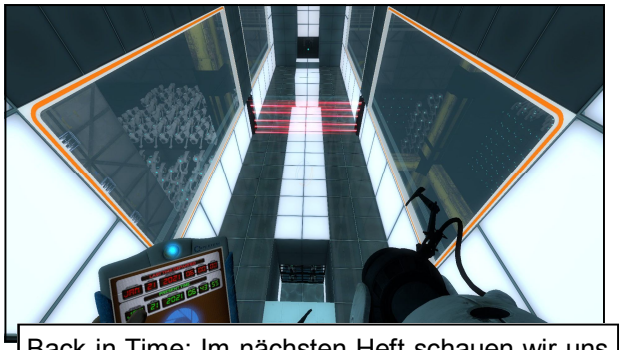
## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Wie schon angedroht, wollen wir im kommenden Jahr nicht mehr monatlich erscheinen, sondern nur noch alle zwei Monate - vielleicht klappt‘s dann auch wieder mit der Regelmäßigkeit!

Neben einem kleinen Jahresrückblick auf das *Portal*-Jahr 2014 wollen wir im ersten Heft des Jahres 2015 endlich über die Workshop-Unterstützung von *Thinking with Time Machine* berichten - das haben wir schon seit zwei Ausgaben vor, aber bisher hatte das Schicksal etwas dagegen. Jetzt planen wir es aber fest ein! Abseits von *Portal* wird euch schließlich ein großes Review zu *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* erwarten.

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!**



Back in Time: Im nächsten Heft schauen wir uns endlich den Workshop von *Thinking with Time Machine* an. Und wir reisen zurück nach Hoenn, in den neuen *Pokémon*-Editionen *Omega Rubin & Alpha Saphir*!

**Erscheinungstermin:**

# Februar 2015

## >>> Impressum

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

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

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

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

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