

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



FILM-REVIEW:
DISNEY'S BAYMAX

ENDLICH AUCH GEDRUCKT:
DAS PORTAL-MAGAZIN-BUCH

DAS WAR 2014:
GROSSER JAHRESRÜCKBLICK

ZURÜCK NACH HOENN: POKEMON
OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR

THINKING WITH TIME MACHINE:
JETZT MIT WORKSHOP!

ACHIEVEMENTS FÜR REXAURA

AUSGABE 29
FEBRUAR 2015

**„Hier dreht sich alles um Kommunikation,
Teamarbeit und gegenseitigen Respekt.“**

„Andernfalls ist dieses Heft potenziell tödlich.“

Na, das sind ja schöne Aussichten! Danke, GLaDOS! ^^

In diesem Sinne:

Willkommen zur 29. Ausgabe des Portal-Magazins!

Die erste Ausgabe des Jahres 2015 enthält, wie könnte es anders sein, einen Jahresrückblick auf das Jahr 2014 - mit Hauptaugenmerk auf *Portal* und die beiden Mods des Jahres, *Thinking with Time Machine* und *Aperture Tag*, aber auch andere Games werden berücksichtigt, allen voran *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir*.

Passend dazu gehen wir in dieser Ausgabe endlich einmal Themen an, die eigentlich schon letztes Jahr hätten drankommen sollen, was aber aus Zeit- oder Platzgründen noch nicht geklappt hat: Zum einen die Workshop-Unterstützung für *Thinking with*

Time Machine, zum anderen die drei neuen Errungenschaften in *Rexaura*.

Zuletzt bleibt zu erwähnen, dass es das Portal-Magazin jetzt auch gedruckt gibt: Zwar nicht jede einzelne Ausgabe, aber zumindest einen dicken Sammelband mit den besten Artikeln der vergangenen drei Jahre. Wir stellen euch das Buch gleich auf Seite 4 vor, und wer ein Exemplar zum reinen Selbstkostenpreis haben möchte, darf sich gern bei uns melden.

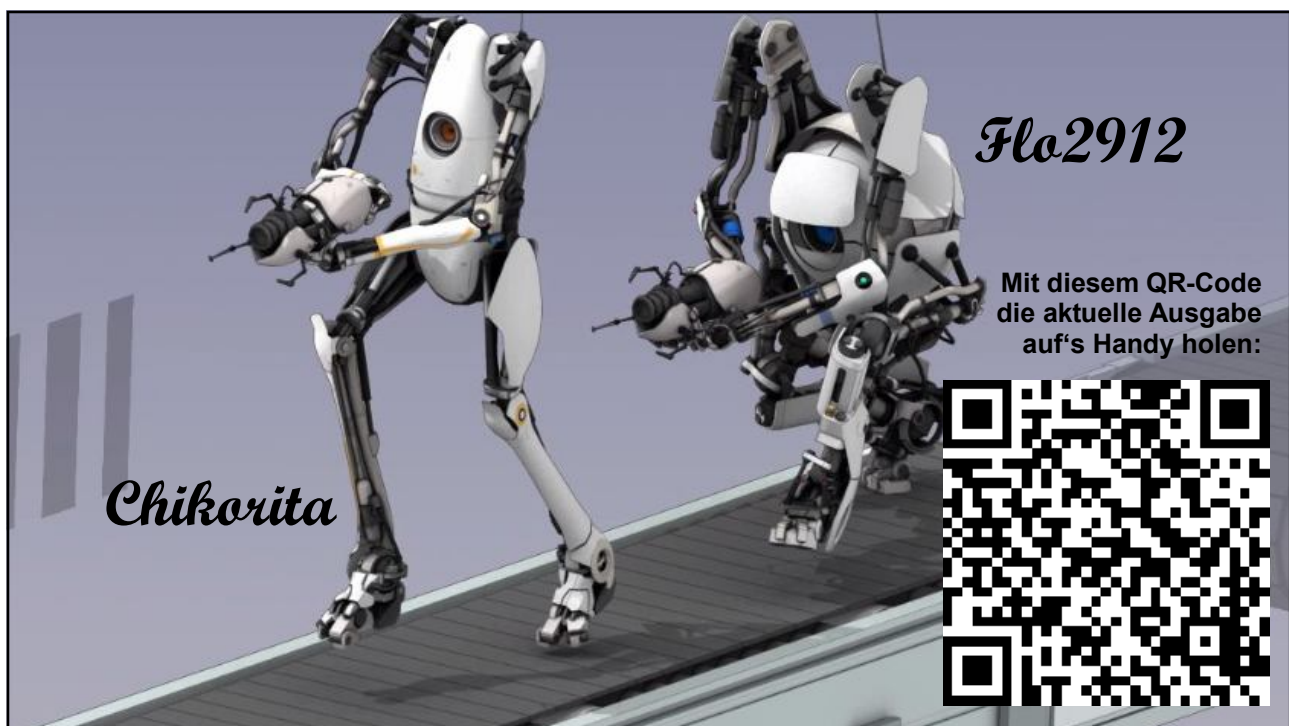
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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!



Special: Das Portal-Magazin gedruckt 4

Endlich gibt es ein gedrucktes Portal-Magazin! Wir stellen euch den Sammelband mit dem Besten aus drei Jahren vor.

Special: 2014 6

Alle Jahre wieder: In unserem Jahresrückblick erzählen wir euch noch einmal, was dieses Jahr alles im Bereich *Portal* und Games passiert ist.

Blick über den Tellerrand: Pokémon

***Omega Rubin & Alpha Saphir* 12**

Zurück nach Hoenn: Die neuen *Pokémon*-Remakes *Omega Rubin & Alpha Saphir* zählen für uns gar klar zu den Top-Games des Jahres.

Special: TWTM: Workshop 16

Der Mod *Thinking with Time Machine* unterstützt jetzt auch den *Steam-Workshop*. Wir stellen euch das neue Feature sowie einige der besten Workshop-Maps vor.

Map Check: A Mapper's Workshop 19

Testkammern im Miniaturformat? *A Mapper's Workshop* macht's möglich, eine höchst ungewöhnliches Map!

Workshop-Testecke 21

Fundstück aus der *PTI* in aller Kürze vorgestellt.

Tipp und Tricks: Errungenschafts-

Guide: Rexaura 22

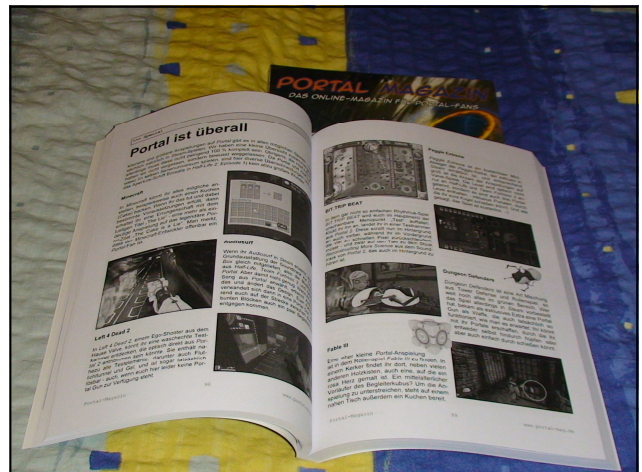
Der Errungenschafts-Guide ist wieder da! Weil der Mod *Rexaura* jetzt drei Achievements bietet, erklären wir euch, wie ihr diese erhalten könnt.

Special: Baymax 27

Baymax, der neue Disney-Film mit dem naiven Medizinroboter, enthält auch eine winzige *Portal*-Referenz. Nicht nur deshalb stellen wir ihn euch vor.

Wheatleys unnützes Wissen 31

Der verrückte Kern Wheatley präsentiert uns diesmal einige Easter Eggs in Games - mit Schwerpunkt *Portal*, aber auch andere Spiele werden berücksichtigt.



Das Portal-Magazin fürs Bücherregal: Unser Sammelband fasst die besten Artikel der letzten drei Jahre zusammen. Wer mag, kann das Buch zum Selbstkostenpreis bestellen. → **Seite 4**



Eins unserer Spiele des Jahres: *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* bringen uns zurück nach Hoenn und bieten ein rundum erneuertes Abenteuer um Groundon und Kyogre. → **Seite 12**



Thinking with Workshop: Der mittelpträgliche Mod *Thinking with Time Machine* bietet jetzt auch Workshop-Unterstützung. Grund genug für uns, doch noch einmal reinzuschauen! → **Seite 16**

Das Portal-Magazin gedruckt

Ein gedrucktes Portal-Magazin, das war von Anfang an unser Traum. Leider war er aufgrund der hohen Druckkosten unerfüllbar: Wir sind nun einmal nur zwei Fans, die das Magazin in ihrer Freizeit als Hobby realisieren, und kein großer Verlag, der eine fünfstellige Auflagenzahl an die Zeitschriftenläden ausliefern kann. Daher mussten wir uns drei Jahre lang damit begnügen, jedes Heft für uns selbst aus dem heimischen Drucker zu jagen, während wir es euch Lesern nur digital zur Verfügung stellen konnten.

Nun haben wir aber die Lösung gefunden: Ein dicker Sammelband, der pünktlich zu unserem 3-jährigen Jubiläum die besten Artikel der letzten drei Jahre auf knapp 300 Seiten sammelt. Dieses einmalige Buch drucken zu lassen, ist erschwinglicher, als jeden Monat für ein dünnes Heft eine professionelle Druckerei zu bemühen. Und so haben wir endlich doch ein bisschen Portal-Magazin fürs Bücherregal.

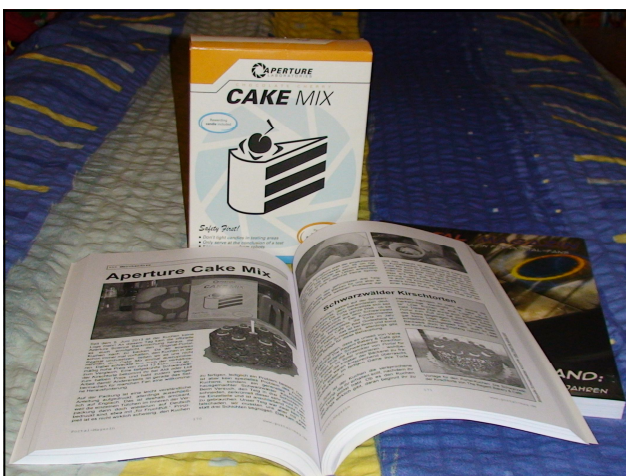
Wer nun auch gern so einen Sammelband hätte, dem kann geholfen werden. Wir können



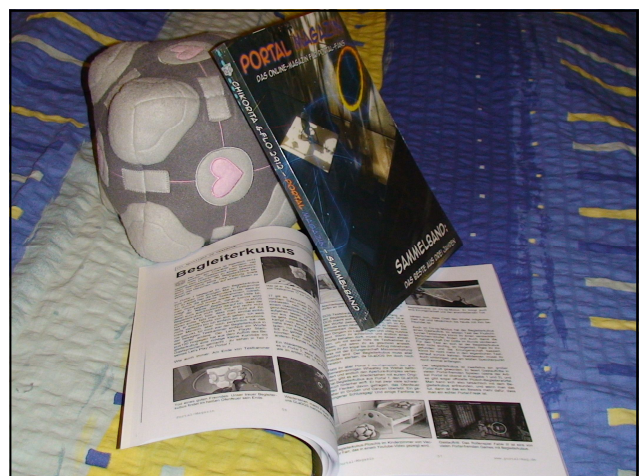
das Buch zwar nicht in den Buchhandel bringen, wir können aber für jeden Interessenten jederzeit noch ein Exemplar nachdrucken lassen - „Print-on-Demand“ heißt das Zauberwort. Wer also gern einen Portal-Magazin-Sammelband haben möchte, der meldet sich unter

portal-forum@st-gerner.de

Der Sammelband kostet 17,30 Euro zzgl. 2,14



Der Kuchen ist keine Lüge mehr: Im Sammelband findet sich auch der Artikel über die Backmischung.



Ich habe Ihren Freund, der Begleiterkubus, eingeladen. Aber leider konnte er nicht kommen, weil SIE ihn gelesen haben.



Portal ist überall. Der Sammelband bald auch, nämlich überall im Bücherregal! :-)

Euro Versandkosten (innerhalb Deutschlands, fürs Ausland müssten wir bei Bedarf noch anfragen), also insgesamt 19,44 Euro - das ist der reine Selbstkostenpreis, wir machen mit dem Buch keinen Cent Gewinn! Beachtet außerdem, dass die Lieferzeit bis zu zwei Wochen betragen kann - wir haben keinen Vorrat, jedes Exemplar wird extra für euch neu gedruckt!

Aufgrund der Druckkosten ist das Buch komplett in schwarz-weiß gehalten, und es findet sich darin - abgesehen von einem kurzen Vorwort - keinerlei neues Material. Wem es also nur um das bloße Lesen unserer Artikel geht, der kann genauso gut weiterhin die PDF-Fassung durchschmökern. Der Sammelband ist lediglich eine Art Statussymbol, mit dem ihr zeigen könnt, dass ihr ein echter Fan des Portal-Magazins seid.

Wir haben den Sammelband in erster Linie für unser eigenes Bücherregal erstellt, und nicht, um einen Weltbestseller herauszubringen. Wenn also der eine oder andere Leser Interes-

se an unserem Buch hat, dann darf er es gern bestellen und sich von unserer Euphorie ein Stück abschneiden. Wir sind aber auch nicht enttäuscht, wenn niemand ein Exemplar kauft - die PDF-Version gibt's auf jeden Fall weiterhin, und sie bleibt natürlich auch gratis!

Also, wer einen gedruckten Portal-Magazin-Sammelband haben möchte, der schreibt an

portal-forum@st-gerner.de

und alle anderen lesen weiterhin online, so wie bisher.



2014

Es ist mal wieder an der Zeit, einen Jahresrückblick zu verfassen. Und damit tun wir uns dieses Jahr schwer, denn wir können unsere Ausgaben der letzten 12 Monate durchblättern, so viel wir wollen - uns fällt einfach nichts in Auge, was Valve offiziell für *Portal* getan hätte! Es gab einfach kein nennenswertes offizielles Update für *Portal 2* - nicht einmal einen solchen Totalausfall wie der *Sixense Motion Coop DLC* im Sommer 2013. Und auch *Steam* erhielt keine Updates - jedenfalls keine, denen man *Portal*-Bezug andichten könnte. Das ging ja noch, als im Frühsommer 2013 die *Steam Trading Cards* implementiert wurden, die auch für *Portal 2* ein Karten-Set nebst Emoticons und Profilhintergründen mitbrachten. Im Jahr 2014 gab es nichts dergleichen. Klar, natürlich gab es den alljährlichen Summer Sale, aber eben ohne jeden *Portal*-Bezug. Man könnte erwähnen, dass Valve am 19. März seinen ersten Film veröffentlicht hat: *Free to Play* ist eine Dokumentation über das Thema eSport am Beispiel von *Dota 2*, die sich kostenlos im Internet ansehen lässt (z.B. auf Valves Youtube-Kanal: <https://www.youtube.com/watch?v=DxVgboTp3mY>), aber das ist eben auch kein *Portal*-Film.

Alles, was dieses Jahr im *Portal*-Bereich pas-

siert ist, verdanken wir also den Fans, und neben der fünften Episode von *My Little Portal*, die Ende Juni veröffentlicht wurde und den Sieben-Stunden-Krieg thematisiert, bedeutet das vor allem: Mods, Mods und Mods! Als Pionier war *Thinking with Time Machine* am 18. April der erste *Portal 2*-Mod, der auf *Steam* veröffentlicht wurde. Obwohl das Prinzip des Aufnehmens und Abspielens von Bewegungsabläufen sehr interessant und Aperture-typisch verrückt klingt, konnte uns der Mod allerdings nicht vollständig überzeugen: Wir gaben nur 5 von 10 Punkten in Ausgabe 24.

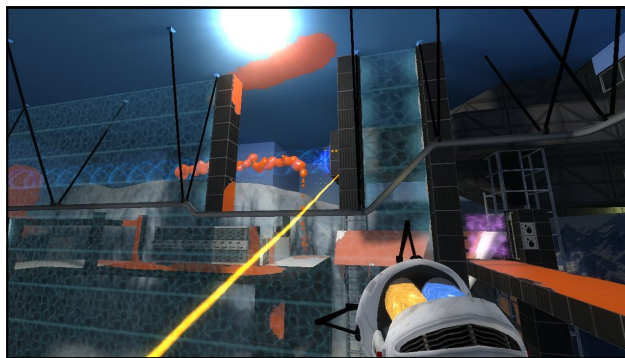
Deutlich mehr überzeugt hat uns *Aperture Tag*, das ein Vierteljahr später am 15. Juli veröffentlicht wurde und in Ausgabe 26 die Traumwertung von 11 von 10 Punkten ergattern konnte. Dabei ist das Spielprinzip eigentlich alt: Anstatt mit einer *Portal* Gun seid ihr hier mit einer *Paint Gun* ausgestattet, die es euch ermöglicht, das blaue und orange Gel nach belieben selbst zu verspritzen - genau wie in dem Studentenspiel *Tag - The Power of Paint*, das als ein Vorgänger von *Portal 2* gilt und Valve zu den Gelen inspirierte. Das alte Spielprinzip von *Tag* wurde in diesem Mod aber so gelungen mit den üblichen Aperture-Testelementen kombiniert, dass der Mod einfach nur Spaß macht -



Valves erster Film: *Free to Play* führt uns in 75 Minuten in die Thematik des eSport ein.



Wir denken mit Zeitmaschinen: Trotz interessanter Idee konnte uns der Mod nicht ganz überzeugen.



Die Macht der Farbe: *Aperture Tag* bringt die Paint Gun zurück zu *Portal 2* - der Top-Mod des Jahres!

und dass es sogar einen Workshop gibt, tut dieser Tatsache keinen Abbruch. Wobei man fairerweise erwähnen sollte, dass auch *Thinking with Time Machine* nachträglich noch einen Level-Editor spendiert bekam - am 2. September, um genau zu sein. In dieser Ausgabe haben wir ihn uns endlich einmal angesehen.

Noch nicht ganz fertig ist schließlich *Portal Stories: Mel*, das lang erwartete Projekt von Lpfreaky90, deren Name für uns ein Synonym für „qualitativ hochwertige Maps“ ist. Wir sind im Moment am Zocken der Beta, dürfen aber noch nicht zu viele Details verraten. Verkünden dürfen wir aber, dass der Mod am 1. August grünes Licht auf *Steam Greenlight* erhielt. Der offizielle Release für die Öffentlichkeit wird wohl im 1. Quartal 2015 sein, wenn es auch

noch kein genaues Datum gibt.

Ansonsten kam noch eine Handvoll Merchandise heraus. Den Anfang machte Gaya Entertainment: Die Firma aus Langenfeld hatte ja bereits in unserem Interview in Ausgabe 17 angekündigt, dass *Portal*-Wallscrolls herauskommen sollen, und Mitte Januar war es dann so weit, seitdem könnt ihr eure Zimmerwand mit einem knapp 80 cm hohen *Portal*-Motiv zieren. Auch die Action-Figuren von Atlas und P-Body aus dem Hause NECA wurden im Sommer 2014 endlich ausgeliefert. Sie bringen jeweils eine kleine Portal Gun mit, sind beweglich, können leuchten und machen sich gut in der Vitrine jedes *Portal*-Fans. Noch nicht erschienen ist hingegen das Brettspiel *Portal: Uncooperative Cake Acquisition Game*. Dieses



Noch nicht veröffentlicht, aber seit 1. August auf *Greenlight* durch gewunken: *Portal Stories: Mel*



Wandschmuck für *Portal*-Fans: Gaya Entertainment veröffentlichte im Januar die *Portal*-Wallscrolls.

wurde Mitte März von Cryptozoic angekündigt, seither hat man aber nichts mehr von dem Projekt gehört. Wir hoffen, dass das Spiel nicht still und heimlich wieder auf Eis gelegt wurde, aber für den Fall der Fälle haben wir auch selbst die Initiative ergriffen und unser eigenes *Portal*-Kartenspiel entwickelt. Die Regeln könnt ihr in Ausgabe 27 nachlesen, die Karten findet ihr zum selbst ausdrucken unter <http://www.st-gerner.de/portal-magazin/kartenspiel.rar>.

Zuletzt kann nur noch erwähnt werden, dass der Panini-Verlag am 19. Mai eine deutsche Übersetzung des Valve-Comicbuchs unter dem Titel *Das Opfer und andere Geschichten mit Steam-Power* veröffentlichte. Neben der umfangreichen Titelstory zu *Left 4 Dead* und einigen Kurzgeschichten zu *Team Fortress 2* ist darin auch der *Portal 2*-Comic *Laborratte* enthalten. Dieser kann zwar auch im Internet gelesen werden (unter <http://www.thinkwithportals.com/comic/?l=de>), aber was ein echter Fan ist, der stellt sich so etwas auch gerne gedruckt ins Bücherregal, und das ist jetzt eben möglich.

Den Ausklang des *Portal*-Jahres 2014 bildete schließlich *Video Games Live*: Diese Konzertreihe tourt seit 2005 um die Welt, und am 15. November 2014 fand in Stuttgart das erste offizielle Konzert auf deutschem Boden statt. Das Hungarian Virtuosi Orchestra verwöhnte uns mit orchestralen Version beliebter Videogame-Melodien „von *Space Invaders* bis *Final Fantasy*“, und als Abschluss wurde auch *Still Alive*, das Ending von *Portal*, vorgetragen. Applaus und auf das nun anstehende *Portal*-Jahr 2015!



Zwei kleine Bots für die Vitrine: Atlas und P-Body wurden von NECA endlich ausgeliefert.



Konzert-Ereignis zum Abschluss des *Portal*-Jahres: *Video Games Live* brachte Videospiele-Melodien in den Konzertsaal - inklusive *Still Alive*! Deutschland wurde erstmals am 15. November bedacht.

Weitere Spiele des Jahres 2014

Natürlich war *Portal* nicht das einzige Spiel, das dieses Jahr erwähnenswert ist. Für uns als alte Nintendo-Freaks sind vor allem die nachfolgenden Games relevant. Und nicht zu vergessen ist natürlich *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* - das wird in dieser Liste allerdings nicht geführt, da wir dem Spiel im Anschluss einen eigenständigen Artikel widmen.

Professor Layton VS Phoenix Wright

Crossover finden wir generell interessant. Im März 2014 kam *Professor Layton VS Phoenix Wright* endlich auch nach Europa - beinahe 1 ½ Jahre nach dem japanische Release. Die beliebte Rätsel-spiel-Reihe von Level-5 wird hier mit Capcoms Star-Anwalt zusammengeführt, und die beiden Spielprinzipien harmonieren wirklich sehr gut miteinander. Wir selbst sind große Fans von *Professor Layton*, kannten *Phoenix Wright* bisher hingegen nur vom Hörensagen, kamen aber dennoch sehr schnell mit den Gerichtsverhandlungen zwischen den Rätseln klar. So muss ein Crossover sein!



Mario Kart 8

Ende Mai 2014 kam Nintendos kultiger Fun Racer *Mario Kart* erstmals auf die Wii U. Über das Spielprinzip muss man einem echten Gamer eigentlich nichts erzählen: Ihr rast auf lustigen Kursen durch das Pilz-Königreich, werft euch Items um die Ohren und versucht, der Erste im Ziel zu sein. Lobenswert ist, dass Nintendo mit DLCs die Lebenszeit von *Mario Kart 8* erfolgreich verlängert: Der erste DLC erschien im November, bringt Tanuki-Mario, Katzen-Peach und sogar Link als Fahrer mit und verlegt das Geschehen u.a. in die Welten aus *F-Zero* oder *Zelda*. Ein zweiter DLC folgt im Mai 2015.

Super Smash Bros.

Neben *Mario Kart* wurde im Jahr 2014 auch *Super Smash Bros.* neu aufgelegt. Neben der Wii U erschien das Spiel auch für den Nintendo 3DS und somit erstmals für unterwegs. Dabei ist der altbewährte Fun-Prügler-Spaß beibehalten geblieben, gleichzeitig wurde die Vielfalt der Charaktere auf 49 aufgestockt - neu sind etwa der Bewohner aus *Animal Crossing*, Shulk aus *Xenoblade Chronicles* und vor allem Capcoms Kult-Roboter Mega Man. Zusammen mit der Wii U-Fassung erschienen zudem die ersten Amiibos, Nintendos Antwort auf NFC-Figuren.





NES Remix

Das ursprüngliche *NES Remix* erschien eigentlich ein paar Tage zu früh für das Jahr 2014, und zwar am 18. Dezember 2013 als Download-Titel für die Wii U. Da aber Ende April 2014 der zweite Teil folgte und schließlich Ende November ein Best of aus beiden Teilen als *Ultimate NES Remix* für den Nintendo 3DS auch in den Einzelhandel kam, wollen wir mal nicht so sein. *NES Remix* ist zugegeben nur eine Minispiel-Sammlung, aber eine, bei der jeder langjährige Nintendo-Fans ins Schwärmen kommt. Ausschnitte aus klassischen NES-Spielen (und darunter finden sich große Namen wie *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* oder *Metroid*) werden zu neuen Aufgaben zusammengestellt, wobei die Spiele durchaus auch untereinander durch gemischt werden können. So müsst ihr etwa den ersten Level von *Donkey Kong* mit Link bestreiten, der nicht über die Fässer springen kann - na, das kann ja was werden!

Fantasy Life

Hinter *Fantasy Life* stecken die kreativen Jungs von Level-5, die auch *Professor Layton* entwickelt haben. Hier handelt es sich nun um eine neuartige Mischung aus Lebenssimulation und Rollenspiel, wobei der Lebenssimulation-Anteil ein wenig überwiegt. Ihr zieht in die phantastische Welt Reveria ein und wählt einen von zwölf Berufen, den es fortan auszuüben gilt. Als roter Faden durch das Spiel dient die Hintergrundgeschichte um die geheimnisvollen Verdamnissteine, im Vordergrund steht jedoch das Leben und Wirken in Reveria. Das Spiel erschien am 26. September für den Nintendo 3DS.



Road Not Taken

Road Not Taken haben wir bereits in der vorherigen Ausgabe zum Geheimtipp des Jahres erklärt. Das ungewöhnlich verpackte Puzzlespiel stammt von Spry Fox (*Triple Town*) und versetzt euch in die Rolle eines Wildhüters, der jeden Winter einige Kinder aus einem Zaubewald retten muss. Um dabei von Bildschirm zu Bildschirm zu gelangen, müssen die diversen Objekte geschickt sortiert werden, wobei diese durchaus auf unvorhergesehene Weise aufeinander reagieren können. An diese „Crafting-Rezepte“ gilt es sich zur rechten Zeit am richtigen Ort zu erinnern - und im späteren Spielverlauf werden bereits kleinste Gedächtnislücken fatal!



Games Charts 2014

Unsere persönlichen Favoriten decken sich auch dieses Jahr nicht unbedingt mit den Verkaufscharts des Jahres 2014. Wie bereits im Vorjahr, stand auch diesmal wieder der aktuelle *FIFA*-Titel auf Platz 1 - angesichts der Fußball-WM ist das aber auch verständlich. Immerhin konnte die deutsche Nationalelf erstmals seit 1990 wieder den Weltmeistertitel holen, zum nunmehr vierten Mal - da ist es klar, dass die ganze Nation ausflippt! Wir hingegen haben eher der japanischen Elf die Daumen gedrückt - genützt hat's nichts, die Japaner mussten sich bereits in der Vorrunde verabschieden. Da halfen auch die namhaften Maskottchen nichts: Den japanischen Spielern stand eine waschechte Pokémon-Mannschaft zur Seite, und zu Haupt-Maskottchen Pikachu erschien natürlich auch eine ganze Menge Merchandise.

Die Top 20 der meistverkauften Games des Jahres 2014 sieht insgesamt wie folgt aus:

1. **FIFA 2015** (PS4)
2. **FIFA 2015** (PS3)
3. **Grand Theft Auto V** (PS4)
4. **Call of Duty: Advanced Warfare** (PS4)
5. **Diablo 3: Reaper of Souls** (PC)
6. **Tomodachi Life** (3DS)
7. **Assassin's Creed: Unity** (PS4)
8. **Minecraft** (PS3)
9. **Watch Dogs** (PS4)
10. **Die Sims 4** (PC)
11. **Far Cry 4** (PS4)
12. **Destiny** (PS4)
13. **Grand Theft Auto V** (PS3)
14. **FIFA 2014** (PS4)
15. **Landwirtschafts-Simulator 2015** (PC)
16. **The Last of Us - Remastered** (PS4)
17. **Mario Kart 8** (Wii U)
18. **FIFA 2014** (PS3)
19. **Pokémon Omega Rubin** (3DS)
20. **Pokémon Alpha Saphir** (3DS)

Anders sieht's in Japan aus! Dort auf Platz 1: *Youkai Watch 2* für den Nintendo 3DS, ein *Pokémon*-Abklatsch von Level-5, der 2015 auch in die USA und dann vielleicht nach Europa kommen könnte. *Pokémon* selbst findet sich in Form von *Omega Rubin* auf Platz 2, vor *Monster Hunter 4 Ultimate* (3DS) und *Super Smash Bros. 3DS*. Wären wir doch Japaner ...



Jubel über den Weltmeistertitel. Foto: Agência Brasil, Lizenz: Creative Commons BY 3.0



Ein kleines gelbes Maskottchen: Die japanische Elf wurde dieses Jahr durch Pikachu unterstützt.



Geisterjagd auf dem 3DS: *Youkai Watch 2* war 2014 der beliebteste Titel der Japaner.

Pokémon OR & AS



Letzten Herbst kamen *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* auf den Markt: In Europa am 28. November 2014, im Rest der Welt bereits eine Woche zuvor, also am 21. November. Es handelt sich um ein Remake der dritten Generation, allerdings mit der Technik der sechsten Generation.

Die ursprünglichen Spiele *Pokémon Rubin & Saphir* erschienen im November 2002 in Japan und im Juli 2003 bei uns, damals noch für den Gameboy Advance. Natürlich waren es sehr gute Spiele, dennoch flopten sie - zumindest für *Pokémon*-Verhältnisse! (Also, die Verkaufszahlen und Kritiken waren natürlich super, aber eben nicht ganz so gut wie bei den anderen Editionen.) Ein Grund dafür könnte sein, dass damals aufgrund von Änderungen im EV/DV-System keine Pokémon aus der zweiten Generation nach Hoenn geholt werden konnten, so dass alle Spieler komplett von vorne anfangen mussten. Dieses Problem besteht jetzt beim Remake glücklicherweise nicht mehr: Der Datenaustausch zwischen X & Y und *Omega Rubin & Alpha Saphir* verläuft problemlos, und dank *Pokémon Bank* kann man auch die Pokémon aus *Schwarz & Weiß* leicht importieren. Im Lauf der Jahre über alle Generationen durch getauscht, ist somit jetzt auch Chikos altes Kyogre „Atlantis“ wieder zu Hause: Es wurde vor rund 11 Jahren in der

Daten des Spiels

Entwickler:	Game Freak
Release (D):	28.11.2014
Systeme:	Nintendo 3DS
Genre:	Rollenspiel
FSK:	ab 0

Original-Saphir-Edition gefangen und später auf *Blattgrün* übertragen. Über den Park der Freunde zog es auf die *Diamant-Edition* ein, und später wechselte es auf *Heart Gold* - dass es dort ein neues Kyogre zu fangen gab, kümmerte Chiko wenig. Der PokéShifter katapultierte Atlantis nach Einall, und von dort war es auch kein großer Schritt mehr in die sechste Generation. Welcome home in Hoenn, Atlantis!

Zu Beginn werden aber natürlich noch keine Pokémon importiert: Los geht's, wie gehabt, mit Geckarbor, Flemmli und Hydropil! Ihr seid gerade in eurer neuen Heimat Wurzelheim angekommen und müsst sogar noch ganz stillrecht die Uhr in eurem Zimmer einstellen, doch dann passiert es: Hilfeschreie von Route 101! Professor Birk ist in Gefahr, ein wildes Fiffyen hat ihn angegriffen! Ihr wählt einen der drei Pokébälle aus der Tasche des Professors aus und nutzt seinen Inhalt, um das kleine Hünd-



Legendärer Drache in neuer Funktion: Nachdem ihr Latios / Latias im Lauf der Story erhalten habt ...



... könnt ihr es jederzeit rufen, um auf seinem Rücken über Hoenn zu düsen. Das neue Fliegen!

Alle Bilder in diesem Artikel stammen aus der Presse-Datenbank von Nintendo.



Heiße Neuigkeiten: Der Video-Navi ersetzt die News-Ticker und hält euch auf dem Laufenden.



Immer auf der Jagd: Der Pokédex-Navi hilft euch, noch unentdeckte Pokémon auszuspüren.

chen ruhig zu stellen. Zum Dank für seine Rettung schenkt euch Professor Birk im Anschluss das Pokémon, so dass ihr nun zu eurer Reise aufbrechen könnt. Dabei bringt es euch absolut keinen nennenswerten Vorteil, dass euer Vater persönlich die Arena von Blütenburg City leitet.

Neben dem üblichen *Pokémon*-Gameplay (Arenaleiter besiegen, Orden sammeln, am Ende die Top Vier besiegen) bietet *Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir* als zusätzliche Herausforderung die Wettbewerbe - diese gab es auch schon im Original vor 11 Jahren, wurden danach aber nie mehr in eine neue Edition übernommen. Die Wettbewerbe sind eine Art friedliche Alternative zu Pokémon-Kämpfen: Die Pokémon greifen sich mit ihren Attacken nicht gegenseitig an, sondern führen die Angriffe vor Publikum aus, um Punkte für Schönheit, Anmut oder Eleganz zu ernten. Einige Attacken haben freilich Nebenwirkungen, mit

denen ihr euch einen Vorteil herausarbeiten könnt. Wer nach fünf Runden die meisten Herzen gesammelt hat, ist der Sieger. Allerdings sind die Wettbewerbe, im Gegensatz zu den Arenen, eine freiwillige Beigabe und kein Pflichtprogramm.

Für zusätzliche Unterhaltung abseits von Story, Arenen und Wettbewerben sorgen die Geheimbasen: Auch sie gab es bereits im Original, nun wurden sie aber geupgradet und heißen daher jetzt Super-Geheimbasen. In bestimmten Höhlen oder Bäumen könnt ihr euch häuslich einrichten, inklusiven Möbeln und kleinen Pokémon-Puppen. Wer euch von nun an per Street Pass begegnet, bekommt eure Geheimbasis auf sein Spiel übertragen - und ihr die seinige! Nun könnt ihr euch auf die Suche machen und versuchen, die Geheimbasis aufzustöbern. Habt ihr sie gefunden, könnt ihr den Bewohner zum Kampf herausfordern. Besonders cool ist, dass es dafür sogar Erfahrungs-

Besucht Chikos Geheimbasis!

Wer Lust hat, Chikos Geheimbasis zu besuchen, der kann den rechts stehenden QR-Code ausprobieren. Ihr findet meine Geheimbasis auf Route 120 (östlich von Baumhausen City) in einer kleinen Höhle direkt am Wasser, gekämpft wird bei mir in Doppelkämpfen. Und Vorsicht, die Pokémon haben es in sich! Besucht mich nur, wenn ihr gut vorbereitet seid auf:





Detailverliebt: Auf einigen Routen könnt ihr jetzt den Papinellas beim Fliegen zusehen.

punkte gibt, und dass gesehene Geheimbasis-Pokémon auch tatsächlich als „gesehen“ in den Pokédex eingetragen werden. Noch cooler ist, dass sich die Geheimbasen auch per QR-Code verbreiten lassen - so müsst ihr euch nicht zwingend persönlich begegnen, wenn ihr weiter entfernt lebende Internet-Bekanntschäften im Spiel besuchen wollt. Schade ist allerdings, dass nur maximal drei Pokémon in jeder Geheimbasis antreten, im Original konnte man damals noch gegen das gesamte Team kämpfen. Zumindest die Level-Begrenzung lässt sich später deaktivieren, so dass durchaus fordernde Kämpfe gegen gut trainierte Level-100-Monster möglich sind.

Was in *Omega Rubin & Alpha Saphir* auf den ersten Blick fehlt, sind neue Routen: In *Feuerrot & Blattgrün* gab es ja die Sevii Islands südlich von Kanto, und in *Heart Gold & Soul Silver* wurde westlich von Johto noch ein kleines Klippengebiet angebaut, das zur Safari-Zone führte. In *Omega Rubin & Alpha Saphir* gibt keine Routen-mäßige Erweiterung der Hoenn-Region, dennoch heißt das nicht, dass ihr euch auf die alten Grenzen beschränken müsst. Die neuen Abenteuer spielen sich nämlich in der Luft ab: Nachdem ihr je nach Edition entweder Latios oder Latias erhalten habt, bekommt ihr zusätzlich auch die Äon-Flöte. Diese könnt ihr nutzen, um das legendäre Pokémon jederzeit herbei zu rufen - auch, wenn es sich in der Box befindet, kommt es angerauscht und trägt euch auf seinem Rücken über Hoenn. Ihr könnt nun jeden bestimmten Ort der Weltkarte ansteuern, wobei besonders die Punkte interessant sind, die zu Fuß nicht zugänglich sind. Hier könnten sich nämlich zusätzliche Pokémon befinden, die bisher in Hoenn nicht vorka-



Wie bereits im Original von 2003, spielt sich ein Großteil des späteren Spiels auf dem Wasser ab.

men - vielleicht sogar das eine oder andere Legendäro?

Außerdem wird das Abenteuer nach Abschluss der Hauptstory mit der Delta-Episode noch ein wenig fortgesetzt - zwar an altbekannten Orten, aber mit einem neuen Story-Abschnitt. Dieser erzählt von einem Meteoriten, der auf Hoenn zurast, und von der geheimnisvollen Drachen-Trainerin Amalia. Auch Mega-Rayquaza spielt dabei eine Rolle, und es ist erstmals möglich, ein Event-Pokémon im regulären Spielverlauf zu fangen. Im Vergleich zum Haupt-Abenteuer ist die Delta-Episode zwar nicht allzu umfangreich, sorgt aber doch dafür, dass man nach dem Nachspann noch ein gutes Stündchen lang weiter beschäftigt wird, bevor das Abenteuer wirklich zu Ende ist - und selbst dann steht natürlich immer noch das Komplettieren des Pokédex an!

Weitere kleine und große Verbesserungen stecken im Detail, fallen aber positiv auf: Auf einigen Routen fliegen nun kleine Pokémon wie Papinella oder Wingull über euch hinweg, und in den Wasserpfützen spiegelt sich bei Nacht der Sternenhimmel. Seid ihr selbst unter Wasser unterwegs und beginnt dort einen Kampf, fliegt euer Pokéball richtig schön schwerfällig, wie es eben unter Wasser so ist. Das ohnehin schon völlig overhyped Pikachu steht mit neuen Cosplay-Formen im Mittelpunkt der Wettbewerbe, aber man muss ihm lassen, dass es in seinen Kostümen wirklich schräg aussieht. Und wem die bisherigen *Pokémon*-Editionen immer zu leicht waren, der darf sich freuen: Spätestens der zweite Durchgang der Top Vier hat es in sich! Chiko hätte hier mit seinem normalen Durchzock-Team keine Chance mehr



Jetzt wird es ernst: Wenn Groudon seine Protomorphose durchführt, sollte man sich in Acht nehmen!

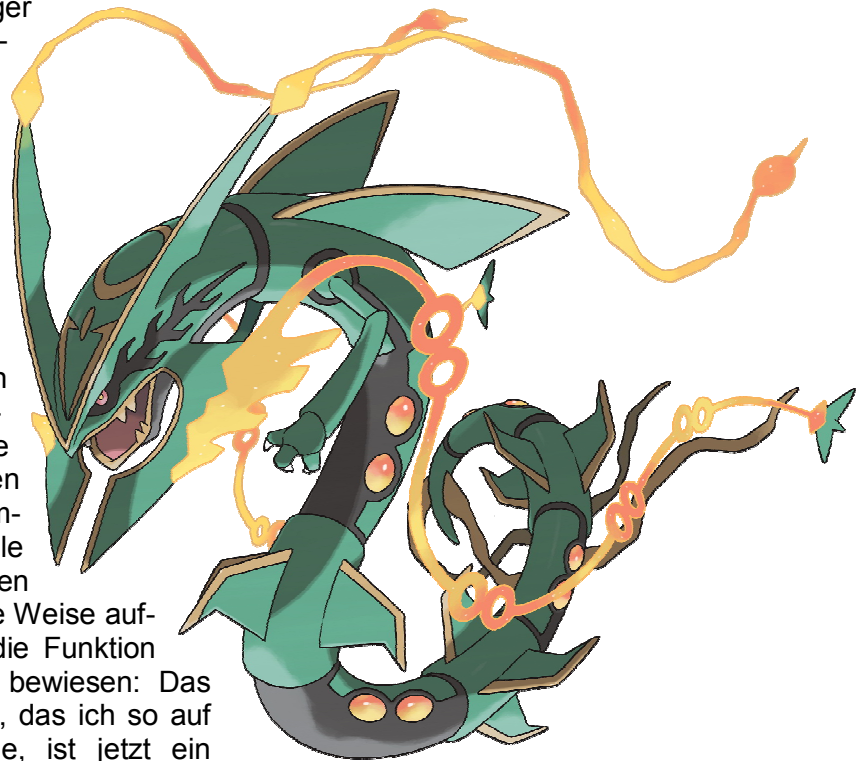


Das Gegenstück aus den Tiefen des Meeres: Proto-Kyogre setzt zum Angriff an!

gehabt, da ist schon gutes Training vorab nötig!

Euer kleiner Helfer bei all diesen Herausforderungen ist der Poké-Multi-Navi, der mehrere Funktionen aus früheren Editionen in sich vereint und auch noch ein paar Neuerungen mitbringt. Aus *X & Y* bekannt ist das Player Search System, das euch in Sekundenschnelle mit Freunden und zufälligen Passanten verbindet, ebenso das Super-Training und das PokéMonAmi. Der Video-Navi ersetzt die News-Ticker aus den Stadttoren in *Schwarz & Weiß*: In eine Nachrichten-Sendung verpackt, erfahrt ihr allerhand mehr oder weniger nützliche Fakten über Pokémon und ihre Trainer. Der Karten-Navi ist im Grunde nur eine Karte von Hoenn - nützlich ist aber, dass ihr angezeigt bekommt, ob auf der aktuellen Route ein Trainer zu einem Rematch wartet oder ob sich dort eine Geheimbasis befindet. Der Pokédex-Navi hilft euch schließlich, euren Pokédex zu komplettieren, indem er euch vage anzeigt, wie viele Pokémon der aktuellen Route euch noch in der Sammlung fehlen. Auch spezielle Exemplare, etwa mit besonderen Attacken, lassen sich auf diese Weise aufspüren - bei Chiko hat sich die Funktion bereits beim ersten Testlauf bewiesen: Das kleine Fiffyen mit Donnerzahn, das ich so auf Route 101 aufgestöbert habe, ist jetzt ein prächtiges Magnayen über Level 60 und haut mit seinem Donnerzahn voll rein.

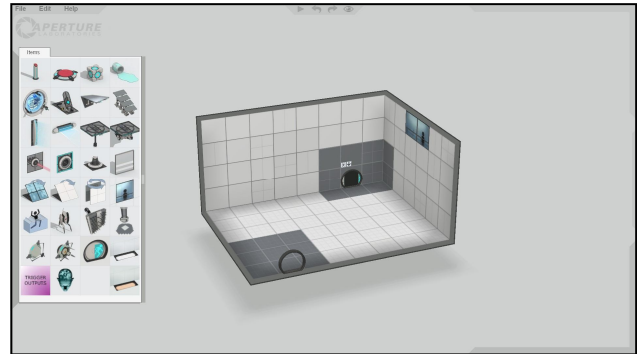
Alles in allem ist *Omega Rubin & Alpha Saphir* ein mehr als gelungenes *Pokémon*-Spiel, das das Original-*Rubin & Saphir* um Längen toppt, und auch ein wenig besser als *X & Y* wirkt - es scheint fast so, als hätte Game Freak *X & Y* nur schnell rausgehauen, damit es eine neue Generation gibt, aber in Wirklichkeit ihre gesamte Energie in *Omega Rubin & Alpha Saphir* gesteckt. Obwohl wir das eigentliche Abenteuer bereits seit 11 Jahren kennen, müssen wir das Spiel als Pflichtkauf für jeden 3DS-Besitzer hervorheben. Neue alte Abenteuer in Hoenn warten auf euch!



Neuer Drachenstar: Das mächtige Mega-Rayquaza spielt eine besondere Rolle in der Delta-Episode.

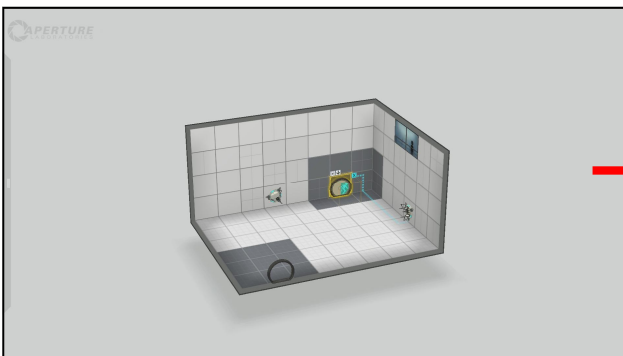
Thinking with Time Machine: Workshop

Über den Mod *Thinking with Time Machine* sind die Meinungen geteilt. Die einen finden, er wäre eine gute Erweiterung zum Hauptspiel, anderen hat er weniger gefallen, und bei einem Großteil der Spieler crashte er andauernd, so dass er unspielbar war. Bei uns bekam der Mod gerade mal die unterdurchschnittliche Wertung 5 / 10, hauptsächlich wegen der ständigen Abstürze und der Spieldauer, aber trotzdem die Empfehlung, ihn zumindest einmal auszuprobieren, denn das Spielprinzip war doch ganz stimmig und sorgte für etwas Abwechslung in den Aperture-Testkammern. Bei einem waren sich aber fast alle Spieler einig: Der Mod ist definitiv zu kurz. Er bietet nur eine Handvoll Testkammern, und diese sind auch zu einem Großteil sehr einfach geraten. Daher war der Aufschrei nach einem Workshop natürlich groß, und obwohl sich der Entwickler zunächst weigerte, das Feature zu implementieren, ist es schließlich doch geschehen. Zugegeben, wir sind etwas spät dran, denn der Workshop kam schon am 2. September letzten Jahres, allerdings hatten wir es aus Zeit- und Platzgründen bislang leider nicht geschafft, groß darüber zu berichten, und sahen es zugegeben auch nicht als so extrem wichtig an, das unbedingt noch in eine schon

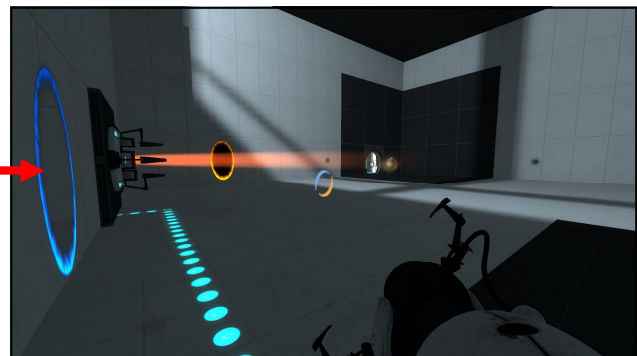


fertige Ausgabe rein zu quetschen, da der Mod nun mal keine Top-Bewertung hat und daher keine so hohe Priorität hatte, wie beispielsweise *Aperture Tag* oder *Portal Stories* es gehabt hätten. Trotzdem wollen wir uns nun endlich mal mit dem Workshop beschäftigen.

Seit der Veröffentlichung des Workshops hat man beim Starten des Spiels zwei Optionen: Das Spiel starten oder die „SDK“ - letzteres sind die *Portal 2 Authoring Tools*, wohl scheinbar speziell für *TWTM*. Auf den ersten Blick hat sich dort jedoch nichts verändert, außer dass die neuen Texturen zur Auswahl stehen und das Spiel die Maps in *TWTM* speichert (aber nicht direkt aus dem Editor starten kann, weil dann der Fehler kommt, das Spiel würde bereits laufen). Allerdings haben wir nun nicht tiefergehend damit beschäftigt, ob es z.B. neue Instances gibt oder so. Stattdessen habe ich den In-Game-Editor genauer betrachtet.



Erster Testlauf in *TWTM*-Editor: Diese minimalistische Energieball-Map beweist ...



... dass abgesehen vom optischen Fehlen des Tablets alles wunderbar funktioniert. ^^



Auffällig ist, dass es sich hierbei nicht um die normale Palette handelt, sondern um die des *Bee-Mod 1*, inklusive Energieball, welchen ich in meinem Test genutzt habe. (Einzig das orange Auto-Portal aus dem *Bee-Mod 1* fehlt in *TWTM*). Technisch hat meine kleine, in wenigen Minuten zusammengeclickte Testkammer auch funktioniert. Optisch jedoch war ich etwas verwundert, dass ich zwar in den Start- und End-Aufzügen die *TWTM*-Texturen hatte und auch die für den Mod typischen Glastüren dort waren, der Rest der Kammer aber wie im *Vanilla-Portal 2* aussah. Auch die Zeitmaschine in Form des kleinen Tablets, das man in der rechten Hand hält, fehlte, funktionierte aber

trotzdem noch.

Dies scheint aber nicht das Problem von mir zu sein, sondern generell vom Editor, denn auch bei fremden Maps trat diesen Phänomen auf. Abgesehen davon funktioniert der Workshop aber genauso wie der aus *Portal 2*, deswegen wüsste ich nicht, was ich noch groß erklären sollte, denn zum *Portal 2*-Workshop wurde ja bereits ausführlich in einer älteren Ausgabe berichtet. Stattdessen werde ich in einer Workshop-Testecke Spezial ein paar der obersten Maps bei der Sortierfunktion „Bestbewertete aller Zeiten“ ausprobieren. Mal sehen, ob sie wirklich so gut sind! ^^



PLAY TWTM

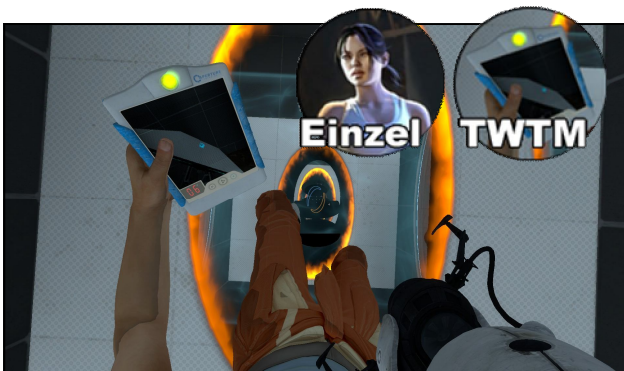
COMMUNITY TEST CHAMBERS

OPTIONEN

BEENDEN

Workshop-Testecke Spezial

In diesem Spezial der Workshop-Testecke geht es ausschließlich um *Thinking with Time Machine*. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen. Demnächst testen wir übrigens mehr Workshop-Maps für Mods.



Just like co-op (but alone) (von Nikolay)

Just like co-op ist genau das, was der Name sagt: Eine Map mit einem typischen Coop-Element (dem Portal-Beschleunigen durch einen Fizzler), nur eben im Einzelspieler-Modus. Ihr müsst hier also einfach die Bewegungen, die im normalen Coop der andere Spieler machen würde, vorab aufzeichnen. Eine kurze, sehr einfache, aber auch gute Map die trotz ihrer Leichtigkeit durchaus Spaß macht.

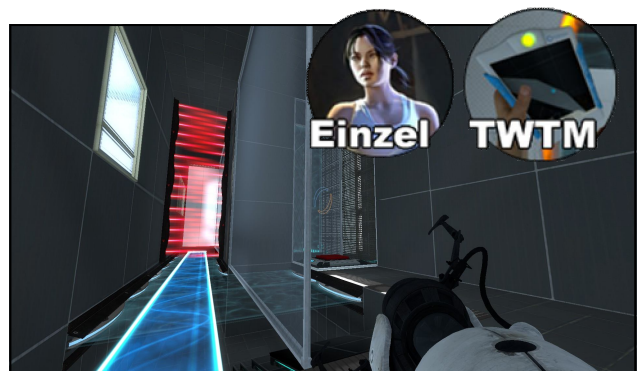
Unser Urteil: **5 / 5**

Time Machines Are Always Fun 1

(von Flooper)

Dies ist die erste Map eines bislang 12-teiligen Map-Packs und hat mir ebenfalls sehr gut gefallen. Sie ist schon ein wenig größer als die vorherige Map, und man muss die Zeitmaschine mehrfach für verschiedene Dinge nutzen. Auch diese Map ist nicht besonders schwer, dafür aber Spaßig.

Unser Urteil: **5 / 5**



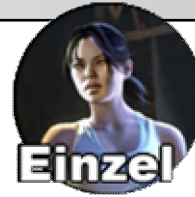
Funnel Time (von Radelite)

Diese recht kleine und überschaubare Map hat als Hauptelement einen Flutlichttunnel quer durch die Map entlanglaufen. Außerdem gibt es zwei Schalter, welche es zu drücken gilt, doch davor muss man erst mal einen Würfel bekommen. Die Map ist recht einfach, wenn man sich erst mal erinnert, mit welchem Trick man in den Flutlichttunnel kommen könnte, macht aber durchaus Spaß.

Unser Urteil: **5 / 5**

Das waren jetzt natürlich nur wenige Beispiele: Mit über 650 Workshop-Testkammern hat dieses Spiel nun deutlich an (wenn auch nicht vom Entwickler selbst gemachtem) Content zugelegt und ist nun mehr denn je zumindest mal einen kurzen Blick wert.

A Mapper's Workshop



von Ezekel

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=379671808>

Portal 2 im Miniaturformat! Diese Map ist wirklich mal ein ungewöhnliches Erlebnis! Dafür nehmen wir es auch gerne in Kauf, dass der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig ausgefallen ist und die Steuerung an einigen Stellen noch unter argen Kinderkrankheiten leidet.

Ihr findet euch in einem Raum ein, der auf den ersten Blick wie ein Stück BTS-Bereich aus einer größeren Map wirkt. Ringsum an allen Wänden stehen Tische, auf denen Modelle unterschiedlicher Testkammern aufgebaut sind. Spätestens aber, wenn ihr versucht, die Tür zu öffnen, um die eigentliche Map zu beginnen, merkt ihr, dass hier etwas nicht stimmt. Die Tür lässt sich nicht öffnen! Tatsächlich befindet sich die eigentliche Map nämlich in diesem Raum - sie steht vor euch auf den Tischen, eben im Kleinformat! Nachdem *Gelocity* aus *Portal 2* schon ein Rennspiel gemacht hatte, kommt nun also ein neues Genre dazu: Dank *A Mapper's Workshop* ist *Portal 2* jetzt auch ein Sandbox-Spiel.

Um die Tür zu öffnen, gilt es, drei Kugeln aus den winzig kleinen Testkammern herauszuholen. Da die Kugeln aber hinter verschlossenen Klappen liegen, gilt es, wiederum mit Hilfe von

Infokasten

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

Würfeln besagte Klappen zu öffnen. Das ist im Prinzip nicht schwierig, im Gegenteil, eigentlich lösen sich die kleinen (im wahrsten Sinne des Wortes) Rätsel von alleine - dennoch weiß die Map zu faszinieren. Anstatt uns ernsthaft mit den Testkammern zu beschäftigen, haben wir erst mal die kleinen Modelle bewundert - auch diejenigen, die gar nicht zu des Rätsels Lösung gehören, etwa eine Armee von putzigen kleinen Geschütztürmchen, die in einem Regal aufgereiht sind. Schade, dass sie alle weiß sind - hier eine komplette Sammlung aller Farbvarianten zu versammeln, wäre das Sahnehäubchen gewesen!

Aber wie gesagt, so beeindruckend die Map



Kleine Würfel, große Wirkung! Hier müssen zwei Schalter betätigt werden. Wo ist der zweite Cube?



Ausflug auf die Bowlingbahn: Hier haben wir mit einer Kugel ein paar kleine Geschütze umgenietet.



Regal eines Sammlers: Neben putzigen kleinen Geschützis liegt hier auch eine winzige Portal Gun.



Mini-Tests gelöst! Habt ihr die drei Kugeln am Ausgang vereint, öffnet sich der Weg in die Freiheit.

für das Auge ist, so enttäuschend ist sie für die Zockerseele in euch. Nicht nur, dass die Rätsel quasi nicht vorhanden sind, nein, auch die Steuerung hinkt doch stark. Das liegt daran, dass eure Hände einfach zu groß für die kleinen Testkammern sind, und das wirkt sich darin aus, dass ihr oftmals daneben greift und einen Würfel erwischt, den ihr eigentlich gar nicht haben wolltet. Auch kam es einmal vor, dass uns ein Würfel ungeschickt hinter ein Stück Wand gefallen ist und somit nicht mehr erreichbar war. Da es keine Möglichkeit gibt, die Cubes respawnen zu lassen, habt ihr in einem solchen Fall die Wahl, ob ihr die Map komplett von vorne anfangt oder euch mittels eines Cheats aus der unangenehmen Situation befreit.

Für diese Kritikpunkte geben wir einen halben Punkt Abzug, trotzdem empfehlen wir die Map aufgrund ihrer ungewöhnlichen Wirkung unbedingt weiter. Sollte es sich um einen Testlauf eines neuen Spielkonzeptes handeln, dann freuen wir uns bereits auf Fortsetzungen, dann womöglich auch mit winzigen Lichtbrücken, Gelspendern und Flutlichttunneln. Angekündigt ist noch nichts in der Richtung, aber wer weiß?

Unser Urteil:

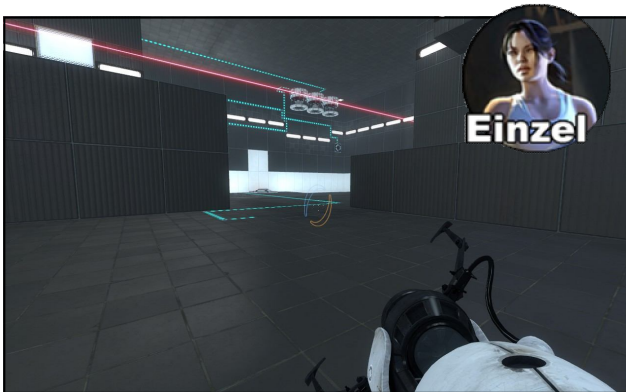
4,5 / 5

Willkommen im Spielzimmer! Winzig kleine Testkammern zu lösen, macht ganz großen Spaß.



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.



One Late Evening (von PMSchut)

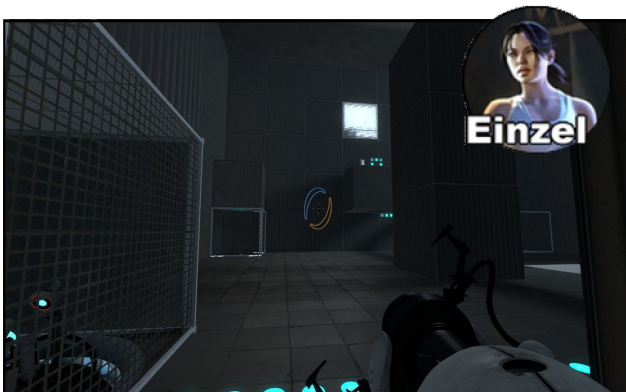
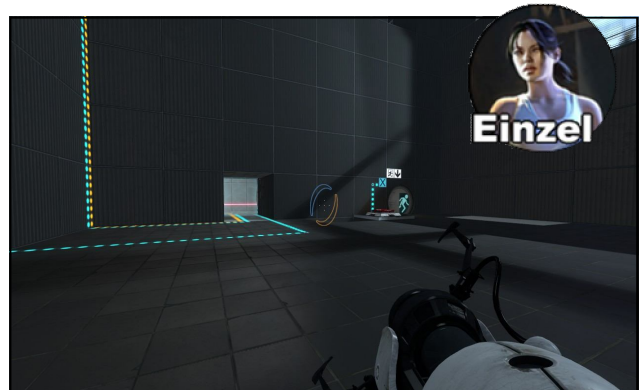
One Late Evening ist wirklich eine Map für einen langen Abend - nicht allerdings, weil sie so schön knifflig wäre, sondern nur, weil ihr die meiste Zeit damit verbringt, sinnlos hin und her zu laufen, um Würfel von A nach B zu tragen - so kann man auch Zeit schinden! Denn ihr tut hier leider wirklich nicht viel mehr, als einen Würfel auf einer Grube zu holen, per Button eine Portalfläche schräg zu stellen, eine kurze Flugpartie hinzulegen und schließlich den Würfel einzusetzen. Spielbar, aber langweilig.

Unser Urteil: **3 / 5**

the flying initiative (von kittymamthrew)

Diese Map ist nach einer Flugpartie durch ein Portalpaar benannt, und möglicherweise auch nach der später stattfindenden Reise in einem Flutlichttunnel. Wenn man so blöd wie Chiko ist, dann übersieht man ein eindeutig platziertes Loch im Boden und versucht Minuten lang verzweifelt, aus der Wand heraus die schräge Portalfläche an der gleichen Wand mit einem Portal zu treffen. Das Laser rätsel im Nebenraum wirkt deplatziert, ist aber kniffliger, als es auf den ersten Blick scheint, weil ...

Unser Urteil: **4 / 5**



Ende? (von guyforcas)

Um ehrlich zu sein, wirkt *Ende?* eher wie der Anfang eines Mapper-Daseins: Jemand denkt, er kann eine *Portal 2*-Map bauen, und packt so viele Testelemente wie möglich hinein, ohne dass diese tatsächlich miteinander interagieren. Stattdessen arbeitet ihr die einzelnen Ecken des Raumes nacheinander ab, und auch mit Portalflächen wird stark gegeizt. Für diesen negativen Gesamteindruck wirkt die Map dann doch noch akzeptabel, und der selbst gebaute Aufzug am Ende ist auch nett.

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

Errungenschafts-Guide: Rexaura

Den Mod *Rexaura* haben wir euch bereits in Ausgabe 8 vorgestellt. Der aus 19 Testkammern bestehende Mod rund um den Energieball heimste damals eine Wertung von stolzen 8,5 Punkten ein, und eigentlich hatten wir da auch schon alles zu gesagt ... **dachten** wir zumindest! Auch, als dann der Mod auf *Greenlight* gestellt wurde, hatten wir nicht mit mehr als einer kleinen Newsmeldung in einer der nächsten Ausgaben gerechnet, doch der Mod wurde nicht einfach 1:1 von Moddb zu *Steam* hochgeladen, sondern erhielt sogar noch Errungenschaften. Und dies ist der Anlass, diese alte Rubrik mal wiederzubeleben, damit ihr auch im „neuen“ alten *Portal*-Ableger alle Bonusaufgaben erfüllen könnt.

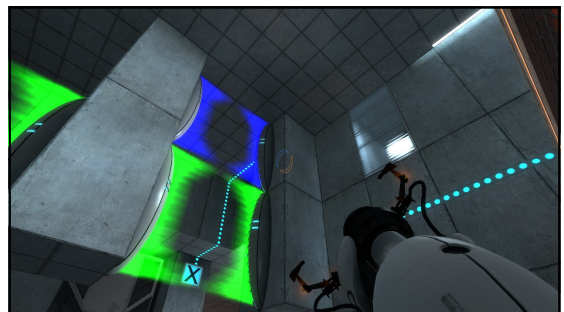


Zunächst einmal müssen wir diejenigen von euch, die gerne Stunden damit verbringen, zusätzliche Bonusaufgaben zu erfüllen und massig Errungenschaften zu sammeln, enttäuschen. Denn der Mod kommt mir gerade mal drei Errungenschaften daher. Das ist zwar besser als nichts, aber langen brauchen wird man dafür vermutlich nicht. Denn von den dreien sind zwei automatisch freigeschaltete: *Absichtlich unerreichbar* bekommt ihr, wenn ihr im Spiel das Doppelportalgerät erreicht habt, und *Vollzeitmitarbeiter* gibt es für alle, die das Spiel mindestens einmal durchgespielt haben.



Lediglich *Aperture-Diät* verlangt ein wenig mehr als bloßes Lösen der Kammern von euch. In drei Testkammern sind nämlich an geheimen Orten Kuchen versteckt, die es zu erreichen gilt. Der Kuchen wird dann jeweils von euch durch darüber laufen gegessen und GLaDOS gibt einen kleinen Kommentar dazu ab. Macht ihr das bei allen drei, bekommt ihr dann die letzte Errungenschaft, und wie das geht, erklären wir euch jetzt (Vorsicht, Spoiler):

Der erste Kuchen befindet sich in Testkammer 11 und ist relativ einfach zu erreichen. Ihr müsst zunächst den Test ganz normal lösen und euch den Würfel in den vorderen Raum mit der Ausgangstür holen. Lasst aber unbedingt ein Portal an einer Portalfläche in dem großen Raum, und zwar so, dass ein daraus fliegender Energieball auch sicher gerade



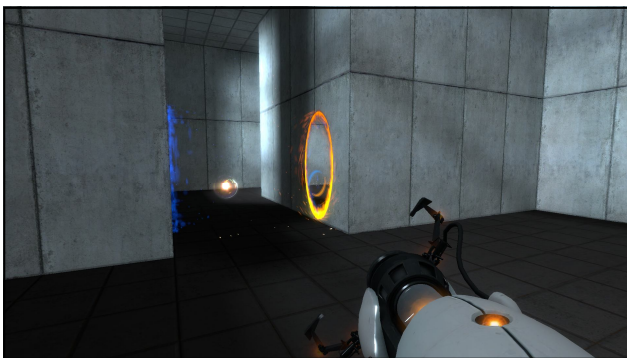
Kuchen 1: Der Energieball muss durch den blauen Energieball-Detektor fliegen ...



... was sich mit Hilfe von Portal bewerkstelligen lässt. Der Boden wird sich senken ...



... und tief unter der Erde findet ihr den ersten Kuchen versteckt.



Kuchen 2: Ein endlos vor sich her fliegender Energieball ist der erste Schlüssel zum Erfolg.



Wenn ihr den Energieball unter der Treppe „eingesperrt“ habt, ist der Gang relativ ungefährlich.



Endlich am Ziel: Der Button im Überwachungsraum öffnet einen geheimen Abschnitt ...



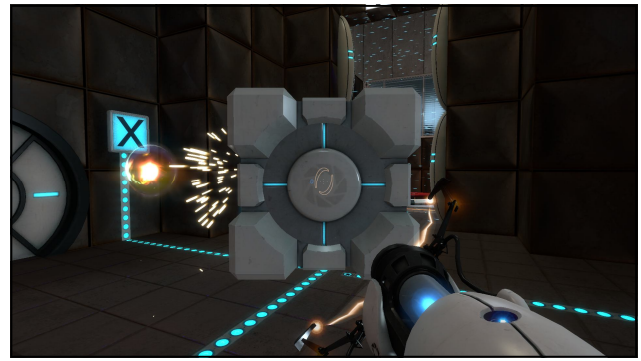
... in dem wir, wer hätte es gedacht, eine leckere Schwarzwälder Kirschtorte vorfinden.

wieder zurückkommt. Lasst nun den grünen Energieball durch das Portal fliegen und geht danach zurück. Nun müsst ihr den Energieball mit euren Portalen so umlenken, dass er den blauen Energieball-Detektor, der sich beim linken Energieball-Launcher direkt über dem ersten grünen Detektor befindet, aktiviert, dann fährt unweit davon ein Teil des Bodens nach unten, in welchem der Kuchen steht.

Der zweite Kuchen in Testkammer 14 ist da schon deutlich schwieriger zu erreichen. Ihr müsst nämlich in den Überwachungsraum im ersten Abschnitt der Testkammer und dort einen Button drücken, der dann unweit des Schalters eine Treppe nach unten zur begehrten Süßspeise eröffnet. Der Weg zu diesem Schalter ist auch gar nicht besonders schwer zu finden. Im zweiten Abschnitt gibt es links eine Treppe, durch deren Stufen hindurch ihr euch ein Portal in einen BTS-Bereich erschaffen könnt, in welchem eine Tür liegt, die zu einem Korridor führt, und dieser wiederum endet in dem Überwachungsraum. Das Problem: Normalerweise spawnt kurze Zeit, nachdem ihr durch die Tür getreten seid, ein neuer Energieball, welcher den Würfel zerstört und euch damit den Rückweg in Abschnitt 1, wo nun der Kuchen liegt, auf ewig versperrt. Euch bleibt also nichts anderes übrig, als den Energieball den ganzen Weg mitzunehmen um zu verhindern, dass er zerfällt. Dabei müsst ihr darauf achten, dass er immer rechtzeitig wieder ein Portal erreicht, aber auch wieder zurückkommt und nicht verloren gehen kann. Agiert zunächst so, als wolltet ihr die Testkammer normal lösen. Holt euch den Würfel, räumt den Energieball aus dem Weg (am besten an einer Stelle mit zwei Portalflächen direkt gegenüber die Portale so setzen, dass er endlos fliegt), stellt den Würfel auf den Schalter und fährt hoch zur Tür. Bevor ihr jedoch durch die Tür schreitet, solltet ihr erst mal zur Sicherheit, falls ihr bei Misserfolg nicht wieder von vorne anfangen wollt, einen Quicksave machen. Anschließend stellt euch so nah wie möglich an den Emanzipationsgrill, ohne dass euer Portal flöten geht. Schießt dann das Portal an die Wand gegenüber, so dass der Energieball direkt auf euch zu rast. Sobald der Ball dann aus dem Portal gekommen ist, rennt so schnell wie möglich rüber in den Gang, schießt ein Portal dorthin, wo der Ball aufprallen wird, und das andere irgendwo an die Seite, so dass ihr den

ball erst mal gesichert hinter dem Emanzipationsgrill habt und ihr in Ruhe durchatmen könnt. Setzt dann das eine Portal so um, dass ihr es jederzeit betreten könntet, das andere dann an die Portalfläche an der Treppe. Hier beim Timing unbedingt drauf achten, dass der Ball sich dann zwischen dem Portal, das ihr betreten könnt, und dem unter der Treppe hin und her bewegt (am besten auch wieder mit Quicksave) - das macht es zwar gefährlicher, dieses Portal zu betreten, aber anders geht es nicht. Nun könnt ihr ganz einfach den Gang entlangspazieren und den Schalter drücken. Wenn ihr alles richtig gemacht habt und danach zurückgeht, fliegt der Energieball immer noch zwischen Treppe und der anderen Stelle hin und her und ihr könnt ganz gemütlich zurück gehen und durch die noch immer offen stehende Tür in Abschnitt 1 zum Kuchen gelangen.

Der letzte Kuchen befindet sich in Testkammer 18. Genauer gesagt in dem großen rechten Raum mit dem Energieball. Auf der Seite mit der Ausgangstür und dem Energieball-Catcher gibt es an der rechten Wand ein ausgefahrenes Panel, das sich automatisch einfährt, sobald der Schalter gedrückt ist, der die Plattform aktiviert, die euch dort rüber bringt. Um daran zu kommen, müsst ihr euch also eines kleinen Tricks bedienen. Holt euch zunächst ganz normal den Cube und geht in den Raum mit dem Energieball. Stellt dann sicher, dass ein Portal auf dem Boden in selbigem Raum sitzt und das andere an der Wand unter dem Cube Dropper, so dass ihr immer wieder neue Cubes bekommt. Nun müsst ihr mit dem Würfel den Energieball auf der linken Seite des blau-roten Energieball-Detektors so umlenken, dass dieser rot bleibt, also die Tür geschlossen ist, wenn der Energieball schließlich explodiert. Haltet dazu den Würfel leicht schräg, damit er auf eine schräge Flugbahn kommt und irgendwo in der Mitte des Raumes landet, passt aber auf, nicht getroffen zu werden. Fahrt nun die elektrische Kugel, die Energiebälle zerstört, nach unten, und zwar bevor der nächste Energieball wieder den Detektor erreichen kann. Nun holt euch einen neuen Cube und folgt der ganz normalen Lösung erst mal ein Stück weit weiter. Legt den Cube auf die Portalfläche am Boden, stellt euch auf die Plattform und schießt ein Portal oben über den Schalter, das andere unter den Cube. Wenn ihr dann drüben



Kuchen 3: Es beginnt damit, den Energieball mit Hilfe eines Cubes aus der Bahn zu bringen ...



... damit der Detektor rot bleibt und die Tür sich somit nicht öffnen kann.



Nach einiger Vorbereitung dürft ihr die Tür öffnen und dem Energieball eine lange Reise bescheren ...



... was euch nach weiteren Portal-Umsetzaktionen Eintritt in den BTS-Bereich ermöglicht.



angekommen seid, ist die Wand natürlich zu. Geht die Treppe nach oben und schießt an eine Wand im unteren Bereich das Portal, was sich derzeit über dem Schalter befindet. Achtet darauf, dass ein daraus kommender Energieball weder im Catcher landet noch abgelenkt wird, sondern gegen eine der anderen Wände prallt und ganz normal zurück kommt. Vor dem nächsten Schritt solltet ihr speichern, denn passiert euch ein Fehler, müsst ihr ansonsten ganz von vorne anfangen. Geht jetzt zurück zu der Tür und dem Energieball. Lasst den Energieball jetzt durch den Portal-Detektor durchfliegen, er wird dann die Tür öffnen und den ganzen Weg bis unter den Cube Dropper schaffen. Schießt an diese Portalfläche schnell das Portal, was sich momentan noch am Boden befindet, und der Energieball wird daraufhin durch das Portal in den Raum auf der anderen Seite fliegen. Sobald der Energieball durch das Portal durch ist, schießt das Portal beim Dropper über den Schalter, auf dem der Würfel sitzt. Hierbei habt ihr nur einen Versuch, denn wenn der Energieball wieder zurück kommt, dann wird er nicht mehr bis zum Portal-Detektor durchhalten und ihr müsst von vorne anfangen. Habt ihr alles richtig gemacht, befindet sich noch immer eines eurer Portale auf der anderen Seite der Säuregrube, und der Schalter ist nicht mehr gedrückt, also die Wand offen. Schießt das Portal über dem Schalter auf den Boden und ihr könnt ganz

einfach auf die andere Seite laufen und hinter die Wand in den BTS-Bereich. Öffnet euch mit einem weiteren Portal den Weg zur Tür und nehmt die Lüge in Empfang.

Übrigens: Bei Flo hat sich auch beim dritten Einsammeln aller drei Kuchen am Stück die Errungenschaft nicht freigeschaltet. Wir haben keine Idee woran das liegen könnte, außer dass die Errungenschaft irgendwie fehlerhaft ist. Teilt uns doch bitte mal mit, ob ihr das gleiche Problem habt, oder ob Flo alleine dasteht.



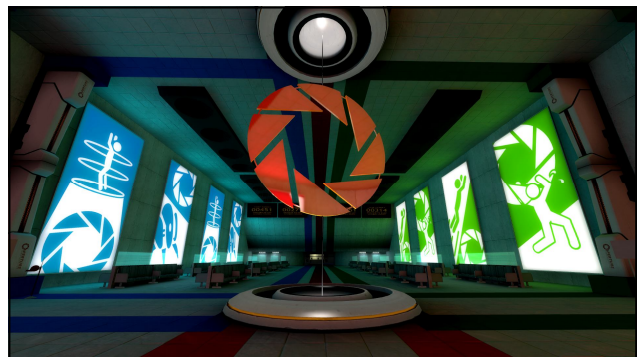
Mod-Test Update

Aber nicht nur wegen den Errungenschaften ist die *Steam*-Version von *Raxaura* interessant. Neben Community Hub mit Diskussionsforen und ähnlichem, wie bei jedem auf *Steam* veröffentlichten Spiel, liegen der Neufassung auch zwei komplett neue Maps bei. In der ursprünglichen Fassung gab es eine Advanced Version von Testkammer 9 und 15, sowie die zwei zusätzlichen Neuentwicklungen „Bonus 1“ und „Bonus 2“. Zu diesen gesellen sich jetzt auch noch „Bonus 3“ und „Bonus 4“. Die Maps wirken auf den ersten Blick recht knifflig, wer aber erst mal die jeweilige Grundidee raus hat, wird eine kurze, aber schöne Zeit mit den beiden neuen Testkammern verbringen. Absolut empfehlenswert!



>>> Und das gab es sonst noch ...

Auf *Greenlight* wurde ein neuer *Portal 1*-Mod eingereicht, der sogar schon grünes Licht erhalten hat. *Portal: Outside Influence* spielt ein paar Jahre nach *Portal 1* und kommt laut *Greenlight*-Page mit einer neuen Story (in der GLaDOS wohl durchweg tot ist), Voice Acting, neuer Musik und neuen Testelementen daher. Viel bekannt ist noch nicht, aber die Entwickler arbeiten wohl schon seit fünf Jahren daran und wollen ihn noch diese Jahr kostenlos releasen - und sich dann an eine Fortsetzung als *Portal 2*-Mod machen. Der Trailer macht jedenfalls Lust auf mehr - wir halten euch auf dem Laufenden.



Neuer *Portal 1*-Mod im Anmarsch: *Portal: Outside Influence* soll noch dieses Jahr erscheinen.

Baymax

Als wir neulich im Kino saßen und uns den neuen Disney-Film *Baymax - Riesiges Robowabohu* ansahen, mussten wir ab einer bestimmten Stellen doch ein wenig an *Portal* denken - Grund genug, euch den Film auf den folgenden Seiten vorzustellen!



Ganz schön beeindruckend: Hiro bestaunt Baymax, den Medizin-Roboter seines großen Bruders.

Baymax ist der 54. abendfüllende Trickfilm aus den Disney-Studios und basiert lose auf der Marvel-Comicreihe *Big Hero 6* - diesen Titel trägt auch der Film im englischen Original, bei uns wurde er aber nach dem Hauptcharakter umbenannt. Seine Weltpremiere feierte der Film am 23. Oktober 2014 auf dem Tokyo International Film Festival, der offizielle deutsche Kinostart folgte am 22. Januar 2015.

Superhelden-Comics, ob nun von Marvel oder sonst einem Verlag, haben uns nie sonderlich angesprochen. Somit haben wir uns *Baymax* lediglich in unserer Funktion als Disney-Fans angesehen und wussten nicht so genau, was uns eigentlich erwarten würde. Vorab hatten wir gelesen, dass *Baymax* bei Jungs wohl einen ähnlichen Hype auslösen würde, wie im Vorjahr *Die Eiskönigin* bei den Mädchen - und *Die Eiskönigin* fanden wir eigentlich ganz gut, aber wir mochten Disneys Märchen-Verfilmungen ja schon immer. *Baymax* ist nun aber kein Märchen, sondern ein Superhelden-Comic ... aber warten wir mal ab, was kommt!

Nun, langer Rede kurzer Sinn: Wir wurden sehr positiv überrascht! Das kann mit daran liegen, dass wir bekanntlich auch Anime-Freaks sind, und vom Stil her erinnert *Baymax* durchaus ein wenig an einen Anime - sowohl optisch als auch von Story her. Baymax selbst hat ein bisschen was von Totoro: Es ist riesengroß, aber trotzdem knuddelig und von Grund auf gutherzig. Diesen *Mein Nachbar Totoro*-Tortenboden bestreiche man großzügig mit einer dicken Schicht *Medabots*, der zwei gehäufte Esslöffel *Power Rangers* und eine winzige Prise *Pokémon* beigemischt wurden. Nach dem Backen wird das Ganze mit einer saftigen *Portal*-Kirsche garniert - fertig! ^^

Die Geschichte spielt in San Fransokyo, eine Mischung aus Tokyo und San Francisco. Die Comic-Vorlage ist ausschließlich in Tokyo angesiedelt, aber so erhält das Ganze einen etwas fiktiveren Touch, und die Amis setzen ihren Willen durch, überall zumindest ein bisschen USA-Flair beizumischen. Nichtsdestotrotz überwiegt der Tokyo-Anteil deutlich! Das



Kurz vor seinem Tod: Hiro redet zum letzten Mal mit seinem großen Bruder Tadashi.

merkt man nicht nur optisch: Die paar verbleibenden San Francisco-Elemente wurden merklich asiatisiert, die Brückenpfeiler der Golden Gate Bridge erinnern an fernöstliche Torbögen, die Cable Cars sehen ein bisschen nach fahrenden japanischen Tempeln aus. Auch die Namen (mit Ausnahme von Baymax selbst) klingen durchweg Japanisch, und das fängt schon bei der menschlichen Hauptfigur an: Hiro Hamada ist ein 14-jähriger kleiner Tüftler, der gegen den Willen seiner Tante an Roboter-Kämpfen mit selbst gebauten Robotern teilnimmt. Hiros großer Bruder Tadashi verschleppt ihn eines Tages unter einem Vorwand in seine Uni, um ihm den Roboter zu zeigen, an dem er selbst seit Monaten arbeitet: Baymax! Er sieht aus wie ein übergroßer Marshmallow und ist nicht zum Kämpfen gebaut, sondern zum Heilen - ein Medizin-Roboter, der das Gesundheitswesen revolutionieren soll. Von Baymax beeindruckt, beschließt Hiro, dass er auch an diese Uni will, und wie er bald erfährt, ist sein zartes Alter kein Hinderungsgrund, wenn er nur eine beeindruckende Erfindung vorweisen kann. In den nächsten Nächten legt sich Hiro ins Zeug und entwickelt die Microbots, winzige Miniatur-Roboter, die durch Masse erst Klasse werden: Ein einzelner Microbot ist schwach, doch zu Tausenden können sie sich - gedankengesteuert durch ihren Besitzer - immer wieder neu formatieren und jede Aufgabe lösen. Das Pub-



Unterwegs in San Fransokyo: Baymax versucht herauszufinden, wohin der kleine Microbot strebt.

likum ist beeindruckt von der Präsentation, Hiro hat sofort seine Uni-Zulassung in der Tasche, und der Präsident der Firma Krei Tech will die Microbots kaufen - dass Hiro ablehnt, scheint dem Mann, der als skrupellos gilt, ganz und gar nicht zu passen, und so ist spätestens an dieser Stelle klar: Den haben wir nicht zum letzten Mal gesehen!

Wenig später kommt es zu einem Brand, bei dem Tadashi ums Leben kommt. Hiro schmerzt der Verlust seines Bruders sehr, so dass er sich zu gar nichts mehr aufraffen kann und nicht einmal mehr die Uni besucht. Eher durch Zufall reaktiviert Hiro eines Tages Baymax, doch auch die große Erfindung seines großen Bruders kann den Jungen nicht aufheitern. Das ändert sich schlagartig, als Hiros letzter verbleibender Microbot plötzlich ein Eigenleben entwickelt. Der klitzekleine Roboter versucht, auszureißen, und für Hiro ist der Fall klar: Er will zu seinen Kollegen! Eigentlich dachte Hiro, alle Microbots (bis auf den einen) seien in dem Feuer zerstört worden, doch offenbar hat sie jemand nachgebaut. Sollte am Ende die Firma Krei Tech dahinter stecken? Hiro baut Baymax kurzerhand zu einem Kampf-Roboter um und macht sich mit ihm auf den Weg, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Was uns alte *Portal*-Fans nun in der späteren



Neuer Job: Kampf-Roboter! Hiro hat Baymax ein bisschen aufgerüstet für den großen Showdown.



Flugstunden mit Baymax: Die Golden Gate Bridge sieht in San Fransokyo irgendwie Fernöstlich aus.



Portal-Experimente bei Krei Tech: Beim zweiten Testlauf gab es eine folgenschwere Panne.

Phase des Films überrascht hat, war die Tatsache, dass auch Krei Tech, genau wie Aperture Science und Black Mesa, an der Portal-Technologie geforscht hat. Eine Portal Gun benötigte man für die Portale von Krei Tech allerdings nicht, es handelte sich viel mehr um zwei massive Eisenringe, die miteinander in Verbindung standen. Der erste Test verlief sehr vielversprechend: Ein Wissenschaftler warf seine Mütze in das eine Portal, und es kam binnen Sekundenbruchteilen aus dem anderen wieder zum Vorschein. Als dann jedoch im zweiten Anlauf ein menschliches Testsubjekt auf die Reise geschickt werden sollte, kam es zum folgenschweren Zwischenfall - mehr sei an dieser Stelle nicht verraten! Nur eins noch: Dank *Baymax* wissen wir jetzt auch, wie es im Inneren von Portalen aussieht, nämlich irgendwie so ähnlich wie in der Zerrwelt aus

Pokémon Platin, und doch irgendwie ganz anders!

Wie eingangs bereits erwähnt, basiert *Baymax* lose auf der Marvel-Comicreihe *Big Hero 6*. Obwohl viele Marvel-Comics - dazu zählen auch *Spider-Man*, *X-Men* oder *Die Fantastischen Vier* - in Deutschland erscheinen (meist bei Panini), scheint die Original-*Baymax*-Geschichte bislang noch nicht auf Deutsch vorzuliegen. In den USA erschienen diese ab 1998 in der 3-teiligen Mini-Serie *Sunfire & Big Hero 6*. Später gab es noch eine 5-teilige Fortsetzung, die nun nur noch *Big Hero 6* hieß - diese Fortsetzung wurde dann auch in Form eines Sammelbandes nachgedruckt, doch die Ursprungsgeschichte ist nur in den Originalheften zu bekommen. Eine Neuauflage anlässlich des Films ist bislang ebenso wenig angekün-



Wir sind Superhelden: Das Ende des Films ist offen für eine Fortsetzung mit Hiro und Baymax.



Baymaximaler Spielspaß? Baymax und Hiro sind bereits in *Disney Infinity 2* vertreten.

digst wie eine deutsche Übersetzung, deshalb wird es für neue *Baymax*-Fans schwierig, die Ursprünge des knuddeligen Roboters selbst nachzulesen.

Denn eins ist sicher: Wer den Disney-Film mochte, für den könnte der Marvel-Comic historisch interessant sein, er könnte aber auch schockiert sein. Das beginnt schon damit, dass Baymax im Original nicht wie ein knuddeliger Riesen-Marshmallow aussieht, sondern wie eine große grüne Echse. Ein Roboter ist er trotzdem, gebaut wurde er aber von Hiro selbst als Ersatz für seinen verstorbenen Vaters - Hiro's großer Bruder Tadashi hingegen existiert im Comic nicht.

Baymax ist übrigens nicht Disneys erste Begegnung mit Marvel, im Gegenteil: Bereits 2009 wurde bekannt, dass Disney die Marvel-Studios übernehmen würde, ein Studio, das sich auf die Verfilmung von Marvel-Comics spezialisiert hat. Dadurch konnte Disney erst vor wenigen Monaten mit *Guardians of the Galaxy* eine Real-Verfilmung des gleichnamigen Marvel-Comic in die Kinos bringen. Unter anderem auf diesem Film basiert auch das durch NFC-Figuren getragene Videospiel *Disney Infinity 2* mit dem passenden Untertitel *Marvel Super Heroes* (für das es inzwischen natürlich auch schon eine Baymax-Figur gibt). Auch im Zeichentrick-Programm hat Disney die Marvel-Lizenz bereits genutzt: Von *Phineas und Ferb* gibt es die Special-Folge *Mission Marvel*, in der viele wichtige Marvel-Helden einen Auftritt haben, und die auch im deutschen Disney Channel bereits lief.

Als Fazit bleibt festzuhalten, dass man definitiv kein Marvel-Fan sein muss, um *Baymax* zu mögen - im Gegenteil könnte es sogar störend



Gipfeltreffen der Helden: Auch bei *Phineas und Ferb* waren Spider-Man und Co. schon zu Gast.

sein, wenn man Marvel-Fan ist, weil einem dann der Disney-Baymax ein paar Stufen zu süß sein könnte. Wer hingegen generell mit Disney-Zeichentrickfilmen etwas anfangen kann, der ist bei *Baymax* genau richtig, wobei es von Vorteil sein dürfte, wenn man zudem etwas für Anime-Flair übrig hat. Die Story ist zwar keine Weltneuheit, hat aber einen guten Mittelweg zwischen Action, Humor und Herzlichkeit gefunden. Für Japan-Begeisterte gibt es in San Fransokyo ein paar nette Details zu entdecken, so dass wir *Baymax* unterm Strich durchaus weiter empfehlen würden.



Die Ursprungsgeschichte von Marvel: Baymax ist das grüne Ungetüm, auf seinem Rücken Hiro.

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>

Easter Eggs in Games

- In Testkammer 8, als GLaDOS die schnelle Erklärung von sich gibt, zitiert sie im Original die Einleitung des Romans *Moby Dick*: „And methodically knocking people's hats off - then, I account it high time to get to sea as soon as I can.“ Im Deutschen wurde daraus nur eine beschleunigte Version des darauffolgenden Satzes: „Bitte. Falls du Fragen hast, stell dir das, was ich gesagt habe einfach in Zeitlupe vor.“
- GLaDOS' panische Angst vor Vögeln ist eine Anspielung auf die griechische Sage von Prometheus, der das Wissen der Götter an die Menschen weitergab und dafür von Zeus bestraft wurde: Ein Vogel fraß jeden Tag von Prometheus' Leber.
- Kleinigkeiten, die man kaum bemerkt: Auf der Seite der Originalverpackung eines Geschützturms sind Screenshots aus dem Geschützturm-Trailer abgebildet.
- Wenn ihr in dem lustigen Quizspiel *You Don't Know Jack* so frech seid, eine Frage mit „Arschloch“ zu „beantworten“, flippt Moderator Jack gehörig aus, zieht euch Geld ab und ändert euren Namen.



Prometheus mit seinem Vogel auf einem Gemälde von Tiziano Vecellio (1547 - 1548).



Leicht zu übersehen: Die Geschützturm-OVP zeigt Screenshots aus dem Geschützturm-Trailer.

- In der alten Fernsehprogramm-Simulation *Mad TV* könnt ihr mit der Taste „J“ eure Spielfigur in ein grünes Monster verwandeln. Das Lustige dabei: Chiko hat einen Onkel, dessen Name mit „J“ anfängt, und den er gern scherzhaft als Monster bezeichnet hat.
- Für *Sim City 2000* gab es ein offizielles Tool namens *S.C.U.R.K.*, das euch das Editieren der Grafik erlaubte. Wenn ihr in *S.C.U.R.K.* einfach nur „vaudeville“ eintippt, tanzt ein Wolkenkratzer durch das Bild.
- Guybrush Threepwood aus *Monkey Island* kann 10 Minuten lang die Luft anhalten, das wird am Anfang des Spiels beiläufig erwähnt. Viel später werdet ihr ins Wasser geworfen, und wer hier nun tatsächlich die 10 Minuten abwartet, der erstickt!

>>> Der letzte Screenshot



Wir tun uns langsam schwer, immer schon im Voraus die Themen für das nächste Heft festzulegen, deshalb wird die Vorschau hiermit abgeschafft. Stattdessen ab sofort auf jeder Hefrückseite: Ein netter Screenshot aus unserem riesigen Archiv! Passend zum nahenden Valentinstag sehen wir diesmal nur noch Herzchen: *Aperture Valentine* ist immer noch spielenswert, nicht nur für Liebespaare!

Nächste Ausgabe:

April 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 alle zwei Monate 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.