

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



**SUPER MARIO MIT PORTAL GUN:
"MARIO" IM GROSSEN TEST**

DAS PORTAL-MUSIK-SPECIAL

ALLE 26 RADIOS AUFGESPÜRT!

**GESCHÜTZTÜRME IM SPOTLIGHT -
INKLUSIVE FOTOCOMIC!**

**ENDLICH NEUE EASTER EGGS:
PORTAL IST ÜBERALL - TEIL 2**

AUSGABE 3/12

**„Guten Morgen! Ihr Hyperschlaf dauerte:
Vier Wochen!“**

Im Einklang mit den gesetzlichen Bestimmungen müssen alle Aperture-Science-Testsubjekte eine regelmäßige verpflichtende Lesestunde absolvieren.

In diesem Sinne:

Willkommen zur dritten Ausgabe des Portal-Magazins!

Im Hyperschlafzentrum dürft ihr nicht nur ein Gemälde (= Kunst) bewundern, sondern auch klassischer Musik von Johann Sebastian Bach lauschen, was uns zu einem großen Thema dieser Ausgabe bringt: Die *Portal*-Musik! Wir stellen euch den Soundtrack aus *Portal 1* und *Portal 2* vor und erzählen euch, wo ihr ihn finden könnt oder was es für Remixe gibt. Außerdem decken wir die Fundorte aller Radios in *Portal 1* auf und liefern auch spannende Hintergrundinfos über die Musikkisten.

Ein zweites großes Thema dieser Ausgabe ist Super Mario - richtig, der Nintendo-Held! Er hat nämlich insofern etwas mit

Portal zu tun, dass Anfang März das Fanspiel *Mario* erschienen ist, das *Super Mario Bros.* und *Portal* gelungen miteinander vereint. Wir haben natürlich auch einen Spieletest dazu vorbereitet.

Ansonsten stellen wir euch wieder eine spielswerte Custom Map vor und setzen das Hammer-Tutorial fort. Also ladet eure Portal Gun, esst einen Superpilz, und dann kommt mit in die Testkammern von Aperture Science!

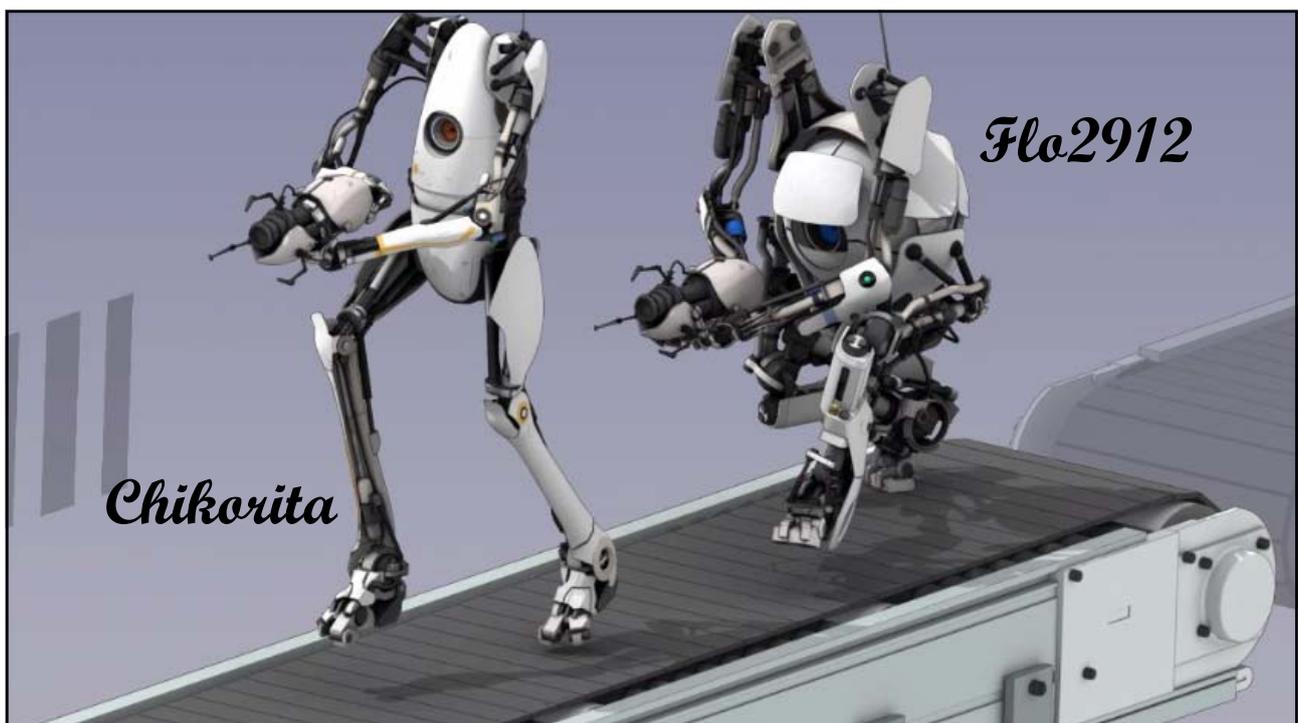
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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!



Spieletest: <i>Mario</i>	4
Mit einer Portal Gun durch das Pilz-Königreich? <i>Mario</i> macht's möglich! Wir haben das neue Fan-Spiel für euch getestet. Inklusive Interview mit Sašo von Stabyourself - ab Seite 7 nachzulesen!	
Blick über den Tellerrand	9
Aus aktuellem Anlass (das Release von <i>Mario</i>) ist heute der Nintendo-Held Super Mario unser Thema beim Blick über den Tellerrand.	
Special: Das Rätsel der Radios	14
Wusstet ihr, dass die Radios in <i>Portal 1</i> erst nachträglich integriert wurden? Wir erklären euch, welchen Sinn und Zweck sie haben.	
Special: Die <i>Portal</i>-Musik	15
Wir präsentieren euch den Soundtrack zu beiden <i>Portal</i> -Teilen inklusive Infos zu Komponisten, Remixen und Bezugsmöglichkeiten.	
Errungenschafts-Guide	18
In dieser Ausgabe suchen wir alle 26 Radios und bringen sie zu ihrem Bestimmungsort.	
Hammer-Tutorial	21
Auch im Tutorial wird's diesmal akustisch: Wird erklären euch, wie Ihr Musik, Stimmen und Sound-Effekte in eure Maps einfügt.	
Map Check: <i>Upstairs Downstairs</i>	25
Eine Rundreise durch die alten Anlagen aus Cave Johnsons Zeiten: Drei Testkammern inklusive einer abschließenden Überraschung.	
Mod-Test: <i>Portal New Adventure</i>	27
Einige neue Testelemente, aber leider auch stellenweise unfair und einfach viel zu kurz.	
Special: <i>Portal</i> ist überall - Teil 2	29
Nachdem der erste Teil in Ausgabe 1 so ein großer Erfolg war, setzen wir nun unsere Liste der <i>Portal</i> -Anspielungen fort.	
Schwebewürfel	31
Wir enthüllen einen lustigen Glitch in <i>Portal 2</i> : Ein Reflektorkubus kann tatsächlich schweben!	
Comic: Der Geschützturm	32
Chikorita und Plinflo, zwei kleine Pokémon, bestellen sich ihren eigenen Aperture-Geschützturm, um sich so gegen Darkrai zu schützen.	
Spotlight on Character	35
Sie sind tödlich, aber sie sind Kult: Die Geschütztürme von Aperture Science!	
Flo's Gerüchteküche	38
Wir gehen ein paar Gerüchten auf den Grund, die vielleicht die Zukunft von <i>Portal</i> verraten.	



Mario in Aperture-Testkammern? Ja, sowas gibt's, und zwar in dem neuen Fan-Spiel *Mario*, das wir euch in dieser Ausgabe vorstellen. → **Seite 4**



In diesem Rattmann-Versteck erklingt *Exile Villify*. Alle Infos über diesen Song sowie über den restlichen *Portal*-Soundtrack lest ihr in unserem großen *Portal*-Musik-Special. → **Seite 15**



Ein Geschützturm in der Hand zweier kleiner Pokémon: Lest in unserem Fotocomic, wie Chikorita und Plinflo das Aperture-Produkt im Kampf gegen Darkrai einsetzen! → **Seite 32**

Mario0

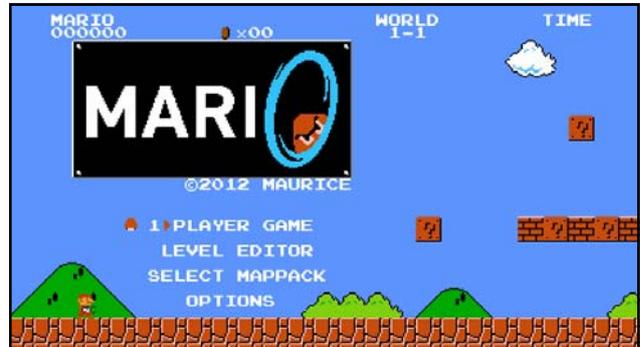
Was hat denn ein Test zu einem *Mario*-Spiel in einem *Portal*-Magazin zu suchen, werden sich manche von euch wahrscheinlich fragen. Nun, wir reden von *Mario0*, und der bedeutende Unterschied ist hierbei die Null anstelle des Buchstaben O - diese soll nämlich ein Portal darstellen! *Mario0* ist eine Mischung aus *Super Mario Bros.* und *Portal*, ein 2D-Jump'n'Run mit Portal Gun.

Das Spiel ist ein Fan-Projekt von Maurice Guégan, Sašo Smolej und einigen Helfern, die unter dem Namen Stabyourself arbeiten. Zum ersten Mal angekündigt wurde *Mario0* im Sommer 2011, und die erste spielbare Version wurde schließlich am 3. März 2012 veröffentlicht. Wer Interesse hat, kann das Spiel unter <http://stabyourself.net/mario0/> gratis downloaden.

Eure Spielfigur ist Mario, der berühmte Klempner von Nintendo, aber der bedeutende Unterschied ist, dass unser kleiner Held eine Portal Gun in der Hand hält. Diese funktioniert genau so, wie man es vermutet: Es lassen sich blaue und orange Portale in der Landschaft platzieren, durch die

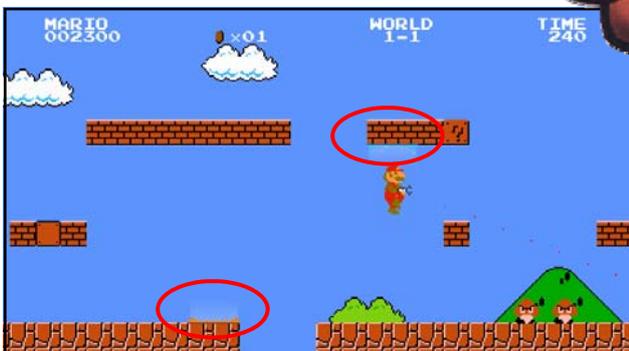


Mario hindurch hüpfen kann. So ist es beispielsweise möglich, eine knifflige Sprungpassage einfach mit Hilfe von zwei Portalen zu umgehen. Doch Vorsicht, natürlich können auch Items und sogar Gegner die Portale benutzen. Ich selbst musste bei einem meiner ersten Testläufe erleben, wie mir Lakitu ein



Daten des Spiels

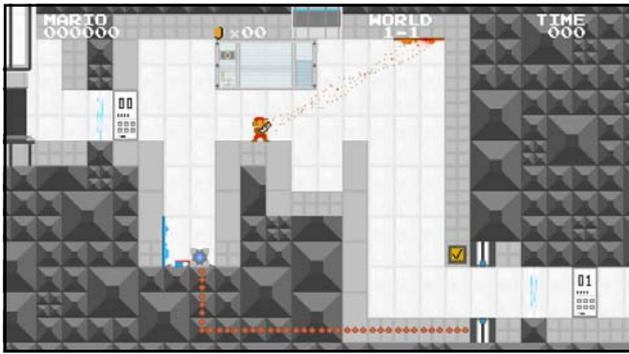
Entwickler:	Stabyourself
Release (D):	03.03.2012
Systeme:	PC
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	nicht geprüft



Portale sind eine ganz neue Möglichkeit, einen Abgrund zu überwinden. Mario macht's vor!



Umleitung! Wir lotsen die Gumbas an Mario vorbei und direkt in den nächsten Abgrund.



Die erste Aperture-Testkammer ist freilich noch sehr einfach - wie im echten *Portal*!



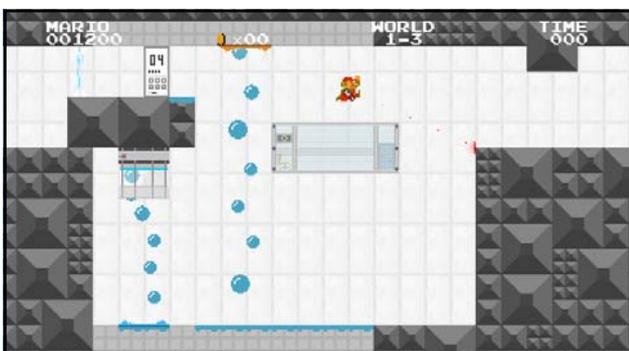
Auch die Lichtbrücken sind dabei. Diese hier dient dazu, den Schalter rechts oben zu erreichen.

Stachi-Ei in die Portale geworfen hat, die ich eigentlich gesetzt hatte, um einen abhauenden Pilz zurück zu Mario zu lotsen. Tja, Pech gehabt!

Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist die Steuerung. Zwar könnt ihr euch die Tasten nach Belieben selbst belegen, die Standard-Einstellung sieht allerdings vor, dass ihr Mario - genau wie in den meisten anderen Fan-Remakes von *Super Mario Bros.* - mit der Tastatur steuert, wohingegen die Portale mit der Maus gesetzt werden. Klar entspricht diese Steuerung auch dem Original-*Portal*, nur muss Mario naturgemäß bedeutend beweglicher sein als Chell oder Atlas und P-Body. Da kommt es schon mal vor, dass ihr hektisch zwischen Maus und Tastatur hin und her greifen müsst, um eine schwierige Stelle zu schaffen. Ebenfalls fällt auf, dass Mario immer in die Richtung schaut, in die er mit der Portal Gun zielt. Das hat den interessanten Effekt, dass der Klempner rückwärts läuft, wenn sich z.B. der Mauszeiger (der Zielpunkt der Portal

Gun) am linken Bildschirmrand befindet, ihr aber nach rechts laufen wollt. Es ist dann auch nicht auf Tastendruck möglich, sich umzudrehen, um z.B. einen heran nahenden Koopa Troopa mit einem Feuerball zu begrüßen, dazu müsste zuerst die Maus bewegt werden. Alles in allem würden wir die Steuerung nicht als schlecht bezeichnen, sie erfordert aber doch einiges an Übung.

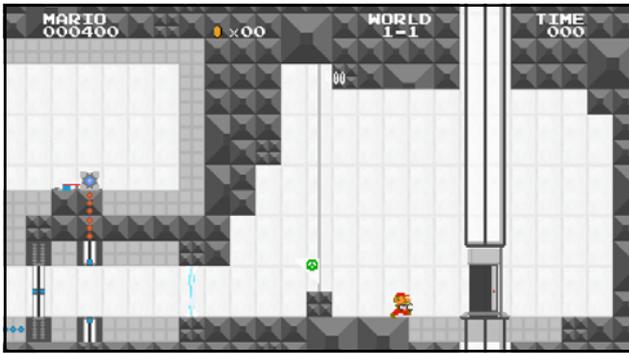
Wenn ihr das Spiel startet, stehen euch zwei Map Packs zur Verfügung. Zum einen die 32 Original-Level aus dem Klassiker *Super Mario Bros.*, welche keine zusätzlichen Testelemente beinhalten und theoretisch auch ganz ohne den Einsatz der Portal Gun zu schaffen sind. Das Portalgerät kann euch an manchen Stellen aber durchaus das Leben vereinfachen und auch die eine oder andere Abkürzung ermöglichen. Das zweite Map Pack führt Mario in waschechte Testkammern von Aperture Science - 18 Stück an der Zahl, aufgeteilt in insgesamt neun Level. Gegner wie



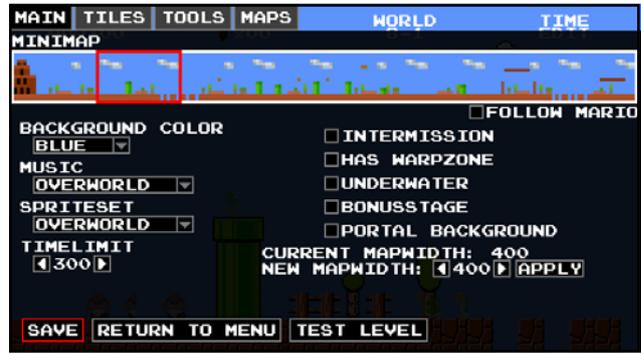
Das blaue Rückstoßgel ist am Boden verteilt, und jetzt springt Mario fröhlich dem Ziel entgegen.



Ein Würfel fliegt auf den Emanzipationsgrill zu. Als echter *Portal*-Fan wissen wir, was zu tun ist!



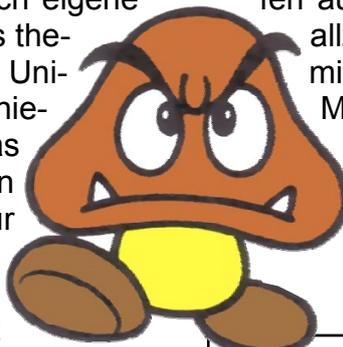
Level geschafft! Am Ende jeder Testkammer folgt auf den *Mario*-Flaggenmast der *Portal*-Aufzug.



Ein Blick in den Level-Editor. Hier können wir uns unsere eigenen Testkammern zusammenklicken.

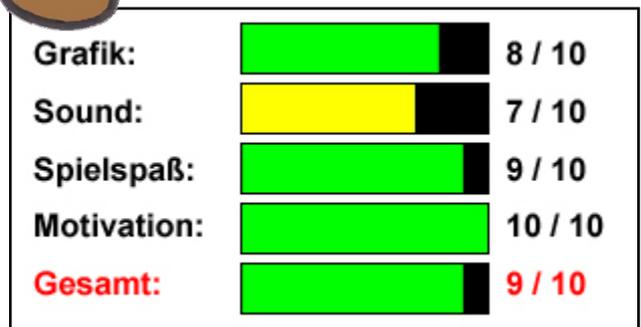
Gumbas oder Koopa Troopas begegnen euch hier nicht, und auch Power-Ups wie Pilze oder Feuerblumen sucht ihr vergeblich, stattdessen bekommt es Mario hier mit allen möglichen Aperture-Testelementen zu tun: Angefangen bei Speicherkuben, die auf Schalter gelegt werden müssen, um Türen zu öffnen, über Laser und Lichtbrücken bis hin zu allen drei Gelen. Wie es sich gehört, steht hier die Kopfarbeit im Vordergrund. Zwar gibt es einige wenige Stellen, die schnelle Reaktion erfordern, primär muss Mario aber mehr denken als springen. Sterben kann Mario aber freilich auch bei Aperture Science, etwa wenn er in die Schusslinie eines Lasers gerät. Also immer gut aufpassen!

Wem die vorgefertigten Level nicht reichen, der hat außerdem einen Editor zur Verfügung, mit dessen Hilfe sich eigene Level basteln lassen. Hier ist es theoretisch auch möglich, beide Universen miteinander zu kombinieren, also z.B. ein paar Gumbas durch Aperture-Testkammern laufen zu lassen oder eine Tür samt zugehörigem Schalter in Bowers Schloss zu installieren. Nur eins ist leider nicht möglich: Speicherkuben in Fragezeichen-Blöcken zu verstecken. Schade! Sowohl grafisch als auch akustisch orientiert sich *Mario* übrigens sehr an *Super Mario Bros.*: Die Pilz-Königreich-Level sehen genauso aus wie auf dem NES - bis auf die Tatsache, dass Mario dort freilich keine Portal Gun hatte. Auch in den Aper-



ture-Testkammern erklingt das klassische *Mario*-Theme, wobei man hier aber sagen muss, dass es nicht ganz zur Atmosphäre passt. Klar handelt es sich um eine extrem Ohrwurm-verdächtige Melodie, aber Aperture Science harmoniert einfach nicht mit fröhlichen *Mario*-Soundtracks - auch dann nicht, wenn Mario selbst durch die Testkammern hüpf! Aber man kann ja zur Not den Ton im Spiel ausschalten und stattdessen im Hintergrund im MP3-Player echten *Portal*-Soundtrack laufen lassen.

Trotz einiger kleinerer Kritikpunkte verdienen die Grundidee und auch die gelungene Umsetzung ein ganz großes Lob. Wenn ihr gern *Mario*-Spiele zockt oder euch auch nur ansatzweise interessiert, wie *Portal* in 2D wirken würde, dann solltet ihr euch *Mario* auf jeden Fall einmal ansehen! Wir hoffen auf zusätzliche Map Packs in nicht allzu ferner Zukunft und schließen mit einem kleinen Hinweis: The Mushroom is a lie! (Das stimmt übrigens tatsächlich, da ihr in sämtlichen Aperture-Testkammern keinen einzigen Pilz finden werdet! Mamma Mia!)



Die Entwickler von Mari0

Sašo von Stabyourself war so freundlich, uns ein paar Fragen über die Entwicklung und Entstehungsgeschichte von *Mari0* zu beantworten. Vielen Dank! Hier gibt es nun das gesamte Interview zum Nachlesen.

Portal-Magazin:

Wie entstand die Idee zu *Mari0*?

Sašo:

Durch Dorkly's *Mario with a Portal Gun*-Video. (Anm.: <http://www.youtube.com/watch?v=WiqmZ2C2WQo>)

Portal-Magazin:

Wie lang habt ihr an dem Spiel gearbeitet?

Sašo:

Mari0 wurde im Januar 2011 gestartet, Portale wurden im März hinzugefügt.

Portal-Magazin:

Welches Originalspiel magst du lieber, *Super Mario Bros.* oder *Portal*?

Sašo:

Es ist schwer, sich für einen Favoriten zu entscheiden, da es verschiedene Arten von Spielen sind.

Portal-Magazin:

Welches ist dein Lieblings-Testelement aus *Portal*?

Sašo:

Portale.

Portal-Magazin:

Es gibt keine Flutlichttunnel in *Mari0*. Warum? Ist es geplant, sie durch ein zukünftiges Update nachzureichen?

Sašo:

Sie waren tatsächlich für den Screenshot-Marathon geplant, wurden aber aufgrund



Mario with a Portal Gun war der Gedankenanstoß zu *Mari0*. Wer das lustige Video sehen will, wird z.B. auf Youtube fündig: <http://www.youtube.com/watch?v=WiqmZ2C2WQo>



Der Maxipilz aus *New Super Mario Bros.*: Ein netter Gag für die Homepage, aber wirklich für *Mari0* geplant war er offenbar nie.

von Zeitmangel nicht integriert. Sie werden irgendwann in Zukunft hinzugefügt.

Portal-Magazin:

Gleiche Frage für Geschütztürme.

Sašo:

Es gibt zur Zeit keine Pläne, sie hinzuzufügen, aber vielleicht in einem zukünftigen Update.

Portal-Magazin:

Gibt es „lost features“, also Dinge, die geplant waren, aber nicht ins fertige Spiel integriert wurden?

Sašo:

Ich kann mich an keine erinnern, abgesehen von den bereits erwähnten Flucht-tunneln.

Portal-Magazin:

Im Pilz-Königreich können Portale auf wirklich jedem Stück Boden platziert werden. Warum gibt es dort keine unportalbaren Blöcke?

Sašo:

Super-Mario-Bros.-Maps sind nicht wirklich für Portale gemacht. Wir haben darüber nachgedacht, manche Blöcke unportalbar zu machen, aber wir haben bemerkt, dass dies die Spieler nur irritieren würde. Sie wollen in den Original-Maps mit Portalen herumspielen.

Portal-Magazin:

Ihr habt den kompletten Super-Mario-Bros.-Soundtrack in Mari0 integriert, aber keine Musik aus Portal. Warum?

Sašo:

Portal-Musik schien nicht sehr gut zu passen, nicht einmal als 8-Bit-Remix. Aber vielleicht in der Zukunft.

Portal-Magazin:

Mari0 wurde vor einigen Tagen released. Kannst du schon etwas über den Erfolg des Spiels sagen?

Sašo:

Über 100.000 Downloads am ersten Tag und 300.000 bis jetzt sollten für sich sprechen.

Portal-Magazin:

Was ist euer persönlicher Speedrun-Rekord für Mari0?

Sašo:

Keiner von uns hat einen Speedrun von Mari0 gemacht - außer für ein Video, das auf Youtube veröffentlicht wurde, aber die genutzte Map ist im fertigen Spiel nicht in exakt dieser Form enthalten.

Portal-Magazin:

Welches eurer Projekte wird als nächstes vollendet?

Sašo:

Es ist noch zu früh, um das zu sagen.



Vor einigen Wochen wurde ein Mari0-Artwork-Wettbewerb veranstaltet. Mit dieser Collage aus Portal-Screenshot und offiziellen Nintendo-Artworks versuchte Chikorita sein Glück ...



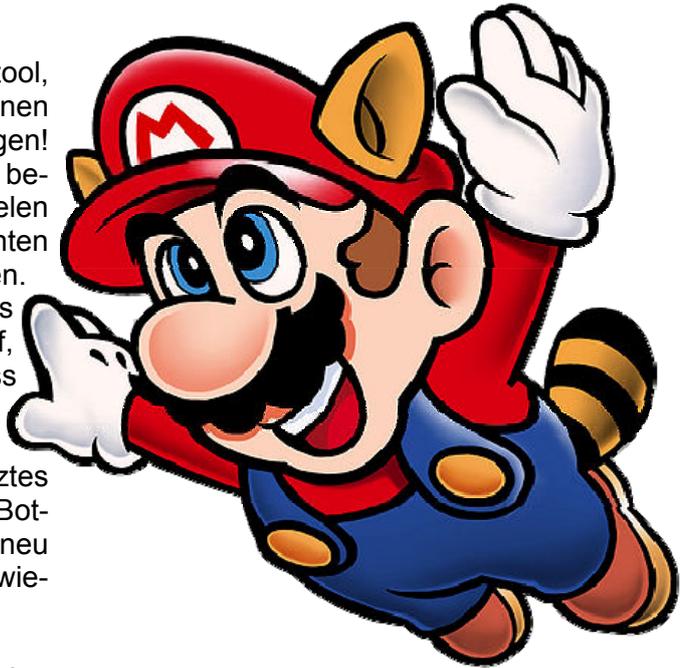
... und mit dieser Handzeichnung nahm Flo2912 teil. Gewonnen haben wir leider beide nicht.

Super Mario

Die ursprüngliche Fassung dieses Artikels (geschrieben von Chikorita) erschien im Herbst 2005 in Ausgabe 44 des Anime-Fanzine *FUNime*. Aus gegebenem Anlass, nämlich das Release von *Mario*, drucken wir in dieser Ausgabe eine aktualisierte Version des Artikels ab.

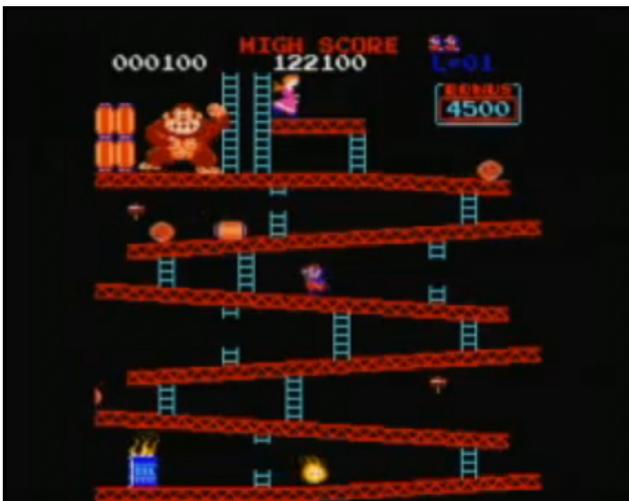
Wie alles begann

 Mario, Luigi, Yoshi, Prinzessin Toadstool, König Koopa ... es gibt wohl kaum einen Videospiele, dem diese Namen nichts sagen! All diese Charaktere stammen aus den bekannten und beliebten *Super-Mario*-Spielen von Nintendo, die seit fast drei Jahrzehnten Videospiele auf der ganzen Welt erfreuen. Dieses Jahr wird *Super Mario Bros.*, das Spiel, das Mario zum Durchbruch verhalf, 27 Jahre alt, und es kommt selten vor, dass ein Spiel nach so langer Zeit immer noch aktuell ist und gern gespielt wird. Doch bei *Super Mario Bros.* ist dies der Fall. Erst letztes Jahr wurde das Spiel im Rahmen des Botschafterprogramms für den Nintendo 3DS neu aufgelegt und erfreute sich auch prompt wieder großer Beliebtheit.



Dabei wäre Mario überhaupt nicht erfunden worden, wenn alles wie geplant verlaufen wäre. 1981 wurde Shigeru Miyamoto von Nintendo beauftragt, ein *Popeye*-Spiel zu entwickeln,

damit die Firma mit der damals sehr beliebten Figur auf dem amerikanischen Markt Fuß fassen konnte. Doch dann verlor Nintendo die Rechte an *Popeye*, so dass Miyamoto ein Spiel nach seinen eigenen Vorstellungen entwickeln sollte.



Affentheater in den Spielhallen: In *Donkey Kong* hatte Mario im Jahr 1981 seinen ersten Auftritt.

Als Ergebnis kam *Donkey Kong* heraus, das nicht nur eins der ersten Jump'n'Run-Spiele überhaupt war, sondern zudem ein gewaltiger Erfolg - genau genommen nach *Pac Man* das zweiterfolgreichste Automaten-Spiel überhaupt! Die Story war ziemlich simpel: Der namensgebende Riesen-Gorilla Donkey Kong hatte die hilflose Pauline entführt und auf die Baustelle eines Wolkenkratzers verschleppt. Mario, der damals noch ein Zimmermann war und auf den Namen Jumpman hörte, durfte nun hinterher klettern und seine Angebetete befreien. Unterwegs rollten ihm dabei Fässer entgegen, die er entweder überspringen oder mit dem Hammer, der noch heute in *Super Smash*

Bros. Brawl Verwendung findet, zertrümmern musste.

Später wurde Jumpman in Mario umbenannt, weil Minoru Awakara, der Chef von Nintendo of America, der Ansicht war, dass die kleine Spielfigur Ähnlichkeit mit seinem Vermieter, ein Italiener namens Mario Segali, hatte. Den Beruf änderte Miyamoto auf den Vorschlag eines Kollegen hin, der meinte, Mario würde mehr nach einem Klempner als nach einem Zimmermann aussehen.

Super Mario Bros.

 Nachdem bereits 1983 in *Mario Bros.* Marios Bruder Luigi und einige bissige Schildkröten eingeführt wurden, erschien am 13. September 1985 das erste *Mario*-Spiel auf einer Heimkonsole, dem Famicom. Hierzulande ist diese erste Nintendo-Konsole überhaupt unter dem Namen NES bekannt.

Luigi hört eines Tages Hilferufe unter der Badewanne. Er ruft sofort seinen Bruder herbei und die beiden klopfen die Badewanne auf, woraufhin unter dieser ein riesiges Rohr zum Vorschein kommt. Die Klempner-Brüder zögern nicht lange und springen tapfer in das Rohr hinein, um sich kurz darauf im Pilz-Königreich wieder zu finden, einem kleinen Königreich mit grünen Wiesen, kristallklaren Seen und majestätischen Bergen. Doch so idyllisch, wie es auf den ersten Blick aussieht, ist es im Pilz-Königreich gar nicht, denn kurz

darauf treffen Mario und Luigi auf den sprechenden Fliegenpilz Toad, der ihnen erzählt, dass Prinzessin Toadstool von einer Monster-Schildkröte namens Bowser entführt wurde. Klar, dass sich die beiden Klempner sofort auf den Weg machen, um Bowser das Handwerk zu legen und die Prinzessin zu befreien.

Das Spiel läuft in typischer Jump'n'Run-Manier ab: Mario und Luigi werden von links nach rechts in 2D-Ansicht durch das Pilz-Königreich gesteuert, wobei sie als einzige Aktionen Laufen und Springen zur Verfügung haben. Unterwegs kommen ihnen die verschiedensten Gegner entgegen, was zwar sehr entgegenkommend ist, aber vor allem eine große Gefahr für die Klempner-Brüder darstellt, die nämlich bei der kleinsten Berührung mit einem der Viecher das Zeitlich segnen.

Doch es gibt auch Hilfe für die zwei unfreiwilligen Helden: Über das ganze Pilz-Königreich verteilt hängen Fragezeichen-Blöcke in der Luft, die nach dem Dranspringen meist lediglich eine Münze offenbaren, teilweise jedoch

Daten des Spiels

Entwickler:	Nintendo
Release (D):	15.05.1987
Systeme:	NES
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	ab 0



Es geht los: Marios erste Schritte im Pilz-Königreich, 1985 in *Super Mario Bros.* auf dem NES



Eine heiße Sache: In Bowsters Schlössern wird nicht gerade mit Lava und Feuerwalzen gespart.

auch einen Power-Gegenstand. Ist Mario bzw. Luigi gerade klein, also unaufgepowert, wird dies ein Pilz sein, der ihn auf das Doppelte seiner Größe anwachsen lässt. Von nun an ist eine Berührung mit einem Gegner nicht mehr sofort tödlich, sondern lässt die Spielfigur lediglich wieder auf ihre ursprüngliche Größe zurück schrumpfen. Außerdem ist es als sogenannter Super Mario möglich, bestimmte Steinblöcke zu zertrümmern. Bei einem erneuten Sprung an einen Fragezeichen-Block kann nun eine Feuerblume zum Vorschein kommen, die Super Mario zu Feuer-Mario aufpowert, der zudem Feuerbälle schießen kann und somit in der Lage ist, Gegner zu besiegen, die bisher durch einen einfachen Sprung auf den Kopf nicht zu beseitigen waren, beispielsweise Stachis oder Blubbers.

Am Ende von jeder der acht Welten, die aus jeweils vier Leveln bestehen, wartet dann immer Bowser persönlich, den man entweder mit fünf Feuerbällen aus dem Weg räumen kann. Ist man nicht im Besitz einer Feuerblume, kann der selbst ernannte König der Schildkröten nur besiegt werden, indem man sich an ihm vorbei schmuggelt und die hinter ihm befindliche Axt berührt, die der hässlichen Echse den Boden unter den Füßen entreißt und sie so in kochende Lava fallen lässt. Während man in den ersten sieben Welten damit „nur“ jeweils ein paar Pilzleute befreit, wartet am Ende der achten Welt endlich die Prinzessin auf ihren Retter und das Spiel ist erfolgreich beendet.

Obwohl das Spiel schon so alt ist, könnte man noch lange darüber schreiben, ohne sich zu wiederholen. So gibt es zum Beispiel noch die Röhren, die in versteckte Räume voller Münzen führen, und auch die gut versteckten Warp-Zonen, mit denen man ganze Welten komplett überspringen kann.



Die bekannte *Super-Mario-Bros.*-Titelmelodie, die heute fast jeder Videospieleler kennt, wurde von Koji Kondo komponiert, aus dessen Feder nicht nur fast alle *Mario*-Melodien stammen, sondern der zudem auch für *Zelda*, *Star Fox* und viele alte NES-Spiele verantwortlich ist. Koji Kondo, der im August 1960 in Kyoto geboren wurde, begann schon mit fünf Jahren auf einer elektronischen Orgel bei sich zu Hause Musik zu machen. Später studierte er Kunst, kam jedoch zur Musik zurück, als Nintendo an seiner Universität nach Mitarbeitern suchte. Koji Kondo nutzte diese Gelegenheit, bewarb sich und wurde eingestellt.

Super Mario Bros. wurde bisher mindestens achtmal veröffentlicht und ist auf fast jeder Nintendo-Konsole erhältlich:

- **1985** das Original für das NES
- **1993** im Rahmen von *Super Mario All Stars* für das Super Nintendo
- **1999** als *Super Mario Bros. deluxe* für den Gameboy Color
- **2002** gut versteckt als Bonus-Spiel in *Animal Crossing* für den Gamecube
- **2004** als Teil der NES Classics Serie für den Gameboy Advance
- **2007** für die Virtual Console der Wii
- **2010** im Rahmen der Neuauflage von *Super Mario All Stars* für die Wii
- **2011** im Rahmen des Botschafterprogramms für den Nintendo 3DS



Neuauflage: *Super Mario All Stars* vereinte im Jahr 1993 alle drei bzw. vier *Super-Mario-Bros.*-Spiele.

Wie es danach weiterging

Bei solch einem erfolgreichen Spiel wie *Super Mario Bros.* ist es natürlich klar, dass Fortsetzungen nicht lange auf sich warten lassen. So erschien bereits ein Jahr später, 1986 nämlich, *Super Mario Bros. 2* in Japan. Das Spiel unterschied sich nicht sonderlich vom ersten Teil. Neu war lediglich der dunkelblaue Giftpilz, der Mario bei Berührung schrumpfen ließ. Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad beachtlich angehoben - zu beachtlich laut Meinung der Amis, die das Spiel als viel zu schwer für den westlichen Markt ansahen. Da jedoch auch im Westen eine Fortsetzung des Erfolgsspiels mit dem Spaghetti-Klempner her musste, nahm man einfach das bisher nur in Japan veröffentlichte Spiel *Doki Doki Panic*, ersetzte die Hauptfiguren durch Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool und Toad und verkaufte das Ganze ab 1988 als *Super Mario Bros. 2* in Amerika und Europa. Das eigentliche *Super Mario Bros. 2* wurde hierzulande erst 1993 im Rahmen der Collection *Super Mario All Stars* für das Super Nintendo veröffentlicht.

1990 ging es weiter mit *Super Mario Bros. 3*. In diesem Spiel gab es zum ersten Mal eine Weltkarte, die die einzelnen Level miteinander verband. Insgesamt gab es acht Welten, in denen es jeweils nicht nur mehrere verschiedene Level gab, sondern auch Minischlösser, Toad-Häuser, in denen man sich Items abho-

len konnte, Glücksspiele, in denen man Extraleben und seltene Items gewinnen konnte, freilaufende Gegner und schließlich ein Schloss, in dem der König der jeweiligen Welt hilflos, da in ein Tier verwandelt in seinem Thronsaal auf und ab lief. Nachdem Mario sich das Übel kurz angesehen hatte, bestieg er das Luftschiff eines Koopalings, um diesem einen Zauberstab abzuluchsen, der den König dann zurück verwandelte. Waren am Ende der siebten Welt alle Könige erlöst, erwartete Mario nun in der achten Welt noch Bowser persönlich, der die Prinzessin mal wieder in seine Gewalt gebracht hatte.

Nach einem kurzen Gastauftritt in *Dr. Mario* sowie dem Gameboy-Spiel *Super Mario Land* folgte 1991 auf dem neuen Super Nintendo die nächste Revolution *Super Mario Bros. 4*. Allgemein ist das Spiel eher unter dem Namen *Super Mario World* bekannt. Die Hauptrolle spielen natürlich Mario und Luigi, die wieder mal Prinzessin Toadstool aus Bowsers Gewalt befreien dürfen. Der heimliche Star des Spiels ist jedoch Yoshi, der kleine Krötosaurier. Wäre es nach Nintendo gegangen, hätte der Grünling bereits in *Super Mario Bros. 2* auftauchen können, doch auf dem NES war das technisch nicht machbar, und so musste Marios Dino-Freund bis zum Release des Super Nintendo auf seinen ersten Auftritt warten. Zum ersten Mal trifft der Klempner auf Yoshi, als er diesen aus einem Fragezeichen-Block befreit. Der Krötosaurier stellt sich schnell als ein hervorra-



Super Mario Bros. 2 ohne Mario: So sah *Doki Doki Panic* ursprünglich aus - sogar mit Shy Guy!



„Hurra! Danke, dass du mich befreit hast!“ In *Super Mario World* feierte Yoshi 1991 sein Debut.

gendes Reittier heraus, das zudem viele Gegner aus dem Weg räumt, indem es sie einfach verschluckt, also kurz gesagt eine große Hilfe für Mario.

Nach *Super Mario World* folgten mehrere Jahre lang andere Spiele wie beispielsweise *Mario Paint*, *Super Mario Kart* oder *Yoshi's Safari*, bevor dann 1995 mit *Yoshi's Island* das nächste große Jump'n'Run anstand, in dem nun die Vorgeschichte erzählt wurde. Allerdings würde man ein eigenes *Mario*-Magazin brauchen, um dieses und alle weiteren *Mario*-Spiele in dem Umfang zu würdigen, der ihnen gebührt, und so belassen wir es bei einer kleinen tabellarischen Übersicht der wichtigsten *Mario*-Spiele (siehe unten).

Außerdem wurden die Spiele Anfang der 90er Jahre als US-Zeichentrickserie verfilmt. Die ersten 52 Folgen, die sogenannte *Super Mario Bros. Super Show*, waren eine Mischung aus *Super Mario Bros.* und der US-Version von *Super Mario Bros. 2*, also *Doki Doki Panic*. Ein Jahr später folgten mit 26 Folgen *Super Mario Bros. 3* und 13 Folgen *Super Mario World* Zeichentrick-Umsetzungen der gleichnamigen Spiele. Alle drei Serien liefen auch in Deutschland auf RTL, RTL II und Fox Kids. Zurzeit sind die Episoden auf KidsCo zu sehen. Wer

das Glück hat, den Sender zu empfangen, schaltet werktags um 17:45 Uhr ein. Zudem gab es 1993 den US-Spielfilm *Super Mario Bros.* mit Bob Hoskins als Mario, John Lequizaro als Luigi und Dennis Hopper als König Koopa.

Eher unbekannt ist der einstündige Anime-Kinofilm *Peach-hime Kyushutsu Dai Sakusen* aus dem Jahr 1986, der leider nie außerhalb Japans zu sehen war. In diesem Film werden Mario und Luigi beim Spielen von *Super Mario Bros.* in ihr NES eingesaugt und dürfen nun nicht mehr nur im Spiel, sondern auch in Wirklichkeit die Prinzessin vor Bowser retten.

Im Großen und Ganzen kann man Mario sicher als eine der erfolgreichsten Videospiele-Figuren aller Zeiten ansehen. Nicht nur, dass er sich nun seit fast 30 Jahren auf dem Software-Markt halten kann, ohne dass ein Ende in Sicht ist, auch die Verkaufszahlen wissen zu beeindrucken. Weltweit wurden insgesamt 295 Millionen *Mario*-Spiele verkauft, davon allein 40 Millionen Mal *Super Mario Bros.*, was dem Spiel auch einen Eintrag ins Guinness-Buch der Rekorde bescherte. Die Nintendo-Fans in aller Welt werden sich also noch auf viele weitere Spiele mit dem rotbemützten Klempner freuen können.

Die wichtigsten <i>Mario</i> -Spiele im Überblick					
Jahr	Spiel	Konsole	Jahr	Spiel	Konsole
1981	Donkey Kong	Spielautomat	2001	Paper Mario	Nintendo 64
1985	Super Mario Bros.	NES	2001	Luigi's Mansion	Gamecube
1986	Super Mario Bros. 2 (J)	NES	2003	Mario und Luigi - Superstar Saga	Gameboy Advance
1990	Super Mario Land	Gameboy	2004	Mario VS Donkey Kong	Gameboy Advance
1990	Super Mario Bros. 3	NES	2005	Dancing Stage Mario Mix	Gamecube
1991	Super Mario World	Super Nintendo	2005	Mario Kart DS	Nintendo DS
1992	Super Mario Kart	Super Nintendo	2006	New Super Mario Bros.	Nintendo DS
1993	Super Mario All Stars	Super Nintendo	2007	Mario Strikers Charged Football	Wii
1995	Yoshi's Island	Super Nintendo	2007	Super Mario Galaxy	Wii
1996	Super Mario RPG	Super Nintendo	2007	Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen	Wii
1996	Super Mario 64	Nintendo 64	2008	Super Smash Bros. Brawl	Wii
1999	Mario Party	Nintendo 64	2009	New Super Mario Bros. Wii	Wii
1999	Super Smash Bros.	Nintendo 64	2011	Super Mario 3D Land	Nintendo 3DS

Das Rätsel der Radios

Im Errungenschafts-Guide dieser Ausgabe erklären wir euch, wo ihr die Radios in *Portal 1* finden könnt und wo ihr sie hinbringen müsst. Es gibt über die Audio-Apparate aber noch mehr Interessantes zu erzählen. Wusstet ihr beispielsweise, dass die Radios eine Instrumentalversion von *Still Alive* in doppelter Geschwindigkeit abspielen? Aber auch das ist es noch nicht, worauf wir hinaus wollen ...

Portal 1 hat bekanntlich 15 Errungenschaften. Ursprünglich waren es aber nur 14 - die Nummer 15 wurde erst nachträglich durch ein Update hinzugefügt, am 1. März 2010, gut ein Jahr vor dem Release von *Portal 2*. Diese 15. Errungenschaft war „Übermittlung empfangen“, und zusammen mit ihr wurden auch 26 Radios ins Spiels integriert. Ziel der Errungenschaft ist es, zunächst die Radios zu finden und diese anschließend zu einem bestimmten Punkt in der Testkammer zu bringen. Wie

genau das geht, erklären wir euch, wie gesagt, weiter hinten in dieser Ausgabe.

Habt ihr ein Radio an den Platz seiner Bestimmung gebracht, schlägt die *Still-Alive-Variation* in eine Art Morse-Code um, also eine Folge von langen und kurzen Pieptönen, die für nicht eingeweihte Ohren einen eher willkürlichen Eindruck macht. Nun könnte man vermuten, dass der Morse-Code einfach nur ein Erkennungszeichen dafür sein soll, dass man den richtigen Ort gefunden hat. Sicher ist auch das ein Grund, ja. Wer allerdings tatsächlich so verrückt ist, die Audio-Dateien, in denen die Morse-Signale gespeichert sind, in Bilder umzuwandeln, der wird erst richtig überrascht. Es entstehen dann nämlich 26 Grafiken, die sich durchaus als eine erste, wenn auch nur vage Ankündigungen zu *Portal 2* verstehen lassen.



Eins von 26 *Portal*-Radios.
Bildquelle: <http://theportalwiki.com>



Was will uns dieser Zettel sagen? Ist es ein Testprotokoll? Und sind das hinter „BBS:“ etwa japanische Schriftzeichen ... oder einfach nur Gekrakerl?



Tastatur-Tasten in Großaufnahme und ein Zettel mit einer geheimnisvollen Nachricht. Was hat diese mysteriöse Notiz nur zu bedeuten?

Die Bilder sind bewusst in extrem schlechter Qualität gehalten, denn tatsächlich offiziell angekündigt wurde *Portal 2* erst einige Tage später - das Radio-Spielchen diente also dazu, die Fans vorab schon mal ein bisschen neugierig zu machen, und das hat gut funktioniert. Einige Spieler wollen in den Bildern sogar Details wie etwa das Skelett eines Huhns oder die Versionsnummer von GLaDOS (3.11) erkannt haben - ich selbst konnte allerdings bestenfalls Computer-Tastaturen im Großformat erkennen, und auf manchen Aufnahmen immerhin das Aperture-Logo. Ach so, und auf einem Bild sieht man außerdem einen menschlichen Schädel.



Auweia! Ob dieser menschliche Totenschädel vielleicht eine Warnung von *ihr* ist? Aber gut, von solchen Kleinigkeiten lassen wir uns nicht abschrecken! Los, zurück in die Aperture-Testkammern!

>>> Special

Die Portal-Musik

Die Hintergrundmusik aus *Portal* und *Portal 2* hat nicht solche Ohrwurm-Qualität wie die klassischen Melodien aus Spielen wie z.B. *Super Mario Bros.* oder *Tetris* - aber das ist auch schon das einzige Negative, was man über den *Portal*-Soundtrack sagen kann, und selbst diesem Kritikpunkt lässt sich etwas Positives abgewinnen: Die Musik passt atmosphärisch perfekt zur Umgebung der Testkammern und untermauert das Spielgeschehen mehr als gekonnt!

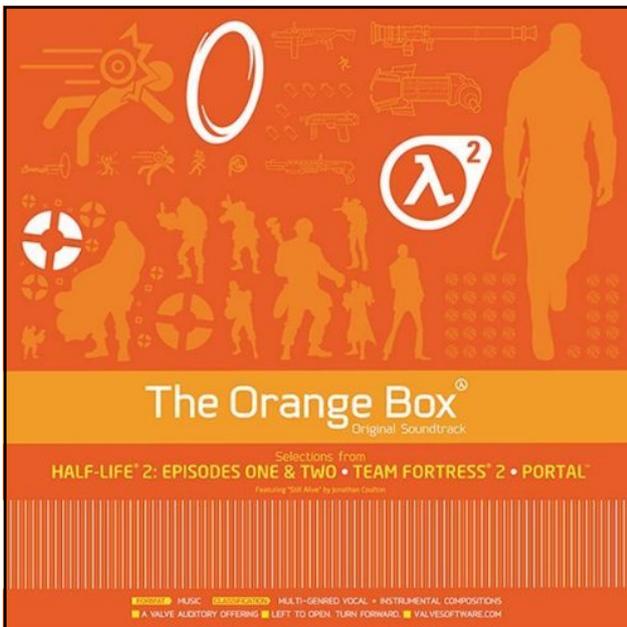
Komponiert wurde der instrumentale *Portal*-Soundtrack von Kelly Bailey und Mike Morasky, die beide als Komponisten für Valve tätig sind und auch Spiele wie *Half-Life*, *Team Fortress 2* oder *Left 4 Dead* vertonten. Wer den Soundtrack besitzen will, hat es nicht schwer. Am 21. Dezember 2007 erschien die offizielle Soundtrack-CD zur *Orange Box*, die neben Musikstücken aus *Portal 1* auch Melodien aus *Half-Life 2* und *Team Fortress 2* enthält. Die Scheibe lässt sich für rund 8 Dollar bei Amazon oder iTunes erwerben - es geht aber auch billiger und trotzdem legal! Wenn ihr euch nämlich



Still Alive in *Audiosurf*: Das Spiel erkennt den *Portal*-Song und passt das Design entsprechend an.

in Steam *Audiosurf* downloadet, dann wird der *Orange-Box*-Soundtrack direkt mitgeliefert. Dazu müsst ihr das Spiel nicht einmal kaufen (obwohl ihr das nicht bereuen würdet, denn *Audiosurf* ist ein sehr gutes Musikspiel), die kostenlose Demo tut's auch. Ihr findet die MP3-Dateien dann in eurem Steam-Ordner unter [audiosurf / engine / Orange Box Soundtrack](#).

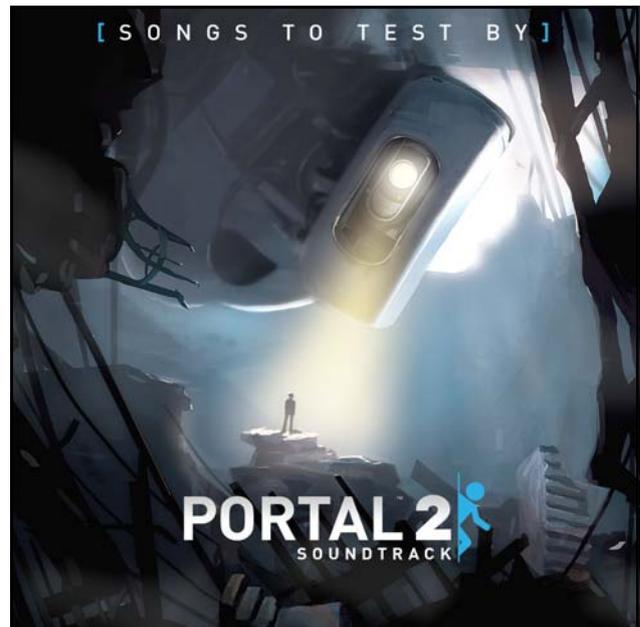
Fans von *Portal 2* macht es Valve noch



Cover des *Orange-Box*-Soundtracks, den ihr u.a. auf Amazon oder iTunes erwerben könnt.

einfacher: Der fast komplette Soundtrack des Spiels steht in Form von drei digitalen CDs zum kostenlosen Download auf der offiziellen Homepage www.thinkwithportals.com/music.php bereit - insgesamt 64 Titel! Aber warum „fast komplett“? Nun, ein einziger Song fehlt leider, und zwar *Exile Vilify* von der Indie-Rock-Band The National. Der Song erschien stattdessen als Single, die aber immerhin nur einen Dollar kostet. Im Spiel ist *Exile Vilify* im Rattmann-Versteck in GLaDOS-Testkammer 3 zu hören. Ursprünglich war das Lied für ein alternatives Ending geplant, doch diese Idee wurde verworfen, und so wurde der Song eben in dem geheimen Unterschlupf verstaut und ist damit quasi selbst zu einem kleinen Easter Egg geworden.

Die beiden Songs, die weiterhin als Ending fungieren - *Still Alive* in Teil 1 und *Want You Gone* in Teil 2 - stammen von Jonathan Coulton und werden im Spiel von GLaDOS' englischer Sprecherin Ellen McLain gesungen, wobei es jedoch zu beiden Songs auch Aufnahmen gibt, die vom Komponisten persönlich dargeboten werden. Coulton ist Jahrgang 1970 und ein erfolgreicher amerikanischer Folk-Rock-



Cover des offiziellen Soundtracks zu *Portal 2*. Alle drei CDs haben hier das gleiche Cover.

Komponist und -Sänger, dessen Songs sich inhaltlich oft um Geeks (unheilbare Computer-Freaks) drehen. Einer seiner ersten großen Hits war *Code Monkeys*, der Titelsong zur gleichnamigen kanadischen Zeichentrickserie im 8-Bit-Animationsstil. Sechs von Coultons Alben - darunter sein erstes Album *Smoking Monkey* und die Best-of-Compilation *JoCo Looks Back* - lassen sich im Web-Archiv finden, die Links haben wir am Ende dieses Artikel für euch bereit gestellt. *Still Alive* und *Want You Gone* sind allerdings auf keinem der Alben zu finden. Für diese beiden Songs müsst ihr Coultons aktuelles Album *Artificial Hearts* für 10 Dollar auf seiner Homepage www.jonathancoulton.com erwerben. Übrigens stehen alle Songs von Jonathan Coulton - und somit auch *Still Alive* und *Want You Gone* - unter der Lizenz „Creative Commons by-nc“. Das heißt in Kürze: Es ist ausdrücklich erlaubt, sie weiterzugeben und sogar zu remixen. Einzige Bedingung: Man muss den ursprünglichen Urheber nennen, und man darf selbst kein Geld damit verdienen.

Entsprechend viele Remixe der *Portal*-Endings sind im Internet zu finden - schon ganze fünf Stück allein in *Portal Prelude*.



Das Cover der Single zu *Exile Vilify* von The National, einem zusätzlichen Song aus *Portal 2*.

Ansonsten ist einer meiner persönlichen Favoriten der *Still Alive 2010 (German Club Mix)* von dj-corny - ein flotter Techno-Remix mit eingebauten GLaDOS-Sätzen, zu finden auf dj-cornys Homepage <http://dj-corny.de>. Wer eher auf klassische Musik steht, dem seien die sogenannten *Orchestra Tributes* zu *Still Alive* und *Want You Gone* von Walt Ribeiro ans Herz gelegt. Apropos klassische Musik: Die klassische Musik, der ihr am Anfang von *Portal 2* lauschen dürft, wenn euch die Bewunderung der Kunst intellektuell nicht hinreichend stimuliert hat, ist das *Little Prelude in C Minor, BWV 934* von Johann Sebastian Bach und entstand zwischen 1717 und 1720. Auf dem *Portal 2*-Soundtrack findet ihr das Stück unter dem Namen *Machiavellian Bach*.



Jonathan Coulton, der Komponist von *Still Alive* und *Want You Gone*. © Vivian Jayant

Und das Lied, das euch GLaDOS in einer ihrer Testkammern vorsummt, ist *For He's A Jolly Good Fellow* (sinngemäße Übersetzung: *Für ihn, der ein lustiger guter Freund ist*), nach *Happy Birthday to you* und *Auld Lang Syne* das drittbeliebteste englische Volkslied. In Filmen wird *Jolly Good Fellow* sogar noch häufiger als *Happy Birthday to you* verwendet, da es bereits frei von Copyright ist. Die Rechte an *Happy Birthday to you* werden hingegen erst 2030 ablaufen.



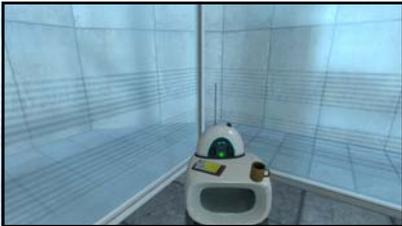
Alben von Jonathan Coulton im Web-Archiv

Smoking Monkey:	http://www.archive.org/details/SmokingMonkey
Thing A Week 1:	http://www.archive.org/details/ThingAWeekOne
Thing A Week 2:	http://www.archive.org/details/ThingAWeekTwo
Thing A Week 3:	http://www.archive.org/details/ThingAWeekThree
Thing A Week 4:	http://www.archive.org/details/ThingAWeekFour
JoCo Looks Back:	http://www.archive.org/details/JocoLooksBack

Errungenschafts-Guide



Übermittlung empfangen: Wie versprochen, enthüllen wir in dieser Ausgabe die Fundorte aller Radios. Dabei müsst ihr nicht nur das Radio an sich finden und erreichen, sondern es anschließend auch noch zu einem bestimmten Punkt tragen, um die Übermittlung tatsächlich zu empfangen. Diesen Punkt zeigen wir euch freilich auch!



Testkammer 0



Testkammer 0



Testkammer 1



Testkammer 1



Testkammer 2



Testkammer 2



Testkammer 3



Testkammer 3



Testkammer 4



Testkammer 4



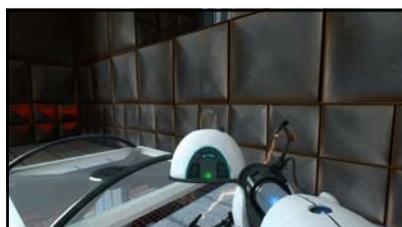
Testkammer 5



Testkammer 5



Testkammer 6



Testkammer 6



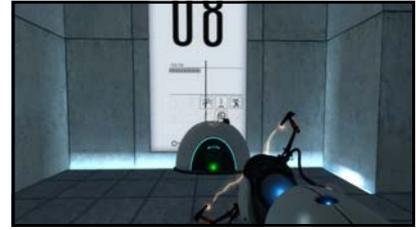
Testkammer 7



Testkammer 7



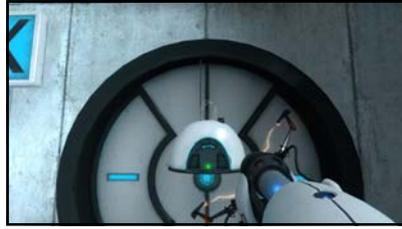
Testkammer 8



Testkammer 8



Testkammer 9



Testkammer 9



Testkammer 10



Testkammer 10



Testkammer 11



Testkammer 11



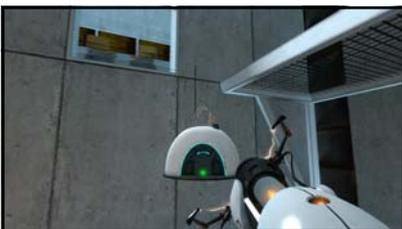
Testkammer 12



Testkammer 12



Testkammer 13



Testkammer 13



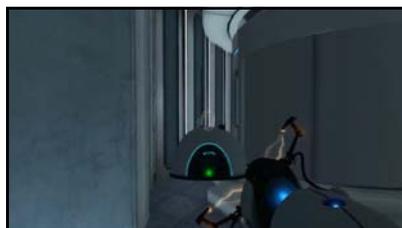
Testkammer 14



Testkammer 14



Testkammer 15 (Radio 1)



Testkammer 15 (Radio 1)



Testkammer 15 (Radio 2)



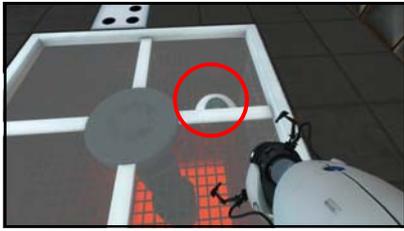
Testkammer 15 (Radio 2)



Testkammer 16



Testkammer 16



Testkammer 17



Testkammer 17



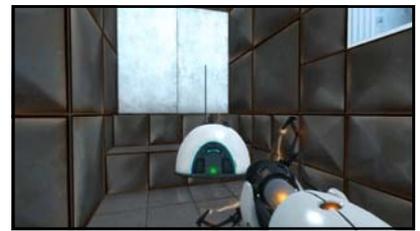
Testkammer 18 (Radio 1)



Testkammer 18 (Radio 1)



Testkammer 18 (Radio 2)



Testkammer 18 (Radio 2)



Testkammer 18 (Radio 3)



Testkammer 18 (Radio 3)



Testkammer 19



Testkammer 19



BTS-Area (Radio 1)



BTS-Area (Radio 1)



BTS-Area (Radio 2)



BTS-Area (Radio 2)



BTS-Area (Radio 3)



BTS-Area (Radio 3)

So viel zu den Radios. Wir haben versucht, die Screenshots so zu schießen, dass ihr erkennen könnt, wo sich die Radios und Empfangspunkte befindet - notfalls anhand der Umgebung. Sollte es trotzdem Unklarheiten geben, schreibt uns einfach eine Mail. Wir werden dann in der nächsten Ausgabe noch einmal eine genauere Wegbeschreibung veröffentlichen. Gleiches gilt natürlich auch für die Kameras aus Ausgabe 2.

Musik, Sound und GLaDOS-Stimme

Nachdem wir jetzt bereits einen Testraum mit Würfel, Schalter und Tür gebaut haben, möchten wir vielleicht auch, dass GLaDOS etwas sagt. Genau das werde ich euch heute erklären.

Eigentlich ist gar nicht so viel zu tun. ☺

Zunächst erstellen wir mit der weißen Spielfigur über den Würfel durch Rechtsklick ins Kamera-Fenster wieder ein Objekt (was standartgemäß ein Player-Startpunkt ist). In den Properties stellen wir dann auf „ambient_generic“ ein. (Bild 1) Nach einem Klick auf „Übernehmen“ haben wir einige Einstellungen, von denen wir die meisten so lassen können, wie sie sind. Wichtig ist hierbei vor allem das „Soundname“-Fenster. Markiert es und

drückt dann ganz rechts auf „browse“. Es sollte nun ein Fenster aufgehen, in dem ihr den Sound auswählen könnt. (Bild 2)

Lasst „soundType“ am besten auf „Raw“ gestellt. „Sound Name“, „Sound File“ und „Source File“ werden automatisch geändert, wenn ihr einen Sound einstellt. Wenn ihr wisst, wie der Sound heißt, könnt ihr das im „Filter“-Feld eintragen und so die angezeigten Sounds auf die, nach denen ihr sucht, beschränken.

Ich möcht jetzt beispielsweise GLaDOS sprechen lassen, also gebe ich ein: „GLaDOS“ (Bild 3)

Jetzt werden mir alle Sounds von GLaDOS angezeigt - das beinhaltet nicht nur die Stimme von GLaDOS, sondern auch noch

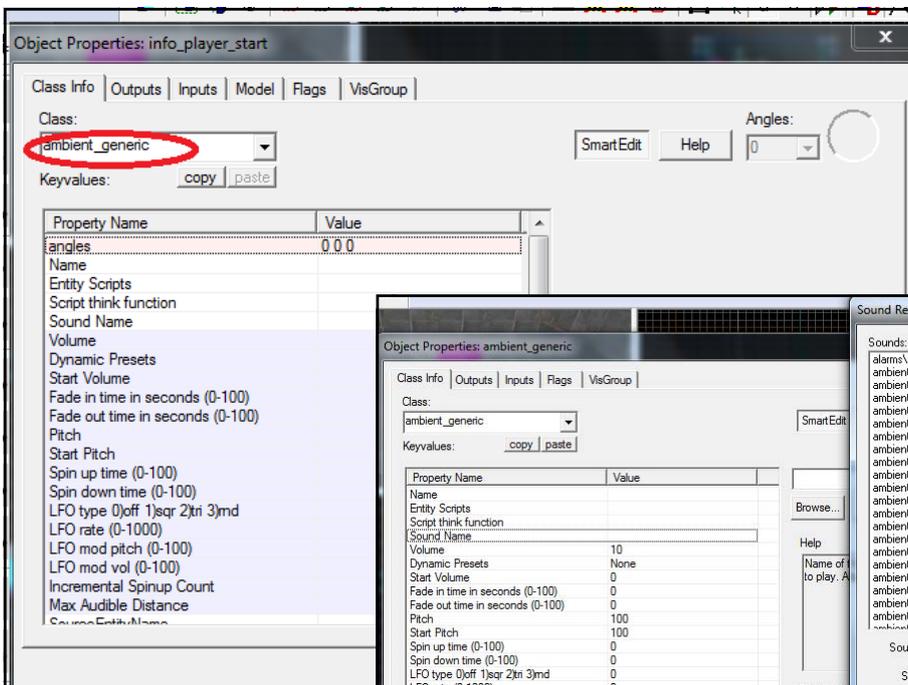
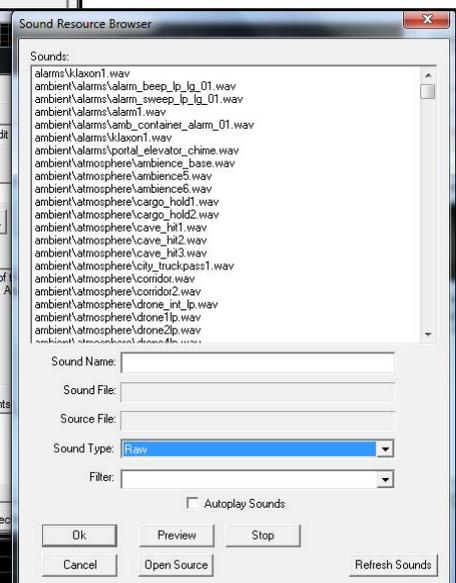


Bild 1

Bild 2



einige andere, die mit GLaDOS in Verbindung stehen.

Die Sprüchen von GLaDOS sind unter [vo/glados/...](#) aufgelistet, wobei bei „...“ je nach Spruch etwas anderes steht.

Anders als beispielsweise bei Hintergrundmusik (bester Suchbefehl dafür: „music“) oder anderen Nebengeräuschen, z.B. einem Buzzer oder ein Krachen, funktioniert bei gesprochenen Sätzen von GLaDOS, Wheatly, Cave Johnson etc. die Vorschaufunktion bei Klick auf „Preview“ nicht, sodass ihr euch den Satz leider nicht im Editor anhören könnt.

Deshalb hier ein kleiner Trick, den ich immer anwende um den richtigen Sound zu finden: Geht auf http://theportalwiki.com/wiki/Main_Page, klickt auf „Characters“ und wählt die Person aus, deren Stimme ihr sucht. Scrollt dann ganz runter. Unten sollte ein Kasten zu finden sein, wo erneut

die Namen aller Charaktere aufgelistet sind. Sucht euren Charakter und klickt auf „Voice Lines“, das in einer Klammer jeweils hinter dem Namen steht. Stellt dann die Sprache auf deutsch um. Nun sollte ihr euch auf einer Seite befinden, wo alle gesprochenen Sätze als anklickbare Links zu sehen sind. Sucht euch die Textstelle aus, die ihr ins Spiel einfügen wollt, und macht Rechtsklick → „Ziel speichern unter“. Dann sollte in Fenster aufgehen, wo der Dateiname drin steht. Runterladen braucht ihr die Datei nicht, kopiert euch einfach nur den Dateinamen aus dem Fenster.

In meinem Fall ist es beispielsweise „GLaDOS_sp_laser_powered_lift_completion01_de“

Kopiert das bei „filter“ rein und macht „GLaDOS_“ am Anfang und „_de“ am Ende weg. (Bei meinem Beispiel bleibt dann also „sp_laser_powered_lift_completion01“

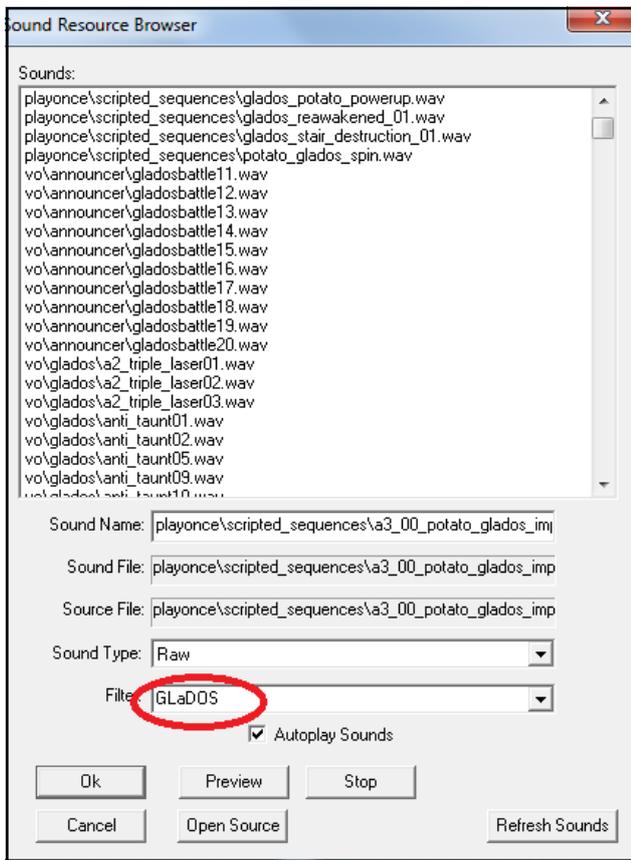


Bild 3

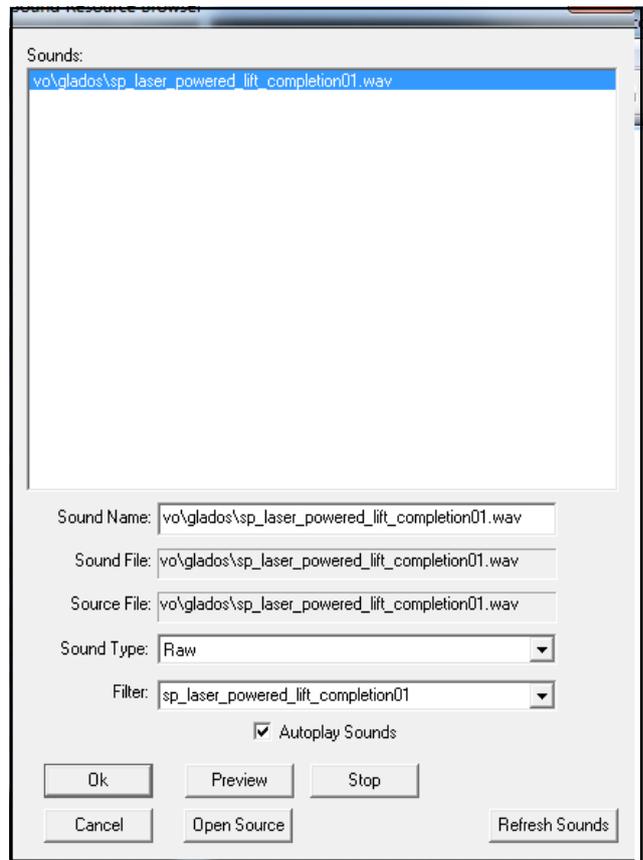


Bild 4

übrig.) Das wiederum sollte dann anwählbar sein. (Bild 4)

Diese Methode, um den richtigen Sound zu finden, habe ich mir selbst ausgedacht. Deshalb gibt es keine Garantie das es 100 % funktioniert. ☺

Jedenfalls haben wir jetzt den Sound gefunden. Ein Klick auf den Soundname zum Markieren, und dann auf „OK“ klicken (oder einfach Doppelklick auf den Soundnamen) wählt den Spund aus. Wir kommen also zurück ins Hauptfenster.

Bei Volume können wir eine Zahl zwischen 0 und 10 eingeben. Je nachdem - wie laut der Sound sein soll, wobei 0 keinen Sinn macht, da man dann den Sound nicht hört.

Jetzt braucht unser Sound natürlich noch

einen Namen, den ihr bei dem Punkt „Name“ eingeben müsst. Ich nenne den jetzt einfach mal „GLaDOS. (Bild 5, rot markiert)

Klickt auf „Übernehmen“, aber das war noch nicht alles. Wählt jetzt noch ganz oben „Flags“ aus. (Bild 5, blau markiert)

Dort habt ihr jetzt die Flags „Play everywhere“, die ihr dann aktivieren solltet, wenn man den Sound überall gleich laut hören soll. Er ist standartgemäß aber deaktiviert. Lasst ihr das so, kann man den Sound nicht überall hören - er wird lauter, je näher man der Stelle in der Map kommt, an der die ambient_generic ist, bzw. leiser, je weiter ihr euch davon entfernt.

„Start Silent“ solltet ihr immer aktiviert lassen, da der Sound sonst gleich beim Start abgespielt wird, und nicht dann wenn ihr ihn abspielen lassen wollt.

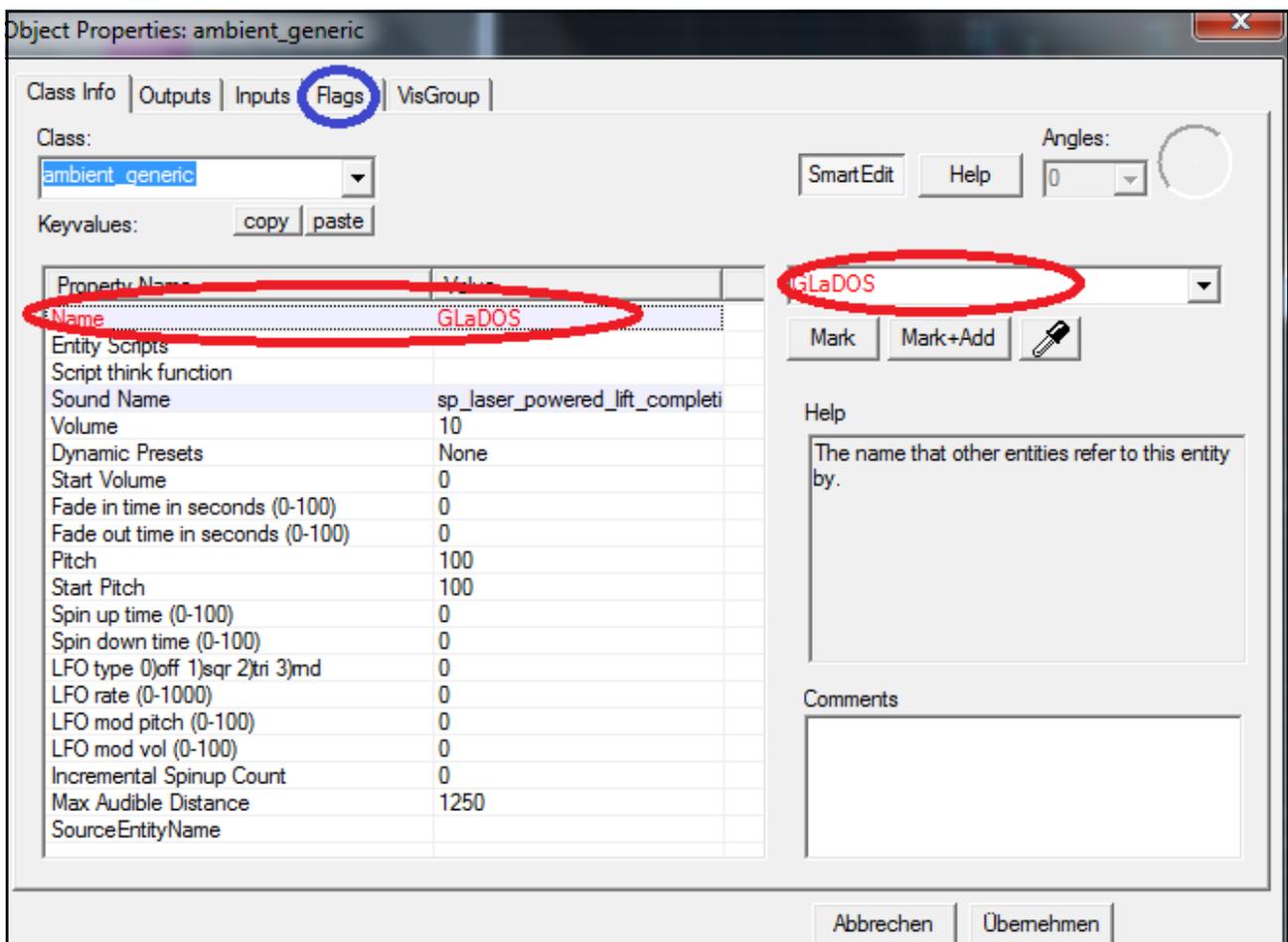


Bild 5

Und zum Schluss noch „Is NOT Looped“: Dieser Flag verhindert, das der Sound immer wieder von vorne beginnt, wenn er fertig abgespielt ist. (Eine Option, die für Hintergrundmusik gedacht ist.)

Ich lasse „Start Silent“ und „Is NOT Looped“ aktiviert und setze zusätzlich noch ein Häkchen bei „Play everywhere“, da ich möchte, dass man GLaDOS überall sprechen hört. Klickt erneut auf übernehmen, dann seit ihr schon fast fertig.

Jetzt wollen wir, dass der Sound abgespielt wird, wenn wir den Trigger aktivieren, der die Tür schließt. Also nehmen wir den Trigger, den wir bereits letztes mal erstellt haben, und machen einen neuen eintrag bei „outputs“, nämlich folgenden:

- On Start Touch
- Name, den ihr dem Sound gegeben

- habt
- Play Sound

Wenn der Sound erst nach einer bestimmten Zeit abgespielt werden soll, könnt ihr diese Zeit außerdem bei „After a delay in seconds of“ in Sekunden einstellen. (Bild 6)

Jetzt sollte der Sound abgespielt werden, sobald ihr durch den Trigger lauft. Diese Einstellung lässt sich natürlich auch auf Buttons und ähnliches übertragen.

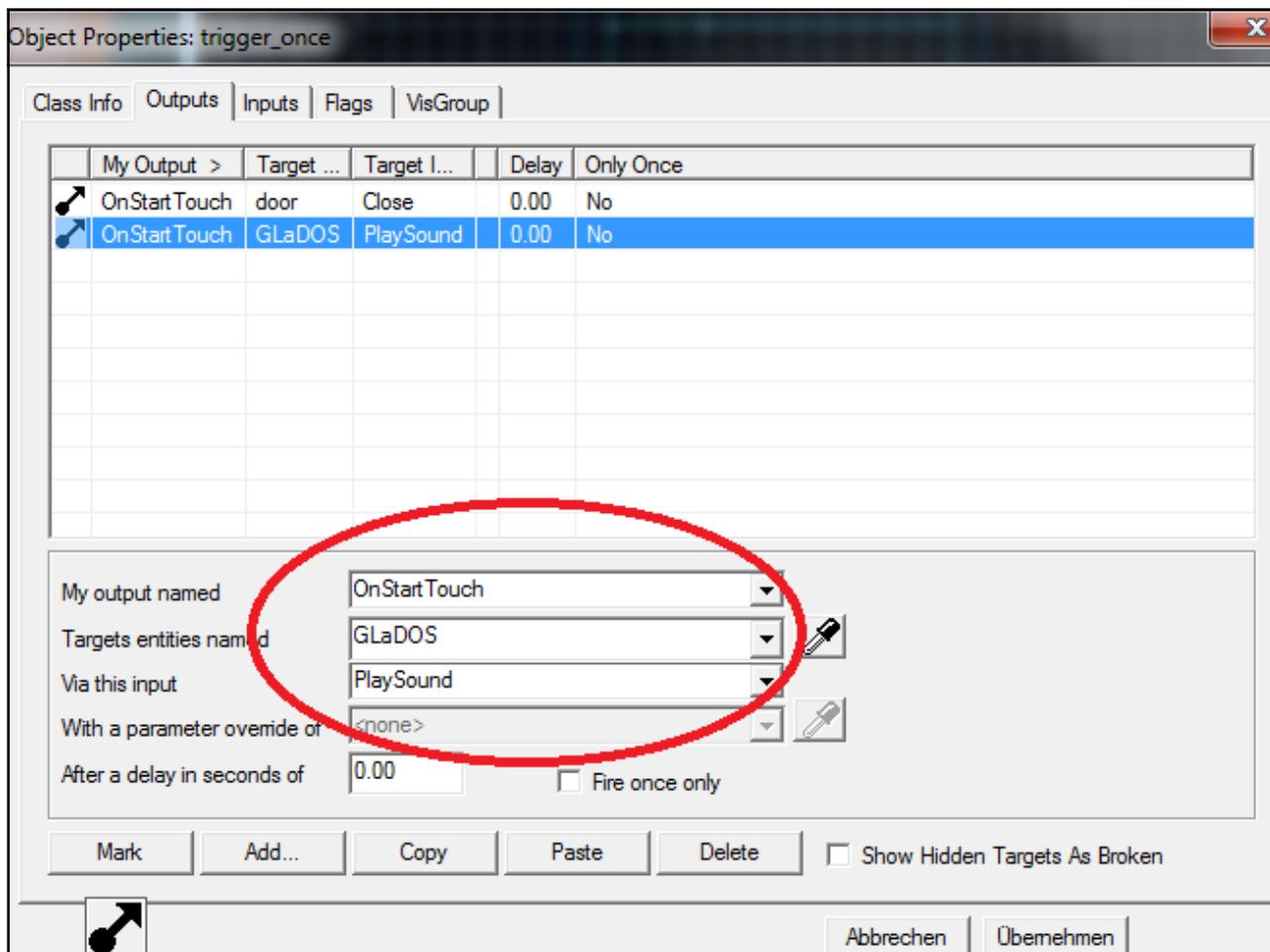
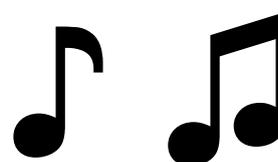


Bild 6

Upstairs Downstairs

von BEARD!

Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1578

Die Co-op-Map *Upstairs Downstairs* ist thematisch in den alten Anlagen aus der Zeit von Cave Johnson angesiedelt. Sie sieht auf den ersten Blick gar nicht mal sonderlich spektakulär aus, bietet aber eine äußerst gelungene Idee, die wir so bisher in keiner anderen Custom Map gesehen haben.

Aber beginnen wir am Anfang. Ihr gelangt zunächst in eine kleine Testkammer, die aus zwei Hälften besteht, welche durch einen Emanzipationsgrill voneinander getrennt sind. Eine klapprige Außentreppe führt euch außerdem in ein oberes Stockwerk, das ähnliche Grundvoraussetzungen bietet, hier findet ihr jedoch zudem einen antiken Speicherkubus. Eure Aufgabe ist es, mittels geschickter Platzierung von Portalen und korrekter Betätigung von Schaltern den Würfel zu einem Bodenschalter zu bringen, damit sich schließlich die Tür zur nächsten Testkammer öffnet.

Insgesamt besteht die Map aus drei kleinen Testkammern, die jedoch aus gutem Grund alle auf der gleichen Karte unterge-

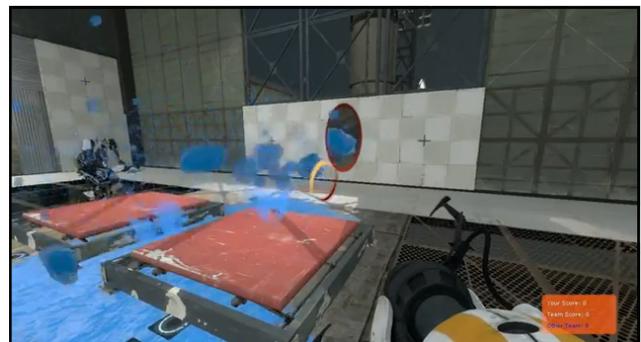


Treppe auf und Treppe ab - das hält euch in dieser Map ganz schön auf Trab! (Und das reimt sich! ^^)

bracht sind. Der zweite Test hat nun, wie es sich für die alten Testkammern scheinbar gehört, mit Gelen zu tun, während ihr im dritten Test auf Zeit spielt, indem ihr versucht, mit Hilfe eines Flutlichttunnels verschiedene Schalter binnen eines knappen Zeitrahmens zu erreichen. Habt ihr alle drei Testkammern gelöst, ist die Map aber noch nicht ganz zu Ende. Wir möchten euch das Finale nicht im Klartext spoilern, deshalb nur so viel: Diese Map ist vielleicht nicht unbedingt die richtige Wahl für Spieler, die unter „Kreislaufproblemen“ leiden. ;-)



Hmmm, wie wollen wir diesen antiken Speicherkubus bloß durch den Emanzipationsgrill bringen?



Wie in den meisten alten Testkammern, sind auch hier die Gele mit im Spiel. Jetzt machen wir blau! ^^



Testkammer Nummer 3: Hier müssen wir uns von Flutlichttunneln in kürzester Zeit zu den richtigen Schaltern bringen lassen.



Na sowas! Zwei Reflektorkuben! Sind die etwa für uns? Das ist ja ein schönes Geschenk! Danke! Nur: Wie und wo sollen wir sie einsetzen?

Die erste Version seiner Map hat der Ersteller BEARD! am 15. Februar 2012 hochgeladen. Diese enthielt jedoch noch einige Glitches, wie man in Videos auf Youtube sehen kann. Die aktuelle Version 3, die wir getestet haben, datiert vom 4. März, ist inzwischen aber von sämtlichen gefundenen Fehlern befreit und bietet ein sehr schönes Spielerlebnis mit einer Dauer von rund einer Stunde. Das einzige, was man als negativen Punkt hervorheben könnte, ist die Tatsache, dass ihr teilweise ziemlich viel hin und her rennen müsst oder Treppen rauf und runter hechtet, was

der Map wohl auch ihren Namen verschafft. Wir können die drei Testkammern mit anschließender Überraschung aber trotzdem uneingeschränkt empfehlen. Diese Map ist im wahrsten Sinne des Wortes eine „runde Sache“!

Unser Urteil:

5 / 5



Hier sehen wir drei kleine Testkammern, die wir im Verlauf des Spielens alle drei betreten werden. Aber sie haben weitaus mehr miteinander zu tun, als nur die Tatsache, dass sie Bestandteil der gleichen Map sind.

Portal New Adventure

Heute geht es um den *Portal 1*-Mod *Portal New Adventure*.

Wie in *Portal 1* startet ihr als Testperson bei einem Aperture-Science-Testprogramm. Zeitlich spielt der Mod wohl vor *Portal 1*, denn statt von GLaDOS werdet ihr von einer menschlichen Stimme durch die Tests begleitet. Beim Spielen werden euch zunächst optische Änderungen auffallen. Die Farbe der Buttons und Knöpfe wurden nämlich geändert. Auch das Design der Cubes erinnert mehr an *Portal 2* als an *Portal 1*. Außerdem wurden die Aufzüge komplett verändert. Euch erwarten einige wenige Testkammern, die mit einigen neuen Testelementen ausgestattet sind. So gibt es bereits Lasergitter, die stark an *Portal 2* erinnern, und an einer Stelle im Rückgabekomplex (den ihr diesmal wirklich erreicht) könnt ihr in einem versteckten Raum sogar einen „Pneumatic Diversity Vent“ (Staubsauger), ein entferntes Objekt aus *Portal 2*, finden, der jedoch leider nicht in den Testkammern vorkommt, sondern nur eine Art Easter Egg ist. Dafür gibt es in den Testkammern aber Plattformen die sich auf Knopfdruck mit extrem hoher Geschwindigkeit Richtung Decke ausfahren. Ihr könnt sie nutzen, um durch Portal zu fliegen, es hat nämlich



Ungewohntes Layout: Ein Würfel im *Portal 2*-Look steht auf einem blauen (!) Bodenschalter.

denselben Effekt wie ein Sturz in ein Portal.

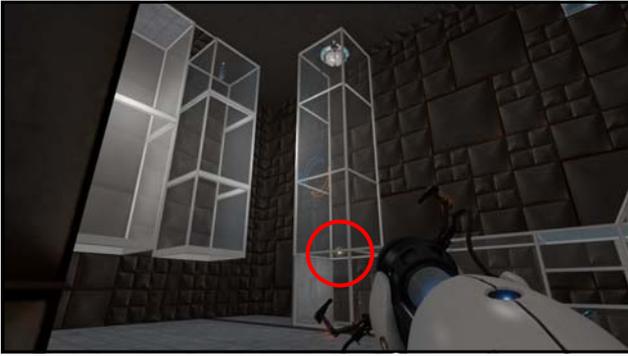
Leider hat der Mod einige Problemstellen. Hierbei sticht vor allem die Stelle hervor, wo man im Flug zwei Portale schießen muss. Dies muss man jedoch in einem kleinen Raum tun, in den man, völlig unvorbereitet auf diesen Moment, reinfliegt. Im Flug gilt es nun, innerhalb weniger Sekunden eine mit einem X markierte Stelle an der Wand links sowie den eigenen Aufschlagpunkt an einer Schrägen, auf die man zufliegt, zu treffen. Durch die hohe Geschwindigkeit schießt man jedoch sehr ungenau, und wenn man nur um wenige Millimeter verfehlt, trifft man nicht den Ausgang und landet in Säure, die den ganzen



Los geht's! Wenn ihr genau hinschaut, dann könnt ihr am unteren Bildrand eure Portal Gun erkennen.



Der verfluchte Flugraum: Hier werdet ihr viele Versuche brauchen und den Mod zur Hölle wünschen.



Ein interessante Glaskonstruktion - und wie wir sehen können, ist auch der altbekannte Energieball wieder mit von der Partie!



Dieser Screenshot macht zwar einen anderen Eindruck, aber eine richtige BTS-Area hat *Portal New Adventure* leider nicht zu bieten.

Raum durchzieht. Die Folge: Ihr könnt den ganzen Raum nochmal machen. Das ist sehr frustrierend, da die Stelle nahezu unmöglich gestaltet wurde, denn durch die Wände, die den Raum umgeben, kann man wirklich erst in allerletzter Sekunde treffen. Auch habe ich mich während des Spielens gefragt, woran ich bitte erkennen soll, welche Türen sich von alleine öffnen, wenn man direkt davor steht, und welche nicht. Wenn man mehrere Räume hintereinander hatte, wo man jede Tür mit einem Schalter öffnen muss, erwartet man schließlich nicht, das eine der beiden Türen im nächsten Test nicht von einem der Schalter geöffnet wird, sondern automatisch aufgeht, sobald man einen Schritt davon entfernt ist. An solch einer Stelle sollte man die Tür vielleicht gleich bei Betreten öffnen oder weglassen.

Was außerdem noch hinzukommt, ist die geringe Spielzeit. Ich habe bei meinem Durchgang beispielsweise nur 29 Minuten gebraucht. Damit vergeht nicht mal eine halbe Stunde vom Titelbildschirm bis zum Abspann. Bleibt also zum Schluss zu sagen: *Portal New Adventure* hat ein paar interessante Ideen, jedoch sind diese nicht immer gut durchdacht umgesetzt, und deshalb lässt sich leider keine uneingeschränkte Downloadempfehlung aussprechen.

Unser Urteil:

4,5 / 10



Na sowas, ihr habt einen kleinen Lagerraum von Aperture Science gefunden! Hier bewahrt die Firma einen Teil ihrer überschüssigen Speicherkuben und Geschütztürme auf, bis sie irgendwann einmal in einem Test zum Einsatz kommen.

Pro / Contra:

- + **Optisch neueres Design**
- + **Neue Testelemente**
- **Einige sehr unfair gestaltete Spielstellen**
- **Keine richtige BTS-Area, kein Bosskampf etc.**
- **Viel zu kurz, nach nicht mal einer halben Stunde hat mal alles gesehen**

Portal ist überall - Teil 2

In unserer Erstausgabe haben wir euch diverse kleinere und größere *Portal*-Anspielungen aus verschiedenen Spielen präsentiert. Der Artikel kam bei euch sehr gut an, aber gleichzeitig bekamen wir auch eine ganze Menge Ergänzungsvorschläge - klar, niemand kann jedes Spiel kennen, deshalb fehlte einiges. Und darum bekommt ihr jetzt die zweite Portion! Guten Appetit! ^^

Killing Floor

Der Ego Shooter *Killing Floor* von Tripwire Interactive enthält als Easter Egg einen *Portal*-Abschnitt. Allerdings müssen wir dazu sagen, dass tödliche Schießereien eher zu Black Mesa als zu Aperture Science passen - dort schießt man eigentlich nur mit einer Portal Gun. Deshalb kann der Blutfleck auf dem Testschild auf dem Screenshots rechts eigentlich nur eine optische Täuschung sein, oder ein Wissenschaftler hat Marmelade verkleckert!



The Ball

The Ball ist, genau wie *Portal*, ein Puzzle-Spiel in Shooter-Optik, daher lag eine Verbindung nahe. So könnt ihr in den Bonuskarten von *The Ball* tatsächlich einen *Portal*-Abschnitt finden, der euch Zugriff auf insgesamt sieben Aperture-Testkammern verschafft. Diese könnt ihr mit viel Grips lösen - nur eben nicht unter Verwendung einer Portal Gun, sondern diesmal mit Hilfe des Balles.

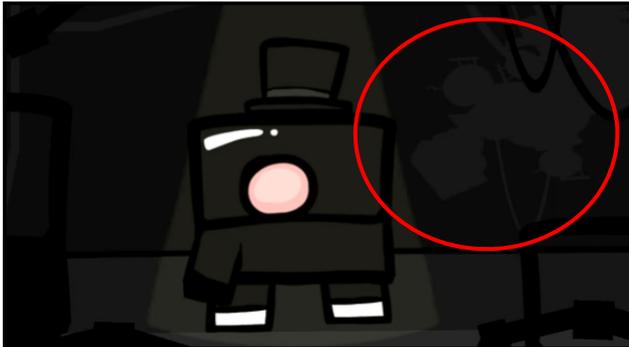
World of Warcraft

Zugegeben, wir selbst sind keine *WoW*-Zocker. Deshalb können wir auch aus eigener Erfahrung nichts über diesen lustigen Würfel sagen, den ihr auf dem Screenshot rechts seht - er sieht doch aber wirklich verdächtig nach einer Anspielung auf einen Begleiterkubus aus, nicht wahr? Leider können wir euch nicht verraten, wo genau ihr ihn finden könnt, aber vielleicht macht es den *WoW*-Spielern unter euch ja Spaß, ganz Azeroth nach diesem kleinen Easter Egg abzusuchen. Wenn ihr ihn findet, könnt ihr es uns ja sagen. ;-)



RUSH

In dem 3D-Puzzle *RUSH* (von den Machern von *Toki Tori*) ist es eure Aufgabe, Würfel ins Ziel purzeln zu lassen, indem ihr Felder am Boden verteilt, auf die die Würfel entsprechend reagieren. Da liegt es natürlich nahe, auch mal ein paar Speicher- und Begleiterkuben durch die Rätsel zu jagen. Sie sind einfach überall!



Super Meat Boy

In *Super Meat Boy*, dem lustigen Jump'n'Run mit dem springenden Fleischklops, wimmelt es geradezu von Anspielungen auf alle möglichen Spiele - vor allem in den Intro Movies zu den verschiedenen Welten. In einem Vorspann der Erweiterung *Super Meat World* kommt auch *Portal* an die Reihe, und im Hintergrund ist sogar eindeutig die Silhouette von GLaDOS höchstpersönlich zu erahnen. Ob ein Klumpen Hackfleisch aber wirklich so ein gutes Testsubjekt abgibt?

Übrigens, der Vollständigkeit halber: In der Steam-Version von *Super Meat Boy* könnt ihr auch einen Headcrab als spielbaren Charakter freischalten. Dabei handelt es sich um ein kleines Monster aus *Half-Life* (also so gesehen auch irgendwie aus dem *Portal*-Universum), das sich am Kopf seiner Gegner festsaugt - oder in diesem Fall an den Wänden des Levels, um diese auf seine Weise zu erklimmen.

Die Simpsons

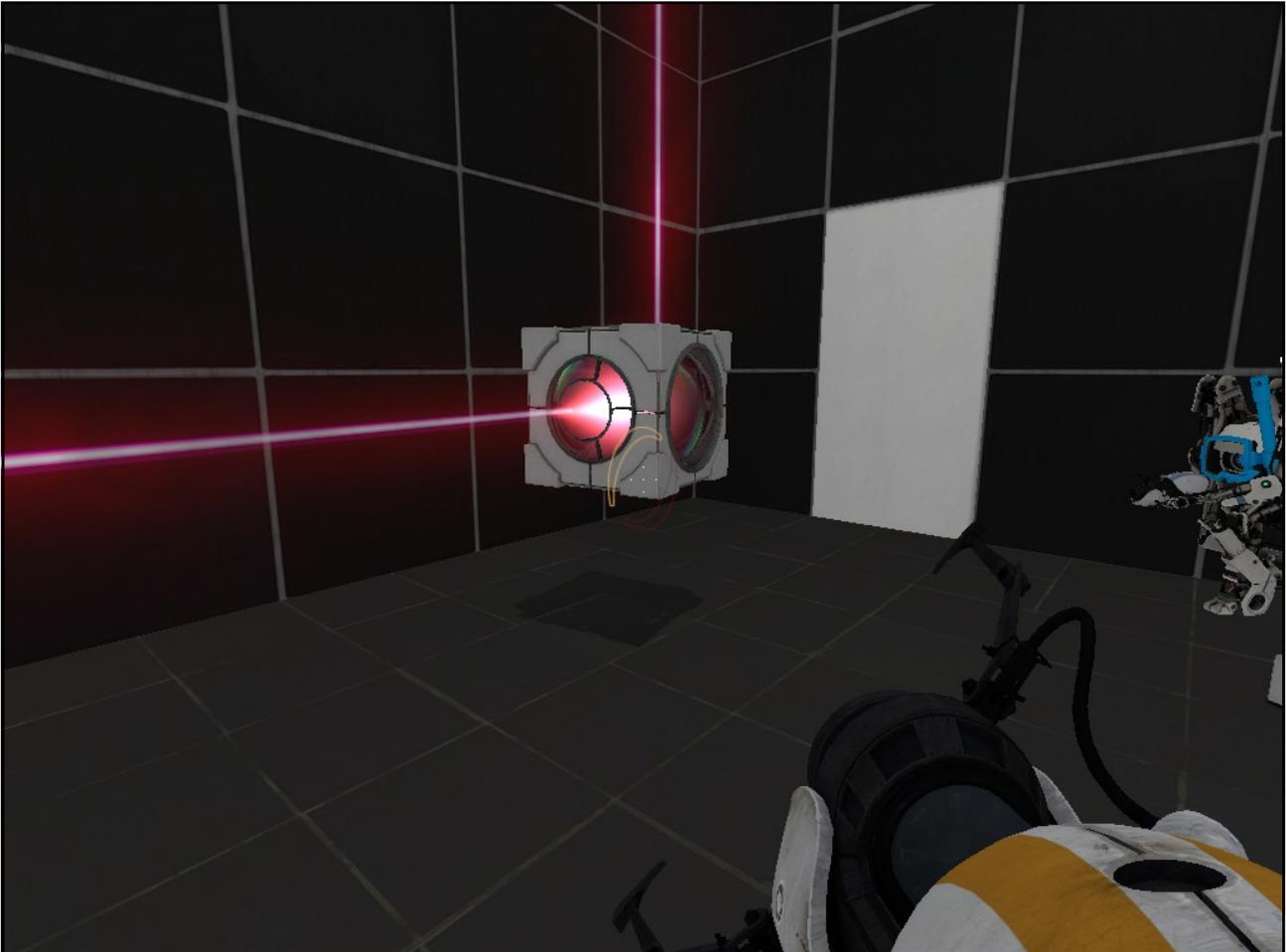
Unsere letzte Enthüllung ist zwar zugegeben kein Spiel, aber dafür eine Zeichentrickserie - was vielleicht sogar noch bemerkenswerter ist! Denn auch in einer Folge der *Simpsons* gibt es eine kleine Anspielung auf *Portal*. Es handelt sich um die 16. Episode aus der 23. Staffel - diese war bisher noch nicht auf deutsch zu sehen. Wenn der derzeitige Ausstrahlungsrhythmus beibehalten wird, dann kommen wir voraussichtlich im Frühling 2013 in den Genuss. Die Folge heißt auf englisch *How I Wet Your Mother* und zeigt, wie Smithers von zwei etwas vollschlanken Robotern (Geschütztürme?) aufgehalten wird. Er schießt daraufhin mit einer blauen Knarre ein Portal unter die Blechgarde und lässt sie in selbigem verschwinden. Das



war's dann auch schon, die *Portal*-Szene dauert nur rund fünf Sekunden, und ansonsten hat die Folge nichts mit dem erfolgreichen Valve-Spiel zu tun. Das ist aber normal bei den *Simpsons*, dass diverse kleine Anspielung in keinem Zusammenhang mit dem Rest der Folge stehen. Hauptsache, sie sind lustig!

Schwebewürfel

Habt ihr schon mal versucht, einen Würfel in die Luft zu hängen? „Dumme Frage“, werdet ihr euch jetzt wahrscheinlich denken, „natürlich nicht, das geht doch gar nicht!“ Stimmt, denn unter normalen Umständen gibt es da ja so etwas, das sich „Schwerkraft“ nennt und unserem Vorhaben einen Strich durch die Rechnung macht. Aber dann wäre da trotzdem noch dieser Screenshot, der garantiert 100 % echt ist ...



Und so könnt ihr selbst einen Würfel in der Luft schweben lassen:

Stellt zwei Reflektorkuben übereinander - das sind die Würfel, mit denen ihr Laser umlenken könnt. Anschließend benötigt ihr tatsächlich einen Laser, den ihr in den oberen der beiden Würfel leiten müsst. Nun könnt ihr, so unglaublich es klingen mag, den unteren Würfel herausziehen. Der obere bleibt in der Luft hängen - allerdings nur so lange, wie er auch vom Laser getroffen wird. Stellt ihr den Laser ab,

stürzt der Würfel, dem Gesetz der Schwerkraft folgend, zu Boden.

Wir gehen stark davon aus, dass es sich hierbei um einen ungewollten Glitch handelt, der von Valve nicht geplant war. Daher handelt es sich hierbei nicht um einen speziellen Lösungsweg, bei dem man einen Würfel einsparen kann, sondern einfach nur um eine witzige kleine Kuriosität.

Der Geschützturm

Es ist ein schöner Frühlingmorgen und Chikorita durchstöbert gerade das Portal-Forum, als plötzlich ...



Chiko! Komm ganz schnell! Er ist daaa!



Warum die Aufregung, Plinflo? Und wer ist da?

Unser ... Na, du weißt schon! Was wir da bestellt haben!

Geschwind machen die zwei sich daran, ihre geheimnisvolle Lieferung zu öffnen ...



Jaaa, das ist er! Unser ganz eigener Aperture-Geschützturm!

Sieht stark aus! Aber auch ein wenig respekt einflößend ...

Soll er ja gerade!



Oje! Ausgepackt wirkt er ja *nochmal* größer!

Na, umso besser für uns! Ich baue ihn gleich mal auf!

Gesagt, getan! Plinflo legt sofort los ...

So, hier steht er gut, direkt neben unserem Bett! Und wenn sich Darkrai heute Nacht wieder hierher wagt, dann kann es was erleben!



Die Nacht kommt, und die zwei kleinen Pokémon gehen schlafen. Völlig ohne Angst ...



Suche ...



... denn ihr Geschützturm passt ja schließlich gut auf sie auf!

Tatsächlich taucht bald Darkrai auf ...



Mal sehen, mit welchen Alpträumen ich Chiko und Plinflo heute quäle, haha!

Ist da jemand?

Nanu? Du bist aber kein Pokémon! Wer oder was ...

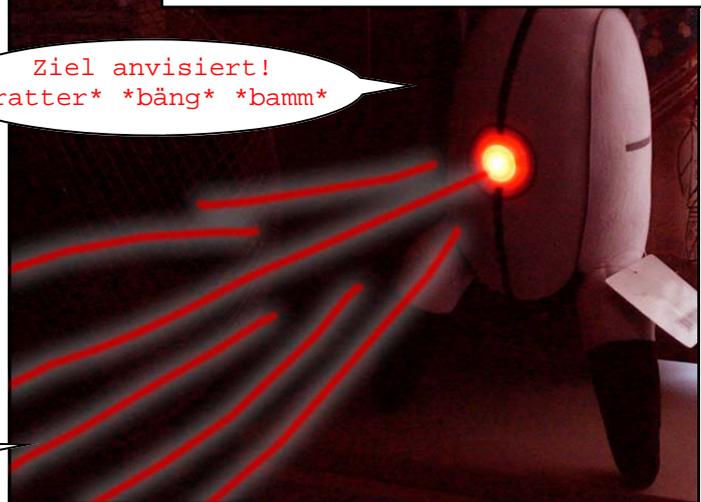


Na, egal! Du schläfst jetzt gleich jedenfalls erstmal eine Runde!

Doch der Geschützturm reagiert schneller und eröffnet umgehend das Feuer ...



Ziel anvisiert!
ratter *bäng* *bamm*



SCHLUMMERORT!!!

Darkrai erkennt, dass es hier keine Chance hat, und ergreift schleunigst die Flucht ...

Erst jetzt gönnt sich auch der Turm seine verdiente Pause ...



Hilf Himmel, das ist ja richtig gemeingefährlich hier!



Schlafmodus aktiviert!

Und als es wieder Morgen wird ...



Chiko, der Geschützturm hat sich echt gelohnt! Ich hab geschlafen wie ein kleiner Pinguin!

Vielleicht, weil du einer bist? Aber ich hab jetzt erstmal Hunger auf Frühstück! Du, wir hätten wirklich ...

Hinweis: Dieser Comic ist ein inoffizielles und nicht kommerzielles Fan-Projekt. *Pokémon* ist Eigentum von Nintendo.

Ende

... ein paar Becher Rückstoßpudding mit bestellen sollen! Darauf hätte ich jetzt nämlich mal so richtig Appetit!

Wollt ihr auch einen Plüsch-Geschützturm haben?

Das lässt sich einrichten! Die Geschützturm-Plüschis sind ein offizielles Merchandise-Produkt zu *Portal 2* und werden exklusiv auf www.thinkgeek.com verkauft. Ein einzelnes Exemplar kostet 34,99 Dollar (knapp 30 Euro), aber Vorsicht, die Portokosten sind ganz schön happig und werden den Preis fast verdoppeln! Dafür geht's aber auch schnell, unser Paket kam schon drei Tage nach Bestellung an - von Amerika aus, wohlbemerkt!

Nachdem ihr euren Geschützturm mit drei Batterien bestückt habt, beginnt sein Auge, rot zu leuchten. Ihr könnt ihn dann einfach irgendwo stehen lassen. Wenn er eine Bewegung registriert, meldet er sich zu Wort (leider nur auf englisch) und lässt Schussgeräusche erklingen. Schmeißt ihr ihn allerdings um, jammert er über kritische Fehler. Wir sind zufrieden mit unseren Plüsch-Geschütztürmen: Ein lustiges Sammlerstück für alle *Portal*-Freaks wie wir!

Geschütztürme

Vielleicht ist es nicht ganz richtig, die Geschütztürme als Charaktere zu bezeichnen. Streng genommen handelt es sich ja eher um Maschinen. Da sie aber doch ein - wenn auch sehr geringes - Maß an künstlicher Intelligenz in sich führen, stellen wir sie euch in dieser Rubrik vor, zumal sie ein echter *Portal*-Kult sind!

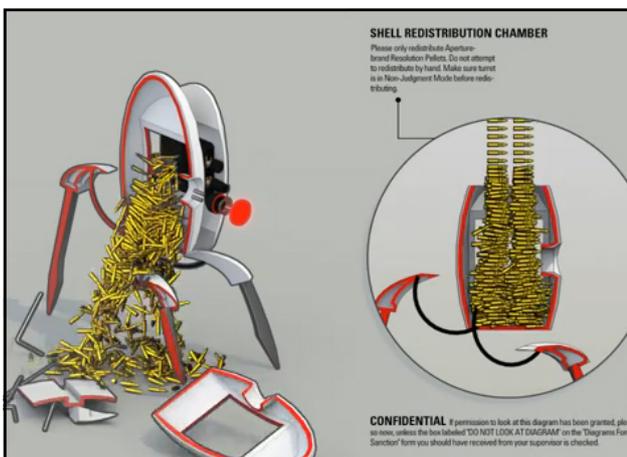
Von der Programmroutine her stammen die Geschütztürme eigentlich aus *Half-Life*, was nicht sehr verwunderlich ist, wenn man bedenkt, dass sich *Portal 1* vollständig auf die Engine von *Half-Life 2* stützt. Für die Aperture-Geschütztürme wurde das Verhalten der Turrets aus *Half-Life* beibehalten, nur das optische Erscheinungsbild wurde stark geändert, und das ist auch gut so, denn die Originale aus *Half-Life* sehen nicht einmal halb so niedlich aus wie die *Portal*-Varianten.

Trotzdem solltet ihr als Spieler nicht vergessen, dass die Geschütztürme eure Todfeinde sind, wobei vor allem das Wort „Tod“ betont werden muss. Aus eigener Kraft fortbewegen kann sich so ein Turm aber glücklicherweise nicht. Er steht einfach nur herum, und wenn er in seinem

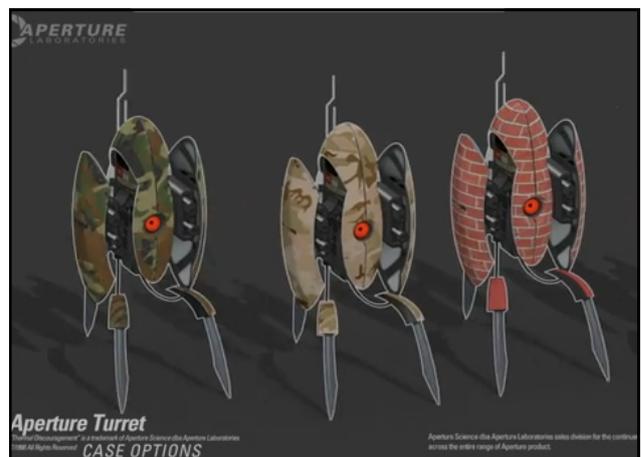


So sahen sie ursprünglich aus: Die Geschütztürme aus *Half-Life* sind nicht einmal halb so niedlich!

Sichtfeld ein lebendes Wesen registriert, eröffnet er das Feuer. Wenn ein Geschützturm nicht ganz gemein (z.B. hinter einem Gitter oder auf einer entfernten Plattform) platziert ist, dann ist es nicht weiter schwierig, ihn unschädlich zu machen. Ihr müsst euch einfach nur von hinten an ihn heranschleichen, um ihn anschließend hochzuheben und wieder fallen zu lassen. Seine empfindliche Elektronik verträgt den Sturz nicht, so dass er mit einem verzwei-



Ein Blick ins Inneres eines Geschützturms. Wie Aperture Science so viele Kugeln rein kriegt? So! ^^



Einige Farbvarianten von Geschütztürmen, wie sie in einem Aperture-Trailer zu sehen sind.



Die Frankenturrets sind Wheatleys krankem Hirn entsprungen: Würfel, die weglaufen können!

felten „Auauauauauau!““, begleitet von einer letzten Schusssalve, das Zeitliche segnet. Falls ihr den Geschützturm nicht selbst erreichen könnt, habt ihr ansonsten vielleicht noch das Glück, dass er auf einer Portalfläche steht. Den Turm durch ein Portal purzeln zu lassen, hat nämlich etwa den gleichen Effekt.

Dass die Geschütztürme zum Kult geworden sind, liegt wohl in erster Linie an ihren liebenswerten Sätzen, die im englischen Original von GLaDOS-Sprecherin Ellen McLain stammen, im Deutschen von Gertrude Thoma. Ein Turm, der euch erspäht, begrüßt euch beispielsweise mit „Da bist du“. Wenn er euch aus den Augen verliert, fragt er interessiert nach: „Ist da jemand?“ Sieht der Turm ein, dass er sein Ziel nicht mehr findet, deaktiviert er sich temporär, indem er den „Schlafmodus aktiviert“. Und selbst, wenn ihr einen Turm vernichtet, verzeiht er euch das, wie der Satz „Ich bin dir nicht böse“ beweist.

Im regulären Spielverlauf begegnen euch weitgehend nur die normalen Geschütztürme. Wheatley bastelt außerdem in Teil 8 von *Portal 2* die sogenannten Frankenturrets zusammen, benannt nach dem berühmten Horror-Roman



Der Animal King auf einem Bildschirm in *Portal 2*. Persönlich lernt ihr ihn zum Glück nicht kennen.

Frankenstein. Ein Frankenturret besteht aus einem Geschützturm, der an einen Speicherkubus montiert ist. Schießen kann er in diesem Zustand nicht mehr, dafür aber merkwürdigerweise laufen. Die Frankenturrets sind also keine Gegner, vor denen ihr euch in Acht nehmen müsst, sondern eher ein Rätsel-Element in Form von Würfeln, die euch weglaufen - wobei sie sehr leicht einzufangen sind und sich somit effektiv kaum von normalen Speicherkuben unterscheiden, sondern in erster Linie als Symbol für Wheatleys kranke Ideen stehen.

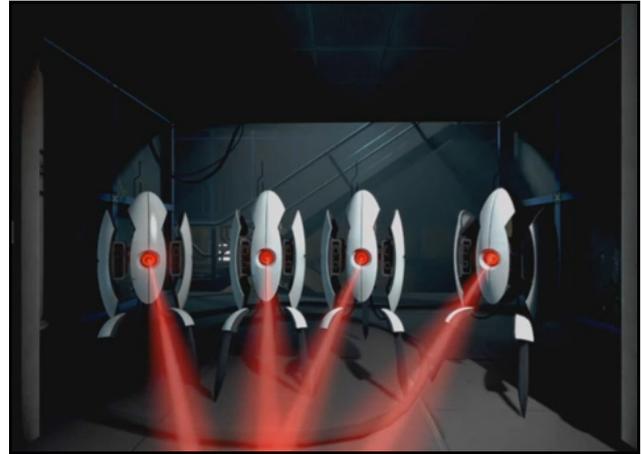
Ansonsten existieren noch zwei weitere spezielle Geschütztürme, denen ihr jedoch im Spiel an sich nicht begegnet. Das eine ist der sogenannte Animal King, den ihr gar nicht persönlich trifft, was wohl auch besser so ist. Es handelt sich um einen überdimensionalen Turm mit Leopardmuster, der von GLaDOS entwickelt wurde, um die wenigen Teile des Enrichment Centers zu entvölkern, die sie mit Neurotoxin nicht erreichen konnte. Apropos Leopardmuster: Laut einem Aperture-Trailer gibt es die Geschütztürme offenbar in diversen Texturen, wobei von



Ein Aperture Science Geschützturm
Bildquelle: <http://half-life.wikia.com>



Die Geschütztürme und der Primadonna-Turm geben im Ending von *Portal 2* eine Oper zum Besten.



Feuer frei! Vier Geschütztürme haben uns ins Visier genommen. Jetzt wird's brenzlich!

„Wald“ über „Wüste“ und „Tisch“ bis hin zu „Rohbau“ alles dabei ist. Der andere Sonderling ist der Primadonna-Turm: Ein besonders dickes Exemplar, das die Geschützturm-Oper anführt, welche euch im Ending des Singleplayer-Modus in *Portal 2* erwartet. Außerdem könnt ihr den Primadonna-Turm einmal kurz in einem Aufzug erspähen.

Die Geschütztürme sind laut Cave Johnson das beliebteste Militärprodukt für den Hausgebrauch, und wir schließen uns der Meinung an, denn auch wir mögen die Geschütztürme. Wenn sie nicht trotz allem

immer noch tödliche Waffen wären, dann würden wir uns hüten, ihnen etwas anzutun. So müssen wir aber zuerst an unsere eigene Sicherheit denken, aber wir können beruhigt sein: In *Portal 2* dürfen wir einen Blick hinter die Kulissen werfen und sehen, dass die Geschützturm-Produktion bis heute ununterbrochen auf Hochtouren läuft. Zwar ist durchschnittlich jedes dritte Exemplar schon von Beginn an defekt, aber trotzdem werden in der Zeit, die wir brauchen, um einen Turm zu zerstören, bestimmt über hundert neue hergestellt. Aussterben werden sie also sicher nicht!

>>> Seitenfüller

Ein paar Quizfragen über *Portal* - könnt ihr sie alle beantworten?

Frage 1:

Wofür steht der Buchstabe „a“ in „GLaDOS“?

- a) abnormal
- b) active
- c) angry
- d) and

Frage 2:

In welcher Sprache singen die Geschütztürme im Nachspann von *Portal 2*?

- a) deutsch
- b) französisch
- c) italienisch
- d) japanisch

Frage 3:

Was ist Rattmanns Vorname?

- a) Bruce
- b) Cave
- c) Doug
- d) Ren

Frage 4:

Wie heißt die Demo-Version von *Portal*?

- a) The First Cube
- b) The First Day
- c) The First Slice
- d) The First View

Frage 5:

Welchen bösen Feind müssen Atlas und P-Body im ersten DLC von *Portal 2* „besiegen“?

- a) den Anger Core
- b) Chells Doppelgängerin
- c) GLaDOS
- d) einen Vogel

Frage 6:

So lange ihr noch nicht das Doppel-Portalgerät besitzt, könnt ihr nur Portale in einer Farbe schießen. In welcher?

- a) blau
- b) orange
- c) weiß
- d) das wird beim Spielstart zufällig festgelegt

Antworten:

1. d), 2. c), 3. c), 4. c), 5. d), 6. a)

Flo's Gerüchteküche

„Zum nächsten Test gehört eine kleine Zeitreise“, sagte Cave Johnson irgendwo in *Portal 2*. Ihr selbst könnt an der Zeitreise nicht teilnehmen, daher könnt ihr auch keinen Blick in die Zukunft werfen. Trotzdem wagt Flo jetzt eine kleine Prognose, was uns demnächst erwarten könnte ...

Gerücht 1.1: Plant Valve jetzt doch, das vierte Gel zu integrieren?

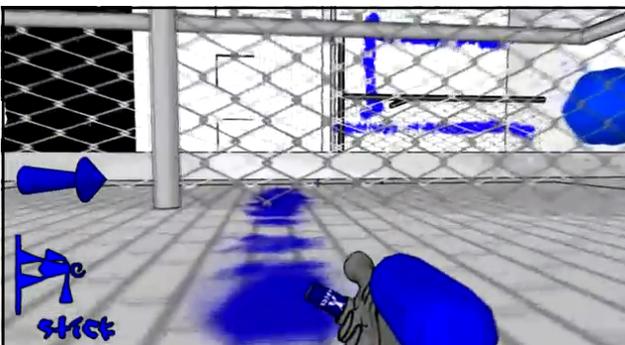
Sicher haben einige Leser bereits davon gehört, dass es ursprünglich noch ein viertes Gel in *Portal 2* geben sollte, das Gravitationsgel. Es wurde jedoch aus dem Spiel entfernt, da einem Spieltester beim Spielen schlecht wurde. Im Editor war es möglich, das Gel optisch wieder ins Spiel einzufügen. Hierzu war es nötig, im Type-Value-Fenster statt einer der Voreinstellungen (Bounce, Speed, Portal, Eraser) den Value „1“ einzutragen.

Das Gel erfüllte jedoch keine Funktion und sah nur an Wänden und Boden wie (lila) Gel aus - die Animation wie es aus dem Dropper fließt, wurde falsch gerendert. Doch das wurde mit einem Update Ende letzten Jahres geändert. Nun lässt sich das Gel unter dem Namen „Sticky“ direkt anwählen und wird auch korrekt gerendert. Außerdem wurde die Farbe geändert, und es ist jetzt silbrig-weiß, ähnlich dem Portal-

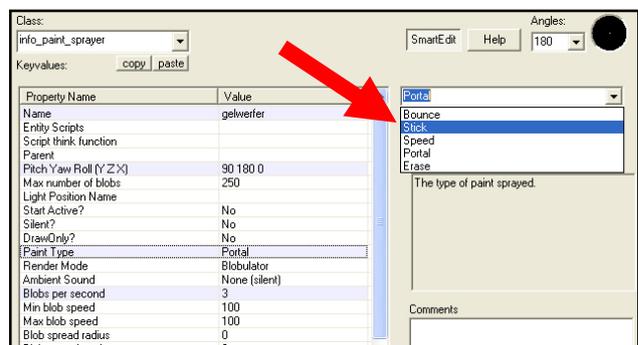
gel. Funktionieren tut es jedoch immer noch nicht.

Gerücht 1.2: Tag-Remake?

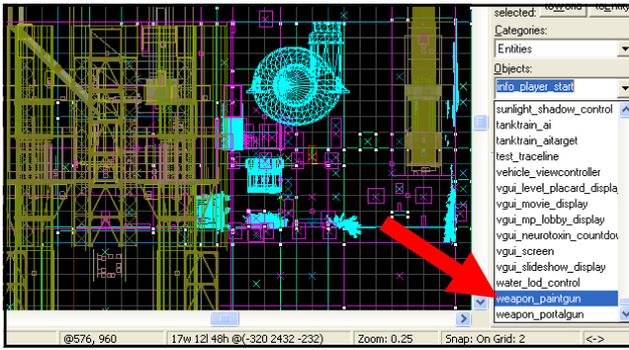
Desweiteren fügte das Update auch zwei neue Objekte hinzu, nämlich „Weapon Paint Gun“ und „Pickup Paint Power“. Beide sind jedoch im Spiel selbst unsichtbar und erfüllen keinerlei Funktion. Ganz klar Vorbereitungen auf einen DLC - welchen Sinn hätte es sonst, diese Dinge mit einem Update in den Editor zu integrieren? Plant Valve möglicherweise ein Remake des Spiels *Tag - The Power of Paint*, in dem man mit einer Farbpistole ausgerüstet Farbdosen einsammeln musste, um dann Farbe versprühen zu können, die die gleiche Funktion haben, wie die Gele in *Portal 2* (siehe *Portal-Magazin* Ausgabe 2, Artikel „Die *Portal*-Vorläufer“), im Stil von Aperture-Science-Testkammern zu machen? Möglich wäre es, die Paint Gun und die Paint Power Pickups könnten hierbei die Farb-



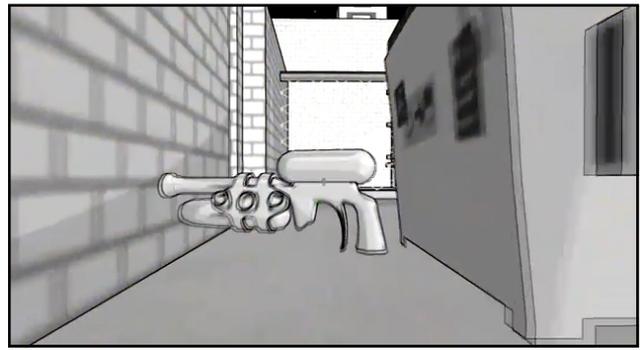
Auf diesem Screenshot aus *Tag - The Power of Paint* spazieren wir eine Wand entlang. In *Portal 2* ist das nicht möglich - **noch** nicht!



Hier ist der Beweis: Valve hat dem vierten Gel offiziell den Namen „Sticky Gel“ gegeben - eine klare Ansage im Hammer-Editor!



Hier haben wir die Paint Gun als neues auswählbares Objekt im Hammer-Editor.



So sieht die Paint Gun in *Tag - The Power of Paint* aus. Wie wird sie wohl in *Portal 2* aussehen?

pistole und die Farbdosen ersetzen. Was letztendlich wirklich daraus wird, weiß bisher nur Valve, also bleibt uns nichts übrig, als abzuwarten.

Gerücht 2:
Versteckte *Portal 3*-Ankündigung?

Wurde ungewollt *Portal 3* angekündigt? Anfang letzten Jahres erschien ein Komplettlösungsbuch zu *Portal 2*. Das Buch war aber nicht nur eine reine Komplettlösung, sondern bot darüberhinaus auch noch einige Extras, beispielsweise ein Interview mit den *Portal 2*-Entwicklern. Der Story-Schreiber von Valve wurde hierbei gefragt, ob Exemplare der Gottesanbeterinnen, die Cave Johnson in Teil 6 erwähnt, überlebt haben, und ob man diesen

möglicherweise in *Portal 3* begegnen kann. Er antwortete damit, dass in so einem großen Gebäude-Komplex wie Aperture Science sicherlich welche überlebt haben können. Näheres könne er allerdings nicht sagen, da er sonst zu viel spoilern würde. Eine versteckte Ankündigung von *Portal 3*? Wir meinen: Möglich. Jedoch wurde *Portal 3* im Antwortsatz nicht direkt erwähnt. Demnach könnte es auch möglich sein, dass es sich um einen der kommenden DLCs zu *Portal 2* handelt. Relativ sicher ist jedoch, dass zumindest an einer Story, in denen die Gottesanbeterinnen vorkommen, gearbeitet wird - ansonsten wäre es kein großer Spoiler, zu sagen, es gäbe keine mehr oder man wüsste noch nicht, ob sie irgendwann mal vorkommen. Auch hier gilt: Die Zukunft wird es zeigen.



Dieses reizende Tierchen ist eine echte Gottesanbeterin. Wie wird sie wohl in *Portal 3* aussehen?
 Foto: © Alvesgaspar, Lizenz: CC BY-SA 3.0

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Im nächsten Heft stellen wir euch Valve ausführlich vor. Welche Spiele außer *Portal* und *Portal 2* verdanken wir der Firma noch, und wie sieht überhaupt die Erfolgsgeschichte des Unternehmens aus?

Ansonsten lest ihr im nächsten Heft, wie jeden Monat, den Test einer gelungenen Custom Map, außerdem setzen wir den Errungenschafts-Guide und das Hammer-Tutorial fort. Ob wir allerdings wieder 40 Seiten schaffen oder doch zu 32 Seiten zurückkehren müssen, das können wir noch nicht sagen. Ihr werdet aber auf jeden Fall genug zu lesen haben!

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!



Willkommen bei Black Mesa: *Half-Life* war das erste Spiel von Valve - und eins der erfolgreichsten!



Steam wurde von Valve entwickelt und vereint seit 2003 Spieleplattform und Community.

Erscheinungstermin:

Mai 2012

>>> Impressum

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

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

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

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

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