

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



**PORTAL STORIES IST DA!
GROSSER MOD-TEST
+ ERRUNGENSCHAFTSGUIDE**

**MONSTERMÄSSIGER
STEAM SUMMER SALE**

PORTAL FÜR ARME: POLARITY

**MIAU!
GROSSES KATZEN-SPECIAL**

EIN NEUER PORTAL-SONG?

**AUSGABE 31
JULI 2015**

„Ich habe mir das Heft angesehen, so viele Katzenbilder, aber auch ein paar wichtige Informationen.“

In diesem Sinne:

Willkommen zur 31. Ausgabe des Portal-Magazins!

Wer das obige Zitat nicht erkannt hat: Dieses stammt aus *Portal Stories: Mel*, dem neuen Referenz-Mod von Lpfreaky90, der nach vier Jahren Entwicklungszeit endlich fertig geworden ist und den wir in dieser Ausgabe auf fünf Seiten ausführlich testen - noch nicht mitgezählt der Errungenschaftsguide, der im Anschluss an unser Review noch folgt. Vorab können wir aber schon verraten, dass kein *Portal*-Fan diesen Mod verpassen sollte. Also lest den Test erst gar nicht, sondern ladet euch *Portal Stories: Mel* einfach runter - aber lest den Test bitte trotzdem! ^^

Der zweite große Bahnhof dieser Ausgabe ist unser Katzen-Special. Am 8. August findet jedes Jahr der World Cat Day statt, und in diesem Jahr feiern wir erstmals mit, in Form eines großen Katzen-Specials auf dem Webradio-Sender www.kibo.fm. Im

Rahmen der Sendung wird es auch die Katzen-Charts geben, für die ihr bereits jetzt voten könnt, und um euch dazu in die richtige Stimmung zu bringen, stellen wir euch einige Gaming-Katzen vor, mit einem besonderen Schwerpunkt auf Katzen-Pokémon. Außerdem hat Wheatley einige sinnlose Fakten über Stubentiger parat.

Ansonsten gibt's wie immer ein paar Map Checks, und wir blicken zurück auf den diesjährigen *Steam Summer Sale*.

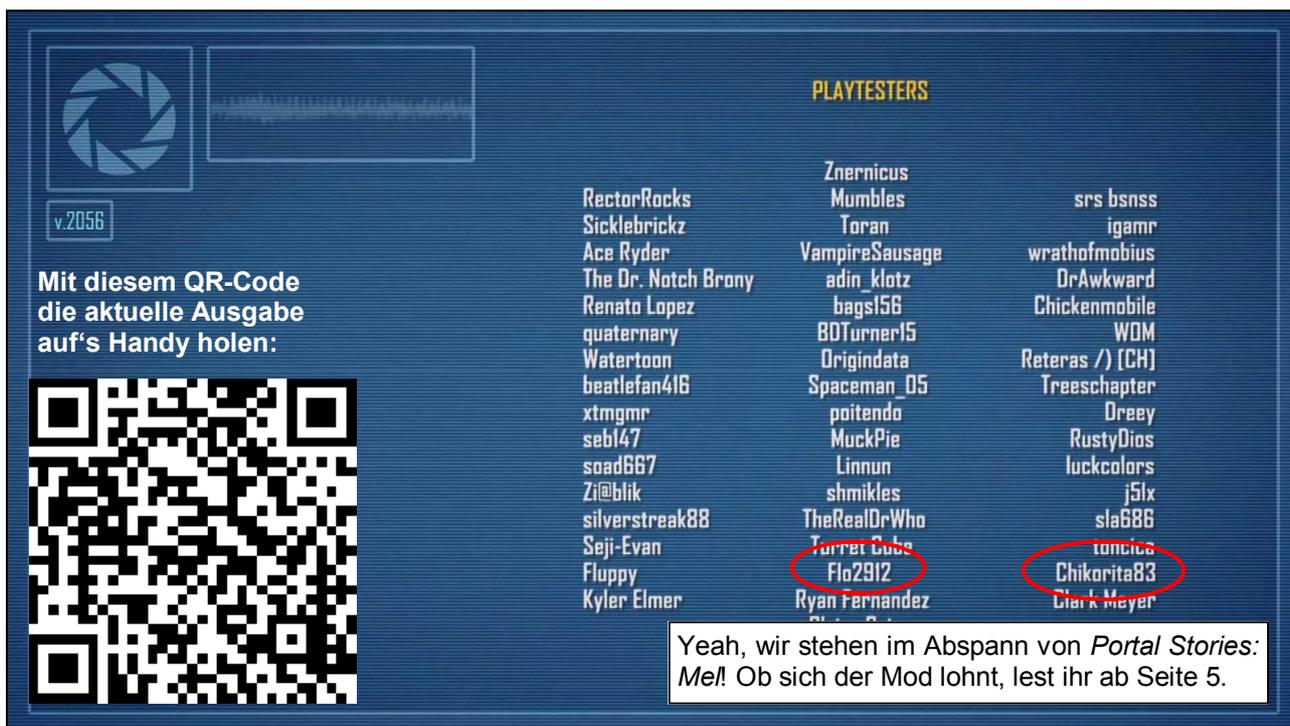
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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!



Mit diesem QR-Code die aktuelle Ausgabe auf's Handy holen:



PLAYTESTERS

RectorRocks	Znernicus	srs bsns
Sicklebrickz	Mumbles	igamr
Ace Ryder	Toran	wrathofmobius
The Dr. Natch Brony	VampireSausage	DrAwkward
Renato Lopez	adin_klotz	Chickenmobile
quaternary	bags156	WDM
Watertoon	BDTurner15	Reteras /) [CH]
beatlefan416	Origindata	Treeschapter
xtmgmr	Spaceman_05	Dreyy
sebl47	poitendo	RustyDios
soad667	MuckPie	luckcolors
Zi@blik	Linnun	j5lx
silverstreak88	shmikles	sla686
Seji-Evan	TheRealDrWho	tonicoo
Fluppy	Curpet Cube	Chikorita83
Kyler Elmer	Flo2912	Clark Meyer
	Ryan Fernandez	

Yeah, wir stehen im Abspann von *Portal Stories: Me!* Ob sich der Mod lohnt, lest ihr ab Seite 5.

Mod-Test: *Portal Stories: Mel* 5

Nach vier Jahren Entwicklungszeit ist der lang erwartete Mod *Portal Stories: Mel* endlich erschienen. Wir erklären euch, warum ihr ihn euch unbedingt herunterladen müsst.

Tipps und Tricks: Errungenschaft-Guide: *Portal Stories: Mel* 10

27 Errungenschaften bringt *Portal Stories: Mel* mit. Wir erklären euch ausführlich, wie ihr jede einzelne von ihnen freischalten könnt.

Map Check: *Magic Hands* 16

Aperture-Testsubjekte haben magische Hände, wenn es darum geht, Würfel zu halten. Wie das gemeint ist und wie sich das in eine Map umbauen lässt, zeigt uns DoubleMike.

Map Check: *Ocotogon* 19

Eine schöne Knobel-Testkammer mit ungewöhnlich gestalteten achteckigen Gängen.

Workshop-Testecke 21

Fundstücke aus der *PTI* in aller Kürze vorgestellt.

Workshop-Testecke für Mods 22

Spielenswerte Testkammern für die Workshop-unterstützten Mods *Aperture Tag* und *Thinking with Time Machine* im Überblick.

Special: *Steam Monsterspiel* 24

Der alljährliche *Steam Summer Sale* ist gekommen und auch schon wieder vergangen. Wir erzählen euch, wie die Monster-Ballerei um zusätzliche Rabatte war.

Blick über den Tellerrand: *Polarity* 26

In Form eines massiven Sonderangebots haben wir *Polarity* entdeckt - und weil „Portal“ in der Beschreibung stand, haben wir es gekauft! Ob es sich auch zum Vollpreis lohnt, verraten wir euch.

Der verschollene Song 28

Kann es tatsächlich sein, dass nach vier Jahren noch einmal ein neuer *Portal*-Song herauskommt? Wir erzählen euch die Hintergründe!

Extra: *Portal-Postkarte* 29

Zum inzwischen dritten Mal schenken wir euch eine Postkarte - für Urlaubsgrüße aus Aperture!

Special: *Miau! ^^* 31

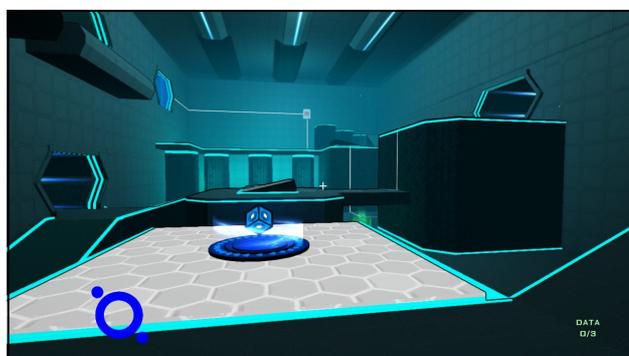
In einem großen Special über Gaming-Katzen rühren wir die Werbetrommel für die Katzen-Charts bei Kibo.FM und gehen ganz besonders auf Katzen-Pokémon ein.

Wheatleys unnützes Wissen 38

Diesmal: Nutzlose Fakten über Stubentiger - sowohl mit als auch ohne *Portal*-Bezug.



Nehmt eure gelbe Portal Gun 0.8 in die Hand und macht euch bereit für ein neues spannendes Abenteuer: Wir erklären, warum ihr *Portal Stories: Mel* nicht verpassen dürft, und lotsen euch zu allen 27 Errungenschaften → **Seite 5**



Wenn euch dieses Spiel ein wenig an „Portal für Arme“ erinnert, dann liegt ihr gar nicht mal so falsch. Wir haben uns *Polarity* einmal angesehen und stellen es euch vor. → **Seite 26**



Zum Donnerwetter nochmal: Wir stellen euch diverse Gaming-Katzen vor und legen dabei einen besonderen Schwerpunkt auf Katzen-Pokémon. Anlass ist der World Cat Day. → **Seite 31**

Neues Wertungskonzept

Portal Stories ist erschienen, der bislang beste *Portal*-Mod aller Zeit - und das stellt uns vor ein gewaltiges Problem! Der Grund ist die Bewertung. „Wieso“, werden sich jetzt vielleicht manche von euch fragen, „wenn der Mod so toll ist, dann gebt doch einfach 10 / 10, und alles passt!“

Wenn es bloß so einfach wäre! Ja, 10 / 10 ist prinzipiell die bestmögliche Wertung für Mods. Das Problem ist nur, dass wir dem (ebenfalls genialen) *Aperture Tag* vor einem knappen Jahr verdiente 11 / 10 gegeben haben. Jetzt müssten wir *Portal Stories* also eigentlich 12 / 10 geben, um zu zeigen, dass es noch mal ein Fitzelchen besser ist, aber klingen umgerechnet 120 % nicht sehr unglaubwürdig? Schon die 110 % von *Aperture Tag* waren arg an der Schmerzgrenze.

Dieses Problem haben nicht nur wir, sondern die meisten Videogame-Magazine. Die ehemalige Nintendo-Zeitschrift *Total!* bewertete beispielsweise in Schulnoten mit 1 als bester und 6 als schlechtester Note. *Yoshi's Island* für das Super Nintendo bekam ausnahmsweise eine 1+, um die Genialität des Spiels zu unterstreichen - klar ist es klasse, aber ist es wirklich besser als *Zelda: Ocarina of Time*, das trotz Lobeshymnen im Fließtext „nur“ eine glatte 1 bekam und dadurch eigentlich schlechter da steht?

Nun, wir persönlich halten *Zelda: Ocarina of Time* jetzt zwar ohnehin nicht für das Referenzspiel, als das es gehandelt wird - für uns ist es gut, mehr aber auch nicht. Nichtsdestotrotz bekam Links erstes Abenteuer auf dem Nintendo 64 von der *N-Zone* damals 97 %, die *N-Zone* bewertet in Prozenten von 0 bis 100 - und auch das kann zu Problemen führen! Irgendein euphorischer Redakteur vergab damals beispielsweise 95 % für die virtuelle Foto-

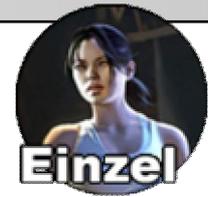
safari *Pokémon Snap*, warum auch immer. Jahre später war Chiko Praktikant bei der *N-Zone* und durfte in dieser Zeit unter anderen *Pokémon Schwarz & Weiß* testen. Nun, ich wollte dem Spiel 96 % geben, aber die Redaktionsleitung korrigierte das auf 93 % herab. Ist *Pokémon Snap* also um 2 % besser als *Pokémon Schwarz & Weiß*? Schwer vorstellbar!

Wertungssysteme mit Obergrenze bringen also Probleme mit sich - umso mehr, je länger das Heft existiert und je mehr Spiele sich somit miteinander vergleichen lassen müssen. Das *Club Nintendo Magazin* ging einen ganz anderen Weg, schrieb einfach nur informative Texte und verzichtete gänzlich auf jede Form einer Wertung. Das wollen wir aber auch nicht, denn eine abschließende Zahl am Ende eines Tests ist doch eine Orientierungshilfe. Für das *Portal*-Magazin haben wir aber beschlossen, ab dieser Ausgabe die Obergrenze abzuschaffen. Das heißt, wir geben beispielsweise nicht mehr „10 / 10“, sondern einfach nur noch „10 Punkte“. Wir werden trotzdem bei „10“ als Durchschnittswert für die normale Oberklasse bleiben, aber wenn mal etwas Herausragendes kommt, dann müssen wir uns nicht mehr für „12 / 10“ rechtfertigen, sondern geben einfach „12 Punkte“ und gut ist.

Eine kleine Änderung gibt's schließlich bei den Map Checks: Hier lag die Obergrenze ja bisher bei 5 Punkten. Wenn die Obergrenze aber nicht mehr dabei steht, sieht es im Vergleich zu den Mods so aus, als wären alle genialen Maps nur Durchschnittsware. Daher bewerten wir jetzt auch Maps mit bis zu 10 Punkten. Die bisherigen Wertungen aus den älteren Ausgaben müsst ihr daher verdoppeln, um einen Vergleich ziehen zu können.

Ist *Pokémon Snap* besser als *Schwarz & Weiß*? Laut Wertung der *N-Zone* offenbar schon!

Portal Stories: Mel



Download: <http://store.steampowered.com/app/317400/>



Nächster Halt: Aperture! Zu Beginn des Spiels kommen wir per Zug auf dem Firmengelände an.

Infokasten

Optik-Wertung:	11
Thema:	Diverse
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel - hoch
Spieldauer:	lang



Es ist so weit! Nach über vier Jahren Entwicklungszeit ist am 25. Juni endlich der lang erwartete Mod *Portal Stories: Mel* erschienen. Wird das Mammutprojekt von Top-Mapperin Lpfreaky90 den hohen Erwartungen gerecht werden? Diese Frage stellten wir uns bereits, als wir vor einem knappen halben Jahr eine frühe Beta spielen durften (aber noch die Klappe halten mussten). Jetzt, nachdem der Mod released ist, dürfen wir es endlich mit einem klaren „Ja“ beantworten: Die Vorfreude war mehr als gerechtfertigt, der Download lohnt sich definitiv!

Im Gegensatz zu *Aperture Tag* und genau wie *Thinking with Time Machine* ist *Portal Stories: Mel* kostenlos erhältlich. Zwar ist der Besitz von *Portal 2* erforderlich, laut *Steam*-Shopseite muss das Hauptspiel aber nicht zwingend installiert sein. Das haben wir allerdings nicht überprüft, da wir unser *Portal 2* nicht deinstal-

lieren wollen. Wir würden aber auch keine Minuspunkte vergeben, wenn es nicht stimmen würde, da all die Pluspunkte diesen einen Patzer mit Leichtigkeit wieder ausbügeln würden.

Die Handlung beginnt im Jahr 1952. Ihr schlüpft in die Rolle von Mel, welche kein ganz neuer Charakter ist, sondern eher als eine Art „Lost Feature“ bezeichnet werden kann. Mel ist, genau wie die bekannte Chell, ein weibliches Testsubjekt. Sie war ursprünglich als Spielfigur für den zweiten Spieler im Coop-Modus geplant. Später wurden Atlas und P-Body samt der Remontageeinheit eingeführt,



Aperture-eigene Kleinstadt: Dieses noch namenlose Örtchen liegt wohl irgendwo in Michigan.

da man mit menschlichen Spielfiguren nur ungleich komplizierter hätte erklären können, warum sie nach einem Ableben sofort wieder am Ausgangspunkt erscheinen, während sich gleichzeitig für den Kooperationspartner die Erde weiter dreht. So flog Mel wieder aus dem Spiel, bis sie eben für *Portal Stories: Mel* reaktiviert wurde.

Zu Beginn des Spiels fühlten wir uns ob unserer Anreise per Zug ein wenig an *Half-Life* erinnert. Noch im Waggon begrüßt uns Cave Johnson persönlich über eine aufgezeichnete Bandansage. So erfahren wir, dass wir hier sind, um den Aperture Science Innovators Kurzzeit-Hyperschlafräum zu testen. Kaum der

Pro / Contra:

- + Spannende Nebenstory mit neuen Charakteren und Voice Lines
- + Sehr gut durchdachte Tests
- + So gut wie keine Geschicklichkeitseinlagen
- + Herausragendes Map-Design, das oft zum Erkunden einlädt
- + Umfangreicher BTS-Bereich inklusive weiterer Rätsel
- + Bis zu 10 Stunden Story-Spielzeit
- + 27 Steam-Errungenschaften
- Keine neuen Testelemente
- Kein Steam-Workshop
- Kein Coop-Modus



In den Untergrund: Ein Aufzug bringt uns mehrere Meilen unter die Erde, wo das Abenteuer beginnt.

Bahn entstiegen, ist an Schlaf aber erst mal gar nicht zu denken, zu sehr seid ihr mit Stauen beschäftigt. Die Aperture-eigene, noch namenlose Kleinstadt irgendwo in Michigan ist sehr detailliert und liebevoll gestaltet und lädt geradezu dazu ein, euch ein wenig umzusehen, bevor ihr euch auf den Weg zu eurem eigentlichen Ziel macht. Man merkt wirklich auf den ersten Blick ganz deutlich: Hier waren Profi-Mapper am Werk!

Irgendwann lenkt ihr eure Schritte dann aber doch ins Innere des Hauptgebäudes und werdet dort per Aufzug bis tief unter die Erde verfrachtet, wo sich die Schlafkammern befinden. Ihr sollt nichts weiter machen als ein kleines Nickerchen. Wenig später - wer weiß, ob es Minuten oder Jahrzehnte sind - werdet ihr jedoch von einer euch unbekanntem Stimme geweckt. Die Umgebung hat sich, wie ihr schnell feststellen müsst, sehr zu ihrem Nachteil verändert. Die Gebäude sind nun verlassen, und das ganz offensichtlich nicht erst seit gestern, zu sehr ist der Verfall bereits fortgeschritten. Dabei ist es vor allem optisch sehr spannend, genau die gleichen Räume, die ihr vor wenigen Minuten noch in intaktem Zustand durchschrit-



Unterirdisches Hauptquartier: Dieses Gebäude erkunden wir intakt und später auch verfallen.



Ruhe sanft: Nachdem wir im Kuzzeit-Hyperschlafraum genächtigt haben, geht das Abenteuer los!

ten habt, nun in ihrer verfallenen Variante zu sehen.

Die geheimnisvolle Stimme gehört Virgil, einem Wheatley-ähnlichen Bot, den ihr allerdings erst später zu Gesicht bekommt, vorerst meldet er sich nur akustisch zu Wort. Virgil druckst ein wenig herum, was Erklärungen zu der merkwürdigen Situation angeht, stattdessen lotst er euch ohne nennenswerte Umwege zu einer Portal Gun und mit selbiger dann hinein in die erste Teststrecke. Bei der Portal Gun, das fällt sofort auf, handelt es sich übrigens nicht um das aus dem Hauptspiel bekannte Exemplar, sie ist nämlich gelb. Hierbei handelt es sich laut unserem Interview in Ausgabe 28 um die Version 0.8 des Handheld Portal Device, also einen Vorgänger der Version 1.0, die ihr im Hauptspiel verwendet. Auf die Funktion wirkt sich dieses optische Detail zwar nicht aus, es ist aber trotzdem ein Detail, das - wenn auch vielleicht nur unterbewusst - sehr positiv auffällt.

Im Gegensatz zu *Thinking with Time Machine* und *Aperture Tag* führt *Portal Stories: Mel* keine neuen Testelemente ein. Es gibt kein Zeit-



Sah es hier nicht heute früh noch anders aus? Die Eingangshalle hat sich doch ziemlich verändert ...



Portal Gun anno 1952: Diese gelbe Wumme ist die Version 0.8, im Hauptspiel nutzen wir Version 1.0.

tablett und keine Paint Gun, sondern lediglich die bekannten Testelemente aus dem Hauptspiel zuzüglich des Death Fizzlers, welcher eine Kombination aus Emanzipationsgrill und Laserfeld darstellt und bereits in mehreren Custom Maps von Lpfreaky90 und anderen Mappern auftauchte. Somit richtet sich *Portal Stories: Mel* an Spieler, die *Portal 2* bereits kennen und durchgespielt haben. Die Testelemente werden kaum eingeführt, sondern weitgehend als bekannt vorausgesetzt, so dass es bereits in der ersten Teststrecke relativ knifflig zur Sache geht.

Nein, unterfordern wird euch *Portal Stories: Mel* sicher nicht - aber auch nicht überfordern! Der Mod richtet sich an *Portal*-Kenner, die Rätsel sind aber immer logisch und niemals unfair. Im vierten Kapitel (von insgesamt fünf) gibt es eine etwas arg haarige Testkammer, an der Chiko sich die Zähne ausgebissen hat und nur dank der Hilfe von Flo weiterspielen konnte, aber irgendeine Stelle, an der er mal auf dem Schlauch steht, hat sicher jeder *Portal*-Spieler. Dem Rätsel an sich darf jedenfalls keine Schuld gegeben werden: Es ist, genau wie alle anderen Rätsel im Spiel, gut durchdacht und



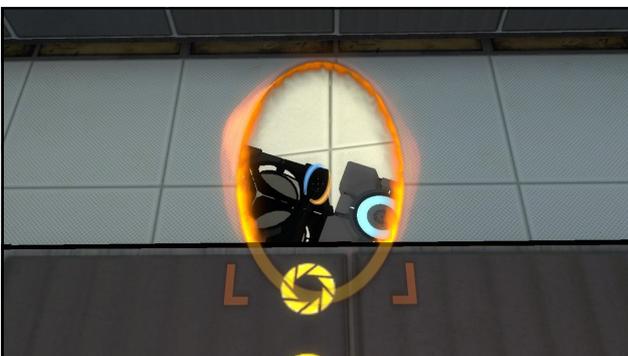
Die ersten Testkammern des Spiel befinden sich in den alten Anlagen und basieren auf den Gelen.



Night of Fire: *Portal Stories: Mel* ist im Moment ein brandheiße Sache - im wahrsten Sinne des Wortes!

durch reines Nachdenken ohne Fingerakrobatik zu lösen. Wir finden es lediglich als Beta-Spieler (die sogar im Abspann stehen dürfen) etwas schade, dass manche wenige Testkammern später „entschärft“ wurden - etwa ein Rätsel im dritten Kapitel, das darauf beruhte, zwei Würfel auf ausgetüftelte Weise miteinander zu vertauschen. Das lassen wir aber nicht in die Wertung mit einfließen, da wir natürlich nur das für die Öffentlichkeit verfügbare Endprodukt bewerten, und das ist in seiner Gesamtheit immer noch mehr als nur spielsenswert.

Dafür sorgen nicht nur die perfekt durchdachten Rätsel, sondern auch das herausragende optische Design sowohl inner- als auch außerhalb der Testkammern - ein umfangreicher BTS-Bereich treibt die Story voran und hält auch selbst eure grauen Zellen auf Trab. Besonders kurios wird das gegen Ende, wenn ihr bei einer munteren Geschützturm-Ausweichaktion immer wieder zwischen dem BTS-Bereich und zwei kleinen Testkammern hin und her springt. *Portal Stories: Mel* beschränkt sich zudem, genau wie das Original-*Portal 2*, nicht nur auf ein Thema, sondern macht Ge-



Fail: Schön, wenn sich zwei Würfel gegenseitig daran hindern, durch unser Portal zu purzeln! ^^



Mels modernes Leben: Wir haben die heutigen Tests erreicht und sehen uns selbst im Portal.

brauch von allen bekannten Testkammer-Designs: Die ersten Rätsel spielen sich - passend dazu, dass ihr euch meilenweit unter der Erde befindet - in den alten Anlagen ab. Habt ihr euch irgendwann wieder hochgearbeitet, warten die modernen Testkammern auf euch, doch zum Ende hin müsst ihr euch noch einmal in einen Bereich von Aperture Science wagen, an dem der Zahn der Zeit sichtbar genagt hat.

Portal Stories: Mel bietet, wie gesagt, keine neuen Spielelemente, erzählt dafür aber eine rundum gelungene Nebenstory für Spieler, die *Portal 2* bereits durchgespielt haben und immer noch nicht genug von Aperture Science kriegen können - und das in einer Wahnsinnqualität, sowohl auf optischer als auch auf spielerischer Ebene! Für das bloße Durchspielen der Geschichte veranschlagen die Entwickler etwa 6 bis 10 Stunden - Chiko hat nach neun Stunden den Abspann gesehen. Danach habt ihr aber noch nicht alle der 27 Errungenschaften, und von ihnen schaltet sich nur ein kleiner Bruchteil während des regulären Spielverlaufs frei, für die meisten müsst ihr ein wenig tiefer in die Geheimnisse des Mods eintau-



Doch noch geschafft! Allerdings war das nur die erste moderne Testkammer, viele weitere folgen.



Witzige Idee: Eine der Testkammern spielen wir mehrmals in verschiedenen Entwicklungsstadien.



Die Schlussphase spielt in einem dichten Urwald. Mehr als dieses Bild spoilern wir hiervon nicht!

chen - unser Errungenschaftsguide, der ab dieser Ausgabe wieder startet, wird euch dabei helfen. Dass *Portal Stories: Mel* weder Coop-Modus noch Workshop-Anbindung besitzt, ist aufgrund der Tatsache, dass es keine neuen Testelemente gibt, leicht zu verschmerzen. Die Singleplayer-Story jedenfalls bietet mehr als doppelt so lange Unterhaltung wie das offizielle *Portal 1*, ist dabei aber kostenlos und überzeugt auf ganzer Linie. Wer *Portal 2* besitzt und sich *Portal Stories: Mel* nicht runterlädt, ist wirklich selber Schuld! Wieso lest ihr eigentlich

noch? Einfach downloaden, jetzt! Worauf wartet ihr?

Unser Urteil:

12



Abschied von Aperture: Mel ist entkommen, doch wird sie glücklich mit der zurück erlangten Freiheit?

Errungenschafts-Guide: Portal Stories

Mit dem Erscheinen von *Portal Stories: Mel* wurden dem *Portal*-Universum auch 27 weitere Errungenschaften hinzugefügt. Aus diesem Grund reaktivieren wir einmal mehr unseren Errungenschafts-Guide. Für Spoilerfreiheit können wir hierbei nicht garantieren!

Storybezogene Errungenschaften

Wie auch in den offiziellen *Portal*-Teilen gibt es in *Portal Stories: Mel* einige Errungenschaften, für die ihr eigentlich nichts weiter tun müsst, als einfach die Story zu spielen und bestimmte Punkte zu erreichen. Solange ihr das Spiel von Anfang bis Ende durchspielt, könnt ihr sie nicht verpassen.



Welcome to Aperture

Dies ist die erste Errungenschaft, die ihr freischalten könnt. Ihr erhaltet sie, nachdem ihr das Bahnhofsgebäude verlassen habt.



Long-Term Relaxation

Dieser Errungenschaft gibt es direkt am Anfang von Kapitel 2, sobald ihr aus dem Hyperschlaft erwacht seid und eure kleine Schlafkammer verlassen habt.



Voices from Above

In der letzten Testkammer von „Lyra Whisky“ müsst ihr es einfach nur in den letzten Abschnitt schaffen. Die Errungenschaft gibt's, sobald Virgil euch die Nachricht von AEGIS durchgestellt hat.



Firefighting 101

Dieser Errungenschaft gibt's eine Map weiter, wenn ihr das Feuer gelöscht habt.



Back on Track

Diese Errungenschaft erhaltet ihr relativ zu Beginn des dritten Kapitels, sobald ihr euch im Aufzug auf dem Weg zu Virgils erster Testkammer befindet.



Deja-Vu

Ebenfalls in Kapitel 3 befindet sich die noch unfertige Testkammer, welche ihr drei mal jeweils in leicht veränderter Weise durchqueren müsst. Habt ihr dies auch drei Mal getan, werdet ihr mit dieser Errungenschaft belohnt.



Willkommen bei Aperture: Dieser Blick auf die Stadt ist die erste Errungenschaft wert.



„Ich möchte Feuerwehrmann werden!“ Für die Löscharbeiten gibt's eine Errungenschaft.



Zurück in der Teststecke: Nachdem der Aufzug umgeleitet ist, seid ihr *Back on Track*.



Organic Complications

Hier springen wir nun ein Kapitel weiter: Erreicht am Anfang von Kapitel 4 nach dem Aufzug, der hinter euch in die Tiefe stürzt einfach das Kontrollzentrum, in dem euch AEGIS aufgrund der vielen Pflanzen nicht verfolgen kann.



Back off Track

Diese Errungenschaft gibt's ebenfalls in Kapitel 4, wenn ihr die Teststrecke verlassen habt.



Welcome to my Domain

Die vorletzte storybezogene Errungenschaft bekommt ihr, wenn ihr in Kapitel 5 AEGIS' Teil der Anlage erreicht.

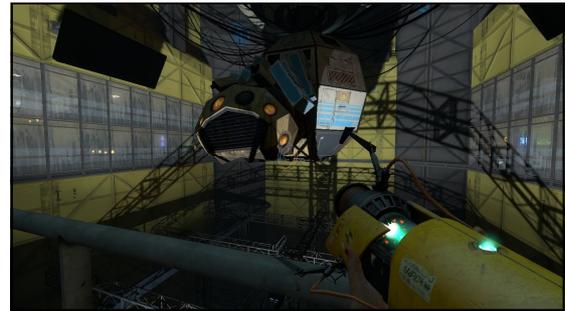


System Shutdown

Dies ist die *Portal Stories: Mel*-Version von *Herzensbrecher* oder *Mondsüchtig*: Ihr erhaltet sie bei der End-Cut Scene für das Durchspielen des Spiels.



Es grünt so grün: In diesem botanischen Kontrollzentrum winkt eine Errungenschaft.



Hallo Boss: AEGIS zu erreichen und auszuschalten bringt jeweils ein Achievement.

Das war aber noch längst nicht alles, denn natürlich müsst ihr für die restlichen 17 Errungenschaft schon etwas mehr leisten.

Geheime Errungenschaften



Persistent

Ihr müsst alle verschlossenen Türen, die ein Eingabefeld für einen Zahlencode haben und beim Versuch, mit ihnen zu interagieren, einen schrillen Piepton von sich geben, welche sich zwischen Bahnhof und Aufzug im ersten Kapitel befinden, versuchen zu öffnen. Fünf davon befinden sich im Bahnhofsraum, eine weitere hinter dem Empfangstisch gegenüber des Eingangs vom Hauptgebäude. Eine weiter vor der Glastür, die zur Treppe nach unten führt, nämlich gegenüber der verschlossenen zweiten Glastür rechts. An drei weiteren lauft ihr direkt vorbei, wenn ihr einfach den normalen Weg weitergeht (in dem Abschnitt des Ganges, wo auf der gegenüberliegenden Seite Fenster zu einer Bahntrecke sind), und die letzte Tür befindet sich hinter dem Aufzug, an dem ihr an den beiden Seiten vorbeigehen könnt.



Sauber abgeschlossen? All diese Türen gilt es, zu überprüfen. Der Getränkeautomat bietet übrigens ein nettes Easter Egg, schaut euch mal speziell Taste 5 genau an!





Baden verboten! Springt ihr trotzdem ins kühle Nass, ertrinkt ihr und erhaltet eine Errungenschaft.



Testing the Waters

Habt ihr dann nach dem Aufzug den unterirdischen Garten erreicht, versucht doch mal, rechts in dem schwarzen Seen zu schwimmen.



Curious

Hierfür müsst ihr bis zu dem Punkt spielen, an dem ihr (in der Map `sp_a2_past_power`) „Bravo Volta“ über die Pump Station verlasst. In besagter Pump Station gibt es vier verschlossene Türen mit einer kleinen Sprechanlage daneben, die euch einige lustige Aufnahmen von Cave Johnson abspielen. Wie auch in *Durchblick* aus *Portal 2* müsst ihr hier alle Sprechanlagen betätigen. Die erste ist direkt nach der Testkammer, wenn ihr über das Rohr gelaufen seid und vor dem Eingang zu Pump Station Beta steht. Statt direkt durch die Tür in die Pumpstation zu laufen, geht erst mal ganz nach links, denn dort ist die erste Tür versteckt. Die zweite Tür ist in der Pumpstation Alpha, wenn ihr die Treppe links runter zum Rohr lauft. Sie befindet sich an derselben Wand, an welcher sich auch die Tür zum nächsten Raum am Ende der oberen Treppe befindet. Die nächste könnt ihr gar nicht verfehlen, sie befindet sich im Gang nach besagter Treppe. Nachdem ihr um die Ecke nach links gegangen seid, die zweite Tür auf der linken Seite. Die letzte ist schließlich auf der anderen Seite der Pump Station, dort wo



Türenjagd wie einst in *Portal 2*: Hier müsst ihr euch Ansagen aus der Sprechanlage anhören.

ihr über die verschlossene Testkammer gehen müsst, weil Virgil die Tür nicht öffnen kann. Auf derselben Ebene, wo auch der ehemalige Aufzug nach oben ist, könnt ihr drei Fenster in Räume der Pump Station sehen: Das erste, in dem Geschütztürme stehen und auf eine Wand zielen, das zweite von dem Raum mit zugenanagelter Tür, den ihr von der Pump Station aus sogar betreten könnt, und der dritte Raum, wo einfach nur „Security“ an der Wand steht. Geht ihr an den Fenstern dieser Räume vorbei und dann einfach ein kleines Stück weiter geradeaus, steht ihr direkt vor der Tür. Wichtig ist, dass ihr die vier Türen in einem Zug erreicht, ohne das Spiel zu beenden, die Map zu wechseln oder zu sterben.



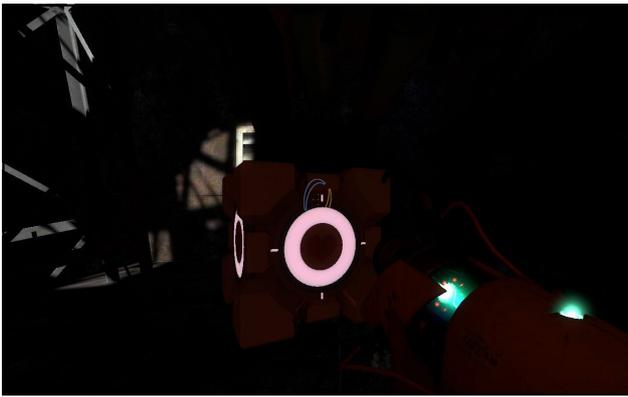
You Shouldn't be Here

In derselben Map, wenn ihr auf der verschlossenen Testkammer draufsteht, könnt ihr links ein rotes Rohr sehen, und daneben einen kleinen Turm. An dessen Boden könnt ihr ein Portal schießen, geht dann zurück zu einer erreichbaren Portalfläche und begeben euch auf diesen Turm. Anschließend ignoriert Virgils Aussage, dass dort nichts zu finden sei, erklimmt den Turm und folgt dem Catwalk bis zu einer verschlossenen Tür.



Beyond your Range of Hearing

In den zerstörten Büros, wo ihr am



Der legendäre Begleiterkubus ist auch in *Portal Stories* dabei, begleitet von einer Errungenschaft.

Anfang von Kapitel 3 Virgil findet, geht zu ihm hin und versucht ihn ein paar Mal aufzuheben, anstatt den Strom einzuschalten. Er wird ein paar Sätze von sich geben, dass du endlich den Strom anschalten sollst und schließlich genervt aufgeben. Das ist der Punkt, an dem ihr diese Errungenschaft bekommt.



Electrocution

Am gleichen Ort könnt ihr auch diese Errungenschaft bekommen, nämlich wenn ihr, nachdem ihr dann letztendlich den Storm eingeschaltet habt, in das elektrische und tödliche Wasser springt.



Under the Stairs

In Virgils erster Testkammer fährt sich ab einem gewissen Punkt eine Treppe rechts aus der Wand, über welche ihr der Lösung folgend in den Flutlichttunnel springen sollt. Schaut ihr euch allerdings diese Treppe mal genauer an, entdeckt ihr unter der obersten Stufe ein Gitter und dahinter eine Portalfläche. Schießt dort ein Portal dran, danach legt einen der Würfel auf den Schalter, der den Fizzler verschwinden lässt, und begeben euch durch ein weiteres Portal in den Gang und schließlich den Raum mit Radio und Wandzeichnung unter der Treppe.



Somewhere over the Rainbow: Diesen Regenbogen findet ihr in einem der Geheimräume.



Ignorant

In Testkammer 04/14 aus Kapitel 3 stellt euch AEGIS am Ende mit dem Aufzug eine Falle. Stellt euch entgegen Virgils Warnung in selbigen und wartet einen Moment, bis er euch in die Flammen fallen lässt.



Into Darkness

Im Verlauf des Spiels erreicht ihr einen sehr dunklen Bürokomplex, in dem euch Virgil, ähnlich wie Whealtley in einem *Portal 2*-BTS-Bereich, mit einer Lampe an seinem Kern durch das Dunkle lotst. An einer Stelle ist ein riesiges Loch im Boden, vor dem Virgil euch auch warnt. Dort müsst ihr runterspringen.



Forever Alone

In Testkammer 02/12 in Kapitel 4, zwischen den beiden Abschnitten, gibt es vor der Tür in die zweite Kammer rechts eine Art Treppe, die ein kleines Stück nach unten führt. Dort könnt ihr den Begleiterkubus bereits sehen, ihn müsst ihr erreichen und versuchen, aufzuheben. Das tut ihr, in dem ihr gebückt unter die Treppe kriecht und euch dann dicht an der Wand entlang an dem ganzen Zeug vorbeischiebt, das euch von vorne den Weg versperrt.



Single Rainbow

Eine Testkammer später, in 03/12, müsst ihr euch mit dem Flutlichttunnel auf das erhöhte Podest des lin-



Wenn euch diese Tür zerquetscht, gibt's dafür eine Errungenschaft. Da seid ihr aber platt!

ken Würfel-Droppers begeben. Dort findet ihr eine kleine Öffnung in der linken Wand, durch welche sich ein Portal schießen lässt. Tut das und begeben euch hinter die Kulissen. Dort trifft ihr einer seltsame Core und eine Errungenschaft.



Burned in Goo

In der kaputten Testkammer, durch welche ihr in den Fabrikbereich gelangt, könnt ihr in der Säure laufen, da diese nicht besonders hoch steht. Lasst euch dann - in der Säure stehend - von dem Laser töten.



Determined

Ihr könnt den kaputten Test übrigens auch lösen, indem ihr den Würfel anfordert, ihn auf den Schalter stellt, rüber zum Laser geht, euch auf den anderen Schalter stellt, ein Portal zum Würfelraum schießt, das andere Portal an den Laser setzt, dann zum Würfel zurückgeht, den Laser auf ihn und den Schalter richtet und danach den Würfel so ausrichtet, dass er den Laser in den Empfänger umleitet und gleichzeitig den Schalter drückt. Danach geht ihr durch die Portale zurück und könnt durch die offene Ausgangstür spazieren. Dort bekommt ihr einen versperrten Gang und eine Errungenschaft.



Crushed

In dem Bereich, in dem das Gewicht der Würfel getestet wird,



Schießbudenfigur: Lasst euch hier treffen, um eine Jagdtrophäe Errungenschaft zu erhalten.

könnt ihr euch von der Tür zerquetschen lassen, um dieser Errungenschaft zu bekommen.



In the vents

Wenn ihr euch in der großen Büroraum-Anlage in Kapitel 4 etwas genauer umschaut, werdet ihr einen Raum mit zerstörter Decke, hinter der man eine Portalfläche erreichen kann, und einen Raum mit kaputtem Boden, unter dem sich ebenfalls eine Portalfläche befindet, entdecken. Dort oben dann angekommen, gibt es einen Weg in einen weiteren geheimen Raum.



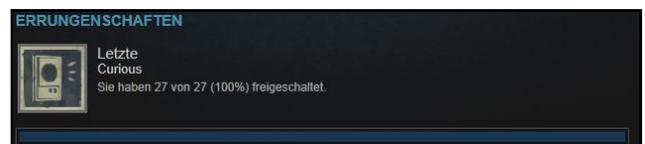
2056

In Kapitel 5, auf dem Weg zum Generator, gibt es weiter Büroräume, darunter auch das „Lab 2056“, welches mit Brettern versperrt wurde. Ihr könnt allerdings durch ein paar kleine Lücken Portale in den Raum setzen und mit einem weiteren Portal dann dort hineingehen. Ihr findet ein großes 2056-Graffiti und eine Errungenschaft.



Shot

Auch diese Errungenschaft gibt es in Kapitel 5. Lasst euch dort, wo die Geschütztürme auf ihr Ziel programmiert werden, von einem Turm erschießen.



Errungenschafts-Guide Update

Im Errungenschafts-Guide von *Rexaura* haben wir damals davon geredet, dass die Errungenschaft *Aperture-Diät* sich nicht freischaltet, auch wenn man die Bedingungen erfüllt. Nun wissen wir woran das lag, die Errungenschaft war nämlich gar nicht defekt, sondern wir waren einfach nur zu blöd.

Zugegeben, wir haben die Kuchen auch nicht alle ohne fremde Hilfe entdeckt, und weil wir sie erst im Nachhinein gesucht haben, hatten wir uns genau die Maps recherchiert, in der wir überhaupt suchen müssen - und dann jeweils per „Neues Spiel“ genau die Testkammern angewählt, in denen es Kuchen gibt.

Genau das war der Fehler, denn ihr müsst diese in einer einzigen Game Session finden. Das Laden einer anderen Testkammer über „Neues Spiel“ zählt jedoch als Eröffnen einer neuen Game Session, somit ist das Erreichen der vorherigen Kuchen für die Zählung der Errungenschaft hinfällig. Ich könnt euch aber trotzdem den Weg abkürzen: Wenn ihr nach einem Kuchenfund mit der Entwicklerkonsole und dem „changelevel“-Befehl die Map wechselt, zählt das noch als ein und dieselbe Game Session. So könnt ihr zu den jeweiligen Kuchen-Testkammern abkürzen, ohne die Tests dazwischen lösen zu müssen, und trotzdem am Ende auch die Errungenschaft bekommen.



Magic Hands



von DoubleMike

Einzel: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=442774342>

Coop: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=451556319>

Es gibt viele großartige Maps, es gibt aber auch eine Menge Murks im Workshop. Dass eine Map beides gleichzeitig abdeckt, ist dann aber doch eher die Ausnahme. *Magic Hands* hat es geschafft: Gedanken wie „Herrje, ist das genial!“ und „Himmel, was für ein Mist!“ lagen hier nah zusammen - und unterm Strich überwog der Spaß doch genug, um die Map weiter zu empfehlen.

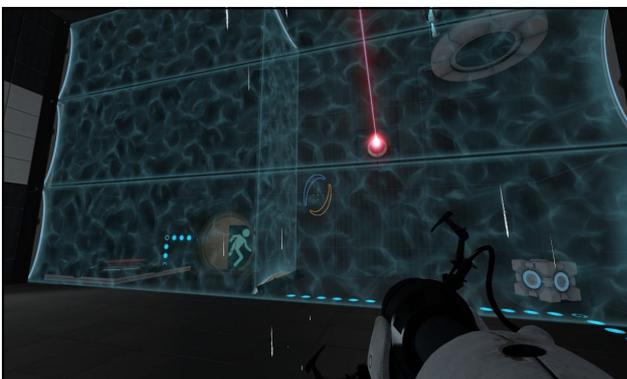
Es gibt *Magic Hands* in einer Singleplayer- und einer Coop-Variante. Die Coop-Version haben wir zufällig im Workshop gefunden und einfach mal ausprobiert, weil das Titelbild interessant aussah, wir hatten aber vorab keine Ahnung, was uns erwarten würde. Wer genauso unwissend wie wir an die Sache herangehen möchte, der sollte also nicht weiterlesen, aber alle anderen seien an dieser Stelle aufgeklärt: Mit den „magischen Händen“ sind eure unsichtbaren Griffel gemeint, die nie im Bild zu sehen sind, so dass sämtliche Cubes und alles andere, was ihr in die Hand nehmt, einfach vor euch in der Luft schwebt. Außerdem nicht zu vergessen, dass ihr Würfel sogar durch Fizzler, durch Laserfelder und sogar durch undurchlässige Gitter hindurch „anfassen“ könnt,

Infokasten

Optik-Wertung:	8
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	OH JA!!! ^^
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel - lang

so lange nur die Entfernung Luftlinie nicht zu weit ist. Das kann man als Vereinfachung im Sinne der Spielbarkeit ansehen oder man kann es als Aperture-Logik werten. DoubleMike geht einen dritten Weg und dichtet Chell (bzw. Atlas und P-Body) einfach magische Hände an, und darauf basiert diese Map.

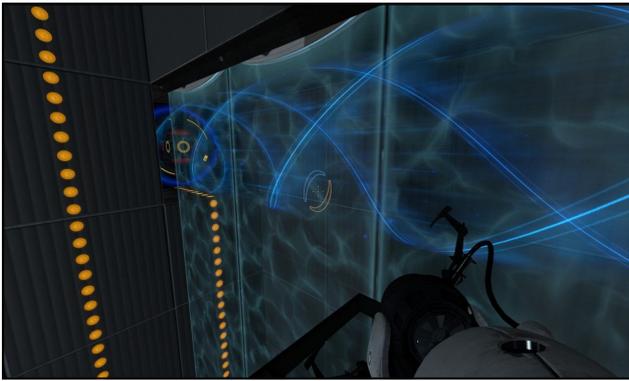
Magic Hands ist mehr eine Geschicklichkeits- denn eine Puzzle-Map. Es gilt, einen Würfel durch ein Hindernis (meist einen Fizzler) hinweg zu greifen und zu seinem Bestimmungsort zu befördern, ohne dass der Würfel den Fizzler berührt. Dann würde er sich nämlich in Wohlgefallen auflösen und an seinem Ur-



Ausgangssituation: Der Würfel (rechts) muss irgendwie auf den Schalter (links) gebracht werden.



Alles ist magisch: Dass wir den Würfel durch den Fizzler hindurch greifen können, macht es leichter.

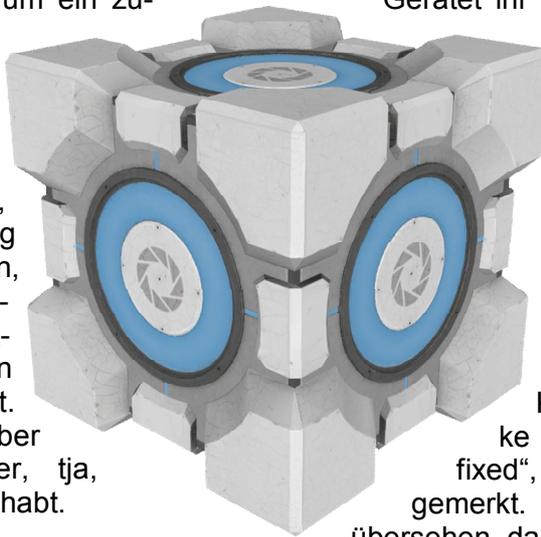


Verhängnisvoller Fluchtstunnel: Wären wir hier mit eingestiegen, würden wir am Ende festhängen.



Das traurige Ende eines Würfels: Wir hätten ihn rechtzeitig durch das Gitter greifen müssen.

sprungpunkt respawnen, das kennt man ja. Gleichzeitig dürft ihr aber auch selbst nicht zu wagemutig sein und den Fizzler berühren - um das zu kontrollieren, benötigt ihr schlicht und ergreifend ein Portalpaar, um ein zusätzliches Hindernis aus dem Weg zu räumen. Berührt ihr den Fizzler, verschwinden eure Portale und das Hindernis ist wieder da. Dann könnt ihr, wenn ihr geschickt genug seid, die Situation retten, indem ihr den Würfel ablegt, die Portale neu platziert und anschließend den Würfel wieder aufnehmt. Berührt euer Cube dabei aber dummerweise den Fizzler, tja, dann habt ihr wohl Pech gehabt.

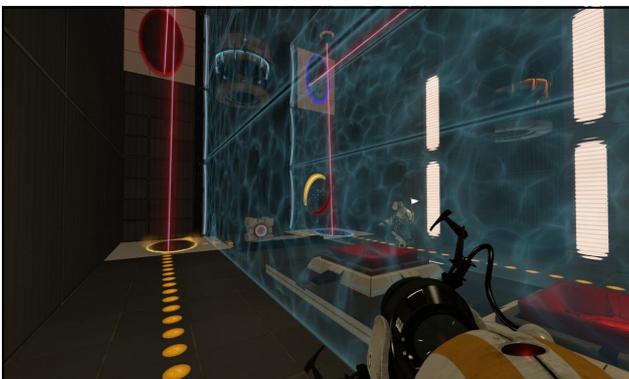


Selbstmord per Konsole erfordert (oder alternativ eine Befreiung per „noclip“). Im zweiten Raum müsst ihr nämlich einen Würfel mit Hilfe eines Aufzugs in einen Fluchtstunnel geleiten.

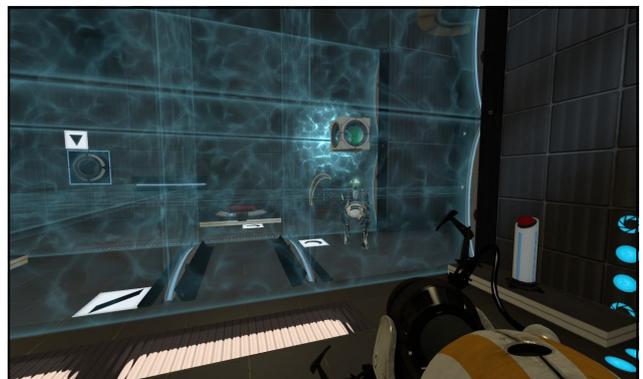
Geratet ihr dann aber, wie es Chiko irgendwie hingekriegt hat, selbst mit in den Fluchtstunnel und kapiert vor allem nicht rechtzeitig, dass ihr hier nicht sein dürft, dann schwebt ihr in eine Sackgasse, aus der es kein Entkommen mehr gibt, da der Fluchtstunnel euch immer wieder an die Wand drückt. Laut *Steam*-Kommentaren hat DoubleMike zwar die „Tractor Beam trap fixed“, davon haben wir aber nichts gemerkt. Oder wir haben irgendwas übersehen, das kann auch sein.

Ganz narrensicher ist dabei leider weder die Einzelspieler- noch die Coop-Variante. In der Singleplayer-Version gibt es leider einen gewaltigen Game Breaker, der im Ernstfall einen

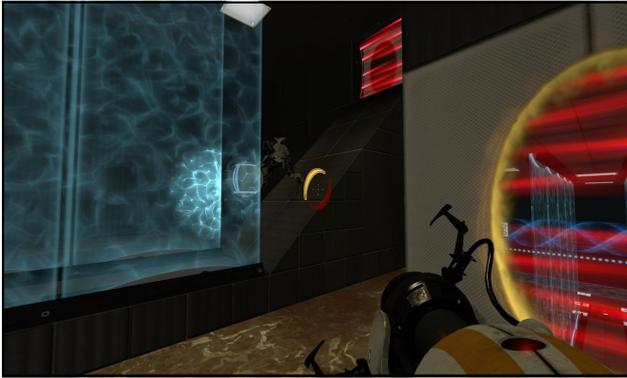
Einen Game Breaker dieser Güteklasse bietet die Coop-Version zwar nicht, dafür sind wir uns aber ziemlich sicher, dass wir den dritten



Auch für Coop-Spieler geeignet, mit zwei Würfeln, zwei Schaltern und zwei Portalpaaren.



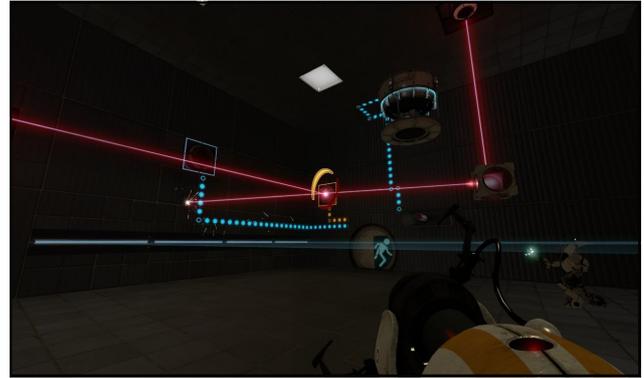
Coop-Raum 1 ist richtig knifflig: Spieler 1 balanciert den Würfel, Spieler 2 hechtet über die Schalter.



Keine Ahnung, ob wir das Rätsel in Coop-Raum 3 richtig gelöst haben. Aber wie soll's anders gehen?

Raum - den mit der Kugel, der schrägen Fläche und dem Flutlichttunnel, nicht so gelöst haben, wie sie geplant war. Nach dem richtig kniffligen zweiten Raum kam uns der dritte dafür einfach viel zu leicht vor. Vielleicht ist das auch einfach nur ein Kniff des Autors, es kann aber auch gut sein, dass wir unwissentlich irgendwas anders als geplant gemacht haben und damit das halbe Rätsel überspringen konnten. Keine Ahnung!

Dass wir normalerweise nicht allzu gut auf Geschicklichkeitseinlagen zu sprechen sind, wissen unsere Stammleser. *Magic Hands* ist aber so erfrischend anders, dass es uns richtig Spaß gemacht hat - sowohl allein als auch zu



Die Tücke an diesem Laserrätsel ist der horizontale Fizzler, der den gesamten Raum durchzieht.

zweit. Und so geben wir, trotz der genannten Mängel, die volle Punktzahl - nur eben mit dem ausdrücklichen Hinweis, dass euch nur wenig Rätselei und umso mehr Würfel-Balance erwartet. Aber gerade solche Maps, die aus der Reihe tanzen, gehören ja oft mit zu den besten.

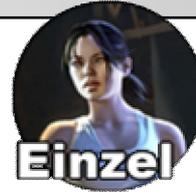
Unser Urteil:

10



Magische Hände: Das Vorschau-Bild hat uns neugierig gemacht, ohne zu wissen, was uns erwartet.

Octogon



von JMaN98.7

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=455195965>

Der Pneumatic Diversity Vent ist ein viel zu selten genutztes Testelement. Umso mehr freuen wir uns, dass wir mit *Octogon* eine gute Map gefunden haben, in der so ein Staubsauger eine größere Rolle spielt. Dabei hatte uns eigentlich nur das Vorschaubild mit dem achteckigen Gang neugierig gemacht - so kann's kommen!

Der Name *Octogon* rührt daher, dass alle Gänge eine achteckige Form haben. Das ist zwar nur eine optische Spielerei und steht in keinem Zusammenhang mit dem Rätsel, nichtsdestotrotz fällt es positiv auf und hebt die Map aus der Masse hervor. Als wir bei einem ersten Erkundungsspaziergang auf immer mehr Schalter und Cube Dropper stießen, dachten wir zwar einen Moment lang, dass es hier darum gehen könnte, acht Würfel zusammen zu tragen, aber so sammelwütig ist die Map dann doch nicht.

Dennoch, Würfel und Schalter spielen eine wichtige Rolle. Das Problem ist nämlich, dass die Würfel und ihre Spender so verzwickelt in der Map verteilt sind, dass es zum Problem wird, immer den richtigen Würfel zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu haben. Dabei ist ge-



Mein Gang, der hat acht Ecken: Dieser ungewöhnlichen Form verdankt die Map ihren Namen.

Infokasten

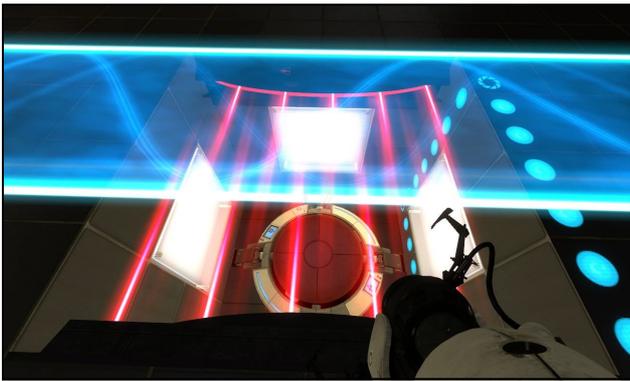
Optik-Wertung:	10
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel - schwer
Spieldauer:	mittel

nau das der Schlüssel zum Erfolg, weil die Schalter auch noch unangenehme Nebenjobs wie das Entfernen einer Lichtbrücke oder das Erscheinenlassen eines Fizzlers mitten in einem wichtigen Durchgang haben. Und auch der erwähnte Pneumatic Diversity Vent könnte verzwickter kaum platziert sein, kommt dafür aber auch vielfältig zum Einsatz in der Testkammer.

Prinzipiell wäre uns die Map als klassische harte *Portal*-Nuss volle 5 Punkte wert, wäre da nicht diese eine blöde Stelle, an der man sich eine unschaffbare Situation schaffen kann. Wir versuchen es, so spoilerfrei wie möglich zu erklären, dennoch können wir es nicht vermei-



Dieser Fizzler wird uns noch viele Probleme bereiten. Dabei ist er doch ganz leicht zu deaktivieren.



Vorsicht! Dieser Schalter kommt erst zum Schluss dran, sonst steckt ihr fest!



Hm, den Würfel in dem Portal könnten wir vielleicht auf dem Schalter gebrauchen. Aber wie ...?

den, zu erwähnen, dass ihr irgendwann mal einen Würfel auf einen tief in einem Schacht liegenden Schalter fallen lassen müsst, der von einem Laserfeld abgedeckt wird. Tut ihr das zu früh, steckt ihr fest, da ihr genau den gleichen Würfel noch braucht, um etwas anderes zu erledigen. Chiko ist in die Falle getappt und zerbrach sich erst mal minutenlang den Kopf über ein Rätsel, das aufgrund des fehlenden Würfels unlösbar geworden war. Als der Groschen fiel, stand ich vor dem nächsten Problem: Wie kriege ich den Würfel da wieder raus? Tja, da gibt's nur zwei Möglichkeiten: Entweder die Map gleich neu starten oder mühsam alles umbauen (und somit alle bestehenden Lösungsansätze zerstören), damit der Würfel vom Pneumatic Diversity Vent wieder heraus gesaugt wird. Letzteres geht zwar, ist aber unterm Strich vielleicht sogar zeitaufwendiger als ein simpler Neustart.

Für diesen minimalen Patzer ziehen wir einen halben Punkt ab. Dennoch hat uns die Map richtig gut gefallen. Der hohe Knobelfaktor, absolut null Geschicklichkeitsanforderungen und als Sahnehäubchen ein selten verwendetes Testelement wie in diesem Fall der Pneumatic Diversity Vent, das sind die Zutaten, die eine Testkammer richtig gut machen. Uneingeschränkte Empfehlung, obwohl unter diesem Text „nur“ 4,5 steht!

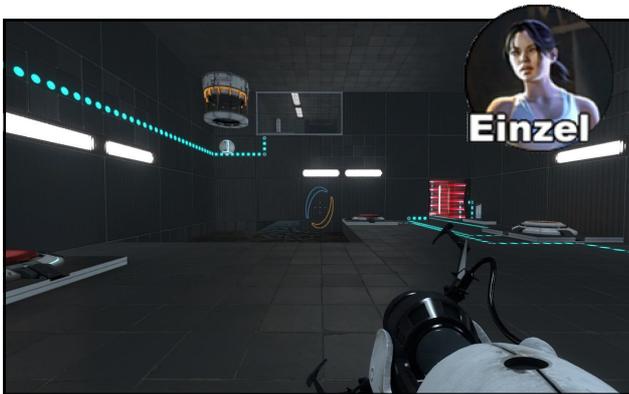
Unser Urteil:

9

Nanu? Was machen denn die Geschützis da hinten? Standet ihr etwa im Durchzug? ^^

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.



Back in the Saddle (von gloomshine)

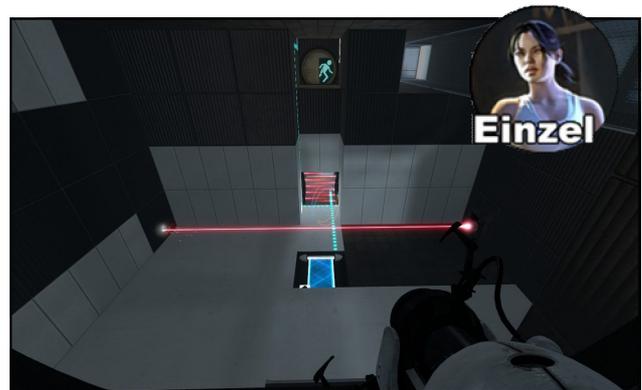
Wow! Für eine Workshop-Map eine der besten Testkammern, die wir in letzter Zeit gespielt haben! Dabei lässt die Map dieses Potential auf den ersten Blick gar nicht erahnen. Erst nach und nach erschließt sich, wie weit es hinter dem ersten Teil noch weiter geht - vor allem in die Höhe! Dabei müssen die beiden Räume geschickt miteinander kombiniert werden. Die Idee, dabei einen Begleiterkubus die ganze Zeit mitzunehmen, ist sicher nicht neu, aber für eine *PTI*-Map richtig gut umgesetzt.

Unser Urteil: **10**

Methodology (von Freeman|TR)

„Uuups!“ wird euer erster Gedanke sein, wenn ihr diese Testkammer betretet und zunächst mal ein paar Stockwerke in die Tiefe stürzt. Runter fallen und wieder hoch geschleudert werden ist dann auch der hauptsächliche Inhalt dieses Tests. An einigen Stellen muss man ein wenig um die Ecke denken, aber für den arg knapp getimeten Button, der die zwei schrägen Portalflächen vertauscht, gibt es einen halben Punkt Abzug - zwei, drei Sekunden mehr hätten es nicht zu leicht gemacht!

Unser Urteil: **9**



Circumstance (von Sentry Gun (Sentry Gun))

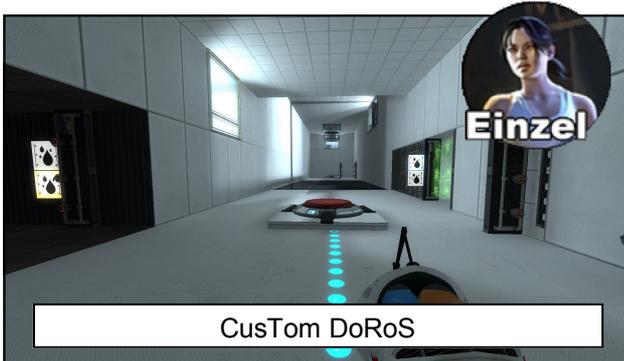
Circumstance ist eine Map der Marke „Doppelt hält besser“. Ein von Geschütztürmen bewachter Rundgang führt euch einmal um die ganze Testkammer herum, bis ihr einen kleinen Raum mit zwei Buttons erreicht. Diese geben euch zwar einen Entmutigungsumlenkungswürfel, den ihr aber nicht erreichen könnt ... oder doch? Und überhaupt, wie kommen wir auf die vertiefte Plattform in der Mitte? Eine nette Map für zwischendurch, wenn auch nichts großartig besonderes.

Unser Urteil: **8**

Workshop-Testecke für Mods

Neben der normalen Workshop-Testecke haben wir jetzt auch eine Variante für die Mods, die den Workshop unterstützen. Auch hier findet ihr die Maps per Suche nach dem Namen.

Aperture Tag

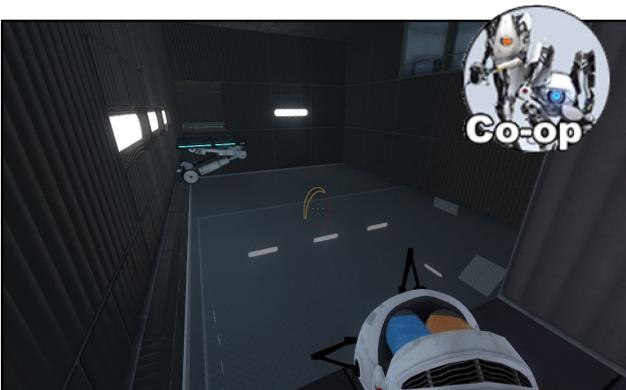


CusTom DoRoS

CusTom DoOrS (von ArttuPoika)

Gleich zu Beginn seht ihr einen Säure-See, an dessen Ende sich ein Würfel und ein Farb-Aktivierungsfeld befinden. Klar: „Da will ich hin!“ Die Lösung ist relativ simpel, erfordert aber gerade, wenn man *Tag* lange nicht gespielt hat, einen Moment Nachdenken - wir sind mit unserer teilweise unvollständigen Lösung erst drei Mal in die Soße geplumpst, bevor wir gemerkt haben, dass noch eine Kleinigkeit fehlt. Überraschenderweise hat die Map noch einen zweiten Raum, dessen Lösung aber ziemlich exakt der des ersten entspricht und sich eher wie eine Wiederholung als eine Erweiterung anfühlt - weniger wäre hier mehr gewesen.

Unser Urteil: **6**



Tower of Doom (von eletho22)

Die Map bietet absolut keine Herausforderung - die wenigen Stellen, wo ihr aktiv werden müsst, bestehen aus nichts weiterem als Sprüngen über ein Feld breite Abgründe sowie einem Rampensprung mit organem Gel, jedoch sind 80% der Map sowieso einfach nur geradeaus (und in den Ecken um die Kurve) Laufen. Die Testelemente wie eine ausgefahrene Plattform für den Gelsprung oder eine Lichtbrücke sind entweder direkt aktiviert oder aktivieren sich ohne euer Zutun automatisch - bis auf die eine Stelle, wo ihr einen Würfel völlig ohne Herausforderung von einem Ende der Lichtbrücke an das andere Ende tragen müsst, um ihn auf einen Schalter zu stellen. Auch dass ihr in der Hälfte der Map unverhofft nach unten fallt, macht nichts, da ihr direkt von einer Aneinanderreihung von Aufzügen wieder bis ganz nach oben gebracht werdet. Jetzt, wo man denkt, es wird etwas komplizierter, da man scheinbar den Würfel von unten braucht, bekommt man fünf Schritte weiter einen zweiten Würfel hinterhergeschmissen. Die Map bietet spielerisch absolut keinen Wert und macht auch ansonsten nicht viel her..

Unser Urteil: **2**

the weddingcake (von [AR] Shone)

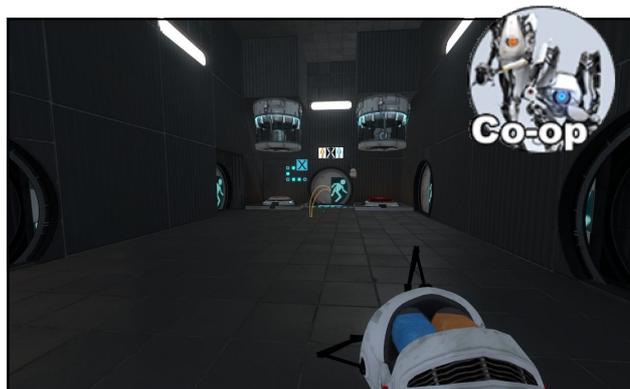
Der Kuchen ist eine Lüge - diese Map beweist es! Der titelgebenden Kuchen haben wir nämlich nicht gefunden, dafür aber umso mehr Patzer. Das beginnt schon bei einem Schalter im ersten Raum, der lediglich eine Einbahnstraße zu einem Geschützturm öffnet, welcher uns anschließend erschließt. Gut, das kann man wohlwollend als Rückweg ansehen, falls man in den Abgrund fällt, aber dann hätte es ein Aufzug auch getan. Diese Form der „Sterbehilfe“ wendet die Map öfter an, die Rätsel hingegen überzeugen uns leider gar nicht.

Unser Urteil: **5**

Yin & Yang (Coop) (von DarkPhoenix)

Yin & Yang ist ein Beispiel für eine Map, die hervorragend anfängt und dann rapide schlechter wird. Euch erwarten zwei Räume, von denen einer auf orangem und einer auf blauem Gel basiert. Im Raum mit dem orangen Gel muss der Paint Gun-Spieler dem Portal Gun-Spieler den Weg ebnen, was eine 1A-Teamwork-Aktion ist - diesem Raum für sich hätten wir gern 10 Punkte gegeben. Leider zieht der Raum mit dem blauer Gel die Wertung arg herunter, da dieser nur aus dämlichem Herumgehüpfe besteht. Sehr schade!

Unser Urteil: **6,5**



Thinking with Time Machine



classic portal 1 test chamber

(von mercalx2006)

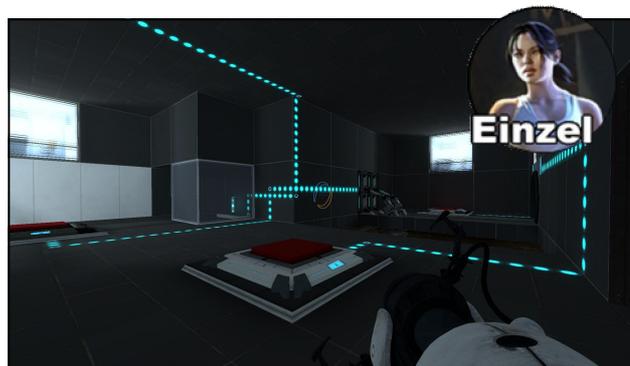
Diese Map zählt zu den beliebtesten dieser Woche. Warum? Das wissen wir auch nicht, denn auch diese Map bietet keine Herausforderung. Zwar bedient sie sich an einem Testelement, das viele in *Portal 2* vermisst haben (den Energieball), aber wirklich gut eingesetzt ist er nicht. Die Map besteht daraus, zwei Geschütztürme durch Portale unschädlich zu machen, anschließend einen Würfel auf einen Button zu legen, der sich direkt neben ihm befinden und einen Energieball mit den Portalen in den Empfänger zu leiten, was ungefähr so schwierig ist wie die Sache mit dem Würfel zuvor. Das war's! Immerhin ist die Ausgangstür nicht von Anfang an geöffnet ...

Unser Urteil: **2**

Paralance 01: Me and Cube and Me Again Makes 3 (von echoplex)

Ich hätte dann gerne noch eine gute Map für diese Testecke - und es scheint, mit dieser hier hätte ich eine gute Wahl getroffen. Zwar erfindet sie das Rad jetzt nicht neu und ist im Allgemeinen recht simpel gehalten, aber eine sehr leichte Map kann ja dennoch Spaß machen. Die Zeitmaschine spielt in dieser Map wirklich die zentrale Rolle - ein Aspekt, der vielen Workshop-Maps, die ich bislang gespielt habe, fehlt - und die beiden recht einfachen Räume machen dennoch eine Menge Spaß. Für drei Minuten Zeitmaschinenknobeln zwischendurch gut geeignet.

Unser Urteil: **8**





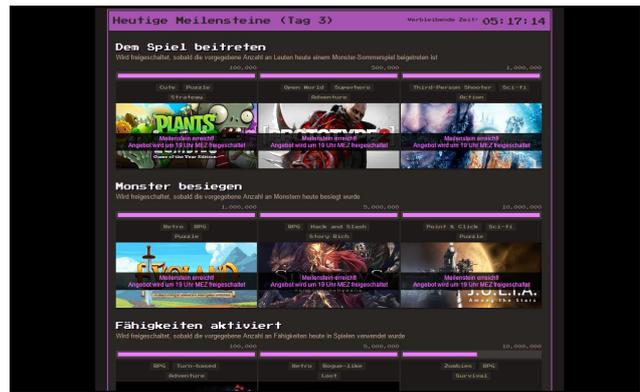
Das hätte nicht passieren dürfen, aber was soll's: Nach dem Tod respawnt ihr schnell und folgenlos.

schen, die euch den Start erleichtern, und dann geht's los!

Ihr seht drei so genannte „Lanes“ (das sind quasi Kampffelder) vor euch, zwischen denen ihr nach Belieben hin und her wechseln könnt. Auf jeder Lane wimmelt es von Monstern, wobei die Monster den Typen Feuer, Wasser, Erde und Luft angehören können. Durch pausenloses Anklicken schießt ihr auf das Monster, bis es irgendwann das Zeitliche segnet, und dafür gibt's dann Erfahrungspunkte und Geld. Dieses Geld könnt ihr für Items ausgeben, die eurem Team einen Vorteil verschaffen, etwa stärkere Waffen, Team-Heilung oder auch Auto-Feuer - letzteres ist sehr praktisch, denn: Einmal am Morgen das Spiel gestartet, läuft es den ganzen Tag über weiter, selbst wenn ihr etwas anderes tut. Hauptsache ist nur, dass *Steam* an sich offen bleibt. Mit Auto-Feuer schießt ihr dann automatisch im Hintergrund weiter auf die Monster, während ihr im Vordergrund z.B. *Portal 2* zocken könnt. Von den verdienten Münzen und Rabatten profitiert ihr übrigens in jedem Fall, auch wenn ein anderer Spieler dem entsprechenden Monster den Gnadenschuss verpasst hat - wichtig ist nur, dass ihr selbst im Kampf anwesend wart, auch wenn das Fenster im Hintergrund lag.



Sehr lobenswert ist dieses Jahr, dass Vorteile im Monsterspiel kein Echtgeld kostet. Alle Items können durch die virtuellen Münzen erworben werden, welche sich wiederum durch bloßes Spielen recht schnell sammeln lassen. Und wenn wir nichts übersehen haben, dann besteht gar nicht erst die Möglichkeit, die Sa-



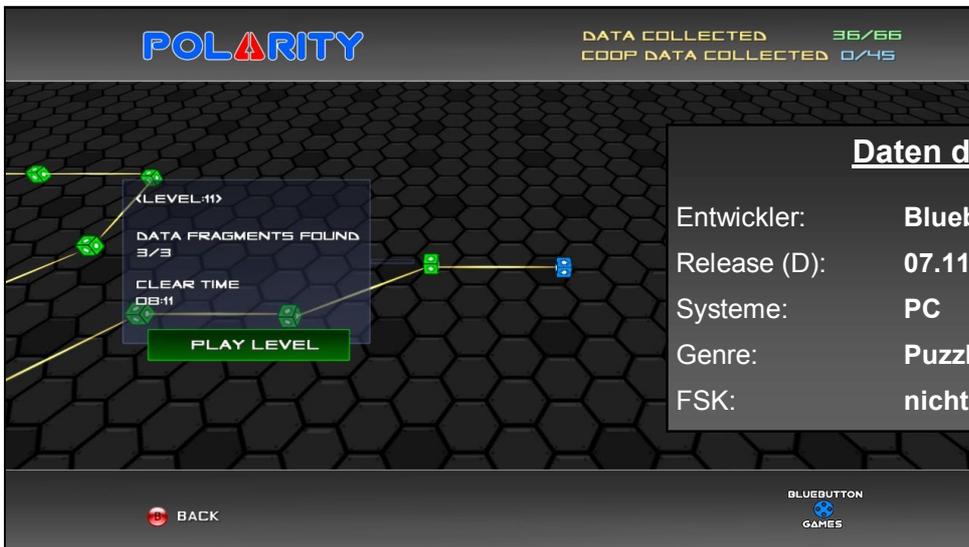
Verdiente Belohnungen: Die meisten Rabatte haben wir uns schon gesichert, nur Nr. 9 fehlt noch.

che durch das Ausgeben von Echtgeld zu beschleunigen - Klasse gelöst, Valve!

Nebenher läuft natürlich auch, wie üblich, eine *Steam*-Sammelkarten-Aktion. Ein vollständiges Monsterspiel-Sammelkarten-Set besteht aus insgesamt 10 Karten. Jeweils eine erhaltet ihr für jeden 9. Dollar, den ihr im Summer Sale ausgeben, aber sie dropfen auch zufällig beim Spielen des Monsterspiels. Habt ihr ein vollständiges Set, könnt ihr daraus ein Monsterspiel-Abzeichen für euer Profil craften, und es soll ja Leute geben, die solche Abzeichen sammeln, nur um damit anzugeben, obwohl sie eigentlich kaum einen nennenswerten praktischen Nutzen haben. Na, was soll's, Sammler eben, und Chiko sollte nicht darüber meckern, schließlich ist er ja selbst einer, der alte Angeber! ^^

Fazit: Dafür, dass es pro Tag bis zu neun weitere Rabatte gibt (zusätzlich zu denen, die der Summer Sale ohnehin schon bietet), lohnt es sich durchaus, jeden Morgen das Monsterspiel zu starten und ein paar Minuten darin herum zu klicken, bis man sich Auto-Feuer leisten kann. Danach reicht es, das Spiel im Hintergrund laufen zu lassen, um sich am Ende des Tages über tolle Sonderangebote zu freuen. An die Sommer-Aktion des Jahres 2011, die uns so positiv in Erinnerung geblieben ist, kommt das Monsterspiel zwar nicht heran, aber wir finden es besser als die Aktionen der letzten drei Jahre: Keine Abhängigkeit von Echtgeld, wenig Abhängigkeit von Glück und ein echtes kleines Minispiel, mit dem ihr euch eine Weile beschäftigen könnt und das in Form der möglichen Zusatz-Rabatte einen echten Mehrwert bietet. Weiter so!

Polarity



Daten des Spiels

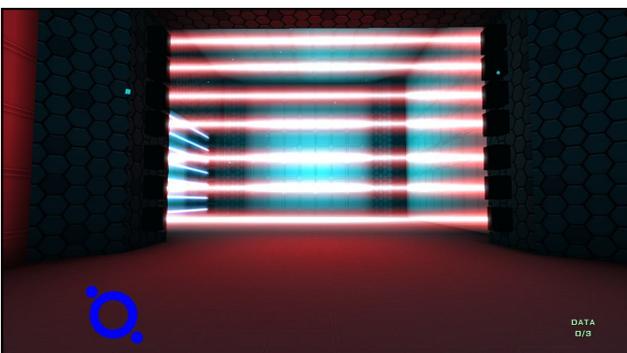
Entwickler:	Bluebutton Games
Release (D):	07.11.2014
Systeme:	PC
Genre:	Puzzle-Plattformer
FSK:	nicht geprüft

Auf *Polarity* wurden wir im Rahmen eines massiven Sonderangebots (ich glaube, es waren 19 Cent) aufmerksam - und weil in der Beschreibung stand: „Der spaßigste Puzzle-Plattformer seit *Portal*.“ Nun, uns interessiert ja irgendwie jedes Spiel, das an der *Portal*-Thematik kratzt, also dachten wir, für 19 Cent kann man nicht viel falsch machen, und haben zugeschlagen.

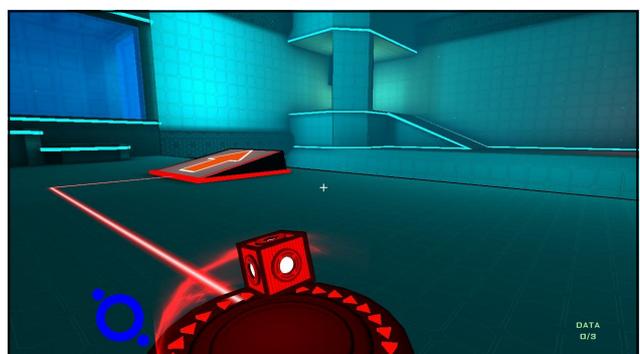
Anhand der Screenshots auf der Shop-Seite erwarteten wir vorab etwas wie „*Portal* für Arme“, und genau diese Beschreibung trifft auch weitestgehend zu. Eine GLaDOS gibt es hier freilich nicht, und auch ansonsten nichts, was man guten Gewissens als Story bezeichnen

könnte. Die belanglose Hintergrundgeschichte erzählt in knappen drei Zeilen, dass ihr ein Hacker seid und euch Zugang zu einem Datenbanksystem verschaffen müsst. Weitergehende Begründung? Fehlanzeige! Jedenfalls findet ihr euch im Inneren dieser Datenwelt wieder und müsst in 12 Leveln (die typisch für Computersysteme von 0 bis 11 nummeriert sind) jeweils drei Daten-Fragmente einsammeln sowie anschließend noch den „Aufzug“ erreichen.

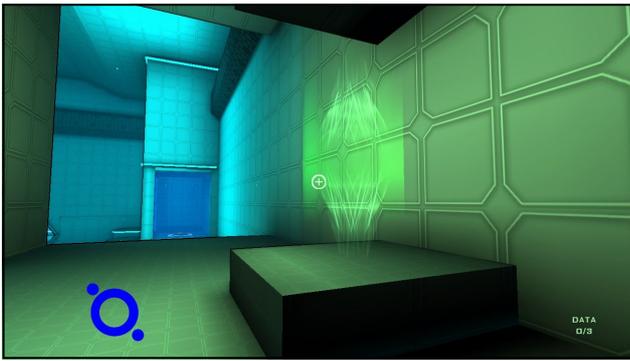
Einige „Testelemente“ erinnern dabei tatsächlich ein wenig an *Portal*, wenngleich ihr hier natürlich keine Portal Gun zur Verfügung habt. Aber Würfel und Schalter lassen sich ebenso



Der erste Fizzer: Wenn wir die Polarität (der blaue Kreis) rot färben, können wir da durch spazieren.



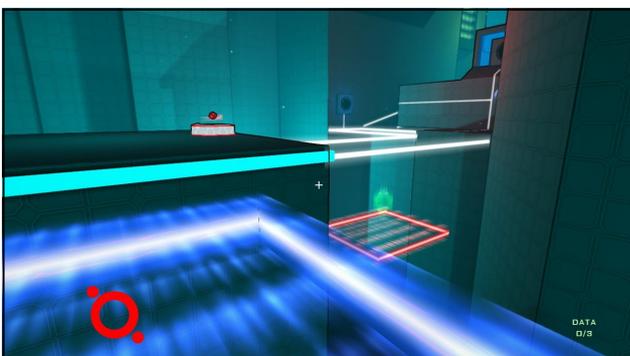
Würfel und Schalter kennt man ja schon aus *Portal*. Dieser Schalter aktiviert eine Art Katapultplattform.



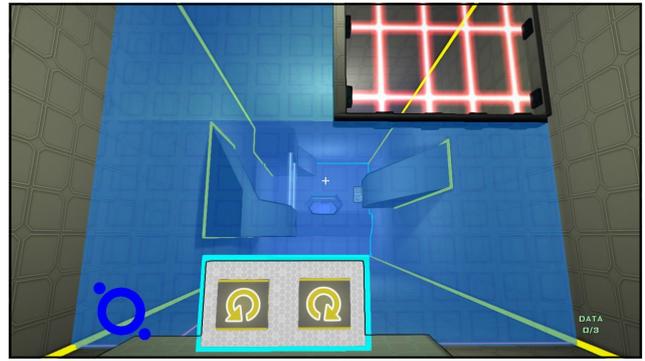
Objekt der Begierde: Drei solcher Daten-Fragmente gilt es in jedem Level einzusammeln.

wieder erkennen wie Katapultplattformen, und auch Fizzler und Lichtbrücken spielen in gewissem Sinne eine Rolle. Das spieleigene Haupt-Testelement ist allerdings die titelgebende Polarität. Diese kann rot oder blau sein, was sich auf die Fizzler auswirkt: Ein Fizzler der „richtigen“ Farbe ist durchlässig wie weiche Butter, ein Fizzler der „falschen“ Farbe fungiert je nach Textur als feste Wand oder sogar als tödliches Laserfeld. Viele solcher Fizzler erstrecken sich über gähnende Abgründe und können - die richtige Polarität vorausgesetzt - leicht als Lichtbrücken gebraucht werden. Das Problem ist nun allerdings, dass ihr eure Polarität jederzeit per Tastendruck ändern könnt, so dass im Prinzip keinerlei Schwierigkeiten bestehen. Nicht einmal die Stellen, an denen ihr im Sprung die Polarität ändern müsst, wenn ihr von einem blauen zu einem roten Fizzler rüber hüpf, erweisen sich auch nur ansatzweise als knifflig. Schade!

Schon *Portal 1* war ja nicht gerade umfangreichste Spiel, aber *Polarity* kann das noch einmal unterbieten, wobei es nicht einmal einen richtigen Abschluss gibt. Nach dem letzten Level und einer kurzen Texteinblendung ist



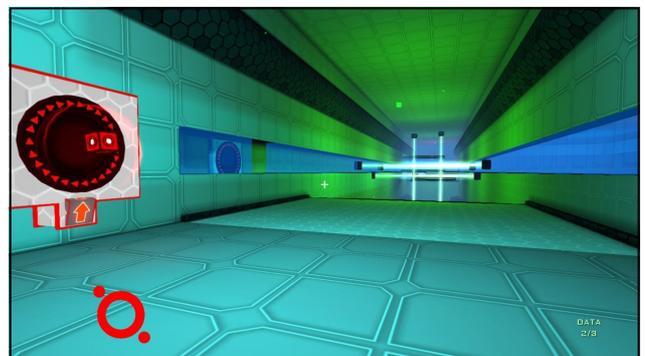
In einer der späteren Testkammern erwartet uns ein durchaus akzeptables „Lichtbrücken“-Rätsel.



Diese Knöpfe drehen die Testkammer um 90 Grad. Leider werden sie nur ein einziges Mal eingesetzt.

einfach sang- und klanglos Schluss. Zwar folgen anschließend noch einmal 10 Bonus-Level, die ein geübter Spieler aber auch in weniger als einer Stunde durch haben dürfte. Positiv fällt das zusätzliche Vorhandensein einer Coop-Kampagne auf, die Sache schlägt aber dadurch ins Negative um, dass wir besagte Coop-Kampagne schlicht und ergreifend nicht testen konnten. Der Coop-Modus lässt sich nämlich nicht online spielen, sondern ihr müsst dazu zwingend vor dem gleichen Rechner sitzen. So werden die Coop-Testkammern für die Mehrheit der Online-Freunde verschlossen bleiben. Wir persönlich schauen vielleicht mal rein, wenn wir uns das nächste Mal treffen und uns partout nichts anderem zum Zeit totschiessen einfällt, aber wir legen da jetzt auch nicht die höchste Priorität drauf.

Alles in allem empfehlen wir *Polarity* weiter, wenn es für 19 Cent im Sonderangebot zu kriegen ist. Zum Vollpreis würden wir es allerdings nicht kaufen, dazu ist dann doch nicht „spaßig“ genug, vor allem nicht im direkten Vergleich mit *Portal!* Erschienen ist das Spiel übrigens am 7. November 2014, entwickelt wurde es Bluebutton Games.



Finales Fiasko: Das Daten-Fragment in dieser Laser-Tunnel im letzten Level ist leicht zu verpassen.

Der verschollene Song

Original von Ellen McLain:
Remix von Harry101UK:

<https://www.youtube.com/watch?v=hgiNKEXtx7I>
<https://www.youtube.com/watch?v=ihYVZFI-Ck0>



Es ist erstaunlich, wie viele Details zu *Portal 2* auch vier Jahre nach dem Release immer noch ans Tageslicht gelangen. Vor wenigen Wochen ist beispielsweise ein vollständiger Song aufgetaucht, der es letzten Endes nicht ins fertige Spiel schaffte und daher bislang nahezu unbekannt war.

Das Lied trägt den schlichten Titel *GLaDOS' Song* und wird von Fans daher gern noch um den inoffiziellen Untertitel *Don't Say Goodbye* (nach der Refrain-Zeile) erweitert. Der Song wird nicht nur, wie schon *Still Alive* und *Want You Gone*, von GLaDOS selbst gesungen, sondern wurde auch von GLaDOS' englischer Synchronstimme Ellen McLain höchstpersönlich geschrieben.

McLain bot Valve das Lied als Easter Egg für *Portal 2* an, doch es fand im fertigen Spiel keine Verwendung. So kamen zunächst lediglich einige Freunde von McLain in den Genuss des Liedes, denen sie den Titel in Form einer Weihnachtskarte zusandte. Wir wissen allerdings nicht, ob auf der Karte lediglich der Text stand oder ob auch ein Datenträger mit einer Aufnahme des Songs beilag - da gehen unsere Quellen nicht weit genug ins Detail!

Einem aktiven Journalisten, namentlich Jagger Gravning, ist es zu verdanken, dass das Lied nicht ganz in der Versenkung verschwunden ist. Als er Ellen McLain und ihren Mann John Patrick Lowrie (der den Sniper in *Team Fortress 2* spricht) interviewte, kam die Rede auf den Song. Gravning schlug vor, das Lied zu veröffentlichen - ein Vorschlag, dem McLain die schlechte Qualität der Probeaufnahme entgegensetzte. Doch überraschenderweise nahm sie den Song dann noch einmal neu auf, so dass Gravning ihn in seinem Youtube-Kanal veröffentlichen konnte. Den Link findet ihr oben auf dieser Seite, und Gravnings vollständigen Artikel über die beiden begnadeten Valve-Synchronsprecher könnt ihr (auf englisch) unter <http://motherboard.vice.com/read/glados-and-the-sniper> nachlesen.

Zuletzt arbeitete schließlich Harry101UK (*This is Aperture*) den Song ein wenig um, damit er noch mehr nach GLaDOS klingt, und bastelte bei der Gelegenheit auch gleich noch ein kleines Musikvideo dazu. Das Ergebnis klingt wirklich nach einem offiziellen *Portal*-Song - was das Lied im Grunde ja auch tatsächlich ist, wenn man davon absieht, dass es eben nicht verwendet wurde. Viel Spaß beim Anhören!

Portal-Postkarte



So funktioniert die *Portal*-Postkarte:

Sommer, Sonne, Ferienzeit! Der Urlaub naht, und die Daheimgebliebenen freuen sich über Postkarten aus eurem Urlaubsort. Nun ist das Problem aber, dass sich euer Sommerurlaub sicher in Testkammern abspielen wird, nachdem nun *Portal Stories: Mel* erschienen ist. Doch das Portal-Magazin hilft euch aus dieser Misere heraus - mit einer passenden Postkarte von Aperture Science Innovators, so dass ihr all eure Freunde an eurem Abenteuer teilhaben lassen könnt.

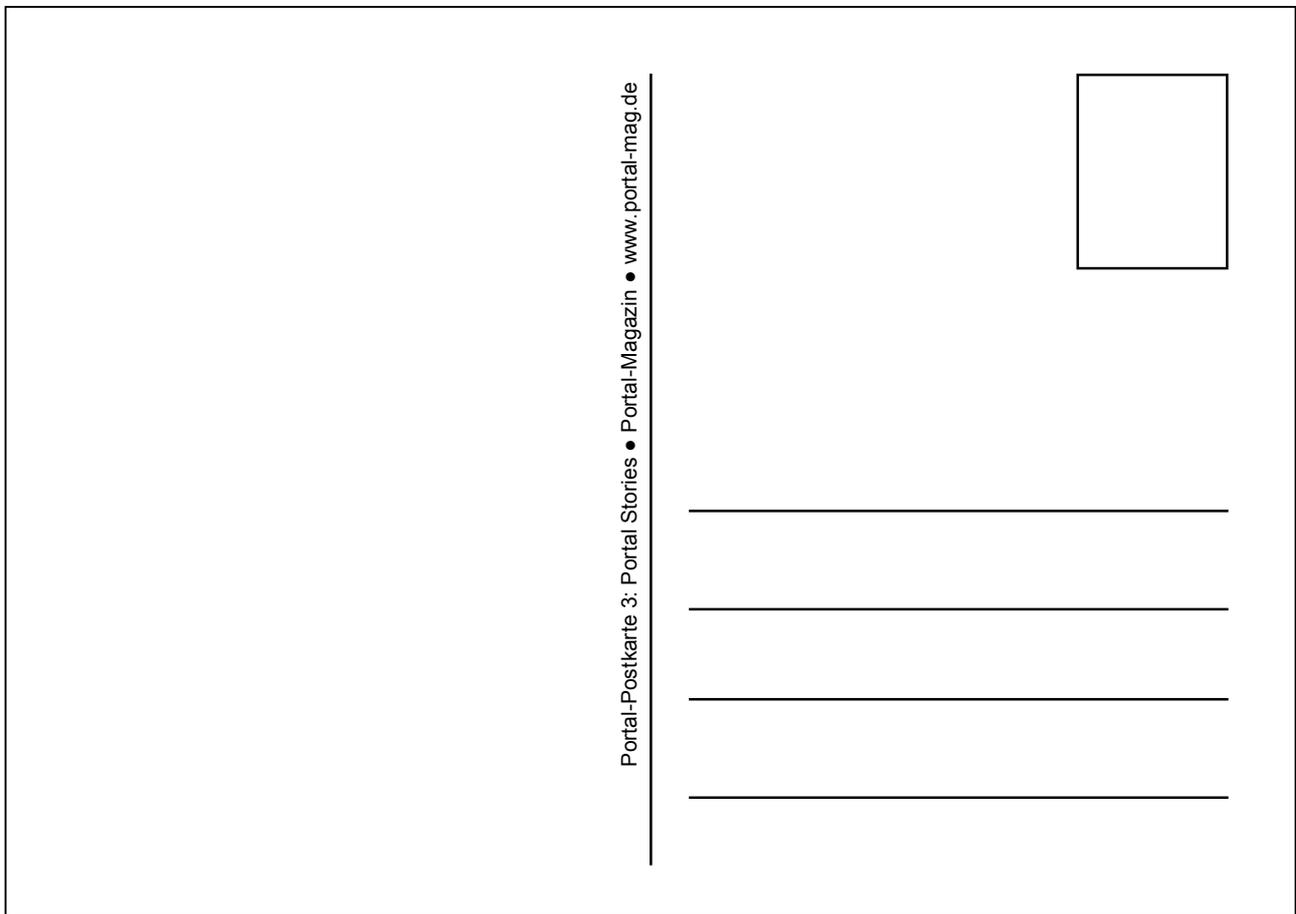
Um die *Portal*-Postkarte zu verwenden, müsst ihr einfach diese Seite sowie die Rückseite auf

stabile Pappe ausdrucken. Schneidet dann die Postkarte aus, schreibt einen beliebigen Text sowie die Adresse des Empfängers drauf, bestückt die Postsendung mit einer 45-Cent-Briefmarke und werft sie in den nächsten Briefkasten - das ist alles!

Übrigens, falls Interesse besteht, schenken wir euch in den nächsten Ausgaben gern weitere *Portal*-Postkarten - so steigt dann auch eure Auswahl an Motiven. Schreibt uns einfach eure Meinung dazu! Das muss auch nicht per Postkarte geschehen, eine normale E-Mail tut's ebenso. ☺

Die Rückseite der *Portal*-Postkarte:

Portal-Postkarte 3: Portal Stories • Portal-Magazin • www.portal-mag.de



>>> Seitenfüller

Und ewig nagt der Zahn der Zeit: Wir zeigen euch die namenlose Aperture-Stadt einmal zu Beginn des Spiels und einmal an dessen Ende. Während Mel geschlafen hat und anschließend durch die Testkammern geirrt ist, hat sich die Welt draußen doch sehr zu ihrem Nachteil verändert. Eigentlich erkennt man den Platz nur noch anhand der Statue wieder ...



Vorher



Nachher

Miau! ^^

Am 8. August feiert die Welt den World Cat Day, und das bereits seit dem Jahr 2002. Im Jahr 2015 feiern wir erstmals mit - in Form eines großen Katzen-Specials auf Kibo.FM (www.kibo.fm)! Dazu habt ihr noch bis Ende Juli die Möglichkeit, eure Lieblingsmieze aus 109 Stubentigern zu voten. Warum gerade 109? Nun, zunächst 100 als glatte Zahl, und dann noch einmal zusätzliche neun, weil eine Katze eben neun Leben hat.

Votet für die Katzen-Charts: <http://www.st-gerner.de/charts/katzen/katzen.php>

Die Idee zu den Katzen-Charts entstand übrigens in Flos Sendung *Monster, Magical Girls und mehr* (kurz: *MMM*, jeden Montag ab 19 Uhr), als Luna, die schwarze Katze aus *Sailor Moon*, für die Magical Girl-Charts vorgeschlagen wurde. Flo beschwerte sich, dass Luna doch kein Magical Girl sei, und als scherzhafte Antwort folgte, man könne doch auch mal Katzen-Charts machen. Tja, aus diesem Witz machen wir jetzt Ernst! Und um euch in die richtige Stimmung zum Voten zu bringen, stellen wir euch auf den folgenden Seiten alle Gaming-Katzen vor, die in unseren Charts zur Auswahl stehen.



Bubsy

Bubsy war eine Gaming-Katze aus dem Studio Accolade, erfunden von dem amerikanischen Video Game Designer Michale Berlyn, die Anfang der 90er Jahre in insgesamt vier Spielen vorwiegend auf Super Nintendo und Sega Genesis aktiv war. Die *Bubsy*-Spiele waren typische Jump'n'Runs, wie es sie in den frühen 90ern zuhauf gab, die alle irgendwie versuchten, auf der Erfolgswelle von *Super Mario Bros.* und *Sonic the Hedgehog* mit zu schwimmen, aber nicht an die Klasse ihrer Vorbilder herankommen. Dennoch hat auch Bubsy seine Fans - auch in unseren Charts?

Jibanyan (Yo-Kai Watch)

Jibanyan ist ein Katzen-Geist aus *Yo-Kai Watch*, einem *Pokémon*-ähnlichen Monstersammel-RPG von Level-5, den Machern von *Professor Layton*. In Japan erschien das Spiel bereits im Sommer 2013, der westliche Release wurde vor wenigen Wochen für Anfang 2016 bestätigt - Zeit wird's! Jibanyan gehört dabei mit zu den beliebtesten Geistern des Franchise. Er ist ein Fan der Katzenmusikband NyaKB48 und musste alle seine neun Leben lassen, als er beim Überqueren einer Straße immer wieder überfahren wurde. Armer roter Kater!





Pokus (Fantasy Life)

Auch *Fantasy Life* stammt von Level-5. Das Spiel ist eine neuartige Mischung aus Rollenspiel und Lebenssimulation und ermöglicht es euch, in einer phantastischen Welt in einem von 12 Berufen Fuß zu fassen, etwa als Magier. Eure Lehrmeisterin ist dabei eine schwarze Katze mit Namen Pokus, die immer wieder ein katziges „Miau“ in ihre Sätze einstreut - auf miaunem (!) Screenshot ist ein Beispiel zu sehen. Bei uns in Deutschland erschien *Fantasy Life* übrigens im September 2014, knapp zwei Jahre nach Japan. Inzwischen ist auch ein Nachfolger angekündigt. Dieser soll für Smartphones herauskommen, einen Release-Termin gibt es noch nicht.

Katzen-Mario (Super Mario 3D World)

Mario kann sich dank verschiedenster Items ja in alles mögliche verwandeln. In *Super Mario 3D World*, welches im November 2013 für die Wii U herauskam und den geistigen Nachfolger zum zwei Jahre zuvor erschienenen *Super Mario 3D Land* (Nintendo 3DS) darstellt, kommt als neues Item die Katzenglocke ins Spiel, welche Mario (bzw. Luigi, Peach, Toad oder Rosalina, je nachdem, wen ihr spielt) in eine süße kleine Miezekatte verwandelt. Als eine solche könnt ihr Gegner per Prankenhieb auf Distanz halten und an bestimmten Wänden hinauf klettern. Im Endkampf verwandelt sich auch Bowser in eine Katze, und für *Mario Kart 8* kam in einem DLC Katzen-Peach als Fahrerin hinzu.



Timber (Diddy Kong Racing)

Der kleine Tiger Timber (von dem die *N-Zone* damals schrieb, dass er aussieht wie aus der Cornflakes-Werbung) ist ein Fahrer aus *Diddy Kong Racing*, der damals in diesem Spiel debütierte und später keinen einzigen weiteren Auftritt mehr erhielt - ein Schicksal, das er mit den meisten anderen *Diddy Kong Racing*-Fahrern teilt, lediglich Banjo und Conker durften sich später noch über ihre eigenen Spiele freuen. Insofern lässt sich auch nur wenig über Timbers Charakter sagen, dafür aber noch ein paar Eckdaten zum Spiel an sich: *Diddy Kong Racing* stammt von Rare (*Donkey Kong Country*, *Banjo Kazooie*, *Conker's Bad Fur Day*). Das Game erschien zum Weihnachtsgeschäft 1997 für das Nintendo 64 und ist laut Meinung vieler Fans sogar besser als sein direkter Konkurrent *Mario Kart 64*, welcher leider nur eine sehr dürftige PAL-Anpassung erhielt. Im Frühling 2007 gab es ein Remake für den Nintendo DS, bei dem aus rechtlichen Gründen (Rare gehörte inzwischen Microsoft) Banjo und Conker durch Donkey Kong und Dixie Kong ersetzt werden mussten.



Katzen-Pokémon

Den folgenden Text haben wir auf Kibo.FM vorgelesen, kurz bevor wir die Katzen-Charts zum Voten freigegeben haben. Hier präsentieren wir ihn euch nun noch einmal zum Nachlesen.

Mauzi

Die wohl bekannteste Mieze unter den Pokémon dürfte Mauzi sein, woran der Anime eine erhebliche Mitschuld hat. Seit der zweiten Folge hat sich Team Rocket nämlich über hunderte Folgen hinweg an Ashs Fersen geheftet, und selbst heute - nach über 800 Episoden - verfolgen sie ihn immer noch, wenngleich es seit Einall auch mal ein paar Folgen gibt, in denen sie nicht auftreten. Jessie und James haben sich in den Kopf gesetzt, Ashs Pikachu zu stehlen, was ihnen nie gelingt, und am Anfang waren ihre Fehlversuche noch lustig, inzwischen sind sie nur noch nervig. Begleitet werden die zwei Möchtegem-Ganoven dabei von einem sprechenden Mauzi. Obwohl Pokémon ja normalerweise nicht reden können, hat dieses Mauzi mühsam die menschliche Sprache gelernt - ursprünglich, um einem schönen Mauzi-Mädchen zu imponieren, doch trotzdem wurde das arme Mauzi zurück gewiesen, und später landete es dann beim Team Rocket. Der Preis für die Sprachkünste ist hoch, denn da Mauzi so viel Kraft in seine Stimmbänder investiert hat, reicht es nun nicht mehr aus, um Zahltag zu erlernen - es wird also niemals Münzen produzieren können, obwohl Team Rocket das sicher gern hätte. Interessanterweise scheint Mauzi um einiges intelligenter

als seine beiden menschlichen Begleiter zu sein. Dennoch hat es bisher nicht zum Stubentiger vom Boss gereicht, denn dieser hält sich stattdessen ein Snobilikat, auf das Mauzi tierisch eifersüchtig ist.

Gesprochen wir Mauzi in der deutschen Synchro von Gerhard Acktun. Er ist Jahrgang 1955 und machte sich vor allem als Schauspieler in deutschen Komödien der 60er und 70er Jahre einen Namen, etwa *Die Lümmel von der ersten Bank*. Zeichentrick-Fans kennen ihn als Stimme von Smithers bei den *Simpsons*, und in *Beyblade* sprach er Kevin Cheng.

Abseits vom Anime ist Mauzi ein ganz normales Pokémon - so normal sogar, dass es dem Normal-Typ angehört! Es stammt aus der ersten Generation, kommt aber nur in der *Blauen Edition* wild vor, und zwar auf Route 5, 6, 7 und 8. Auf *Rot* und *Gelb* könnt ihr hingegen keine wilden Mauzis fangen, sondern müsst euch eines ertauschen. Dazu muss man aber noch sagen, dass man Mauzi in der *Gelben Edition* zumindest sehen kann, und das nicht zu knapp: Da *Gelb* auf dem Anime basiert, setzt Team Rocket passenderweise immer die gleichen Pokémon ein, nämlich Rettan, Smogon und eben Mauzi.



Historischer Auftritt: In der zweiten Anime-Episode waren Mauzi und Team Rocket erstmals zu sehen.



Mauzis Liebeslieder an die kleine Miauzi blieben ungehört. Vor Verzweiflung lernte es Sprechen.



Endlich fangbereit: Bevor ihr Suicune schnappen dürft, müsst ihr es durch ganz Johto verfolgen.

Im Nationaldex hat Mauzi die Nummer 52. Es wird 0,4 Meter groß und wiegt 4,2 Kilo. Auf Level 28 entwickelt es sich zu Snobilikat.

Aufgrund seiner wichtigen Rolle im Anime gab es freilich auch früh erstes Mauzi-Merchandise. Der größte Erfolg für das Katzen-Pokémon fand dabei im Jahr 2001 statt, als fünf Pokémon auf den Niue-Dollar geprägt wurden und damit in Neuseeland zum offiziellen Zahlungsmittel wurden. Neben Pikachu und den drei Startern Bisasam, Glumanda und Schiggy war die Nr. 5 Mauzi.

Die legendären Raubkatzen

Mauzi und Snobilikat waren zwar in der ersten Generation die einzigen beiden Katzen-Pokémon, doch inzwischen sind noch ein paar Miezchen mehr hinzu gekommen, und einige von ihnen sind sogar legendär, nämlich Raikou, Entei und Suicune.

Die drei sind das legendäre Trio der zweiten Generation, wobei sie früher aufgrund der schlechten Qualität der Sprites auch als „Legendäre Hunde“ bezeichnet wurden. (Nicht „schlecht“ im Sinne von „handwerklich mies“, aber man konnte die drei Viecher damals wirklich nicht als Raubkatzen erkennen!) Inzwischen ist aber offiziell, dass Raikou ein Tiger, Entei ein Löwe und Suicune ein Gepard sein soll, weswegen die Bezeichnung als „Legendäre Raubkatzen“ richtiger ist. In *Gold & Silber* führten sie damals das Prinzip der Zufallsbegegnungen ein: Nachdem ihr sie in der Turmruine in Teak City geweckt habt,



Schein-Shiny: Habt ihr das Crown-Suicune weit genug geschwächt, entpuppt es sich als Zoroark.

beginnen sie, durch das Land zu streifen, bis ihr ihnen mit etwas Glück im hohen Gras begegnet. Nach der ersten Attacke werden sie fliehen, doch ihr habt von nun an die Möglichkeit, sie auf der Karte zu verfolgen, so dass ihr sie immer wieder gezielt aufspüren könnt, bis sie irgendwann endlich genug geschwächt sind, um in eurem Pokéball zu bleiben.

Später in *Kristall* spielt Suicune eine Rolle in der Story, indem es von dem geheimnisvollen Trainer Eusin gejagt wird. Deshalb hat Suicune in *Kristall* auch einen festen Aufenthaltsort (vor dem man speichern kann), und nur Raikou und Entei ziehen weiter zufällig durch das Land. Suicune hingegen seht ihr im Verlauf eures Abenteuers mehrmals auf den Routen stehen, wobei es jedes Mal flieht, bevor ihr euch ihm nähern könnt, bis ihr es im Glockenturm schließlich doch fangen dürft. In der Neuauflage *Heart Gold & Soul Silver* flieht Suicune dagegen sogar bis nach Kanto und lässt sich erst auf Route 25 nördlich von Azuria City fangen.

Auch in *Feuerrot & Blattgrün* streifen die Legendären Raubkatzen durch Kanto - wieder als Zufallsbegegnungen, aber jeweils nur eine pro Edition, was von eurem Starter abhängig ist: Bei Bisasam begegnet euch Entei, bei Glumanda ist es Suicune und bei Schiggy könnt ihr Raikou treffen.



Oh, mein Papa: Das von den Icoognitos erschaffene Entei wird von Molly als Vater akzeptiert.

Als legendäre Pokémon bekamen Entei, Suicune und Raikou natürlich auch ihren Auftritt im Anime. Den Anfang machte Entei, das im dritten Film *Im Bann des Unbekannten* die Hauptrolle spielt, wenngleich es sich hierbei nicht um ein echtes Entei handelt. Stattdessen wurde es als Illusion von den Icoognito erschaffen. Nichtsdestotrotz akzeptiert die kleine Molly, deren Vater ein Icoognito-Forscher war und von einer Expedition nicht zurück gekehrt ist, das Schein-Entei als ihren neuen Vater - und der entführt kurz darauf Ashs Mutter, weil sich Molly auch eine neue Mama wünscht. Daraufhin bahnen sich Ash, Misty und Rocko ihren Weg in die von den Icoognitos geschaffene Kristallwelt und stellen sich dem Entei gegenüber, um Ashs Mutter da wieder heraus zu holen.

Einen Film später, in *Pokémon 4 ever*, kommt Suicune vor, spielt aber neben dem eigentlichen Filmstar Celebi nur eine unwichtigere Nebenrolle. Raikou schaffte es zu Zeiten der zweiten Generation gar nicht mehr auf die Ki-



In Deutschland ungezeigt: In *Pokémon Chronicles* trifft Jimmy (der *Gold & Silber*-Trainer) auf Raikou.



10 Filme später: Ein Entei wütet in Coronía City. Oder steckt doch nur Zoroark dahinter?

noleinwand, stattdessen spielt es die Hauptrolle in dem 70-minütigen Special *The Legend of Thunder*, das sich erstmals von Ash und Pikachu löst. Stattdessen spielen die Spielfiguren aus *Gold & Silber* die Hauptrolle, die hier Jimmy und Marina heißen. Jimmy besitzt ein Tornupto, während Marina ein Tyracroc und ein Traunfugil trainiert, und der Film erzählt vom Kampf der beiden gegen eine neue Einheit von Team Rocket, die Raikou als Energiequelle erschließen wollen. In der westlichen Welt wurde dieses Special in Form der ersten drei Episoden in *Pokémon Chronicles* eingeordnet, kam aber leider nicht bis nach Deutschland.

Zu einem erneuten Auftritt - diesmal zu dritt vereint - kamen die Legendären Raubkatzen schließlich im 13. Film *Zoroark - Meister der Illusion*, diesmal sogar als Shiny's. Die drei sind die Schutzbefohlenen von Coronía City, doch der fiese Kodai denkt sich einen heimtückischen Plan aus: Er bringt ein Zoroark in die Stadt, das sich in Entei, Suicune und Raikou verwandeln und in ihrer Gestalt in der Stadt wüten soll. Durch diese Illusion sollen die Menschen aus der Stadt vertrieben werden, damit Kodai ungestört die Zeitwellen suchen kann, die er benötigt, um Celebi herbei zu rufen.

Zeitlich passend zum Filmstart wurden die drei Shiny Raubkatzen auch als echte Event-Pokémon verteilt, und diese Events sind in *Schwarz & Weiß* wiederum der Schlüssel, um an Zoroark heranzukommen: Wenn ihr mit einer der Crown-Raubkatzen im Team eine bestimmte Lichtung betretet, greift euch die Crown-Raubkatze an, die im Typ-Vorteil gegen euer eigenes Exemplar ist - kommt ihr beispielsweise mit Entei, erscheint ein Suicune. Nachdem ihr die wilde Raubkatze aber weit



Maike hat ein krankes Eneco gefunden. (Eneco ist Lateinisch und bedeutet „Ich töte“. ^^)

genug geschwächt habt, entpuppt sie sich als ein verwandeltes Zoroark, das ihr nun fangen könnt.

Weitere Katzen-Pokémon

Katzen-artige Pokémon gibt es in jeder Generation. In der ersten Generation waren das ja Mauzi und Snobilikat, in der zweiten Generation die Legendären Raubkatzen. In der dritten Generation gesellten sich dann Eneco und Enekoru hinzu. Eneco trägt im Nationaldex die schöne Nummer 300, lässt sich auf Route 116 fangen und entwickelt sich mit Hilfe eines Mondsteins zu Enekoru weiter. Im Anime hat ein Eneco eine wichtige Rolle als Mitglied in Maikes Team: In der Folge *Wenn Düfte durch die Lüfte ziehen* aus der siebten Staffel findet die Truppe ein krankes Eneco und päppelt es wieder auf, woraufhin es sich am Ende der Folge freiwillig Maike anschließt und von nun an in Wettbewerben eingesetzt wird.

Lustig und thematisch passend ist außerdem ein iBash-Zitat:

<Kitty> *schwärmt* Kennt ihr dieses rosane Katzenpokémon da? Eneco. Das ist dermaßen süß! Rosa, verspielt, liebenswürdig...
<Wolkenhase> Eneco ist lateinisch und bedeutet "ich töte" ô.ô

Chiko hat's im Wörterbuch überprüft, das stimmt! Es leitet sich ab von dem Verb „enecare“, was im Lateinischen „töten“ bedeu-



Unnützes Wissen: Katzen verbringen zwei Drittel ihres Lebens mit Schlafen und Dösen. Das Charmian von Lucias Mutter ist der schlafende Beweis!

tet, wobei das Wort vor allem für besonders langsame und qualvolle Tode gebraucht wird. (Wahrscheinlich basiert der Name Eneco aber eher auf „Neko“, dem japanischen Wort für „Katze“. ^^)

Die Katzen der vierten Generation sind Charmian und Shnurgarst, wobei es diese nur in *Perl* gibt, in *Diamant* muss man sie sich ertauschen. In *Perl* hingegen kommt Charmian wild auf Route 218 und 222 vor, auf Level 38 entwickelt es sich dann in die etwas fette Katze Shnurgarst. Charmian selbst ist hingegen noch schlank und fällt durch seinen Ringelschwanz auf. Im Anime ist ein Charmian im Besitz von Lucias Mutter Katrin (in der deutschen Synchro Johanna), einer berühmten Koordinatorin, und das Katzen-Pokémon hat ihr sicher den Weg an die Spitze mit geebnet. Abgesehen von dem Charmian hat sie außerdem im Anime ein Nachtara, in den Spielen ein Kangama mit dem Spitznamen Hüpfper.

In der fünften Generation gesellten sich Felilou und Kleoparda hinzu, die ersten normalen Katzen-Pokémon, die nicht mehr dem Typ Normal angehören, stattdessen sind es Unlicht-Pokémon. Felilou kommt früh im Spiel auf Route 2 und 3 vor, auf Level 20 entwickelt es sich zu Kleoparda weiter. Damit ist Felilou ein typisches Klein-Pokémon für die frühe Phase des Spiels und hält zudem den Rekord als kleinstes Unlicht-Pokémon. Seine Körpergröße beträgt 0,4 Meter, und es wiegt 10,1 Kilo. Euer Rivale Cheren fängt als erstes Pokémon nach seinem Starter ein Felilou, das er dann auch



Kampf der Katze: Euer Rivale Cheren fängt als erstes Pokémon ein Felilou.

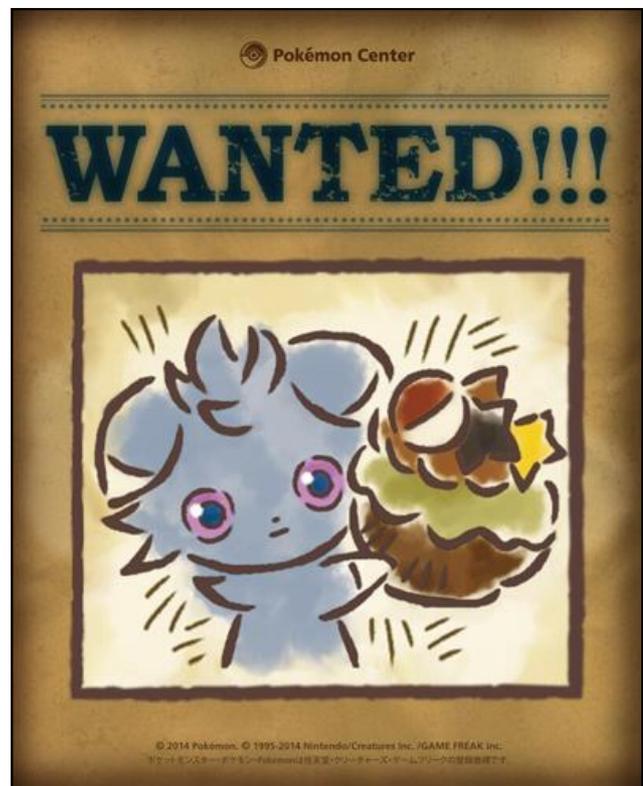
bis zum Ende im Team behält, im letzten Kampf auf der Siegesstrasse ist es zu einem Kleoparda auf Level 65 geworden. Später in *Schwarz & Weiß 2*, als Cheren zum Arenaleiter geworden ist, setzt er seine Katze allerdings nicht mehr ein.



Die Katzen-Pokémon der aktuellen 6. Generation sind schließlich Psiau und Psiaugon, die dem Typ Psycho angehören, aber optisch nur noch sehr entfernt an Katzen erinnern. Ihr trifft Psiau auf Route 6 in Kalos, auf Level 25 entwickelt es sich zu Psiaugon. Eine Besonderheit ist dabei, dass Psiaugon je nach Geschlecht unterschiedliche Attacken lernt. Das männliche Psiaugon erlernt eher defensive Attacken wie Horrorblick, Rechte Hand, Charme oder Reflektor, wohingegen das Weibchen aktive Angriffe wie Zauberblatt, Ladestrahle, Spukball und Ampelleuchte erlernen kann. Im Frühling 2014 startete in Japan außerdem die Merchandise-Kampagne *Espurr WANTED!!!*, deren Hintergrundgeschichte erzählt, dass ein kleines Psiau von zu Hause weggelaufen ist und nun von seinen Eltern, einem männlichen und einem weiblichen Psiaugon, gesucht wird. Um sich an der Suche zu beteiligen, konnten die Japaner in den Pokémon Centern diverse spezielle Psiau-Produkte kaufen, wobei das Maskottchen der Aktion ein Psiau mit Kuchen war, das es auch als Plüschi gab.

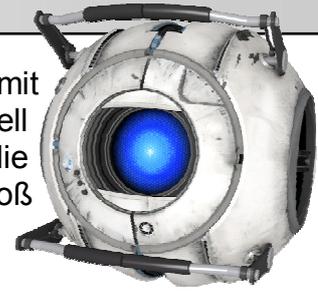
Zuletzt noch einmal ein Blick zurück auf die erste Generation, denn man darf nicht vergessen, dass auch Mew ein Katzen-ähnliches Pokémon ist. Das fällt bereits bei seinem Namen auf, denn der Laut „Mew“ steht für das Miauen einer Katzen. Das fällt auch bei dem Anime *Tokyo Mew Mew* auf, der nichts mit legendären Pokémon zu tun hat, sondern sich

um Cat Girls dreht. Das Pokémon Mew ist vom Typ Psycho, trägt die Nummer 151 im Nationaldex und ist damit das einzige Event-Pokémon der ersten Generation. Zwar gab es im Spätherbst 2000 auch in Deutschland eine Download-Tour für Mew, dennoch blieb das kleine Pokémon selten und begehrt, und so entstanden schließlich die abenteuerlichsten Gerüchte, wie man Mew angeblich in *Rot & Blau* fangen konnte. Nur eine einzige Methode funktioniert aber tatsächlich, diese wurde allerdings erst im Jahr 2003 herausgefunden. Die Anleitung ist lang und kompliziert und basiert darauf, dass man bestimmte Trainer unterwegs nicht bekämpfen darf. Ursprünglich war Mew übrigens gar nicht für das Spiel geplant, es wurde erst in letzter Sekunde noch eingebaut, nachdem durch das Entfernen von Debug-Tools wieder ein paar Byte frei geworden waren - das verriet Tsunekazu Ishihara in einem Interview. Den beliebten ersten Kinofilm *Mewtu schlägt zurück*, in dem Mew seinem Klon Mewtu den Sinn seiner Existenz klar machen muss, müssen wir hier vermutlich nicht groß auswälzen, da wohl ohnehin jeder echte *Pokémon*-Fan den Film auswendig mitsprechen kann.



Psiau dringend gesucht: Werbeplakat für die japanische Merchandise-Kampagne *Espurr WANTED!!!*

In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten, meist 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>

Katzen

- Man sagt Katzen nach, sie hätten sieben oder neun Leben (je nach Kulturkreis). Das beruht darauf, dass Katzen auch Stürze aus großer Höhe überleben. Heute weiß man, dass das am Stellreflex liegt, der die Katzen in der Regel auf ihren Pfoten landen lässt, aber im Mittelalter konnte man es sich nur mit mehr als einem Leben erklären.
- Chikos Kater K.K. (rechts) hat das einmal demonstriert, indem er von einem Balkon im 4. Stock fiel und sich bis auf einen Rippenbruch zum Glück nicht viel dabei holte.
- Der Name K.K. von Chikos Kater hat nichts mit dem singenden Hund aus *Animal Crossing* zu tun, sondern bedeutet „Kampf-Kater“: Bei seinem Vorbesitzer hat K.K. angeblich einmal einen Schäferhund in die Flucht geschlagen.
- Die winkende Katze, die Flo immer wahnsinnig macht, wenn er bei Chiko zu Besuch ist, ist eine Maneki-neko, ein japanischer Glücksbringer, der etwas Positives (meistens Geld) herbeiwickeln soll.
- In einem Satz aus dem Coop-Modus, der vermutlich aus dem Spiel entfernt wurde (wir können uns jedenfalls nicht erinnern, ihn jemals in-game gehört zu haben), spricht GLADOS von einer Katze, die Lasagne mag. Das ist eine Anspielung auf Garfield, und später erzählt GLADOS weiter, dass sie den Car-



toon bearbeitet hat, sodass sich nun im Haus von Garfields Herrchen eine Nervengiftanlage befindet.

- Die Errungenschaft *Ein guter Fang* heißt im Original *Schrodinger's Catch*. Das ist eine namentliche Anspielung auf Schrödingers Katze, ein bekanntes Gedankenspiel um eine Katze, die gleichzeitig tot und lebendig sein kann.
- Katzen-Luigi hat ein grünes Kostüm, Katzen-Peach ein rosafarbenes und Katzen-Toad ein blaues (da der Toad in *Super Mario 3D World* auch einen blauen Pilzhut trägt), so weit ja noch logisch. Aber warum zur Katze ist das Kostüm von Katzen-Mario dann gelb und nicht rot?
- Katzen schnurren ca. 1.500 Mal pro Minute.
- In Deutschland gibt es 7 Millionen Katzen.
- In keiner Stadt gibt es so viele streunende Katzen wie in Rom, daher nennt man die italienische Hauptstadt auch Katzenstadt. Es gibt dort sogar Katzenführungen, so genanntes „cat watching“.
- Die Katzenklappe wurde von Sir Isaac Newton erfunden. Er fühlte sich von seiner Katze, die immer raus und wieder rein wollte, sonst zu sehr abgelenkt.



Portal bei Shinji Schneider

Wir sind Fans des Schweizer Anime-Comedians Shinji Schneider und waren umso überraschter, als er auf der Contopia im Rahmen seines aktuellen Programms *The Show Must Go On* tatsächlich *Portal* in einen Witz einbaute. Na, unseren darauf folgenden Lachflash könnt ihr euch ja vorstellen:

DAS IST AUCH SO EIN SPIEL, ICH DARF'S NICHT SPIELEN, WENN SCHATZ NICHT DA IST, UND DAS SCHÖNE IST: MEIN SCHATZ IST COMPLETIONIST! WENN MAN NOCH ZEHN OFFENE QUESTS HAT, DANN WERDEN DIE AUCH GESCHLOSSEN. ICH BIN JETZT HALT MEHR DER STORY-GETRIEBENE SPIELER, IRGENDWANN HAB ICH DANN DIE SCHNAUZE VOLL VON ELF ROOT SAMMELN.

ICH DANN: "JA, WIR HABEN JETZT DIE STORY-MISSIONEN."

"JA, ABER DU HAST DA NOCH DREI QUESTS."

"JA, ABER STORY-MISSIONEN?"

"JA, ABER DREI QUESTS?"

"STORY? MIAU?"

DAS IST SO EIN FALL VON "ISS DEINE QUESTS, DANN DARFST DU AUCH STORY MACHEN! DIE ARMEN KINDER IN AFRIKA HABEN KEINE QUESTS!"

ICH ENTSCHULDIGE MICH DAFÜR! ICH HATTE HEUTE MORGEN DIESE DISKUSSION VON WEGEN "ISS AUF! DIE ARMEN KINDER IN AFRIKA VERHUNGERN!"

UND SIE VERHUNGERN NICHT, WENN ICH AUFESSE? ICH BIN KEIN PORTAL! ICH HAB KEIN PORTAL IM MAGEN, DASS WENN ICH RUNTERSCHLUCKE, ES DANN IRGENDWO IN AFRIKA RAUSKOMMT!



Unser Contopia-Video: https://www.youtube.com/watch?v=dmEn_FkTWyo

>>> Der letzte Screenshot



Das nächste Heft erscheint Mitte oder Ende September, vielleicht auch erst Anfang Oktober, auf jeden Fall pünktlich vor Halloween. In der Nacht der Geister leuchten wir euch dann den Weg durch die *Portal*-Themen. Ob uns auch passende Halloween-Themen einfallen, werden wir sehen. Wartet ab und spielt bis dahin einfach noch einmal *Aperture Halloween* (Test in Ausgabe 20).

Nächste Ausgabe:

September 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 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 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.