

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

EXKLUSIVES EXTRA:
DIE PORTAL TRIBUT-CD

JONATHAN COULTON:
KOMPONIST VON "STILL ALIVE"

MEDUSAS TODESSTRAHLEN:
HMW'S HALLOWEEN-MAP

GEISTER IM PILZ-KÖNIGREICH:
LUIGI'S MANSION

PORTAL GUNS SELBST DESIGNED

AUSGABE 36
OKTOBER 2016

**„Ihr werdet diese Riesenüberraschung
einfach nur LIEBEN!“**

„Ja, man könnte sogar sagen, ihr werdet sie lieben bis in den Tod. Ihr werdet sie lieben ... bis sie euch tötet!“

In diesem Sinne:

Willkommen zur 36. Ausgabe des Portal-Magazins!

Nun ja, ganz so tödlich ist unsere Riesenüberraschung dann doch nicht - außer natürlich, ihr kommt auf die Idee, vor Freude zu sterben, aber das lasst ihr bitte bleiben, ja? ^^

Als Extra gibt es mit dieser Ausgabe nämlich eine vollwertige *Portal*-Remix-CD. Wo ihr die digitale Scheibe runterladen könnt, erklären wir auf Seite 4.

Davon abgesehen dreht sich diese Ausgabe schwerpunktmäßig um Halloween: Wir haben mit *Medusa Glare* eine Halloween-Map von Sendificator-Erfinder HMW im Heft, dazu gibt es Wheatleys sinnlose Fakten zum Fest der Geister und wir werfen

einen Blick auf Nintendos lustigstes Gruselspiel *Luigi's Mansion*.

Unsere dritte große Baustelle im Heft ist die Portal Gun, und das Wort „Baustelle“ meinen wir beinahe wörtlich, denn wir erklären euch in einem Tutorial, wie ihr eure eigenen Portalwaffen designen und dann tatsächlich ins Spiel bringen könnt. Und Chiko, der alte Salatkopf, ist jetzt natürlich schon ganz vernarrt in seine giftgrüne Endivie-Portal-Gun! ^^

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!



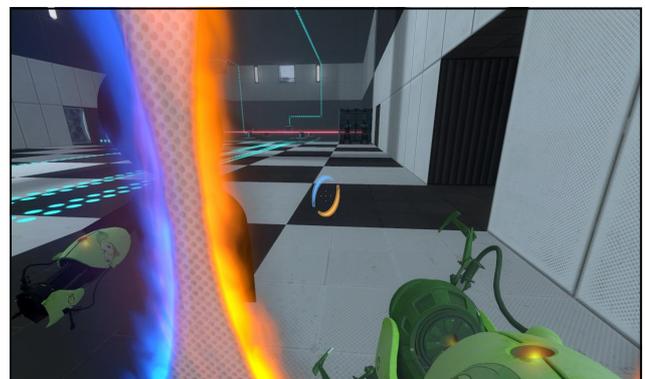
Extra: Portal Tribut-CD	4
Überraschung! Mit dieser Ausgabe bekommt ihr eine exklusive <i>Portal</i> -Remix-CD. Viel Spaß! ^^	
Spotlight on Composer:	
Jonathan Coulton	5
Wir stellen euch Jonathan Coulton vor, den Komponist der <i>Portal</i> -Endings <i>Still Alive</i> und <i>Want You Gone</i> .	
Map Check: Medusa Glare	8
Eine sehr gute Halloween-Map vom Erfinder des Sendificators. Vorsicht, grüne Strahlen töten!	
Map Check: Cooperative Cooperation	10
Eine nette Coop-Map mit gelben Fizzlern, die nicht durchquert werden können.	
Map Check:	
Wheatley's Forgotten Tests	12
Wheatley ist wieder da und hat drei neue Testkammern mitgebracht!	
Workshop-Testecke	14
Fundstücke aus der <i>PTI</i> in aller Kürze vorgestellt.	
Workshop-Testecke für Mods	15
Spielenswerte Testkammern für die Workshop-unterstützten Mods <i>Aperture Tag</i> und <i>Thinking with Time Machine</i> im Überblick.	
Tutorial: Portal Gun Skins	19
Wolltet ihr schon immer eure eigene Portal Gun designen? Wir zeigen euch, wie es geht!	
Tipps und Tricks:	
Lego Dimensions: Secret Guide	22
Wir suchen weitere goldene Legosteine in der <i>Portal 2</i> Hub World. Heute im Mittelpunkt: Die Aperture Science Wohlstandskugeln.	
Rätsel: Wheatleys Würfel	26
Viel Spaß beim Knobeln! ^^	
Blick über den Tellerrand:	
Luigi's Mansion	27
Luigis gruseligstes Abenteuer zählt zu Flos Lieblingsspielen. Warum das so ist, erfahrt ihr in dieser Ausgabe!	
Wheatleys unnützes Wissen:	
Halloween	31
Unnütze Fakten über die Nacht der Geister.	



Exklusives Extra in dieser Ausgabe: Die Portal Tribut-CD sammelt eine Auswahl der besten *Portal*-Remixe. → **Seite 4**



This is Halloween: Die diesjährige Halloween-Map stammt von HMW, der Erfinder des Sendificators, und ist eigentlich schon zwei Jahre alt, deswegen aber nicht weniger spielenswert. → **Seite 8**



Ihr wolltet schon immer eine giftgrüne Endivie-Portal-Gun designen? In unserem Tutorial erfahrt ihr, wie ihr dazu vorgehen müsst! → **Seite 19**

Portal Tribut-CD

Download: <http://www.ks-film-forum.de/portal-magazin/portal-tribut-cd.php>

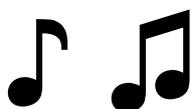
Überraschung! In dieser Ausgabe präsentieren wir euch ein exklusives Extra: Die **Portal Tribut-CD** mit den besten *Portal*-Remixen!

Physische Discs können wir zwar leider nicht anbieten, ihr könnt die Scheibe jedoch über den oben angegebenen Link kostenlos downloaden und müsst sie euch dann eben selber brennen.

Die Remixe stammen übrigens nicht von uns selbst, sondern wurden kreuz und quer aus dem gesamten Internet zusammengetragen. Einige Titel stehen unter einer Creative-Commons-Lizenz, für die restlichen Songs haben wir die Erlaubnis der Künstler eingeholt, diese auf unserer CD zu verwenden. Dafür an dieser Stelle noch einmal ein großes Dankeschön!

Die meisten Lieder würdet ihr zwar nach kurzer Suche auch anderswo im Internet finden, doch diese Suche ersparen wir euch und liefern zudem auch noch ein schickes Cover mit, damit das Album in eurem CD-Regal auch etwas hermacht.

Also startet den Download und macht eure Lautsprecherboxen startklar, denn das *Portal*-Musikerlebnis beginnt genau ... jetzt!!



Titelliste

1. Tyler Woods - **Paintslinger**
2. Mr. Sandvice & ZingaDJ - **Portal's Still Alive - Re-done**
3. FamilyJules7x - **Want You Gone Portal 2 Guitar Cover**
4. Aperture Psychoacoustics - **Search for Borealis I**
5. Sfork - **Cave Johnson (Reconstructing Science Remix)**
6. Fluxoid - **There She Is (Fluxoid Remix)**
7. Zebes System - **Your Precious Moon (Portal 2)**
8. Zebes System - **Want you Gone (Portal 2)**
9. 64Mega - **Deconstructing Science**
10. Embargo Studios - **Still Alive (Portal)**
11. KazeMixer - **A Portalicious PORTAL 2 Symphonic Orchestra Medley**
12. Aperture Psychoacoustics - **Cara Mia Addio (MMXVI Psychoacoustic Remix)**
13. Aperture Psychoacoustics - **You Wouldn't Know (Instrumental)**
14. Raddox - **Still Alive (Raddox Remix v2)**
15. Dainumo - **No Hard Feelings (Portal 2 Remix)**

Jonathan Coulton

In Chikos Radiosendung *Pilze-Wunderland on air* (jeden Montag von 21 bis 23 Uhr auf www.kibo.fm) läuft seit Mitte Juli 2016 die Reihe *Spotlight on Composer*, in der jede Woche ein großer Videogame-Komponist vorgestellt wird. Am 15. August war Jonathan Coulton, der Schöpfer der *Portal*-Ending *Still Alive* und *Want You Gone*, an der Reihe, und weil es so schön zu unserem CD-Thema passt, möchten wir euch den Infotext an dieser Stelle noch einmal präsentieren.

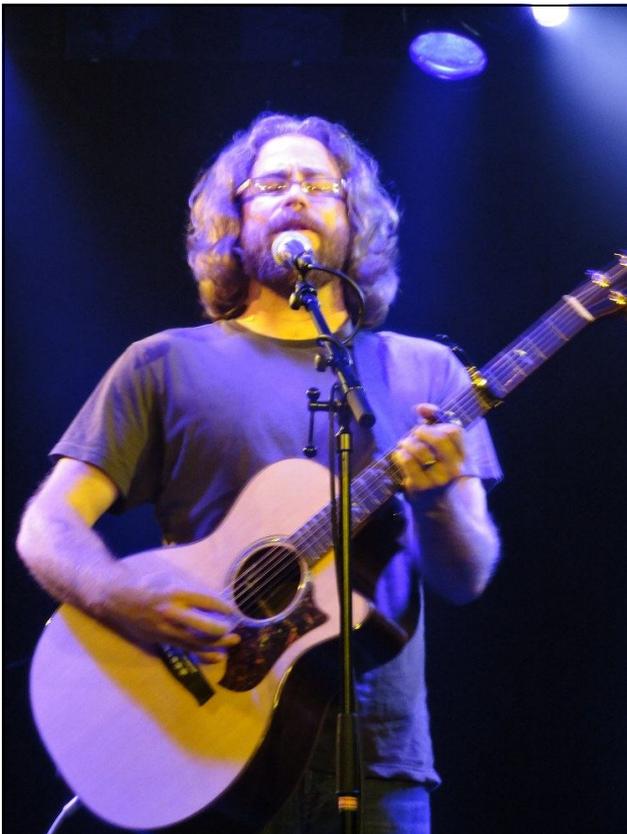


Jonathan Coulton dankt seinen Fans • Foto: Vivan Jayant, Lizenz: Creative Commons BY 2.0

Jonathan Coulton ist eigentlich nicht wirklich ein Videospiele-Komponist - zumindest nicht in dem Sinne, dass er eingängige Hintergrundmusik komponiert, wie es etwa Koji Kondo tut. Dennoch gehört Coulton unbedingt in diese Reihe, denn immerhin stammen von ihm zwei der wohl wichtigsten gesungenen Videogame-Songs: *Still Alive*, der Ending-Song aus *Portal*, sowie *Want You Gone* aus dem Nachfolger *Portal 2*. Auch Gamer, die *Portal* nur beiläufig kennen, können *Still Alive* mitsingen, und sogar in der Ausstellung *Film und Games* im

Deutschen Filmmuseum in Frankfurt war das Lied zu hören.

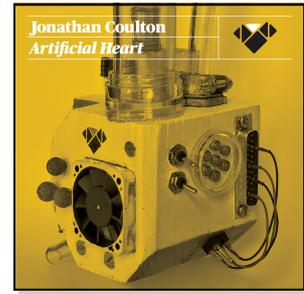
Jonathan Coulton wurde am 1. Dezember 1970 in New Haven, Connecticut, geboren. 1993 ließ er sich an der privaten Yale University einschreiben, wo er ein Mitglied der Acapella-Band The Whiffenpoofs wurde. Diese gibt es seit 1909, und vor Coulton war darin beispielsweise auch schon Prescott Bush, der Großvater von US-Präsident George W. Bush, ein Mitglied.



Jonathan Coulton live in Amsterdam • Foto: Johannes Schult, Lizenz: Creative Commons BY-NC 2.0

Nach seiner Studienzzeit arbeitete Coulton zunächst bei dem New Yorker Softwareunternehmen Cluen, schrieb nebenher aber eigene witzige Songs mit Nerd-Thematik. Entdeckt wurde er dann von Podcastern, die seine Songs regelmäßig aufgriffen, und später nahm Coulton auch selbst an einigen Podcasts teil. Nennenswert ist hier besonders ein 2-stündiger Podcast über den Film *Jäger des verlorenen Schatzes*, den er zusammen mit Rick Yaeger and Bill Douthett aufnahm. Wer Reinhören will: Der Podcast steht noch heute online unter <http://www.zarban.com/?p=293>

Coultons erstes Album *Smoking Monkey* erschien im Jahr 2003 und enthielt bereits frühe Hits wie *Ikea*. Es folgten zwei Mini-Alben in den Jahren 2004 und 2005, bevor im Jahr 2006 Coultons größtes Musikprojekt an den Start ging: Bei *Thing A Week* veröffentlichte er über das ganze Jahr hinweg jede Woche einen neuen Song. 52 von den insgesamt 53 Titeln wurden quartalsweise auf insgesamt vier CDs veröffentlicht - lediglich der zehnte mit dem Titel *When I'm 25 or 64* fehlt, weil es sich hierbei um ein Beatles-Cover handelt. Der Song



Zwei von Coultons CDs: *Thing A Week One* und das bislang letzte richtige Album *Artificial Heart*.

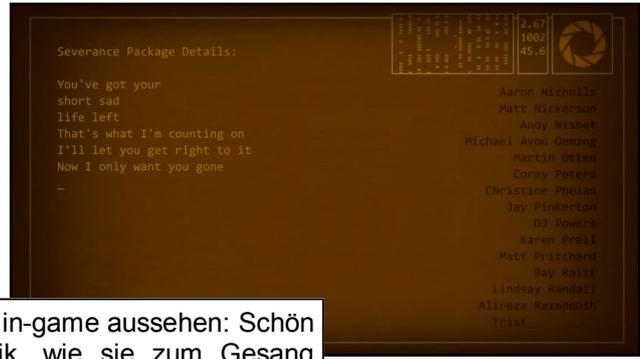
darf daher nicht auf CD verkauft werden, steht jedoch auf Coultons Webseite zum kostenlosen Download bereit. Ansonsten entstammt dem Projekt beispielsweise Coultons erster Hit *Shop Vac*, und später auch *Code Monkey*, welcher im Nachhinein für die gleichnamige amerikanische Zeichentrickserie verwendet wurde. Als Abschluss des Projektes coverte Coulton schließlich die beiden Queen-Hits *We Will Rock You* und *We Are the Champions*.

Mit Videogame-Musik kam Coulton ab 2007 in Berührung: In diesem Jahr erschien *Portal* inklusive Coultons berühmten Ending-Song *Still Alive*. Im Spiel wird dieser von GLaDOS-Sprecherin Ellen McLain gesungen, auf dem Soundtrack findet sich aber zusätzlich auch eine Version, die Coulton selbst zum Besten gibt.

Auch für den Nachfolger *Portal 2* schrieb Coulton im Jahr 2011 wieder den Ending-Song, diesmal mit dem Titel *Want You Gone* und wieder gesungen von Ellen McLain. Weniger



Foto: theNerdPartol, Lizenz: Creative Commons BY 2.0



Die Portal-Endings, wie sie in-game aussehen: Schön altmodische Computergrafik, wie sie zum Gesang einer Computerstimme hervorragend passt!

bekannt ist dagegen, dass Coultons Musik auch in Valves *Left 4 Dead 2* zu hören ist: Sein Song *Re: Your Brains*, der ursprünglich aus *Thing A Week* stammt, lässt sich hier als Easter Egg finden. Und Coultons neuester Videogame-Song gehört zu *Lego Dimensions: You Wouldn't Know* ist der dritte GLaDOS-Song und wird auch wieder von Ellen McLain umgesetzt.

Natürlich ging Coultons Karriere aber auch außerhalb von Videospiele weiter: Im Jahr 2011 erschien sein bislang letztes richtiges Album *Artificial Heart*, dem aber noch eine Best Hits Compilation im Jahr 2012 und ein Live-Album im Jahr 2014 folgten. Seit Juni 2016 läuft in

den USA die 13-teilige Comedyserie *Brain-dead*, für die Coulton die Openings schreibt - und zwar tatsächlich für jede Folge ein neues Intro, das jeweils die Geschehnisse der vorherigen Episode zusammenfasst. Außerdem, bitte alle kurz gruseln, trägt Coulton Musik zum *SpongeBob*-Musical bei, das am 7. Juni 2016 in Chicago uraufgeführt wurde.

Übrigens veröffentlicht Jonathan Coulton die meisten seiner Songs unter einer Creative Commons-Lizenz. Daher ist es völlig legal, diese aus dem Internet herunterzuladen und auch an Freunde weiterzugeben. Wer Coulton aber unterstützen will, kauft natürlich trotzdem die Original-CDs.



Jonathan Coulton auf der PAX Prime • Foto: Colony of Gamers, Lizenz: Creative Commons BY-NC 2.0

Medusa Glare



von HMW

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=334610388>

Die coole Halloween-Map *Medusa Glare* haben wir mal wieder zwei Jahre zu spät entdeckt. Dennoch ist sie nicht nur wegen der Halloween-Thematik in dieser Ausgabe einen Map Check wert, sondern auch, weil sie von HMW stammt, dem Erschaffer der *Sendificate*-Reihe. Tatsächlich haben wir *Medusa Glare* nur entdeckt, weil wir in HMWs Workshop geschaut haben, um zu prüfen, ob es vielleicht mal wieder eine neue *Sendificate* gibt - gibt es bis Redaktionsschluss nicht, aber dafür ist uns eben *Medusa Glare* ins Auge gesprungen!

Einen *Sendicator* gibt es in *Medusa Glare* zwar nicht, wohl aber ein neues Testelement. Wie genau dieser grüne Lichtstrahl heißt, wissen wir zwar nicht, wir taufen ihn jetzt aber einfach mal *Medusastrahl* - das ist zumindest vom Mapnamen her eine naheliegende Bezeichnung! Ein kleiner Vorraum macht euch behutsam mit dem *Medusastrahl* vertraut: Er zerstört augenblicklich alles, was in seine Schussbahn gerät, seien es Würfel, Geschütztürme oder im Zweifelsfall auch Testsubjekte. Nach einem zerstörerischen Treffer schaltet sich der Strahl dann aber auch für einige Sekunden aus, und das ist eine sehr wichtige Eigenschaft, die ihr euch unbedingt merken solltet! Denn nachdem

Infokasten

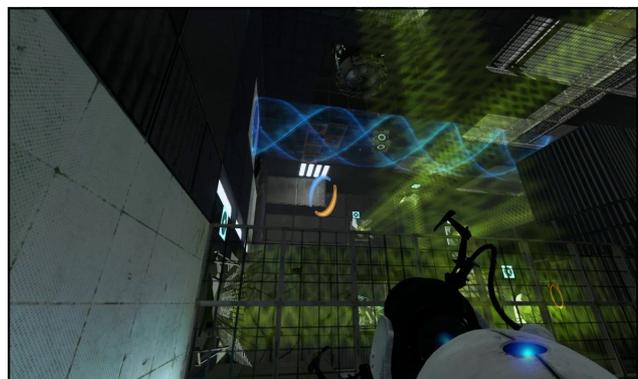
Optik-Wertung:	11
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	lang

ihr den Vorraum hinter euch gelassen habt, geht es auch direkt zur Sache: In werdet in eine große, Labyrinth-artige Halle geworfen, in der es viel zu viele *Medusastrahlen* gibt. Durch diese müsst ihr euch irgendwie euren Weg bahnen, wobei sich euch auch noch mehrere Geschützis in den Weg stellen. Diese könnt ihr, klar, mit dem *Medusastrahl* ausschalten, aber passt nur auf, dass ihr nicht auch euren Würfel trifft, den ihr bis zum Ziel mitnehmen müsst, da sich sonst die Ausgangstür nicht öffnen wird.

Prinzipiell sind die einzelnen Rätsel in diesem Raum zwar nicht schwer, aber schon aufgrund der Gefährlichkeit des *Medusastrahls* werdet



Vorsicht, der *Medusastrahl* ist bei der kleinsten Berührung tödlich. Und nicht alle sind hinter Gittern!



Mit *Flutlichttunnel* zum Ziel! Nur warum sind die blöden *Medusastrahlen* immer genau im Weg? ^^



Treffer! Versenkt! Hier sind wir gerade in einen Medusastrahl gerannt und segnen das Zeitliche ...

Ihr euch nur langsam vorwärts tasten, zumal ihr euch ja auch erst mal an die Funktionsweise des neuen Testelements gewöhnen müsst. Richtig spannend wird es aber gegen Ende, wenn sich auch noch ein klassischer Flutlichttunnel zwischen die viel zu vielen Medusastrahlen mischt. Vielleicht kann er euch helfen, die Ausgangstür zu erreichen, die sich gemeinerweise auf einer erhöhten Plattform befindet. Aber warum kreuzen diese blöden Medusastrahlen immer genau dort euren Weg, wo ihr entlang fliegen wollt?

Habt ihr den Raum mit den Medusastrahlen hinter euch gelassen, dann habt ihr etwa die Hälfte die Map überstanden. Die zweite Hälfte dreht das Spielprinzip dann allerdings um 180 Grad, weswegen wir dazu nur wenig spoilern möchten. Nur so viel: Ein Halloween-Kürbis spielt hier nun eine wichtige Rolle und *Portal 2* verwandelt sich mal in ein hübsches Horror-Game, in dem ihr hinter jeder Ecke das Grauen erwartet. Ein paar nette WTF-Momente tun ihr Übriges zur Atmosphäre, und am Ende ist euch klar, dass es bei Aperture spukt. Der Aufzugsraum am Ende bildet schließlich das i-Tüpfelchen und verhilft der Map zu einer über-



Buh, hier spukt's! Im zweiten Teil der Map spielt ein waschechter Halloween-Kürbis die Hauptrolle.

durchschnittlich guten Optik-Wertung - mit der wir nicht das eher kalt anmutende Labyrinth im ersten Teil der Map loben, sondern die geniale Halloween-Atmosphäre des zweiten Teils.

Ob es eine Fortsetzung Teil von *Medusa Glare* geben wird, ist fraglich, da die Map, wie gesagt, schon zwei Jahre auf dem Buckel hat. Zwar kam auch der zweite Teil von *Sendificate* damals relativ überraschend heraus, allerdings bereits nach nur vier Monaten, nicht nach zwei Jahren. Auch als Einzelstück ist *Medusa Glare* aber ein absolute empfehlenswertes Halloween-Erlebnis. Geübte *Portal*-Spieler sollten eine knappe Stunde Spielzeit einplanen und vielleicht für die passende Atmosphäre das Licht im Raum ausschalten, die Heizung herunterdrehen und sich einen kalten Waschlappen in den Nacken legen. Frohes Gruseln!

Unser Urteil:

10

Das Grauen im Überblick: Die Map ist Labyrinthartig gebaut, mit viel zu vielen Medusastrahlen.

Cooporative Cooperation



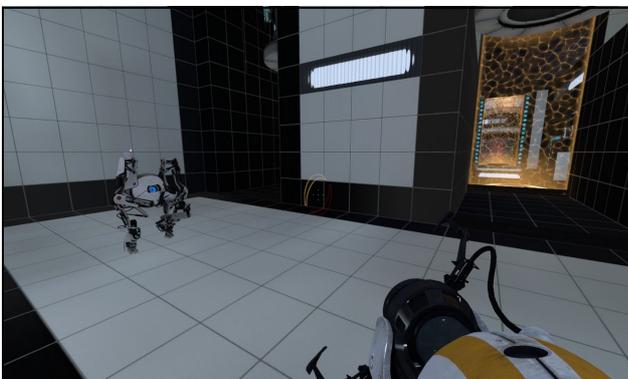
von UKZz HELLRAISER

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=686971355>

Die *Cooporative Cooperation* ist schon vom Namen her eine mappige Map. Wir bewerten aber nicht nur den Titel, und ob die Map auch spielerisch etwas taugt, das haben wir ausprobiert.

Nach dem Betreten der Testkammer fielen uns sofort die gelben Fizzler ins Auge. Haben wir diese nicht schon einmal in einer anderen Custom Map gesehen? Ein Blick in unser Archiv ergab: Die Inquisition Fields aus *The Inquisition* (9 Punkte in Ausgabe 22) sehen sehr ähnlich aus, funktionieren aber doch ganz anders, offenbar sind also einfach zwei Mapper unabhängig voneinander auf die Idee gekommen, ihre neuen Fizzler gelb zu färben - hoffen wir, dass niemals beide Varianten in der gleichen Map vorkommen, sonst ist das Chaos perfekt! Im Gegensatz zu den Inquisition Fields ist der wichtigste Unterschied, dass die hier verwendeten gelben Fizzler nicht von euch durchschritten werden können. Da hätte man doch auch einfach Glaspanels verwenden können, merkt jetzt vielleicht der eine oder andere Leser an. Nein, denn Glaspanels würden keine Würfel bei Berührung auflösen!

Die Map setzt sich aus mehreren voneinander



Nanu? Gelbe Fizzler? Sie sind auch für uns als Spieler undurchlässig, zerstören aber Cubes.

Infokasten

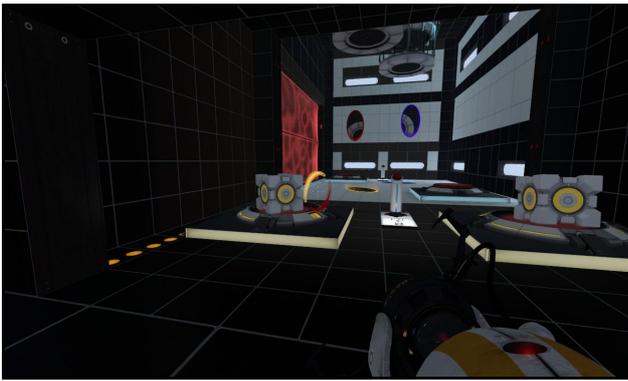
Optik-Wertung:	8
Thema:	Clean
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja (minimal)
Schwierigkeitsgrad:	leicht - mittel
Spieldauer:	kurz - mittel

unabhängigen Rätseln zusammen, die allesamt keine allzu große Herausforderung für fortgeschrittene Spieler darstellen, aber bei Gelegenheitsspielern doch die grauen Zellen ein wenig fordern. Im ersten Abschnitt müsst ihr euch trennen und mit Hilfe von Buttons gegenseitig den Weg ebnen - diese Idee ist nicht neu, sondern kommt im Gegenteil in ziemlich vielen Coop-Maps vor, inklusive der offiziellen Coop-Teststrecke aus dem Hauptspiel. Immerhin wurde die alte Idee hier aber ohne nennenswerte Mängel recycelt.

Es folgt ein zweiter Raum, der darauf beruht, Würfel durch Portale zu beschleunigen und aus der richtigen Wand heraus zu katapultie-



Im ersten Abschnitt müssen wir uns gegenseitig den Weg ebnen: Nicht gerade eine neue Idee!



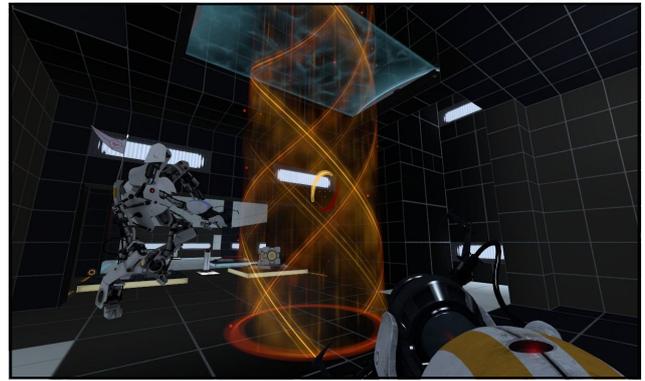
Im zweiten Abschnitt lernen die Würfel fliegen. Wenn es so aussieht, habt ihr es geschafft!

ren, und ein dritter Raum, in dem wir einen Flutlichttunnel erobern müssen, der uns auf eine höhere Etage befördert. Dort oben angekommen, müssen wir es schlussendlich den Würfeln gleichtun und durch die Lüfte segeln - und das bringt uns zu einem winzigen Kritikpunkt: Wenn euer Timing nicht genau stimmt, dann könnt ihr hierbei drauf gehen. Zwar gibt es einen Respawn-Punkt, dieser sitzt jedoch noch vor dem zweiten Raum. Stirbt hier nun ein Spieler, hat er allein keine Chance mehr, zurück zu seinem Forschungspartner zu gelangen. Dieser muss sich dann also ebenfalls umbringen und ihr dürft die halbe Map noch einmal spielen. Das ist kein Beinbruch, denn so ein großer Zeitaufwand ist das nicht, dennoch hätte ein zusätzlicher Respawn-Punkt nach dem Flutlichttunnel nicht weh getan.

Für diesen winzigen Patzer gibt's einen Punkt Abzug, ansonsten haben wir aber nichts zu meckern. Die Texturfehler, die UKZz HELL-RAISER in der Workshop-Beschreibung selbst erwähnt, sind uns gar nicht aufgefallen, aber dafür hat uns die Map zum Lachen gebracht,



Kein zweiter Respawn: Wenn wir in der Säure landen, müssen wir die halbe Map nochmal spielen.



Aufwärts: Der Flutlichttunnel bringt uns eine Etage höher, wo das nächste Rätsel wartet.

als wir aus den beiden Katapultplattformen eine Endlos-Flugmechanik durch Portale gebastelt hatten. Flo hat das am Ende auch aufgezeichnet und in seinem Youtube-Kanal Flo29121995 veröffentlicht, ihr könnt ja mal reinschauen! ^^

Wenn ihr keine absoluten *Portal*-Cracks seid und eine Coop-Map sucht, die euch als Gelegenheitsspieler gut fordert, aber niemals überfordert, dann ist *Cooperative Cooperation* sicher eine gute Wahl. Profis werden ebenfalls gut unterhalten, dürften aber bereits nach fünf bis zehn Minuten die Ausgangstür durchschreiten. Für ein schnelles Ründchen ist aber auch für euch Fortgeschrittene die Map geeignet.

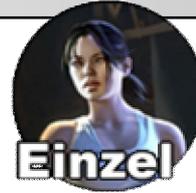
Unser Urteil:

9



Zwei Katapultplattformen, vier Portale, ewiger Flugspaß: Diese Stelle hat uns zum Lachen gebracht!

Wheatley's Forgotten Tests



von [DA] nintendo.erk

Part 1: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=238613728>

Part 2: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=302806593>

Part 3: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=738694821>

Neue Wheatley-Maps sind für Chiko ja immer ein Grund zur Freude. Diesen August wurde die Serie *Wheatley's Forgotten Tests* mit dem dritten Part fortgesetzt, nachdem die ersten beiden Teile bereits im Jahr 2014 herauskamen. Für uns ist das jetzt ein Anlass, um alle drei Teile unter die Lupe zu nehmen.

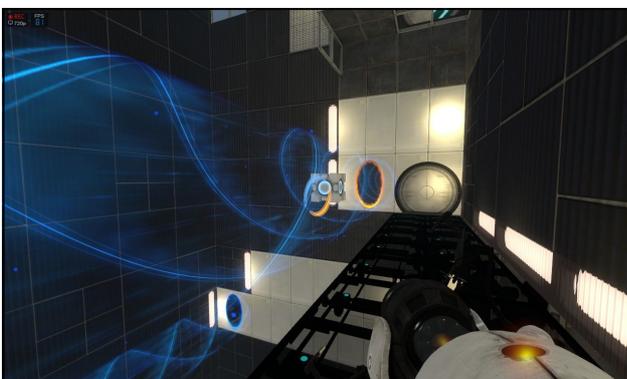
Zunächst muss klargestellt werden, dass die drei Teile voneinander unabhängig sind. Es gibt also keine durchgehende Story und ihr könnt problemlos jeden Teil für sich stehend spielen. In Part 1 fällt auf, dass Wheatley gar nicht dabei ist - erst recht nicht persönlich, aber auch nicht per Bildschirmübertragung. Wir tippen darauf, dass [DA] nintendo.erk damals einfach noch nicht wusste, wie man Wheatley-Monitore integriert und sich dieses Wissen erst vor Teil 2 angeeignet hat. Vom Rätselstil her ist aber bereits Part 1 der pure Wheatley-Wahnsinn: Gigantische gähnende Abgründe, Schalter an der Wand, eine auf Flutlichttunneln basierende Lösung - alles ist da, was dazu gehört! Außerdem sehen die zwei Testkammern, aus denen die Map be-

Infokasten

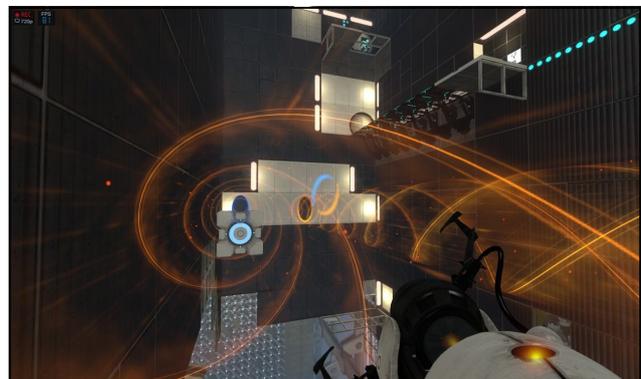
Optik-Wertung:	8
Thema:	Wheatley
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja (minimal)
Schwierigkeitsgrad:	mittel - schwer
Spieldauer:	mittel

steht, zwar auf den ersten Blick sehr leicht aus, um aber auf die richtige Lösung zu kommen, müsst ihr gehörig um die Ecke denken!

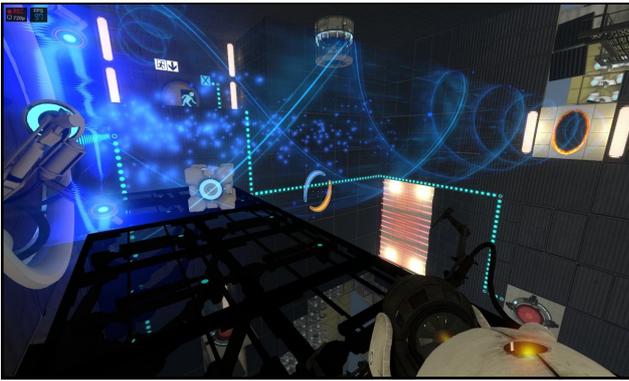
In Part 2 stehen wir dann endlich auch unter Wheatleys persönlicher Überwachung, wie sich das eben für eine gute Wheatley-Map gehört. Dafür fehlen hier nun aber die Schalter an Decken und Wänden. Auch, dass wir uns selbst im großen Stil durch die Luft schleudern müssen, ist für eine Wheatley-Map eher ungewöhnlich. Überhaupt wirkt das Ganze hier weniger wie eine Testkammer, sondern vielmehr



Flutlichttunnel und bodenloser Abgrund: Die Zutaten einer Wheatley-Map sind vorhanden!



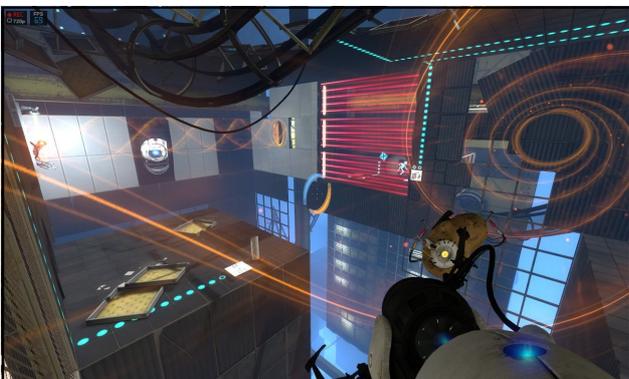
In der Falle: Wenn wir unten am Flutlichttunnel-Emitter festhängen, gibt es kein Zurück mehr.



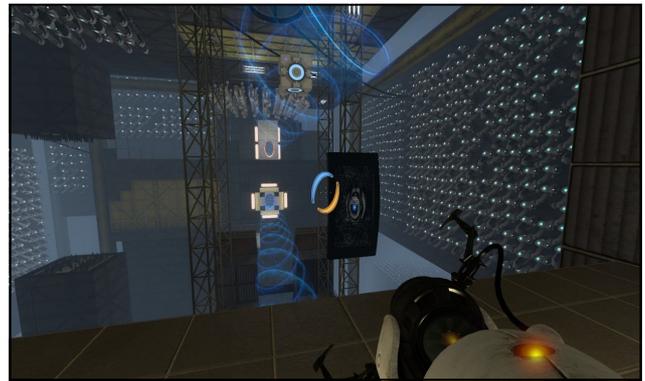
Fortsetzung folgt: Die erste Map besteht aus zwei Testkammern, die zweite ist freilich nicht leichter!

wie ein Verbindungsstück zwischen zwei solchen. Das ist aber nur der optische Eindruck, denn spielerisch wird euch hier nichtsdestotrotz ein hammerhartes Rätsel geboten, das sich alles andere als von allein löst.

Der aktuelle Part 3 wirkt nun für eine Wheatley-Map fast ein wenig zu klein, aber das hat nichts über Qualität und Schwierigkeitsgrad des Rätsels zu sagen. Ungewohnt ist diese extreme Verwendung von Gittern, dafür ist Wheatley nicht bekannt. Der durchgeknallte Bot selbst lässt sich davon nicht beeindrucken, er schaut wie gehabt durch seinen Überwachungsmonitor zu, wie wir bei dem Versuch verzweifeln, uns selbst nebst eines Würfels an den Gittern und an einem Laserfeld vorbei zu schmuggeln. Wir sind uns außerdem ziemlich sicher, dass unser Weg, den Würfel in den vergitterten Käfig hinein zu holen, nicht der richtige war, aber es hat geklappt und eine andere Lösung haben wir nicht gefunden - sollte unsere Lösung die richtige gewesen sein, dann erfordert sie aber doch ein bisschen zu viel Timing für unseren Geschmack.



In Part 3 trennt uns ein Laserfeld vom Ausgang. Dafür ist Wheatley nun nicht gerade berühmt.



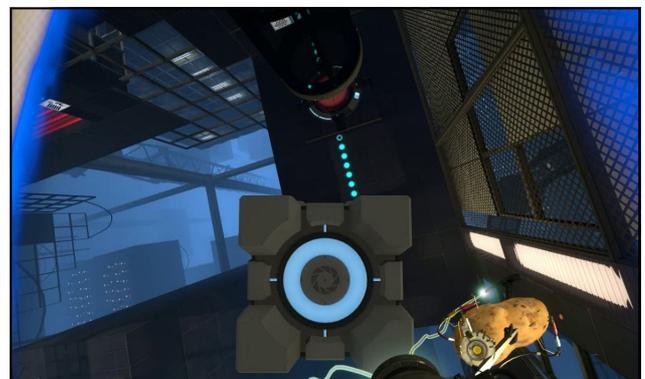
In Part 2 ist nun auch Wheatley zugegen. Die Map wirkt allerdings eher wie ein schwerer BTS-Bereich.

Ein kleiner Kritikpunkt sind auch gewisse Sackgassen, die man sich schaffen kann. Natürlich nur, wenn sich dämlich anstellt, aber eine gute Map würde selbst in solchen Fällen einen Rückweg anbieten. In dieser Hinsicht ist uns besonders in der ersten Map ein größerer Patzer aufgefallen: Springt ihr hier in den Flutlichttunnel und fliegt bis zu dessen Emitter mit, hängt ihr dort fest und habt keine Chance, wieder festen Boden zu erreichen. Euch bleibt also nur der Sprung in den Tod, um wieder an den Eingang zurück gesetzt zu werden.

Unterm Strich sind *Wheatley's Forgotten Tests* dennoch drei schön knifflige Wheatley-Testkammern, die sich durchaus lohnen.

Unser Urteil:

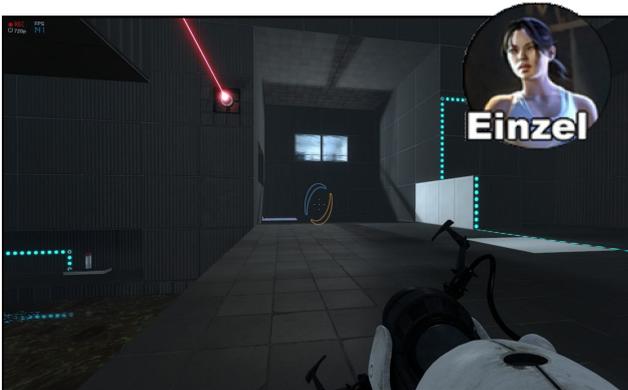
9



Ob das richtig war? Wir haben den Würfel in Part 3 eher mit Ninja Skills als mit Logik erobert.

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.



Mass and Momentum (von LYdion)

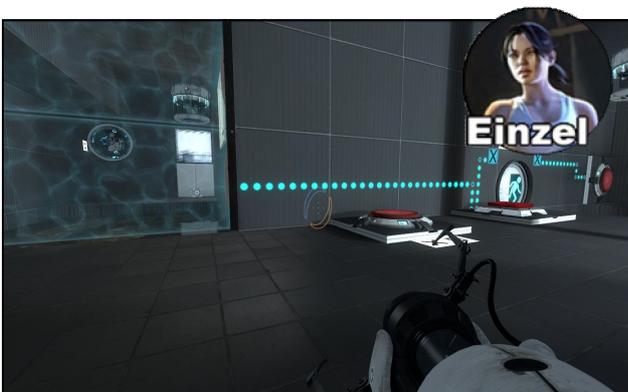
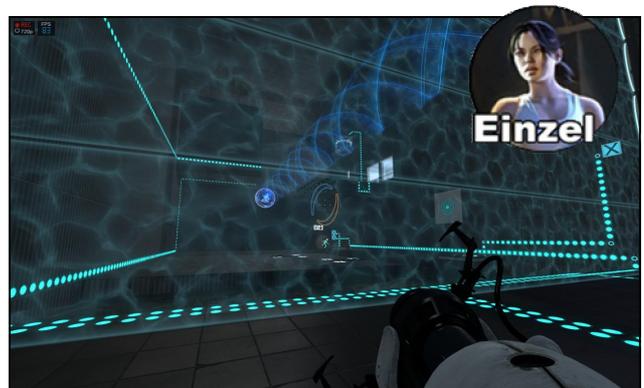
Mass and Momentum bietet zwar keine innovativen Ideen, kombiniert aber die altbewährten Mechaniken zu einem gelungenen Gesamtwerk. Das heißt im Klartext, dass ihr die richtigen Portalflächen finden müsst, um im richtigen Winkel durch den Raum zu fliegen, damit ihr den richtigen Button erreicht, der das richtige nächste Testelement aktiviert - kein Meilenstein der *Portal*-Geschichte, aber für eine Workshop-Map gut! Einziger Kritikpunkt: Die Portalfläche am Boden eines Abgrunds ist leicht zu übersehen - außer, wenn man (wie Chiko) versehentlich runterfällt und schon mit dem Leben abschließt.

Easy on the Brain (von DahCokeBlocker)

Im Mittelpunkt dieser Map steht ein Fluchttunnel, der dazu dient, einen Würfel an einen Schalter schweben zu lassen, der dann die Ausgangstür öffnen würde. Das Problem ist ein Fizzler, der sich im Weg befindet und euren Würfel zerstören würde. Außerdem braucht ihr auch noch einen weiteren Würfel. All diese Probleme sind nicht allzu schwer zu lösen, aber gerade für *Portal*-Einsteiger ist diese Map sehr zu empfehlen. Profis dagegen fühlen sich natürlich kräftig unterfordert und werden keine fünf Minuten für die Lösung benötigen.

Unser Urteil: **8**

Unser Urteil: **9**



Excuse Me (von Gondamar)

Auch *Excuse Me* ist eine Fluchttunnel-Map. Den blauen Traktorstrahl nutzt ihr, um euch die Würfel zu beschaffen, die ihr letztendlich benötigt, um die Ausgangstür zu öffnen. In den Weg stellen sich euch dabei Fizzler und Giftsoße, außerdem scheint es ein paar zu wenige Portalflächen zu geben - sie reichen natürlich absolut aus, ihr benötigt halt nur den richtigen Gedankenanstoß! Hat es einmal Klick gemacht, ist die Map zwar nicht allzu schwer, für *PTI*-Niveau hat sie uns aber sehr gut gefallen. Für das schnelle Ründchen *Portal* sehr zu empfehlen!

Unser Urteil: **10**

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



Simply Sublime (von GravityUnknown)

So „simply“, wie man von dem Namen erwarten würde, ist die Map nicht unbedingt. Zwar ist uns im ersten Teil recht schnell ein Licht aufgegangen, nachdem wir aber den Begleiterkubus geholt und auf den Schalter gestellt hatten, wussten wir nicht mehr so recht weiter. Zwar haben wir die Tür mit dem Schalter zum Ausgang direkt vor unserer Nase gehabt, wie wir allerdings drankommen, haben wir nicht wirklich verstanden. Nach langem, erfolglose Herumprobieren, sind wir schließlich auf dem Glas balanciert, von da aus auf das ausgeklappte Panel gesprungen und konnten von da aus den Knopf erreichen. Ob das Ganze allerdings so gedacht warm bezweifeln wir - falls ja, gefällt uns dieser Lösungsweg nicht besonders.

Unser Urteil: **5**

Three Locks (von DarkPhoenix)

Three Locks besteht aus drei Räumen mit von einander separierten Rätseln, die in der Summe dann den Ausgang öffnen - hier wäre weniger aber deutlich mehr gewesen. Der linke Raum hat uns sehr gut gefallen, er nutzt das Gel auf eine interessante Weise mit Lichtbrücken und funktioniert auch gut. Der mittlere Raum hingegen war eine Katastrophe, denn hier gilt es, einen Würfel so auf eine schräge zu stellen, dass man einen Laser in einen Empfänger bekommt - blöd nur: Der Laser ist so dämlich platziert, dass man sich permanent daran verbrennt, während man versucht, den Würfel irgendwie auf die Schräge zu bekommen. Noch blöder: Hat man beim Rumprobieren zuvor die noch nicht ausgeklappte Schräge „versehentlich“ mit blauem oder orangen Gel bespritzt, hat man ein Problem: Bei blauem Gel hüpfert der Würfel weg, während er bei orangen runter rutscht. Da bleibt einem nichts anderes übrig, als das Gel mit Cheats zu entfernen, denn Wasser sucht man in der Map vergebens. Auch der rechte Raum hat uns nicht ganz so gut gefallen, da er eine ziemlich miese Geschicklichkeits- und Timing-Aufgabe enthält, dennoch empfanden wir ihn als nicht ganz so schlimm wie den dritten. Wir halten fest: Mit nur dem linken Raum wäre die Map deutlich kürzer gewesen, hätte aber eine bessere Wertung erhalten.

Unser Urteil: **5**

Gelocity #5 (von TheTrueFutureG)

Bei dem Namen dachten wir zunächst an einen - wenn auch inoffiziellen - Nachfolger der grandiosen Racing-Map-Reihe *Gelocity*. Zu unserer Enttäuschung mussten wir dann feststellen, dass dem nicht so ist. Dafür waren wir umso erstaunter, als wir stattdessen einen waschechte Sendificator fanden, der auch tatsächlich funktionierte. Leider wird er hier aber nicht richtig genutzt. Im ersten Raum empfanden wir den extrem einfachen Schwierigkeitsgrad des Rätsels (Würfel auf den Sendificator, abschicken und das war's im Großen und Ganzen fast schon) als angebracht - immerhin kann man nicht davon ausgehen, dass jeder den Sendificator kennt. Als in den folgenden Testkammern der Anspruch nicht anstieg, waren wir schon etwas enttäuscht, dass man sich erst die Mühe macht, den Sendificator in Aperture Tag zu bekommen, und ihn dann nicht wirklich sinnvoll nutzt.

Unser Urteil: **3**

beamarang (von [AR] Shone)

Wir sagen ganz ehrlich: Wirklich verstanden haben wir diese Map nicht! Wir sind uns weder sicher, ob wir auf die Weise, wie wir das getan haben, hinter die Barriere hätten fliegen sollen, noch ob es geplant war, dass wir die Würfel durch das Gitter glit-chen. Fakt ist aber, dass wir absolut keine Idee hät-ten, wie die Map sonst gehen könnte, denn ohne diese Würfel hätten wir den Laser nicht aktivieren und uns nicht die übrigen Testobjekte holen kön-nen. Dazu kommen die Stellen, an denen wir uns umbringen mussten, statt einen normalen Rückweg zu bekommen (wirklich, da waren Lasergitter direkt vor einer Wand - nur um als Rückweg genutzt zu werden) und das Gesamtbild der Map, das einfach nicht stimmig ist. Leider ein ziemlicher Mist.

Unser Urteil: **1,5**



Thinking with Time Machine



Thinking with (Floating) Time Machines

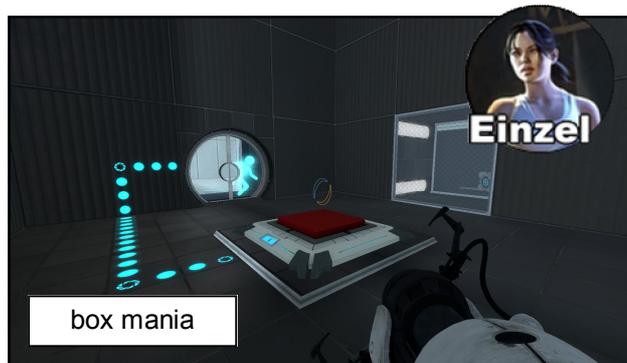
(von SP2G50000)

Die Lösung zu *Thinking with (Floating) Time Machines* ist tatsächlich etwas komplizierter, als die Kam-mer zunächst aussehen mag. Es hat tatsächlich eine Weile gedauert, bis wir auf eine Lösung ge-kommen sind - als dann allerdings erst mal der Groschen fiel, war es an sich recht einfach. Dabei nutzt die Testkammer die Zeitmaschine sehr gut und obwohl sie eigentlich nur aus einem Raum mit einem Rätsel bestand, mussten wir die Zeitmaschi-ne gleich mehrfach benutzen, um Stück für Stück ans Ziel zu kommen. Eines verwirrt uns jedoch: Im Namen der Map steht „Floating Time Machines“, also „Schwebende Zeitmaschinen“. Es gibt einen Abschnitt mit einer aktivierbaren Lichtbrücke. Auf-grund des Namens haben wir ausprobiert, ob die Zeitmaschine über die Säure schwebt, wenn man das Gehen über die Lichtbrücke aufzeichnet und diese dann entfernt - das funktioniert tatsächlich, nur gebraucht haben wir diese Mechanik letztend-lich nicht. Möglicherweise war unsere Lösung also gar nicht die richtige? Wir auch immer, diese Test-kammer ist auf jeden Fall mal einen Blick wert.

Unser Urteil: **9**

box mania (von The Half Elf)

Im ersten Moment klingt das Konzept von box mania eigentlich recht interessant: Ihr durchlauft mehrere kleine Räume mit vielen kleinen, unterschiedlichen Rätseln - ein Konzept, das nicht unbedingt neu, aber in der Regel sehr abwechslungsreich ist. Leider wurde es hier allerdings mehr als schlecht umgesetzt, denn die Testkammern lösen sich quasi von selbst. Im ersten Raum müsst ihr beispielsweise euer Zeitmaschinen-Ich nur auf einen Schalter stellen, der direkt zwischen Eingangs- und Ausgangstür platziert ist - das war's, dafür muss man keine Sekunde überlegen. Im zweiten Raum müsst ihr einen Energieball mit Portalen in einen Empfänger leiten und das war auch schon alles - keine Hindernisse, keine Schwierigkeit, gar nichts. Im dritten Raum macht ihr dann genau das gleiche wie im zweiten, nur hier wurden innovativ Energieball-Spawner und -Empfänger durch Laser ersetzt. Wer jetzt denkt, das wäre nur eine Tutorial-artige Einleitung, der irrt leider, auf dem Niveau sind **alle** Testabschnitte dieser Kammer. Es macht die Testkammer auch nicht unbedingt schwerer, wenn man Laser und Energieball im selben Raum hat, wenn diese trotzdem einfach nur einen Schuss mit der Portal-Kanone benötigen, den man quasi nicht falsch setzen kann. Noch dazu funktionieren die wenigen Ansprüche, die die Map hat, dann nicht. Der eine



Würfel, den man über Portale von einer Lichtbrücke hätte holen sollen, ist bei uns beispielsweise nicht auf sondern neben der Lichtbrücke gelandet (quasi direkt auf dem Schalter, wo er hin soll), die Geschütztürme für den Diversity Vent kann man auch durch hinlaufen umstoßen, da sie nicht richtig zur Seite gedreht sind, und das Rohr, das als Deko-Element zwischen zwei Testkammern angebracht ist, gibt einem die Möglichkeit, Portale daran vorbei zu schießen und somit einen Raum sogar komplett zu überspringen. Ohne eine Sekunde nachdenken zu müssen, ist diese Map in nicht mal 5 Minuten geschafft - Zeitverschwendung!

Unser Urteil: **2**

>>> Seitenfüller



Kleiner Halloween-Gruß: Chiko, der Möchtegern-Vampir, in Draculas Geburtshaus in Schäßburg (Rumänien).

Mho' Power

Erinnert ihr euch an die Map *Mho' Power*? Diese haben wir in Ausgabe 18 getestet, damals mit 5 von 5 Punkte bewertet (würde heute 10 Punkten entsprechen) und sogar mit dem Top-Map-Button ausgezeichnet. Die Grundidee mit dem zusätzlichen Feld, das die Pünktchenlinien unterbricht, so lange kein Würfel auf ihnen steht, war ja auch wirklich gut, und auch die Umsetzung hat uns damals echt überzeugt.

In Ausgabe 35 haben wir anlässlich des 5-jährigen Jubiläums von *Portal 2* die fünf besten Custom Maps gekürt und ordneten *Mho' Power* auf Platz 2 in der Singleplayer-Hitliste ein. Allerdings, zugegeben: Wir haben die Maps für die Top 5 nicht noch einmal gespielt, sondern uns lediglich an unseren alten Map Checks orientiert. Tja, das war ein Fehler!

Jetzt, einige Monate später, hat Chiko mit Let's Plays angefangen (Youtube: [PokeKiDS883](https://www.youtube.com/user/PokeKiDS883/), <https://www.youtube.com/user/PokeKiDS883/>, so viel dann also zur Schleichwerbung ^^) und beschloss, als *Portal 2*-Projekt nicht nur unsere Map Checks in Zukunft als Video zu zeigen,

sondern auch diese Top 5-Maps noch einmal zu zocken. Tja, und da kam nun bei *Mho' Power* die Ernüchterung!

Part 2 von *Mho' Power* ist nämlich im derzeitigen Zustand nicht mehr lösbar. Das Problem ist, dass eine dringend benötigte Kugel nicht mehr spawnt, weil ein Würfel sich an einem Gitter verhakt und dadurch den Kugel-Dropper kaputt gliicht.

Wir wissen nicht, welches Update das Problem verursacht hat, aber früher bestand es noch nicht - zumindest können wir uns nicht daran erinnern und glauben auch nicht, dass wir die Map so hervorragend gefunden hätten, wenn das Problem damals schon bestanden hätte. Der Mapper CRAYMEN schreibt in den Kommentaren auf *Steam*, dass er um die Probleme weiß, sie aber selbst nicht beheben kann. Hoffen wir also, dass irgendein zukünftiges *Portal 2*-Update den Fehler wieder ausbügelt. Es wäre schade um *Mho' Power*, denn im Grunde ist es nach wie vor eine gute Map, nur eben im jetzigen Zustand leider nicht mehr empfehlenswert.

Nächstes Video Autoplay

Let's Play Portal 2 (12) - Mho' Power im Untergrund - PokeKiDS883 21 Aufrufe

PORTAL 2 PART 12 20:35

Let's Play Portal 2 (10) - Die 302-Weiterleitung - PokeKiDS883 17 Aufrufe

PORTAL 2 PART 10 55:57

Let's Play Portal 2 (13) - The Inquisition (1) - Der gelbe - PokeKiDS883 21 Aufrufe

PORTAL 2 PART 13 38:56

Let's Play Portal 2 (14) - The Inquisition (2) - Not Thinking - PokeKiDS883 14 Aufrufe

PORTAL 2 PART 14 30:41

10 Alltägliche Dinge, die jeder von uns falsch macht! Hige Empfohlenes Video 5:08

Dome macht Aldi eine ansage Let's Empfohlenes Video

Let's Play Portal 2 (11) - Mho' Power mit Bugs - www.portal-mag.de

PokeKiDS883 Kanaleinstellungen

Herunterladen: + Hinzufügen Teilen Mehr

16 Aufrufe

Veröffentlicht am 17.09.2016

Überraschung: Wir spielen die Top 5 Custom Maps bzw. Map Packs!

Nach den Sendificate-Reihe (Platz 1) kommen wir jetzt zu Platz 2: Mho' Power

Spiel Portal 2

Hier kommt keine Kugel mehr raus: Der Kugel-Dropper in *Mho' Power* ist kaputt geglicht.

Portal Gun Skins

Wusstet ihr schon, dass ihr eurer Portal Gun ein eigenes Design verpassen könnt? In diesem Tutorial erklären wir euch, wie das geht! ^^



Wichtig ist zuerst, dass ihr zwei externe Tools benötigt, nämlich zum einen *Extract Package* (<http://blog.gib.me/wp-content/uploads/2009/07/extractpackage3.zip>) und zum anderen *VTFEdit* (<http://nemesis.thewavelength.net/index.php?c=238#p238>).

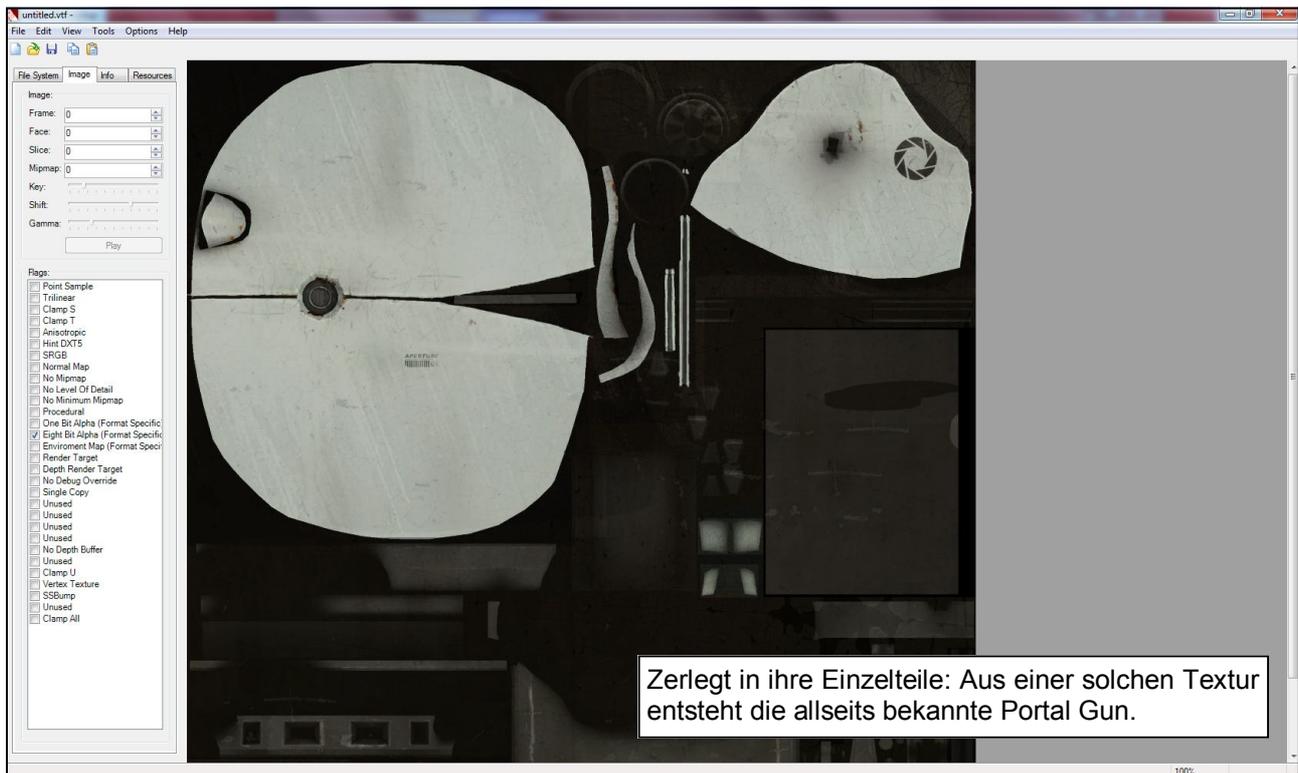
Öffnet *Extract Package*, klickt auf „Extract“ und wählt die Datei **pak01_001.vpk** aus dem Ordner **/steamapps/common/portal 2/portal2/** aus. Das Programm wird nun diverse *Portal 2*-Texturen extrahieren - und Vorsicht, der Zielordner könnte ziemlich groß werden bei uns waren es knapp 6 GB, also achtet darauf, auf ein ausreichend großes Laufwerk zu entpacken!

Habt ihr alles entpackt (was ein paar Minuten dauern kann), könnt ihr auch gleich den Großteil wieder löschen. Denn in Wahrheit benötigt ihr lediglich die Texturen für die Portal Gun, und das sind gerade mal die folgenden drei Dateien:

- `/materials/models/weapons/v_portalgun.vtf`
- `/materials/models/weapons/v_models/v_portalgun/v_portalgun.vtf`
- `/materials/models/weapons/w_models/portalgun/w_portalgun.vtf`

Wenn ihr nicht die Portal Gun sondern ein anderes Objekt modifizieren wollt, beispielsweise die Cubes, die Geschütztürme, Wheatley oder die Türen, dann benötigt ihr natürlich entsprechend andere Dateien. In dem Fall, klickt euch einfach durch die Verzeichnisse und schaut selber, was ihr gebrauchen könnt!

Nun öffnet *VTFEdit*. Markiert in der linken Seitenleiste den Reiter „File System“ (sollte standardmäßig aktiviert sein) und klickt euch bis zu euren soeben extrahierten Portal-Gun-Texturen durch. Markiert eine von ihnen und klickt auf File → Export, um die Textur als handelsübliche Grafikdatei zu speichern.

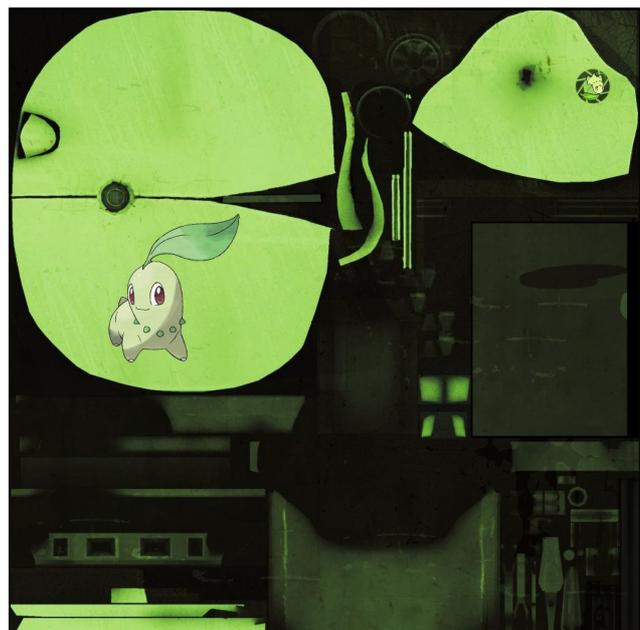


Nun geht's weiter in einem Grafikprogramm eurer Wahl, beispielsweise *Photoshop* (oder jedes andere): Öffnet die soeben exportierte Grafikdatei und modifiziert sie nach euren Vorstellungen. In unserem Beispiel haben wir die weißen Teile grün eingefärbt und noch zwei Endvie-Artworks drauf geklebt (siehe rechts). Sehr viel tiefergehende Änderungen als das Anpassen des Farbtons und das Einfügen von Artworks, würden wir auch nicht empfehlen, da die Portal Gun im Spiel ja ihre Form beibehält, daher sollte auch die Textur ihren grundlegenden Aufbau beibehalten, damit es hinterher noch passt.

Zurück in *VTFEdit*, markiert ihr nun wieder die gleiche Textur und wählt jetzt *File* → *Import*, um dem Programm eure bearbeitete Grafik unterzujubeln und sie wieder in die *.vtf*-Datei zu schreiben (Randnotiz: *vtf* = *valve texture format*).

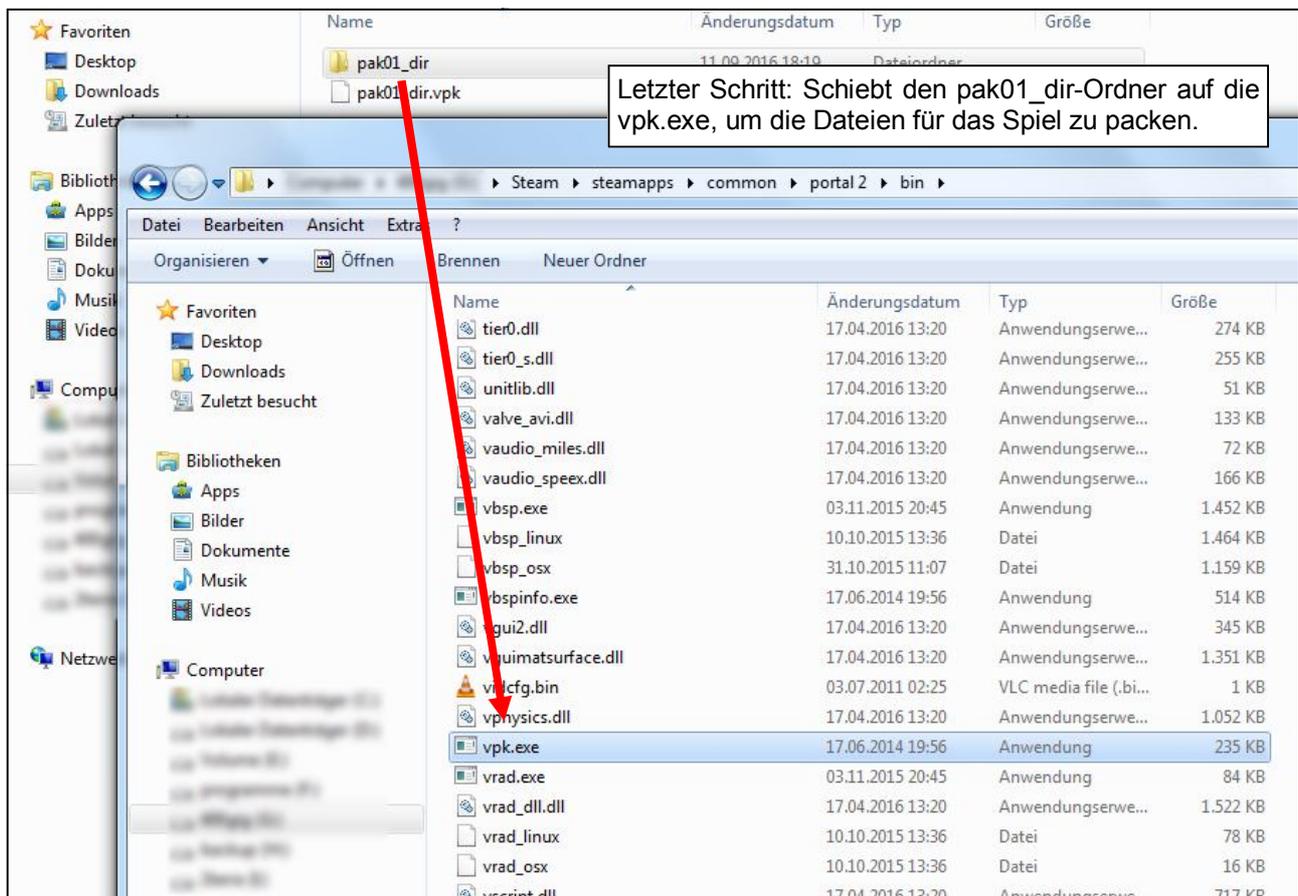
Die letzte Herausforderung besteht nun darin, die geänderten *.vtf*-Dateien wieder ins Spiel zu bringen. Dazu müssen wir sie wieder in eine neue *.vpk*-Datei verpacken, und das Werkzeug dazu liefert Valve euch selbst: Sofern ihr die *Portal 2 Authoring Tools* installiert habt, findet ihr unter */steamapps/common/portal 2/bin/* das Programmchen *vpk.exe*, und das benötigen wir gleich. (Aber jetzt noch nicht voreilig draufklicken, erst bereiten wir die Verzeichnisstruktur vor!)

Legt euch unter */steamapps/common/portal 2/* einen neuen Unterordner *portal2_dlc3* an. (Sofern dieser nicht ohnehin schon existiert - das könnte



etwa der Fall sein, wenn eine Map mit Custom-Texturen mal den Ordner mitgebracht hat. Falls ihr den vorhandenen Ordner lieber nicht anfassen wollt, weil ihr unseren Experimenten nicht so ganz vertraut, könnt ihr aber auch einfach eine Zahl weiterspringen und euren Ordner *portal2_dlc4* nennen.)

Darin legt ihr einen weiteren Unterordner an, der *pak01_dir* heißen sollte. Wie zwingend genau dieser Name wirklich ist, können wir euch nicht sagen, aber wir hatten es zunächst mit einem anderen Na-



men probiert (nämlich „chiko“), und das wollte nicht klappen. Vielleicht mag *Portal 2* auch einfach Chikorita nicht, was man dem Spiel ja nicht übelnehmen könnte! ^^

Wie auch immer: In diesen pak01_dir-Ordner schiebt ihr nun eure gesamten editierten .vtf-Dateien mitsamt ihrer kompletten Verzeichnisstruktur, also begonnen mit „/materials/“. Klickt euch dann wieder eine Ebene höher (so dass ihr theoretisch den pak01_dir-Ordner anklicken könntet). Öffnet nun ein zweites Explorer-Fenster und öffnet in diesem den Ordner **/steamapps/common/portal2/bin/**, in dem die Datei **vpk.exe** liegt. Legt die beiden Explorer-Fenster nebeneinander und schiebt dann den pak01_dir-Ordner rüber ins andere Fenster auf die vpk.exe. Als Quittung sollte sich für wenige Sekundenbruchteile ein Kommandozeilenfenster öffnen und in eurem portal2_dlc3-Ordner sollte jetzt neben dem Ordner „pak01_dir“ auch die Datei **pak01_dir.vpk** aufgetaucht sein. Diese enthält im Prinzip den Inhalt des gleichnamigen Ordners, aber komprimiert in einer vom Spiel lesbaren .vpk-Datei (Randnotiz: vpk = valve package file).

Das war's dann auch schon! Wenn ihr nun *Portal 2* startet, sollte die Portal Gun euer neues Design tragen. Um euren Skin weiterzugeben, packt einfach den portal2_dlc3-Ordner in ein .rar-Archiv, und der Empfänger muss das Archiv dann lediglich in

sein *Portal 2*-Verzeichnis entpacken. Um letztlich die Portal Gun wieder zurück in ihr Standard-Design zu versetzen, löscht einfach den portal2_dlc3-Ordner bzw. die neu erstellten Dateien darin. So einfach geht das!

Sollten noch Fragen sein, schreibt uns eine Mail oder nutzt unser viel zu inaktives Forum <http://portal-forum.xobor.de/>. Zuletzt noch ein paar Tipps für alle Lebenslagen:

- Wenn euer Spiel beim ersten Spielstart nach Installation des neuen Designs keinen Ton mehr hat, überprüft, ob es in eurem Ordner den Unterordner **/maps/soundcache/** gibt. Das Spiel sollte diesen eigentlich selbständig anlegen - tut es das nicht, holt ihn euch aus einem früheren DLC-Ordner rüber.
- Die Datei **/materials/models/weapons/v_models/v_portalgun/v_portalgun.vtf** war in unserem Test viel zu blass. Wir wissen nicht, wie das Problem zustande gekommen ist, wir haben es bei uns aber gelöst, indem wir in *Photoshop* den Sättigung bis zum Anschlag hochgeschraubt haben. Die so gesättigte Ebene haben wir anschließend noch sieben Mal übereinander gelegt, um die Deckkraft so weit wie möglich zu erhöhen. Wenn also bei euch ein ähnliches Problem auftritt: Ihr seid nicht allein! ^^

Lego Dimensions: Secret Guide

Portal 2 Hub World

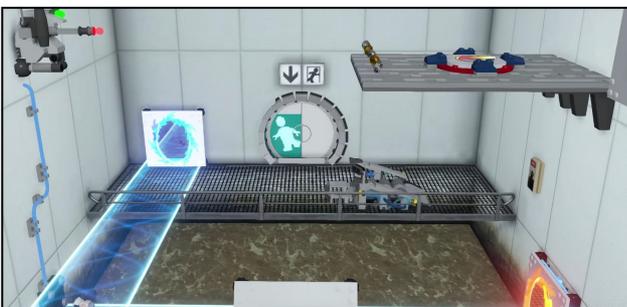
Die *Portal 2* Hub World ist - wie alle Hub Worlds in *Lego Dimensions* - groß. Sehr groß sogar. Ganze 27 goldene und ein roter Legostein sowie ein ganzer Haufen normaler Steine lässt sich hier finden. Wo genau ihr die insgesamt 28 besonderen Steinchen findet, werden wir euch hier und in den kommenden Ausgaben zeigen. Gleich vorweg: Die Hub Worlds sind gigantische, sehr offen gehaltene Welten, daher ist es schwierig, eine genaue Ortsangabe zu machen, da viele verschlungene Wege überall hinführen. Ihr werdet also auch mit diesem Guide ein klein wenig selbst erkunden müssen.

Der Test der Vergangenheit: Beginnen wir heute doch mal mit einem Test, der wohl aus einem vergangenen Experiment von Aperture Science stammt. Wie wir ja wissen, hat sich Aperture einst auch mit Zeitreisen beschäftigt und scheinbar gibt es hier noch ein Pberbleibsel. Gleich links vom Eintrittsportal der Hubworld findet ihr eine Tür, hinter der sich eine alte, sehr kaputte Testkammer befindet. Besitzt ihr einen DeLorean aus dem *Zurück in die Zukunft*-Level-Pack und beschleunigt ihn hier mit 1.21 Gigawatt auf 85 MPH, landet ihr in einer völlig intakten Version dieser Kammer aus vergangenen Zeiten. Es handelt sich dabei wirklich um eine vollwertige, wenn auch leichte Lichtbrücken-Testkammer samt Schalter, Laser, Katapultplattform und kräftigem Einsatz von Portalen. Gelingt es euch, das kleine *Portal*-typische Rätsel zu lösen, bekommt ihr zur Belohnung ein goldenes Steinchen. Um wieder zurück zu kommen, nutzt einfach ein weiteres Mal euren DeLorean. Kleiner Hinweis noch: Vor einiger Zeit noch, hat sich bei der Wii U-Version diese Kammer immer wieder an zufälligen Stellen aufgelöst und ist einfach ver-

schwunden, wodurch sie kaum lösbar war - wir haben das auf den im Vergleich zu den übrigen aktuellen Konsolen, schwächeren Leistungsstand der Wii U zurückgeführt, inzwischen scheint dieser Fehler allerdings behoben zu sein - bei unserem Test für das Magazin trat er jedenfalls nicht mehr auf. Solltet ihr das Problem dennoch haben, schaut ob es vielleicht ein Update gibt, das ihr noch nicht besitzt.

Die Aperture Science Wohlstandskugeln: Begeben wir uns danach ein Stückchen weiter in dieselbe Richtung zum Raum mit dem „Testkammer 4“-Schild. Dort drücken wir den Schalter, aktivieren den Schlüsselstein und gehen dann durch das gelbe Portal. Dort hängt ein GLaDOS-Bildschirm, an dem wir eine Mission zum Sammeln der Aperture Science Wohlstandskugeln starten können. Insgesamt 10 Kugeln verteilen sich danach im gesamten Komplex, welche wir alle einsammeln und zurückbringen müssen.

- Für die erste Kugel nehmen wir auch



Thinking with Lego Time Machine: Per DeLorean erreicht ihr diesen Test aus vergangenen Tagen.



Zehn Kugeln wollen eingesammelt werden. Die erste findet ihr hier oben.



Schräges Treppenhaus: In der untersten Etage wartet eine Kugel auf euch.



Freilandkugel: Eins der runden Objekte findet ihr auf dem Feld oberhalb von Aperture.

gleich wieder das lila Portal zurück in die Testkammer, aus der wir grade kamen. Dort gibt es nämlich noch zwei Portalflächen auf dem Boden. Schießt dort jeweils ein Portal dran, dann klettert auf die erhöhte Plattform rechts und springt in das Portal. Zugegeben, das ist aufgrund der Kameraperspektive an dieser Stelle etwas hakelig, aber habt ihr es geschafft, landet ihr in einem Flutlichttunnel, der euch zur ersten Kugel bringt.

- Als nächstes gehen wir wieder aus Testkammer 4 raus und den Weg links nach oben, rechts an der offenen Tür vorbei, durch die Aufwachkammer, die erste Testkammer und noch einen Raum, in eine Art Treppenhaus mit Schrägen statt Treppen. Dort finden wir ganz unten, unter dem Treppengebilde, die nächste Kugel.
- Es hätte sicherlich noch einen anderen Weg dorthin gegeben, aber wir haben uns als nächstes eine Kugel ganz weit unten in der Anlage geholt. Als wir aus dem eben erwähnten Treppenhaus rauskamen, waren wir ganz in der Nähe von GLaDOS' Kammer und sind dort über das Gelände nach ganz unten gesprungen, die letzte Ebene über der Testkammerkugel aus der Cave-Johnson-Zeit

(wo es keinen Gitterboden mehr gibt). Dort gibt es neben der Leiter, die wieder auf die untere der beiden Gitterboden-Ebenen unterhalb von GLaDOS führt, zwei Rohre, und in dem von der Leiter aus ersten rechten Rohr liegt versteckt in einem Grasbüschel eine weitere Kugel.

- Am Ende besagten Rohres können wir denn entweder rechts auf eine Holzplanke zum zweiten Rohr oder links auf ein Testkammerdach. Wir entscheiden uns für links und springen neben einem Gelrohr durch ein Loch im Boden in eine alte Cave-Johnson-Kammer. Dort gibt es in einer Ecke einen Flutlichttunnel, den schweben wir hoch und gehen dann über die Lichtbrücke in die Kammer daneben. Dort liegt in einer Ecke die vierte Kugel.
- Danach begeben verlassen wir die Testkammer, begeben uns nach oben, gehen durch Testkammer 3 und den GLaDOS-Raum, dann noch weiter nach oben und stehen schließlich wieder in Sichtweite des Eingangsportals. Links von diesem ist eine offene Tür in einen sehr verfallenen Raum, dort gehen wir hin und ziehen mit Batman oder einem Charakter, der ebenfalls die entsprechende Fähigkeit besitzt, an dem orangen Schalter an



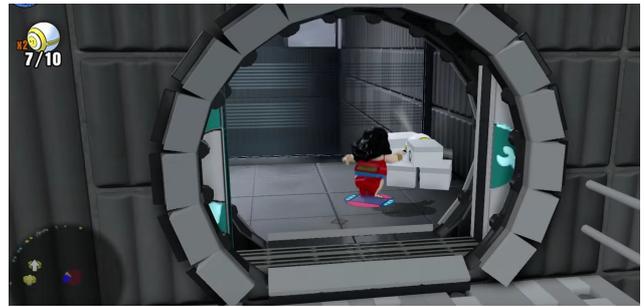
Kugel aus Cave Johnsons Zeit: Dort hinten in dieser alten Testkammer liegt sie!



Ratman kugelt sich vor Lachen, weil er in seinem Versteck eine Kugel versteckt hält! ^^



Lego Super Mario? Um eine der Kugeln zu erreichen, müssen wir durch ein Rohr krabbeln.



Eckstein, alles muss versteckt sein: Eine Kugel versteckt sich in einer Ecke von Testkammer 2.

der Wand. Hinter der zerstörten Wand kommt ein Ratman-Versteck-artiger Raum zum Vorschein, in welchem die fünfte Kugel liegt.

- Durch die Tür an der rechten Seite (wenn man aus dem Ratman-Raum rauskommt) kommen wir zurück in des Treppenhaus von Kugel 2. Wir gehen weiter zurück bis zur Aufwachkammer, dort gibt es ein Loch in einer der Glasscheiben, durch das wir in den Aufwachraum kommen, dort klettern wir erst eine Leiter und dann einen Fluchttunnel nach oben und landen auf dem Kornfeld aus dem Ending von *Portal 2*. Wenn ihr aus der kleinen Hütte kommt, lauft direkt nach rechts, dort versteckt zwischen einigen Kornpflanzen wartet die sechste Kugel.
- Nun begeben wir uns wieder zum Eingangportal zurück, durchqueren erneut die GLaDOS-Testkammer und gehen dann nach rechts in den verfallenen Raum. Von dort aus springen wir runter vor Testkammer 2, den Abschnitt in dem Wheatley sich über die Schwierigkeit der Erziehung beschwert. Wenn ihr nahe der Eingangstür zu Testkammer 2 nach ganz rechts oben schaut, entdeckt ihr dort eine Portalfläche, an die ihr ein Por-

tal schießt. Klettert dann über die Leiter an einem der Rohre rechts nach oben auf die Katapultplattform, diese bringt euch zu einer weiteren Portalfläche. Wenn ihr nun durch die Portale geht, findet ihr eine weitere Kugel.

- Die nächste Kugel ist gar nicht weit, sie liegt nämlich in einer der Ecken direkt in Testkammer 2.
- Wenn wir dann eh schon in Testkammer 2 sind, können wir diese auch durchqueren. Auf der hinteren Seite (also nicht da, wo das Testkammerschild vor der Tür hängt) führen uns Leitern zu dem Bereich, in dem das große gelbe alte Aperture-Logo hängt. Dort ist auch ein alter Bürobereich an dessen linken Seite Leitern nach oben führen. Dort oben wartet die vorletzte Kugel. Dort befindet sich an der offenen Seite gegenüber der Tür neben Wheatley, links von einer der Lichtbrücken, eine Leiter nach unten, die wir hinabklettern. Dann laufen wir einfach um die Ecke und dort wartet die zehnte und letzte Kugel auf uns.

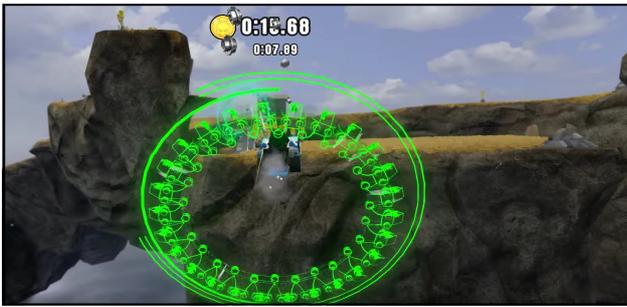
Nun müssen wir nur noch einen Weg zurück in Testkammer 4 finden, uns dort mit dem gelben Portal in den Überwachungsraum zurück begeben und erneut mit GLaDOS reden, und wir



Mal dem Chef aufs Dach steigen: Auf dem Dach eines Büros findet ihr ebenfalls eine Kugel.



Backe, Backe, Kuchen: Die Zutaten für das Aperture-Naschwerk sind gewohnt ungewöhnlich.



Wie *Velocity*, nur ohne Gel: Die grünen Ringe müsst ihr in einer bestimmten Zeit durchqueren.

erhalten einen weiteren der begehrten Steine.

Natürlich könnt ihr die Kugeln auch in einer anderen Reihenfolge einsammeln, und es gibt sicher auch sinnvollere Routen als die unsrige, wir haben die Fundort allerdings in der Reihenfolge aufgelistet, in der wir selbst sie gefunden haben, um nicht den Überblick zu verlieren und eine durchgehende Route beschreiben zu können.

Der „Kuchen“: Da wir nach dieser Odyssee so ziemlich alle Orte gesehen haben dürften, setzen wir nun die groben Orte als bekannt voraus und geben daher nicht mehr immer eine detaillierte Wegbeschreibung dorthin. Das nächste goldene Steinchen etwa haben wir vom Kuchenkern erhalten. Begeht euch dazu in den Raum zwischen der Treppe von Kugel 2 und dem orangenen Schalter aus Kugel 5. Dort steht in der Ecke der Kuchenkern, den ihr ansprechen könnt. Anschließend nehmt einen Charakter mit entsprechender Fähigkeit, um eine Konsole zu bedienen, unsere Wahl etwa fiel auf Doctor Who. Bedient mit diesem die Konsole und wählt die drei Objekte aus, die der Kern euch sagt (in unserem Fall waren das fischförmiger Abfall, ein Glas Saft und eine Banane, wir wissen aber nicht, ob es immer dieselben Objekte sind). Danach sollte ein Kuchen samt goldenem Legosteine auftauchen.

Wenn wir nun schon mal hier in der Nähe sind, können wir uns durch die Aufwachkammer wieder nach oben auf das Kornfeld begeben. Dort unweit des Ausgangs aus dem Labor auf der linken Seite nahe einer P-Body-Vogelscheuche gibt es einen blauen Ring, bei dem ihr mit einem Fahrzeug eurer Wahl ein Rennen starten könnt. Schafft ihr es, die 22 auftauchenden Ringe in der richtigen Reihenfolge vor Ablauf des Zeitlimits zu durchqueren,

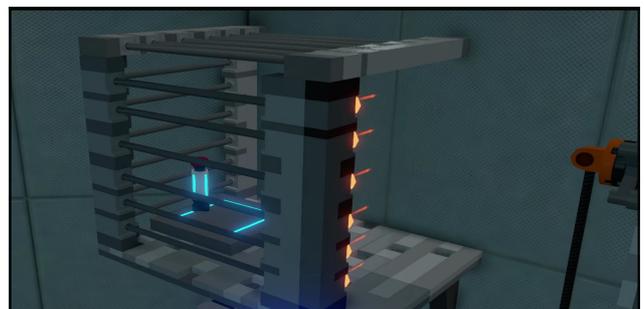


KLIRR!!! Die Vogelscheuchen müsst ihr zerstören, um einen goldenen Stein zu ergattern.

winkt als Preis ein weiterer goldener Legosteine.

Wo wir grade bei Vogelscheuchen waren, davon gibt es gleich mehrere. Insgesamt fünf Atlas- und P-Body-Vogelscheuchen sind im Kornfeld versteckt, vier davon auf der großen „Hauptinsel“, eine weitere auf der größten der Nebeninseln (die welche man mit zwei Sprüngen über Beschleuniger nahe des Rennstartpunktes erreicht). Zerstört alle fünf, ohne zwischendrin selbst zu sterben, dann gehört ein weiterer goldener Legosteine euch.

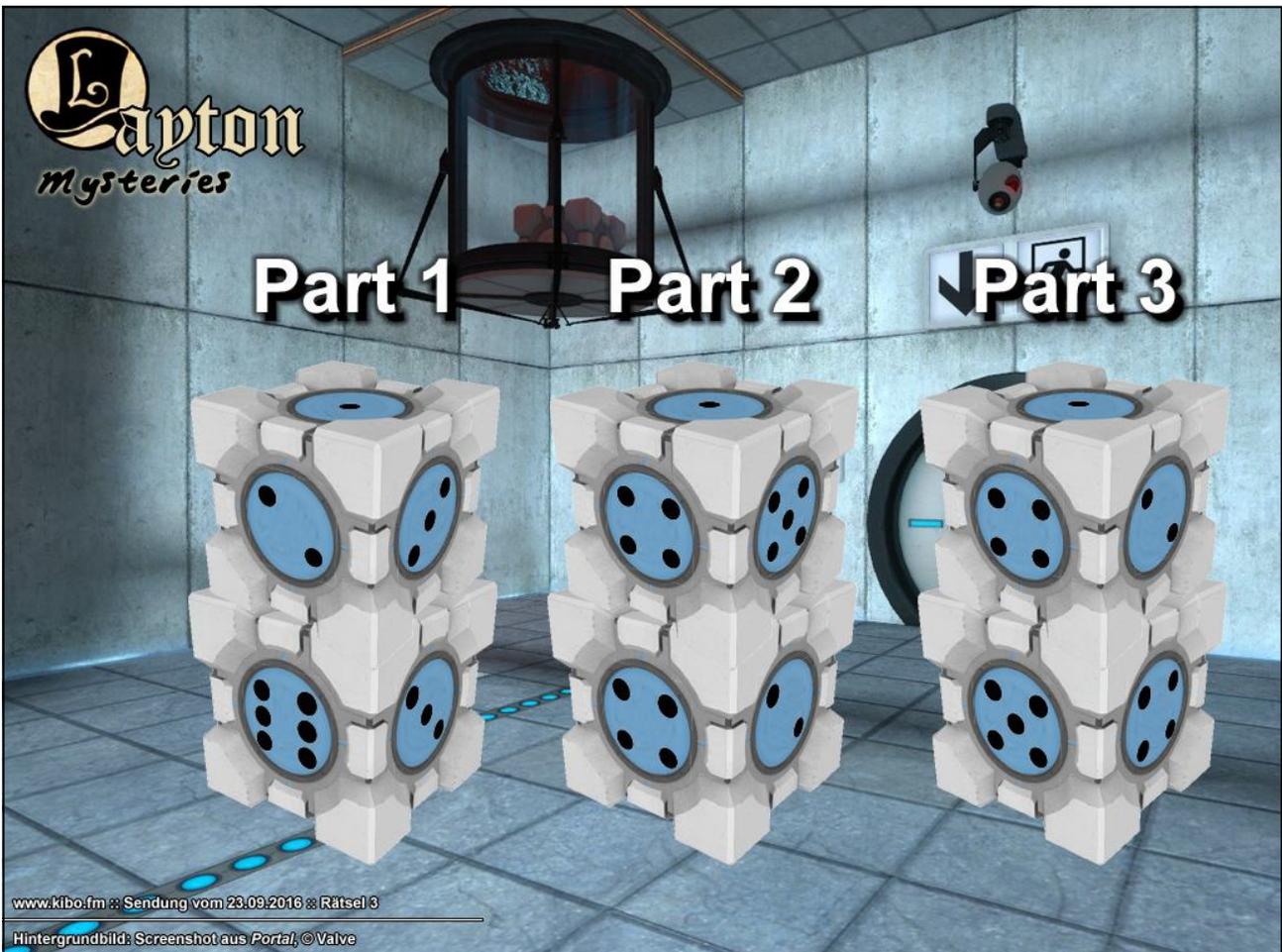
Ricks „Angriffskurs“: Gehen wir nun wieder zurück in Testkammer 1, dort hat Rick, der Abenteuerkern (nennt ihn einfach Rick ^^) einen kleinen Hinderniskurs für euch aufgebaut. Sprecht den grünen Kern zunächst an, dann entsperrt er euch die Portalflächen, mit denen ihr an den ersten Schalter rankommt. Dieser öffnet dann ein Lasergitter, zu dem ihr an dem daneben befindlichen Seil hochklettern könnt, um einen weiteren Schalter zu drücken. Der wiederum öffnet ein Lasergitter zu einer Wand-sprung-Wand, die zu einem weiteren Schalter führt, der euch den Weg zu einem weiteren Seil ebnet, über das ihr balancieren müsst. Der Schalter dahinter gibt euch den nächsten goldenen Stein.



Hinderlich: Rick scheucht euch für einen goldenen Stein über einen Hinderniskurs.

Wheatleys Würfel

Jeden vierten Freitag im Monat stellen wir unseren Hörern auf Kibo.FM im *Quiz-Freitag* fünf knifflige Rätsel, verpackt in Videospiele-Thematik. In der Ausgabe vom 23. September war ein *Portal*-Rätsel dabei, das wir euch hier noch einmal präsentieren.



Wheatley hat sich vor lauter Langeweile eine neue Art Tests ausgedacht. Anstatt normalen Aperture-Würfeln, verwendet er nun solche mit Augenzahlen, wie bei Spielwürfeln.

Jeweils zwei solcher Würfel hat er übereinander gestapelt. Die Aufgabe des Testsubjekts ist es, herauszufinden, welche Zahl jeweils auf dem unteren Würfel oben liegt. Natürlich ohne nachzuschauen! ^^

Liegt ihr richtig, öffnet sich die Ausgangstür. Liegt ihr falsch, öffnet Wheatley unter euch einen bodenlosen Abgrund.

Also dann, welche Zahl liegt jeweils auf dem unteren Würfel oben?

Lösung

(Dreht die Seite auf den Kopf, um sie zu lesen!)

Man braucht zur Lösung zwei Dinge: Das Wissen, dass bei einem Würfel immer die beiden gegenüber liegenden Zahlen in Summe 7 ergeben - und ein bisschen räumliche Vorstellungskraft!

Part 1: 2 • Part 2: 6 • Part 3: 1

Luigi's Mansion

Mario-Spiele sind ja generell bekannt für ihre Familienfreundlichkeit. Umso interessanter dürfte daher die Tatsache sein, dass ein Spiel existiert, welches auf den ersten Blick in eine ganz andere Richtung zu gehen scheint. Denn in *Luigi's Mansion* gibt es nur ein Ziel: Geister jagen mit Luigi. Was sich jetzt erst mal wie ein Horrorspiel anhört, ist aber bei genauerer Betrachtung gar nicht so schlimm, denn das Spiel - auch wenn es um eine alte Geistervilla geht - ist eher lustig als Gruselig. Flo muss an dieser Stelle zugeben, dass er sich keine Horrorfilme anschauen, geschweige denn Horrorspiele über sich ergehen lassen kann, aber trotzdem zählt *Luigi's Mansion* zu seinen absoluten Lieblingsspielen aller Zeiten.

Aber worum geht es jetzt genau in *Luigi's Mansion*? Luigi hat in einem Gewinnspiel, an dem er nie teilgenommen hat, eine alte Villa in einem gruseligen Wald gewonnen. Klingt sehr vertrauenswürdig, was? Da dieser Gewinn natürlich vollkommen serös wirkt, beschließt Luigi, seinem neuen Traumhaus gleich mal einen Besuch abzustatten, nicht jedoch ohne sich mit Mario dort zu verabreden. Als Luigi dann an der Villa ankommt, muss er feststellen, dass Mario nicht da ist. Er betritt die Villa also alleine und trifft auch sogleich auf die ersten Geister, die auf ihn losgehen. Im letzten Moment erscheint ein alter Mann mit Staubsauger und saugt die Geister auf, anschließend nimmt er Luigi mit in sein Labor einige Meter vor der Vil-



Nicht allzu einladend: Diese hübsche Villa hat Luigi gewonnen, ohne überhaupt teilzunehmen.

Daten des Spiels

Entwickler:	Nintendo
Release (D):	03.05.2002
Systeme:	Gamecube
Genre:	Adventure
FSK:	ab 0

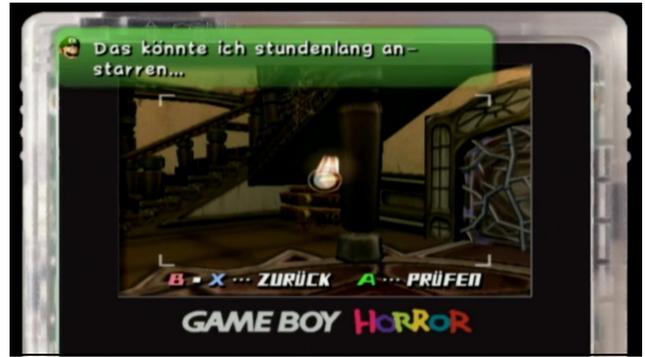
la. Bei dem alten Mann handelt es sich um Professor I. Gidd, welcher hier seinen ersten Auftritt hatte und seitdem immer mal wieder kleinere Rollen im Mario-Universum spielt, so hat er z.B. den Dreckweg 08/17 aus *Super Mario Sunshine* oder die Zeitmaschine aus *Mario & Luigi: Partners in Time* erfunden. Hier allerdings trifft man ihm beim Ausüben seiner Forschung auf seinem Spezialgebiet: Geister. Jahrelang ist er um die ganze Welt gereist und hat mit seinem selbstgebastelten Geisterstaubsauger, dem Schreckweg 08/16, viele unterschiedliche Spukgestalten eingesammelt und mit einer weiteren von ihm erfunden Maschine in schaurig schöne Gemälde verwandelt. Vor einigen Tagen nun wurden ihm sämtliche dieser Gemälde gestohlen - wie sich im späteren Verlauf des Spiels herausstellt (Mini-Spoiler-Warnung), von einer großen Gruppe Buu Huus. Sie haben sämtliche Gemälde zurück in Geister verwandelt und diese bevölkern nun die Villa, welche ebenfalls erst vor einigen Tagen plötzlich in dem Wald erschienen ist. Au-



Igitt, ein Professor: Immanuel Gidd hat den Geisterstauger, den Schreckweg 08/16 erfunden.



Und es werde Licht: Strahlt ihr einen kleinen Geist mit der Taschenlampe an, gibt er den Geist auf.



Handheld des Horrors: Dieser gruselige Gameboy ist eure Verbindung zu Professor I. Gidd.

Berdem stellt sich später noch heraus, dass auch Mario bereits bei der Villa angekommen war und die Geister einfach den Spieß umgedreht haben, indem sie den rotbemützten Klempner in ein Gemälde verwandelt haben. Der mittlerweile in die Jahre gekommene Professor ist allerdings inzwischen zu alt, um sich selbst der Geisterjagd anzunehmen, daher schickt er Luigi mit dem Schreckweg los, ihm seine Gemälde wieder zu holen und Mario zu befreien. In bester *Ghostbusters*-Manier zieht ihr also mit Staubsauger los und jagt die toten Gruselgestalten.

Bei normalen Geistern, die in der ganzen Villa verteilt immer wieder auftauchen, reicht ein kurzes Anleuchten mit der Taschenlampe und ein anschließendes Aufsaugen mittels Schultertaste. Nicht jedoch bei den Gemäldegeistern! Diese sind besonders individuelle Geister, von denen es insgesamt 23 Stück gibt - fünf davon optional. Jeder dieser Geister hat ein eigenes Zimmer in der Villa, in dem er seiner Lieblingsbeschäftigung nachgeht. So gibt es spielende Kinder im Kinderzimmer, einen Billardspieler im Hobbyraum oder eine Klavierspielerin im Musikzimmer. Einige dieser Geister interagieren sogar direkt mit euch, so müsst ihr erraten, welches Musikstück die Klavierspielerin spielt, um sie anschließend einsaugen zu können, oder gegen die die spielenden Zwillinge im Kinderzimmer eine Runde Verstecken gewinnen.



Doch nicht alle Geister sind so einfach zu kriegen. für viele müsst ihr gewisse Rätsel lösen. Ausgerüstet seid ihr neben dem Schreckweg auch noch mit dem „Gameboy Horror SP“, über welchen ihr nicht nur durchgehend mit Professor I. Gidd in Verbindung steht, sondern auch die Umgebung untersuchen könnt. Jeder Geist hat dabei ein Herz, welches ihr mit dem Gameboy untersuchen könnt, um einen vagen Hinweis zu bekommen, was eure Aufgabe ist. Diese Aufgaben können die unterschiedlichsten Dinge sein. Der sich kämmenden Geisterfrau müsst ihr beispielsweise den Vorhang aufziehen, sodass der Wind ihre Haare durcheinander bringt und sie aufsteht, um diesen wieder zuzuziehen, was euch die Gelegenheit gibt, sie anzugreifen. Der strickenden Oma hingegen müsst ihr die Wolle wegnehmen.

Im Verlauf des Spiels bekommt euer Staubsauger außerdem die Möglichkeit, Feuer, Wasser oder Eis zu speien, jeweils nach Aufsaugen eines entsprechenden Elementargeistes. Auch dies müsst ihr nutzen, um Geister zu fangen. Erschreckt beispielsweise das schlafende Mädchen, das Angst hat, ins Bett zu machen, mit eurem Wasserstrahl und dem daraus resultierenden nassen Bett, oder kühlt den im heißen Wasser badenden Geist mit eurer eiskalten Luft ab - ihr merkt schon: Sowohl die Geister als auch die Herangehensweise, wie man sie einfangen kann, sind teilweise doch genauso lustig wie einfach nur bekloppt und lassen



Böse Bilder: Die stärksten Gegner verstecken sich in Gemälden und erfordern individuellen Strategien.

eher Spaß und Lachen als Horror und Gruseligkeit aufkommen, vermutlich ist das Spiel deswegen auch ohne Alterseinschränkung freigegeben.

Die dritte Geisterklasse, die ihr außerdem noch fangen könnt, sind die bereits erwähnten Buu Huus. Insgesamt 50 Stück gibt es davon in nahezu jedem Raum außer den Fluren - auch denen, in denen keine Gemäldegeister sondern nur „normale“ Geister auftauchen können, und eine bestimmte Anzahl benötigt ihr, um zum finalen Bossgegner vordringen zu können. Dabei sind die Buu Huus besonders gemein, denn sie meiden nicht wie die übrigen Geister das Licht, ihr findet sie also in den hell erleuchteten Räumen, die ihr bereits von allen Spukgestalten befreit habt und nicht in den dunklen, noch voll Geistern steckenden Zimmern. Dabei spielen sie sehr gerne Verstecken mit euch und ihr müsst sie mit eurem Gameboy Horror finden, könnt dabei aber, wenn ihr Pech habt, auch Bomben oder einfache Gummibälle finden.

Was ihr außerdem noch finden könnt, sind Gegenstände, die Mario gehören. Diese könnt ihr zur geisterhaften Wahrsagerin bringen (dem wohl einzigen Geist, der euch wohlgesonnen ist), um mehr über die Geschehnisse, die hier im Bezug auf Mario passiert sind, herauszufinden - was hat Bowser eigentlich mit dem Ganzen zu tun? Das müsst ihr schon selbst herausfinden!

Das Spiel ist nicht zuletzt durch seine Optik, sondern auch durch Gestaltung der Geister und Aufgaben sowie den überaus witzigen Dialogen mit einigen der Geister (oder dem GameOver-Screen, auf dem einfach nur „Gute Nacht!!!“ steht) ein sehr lustiges Erlebnis und



Who You Gonna Call: Mit dem Schreckweg lassen sich die meisten Geister prima einsaugen!

besonders für Leute geeignet, die gerne mal ein „Gruselspiel“ haben wollen, sich aber an echte Horror-Games nicht heran trauen. Das war übrigens nicht immer so: In der ursprünglichen Version des Spiels sollte alles wesentlich gruseliger sein, vermutlich hat man sich aber wegen dem Familien-Image, das Nintendo gerade mit der *Mario*-Serie bedient, zu einigen Änderungen entschieden, die das Spiel kinderfreundlicher gestalten. So sollte es ursprünglich ein Zeitlimit geben, demnach hätte Luigi nur eine Nacht gehabt, um Mario zu befreien und wäre er zu langsam gewesen dann ... naja, es gibt leider nicht viel Beta-Footage, aber was gemeinhin bekannt ist, ist eine äußerst unheimliche Game-Over-Cut-Scene mit einem sehr verstörend wirkendem Luigi, sowie eine Score-Ranking-Grafik von einem sehr finster und trauend aussehendem Luigi. Im finalen Spiel hingegen wird der Rank, der von der Menge des von euch gesammelten Geldes in der Villa bestimmt wird, durch die Größe des Hauses dargestellt, welches sich Luigi davon schließlich kauft. Ein weiteres Element, bei dem man sich nicht sicher ist, ob es ein absichtlicher Schocker der Beta-Version war, der versehentlich im Spiel geblieben ist, oder doch einfach nur ein Grafik-Glitch, ist außerdem ein erhängter Luigi-Schatten, der auf dem Dachboden bei einem Blitzeinschlag auftaucht.

Insgesamt besteht *Luigi's Mansion* aus vier Abschnitten, in denen jeweils neue Bereiche der Villa erschlossen werden, und ist relativ kurz, was eigentlich der einzige Kritikpunkt ist, den man an dem Spiel immer wieder hört. Man kann es locker an einem Tag durchspielen und ist nicht mal an diesem Tag besonders lange beschäftigt. Das tut dem Spaß, den man in den wenigen Stunden mit dem Spiel hat, aber keinen Abbruch. Und wem das normale Spiel



Der tut nichts, der will nur spielen: Das „süße“ Geisterbaby ist einer der Bossgegner.

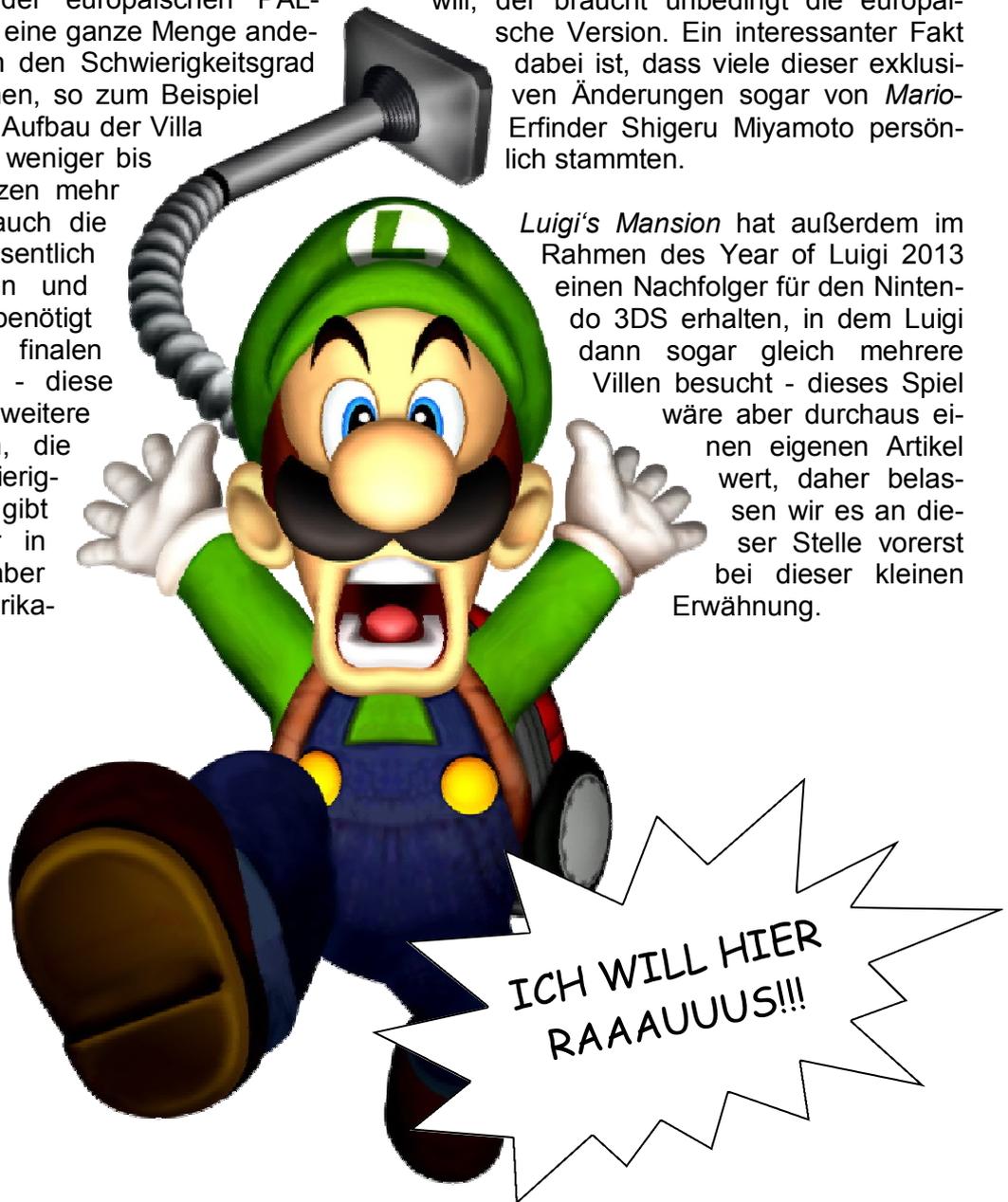


Not mit Noten: Im Musikzimmer muss Luigi die geklimperten Melodien erraten.

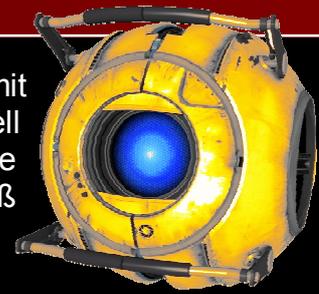
nicht reicht, der kann sich danach auch noch in die schwierigere „versteckete Villa“ begeben. Diese besitzt zum Beispiel stärkere Geister, aber exklusiv in der europäischen PAL-Version sogar noch eine ganze Menge andere Dinge mehr, um den Schwierigkeitsgrad zusätzlich zu erhöhen, so zum Beispiel dass der räumliche Aufbau der Villa gespiegelt wird, es weniger bis fast gar keine Herzen mehr zum Heilen gibt, auch die Boss-Attacken wesentlich mehr KP abziehen und mehr Buu Huus benötigt werden, um zum finalen Boss zu kommen - diese und noch einige weitere kleine Änderungen, die für erhöhten Schwierigkeitsgrad sorgen, gibt es tatsächlich nur in unserer Version, aber weder bei den Amerika-

nern noch bei den Japanern, wo die Geister einfach nur mehr aushalten. Wer also den wirklichen Hard Mode des Spiels genießen will, der braucht unbedingt die europäische Version. Ein interessanter Fakt dabei ist, dass viele dieser exklusiven Änderungen sogar von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto persönlich stammten.

Luigi's Mansion hat außerdem im Rahmen des Year of Luigi 2013 einen Nachfolger für den Nintendo 3DS erhalten, in dem Luigi dann sogar gleich mehrere Villen besucht - dieses Spiel wäre aber durchaus einen eigenen Artikel wert, daher belassen wir es an dieser Stelle vorerst bei dieser kleinen Erwähnung.



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!



Halloween

- Halloween heißt in Langform „All Hallows' Eve“ bzw. auf Deutsch „Abend vor Allerheiligen“. Denn am Tag nach Halloween feiert die christliche Kirche Allerheiligen, einen Gedenktag für die Heiligen der Kirche.
- Korrekterweise wird Halloween daher „Hallowe'en“ geschrieben, also mit Apostroph zwischen den beiden e's.
- Der bislang größte Kürbis der Welt wog 821,24 Kilogramm.
- Alle Kürbisse, die in Deutschland jedes Jahr geerntet werden, wiegen zusammen 55.000 Tonnen.
- Halloween hat seine Wurzeln in Irland. Dort feierten die Kelten schon vor über 2000 Jahren am 31. Oktober eine Art Silvester und nannten dieses Fest „Samhain“. Man glaubte, dass in der letzten Nacht eines Jahres Geister unterwegs seien, deshalb versuchte man, sie mit Essen vor den Häusern zu zähmen. Manche Menschen liefen schon damals als Geister verkleidet durch die Straßen und verlangten milde Gaben. Auswanderer verbreiteten die Tradition schließlich in die ganze Welt.
- Die Druiden der Kelten machten riesige Feuer, um böse Geister fernzuhalten.
- Den starken Bezug zum Totenreich bekam Halloween vermutlich durch die Schlachtung des überschüssigen Viehs vor dem Winter.
- Ursprünglich verwendete man Rüben anstelle der Kürbisse. In Irland liefen die Menschen noch mit Laternen herum, die aus Rüben gemacht waren. In den USA wurden die Rüben gegen Kürbisse eingetauscht, weil es davon einfach mehr gab.
- Die ausgehöhlte Rübe bzw. der ausgehöhlte Kürbis soll an die Legende von Jack O'Lantern erinnern: Der geizige Hufschmied Jack soll einen Pakt mit dem Teufel geschlossen haben, überlistete ihn zwar, muss aber von nun an als ruhelose Seele zwischen Himmel und Hölle umher geistern.
- In Thüringen und im Saarland verwendet man regional immer noch Rüben. Dort heißt das Fest „Rubebötz“ bzw. „Rummelbooze“.
- Als die Römer Großbritannien besetzten, kombinierten sie ihre eigenen Traditionen mit Halloween. Am Ende des Herbstes feierten sie die beiden Göttinnen Feralia und Pomona: Feralia war die Göttin des Todes, Pomona die Göttin der Früchte und Bäume.
- 1991 kam Halloween nach Deutschland. Damals tobte der Golfkrieg - und weil man es unpassend fand, ausgelassen zu feiern, fiel Karneval aus. Die Lager der Spielwarengeschäfte waren aber voll mit Kostümen. Ein anderes Verkleidungsfest musste her. Findige Geschäftsleute kamen auf Halloween, machten es in den Folgejahren in Deutschland bekannt und beliebt.
- Der 31. Oktober ist in Deutschland eigentlich der Reformationstag. Dieser gedenkt der Tatsache, dass Martin Luther im Jahr 1517 seine Thesen an der Wittenberger Schlossmauer angeschlagen hat.
- Der durchschnittliche Amerikaner futtert an Halloween rund 3,4 Pfund Süßigkeiten.
- 93 Prozent der amerikanischen Kinder nehmen am „Trick or Treat“ teil.
- Die Süßigkeit, die Kindern an Halloween am häufigsten gegeben wird, ist der Snickers-Schokoriegel.
- Auch die Angst vor Halloween hat einen Namen: Samhainophobie.
- Wer seine Kleidung an Halloween auf links dreht und darin dann rückwärts läuft, der begegnet angeblich um Mitternacht eine Hexe. Wer will's ausprobieren?
- Wer lieber keine bösen Geister treffen möchte, der sollte an Halloween öfter mal ein Glöckchen läuten.
- Wenn man an Halloween eine Spinne findet, dann ist das ein Glücksfall: Es heißt, dass es sich um die Seele einer verstorbenen Liebe handelt, die über euch wacht.

>>> Der letzte Screenshot



Endvie-Portal-Gun im gemachten Nest: Seit wir uns eine neue Portal Gun gemacht haben, finden wir es immer wieder schön, wo sie doch überall im Spiel auftaucht. Ob hingegen dieses Jahr noch ein neues Heft auftaucht, können wir noch nicht versprechen. Dürfte knapp werden, rechnet eher Anfang 2017 mit der nächsten Ausgabe. Dann natürlich wieder mit dem Jahresrückblick 2016 und mit allem anderen, was uns sonst noch so zum Thema *Portal* einfällt.

Nächste Ausgabe voraussichtlich:

Anfang 2017

>>> Impressum

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

Alle im Magazin enthaltenen Texte und Screenshots sind, sofern nicht anders angegeben, selbst erstellt. Eine Weiterverwendung ist nur nach vorheriger Anfrage und mit deutlicher Quellenangabe erlaubt. Eine Verwendung in Zusammenhängen, die ein schlechtes Licht auf Valve, *Portal* oder das Portal-Magazin werfen, ist in jeden Fall verboten. Das Copyright an allen Screenshots liegt bei den Rechteinhabern der jeweiligen Spiele, Serien und Filme.

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.