

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



**PERPETUAL TESTING INITIATIVE:  
DER NEUE DLC IM TEST**

**SCREENSHOT-WETTBEWERB**

**STORMING THE CASTLE:  
PORTAL IM MITTELALTER**

**DIE ROBOTER-KOLLEGEN VON  
ATLAS UND P-BODY**

**DIE NECA PORTAL GUN**

**AUSGABE 5/12**

**„Allow me to introduce the Multiverse! Infinite earth with an infinite number of Apertures ...“**

... and an infinite number of *Portal* Magazines - oder zumindest mit fünf Ausgaben, aber diese können von jeder Erde aus abgerufen werden, unendlich oft!

In diesem Sinne:

### **Willkommen zur fünften Ausgabe des Portal-Magazins!**

Am 8. Mai hat Valve den zweiten DLC zu *Portal 2* veröffentlicht: Die *Perpetual Testing Initiative*, die einen neuen, einfach zu bedienenden Editor liefert, mit dem die Fans im ganzen Multiversum schon tausende von Testkammern erstellt haben. Wir haben das taufrische Tool für euch unter die Lupe genommen und mit kleinen Abstrichen für gut befunden - Details lest ihr in unserem großen Test, der das Hauptthema dieser Ausgabe bildet.

Passend dazu haben wir diesen Monat auch besonders viele Map Checks im Angebot. Wusstet ihr eigentlich schon, dass das Portal-Magazin ursprünglich ein reines

Testmagazin für Custom Maps werden sollte? Keine Sorge, alle eure gewohnten Rubriken - wie das Hammer-Tutorial, der Errungenschafts-Guide, der Blick über den Tellerrand und diverse Specials zu den verschiedensten Themen - bleiben natürlich weiterhin bestehen. Dennoch liegt in dieser Ausgabe ein größeres Gewicht auf Map Checks, und möglicherweise wird das auch in kommenden Ausgaben so sein, denn im *Steam*-Workshop schlummert sicher noch so manches Juwel.

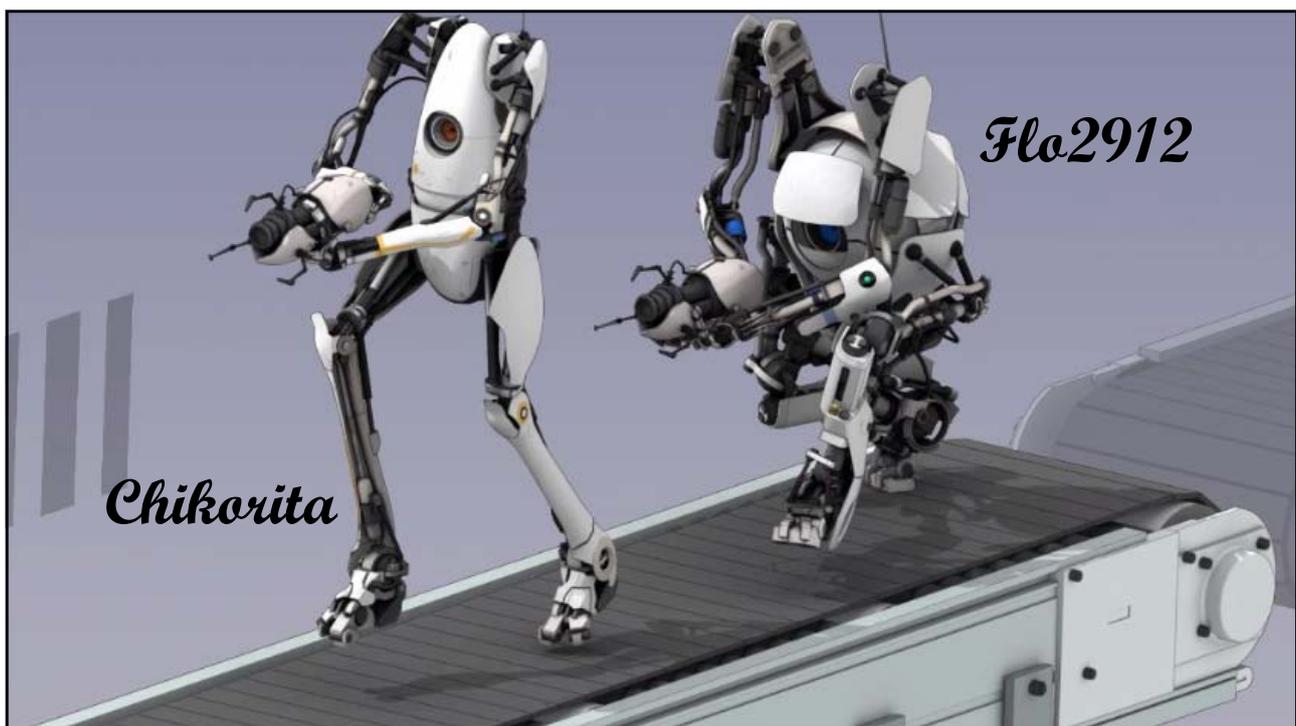
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

[portal-forum@st-gerner.de](mailto: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!



**Spielertest: *Perpetual Testing Initiative* 4**

Mit dem neuen *Portal 2*-Editor entstehen derzeit unzählige Testkammern. Wir haben das Tool unter die Lupe genommen!

**Spotlight on Character 12**

Der Name Bendy wird euch vielleicht nicht viel sagen. Dabei handelt es sich um das kleine Männchen aus den Aperture-Trailern - und aus dem neuen DLC!

**Gewinnspiel: Der beste Screenshot 14**

Schickt uns den besten *Portal*-Screenshot und gewinnt *Steam*-Spiele sowie einen Platz auf dem Cover der nächsten Ausgabe!

**Map Check: *Sendificate* 15**

Ein seltsamer Apparat kann Würfel an Lasern entlang teleportieren - ein interessantes neues Testelement!

**Map Check: *Storming the Castle* 17**

Atlas und P-Body in einer alten Ritterburg - so kannte man *Portal 2* bisher noch nicht!

**Map Check: *Quantum Entanglement I* 20**

Zwei Begleiterkuben stehen miteinander in Verbindung und bewegen sich synchron. Fangt mit dieser Besonderheit etwas an!

**Mod-Test: *Blue Portals* 22**

Ein ganzes Spiel lang nur blaue Portale?

**Hammer-Tutorial 25**

Diesmal geht's um Laser. Ziel anvisiert!

**Errungenschafts-Guide 27**

Wir verraten euch, welche Errungenschaften ihr in *Portal 2* ganz automatisch mitnehmt.

**Blick über den Tellerrand 28**

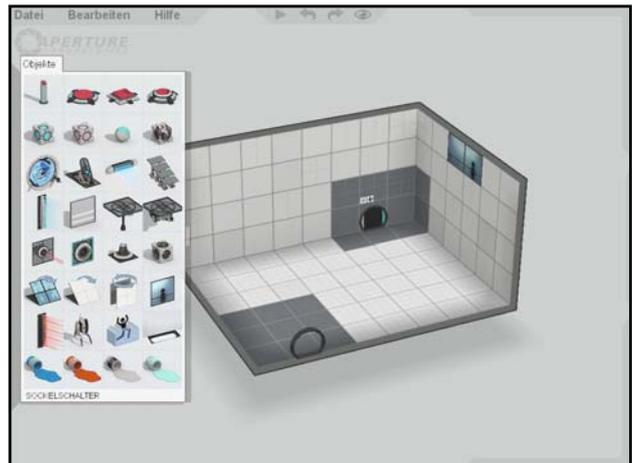
*The Legend of Zelda* gehört zu den wichtigsten Spiele-Reihen von Nintendo. Wir erzählen euch, was ihr über die hylianischen Abenteuer alles wissen müsst!

**Atlas und P-Body präsentieren:  
Unsere Roboter-Kollegen 32**

Atlas und P-Body sind nicht die einzigen Roboter der Spiele-Welt. Hier stellen euch die beiden ein paar ihrer Kollegen vor.

**Merchandise: Die Neca Portal Gun 35**

Die Portal Gun von Neca ist das ultimative Sammlerstück für jeden echten *Portal*-Fan.



Die *Perpetual Testing Initiative* erlaubt das schnelle Erstellen einfacher Custom Maps. → Seite 4



Atlas und P-Body stürmen eine Burg: Vor allem auf optischer Ebene ist *Storming the Castle* ein völlig neues Erlebnis! → Seite 17

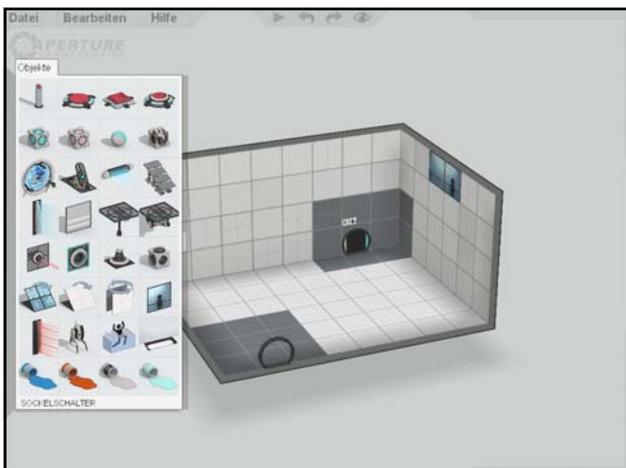


*Astro Boy* ist nur einer der vielen Roboter-Kollegen von Atlas und P-Body. → Seite 32

# Portal 2: Perpetual Testing Initiative

Am 8. Mai war es so weit: Unter dem Titel *Perpetual Testing Initiative* ist der zweite DLC zu *Portal 2* erschienen, wobei es sich diesmal um einen Editor handelt. Dieser ist bedeutend einfacher als *Hammer* zu bedienen, bietet im Gegenzug aber auch weniger Möglichkeiten.

Die *Perpetual Testing Initiative* fügt sich als eigenständiger Menüpunkt ins Hauptmenü von *Portal 2* ein. Klickt ihr ihn an, werdet ihr vor die Wahl gestellt, ob ihr eine Custom Map spielen oder eine eigene bauen wollt. Entscheidet ihr euch für das Zocken, stehen euch nicht weniger als 53.260 Maps zur Verfügung - diese enorme Zahl war gültig, als wir am 12. Mai um 17:15 Uhr diese Zeilen geschrieben haben, aber bis ihr diesen Text lest, ist die Anzahl bestimmt noch um einiges weiter gestiegen, da einige kreative Bastler fast täglich für Nachschub sorgen. Natürlich wird auch viel Müll hochgeladen, da nicht von offizieller Seite überprüft wird, ob eine Map gut spielbar ist oder nicht, aber trotzdem ste-



So sieht's aus, wenn ihr den Editor öffnet: Ein kleiner Raum, der mit Objekten bestückt werden will.



Willkommen bei Aperture Science! Will ich lieber spielen oder selbst eine Testkammer erschaffen?

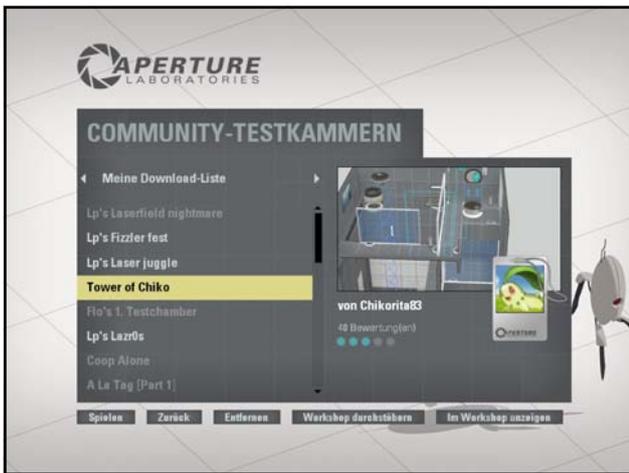
hen euch auch hunderte und tausende kleine Meisterwerke zur Verfügung, die nur erstmal gefunden werden müssen.

Eure Spielfigur ist in den Custom Maps übrigens nicht mehr Chell, sondern das schwarze Strichmännchen aus den Aperture-Trailern. Dieses hört auf den Namen Bendy, unterscheidet sich spielerisch aber nicht von seinen Testsubjekt-Kollegen. In jeder Testkammer begrüßt euch Cave Johnson persönlich mit brandneuen Sätzen, die aber leider nichts in Deutsche übersetzt wurden. Die heruntergeladenen Maps lassen sich natürlich alle einzeln spielen, sie werden aber auch in chronolo-

## Daten des Spiels

Entwickler:	Valve
Release (D):	08.05.2012
Systeme:	PC
Genre:	Map-Editor
FSK:	ab 12



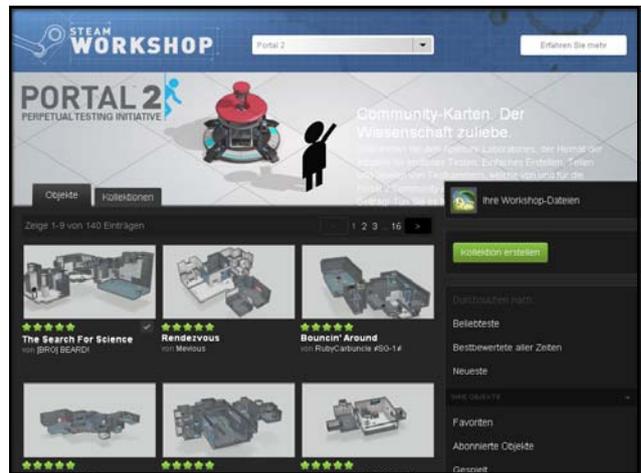


Eure heruntergeladenen Testkammern landen in diesem hübschen Auswahlmnü ...

powered-Befehl weglassen, der die Tür wieder schließen würde. Die *Perpetual Testing Initiative* hingegen geht ganz selbstverständlich davon aus, dass die Tür wieder zugehen soll, und bietet euch gar keine andere Möglichkeit an. Da ist es gut, dass sich die Maps in *Hammer* weiter bearbeiten und danach trotzdem noch in den Workshop hochladen lassen.

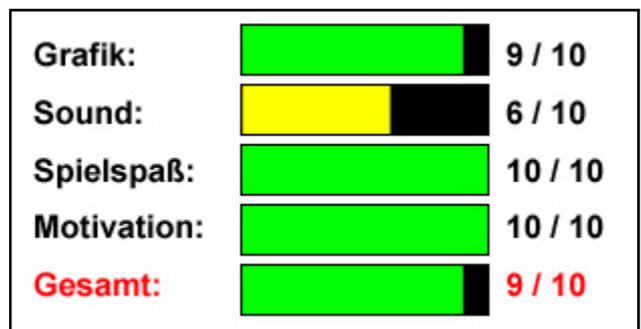
Was uns außerdem negativ aufgefallen ist, ist die Tatsache, dass manchmal die Kameraführung etwas umständlich ist - vor allem, wenn ihr sehr nah heran zoomt habt. Um in etwas umfangreicheren Maps die richtigen Wände anzuklicken, ist ein wenig Übung erforderlich, und auch das punktgenau Platzieren einiger Elemente (vor allem Glaswände) verlangt eine gewisse Eingewöhnungsphase - aber nach den ersten ein, zwei Testkammern habt ihr den Dreh raus. Unverzeihlich ist aber auf jeden Fall, dass bisher nur Einzelspieler-Maps erstellt werden können. Wir rechnen zwar fest damit, dass Valve ein Update für Co-op-Maps herausbringen wird, hoffen aber auch, dass es bis dahin nicht mehr allzu lange dauert.

Trotz kleiner Kritikpunkte ist die *Perpetual Testing Initiative* auf jeden Fall eine Bereicherung im *Portal 2*-Menü. Größere Map-Projekte werden zwar sicher weiterhin in *Hammer* entstehen, aber wer sich nicht



... und neue Testkammern erhaltet ihr im Workshop, der über *Steam* zugänglich ist.

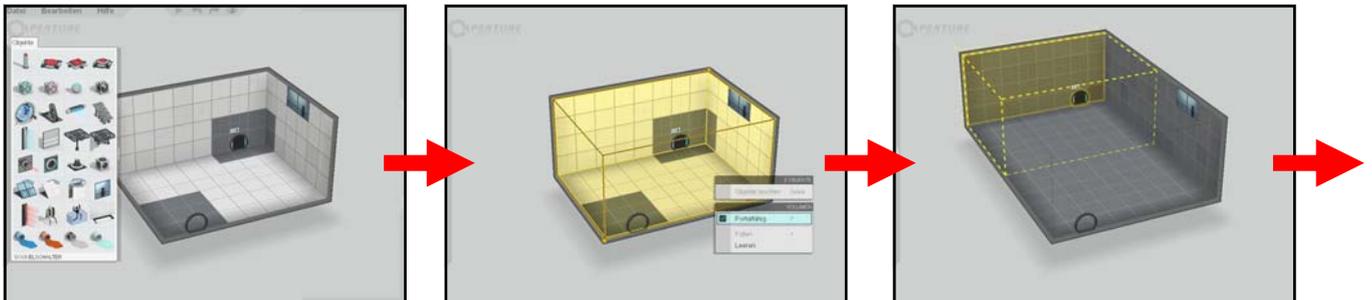
allzu weit vom Standard lösen will, der hat mit dem neuen Editor nun eine deutlich bequemere Möglichkeit, eine Testkammer entstehen zu lassen. Wir freuen uns auf viele neue Maps, durch die wir uns jetzt durch rätseln können, und werden sicher auch immer wieder mal selbst unter die Architekten gehen. Und über die Maps, die uns besonders positiv aufgefallen sind, lest ihr dann im *Portal*-Magazin - also genau so, wie ihr es gewohnt seid!



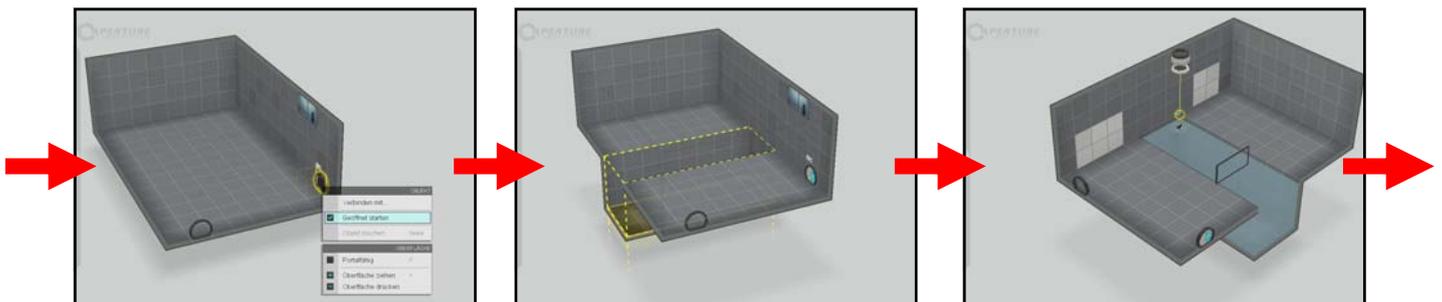
Nachschub: Eine Truppe von Bendys ist fleißig dabei, neue Portalflächen zu produzieren.

# Der neue Editor - Ein Schnelleinstieg

Für die *Perpetual Testing Initiative* ist wohl kein großes Tutorial ähnlich unserer *Hammer*-Tutorials notwendig, immerhin ist der neue Editor doch mehr oder weniger selbsterklärend. Dennoch wollen wir euch den Einstieg ein wenig erleichtern, deshalb gibt es an dieser Stelle ein ganz kurzes und reich bebildertes Mini-Tutorial.



Wenn wir den Editor öffnen, sehen wir zunächst einen kleinen Raum mit Eingangstür, Ausgangstür und Überwachungsraum (links). Mein persönlicher erster Schritt ist es immer, zuerst die komplette Testkammer zu markieren und nach einem Rechtsklick das Häkchen bei „Portalfähig“ zu entfernen (Mitte). Denn ich möchte Portalflächen nur dort haben, wo sie notwendig sind, und nicht überall, sonst habe ich Angst, dass das Rätsel viel zu einfach wird. Außerdem ist diese Beispiel-Testkammer noch viel zu klein. Wir markieren also die Rückwand und schieben sie nach hinten (rechts), um die Testumgebung zu vergrößern.



Die Türen und der Überwachungsraum lassen sich verschieben, wenn ihr sie an einer anderen Position benötigt. Das trifft sich für dieses Beispiel sehr gut, denn die Tür brauche ich nicht an der Rückwand, sondern an der rechten Seitenwand. Ich markiere sie also einfach, um sie anschließend dorthin zu schieben, wo ich sie haben will. Ein Rechtsklick auf die Tür und das Häkchen bei „Geöffnet starten“ entfernen (links) - andernfalls würde die Tür von Anfang an offen stehen und müsste nur noch erreicht werden. Es mag sicher Rätsel geben, in denen schon das schwer genug ist (meine Co-op-Map *Abgrund \*hust\**), aber in diesem Beispiel würde sich die Map quasi von allein lösen, wenn die Tür von Anfang an offen wäre. Jetzt muss ich natürlich später daran denken, einen Schalter zu platzieren, der die Tür öffnet - aber erstmal kümmern wir uns weiter um die Architektur!

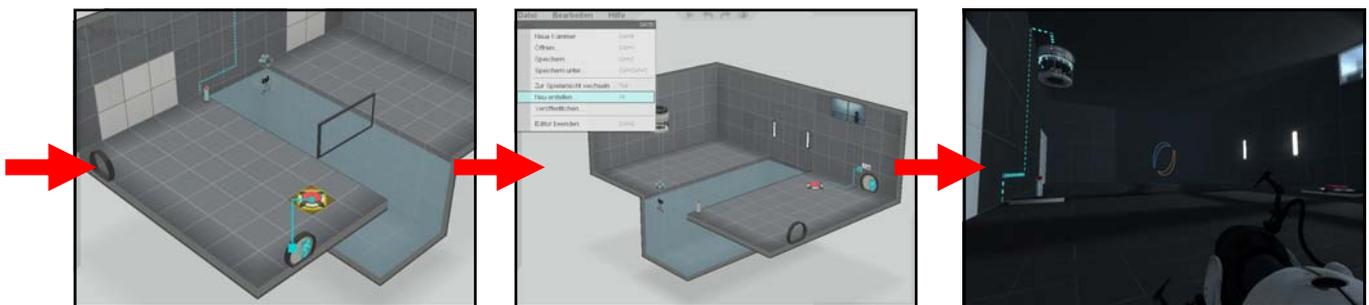
In der Mitte des Raumes heben wir einen kleinen Abgrund aus, indem wir ein paar Reihen Boden markieren und nach unten ziehen (Mitte) - genauso wäre es möglich, erhöhte Podeste zu erschaffen, indem ihr den Boden nach oben zieht. Den Abgrund füllen wir mit tödlicher Säure. Als nächstes kommt das erste Testelement ins Spiel: Ein Würfel! Dazu wählt ihr einfach den Speicherkubus (oder einen anderen Würfel euer Wahl) aus und schiebt ihr dorthin, wo der Würfel selbst später landen soll - der zugehörige Cube Dropper wird automatisch oberhalb des Würfels hinzugefügt (rechts). Mit Gel funktioniert es genauso, nur dass ihr dann natürlich einen Farblecks anstelle eines Würfels in der Testkammer platzieren müsst.



Irgendwie muss unser Cube Dropper natürlich auch aktiviert werden. Dazu setzen wir einen Button in die Map. Dieser lässt sich auch in eine beliebige Richtung drehen (links), also z.B. so, dass der Spieler den Würfel direkt in die Säure plumpsen sieht, nachdem er den Button gedrückt hat. :-)

Mit einem Rechtsklick lässt sich auch der Button bearbeiten (Mitte). Wir verbinden ihn natürlich mit dem Cube Dropper. Die Resetzeit belassen wir in diesem Beispiel beim Standardwert von drei Sekunden - das bedeutet, dass der Button nach drei Sekunden erneut gedrückt werden kann. Würde der Button eine Tür öffnen, würde sich diese dann nach drei Sekunden wieder schließen. Um das zu umgehen, müsstet ihr die Resetzeit auf „unendlich“ stellen.

Als nächstes widmen wir uns dem Cube Dropper (rechts). Auch hier ein Rechtsklick auf das Objekt, um Zugriff auf die Optionen zu erhalten. Die Häkchen bei „Ersten Kubus automatisch fallenlassen“ und „Automatisch neuen Kubus fallenlassen“ entferne ich beide - ich möchte in dieser Map weder, dass direkt beim Betreten der Map schon ein Würfel aus dem Spender fällt, noch möchte ich, dass immer wieder automatisch ein neuer Würfel kommt, nachdem der alte in die Säure gefallen ist. Dazu soll der Spieler immer schön zurück zum Button laufen!



Wenn ihr euch die Map so weit anschaut, dann merkt ihr als geübte *Portal*-Spieler schon, worauf es hinauslaufen wird: Der Spieler muss an beide Portalflächen jeweils ein Portal schießen. Anschließend muss er den Button drücken und schnell durch seine Portale sprinten, um am anderen Ufer den Würfel aufzufangen, bevor er in der Säure verschwindet. Zwar kein allzu großartiges Rätsel, aber immerhin gut genug für dieses Beispiel. Was macht der Spieler nun aber mit dem Würfel? Und ist die Ausgangstür nicht immer noch geschlossen? Richtig! Und genau deshalb setzen wir neben die Ausgangstür einen Bodenschalter, den wir logischerweise mit der Tür verbinden (links). Wenn der Spieler nun seinen Kubus auf den Schalter legt, öffnet sich die Tür und die Map ist gelöst.

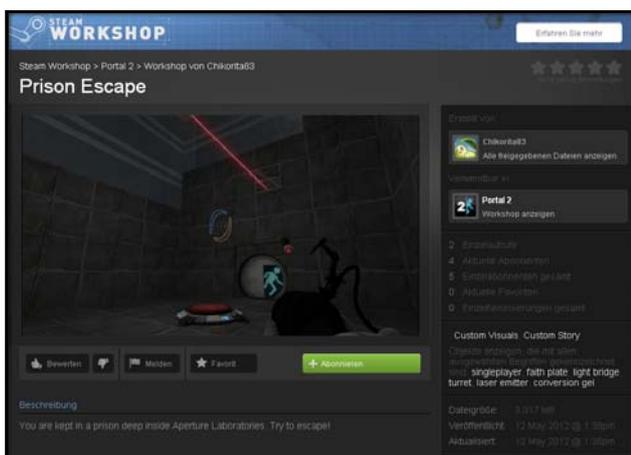
Wenn ihr die Map jetzt spielen wollt, dann klickt im Menü auf „Datei“ → „Neu erstellen“ (Mitte). Die Map wird dann neu berechnet, was leider auch bei kleineren Maps eine Weile dauert - zumindest auf Chikoritas altersschwachem Computer! Ist die Map fertig erstellt, startet auch direkt ein Testlauf im Spiel (rechts), bei dem ihr ausprobieren könnt, ob alles so klappt, wie es klappen soll. Ist das der Fall, könnt ihr die Map per „Datei“ → „Veröffentlichen“ der ganzen Welt zur Verfügung stellen.

Übrigens, diese Beispiel-Testkammer habe ich nicht veröffentlicht, und das werde ich auch nicht tun, weil sie einfach nichts besonderes ist. Wer sie also trotzdem spielen will, der muss sie sich eben nachbauen - dabei merkt ihr dann auch direkt, ob ihr mit dem neuen Editor klarkommt! Viel Erfolg!

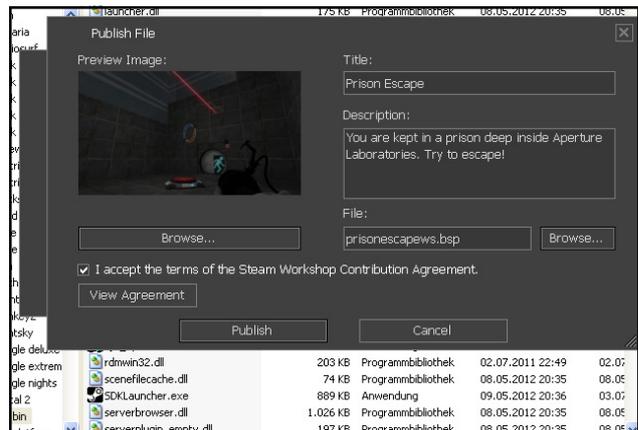
# Hammer-Maps im Workshop

Der neue Editor ist zwar deutlich einfacher zu bedienen, in *Hammer* habt ihr dafür aber entschieden mehr Möglichkeiten, was das Design der Map und die Einstellungsmöglichkeiten an den Objekten betrifft. Valve hat aber mitgedacht, denn es ist möglich, beide Editoren miteinander zu kombinieren. So könnt ihr also zunächst den Rohbau einer Map schnell und einfach in der *Perpetual Testing Initiative* hochziehen. Anschließend veröffentlicht ihr die Map als privates Projekt - das hat den Zweck, dass zwar noch niemand außer euch euer Werk findet kann, das Programm aber eine `.vmf`-Datei erzeugt, die sich dann mit *Hammer* öffnen und weiterbearbeiten lässt. Ihr findet die `.vmf`-Datei in eurem *Steam*-Verzeichnis unter `/portal 2/sdk_content/maps` unter einem kryptischen Zahlennamen - geht lieber nach dem Erstellungszeitpunkt der Datei, um die richtige Map zu finden!

Wie kriegt man nun aber so eine *Hammer*-Map wieder in den *Steam*-Workshop? Nun, dazu gibt es in eurem *Steam*-Ordner unter `/portal 2/bin` ein nettes, kleines Programm mit dem Namen `p2map_publish.exe`. Öffnet ihr es, könnt ihr einen Titel und eine Kurzbeschreibung für eure Map eingeben, ein Vorschaubild und vor allem die `.bsp`-Datei selbst auswählen. Ein Klick auf „Publish“ lädt die Map in eurem Namen in den Workshop hoch, wo sie von jedem anderen Spieler gefunden werden kann.



Und bitte schön: Chikoritas Allzweck-Testobjekt *Prison Escape* steht jetzt auch im Workshop zur Verfügung. Viel Spaß beim Gefängnisausbruch! ^^



`p2map_publish.exe`: Dieses kleine, aber feine Programm lädt eure `.bsp`-Dateien hoch.

Erfreulicherweise kann das Publishing Tool sogar `.bsp`-Dateien bearbeiten, die gar nicht der *Perpetual Testing Initiative* entstammen. Dazu sind lediglich zwei kleine Anpassungen an der Map nötig, die ihr in *Hammer* vornehmen müsst. Zum einen müsst ihr eine `func_instance` in eure Map setzen, die ihr unter `/sdk_content/maps/instances/p2editor/global_pti_ents.vmf` findet. Diese könnt ihr einfach irgendwo außerhalb der eigentlichen Spielfläche einmauern - sie sollte zwar vorhanden, aber nicht für den Spieler zugänglich sein. Außerdem müsst ihr vor den Ausgang einen `trigger_once` setzen. Bei Berührung aktiviert ihr das `logic_relay @relay_pti_level_end` - dieses ist in einem funktionierenden Level-Ausgang bereits vorhanden, lässt sich aber nicht in der Auswahlliste finden, stattdessen müsst ihr den Namen von Hand eintippen.

Was übrigens definitiv nicht möglich ist, ist das Weiterbearbeiten von *Hammer*-Maps in der *Perpetual Testing Initiative*. Was also einmal von *Hammer* gespeichert wurde, bekommt ihr im neuen Editor nicht noch einmal auf. Abgesehen davon arbeiten die beiden Editoren aber prima zusammen. *Hammer* wird also definitiv nicht aussterben, aber Testkammern, die nicht vom Standard abweichen, lassen sich dank der *Perpetual Testing Initiative* nun deutlich schneller und einfacher erstellen. Hoffen wir nur, dass bald auch Co-op-Maps unterstützt werden.

# Die Maps der Redaktion

Natürlich waren auch wir beide, Chikorita und Flo2912, mit dem neuen Editor schon fleißig zugegangen. Auf dieser Seite stellen wir euch unsere ersten Kreationen vor. Wenn ihr sie ausprobieren wollt, dann such einfach im Workshop nach dem Namen der Map. Und wenn euch die Maps gefallen, dann abonniert uns am besten auch direkt - dann bleibt ihr immer auf dem Laufenden, was neue Testkammern von uns betrifft, denn diese hier sind mit Sicherheit nicht die letzten!



## Tower of Chiko

von Chikorita

Die Grundidee zu dieser Map hat Chikorita schon lange mit sich herumgetragen, und jetzt hat er sie endlich einmal umgesetzt. Ihr startet im Erdgeschoss einer turmartigen Testkammer und müsst euch nach oben, zurück nach unten und dann noch einmal nach oben arbeiten.



## Coop Alone

von Chikorita

Diese Map hat den Anschein, als wäre sie eine Co-op-Map. Dafür spricht die Stelle, an der man sich durch Portale beschleunigen lassen kann, und die Lichtbrücke, die der eine Spieler aktiv halten muss, während der andere Spieler sie überquert. Nur: Ihr seid alleine in dieser Co-op-Map!



## You can fly! You can fly! You can fly!

von Chikorita

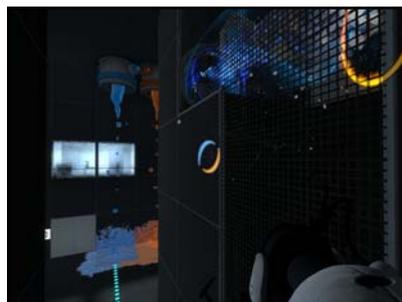
Benannt nach einem Lied aus Disney's *Peter Pan*, ist hier der Name Programm: Besonders knifflig sind die Rätsel in dieser Map zwar nicht geraten, dafür werdet ihr aber umso öfter durch die Luft fliegen - mal hierhin, mal dorthin, einfach quer durch die Testkammer!



## Gelflo

von Flo2912

In dieser Testkammer ist der **Gel Flo(w)** (Wortspiel bemerkt? ^^) mehr als aktiv: Alle drei Gele inklusive Wasser tröpfeln nebeneinander vor sich hin. Die Frage ist nur, wie ihr das Gel in der Map verteilen müsst, damit es euch weiterhilft.



## Gelcube

von Flo2912

Die zweite Map der „Gießener Gel Testing Initiative“ (und somit der Nachfolger von *Gelflo*) führt euch in eine große, verwinkelte Testkammer, in der ihr neben einem Begleiterkubus auch viel Gel zur Verfügung habt. Bringt den Würfel zum Ausgang!

## Flo's 1. Testchamber

von Flo2912

Wie der Name schon sagt, ist das hier die erste Testkammer von Flo. Das Gangsystem ist hier recht eng und verwinkelt, aber Portale helfen euch dabei, die klaffenden Abgründe im Boden zu überwinden. Und auch ein Würfel spielt dabei mit!

---

## New Prison Escape

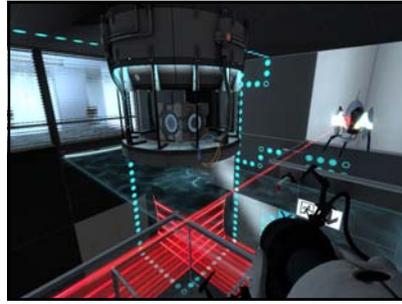
von Flo2912

Ein Remake von Chikoritas Test-Map *Prison Escape*: Ihr seid in einer Gefängniszelle tief unterhalb der Aperture-Labore eingesperrt und müsst irgendwie zum Ausgang gelangen. Der nötige Schalter ist schnell gefunden, fehlt nur noch ein Würfel.



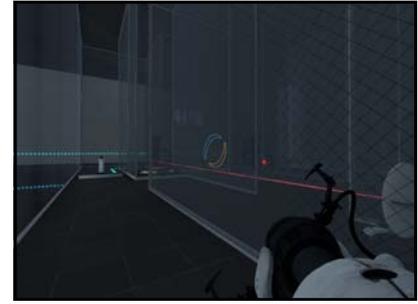
**Chess Chamber**  
von Chikorita

In dieser Map hat der Boden irgendwie Ähnlichkeit mit einem Schachbrett. Eure Aufgabe ist es, Würfel in die richtigen Räume zu bringen und Laser korrekt zu leiten, damit sich die Ausgangstür öffnet, was gar nicht mal so einfach ist und auch ein paar kleinere Geschicklichkeitseinlagen enthält.



**Cube in the Cube**  
von Chikorita

*Cube in the Cube* entstand als Beitrag für einen Mapping Contest, bei dem es galt, eine Testkammer auf kleinstem Raum zu erschaffen: Drei Felder breit und drei Felder hoch. Obwohl es nichts zu gewinnen gab, nahm Chikorita die Herausforderung an, und diese Map kam am Ende als Ergebnis heraus.



**Lab Rat**  
von Chikorita

Wie fühlt sich wohl eine Laborratte in einem Glaskasten-Labyrinth? In dieser Map könnt ihr es einmal selbst ausprobieren! Dabei gilt es natürlich nicht nur, einfach den richtigen Weg zu finden (das wäre ja langweilig), sondern es wird zwischendurch auch immer wieder eure Intelligenz auf die Probe gestellt.



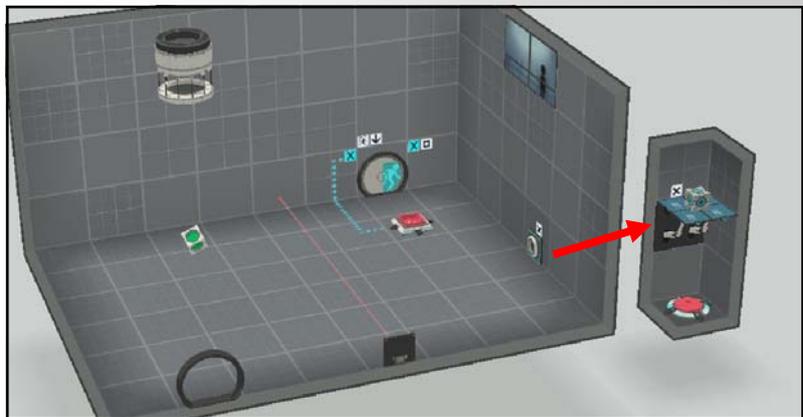
**Upside Down**  
von Chikorita

Wenn ihr diese Testkammer betretet, dann werdet ihr erstmal ein wenig stutzen, denn es kommt euch so vor, als würdet ihr an der Decke des Raumes entlang laufen. Dafür spricht die Tatsache, dass sich sämtlich Objekte weit über eurem Kopf befinden. Gelingt es euch trotzdem, alle benötigten Schalter und letzten Endes natürlich auch die Ausgangstür zu erreichen?

PS: Bevor Fragen aufkommen: Ja, diese Map wurde mit *Hammer* ein kleines bisschen nachbearbeitet. ;-)

## Geheimtipp

Für alle Map-Bastler unter euch haben wir hier noch einen Trick. In der *Perpetual Testing Initiative* kann man Laserempfänger ja leider nicht so einstellen, dass sie aktiviert bleiben, wenn der Laser wieder von ihnen weg gelenkt wird. Eine Tür, die sich per Laser öffnen lässt, wird sich also unweigerlich wieder schließen, wenn der Lichtstrahl deaktiviert wird. Hier schafft ein geheimer Raum Abhilfe - und den Rest des Aufbaus erklärt der unten stehende Screenshot! Nur so viel noch: Aus Sicht des Spielers wird die Ausgangstür durch einen Button und einen Laserempfänger geöffnet, aus technischer Sicht hingegen durch zwei Buttons. Alles klar? Dann weiterhin viel Erfolg beim Basteln von Maps - und schickt uns ruhig die Links zu euren Werken, wir testen sie gerne!

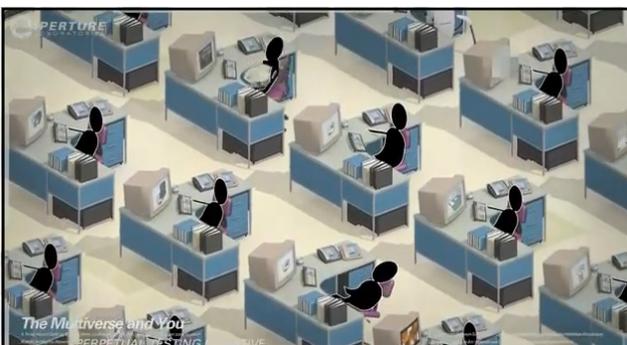


# Bendy

Bendy? Wer ist Bendy? Wahrscheinlich habt ihr ihn alle schon einmal irgendwo gesehen. Möglicherweise habt ihr sogar schon als er gespielt. Genau genommen seid ihr quasi selbst Bendy, denn jeder ist Bendy. Nur werden ihn die wenigsten unter diesem Namen kennen.

Bendy ist Valve-intern der Name des Strichmännchens, das in den Aperture-Trailern zu sehen ist, seit es bewegte Bilder zu *Portal 2* gibt. Ob nun Gel, Laser, Plattformen oder Geschütztürme angekündigt wurden, jedes Mal war Bendy stellvertretend für das Testsubjekt in der skizzenhaften Testkammer zu sehen. Aber nicht nur das, Bendy übernahm auch viele andere Rollen, vom Aperture-Manager bis hin zum Rettungsdienst - als im Freifallstiefel-Trailer ein armer Bendy am Boden aufschlägt, eilen zwei weitere Bendys herbei und verarzten die kostbare Portal Gun.

Die meiste Zeit über war Bendy einfach da. Wir haben ihn in den Trailern gesehen, aber wir haben nicht weiter auf ihn geachtet. Es war eben einer unter vielen. Das änderte sich jedoch schlagartig, als am 8. Mai der zweite DLC für *Portal 2*, die *Perpetual Testing Initiative*, veröffentlicht wurde. In den Testkammern, die mit dem neuen Editor er-

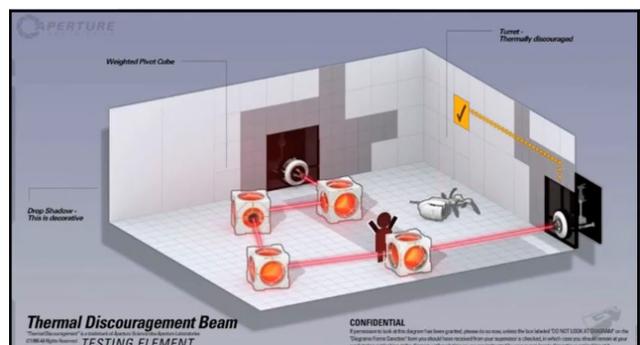


Großraumbüro: Hunderte Bendys arbeiten für euch an hunderten neuen Testkammern.

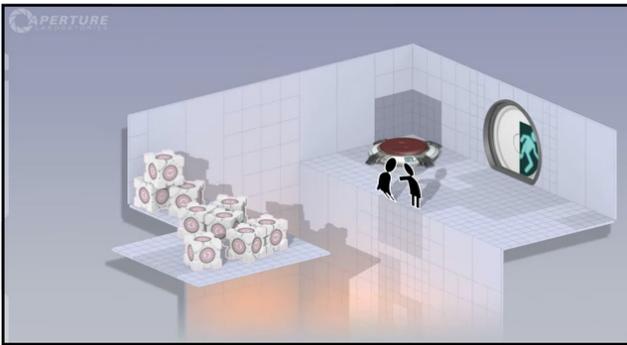


Bendy-Konferenz: Die Aperture-Mitarbeiter diskutieren über den Erfolg von *Portal*.

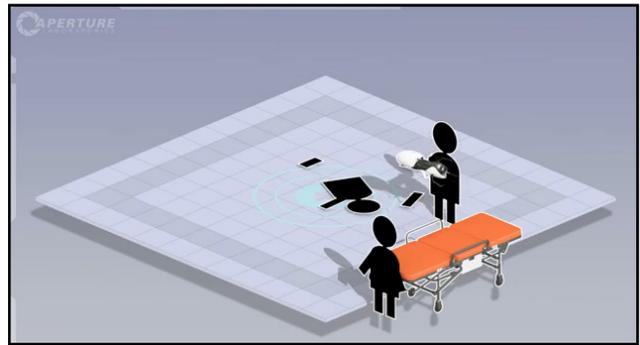
stellt wurden, ist nämlich Bendy eure Spielfigur - und was im ersten Moment wie ein schlechter Scherz klingt, ist durchaus sehr gut nachvollziehbar, wenn man etwas genauer darüber nachdenkt. Chell hätte man als Spielfigur kaum nehmen können, da es schwer zu erklären wäre, warum sie wieder zurück in den Testkammern ist, wo sie doch am Ende von *Portal 2* endlich dem Aperture-Komplex entkommen ist und sicher den Teufel tun würde, freiwillig zurück zu kommen. Bleiben also Atlas und P-Body, aber da es sich um Einzelspieler-Maps handelt, könnte auch nur einer von beiden die Spielfigur sein. Egal, für welchen der Bots Valve sich entschieden hätte - die Fans des jeweils anderen hätten sich unfair behandelt gefühlt. Somit ist Bendy die einzige verbleibende



Juchu, Test gelöst! Allerdings: Vier Würfel? Ich hätte dafür allerhöchstens einen gebraucht! ^^



Ein Bendy stößt seinen Forschungspartner in den Tod. Deswegen wurden die Roboter entwickelt.



Autsch! Dieser Bendy hier ist nicht mehr zu retten, aber wenigstens die Portal Gun wird verarztet.

Möglichkeit, denn Bendy kann für jeden stehen: Für Chell, für Atlas, für P-Body, für euch selbst, für euren Mathelehrer, für Gordon Freeman, für Super Mario, für Rainbow Dash - die Möglichkeiten sind unbegrenzt, und Bendy ist einfach nur ein Platzhalter für jedes x-beliebige Testsubjekt!

Um dieses Prinzip der Beliebigkeit zu unterstreichen, erläutert Cave Johnson persönlich im Trailer für die *Perpetual Testing Initiative* seine neueste Erfindung. Er hat das so genannte „Multiversum“ entwickelt, in dem die Erde in unendlichfacher Ausführung existiert. Da es auf jeder Erde auch Aperture Science gibt, existieren somit unendlich viele Apertures mit unendlich vielen Testkammern. In einem gigantischen Großraumbüro sitzen hunderte Aperture-Mitarbeiter (die auch alle wie Bendy aussehen) an ihren Computern und entwickeln hunderte virtuelle Testkammern. All diese Erden, Apertures und Testkammern sind untereinander vernetzt, so dass jeder Bendy Zugriff auf die Kreationen jedes anderen Ben-

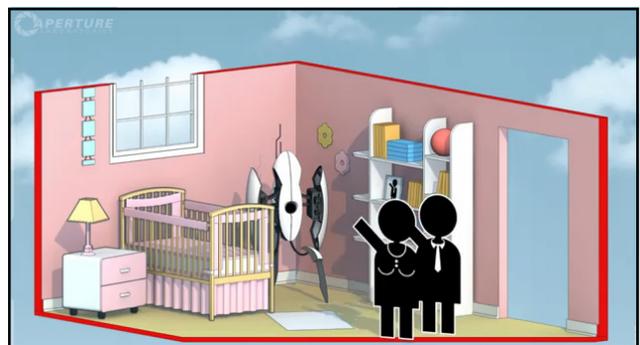


dys hat. So habt ihr die Möglichkeit, euren eigenen Bendy virtuell durch über 60.000 verfügbare Testkammern zu schicken.

Aufgrund von Cave Johnsons neuen Sätzen ist übrigens nicht ganz klar, wie sich die *Perpetual Testing Initiative* zeitlich in die Geschichte von Portal einordnen lässt. Fakt ist, dass Cave Johnson in den 80er Jahren verstorben ist. Eindeutig erkennbar ist, dass die Testkammern aus der *Perpetual Testing Initiative* noch zu neu aussehen, um aus Cave Johnsons aktiver Zeit zu stammen. Möglicherweise hat Cave Johnson bereits an dem Projekt mitgearbeitet und sehr früh einige Sätze dafür aufgenommen, aber selbst die Fertigstellung und Inbetriebnahme nicht mehr erlebt, ähnlich wie bei GLaDOS. Möglicherweise sollten wir aber auch einfach nicht über solche Kleinigkeiten nachdenken, sondern uns einfach über die unendlich vielen neuen Testkammern freuen, die von unzähligen Aperture-Mitarbeitern von allen Ecken des Multiversums entwickelt werden.



Auch Bendys kennen Liebesgefühle: Ein frisch gebackenes Pärchen mitten in den Aperture-Büros.



Vater und Mutter Bendy beschützen ihr Baby mit einem Geschützturm. Ob das so klug war?

# Der beste Screenshot?

Rechts seht ihr einen ganz netten Screenshot aus *Portal 2*. Der beste Schnappschuss aller Zeiten ist es mit Sicherheit nicht - und genau darauf wollen wir hinaus, denn wir suchen in diesem Wettbewerb den besten *Portal*-Screenshot!

„Der beste“ ist dabei ein dehnbare Begriff. Das könnte eine lustige Situation sein. Oder ein beeindruckendes Meisterwerk der Innenarchitektur. Eine stimmungsvolle Aufnahme mit gekonnt eingesetzten Lichteffekten - wir machen in der Richtung keine Vorgaben! Wir suchen einfach nur den Screenshot, bei dem wir am ehesten sagen: „Wow, geniales Bild!“ Und diese Wirkung könnte vieles erzielen.

## Regeln

Schickt euren Screenshot bis zum 23. Juni um 23:59 Uhr an [portal-forum@st-gerner.de](mailto:portal-forum@st-gerner.de) oder postet ihn in unserem Forum <http://portal-forum.xobor.de> in den Thread zu dieser Ausgabe (im Bereich „Portal-Magazin“).

Ihr dürft:

- ... eine Custom Map als Aufnahmeort verwenden, euch also eure Szenerie bei Bedarf selbst zusammenstellen.
- ... den Cheat „noclip“ einsetzen, um einen besseren Standpunkt für die Aufnahme zu erreichen.
- ... mehrere Screenshots einreichen, aber: Immer nur einen gleichzeitig in die Wertung schicken! Also, wenn ihr in einer Woche ein Bild einschickt, und in zwei Wochen schießt ihr dann ein besseres, dann dürft ihr das zweite Bild hinterher schicken, das erste nehmen wir dann aber aus der Wertung.

Ihr dürft nicht:

- ... die Bilder mit einem Grafikprogramm (z.B. *Photoshop*) nachbearbeiten.
- ... Screenshots aus einem anderen Spiel als *Portal* oder *Portal 2* einsenden - auch dann nicht, wenn das Bild trotzdem mit *Portal* zu tun hat, z.B. eine *Portal*-Testkammer in *Minecraft*.



Dieser „Würfelspiegel“ hier ist ja ganz nett. Aber ihr schießt sicher bessere Screenshots! ^^

Euer Screenshot darf vor diesem Wettbewerb schon veröffentlicht sein. Ihr dürft aber natürlich nur wirklich selbstgeschossene Screenshots einsenden, also nicht einfach die erstbesten Fundstücke aus dem Internet!

## Preise

Das Siegerbild werden wir, falls das vom Format her irgendwie machbar ist, als Covermotiv für Ausgabe 6 verwenden - wenn nicht, wird das Bild aber auf jeden Fall seitenfüllend abgedruckt. Eine kleine Auswahl weiterer guter Screenshots werden wir ebenfalls im nächsten Heft in Form einer Galerie präsentieren.

Außerdem gibt es *Steam*-Spiele zu gewinnen. Der Sieger darf sich zwei der folgenden Spiele aussuchen, die er dann von uns als *Steam*-Geschenk erhält. Der zweite Platz darf ein Spiel aus denen, die übrig bleiben, auswählen.

- BIT.TRIP Runner
- EDGE
- Machinarium
- RUSH
- Super Meat Boy
- Swords and Soldiers HD
- Toki Tori
- VVVVVV

*Viel Erfolg bei diesem Wettbewerb!*

# Sendificate



von HMW

Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1683](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1683)

Wie wir aus dem ersten Spieldrittel von *Portal 2* wissen, sind die Aperture-Anlagen inzwischen verfallen und von Pflanzen überwuchert. In dieser einfallsreichen Custom Map landet ihr in einer dieser Testkammern, die ihre besten Zeiten schon hinter sich haben, und stolpert zunächst über zwei Speicherkuben. Doch nur wenig später zieht etwas völlig anderes seine Aufmerksamkeit auf sich: Eine mysteriöse Maschine, offenbar aus Metall, mit einem Eisentablett, auf dem sich Würfel platzieren lassen, sowie einer Art Strahler, der auf das Tablett zielt.

Bei dieser Maschine, einem so genannten Sendificator, handelt es sich um ein neues Testelement, und er spielt unbestritten die Hauptrolle in dieser Map. Zu einem Sendificator gehört immer auch ein Laser. Legt ihr einen Würfel auf das Tablett des Sendificators und aktiviert diesen anschließend durch die Betätigung eines Schalters, wird der Würfel am Laser entlang teleportiert - der Laser fungiert quasi als Übertragungskabel, und das klappt sogar durch Emanziationsgrills hinweg.



Der erste Schalter ist bereits „bewürfelt“, aber wie kommen wir an den zweiten Schalter ran?



Das ist es, der Sendificator. Wenn wir den Schalter betätigen, wandert der Würfel am Laser entlang.

Wir finden, dass der Sendificator eine großartige Idee ist und auch gekonnt umgesetzt wurde! Schon allein deshalb würde die Map eigentlich volle Punktzahl verdienen, aber natürlich müssen auch die Rätsel stimmen, denn das schönste neue Testelement nutzt nichts, wenn die Map außenrum nicht passt. Wir können euch aber beruhigen, *Sendificate* ist sehr gut gelungen. Die Map besteht aus drei Räumen, die jeweils ein in sich abgeschlosse-



Und nun? Der Laser führt zwar zum Ziel, wir haben aber keine Würfel zum Teleportieren mehr übrig.



Dieses Hinterzimmer sieht leicht unheimlich aus in seiner grünlichen Beleuchtung.

nes Rätsel enthalten. Jedes Rätsel enthält natürlich mindestens einen Sendicator, ihr müsst aber nicht raumübergreifend denken und beispielsweise einen Würfel aus dem vorherigen Raum mitnehmen. Der Schwierigkeitsgrad ist ansteigend, und insgesamt gesehen sind die Rätsel recht einfach, wenn man sich erstmal an den Sendicator gewöhnt hat und die grundlegende *Portal*-Denkweise beherrscht. So seid ihr als geübte Spieler durchaus nach knapp 20 Minuten schon fertig, aber in dieser Zeit werdet ihr gut unterhalten. Und wer weiß, vielleicht können wir uns ja bald auf Nachschub freuen, die Texteinblendung „To be continued“ am Ende der Map lässt dies jedenfalls vermuten. Wir freuen uns drauf!

Zudem ist HMW so freundlich, seinen Sendicator zur allgemeinen Nutzung zur Verfügung zu stellen - einzige Bedingung ist, dass sein Name genannt wird, wenn wir das Gerät in einer eigenen Testkammer einsetzen. Die benötigten vmf-Dateien stehen unter [http://dl.dropbox.com/u/51831059/Portal%20%20source/sendificate\\_0\\_v3\\_src.7z](http://dl.dropbox.com/u/51831059/Portal%20%20source/sendificate_0_v3_src.7z) bereit, eine beiliegende Readme-Datei erläutert die Vorgehensweise. In Co-op-Maps lässt sich der Sendicator laut besagtem Textdokument zwar leider nicht verwenden, aber zumindest Einzelspieler-Karten lassen sich nun mit einem neuen interessanten Testelement anreichern.



So macht's keinen Sinn: Der Laser sollte nicht aus der Testkammer hinaus leiten.

Es ist übrigens nicht möglich, etwas anderes als Würfel mit dem Sendicator zu versenden, beispielsweise euch selbst. Schade, aber vermutlich wäre das Spiel einfach nicht damit klargekommen, die Spielfigur an einem Laser entlang zu teleportierten. Trotzdem ist der Sendicator eine klasse Erfindung, der diese Map ihre verdiente volle Punktzahl verdankt. Und jetzt haben wir Sendeschluss!

**Unser Urteil:**

**5 / 5**



Ist ja der Hammer: So sieht ein Sendicator im Editor aus. Die benötigte vmf-Datei gibt's im Internet, Weiterverwendung ist ausdrücklich erlaubt!

# Storming the Castle



von baca25

Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1762](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1762)

Wenn es eine Custom Map gibt, die wirklich sehr ungewöhnlich aussieht, dann ist das ohne Zweifel *Storming the Castle* von baca25. Zwar gab es leicht modifiziertes Design auch schon in vielen anderen von Fans erstellten Testkammern, aber diese Map verlegt das Geschehen tatsächlich ins Mittelalter. Atlas und P-Body erkunden nämlich auf Anordnung der Persönlichkeitskerne Bruce und Dalton eine alte Ritterburg - wobei sie allerdings nicht persönlich dort sind, sondern sich lediglich in einem riesigen Simulator befinden. Dass ihr nicht wirklich in der Burg seid, habt ihr allerdings nach wenigen Augenblicken schon fast vergessen, so sehr seid ihr damit beschäftigt, über das ungewohnte Layout zu staunen. Und trotzdem oder gerade wegen diesem ungewohnten Layout verdient *Storming the Castle* auf grafischer Ebene mindestens die volle Punktzahl.

Nicht ganz so gut hat's aber leider mit dem

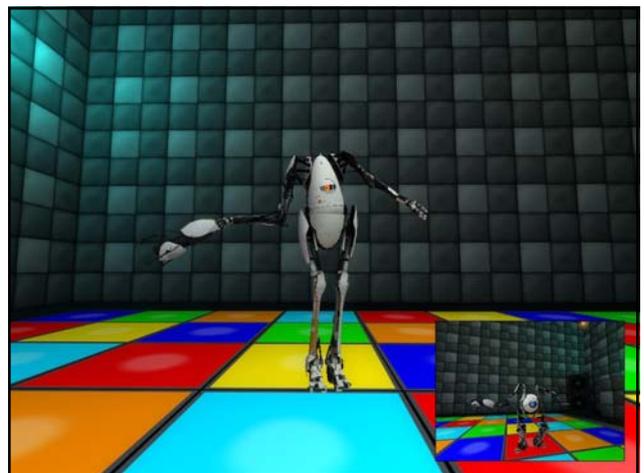


Willkommen im Burghof! Diese stolzen Mauern gilt es, zu erstürmen, um die Map zu lösen.

Spielprinzip geklappt. Zwar ist die Idee gut, einige der funktionellen Testobjekte optisch ans Mittelalter anzupassen. Statt normalen Buttons hängen hier nun Seile mit Griffen an den Wänden, und ihr müsst den Griff nach unten ziehen, um den Schalter zu aktivieren. Im ersten Mapteil, dem mittleren Burghof,



So sieht der Simulator aus, wenn er gerade nicht simuliert: Eher zweckmäßig!



Ein kleiner Ausflug in die Disco: „*You are the Dancing Bot, young and sweet, only seventeen ...*“



In jedem Nebenhof steht ein Katapult bereit, das ähnlich wie eine Katapultplattform funktioniert ...



... und euch durch die Luft in den jeweils anderen Nebenhof schleudert. Hui, ich fliiiiiiiiieeegeee!!

müssen mit Hilfe von blauem und orangem Gel drei Seile gleichzeitig gezogen werden, welche jedoch eine viel zu kurze Resetzeit haben. Selbst, wenn ihr wisst, wie ihr es theoretisch anstellen müsst, erfordert die praktische Umsetzung mehrere Versuche und ein kleines bisschen Glück. Wir finden, so etwas darf es in einer guten Map nicht in solchem Umfang geben - die Rätsel sollten durch Nachdenken gelöst werden können, ohne auf Geschicklichkeit und Schnelligkeit zu setzen, sonst widerspricht das dem Original-Spielprinzip.

Im zweiten und dritten Raum, zwei äußeren Burghöfen, wird es mit den Geschicklichkeitseinlagen besser, dafür besteht hier aber

das allseits gefürchtete Problem der Nichtspeicherung von Fortschritten. So existiert beispielsweise ein Katapult, mit dem ihr euch vom linken in den rechten Burghof hinüber schleudern lassen könnt. Vor Nutzung des Katapultes muss allerdings die Katapultfläche nach unten gezogen werden, was durch die Betätigung eines Schalters funktioniert, welcher sich wiederum im oberen Stockwerk eines Turmes befindet. Da hoch zu kommen, ist schon mal ein kleines Rätsel für sich, das beim ersten Mal auch sehr nett ist. Wenn man sich aber öfter hin und her schießen lassen muss (was nicht ungewöhnlich ist, wenn man mit verschiedenen Lösungsansätzen herum probiert), dann nervt es spätestens beim dritten Mal, sich immer wieder erst



Das orange Gel auf der Treppe ist schon mal ein guter Ansatz. Aber wo wollen wir hin rennen?



Dieser Hebel im Turmzimmer dient dazu, das Katapult wieder betriebsbereit zu machen.



Hurra, der Schlüssel steckt! Jetzt können wir endlich die schwere hölzerne Pforte öffnen.

mühsam ins Turmzimmer zu arbeiten. Hätte baca25 nicht einfach eine bequeme Treppe ausfahren lassen können, nachdem der Turm zum ersten Mal erklommen wurde?

An hervorragenden Grundideen mangelte es dem Autor der Map keinesfalls, im Gegenteil. Die ganze Idee mit dem Simulator, das mittelalterliche Design und auch das finale Zusammentreffen mit dem König im Thronsaal der Burg gefallen uns sehr gut. Inhaltlich braucht die Map aber noch einiges an Feinschliff. Viel zu viele Stellen sind uns zu sehr von perfektem Timing abhängig, und die erwähnte Zusammenkunft mit dem König artet leider in chaotisches Herumlaufen aus, wobei ihr im Extremfall alle paar Sekunden in



Im Inneren des Burg. Ob uns Fluchttunnel und Lichtbrücke hier helfen, den Balkon zu erreichen?

die Luft fliegt. Ein sehr guter Ansatz ist vorhanden, aber man sollte daraus noch einmal eine neue Map basteln, die dann mehr auf gut durchdachte Co-op-Rätsel und weniger auf zeitlich perfekt abgestimmte Sprünge setzt. Wer optisch mal etwas Besonderes erleben will, dem legen wir diese Map ans Herz - spielerisch ist sie aber einfach nur gutes Mittelmaß, nicht mehr und nicht weniger.

**Unser Urteil:**

**3 / 5**

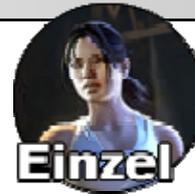


Chaos im Thronsaal: Der Monarch versucht verbissen, uns von sich fern zu halten.



Treffen mit dem König: Die Portal Gun ist hier machtlos, aber zum Glück habt ihr ein Schwert.

# Quantum Entanglement I



von rendermouse

Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1079](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1079)

Hinter dem Namen *Quantum Entanglement I* verbirgt sich ein neuartiger Rätselstil, den man so bisher aus *Portal* noch nicht kannte. Die Map besteht aus drei in sich abgeschlossenen Räumen, und in jedem Raum gilt es, einen Begleiterkubus auf einem Schalter zu platzieren, um die Ausgangstür zu öffnen. So weit ist das noch nichts besonderes, allerdings sind zwei Würfel vorhanden. Der eine befindet sich innerhalb eines orangen Energiefeldes, der andere in einem lilafarbenen. Das lila Energiefeld könnt ihr nicht betreten, kommt folglich also auch nicht an den Kubus heran. Das orange Feld hingegen steht euch zum freien Begehen zur Verfügung, allerdings könnt ihr den Würfel nicht aus dem begrenzten Areal heraus bewegen. Euch fällt recht bald auf, dass sich beide Cubes synchron zueinander bewegen. Hebt ihr also den orangen Würfel auf und tragt ihn woanders hin, dann bewegt sich auch der lila Kubus vom Fleck -



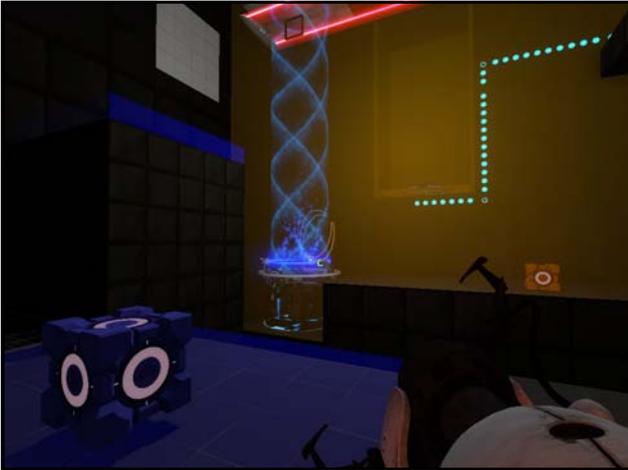
Hier geht's los! Die beiden Würfel geben euch schon einmal einen Vorgeschmack auf die Map.

selbst, wenn er dazu in der Luft schweben muss, was in Kombination mit der ungewöhnlichen Farbgebung im ersten Moment durchaus ein wenig gespenstisch aussehen kann.

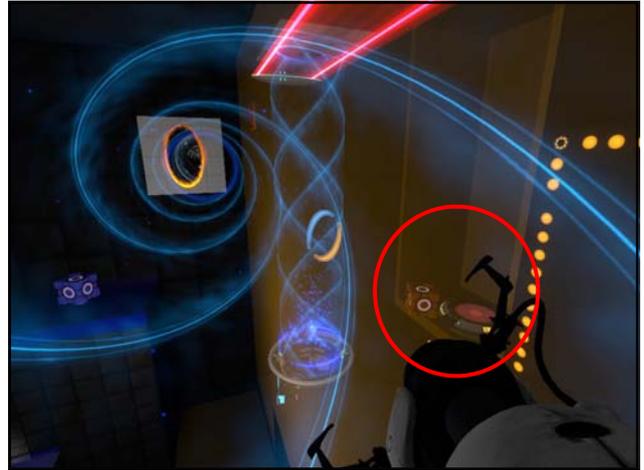
Der Inhalt der Rätsel besteht darin, den einen Würfel so zu bewegen, dass der andere auf dem Schalter ankommt (wobei die Rolle der Farben teilweise von Kammer zu Kammer wechselt). Die Grundidee gefällt uns extrem gut, und auch die technische Umsetzung ist hervorragend gelungen. Die drei Rätsel, die in dieser Map enthalten sind, finden wir allerdings viel zu einfach. Klar muss man als Spieler erstmal langsam an das neue Rätselement gewöhnt werden, aber spätestens gegen Ende hin hätte man den Schwierigkeitsgrad doch etwas erhöhen können. Zwar bestehen aufgrund der „1“ im Namen der Map Hoffnungen auf eine geplante Fortsetzung, allerdings hat rendermouse diesen ersten



Noch ist's leicht: Nur noch den lila Würfel fallen lassen, und der orange plumpst auf den Schalter.



Im dritten Rätsel ist ein Flutlichttunnel im Spiel. Die Frage ist nur, wohin der Würfel schweben soll.



Na, also, das ist aber doch ganz schön knapp, nicht wahr, werter Herr Chikorita? ^^

Teil ursprünglich am 15. Juli 2011 hochgeladen, das ist jetzt schon fast ein Jahr her. Andererseits heißt es ja so schön, dass Qualität ihre Zeit braucht, und zumindest ist rendermouse noch in *Portal*-Kreisen aktiv, sonst hätte er sein Werk nicht für den *Steam*-Workshop optimieren können, also hoffen und warten wir einfach weiter.

Übrigens bezeichnet rendermouse selbst seine Map als eine Liebesgeschichte zweier Begleiterkuben, die für immer voneinander getrennt sind. Ob es am Ende zum freudigen Wiedersehen kommen wird, oder doch eher zu der traurigen Erkenntnis, dass es keine Zusammenkunft mehr geben wird, was die beiden Würfel schließlich in den Selbstmord treiben wird? Warten wir's ab! Ach ja, und bitte nicht die Katzen füttern!

## Physikalischer Hintergrund

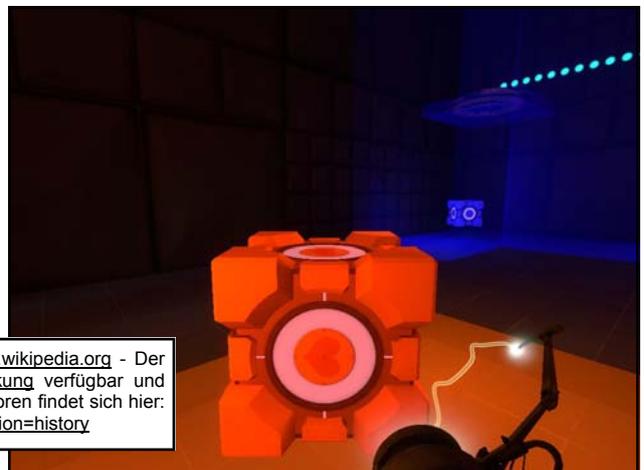
**Quantenverschränkung** (engl. *quantum entanglement*, selten **Quantenkorrelation**) ist ein physikalisches Phänomen aus dem Bereich der Quantenmechanik. Zwei oder mehr verschränkte Teilchen können nicht mehr als einzelne Teilchen mit definierten Zuständen beschrieben werden, sondern nur noch das Gesamtsystem als solches. Allerdings lassen sich die Abhängigkeiten zwischen den einzelnen bei einer Messung auftretenden Zuständen der Einzelteilchen angeben. Dies führt zu tieferen Beziehungen physikalischer Eigenschaften (Observablen) der Systeme, als von der klassischen Physik bekannt.

## Unser Urteil:

# 4,5 / 5

(Einen halben Punkt Abzug gibt es deshalb, weil die Map einfach viel zu leicht ist.)

Textquelle zum Infokasten „Pysikalischer Hintergrund“: Wikipedia, <http://de.wikipedia.org> - Der Originaltext ist unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Quantenverschr%C3%A4nkung> verfügbar und steht unter der Lizenz Creative Commons CC-BY-SA 3.0. Eine Liste der Autoren findet sich hier: <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Quantenverschr%C3%A4nkung&action=history>



# Blue Portals



**O** In *Blue Portals* habt ihr, wie der Name schon sagt, nur die Möglichkeit, blaue Portale zu schießen. Das orange ist jeweils vorgegeben und lässt nur hin und wieder mit Schaltern umsetzen. Wer also unbedingt beide Portale setzen möchte, braucht gar nicht weiterzulesen, denn ein Doppelportalgerät werdet ihr hier nicht finden. Abgesehen davon schien der Mod zunächst ganz gut. Das Design ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, jedoch ganz gut gelungen. Das Ganze spielt übrigens nicht bei Aperture Science, sonder im „Blue Portals Developing Center“, kurz „BPDC“, was den Schriftzug auf dem Speicherkubus erklärt.

Damit kommen wir auch gleich zum nächsten Punkt: Die Speicherkuben. Während ihr zu Beginn noch auf normale Kuben trifft, werden im weiteren Spielverlauf neue Exemplare eingeführt. Als erstes wäre da ein gelber Kubus mit einem Ausrufezeichen darauf. Hierbei handelt es sich um einen Aktivator. Zu jedem !-Kubus gibt es auch einen passenden „Magnet“, der den !-Kubus anzieht und zerstört und dabei Schalteraktionen auslöst.

Damit wären wir auch schon beim nächsten Element, den Magneten. Es gibt nämlich noch zwei weitere Sorten, nämlich diese, die einen Kubus anziehen, und die, die ihn abstoßen. Beispielsweise befindet sich ein abstoßender Magnet vor einem Schalter und stößt jeden Kubus ab, den ihr ablegen wollt. Also müsst ihr zunächst einen Weg finden, um diesen zu deaktivieren.

Als nächstes gibt es einen roten Kubus, der eine Flamme als Symbol hat. Er löst sich in normalem

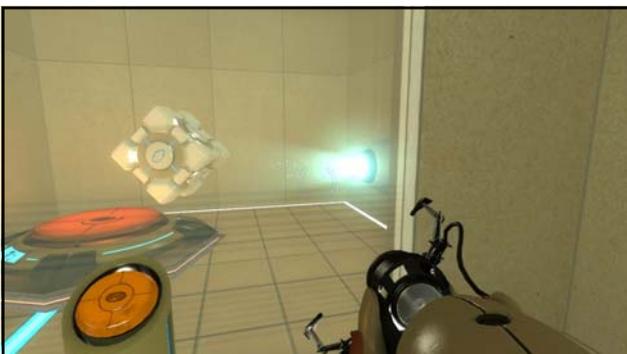


Übersichtliche Liste: Einige dieser neuen Würfeltypen kommen in *Blue Portals* vor, aber nicht alle.

Wasser auf, das ebenfalls neu eingeführt wird und in dem ihr schwimmen könnt. Dafür kann er aber gefrorene Schalter auftauen, die man erst betätigen kann, wenn eben diese gefrorene Fläche darüber weg ist. Zudem fangen berührte Geschütztürme Feuer und explodieren, ähnlich wie wenn sie von einem Laser in *Portal 2* getroffen werden.

Das Gegenteil dazu gibt es auch, den Eis-Kubus. Er ist weiß und hat eine Schneeflocke als Symbol. Er löst sich auf, wenn er von einem Feuer-Kubus berührt oder von einem Lichtstrahl getroffen wird, womit wir wieder bei einem neuen Test-Element sind, dem Lichtstrahl. Er lässt sich durch Portale leiten und von Spiegeln umlenken. Er muss auf einen speziellen Lichtsensor geleitet werden, um Aktionen auszulösen.

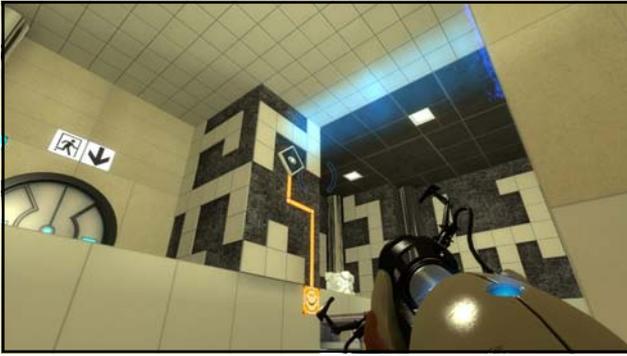
Und als letztes hätten wir da noch einen blauen Kubus, der einen durchgestrichenen Emanzipati-



Magnetische Kräfte: Dieser Magnet zieht euren Würfel vom Schalter runter. Schaltet ihn also ab!



Es klappert die Mühle am rauschenden Bach: Was ist das hier für ein interessantes Wasserrad?



Es werde Licht: Der Lichtsensor funktioniert so ähnlich wie ein Laserempfänger aus *Portal 2*.



Eine heiße Sache: Unser Feuer-Kubus hat soeben erfolgreich einen Geschützturm geröstet.

onsgrill als Symbol hat und durch eben diese nicht aufgelöst wird. Die Reihenfolge, in der die Kuben im Spiel eingeführt werden, stimmt allerdings nicht mit der Auflistungsreihenfolge überein. ^^

Anscheinend waren auch noch weitere Kuben geplant. So gibt es eine Wandzeichnung, die weit mehr als nur die vier hier erwähnten und den normalen Speicherkubus zeigt. In einem Easter Egg findet man zudem einen nicht aufhebbaren blauen Kubus mit Noten drauf. Wenn ihr ihn findet, wir in die Entwicklerkonsole ein Link zum Download des *Blue Portals*-Soundtrack geschrieben. Im Abspann sieht man zudem einen mysteriösen grünen Kubus mit einer Uhr darauf, der im Spiel selbst aber nicht zu finden ist.

Damit hätten wir allerdings noch nicht alle neuen Testelemente, denn es gibt außerdem noch eine spezielle orange blockartige Form von Wasser, das ihr hochschwimmen könnt. Elektroschocker, die klares Wasser wiederum in Todesfallen verwandeln, sich aber zeitweise abschalten lassen. Röhren, in die ihr Speicherkuben fallen lassen müsst, damit sie wie Schalter Dinge aktivieren. Und einen Ventilator, der einen so starken Luftzug entfacht, dass er euch mitreißt und sogar durch Portale geht. So könnt ihr an manchen Stellen einige Meter fliegen. Als letztes sollten wir auch eine besondere Form des Emanzipationsgrills erwähnen, durch die ihr nicht durchlaufen könnt. Stattdessen könnt ihr Portale durchschießen, was jedoch nur in einem Test wirklich erforderlich ist, ansonsten dient er lediglich dazu, abgeschlossene Testbereiche zu verschließen.

Doch diese Große Menge an neuen Testelementen täuscht leider nicht über einige Problemstellen hinweg. So sind einige Sprünge schwere Geschicklichkeitseinlagen, und meistens ist es sogar noch erforderlich, sich mit STRG zu ducken, während man springt. Meistens braucht man mehrere Versuche, um einen solchen Sprung zu

schaffen, was einfach nur frustrierend ist. Auch unter Zeitdruck zu denken ist keine gute Idee, jedoch erforderlich in der letzten Testkammer. Da habt ihr nämlich nur etwas über fünf Minuten für jeden Raum Zeit. Kombiniert mit den eben erwähnten Sprungproblematiken ist dies ziemlich schwierig. Auch sind einige Stellen zu sehr vom Glück abhängig. So gibt es eine Stelle, an der ein Kubus mit einem Ventilator in eine Aktivatorröhre geschossen wird, in meinem Test flog der Kubus allerdings vier Mal an der Röhre vorbei und landete im Giftwasser (ja, das existiert auch noch) daneben, sodass ich erstmal wieder einen neuen Kubus anfordern musste. Leider gibt es solche Stellen viel zu oft (gerade die frustrierenden Sprungpassagen), weshalb ich dem Mod leider keine Top-Bewertung mehr geben kann.

Das Ende ist etwas fragwürdig. Eine andere Stimme als die, die euch durch die Tests geleitet hat, fordert euch auf, wegzurennen, und öffnet eine Tür. Dann hört man einen seltsamen Schrei, gefolgt von einem Piepton, dann wird das Bild schwarz - das heißt leider auch: Keine BTS-Area und kein Bosskampf.

## Unser Urteil (Hauptspiel):

# 6 / 10

 Eigentlich wäre der Test jetzt fertig, aber als ich das Spiel nochmal gestartet habe, um Screenshots zu machen, habe ich einen weiteren Menüpunkt entdeckt, „Bonus Maps“, unter dem gibt es eine Auswahl an verschiedenen Bonuskarten. Wählt ihr die Karten unter „Extended Play“, habt ihr tatsächlich noch eine weitere neun Testkammern große Teststrecke

## Pro / Contra (Hauptspiel):

- + Viele neue Testelemente ...
- + ... die alle perfekt funktionieren
- + Zwar gewöhnungsbedürftige, aber durchaus passende Optik
- + Bonus-Kammern
- = Durchgehend nur blaue Portale
- Frustrierende Sprungpassagen
- Teilweise Glücksspiel
- Zeitdruck beim letzten Test
- Kein BTS

(mit „changelevel“ verbunden oder jeweils einzeln anwählbar), die mir besser gefallen hat als der eigentliche Mod. Deshalb werde ich die auch extra werten. ^^

Bei diesen Tests habt ihr von Anfang an eine Doppel-Portalkanone, könnt also auch orange Portale setzen. In dieser Teststrecke werden neben einigen (nicht allen) schon bekannten neuen Testelementen weitere neue Testelemente eingeführt. Als erstes trifft ihr auf einen Kubus, der optisch einem Laserumlenkungswürfel aus *Portal 2* ähnelt, nur in lila statt in weiß. Er kann sich mit dem Lichtstrahl aufladen und dann eine Zeit lang einen eigenen Lichtstrahl erzeugen. Dann wäre da eine Kugel, die sehr der Co-op-Core aus *Portal 2* ähnelt, und die wohl interessanteste Neuerung, ein neue

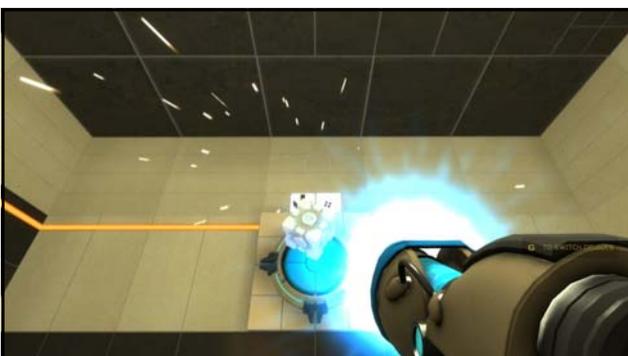
Gun - ja, richtig gelesen! Ihr erhaltet in einer der Testkammern eine zusätzliche Gun. Zwischen ihr und der Portal Gun könnt ihr mit „G“ wechseln. Die neue Gun kann mit Rechtsklick Würfel und Core anziehen und mit Linksklick mit großer Wucht nach vorne schleudern, um so z.B. an der Wand hängende Schalter zu treffen oder dünne Glaswände einzuschlagen. Außerdem gibt es eine Art Trampolin. Wenn ihr draufsteht, eure neue Gun nach unten richtet und linksklickt, dann springt ihr einige Meter in die Höhe bzw. in die Richtung, in die ihr steuert. Auch diese Testelemente funktionieren einwandfrei, und bis auf eine schwere Sprungpassage hatte ich wirklich viel Spaß in diesen Zusatztests, vor allem die neue Gun erfordert auch neuartiges Denken.

## Unser Urteil (Bonus):

# 8 / 10



Der Vollständigkeit halber auch noch schnell die anderen beiden Bonuskarten-Typen: „Bonus Content“ sind vier weitere Maps, wobei jedoch eigentlich nur zwei Maps da sind, sie stehen aber jeweils doppelt in der Liste. Und die Time Trials sind Testkammern aus dem normalen Verlauf, jedoch mit einer Countdown-Uhr, bei der man nach Ablauf stirbt, wenn der Test bis dahin noch nicht geschafft ist. Sie enthalten auch den grünen Uhr-Cube sowie grüne Uhr-Buttons, die sich nur von diesem Kubus-Typ drücken lassen. Aufgrund des Zeitdrucks gefallen mir diese Test jedoch nicht, da, wie gesagt, *Portal* ein Denkspiel ist, und zumindest mir gefällt es nicht, unter Zeitdruck zu denken.



Und Abschuss! Nur in den Bonuskammern könnt ihr Würfel mit Karacho auf Schalter schleudern.

## Pro / Contra (Bonus):

- + Noch mehr neue Testelemente
- + Doppel-Portalgerät
- + Besser schaffbare Tests (keine Glücksspiele etc.)
- Eine schwere Sprungpassage
- Kein BTS

# Laser

Willkommen beim heutigen *Hammer*-Tutorial, liebe **Laser** ... äh, wir meinten natürlich: Liebe **Laser**! Aber es geht heute um **Laser** bzw. um den **Thermal Discouragement Beam**, wie der korrekte englische Titel vollständig lautet.

Für den Laser selbst benötigen wir ein Objekt, das wir wie gewohnt erstellen. Als Class geben wir an: **env\_portal\_laser** (Bild 1). Die Starteinstellungen können wir eigentlich so lassen. Es sei denn, der Laser soll nicht von Anfang an aktiviert sein, dann müssen wir **start off** auf „Yes“ umstellen.

Der Laser alleine reicht allerdings noch nicht, denn wir brauchen, um eine Funktion auszuführen, natürlich auch noch einen Laser Catcher. Dazu erstellen wir ein weiteres Objekt: Einen **prop\_laser\_catcher** (Bild 2). Auch hier lassen wir die Standarteinstellung so wie sie sind und schauen uns stattdessen mal die Outputs an.

In meinem Beispiel möchte ich die Tür öff-

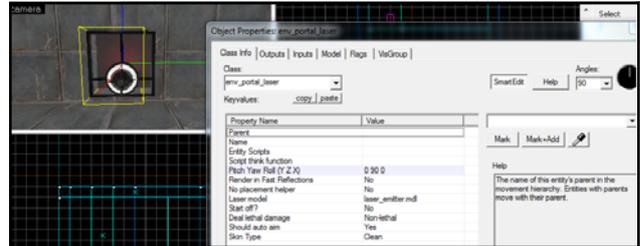


Bild 1: Die Standarteinstellung eines Lasers ...

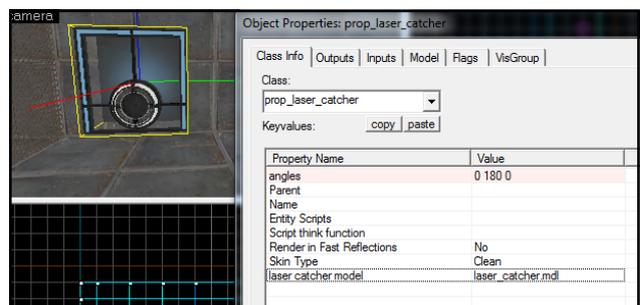


Bild 2: ... sowie eines Laserempfänger. Da muss der Laser hinein geleitet werden.

nen. Eigentlich sind die Befehle genau dieselben wie bei einem Button. Nur statt „onPressed“ und „OnUnpressed“ nehmen wir „OnPowered“ und „OnUnpowered“. Um die Tür zu öffnen müsste es also heißen: „**OnPowered**“ „**Name\_der\_Tür**“ „**Open**“ (Bild3)

Wenn sich die Tür wieder schließen soll, sobald der Laser weg ist, geben wir zusätzlich noch den Befehl: „**OnUnpowered**“ „**Name\_der\_Tür**“ „**Close**“

Es gibt jedoch noch einen zweiten Aktivator für Laser, der „Relay“. Normalerweise beinhalten Laser-Rätsel mehrere davon, durch die der Laser durch geleitet werden muss, bevor er den Catcher erreicht. Dafür müssen wir ein weiteres Objekt erstellen, einen **prop\_laser\_relay** (Bild 4). Die Output-Befehle sind hierbei die gleichen.

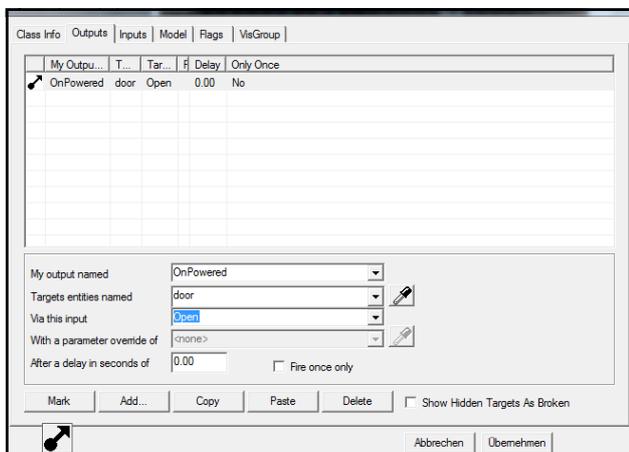
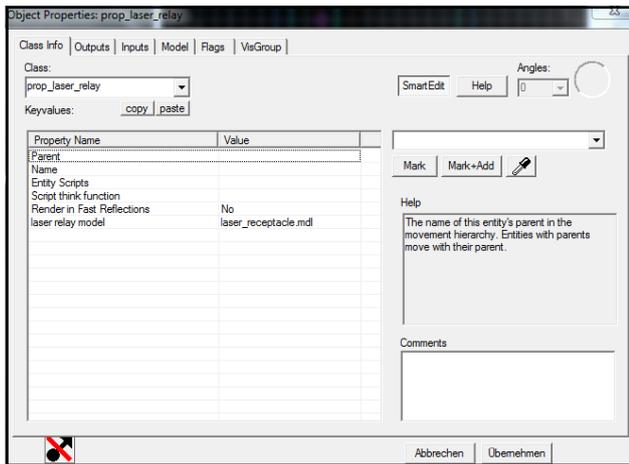
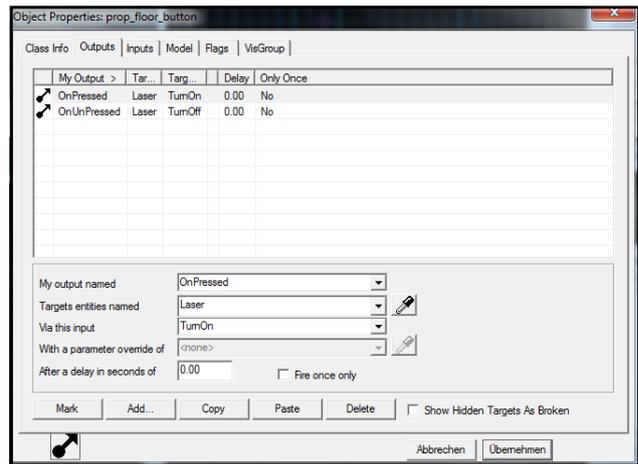


Bild 3: So öffnet der Laser die Tür!



**Bild 4:** Die Einstellungen eines Laser Relay.



**Bild 5:** Laser-Aktivierung auf Knopfdruck.

Wenn der Laser erst aktiviert werden soll, nachdem ein Button gedrückt wurde, dann müssen wir beim Laser „Start off“ auf „Yes“ einstellen und dem Laser einen Namen geben. Danach begeben wir uns in die Outputs des Buttons und stellen ein: „OnPressed“ „Name\_des\_Lasers“ „TurnOn“ bzw. „OnUnpressed“ „Name\_des\_Lasers“ „TurnOff“. (Ich denke mal die Befehle sind selbsterklärend.) (Bild 5)

Für einen Laser Cube nehmen wir einen „prop\_weighted\_cube“ und stellen bei „Cube Type“ und „Skin (old)“ jeweils „reflective“ ein. Für einen Laser Cube Dropper muss man die entsprechende Instance (der Cube Dropper, der „reflective“ im Namen hat) nehmen.

Jetzt compilieren wir die Map noch, und dann haben wir einen funktionierenden Laser, der unsere Tür öffnet (Bild 6).



**Bild 6:** Fertig! Unser Laser trifft seinen Laser Catcher und hat uns damit die Ausgangstür geöffnet.



# Errungenschafts-Guide

In *Portal 2* gibt es ganze 51 Errungenschaften. Wir listen euch in dieser Ausgabe zunächst die Errungenschaften auf, die ihr im Spielverlauf automatisch freischaltet. Diese wären:

- **Weckruf:** Nach der Sequenz, in der euch Wheatley weckt und in die Testanlage bringt.
- **Du Monster:** Wenn ihr GLaDOS aktiviert.
- **Hitzewelle:** Nachdem ihr den ersten Test abgeschlossen habt, in dem Laser vorkommen.
- **Überbrückung:** Nachdem ihr den ersten Test mit Lichtbrücken abgeschlossen habt.
- **Durchbruch:** In Kapitel 4, wenn ihr mir Wheatley auf der Flucht seit.
- **Partner im Patt:** Wenn ihr den Knopf drückt, der den Kerntransfer einleitet.
- **Tolle Knolle:** Nehmt GLaDOS als Kartoffel mit.
- **Schwerkraft aufgehoben:** Löst den ersten Test mit Rückstoßgel.
- **Von 0 auf 100:** Löst den ersten Test mit Beschleunigungsgel.
- **Weißer Pracht:** Löst den ersten Test mit Portalgel.
- **Mit dem Strom schwimmen:** Löst Testkammer 15 aus Kapitel 8.
- **Doppelt hält besser:** Wenn ihr den ersten Wheatley-Test (die Kammer, wo Wheatley euch nach Abschluss erneut hineinschickt, weil er keine neuen Tests hat) zum zweiten Mal gelöst habt.
- **Hier tötet er dich:** Automatisch beim Betreten von Kapitel 9.
- **Mondsüchtig:** Wenn ihr in der Endsequenz das Portal auf den Mond schießt.

Noch ein Hinweis: Bei „Weißer Pracht“ ist es vorgesehen, dass ihr euch aus der schrägen Fläche raus katapultiert. Macht ihr es so wie Chiko bei seinem ersten Durchgang und platziert stattdessen an einer anderen Stelle auf dem Boden neben dem Weg, auf den ihr letztendlich müsst, ein Portal, lasst euch da raus schießen und steuert dann so zu Seite, dass ihr auf dem Weg landet, könnt ihr den Test zwar auch abschließen, umgeht aber den Trigger, der die Errungenschaft aktiviert.



**Weißer Pracht:** Das ist falsch, Chiko! Die Portale müsst ihr hier anders platzieren. Den Test löst ihr zwar auch so, aber die Errungenschaft entgeht euch.



**Hier tötet er dich:** Aber immerhin gibt's vorher noch eine Errungenschaft!

Passend zu der mittelalterlichen Co-op-Map *Storming the Castle*, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, fällt auch das *Portal*-fremde Spiel aus, das wir euch heute vorstellen wollen - und damit haben wir dann auch zusammen mit *Pokémon* (Ausgabe 2) und *Super Mario* (Ausgabe 3) die drei wichtigsten Nintendo-Serien durch. Heute geht es um ...

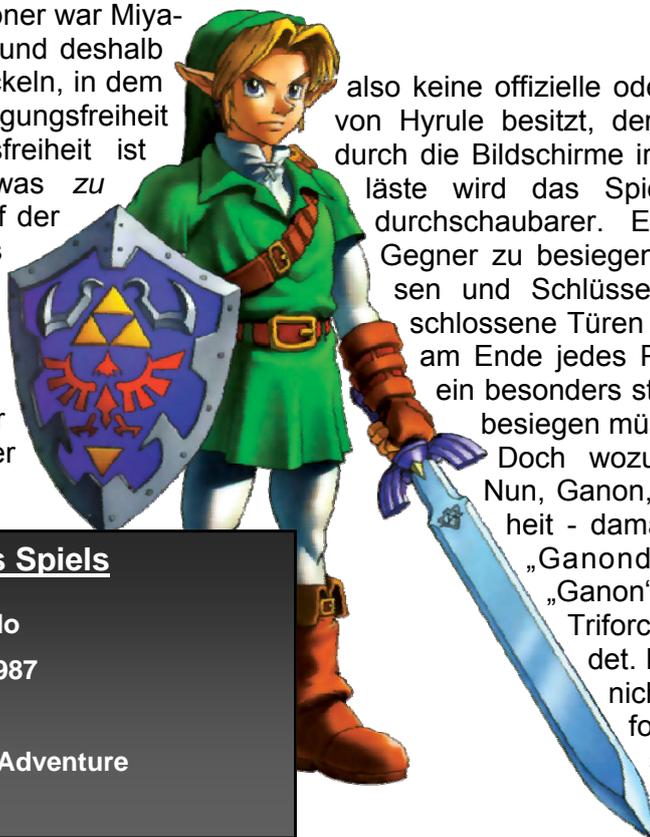
# The Legend of Zelda

▲ Gut 26 Jahre ist es nun her, dass die Nintendo-Spieler der Welt zum ersten Mal Abenteuer in Hyrule erleben durften: Am 21. Februar 1986 erschien in Japan zum ersten Mal *The Legend of Zelda* für das NES. In den USA folgte das Action-Adventure dann im Sommer 1987, bei uns am 27. November 1987. Eine Wiederveröffentlichung gab es auf der ganzen Welt für die Virtual Console, jeweils direkt am Release-Tag der Wii.

Erdacht wurde das Spiel von Shigeru Miyamoto, dem Mann, der auch schon *Super Mario Bros.* erfunden hatte - und genauso, wie er mit *Super Mario Bros.* quasi die Jump'n'Runs erfand, ist auch *The Legend of Zelda* der Urvater aller Action-Adventures. Das Hüpfspiel mit dem rotbemützten Klempner war Miyamoto nämlich zu linear, und deshalb wollte er ein Spiel entwickeln, in dem der Spieler mehr Bewegungsfreiheit hat. Diese Bewegungsfreiheit ist teilweise allerdings etwas zu groß, denn vor allem auf der Oberwelt verliert man als Spieler sehr schnell die Übersicht und hat keine Ahnung, wo man den nächsten Palast findet. Hinweise sind auch nur sehr spärlich verteilt - wer



Aufbruch ins Abenteuer: Ein alter Mann in einer Höhle überreicht euch euer erstes Schwert.



also keine offizielle oder inoffizielle Weltkarte von Hyrule besitzt, der muss auf gut Glück durch die Bildschirme irren. Innerhalb der Paläste wird das Spielprinzip dann etwas durchschaubarer. Es ist eure Aufgabe, Gegner zu besiegen, Schalterrätsel zu lösen und Schlüssel zu finden, um verschlossene Türen öffnen zu können, und am Ende jedes Palastes erwartet euch ein besonders starkes Monster, das ihr besiegen müsst.

Doch wozu der ganze Stress? Nun, Ganon, der Prinz der Dunkelheit - damals hieß er noch nicht „Ganondorf“, sondern nur „Ganon“ ohne „Dorf“ - hat das Triforce der Macht entwendet. Damit der dunkle Ritter nicht auch noch das Triforce der Weisheit mopfen kann, zerbricht Prinzessin Zelda die-

## Daten des Spiels

Entwickler:	Nintendo
Release (D):	15.11.1987
Systeme:	NES
Genre:	Action-Adventure
FSK:	ab 0



Der erste Kampf: Dieser reizende Drache bewacht im ersten *Zelda*-Abenteuer ein Stück des Triforce.



Guten Morgen! Ihr Hyperschlaf dauerte: 50 Tage! Navi weckt Link zu *Ocarina of Time*.

ses in acht Teile und versteckt sie im ganzen Land, bevor sie dann von Ganon gefangen genommen wird. Link muss nun die acht Teile wieder einsammeln und anschließend die Prinzessin befreien. Na, viel Spaß! ^^

Eine für damalige Verhältnisse Revolution war die Tatsache, dass das Spiel über einen Batteriespeicher verfügte. Im Gegensatz zu bisherigen Spielen, die entweder immer wieder von vorne starteten oder den Spieler mit endlos langen Passwörtern beglückten, war es bei *The Legend of Zelda* zum ersten Mal möglich, den Spielstand direkt auf dem Modul zu speichern und ihn immer wieder zu laden. Heute selbstverständlich, damals etwas besonderes. Obwohl *The Legend of Zelda* das erste relesete *Zelda*-Spiel war, steht es in der chronologischen Abfolge eher weiter hinten, aber die genaue chronologische Reihenfolge der *Zelda*-Spiele lässt sich sowieso nur schwer feststellen, weil jedes Spiel eine unabhängige Geschichte, meistens sogar mit einem völlig anderen Link erzählt. Trotzdem ist eins der Spiele, die in der Storyline am weitesten nach vorne gehören, *Ocarina of Time*, das Meisterwerk für das Nintendo 64, das im Sommer 2011 für den Nintendo 3DS neu aufgelegt wurde. Für das Nintendo 64 erschien das Spiel kurz vor Weihnachten 1998. Fünf Jahre später kam für den Gamecube die *Zelda Collector's Edition* heraus, die neben *The Legend of Zelda* und dem Nachfolge *Zelda II - The Adventure of Link* auch *Ocarina of Time* und dessen direkten Nachfolger *Majora's Mask* enthält. Die *Collector's Edition* war allerdings nicht offiziell im Handel erhältlich, sondern nur als Zugabe im Gamecube-*Mario Kart Double Dash*-Bundle

oder im Sternekatlog.

Und noch ein kleiner Fakt am Rande: Woher kommt der Name „Zelda“? Hier hat sich Miyamoto von der Frau des Schriftstellers Francis Scott Key Fitzgerald inspirieren lassen. Diese hieß nämlich Zelda und lebte von 1900 bis 1948.

## Ocarina of Time

▲ *Ocarina of Time* ist der fünfte Teil der *Zelda* -Reihe und der erste für das Nintendo 64. Außerdem ist es das erste *Zelda*-Spiel in 3D, nachdem man alle voran gegangenen *Zelda*-Games nur aus der 2D-Draufsicht genießen konnte.

Auch in der Chronologie der Storyline reiht sich *Ocarina of Time* sehr weit vorne ein. Link ist noch ein Kind und lebt im Dorf der Kokiri. Dort wird er von vielen nicht ernst genommen, weil er als einziger keine Fee besitzt - wie auch, wo er doch gar kein richtiger Kokiri ist? Eines Tages taucht jedoch die kleine Fee Navi bei Link auf und bittet ihn, zum weisen alten Deku-Baum zu kommen. Dieser braucht nämlich Links Hilfe: Das Spinnen-Monster Gohma

### Daten des Spiels

Entwickler:	Nintendo
Release (D):	11.12.1998
Systeme:	N64, Gamecube, 3DS
Genre:	Action-Adventure
FSK:	ab 0



Pfui Spinne: Gohma hat den Deku-Baum befallen. Leider kommt Link zu spät zur Rettung.



Legendäre Begegnung: Link trifft Prinzessin Zelda zum ersten Mal persönlich.

ist ins Innere des Deku-Baums eingedrungen und droht, ihn zu vernichten. Link betritt also ebenfalls den riesigen Deku-Baum, findet Gohma und macht ihn unschädlich - aber leider zu spät, der Deku-Baum ist schon zu sehr geschwächt und wird unvermeidlich sterben. Mit letzter Kraft vertraut er aber Link sein Geheimnis an: Er ist der Hüter von einem der drei Heiligen Steine, und dieser war es, den Gohma holen wollte. Nun soll Link den Heiligen Stein an sich nehmen und auch die anderen beiden Steine suchen, mit deren gemeinsamer Kraft sich ein geheimnisvolles Portal in der Zitadelle der Zeit öffnen lässt.

Link macht sich also auf den Weg, doch das Suchen der drei Heiligen Steine ist nur die Vorgeschichte, denn richtig los geht es erst, als Link die Steine alle zusammen hat. Es folgt dann eine unerwartete Wendung der Geschichte, von der wir jetzt aber nicht zu viel verraten wollen, sondern nur das Stichwort „Zeitreise“ in den Raum werfen. ;-)

Die namensgebende „Ocarina of Time“ ist dabei neben dem Schwert Links wichtigster Ausrüstungsgegenstand im Spiel. Im Lauf des Spiels lernt ihr verschiedene Melodien, die ihr dann auf der Flöte nachspielen könnt, und die daraufhin ein bestimmtes Ereignis auslösen. Viele der Melodien dienen zum Teleport innerhalb der Spielwelt, andere Lieder können aber auch das Wetter ändern oder Links Pferd Epona herbei rufen. Denn *Ocarina of Time* ist auch das erste *Zelda-*



Spiel, in dem Link reiten kann - obwohl Miyamoto das eigentlich schon von Anfang an umsetzen wollte, aber erst auf dem Nintendo 64 hatte er endlich die technische Möglichkeit dazu. Jedenfalls lernt Link seinen späteren Freund Epona auf der Lon Lon Ranch kennen. Dort ist Epona allerdings noch ein Fohlen und viel zu klein, um auf ihm zu reiten. Sieben Jahre später allerdings ... oh, wir verraten schon wieder zu viel! ^^

Da der Nintendo 64-Controller über vier gelbe C-Knöpfe verfügt, werden diese natürlich auch alle genutzt. Drei der C-Knöpfe könnt ihr mit verschiedenen Items belegen, um schnellen Zugriff auf sie zu haben. Der vierte C-Knopf dient der Kommunikation mit Navi, wobei die auch ein Kapitel für sich ist. Ihren Namen hat Navi von „Navigation“, denn genau das ist ihre Aufgabe: Sie sollen dem herum irrenden Spieler Tipps geben, wo sich sein nächstes Ziel befinden könnte. Allerdings fühlten sich viele Spieler doch ziemlich genervt von der kleinen Fee. Was auch teilweise verständlich ist.

Denn wenn man sich z.B. mit vollstem Bewusstsein noch ein wenig in Kakariko die Zeit tot schlägt, um entlaufene Hühner einzusammeln, dann kann man es irgendwann nicht mehr gebrauchen, dass Navi einem ständig erzählt, man solle sich mal den Todesberg näher ansehen.

*Zelda - Ocarina of Time* erschien fast zeitgleich in allen Ländern der Welt: Am 21. November 1998 in Japan, nur zwei Tage später am 23. November in den USA, und dann schließlich am 11. De-



Hottehü! In *Ocarina of Time* kann Link zum ersten Mal auf Epona durch Hyrules Steppen reiten.

zember bei uns. Für den Gamecube erschien dann mehrmals eine Neuauflage. Zum einen war das Spiel ein Bestandteil der *Zelda Collector's Edition*, die Ende 2003 im Bundle mit *Mario Kart Double Dash* erschien, und die ansonsten noch die beiden NES-*Zeldas* und den direkten Nachfolger *Majora's Mask* enthält. Außerdem erschien am 3. Mai 2003 eine limitierte Auflage von *Zelda - The Wind Waker*, die als Bonus-Disk auch *Ocarina of Time - Master Quest* enthält. Das ist eigentlich das gleiche Spiel, allerdings wurden die Dungeons umgebaut und sind nun etwas schwieriger. Beide *Zelda*-Discs - sowohl die *Collector's Edition* als auch *Master Quest* - waren auch im Sterne-Katalog erhältlich. Außerdem erschien *Ocarina of Time* am 23. Februar 2007 für die Virtual Console der Wii und wurde am 17. Juni 2011 für den Nintendo 3DS neu aufgelegt, diesmal tatsächlich mit 3D-Effekt.



„Ich tuuuuu mein Bestes, Prinzessin!“ Die Drehbuchautoren haben das leider nicht getan ...

## Und im Fernsehen?

▲ Während die *Zelda*-Spiele jedes Mal aufs Neue ein Meisterwerk für sich sind, sieht es mit der gleichnamigen Zeichentrickserie ganz anders aus. Doch beginnen wir am Anfang ...

*The Legend of Zelda* wurde 1989 produziert und ist, entgegen eines verbreiteten Irrglaubens, kein Anime, sondern ein US-Cartoon, der ähnlich billig wie *Super Mario Bros.* produziert wurde. Einziger Sinn und Zweck der Serie war die Tatsache, dass man noch ein zweites beliebtes Nintendo-Spiel in die *Super Mario Bros. Super Show* integrieren wollte, und so lief *Zelda* immer Freitags anstelle der *Mario*-Episoden.

In keiner einzigen der 13 Folgen mit einer durchschnittlichen Länge von jeweils knapp einer Viertelstunde erlebt Link epische Abenteuer, wie man sie aus Spielen wie *Ocarina of Time* oder *Twilight Princess* erwarten würde. Stattdessen ist der Hylianer ein tagträumender Tollpatsch, der im Schloss von Hyrule lebt, und zwar ziemlich in den Tag hinein. Er ist hoffnungslos in *Zelda* verknallt, aber *Zelda* erwidert diese Liebe nicht ganz. Mindestens einmal pro Folge versucht Link, die Prinzessin zu küssen, was aber jedes Mal auf eine andere Weise schief geht - ein Running Gag!

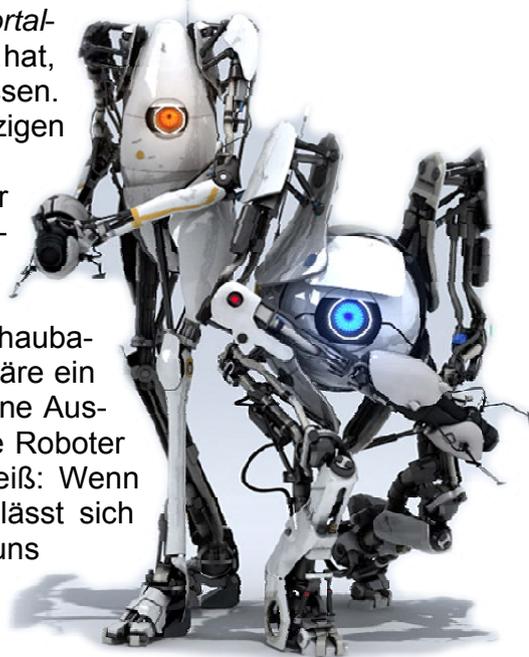
Ein bisschen Story gibt's aber trotzdem: Ganondorf besitzt den Triforce der Macht, während *Zelda* im Schloss den Triforce der Weisheit aufbewahrt. Ganondorf versucht mit zuverlässiger Regelmäßigkeit, den Triforce der Weisheit zu stehlen, da derjenige, der beide Triforce besitzt, für immer der Herrscher über dieses Land sein wird - Zitat von *Zelda* aus dem Intro! Link muss daher also verhindern, dass Ganondorf den Triforce der Weisheit an sich bringt, und wenn der Gerudo-König das doch mal schafft, dann muss ihm der Triforce eben wieder abgeluchst werden. Außerdem gibt es eine kleine, nervige Fee, die aber nicht Navi, sondern Sprite heisst.

Unterm Strich ist *The Legend of Zelda* ein ganz netter Fantasy-Comedy-Cartoon, im Vergleich zu den Spielen floppt er aber gnadenlos. Trotzdem muss er in den USA zumindest genug Erfolg gehabt haben, um eine Comic-Reihe zu rechtfertigen. Darin wurde dann noch ein dritter Triforce hinzu gefügt: Der Triforce des Mutes, den Link in seinem Herzen trägt. Fünf der Comic-Geschichten erschienen übrigens auch auf Deutsch, nämlich im *Super Mario Bros.-Comic-Magazin*, das Anfang der 90er Jahre erschien. Die Serie selbst lief ab 2. Januar 1993 bei RTL und wurde dort bis 1996 noch drei Mal wiederholt. 2001 gab es ein Wiedersehen bei Fox Kids, seitdem wurde die Serie nicht mehr gesichtet, was aber wirklich kein großer Verlust für uns ist.

## Atlas und P-Body präsentieren: Unsere Roboter-Kollegen

Atlas und P-Body kennt wahrscheinlich jeder *Portal*-Spieler. Wer den Co-op-Modus ein paar Mal gespielt hat, der hat die beiden sicher schon in Herz geschlossen. Aber Atlas und P-Body sind bei Weitem nicht die einzigen Roboter aus der Welt der Videospiele.

In diesem Special stellen euch die beiden ein paar ihrer Kollegen vor, wobei sie sich nicht nur auf Games beschränken - auch in Animes und Cartoons haben unsere zwei Freunde entfernte Verwandte. Beachtet aber bitte, dass die Roboter eine unüberschaubare Großfamilie sind. Sie wirklich alle zu erwähnen, wäre ein Ding der Unmöglichkeit, daher mussten wir eine kleine Auswahl treffen und natürlich auch einige sehr bekannte Roboter einfach unter den Tisch fallen lassen. Aber wer weiß: Wenn euch dieses kleine Off-Topic-Special gefällt, dann lässt sich vielleicht mal über eine Fortsetzung reden. Schreibt uns einfach eure Meinung dazu - und nun viel Spaß bei unserem Ausflug in die Welt der Roboter!



Bildquelle: <http://half-life.wikia.com>



### Mega Man

Ganz vorne muss bei einem Roboter-Special natürlich *Mega Man* stehen. Der mechanische Held war Anfang der 90er Jahre, zu Lebzeiten von NES und Super Nintendo, ein heißer Rivale von *Super Mario* im Kampf um den Titel „größter Nintendo-Star“ - dabei ist Mega Man selbst gar nicht mal von Nintendo, sondern von Capcom! Das erste Spiel der Reihe erschien 1987. Mega Man zieht darin los, um Dr. Wily zu besiegen, welcher mit Hilfe von Robotern die Weltherrschaft an sich reißen will. Dr. Wily hatte gemeinsam mit Dr. Light Mega Man gebaut, ist dann aber größenwahnsinnig geworden.

### Half-Life

Neben *Portal 2* gibt es in noch einem Valve-Spiel Roboter, nämlich in *Half-Life* - zumindest in der deutschen Version! Alle menschlichen Gegner wurden nämlich für unseren Markt durch Roboter ersetzt. Jugendfrei wurde das Spiel dadurch zwar nicht, zumindest aber nicht mehr indiziert. Somit erschießen wir also keine Soldaten sondern wandelnde Blecheimer, vom Spielprinzip her bleibt es aber das gleiche.



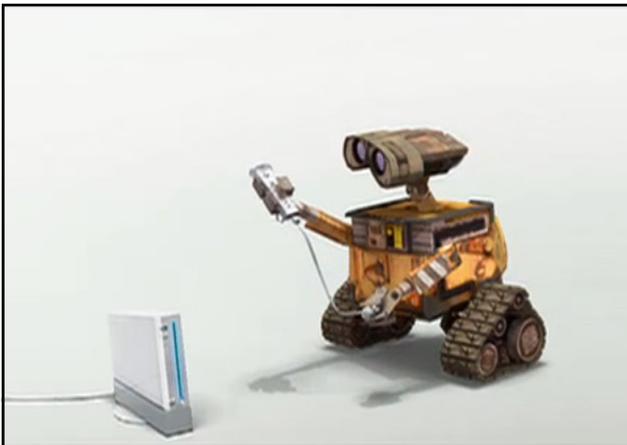


## Super Mario World

Kaum zu glauben, aber auch in *Super Mario World* kommen Roboter vor - Robokoopas, um genau zu sein! Die mechanischen Schildkröten streifen durch einige Schlösser und funktionieren vom Grundprinzip her so ähnlich wie Knochentrocken: Springt Mario ihnen auf den Deckel, klappen sie zusammen, stehen aber einige Sekunden später wieder auf und laufen weiter. Im Gegensatz zu Knochentrocken könnt ihr die Robokoopas aber in der Zwischenzeit aufheben, herumtragen oder auch durch die Gegend schmeißen, was vor allem im finalen Kampf gegen Bowser gut zu wissen ist.

## R.O.B.

Nicht alle Nintendo-Fans wissen, dass R.O.B. tatsächlich vor vielen Jahren einmal ein Zubehör für das NES war. Der kleine Roboter konnte damals über die Konsole gesteuert werden, um beispielsweise Bauklötze zu stapeln. Pünktlich zu seinem 20. Jubiläum wurde R.O.B. - was für Robotic Operation Buddy steht - reaktiviert, als geheimer Fahrer in *Mario Kart DS* (siehe Bild). Auch in *Super Smash Bros. Brawl* ist der kleine Roboter als Kämpfer dabei. Er wirbelt mit den Armen, um seine Gegner zu schlagen, oder schießt Laser aus seinen Augen, die ebenfalls ein paar Prozent Schaden bringen.



## Wall-E

Ich weiß nicht, aber irgendwie fand ich früher, dass R.O.B. und Wall-E sehr ähnlich aussehen - dabei haben sie nichts miteinander zu tun, abgesehen davon, dass sie beide Roboter sind! Wall-E ist der Held des gleichnamigen Oscar-prämierten Pixar-Animationfilms aus dem Jahr 2008. Der kleine Roboter ist zurück geblieben, nachdem die Menschen die Erde zuerst zu gemüllt und dann verlassen haben. Seither führt er ununterbrochen weiterhin seine Aufgabe aus: Müll zu Würfeln formen und stapeln. Doch sein Leben ändert sich schlagartig, als die Erkundungssonde Eve auftaucht.

## The Game of Robot

Den PC-Klassiker *The Game of Robot* kennen womöglich nur die wenigsten von euch. Die Reihe erschien ab 1988 in insgesamt vier Teilen. Ihr übernehmt ein namenloses kleines Männchen, das durch die Welt läuft, Items einsammelt und diese zur richtigen Zeit am richtigen Ort verwenden muss, um weiterzukommen. Die namengebenden Roboter sind dabei ein Gegnertyp, sehen aber eher wie riesige Insekten aus. Downloaden lässt sich der zeitlose Klassiker auf <http://www.game-of-robot.de>.





## Astro Boy

Auf den ersten Blick mag man es kaum glauben, auf den zweiten Blick auch nicht, aber der kleine Junge auf dem Screenshot links ist auch ein Roboter - sogar einer der bekanntesten Roboter Japans! *Astro Boy* wurde 1952 von Manga-Meister Osamu Tezuka (*Kimba, der weiße Löwe*) geschaffen und gilt als die erste Anime-Serie überhaupt. Gebaut wurde Astro Boy von Dr. Tenma als Ersatz für dessen Sohn Tobio, der bei einem Autounfall ums Leben kam. Als Dr. Tenma feststellt, dass Astro Boy nicht altern kann, verstößt er sein Werk. Astro Boy wird daraufhin von Professor Ochanomizu aufgenommen und mit Superkräften ausgestattet, um fortan für das Gute auf der Welt zu kämpfen.

## Gundam

In Japan ebenfalls sehr beliebt sind sogenannte Mechas - das sind riesige Kampfroborer, die teilweise von Menschen gesteuert werden. In Japan gibt es unzählige Mecha-Serien, eine davon ist beispielsweise *Gundam*. Das *Gundam*-Universum wurde von dem Spielzeugriesen Bandai erschaffen und besteht bisher aus 13 Anime-Serien mit insgesamt rund 500 Folgen, welche natürlich fleißig von Merchandise begleitet werden. Die Abkürzung „Gundam“ steht übrigens für „General Utility Non-Discontinuity Augmented Maneuvring (System)“. Im deutschen Free TV lief bisher allerdings nur eine einzige *Gundam*-Serie, nämlich *Gundam Wing*.



## Dr. Slump

Und noch ein japanischer Roboter, wobei Arale noch weniger nach einem Roboter aussieht als *Astro Boy* - sie ist das kleine Mädchen mit der großen Brille auf dem Screenshot links! Gebaut wurde Arale von dem Wissenschaftler Senbei Norimaki, der den Spitznamen Dr. Slump trägt, und seine selbstgebastelte Tochter entwickelt schnell einige Eigenheiten. Ein Running Gag ist etwa, dass Arale Hundehäufchen aus der Straße aufsammelt und im Fundbüro der Polizei abgibt - man merkt also schon, dass man *Dr. Slump* nicht ernst nehmen darf, im Gegenteil, es handelt sich um eine reinrassige Comedy-Serie mit hochgradig japanischem Humor. Erfunden wurde sie von Akira Toriyama, der vor allem als Schöpfer von *Dragon Ball* weltbekannt wurde. Es existiert sogar ein Crossover: In einem Kapitel von *Dragon Ball* verschlägt es Son-Goku nach Pinguinhausen, das Dorf, in dem *Dr. Slump* spielt, und trifft auf die schrägen Einwohner.



Son-Goku trifft Arale - zu sehen in der *Dragon Ball*-Folge *Ein seltsames Dorf*, eine der chaotischsten Episoden.

# Die Neca Portal Gun

Diesen Frühling veröffentlichte die Firma Neca das ultimative Sammlerstück für alle *Portal*-Fans: Den Original-Nachbau einer Portal Gun von Aperture Science! Nun gut, zwar fehlt in dieser Replikation die wichtigste Funktion (das Erschaffen von Portalen), aber optisch gleicht sie der Vorlage aus dem Spiel 1:1 in Größe, Form und Farbe, und so macht sie sich hervorragend im Regal jedes Sammlers.

Um tatsächlich an so eine Neca Portal Gun heranzukommen, muss man allerdings tief in die Tasche greifen - als Europäer sogar noch tiefer als die Amis! ThinkGeek, der Online-Shop, dem wir auch unsere Geschütztürme (siehe Ausgabe 3) verdanken, startete den Verkauf am 4. Mai 2012 zu einem Preis von rund 140 Dollar (ca. 112 Euro), was für sich gesehen schon ein sehr stolzer Preis ist - aber noch fast geschenkt im Vergleich zu den Preisen, die man inzwischen bezahlen darf! Die Portal Gun ist nämlich auf 5.000 Exemplare weltweit limitiert und war bei ThinkGeek nach gerade mal einer halben Stunde restlos ausverkauft. Hinzu kommt, dass der Shop, obwohl er eigentlich international versendet, die Portal Gun aufgrund von Lizenzbestimmungen nur innerhalb der USA verkaufen durfte - als normaler Europäer hatte man somit kaum eine Chance, regulär ein Exemplar zu ergattern, sondern muss sich auf die Amis „verlassen“, die ein paar schnelle Dollars wittern und ihre Portal Gun auf eBay einstellen, wo der Endpreis in der Regel zwischen 300 und 500 Euro rangiert - zuzüglich saftiger Portokosten!

Wie gesagt, Portale erschaffen kann die Neca Portal Gun nicht, aber nachdem sie mit drei Batterien gefüttert wurde, kann sie immerhin blau bzw. orange leuchten und damit zumindest so tun, als würde sie gerade ein Portal platzieren. Uns gefällt's!

Übrigens: Wer nicht das Glück hatte, eine der Portal Guns zu ergattern, der kann sich vielleicht freuen, denn Neca wird einen Nachfolger produzieren, die Portal Gun von P-Body. Von ihrem Vorgänger unterscheidet sie sich durch



So liefert Aperture Science: Die Originalverpackung unserer Neca Portal Gun ...



... und der Inhalt: Die Portal Gun hat jetzt einen Ehrenplatz in unserer Redaktion bekommen.



zwei gelbe Streifen sowie in der Farbe der Portale, die logischerweise orange und rot sind. Vielleicht ist die P-Body Portal Gun nicht ganz so legendär wie das Original von Chell, aber durchaus auch ein hervorragendes Sammlerstück, und es lässt sich sogar in Deutschland erwerben: <http://www.space-figures.de> bietet Vorbestellungen für knapp 150 Euro an, geliefert wird im Juli oder August.

## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Nachdem wir in der vorliegenden Ausgabe den neuesten DLC, die *Perpetual Testing Initiative*, ausführlich getestet haben, werfen im nächsten Heft einen Blick zurück auf die ersten beiden DLCs. Die ersten beiden? Richtig! Denn neben dem allseits bekannten offiziellen ersten DLC, der im ~~Sommer~~ Frühherbst 2011 den Challenge-Modus einführt, erschienen auch einige spezielle Testkammern zusammen mit dem Controller „Razer Hydra“. Was es damit auf sich hat, erzählen wir euch in der kommenden Ausgabe.

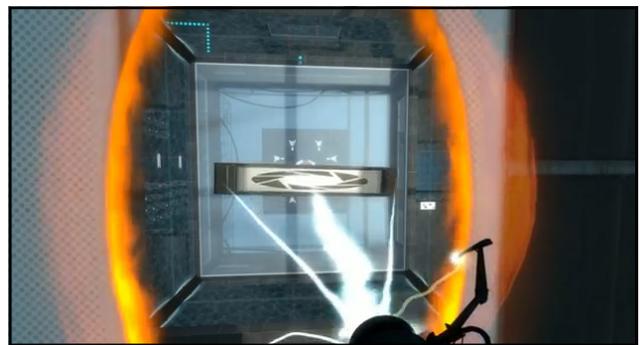
Ansonsten lest ihr im nächsten Heft, wie jeden Monat, Tests zu gelungenen Custom Maps, außerdem setzen wir den Errungenschafts-Guide und das Hammer-Tutorial fort.

PS: Am besten tragt ihr euch in die Abonnentenliste auf unserer Homepage <http://www.portal-mag.de> ein, dann verpasst ihr das Heft garantiert nicht.

**Bis zur nächsten Ausgabe!**



GLaDOS als Vogelzüchterin kennt ihr, wenn ihr den ersten DLC durchgespielt habt (oben). Eher unbekannt dürften euch dehnbare Würfel sein (unten).



**Erscheinungstermin:**

# Juli 2012

## >>> Impressum

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

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

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

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

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