

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

SIEGER-SCREENSHOT  
VON CHICKENMOBILE

DIE ERSTEN BEIDEN DLC'S  
IM GROSSEN RÜCKBLICK

GLÜCKWUNSCH AN DIE GEWINNER  
DES SCREENSHOT-WETTBEWERBS

VERSCHOLLENES TESTELEMENT:  
DER PNEUMATIC DIVERSITY VENT

DAS GEHEIMNIS VON RATMAN

DER POTATO SACK IST WIEDER DA

AUSGABE 6/12

**„Auf dem Cover befindet sich ein Screenshot.  
Das ist Kunst.“**

„Wenn Sie den Buzzer hören, bewundern Sie die Kunst.“ Denn dabei handelt es sich um den Gewinner unseres Screenshot-Wettbewerbs, der neben zwei *Steam*-Spielen auch einen Platz auf dem Cover dieses Heftes gewonnen hat.

In diesem Sinne:

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

Wir bekamen so viele tolle Bilder zugeschickt, dass die Auswahl wirklich schwer fiel. Letzten Endes konnten wir uns aber doch für einen Sieger entscheiden, wie ihr seht. Glückwunsch an den Gewinner! Eine kleine Auswahl weiterer eingesandter Screenshots gibt es in der Heftmitte zu bewundern.

Das Titelthema dieser Ausgabe befasst sich mit den ersten beiden DLCs für *Portal 2*. Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe bereits die *Perpetual Testing Initiative* besprochen haben, berichten wir euch nun

zum einen vom Sommer-DLC 2011, der tatsächlich erst im Frühherbst erschien, und zum anderen vom *Sixense Motion Pack*, das nur zusammen mit dem Razer Hydra Controller ausgeliefert wird und daher vielen Spielen gänzlich unbekannt ist.

Natürlich sind auch alle anderen gewohnten Rubriken wieder da: Der Map Check ebenso wie der Errungenschafts-Guide, das Spotlight on Character und der Blick über den Tellerrand.

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!



**Special: Die ersten Portal 2 DLCs** 4

Vor der *Perpetual Testing Initiative* gab es bereits einen DLC im Frühherbst 2011 - und davor das *Sixense Motion Pack*!

**Gewinnspiel: Der beste Screenshot** 8

Wir haben unsere Sieger gefunden! Die besten Bilder haben wir auf zwei Doppelseiten zusammengestellt. Den Sieg hätten sie alle verdient!

**Map Check: Testing is the Future** 12

In einer unbekanntenen Zukunft landet ihr durch einen Unfall in einer verfallenen Teststrecke von Aperture Science.

**Map Check: Share it!** 14

Eine kleine Co-op-Map für zwischendurch.

**Workshop-Testecke** 15

In dieser neuen Rubrik stellen wir euch spielswerte Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* kurz und knapp vor.

**Mod-Test: Portal Project Beta** 16

Ein sehr Einsteiger-freundlicher Mod, aber trotzdem nicht so ganz perfekt.

**Hammer-Tutorial** 19

Diesmal reaktivieren wir ein entferntes Testelement, den Pneumatic Diversity Vent.

**Errungenschafts-Guide** 22

Diesen Monat widmen wir uns den Einzelspieler-Errungenschaften in *Portal 2* aus der Anfangsphase des Spiels.

**Spotlight on Character** 23

Doug Rattmann streift als heimlicher Beobachter Chells durch die Testkammern. Was hat es mit ihm auf sich?

**Spieletest: Potato Sack Reunion** 27

Die Spielesammlung *Potato Sack* besteht aus 13 Indie Games, denen gemeinsam ist, dass sie Anspielungen auf *Portal* enthalten.

**Blick über den Tellerrand** 30

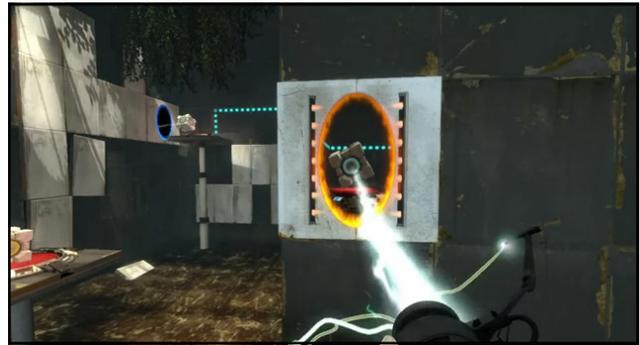
Bevor es *Portal* gab, war *Anno 1602* ein Lieblingsspiel von Chikorita. In dieser Ausgabe lest ihr alles über den Aufbau-Klassiker.

**Die geheime Testkammer** 33

Flo hat in *Portal 1* eine geheime Testkammer entdeckt und erklärt euch, wie ihr sie erreichen könnt und was es dort zu sehen gibt.

**Service: Das Portal-Magazin mobil** 35

Überraschung! Wollt ihr das Portal-Magazin auch auf eurem Handy lesen? Dann sind unsere QR-Codes das Richtige für euch!



Das *Sixense Motion Pack* ist der erste DLC für *Portal 2* - und zugleich der unbekannteste. Wir haben ihn mitsamt Controller für euch getestet! → **Seite 4**



Ratman ist eins der großen Geheimnisse in den Aperture-Testkammern. Wir enthüllen alles, was über den Rattenmenschen bekannt ist. → **Seite 23**



Der *Potato Sack* ist wieder da: 13 Indie Games mit *Portal*-Anspielungen zum kleinen Preis. Wir verraten euch, wann und warum diese Spielesammlung veröffentlicht wurde.. → **Seite 27**

# Die ersten Portal 2 DLCs

Am 8. Mai erschien mit der *Perpetual Testing Initiative* der zweite DLC zu *Portal 2* - aber das wusstet ihr sicher schon, immerhin haben wir darüber in der vorangegangenen Ausgabe mehr als ausführlich berichtet. Die Bezeichnung „zweiter DLC“ macht allerdings klar, dass es auch schon einen ersten DLC gegeben haben muss. Dem war tatsächlich so, er erschien am 4. Oktober 2011.

DLC steht für „Downloadable Content“, also „herunterladbarer Inhalt“. Ihr ladet also, getreu der Definition des Wortes, etwas herunter, das eurem Spiel hinzugefügt wird. Dieser erste herunterladbare Inhalte wurde zunächst für Sommer 2011 angekündigt, aber nachdem sich der Termin mehrmals verschoben hatte, wurde doch Frühherbst daraus. Und für die lange Wartezeit ist der DLC dann doch etwas umfangarm, aber in jeden Fall besser als gar nichts. Valve liefert immerhin überhaupt neue Inhalte für die Spiele - viele andere Entwickler veröffentlichen einmalig das fertige Spiel, kümmern sich aber nicht um nachträgliche Erweiterungen.

Der DLC 1 führt zu einem Challenge-Modus ein. Dieser bietet euch die Möglichkeit, euch in ausgewählten Testkammern aus dem Hauptspiel mit euren Freunden zu vergleichen - sowohl bei der Zeit als auch im Hinblick auf

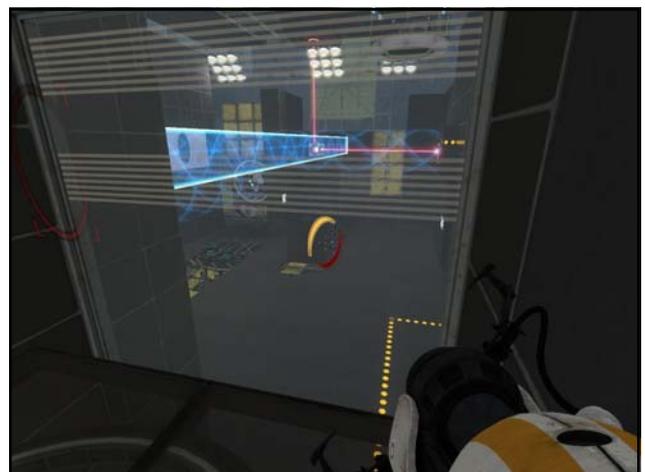


Es geht los! Hier betreten wir gerade die erste Testkammer des ersten DLC.

die Anzahl der Portale. Wer die wenigsten Portale bzw. die kürzeste Zeit zum Lösen einer Testkammer braucht, steht ganz oben auf der Highscore-Liste - wobei für jeden Bewertungspunkt eine eigenständige Liste geführt wird, da sich die beiden Meisterleistungen durchaus gegenseitig ausschließen können. Es könnte etwa möglich sein, dass ihr ein gutes Stück zeitraubenden Fußmarsch mit Hilfe eines Portalpaares überspringt. Dann seid ihr zwar von der Zeit her besser, habt aber zwei Portale zu



Schlusslicht: Von dem einen Portal, mit dem Linnun den Test gelöst hat, ist Chikorita noch weit entfernt.



Testkammer geschafft! Hier ist die Lösung etwas knifflig, aber man *kann* drauf kommen.



Eine alte Roboter-Werkstatt. Hier entstanden offensichtlich die Prototypen von Atlas und P-Body.



Premiere: Zum ersten Mal in einer offiziellen Co-op-Testkammer haben wir es mit weißem Gel zu tun.

viel genutzt. Wir halten den Challenge Modus unterm Strich für eine nette Idee, mich persönlich hat er aber nie so wirklich gefesselt, was daran liegen kann, dass Speed Runs dem Grundprinzip von *Portal* widersprechen. Klar muss man schon ein wenig überlegen, um herauszufinden, wie sich die eine oder andere Sekunden einsparen lässt, aber für mich verliert eine Testkammer ihren Reiz, wenn man sie schon ein paar Mal gespielt hat und den grundlegenden Lösungsweg auswendig kennt. Der Challenge Modus richtet sich aber eben nicht an Erstspieler, sondern an Profis. Gerade, wenn ihr viele gute Spieler auf eurer Freundesliste habt, lässt sich erst nach mehreren Versuchen die Spitze der Rangliste erreichen.

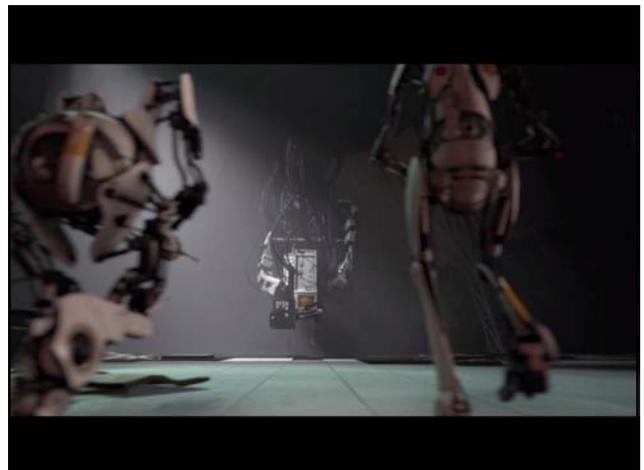
Glücklicherweise bietet der erste DLC aber auch wirklich neue Testkammern, wenn auch nur für Co-op-Spieler. Im Hub öffnet sich nun unter lautem Gepolter eine Säule, in deren Innerem zwei Pneumatic Diversity Vents enthal-

ten sind. Diese wiederum saugen euch in einen abgetrennten Kellerraum, der den Eingang zu einer zusätzlichen sechsten Teststrecke bildet. Der neue Abschnitt besteht aus neun Testkammern und ist optisch in den Cave Johnson-Anlagen, zeitlich nach Abschluss des ursprünglichen Co-op-Modus angesiedelt - etwa eine Woche, um genau zu sein, obwohl GLaDOS euch zu Anfang etwas von 100.000 Jahren erzählt. Der Super-Computer eröffnet euch außerdem, dass „sie“ ein altes Prototyp-Gehäuse von GLaDOS gefunden und in Besitz genommen hat. Eine zweite GLaDOS? Na, da machen sich Atlas und P-Body lieber mal auf den Weg, um nach dem Rechten zu sehen!

Die Testkammern sind nicht lang, aber hervorragend durchdacht und bieten einiges an Abwechslung. Fast alle Testelemente werden mindestens einmal verwendet. Neben Lichtbrücken, Flutlichttunneln, blauem und orangem Gel taucht in einer Testkammer auch weißes Gel auf - zum ersten und bisher einzigen Mal



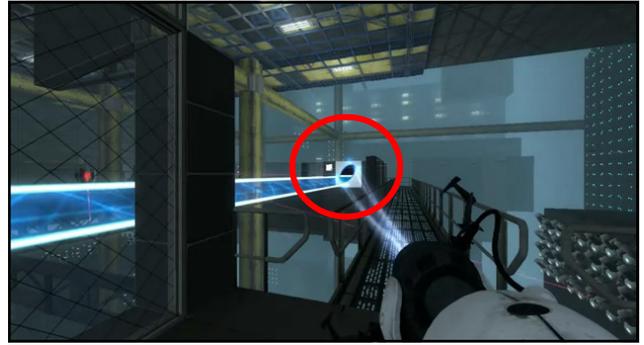
Das Ziel vor Augen: Dort hinten befindet sich „sie“. Sind wir bereit für den „Endkampf“?



Es wird ernst: Atlas und P-Body nähern sich dem unbekanntem Feind im GLaDOS-Gehäuse.



Die „hohe“ Kunst des Laserschießens: Ein typisches Anwendungsbeispiel für den Razer Hydra.



Umgelegt: Wenn wir das Portal um 90 Grad drehen, haben die Geschützis ein Brett vorm Kopf.

in einer offiziellen Co-op-Map. Zwischen den einzelnen Testkammern lernt ihr außerdem die Werkstatt kennen, in der diverse Prototypen von Atlas und P-Body entstanden. Einige halb fertige Modelle lassen sich hier sogar noch bewundern. Am Ende der Teststrecke trifft ihr dann tatsächlich auf „sie“ - auf den Feind, auf den GLaDOS euch bereits vorbereitet hat. Über diesen „Endkampf“ wollen wir an dieser Stellen allerdings nichts spoilern, das müsst ihr einfach im Spiel selbst erleben! Als geübte Spieler seid ihr zwar durchaus nach spätestens einer Stunde bei diesem „Kampf“ angekommen, ihr werdet in dieser Zeit aber gut unterhalten, so dass wir die zusätzliche Teststrecke guten Gewissens als eine gelungene Bereicherung im Co-op-Hub bezeichnen können.

### Der Razer Hydra DLC

Wie gesagt, die *Perpetual Testing Initiative* ist der zweite DLC, die Oktober-Erweiterung der erste. Die beiden Zusatzinhalte nisten sich in



Der Razer Hydra Controller. Die beiden schwarzen Griffe erinnern an Wii-Nunchucks.

Bildquelle: Offizielles Produktfoto

eurem *Portal 2*-Verzeichnis auch in Unterordnern namens `/portal2_dlc1` bzw. `/portal2_dlc2` ein. Trotzdem gab es schon einmal einen DLC vor dem ersten DLC. Dieser eigentliche erste DLC ist allerdings nicht für die Allgemeinheit zugänglich, sondern nur für Besitzer des Razer Hydra Controllers. Die Bedienung ist ähnlich der einer Wii-Fernbedienung: Ihr haltet in beiden Händen jeweils eine Steuereinheit, und je nachdem, wie und wohin ihr eure Hände bewegt, reagiert das Spiel darauf.

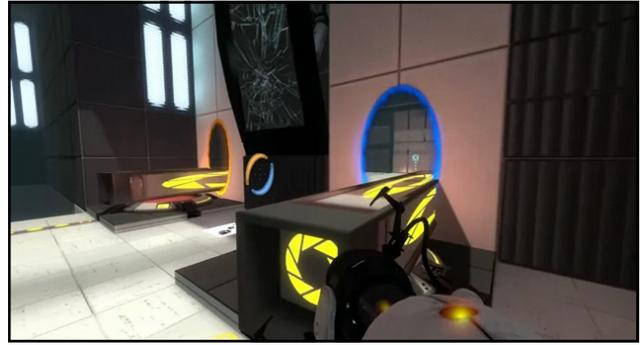
Der Razer Hydra-DLC besteht aus dreizehn Testkammern im Verfallenes-Aperture-Thema - sieben normale plus sechs Advanced Chambers für die Profis. Darin steht euch eine besondere Portal Gun zu Verfügung, mit der ihr einige zusätzliche Funktionen verwenden könnt. Zum einen ist es möglich, einige Testobjekte wie Würfel oder auch Geschütztürme mittels eines Energiestrahls aufzuheben und herum zu bewegen, auch in einigen Metern Entfernung von euch. So könnt ihr beispielsweise einen Speicherkubus auf einen Schalter hieven, auch wenn der Schalter sich scheinbar unerreichbar auf einer Plattform umgeben von Giftwasser befindet. Zudem bietet eure Spezial-Portal Gun die Möglichkeit, bereits platzierte Portale zu verschieben oder auch zu drehen, was nützlich sein kann, wenn es darum geht, Geschütztürmen eine Lichtbrücke vor die Nase zu setzen. Erschafft ihr ein neues Portal, ist die Lichtbrücke, die aus dem Portal herauskommt, zunächst eine gewöhnliche Brücke, was die Geschütztürme wenig beeindruckt wird. Dreht ihr das Portal dann aber um 90 Grad, verwandelt sich die Brücke in eine Barriere, durch die



zu setzen. Erschafft ihr ein neues Portal, ist die Lichtbrücke, die aus dem Portal herauskommt, zunächst eine gewöhnliche Brücke, was die Geschütztürme wenig beeindruckt wird. Dreht ihr das Portal dann aber um 90 Grad, verwandelt sich die Brücke in eine Barriere, durch die



Komprimierungsverfahren: Der gestauchte Würfel passt auch durch solche engen Türspalten.



Zwei auf einen Streich: Dieser gedehnte Würfel drückt gleich beide Schalter auf einmal.

die Geschütze nicht mehr hindurch schießen können. Diese Funktion nennt sich übrigens „Portal Surfing“.

In den späteren Testkammern kommt außerdem ein neuer Würfel ins Spiel, der von einem schwarzen Aperture-Logo auf weißem Grund geziert wird und sich - im Gegensatz zu herkömmlichen Speicher- und Begleiterkuben - dehnen und stauchen lässt. So wird sich beispielsweise eine bestimmte Tür im Spielverlauf nur einen Spalt weit öffnen. Ihr könnt aber einen Würfel so weit zusammendrücken, dass er durch den Spalt hindurch passt, und ihn auf der anderen Seite der Tür auf einen Schalter stellen, damit sich die Tür vollständig öffnet. Andererseits kann es passieren, dass ihr zwar zwei Schalter gleichzeitig betätigen müsst, aber nur einen Würfel zur Verfügung habt. Kein Problem! Zieht den Würfel einfach so weit in die Länge, bis ihr ihn quer auf beide Schalter legen könnt.

Die Testkammern des Razer Hydra DLC sind durchaus interessant, wenn auch am Anfang ein wenig ungewohnt. Was uns allerdings stört, ist die Tatsache, dass die speziellen Funktionen des Razer Hydra auch ins normale Spiel übernommen werden. Ihr habt also auch in den regulären Testkammern die Möglichkeit, Würfel durch die Luft schweben zu lassen oder Portale zu drehen. Wir haben nicht das komplette Spiel noch einmal überprüft, wir können uns aber durchaus vorstellen, dass manche Stellen dadurch ein wenig zu einfach werden. Ihr könnt aber auch den Ursprungszustand des Spiels wieder herstellen, indem ihr einfach den Razer Hydra DLC-Ordner in eurem *Portal 2*-Verzeichnis temporär umbenennt. Und noch eine ganz dicke Warnung: Wenn ihr den Razer Hydra DLC installiert habt, verliert ihr dadurch die Möglichkeit, *Portal 2*-Mods zu spielen, da

der DLC nicht mit Mods zusammenarbeiten kann! Also Vorsicht - und von uns einen dicken Minuspunkt dafür, weil wir es vorher nicht wussten und in die „Falle“ getappt sind!

Für alle, die sich davon nicht abschrecken lassen: Der Razer Hydra Controller ist auch in Deutschland erhältlich und kostet je nach Anbieter zwischen 90 und 130 Euro. Der *Portal 2* DLC auch bei uns enthalten und liegt in Form eines *Steam*-Codes bei - und wenn er bei euch fehlt, weil ihr den Controller etwa gebraucht erwerbt, dann erhaltet ihr problemlos einen Code, indem ihr eine formlose Mail an [p2motionpack@sixense.com](mailto:p2motionpack@sixense.com) schreibt und darin kurz auf Englisch euer Problem schildert. Wenige Stunden später landet der *Steam*-Code dann in eurem Posteingang.

Wir sind aufgrund des Problems mit den Mods ein wenig verstimmt, halten den Razer Hydra DLC spielerisch aber dennoch für interessant. Den Kauf eines teuren Controllers rechtfertigt er jedoch nur für wirkliche *Portal*-Freaks (wie uns), die ausnahmslos *alles* zocken wollen.



Das ist die deutsche Produktseite zum Razer Hydra DLC. *Steam*-Kauf ist bei uns aber nicht möglich.

# Der beste Screenshot!

In der letzten Ausgabe haben wir den besten *Portal*-Screenshot gesucht - und wir haben ihn gefunden! Die Wahl fiel uns wirklich nicht leicht, aber letztendlich konnte sich das Bild von **chickenmobile** durchsetzen. Ihr habt den Schnappschuss ja schon auf dem Cover dieser Ausgabe gesehen. Hier gibt's das Bild jetzt noch mal in voller Größe und ohne störende Schrift zu bewundern. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir euch außerdem eine kleine Auswahl weiterer gelungener Screenshots.



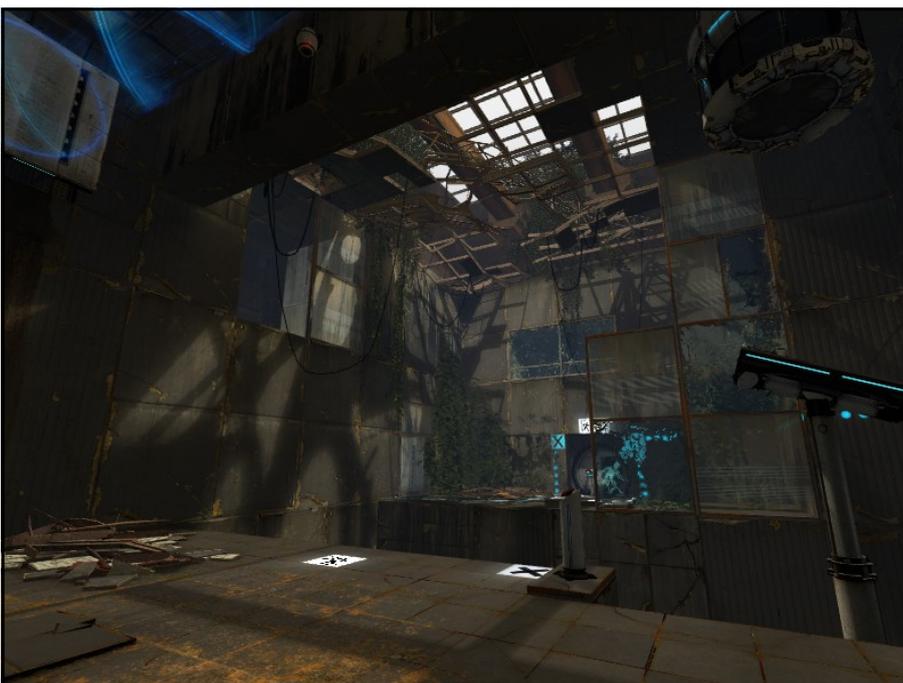
Platz 1 unseres Screenshot-Wettbewerbs: Die Einsendung von **chickenmobile**

Wow! Klasse! Einfach nur klasse! Mehr kann man zu diesem Bild nicht sagen. Es zeigt hervorragend die Stimmung des verfallenen Aperture und enthält dabei viele Details, von denen jedoch kein einziges deplatziert wirkt. Unten am Boden liegen Trümmerteile, von oben wächst bereits Unkraut in die Testkammer hinein, doch von alledem unbeeindruckt zeigen sich diverse Leuchtelemente (wie Indikatorlichter oder der Timer am Cube Dropper), die sicher schon sein Jahren vor sich hin leuchten, ohne zu ahnen, dass seit Ewigkeiten kein Testsubjekt mehr hier war. So stellen wir uns Aperture vor! Also herzlichen Glückwunsch an chickenmobile zum verdienten ersten Platz und viel Spaß mit deinen zwei gewonnenen *Steam*-Spielen!



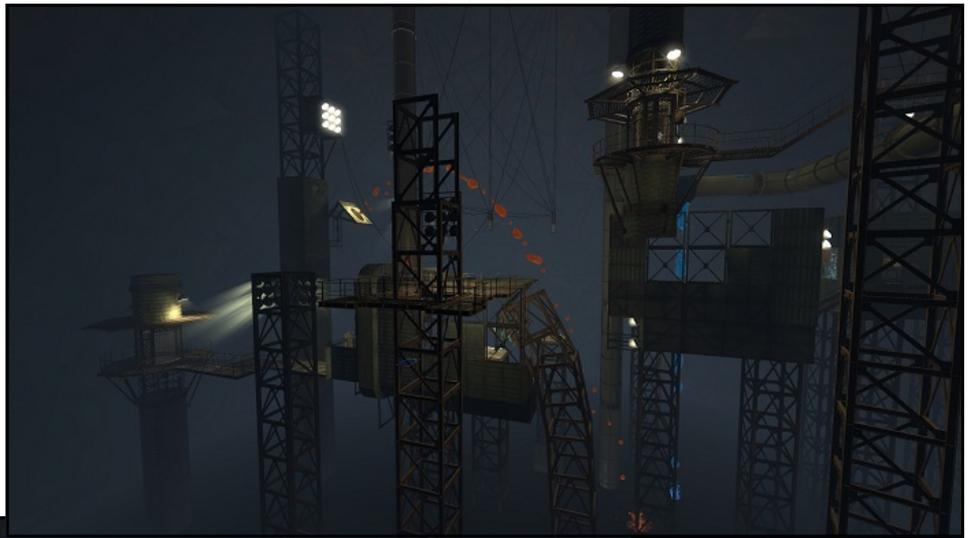
Platz 2 unseres Screenshot-Wettbewerbs:  
Die Einsendung von **spongylover123**

Dieses Bild repräsentiert *Portal* wie kaum ein anderes, da es die Entspannungskammer zeigt, in der alles seinen Anfang nimmt - jedoch aus einer sehr interessant gewählten Perspektive, bei der die Stimmung des verfallenen Aperture so richtig gut rüberkommt! Hätte Chikorita allein entscheiden können, wäre dieser Screenshot auf Platz 1 gelandet - nach Absprache mit Flo ist er jetzt eben auf Platz 2. Wenn Chiko seinen Willen gekriegt hätte, sähe unser Cover übrigens so aus wie rechts gezeigt. Das blaue Portal hätte durch das Zurechtschneiden wegfallen müssen, dennoch macht das Bild auch im Hochformat noch eine sehr gute Figur.

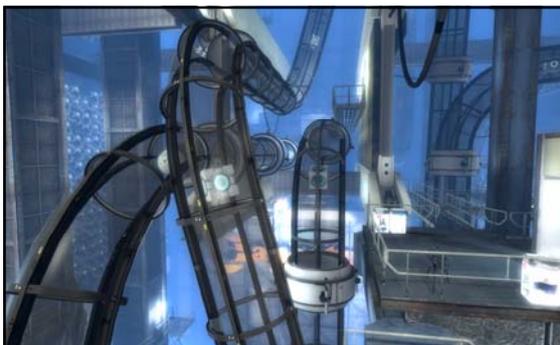
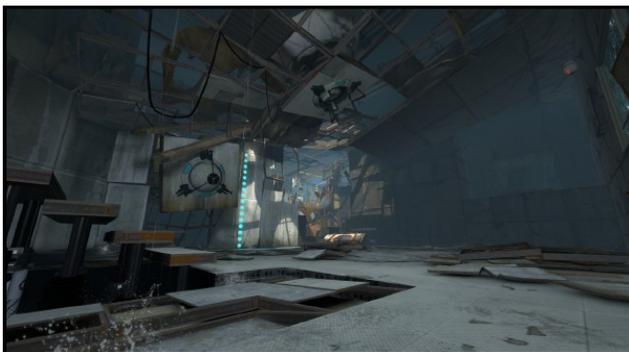


Auch der Screenshot von **Groxkiller585** ist im verfallenen Aperture angesiedelt und zeigt einen eindrucksvollen Blick über einen gähnenden Abgrund. Insgesamt ein sehr gutes Bild, nur der Flutlichttunnel links oben stört ein bisschen: Man sieht zu viel davon, um ihn zu ignorieren, aber doch zu wenig, als dass er sich harmonisch ins Bild einpassen würde.

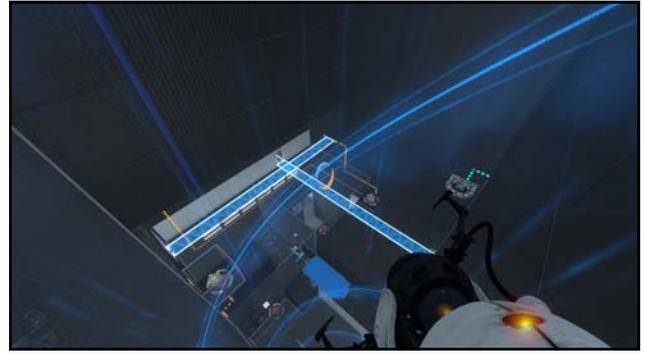
Punktgleich gemeinsam auf dem vierten Platz: Der Screenshot von **GLaDOS CUBE**, der einen Panoramablick auf eine typische Cave-Johnson-Anlage bietet, wobei fliegendes Gel der Sache den letzten optischen Feinschliff verpasst ...



... sowie das Bild von **tesselode**. Hier zu sehen: Der Eingangsbereich von Aperture aus den 70er Jahren. Er hat schon deutlich bessere Zeiten gesehen, eignet sich aber immer noch als Motiv für beeindruckende Fotos.



Diese drei Bilder sind punktemäßig ebenfalls gleichauf. Von **RubyCarbuncle** kam eine baufällige Testkammer (links oben), von **lpfreaky90** eine riesenhafte eiserne Pforte, die wir demnächst in ihrem Mod *Portal Stories* womöglich selbst öffnen dürfen (rechts oben). **Skotty** schließlich schickte uns ein Beispiel für den architektonischen Wahnsinn bei Aperture Science (links unten) - anders kann man diese labyrinthartig verschnörkelten Pneumatic Diversity Vents nämlich kaum nennen!



Ebenfalls in die engere Auswahl schafften es die Screenshots von **Brainstone** (links) und **The Imaginator** (rechts). Das erstgenannte Bild bietet einen stimmungsvollen Blick quer durch die Cave-Johnson-Anlagen, wobei man jedoch aufgrund des Nebels kaum die Portal Gun vor Augen sieht. Der zweite Screenshot zeigt aus der Flutlichttunnelperspektive eine Testkammer, die gerade dabei ist, gelöst zu werden - Lichtbrücken und blaues Gel wurden bereits aktiviert.

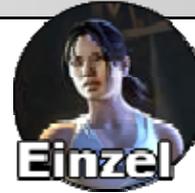


Die Einsendung von **Dr. Diamond** zeigt ... ja-wohl, das ist tatsächlich Nintendo-Held Super Mario, nachgebaut aus den verschiedenen Bestandteilen einer handelsüblichen Apertur-Testkammer. Auch wenn die Farbgebung nicht so ganz stimmt: Das ist Mario, wie wir ihn kennen und lieben!

Nein, das hier ist keine eurer Einsendungen. Aber **Chiko-rita** hat auch mal selbst in seinem Screenshot-Ordner gewählt. Als Redakteur durfte er freilich nicht teilnehmen, aber hätte er es gedurft, dann hätte er es höchstwahrscheinlich mit diesem Bild versucht: Ein neuwertiger Aufzug im krassen Gegensatz zu der zugewucherten Testkammer, aus der er euch abholt. Was denkt ihr, hätte das Bild eine Chance im Wettbewerb gehabt?



# Testing is the Future



von **soptipp1**

Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1721](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1721)

Das Testen ist die Zukunft - für Aperture Science sieht die Zukunft aber nicht ganz so rosig aus, wenn man sich die Anlage in diesem Map Pack so ansieht. Das Enrichment Center ist verfallen und von Pflanzen überwuchert - ein Szenario, das man ja prinzipiell schon aus *Portal 2* kennt, das hier aber noch ein wenig gesteigert wird. An einigen Testobjekten hat der Zahn der Zeit deutlich genagt, sie funktionieren nicht mehr richtig. Euch wird beispielsweise ein Cube Dropper auffallen, der seinen letzten Speicherkubus sicher schon vor ein paar Jahren herausgerückt hat.

Beim Starten der ersten von insgesamt drei Maps fällt auf, dass ihr euch gar nicht im Inneren des Enrichment Centers befindet, sondern an der frischen Luft, unter freiem Himmel. Was ihr dann allerdings tut, wird euch zum Verhängnis: Ihr öffnet die Tür und betretet die Anlage! Da es keinerlei Hintergrundgeschichte gibt, ist nicht klar, warum ihr das tut. Möglicherweise treibt euch einfach die Abenteuerlust. Als ihr allerdings nur wenige Meter weit in dem Gebäude drin seid, bricht unter euch eine Treppe zusammen. Ihr findet euch am Startpunkt einer etwas maroden Teststrecke wieder, die ihr nun wohl oder übel überstehen müsst, wenn ihr nicht für immer dort unten versauern wollt. Zumindest ist euch das Glück insofern hold, dass ihr recht schnell eine herrenlose Portal Gun findet. Sie wird euch im weiteren Verlauf des unfreiwilligen Tests oft weiterhelfen.

Nachdem die erste Map nur als eine Art Einleitung fungiert, geht es in der zweiten Map mit der eigentlichen Teststrecke los. Dabei werden zwar keine neuen Testelemente eingeführt, aber das ist auch gar nicht nötig,



Außendienst: Ihr beginnt in *Testing is the Future* außerhalb des Enrichment Centers.

denn die vorhandenen Elemente reichen soptipp1 vollkommen aus, um gute Rätsel zu entwerfen. Dabei scheint er besonders gern Fluchtunnel einzusetzen, was aber auch sein gutes Recht ist, wenn man bedenkt, dass es im offiziellen Spiel keinen einzigen Fluchtunnel in den verfallenen Teststrecken gibt - sie finden erst später in den Wheatley-Kammern Verwendung. Die Rätsel sind gut durchdacht, dabei aber auch nicht zu schwer - als Anfänger seid ihr nicht überfordert, als Fortgeschrittener werdet ihr euch dennoch nicht langweilen, so ausgeglichen sollten alle Maps sein! Einziger Kritikpunkt ist der allererste Abschnitt der Teststrecke, bei dem es ein wenig auf Geschwindigkeit ankommt. Ihr müsst dort einen getimeten Button drücken und dann im Rahmen der kurzen Resetzeit sowohl einen Würfel auf einen Bodenschalter stellen als auch durch die Ausgangstür hechten. Unter der Voraussetzung, dass wir nicht irgendwas in der Testkammer übersehen haben, finden wir die zur Verfügung stehende Zeit etwas knapp be-



Verfallen und überwuchert: Das Enrichment Center hat schon deutlich bessere Tage gesehen.

messen, aber da die Map ansonsten nichts falsch macht, sehen wir darüber hinweg.

Eine gut spielbare Map ist natürlich nur halb so schön, wenn sie nicht ansprechend aussieht. Doch auch das Design seines Map Packs ist soptipp1 hervorragend gelungen. Pflanzen und Trümmerteile wurden gekonnt in den Räumen verteilt und lassen das Auge mitessen, äh, mitspielen. Einige kleinere optische Schmankerl wie etwa eine Katapultplattform, die von Zeit zu Zeit aufgrund verwitterter Stromleitungen Funken sprüht, geben der ganzen Sache den letzten Feinschleif. Lediglich das Ende finden wir ein wenig abgehackt: Das Finale in den brennenden Büros macht optisch einiges her, ist spielerisch aber keine Herausforderung, und



Hier müsst ihr einen Würfel an mehreren Emanzi-pationsgrills vorbeischmuggeln. Schönes Rätsel!

wenn ihr dann das Enrichment Center verlassen und die Endsequenz betrachtet habt, dann denkt ihr euch nur: „Ja, äh, und was jetzt?“ Für diesen leicht abrupten Schluss gibt es einen halben Punkt Abzug, dennoch bleibt *Testing is the Future* mehr als nur empfehlenswert. Ihr braucht wahrscheinlich höchstens eine knappe Stunde, um alle drei Maps durchzuspielen, von dieser Zeit werdet ihr aber nicht eine einzige Minute bereuen.

**Unser Urteil:**

**4,5 / 5**



Flutlichttunneln begegnet ihr mehrmals im Verlauf des Map Packs. Setzt sie zu eurem Vorteil ein!



Wir sind Feuer und Flamme für *Portal* - im wahrsten Sinne des Wortes! Hier ist's ganz schön heiß!



# Share it!

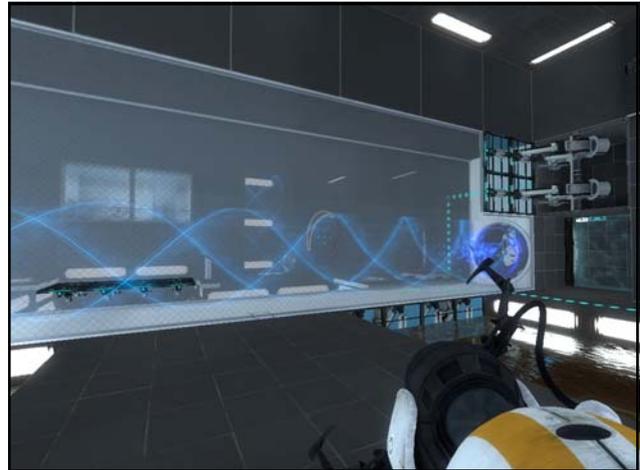
von zivi7

Download: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1922](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1922)

Mit *Share it!* bekommen wir es mit einer relativ kleinen und nicht besonders schweren, dafür aber durchaus gut durchdachten Co-op-Testkammer zu tun. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Flutlichttunnel, umgeben von Glaswänden. Die rechte und linke Seite der Kammer könnt ihr unabhängig voneinander durch Emanzipationsgrills betreten. Atlas und P-Body sollten sich aufteilen und versuchen, mittels geschickter Kombination ihrer jeweiligen Aktionsmöglichkeiten die Ausgangstür zu öffnen. Das ist auch schon alles. Geübte Zocker brauchen nur etwa eine Viertelstunde, um das Rätsel zu lösen, aber das ist nicht schlimm. Schließlich ist es keine Bedingung für eine gute Map, dass sie höllisch schwer und ewig lang sein muss.

Technisch fällt auf, dass die Map durchaus der *Perpetual Testing Initiative* entsprungen sein könnte. Diese Vermutung wird auch durch die Buchstabenfolge „pti“ im Dateinamen untermauert. Nun werdet ihr euch fragen: „Wie jetzt, Co-op-Maps in der *Perpetual Testing Initiative*?“ Nein, keine Sorge, ihre habt kein neues Update verpasst! Aber zivi7 hatte die clevere Idee, seine Map mit der *PTI* zu gestalten und am Ende lediglich den Start- und Endraum für zwei Spieler per *Hammer* hinzu zu fügen. Ganz ehrlich: Wir wären auf diese Möglichkeit nicht gekommen, dabei ist es so naheliegend!

Nun fällt es uns aber freilich schwer, die Map zu bewerten. Einerseits ist sie, wie



Dieser Flutlichttunnel, der die Map halbiert, ist euer Schlüssel zum Ziel. Nutzt ihn weise!

gesagt, sehr klein und relativ einfach. Sie ist keine gestalterische Revolution, und neue Testobjekte dürft ihr erst recht nicht erwarten. Dennoch ist das kein Grund, eine schlechte Bewertung zu vergeben, denn das Rätsel ist gut durchdacht. Weder spielerisch noch im Hinblick auf das Design sind uns Patzer aufgefallen. Daher bekommt die Map zwar nicht die Höchstpunktzahl, aber dennoch eine sehr gute Bewertung. Wenn ihr mal nur wenig Zeit habt und eine kürzere Map sucht, dann ist diese hier ideal.

**Unser Urteil:**

# 4 / 5

# Workshop-Testecke

In der *Perpetual Testing Initiative* entstehen tausende und abertausende Maps, unter denen auch viele kleine Juwelen auf euch warten. In dieser Workshop-Testecke stellen wir euch ab sofort jeden Monat einige *PeTI*-Maps vor, die zwar keinen vollständig Map Check rechtfertigen, durchaus aber nicht unerwähnt bleiben soll. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen.



## Mario Portal (von Skayride)

*Mario Portal* von Skayride besticht durch ein überlebensgroßes Bild von Nintendo-Held Mario, das ihr an nahezu allen Stellen der Map durch die Glasscheiben bewundern dürft. Auch spielerisch fühlt ihr euch stellenweise wie in einem *Mario*-Spiel. Zwar müsst ihr weiterhin Portale einsetzen, um voranzukommen, gleichzeitig gilt es aber auch, an der Decke hängende Schalter durch einen Kopfsprung zu aktivieren - also genau so, wie Mario einen Fragezeichen-Block aktivieren würde. Super Idee!

Unser Urteil: **4 / 5**

## Tracer (von Mevious)

Von Mevious würde Chikorita fast jede Map empfehlen. Die Testkammern sind nicht allzu umfangreich, aber hervorragend durchdacht. Ihr benötigt zwar eine Weile, um auf die Idee zu kommen, aber wenn ihr einmal den entscheidenden Geistesblitz hattet, ist plötzlich alles ganz einleuchtend. *Tracer* ist eine der Maps, die mir besonders positiv in Erinnerung geblieben sind. Es gilt, mit zwei Reflektorkuben und zwei Laser-Empfängern, jedoch mit nur einem Laser einen Weg zum Ausgang zu ebnen.

Unser Urteil: **5 / 5**



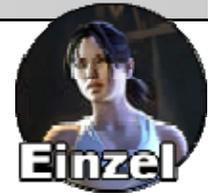
## Transfer (von Mevious)

*Transfer* ist noch eine empfehlenswerte Map aus dem Hause Mevious. Hier sind ebenfalls zwei Laser-Empfänger, jedoch nur ein Laser im Spiel. Unermüdlich tropft blaues Gel von der Decke, doch es gibt nur wenige Stellen, an denen ihr es platzieren könnt, da der Boden größtenteils aus Gitter besteht. Dennoch ist das Gel nicht grundlos hier.

Unser Urteil: **4,5 / 5**



# Portal Project Beta



*Portal Project Beta* ist ein Mod, der, wie das Originalspiel, aus 19 Testkammern besteht. Eine Story ist hierbei eigentlich so gut wie gar nicht vorhanden. Ihr seid eben - wie in den meisten *Portal*-Mods - eine Testperson bei Aperture Science und müsst unter Aufsicht von GLaDOS die Testkammern absolvieren. Hierbei wurden übrigens nur Standard-GLaDOS-Sätze verwendet, sodass der Mod sogar komplett deutsche Sprachausgabe hat. Die Testkammern orientieren sich teilweise auch an Original-*Portal*-Testkammern. Ein gewisser Wiedererkennungswert ist somit vorhanden, trotzdem sind auch viele neue Ideen umgesetzt.

Aber erstmal der Reihe nach: Zunächst wird euch auffallen, dass es einige wenige grafische Änderungen gibt. Die Portale sehen etwas gewöhnungsbedürftig, aber keinesfalls schlecht oder unpassend aus. Auch die komplette Ausstattung der Aufwachkammer wurde rundum erneuert, und ihr spielt jetzt einen (namenlosen) Mann. Die Portal Gun bekommt ihr originalgetreu in Testkammer 2, das Upgrade in Testkammer 11 - im Gegensatz zu vielen anderen Mods, in denen ihr gleich im ersten Raum schon das Doppelportalgerät erhal-



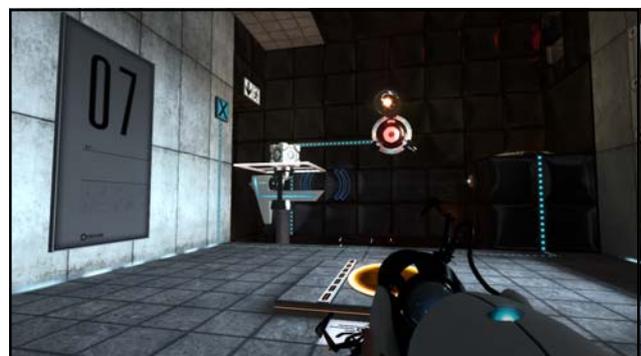
Los geht's! Das ist eine der ersten Testkammern, und natürlich noch sehr einfach.

tet. Somit bietet *Portal Project Beta* auch eine Art Tutorial für Neueinsteiger, die noch nicht das Originalspiel gespielt haben (was aber wahrscheinlich nur auf die wenigsten Spieler des Mods zutrifft).

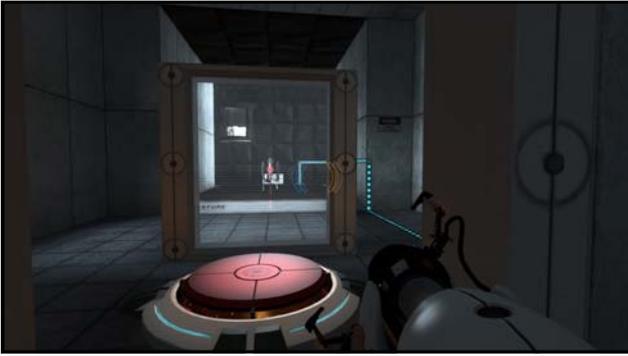
Mit der Zeit werden auch einige neue Testelemente eingeführt. Da wäre zunächst das inzwischen schon aus mehreren anderen Mods bekannte Elektroschock-Feld, das ich jetzt nicht nochmal neu erläutern werde. Dann hätten wir eine Art Vorgänger des Laserfeldes aus *Portal 2*: Ein einzelner roter Laser, dessen Berührung tödlich ist. Und schließlich ein blauer Laserstrahl, der bis dahin inaktive Geschütztürme aktiviert und daher unberührt bleiben sollte.



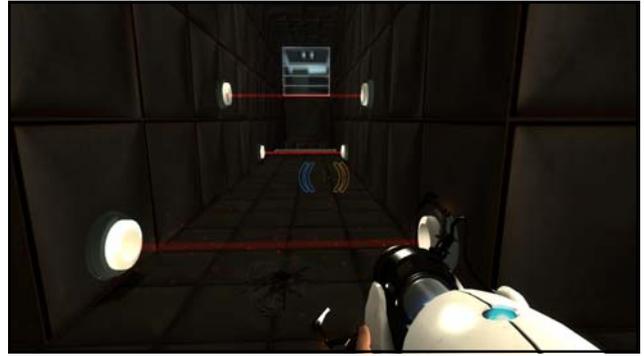
Dort unten wartet eure Portal Gun auf euch. Holt sie euch, und dann auf in die Tests!



Auch der Energieball ist wieder mit von der Partie und sorgt für energiegeladene Rätsel.



Ätschibätsch, du triffst mich nicht! Ein Geschützturm hinter einer Glaswand - sein Pech!



Vorsicht, Durchgehen tödlich: Diese roten Laserstrahlen rösten euch bei Berührung.

Der Mod kommt mit einigen interessanten eigenen Ideen daher - besonders angetan hat es mir persönlich die Testkammer, die komplett auf dem Kopf zu stehen scheint. Im Gegensatz zu euch bleiben Würfel in dieser Testkammer an der Decke hängen, und das ist auch gut so, denn die meisten Schalter sind ebenfalls hoch über eurem Kopf. Und sogar die Überwachungsräume und Türen sind in dieser Testkammer falschrum.

Leider hat der Mod auch einige Schwachstellen. Da wären zunächst die etwas sehr schweren Sprünge, was auch ein generelles Problem vieler Mods zu sein scheint. Selbst, wenn man weiß, wie die Sprünge gehen, ist es teilweise noch vom Glück abhängig, ob man sie schafft. Und 20 Mal den selben Sprung zu failen, obwohl man weiß, wie's geht, ist sehr frustrierend. Auch eine Stelle, an der man einen Kubus durch ein Kubus-großes Loch oberhalb eines Materialfelds „werfen“ muss, ist sehr schwer und erfordert etwas Glück, zudem muss man in einer Testkammer den Glitch anwenden, dass man so in einem Portal steht, dass man beim Versetzen des Portals, aus dem man rauskommt, zwar nicht fällt, es aber trotzdem versetzen kann. Ein Trick, durch den man in der Original-Testkammer 15 zwar abkürzen kann (wenn man es schafft), der aber keinesfalls Pflicht sein sollte, das es sich nun mal um einen Glitch handelt. Aufgrund dieser Macken können wir dem Mod leider keine Topwertung geben.

Übrigens, eine BTS-Area, geschweige denn einen Bosskampf gibt es leider auch nicht. Am Ende des Mods fahrt ihr lediglich in einen Raum, in dem euch GLaDOS erzählt, dass der Test vorüber sei. Danach schließt sich eine Luke über euch und deckt einen Ventilator ab. Neurotoxin strömt in den Raum, eure Spielfigur beginnt laut zu husten und kippt um, danach landet ihr im Hauptmenü. Wenn ihr schnell genug seid, könnt ihr zwar ein Portal an die Decke über dem Ventilator schießen und so eurem Tod entkommen, was euch aber nicht viel bringt. Zwar werdet ihr dort eine Tür mit einem Notausgangsschild vorfinden, diese geht aber nicht auf. Selbst, wenn ihr auch mit „noclip“ durch cheatet, landet ihr nur in einem kleinen leeren Raum. Wir vermuten: Hier war eine BTS-Area geplant, die dann letztendlich doch nicht umgesetzt wurde. Möglicherweise aus Zeitgründen.

Apropos Zeitgründe: Unter Bonus Maps findet ihr die Möglichkeit, *Portal 1* mit den neuen Grafiken zu spielen. Aus Zeitgründen konnten wir leider nicht das komplette Spiel nochmals spielen, sind uns aber sicher, dass sich nicht viel geändert haben wird, bis eben auf die Grafiken. Da die Maps aber eigentlich von Valve selbst stammen, fließen sie sowieso nicht in die Mod-Wertung ein.

Außerdem gibt es auch noch drei Advanced Chambers und ein paar Challenge Maps, die vom Prinzip her ebenfalls wie in *Portal 1* funktionieren, und während die



Upside Down: Nein, wir haben das Bild nicht falsch herum abgedruckt - die Testkammer steht Kopf!



Tödlicher Abschluss: Dass euer Abenteuer mit Neurotoxin endet, ist scheinbar so gewollt.

meisten Maps unter Extra Content leider nicht funktionieren, gibt es noch eine riesige Map mit über 20 Räumen (wohnbemerkt alle in einer Map), die aber größtenteils viel zu einfach sind und nicht unbedingt gespielt sein müssen - man verpasst nicht viel.

Was aber noch sehr negativ aufgefallen ist, sind einige Bugs. So bin ich zwei Mal nach einem Map Change irgendwo außerhalb der Map gestartet und musste nochmal ins Hauptmenü und ein neues Spiel im entsprechenden Kapitel beginnen (ein Reload des letzten Speicherstandes in der vorherigen Testkammer half nicht) und dabei auch manche Testkammern mehrmals spielen. Zum anderen bin ich in einer Tür fest geglitcht und konnte mich nicht bewegen, sondern nur warten, bis die nach unten fahrende Decke mich zerquetscht. Fazit: Der Mod hat einige schöne Ideen, aber leider auch einige Schwachstellen.

### Unser Urteil:

# 6,5 / 10



Nanu? Ihr seid hier aber im falschen Spiel! Geschütztürme aus *Half-Life* nehmen uns ins Visier.

### Pro / Contra:

- + Interessante neue Ideen
- + Neue Testelemente
- + Komplette deutsche Sprachausgabe (aber nur Standardsätze)
- + Bonus-Kammern
- Einige unschöne Stellen (Sprungpassagen, Glitch-Using erforderlich etc.)
- Etwas verbuggt
- Kein BTS / Bosskampf
- Einige Bonus Maps nicht vorhanden / starten nicht

# Staubsauger

Der Staubsauger (englisch: **Pneumatic Diversity Vent**) ist ein Spielelement in *Portal 2*, das zwar im offiziellen fertigen Spiel nicht vorkommt - jedenfalls nicht als Bestandteil der Rätsel. Per *Hammer*-Editor kann der Pneumatic Diversity Vent allerdings in Custom Maps eingebunden werden kann. Und wir erklären euch jetzt, wie das geht!

## Optisches Layout

Der Staubsauger setzt sich optisch aus mehreren **prop\_statics** zusammen, und zwar:

1. **props\_bts\vactube\_connector.mdl**: Die Öffnung am Anfang (und ggf. am Ende) des Saugrohrs
2. **props\_bts\vactube\_128\_straight\_b.mdl**: Das Saugrohr in geradem Zustand (Bild 2)
3. **props\_bts\vactube\_90deg\_01.mdl**: Das Saugrohr mit Kurve

Setzt euch aus ein oder mehreren dieser Elemente den Staubsauger so zusammen, wie er euch gefällt.

Tipp: Versucht, möglichst wenige Kurven zu verwenden - dann sieht das Rohr zwar abenteuerlicher aus, aber ihr habt dann auch mehr Arbeit mit ...

## Die „Saugerei“ mit Triggern einstellen

Das Saugen wird durch einen **trigger\_push** realisiert. Der muss eine Fläche von 64 x 64 Pixeln haben, so lang wie das Rohr sein und genau in dessen Mitte sitzen.

Falls ihr Kurven im Rohr habt, müsst ihr bei jeder Kurve einen anderen trig-

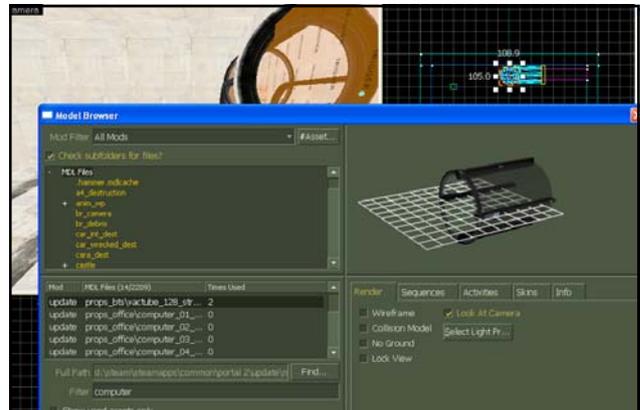


Bild 1: Ein Stück eines Saugrohrs in der Auswahlliste der Modelle.

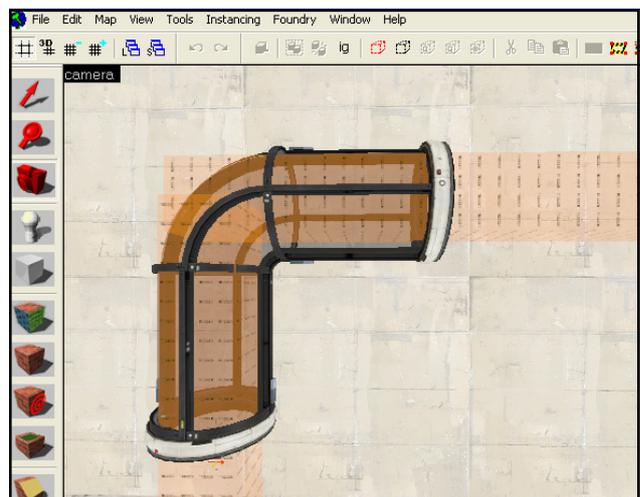


Bild 2: Ein Pneumatic Diversity Vent im Editor: Der hier ist keine Schönheit, aber erfüllt seinen Zweck.

ger\_push anfügen, etwa wie auf Bild 2.

Setzt in den Flags des Saugers (wir meinen mit „Sauger“ ab jetzt immer den Trigger) das Häkchen bei „Physics Objects“. In den Einstellungen stellt ihr „Speed of Push“ auf ca. 1500, ihr könnt aber mit den Werten ein wenig nach oben und unten rumspielen - je nachdem, wie es euch gefällt!

Wichtig und etwas knifflig ist die „Push Di-

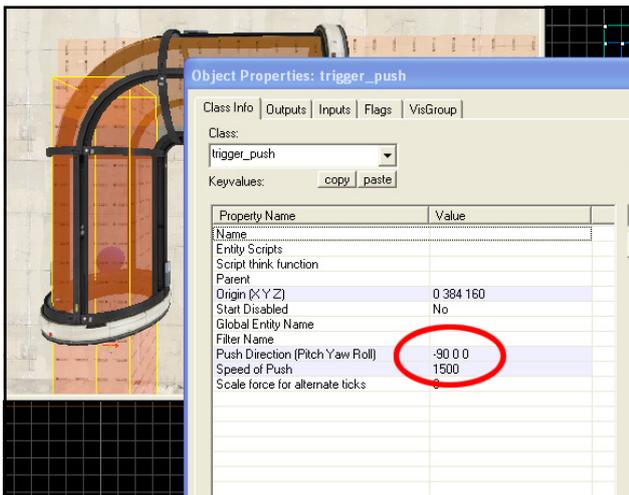


Bild 3: Einstellung eines Saugers: Auf die „Push Direction“ und den „Speed of Push“ kommt's an.

rection“: Hier müsst ihr in X-, Y- und Z-Werten einstellen, in welche Richtung die Objekte gesaugt werden sollen.

Beispiel: **-90 0 0** würde direkt nach oben saugen. Für die Seitenrichtung (also rechts, links, vorne oder hinten) ist der zweite Wert wichtig. Ansonsten solltet ihr einfach mit den Werten rumspielen und immer wieder im Spiel schauen, ob die Richtung so passt! (Bild 3)

Wenn ihr ein Saugrohr mit Anfang und Ende habt - also eins, wo die Objekte an einem Ende rein gesaugt und aus dem anderen Ende raus geschossen werden - dann war's das mit den trigger\_pushs schon.

Wünscht ihr hingegen eine Zerstörung der Objekte am Ende des Saugrohrs, dann platziert dort einen **trigger\_multiple** und stellt den Output wie folgt ein:

- Output: **OnStartTouch**
- Target Entity: **!activator**
- Target Input: **Kill**
- Only Once: **nein**

Aktiviert auch hier in den Flags das Häkchen bei „Physics Objects“.

### Feinschliff

Platziert vor dem Eingang des Staubsaugers einen **info\_placement\_helper**, stellt den Radius auf 64 und „Force Placement“ auf „ja“. Dieses dient dazu, dass eure Objekte leichter den Weg in den Staubsauger finden.

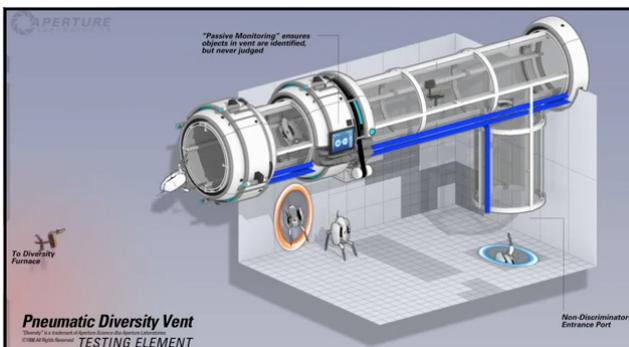
Zwischen **info\_placement\_helper** und Sauger-Eingang setzt ihr einen **point\_push** und stellt die Richtung so ein, dass sie in Richtung des Saugers zeigt. Wenn der Sauger nach oben saugt, wäre das beispielsweise **-90, 0, 0**

Setzt den Radius auf **250** und die Magnitude auf **-40**.

Setzt nun noch ein **info\_particle\_system** zwischen **point\_push** und Sauger-Eingang und stellt die Richtung so ein, dass sie entgegen gesetzt des **point\_pushs** ist, also in diesem Beispiel: **90 0 0**

Damit sorgt ihr dafür, dass unterhalb des Saugers am Boden Staub aufgewirbelt wird - ein optisches Schmankerl also.

Gebt als Particle System-Name „**broken\_tube\_suck**“ ein und stellt „Start



Vorankündigung: Ein Aperture-Trailer enthüllt vor dem Release von *Portal 2* die Funktionsweise.



Ergebnis: So sieht ein saugender Pneumatic Diversity Vent im Spiel aus.

Activate“ auf „ja“.

### Außerdem gut zu wissen

Ihr könnt den Staubsauger natürlich auch mit Schaltern ein- und ausschalten. Dazu müsst ihr die trigger\_pushs benennen (alle mit einem anderen Namen) und „Start Disabled“ auf „Yes“ setzen. Anschließend platziert ihr einen Schalter und gebt ihm folgenden Output:

- MyOutput: **OnPressed**  
(oder OnUnpressed, wenn es bei Deaktivierung des Schalters ausgelöst werden soll)
- Target Entity:  
**Name der trigger\_push**
- Target Input: **Enable** (um den Sauger einzuschalten) oder **Disable** (um den Sauger auszuschalten)

So könnt ihr beispielsweise einen Staubsauger bauen, der nur läuft, so lange ein Speicherkubus auf einem Button steht.

Das war's! Viel Spaß mit eurem Pneumatic Diversity Vent und viel Erfolg beim damit verbundenen Reaktivieren eines verschollenen geglaubten Testelements!

### Custom Maps mit Staubsauger

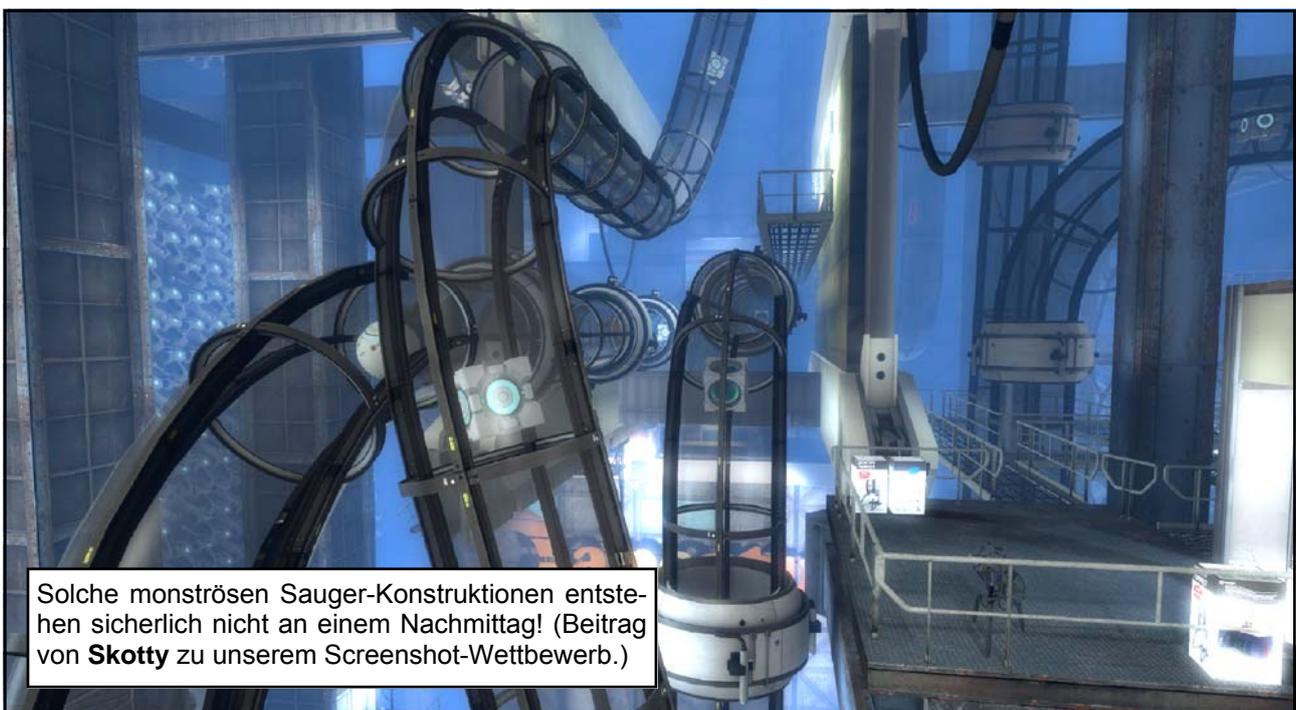
Logischerweise haben sich auch Ersteller von Custom Maps schon mehrfach am Pneumatic Diversity Vent ausgetobt. Hier ein Fundstück aus dem Workshop:



#### **Diversity Gels** (von Mr. P. Kiwi)

Der Sauger dient in dieser Map dazu, blaues Gel vom einen in einen anderen Raum zu saugen. Die Kunst liegt darin, ihn zu starten und zu stoppen - je nachdem, wo ihr das Gel gerade braucht. Die Idee ist nett, das Rätsel gut durchdacht (wenn auch recht leicht), bis auf den Sauger bietet die Map allerdings nichts besonderes.

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



Solche monströsen Sauger-Konstruktionen entstehen sicherlich nicht an einem Nachmittag! (Beitrag von **Skotty** zu unserem Screenshot-Wettbewerb.)

# Errungenschafts-Guide

In der letzten Ausgabe hatten wir die automatischen Errungenschaften des Einzelspielermodus, und diesmal nehmen wir die Einzelspieler-Errungenschaften dran, die man nur für bestimmte Leistungen bekommt.



**Sanft ablegen:** Legt einen Speicherkubus ab, ohne dass er etwas anderes als den Schalter berührt. Am einfachsten geht es unserer Meinung nach in Testkammer 04 der verfallenen Anlagen (Kapitel 1), indem man das Portal schnell unter den Cube Dropper schießt, bevor dieser dazu kommt, den Würfel fallenzulassen.



Ein Portal neben dem Button und eins unter den Würfel (siehe Bild), dann wird er sanft abgelegt. Errungenschaft freigeschaltet!



**Zeitraffer:** Hier müsst ihr eine Art Speedrun hinlegen. Ihr müsst Testkammer 10 von GLaDOS in unter 70 Sekunden schaffen.



**Massenerhaltung:** Nimm in GLaDOS-Testkammer 07 einen Begleiterkubus durch das kaputte Materialauflösungsfeld am Ende mit.



Wir klauen einen Begleiterkubus aus einer Testkammer. Hoffentlich zeigt uns Aperture jetzt nicht wegen Diebstahl an! ^^



**Alle Türme fliegen hoch:** Lege einen Geschützturm auf eine Katapultplattform.



**Geheimzeichen:** Fangt in Testkammer 06 von GLaDOS, wenn der Müll „auf euch zu rast“, das Radio auf. Begeht euch dann mit dem Radio zunächst zurück zum Start. Danach setzt die Portale so, dass ihr in ein Ratman-Versteck kommt (Screenshot). Das Radio sollte in diesem Raum anfangen, seltsame Geräusche zu machen.



Noch einmal geht's mit Radio in der Hand auf die Suche nach einem Signal zum Empfangen. Hier werdet ihr fündig!



**Höre auf sie:** Wenn ihr in Kapitel 5 auf der Flucht seid, folgt nicht Wheatley, sondern geht über die Lichtbrücke zurück in die Testkammer (wenn euch GLaDOS dazu auffordert). Es endet mit eurem Tod gefolgt von der Errungenschaft.

*Fortsetzung folgt ...*

# Doug Rattmann

Ratman ist eines der größeren Mysterien von Aperture Science - vor allem dann, wenn man nur das Spiel spielt, sich aber nicht das Bonusmaterial durchliest. Und selbst dann bleibt Ratman ein großes Geheimnis, was schon damit beginnt, dass ihr ihn niemals lebend zu Gesicht bekommt, obwohl er in *Portal 1* gleichzeitig mit euch im Aperture-Komplex unterwegs ist.

Mit vollem Namen heißt Ratman eigentlich Doug Rattmann - dann mit zwei T und zwei N, aber die Ähnlichkeit zu dem Wort „Rattenmann“ bleibt bestehen. Und dieser Name passt, denn Ratman versteht es wie eine menschliche Ratte, fast unsichtbar durch die Aperture-Korridore zu huschen, und findet immer wieder ein halbwegs sicheres Versteck. Einige dieser Verstecke könnt ihr im Spielverlauf auch selbst aufstöbern, was teilweise mit einem Easter Egg belohnt wird (z.B. das Lied *Exile Villify*), in einem Fall sogar mit einer Errungenschaft, nämlich „Geheimzeichen“ in *Portal 2* - wobei hier in der deutschen Beschreibung von einem „Rattenmenschen“ die Rede ist, was ja nun auch nicht ganz verkehrt ist, aber den gemeinen Durchschnittsspieler doch verwirren könnte. In jedem Fall findet ihr in jedem Rattenmensch-Versteck interessante Wandzeichnungen, in denen



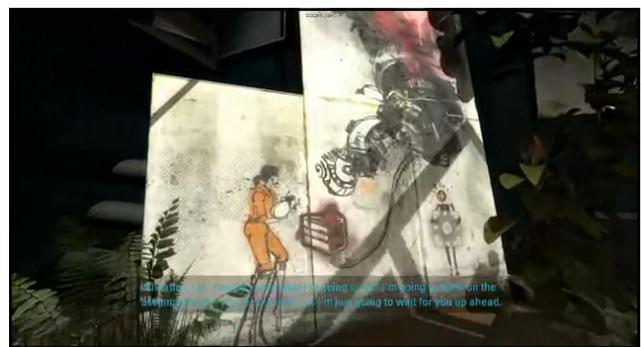
Bildquelle für alle Comicbilder in diesem Artikel: Lab Rat

euch Ratman beispielsweise von „ihr“ warnt und euch eröffnet, dass der Kuchen eine Lüge ist. Oder aber er bringt einfach nur seine enge Beziehung zu einem Begleiterkubus zum Ausdruck, den er durch die Testkammern trägt und regelmäßig mit ihm Konversation betreibt. Es bildet sich sogar ein, dass der Begleiterkubus ihm antwortet, was sicher daher kommt, dass Ratman keine anderen Gesprächspartner mehr hat.

Als die Welt noch in Ordnung war, war



Verhängnisvolle Tat: Im Endkampf von *Portal 1* verbrennt ihr GLaDOS' Ethikkern.



Déjà-vu: Eine Zeichnung von Ratman in *Portal 2* zeigt euer Duell mit GLaDOS.



Rattenmensch-Versteck mit Computer: Ob Doug Rattmann von hier aus Chell wiederbelebt hat?



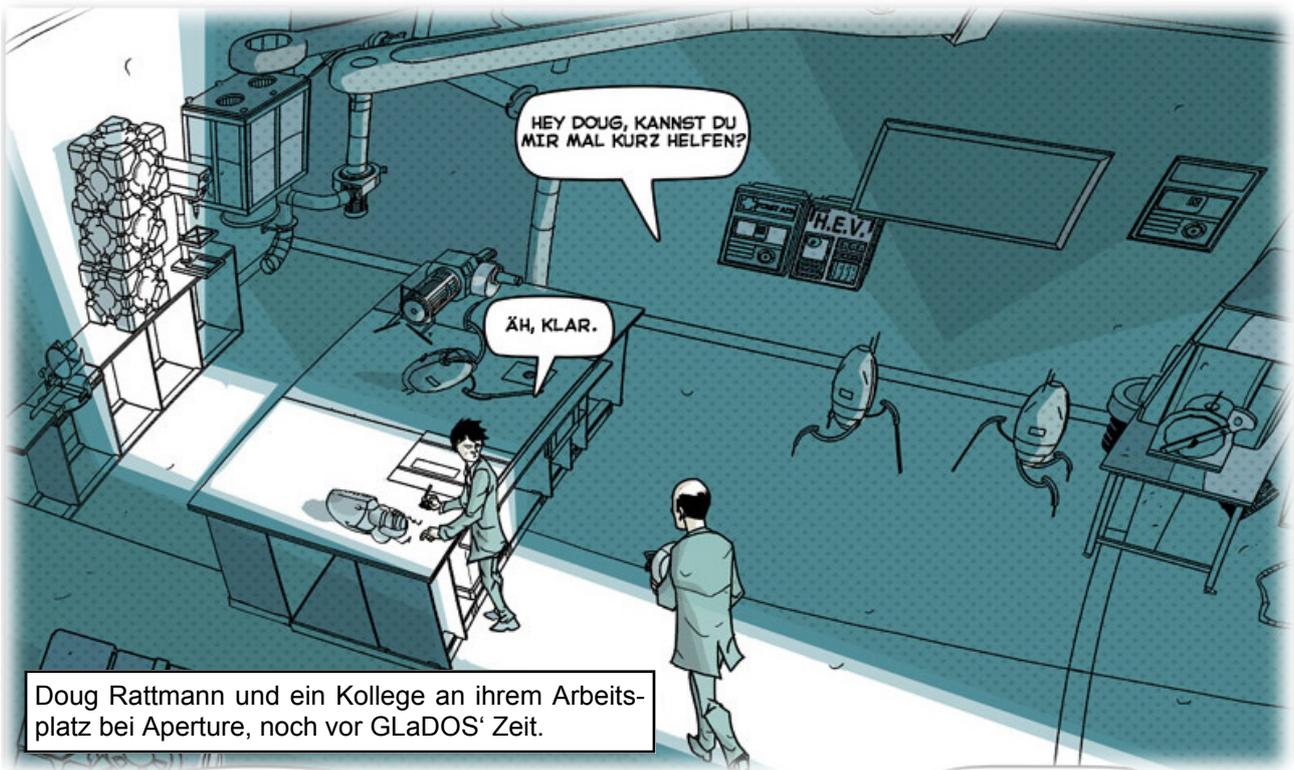
In diesem Versteck gibt es *Exile Vilify* zu hören. „Don't even try“ ... doch, probiert es ruhig aus! ^^

Doug Rattmann ein Wissenschaftler bei Aperture Science, der an der Entwicklung von GLaDOS mitwirkte. Als GLaDOS an dem verhängnisvollen Tag im Jahr 2000 eingeschaltet wurde, bestand eine ihrer ersten Taten bekanntlich darin, das Enrichment Center mit Neurotoxin zu fluten. Die meisten Angestellten fanden sofort den Tod - wahrscheinlich war Ratman der einzige Überlebende. Es wurde ein Ethikkern an GLaDOS installiert, der einen erneuten Giftgas-Angriff verhindern sollte - wobei nicht ganz klar ist, ob der Ethikkern tatsächlich von Ratman installiert wurde, aber andererseits: Wer sollte es sonst gewesen sein? (Gut, die Spielfigur in *Portal Prelude* vielleicht, aber das ist keine offizielle Angabe.) Jedenfalls, nachdem GLaDOS' Gesinnung nun dank des Ethikkerns von „töten“ auf „testen“ umgesprungen ist, schickt sie Ratman in eine scheinbar endlos lange Teststrecke. Ob dies exakt die gleiche wie eure eigene in *Portal 1* ist, bleibt unklar, zumindest einige Testkammern überschneiden sich aber wohl in jedem Fall, da sich sonst die dort enthaltenen Rattenmensch-Verstecke nicht erklären ließen. Ratman muss die Tests gezwungenermaßen eine gefühlte Ewigkeit lang über sich ergehen lassen, doch er hat da so eine Ahnung, dass eins der Testsubjekte vielleicht bessere Chancen gegen GLaDOS haben könnte, als er selbst. Es gelingt ihm, sich zu dem Computer durchzuschlagen, der für die Verwaltung der Testsubjekte zuständig ist. Mit ein paar gekonnten Tastatureingaben weckt er Chell, die nun an sei-

ner Stelle in die Teststrecke eintritt. Dieses Abenteuer kennen wir als *Portal 1*, und wie wir wissen, gelingt es Chell letzten Endes tatsächlich, GLaDOS zu vernichten. Nicht nur Chell sondern auch Ratman schafft es nach GLaDOS' Ableben an die Oberfläche. Aus sicherer Entfernung muss der Wissenschaftler dann aber mit ansehen, wie ein Roboter der Party-Eskorte die bewusstlose Chell wieder zurück nach drinnen zieht. Anstatt nun einfach wie eine feige Ratte abzuhausen, begibt sich auch Ratman wieder in den Gebäudekomplex und stellt dort fest, dass Chell bereits wieder im Hyperschlafzentrum schläft. Mit ein paar letzten Tastatureingaben verhindert



„Das Enrichment Center weist erneut darauf hin, dass der gewichtete Begleiterkubus nicht spricht.“ Mit Ratman spricht er allerdings doch, oder ist es vielleicht nur Einbildung?



Doug Rattmann und ein Kollege an ihrem Arbeitsplatz bei Aperture, noch vor GLaDOS' Zeit.

er Chells Tod, um ihr stattdessen einen sehr langen Schlaf zu verschaffen. Anschließend schläft er auch selbst ein. Was zum Zeitpunkt von *Portal 2* aus ihm geworden ist, weiß man nicht. Möglicherweise ist

er zwischenzeitlich verstorben, vielleicht hat er doch noch einen Weg nach draußen gefunden, eventuell streift er auch immer noch durch die Testkammern. Diese Frage wird im Spiel nicht geklärt.



Stiller Beobachter: Ratman streift zeitgleich mit Chell durch die Anlage und hinterlässt Hinweise.

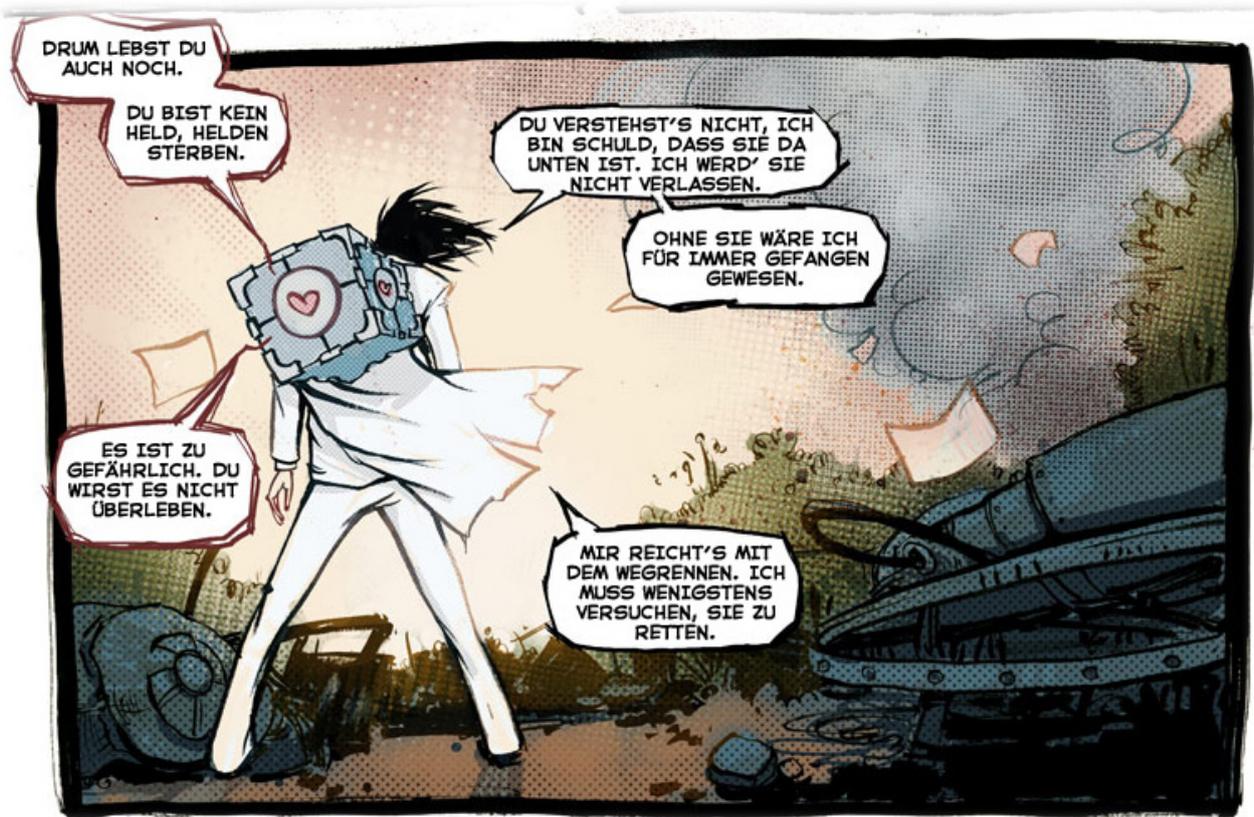
Auch die Vorgeschichte von Ratman, die ihr nun gerade gelesen habt, lässt sich im eigentlichen Spiel nicht in Erfahrung bringen, dafür aber in *Lab Rat*, einem offiziellen *Portal 2*-Comic, der sich auf Valves *Portal 2*-Homepage lesen lässt. Der Direktlink zur deutschen Fassung lautet: <http://www.thinkwithportals.com/comic/?l=de> Diesem Comic entstammen übrigens auch alle Ratman-Zeichnungen, die diesen Artikel illustrieren.

Zuletzt noch ein paar Worte zu Rattmanns Vornamen Doug. Ich persönlich muss bei Doug immer an die gleichnamige Zeichentrickfigur denken, die 1991 auf Nick ihre Premiere feierte und später von Disney übernommen wurde. Möglicherweise befinden sich ja ein paar Cartoon-Fans unter den Valve-Mitarbeitern, die sich hier eine kleine Anspielung erlauben haben. Als echter Vorname existiert Doug jedenfalls nicht, auch nicht im Englischen. Denkbare wäre aber auch, dass es sich um eine Kurzform des schottischen Vornamen Douglas handelt,



Daher kennen Trickfilmfreunde den Namen Doug: Ein Klassiker unter den Nicktoons.

der so viel wie „dunkler Fluss“ bedeutet. Wie ein Fluss eilt Doug durch die dunklen Korridore - selbst wenn es scheinbar nicht weiter geht, er findet immer irgendwie seinen Weg und strebt dem Ziel entgegen. Trotz seiner körperlichen Abstinenz im Spiel ist der „dunkle Fluss“ Doug Rattmann eines auf jeden Fall nicht: Überflüssig!



Freiheit: Ratman ist entkommen, doch er begibt sich zurück ins Enrichment Center, um Chell zu helfen.

# Potato Sack Reunion

Es ist für diese Meldung eigentlich schon ein wenig zu spät, dennoch wollen wir es nicht unerwähnt lassen: Vom 13. bis 15. Juni bot Steam eine Spielesammlung unter dem Titel *Potato Sack Reunion* an, welche 13 namhafte Indie Games enthält - zu einem Paketpreis von 19 Euro, wohingegen die Spiele im Einzelkauf insgesamt 70 Euro kosten würden, also ein guter Deal. Warum rechtfertigt das nun aber einen Artikel im Portal-Magazin, wenn das Angebot längst beendet ist und sich nicht mal ein einziger Valve-Titel unter den enthaltenen Spielen befand? Dazu muss man einen Blick in die Vergangenheit werfen.

*Potato Sack Reunion* ist nämlich eine Wiederveröffentlichung. Zum ersten Mal erschien der *Potato Sack* am 1. April 2011 - still und heimlich, ohne große Ankündigung. Der 1. April 2011 lag nicht zufällig drei Wochen vor dem Release von *Portal 2*. Der *Potato Sack* war eine Art Vorfreude-Aktion. Alle 13 enthaltenen Spiele wurden zeitlich passend zum Release des Bundles mit Updates versehen, durch die kleinere und größere, versteckte und offensichtliche Anspielungen auf *Portal* hinzugefügt wurden - einige davon haben wir in Ausgabe 1 und 3 in dem Artikel „*Portal* ist überall“ enthüllt.

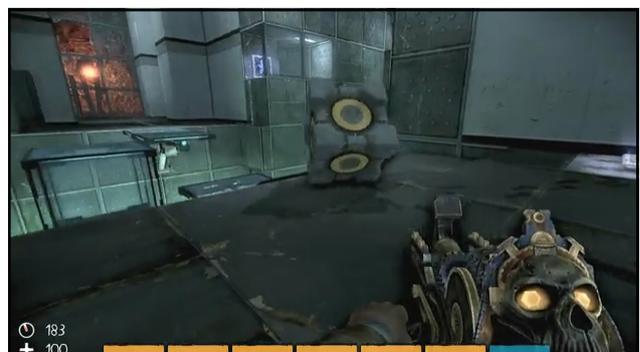
Die *Portal*-Anspielungen sind noch heute in den Spielen enthalten. Das Drumherum scheint es allerdings nicht mehr zu geben. Im April 2011 wurde der *Potato Sack* von einem „Alternate Reality Game“ begleitet, also von einem Computerspiel, das sich auf das wirkliche Leben ausweitet. In der ersten Phase wurden sowohl in den 13 Spielen als auch auf begleitenden Youtube-Kanälen und Twitter-Profilen kryptische Buchstabenfolgen veröffentlicht, die für sich genommen erstmal sinnlos aussehen. Am 7. April startete die zweite Phase, während der es galt, bestimmte Bedingungen innerhalb der Spiele zu erfüllen. Belohnt wurden ihr dafür aber nicht mit herkömmlichen *Steam*-Errungenschaften, sondern mit einem GLaDOS Login-Bildschirm. Um euch



*Audiosurf*: Durch die richtige Musikauswahl verwandelt sich euer Fahrzeug in einer Portal Gun.



*Bit.trip Beat*: Durch GLaDOS' Anwesenheit wird dieser rhythmische Test nicht gerade einfacher.



*The Ball*: Genau wie *Portal* ein Puzzle in Shooter-Optik. Hier begegnen sich die beiden Welten!

einzu-loggen, musstet ihr auf die Buchstaben aus der ersten Phase zurückgreifen und daraus ein Passwort ableiten. Jeder erfolgreiche GLaDOS-Login bescherte euch eine von 36 virtuellen Kartoffeln, und die Spieler, die bis zum Release von *Portal 2* die meisten Erdäpfel gesammelt hatten, wurden mit dem *Valve Complete Pack* belohnt. Außerdem wurden einige der besten Spieler zu Valve eingeladen, um *Portal 2* bereits einige Tage vor dem Release direkt bei den Entwicklern zu zocken.

Wir freuen uns über die Wiederveröffentlichung des *Potato Sacks*, fragen uns aber auch nach dem Anlass. Steht vielleicht eine neue große Ankündigung seitens Valve bevor? Bis jetzt gibt es dafür keine Anzeichen, aber wer weiß, vielleicht erfahren wir ja in den nächsten Tagen etwas. Falls nicht, haben auf jeden Fall 13 gute Indie Games wieder ein bisschen mehr Verbreitung gefunden. Alle diese Spiele haben gemeinsam, dass sie kleine *Portal*-

Anspielungen enthalten. Nicht nur deshalb lohnt es sich, sie sich mal anzusehen.

Die 13 Spiele aus dem *Potato Sack* sind:

- 1 ... 2 ... 3 ... KICK IT!
- AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! – A Reckless Disregard for Gravity
- Amnesia: The Dark Descent
- Audiosurf
- The Ball
- Bit.trip Beat
- Cogs
- Defense Grid
- Killing Floor
- RUSH
- Super Meat Boy
- Toki Tori
- The Wonderful End of the World

Unser Tipp: Seht euch vor allem *Audiosurf* und *Toki Tori* mal an!

## Toki Tori

Der folgende Text wurde im Rahmen des Ostermarathons auf [www.kibo.fm](http://www.kibo.fm) vorgelesen, da das Spiel mit Küken und Eiern irgendwie Osterflair bietet. Jetzt recyceln wir den Text, um euch das im *Potato Sack* enthaltene Spiel ausführlich vorstellen zu können.

In *Toki Tori* übernehmt ihr die Rolle eines kleinen gelben Küchens, das als einziges übrig geblieben ist, als alle Hühnereier aus einem Stall verschwunden sind. Nun macht ihr euch auf den Weg, um eure ungeschlüpften Brüder und Schwestern wieder einzusammeln.

*Toki Tori* wurde von Two Tribes entwickelt und erschien zum ersten Mal am 1. März 2002, also kurz vor Ostern, für den Gameboy Color. Im Mai 2008 folgte eine Neuauflage für WiiWare, Anfang 2010 wurde das Spiel in *Steam* verfügbar, und im 2. Quartal 2012 soll schließlich das Gameboy Color-Original in die Virtual Console des Nintendo 3DS aufgenommen werden. Es handelt sich bei *Toki Tori* optisch um ein Jump'n'Run, spielerisch aber eher um ein

Puzzle-Spiel. Stellen, an denen es auf schnelle Reaktion ankommt, sind zwar vorhanden, aber nur sehr minimal. Und „Jump'n'Run“ würde auch schon von der Wortbedeutung her nicht passen, denn rennen kann euer Küken zwar, springen aber nicht. Stattdessen stehen euch viel andere Fähigkeiten zur Verfügung, z.B. könnt ihr Brücken bauen, Steinblöcke vor euch ablegen, Gegner in Eisblöcke verwandeln oder euch ein paar Meter weit teleportieren. Das Problem ist nur, dass euch jede dieser Aktionen nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung steht. Die Herausforderung ist es nun, herauszufinden, wann und wo ihr welche Fähigkeit einsetzen müsst, um alle im Level verteilten Eier wieder einzusammeln - wobei auch hier die Anzahl stark variiert, denn in





Als kleines gelbes Küken müsst ihr alle Eier einsammeln - war gar nicht so einfach ist!

manchen Leveln gibt es nur ein einziges Ei, in manchen anderen aber auch deutlich über zehn, und die richtige Reihenfolge des Einsammelns ist alles andere als klar ersichtlich. Der Weg eures Kükens führt durch insgesamt vier Welten: Nach einem idyllischen Wald voller Wasserfälle wird es in Welt 2, einem Spukschloss, gleich deutlich gruseliger. Die dritte Welt führt euch in einen schleimigen Abwasserkanal und Welt 4 schließlich tief hinab ins Meer. Exklusiv in *Steam* wurde durch ein Update später noch eine fünfte Welt hinzugefügt, die Testkammern von Aperture Science. Dieses Update hatte den Sinn und Zweck, das anstehende Release von *Portal 2* zu bewerben, und dazu wurden in viele Spiele kleinere oder größere *Portal*-Extras eingefügt - eins dieser Spiele war eben *Toki Tori*.

Als der Grundstein für *Toki Tori* gelegt wurde, war an *Portal* allerdings noch gar nicht zu denken, denn die Wurzeln von *Toki Tori* gehen zurück bis in Jahr 1994. Damals erschien für den PC das Spiel *Eggbert*, das ein extrem ähnliches Spielprinzip hatte, und manche Level waren sogar absolut identisch. *Eggbert* wurde damals von Fony entwickelt, und einige Mitarbeiter von Fony gründeten später Two Tribes, so dass es nicht verwunderlich ist, dass sie erstmal ihr eigenes Spiel recycelten.

Seinen Namen verdient *Toki Tori* heute allerdings nicht mehr so wirklich. Dieser stammt nämlich aus dem Japanischen und bedeutet übersetzt so viel wie „Zeitvogel“ (Toki = Zeit, Tori = Vogel). Auf Zeit spielt ihr in den aktuellen Versionen von *Toki Tori* glücklicherweise nicht mehr. Im Original für den Gameboy Co-



Willkommen bei Aperture Science: Im Testlabor versteckt sich das Küken hinter Duschkurttängen.

lor lief noch gnadenlos eine Uhr mit, aber unter Zeitdruck denken ist einfach eine Tortur, zumal die meisten Level auch ohne erbarmungslosen Countdown schon knifflig genug sind. Und es wird auch nicht einfacher durch die Tatsache, dass ihr kein Game Over erhalten könnt. Im Gegenteil, ihr dürft jederzeit die Zeit zurück spulen, um Fehler ungeschehen zu machen - und das gilt sogar dann noch, wenn euer Küken bereits gestorben ist.

Die Wertungen von *Toki Tori* rangieren zwischen 75 und 90 %, außerdem wurde die WiiWare-Version von IGN 2008 zum besten WiiWare-Spiel und zum besten Puzzle-Spiel ausgezeichnet. Also alles in allem eine nette Eiersuche für schlaue Köpfe, die nicht nur zu Ostern Spaß macht!



Der Klassiker: So sah *Toki Tori* im Jahr 2002 auf dem Gameboy Color aus.

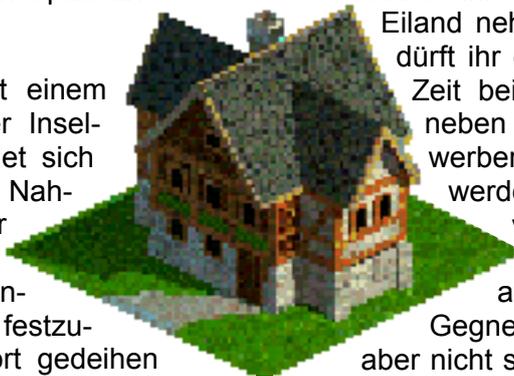
Bevor es *Portal* gab, war *Anno 1602* jahrelang das favorisierte PC-Spiel von Chikorita. In dieser Ausgabe wollen wir euch die legendäre Aufbausimulation aus dem Hause Sunflowers einmal ausführlich vorstellen.

# Anno 1602



*Anno 1602* bildete damals den Anfang der *Anno*-Reihe, deren fünfter und neuester Teil *Anno 2070* letzten Herbst erschienen ist. Das Spiel erschien am 31. März 1998 (also im gleichen Jahr wie Valves Debut-Titel *Half-Life*) und galt mit 2 Millionen verkauften Exemplaren lange Zeit als das erfolgreichste deutsche PC-Spiel aller Zeiten - entwickelt wurde es von Sunflowers, ansässig in Heusenstamm (bei Frankfurt). Trotz seines stolzen Alters von inzwischen 15 Jahren ist *Anno 1602* auch aus heutiger Sicht noch sehr gut spielbar und fesselt nächtelang an den Bildschirm. Klar ist die Grafik im direkten Vergleich zu den neueren Serienablegern nur zweckmäßig, das Spielprinzip funktioniert aber auch aus heutiger Sicht noch mehr als hervorragend. Wer sich also nicht daran stört, dass die Technik nicht mehr ganz auf dem aktuellen Stand ist, der wird auch heute noch seinen Spaß an *Anno 1602* haben.

Ihr beginnt jedes Spiel mit einem kleinen Schiff inmitten einer Inselwelt. Auf dem Schiff befindet sich ein wenig Baumaterial und Nahrung, ansonsten habt ihr nichts dabei. Die Inseln könnt ihr der Reihe nach ansteuern und erforschen, um festzustellen, welche Pflanzen dort gedeihen



Erschaffung einer neuen Welt: Mit diesem eindrucksvollen Bild entlässt euch das Intro ins Spiel.

und ob vielleicht sogar Bodenschätze wie Erz oder Gold in den Bergen schlummern. Habt ihr eine passende Insel gefunden, könnt ihr euch dort niederlassen, eine Siedlung gründen und damit das eigentliche Spiel beginnen. Natürlich solltet ihr nicht wahllos das erstbeste Eiland nehmen, auf der anderen Seite dürft ihr euch aber auch nicht zu viel Zeit bei der Auswahl lassen, denn neben euch sind auch drei Mitbewerber unterwegs, die nicht zögern werden, euch die besten Inseln vor der Nase wegzuschnappen. Zwar könnt ihr euch auch eine Insel mit einem Gegner teilen, was dem Gegner aber nicht schmecken wird. Seine miese Laune wird sich später im Hinblick auf Handels- und Friedensverträge bemerkbar machen.

Steht an der Küste einer Insel das erste Kontor eurer Siedlung, gilt es, weitere Gebäude zu errichten. Für den Anfang solltet ihr die Produktion von Baumaterial (Holzfäller) und Nahrung (Fischerhütte bzw. Rinderfarm) sicherstellen. Danach könnt ihr erste Wohnhütten errich-

## Daten des Spiels

Entwickler:	Sunflowers
Release (D):	31.03.1998
Systeme:	PC
Genre:	Aufbau-Strategie
FSK:	ab 6



Los geht's! Diese kleine Siedlung wurde gerade erst gegründet, wird aber mit der Zeit wachsen.

ten und eine kleine Kapelle daneben stellen, um die ersten Pioniere anzulocken. Im weiteren Spielverlauf ist es eure Aufgabe, eure Einwohnerzahl immer weiter zu vergrößern und auch den Status der Bewohner zu erhöhen, bis hin zu Aristokraten. Dabei wird eure erste Insel mit der Zeit sicher zu klein werden, und euer Volk schreit nach Bedarfsgütern, die es auf eurer Insel nicht gibt. So müsst ihr zwangsweise expandieren und weitere Inseln in Beschlag nehmen. Alternativ besteht auch die Möglichkeit, die fehlenden Bedarfsgüter durch Handel mit euren Mitspielern zu beschaffen, was jedoch nicht nur ausreichende Finanzmittel voraussetzt, sondern auch eine gesicherte diplomatische Beziehung. Bricht nämlich euer Gegner den Handelsvertrag, sitzt ihr auf dem Trockenen und euer Volk wird sauer. Und nichts ist in *Anno 1602* unangenehmer als Aristokraten, die sich z.B. an Tabak gewöhnt haben und plötzlich keinen mehr bekommen!

Einen deutlichen Pluspunkt erntet *Anno 1602* durch die Tatsache, dass es weitgehend dem Spieler überlassen bleibt, ob er das Spiel friedlich oder kriegerisch spielen möchte. Zwar gibt es ein paar Missionen, in denen es das Ziel ist, den Gegner zu besiegen, im regulären Endlos-Spiel könnt ihr aber selbst wählen, ob ihr Handelsbeziehungen mit euren Mitspielern eingeht oder lieber eine große Armee aufbaut, mit der ihr eure Mitbewerber von der Weltkarte fegt, um euch anschließend die hinterlassenen Rohstoffe einfach zu nehmen. Es ist theoretisch möglich, den Aristokratenstatus zu erreichen, ohne auch nur einen einzigen Kanonenschuss abfeuern zu müssen, und das ist es,



Die Stadt wächst. Nun sollten wir darüber nachdenken, die Farmen auf anderen Inseln auszulagern.

was *Anno 1602* positiv von ähnlichen Spielen wie *Die Siedler* oder *Age of Empires* unterscheidet.

Am 12. November 1998, ein halbes Jahr nach dem ursprünglichen Spiel, erschien mit *Neue Inseln, neue Abenteuer* (von Fans kurz „NINA“ genannt) die erste offizielle Erweiterung. Neben neuen Kampagnen war darin vor allem ein Map Editor enthalten, der so richtig Leben in die Community brachte - was auch durch zusätzliche kleine Tools unterstützt wurde, die ein paar begabte Spieler umsetzten, etwa *Sir Henrys Insel-Editor*. Noch heute lassen sich unter [www.annopool.de](http://www.annopool.de) unzählige Karten für

### Von Fans für Fans

*Sir Henrys Insel-Editor* stellt einen gelungenen Zusatz zum offiziellen Karteneditor dar. Noch heute lässt sich das Fan-Projekt unter <http://www.zur-borg.de/Anno1602/> gratis downloaden.





Produktionsstätte: Der einzige Sinn und Zweck dieser Insel ist der Anbau von Zuckerrohr.



Sicher ist sicher: Eine Stadtmauer am Ufer unserer Insel kann nicht schaden. Man weiß ja nie!

den Klassiker downloaden, und es kommen sogar gelegentlich noch ganz neue Kreationen hinzu. Ohne zu sehr angeben zu wollen, sei übrigens auch erwähnt, dass die Maps von Chikorita (damals unter dem Namen St.Gerner) Ende der 90er Jahre sehr beliebt waren. Ihr könnt sie ja mal ausprobieren!

Im Oktober 2002 wurde die *Anno*-Reihe mit *Anno 1503* fortgesetzt. Im direkten Vergleich zum Vorgänger flopte *Anno 1503*, was weniger an dem leicht geänderten Spielprinzip, sondern vielmehr an der Tatsache lag, dass es keinen Map Editor und nicht einmal einen offiziellen Multiplayer-Modus gab. Wieder aufwärts ging es vier Jahre später, im Oktober

2006, mit *Anno 1701*, das neben dem PC auch für den Nintendo DS erschien. Zudem wurde das Spiel mit viel Merchandise unterstützt - neben einem offiziellen Roman zum Spiel erschien auch das *Anno 1701*-Brettspiel für Zocker, die immer noch lieber am Tisch statt am Bildschirm spielen. Entwickelt wurde das Gesellschaftsspiel von niemand geringerem als Klaus Teuber, der sich bereits mit seinem Welterfolg *Die Siedler von Catan* einen Namen gemacht hatte. Im Juni 2009 kam *Anno 1404* heraus und schließlich, am 17. November 2011, *Anno 2070* - der erste Teil der Reihe, der in der Zukunft spielt. Somit wird die *Anno*-Reihe also auch in (der) Zukunft noch unzählige Spieler begeistern.



# Die geheime Testkammer

Wir alle kennen *Portal 1*: 19 Testkammern, Aufwachkammer, BTS-Area, GLaDOS-Bosskampf. Es gibt tatsächlich aber noch eine weitere Testkammer, die den meisten Lesern vermutlich unbekannt ist. Kein Wunder denn auf herkömmlichem Weg ist diese Testkammer nicht betretbar, und fertiggestellt ist sie auch nicht.

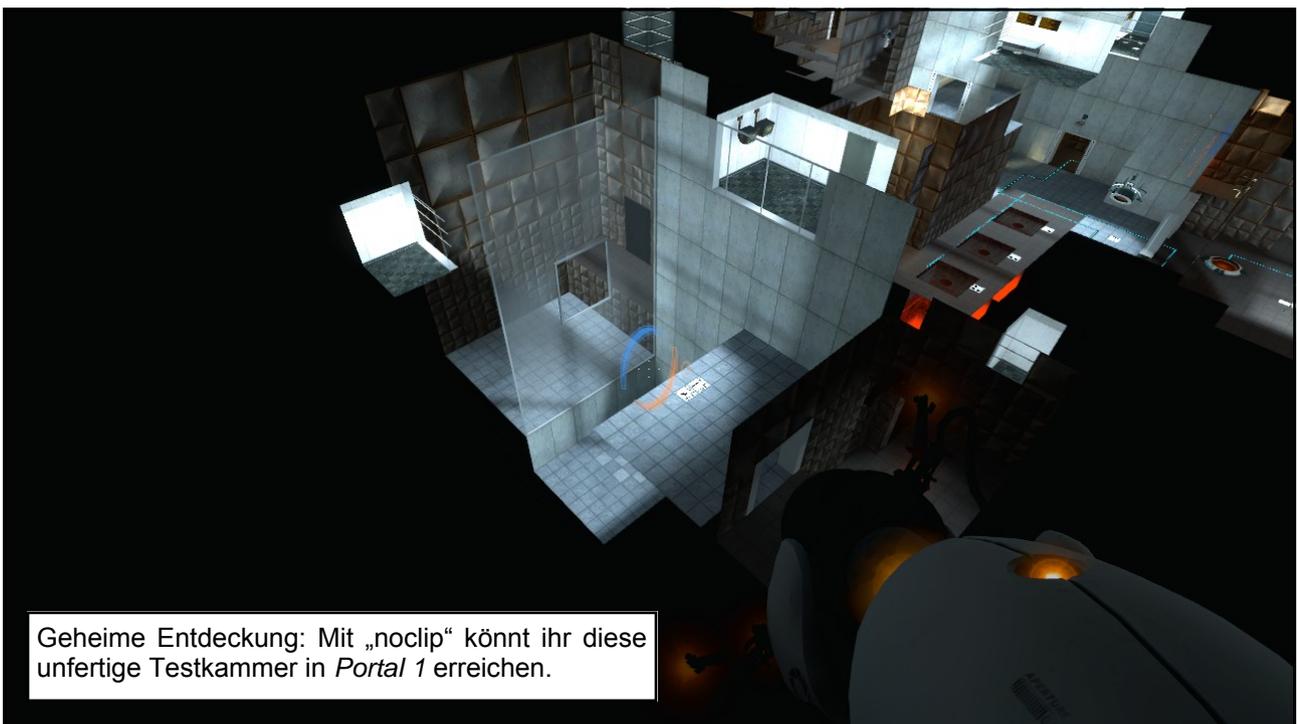
In Testkammer 17 solltet ihr euch allerdings mal mit „noclip“ umsehen. Aktiviert dazu die Entwicklerkonsole, gebt zuerst **sv\_cheats 1** und danach **noclip** ein, und schon solltet ihr beliebig im Level fliegen und durch Wände gehen können.

Etwas abseits der normalen Testkammer 17 wird euch ein kleiner, unscheinbarer und unerreichbarer Raum auffallen. Hierbei handelt es sich um eine unfertige Testkammer. Sie beginnt mit einer Treppe, für deren Erklommung ihr einen (nicht vorhandenen) Speicher- oder Begleiterkubus benötigt. Auch dort haben wir uns mal hoch genoclipt. ^^



Treppe ins Unbekannte: Diese unbegehbaren Stufen führen in den geheimen Raum.

Um die Ecke findet ihr einen Raum mit einem kleinen Abgrund, auf dessen Boden eine Portalfläche ist. Auch über dem Eingang ist portalfähige Fläche. In der Mitte des Raumes ist eine Glasscheibe, die ein eckiges Loch in ihrer eigenen Mitte hat. Bringt man die Portale richtig an, kann man sich sogar durch dieses Loch katapultieren, ganz ohne noclip, und so den Teil



Geheime Entdeckung: Mit „noclip“ könnt ihr diese unfertige Testkammer in *Portal 1* erreichen.



Eine Öffnung in der Glaswand. Stellt ihr es richtig an, könnt ihr euch hindurch katapultieren ...

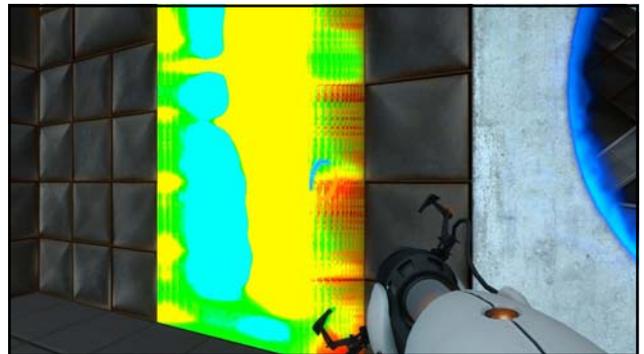


... und landet dann hier, hinter der Scheibe. Dort ist allerdings nichts Nennenswertes mehr zu finden.

der Testkammer tatsächlich lösen. Hinter der Glasscheibe ist allerdings nichts mehr. Der Raum hat auf beiden Seite „Löcher“, die nur eine geglichtete farbliche Umgebung zeigen. Vermutlich war dieser Teil mal als Bestandteil der 17. Testkammer geplant und wurde wieder entfernt - an den beiden „Löchern“ wären wohl Eingang und Ausgang zum Rest der Testkammer gewesen, jetzt ist an den Stellen eben eine Öffnung in die Leere, was den komischen Hintergrund erklärt, in den man übrigens besser nicht ohne noclip springen sollte.

Wir finden es interessant, dass dieser Testkammerschnipsel noch existiert, müssen allerdings zugeben, dass nicht wirklich viel durch das Entfernen verloren geht.

Wirklich fordernd oder spannend ist dieser Raum definitiv nicht, dafür aber eine, unserer Meinung nach, kuriose Entdeckung.

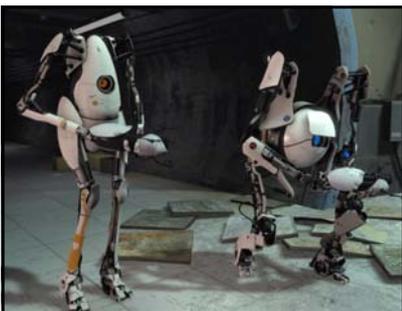


Durchgang ins Nirgendwo: Hier war offenbar mal der Ein- oder Ausgang geplant. Jetzt ist hier gar nichts mehr. Springt besser nicht hinein!

## >>> Seitenfüller

Die Kerne von Atlas und P-Body bestehen aus Taschenrechnern. Apropos Taschenrechner ...

Drückt einem Freund einmal einen Taschenrechner in die Hand und lasst ihn folgende Schritte durchführen:



1. Euer Freund soll sich eine beliebige dreistellige Zahl ausdenken. Einzige Bedingung: Alle drei Ziffern müssen verschieden sein. Das heißt, 123 wäre erlaubt, aber 111 nicht.
2. Euer Freund soll die Zahl umdrehen und die kleinere Zahl von der größeren abziehen. Wenn seine ursprüngliche Zahl also 123 war, dann rechnet er  $321 - 123 = 198$
3. Euer Freund soll euch die letzte Ziffer vom Ergebnis

nennen - nur die letzte Ziffer, sonst nichts! Und ihr könnt ihm sofort das vollständige Ergebnis ver-raten.

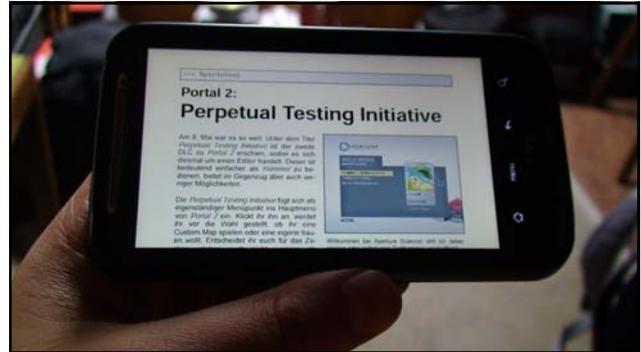
Der Trick dabei ist simpel:

Die mittlere Ziffer ist immer 9, ausnahmslos immer! Und die beiden anderen Ziffern ergeben in Summe ebenfalls 9.

Wenn ihr also beispielsweise „8“ gesagt bekommt, dann rechnet ihr kurz nach:  $9 - 8 = 1$   
Und schon wisst ihr, dass das Ergebnis nur 198 sein kann!

# Das Portal-Magazin mobil

Wollt ihr das Portal-Magazin auch unterwegs lesen? Das ist möglich, sofern ihr ein modernes Handy habt, das in der Lage ist, PDF-Dateien anzuzeigen. Dazu benötigt ihr nur die *Adobe Reader-App*, die kostenlos und auf manchen Geräten sogar bereits vorinstalliert ist. Nun könnt ihr die PDF-Dateien des Portal-Magazins einfach auf eure Speicherkarte ziehen. Das geht entweder umständlich, indem ihr die Dateien zunächst am PC von unserer Homepage [www.portal-mag.de](http://www.portal-mag.de) downloadet und dann auf die SD-Card kopiert - oder aber ihr macht es euch leicht und knipst einfach mit eurer Handy-Kamera die folgenden QR-Codes ab. Wir werden ab sofort übrigens jeder neuen Ausgabe den aktuellen QR-Code beilegen, da-



Immer und überall dabei: Das Portal-Magazin auf eurem Handy, die QR-Codes machen's möglich!

mit ihr das Heft sofort auf euer Mobiltelefon übertragen könnt. Viel Spaß beim Lesen, immer und überall!



Ausgabe 1



Ausgabe 2



Ausgabe 3



Ausgabe 4



Ausgabe 5



Ausgabe 6

## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Valve entwickelt nicht nur *Portal*. Noch dieses Jahr soll mit *Dota 2* ein Fantasy-Strategiespiel aus dem Hause Valve erscheinen - schon seit Ende letzten Jahres laufen offene Beta-Tests. Wie sich das Game spielt und um was es überhaupt geht, verraten wir euch in unserer nächsten Ausgabe - passend zum Sommerurlaub, denn der wird nötig sein, wenn man sich die Zeit nehmen will, sich wirklich in das Spiel hinein zu arbeiten!

Aber keine Sorge, wir vergessen natürlich nicht, dass das primäre Thema unseres Magazins weiterhin *Portal* heißt! Wir werden auch wieder neue spielenswerte Custom Maps vorstellen, außerdem setzen wir das Hammer-Tutorial und den Errungenschafts-Guide 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!**



Spannende Schlachten in einer Fantasy-Welt: Wie sich der kommende Valve-Hit *Dota 2* spielt, lest ihr im nächsten Portal-Magazin!



Erscheinungstermin:

# August 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 jeden Fall verboten.

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

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

Das Portal-Magazin erscheint 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.