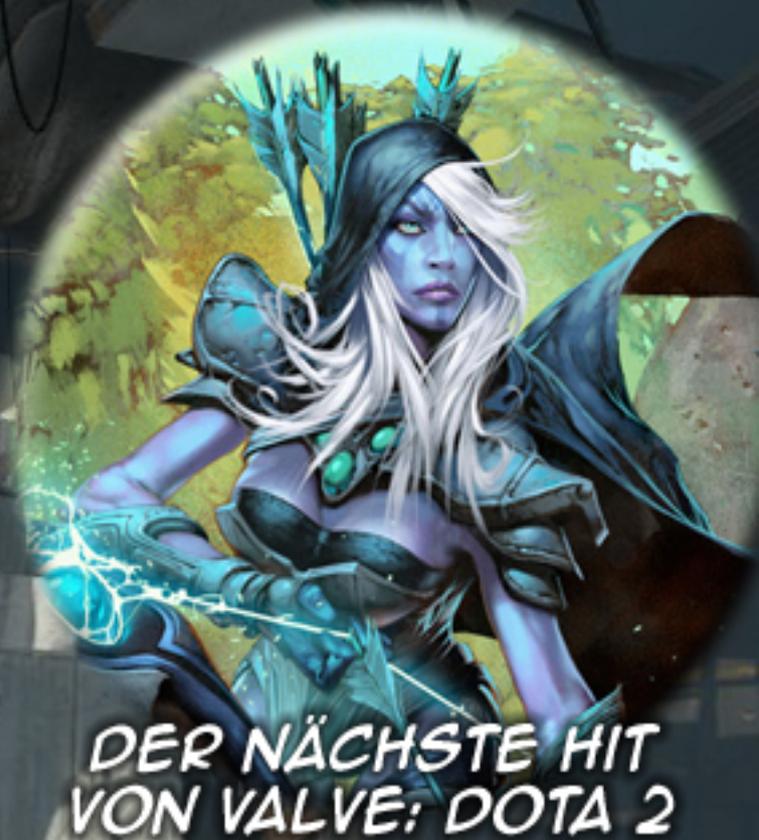


# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



DER NÄCHSTE HIT  
VON VALVE: DOTA 2

GROSSES ENERGIEBALL-SPECIAL

INTERVIEW MIT LPFREAKY90  
(PORTAL STORIES)

PORTAL-KURZFILME: DIE BESTEN  
FANVIDEOS IM ÜBERBLICK

KOMMT LEGO PORTAL?

EXTRA: PORTAL-POSTKARTE  
FÜR EURE URLAUBSGRÜSSE

AUSGABE 7/12

**„In diesem Heft gelten die Prinzipien  
der Fortbewegung durch Portale.“**

„Sollten die physikalischen Gesetze auf der nächsten Seite nicht mehr gelten, so helfe Ihnen Gott.“

Aber keine Sorge, sie gelten noch, die Gesetze! In diesem Sinne:

**Willkommen zur siebten Ausgabe des Portal-Magazins!**

Unglaublich, aber wahr: Schon seit einem halben Jahr schreiben wir für euch jeden Monat das Portal-Magazin, und bis jetzt ist immer noch kein Ende in Sicht! Danke dafür an alle treuen Leser!

In dieser Ausgabe lösen wir uns allerdings mal ein wenig vom Thema *Portal* - aber nur ein ganz kleines bisschen, keine Sorge! Denn der nächste Hit von Valve steht bevor, das Online-Fantasy-Strategiespiel *Dota 2*. Wir haben das Game bereits getestet und verraten, was euch erwartet.

Ein zweites großes Special widmet sich dem Energieball. Er war ein Testelement in

*Portal 1*, wurde in *Portal 2* aber nicht weiter verwendet sondern durch den Laser ersetzt. Wir erzählen euch, was es über den Energieball zu wissen gibt, und verraten euch, wie ihr ihn dennoch in *Portal 2*-Maps einsetzen könnt.

Ansonsten haben wir natürlich auch wieder fleißig Custom Maps getestet, und nicht nur das, wir haben auch eine Mapperin interviewt. Bei so viel Lesestoff kann der Sommerurlaub gar nicht lang genug sein!

Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Mochtegern-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: Dota 2** 4

Nach *Portal 2* ist *Dota 2* nun der nächste Hit von Valve. Wir stellen euch das Online-Fantasy-Strategiespiel vor!

**Special: Der Energieball** 8

Der Energieball war ein Testelement in *Portal 1*, das leider nicht offiziell in *Portal 2* übernommen wurde. Lest in diesem Heft alles über ihn!

**Map Check: Flings & Roundabouts** 16

Diese Testkammer aus den Cave-Johnson-Anlagen sieht optisch klasse aus. Aber taugt sie auch spielerisch etwas?

**Map Check: Portals of Doom ...** 18

... & *Friendship*. Diese Co-op-Map fügt die Portale von Atlas und P-Body sehr ungewöhnlich zusammen. Wir haben außerdem Lpfreaky90, eine Mit-Erstellerin dieses Meisterwerks, interviewt.

**Workshop-Testecke** 22

Drei Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* in aller Kürze vorgestellt.

**Errungenschafts-Guide** 23

Weiter geht's mit den Einzelspieler-Errengenschaften in *Portal 2*.

**Spotlight on Character** 25

Chell ist die Hauptfigur in *Portal*, und trotzdem (oder gerade deshalb) kann man nicht viel über sie schreiben. Wir haben es trotzdem getan!

**Blick über den Tellerrand** 27

Mit *Monkey Island* und *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis* stellen wir euch diesmal zwei klassische Adventures von Lucas Arts vor.

**Special: Portal-Filme** 31

Auf Youtube gibt es viele von Fans produzierte *Portal*-Kurzfilme zu sehen, manche gar nicht mal so schlecht. Wir präsentieren euch eine Auswahl!

**Merchandise: Kommt Lego Portal?** 34

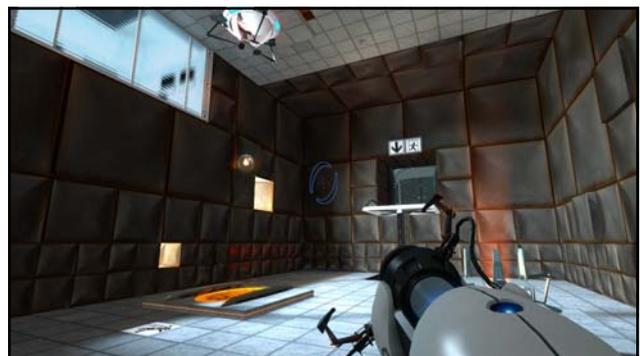
Die Antwort lautet: Vielleicht ja! Wir erläutern euch die Hintergründe und gehen außerdem kurz auf die Geschichte von Lego ein.

**Extra: Portal-Postkarte** 37

Unser Geschenk für alle, die den Sommerurlaub noch vor sich haben: Eine *Portal*-Postkarte zum Ausdrucken. So ein Urlaubsgruß im Briefkasten freut sicher jeden *Portal*-Fan!



*Dota 2* ist das nächste Spiel von Valve. Wir stellen euch den kommenden Multiplayer-Hit der *Portal*-Firma in dieser Ausgabe vor. → Seite 4



Der Energieball kommt als Testelement in *Portal 1*, nicht aber in *Portal 2* vor. Wir verraten euch, was man über die Lichtkugel wissen muss. → Seite 8



*Portal: No Escape* ist einer der sehenswertesten *Portal*-Kurzfilme auf Youtube. Wir stellen euch diesen sowie einige andere mal mehr, mal weniger gelungene Movies vor. → Seite 31

# Dota 2

Nicht nur *Portal* stammt von Valve, die Firma ist auch für die *Half-Life*-Reihe und für die daraus entstandene beliebte Multiplayer-Ballerei *Counter-Strike* bekannt. Alle diese Spiele haben gemeinsam, dass es sich mehr oder weniger um Shooter handelt - selbst *Portal* nutzt die Shooter-Technik als Steuerungselement. Nun steht allerdings ein neues Valve-Spiel in den Startlöchern, bei dem es sich nicht um einen Shooter, sondern um ein Strategiespiel handelt.

*Dota 2* soll 2012 erscheinen, einen genauen Releasetermin gibt es bisher allerdings noch nicht. Wer das Spiel aber schon mal anspielen will, der kann sich für 30 Euro in die Betatests einkaufen (oder darauf hoffen, eingeladen zu werden). Wer abwarten kann, wird aber kostenlos in den Genuss kommen, denn das fertige Spiel soll „Free 2 Play“, also für jeden kostenlos spielbar sein.

*Dota 2* ist ein reines Multiplayer-Spiel, ein Einzelspielermodus existiert nicht. Einzel-



Artwork aus dem offiziellen Comic zu *Dota 2*, der online zum Lesen bereitsteht - auch auf deutsch!

spieler können zwar eine Art Tutorial gegen computergesteuerte Bots spielen, als richtiges Spiel kann man das aber nicht bezeichnen. Der Grund ist einfach: In *Dota 2* steht das Teamplay im Vordergrund, und da wäre



Der Trailer zu *Dota 2* verspricht epische Schlachten in einer Fantasy-Welt. Kann dieses Versprechen gehalten werden?



Multiplayer-Keilerei: Die beiden Teams liefern sich an der Grenze eine wilde Schlacht.



Im Wald ist was los: Die Fantasy-Helden versuchen, sich gegenseitig aus dem Weg zu räumen.

es für die Bots zu schwierig, sich gegenseitig sinnvoll abzusprechen. So könnt ihr also entweder gegen Freunde spielen oder euch vier zufällige Mitstreiter zuteilen lassen. Damit kommen wir direkt zu einem großen Minuspunkt von *Dota 2*: Das Spiel ist sehr einsteigerunfreundlich - besser gesagt: Nicht das Spiel, sondern die Spieler! Wenn ihr eure ersten Partien bestreitet und euch mit der Spielmechanik vertraut macht, ist es klar, dass der eine oder andere Fehler passiert. Dann kommen von euren eigenen Teamkameraden Kommentare á la „F\*\*\*ing Noob, go away!“. Davon, euch eure Fehler zu erklären und euch ein wenig an die Hand zu nehmen, halten auf den Servern nur die wenigsten etwas. *Dota 2* ist nur für Spieler geeignet, die sich davon nicht abschrecken lassen und

sich trotz schimpfenden Mitspielern durch ihre ersten Schlachten beißen. Mit der Zeit werdet ihr besser, und dann werden euch auch eure Teampartner akzeptieren, aber bis es so weit ist, benötigt ihr ein paar Tage Einarbeitungszeit voller Beleidigungen.

Dennoch, das eigentliche Spielprinzip macht Spaß! Dieses basiert auf *Defence of the Ancients* (also kurz *DotA*), welches ursprünglich eine Custom Map für *Warcraft III* war - und ja, *Warcraft III* spielt in der gleichen Welt wie das berühmte MMORPG *World of Warcraft*! Die Map wurde zum ersten Mal 2003 veröffentlicht und seitdem mehrfach weiterentwickelt, wobei vor allem „IceFrog“ das Projekt vorantreibt. Valve entwickelt mit *Dota 2* nun einen Nachfolger, der das Spielprinzip des



Mächtige Attacke: Wenn das Schwert nicht ausreicht, könnt ihr auch auf Magie zurückgreifen.



Der Klassiker: *Defence of the Ancients* war ursprünglich eine Custom Map für *Warcraft III*.



Hilfreiche Items: Im Shop könnt ihr euer Gold für nützliche Gegenstände ausgeben.



Schlussphase der Schlacht: Das überlegene Team attackiert die Ancient der Gegner.

Vorgängers weitgehend beibehält, technisch aber verbessert und um neue Charaktere erweitert wurde.

Worum geht es nun aber bei *Dota 2*? Zwei Teams aus jeweils fünf Helden finden sich in einem zwar weitläufigen, aber doch abgegrenzten Areal wieder. Jede Mannschaft hat in dieser Landschaft eine Festung, die so genannte Ancient - das eine Team im Südwesten, das andere im Nordosten. Euer Ziel ist es, die Ancient eurer Gegner zu zerstören und gleichzeitig eure eigene Ancient zu verteidigen, was den Titel *Defence of the An-*

*cient* („Verteidigung der Ancient“) erklärt. Ihr könnt nun freilich einfach losstürmen und versuchen, euch mit Schwert und Magie den Weg frei zu boxen - so eine Hau-drauf-Strategie führt aber nur in den seltensten Fällen zum Erfolg. Es gilt, gemeinsam mit euren Teampartnern eine Strategie zu entwickeln, mit der ihr eure Gegner überrumpeln oder umgehen könnt. Das klingt in der Theorie einfach, ist aber in der Praxis ganz schön schwierig. Hinzu kommen weitere taktische Elemente, beispielsweise erhaltet ihr für das Besiegen von Gegnern Gold und Erfahrungspunkte. Die Erfahrungspunkte führen



Ein Bild aus dem offiziellen Comic zu *Dota 2*. Dieser erklärt, warum die Radiant und die Dire sich gegenseitig so erbittert bekämpfen.

mit der Zeit zum Levelaufstieg, was euch neue Angriffe ermöglicht, während das Gold nicht nur eure Kampfkraft erhöht, sondern auch in Shops für nützliche Items ausgegeben werden kann. Die Vielfalt der Items, aber auch der überhaupt verfügbaren Helden samt ihrer Vor- und Nachteile ist sehr groß, was das Spiel so umfangreich macht, und bis ihr in der Masse an Helden euren Favoriten gefunden habt, kann es eine Weile dauern.

Wir finden: *Dota 2* hat das Zeug dazu, ein Multiplayer-Hit ähnlich wie Counter-Strike zu werden. Valve muss auf jeden Fall noch etwas tun, um Anfängern den Einstieg zu erleichtern, aber noch ist das Spiel ja nicht fertig. Spielerisch macht die Beta aber schon

jetzt eine sehr gute Figur - wenn nicht noch in letzter Sekunde irgendetwas verschlimmbessert wird, dann kann eigentlich nichts schiefgehen! Und wenn das Spiel dann veröffentlicht ist, dann lohnen sich ein paar Testschlachten allemal - gerade für 0 Euro kann man ja nun wirklich nichts falsch machen! Wer dennoch Geld ausgeben will, hat die Möglichkeit, Ausrüstung für seine Helden zu erwerben, welche euch jedoch nur optisch aufmotzt - einen spielerischen Vorteil werdet ihr euch nicht erkaufen können, und das finden wir gut so. Ansonsten können sich all diejenigen, die nicht an den Betatests teilnehmen, mit dem offiziellen *Dota 2*-Comic die Wartezeit verkürzen, welcher auf [http://www.dota2.com/comics/are\\_we\\_heroes\\_yet/](http://www.dota2.com/comics/are_we_heroes_yet/) gelesen werden kann - auch auf deutsch!

## Source Filmmaker

Als wir die Themen für dieses Heft geplant haben, lagen keine anderen Valve-Spiele zwischen *Portal 2* und *Dota 2*, doch am 11. Juli wurde überraschend der *Source Filmmaker* veröffentlicht - zwar gratis, dafür aber mit einem Speicherverbrauch von stolzen 10 GB. Um ein Spiel handelt es sich beim *Source Filmmaker* eigentlich nicht, sondern vielmehr um ein Videoschnitt-Programm. Valve selbst nutzt die Software schon seit einigen Jahren, um offizielle Trailer für ihre Spiele zu produzieren. Die Version, die nun die Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt bekommt, unterstützt vorerst nur *Team Fortress 2*, aber eine Erweiterung auf andere Source-Spiele (wie etwa *Portal*) ist nicht ausgeschlossen. Bei unserem Test konnte der *Filmmaker* immerhin eine *Portal 2*-Map laden und von der Bauform her korrekt anzeigen, mit den Texturen hatte er aber seine liebe Not. Auf den ersten Blick wirkt der *Source Filmmaker* auch

sehr kompliziert, wer also ernsthaft damit arbeiten will, der sollte eine längere Einarbeitungsphase einplanen - das ist nun aber auch bei anderen Videoschnitt-Programmen nicht anders. Wer weiß, vielleicht entsteht früher oder später ja mal ein großer *Portal*-Fanfilm mit dem *Source Filmmaker*. Auf jeden Fall finden wir es schön, dass Valve dieses Tool veröffentlicht hat, und freuen uns bereits auf gelungene Kurzfilme von Nachwuchs-Regisseuren aus der Community.



Kamera läuft und Action: Im *Source Filmmaker* dreht ihr eure eigenen *Team Fortress 2*-Filme.

# Der Energieball

Heute stellen wir euch im Special mal ein Testelement genauer vor, nämlich den Energieball. In *Portal 1* kommt der Energieball zum ersten Mal in Testkammer 6 vor. GLaDOS nennt ihn hierbei „Energiekapsel“ bzw. „High Energy Pellet“ in der englischen Version. Aus Testkammer 7 geht weiterhin hervor, dass Alarm und blinkende Lichter den Energieball wohl irritieren können und daher Warnsignale zur Sicherheit der Testpersonen abgeschaltet wurden. Übrigens, sicher ist der Energieball ganz und gar nicht. Eine Berührung mit ihm und ihr seid sofort tot.

Der Energieball wird von einem Energieball-Launcher gespawnt und fliegt dann eine Weile gerade aus. Trifft er auf eine gerade Wand, fliegt er einfach in entgegengesetzter Richtung zurück, bei einer Schrägen ändert er seine Flugbahn. Bei 45 ° ändert er seine Richtung um 90 Grad, und bei manchen Tests sollte man das beachten, weil es teilweise nur so möglich ist, den Energieball in sein Ziel, den Energieball-Catcher, zu bringen.

In *Portal 1* hat der Energieball eine große Bedeutung. Nach seinem Erstauftreten in Testkammer 6 kommt er in fast allen Testkammern vor (um genau zu sein in Testkammer 6, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 17, 18 und 19), wobei bei den meisten Tests auch das Timing stimmen muss, denn nach einiger Zeit zerfällt der Energieball,



Eine typische Testkammer in *Portal 1*. Hier lernt ihr den Energieball kennen.

und kurz darauf wird ein neuer gespawnt. Ist er bis dahin noch nicht an seinem Ziel angekommen, bedeutet es: Alles nochmal von vorne! So müsst ihr beispielsweise in Testkammer 15 zunächst zwei Tore öffnen und dann den Energieball so umlenken, dass er durch die beiden Tore durchfliegt. Passt ihr es zeitlich nicht richtig ab und der Energieball zerfällt vorher, müsst ihr auch die Tore nochmal aktivieren, da diese im Normalfall nicht lange genug offen bleiben, um den als nächstes gespawnten Ball noch vorbeizulassen.

Auch Würfel können den Energieball umlenken, was in Testkammer 17 auch erwartet wird, da ein Energieball in einem komplett Portal-unfähigen Raum trotzdem umgelenkt werden muss. Außerdem können Energiebälle



Schutzschild: Der Begleiterkubus kann den Energieball abwehren und sogar umlenken.



Grünes Licht für grüne Energiebälle: Dieses besondere Exemplar in Testkammer 19 ist beständig.



Verfallene Anlagen in *Portal 2*: Noch gibt es hier den Energieball-Launcher aber nicht mehr lange ...



... denn GLaDOS führt als Ersatz den Laser ein, der ähnlich, aber trotzdem anders funktioniert.

auch Geschütztürme zerstören - etwas, das ihr euch in Testkammer 18 zunutze machen solltet.

In Testkammer 19 kommt übrigen gegen Ende noch eine weitere Form des Energieballs vor. Diese ist nicht gelb sondern grün und zerfällt nicht. Ihr solltet ihn daher besser so umlenken, dass seine Flugbahn euch nicht mehr trifft.

Auch Fans benutzen den Energieball gerne. Uns sind kaum *Portal 1*-Custom Maps / Map Packs / Mods bekannt, die ohne den Energieball auskommen. Andererseits ist das aber auch verständlich, denn *Portal 1* bot viel weniger Testelemente als *Portal 2*, somit hat man weniger Auswahl und muss eben oft auf den Energieball zurückgreifen. Der Mod *Rexaura* hat sich sogar vollkommen auf Energiebälle spezialisiert.

## Der Energieball in Portal 2

In *Portal 2* gibt es den Energieball leider nicht mehr. Hier wurde er vollständig durch Laser ersetzt, was besonders deutlich in der ersten GLaDOS-Testkammer wird. Hier entfernt GLaDOS nämlich kurzerhand Energieball-Launcher und -Catcher und ersetzt diese durch Laser-Emitter und -Catcher. Eine weitere Gelegenheit, Launcher und Catcher zu sehen, ist in der verfallenen Testkammer in *Teil 1*, aus der euch Wheatley dann herausholt, um kurz darauf ungeschickterweise GLaDOS zu erwecken.

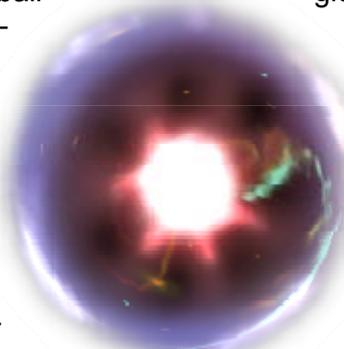
Theoretisch existiert der Energieball selbst

noch in der Source des Spiels. Da er aber nie fertiggestellt wurde, hat er keinen Nutzen. Zwar kann man ihn spawnen lassen, jedoch gibt es keinen funktionsfähigen Catcher, und auch der Energieball sieht nicht wie ein Energieball aus, sondern ist einfach nur ein lila-schwarz kariertes Rechteck, da keine Modeldatei vorhanden ist.

Die Meinungen über das Fehlen des Energieballs in *Portal 2* sind geteilt. Die

einen finden, dass der Laser vollkommen als Ersatz ausreicht, die anderen - darunter auch wir - finden jedoch, dass man mit dem Laser nicht alle Rätsel des Energieballs umsetzen kann. Als Beispiel nehmen wir mal Testkammer 8 in *Portal 1*. Der Energieball fliegt zunächst durch euer blaues Portal und kommt aus dem vorplatzierten orangen wieder raus. Ihr setzt schnell das blaue Portal an eine andere Wand um (denn das orange könnt ihr ja nicht versetzen). Der Energieball prallt an der Wand ab, fliegt zurück durch das orange Portal, kommt aus dem blauen wieder raus und trifft den Catcher. Eine Testkammer, die mit Laser nicht umzusetzen wäre, da der Laser permanent ist, das heißt eine gerade Linie bildet, und der Energieball ein sich bewegendes Punkt. Würde man beim Laser das blaue Portal umsetzen, würde dieser nur noch die Wand treffen und nicht plötzlich von der andere Seite des orangen Portals kommen, oder?

Wobei der Laser trotz allem **kein** schlechtes Testelement ist, es lassen sich lediglich nicht aller Energieball-Test damit umsetzen. Wir fin-



den, Energieball und Laser würden sich gegenseitig gut ergänzen. Daher an dieser Stelle eine Bitte an Valve: Stellt uns den Energieball doch zumindest im Workshop für fangemachte Maps zur Verfügung!

Wo wir gerade bei fangemachten Maps sind: Der *Portal 2*-Fan Skotty hat den Energieball

als Custom-Testelement für *Portal 2* erstellt. Wer sich also etwas auskennt mit Modding und Custom-Elementen, der wird damit gute Energieball-Maps erstellen können. Wir erklären euch in einem Tutorial auf den nächsten Seiten, wie ihr den Energieball einfügt, weisen aber schon jetzt ausdrücklich darauf hin, dass dies **kein** Tutorial für Mapping-Anfänger ist.

>>> **Hammer-Tutorial**

# Energieball

Wie bereits erwähnt, lässt sich dank des [thinkingwithportals.com](http://forums.thinkingwithportals.com/)-Community-Mitglieds Skotty der Energieball auch in *Portal 2* per Hammer-Editor verwenden. Zuerst müsst ihr dazu die benötigten Dateien auf [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1041](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1041) downloaden.

In der .zip-Datei befinden sich mehrere Ordner. Die Dateien aus den Sound-, Models- und Materials-Ordern müssen in entsprechende Ordner im Verzeichnis **Steam \ SteamApps \ common \ portal 2 \ portal2** kopieren, den Unterordner **Skotty** im Ordner **instances** in das Verzeichnis **Steam \ SteamApps \ common \ portal 2 \ sdk\_content \ maps \ instances**. Außerdem muss die .vpk-Datei in **Steam \ SteamApps \ common \ portal 2 \ portal2 \ addons**. Habt ihr alles richtig gemacht, solltet ihr nun den Energieball verwenden können.

Um das zu machen benutzen wir jetzt den Hammer-Editor. Wir bauen natürlich erstmal eine Map. In die setzen wir dann eine func\_instance. Als VMF-Filename stellen wir ein: **instances / skotty / ball\_launcher\_clean.vmf**

Einstellungen:

- **start\_enabled** stellen wir auf „1“ da er sonst nicht spawnet.
- Die **life time** ist die Zeit, die abläuft, bevor der Energieball zerfällt. Ich nehme in meinem Beispiel jetzt die „15“, der Energieball zerfällt also nach 15 Sekunden.

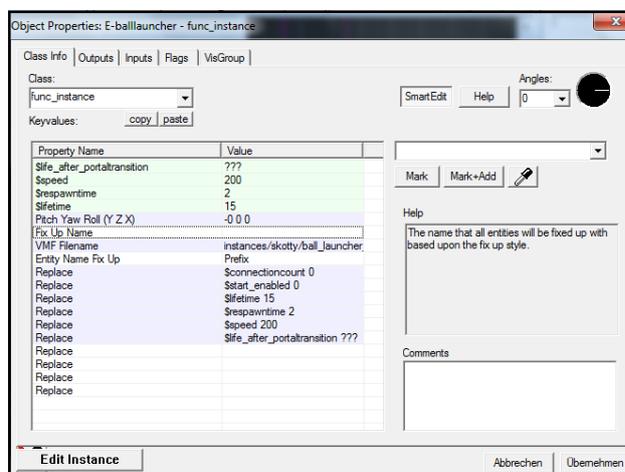


Bild 1: Etwa so sollten die Einstellungen des Energieball-Launcher aussehen.

- Die **respawn time** ist die Zeit, die der Energieball-Launcher dann braucht, um zu respawnen. Ich stelle es auf „2“, also wird der neue Ball erst zwei Sekunden nach dem Zerfall des alten gespawnet.
- Der **speed** ist die Geschwindigkeit, mit der der Ball fliegt. Ich stelle diese immer auf „200“, weil ich finde, dass dies nah an der normalen Geschwindigkeit dran ist. Was ihr selbst aber für perfekt haltet, könnt ihr nur durch Ausprobieren herausfinden.
- Dann gibt es noch das Feld **life\_after\_portaltransition**. Wenn der Energieball, nachdem er durch ein Portal geflogen ist, eine neue Zeit lang bestehen soll, bevor er zerfällt, tragt ihr diese neue Zeit hier ein, ansonsten lasst ihr es einfach leer und es wird die Zeit weiter-

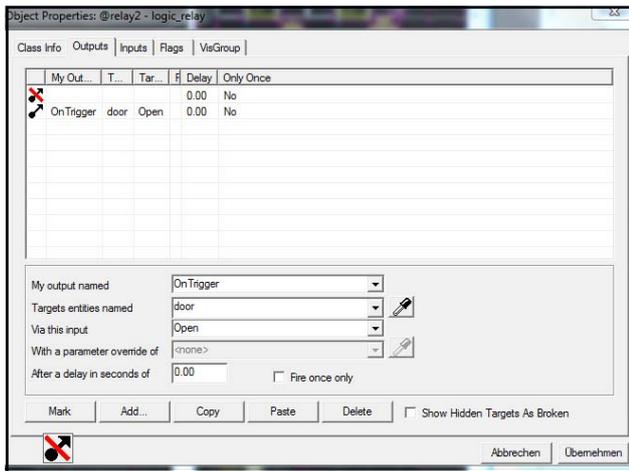


Bild 2: Das logic\_relay sorgt dafür, dass der Energieball-Catcher eine Funktion erhält.

gezählt, die er sowieso hat.

Eure Instance Properties sollten nun etwa so ähnlich wie auf Bild 1 aussehen.

Nun widmen wir uns dem Energieball-Catcher. Für ihn erstellt ihr ebenfalls eine func instance und gebt dieser den VMF-filename **instances \ skotty \ ball\_catcher\_clean.vmf**.

Bevor wir allerdings dem Catcher sagen können, was passieren soll, wenn er den Ball hat, müssen wir noch etwas anderes machen. Wir erstellen ein **logic\_relay**. Dem setzen wir die Outputs was passieren soll. Beispielsweise möchten wir eine Tür öffnen, die wir „door“ genannt haben. Also setzen wir: **on Trigger** → **door** → **open** (Bild 2)

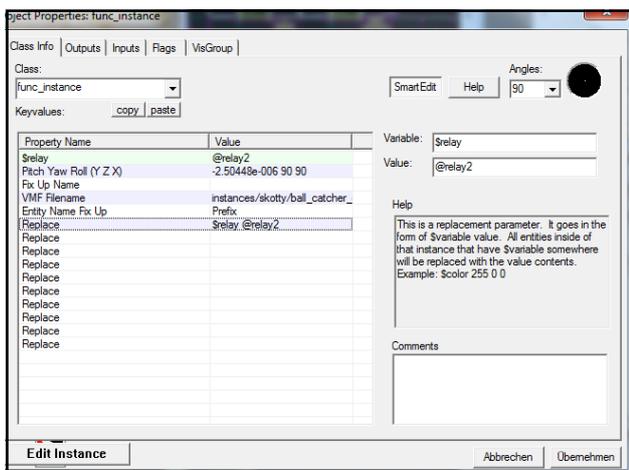


Bild 4: Der Energieball-Catcher muss mit dem logic\_relay verbunden werden, damit alles klappt.

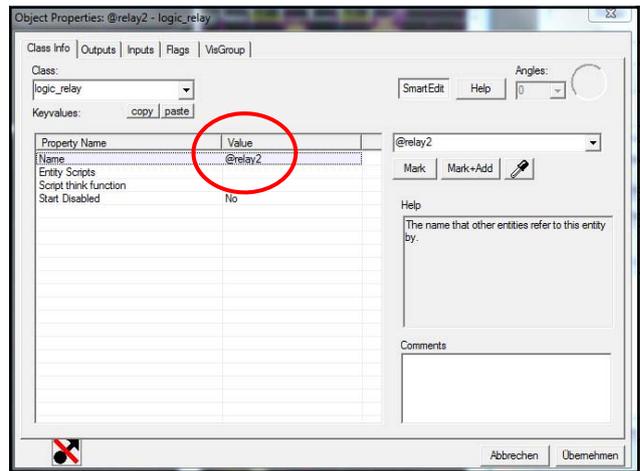


Bild 3: Das logic\_relay braucht auch einen Namen, damit es richtig funktionieren kann.

Dann geben wir dem logic\_relay einen Namen. Ich nenne es jetzt **@relay2** (Bild 3).

Jetzt nochmal zurück zum Ball-Catcher. Ihm geben wir jetzt bei **\$relay** den Namen eures gerade erstellten logic\_relay ein, also in meinem Fall **@relay2** (Bild 4).

Und das war es eigentlich auch schon, nun sollte der Energieball laufen. Wenn Ihr wollt, dass der Energieball-Launcher aufhört, neue Energiebälle zu spawnen, nachdem der Catcher einen Ball bekommen hat, müsst ihr ihm zunächst noch einen Fixupname geben (etwa E-balllauncher) und bei dem logic\_relay einstellen: **on Trigger** → **Fixupname des Launchers** → **instance:BallLauncher;Disable** (also z.B. **on Trigger** → **E-balllauncher** → **instance:BallLauncher;Disable**)

## Pakrat Tutorial

Eine Map mit Custom-Elementen ist natürlich nur halb so schön, wenn sie nicht auch veröffentlicht wird. Was aber, wenn der andere Spieler das Custom-Element nicht installiert hat? Es würden nur Errors angezeigt werden und nichts funktionieren. Nicht gut ...

Natürlich könnte man beim Veröffentlichen dazuschreiben, dass die Installation nötig ist, es wäre aber unvorteilhaft für die Spieler. Zum Glück gibt es einen Weg, solche Custom-Elemente wie beispielsweise den Energieball direkt in die Map einzubinden. So modifizierte



# Workshop-Maps mit Energieball

Natürlich haben sich bereits einige Hobby-Bastler an *Portal 2*-Maps mit Energieball versucht und das Ergebnis in den Workshop geladen. Wir stellen euch auf dieser Seite kurz vor, welche Energieball-Maps wir gefunden haben.



Alle Maps auf dieser Seite sind von psn\_sega651.

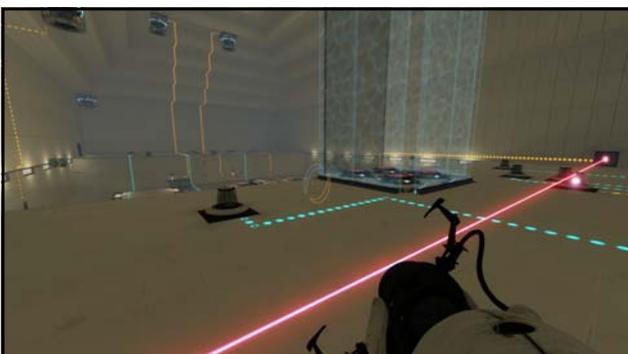
## High Energy Pellet - Proof to Concept

Wirklich bewerten lässt sich diese Map nicht, denn dies ist nur eine Einführungs-Map für Energieball-Neulinge, die noch nie einen Test mit Energieball gespielt haben. Für diesen Zweck ist sie eigentlich perfekt geeignet, denn außer dem Energieball-Launcher und dem Catcher, der die Tür öffnet, hat die Map nichts. Ein wirkliches Rätsel ist sie allerdings nicht und kann von allen, die den Umgang mit dem Energieball bereits kennen, übersprungen werden. Da diese Map nur als Tutorial gedacht ist, vergeben wir hier keine Wertung.

## High Energy Pellet 1 - The Tower

Diese Map ist turmartig aufgebaut und besteht aus mehreren Stockwerken. In jedem Stockwerk gilt es, ein Rätsel mit einem Energieball zu lösen, um den Weg in das nächste Stockwerk zu ebnen. Dabei werden die Rätsel natürlich immer schwieriger, aber keinesfalls unfair. Die Testkammer ist gut durchdacht bietet genau den richtigen Schwierigkeitsgrad. Patzer sind uns auch keine aufgefallen. Diese Map ist auf jeden Fall spielenswert.

Unser Urteil: **5 / 5**



## High Energy Pellet 2 - The Pit

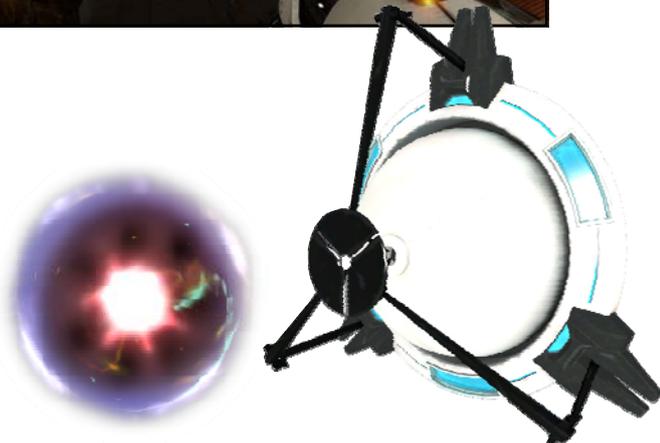
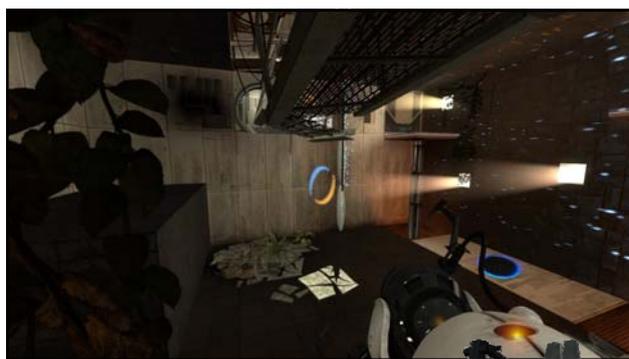
In dieser Map befinden sich vier Energieball-Catcher und vier Energieball-Launcher sowie einige bewegliche Plattformen unter euren Füßen - genau gesagt: Unter einem Glasboden. Ziel ist es nun, mit vier Bodenschaltern die Plattformen so zu aktivieren, dass nacheinander alle vier Catcher einen Ball bekommen. Hab ihr das geschafft, wird ein Laser aktiviert, den ihr mit drei Umlenkungswürfeln durch mehrere Empfänger leiten müsst, damit die Tür aufgeht. Auch hierbei handelt es sich um eine gut durchdachte und spielbare Map. Zudem unterstreicht diese Map unsere Ansicht, dass sich Energieball und Laser keinesfalls ersetzen sondern gut ergänzen.

Unser Urteil: **4 / 5**

## The twentieth Chamber (von T4ur0n)

*The twentieth Chamber* stellt eine *Portal 1*-Testkammer dar, die allerdings bereits verfallen ist. Optisch wurde diese Kammer hierbei sehr schön gestaltet: An den Wänden wachsen Pflanzen, an der Decke sind teilweise schon Platten herausgebrochen, die Glasscheibe ist nicht mehr die neueste und die Brücke, die oben zwei Türen miteinander verbindet, ist eingebrochen. Zudem sind Start- und End-Aufzug nicht die *Portal 2*- sondern die *Portal 1*-Aufzüge, und die Materialauflösungsfelder sehen ebenfalls mehr nach *Portal 1* aus. Ihr startet in einem Raum, in dem drei Würfel stehen. Der Schalter daneben aktiviert allerdings nicht die Tür, die sich direkt über euch befindet, sondern die Tür zum Zielraum. Stattdessen müsst ihr mit dem Energieball die ohnehin schon kaputte Glasscheibe zerbrechen, um in den zweiten Raum zu kommen - eine innovative Idee, auf die zumindest ich nie gekommen wäre! Ansonsten ist die Map leider nicht so gut geworden, denn was danach noch kommt, ist absolut unfaires Timing. Ihr müsst auf einer erhöhten Plattform zunächst einen Schalter drücken und dann innerhalb der kurzen Reset-Zeit zu einer anderen Plattform springen und durch eine Tür durch. Da die Zeit leider sehr knapp bemessen wurde, ist dies fast unmöglich. Habt ihr es dann letztlich doch geschafft und vergessen, einen der Würfel aus Raum 1 und Raum 2 mitzunehmen, müsst ihr den ganzen Mist sogar nochmal machen ...

Unser Urteil: **3 / 5**



## Clean Aperture 4 (von Justus954)

*Clean Aperture 4* ist optisch eine Cave-Johnson-Map, die allerdings einen Energieball enthält. Besonders schwer ist es nicht, den Energieball zum Empfänger zu bekommen - schwieriger ist es, den dadurch erhaltenen Würfel auf den unfair platzierten Schalter zu bekommen. Wir finden, dass der Energieball hier etwas deplatziert wirkt. Die Cave-Johnson-Zeit war schließlich lange vor der Entwicklung des Energieballs. Auch der weitere Verlauf der Map wirft ein paar Fragen auf: Wieso liegt GLaDOS als Kartoffel in dem Überwachungsraum? Und was hat der *Portal 1*-Aufzug am Ende der Testkammer zu bedeuten? Meiner Meinung nach ist dieses Ende etwas komisch, was schade ist, weil mir die ersten drei Maps gut gefallen hatten.

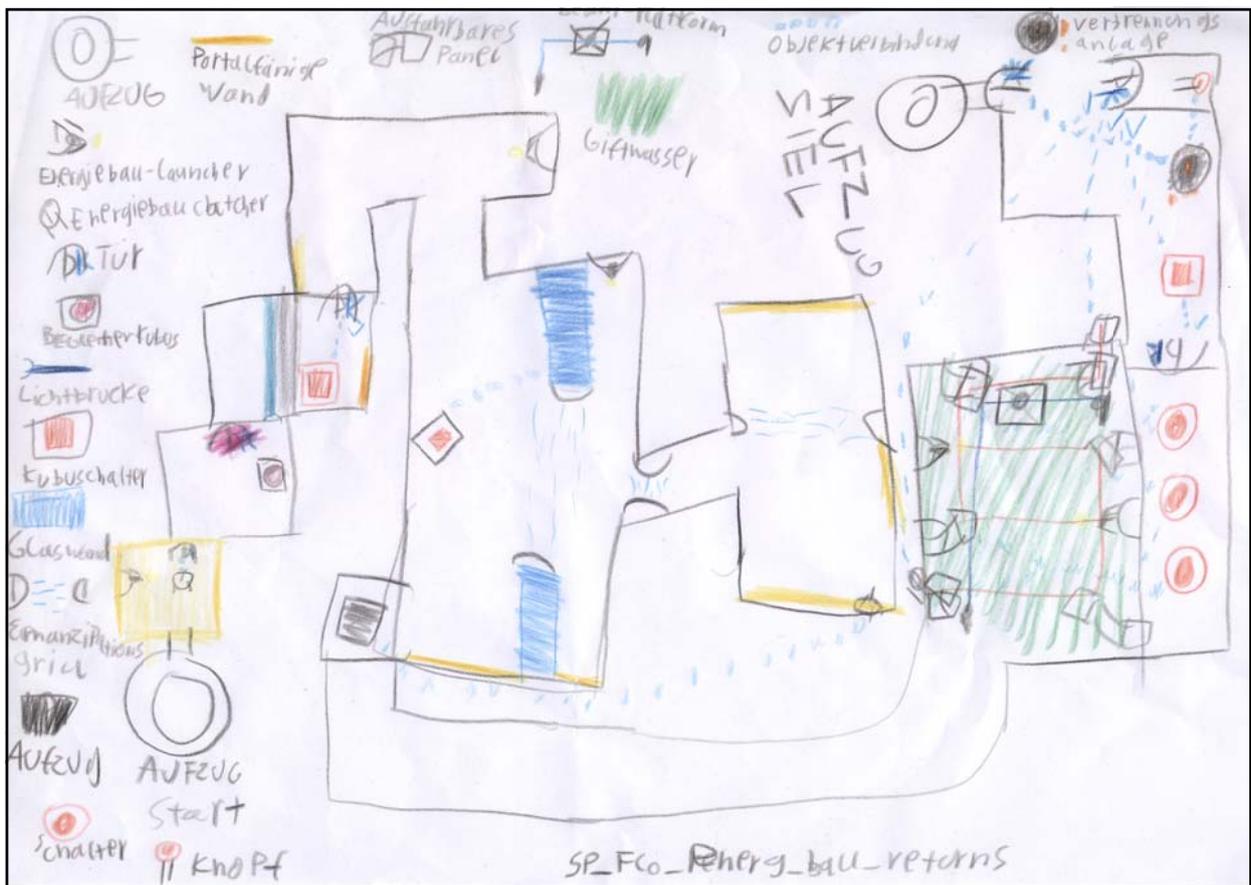
Unser Urteil: **2,5 / 5**

## Energyball Returns (von Flo2912)

Auch ich selbst habe mich mal an einem Energieball-Test versucht. Die Testkammer besteht aus mehreren Räumen und beinhaltet neben dem Energieball auch noch einen Begleiterkubus, den ihr durch den Test mitnehmen müsst. Der erste Abschnitt soll dabei nur ein Tutorial für Neulinge darstellen. Im zweiten Abschnitt müsst ihr euren Begleiterkubus als Schutzschild benutzen. Im dritten Abschnitt geht es dann darum, mit Portalen und einer Schrägen den Energieball zu einem Empfänger zu leiten, und im vier Abschnitt schließlich müsst ihr mit Schaltern im richtigen Moment Plattformen kippen, um den Energieball richtig zu leiten. Ganz *Portal 1*-typisch müsst ihr euren Begleiterkubus am Ende auch in der Aperture-Sciencee-Intelligenznotverbrennungsanlage verbrennen. Leider ist mir die Map nicht so Einsteiger-freundlich gelungen wie ich es eigentlich wollte. Während Chico keinerlei Probleme hatte, bezeichneten manche andere Testpersonen, die zuvor den Energieball nicht kannten, den dritten Abschnitt als unmöglich, daher hier nochmal der offizielle Tipp, der den meisten half: Der Energieball wird von einer schrägen Fläche umgelenkt.

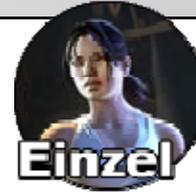


Der erste Raum ist noch leicht (oben), während der dritte manchen Testern Probleme bereitete (unten). Tipp: Schrägen leiten den Energieball um!



Exklusiver Einblick in die Map-Entwicklung von Flo: Diese Skizze stellt Flos Ideensammlung zu *Energyball Returns* dar. Seht sie aber bitte nicht als Lösungshilfe sondern nur als Bonusmaterial an!

# Flings & Roundabouts



von Moth

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=79496765>

Bevor wir uns der Map an sich widmen, zunächst ein paar kurze Worte zu dem Kasten rechts oben auf der Seite. Der ist neu und fasst in aller Kürze zusammen, was ihr über die Map wissen müsst. So einen Infokasten wird es ab sofort zu jedem größeren Map Check geben - die enthaltenen Infos stehen zwar größtenteils auch im Test bzw. lassen sich anhand der Bilder zusammenreimen, aber im Kasten habt ihr noch einmal alles auf einen Blick. Beachtet dabei bitte, dass die Angaben zu „Schwierigkeitsgrad“ und „Spieldauer“ die subjektive Wahrnehmung des Testers widerspiegeln. Je nachdem, mit welcher Denkweise man an eine Map herangeht oder was man zuerst sieht, kann ein Map, die wir leicht finden, für euch schwer sein - oder umgekehrt! Gerade diese Map, *Flings & Roundabouts*, ist dafür ein sehr gutes Beispiel, denn Chikorita, der Autor dieses Tests, war recht schnell durch, was die Schwierigkeitseinschätzung „leicht“ rechtfertigt. Hätte Flo den Test verfasst, hätte er womöglich ein „unlösbar“ vergeben, weil er einfach eine nicht ganz offensichtlich platzierte Portalfläche übersehen hatte. Was aber keine Kritik an Flos *Portal*-Fähigkeiten sein soll, sondern eben einfach ein Beispiel - und fairerweise sei auch erwähnt, dass Flo im Gegenzug gerade bei Co-op-Maps schon oft die Lösung längst raus hatte, während Chiko noch total auf dem Schlauch stand.

Aber jetzt endlich zur eigentlichen Map! *Flings & Roundabouts* stammt von Moth und ist dessen Erstlingswerk - und gerade dafür sieht die Map einfach nur bombastisch aus. Dass die Map ganz bestimmt nicht zwischendurch an einem Nachmittag entstand, sieht man deutlich. (Ich meine, gelesen zu haben, dass Moth sechs Monate daran gear-

## Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Cave Johnson
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja (minimal)
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz



Diese Testkammer hat schon bessere Zeiten gesehen. Selbst der Aperture-Schriftzug versinkt schon.

beitet hat - aber ich finde die Quelle nicht mehr, deshalb diese Info bitte mit Vorsicht genießen!)

Spielerisch ist die Map zwar durchaus gut, aber keine Revolution. Ihr gelangt zunächst in einen kleinen Vorräum, in dem es gilt, über sich hebende und wieder absinkende Plattformen zu hüpfen, um einen See aus Giftwasser zu überwinden. Diese kleine Geschicklichkeits-Einlage hat uns beim ersten Mal ein paar Versuche gekostet, aber wenn man den Bogen mal raus hat, ist es eigent-



Blick aus dem Fenster. Die allerneueste Glasscheibe ist das hier aber auch nicht mehr!



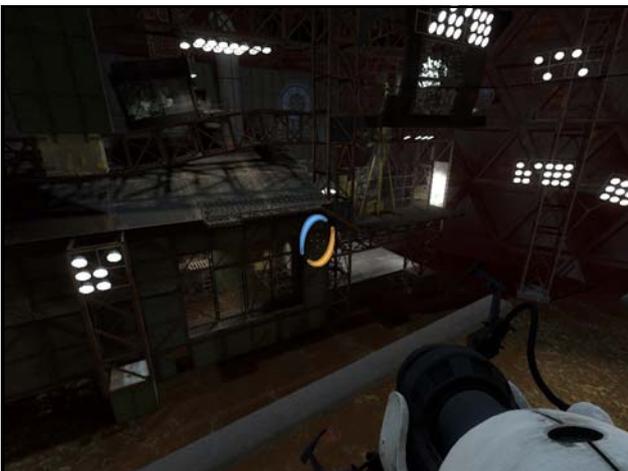
Wie erreichen wir diesen Ausgang da hinten? Und was werden die Geschütztürme wohl dazu sagen?

lich ganz einfach. Dennoch halten wir solche Einlagen in *Portal*-Maps eigentlich eher für deplatziert. Wenn schon ein Vorraum, warum dann nicht darin stattdessen ein kleines Rätsel unterbringen? *Portal* ist schließlich ein Puzzle-Spiel und kein Jump'n'Run.

Das eigentliche Haupt-Areal der Map zeigt, wie groß und wie verfallen die alten Anlagen sind. Überall - und damit meinen wir wirklich an jeder noch so entfernten Ecke - entdeckt ihr ein anderes kleines Detail, sei es nun ein herumliegender Trümmerhaufen, ein eingestürzter Eisenträger oder eine zerborstene Fensterscheibe. Um die Map zu lösen, müsst ihr sowohl euch selbst als auch einen antiken Speicherkubus mehrmals an verschiedenen Stellen durch die Luft schleu-

dern - und das ist auch schon alles, was man inhaltlich zu der Map sagen kann, da wir sonst den halben Lösungsweg spoilern würden. Wenn man nicht gerade eine Portalfläche übersieht, dann ist die Map vielleicht einen Tick zu einfach. Ein Beispiel dafür ist die Ausgangstür, die zwar verschlossen ist und sich auch nicht automatisch öffnet, sobald ihr davor steht. Stattdessen muss ein Button betätigt werden, der sich allerdings direkt neben der Tür befindet. Es wäre durchaus eine Option gewesen, den Button irgendwo anders zu verstecken, das hätte die Map vielleicht ein wenig abenteuerlicher gemacht.

Dennoch, schlecht ist die Map nicht. Geübte Spieler werden zwar bereits nach zehn Minuten durch sein, aber ihr könnt euch ja ein wenig Zeit nehmen und das Design der Map bewundern - das lohnt sich nämlich allemal! Wenn die nächsten Maps von Moth ein kleines bisschen kniffliger sind und dabei auch nur halb so toll aussehen, dann haben wir einen Grund zur Vorfroede.



So sieht die Testkammer vom Ziel aus gesehen aus: Baufällig, abenteuerlich und sehr interessant!

**Unser Urteil:**

**4 / 5**

# Portals of Doom & Friendship



von FreakyChicken (ChickenMobile & Lpfreaky90)

Teil 1: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=2179](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=2179)

Teil 2: [http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=2186](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=2186)

Zugegeben, das Co-op Map Pack *Portals of Doom and Friendship* sieht auf unseren Screenshots eigentlich sehr gewöhnlich aus. Davon dürft ihr euch aber nicht täuschen lassen, denn die Maps führen eine ganz neue Spielmechanik ein, die eine völlig neue Denkweise erfordert.

Erstellt wurde das Map Pack von Chicken-Mobile und Lpfreaky90, die hier unter dem gemeinsamen Künstlernamen FreakyChicken agieren. Und ja, ChickenMobile war der Gewinner unseres Screenshot-Wettbewerbs (siehe Ausgabe 6). Bis jetzt besteht *Portals of Doom and Friendship* aus zwei recht einfachen Maps, aber wir gehen stark davon aus, dass noch mehr Teile kommen werden, die dann vermutlich auch etwas kniffliger sein dürften. Daher ist der geringe Schwierigkeitsgrad auch kein Grund für Punktabzug, sondern im Gegenteil sogar positiv zu bewerten, denn wenn ein Map Pack eine neue Spielmechanik einführt, dann sollte es ja gerade zum Eingewöhnen leicht anfangen und später langsam schwieriger werden.

Die Besonderheit an *Portals of Doom and Friendship* ist, dass sowohl Atlas als auch P-Body jeweils nur über ein Einzel-Portalgerät verfügen. Jeder der beiden kann also nur ein Portal erschaffen, aber die Portale der beiden stehen miteinander in Verbindung - ihr könnt also beispielsweise in das Portal von Atlas hereinklettern und kommt aus dem Portal von P-Body wieder zum Vorschein, was in die andere Richtung natürlich ebenfalls funktioniert.

## Infokasten

Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	leicht
Spieldauer:	kurz



Unsere beiden Portale stehen miteinander in Verbindung. Jetzt muss nur noch der Würfel da durch!

„Ja, schön“, wird sich nun womöglich der eine oder andere Leser denken, „aber dann hätte es doch auch eine normale Einzelspieler-Map getan, oder?“ Ein berechtigter Einwand, der jedoch einen entscheidenden Haken hat, und der heißt Emanzipationsgrill. Gleich im ersten Raum gilt es, einen Würfel auf die andere Seite eines Emanzipationsgrills zu bringen. Der eine Spieler kann auf der einen Seite sein Portal erschaffen, während der andere Spieler



Ein Laser deaktiviert dieses Todesfeld. Aber reichen dazu unsere zwei Portale überhaupt aus?



Huuuuuuuu, Endlosbeschleunigung! Die Map kommt uns aus dem offiziellen Co-op-Modus bekannt vor.

gemütlich durch den Emanzipationsgrill spaziert, um sein Portal auf der anderen Seite zu platzieren. Durch die Portale kann nun auch der Würfel an sein Ziel befördert werden. Als Einzelspieler würdet ihr hier scheitern, da sich euer erster Portal beim Durchschreiten des Emanzipationsgrills verabschieden würde. Diese neue Denkweise ist es, die das Map Pack nach einer kurzer Eingewöhnungszeit so interessant macht - wir wollen mehr Maps aus dieser Reihe! Bitte beeilt euch mit Nachschub!

Wie gesagt, allzu schwierig sind die zwei bisher verfügbaren Maps nicht. Wir haben für beide Maps zusammen nicht einmal fünfzehn Minuten gebraucht. Auch Testelemente wie Lichtbrücken, Fluchttunnel oder gar Gele kommen bisher noch nicht vor, ihr müsst lediglich mit Emanzipationsgrills sowie an einer Stelle mit einem Laser klarkommen. Aber wie gesagt, wir gehen davon aus, dass der Schwierigkeitsgrad in den kommenden Teilen des Map Packs kontinuierlich ansteigen wird, und blicken daher zuversichtlich in die Zukunft.

**Unser Urteil:**

**5 / 5**

### Interview mit Lpfreaky90

Anlässlich der Veröffentlichung von *Portals of Doom and Friendship* haben wir Lpfreaky90 über das Map Pack und über *Portal 2*-Mapping generell interviewt. Vielen Dank für die ausführlichen Antworten! Hier gibt's nun das Interview zum Nachlesen.

#### **Wie entstand die Idee zu *Portals of Doom and Friendship*?**

ChickenMobile und ich haben über unsere Ideen für *Portal 2*-Maps geschattet und beschlossen, dass wir versuchen wollten, gemeinsam ein Co-op Map Pack zu erstellen. Nachdem das feststand, bemerkten wir, dass wir beide mit der Idee der verlinkten Portale spielten. Das eröffnet eine große Menge an Möglichkeiten und Herausforderungen für Spieler, die gern Co-op-Maps spielen. Von nun an begannen wir, Tests zu designen - zunächst eine einfache Map, um das Konzept zu zeigen, um zu sehen, wie es bei den Spielern ankommt, was die Herausforderung beim Erstellen solcher Maps ist und wie man damit umgeht.

#### **Wie lang hat es gedauert, diese Maps zu erstellen?**

Bei der ersten Map hat es etwa zwei Stunden gedauert, bis der erste Prototyp fertig war - das Design ist sehr einfach und auch das Puzzle selbst ist nicht allzu umfangreich. Dann dauerte es weitere zwei Stunden, bis wir alle Bugs im Level gefunden hatten. Danach haben wir ein paar Tage damit verbracht, herauszufinden, wie wir diese ausmerzen - so lang hat der erste Teil gedauert!



*Portal Stories* ist ein kommender Mod von Lpfreaky90. Eine Demo ist bereits verfügbar.

ChickenMobile aktivierte Cheats und spielte zusammen mit einem Freund den Co-op-Modus mit einer verlinkten Portal Gun. Er kam auf die Idee, ein paar dieser Maps in modifizierter Form in den zweiten Teil zu übernehmen. Dieser war nach etwa zwei Tagen vollendet. Und der dritte ... nun, er wird etwa eine Woche dauern. ;-)

**Wir freuen uns schon auf Teil 3. :-)**

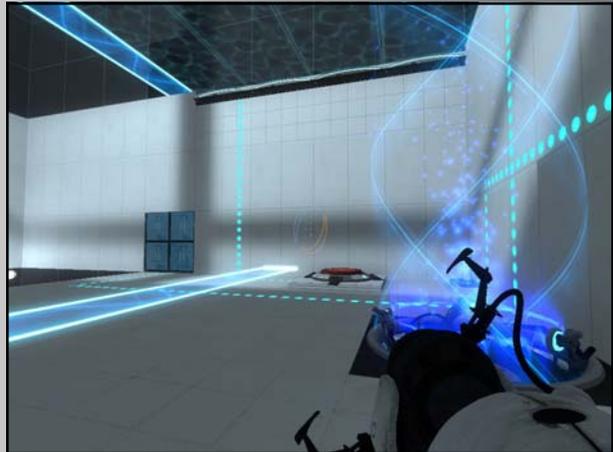
**Wie viele Teile von *Portals of Doom and Friendship* sind geplant?**

Wir haben keine Ahnung. Chicken und ich arbeiten beide an verschiedenen Mods und an einem weiteren geheimen Projekt. (Ihr werdet davon erfahren, wenn die Zeit reif ist. Das einzige, was ich dazu sagen kann, ist: „Angeblich ist hier vor langer, langer Zeit einmal der Hausmeister durchgedreht und hat alle seine Mitarbeiter zerstückelt. Alles Roboter. Manchmal soll man nachts noch die Schreie hören. Die der Duplikate. Von der Funktion her sind sie nicht von den Originalen zu unterscheiden, aber der Vorfall ist ja nicht in ihrem Speicher hinterlegt. Darum weiß niemand, warum sie schreien. Ist das nicht furchterregend? Aber streng wissenschaftlich gesehen, ist da wohl nichts Übernatürliches dran.“)

Wir werden einfach sehen, wie lang es uns Spaß macht, diese Maps zu bauen, wie viele Herausforderungen wir erschaffen können, und wir werden die Maps so lange veröffentlichen, wie wir möchten. Aber ich denke, wir haben im Moment genug Ideen für Teil 3, 4 und 5 - jetzt müssen wir sie nur noch umsetzen!

**Wird es in zukünftigen Teilen noch weitere Testelemente wie z.B. Lichtbrücken, Flutlichttunnel oder Gele geben?**

Wir haben eine Idee für eine Map mit Gel und Flutlichttunneln. Bei Lichtbrücken bin ich mir nicht



*Enrichment # 1* war das Erstlingswerk von Lpfreaky90. Ein Remake gibt's im Workshop.

sicher. Im Moment habe ich keine Idee, wie man sie auf eine clevere neue Art nutzen kann, so dass sie in Verbindung mit den verlinkten Portalen interessant genug funktionieren.

**So viel zu *Portals of Doom and Friendship*, jetzt noch ein paar Fragen zu *Portal 2* allgemein: Wann hast du angefangen, *Portal 2*-Maps zu gestalten, und was war deine erste Map?**

Ich habe angefangen, *Portal 2*-Maps zu erstellen, nachdem ich einen Thread gefunden hatte, wie ich mein *Alien Swarm* SDK so modifizieren konnte, dass ich damit *Portal 2*-Maps erstellen kann - die *Portal 2* *Authoring Tools* waren damals noch nicht veröffentlicht! Das dürfte im Mai 2011 gewesen sein, kurz nachdem *Portal 2* herauskam. Meine erste Map hieß *Enrichment # 1*, die habe ich am 17. Mai 2011 fertiggestellt. Auf *Thinking with Portals* kann man die erste Version noch herunterladen ([http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=446](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=446)), aber die aktuelle Fassung ist ein *PeTI*-Remake, das schwieriger ist und mehr Spaß macht.

Die erste Version war überhaupt meine allererste Map in einem 3D-Level-Editor. Es gab eine Menge falsch ausgerichtete Texturen, kein Licht, Lücken, große Boxen, kein „nodraw“ und noch ein paar mehr technische Fehler, die viele Mapping-Anfänger machen, aber ich denke, von da an bin ich weit gekommen. :-)

**Welches ist dein Lieblings-Testelement aus *Portal 2*?**

Portale!

Das mag albern klingen, aber das ist es, worauf das ganze Spiel aufbaut. Die Kombination von Portalen und anderen Testelementen.

Ich mag es, wie die verschiedenen Arten, auf die



In *Cube*, *Buttons and one Portal* habt ihr nur ein Einzel-Portalgerät. Valve hat die Map gelobt.

die Spieler mit den Portalen umgehen, das Gameplay komplett verändern können, und wie die Leute denken. Nehmen wir als Beispiel eine meiner Maps: *Cube, Buttons and one Portal* ([http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df\\_id=1564](http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1564)) gibt dem Spieler ein Einzel-Portalgerät und ein Testelement, das es in *Portal 1* noch nicht gab, den Flutlichttunnel. Die Leute haben stundenlang daran herumgerätselt, und das Beste war der Kommentar eines Valve-Mitarbeiters:

„Man, I had to use every single last one of my neurons to solve this one!

You really got a lot of mileage out of the one cube and one portal, by keeping them ingeniously co-dependent - great work.“

(„Oh Mann, ich musste jedes einzelne meiner Neuronen [Anm.: Gehirnzellen?] verbrauchen, um das zu lösen! Du hast wirklich einen Meilenstein aus einem Würfel und einem Portal erschaffen, indem du sie so genial voneinander abhängig gemacht hast - großartige Arbeit!“)

Und das nur, weil ich eine kleine Einschränkung in das Gameplay eingebaut habe, indem ich die Stellen, an denen das zweite Portal sitzen kann, festgelegt habe. ;-)

Und Chaos mit den Portalen anrichten, ist es auch, was wir in dieser Serie (*Portals of Doom and Friendship*) tun.

**Welche Spiele abgesehen von *Portal* spielst du am liebsten?**

Ich mag viele Spiele - im Moment spiele ich eine Menge *Dungeon Defenders*, ein Tower-Defence-Spiel, aber normalerweise bevorzuge ich Strategiespiele wie *Civilization* oder *Tropico*.



Neben *Portal* spielt Lpfreaky90 vor allem gern Strategiespiele wie etwa *Civilization V*.

Und natürliche Puzzle-Spiele. ;-)

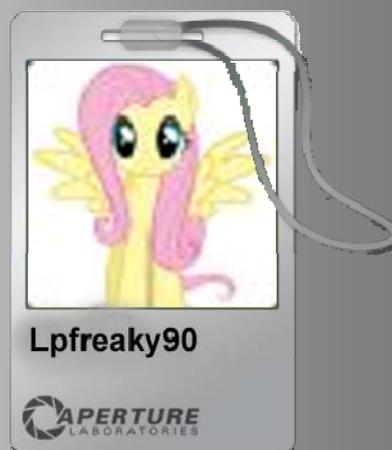
**Gibt es zum Abschluss noch etwas, das du uns sagen möchtest?**

Mapping ist großartig!

Und es ist sehr cool, wenn man sieht, dass den Spielern deine Idee gefällt. Wenn ihr selbst eine *Portal 2*-Map erstellen wollt: Fangt einfach an, sucht nach Tutorials (Anm.: Zum Beispiel im Portal-Magazin! ^^) oder findet etwas selbst heraus, und wenn ihr glaubt, dass ihr fertig seid, lasst einen Freund die Map spielen, bittet ihn um Feedback und macht etwas daraus. Feedback ist die beste Möglichkeit, um im Mappen besser zu werden. Also wenn ihr keine Mapper seid, aber trotzdem helfen wollt, mehr und bessere Maps zu erschaffen: Gebt Feedback!

**Das ist richtig.**

**Vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen und unsere Fragen so ausführlich beantwortet hast!**



# Workshop-Testecke

In dieser Kategorie stellen wir euch *PeTI*-Maps in alle Kürze vor. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen.



## Four Block (von akise)

Nanu? Von der Grundidee her fühle ich mich hier doch stark an meine Eigenkreation *Cube Collector* erinnert? Egal, der Aufbau der Map ist jedenfalls ganz anders! Es gilt, vier Würfel aus unterschiedlichen Räumen zusammenzutragen, damit sich am Ende die Ausgangstür öffnet. Dabei ist jeder Würfel durch ein anderes Rätsel „gesichert“, welches wiederum auf andere Testelemente zurückgreift. Eine gelungene Umsetzung einer guten Idee, außerdem stammt die Map scheinbar aus Japan.

Unser Urteil: **4 / 5**

## Too Simple (von LazerShot)

*Too Simple* ist zu einfach, aber das sagt ja schon der Name. Legt einen Speicherkubus auf einen Schalter, um eine Tür zu öffnen - das ist alles! Besser gesagt: Es wäre alles, würde der Schalter nicht zusätzlich einen Flutlichttunnel aktivieren, der den Würfel wieder entschweben lässt, was die Tür freilich wieder schließt. Ihr müsst nun einen Weg finden, den Flutlichttunnel zu deaktivieren, was leider auch nicht allzu schwer ist. Nette Idee, netter „Ja, was zum ...“-Moment, aber wirklich etwas zu leicht.

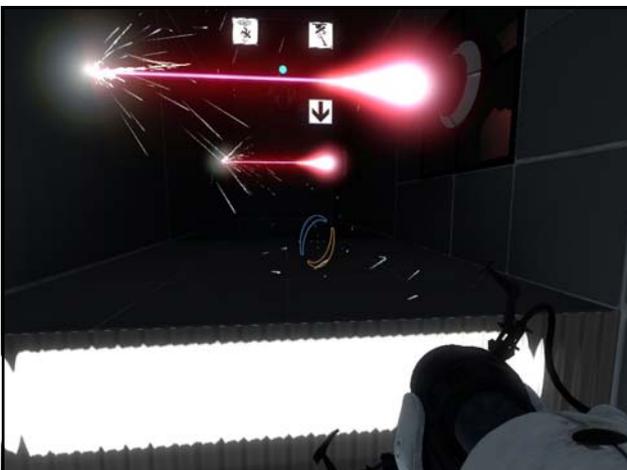
Unser Urteil: **3 / 5**



## Masterpiece (von Australiumfish)

*Masterpiece* ist eine von vielen Rollercoaster-Maps, die Australiumfish veröffentlicht hat. „Rollercoaster“ bedeutet so viel wie „Achterbahn“, und genau das erwartet euch hier: Eine Achterbahnfahrt durch Aperture! Nachdem ihr auf eine Katapultplattform getreten seid, schießt ihr los, an allen möglichen Testelementen vorbei, bis ihr irgendwann ohne eigenes Zutun an der Ausgangstür ankommt. Die Idee ist zum einmal Durchfliegen gar nicht mal so schlecht, rein spielerisch taugt die Map aber nichts.

Unser Urteil: **2,5 / 5**



# Errungenschafts-Guide

In dieser Ausgabe stellen wir euch weitere Einzelspieler-Errungenschaften vor, für die ihr in *Portal 2* bestimmte Leistungen vollbringen müsst. Dabei widmen wir uns diesmal vor allem der Mittel- und Schlussphase des Spiels.



**Nur nichts nachtragen:** Nimm den kaputten Geschützturm mit, der dir in Teil 5 auf einem der Förderbänder entgegen kommt



**Ein guter Fang:** In der Testkammer von Cave Johnson, wo man den Würfel mit blauem Gel färben muss, damit er in einem Glaskasten anfängt, zu springen, und das Glaskaputt macht: Fange den Würfel auf, sobald er aus dem Glaskasten springt - ohne, dass dieser zunächst den Boden der Testkammer berührt!



**Durchblick:** In den Cave-Johnson-Anlagen gibt es insgesamt sechs graue Türen, die daneben jeweils eine kleine Sprechanlage haben. Aktiviert ihr alle sechs dieser Sprechanlagen (sodass Cave Johnson insgesamt sechs Mal etwas sagt), erhaltet ihr diese Errungenschaft - die ersten drei Türen sind in dem Raum mit dem Aufzug nach der ersten Begrüßung von Cave Johnson (siehe Screenshot) und die anderen drei in dem Gang von *Schiff über Bord*.



**Schiff über Bord:** In dem Gebäude, in dem ihr auch GLaDOS als Kartoffel erhalten könnt, solltet ihr euch mal ins obere Stockwerk begeben. Dort in der hinteren linken Ecke hinter einem umgefallenen Aktenschrank findet ihr eine unscheinbare Tür. Geht hindurch und ihr kommt in einen Gang, an dessen Ende sich die Werft der Borealis (siehe Extrakasten auf der nächsten Seite) befindet.



Ein guter Fang: Der Würfel wird gleich das Glas zerdeppern. Ihr müsst ihr dann schnell auffangen, bevor er den Boden berührt.



Durchblick: Die drei Türen, die ihr hier seht, müsst ihr erreichen und die daneben befindliche Sprechanlage aktivieren.



Porträt einer Dame (1): Genau hier und nirgends anders müsst ihr das Portal platzieren, um das Bild zu entdecken.



**Porträt einer Dame:** In Kapitel 7 ist zwischen zwei Testkammern ein Weg, den man über Portale erreichen kann und der in einen Überwachungsraum führt. Dort hängt das Bild von Caroline.



**Nicht mit mir:** Löse nicht den ersten Test in Teil 8, den Wheatley selbst entworfen hat und den ihr auch zweimal hintereinander lösen müsst. Statt ihn (das erste Mal) zu lösen, solltet ihr einfach nur eine Zeitlang zuhören, was Wheatley so erzählt.



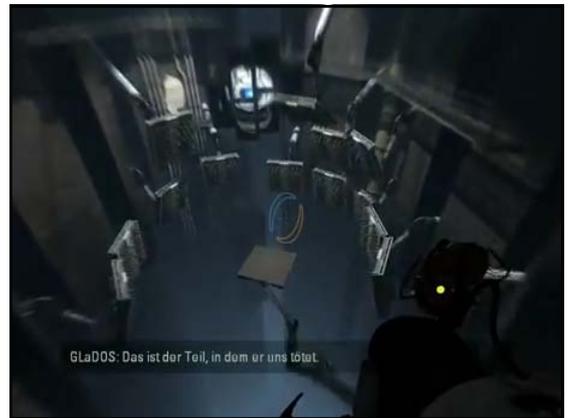
**Ich bin hier der Boss:** An der Stelle, an der Wheatley versucht, euch mit den Brechern zu töten, müsst ihr danach nochmal in den Wheatley-Raum zurückgehen, wenn Wheatley euch dazu auffordert. Tut ihr das, wird er euch auffordern, in die Grube zu springen, da er die Todesfalle nicht wieder aufbauen kann. Macht ihr auch das, ist euch diese Errungenschaft genauso sicher wie euer Tod im Spiel.



**Durchschlagender Erfolg:** Diese Errungenschaft ist ein wenig umfangreicher - in der nächsten Ausgabe kümmern wir uns ausführlich um Wheatley Bildschirme!



Porträt einer Dame (2): Dieses Gemälde von Cave Johnson und seiner Assistentin Caroline müsst ihr für die Errungenschaft finden.



Ich bin hier der Boss: Freiflug in Richtung Tod - sterbt ihr hier freiwillig, gibt's dafür eine Errungenschaft!

## Die Borealis

Die Borealis ist es, was *Portal* und *Half-Life* verbindet. Es handelt sich dabei um ein Schiff, das von Aperture Science gebaut wurde. Durch einen Unfall ist die Borealis samt einem Teil des Trockendocks spurlos verschwunden. Die Überreste der Werft sind es, die ihr in der Errungenschaft *Schiff über Bord* findet, allerdings erhaltet ihr in *Portal 2* keine weiteren Informationen dazu - wohl aber in *Half-Life 2: Episode 2*! Dort wird die Borealis von einigen Wissenschaftlern in der Antarktis entdeckt. Nach einer kurzen Diskussion wird beschlossen, dass Gordon die Borealis zerstören muss, bevor sie den Combine in die Hände fällt. In *Episode 2* kommt Gordon allerdings nicht mehr zur Ausführung dieses Plans. Fans vermuten, dass sich *Episode 3* um die Borealis drehen wird, was das Spiel dann auch für *Portal-Only-Fans*



interessant machen dürfte. Übrigens ist „Aurora Borealis“ ein wissenschaftlicher Ausdruck für das Polarlicht, womit es gar nicht mal so unpassend ist, dass das Schiff im ewigen Eis gelandet ist. Wir warten gespannt auf weitere Borealis-Infos!

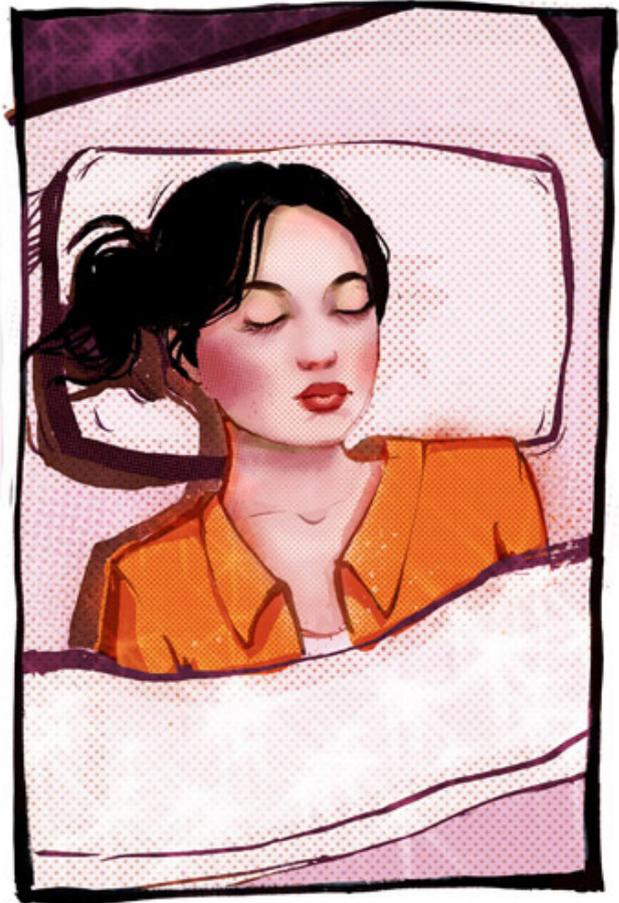
# Chell

Einen Artikel über Chell zu schreiben, ist gar nicht so einfach. Denn obwohl Chell die Hauptperson in *Portal* ist, ist nur sehr wenig über sie bekannt. Ihren Nachnamen kennt man ebenso wenig wie ihr Alter, ihre Körpergröße, ihren Wohnort oder überhaupt ihre Nationalität. Und trotz dieser wenigen Fakten ist es Chell, die ihr im Einzelspieler-Modus von *Portal* und *Portal 2* durch die Testkammern von Aperture Science steuert.

Was man über Chell weiß, ist, dass sie Testsubjekt Nr. 1498 ist. Laut GLaDOS soll sie ein wenig vollschlank sein, ein genaues Gewicht wird aber nicht genannt. Es ist aber stark davon auszugehen, dass GLaDOS Chell damit nur ärgern will, denn rein optisch finden wir die Heldin nicht zu dick - außerdem wäre sie als kleines Pummelchen auch bestimmt nicht so beweglich in den Testkammern unterwegs.

Ebenfalls von GLaDOS wird erwähnt, dass Chell wohl eine adoptierte Vollwaise sein soll - das brachte den Amerikaner Neil Stapel, Adoptivvater eines 10-jährigen Mädchens, sogar dazu, sich furchtbar über Valve aufzuregen und das Spiel als waisenfeindlich zu bezeichnen. Auch hier darf man aber vermuten, dass GLaDOS Chell nur aufziehen will, denn in Wirklichkeit scheint Chell die Tochter eines Aperture-Wissenschaftlers zu sein. Dafür spricht, dass sie eins der Kinder war, die am Bring-deine-Tochter-mit-zur-Arbeit-Tag die Firma von innen sehen durften. Chell bastelte damals eine Kartoffelbatterie, und die Kartoffel ist inzwischen gekeimt, so dass nun Teile des Enrichment Centers von einer gewaltigen Kartoffelpflanze überwuchert werden.

Auch die Umstände, wie Chell in die Tests hineingerutscht ist, wurden nie eindeutig geklärt. Wenn ihr *Portal 1* startet, erwacht ihr als Chell in der Entspannungskammer und werdet vom Ansager begrüßt - aber wie seid ihr in die Entspannungskammer hinein geraten? Habt ihr euch selbst als Testsubjekt gemeldet? Oder



Chell während ihres Schlafs im Hyperschlafzentrum, zu sehen im *Portal 2*-Comic *Lab Rat*.



Auf zu neuen Tests! In einem Aperture-Trailer stürzt sich Chell eifrig in die Testkammer.



Wenn sich am Anfang von *Portal 1* das Portal öffnet, könnt ihr einen Blick auf euch selbst werfen ...

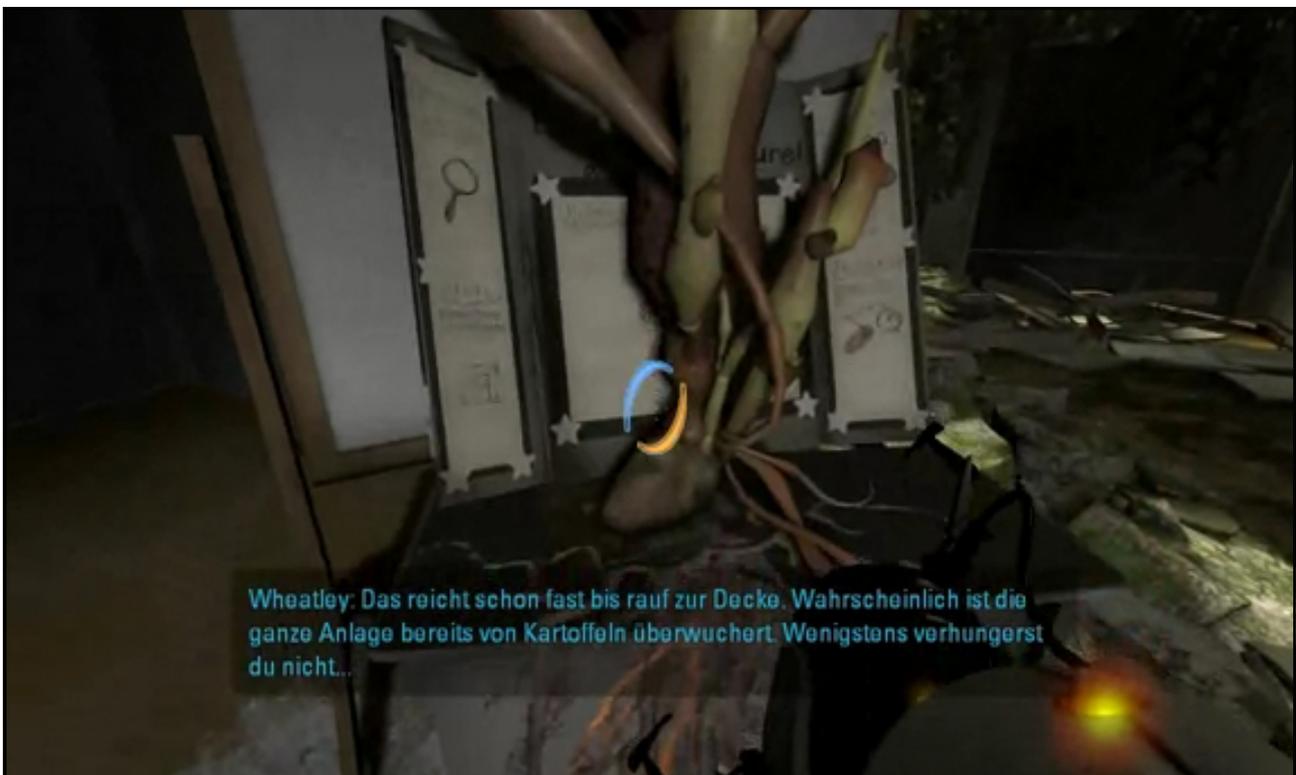


... aber per Konsolenbefehl lässt sich *Portal* auch in die 3rd-Person-Ansicht umschalten.

hat GLaDOS euch dorthin befördert, um euch so zu den Tests zu zwingen? Wir wissen es nicht. Tatsache ist nur, dass Chell nach ihrem Sieg über GLaDOS am Ende von *Portal 1* von einem Party-Eskortierungsroboter wieder ins Enrichment Center zurück gezerrt wird, wo sie nach einem langen, langen Hyperschlaf dann auch noch *Portal 2* durchleben darf, bevor sie endlich zurück an die frische Luft gelangt.

Optisch wurde Chell der 33-jährigen hawaiianischen Schauspielerin Alésia Glidewell nachempfunden, die - hauptsächlich als Synchronsprecherin - auch an diversen anderen Games

mitwirkte, beispielsweise sprach sie Krystal in *Star Fox Assault* und Samus in *Super Smash Bros. Brawl*. Die Stimme von Chell stammt allerdings nicht von Glidewell sondern von Mary Kae Irvin - und von „Stimme“ zu reden ist eigentlich auch übertrieben, da Chell das ganze Spiel über kein Wort spricht, weswegen sie von GLaDOS auch einmal als „gemeingefährliche stumme Wahnsinnige“ bezeichnet wird. Sie gibt lediglich bei einer Verletzung ab und zu ein Geräusch von sich. Dieser Sound wurde aber auch nicht extra für *Portal* aufgenommen, sondern aus *Half-Life 2* recyclet und gehört ursprünglich den Stadtbewohnern.



Chells Kartoffelbatterie ist seit dem Bring-deine-Tochter-mit-zur-Arbeit-Tag ganz schön gewachsen.

In dieser Ausgabe möchten wir euch zwei klassische Grafik-Adventures aus dem Hause LucasArts vorstellen. Beide sind übrigens auch über *Steam* zu erhalten - *Monkey Island* in einer technisch erneuerten Special Edition, *Indiana Jones* im klassischen Look.

# Monkey Island

Wir haben Sommer, und *The Secret of Monkey Island* ist eigentlich mit seiner Karibik-Stimmung das ideale Spiel für die heiße Jahreszeit. Zum Winter würde das Spiel aber auch passen, denn dann sind die Abende lang und ihr habt die nötige Zeit und Ruhe, um euch durch die vielen, vielen Rätsel zu arbeiten. So gesehen ist *Monkey Island* also ein perfektes Spiel für das ganze Jahr!

Das Spiel begrüßt euch mit der Textzeile: „Tief in der Karibik ... die Insel Melee Island!“ Ja, richtig gelesen! Denn das Spiel beginnt eben nicht auf der namengebenden Insel Monkey Island, sondern auf Melee Island. Dort ist Guybrush Threepwood gerade angekommen und wünscht sich nichts sehnlicheres, als Pirat zu werden. Übrigens, schon Guybrushs Name offenbart die große Menge Humor, mit der das Spiel gründlich gewürzt ist. „Guybrush“ ist nämlich nichts anderes als sein eigener Dateiname, nämlich „guy.brush“. Jedenfalls lenkt der junge Draufgänger seine Schritte in die SCUMM-Bar, wo wir auch schon den zweiten Wortwitz haben: SCUMM ist der Name der firmeninternen Programmiersprache, mit der diverse Point & Click-Adventures von LucasArts erstellt wurden.

Okay, aber wenn wir jetzt jeden kleinen Gag erläutern, dann benötigen wir ein eigenes *Monkey Island*-Sonderheft, also konzentrieren wir uns jetzt endlich auf die Story! In der SCUMM-Bar trifft sich Guybrush mit den Drei Schrecklich Wichtigen Piraten, die ihm erklären, dass er drei Prüfungen bestehen muss, um Pirat zu werden. Zum einen muss er den Schwertmeister in einem Duell besiegen, außerdem einen vergrabenen Schatz finden und schließlich ein Medaillon aus dem Haus von Gouverneurin Elaine stehlen. Das mit dem Schatz klappt noch recht gut, da die richtige Stelle freundlicherweise mit einem großen „X“



„Hi, ich bin Guybrush Threepwood, und ich will ein mächtiger Pirat werden!“

## Daten des Spiels

Entwickler:	LucasArts
Release (D):	15.10.1990
Systeme:	PC, Amiga, Atari u.a.
Genre:	Grafik-Adventure
FSK:	ab 12

am Boden markiert ist. Auch der Schwertkampf ist noch machbar, wobei man dazu sagen muss, dass keine Waffengewalt im Spiel dargestellt wird. So fuchteln die Piraten also mit den Schwertern vor sich in der Luft rum und werfen sich dabei Beleidigungen entgegen. Verloren hat, wem keine passende Antwort mehr einfällt. Nichts als leere Drohungen sind also Sprüche wie: „Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken!“ Die richtige Antwort darauf lautet übrigens: „Wie passend! Du kämpfst wie eine Kuh!“ Im Haus von Gouverneurin Elaine passiert es dann aber:



Guybrush trickst die Kannibalen von Monkey Island aus: „Passt auf, hinter euch, ein dreiköpfiger Affe!“



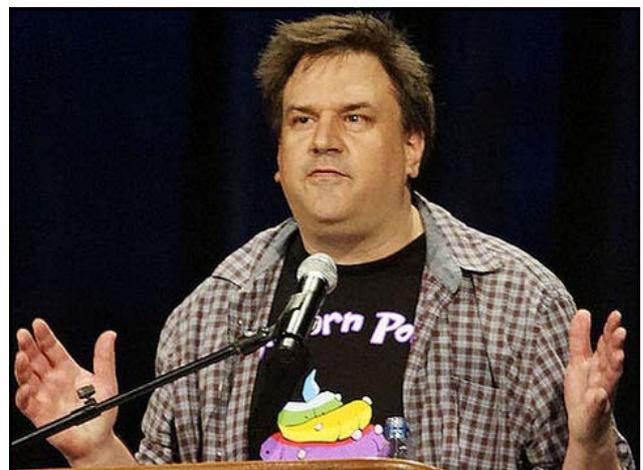
Tief unter Monkey Island liegt das Geisterschiff von LeChuck vor Anker. Na, dann mal ab an Bord!

Guybrush trifft auf die Dame des Hauses und verliebt sich Hals über Kopf in sie! Das Problem ist nur, dass sich auch ein gewisser LeChuck in Elaine verguckt hat. Die gute Nachricht ist: LeChuck ist schon lange tot! Die schlechte Nachricht ist: Er kommt als Geisterpirat zurück und entführt Elaine in seine Versteck auf Monkey Island! Und so muss Guybrush, der gerade eben erst seine Ausbildung zum Pirat erfolgreich abgeschlossen hat, nun eine Mannschaft zusammentrommeln, den Untoten bis nach Monkey Island verfolgen und die Gouverneurin befreien ... wobei sich am Ende herausstellt, dass die halbe Karibik-Kreuzfahrt bis nach Monkey Island gar nicht nötig gewesen wäre, da LeChuck sowieso mit samt Elaine zurück nach Melee Island kommt, um sie in der dortigen Kirche zu heiraten. *The Secret of Monkey Island* ist ein echter

Klassiker unter den Point & Click-Adventures. Der erste Teil erschien zum ersten Mal im Jahr 1990 für den PC, später folgten dann auch Umsetzungen u.a. für Amiga und Sega Mega CD. Ausgeliefert wurde das Spiel damals auf vier Disketten, später erschien auch eine Neuauflage auf CD. Der Erfinder von *Monkey Island* heißt Ron Gilbert. Er machte sich zuvor schon mit dem Adventure *Maniac Mansion* einen Namen, in dem eine Truppe von Jugendlichen ein Mädchen aus dem verrückten Haus eines genauso verrückten Wissenschaftlers befreien muss. Das 1987 für den PC veröffentlichte Spiel wurde 1990 auch für das NES umgesetzt. Nach über 10 Jahren Kreativpause erschien im Jahr 2010 das von Ron Gilbert entwickelte Rollenspiel *Deathspank*. Aufgrund des großen Erfolges wurde *Monkey Island* noch vier Mal fortgesetzt, wobei die



In Ron Gilberts Erstlingswerk *Maniac Mansion* landen ein paar Kids in einem geheimnisvollen Haus.



Ron Gilbert, der Schöpfer von *Monkey Island*, im Jahr 2009. • Foto: Ronald Woan

Bildlizenz: CC BY-SA 2.0



„Igit, ich hasse Schlangen!“ Diese Anaconda am Baum stellt für Indy ein kleines Problemchen dar.

Spiele aber unserer Meinung nach mit jedem neuen Teil immer schlechter wurden. Bereits ein Jahr später, 1991 nämlich, folgte Teil 2, *LeChuck's Revenge*, noch mit der gleichen Game Engine. Hier macht sich Guybrush auf die Suche nach dem mysteriösen Schatz „Big Whoop“, doch die Karte, die zu dem Schatz führt, wurde in vier Teile geteilt und in alle Winde verstreut. Im dritten Teil, *The Curse of Monkey Island*, der 1997 erschien, verwandelt LeChuck Elaine in eine goldene Statue, und Guybrush muss nun einen Diamantring finden, mit dem er den Fluch aufheben kann. Das Spiel hatte als erster Teil der *Monkey Island*-Reihe sogar Sprachausgabe. Im Jahr 2000 erschien dann der vierte Teil, *Flucht von Monkey Island*, und schließlich, ab 7. Juli 2009 in mehreren Episoden, Teil 5: *Tales of Monkey Island*. Und auch der Klassiker wurde neu veröffentlicht: Am 15. Juli 2009 erschien eine grafisch überarbeitete Neuauflage von *The Secret of Monkey Island* für den PC und die X-Box 360.

Die Firma, die für alle *Monkey Island*-Teile verantwortlich ist, ist LucasArts, die in den 80ern und 90ern generell für geniale Adventures standen. So stammen von ihnen auch bekann-



Indy reist in seinen Abenteuern über die ganze Welt, hier z.B. gerade von New York nach Island.

te Titel wie *Loom*, *Sam & Max* und natürlich *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis* - letztgenannter ist übrigens als Bonus komplett in dem Wii-Spiel *Indiana Jones und der Stab der Könige* enthalten. Außerdem stammen von LucasArts diverse *Star Wars*-Spiele.

### Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis

*Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis* erschien zum ersten Mal 1992 für den PC und zählt ebenfalls zu den klassischen Point & Click-Adventures von LucasArts. Dabei erzählt das Spiel im Gegensatz zu seinen Vorgängern nicht die Geschichte eines Films nach, sondern baut eine eigene Story auf. Apropos Geschichte: Zunächst einmal ein kleiner Ausflug in die Geschichte der Figur! Indiana Jones, von Beruf Professor für Archäologie, tat zum ersten Mal in Steven Spielbergs Kinoerfolg *Jäger des verlorenen Schatzes* von 1981 auf, ein Abenteuerfilm, der mit stolzen vier Oscars ausgezeichnet wurde. Die Abenteuer von Indy, wie Indiana Jones von Freunden genannt wird, wurden noch zweimal fortgesetzt, und aus dem dritten Film, *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* von 1989, machte Lucas Arts sein erstes erfolgreiches Point & Click-Adventures, das ebenfalls 1989 auf den Markt kam. Weil aber keine weiteren Filme mit dem Mann mit Hut und Peitsche in Aussicht waren, mussten für die weiteren *Indy*-Spiele eben neue Geschichten geschrieben werden.

Nun also wieder zurück zu *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis*. Aufgrund der Tatsache, dass es das Spiel zum dritten Film fort-

#### Daten des Spiels

Entwickler:	LucasArts
Release (D):	1992
Systeme:	PC, Amiga, Wii
Genre:	Grafik-Adventure
FSK:	ab 12



Indy hat Atlantis gefunden, doch die Stadt ist durch geheimnisvolle Mechanismen gesichert.



Indy als Filmstar: Der rollende Fels ist die bekannteste Szene aus *Jäger des verlorenen Schatzes*.

setzte, wurde es jahrelang als inoffizieller vierter Teil der Reihe gehandelt - bis im Jahr 2008 mit *Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels* der wirkliche vierte Teil ins Kino kam. Trotzdem ist *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis* nach wie vor ein hervorragendes Spiel, das auch heute noch Spaß macht. Euer Abenteuer beginnt damit, dass ein deutscher Geheimagent eine mysteriöse Statue aus Indys College klaut. Es stellt sich heraus, dass die Statue aus Atlantis stammt - offenbar ist der versunkene Kontinent kein Märchen, sondern liegt irgendwo im Mittelmeer und birgt eine unglaubliche Macht, welche die Deutschen an sich reißen wollen. Indy begibt sich nach New York und sucht Sophia Hapgood auf, die dort erfolgreiche Vorträge über Atlantis und über den verlorenen Dialog von Plato hält. Vielleicht weiß sie ja etwas, das unserem Archäologen weiter helfen kann!

Eine Besonderheit des Spiels ist die Tatsache, dass es drei verschiedene Lösungswege gibt. Das soll nicht heißen, dass es mehrere Möglichkeiten gibt, die einzelnen Rätsel zu lösen, sondern vielmehr, dass ihr an einem bestimmten Punkt im Spiel entscheiden müsst, wie euer Abenteuer weitergeht: Ihr könnt entweder den Rätsel-Weg mit vielen Denkaufgaben oder den Action-Weg mit vielen Kämpfen wählen, oder aber ihr nehmt Sophia mit und meistert die Aufgaben mit ihr im Teamwork. Die Story verläuft zwar in allen drei Varianten ähnlich und führt immer zum gleichen Finale, unterwegs besucht ihr aber andere Schau-

plätze und löste andere Rätsel, so dass ihr das Spiel also unterm Strich dreimal durchspielen müsst, um es komplett zu genießen. Eine gute Idee, denn so bekam man als Spieler dreifachen Spielspaß zum einfachen Preis, und immerhin hat das Spiel neu rund 100 Mark gekostet. Heute ist der Spaß ein wenig billiger, für gerade mal 4 Euro könnt ihr den Klassiker in Steam downloaden. Wer hingegen lieber auf Nintendo-Konsolen zockt, der muss sich *Indiana Jones und der Stab der Könige* für die Wii anschaffen, denn darin ist *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis* als Bonusspiel komplett enthalten.

Übrigens war *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis* Indys letzter Auftritt als Hauptfigur eines Point & Click-Adventures. 1996 folgte das Minispiel *Indiana Jones Desktop Adventures*, das kleine und große Labyrinth-Abenteuer nach dem Zufallsprinzip generierte, und seit dem 1999 erschienenen *Indiana Jones und der Turm von Babel* kämpft sich Indy durch Action-Adventures, wobei es im Vergleich zu den guten Klassikern mehr Gegner und weniger Rätsel gibt, was ich persönlich schade finde.

Wer ein gutes Adventure spielen will, der macht mit *Indiana Jones und das Schicksal von Atlantis* trotz oder vielleicht sogar gerade wegen des hohen Alters von inzwischen 20 Jahren absolut nichts verkehrt. Und am besten kauft ihr euch auch gleich noch *Monkey Island* dazu, denn dann ist es in den nächsten Nächten garantiert um euren Schlaf geschehen!



# Portal-Filme

Ein offizieller *Portal*-Kinofilm ist bisher leider nicht geplant. Einige Hobbyfilmer haben sich aber bereits mit der Thematik beschäftigt - die Ergebnisse sind mal mehr und mal weniger sehenswert. Wir haben Youtube durchstöbert und ein paar *Portal*-Filme herausgesucht, die auf jeden Fall einen Blick wert sind. Viel Spaß bei eurem *Portal*-Videoabend!



## Thinking With Portals: An Experimental Machinima

<http://www.youtube.com/watch?v=NFUI6j4-aXk>

Der knapp 4 Minuten lange Kurzfilm *An Experimental Machinima* ist ein Studiumsprojekt von Paul Goodman an der Universität von Maine - schön zu sehen, dass *Portal* für Studiumsprojekte etwas taugt! Der Protagonist des Films entdeckt ein blaues Portal an einer Hauswand und stellt fest, dass er das orange Gegenstück durch einfaches Fingerschnipsen über die ganze Welt jagen kann. Nachdem er sich verschiedene Orte angesehen hat, wagt er es schließlich auch, selbst das Portal zu durchschreiten. Ein Fehler?

## Portal: No Escape

<http://www.youtube.com/watch?v=4drucg1A6Xk>

Von Dan Trachtenberg stammt der wohl filmhafteste *Portal*-Film, den wir bisher entdeckt haben - leider aber auch „nur“ ein Kurzfilm von knapp 7 Minuten Länge. Ein abendfüllender Kinofilm dieser Güteklasse wäre sicher ein Erfolg - zumindest für *Portal*-Fans! Die Hauptdarstellerin sitzt in einer Gefängniszelle - tages-, wochen- oder vielleicht sogar monatelang. Eines Tages entdeckt sie in ihrer Zelle eine Portal Gun, und nachdem sie sich mit der grundlegenden Funktionsweise vertraut gemacht hat, beschließt sie, diese sonderbare Waffe für ihre Flucht zu gebrauchen. Doch aus Aperture gibt es kein Entkommen!





## Portal 2 in Real Life

<http://www.youtube.com/watch?v=tTGPfzqz1iA>

Der lustige Kurzfilm *Portal 2 in Real Life* erzählt von zwei Jungs, die sich über das Internet zwei echte Portal Guns bestellen und damit ihren Spaß haben. Das neue „Spielzeug“ verkürzt etwa die Wartezeit an einer Verkehrsampel oder sorgt für eine endlose Rutschpartie auf dem Spielplatz. Auch im Haushalt ist die Portal Gun hilfreich. Doch am Ende müssen die beiden feststellen, dass Streiche mit der Portal Gun auch nach hinten losgehen können, denn das reale Leben ist eben doch kein Spiel.

## Portal in Real Life

<http://www.youtube.com/watch?v=VZMR7dPZb7U>

Ähnlicher Titel wie das vorherige Video, aber *Portal in Real Life* (ohne „2“) ist nicht gerade ein cineastisches Meisterwerk. Dennoch ist das Filmchen gut genug, um mal fünf Minuten Langeweile zu überbrücken. Zwei Kinder (die den Film vermutlich auch selbst produziert haben) bekommen eine Portal Gun in die Hände, die ihnen wenig später von einem dritten Jungen geklaut wird. Sie verfolgen den Dieb, der bei seiner Flucht fleißig Gebrauch von der Portal Gun macht. Schade nur, dass die Kids keine echte Portal Gun zur Verfügung hatten und sich stattdessen mit einer Wasserpistole behelfen mussten. Auch das Ende der Geschichte ist etwas absurd, aber was soll's, es ist ja nur ein Film!



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



## Outside Aperture

<http://www.youtube.com/watch?v=NorZUFfpvC0>

Der knapp 9-minütige Kurzfilm *Outside Aperture* von Eisen Feuer kommt weitgehend ohne Text aus und spielt scheinbar nach dem Ende von *Portal* - wobei *Portal 2* laut Einblendung im Vorspann nicht berücksichtigt wurde. Chell ist offensichtlich tatsächlich aus Aperture entkommen und versucht nun zum einen, ihre Erlebnisse im Enrichment Center zu verarbeiten. Zum anderen backt sie sich ihren eigenen Kuchen, nachdem das Naschwerk, das GLaDOS ihr versprochen hatte, ja nur eine Lüge war.



## Half-Life: Portal to Black Mesa

[http://www.youtube.com/watch?v=l6F\\_FtmRcMw](http://www.youtube.com/watch?v=l6F_FtmRcMw)

*Portal to Black Mesa* ist eigentlich in erster Linie ein *Half-Life*-Film, der aber auch *Portal*-Elemente enthält. Dabei sollte man zunächst erwähnen, dass sich der 6-minütige Streifen selbst nicht wirklich ernst nimmt - neben einigen Slapstick-Einlagen spricht dafür auch das eher humoristische Aussehen der Charaktere. Das bisschen Handlung, das vorhanden ist, erzählt von Gordon Freeman, der vom G-Man noch einmal nach Black Mesa geschickt wird, diesmal aber eine neue Waffe haben möchte: Eine Portal Gun. Zum einmal Ansehen ist der Film ganz nett, für einen „Must See“ halten wir ihn aber nicht.

## Aperture: A Triumph of Science

<http://www.youtube.com/watch?v=t9mDxz9BXDK>

*A Triumph of Science* ist kein Film mit Handlung, sondern eher eine Dokumentation über Aperture Science - und zudem mit einer Spieldauer von fast 22 Minuten der wohl längste *Portal*-Fanfilm. In Wirklichkeit stammt das Video von Synthetic PictureHaus, fiktiv allerdings von Aperture selbst, wobei womöglich GLaDOS persönlich den Film fertig gestellt hat. Es kommen verschiedene Mitarbeiter von Aperture Science, darunter Cave Johnson, zu Wort, die über die Geschichte der Firma, ihre bisherigen und zukünftigen Projekte sprechen. Leider ist der Film, wie die meisten anderen *Portal*-Filme, auf englisch, aber wer der Sprache mächtig ist, wird hier nicht nur gut unterhalten, sondern erfährt auch noch einige gut recherchierte Fakten über Aperture.



## Portal in Real Life

<http://www.youtube.com/watch?v=LDQCCWxzIHY>

Dieser Kurzfilm ist nur knapp 2 Minuten lang und verfügt leider ebenfalls über keine richtige Portal Gun. Ein Junge nutzt sein Portalgerät, um in das Haus eines Kumpels einzudringen und ihm einen Streich zu spielen, der mit einem Kuchen zu tun hat - mehr kann man nicht verraten, ohne gleich die ganze Handlung zu spoilern. Technisch kein Meisterwerk, aber trotzdem ist das Video die zwei Minuten wert.

# Kommt Lego Portal?

 Als Chikorita ein Kind war, waren Lego-Figuren noch namenlose Männchen, die Alltagsszenen wie Krankenhäuser oder Flughäfen bevölkerten. Wer es lieber abenteuerlicher mochte, für den gab es die Ritter- oder Piraten-Welten - zwar mit beeindruckenden Burgen, aber eben auch mit 0-8-15-Rittern ohne jede Persönlichkeit. Neu und erst seit einigen Jahren erhältlich sind Lego-Sets zu verschiedenen aktuellen Themen aus der Welt des Kinos oder eben des Videospiele. So finden die Fans in den Spielzeuggläden beispielsweise *Lego Harry Potter*, *Lego Indiana Jones* oder *Lego Batman*, und zumindest als Videospiele ist *Lego Rock Band* zu haben.

Natürlich wünscht sich jeder Fan, dass auch „sein“ geliebtes Thema einmal den Weg in eine Lego-Schachtel findet - unser Traum wäre (neben *Lego Pokémon*) vor allem *Lego Portal*. Und genau dieser Traum könnte nun zur Wirklichkeit werden, dank der von Japanern ins Leben gerufenen Internetseite <http://lego.cuusoo.com>. Dort kann jeder eine Idee für ein eigenes Lego-Set einreichen, und die anderen User können dann abstimmen, was sie davon halten. Wenn 10.000 Votes zusammenkommen, dann ist das zwar noch keine Garantie dafür, dass das Set zu 100 % erscheint, Lego zieht eine Produktion dann aber ernsthaft in Erwägung. Die *Minecraft*-Fans haben vorgemacht, wie es geht, denn *Lego Minecraft* ist vor einigen Wochen tatsächlich erschienen.

Und was die *Minecraft*-Fans können, das können die *Portal*-Fans ja wohl auch, dachten sich einige Spieler und entwarfen verschiedene Lego-Testkammern. Wer das Projekt unterstützen will, kann das unter <http://lego.cuusoo.com/ideas/view/18258> tun, aber möglicherweise ist eine Unterstützung gar nicht mehr nötig. Als wir am 13. Juli gegen 17:30 Uhr diesen Text geschrieben waren, hatten sich bereits 9.964 Fans eingetragen. Fehlen also nur noch 36, bis das Ziel von 10.000 erreicht ist. Wahrscheinlich ist das bis zur Veröffentlichung die-



Das gibt es schon: Eine *Minecraft*-Welt aus Lego, komplett mit Steve? und einem Creeper.



Das könnte es bald geben: *Lego Portal*, vielleicht sogar inklusive GLaDOS im Miniaturformat. • Bildquelle: <http://lego.cuusoo.com/ideas/view/18258>



ses Heftes bereits geschehen. Wenn dann noch Valve mitspielt, stehen die Chancen für *Lego Portal* also mehr als gut. Drücken wir die Daumen!

### Lego: Die Hintergründe in Kurzfassung

 Die Firma Lego stammt aus Dänemark, und der Name leitet sich ab von „leg godt“, was so viel wie „Spiel gut“ bedeutet - mit Lego soll man also gut spielen, und das hat Chikorita als Kind genauso getan, wie schon seine Mutter in den 50er Jahren. Gegründet wurde die Firma nämlich bereits im Jahr 1932, und zwar von dem Tischlermeister Ole Kirk Kristiansen, der unter diesem Namen zunächst Holzspielzeug herstellte. Legosteine aus Plastik kamen im Jahr 1949 heraus, und seitdem hat sich das Spielzeug nicht nur stetig weiterentwickelt, auch die Vielfalt der Themen ist unaufhaltsam bis ins nahezu Unüberschaubare gestiegen. In den späten 50er Jahren stellte Lego beispielsweise vorübergehend auch Modellautos her.

Im Jahr 1969 wurde dank Duplo die Zielgruppe auch auf kleinere Kinder ausgeweitet. Die Duplo-Steine sehen eigentlich aus wie ganz normale Legosteine, nur sind sie deutlich größer. Somit besteht keine Verschluckgefahr, allerdings lassen sich später die Duplo-Steine



Historisches Foto: Klein-Chiko spielt im Alter von etwa 2 ½ Jahren mit seinen Duplo-Steinen.

mit normalen Legosteinen kombinieren.

Ein bisschen neuer, nämlich seit 2002 auf dem Markt, ist *Bionicle*, eine von Lego entwickelte Fantasy-Welt um mystische Kampfroboter. Das Franchise konnte viele Fans finden und wurde auch in Form von Animationsfilmen umgesetzt, die in Deutschland auf Super RTL zu sehen waren.

Wer Lego-Welten nicht nur im Kleinen zusammenbauen, sondern im Großen selbst begehen möchte, für den ist Legoland das ideale Ausflugsziel. Dabei handelt es sich um einen Freizeitpark, der mit überdimensionalen Legofiguren bevölkert ist, in dem aber auch einige





Das Wunder von Bern: Der Stop-Motion-Trickfilm erzählt mit Legofiguren das Fußball-Endspiel 1954.



Aktuelle Lego-Helden: Die *Bionicles* sind mystische Kampfroboter in einer Fantasy-Welt. (Filmszene)

Fahrgeschäfte aussehen, als seien sie aus Lego. Fünf Legoländer gibt es weltweit, das erste wurde 1968 in Billund in Dänemark eröffnet. In Deutschland gab es zunächst in den 70er Jahren ein Legoland an der Ostsee (dort befindet sich heute der Hansa-Park). Am 17. Mai 2002 eröffnete das heutige Legoland Deutschland in Günzburg, in der Nähe von Augsburg. Dort lassen sich einige deutsche und europäische Großstädte als Lego-Nachbauten bestaunen, außerdem haben wagemutige Besucher die Möglichkeit, einen Flug auf einem echten Lego-Drachen zu wagen, der in Wirklichkeit eine Achterbahn ist. Man merkt schnell, dass die Hauptzielgruppe des Parks jüngere Kinder sind, dennoch werden sich auch ältere Besucher den Tag über nicht langweilen - Chikorita kann es aus eigener Erfahrung bestätigen! ^^



auf Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=ZAo17d2eh80>

Man kann mit Lego also nicht nur spielen, sondern seine Kreativität ausleben, und genau das ist es, was den Reiz der Sache ausmacht: Sich nicht nur an Bauanleitungen festhalten, sondern der eigenen Phantasie freien Lauf lassen. Falls also kein offizielles *Lego Portal* kommen sollte, nun, dann bauen wir uns doch einfach unsere eigenen Testkammern aus den vorhandenen Steinen! Spaß für einige Stunden ist uns damit sicher.

Vielfältige Themenwelten: Auch Zauberschüler Harry Potter ist als Legofigur unterwegs.  
Bildquelle: Offizielles Produktfoto

Trotz Verlusten in den letzten Jahren spielt Lego noch immer eine wichtige Rolle in der Spielzeugwelt und ist aus den Kinderzimmern nicht mehr wegzudenken. Aber auch viele Erwachsene haben Spaß daran, komplizierte Lego-Modelle auszutüfteln. Manche bauen sogar funktionsfähige Lego-Roboter oder drehen Stop-Motion-Trickfilme mit den Steinen - bekannt wurde eine Umsetzung des Fußball-Endspiels von 1954, das mit Lego nachgespielt wurde. Zu sehen ist der 10-minütige Film



Auch Flo war kreativ: Dieses Lego-Pikachu ist eine Eigenentwicklung. Nicht schlecht, oder?

# Portal-Postkarte



## So funktioniert die *Portal*-Postkarte:

Sommer, Sonne, Sonnenschein - die heiße Jahreszeit hat begonnen! Zugegeben, für manche von euch sind die Sommerferien schon fast wieder vorbei - an euch ein ganz großes Sorry, der nächste Urlaub kommt bestimmt! Diejenigen von euch, die ihren Sommerurlaub noch vor sich haben, dürfen sich hingegen freuen, denn wir schenken euch in dieser Ausgabe als Extra eine *Portal*-Postkarte, die ihr nutzen könnt, um einem befreundeten *Portal*-Fan einen kleinen Urlaubsgruß zukommen zu lassen - oder auch einen Gruß zu jeder anderen Gelegenheit.

Um die *Portal*-Postkarte zu verwenden, müsst

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

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

Die Rückseite der *Portal*-Postkarte:

Portal-Postkarte 1: Das alte Aperture • Portal-Magazin • www.portal-mag.de

---

---

---

---

>>> **Seitenfüller**

Apropos Urlaub: Urlaubszeit ist meist auch Reisezeit. Verreisen kann man mit Zügen, und im Großraum Frankfurt kann einem dabei eine Eisenbahn mit der Beschriftung „HLB“ auffallen. Das steht in Wirklichkeit für „Hessische Landesbahn“, aber in Chikoritas Kopf hat sich irgendwie festgesetzt, dass die Abkürzung „HL“ für *Half-Life* steht - ergo liest er jedes Mal, wenn er so einen Zug sieht, ganz automatisch „*Half-Life*-Bahn“, ohne dass er etwas dagegen tun kann! Ja, ja, das sind eben die Auswirkungen, wenn man ein zu großer Fan von Valve-Spielen ist ...



Eine *Half-Life*-Bahn in Frankfurt. Okay, okay, Gordon und Alyx waren vielleicht nicht wirklich da ...

# Humble Music Bundle

Interessiert euch die Musik von Jonathan Coulton? Zur Einordnung für alle, die es vielleicht noch nicht wissen: Coulton ist der Komponist der *Portal*-Endings *Still Alive* und *Want You Gone*. Wer nun gern mal Coultons größte Hits hören möchte, der hat noch bis 10. August die Möglichkeit, sich unter [www.humblebundle.com](http://www.humblebundle.com) das *Humble Music Bundle* zu sichern. Nachdem es davor schon einige *Humble Bundles* mit verschiedenen *Steam*-Spielen gab, ist dies nun das erste *Humble Bundle* mit CDs, aber freilich nur als digitaler Download, wahlweise im .flac- oder .mp3-Format.

Eine der enthaltenen CDs ist von Jonathan Coulton und trägt den Titel *Jonathan Coulton's Greatest Hit (plus 13 other Songs)*, was summa summarum 14 Titel bedeutet. Darunter auch *Still Alive* und *Want You Gone* - beide hier in einer brandneuen Live-Version, die Coulton kürzlich während seiner *Artificial-Heart*-Tour in Toronto vor begeistertem Publikum dargeboten hat.

Neben Coultons Best of enthält das *Humble Music Bundle* außerdem CDs von Hitoshi Sakimoto (der Soundtrack zu *Valkyria Chronicles*), They Might Be Giants (bekannt durch das Intro zu *Malcolm mittendrin*, das aber leider nicht auf der CD enthalten ist), MC Frontalot und Christopher Tin. Und der Preis für das alles? Nun, den dürft ihr selbst bestimmen! Selbst 1 Cent ist schon möglich, und dafür macht man nun wirklich nichts falsch. Wer aber ein bisschen mehr Geld entbehren kann, der erhält nicht nur zusätzlich eine Remix-CD von OK Go, sondern kann außerdem einen Teil des Verkaufspreises (oder auch die ganze Summe) für einen guten Zweck spenden.

Wer also den einen oder anderen Euro entbehren kann, der sollte sich den Kauf des *Humble Music Bundles* überlegen, nur bitte nicht zu lang! Wir finden: Es lohnt sich, und das nicht nur wegen den beiden *Portal*-Titeln auf der CD von Jonathan Coulton.

## Titelliste



1. **Sticking It To Myself**
2. **Good Morning Tucson**
3. **Code Monkey**
4. **Redshirt**
5. **Creepy Doll**
6. **You Ruined Everything**
7. **I Feel Fantastic**
8. **Shop Vac**
9. **The Future Soon**
10. **Skullcrusher Mountain**
11. **Re: Your Brains**
12. **I Crush Everything** (live in Portland)
13. **Want You Gone** (live in Toronto)
14. **Still Alive** (live in Toronto)



Jonathan Coulton währendes eines Live-Auftritts. Er singt hier übrigens gerade *Want You Gone*.

## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

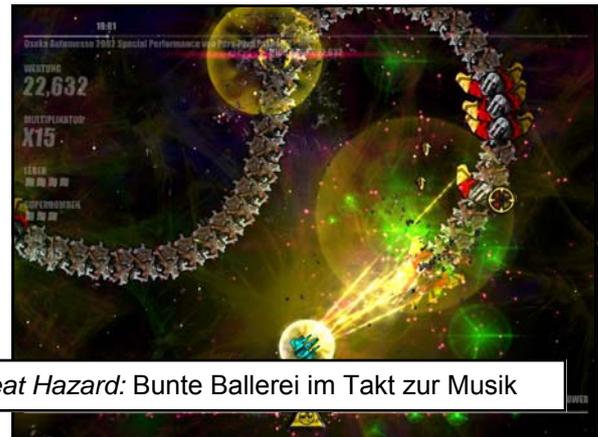
„Black Mesa kann mir echt mal ganz genüsslich ...“, sagt Cave Johnson an einer Stelle in *Portal 2*. Wer sich jedoch dafür interessiert, was es mit Black Mesa auf sich hat und was bei dem Aperture-Konkurrenten alles passiert ist, der muss die *Half-Life*-Reihe spielen - oder die nächste Ausgabe des Portal-Magazins lesen, denn dann fassen wir die Ereignisse aus allen *Half-Life*-Spielen kompakt zusammen.

Außerdem werden wir natürlich wieder verschiedene Custom Maps testen, das Hammer-Tutorial fortsetzen und euch einen Charakter aus dem *Portal*-Universum vorstellen. Und im Blick über den Tellerrand planen wir ein Special über Musikspiele, von A wie *Audiosurf* bis Z wie ... kennt jemand ein Musikspiel mit „Z“? ^^

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!**

*Half-Life 2*: Eine Bootsfahrt, die ist lustig ...



*Beat Hazard*: Bunte Ballerei im Takt zur Musik

Erscheinungstermin:

# September 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.