

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

DIE STORY VON HALF-LIFE

PORTAL FÜR UNTERWEGS:
APPS FÜR ANDROID UND IPHONE

CO-OP-MAPS IM WORKSHOP

CAVE JOHNSON: DER GRÜNDER
UND CHEF VON APERTURE

PLAY THE MUSIC: MUSIKSPIELE
IM BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

AUSGABE 8/12

„Die Frage ist: Wenn wir Text in ein Heft schreiben können, wieso dann nicht auch die Intelligenz ...“

„... und die Persönlichkeit eines Menschen? Daran arbeiten die Redakteure gerade.“

In diesem Sinne:

Willkommen zur achten Ausgabe des Portal-Magazins!

Cave Johnson, von dem das obige Zitat (leicht abgewandelt) stammt, ist der Firmengründer und Chef von Aperture Science. Er hat schon irgendwie ein Rad ab, und er sagt frei heraus, was er denkt, aber gerade deswegen mögen wir ihn - und stellen ihn euch in dieser Ausgabe vor.

Cave Johnsons Todfeind ist Black Mesa, die Firma aus *Half-Life*. Dass *Half-Life* im selben Serienuniversum wie *Portal* spielt, das wusstet ihr wahrscheinlich schon. Aber worum genau geht es in der *Half-Life*-Reihe eigentlich? Das erzählen wir euch ebenfalls in dieser Ausgabe!

Ansonsten haben wir natürlich auch wieder

fleißig Custom Maps getestet - vor allem Co-op-Maps, denn für die *Perpetual Testing Initiative* ist das lang ersehnte Co-op-Update erschienen. Bereits am ersten Wochenende wurden hunderte neue Co-op-Maps hochgeladen, und eine kleine Auswahl von ihnen stellen wir euch vor. Weitere Maps stammen aus einem Mapping-Contest, den letzten Monat stattfand. Da werdet ihr mit dem Zocken kaum hinterher kommen, selbst uns fiel das sehr schwer!

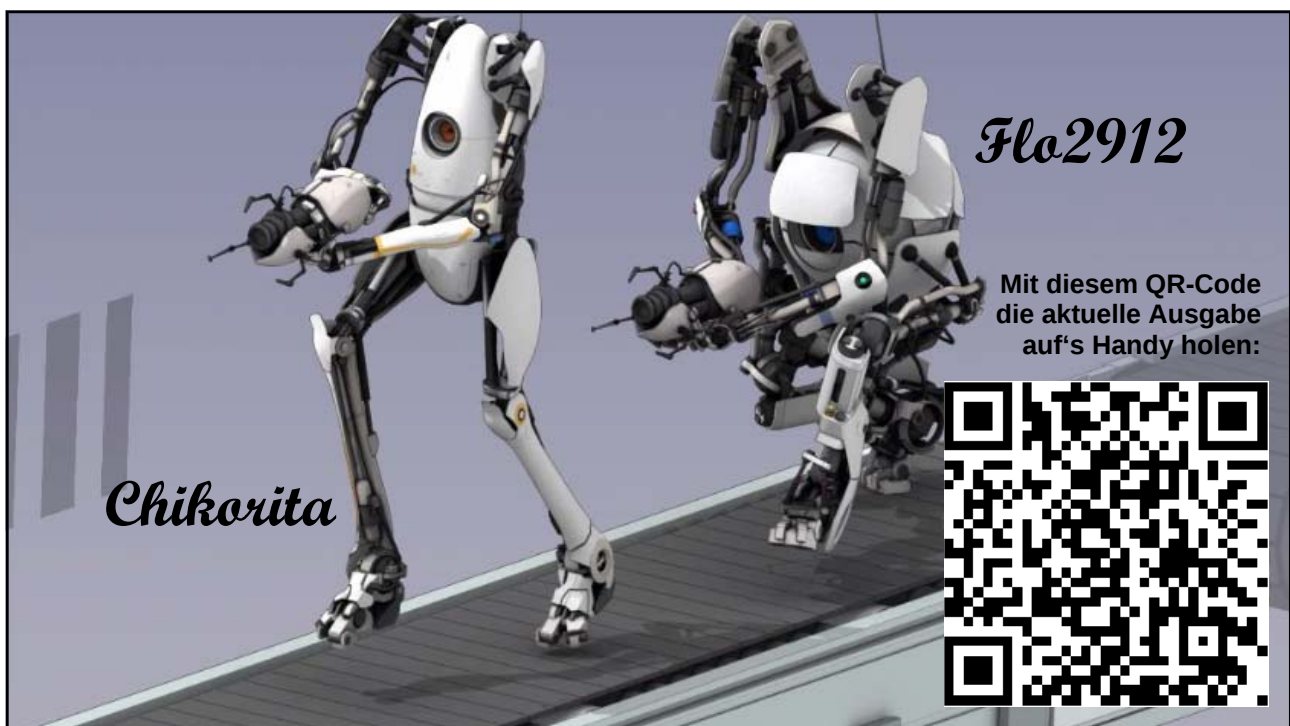
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

<http://portal-forum.xobor.de>

Und jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen! Und vergesst nicht: The cake is a lie!



Special: Die *Half-Life*-Story 4

Die *Half-Life*-Reihe ist wohl Valve größter Erfolg, und aus ihr entstand auch *Portal*. Wir erzählen euch, worum es in *Half-Life* geht!

Special: *Portal* für unterwegs 10

Portal-Apps für Android und iPhone vorgestellt, darunter das Puzzle-Jump'n'Run *Magic Portals*.

Spieletest: *Still Alive DS* 13

Portal für den Nintendo DS? Das Homebrew-Spiel *Still Alive DS* macht's möglich - wir haben es unter die Lupe genommen!

Mod-Test: *Portal Rexaura* 15

Ergänzung zum Energieball-Special der letzten Ausgabe: Ein super Mod mit Energieball.

Map Check: *No Money for Chambers* 18

Custom Maps unter freiem Himmel sind immer ein besonderes Erlebnis - so auch *No Money for Chambers* #1.

Map Check: *tc_vitrified* 21

Hinter dem merkwürdigen Namen *tc_vitrified* verbirgt sich eine Custom Map mit einem interessanten neuen Testelement.

Map Check: *Joint Potential* 22

Endlich: Die erste Co-op-Map mit Energieball!

Spieletest: *PTI - Das Co-op-Update* 24

Endlich ist es möglich, Co-op-Maps in den Workshop zu laden. Wir testen das neue Update!

Workshop-Testecke 25

Drei Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* in aller Kürze vorgestellt. Aufgrund des neuen Update sind diesmal Co-op-Maps dran.

Hammer-Tutorial 26

Eigene Videos im Aufzug? In dieser Ausgabe erklären wir euch, wie das funktioniert!

Errungenschafts-Guide 28

Heute zerstören wir Wheatleys Monitore.

Spotlight on Character 30

Alles über Cave Johnson, den Firmengründer und Chef der *Portal*-Firma Aperture Science.

Blick über den Tellerrand 32

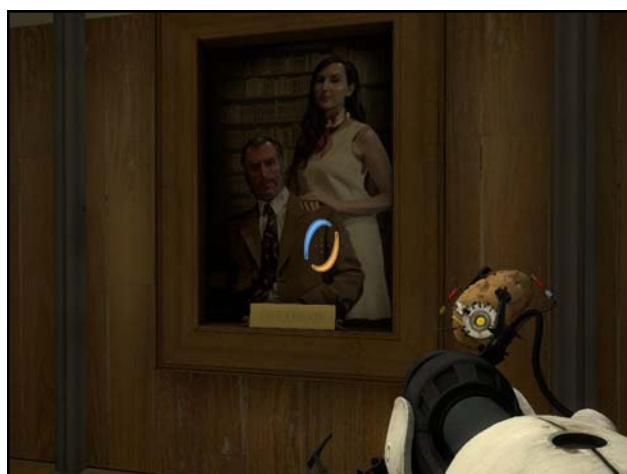
In dieser Ausgabe stellen wir euch ein Medley aus elf Musikspielen vor, von *Audiosurf* über *Osu!* bis hin zu *Wii Music*.



Half-Life spielt im selben Serienuniversum wie *Portal*, aber worum geht in dem Spiel eigentlich? Wir verraten es euch! → **Seite 4**



Magische Portale auf dem Mobiltelefon: *Magic Portals* ist ein Handyspiel mit Portal-Technologie - dieses und weitere Apps im Überblick! → **Seite 10**



Cave Johnson ist der Gründer und Chef von Aperture Science. Was ihr über den Mann hinter der Firma wissen müsst, erfahrt ihr in der vorliegenden Ausgabe. → **Seite 30**

Die Half-Life-Story

 Die Geschichte von *Half-Life*, welche übrigens kurz nach den Ereignissen von *Portal 1* spielt, beginnt zunächst als ein ganz normaler Arbeitstag für euch. Ihr übernehmt die Rolle von Gordon Freeman, einem Wissenschaftler mit einem Doktor in Physik, der in der zum Forschungskomplex ausgebauten Raketen-testbasis „Black Mesa“ in der Wüste des US-Bundesstaates New Mexico an Portal-Technologie sowie der Erschließung einer neuen Energiequelle mit Kristallen außerirdischer Herkunft arbeitet. Bei dem an diesem Tag anstehendem Experiment geht leider alles schief. Statt dass die Wissenschaftler Erfolg haben, wird Black Mesa mit Dimensionsportalen in der Grenzwelt XEN überflutet, was zur Folge hat, dass außerirdische Kreaturen, die sogenannten Combine, Black Mesa angreifen und verwüsten. Ihr selbst, ausgestattet mit einem speziellen Schutzanzug und einer Waffe, macht euch nun daran, schlimmeres (was es

eigentlich kaum noch geben kann) zu verhindern - und auch zu versuchen, euch und eure Kollegen sicher aus der Anlage herauszubringen.

Als wenig später die Nachricht eintrifft, dass das Militär unterwegs zur Rettung ist, sind eure Kollegen zunächst zuversichtlich, dass sie euch helfen werden. Schnell wird jedoch klar, dass das genaue Gegenteil der Fall ist. Denn die Regierung versucht, den Vorfall zu vertuschen, und das Militär hat den Auftrag, dafür zu sorgen, dass keine Informationen nach au-



Auf dem Weg zur Arbeit. Für Gordon Freeman soll dies kein Werktag wie jeder andere werden.

© Samat Jain, Lizenz: CC BY-SA 2.0



Die Wüste von New Mexico. Hier irgendwo muss sich der Forschungskomplex Black Mesa befinden.



Militär-Androiden sind im Anflug. Jedoch kommen sie nicht, um euch aus Black Mesa zu befreien.



Eure Flucht führt euch tief ins Innere von Black Mesa. Sicher seid ihr in dieser Firma nirgends mehr.

ßen dringen. Im Klartext bedeutet das, dass die Soldaten (oder in unsere Version Militär-Androiden) den Auftrag haben, jeden zu beseitigen, der das Gelände verlassen will. Sonderschick stellen sie sich dabei wohl nicht an - zumindest Gordon Freeman, also euch, bekommen sie so schnell nicht zu fassen. Daher wird kurze Zeit später das Black-Ops-Spezialkommando hinterher geschickt, die nun alles Lebendige in Black Mesa auslöschen sollen. Durch eure Fluchtversuche macht ihr euch selbst zum meistgesuchten Ziel des Militärs und habt nun zwei Aufgaben: Zum einen Black Mesa vor den Combine zu retten und zum anderen nicht dem Militär in die Quere zu kommen.

Eure Flucht bringt euch schließlich sogar in die Grenzwelt XEN, in der ihr zum finalen Kampf gegen Nihilanth, ein etwa 15 Meter großes schwebendes Alien, antreten müsst, das wohl der Anführer zu sein scheint. Es gelingt euch, dieses zu besiegen und damit XEN wieder unter die Kontrolle von Black Mesa zu bringen ...



Außerirdische Welten: Gordon Freemans Flucht führt ihn auch in die Grenzwelt XEN.

könnte man zumindest dem Ende nach zu urteilen meinen, aber dazu später mehr. Bevor wir nämlich jetzt zur Story von *Half-Life 2* kommen, erstmal ein Blick auf die anderen beiden Teile der *Half-Life 1*-Reihe. Das wären zum einen *Blue Shift* und zum anderen *Opposing Force*. Beide Spiele spielen in derselben Zeit wie *Half-Life 1* und berichten jeweils von eigenen Nebenstorys.

In *Blue Shift* übernehmt ihr die Rolle eines Wachmanns namens Barney Calhoun, der das Ziel verfolgt, gemeinsam mit einigen Wissenschaftlern (darunter Dr. Kleiner, der im Verlauf von *Half-Life 2* wichtig wird), die nicht auf Gordon Freeman vertrauen, zu entkommen.

Hierbei erforscht ihr einen älteren Teil der Anlage, in der ein Vorläufer der Portal-Technologie zu finden ist, die in dem bereits erwähnten fehlgeschlagenem Experiment zur Katastrophe führt. Ihr wollt nun versuchen, euch damit aus der Anlage



Nihilanth, das Ober-Alien, fordert euch am Ende von *Half-Life 1* zum finalen Showdown heraus.

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



Nebenstory: In *Blue Shift* versucht ihr, unabhängig von Gordon Freeman zu entkommen.

hinaus zu teleportieren, müsst zuvor jedoch den Wissenschaftler Dr. Rosenberg finden, der sich mit der Technologie auskennt, und zudem die Energieversorgung sicherstellen. Habt ihr das geschafft, gelingt es euch auch tatsächlich, aus Black Mesa zu fliehen.

in *Opposing Force* spielt ihr als Corporal Adrian Shephard, einem Mitglied der Soldaten, die nach Black Mesa geschickt wurden (also in unserer Fassung eigentlich ein Roboter sein müsste, da der Jugendschutz ja dafür verantwortlich ist, dass bei uns die menschlichen Soldaten zensiert wurden). Zusammen mit einigen weiteren Soldaten, die ihr unterwegs trifft, versucht ihr ebenfalls, Black Mesa wieder zu verlassen, da ihr nach dem Hubschrauberabsturz, den ihr nur knapp überlebt habt, sowieso schon zu spät wieder zu euch kommt und die Black Ops bereits da sind, um alle zu töten, die etwas mit Black Mesa zu tun haben. Zwischendurch betretet ihr auch mehrmals die Grenzwelt XEN. Am Schluss besiegt ihr ein etwas größeres Alien in Black Mesa und kommt kurz darauf in einem Hubschrauber wieder zu euch. Nach einem Gespräch mit dem mysteriösen G-Man, der übrigens auch in *Half-Life 1* in der Endsequenz auftritt und Gordon Freeman dazu auffordert, für ihn zu arbeiten, endet das Spiel mit der Einblendung: „Person Shephard, Status: In Haft, weitere Auswertung folgt.“

Half-Life 2



Half-Life 2 spielt einige Zeit nach den Ereignissen von *Half-Life 1* (laut Wikipedia



Rollenverteilung mal anders: In *Opposing Force* übernehmt ihr die Rolle eines Soldaten.

sogar 20 Jahre, aber da bin ich mir nicht ganz sicher - im Spiel selbst habe ich keinen deutlichen Hinweis auf die Zeit gefunden oder diesen wieder vergessen). Ihr werdet vom geheimnisvollen G-Man geweckt und steht kurz danach in einem Zug. Ihr wisst nicht, wie ihr in den Zug gekommen seid oder wo ihr hinfahrt, müsst aber kurze Zeit später in der Zielstadt „City 17“ aussteigen. Schnell merkt ihr, dass die Erde sich stark verändert hat. Bei den Ereignissen aus *Half-Life* sind nämlich auch weit- aus intelligentere Aliens der Combine-Rasse auf die Erde gekommen, als ihr in *Half-Life* trefft. Und genau diese Combine haben die Erde innerhalb von sieben Stunden erobert - man nennt dieses Ereignis den Sieben-Stunden-Krieg.

In City 17 werdet ihr von Barney Calhoun (bekannt aus *Blue Shift*) vor einer Festnahme durch Combine-Soldaten bewahrt und macht euch dann daran, zunächst vor den Combine zu fliehen. Bei eurer Flucht trifft ihr auf Alyx Vance. Sie bringt euch in das versteckte Labor von Dr. Kleiner, einem der ehemaligen Wissenschaftler von Black Mesa, der in den Widerstand gegen die Combine gegangen ist. Bei einem Versuch, euch zu der Zentrale des Widerstandes „Black Mesa East“ zu teleportieren, kommt Alyx zwar dort an - durch einen Zwischenfall mit Dr. Kleiners „Haustier“, der Headcrab Lamar, kommt ihr selbst jedoch nicht dort hin, sondern landet stattdessen wenige Meter hinter dem Labor. Von Barney werdet ihr noch mit einem Brecheisen ausgestattet, dann müsst ihr euch selbst einen Weg nach Black Mesa East bahnen. Hierbei werdet



„City 17, Endstation, bitte alle aussteigen!“ An diesem Bahnhof beginnt *Half-Life 2*.

ihr dauerhaft von Combine-Soldaten verfolgt und erhaltet Unterstützung aus den Lagern der ehemaligen Black-Mesa-Wissenschaftler, die ebenfalls im Widerstand sind und die sogenannte „Flüchtlings-Route“ aufgebaut haben, durch die ihr immer wieder vor den Combine-Soldaten kurz abtauchen könnt. Einer dieser Stützpunkte stattet euch zudem mit einem Motorboot aus - mit diesem Boot hatte ich zwar anfangs ziemliche Steuerungsprobleme und bin mit Hochgeschwindigkeit dauernd gegen alles dagegen gerast, aber trotzdem (oder gerade deswegen) war das eine der spannendsten Stellen im Spiel.

Schließlich schafft ihr es, in Black Mesa East anzukommen. Dort werdet ihr mit dem Gravitron ausgerüstet, einer interessanten neuen Waffe, mit der ihr Dinge zu euch ran ziehen



Eine Seefahrt, die ist lustig: Unter anderem mit dem Boot schlagt ihr euch bis Black Mesa East durch.

und von euch weg schleudern könnt. Eine interessante Idee, die mir aber bereits bekannt vorkommt. Könnte es sein, dass dieses Gerät ähnliche Technik verwendet wie das zweite Gerät in den Bonus-Testkammern des Mods *Blue Portals*?

Jedenfalls werdet ihr beim Training mit dem Gravitron von den Combine unterbrochen, von Alyx und den anderen getrennt und kommt in die Stadt Ravenholm. Unserer Meinung nach ist die Atmosphäre dort richtig gut gelungen und sehr horrormäßig geworden, so wie sie vermutlich auch sein sollte.

Durch eine alte Mine gelangt ihr schließlich aus Ravenholm heraus und kommt am Widerstandstützpunkt Shoreside Point an. Über Funk erfahrt ihr von Alyx, dass Dr. Vance und



Das Gravitron ist eine sonderbare Waffe, die auch in dem Mod *Blue Portals* Verwendung findet.



Gelungene Grusel-Atmosphäre: In Ravenholm würden wir nicht gerade Urlaub machen wollen!



Im White Forest trifft ihr Wissenschaftler, die ein Datenpaket der Combine entschlüsseln sollen.



Verbindung zu *Portal*: Die Wissenschaftler werden uns gleich über die Borealis aufklären.

Dr. Mossman von den Combine im Nova Prospekt gefangen gehalten werden, und gemeinsam macht ihr euch kurz darauf auf den Weg, sie zu befreien. Dabei erfahrt ihr, dass Dr. Mossman wohl verdeckt für die Combine arbeitet. Ihr versucht, euch daraufhin wieder zu Dr. Kleiner zu teleportieren, da die Combine-Soldaten euch bereits wieder auf den Fersen sind. Doch Dr. Mossman sabotiert das Ganze und bringt sich und Dr. Vance in die Zitadelle, den Hauptsitz der Combine. Ihr selbst schafft es zwar zu Dr. Kleiner, allerdings vergeht währenddessen eine ganze Woche, in der ein neuer Kampf begonnen hat, denn die Combine haben eure Aktivitäten im Nova Prospekt als Beginn einer Rebellion aufgefasst und entsprechende Maßnahmen begonnen, die sich der Widerstand natürlich nicht einfach gefallen lässt. Den neuen Krieg und das daraus entstehende Chaos nutzt ihr, um in die Zitadelle der Combine einzudringen, und erreicht schließlich das Büro von Dr. Wallace Breen, wo ihr auch auf Alyx, Dr. Vance und Dr. Mossman trifft. Dr. Breen, ein Verbündeter der Combine, ist der ehemalige Verwalter von Black Mesa und konnte die vollkommene Vernichtung der Erde verhindern. Er wurde sogar zum Verwalter selbiger, ist für die Combine allerdings nur eine Marionette. Er versucht, Gordon dazu zu überreden, auf der Seite der Combine für das „Gute“ zu arbeiten und die Rebellion zu beenden. Im gleichen Moment erklärt Dr.

Mossman, dass sie sich den Combine nur angeschlossen hat, um ihre Zentrale zu infiltrieren, und bringt sich und Dr. Vance in Sicherheit, während ihr selbst mit Alyx flieht und den Reaktor der Zitadelle zum Explodieren bringt, um zu verhindern, dass Dr. Breen mit dem Teleporter flieht.

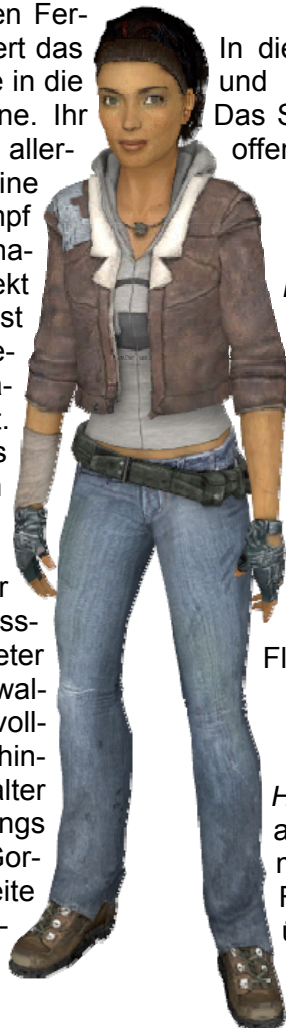
In diesem Moment stoppt G-Man die Zeit und gratuliert Gordon zu seinem Erfolg. Das Spiel endet an dieser Stelle mit einem offenen Ende.

Half-Life 2 - Episode One

Episode One setzt genau an der Stelle ein, wo *Half-Life 2* aufhört. Ihr müsst aus der Zitadelle entkommen und sichert euch dabei noch ein Datenpaket, das die Combine an ihren Heimatplaneten senden wollten. Dieses Datenpaket wollt ihr den Wissenschaftlern in White Forest überbringen, zunächst geht es aber darum, aus City 17 zu fliehen. Das Spiel ist recht kurz und endet bereits mit eurer Flucht aus City 17.

Half-Life 2 - Episode Two

Half Life 2 - Episode 2 knüpft nahtlos an *Episode 1* an. Ihr befindet euch immer noch auf dem Weg nach White Forest, um dort das Datenpaket zu überbringen. Unterwegs wird Alyx von einem Combine-Jäger angegriffen und erleidet eine schwere Verletzung. Ein



Vortigaunt (das ist eine Alien-Rasse, die gemeinsam mit den Combine auf die Erde kam, aber auf eure Seite steht und bereits in *Half-Life 2* Nebenrollen hat) bitte euch, ihm zu folgen, damit er Alyx helfen kann. Er führt euch in einen unterirdischen Minenschacht, und nachdem ihr diesen ausführlich erkunden musstet, gelingt es euch schließlich, die vorausgesetzten Dinge zu finden, die ihr benötigt, um Alyx zu retten. Gemeinsam mit ihr macht ihr

euch kurz darauf wieder auf den Weg, um das Datenpaket in den Stützpunkt in White Forest zu bringen, dabei dürft ihr auch wieder mit einem Auto fahren. Trotz einiger Hinterhalte der Combine gelingt es euch, dort anzukommen und das Datenpaket sicher zu übergeben. Während ihr nun die Basis verteidigen müsst und eine Rakete startet, die das Combine-Portal über der Zitadelle verschließt, entschlüsseln die Wissenschaftler das Datenpaket und es stellt sich heraus, dass es sich dabei um die Daten der Borealis, das verschwundene Schiff von Aperture Science, handelt - und damit ist die wohl größte Verbindung zu *Portal* in diesem Spiel enthalten. Ihr erhaltet nun den Auftrag, die Borealis zu zerstören, doch so weit kommt es nicht mehr, denn ihr werdet von Combine angegriffen. Dr. Vance überlebt diesen Angriff nicht. Das Spiel endet mit dem Schluchzen von Alyx, die um ihren Vater trauert.

Half-Life 2 - Lost Coast

 *Lost Coast* hat nicht wirklich eine eigene Handlung. Es handelt sich hierbei lediglich um ein geplantes, aber entferntes Kapitel aus *Half-Life 2*. Der Level sollte ursprünglich zwischen den Kapiteln *Highway 17* und *Sandlöcher* liegen und wurde zur Demonstration der Source Engine veröffentlicht.

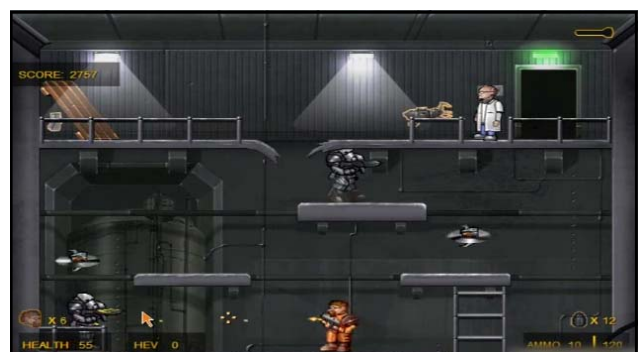


Lost Coast ist ein entferntes Kapitel aus *Half-Life 2*, das als Demo doch noch veröffentlicht wurde.

Die Half-Life-Reihe im Überblick

Titel	Jahr
Half-Life	1998
Half-Life: Opposing Force	1999
Half-Life: Blue Shift	2001
Half-Life 2	2004
Half-Life 2: Deathmatch	2004
Half-Life 2: Episode One	2006
Half-Life 2: Episode Two	2007

Und wann wird wohl *Half-Life 3* bzw. *Half-Life 2 - Episode 3* erscheinen? Valve, wir warten ...



Zudem kam 2004 das von Nuclear Vision entwickelte und von Valve vertriebene kostenlose 2D-Jump'n'Run *Codename: Gordon* heraus, das eine alternative Storyline zu *Half-Life 2* erzählt.

Portal für unterwegs

Hinweis: Alle Apps, die in diesem Artikel erwähnt werden, findet ihr im Android Market, wenn ihr einfach nach dem Titel sucht. Alle vorgestellten Apps waren zum Zeitpunkt des Schreibens kostenlos.

Unser Leser Thomas hatte eine Idee: Wir könnten doch mal ein paar Apps für Android und iPhone mit *Portal*-Bezug vorstellen! Wir finden: Der Gedanke an sich ist sehr gut, danke auf jeden Fall für den Tipp! Das Problem ist nur, dass es leider nicht wirklich viele gute *Portal*-Apps gibt. Wir haben uns trotzdem auf die Suche gemacht und stellen euch in aller Kürze vor, was wir gefunden haben.

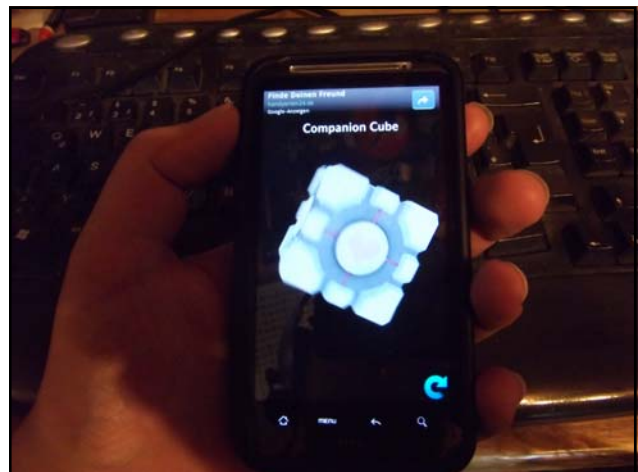
Auf *Portal Radio* hat uns Thomas in seiner Mail direkt hingewiesen. Die App ist von der Machart her eigentlich sehr simpel, für einen echten *Portal*-Fan aber trotzdem ein Must Have, denn sie verwandelt euer Telefon in ein Aperture-Radio. Auf dem Display erscheint ein Radio-Lautsprecher inklusive Frequenz-Anzeige, und aus dem Lautsprecher ertönt die Radio-Musik. Ihr könnt das Handy nun einfach irgendwo hinstellen und habt dann euer eigenes Aperture-Radio in eurem Zimmer, pardon, in eurer Testkammer. Lustige Sache!

Eine andere App nennt sich *Portal Companion Cube*. Die Machart ist ähnlich: Auf dem Bildschirm seht ihr einen Begleiterkubus und sonst nichts. Sinn und Zweck der Sache ist, dass ihr euren eigenen persönlichen Begleiterkubus immer in der Hosentasche mit euch herumtragt - er begleitet euch, wie es ein Begleiterkubus eben tun sollte! Klickt ihr den Würfel an, ertönt außerdem ein Kommentar von GLaDOS.

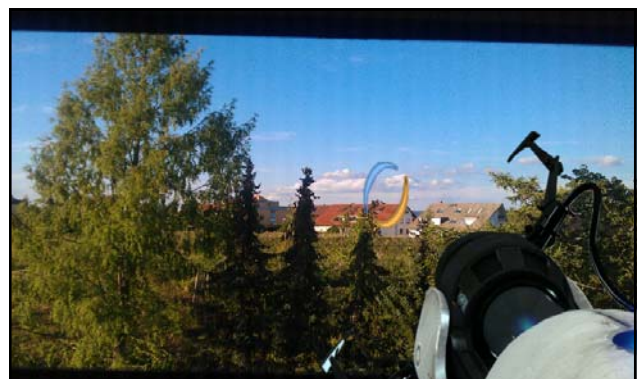
Ebenfalls nett ist *Portal 2 Booth*. Die App ist eigentlich nichts weiter als eine Kamera. Sie gaukelt euch aber (ein wenig Phantasie vorausgesetzt) vor, dass ihr selbst eine Portal Gun in der Hand haltet - die wird einfach rechts unten im Bild eingeblendet! Ihr seht also bei einem Blick durch das Display, wie die Welt um euch herum aussehen würde, wenn ihr Chell wärt. Lustig für zwischendurch, nur vielleicht nicht geeignet für belebte Plätze,



Wir haben jetzt ein echtes Aperture-Radio im Manga-Regal stehen, dank der App *Portal Radio*.



Dank *Portal Companion Cube* haben wir jetzt immer unseren Freund, den Begleiterkubus dabei.

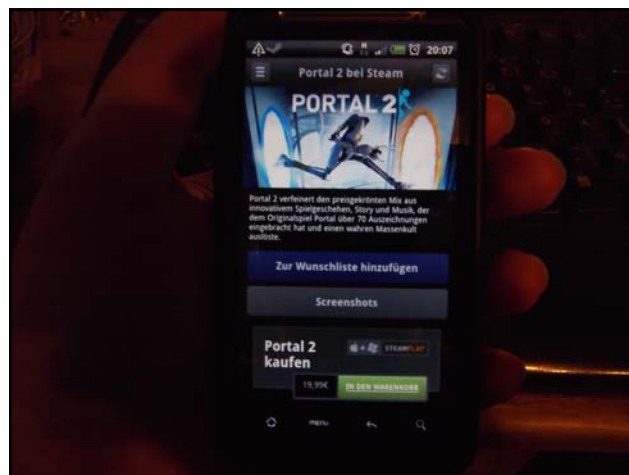


Portal-Abenteuer in der freien Wildbahn. Nur leider kann *Portal 2 Booth* keine Portale erschaffen.

sonst denken die anderen Passanten, ihr würdet sie heimlich fotografieren.

Die weiteren *Portal*-Apps, die wir gefunden haben, sind leider nicht wirklich nennenswert. Sie dienen in erster Linie dazu, *Portal*-Sounds zu hören oder *Portal*-Bilder anzuschauen - natürlich ist so etwas immer ein netter Zeitvertreib für *Portal*-Fans, aber um ehrlich zu sein: Dazu braucht ihr keine App! Ihr könnt euch auch einfach *Portal*-Songs und -Grafiken auf die SD-Karte ziehen, dann habt ihr ebenfalls Aperture immer dabei - und zudem selbst Kontrolle darüber, welche Lieder und Bilder ihr dabei haben wollt und welche nicht. Wer dennoch die Apps testen möchte, sei gewarnt: Laut den Kommentaren im App Store ist *Portal 2 Soundboard* ein Virus! Wir haben nicht überprüft, ob's stimmt, aber wer es ausprobieren möchte, der handelt auf eigene Gefahr!

Ansonsten existiert noch eine mobile Version von *Steam*, die es freilich nicht ermöglicht, auf dem Handy all eure *Steam*-Spiele zu zocken - schade, aber verständlich! Ihr habt aber von unterwegs aus die Möglichkeit, mit euren *Steam*-Freunden zu chatten, und auch der Steam Shop steht euch offen, wenn es bei-



Dank der Steam App lässt sich *Portal 2* auch von unterwegs kaufen, nur leider nicht spielen.

spielsweise gilt, sich ein kurzzeitiges Sonderangebot schnell genug zu sichern.

Ein wirkliches *Portal*-Spiel konnten wir im App Store allerdings nicht entdecken, weder offiziell noch als Fan-Projekt. Wer also unterwegs mit Portalen denken möchte, der muss entweder ins Mittelalter ausweichen (siehe Extrakasten) oder benötigt einen Nintendo DS und liest auf Seite 13 weiter.

Magic Portals

Magic Portals ist eigentlich keine *Portal*-App - wohl aber ein Spiel, das auf dem Portal-Prinzip basiert. Nicht umsonst steht schließlich in der Beschreibung:

„If you like Valve's *Portal* or *Portal 2*, don't miss *Magic Portals*!“ („Wenn du Valves *Portal* oder *Portal 2* magst, darfst du *Magic Portals* nicht verpassen!“)

Umsonst ist freundlicherweise auch das Spiel - vorausgesetzt, ihr könnt mit Werbebannern leben. Die spielerisch identische, aber werbefreie Version kostet hingegen 81 Cent, was ebenfalls ein mehr als fairer Preis ist.

Euch erwartet eine Mischung aus Jump'n'Run und Puzzle, wobei die Puzzle-Elemente deutlich überwiegen. Eure Spielfigur ist ein kleiner Zauberer, der durch einen Dungeon streift und in jedem Level die Ausgangstür erreichen



muss. Allerdings ist das reine Erreichen des Ziels nur die halbe Miete, denn ein echter Zocker sieht das Spiel nur dann als wirklich zu 100 % durchgespielt an, wenn er in allen Levels den Goldstatus erreicht hat. Dazu dürft ihr maximal eine bestimmte Anzahl an Portalen verwenden und müsst alle im Level verteilten Diamanten einsammeln. Das bloße Erreichen



Magische Portale helfen euch auf eurem Weg durch das Schloss. Setzt sie weise ein!

des Ausgangs ist recht einfach, aber ihr müsst ganz schön um die Ecke denken, um das eine oder andere Portal einzusparen oder einen besonders knifflig platzierten Kristall zu erreichen - und dieser Knobelspaß ist es, der für die Langzeitmotivation sorgt!

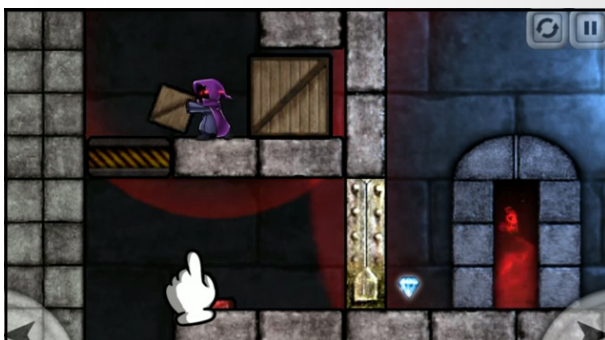
Ihr könnt euren Zauberer mit Hilfe zweier Buttons nach rechts und links laufen lassen, aber das ist auch schon alles, was der Magier bewegungstechnisch drauf hat. Nicht einen Pixel weit kann er springen, so dass ihr für jeden noch so kleinen Abgrund ein Portal-Paar benötigt. Die Portale platziert ihr, indem ihr einfach die Stelle auf dem Bildschirm antippt, an der das Portal entstehen soll, wobei ihr zu dem Ort allerdings Blickkontakt haben müsst, Wände lassen sich mit Portalen also nicht überwinden. Ob es das blaue oder das violette Portal werden soll, könnt ihr nicht selbst entscheiden, stattdessen wechseln sich die beiden Portale ab: Durch den ersten Antippler entsteht Portal A, der zweite Antippler lässt Portal B entstehen. Durch einen dritten Antippler würde Portal A wieder verschwinden und neu platziert werden. Eine weitere Besonderheit ist außerdem die Tatsache, dass beide Portale unmittelbar verschwinden, nachdem ihr sie durchschritten



Rumpell!! Felsbrocken können, wenn ihr sie richtig einsetzt, brüchige Wände beseitigen.

habt. Das ist gerade für *Portal*-Spieler am Anfang sehr ungewohnt, entwickelt sich aber schnell zu einem interessanten Rätselement. Apropos Rätselemente: Auch davon gibt es mehr als genug! Die Idee der Holzkisten, die die man auf Bodenschalter legen muss, um schwere Eisentüren zu öffnen, ist sichtlich von *Portal* inspiriert. Der Felsbrock, der durch die Level rollt und euch durchaus zermalmern kann, kommt auch im *Portal*-Vorläufer *Narbacular Drop* vor - in *Magic Portals* kann er aber, wenn ihr es geschickt anstellt, auch benutzt werden, um unliebsame Wände aus dem Weg zu räumen. Außerdem existieren kleine runde Geister in verschiedenen Farben, die beispielsweise eure Portalschüsse umlenken oder in ihrem Umkreis das Platzieren von Portalen gleich ganz verhindern.

Abschließend bleibt festzuhalten, dass es sich bei *Magic Portals* um ein sehr schönes und erstaunlich umfangreiches Puzzle-Jump'n'Run handelt, das jeder *Portal*-Fan auf seinem Handy haben sollte - durch gezeckte Zugfahrten sind euch sicher! Entwickelt wurde das Game übrigens von Asantee Games, und sie wollen ihr Spiel in Zukunft per Update um weitere Level bereichern. Wir freuen uns drauf!



Auch Kisten und Schalter sind vorhanden, wenn gleich das keine Speicherkuben sind.



Dunkler Dungeon: Je weiter ihr im Spiel voranschreitet, desto schlechter wird das Licht.

Still Alive DS

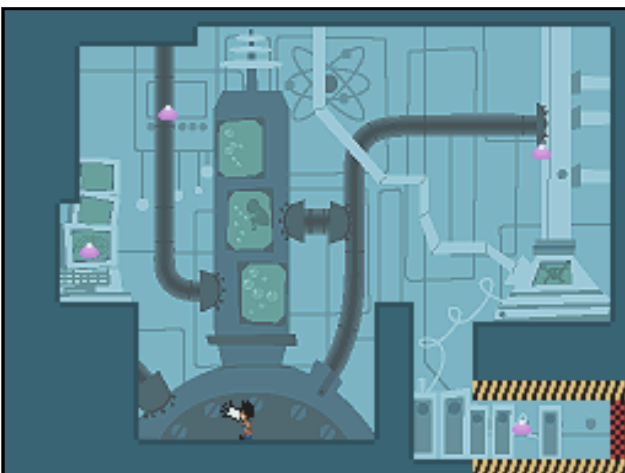


Mit *Still Alive DS* erwartet euch eine Umsetzung von *Portal* als 2D-Jump'n'Run für den Nintendo DS. Dabei muss zunächst angemerkt werden, dass es sich um kein offizielles Projekt von Valve, Nintendo oder sonst einer Firma handelt, sondern um „Homebrew“, also ein Spiel, das ein Fan entwickelt hat - in diesem Fall ein Franzose namens t4ils. Im Laden werdet ihr das Game nicht finden, sondern lediglich zum Download, wobei die offizielle Seite des Entwicklers inzwischen nicht mehr online ist, einen funktionierenden Download-Link gibt es aber noch unter <http://gamebrew.org/images/a/a9/StillAliveDSV121ds.zip>. Um das Spiel zu zocken, braucht ihr entweder einen Emulator oder eine Flash Card - beides wird von Nintendo absolut nicht gern gesehen, ist aber rechtlich im grünen Bereich, so lange ihr keine Roms von kommerziellen Spielen abspielt, was *Still Alive DS* ja nicht ist. Dennoch werden wir euch keine Tipps geben, wo ihr einen Emulator oder eine Flash Card herkriegern könnt, auch nicht auf Anfrage!

Es handelt sich bei *Still Alive DS*, wie gesagt, um ein 2D-Jump'n'Run, wobei das Spielprinzip zwar deutlich auf *Portal* basiert, aber doch anders funktioniert, was nicht nur an der 2D-Grafik liegt. Euer Ziel ist es, die Ausgangstür zu erreichen, eine Besonderheit ist es jedoch, dass ihr vorher alle in der Testkammer ver-



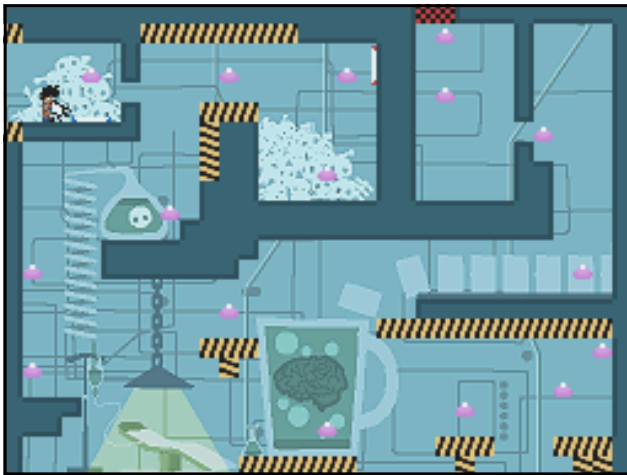
streuten Kuchenstücke einsammeln müsst - hier ist der Kuchen also keine Lüge! Die Portal Gun hilft euch dabei, höher gelegene oder weit entfernte Plattformen zu erreichen, teilweise gibt es aber auch ganz schön viele unportalbare Wände, so dass ihr oft selbst über Abgründe springen müsst. Wir finden, dass es teilweise etwas zu viele Geschicklichkeitseinlagen geworden sind, andererseits lassen sich in 2D aber auch nicht ganz so knifflige Rätsel entwickeln. Nichtsdestotrotz sind alle Testelemente aus *Portal 1* auch in *Still Alive DS* vorhanden: Ein Speicherkubus kann, auf einen Schalter gelegt, Türen öffnen, während gemeint platzierte Geschütztürme das Feuer eröffnen, wenn ihr ihnen ins Blickfeld geratet. Zudem



Die erste Testkammer ist erwartungsgemäß noch sehr einfach. Die rosa Kugeln sollen Kuchen sein.



Lobenswert: Zu jeder Testkammer existiert ein kurzer Infotext - sogar auch auf deutsch!



Die Sprungeinlage unten widerspricht dem *Portal*-Puzzle-Prinzip und macht das Spiel zu Jump'n'Run.



Und hopp: Wenn ihr zwischen zwei Portalen hin und her hüpf, erhöht das eure Geschwindigkeit.

Daten des Spiels

Entwickler:	t4ils
Release (D):	2008
Systeme:	Nintendo DS (Homebrew)
Genre:	Puzzle / Jump'n'Run
FSK:	nicht geprüft

wurde auch an Emanzipationsgrills und sogar an den Energieball gedacht, Aperture ist also komplett!

Das Grundspiel *Still Alive DS* besteht aus 28 Testkammern. Habt ihr die alle geschafft, stehen euch die Advance Chambers offen, die die Sache ein wenig schwieriger gestalten. Wem das alles nicht genug ist, der hat zudem die Möglichkeit, sich seine eigenen Testkammern zu bauen und diese auch an seine Freunde weiter zu geben.

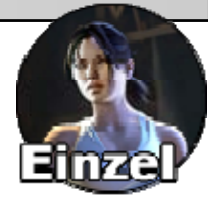
Das klingt bis jetzt eigentlich alles sehr gut. Die Grafik widerspricht zwar deutlich dem *Portal*-Stil und ist überhaupt sehr einfach gehalten, der Hintergrund im französischen Comicstil kann dem einen oder anderen durchaus gefallen. Hintergrundmusik ist leider gar nicht vorhanden, lediglich einige Sound-Effekte sowie bei jeder neuen Testkammer eine kurze Ansprache von GLaDOS (und als Ending läuft *Still Alive*). Was die Wertung aber ein wenig runterzieht, ist die mehr als umständliche Steuerung. Ihr bewegt eure Spielfigur mit dem Steuerkreuz, während ihr die Portale mit dem Stylus platziert, indem ihr einfach die Stelle auf dem Touchscreen antippt, an der das Portal erscheinen soll. Ob das blaue oder das rote

Portal platziert werden soll, das entscheidet ihr mit Hilfe der Schultertasten. Die Steuerung funktioniert gut, so lange ihr euch entweder nur auf eure Fortbewegung oder nur auf die Portale konzentriert. Sobald ihr aber versucht, beides gleichzeitig zu erledigen, weil ihr beispielsweise im Flug ein Portal umsetzen wollt, sind Knoten in den Fingern gerade in der Anfangsphase vorprogrammiert. Leider kommen solche Stellen im Spiel nicht gerade selten vor. Überhaupt ist uns das ganze Spiel ein wenig zu geschicklichkeitslastig für *Portal* - es gibt sogar eine Testkammer, die einen reinen Sprungtest ganz ohne Einsatz von Portalen darstellt.

Im direkten Vergleich zum Original-*Portal* verliert *Still Alive DS*, das ist klar. Dennoch ist das Spiel als Abwechslung zwischendurch mal ganz nett - nett genug, um Preise zu gewinnen, wohlbemerkt! Bei der NEO Summer Coding Compo 2008 belegte das Spiel den ersten Platz, außerdem wurde es im Jahr 2009 zur sechstbesten Homebrew-Software für den Nintendo DS gekürt - reife Leistung! Wer also mal einen Blick riskiert und dabei seinen Anspruch an Grafik und Sound nicht zu hoch schraubt, der wird womöglich sogar positiv überrascht.

Grafik:		6 / 10
Sound:		4 / 10
Spielspaß:		8 / 10
Motivation:		8 / 10
Gesamt:		7 / 10

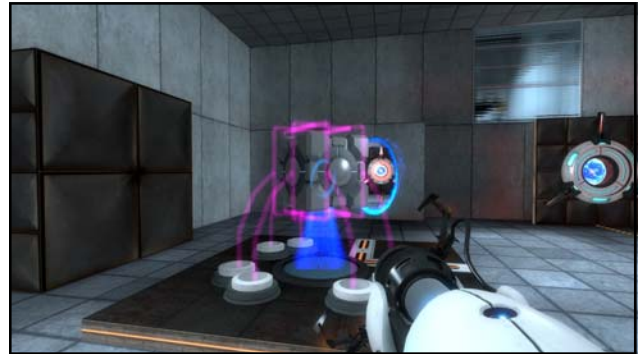
Portal Rexaura



Download: <http://www.moddb.com/mods/rexaura>

Dieser durchaus spielbare Mod hätte eigentlich in der letzten Ausgabe besser gepasst, wurde aber aus Zeitgründen verschoben. Daher hier etwas verspätet der letzte Teil des Energieball-Special, der Mod *Rexaura*.

Wie ihr euch sicher jetzt schon denken könnt, liegt der Fokus dieses Mods also auf Energieball-Rätseln. Doch erstmal schön der Reihe nach. Nach der Anfangssequenz, in der ihr eure Entspannungskammer in einen Raum fahren seht, wacht ihr in selbigem auf. Eine Computerstimme, die offensichtlich nicht GLaDOS ist, begrüßt euch zu den Test. Leider habe ich nicht immer ganz verstanden, was genau diese Computerstimme sagt, sie wird aber oft von GLaDOS unterbrochen, und so ganz einig scheinen die beiden sich wohl nicht zu sein, denn während die neue Computerstimme, soweit ich das richtig verstanden habe, den Spieler nach Abschluss einer Testkammer lobt, fällt ihr danach GLaDOS ins Wort und betont, dass diese Testkammern angeblich für (oder von?) kleinen Kindern designt wurde. Die andere Computerstimme scheint zudem hilfsbereiter zu sein als GLaDOS, da sie hin und wieder Tipps zum Lösen der Testkam-

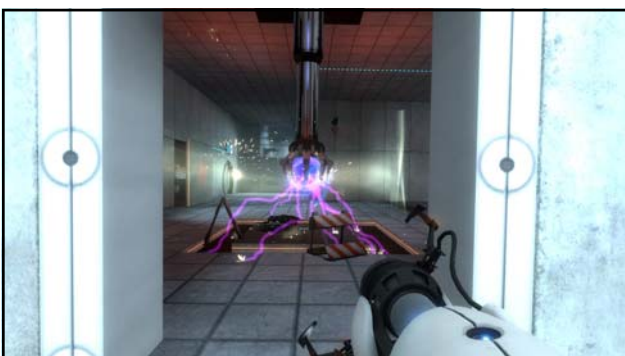


Richtig ausgerichtet: Diese Halter bringen die Würfel in eine günstige Energieball-Abprall-Position.

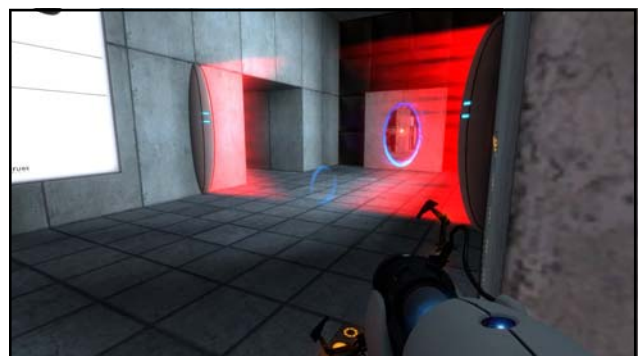
mern gibt, wenn man etwas falsch gemacht hat. Eine schöne Hilfestellung.

Aber nun zu den Test selbst. Bereits in der Aufwachkammer erhaltet ihr das Einzelportalgerät und in Testkammer 9 das Upgrade zur Doppel-Portal-Gun. Bereits ab dem ersten Raum nach dem Erhalt der Portal Gun seht ihr den ersten Energieball.

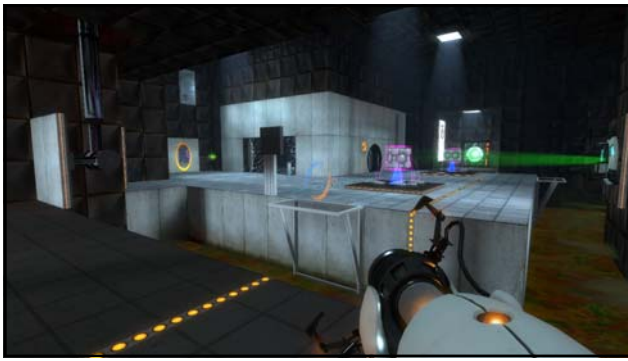
Neue Testelemente werden auch eingeführt. So trifft ihr zunächst auf eine Art Halterung für Speicherkuben, die Würfel so in Position bringen, dass sie den Energieball in eine be-



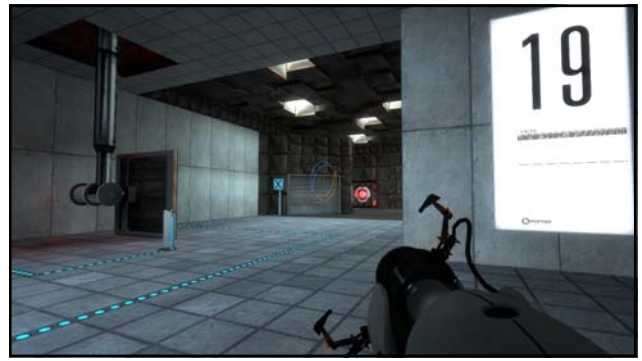
Nicht dagegen fliegen: Diese gefährliche Energiekugel zerstört euren schönen Energieball.



Dieser Sensor wechselt durch den Energieball seine Farbe und ist technisch ein Schalter.



Dieses Rätsel sieht ganz schön abenteuerlich aus. Versucht es zu lösen!



Die finale Testkammer 19. Danach ist leider sehr abrupt Schluss, es gibt kein richtiges Ende.

stimmte Richtung umlenken. Als nächstes wird eine Energiekugel eingeführt, die den Energieball bei Berührung zerstört. Und dann wäre da noch ein Sensor, der sie bei Berührung mit einem Energieball von Rot zu Blau (und umgekehrt) verfärbt und ähnlich wie ein Button bestimmte Aktionen auslöst. Auch eine grüne Version davon existiert, die zeitlich getimet ist. Auch vom Energieball selbst gibt es eine grüne Version, welche solange existiert, wie ein Button gedrückt ist, und zum Schluss wäre da noch eine grün leuchtende Version des normalen Energieball Catchers. Auch dieser hat mit Zeitlimit zu tun. Wir finden, alle diese Testelemente wurden gut in die Rätsel integriert und ergänzen den Energieball gut um einige neue Denkweisen.

Generell sind die Testkammern sehr gut durchdacht. Fehler sind uns ebenso wenig aufgefallen wie Geschicklichkeits- bzw. Sprungpassagen. Und auch das Timing stimmt fast immer. Zwar habe ich an einer Testkammer ziemlich viele Probleme mit dem Timing einer Tür gehabt, hatte zu diesem Zeitpunkt aber auch einen falschen Lösungsansatz. Als ich erstmal die richtige Lösung raus hatte, war es kein Problem mehr.

Außerdem ist in den Maps auch eine gute Lernkurve enthalten. Die ersten Tests sind nicht besonders schwer, aber mit steigendem Fortschritt steigt auch der Anspruch der Rätsel. Somit werden Neulinge nicht überfordert und Profis werden sich nicht langweilen, ein guter Ausgleich. Insgesamt besteht der Mod übrigens aus 19 Testkammern - wie

das Originalspiel. Lediglich das Ende ist etwas seltsam. Nachdem der Aufzug aus Testkammer 19 ewig gefahren ist, steht ihr plötzlich auf der Tür statt auf dem Boden. Diese öffnet sich auch kurz darauf und ihr fällt in einen endlos tiefen Aufzugschacht. Ende. Einen BTS-Bereich geschweige denn ein Zusammentreffen mit GLaDOS oder der anderen Computerstimme gibt es leider nicht, und das Ende wirkt etwas merkwürdig - vor allem, weil zwischendurch immer wieder von einer Überraschung („Surprise“) die Rede ist. Dennoch ist der Mod deswegen nicht schlecht. Gerade für Energieball-Fans ist er sehr empfehlenswert.

Unser Urteil:

8,5 / 10

Pro / Contra:

- + **Guter Schwierigkeitsgrad**
- + **Keine unfairen Stellen**
- + **Interessante neue Testelemente**
- **Sehr abruptes Ende
(kein BTS, Bosskampf etc.)**

Mod-Tutorial

Bereits seit Ausgabe 2 berichten wir euch regelmäßig über gute oder weniger gute Mods. Und da wir das bisher immer vergessen haben, wollen wir nun endlich eine Anleitung nachreichen, wie man Mods überhaupt installiert, sowie eine Liste von Download-Links der bisher getesteten Mods - besser spät als nie! ^^

Um einen Mod zu installieren, gibt es zwei Methoden. Manche Mods kommen nämlich bereits als .exe-Datei an, so z.B. *Portal Prelude*. Diese müsst ihr dann einfach ausführen und installieren. Vorsicht: Bei .exe-Dateien immer vorher einen Virenskan machen, aber da erzählen wir euch wahrscheinlich nichts neues. Trotzdem: Uns trifft keine Schuld, sollte einer der Mods, von denen ihr bei uns lest, sich bei euch als Virus herausstellen (was aber mehr als unwahrscheinlich ist ;-)).

Die zweite Variante ist sowieso die häufige-



Portal Prelude war unser erster getesteter Mod: Spannende Story, hoher Schwierigkeitsgrad.

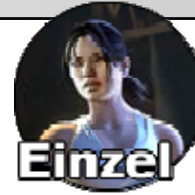
re. Ihr bekommt nach dem Download einen Ordner (der meist noch in einer .rar-Datei verpackt ist), diesen müsst ihr einfach in den Ordnerpfad **Steam/Steam Apps/sourcemods** kopieren und Steam neustarten. Schon sollte der Mod spielbar sein.

Hier jetzt noch die Linkliste der bisher getesteten Mods:

Alle bisher getesteten Mods:			
Mod	Download-Link	Ausgabe	Wertung
Portal Prelude	http://www.portalprelude.com	Ausgabe 2	9,5 / 10
Portal: New Adventure	http://www.moddb.com/mods/portalnew-adventure	Ausgabe 3	4,5 / 10
Portal 2 - The Core	http://www.moddb.com/mods/coremod	Ausgabe 4	6,5 / 10
Blue Portals	http://www.moddb.com/mods/blue-portals	Ausgabe 5	6 / 10 (Bonus: 8 / 10)
Portal Project Beta	http://www.moddb.com/mods/portal-project-beta *	Ausgabe 6	6,5 / 10
Portal Rexaura	http://www.moddb.com/mods/rexaura	Ausgabe 8	8,5 / 10

* Der Mod scheint im Moment nicht verfügbar zu sein. Ob und wann er wieder gedownloadet werden kann, können wir euch leider nicht sagen.

No Money for Chambers #1



von DaMaGepy

Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=2238

Schon das Vorschaubild im *Steam-Workshop* verrät, was es mit *No Money for Chambers #1* auf sich hat, und der Titel der Map unterstreicht dies: Hier spielt ihr (teilweise) unter freiem Himmel, was die Map aus optischer Sicht auf jeden Fall schon einmal zu etwas Besonderem macht. Aber stimmt auch der spielerische Aspekt? Wir haben es getestet und sagen: Ja, mit kleinen Einschränkungen!

Zunächst merkt ihr noch nicht viel von der Frischluft-Atmosphäre. Ihr startet wie gehabt in einer Testkammer mit vier Wänden, die zwar ein Loch in der Decke hat, aber da sich darüber noch ein zweites Stockwerk befindet, ist der freie Himmel noch in weiter Ferne. Zunächst gilt es, einen Würfel durch eine kleine Öffnung zu schleudern, damit er auf einem Schalter landet. Das ist fast schon ein Glücksspiel und erfordert sicher mehrere Versuche, da die bewusste Portalfläche ein wenig zu groß ist und keinerlei Anhaltspunkte zur richtigen Positionierung des Portals bietet. Hier gilt „Probieren geht über Studieren“, aber immerhin hat ein Fehlversuch keine schlimmeren Folgen, als dass ihr kurz das Portal versetzt und per Button einen neuen Würfel anfordert. Trotzdem nervt diese Stelle ein wenig. Wer sich davon aber nicht gleich abschrecken lässt, der erlebt eine Etage höher eine Verbesserung. Es gilt, mittels richtiger Positionierung der Portale euch selbst sowie einen Kubus an mehreren Emanzipationsgrills vorbei zu schmuggeln.

Nachdem ihr diese beiden Indoor-Testkammern gelöst habt, folgt der Punkt, der die Map optisch zu einer Delikatesse macht. Ihr seid dann nämlich noch nicht am Ziel, tretet aber ins Freie. Das Spielprinzip schlägt ab hier um, von Portal-Rätseln zu einer Ostereiersuche - viereckige Ostereier! Speicherkuben! Eine Treppe trennt euch nämlich noch vom Ziel,

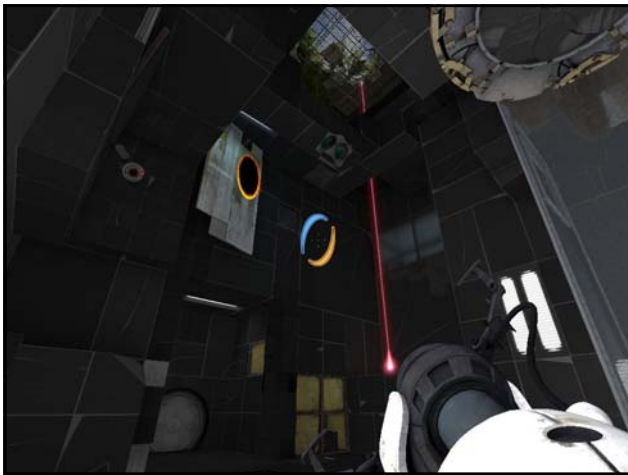
Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Verfallen
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	optional
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel



P-Body bleibt hier, aber ihr könnt als Atlas (im Einzelspieler-Modus!) die Map lösen. Nette Idee!

welche aus sieben ausfahrbaren Stufen besteht. Jeweils eine Stufe fährt heraus, wenn einer von sieben Kubusschaltern aktiviert wird. Diese Würfel gilt es, in der freien Natur zu finden. Sie könnten beispielsweise unter einem Busch liegen oder auf einem Felsvorsprung thronen. Sucht sie einfach, mehr könnt ihr nicht tun! Klar, das ist nicht das *Portal*-Prinzip, aber es ist doch mal etwas erfrischend anderes! Da allerdings nur fünf Würfel in der Natur verteilt sind, fehlen logischerweise zwei. Zum einen könnt ihr versuchen, den Reflektorkubus aus den vorherigen Testkammern herauszuho-



Würfelschleuder: Dieses „Rätsel“ im ersten Raum der Map nervt leider ein wenig.



Heiße Sache: Umweltverschmutzer haben Dosen in der Map liegen lassen, die schnell Feuer fangen.

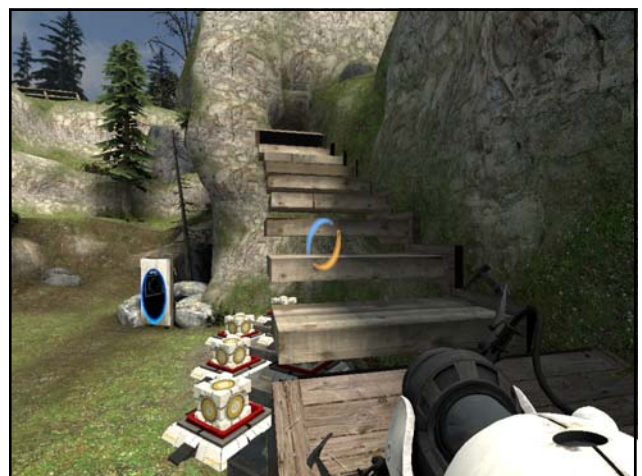
len. Den fehlenden siebten Würfel findet ihr in einer versteckten Höhle, gesichert durch ein Laserrätsel der etwas anderen Art. Allerdings gilt hier auch das Motto „Qual der Wahl“, denn es ist mit ein wenig Geschick durchaus möglich, fehlende Stufen zu überspringen, so dass nicht alle Würfel gefunden werden müssen. Entscheidet also selbst, was euch lieber ist: Die Würfelsuche oder eine schwierige Sprungpassage?

Aufmerksamen Spielern wird in dieser Map außerdem der eine oder andere Fragezeichen-Knopf an der Wand auffallen. Hierbei handelt es sich um Hilfestellungen: Betätigt ihr den Knopf, wird ein kleiner Tipp eingeblendet, der zwar alles anderes als eine Komplettlösung ist, vielleicht aber den entscheidenden Denkanstoß liefert. Ein besonderes Schmankerl ist

außerdem, dass ihr als Atlas spielt. Zusammen mit P-Body startet ihr in einem Co-op-Endraum, aber P-Body bleibt nur in seinem Aufzug stehen, ohne sich auch nur einen Zentimeter zu bewegen, so dass Atlas sich allein aus dem Weg macht. Wir finden es generell super, dass wir hier mal nicht Chell oder Bendy sind, aber es ist etwas schade, dass die Anwesenheit von P-Body nach wenigen Sekunden vergessen ist und nichts mehr zur Sache tut. Wäre es nicht ein netter Abschlussgag gewesen, P-Body am Ende vor den Zielaufzug zu stellen, nach dem Motto „Er hat die Map auf seine Weise gelöst und keiner hat's gesehen“? So erwartet euch ein ganz gewöhnliches Level-Ende, und dass ihr Atlas seid, tut nichts mehr zur Sache. Schade, aus diesem sehr guten Ansatz hätte man leicht noch mehr machen können.



Ein versteckter siebter Würfel: Um ihn zu erhalten, müsst ihr dieses Laserrätsel lösen.



Fertig! Die sieben Würfel sind auf den Schaltern verteilt, nun ist die Treppe komplett. Auf zum Ziel!

Dennoch, wir empfehlen die Map guten Gewissens weiter. Vollprofis fühlen sich vielleicht ein wenig unterfordert, ein normaler Spieler ist aber knapp 20 Minuten beschäftigt - womöglich sogar deutlich länger, wenn ihr zwischendrin einfach mal stehen bleibt, um die Natur zu genießen! Hier fehlt eigentlich nur noch ein springendes Reh, dann könnten wir GLaDOS echt mal was erzählen!

Unser Urteil:

4,5 / 5



Der Beweis: Wir sind tatsächlich Atlas! Nur eine Frage stellt sich uns: Wo sind denn bitte schön die blauen Streifen auf der Portal Gun?

Kleines Fotoalbum der Portal-Naturfreunde



Hier wäre ein guter Platz für ein Picknick ...



Der Berg ruft. Der Speicherkubus auch!

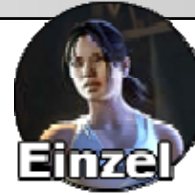


Na, das sind ja schönes Aussichten! ^^



Auf des hohen Berges Spitze ... ist das eine Kamera?!

tc_vitrified



von Chicken Mobile

Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=2268

Unter dem mehr als merkwürdigen Namen *tc_vitrified* verbirgt sich der Beitrag von Chicken Mobile zu einem Mapping-Contest, den thinkingwithportals.com im Sommer 2012 veranstaltete. Als wir diesen Test geschrieben haben, stand noch nicht fest, welche Map gewonnen hat, wir halten *tc_vitrified* aber auf jeden Fall für einen heißen Kandidaten.

Dabei gibt's spielerisch gar nicht mal so viel zu tun, die Map punktet hauptsächlich durch Optik - das dafür aber so gut, dass ihr gar nicht merkt, wie klein das enthaltene Puzzle in Wirklichkeit ist. Denn würden wir uns alles wegdenken, das nicht zum eigentlichen Rätsel gehört, käme eine Mini-Map heraus, der wir womöglich nicht die vollen 5 Punkte gegeben hätten.

Andererseits vielleicht auch doch, denn immerhin spielt hier ein Custom-Element mit. Dabei handelt es sich um eine blaue Lichtkugel, die mitten im Raum schwebt. Sie wird euch zunächst nur wie ein optischer Effekt vorkommen, aber recht schnell werdet ihr merken, dass es sich hierbei um einen entscheidenden Bestandteil des Rätsels handelt. Was genau die Lichtkugel tut, verraten wir euch jetzt allerdings nicht - das selbst herauszufinden, ist immerhin ein Teil eurer Aufgabe beim Spielen der Map!

Habt ihr das kleine Rätsel gelöst, erwartet euch noch einmal eine optische Entdeckungsreise. Ihr gelangt in einen Bereich außerhalb des eigentlichen Testbereichs und dürft mal wieder die Arbeitsplätze der

Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Cave Johnson
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel



Zurück in die Vergangenheit: Die Map spielt in den alten Anlagen aus Cave Johnsons Zeit.



Rätselraum: Der spielerische Hauptteil der Map findet in dieser unterirdischen Halle statt.



Nanu? Was zieht das orange Gel hier denn für merkwürdige Kreise? Findet es heraus!

Aperture-Wissenschaftler, wie sie in den 50er Jahren aussahen, besichtigen. Zudem erwartet euch ein kleines Easter Egg. Ein letzter Button löst einen Teileinsturz der Anlage aus, was euch wiederum den Weg zum Ausgang ebnet. Wir finden: Auch, wenn das Rätsel an sich nicht allzu umfangreich ist: Das Zusammenspiel mit der phänomenalen Optik und das neue Custom Element rechtfertigen auf jeden Fall die volle Punktzahl! Wir empfehlen die

Map weiter und wünschen Chicken Mobile eine gute Platzierung im Wettbewerb.

Unser Urteil:

5 / 5

>>> Map Check

Joint Potential



von Moth & Skotty

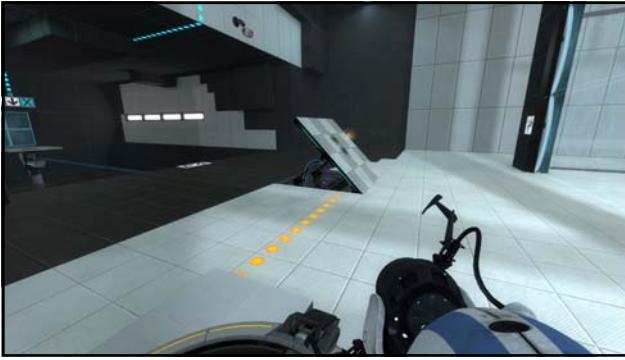
Teil 1: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=2280

Teil 2: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=2283

Joint Potential ist eine 2-teilige Co-op-Map, die ebenfalls für den Mapping Contest entstand. Dabei stammt der erste Teil von Moth, der zweite von Skotty - beide Parts lassen sich aber auch problemlos unabhängig voneinander spielen, ohne dass man den jeweils anderen Teil kennen muss. Die Besonderheit an *Joint Potential* ist der Einsatz des Energieballs - unseres Wissens handelt es sich um das bisher einzige Co-op-Projekt mit Energieball.

Infokasten

Optik-Wertung:	9,5 / 10
Thema:	Clean Aperture
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

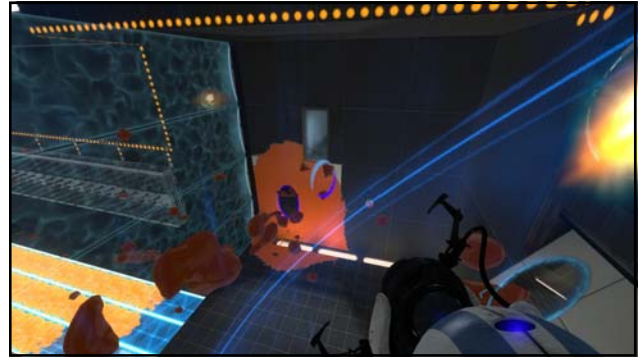


Los geht's! Der erste Raum ist noch recht einfach und stellt euch den Energieball vor.

Wenn man beide Maps zusammen nimmt, erwarten euch insgesamt fünf Räume, von denen jeder den Energieball mit anderen Testelementen aus *Portal 2* kombiniert, beispielsweise Lichtbrücken, blaues und oranges Gel. Den ersten Raum könnte man dabei vielleicht noch als eine Art Tutorial ansehen, aber bereits im zweiten Abschnitt muss das Wissen, dass Energiebälle an schrägen Flächen ihre Flugrichtung ändern, fachmännisch angewandt werden. Für Leute, die *Portal 1* nicht kennen und den Energieball noch nie zuvor gesehen haben, ist diese Map also vielleicht nicht unbedingt der beste Einstieg, wenngleich gut spielbar.

Optisch befinden wir uns weitgehend in handelsüblichen Testkammern im Clean Aperture-Design, ohne grafische Besonderheiten. Eine Ausnahme bildet eine kleine Überraschung, die euch am Ende des ersten Teils erwartet. Wenn ihr glaubt, die Map bereits gelöst zu haben, landet ihr stattdessen in einem kleinen Stückchen BTS-Area. Hier sausen in riesigen Rohranlagen Kugeln an euch vorbei, und ihr müsst eine der Kugeln in euren Besitz bringen, damit diese einen Laser unterbricht, wodurch sich wiederum der Durchgang zur nächsten Testkammer öffnet. Ein nettes Bindeglied, das zwar eigentlich spielerisch nicht nötig gewesen wäre, durchaus aber eine gelungene Abwechslung bietet. Beachtet hier übrigens auch das Poster, das an der Wand hängt!

Man merkt, dass hier zwei Mapping-Experten am Werk waren. Schon allein die Tatsache, dass wir den Energieball endlich einmal zu zweit erleben dürfen, stimmt uns positiv - dass aber auch das Leveldesign und der Schwierigkeitsgrad der Rätsel durchgehend genau rich-



Finales Fiasko: Im letzten Raum müsst ihr schnell an Energieball-gesteuerten Brechern vorbei.

tig sind, ist umso besser. Selbst eine Sprungeinlage, die mit blauem Gel und dem korrekten Versetzen einer Lichtbrücke zu tun hat, funktioniert besser als angenommen - wir haben zuerst geschluckt, als uns klar wurde, was hier zu tun ist, die praktische Ausführung hat aber weitaus besser funktioniert, als wir befürchtet hatten. Wenn wir trotzdem zwanghaft einen negativen Punkt suchen wollten, dann könnten wir erwähnen, dass teilweise schräg stehende Lichtbrücken genutzt werden müssen, um den Energieball umzulenken, dass aber oft viele Versuche dazu gehören, bis ihr die richtige Position und Ausrichtung für die Lichtbrücke herausgefunden habt. Immerhin können hier bereits wenige Zentimeter über Erfolg oder Misserfolg entscheiden. Ein paar kleine Orientierungshilfen wären hier durchaus nicht schlecht gewesen. Trotzdem sind uns die beiden Maps auch so sehr gut in Erinnerung geblieben. Wer den Energieball ohnehin kennt und mag, kommt nicht an *Joint Potential* vorbei - alle anderen lernen hier ein neues interessantes Testelement kennen und werden womöglich ebenfalls zu Energieball-Fans.

Im Wettbewerb belegte Teil 1 übrigens einen hervorragenden 3. Platz, und auch Teil 2 konnte sich mit Platz 10 durchaus noch deutlich im oberen Mittelfeld halten. Glückwunsch!

Unser Urteil:

4,5 / 5

PTI: Das Co-op-Update

Freudige Überraschung am 16. August: Nachdem wir *Steam* gestartet hatten, begann *Portal 2*, ein Update zu downloaden. Das ist an sich noch nicht ungewöhnlich. Als wir aber im Spiel nachsahen, durften wir feststellen, dass nun tatsächlich die lang ersehnte Co-op-Unterstützung für den Workshop nachgereicht wurde. Hurra!

Wenn ihr, wie gewohnt, den In-Game-Editor startet, befindet sich im Datei-Menü nun ein neuer Eintrag mit der Beschriftung „Kooperations-Puzzle“. Klickt ihr diesen an, werden die Eingangs- und Ausgangstüren durch ihre Gegenstücke aus dem Co-op-Modus ersetzt. Ansonsten bleibt die Bedienung des Editors die gleiche, ihr müsst euch also an keine neuen Funktionen gewöhnen. Lediglich zur Ausgangstür solltet ihr wissen, dass diese auch dann zu ist, wenn ihr einstellt, dass sie geöffnet starten soll. Sie öffnet sich dann von allein, sobald beide Spieler gleichzeitig vor ihr stehen. Würdet ihr sie verschlossen starten lassen, wäre zusätzlich eine manuelle Öffnung, etwa durch einen Schalter, notwendig.

Wenn ihr eine erstellte Co-op-Map testen wollt, bevor ihr sie veröffentlicht, braucht ihr dazu erfreulicherweise nicht zwingend einen Freund. Das Testspiel wird automatisch im Split-Screen-Modus gestartet - durch Drücken der Taste „R“ entscheidet ihr, ob ihr Atlas oder P-Body steuern wollt. So könnt ihr zwar nicht beide Figuren gleichzeitig bewegen, was aber in den meisten Fällen auch nicht nötig sein wird - für die wenigen Ausnahmen muss dann eben doch ein menschlicher Testpartner her! Wir finden es übrigens sehr schön, dass wir Atlas und P-Body steuern dürfen, wie wir es gewohnt sind, und nicht zwei Bendys.

Als Co-op-Freaks finden wir schon jetzt, dass das Update eine neue Bereicherung für das Spiel darstellt. Zwar gibt es noch Kinderkrankheiten wie etwa einen sehr langsamen Verbindungsaufbau, aber bereits an die 1.000 verfügbare Co-op-Maps in den ersten beiden Tagen versprechen viel Spielspaß. Eine Warnung allerdings für die Besitzer des Razer Hydra: Wenn ihr Co-op-Maps aus dem Workshop



Ein kleines Häkchen im Menü schaltet eure Map zwischen Einzel und Co-op um.



Auf ins gemeinsame Abenteuer! Zwei Bendys symbolisieren den Co-op-Startraum im Editor.

spielen wollt, müsst ihr das *Sixense Motion Pack* vorübergehend deaktivieren, was durch Umbenennung des Ordners **/portal2_sixense** in eurem *Portal 2*-Verzeichnis geht. Andernfalls wird das Spiel beim Versuch, eine Verbindung aufzubauen, abstürzen.

Wenn ihr übrigens noch Freunde braucht, um *Portal 2* gemeinsam zu spielen: Auch daran hat Valve gedacht! Einige *Portal 2*-Spieler bekamen einen Rabattgutschein über 75 % geschenkt, der zur Weitergabe an einen noch *Portal 2*-losen Freund gedacht ist. Ein sehr netter Zug von Valve, der die Anzahl der *Portal 2*-Spieler sicher wieder um einiges erhöhen wird. Danke für das Update! Und über die besten Co-op-Maps berichten wir natürlich, wie gewohnt, jeden Monat im Portal-Magazin.

Workshop-Testecke

In dieser Kategorie stellen wir euch *PTI*-Maps in alle Kürze vor. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen. Heute: Co-op Special!



Co-op Vents (von Rondo)

Co-op Vents hat uns sehr gut gefallen. Die Map bietet zwar keine technischen Besonderheiten, ist aber spielerisch tadellos. Atlas und P-Body werden beim Versuch, einen Begleiterkubus aus einem Gang zu holen, voneinander getrennt. Jeder läuft nun für sich durch die Gänge, wobei ihr euch in zwei Räumen wiederseht, ohne euch direkt zu erreichen, aber dennoch zusammenarbeiten müsst, um ein Laserrätsel zu lösen. Rondos Map ist ein gelungener Test für 10 Minuten *Portal 2* zwischendurch.

Unser Urteil: **5 / 5**

Trials of Cooperation (von M500)

Trials of Cooperation ist eine Map der Sorte, wo sich Atlas und P-Body trennen müssen und jeder für sich an einem gemeinsamen Ziel arbeitet. Ist jeder von euch in seinem Raum angekommen, müsst ihr versuchen, durch eine Glasscheibe hindurch in Teamwork ein Laserrätsel zu lösen. Nervig: Der Laser schaltet sich immer wieder aus, so lange ihr nicht auf einem Schalter steht! Das macht das Lösen des Rätsels nicht gerade einfacher. Alles in allem ist die Map ganz nett, mehr aber nicht.

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



The Wet Jump (von Disabled Logic)

The Wet Jump stellt euch direkt zu Beginn blaues und oranges Gel zur Verfügung. Dieses benötigt ihr nicht nur, um aus einer großen Grube herauszukommen, sondern auch später immer wieder. Auch eine Lichtbrücke und eine große Armee von Geschütztürmen spielen mit. Ihr bekommt es hier mit einem nicht allzu schwierigen, aber trotzdem sehr guten Rätsel zu tun, das mehrere Lösungswege anbietet, von denen aber nur einer letzten Endes auch funktioniert. So mögen wir *Portal*!

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

Aufzugsvideos

Ihr kennt ja die Aufzüge am Anfang und Ende jeder Testkammer, nicht wahr? Nun, es besteht die Möglichkeit, eigene Videos in die Aufzüge einzubauen!

Zunächst ein kleiner Exkurs, wie man Aufzüge überhaupt in die Map einbaut, aber im Schnelldurchlauf:

- Setzt eine **func_instance** in eure Map, verlinkt sie mit der VMF-Datei **instances/turbine_elevator/arrival_elevator_a4_base.vmf** und gebt ihr den Namen **Arrival_Elevator**
- Danach setzt an exakt die gleiche Stelle (auf den Millimeter genau) noch eine zweite **func_instance**, verlinkt sie mit **instances/turbine_elevator/arrival_elevator_a4_logic.vmf** und nennt sie **Arrival_Logic**

Das ist ein Ankunftsauzug für den Start des Levels. Für einen Aufzug am Ende des Levels geht genauso vor, nur denkt euch überall ein „departure“ statt einem „arrival“ in den Text.

Mauert den Aufzug weitgehend ein und lasst nur dort, wo der Spieler aus dem Aufzug heraus tritt, eine kleine Öffnung.

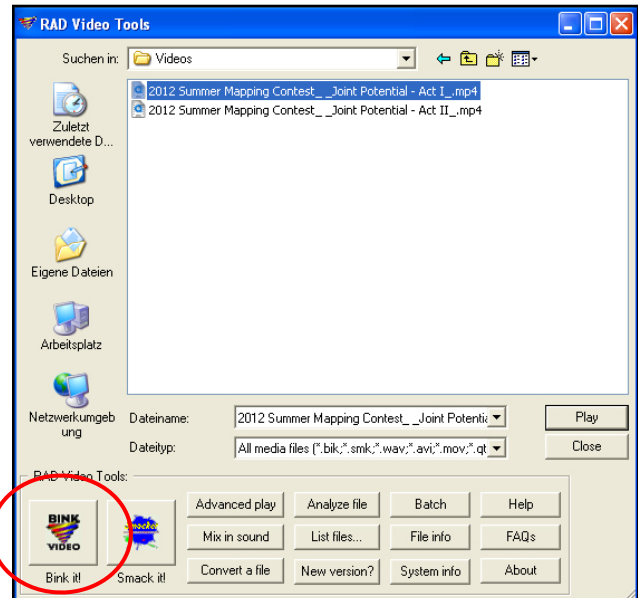
Voila, das wäre der Aufzug! Nur eben bisher noch ohne Custom Video, aber dazu kommen wir jetzt.

1. Das Video vorbereiten

Zunächst muss das gewünschte Video existieren, und zwar im Format **.bik**

Mit *RAD Video Tools* könnt ihr eure Videos in .bik-Dateien umwandeln. Ihr bekommt das Programm hier gratis zum Download: <http://www.wintotal.de/softwarearchiv/index.php?rb=1022&id=605>

Wenn ihr das Programm installiert habt, öffnet **radvideo.exe**



RAD Video Tools: Dieses kleine Tool wandelt eure Videos ins .bik-Format um.

Klickt das Video, das ihr umwandeln wollt, einfach (also nicht mit Doppelklick) an und klickt links unten auf die Schaltfläche „Bink it!“

Das Video wird nun in eine .bik-Datei umgewandelt. Diese kopiert oder schiebt ihr in folgenden Ordner: **Steam\SteamApps\common\portal 2\portal2\media**

Falls ihr keine eigenen Videos verwenden wollt, sondern nur die bereits vorhandenen Videos, dann findet ihr auf dieser Seite eine Liste, welche Videos es gibt und wie die entsprechenden Dateien heißen: http://developer.valvesoftware.com/wiki/List_of_Portal_2_Movies

2. Das Video in die Map einbinden

Fügt in eure Map eine weitere **func_instance** ein und verlinkt sie mit **instances/transitions/arrival_departure_transition_ents.vmf** - der Name ist hier egal.

Schiebt das neue Objekt an eine Stelle, die der

Spieler nicht erreichen kann oder mauert es irgendwo ein.

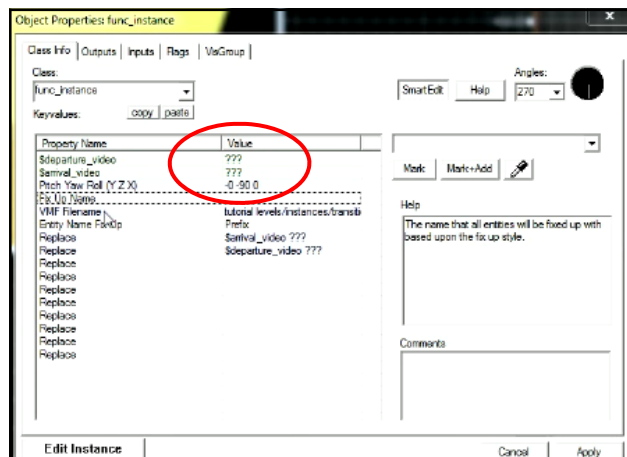
Geht in die Eigenschaften (Properties) des neuen Objekts, wo euch nun zwei Variablen auffallen werden: **\$arrival_video** und **\$departure_video**

Für ein Video im Ankunftsanzug, ersetzt die drei „???“ bei **\$arrival_video** durch **media/videoname.bik**, wobei „videoname“ der Name eurer Videodatei ist. Wenn ihr die Datei also „testfilm.bik“ genannt habt, dann schreibt **media/testfilm.bik**

Wenn das Video in den Aufzug am Ende des Levels soll, dann ersetzt entsprechend bei **\$departure_video** die drei „???“

Map speichern und kompilieren, fertig!

Wenn ihr eine Map veröffentlichen wollt, die ein Custom Video enthält, dann müsst ihr die .bik-Datei mit veröffentlichen. Am besten legt auch für unwissende Spieler eine .txt-



In den Eigenschaften der arrival_departure_transition_ents könnt ihr die Videos auswählen, die euer Aufzug abspielen soll. Also dann, Film ab!

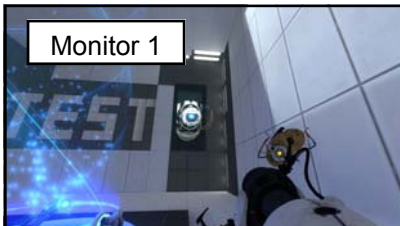
Datei bei, die erklärt, wo die .bik-Datei hin gespeichert werden muss. Wenn aber die .bik-Datei fehlt, läuft die Map trotzdem fehlerfrei. Der Bildschirm wird dann einfach weiß leuchten und kein Video zeigen, aber die Map an sich funktioniert trotzdem.



Errungenschafts-Guide



Heute geht es nur um eine einzige Errungenschaft, nämlich *Durchschlagender Erfolg*. Dabei gilt es, im 8. Kapitel elf verschiedene Wheatley-Monitore zu zer-deppern. Wir erklären euch, wie ihr das anstellt!

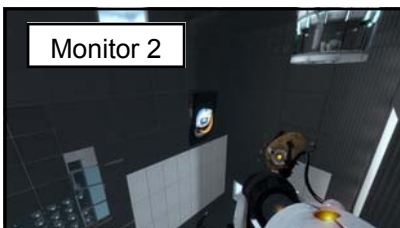


Monitor 1



Monitor 1 (Testkammer 1/19)

Der Monitor ist recht einfach zu treffen. Beschleunigt einfach den Würfel in zwei übereinander platzierten Portalen und lasst ihn dann an der gegenüberliegenden Wand rausfliegen.

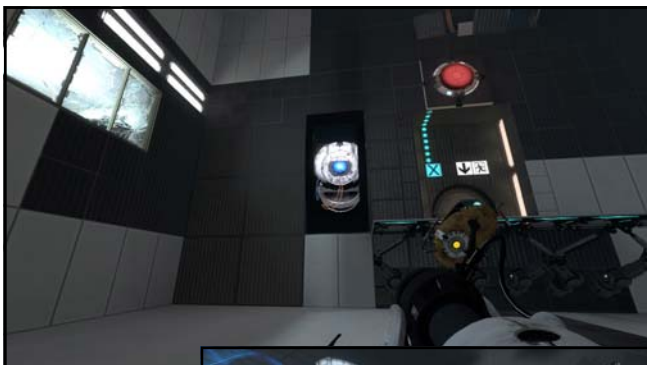


Monitor 2



Monitor 2 (Testkammer 2/19)

Hier funktioniert es ähnlich. Anstatt den Würfel mit Portalen zu beschleunigen, sollte ihr ihn vom oberen Punkt des Flutlicht-tunnels fallen lassen.



Monitor 3

Monitor 3 (Testkammer 3/19)

Wie bereits zuvor, müsst ihr einfach den Flutlichttunnel benutzen, um den Monitor zu treffen.



Monitor 4

Monitor 4 (Testkammer 4/19)

Hier wird es mal zur Abwechslung etwas anders. Um den Monitor hier zu zerstören, müsst ihr den Geschützturm auf ihn ausrichten, sodass dieser auf den Monitor schießt. Das tut er übrigens von selbst, wenn ihr ihn auf den Boden stellt.



Monitor 5



Monitor 5 (Testkammer 5/19)

Auch hier müsst ihr wieder den Flutlichttunnel benutzen, um einen Würfel gegen den Monitor zu werfen. Die richtige Platzierung des Portals erfordert Ausprobieren.



Monitor 6



Monitor 6 (Testkammer 5/19)

Auch den zwei Monitor hier könnt ihr zertrümmern. Lasst den Würfel einfach ganz rechts an der Schräge rausfliegen



Monitor 7

Monitor 7 (Testkammer 6/19)

Dieser Monitor ist wohl am einfachsten zu treffen. Springt einfach mithilfe der Katapultplattform gegen ihn.

Monitor 8 (Testkammer 11/19)

Diesen Monitor müsst ihr mit dem Laser kaputtbrutzeln. ^^



Monitor 8

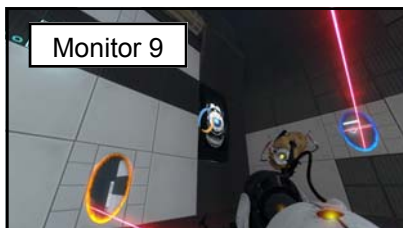


Monitor 9 (Testkammer 12/19)

Auch hier müsst ihr den Laser auf den Monitor richten, um selbigen unbrauchbar zu machen.

Monitor 10 (Testkammer 15/19)

Wieder einmal wird der Flutlichttunnel dazu benötigt, den Monitor zu treffen. Ihr könnt wahlweise den Würfel oder euch selbst dagegen fliegen lassen.



Monitor 9



Monitor 11 (Testkammer 16/19)

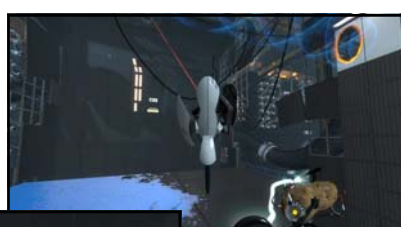
Jetzt wird's schwierig. Um diesen Monitor zu treffen, müsst ihr zunächst das blaue Gel so platzieren, dass nur zwei der drei Geschütztürme getroffen werden, der letzte also stehen bleibt. Platziert nun das Portal so am Flutlichttunnel, dass ihr zwar in selbigen rein springen könnt, er aber nicht durch das Portal geht und euch gleich wieder hinausbefördert. Dann schießt das Portal an die Portalfläche rechts von der Geschützturmplattform und lasst euch dorthin schweben. Nehmt nun den Geschützturm mit und richtet ihn auf Wheatley aus.



Monitor 10



Monitor 11



Cave Johnson

Cave Johnson war der Gründer und langjähriger Geschäftsführer von Aperture Science. Wie bei den anderen Charakteren aus dem *Portal*-Universum, sind auch über Cave Johnson nicht viele persönliche Daten bekannt. So weiß man beispielsweise nicht, wann er geboren wurde, sondern nur, dass er in den 80er Jahren verstorben ist, wobei wir allerdings auch hier kein genaues Sterbedatum kennen. Bekannt ist aber, dass Cave Johnsons Vater ein Professor für Landwirtschaft war - wohlbermerkt, ohne auch nur einen einzigen Tag in seinem Leben auf einer echten Farm verbracht zu haben! Dennoch sah Cave die Arbeit seines Vaters als das Rückgrat seiner eigenen Firma an, die er im Jahr 1943 gründete. Damals stellte Aperture Science offiziell Duschvorhänge für den Militärgebrauch her, insgeheim wurde aber sehr früh mit Experimenten bezüglich der Portal-Technik begonnen.

Im Lauf der Jahre folgte ein Auf und Ab der Firma, worüber wir in Ausgabe 2 in unserem Special über Aperture Science berichtet haben, deshalb wiederholen wir uns an dieser Stelle nicht. Wichtig ist aber, dass Aperture in den frühen 80er Jahren in finanziellen Schwierigkeiten war. Unter dem Druck, ein neues erfolgreiches Produkt entwickeln zu müssen, kaufte Cave Johnson Mondgestein für 70 Millionen Dollar, weil er glaubte, dass es sich hierbei um einen phänomenalen Portalleiter handelte. Das stimmt, die mit gemahlenem Mondstaub bestrichenen Wände stellen wirklich hervorragende Portalflächen dar - gleichzeitig griff der Mondsteinstaub aber auch Cave Johnsons Lungen an. Er erkrankte schwer, begann zu halluzinieren und starb schließlich in der zweiten Hälfte der 80er Jahre - nicht, ohne vorher die Idee zu haben, man könne doch seinen Geist in einem Computer archivieren. Aus dieser Idee entstand GLaDOS, doch Cave Johnson selbst erlebte die Vollendung seines Gedankens nicht mehr, so dass stattdessen seine Assistentin Caroline in GLaDOS eingespeist wurde.



Cave Johnson in den 50er Jahren. Das Gemälde basiert auf einem bekannten Foto von Walt Disney.

Dennoch ist Cave Johnson noch heute in Aperture allgegenwärtig, zumindest in den alten Anlagen. Da er nämlich nicht alle Tests persönlich überwachen konnte, nahm er Lautsprecheransagen auf, die den Testsubjekten Feedback geben sollten. Ob diese Aufnahmen wirklich immer zum Ablauf des Tests passen, darüber lässt sich streiten, funktionieren tun sie jedenfalls noch heute, was Chell ausgiebig spüren darf.

Als Spieler lernt ihr Cave Johnson erst in *Portal 2* wirklich kennen, aufmerksamen Zockern wird aber bereits in *Portal 1* eine kleine Anspielung auf den Firmengründer auffallen. Im Ratman-Versteck in Testkammer 17 sind einige Fotos von Cave Johnson an die Wand ge-



Ein Portrait von Cave Johnson in den 70er Jahren ...



... und in den 80er Jahren, nur wenige Jahre vor seinem Tod.



Cave Johnson und seine reizende Assistentin Caroline.

pinnt, jedoch wurde der Kopf mit einem Begleiterkubus überklebt. Etwas weiter unten stehen geheimnisvolle Login-Daten: „cjohnson“ mit dem Passwort „tier3“. Das waren die Zugangsdaten, mit denen man sich vor dem Release von *Portal 2* auf www.aperturescience.com einloggen konnte, um Informationen zum Spiel zu erhalten.

Aber auch in *Portal 2* lernt ihr Cave Johnson nicht persönlich kennen. Ihr hört nur, wie gesagt, seine Stimme in Form der Bandansagen in den alten Anlagen. Außerdem hängen diverse Gemälde des Geschäftsführers in den Büros herum, die aus verschiedenen Jahrzehnten stammen und somit Cave im Wandel der Zeit zeigen. Übrigens basiert Cave Johnsons Gesicht auf dem von Bill Fletcher, einem Animator von Valve. Ein Foto von ihm können wir hier leider nicht zeigen, aber auf Facebook gibt's eins zu sehen: [http://www.facebook.com/](http://www.facebook.com/photo.php?fbid=397030733692651)

[photo.php?fbid=397030733692651](http://www.facebook.com/photo.php?fbid=397030733692651) (auch ohne Account aufrufbar). Bill Fletcher ist derjenige ganz rechts, die anderen beiden Personen sind Cosplayer von Cave Johnson und Caroline. Im Spiel gesprochen wird Cave Johnson im englischen Original von J.K. Simmons, in der deutschen Fassung von Rüdiger Schulzki, den manche Cartoon-Fans vielleicht noch als die Stimme von Shredder in *Teenage Mutant Hero Turtles* kennen.

Über den Charakter von Cave Johnson kann man abschließend sagen, dass er zielstrebig ist und seine Firma um jeden Preis nach vorne bringen möchte. Er machte klar, dass er der Boss ist, und seine Mitarbeiter vertrauten ihm, obwohl seine Ideen teilweise größtenwahnsinnig waren. Er nahm kein Blatt vor den Mund und sagte frei heraus, was er dachte, und genau das ist es, was ihn bei vielen Spielern so beliebt macht.



Fotos von Cave Johnson in *Portal 1*, nur sein Gesicht sieht man hier noch nicht.



Aperture Science zu Cave Johnsons Zeiten: Nicht sehr luxuriös, aber zum Testen hat es gereicht!

Musikspiele

Folge dem Rhythmus! Spüre den Beat! Unter diesen und ähnlichen Motos stehen Musikspiele. Die Vielfalt der Rhythmus-Games ist sehr groß: Manche kommen mit den normalen Eingabegeräten zurecht, manche liefern eine halbe Orchesterausrüstung als spezielles Zubehör mit. Manche haben fest einprogrammierte Songs, andere könnt ihr mit jedem gewünschten Lied aus eurer eigenen Musiksammlung zocken. Anlässlich des Release von Chikoritas neuem Suchtspiel *Beat Hazard* stellen wir euch in dieser Ausgabe einen bunten Querschnitt durch verschiedene Musikspiele vor - natürlich weit entfernt von jedem Anspruch auf Vollständigkeit, aber vielleicht trotzdem mit der einen oder anderen interessanten Informationen. Viel Spaß - und lasst die Macht der Musik auf euch wirken!



Bildquelle: Offizielles Artwork von Nintendo



Audiosurf

Audiosurf haben wir schon öfter im Zusammenhang mit *Portal* erwähnt, denn immerhin wird zusammen mit dem Spiel der Soundtrack zur *Orange Box* ausgeliefert, und wenn ihr *Still Alive* zockt, verwandelt sich euer Fahrzeug in eine Portal Gun. Ihr könnt aber auch jedes beliebige andere Lied aus eurer Sammlung „fahren“. Dabei kommen euch verschiedenfarbige Blöcke entgegen, die ihr in der richtigen Reihenfolge einsammeln (oder auslassen) müsst, um möglichst viele Punkte zu ergattern. Das Spiel gewann übrigens beim Independent Game Festival 2008 den Audio Award. Und noch ein nutzloser Fakt am Rande: Die *Audiosurf*-Demo war Chikoritas erster Eintrag in der *Steam*-Bibliothek!

Beat Hazard

Beat Hazard ist zur Zeit ein Suchtspiel von Chikorita. Genau wie in *Audiosurf* könnt ihr eure eigene Musiksammlung zocken, spielerisch bekommt ihr es dabei mit einem Bullet Hell Shooter á la *Touhou* zu tun. Ihr steuert ein kleines Raumschiff durch den Weltraum und müsst andere kleinere und größere Raumschiffe sowie gigantische Weltraum-Ungeheuer abknallen. Wann welche Gegner erscheinen, wird dabei durch die gespielte Musik berechnet. Neben verschiedenen Spielmodi unterhält auch der Multiplayer-Modus, den ihr sowohl im Team als auch gegeneinander spielen könnt. Unsere Empfehlung: Schlagt zu, es lohnt sich!





Dance Dance Revolution

Dance Dance Revolution, in Europa weitgehend unter dem Namen *Dancing Stage* bekannt, ist ein berühmtes Musikspiel von Konami, das zusammen mit einer Tanzmatte ausgeliefert wird. Auf dieser Unterlage, die ihr wie einen Controller an die Konsole anschließt, sind vier Pfeile zu sehen. Die gleichen Pfeile sausen über den Bildschirm, und ihr müsst im richtigen Moment auf den richtigen Pfeil treten. Die erste Version kam 1998 als Spielautomat in die japanischen Spielhallen, inzwischen werden aber auch fast alle Heimkonsolen bedient. Für den Gamecube erschien auch eine Version mit Mario, bei der entsprechende Remixe von Songs aus den Klempner-Hüpfspielen zum Mittanzen einladen. Für die Playstation erschien der *Dance Dance Revolution Disney Mix*, für die Wii eine eigene Version für Fans von *Winx Club*.

Donkey Konga

Donkey Konga erschien für den Gamecube - zwei Teile in Europa, in Japan sogar drei. Das Spiel kommt zusammen mit einer doppelten Buschtrommel aus Plastik. Im Takt zu einem Lied rollen bunte Fässer über den Bildschirm - je nach Farbe müsst ihr auf die linke, auf die rechte oder auf beide Trommeln schlagen, manchmal sogar in die Hände klatschen. In jedem Land wurde die Songliste leicht angepasst, so dass deutsche Spieler leider kaum noch etwas von den vielen schönen Anime-Songs aus dem japanischen Original mitkriegen. Ansonsten bleibt zu erwähnen, dass *Donkey Konga* spielerisch auf *Taiko no Tatsujin* basiert, welches es seit 2001 in den japanischen Spielhallen gibt. Das Spielprinzip ist fast das gleiche, nur Donkey Kong ist in *Taiko no Tatsujin* freilich nicht dabei.

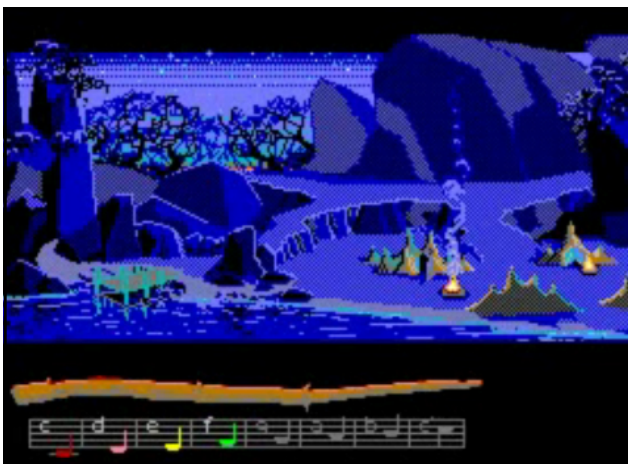


Guitar Hero

Als Beispiel für das Untergenre der Gitarrenspiele sei hier *Guitar Hero* erwähnt (ein weiterer bekannter Vertreter heißt *Rock Band*). *Guitar Hero* wurde ursprünglich von Harmonix Music Systems entwickelt, später aber von Activision weiterentwickelt und vertrieben. Zusammen mit dem Spiel erhaltet ihr eine Plastikgitarre, die zwar keine Saiten hat, dafür aber fünf Knöpfe, die ihr im richtigen Moment drücken müsst - farbige Symbole, die über das Bildschirm düsen, zeigen euch, wann der richtige Zeitpunkt ist. Die Musikauswahl in *Guitar Hero* besteht freilich hauptsächlich aus Rock und Heavy Metal. In späteren Teilen der Serie ist der Titel aber nicht mehr ganz so treffend, da sich zu der Gitarre auch Schlagzeug und ein Mikrofon als Eingabemedien hinzugesellen. Im Multiplayer macht's freilich am meisten Spaß!

Korg DS-10 Synthesizer

Der *Korg DS-10 Synthesizer*, der im Oktober 2010 für den Nintendo DS erschien, ist eigentlich kein Musikspiel, sondern tatsächlich ein Arbeitstool für Hobby-Musiker. Hier bekommt ihr es nämlich mit einem waschechten Synthesizer zu tun - eine Art Keyboard mit extrem vielen Einstellungsmöglichkeiten, aus denen man bombastische elektronische Klänge herausholen kann, wenn man nur weiß, wie's geht. Mit dem *Korg DS-10 Synthesizer* lässt sich wirklich zumindest semi-professionell arbeiten, nur habt ihr das Keyboard eben nicht in Lebensgröße vor euch stehen, sondern nur im Miniaturformat auf dem Bildschirm. Wer sich übrigens gern mal Synthesizer-Songs anhören möchte, dem empfehlen wir die Songs von unserem Freund Tax-5, zu finden auf Youtube unter dem Namen Tittlekopf.



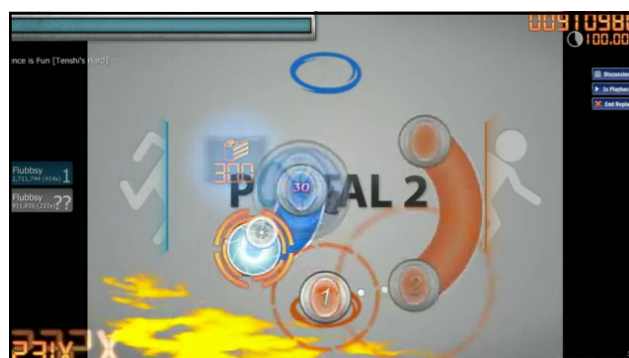
Osu!

Osu! ist eine Indie-Entwicklung von Dean Herbert, der sich selbst Peppy nennt. Das Spiel selbst sowie hunderte von Fans entwickelte Songs (so genannte „Beatmaps“) findet ihr auf der offiziellen Homepage <http://osu.ppy.sh>, wobei sogar ein paar *Portal*-Songs geboten werden. Spielerisch basiert *Osu!* auf dem DS-Titel *Elite Beat Agents*, ist aber viel weiter verbreitet als sein Vorbild. Während ein Lied läuft, erscheinen nummerierte Kreise auf dem Bildschirm, die ihr in der richtigen Reihenfolge anklicken müsst. Teilweise müsst ihr auch mit der Maus einen festgelegten Pfad entlangfahren. Da Songs aus allen Genres verfügbar sind, spricht *Osu!* so viele Spieler an, hauptsächlich werden aber J-Pop- und Anime-Beatmaps erstellt. Ein Spezialmodus basiert außerdem auf *Taiko no Tatsujin*.



Loom

Kann man *Loom* als ein Musikspiel ansehen? Nun, in Ansätzen vielleicht schon, wenngleich es sich bei dem Spiel in erster Linie um ein Adventure handelt - übrigens aus dem Hause Lucas Art (*Monkey Island*), erstmals erschienen im Jahr 1990. Ihr übernehmt die Rolle des Webers Bobbie Threadbare, der in einer magischen Welt unterwegs ist. Anders als in anderen Lucas Arts-Adventures steuert ihr euren Charakter hier aber nicht durch das Anklicken von Satzteilen wie „öffne Tür“, sondern indem ihr auf einer Zauberflöte eine bestimmte Melodie spielt, die es erstmal im Spielverlauf zu erlernen gibt - Moment mal, hat Nintendo sich hier etwa für *Zelda - Ocarina of Time* (1998) inspirieren lassen? Wie auch immer, *Loom* unterhält Freunde klassischer Adventures abendelang. Die Hintergrundmusik stammt übrigens von Peter Tschaikowski.



Klar, dass wir so einen Screenshot auswählen: Ein *Portal*-Song in *Osu!* samt passendem Hintergrund.



Samba de Amigo

Samba de Amigo von Sega ist genau das richtige Spiel für heiße Sommerpartys. Das Spiel erschien ursprünglich im Jahr 2000 für den Dreamcast, aber zu einem Neupreis von 400 Mark, woran die beige-fügten Samba-Rasseln (Maracas) Schuld waren. Entsprechend klein war die Auflage, entsprechend gesucht ist das Game heute bei Sammlern. Da die Wii-Fernbedienung so ähnlich wie die damaligen Maracas funktioniert, lag eine Neuauflage für die Wii zu Weihnachten 2008 nahe. Ihr haltet in jeder Hand eine Rassel und müsst diese in der Luft oder am Boden schütteln - je nachdem, wohin die blauen Kugeln auf dem Bildschirm fliegen. Dabei muss die Bewegung für die rechte und linke Hand nicht zwingend symmetrisch sein. Als besonderes Schmankerl für Sega-Fans hat der blaue Igel Sonic in manchen Songs einen Gastauftritt.

Sing Star

Karaoke (カラオケ) bedeutet so viel wie „leeres Orchester“, bezeichnet das Mitsingen eines populären Songs und ist eine beliebte Freizeitbeschäftigung der Japaner, die sich freilich auch in Spielen wie beispielsweise *Sing Star* auswirkt. Dieses und andere Karaoke-Spiele benötigen ein Mikrofon zum Betrieb. Auf dem Bildschirm läuft dann ein Musikvideo, und am unteren Bildrand wird der Text eingeblendet, den ihr mitsingen müsst. Dabei wird allerdings lediglich die Tonhöhe bewertet, nicht der passende Text. Ein Summen der Melodie reicht also notfalls vollkommen aus, wenn ihr gerade mal nicht textsicher seid. *Sing Star* gibt es in Sondereditionen zu bekannten Stars wie ABBA, Queen und Take That, außerdem mehrere Disney-Ausgaben und natürlich auch viele bunt gemischte Sampler.



Wii Music

Wii Music für die Wii erschien Ende 2008 und ist weniger ein Spiel im Sinne von „möge der Bessere gewinnen“, sondern ein harmonisches Beisammensein und Musizieren. Deshalb werden auch keine Punkte gezählt und keine Sieger verkündet, es zählt nur der Spaß. Ihr könnt euren Mii mit einem Instrument eurer Wahl ausstatten und euch dann allein oder zusammen mit Freunden in den Konzertsaal wagen, um ein Lied zum Besten zu geben. Gelungene Darbietungen lassen sich abspeichern und immer wieder anhören. Das Spiel richtet sich, wie man sich bereits denken kann, weniger an Zocker-Profis als vielmehr an Familien, die gemeinsam im Wohnzimmer musizieren sollen. Die Musikauswahl besteht entsprechend größtenteils aus Kinderliedern, Volksmusik und Klassik, ein bisschen Nintendo-Soundtrack ist aber auch dabei.

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

In der nächsten Ausgabe geht unser *Half-Life-Special* in die zweite Runde, mit einer Firmenhistorie von Black Mesa - so ähnlich, wie wir auch in Ausgabe 2 schon Aperture Science vorgestellt haben. ^^

Ansonsten stehen auch wieder einige Map Checks auf dem Programm - wir haben noch einen großen Vorrat aus dem Mapping-Contest, und niemand kann sagen, welche ganz neuen Maps in den nächsten vier Wochen noch erscheinen werden. Außerdem setzen wir den Errungenschafts-Guide und das Hammer-Tutorial fort und präsentieren euch im Blick über den Tellerrand ein Spiel abseits von *Portal*. Geplant ist diesmal der Gameboy-Klassiker *Tetris*.

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!



„Maybe Black Mesa?“ Nun, warum eigentlich nicht! In der nächsten Ausgabe stellen wir euch den Aperture-Konkurrenten Black Mesa vor.



Erscheinungstermin:

Oktober 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

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-gerner.de oder im Portal-Forum unter <http://portal-forum.xobor.de> zu erreichen.