PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

UND DIESE BIENE, DIE ICH MEINE:
BEE 2 IST ERSCHIENEN

ZWEI BILDSCHIRME, DOPPELT
SCHLECHT SPIELBAR: PORTAL DS

KAMERAS UND RADIOS:
SIND DAS TESTELEMENTE?

FAN-ARTIKEL FÜR PORTAL-FANS

NEUAUFLAGE EINES KLASSIKERS:
DUCK TALES REMASTERED

AUSGABE 19
OKTOBER 2013

„Wir müssen das E-Werk am Ende des Heftes finden. Die Redakteure müssen es versehentlich ..."

„… von meinem Netz getrennt haben. Sicher nur ein Gestaltungsfehler."

In diesem Sinne:

Willkommen zur neunzehnten Ausgabe des Portal-Magazins!

Ja, schon 19 Ausgaben Portal-Magazin - damit hat Chikorita einen persönlichen Rekord überboten, denn ein anderes Fanzine, an dem Chiko vor über 10 Jahren mitwirkte (damals zum Thema *Pokémon*), wurde nach 18 Ausgaben eingestellt. Dass es das Portal-Magazin immer noch gibt, freut uns daher natürlich umso mehr!

Aber obwohl *Portal 2* nun auch schon 2 ½ Jahre alt ist, scheint es nicht so, als hätte die Community in absehbarer Zeit genug von dem Spiel. Das zeigt sich nicht nur durch unzählige neue Maps, sondern vor allem auch durch den Editor-Mod *BEE 2*, der vor wenigen Wochen erschienen ist und den wir euch in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen - zusammen mit einigen kurzen Map Checks zu Testkammern, die mit Hilfe von *BEE 2* entstanden. Außerdem geben wir euch in dieser Ausgabe einen Überblick über das erhältliche *Portal*-Merchandise. Vorab: Es gibt viel mehr *Portal*-Fanartikel, als man glauben möchte!

Abseits von *Portal* stellen wir euch *Duck Tales Remastered* vor, das rundum erneuerte Remake des kultigen NES-Klassikers. Im Blick über den Tellerrand lest ihr mehr über dieses lustige Enten-Jump'n'Run!

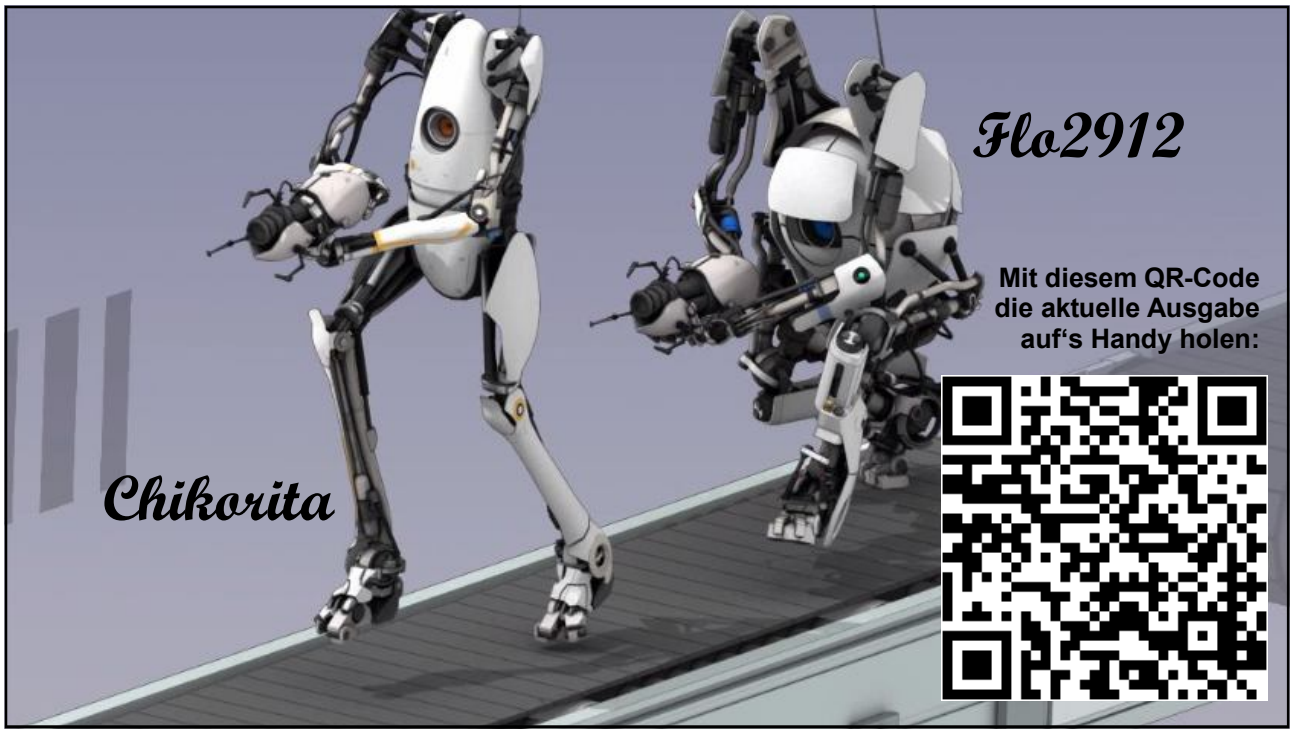
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Möchtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

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!



>>> Inhaltsverzeichnis

Special: *BEE 2* **4**

In unserem umfangreichsten Artikel aller Zeiten (16 Seiten, OMG!!) stellen wir euch den *BEE 2*-Mod inklusiven einigen Maps und allen (!) enthaltenen Testelementen mehr als ausführlich vor.

Spieletest: *Aperture Science DS* **20**

Aperture Science DS ist eine *Portal*-Umsetzung als Homebrew für den Nintendo DS. Wie wir das Spiel finden, lest ihr in unserem Test.

Map Check: *Replay* **22**

Eine Map immer und immer wieder spielen müssen? Warum nicht, wenn sie gut ist! Ist sie gut? Das verrät der Map Check!

Map Check: *Elements Of Destruction* **24**

Maps mit Beteiligung von Lpfreaky90 stehen für Qualität. Ist das so? *Elements Of Destruction* stellt den eindrucksvollen Gegenbeweis auf!

Map Check: *Tic Tac Toe Multiplayer* **27**

Das beliebte 2-Spieler-Strategiespiel *Tic Tac Toe*, jetzt auch als kleine Fun-Map für *Portal 2*.

Workshop-Testecke **28**

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

Spotlight on Testelement:
Kameras & Radios **29**

Ob man die Kameras und Radios als Testelemente durchgehen lassen kann, darüber lässt sich sicher streiten. Unbestritten ist hingegen, dass wir sie euch in dieser Ausgabe vorstellen.

Special: *Portal*-Merchandise **32**

Es gibt viel mehr *Portal*-Merchandise, als man glauben möchte. Was es alles gibt, darüber versucht dieser Artikel, euch ansatzweise einen Überblick zu verschaffen.

Blick über den Tellerrand **38**

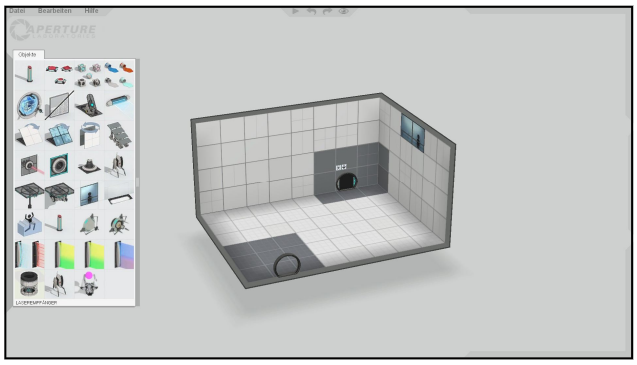
Onkel Dagobert ist wieder da! Diesen Monat stellen wir euch *Duck Tales Remastered* vor, das Remake des kultigen NES-Jump'n'Runs.

Übersetzung á la Valve **41**

Was, bitte schön, soll ein „rechtliches Dingensda" sein?

Wheatleys unnützes Wissen **42**

Sinnlose Fakten zu den Menschen bei Aperture.



BEE 2 ist erschienen: Auf satten 16 Seiten stellen wir euch den neuen *PTI*-Mod ausführlich vor und gegen dabei vor allem auf zahlreichen enthaltenen Items ein. → **Seite 4**

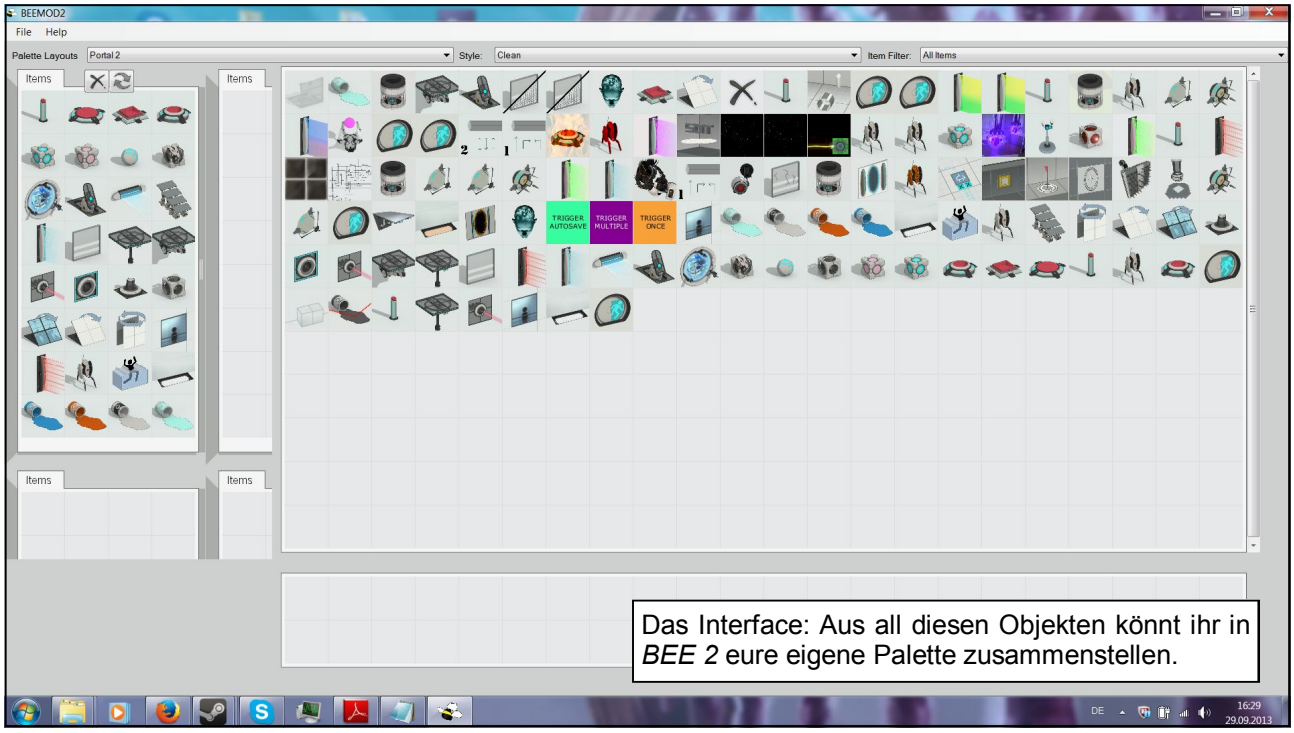
Die gute Nachricht: *Portal* gibt's jetzt auch für den Nintendo DS. Die schlechte Nachricht: Leider nur als Homebrew. Wenngleich das nicht zwingend etwas Negatives heißen muss, lest ihr in unserem Test, was uns an dem Spiel stört. → **Seite 20**

Plüsch-Geschütztürme, Wheatley-Taschenlampen, Begleiterkubus-Keksdosen, Bücher, CDs und die legendäre NECA Portal Gun: Wir stellen euch die *Portal*-Produktpalette ausführlich vor! → **Seite 32**

BEE 2

Es ist endlich so weit. Der *BEE 2*-Mod ist endlich erschienen. Zwar vorerst nur die Alpha-Version, aber das ist schon mal besser als nichts. Nun, was ist der *BEE 2*-Mod? Es ist der Nachfolger des *BEE*-Mods, einem *PTI*-Editor-Mod für *Portal 2*, welchen wir euch bereits in Ausgabe 13 vorstellten. Der ursprüngliche *BEE*-Mod bestand dabei aus einigen zusätzlichen .vmf-Dateien, sowie einer editoritems.txt, die eine gleichnamige .txt-Datei im portal2_dlc2-Ordner ersetzte. Nach der Installation hatte man eine neue Palette im Editor zur Verfügung. Laserfeld, Würfel- und Kugelschalter, alle Gele außer dem Reinigungsgel und alle Würfel außer dem Standard-Speicherkubus waren aus der Palette verschwunden. (Laserfelder ließen sich per Emanzipationsgrills mit einem zusätzlichen Häkchen, die Schalter per „Schaltertyp“-Option im normalen Schalter, die Gele per „Geltyp“-Option beim Reinigungsgel und die Würfel per „Würfeltyp“-Option beim Speicherkubus natürlich trotzdem weiterhin platzieren.) An ihre Stelle waren nun neue Items getreten. Mithilfe des *BEE*-Mods wart ihr nun in der Lage, mit dem *PTI*-Editor Brecher, Pneumatic Diversity Vents, Türen, warme Lichtquellen, vorplatzierte Portale, Trigger (wahlweise Once, Multiple, und Autosave), Logic Gates (and, or, not) und sogar Energieball-Launcher und -Catcher aus *Portal 1* in eurer Map zu platzieren. Und das Beste: Außer für das Spielen von Energieball-Maps benötigten andere Spieler selbst nicht den Mod, um die Maps spielen zu können. Wurde aufgrund des Energieballs das Runtime-Package benötigt, erkannte die Map dies beim Start und zeigte einen entsprechenden Hinweis mitsamt Link zum Download an, statt mit fehlenden Grafiken negativ aufzufallen.

BEE 2 ist nun die Fortsetzung und funktioniert erst mal Grundlegend anders. *BEE 2* vereint nämlich alle Items des normalen Spiels, des *BEE 1*-Mods, des *Stylechanger*-Mods, des *HMW*-Editor-Mods und des *FGE*-Mods. (Alle Mods abgesehen von *HMW* haben wir in Ausgabe 13 vorgestellt.) Des Weiteren soll er zukünftig noch einige komplett eigene Items be-



Das Interface: Aus all diesen Objekten könnt ihr in *BEE 2* eure eigene Palette zusammenstellen.

Eine Testkammer ist in *BEE 2* im Bau. Rechts seht ihr den gleichen Raum, wie er im Spiel erscheint.

inhalten. Aber schon jetzt sind es fast drei Mal so viele Items wie auf der Standartpallette zu finden sind. Da ist es natürlich mit einem einfachen .txt-Datei-Ersetzen nicht mehr getan, und daher kommt der *BEE 2*-Mod, gleich mit einem komplett eigenen Programm daher.

Zunächst sollte man den normalen *Stylechanger* einmal starten und einen Style auswählen. Das *BEE 2*-Interface besteht aus mehreren Teilen. Links sieht man die aktuelle Palette. Rechts ist eine riesige Auswahl an Testelementen - eben alle, die der *BEE 2*-Mod zur Verfügung stellt. Ihr könnt euch nun die Palette (links) nach belieben zusammenstellen, indem ihr einfach per Drag & Drop die Testelemente von der rechten Seite rüber zieht. Seid ihr zufrieden mit der Auswahl an Testelementen, dann klick ihr oben links auf „File“ → „Export“ oder drückt wahlweise „Strg“ + „E“, um die Palette zu exportieren. Nun könnt ihr *Portal 2* starten und werdet im Editor die Items vorfinden, die ihr zuvor ausgewählt habt. Zusätzlich habt ihr noch die Möglichkeit, die Palette als Datei zu speichern und jederzeit wieder öffnen und exportieren zu können, ohne sie mühselig neu zusammenzusetzen, die Items nach bestimmten Kriterien (etwa dem Namen des Erstellers) zu filtern oder den Style zu ändern. Zur Auswahl bei Letzterem stehen momentan sämtliche Cave Johnson-Styles (50er, 60er, 70er, 80er) sowie *Portal 1* und natürlich Clean Style.

Der *BEE 2*-Mod packt darüberhinaus jedes Item in den Editor hinein, aus technischen Gründen, kann man jedoch nur eine begrenzte Anzahl aus der Palette nehmen. So ist es allerdings möglich, die Palette zwischendurch zu editieren und danach eine Map mit alten Items zu laden, ohne dass etwas verschwindet. Ein guter Trick für das Bauen von Maps die etwas mehr Testelemente benötigen, als die Palette technisch erlaubt, ist es auch, zunächst mehrere Paletten nacheinander in das Spiel zu laden und einen Raum zu erstellen, in dem man jedes Testelement einmal platziert. So kann man während dem Erstellen des Test sämtli-

Viele Laserfelder in *BEE 2*. Links seht ihr, wie diese gefährliche Passage im Spiel aussieht.

che Testelemente rauskopieren und verwenden, ohne jedes Mal zwischendrin das Spiel neustarten zu müssen, weil man eine neue Palette laden muss. Ein „fliegender“ Wechsel der Palette während des laufenden Spiels ist aus technischen Gründen leider nicht möglich, es muss jedes Mal komplett neu gestartet werden.

Der *BEE 2*-Mod befindet sich momentan noch in der Alpha-Phase. Das bedeutet, er ist noch nicht ganz ausgereift. Einige Testelemente sind noch voller Bugs oder lassen die Map gar nicht erst laufen. Zudem muss der *Stylechanger* einmal manuell genutzt werden, bevor die in *BEE 2* integrierte Version funktioniert. Für kommende Versionen sind zudem weiter Styles und Testelemente geplant. Doch schon jetzt ist der *BEE 2*-Mod eine tolle Sache und eröffnet auch Spielern die noch nicht für *Hammer* bereit sind, eine viel größere Möglichkeit, neue Rätsel zu kreieren.

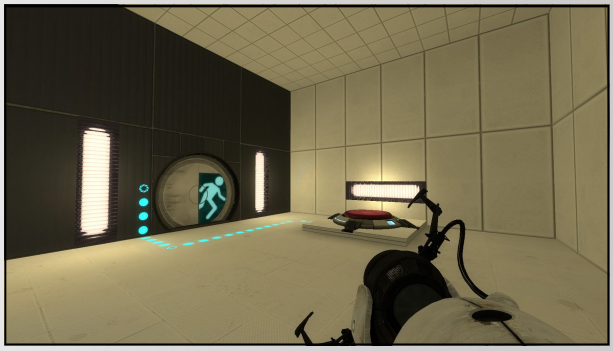
BEE 2-Maps

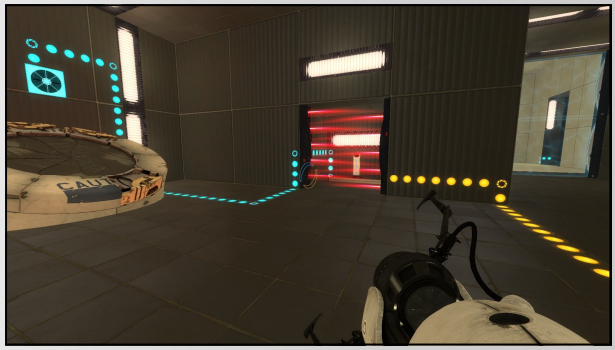
Es gibt bereits sehr viele *BEE 2*-Maps im Workshop zu finden. Ein paar unserer Fundstücke wollen wir euch hier kurz vorstellen. Natürlich gibt es noch weitaus mehr Maps, bestimmt auch noch bessere, die wir noch gar nicht alle gespielt haben. Daher hat diese Liste weder den Anspruch, die wirklich besten *BEE 2*-Maps zu küren, noch vollständig zu sein.

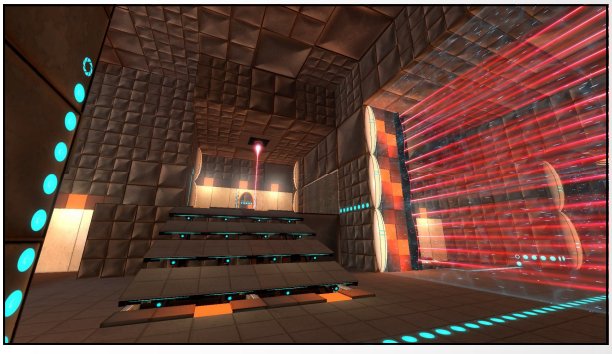
[BEE2] Cube on Button (von nintendo.erk)

Im ersten Moment dachte ich bei dieser Map „Ja, will mich der Ersteller denn verapfeln?!“ Denn ihr braucht nichts weiter tun, als einen Würfel auf einen Button zu stellen. Doch das war erst der Anfang, denn insgesamt besteht die Map aus vier Räumen. Die ersten beiden sind wirklich simple Räume, in denen ihr, wie gesagt, einfach Würfel auf Buttons stellt (im zweiten Raum spielt noch ein Emanzipationsgrill mit). Im dritten Raum kommt dann noch ein Laser hinzu, und auch im letzten Raum gibt es einen Laser, mit dessen Hilfe ihr einen Begleiterkubus an mehreren Emanzipationsgrills vorbeischmuggeln müsst. Zwar ist die Map recht einfach, aber trotzdem ein schönes Rätsel für zwischendurch. Das einzige *BEE 2*-Element hier ist übrigens die Intelligenz-Notverbrennungsanlage, in die ihr den Begleiterkubus am Ende werfen müsst.

Unser Urteil: 5 / 5





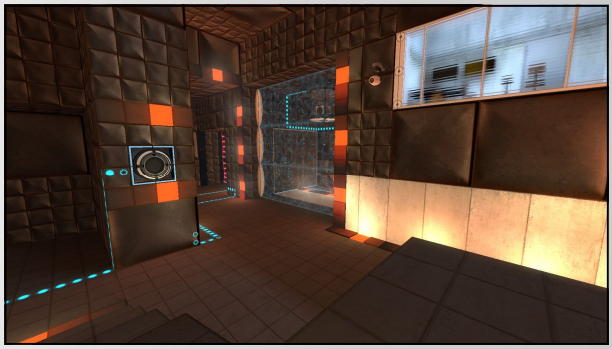


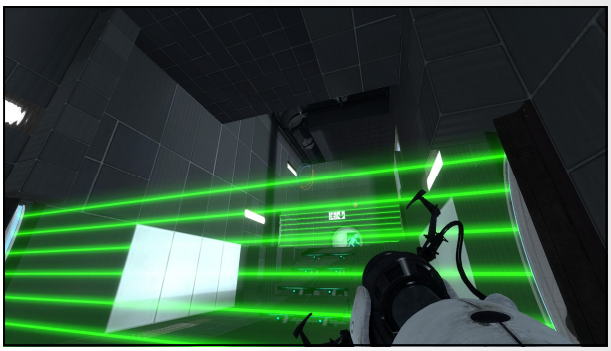
Bee2 : portal style test (von l1zardr0ckets)

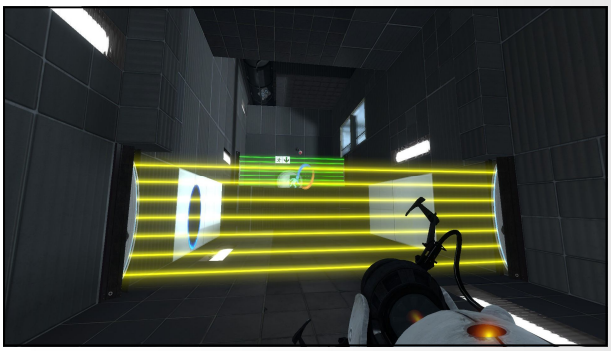
Bee2 : portal style test ist ein weitere Beispiel dafür, das man auch mit der *PTI* bzw. den *PTI*-Mods gute Maps erstellen kann und nicht zwingend *Hammer* braucht. Ihr startet in dieser Map komplett ohne Portal Gun. Bewaffnet mit einem Laser Cube und ein paar Auto-Portalen müsst ihr den dazugehörigen Laser in der richtigen Reihenfolge auf verschiedene Laserempfänger ausrich-

ten, um zunächst an ein Einzel-Portalgerät zu kommen, danach einen Würfel zu erhalten und schließlich den Ausgang zu erreichen. Ein paar Emanzipationsgrills und Laserfelder machen euch hierbei das Leben schwer. Auch diese Map zählt nicht grade zu den schwersten, ist dafür aber gut durchdacht. Der gewählte *Portal 1*-Style verleiht der Map zudem einen besondere Retro-Charme, in den sich Laser und Laserfelder gut einfügen.

Unser Urteil: 5 / 5







[SP] Lifesensor Intro (von Nexus)

[SP] Lifesensor Intro ist kein wirkliches Rätsel, sondern dient eher der Einführung eines neuen Testelements aus *BEE 2*, dem Lifesensor, den man durch simples Hindurchlaufen (de-)aktiviert. Dafür ist die Map auch genau richtig, nur als richtiges Rätsel kann man sie nicht bezeichnen, denn dazu ist sie definitiv zu einfach. Einen kleinen Grafik-Glitch gibt es zu Beginn, vor dem eigentlichen Testraum, dies liegt aber vermutlich an einem *BEE 2*-Bug. Dafür gefällt uns das optische Detail, dass durch eine an einer Stelle kurz sichtbaren Röhre einige Speicherkuben durch die Gegend Purzeln. Da dies hier kein wirkliches Puzzle ist, vergeben wir auch keine Wertung, freuen uns aber schon auf Puzzle-Maps mit dieser Mechanik. Bisher hat der Ersteller seit *[SP] Lifesensor Intro* nichts mehr veröffentlicht.

Unser Urteil: - / 5

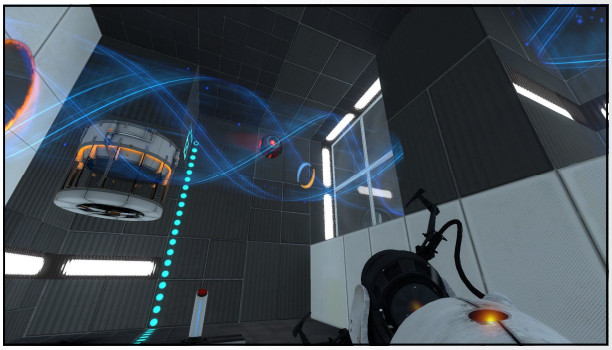
Easy Tests With the Portalgun (von Mario)

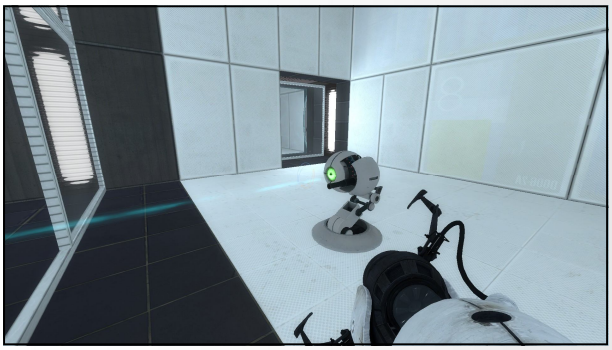
Die Map ist genau das, was der Titel verspricht: Ein paar einfache Testkammern mit der Portal Gun. Dabei startet ihr im ersten Raum ohne und stellt einfach nur einen Würfel auf einen Schalter, im Raum danach erhaltet ihr das Einzel-Portalgerät. Es folgt eine Testkammer, die offensichtlich an Testkammer 7 aus *Portal 1* angelehnt ist - inklusiee Energieball. Im nun folgenden Raum gibt es das Upgrade für die Portal Gun und dann kommt noch ein relativ einfaches Rätsel mit Energiebällen, Lasern und Geschütztürmen. Nichts, was man unbedingt auf jeden Fall gespielt haben müsste, aber ein ganz netter Test für zwei bis drei Minuten *Portal* zwischendurch. Schade: Der *Stylechanger* hat irgendwie nicht richtig funktioniert (vermutlich hat der Ersteller vorher nicht die stylechanger.exe einmal laufen lassen, was vor dem Nutzen von *BEE 2* gemacht werden soll-

Ojemine, diese Tür sieht wirklich nicht schön aus!

te), und das Ergebnis ist eine Mischung aus *Portal 1*- und *Portal 2*-Texturen, was nicht besonders schön aussieht.

Unser Urteil: 3 / 5





Passt auf, dass euch dieser Kerl nicht erschießt!

[BEE2] Aperture Army Depot

(von nintendo.erk)

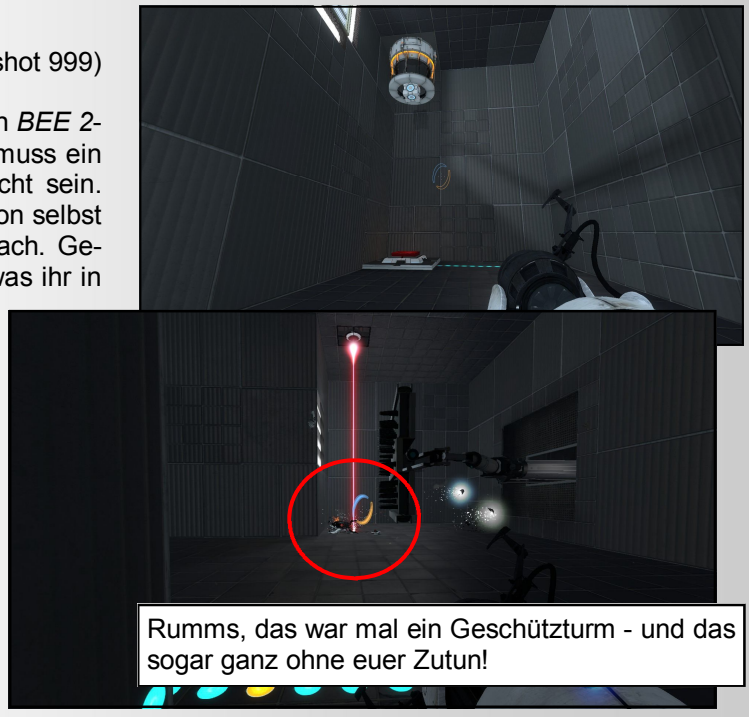
Diese Map hat sich auf das Zerstören von zerbrechlichem Glas spezialisiert. Zu diesem Zweck werden zunächst die Bomb Dropper und das Rocket-Sentry eingeführt, wobei beide zunächst in einem sich quasi selbst lösenden Raum vorgestellt werden und dann ein kleines Rätsel kommt. Im abschließenden Test kommen dann der Bomb Dropper, Emanzipationsgrills, Schalter und ein Geschützturm vor. Hier brauchte ich schon ein bisschen länger, um auf des Rätsels Lösung zu kommen. Die Rätsel sind zwar nicht allzu schwer, machen aber trotzdem Spaß. Einziger Negativpunkt: An einer Stelle muss man mithilfe von Portalen einen Geschützturm auf zerbrechliches Glas ausrichten und sich dann selbst in die Schussbahn stellen. Das funktioniert zwar, kann aber auch, wenn man nicht rechtzeitig richtig reagiert, zum virtuellen Tod führen. Daher gibt's dafür einen Punkt Abzug.

Unser Urteil: 4 / 5

Simple BEE2 Alpha Test 01

(von {Vine} Mr Headshot 999)

Wie man aus einigen der vorhergehenden *BEE 2*-Map Checks unschwer erkennen sollte, muss ein einfacher Test nicht zwangsläufig schlecht sein. Er sollte sich aber trotzdem nicht quasi von selbst lösen, denn dann ist es wirklich zu einfach. Genau das tut diese Map aber fast. Alles, was ihr in dieser Map tun müsst, ist laufen, mit einem Flutlichttunnel nach oben schweben und Schalter drücken bzw. Würfel von Schaltern herunter nehmen (ihr müsst sie nicht mal mitnehmen, sondern einfach neben den Schalter legen), der Rest der Map passiert automatisch. So ist beispielsweise keiner der Geschütztürme eine wirkliche Gefahr, denn sie werden mithilfe von durch unsichtbare Trigger ausgelösten Brechern und Lasern von der Map automatisch zerstört, sobald ihr in Reichweite seid. Einzige Stelle, an der wirklich Handlungsbedarf besteht, ist eine Schlucht, in der ihr euch nach einem Sturz in ein Portal aus einer Schrägen wieder herauskatapultieren müsst. Und genau hier kann man unverzeihliche Fehler begehen. Denn von unten gibt es oben keine erreichbaren Portalflächen, das heißt, landet ihr, wie ich beim ersten Versuch, knapp neben eurem Portal oder trefft die von oben schlecht erkennbare schräge Portalfläche (inmitten eines Bodens, der ebenfalls komplett aus Portalfläche besteht) nicht, so sitzt ihr auf ewig unten fest und könnt euch nur durch Cheats befreien. Eine Map, die absolut nicht empfehlenswert ist.



Rumms, das war mal ein Geschützturm - und das sogar ganz ohne euer Zutun!

Unser Urteil: 1 / 5

BEE 2-Testelemente

Nun möchten wir euch alle Testelemente, die *BEE 2* beinhaltet, kurz vorstellen. Die Testelemente, die standartmäßig in der *PTI* vorhanden sind, lassen wir hierbei außen vor, denn die sollten ja schon allgemein bekannt sein.

BEE-Items

Brecher

Der Brecher ist ein Testelement, das dem offiziellen Hauptspiel entstammt, jedoch nicht in der *PTI* verfügbar ist. Es Handelt sich um eine Art bewegliche Plattform mit gefährlich herausragenden Spitzen an der Vorderseite. Brecher sind dafür gedacht, unvorsichtige Testsubjekte zu zerquetschen. Im Hauptspiel finden sie vor allem im Co-op-Modus Anwendung als Testelemente, im Einzelspielermodus kommen sie nur im BTS-Abschnitt des letzten Kapitels vor. Brecher können auch dafür genutzt werden, Würfel oder Geschütztürme zu zerstören.

Brecher

Pneumatic Diversity Vent

Beim Pneumatic Diversity Vent handelt es sich um ein entferntes Testelement aus dem Hauptspiel. Von uns wird das aus der Wand oder Decke hängende Rohr auch liebevoll „Staubsauger“ genannt, denn es saugt Würfel und Geschütztürme auf Nimmerwiedersehen ein. Auch die Flugbahn von Gelen kann es beeinflussen. Seine Saugkraft reicht sogar durch Portale hindurch. Für den Spieler besteht keinerlei Gefahr, er ist wohl schlichtweg zu schwer, um eingesaugt zu werden.

Pneumatic Diversity Vent

Engergieball Launcher & Catcher

Energiebälle sollten eigentlich jedem *Portal 1*-Spieler bekannt sein. Dort waren sie das Haupttestelement der meisten Kammern. Von Zeit zu Zeit spawnt der Launcher eine Kugel, die aus hoher elektrischer Ladung besteht (daher auch sehr tödlich ist) und einfach stur geradeaus fliegt. Trifft sie eine Wand, prallt sie ab und fliegt zurück, schräge Wände können die Kugel auch in eine andere Richtung lenken. Ziel ist es nun, den Ball in den Catcher zu leiten. In *Portal 2* kamen die Energiebälle übrigens gar nicht vor: Hier wurden sie restlos durch den Laser ersetzt. Jedoch sind nicht alle Energieball-Rätsel auch mit Laser umsetzbar, weshalb der Energieball trotzdem eine große Bereicherung für *Portal 2* ist.

Energieball Launcher

Fun Fact: Der Energieball stammt ursprünglich aus der Combine-Energieversorgung in *Half-Life 2*.

Tür (aus *Portal 1*)

Oranges Auto-Portal

Türen

Äh, ja, was gibt es zu Türen groß zu sagen? Es sind eben Durchgänge, die man öffnen und schließen kann. Theoretisch würden dafür auch Panels reichen, aber mit Türen lassen sich mehrere voneinander getrennte Testkammern optisch besser voneinander abgrenzen. Übrigens: In *Portal 1* war es noch üblich, Türen auch innerhalb von Testkammern als Testelemente zu verwenden, in *Portal 2* findet man dies in keiner einzigen offiziellen Testkammer, dort werden sie ausschließlich als Ein- und Ausgänge in Testkammern eingesetzt.

Drawbridge

Bei der Drawbridge handelt es sich um eine besondere Art Panel, das 1 1½ Mal so groß ist wie ein normals, und auch eine ein bisschen andere Klappmechanik hat. Drawbridges könne sich nicht wie normale Panels in den Boden (Wand, Decke, wo auch immer es platziert ist) einklappen. Was bei einem normalen Panel schon 90° Ausklappwinken sind, ist bei der Drawbridge die Startposition. Man kann sie dann 90° weiter nach vorne klappen lassen, statt nach hinten wie bei ausgefahrenen Panels. Ich selbst habe keine Idee, wozu das gut sein soll, habe Drawbridges aber schon oft als Brücken über Säure gesehen. Dafür sind sie tatsächlich etwas besser geeignet als Panels, denn aufgrund ihre Größe ist es leichter, sie zu treffen.

Warm Lightstrip

Hierbei handelt es sich im Grunde um genau denselben Lichtstreifen, der schon *PTI*-Standard ist. Einziger Unterschied ist, dass er nicht weiß sondern orange leuchtet und daher ein etwas „wärmeres“ Licht abgibt.

Oranges Auto-Portal

Das orange Auto-Portal ist eine Stelle, an der ein oranges Portal vorplatziert werden kann. Benutzt ihr es in eurer Map, werdet ihr zu Beginn des Testes automatisch mit einem Einzelportalgerät ausgestattet, anstatt ein Doppelportalgerät zu besitzen. Achtet beim Designen eurer Testkammer allerdings darauf, nicht mehr als ein Auto-Portal gleichzeitig aktivierbar zu machen. Zwei Auto-Portale gleichzeitig erzeugen ein oranges und ein blaues Portal, wobei sich das blaue dennoch mittels Portal Gun versetzen lässt - weitere gleichzeitig aktivierte Portale erschaffen mehrere voneinander unabhängige Portal-Paare aus jeweils einem roten und einem blauen Portal. Hierfür ist die Engine des Spiels jedoch nicht vorgesehen, und wenn zu viele Öffnungen gleichzeitig aktiv sind, kommt es zu Grafikfehlern, die die Map am End sogar unspielbar machen können. Mehrere voneinander unabhängige Auto-Portale sind selbstverständlich kein Problem, sie sollte nur getrennt voneinander aktiviert werden müssen - und nicht etwa zwei Buttons nebeneinander, auf die man einfach zwei Würfel legen kann. ;-)

Logic Gates

Logic Gates sind im Spiel unsichtbare Mechaniken, die zwischen die Verbindung von Testelementen gebaut werden können. Sie existieren dabei in drei verschiedenen Ausführungen.

- **Logic Not-Gate:** Kehrt das Signal um, das beim Drücken eines Schalters ausgegeben wird. Verbindet man den Schalter beispielsweise mit einem Flutlichttunnel, so wird dieser aktiviert sein, wenn der Schalter nicht gedrückt ist, und deaktiviert, wenn der Schalter gedrückt ist. Dies kann z.B. nützlich sein, wenn man mehrere Schalter verbindet und einer davon nicht gedrückt sein darf, damit er aktiviert ist, denn in diesem Fall würde das Häkchen bei „Aktiviert starten“ zu entfernen nicht aushelfen.
- **Logic Or-Gate:** Sorgt dafür, das von den Objektverbindungen nur eine aktiviert sein muss. Beispielsweise eine Tür, die auf beiden Seiten einen Bodenschalter hat, die wiederum an das Or-gate angeschlossen sind und dann erst ein Signal an die Tür geben.

So lässt sich die Tür von beiden Seiten öffnen, indem man einfach den jeweiligen Schalter drückt, da der andere dann nicht mehr gedrückt sein muss. Sollten trotzdem beide Schalter gedrückt werden, hat dies keinen Einfluss auf das Verhalten der Tür.

- **Logic And-Gate:** Dürften vermutlich die wenigsten von euch brauchen. Man kann mehrere Objekte an dieses Gate verbinden und dann als ein Element weiter verbinden. „Schön, aber ich kann doch auch alle Schalter direkt an meine Tür anbinden“ oder etwas ähnliches werdet ihr euch jetzt vielleicht denken. Aber die *PTI* hat eine Verbindungsbeschränkung von maximal acht Objektverbindungen. Das And-Gate zählt jedoch nur als eine Verbindung, also könnt ihr bis zu acht Mal so viele Objekte mit einem einzigen verbinden, also z.B. bis zu 64 Schalter mit einer Tür. Ihr werdet zwar nur selten in diese Situation kommen, aber für den Fall, das ihr doch mal mit neun oder zehn Schaltern eine Tür öffnen wollt, kann euch das And-Gate helfen, das zu erreichen.

Trigger

Ebenfalls unsichtbare Mechaniken sind die Trigger. Sie werden aktiviert, indem der Spieler durch sie hindurchläuft und existieren ebenfalls in dreifacher Ausführung:

- **Trigger Once:** Funktioniert technisch wie ein Schalter und lässt sich nur einmal aktivieren
- **Trigger Multiple:** Funktioniert genauso wie der Trigger Once, kann aber mehrfach aktiviert werden.
- **Trigger Autosave:** Speichert den Spielstand.

HMW-Editor-Mod-Items

Logical And-Gate

Hierbei handelt es sich technisch um genau dasselbe wie das *BEE*-And-Gate - mit dem Unterschied, dass dieses nicht unsichtbar ist. Ein Schild mit einem Zeichen, das an einen Stecker eines Elektrogerätes erinnert, prangt an der Stelle in der Map, an der ihr das And-Gate platziert. Sind alle verbundenen Objekte aktiviert, ändert sich die Farbe des Schildes von Blau zu Gelb. Es gibt einen besseren Überblick über die Funktion, da hier die Schalter nicht mehr einfach so mit einer leeren Wand verbunden sind, sondern der Spieler sieht, was Sache ist.

Save Point

Hierzu gibt es eigentlich nichts zu sagen. Er funktioniert exakt so wie der Autosave-Trigger aus dem *BEE*-Mod.

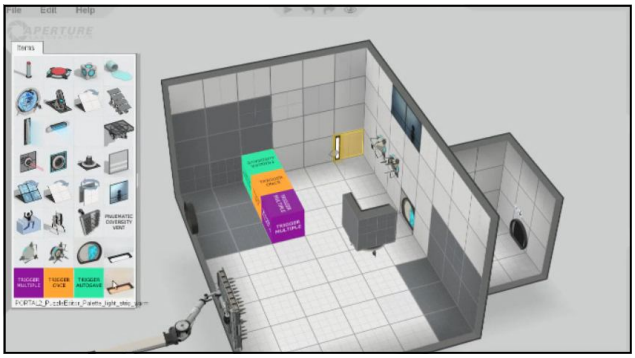
Light Square

Hierbei handelt es sich um eine alternative Lichtquelle: Ein großes, weiß leuchtendes Viereck, das man in der Mitte einer Wand platzieren kann. Es braucht weniger Platz als ein Überwachungsraum und bietet optische Abwechslung von den Lichtstreifen.

Portal Placement-Helper

Dieses im Spiel unsichtbare Objekt sorgt dafür, dass ein Portal immer in der Mitte der Portalfläche erschaffen wird, und zwar so gedreht, wie ihr es einstellt - egal, wie schief der Spieler auch darauf schießt. Das kann beispielsweise bei Stellen nützlich sein, an denen es wichtig ist, zwei Portale oben und unten exakt übereinander zu platzieren.

Logic Gates • Das ist ein Logic Or-Gate: Der Flutlichttunnel läuft, obwohl nur ein Button gedrückt ist.



Trigger

Stylechanger-Items

Reflective Gel

Reflective Gel

Reflective Gel ergänzt die Auswahl der Gele um das von den Entwicklern zwar fertiggestellte, aber nie veröffentlichte Reflective Gel, das Laser umlenken kann. Ihr habt alle Gel-Optionen zur Verfügung die ihr bei normalem Gel auch habt. Der Bug, dass das Spiel abstürzt, wenn ihr bei „Gel-Type“ etwas anderes einstellt scheint, ebenfalls behoben worden zu sein, wir empfehlen aber trotzdem, das Item nur für Reflective Gel zu benutzen.

Paint Fizzler

Paint-Fizzler

Der Paint-Fizzler ist ein roter Emanzipationsgrill, der wie aus *Portal 1* aussieht (nur eben in rot), er löst Gele auf und kann so dafür sorgen, dass man an eine bestimmte Stell im Raum kein Gel bekommt, auch wenn es theoretisch möglich wäre, es dort hinzuleiten. Auf Spieler, Objekte und Portale hat er keinen Einfluss. Auch Portale hindurchschießen ist möglich. Es gibt zwei Möglichkeiten, ihn zu platzieren, einmal das separate Item aus dem *FGE*-Mod und einmal das Häkchen „Umgekehrt starten“ bei einem normalen Emanzipationsgrill. Wir empfehlen die zwei Variante, denn die erste hat eine feste Größe und platziert sich anders als im Editor angezeigt, sodass sie schwerer zu handhaben ist.

FGE-Mod-Items

Vactubes

Hiervon gibt es zwei Varianten: Die eine ist Eingang bzw. Ausgang oder Mittelstück, die andere nur Mittelstück, hat dafür aber die Möglichkeit, optional eine 90°-Kurve zu machen. Es handelt sich hierbei um Pneumatic-Diversity-Röhren, die allerdings nicht wie der *BEE*-Pneumatic Diversity Vent einfach aufhören und die Items zerstören, sondern die tatsächlich als Transportmittel verwendet werden können. Sie saugen auch nicht nur Objekte, sondern auch den Spieler selbst ein. Außerdem kann man sie als Dekoration verwenden, indem man einen Teil eines Röhrenkreises durch die Testkammer führt und dort beispielsweise Speicherkuben durch flitzen lässt.

TNT-Turret & Torch

Dies sind zwei Items, die zusammengehören. Ein TNT-Turret ist ein rot gefärbter Geschützturm, der wenige Sekunden nach seiner Deaktivierung explodiert. Die Torch sieht im ersten Moment aus wie ein Kugel-Schalter, fängt aber Feuer, wenn in ihrer Nähe ein TNT-Turret hochgeht. Ist sie entflammt, funktioniert sie wie ein gedrückter Schalter.

Sendificator

Hierbei handelt es sich um den Sendificator, den aufmerksame Leser unsere Magazins bereits kennen. Er kann Würfel entlang eines Laser teleportieren. Auch in *BEE 2* funktioniert das einwandfrei, vielen scheint es aber wohl schwer zu fallen, den Sendificator zum Laufen zu bringen, daher hier kurz erklärt: Verbindet einen Schalter mit dem Sendificator und den Sendificator mit einem Laser. Nicht besonders schwer, oder? Trotzdem muss es regelmäßig im *BEE 2*-Thema auf *Steam* erklärt werden. ^^

Rocket Sentry

Beim Rocket Sentry handelt es sich um einen fixierten *Portal 1*-Rocket-Turret, der sich leider nicht mehr drehen kann (und auch nicht im Editor gedreht werden kann). Er feuert eine Kugel ab, die geradeaus fliegt, bis sie etwas trifft. Sie kann zerbrechliches Glas zerstören und Geschütztürme unschädlich machen. Dem Spieler kann sie nichts

anhaben, was aber auch ein Bug sein könnte. Um die Kugel zu aktivieren, müsst ihr euch in den blauen Sensor-Streifen stellen, an dem entlang die Kugel auch fliegen wird. Sie lässt sich ebenfalls durch Portale leiten.

Portal Gun

Eine Portal Gun, die der Spieler im Verlauf des Tests erhalten kann. Logischerweise startet er dann ohne Portal Gun. Man kann wahlweise ein Einzelportalgerät, das nur blaue Portale schafft, oder ein Doppelportalgerät aufstellen. Man kann sie auch rotieren und automatisch Portale schießen lassen. Hierbei gibt es noch die Möglichkeit, einzustellen, dass die Portal Gun statt ein Portal zu schießen nur Funken sprüht.

Instant Pentstal Button

Hierbei handelt es sich eigentlich um einen normalen Button - mit dem Unterschied, dass man hier, wenn er mehrmals drückbar sein soll, nicht zwingend mindestens drei Sekunden Reset-Zeit einstellen muss. Der Button ist sofort wieder drückbar.

Portal 1 Wall

Dieses Item verwandelt eine Wand in eine *Portal 1*-Wand. Es gibt hierbei nur die nicht-portalbare Fläche. Wir empfehlen, lieber gleich den *Portal 1*-Style zu nehmen, denn nur einzelne Wandkacheln sehen doof aus.

Logic-Gates

Eine Erweiterung des *HMW*-And-Gates, laut offizieller Beschreibung. Tatsächlich sind das hier erweiterte And-Gates. So gibt es eines, das sich erst aktiviert, wenn alle verbundenen Objekte eine bestimmte Zeit aktiviert waren, und eines, das aktiviert bleibt, auch wenn man beispielsweise vom Schalter wieder runter geht. Eine dritte Option existiert, es ist allerdings nicht erkennbar, welche Funktion sie haben soll.

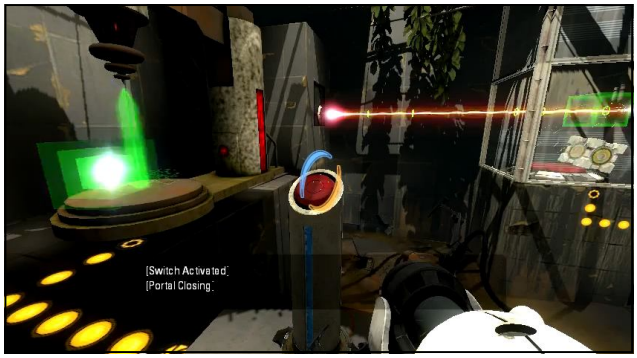
HEP Launcher / Catcher Green

Hierbei handelt es sich um andere Energieball-Launcher und -Catcher. Der Launcher spawnt immer einen grünen Energieball. Der Catcher wirkt nur zeitlich begrenzt und muss nach Ablauf der eingestellten Zeit mit einem neuen Energieball aktiviert werden.

Catwalk

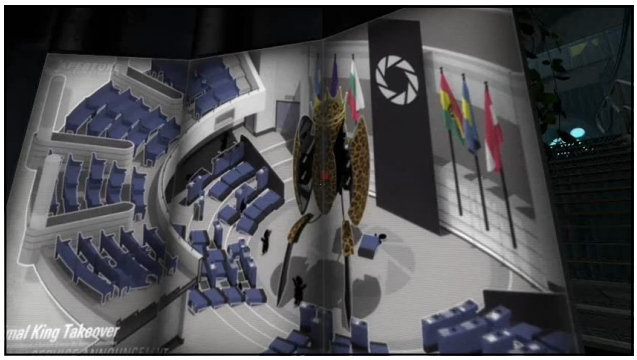
Ein Catwalk, das ist dieser metallische Weg, der in BTS-Areas über Abgründe führt. Was der Zweck

TNT-Turrets



Sendificator

Bombe



Animal King

davon sein soll, ist fraglich, denn in Testkammern macht diese Stück BTS-Weg wenig Sinn.

Security Camera

Eine GLaDOS-Kamera, die an der Wand platziert werden kann.

Breakable Glass

Wie der Name schon sagt ,ist dies zerbrechliches Glas. Es kann durch Bomben oder Rocket-Sentry-Raketen sowie beschleunigten Würfeln zerstört werden.

Bomb-Dropper

Ein Item Dropper, der eine Bombe droppt. (Eine Bombe, wie Wheatley sie im finalen Bosskampf einsetzt.) Sie kann verwendet werden, um beispielsweise Geschütztürme lahmzulegen oder zerbrechliches Glas zu zerstören.

Auto-Portal Blue

Eigentlich genau dasselbe wie das Auto-Portal Orange, nur dass hier in erster Linie ein blaues Portal erschaffen wird und man mit einem Einzelportalgerät startet, das nur orange Portale schaffen kann.

Gut mitgedacht: Sind oranges **und** blaues Auto-Portal in einer Map vorhanden, startet man ganz ohne Portal Gun.

Animal King

Manche von euch kennen vielleicht das *Portal 2*-Animal King-Aufzugsvideo. Um genau diesen Königsgeschützturm handelt es sich hierbei. Es ist ein gigantischer Geschützturm in Leopardenmuster mit Krone auf dem Kopf, der mit Schaltern aktiviert werden kann und dann mit Bomben auf euch wirft. Lustig: Er plappert ein paar wenige Sätze der normalen Geschütztürme, allerdings sehr tief verzerrt. Das funktioniert sogar mit der deutschen Sprachausgabe.

Dice Signage

Ein durchaus sinnvolles Element. Man kann damit Schilder platzieren, die einen, zwei, drei oder vier Punkte darauf haben und somit dem Spieler ein bisschen unter die Arme greifen, indem man ihm zeigt, in welcher Reihenfolge er was machen muss. Stellt allerdings nicht den Cube-Type auf „Reflecto Cube“, sonst lässt sich die Map nicht erstellen, sondern spuckt nur eine Fehlermeldung aus. Lasst zudem immer den Dropper weg, da ansonsten nur ein nutzloser Dropper in der Testkammer hängt und das Schild nicht platziert wird.

4x1 Observation Room

Hierbei handelt es sich um einen Überwachungsraum, der viermal so breit ist wie ein normaler, und doppelt so breit wie der große, standartmäßig vorhandene. Er kann als zusätzliche Lichtquelle und Dekoration dienen.

Tür

Eine weitere Tür. Bei dieser lässt sich über die Cube-Type-Option festlegen, ob es eine *Portal 1*-, eine *Portal 2*- oder eine BTS-Tür sein soll.

Living Panel

Ein Panel in verschiedenen Größen, das eine Animation abspielt, sobald es aktiviert wird. Welche Animation und welche Größe, kann über die Sekundenzahl eingestellt werden

Security Camera

Rexaura-Items

Cube-Sensor

Ein Sensor, der aktiviert wird, indem ihr einen Würfel hindurchtragt. Er wechselt die Farbe und fungiert wie ein Button, genauso wie z.B. die Cube-Sensoren in *Space Gardens*.

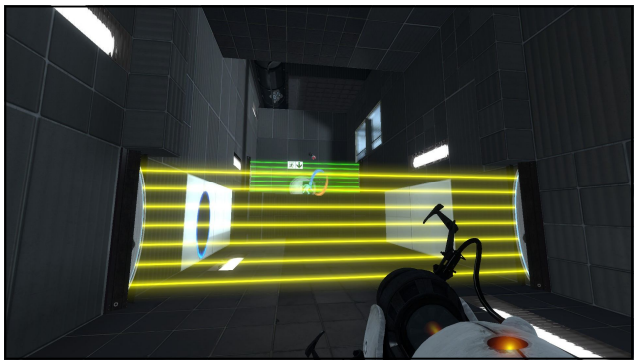
Cube-Sensor (Archivbild aus *Space Gardens*)

Lifeform-Sensor

Sie funktionieren ähnlich wie der Cube-Sensor, werden allerdings durch den Spieler selbst aktiviert.

Pentstal-Button-Toggle

Hierbei handelt es sich um eine weitere Form des Buttons, dieser lässt sich mehrfach betätigen. Ist er gedrückt und wird nochmal betätigt, deaktiviert er sich wieder, man kann damit also Dinge nach Belieben ein- und wieder ausschalten.



Lifeform-Sensor

Rexaura-Cube-Dropper

Diese Dropper geben eine besondere Art der Würfel her. Sie sind optisch durch nichts von normalen Speicherkuben zu unterscheiden, werden aber durch Berührung mit Energiebällen zerstört.

Rexaura-Cube-Deflector

Eine Halterung für einen Würfel. Hiermit kann man einen Würfel im richtigen Winkel schräg fixieren, damit er einen Energieball richtig umleitet. Das Item stammt ursprünglich aus dem *Portal 1*-Mod *Rexaura*.

Rexaura-Cube-Deflector

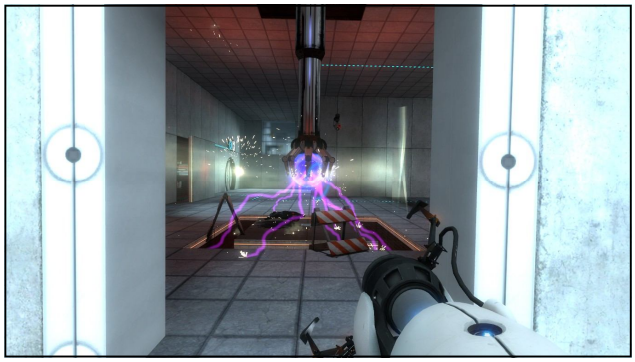
Rexaura Flux Field

Ebenfalls ein Testelement aus dem *Rexaura*-Mod. Es ist ein Sensor, ähnlich dem Cube- und Lifeform-Sensor, allerdings in einer anderen Farbe. Es reagiert ausschließlich auf Energiebälle.

Rexaura Pellet Destroyer

Ein weiteres Item des Rexaura-Mods. Der Pellet Destroyer ist eine an einem Teleskop-Arm hängende, stark elektrisch geladene Kugel, die jeden Energieball, der ihr zu nahe kommt, explodieren lässt, und auch der Spieler sollte ihr nicht zu nahe kommen. Sie kann auf Knopfdruck auf verschiedene Höhen eingestellt werden und so z.B. innerhalb eines Rätsels aus der Schussbahn eines Energieballes genommen werden.

Außerdem sind beim Rexaura-Pack ein weitere Energieball-Launcher und -Catcher dabei.



Rexaura Pellet Destroyer

Sonstige Items

Block 4x2x2

Ein Block, der ein wenig niedriger ist, als ein ganzer Wandblock in der *PTI*. Er kann zum Beispiel verwendet werden, um Treppen zu bauen, die man mit einem Würfel erklimmen kann, was in der normalen *PTI* nicht möglich ist.

Intelligenz-Notverbrennungsanlage

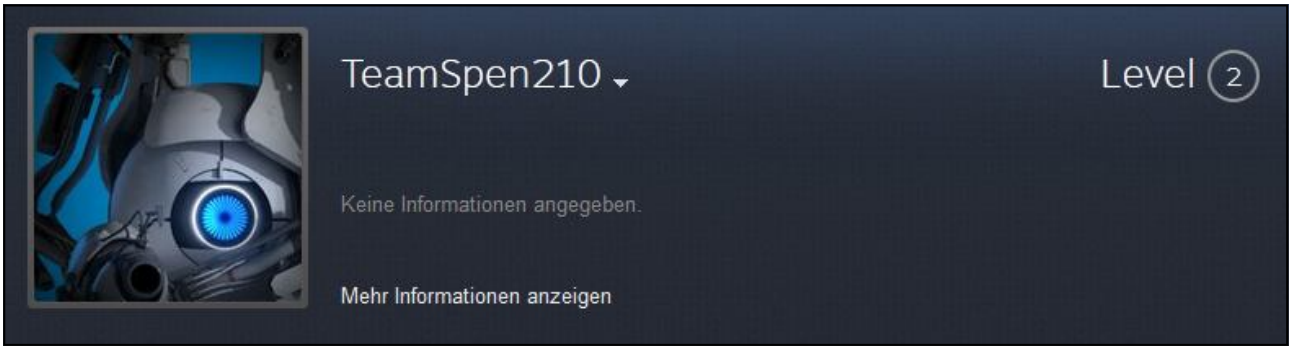
Wer *Portal 1* gespielt hat, kennt die verstörende Stelle, an der ihr euren liebgewonnenen Begleiterkubus ermorden müsst, indem ihr ihn in die Intelligenz-Notverbrennungsanlage werft. Und genau diese kommt hiermit wieder ins Spiel. Sie lässt sich wahlweise für normale Würfel, Begleiterkuben oder Kugeln einstellen. Übrigens, in *Portal* 2 sieht man sie nur an wenigen Stellen: Einmal, als GLaDOS erwacht ist und euch hinein wirft, und einmal in der Geschützturmfabrik, in der defekte Geschütztürme dort hineingeworfen werden.

Defective Turret

Ein kaputter Geschützturm, der rein zu Dekorationszwecken dient. Wahlwiese lässt sich das schwarze „Skelett"-Modell, das des auf die Seite gedrehten Geschützturms oder ein noch in seiner Box verpackter Geschützturm in die Testkammer stellen. Alle drei sprechen dieselben zufällig ausgewählten Sätze der defekten Geschütztürme.

TeamSpen210-Items

TeamSpen210 ist ein User der *Steam*-Community, der ebenfalls ein paar Items erstellt hat. Sie gehören nicht zum Lieferumfang von *BEE 2* dazu, sondern müssen auf TWP gedownloadet werden.



Förderband

Hierbei handelt es sich um ein weiteres BTS-Element, dem Förderband. Im Hauptspiel kommt es beispielsweise an der Stelle vor, wo Whealtey euch in den Brecher fahren lassen möchte. Wir fragen uns, wie man damit einen Test machen kann.

Große Katapultplattform

Dies ist ein Set aus drei nebeneinander liegenden Katapultplattformen, wie man sie aus manchen Testkammern kennt.

White Wall & Black Wall

Hierbei handelt es sich um kleine Wandteile, die nur ¼ so groß sind wie die normalen Wandblöcke, mit denen die *PTI* arbeitet. Man kann damit den Raum besser gestalten. Die White-Version ist portalfähig, die Black-Version nicht.

Double Grate Panel

Ein Panel, das statt der „Wand", auf der es platziert ist, ein Gitter ausklappen kann.

Paint Cleanser

Der Paint Cleanser ist eine kleine Vorrichtung in der Wand, aus der Wasser tropft und mit der man einen Cube abwaschen kann. Sie sieht wesentlich eleganter aus als ein Gelspender, der große Mengen Wasser fallen lässt.

Block 45 Degrees

Ein 45° schräger Block. Kann zum Beispiel zum „Abrunden" von Testkammern verwendet werden, dass diese nicht mehr ganz so eckig sind.

Diagonal Laser / Energy Pellet

Ein Laser- oder Energieball-Launcher auf einer schrägen Fläche (ähnlich des 45-Degrees-Blocks).

Retractable Penstal Button

Noch ein neuer Button. Dieser lasst sich aus dem Boden ausfahren und ist nur drückbar, wenn er vollständig oben ist. So lässt sich ein vorzeitiges Drücken vermeiden, indem man zunächst einen anderen Button aktivieren muss, um ihn hochzufahren.

Sphere Canon Dropper

Ein Dropper, der eine Sphere Canon fallen lässt. Bei der Sphere Canon handelt es sich um ein Custom Item von *Thinking With Portals*. Es ist eine Art Glasrohr, welches man aufheben kann. Auf Knopfdruck schießt es eine Kugel ab, die auch im Test als vollwertiger Kugelwürfel verwendet werden kann. Drückt man erneut, wird die alte zerstört und eine neue gespawnt.

World Portal Entry / Exit

Zwei Türen, die wie Portale funktionieren: Geht man in die eine rein, kommt man aus der anderen wieder heraus. natürliche müssen die beiden Türen zunächst im Editor verbunden werden. Es empfiehlt sich allerdings, möglichst wenig gebrauch davon zu machen: Zu viele aktivierte World Portals gleichzeitig sorgen für Grafikfehler.

Musik

Mit diesem Item ist es tatsächlich möglich, die Hintergrundmusik der Map einzustellen. Natürlich ist die Auswahl an Musik begrenzt.

Atline Magnet:

Ein unsichtbares Item, das im Test auch nichts bewirkt. Es ist eine Art Platzhalter auf dem Block, der verhindert, dass automatisch generierte Overlays dort Platz finden. So kann man die blaue Punktelinie, die Objekte miteinander verbindet, steuern und so auslegen, wie man sie haben möchte.

Nicht funktionierende Items

Leider gibt es auch ein paar Items, die noch nicht funktionieren, in kommenden Updates sollen diese aber gefixt werden.

SoT Field und SoT Device

Was genau es damit auf sich hat, weiß man nicht so genau. Es gibt Leute, die behaupten zu wissen, was es ist, es aber nicht erklären können. Fakt ist: Das SoT Device sorgt für Fehler beim Map-Erstellen. Das SoT Field lässt sich zwar platzieren, hat aber keinerlei Nutzen, da das Device ja nicht funktioniert.

Skybox & Skybox Wall

Skyboxen sind eine spezielle Art der Textur in *Portal 2*. Diese zu erklären, wäre jetzt zu umfangreich für diese kleine Item-Vorstellung. Fakt ist, dass für die Skybox keine Umgebung definiert ist. Daher wird sie auch nicht korrekt angezeigt.

Rocket Tripwire

Das Rocket Tripwire soll wohl ein richtiger *Portal 1*-Rocket Turret sein. Er sorgt jedoch für Erstellungsprobleme beim Map-Rendern.

PUNT-Cube

Der PUNT-Cube ist ein neuer Würfeltype, der auf einem *Portal*-ähnlichen Rätselspiel basiert, das momentan als Mod für die Source Engine entwickelt wird. Leider wird er hier allerdings nur als aufhebbares blaues „Error“-Schild in der Map platziert

Positron-Orbs

Sollen eine *FGE*-Mod-Kopie der *Rexaura*-Pellet-Destroyer sein, die allerdings das Erstellen der Map verhindern. Alternativ kann man gleich zur funktionierenden *Rexaura*-Version greifen und braucht nicht auf einen Bugfix zu warten.

Portal Deflection Cube

Was genau diese Würfel machen soll, ist uns nicht bekannt, und bisher konnte es uns keiner verständlich erklären. Es gibt jedoch eine Menge Rückmeldungen, er würde nicht funktionieren - wir können das nicht aus eigener Erfahrung bestätigen, es wäre aber eine Erklärung, wieso wir nicht herausfinden konnten, was der Würfel macht.

Physic Shield

Eine Art Fizzler, der den Weg für Würfel und andere Gegenstände blockiert, für den Spieler aber nicht. Technisch funktioniert er, die Grafik fehlt aber und ist einfach eine weiße „Wand“.

Special Item Dropper

Ein Dropper der eine Menge unterschiedlicher Custom-Würfel wie etwa den Catapultcube oder den Gelcube droppen soll. Über die Sekundenzahl soll man einstellen können, welcher Würfel kommt. Schade nur, dass keine Zahl funktioniert

Global Cube Dropper (TeamSpen210-Item)

Was genau er machen soll, haben wir nicht ganz verstanden, wir bekommen ihn aber auch nicht zum Laufen. Wir können nicht sicher sagen, dass er wirklich nicht funktioniert, aber bei uns gilt er derzeit als defekt, da er nichts tut. Vielleicht kann uns ja jemand von euch erklären, wie man ihn richtig benutzt.

World Portal Doors (FGE-Mod)

Sie sehen genauso aus wie die World Portal Doors von TeamSpen210 und heißen sogar genauso im Interface. Angeblich tun sie auch das gleiche, aber die *FGE*-Version verursacht Map-Erstellungsprobleme. Sortiert daher am besten die Items auf TeamSpen210 als Ersteller, um die richtigen Türen sofort zu erkennen.

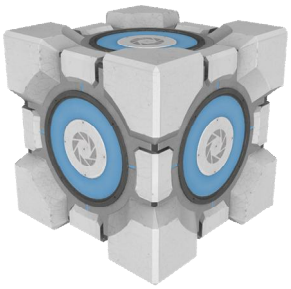
FGE Fluxfield Blue & Fluxfield Green

Sind dieselben Energieball-Sensoren wie das Rexaura Flux Field. Technisch funktionieren sie auch beide, aber haben beide denselben Grafikfehler wie das Physic Shield.

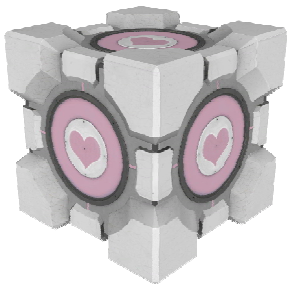
Choreo Box

Die Choreo Box soll bei Aktivierung je nach eingestellter Sekundenzahl ein anderes GLaDOS-Zitat abspielen. Schade nur, dass sie komplett stumm bleibt - in den meisten Fällen! Einmal hat sie aus irgendeinem Grund funktioniert, aber bei einem Versuch, das später noch einmal hinzubekommen (mit demselben Satz), ging es nicht mehr. Hier ist es wohl eher ein Bug, wenn es mal klappt. Wirklich schade.

Das waren alle Items die aktuell im *BEE 2*-Interface verfügbar sind. Doch es waren noch mehr geplant:



- Catapult Cube
- BumbleBall
- Working Turret-Dropper
- Broken Turret-Dropper
- Boxed Turret-Dropper
- Deathfizzler
- Wheatley Monitor
- Portalable Piston
- Coop Checkpoints
- Spinny Blade Hazard
- Voxel Sized Crushers



Das alles war schon bei der ersten *BEE 2*-Ankündigung versprochen worden. Wir sind gespannt, was in Zukunft noch alles so verfügbar sein wird. Schließlich soll es ebenfalls eine Möglichkeit geben, eigene Items einfach zu erstellen - vorausgesetzt, man kennt sich ein wenig mit *Hammer* aus.

Technisch erklärt:
Wie funktioniert der BEE 2-Mod?

Manche von euch scheuen sich eventuell, den *BEE 2*-Mod zu installieren, da sie Angst haben, der *BEE 2*-Mod hackt sich irgendwo in die Engine des Spiels und macht dabei eventuell etwas kaputt oder könnte Probleme bei einem neuen Update verursachen. Wir können euch soweit beruhigen, der *BEE 2*-Mod tut nichts dergleichen, er muss nicht mal mehr laufen, wenn das eigentliche Spiel aktiv ist, weshalb ihr ihn nach Paletten-Export gleich schließen könnt. Seine Funktionsweise hat nichts mit Hacken zu tun, sondern ist viel simpler. Zunächst einmal müssen wir wissen, wie die *PTI* grundlegend aufgebaut ist. Zunächst einmal gibt es eine Basis-Map, welche auch gleichzeitig die Texturen enthält. Das ist der kleine Raum, in dem ihr standartmäßig bei einer neuen Testkammer anfangt. Die Palette wird aus einer .txt-Datei im Scripts-Ordner des portal2_dlc2-Ordners gelesen. Alle Testelemente, die ihr benutzen könnt, sind ganz normale .vmf-Dateien, also normale Instanzen, die man auch in *Hammer* verwenden könnte. Wählt ihr also ein Objekt aus und platziert es, macht das Spiel quasi dasselbe, was ihr machen würdet, wenn ihr in *Hammer* eine func_instance platzieren würdet.

Und was macht nun der *BEE 2*-Mod?

Eigentlich nicht viel. Der Knackpunkt ist die editoritems.txt-Datei. Darin ist der Name, der Typ (z.B. Button, Fizzler etc., das ist wichtig, um die verschiedenen Einstellungsoptionen, wie „umgekehrt starten“ oder einem Timer und Platzierungsmöglichkeiten zu definieren), der Dateiname der Anzeige-Grafik für Palette und Editor-Fenster sowie der Name der .vmf-Datei eines jeden Items geschrieben, was das Spiel ja bekanntlich ausliest. Der *BEE 2*-Mod macht nun folgendes: Er platziert einige zusätzliche .vmf-Dateien in dem Unterordner, in dem die Originaldateien bereits vorhanden sind, selbstverständlich ohne etwas zu überschreiben. Beim Editieren bzw. Exportieren der Palette ersetzt er einfach die entsprechenden Daten in der Textdatei mit denen der ausgewählten Items. Beispielsweise ersetzt ihr den Flutlichttunnel mit einem Trigger, dann wird an die Stelle, wo eigentlich in der Textdatei „Funnel.vmf“ steht, „Trigger.vmf“ geschrieben, selbiges gilt für sämtliche anderen Werte. Das ist der ganze Trick.

Übrigens, die Anzahl der Items auf der Editor-Palette ist technisch begrenzt auf die Anzahl, die Valve selbst genutzt hat, und das lässt sich leider auch nicht umstellen. Es ist aber dennoch möglich, unbegrenzt Item-Daten zusätzlich in die .txt zu schreiben. Beim Laden und Erstellen von Maps mit bereits platzierten Items wird einfach in der .txt nach entsprechendem Item-Namen gesucht, egal an welcher Stelle er sich befindet. Daher ist es möglich, zu speichern, die Items in der Palette zu ändern und die Map weiter zu editieren, ohne in der Palette gelöschte Items, die bereits platziert wurden, zu verlieren. Der *Stylechanger* funktioniert übrigens ähnlich. Er schreibt die Datei ebenfalls um und lässt das Spiel statt auf den Standard-Startraum auf eine modifizierte Version mit anderen Texturen zugreifen. Ihr könnte die Mods also bedenkenlos installieren und nutzen, und solltet ihr immer noch geringe Zweifel an der Verträglichkeit der Mods haben, genügt es, die editoritems.txt unter anderem Namen zu backupen, dann könnt ihr im Ernstfall das Spiel innerhalb weniger Sekunden durch Überschreiben der geänderten Datei in seinen Urzustand zurückversetzen.

Der *PTI*-Editor im Urzustand: Dieser kleine Startraum ist auch nur eine .vmf-Datei.

Aperture Science DS

Im News-Bereich von Ausgabe 13 haben wir das französische Homebrew-Projekt *Portal DS* angekündigt. Ende August ist das Spiel unter dem finalen Namen *Aperture Science DS* nun erschienen: Ihr könnt euch die ROM auf http://smealum.net/ASDS/ kostenlos downloaden, allerdings benötigt ihr zum Zocken eine Flash Card. Obwohl eine solche nicht illegal ist, so lange ihr keine ROMs von kommerziellen Spielen zockt, gehen wir auf Nummer sicher und nennen euch keine Bezugsquellen. Fragt im Zweifelsfall einfach Google!

Daten des Spiels

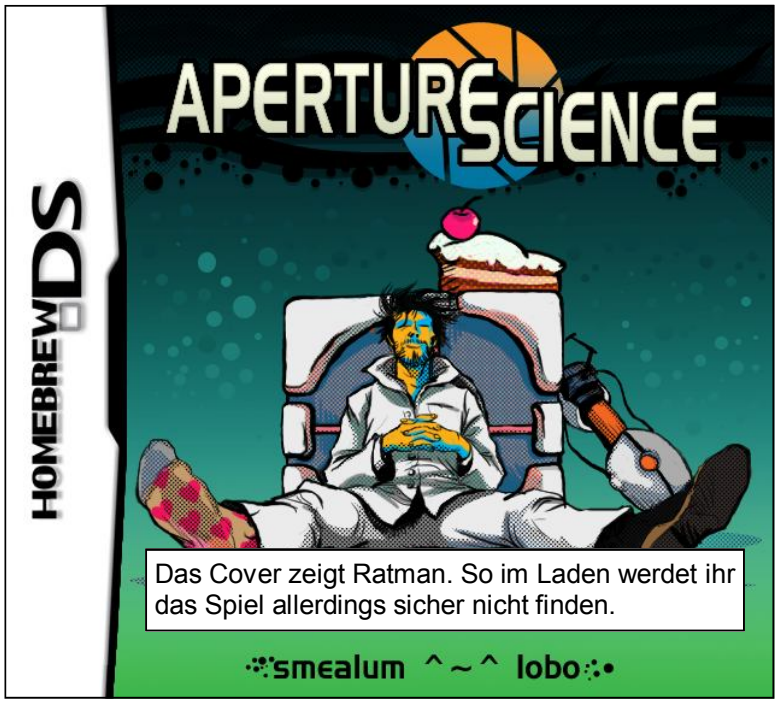
Entwickler:	**smealum & lobo**
Release (D):	**22.08.2013**
Systeme:	**Nintendo DS**
Genre:	**Puzzle-Shooter**
FSK:	**nicht geprüft**

Zu *Aperture Science DS* müssen wir sagen, dass wir uns durchaus auf das Spiel gefreut haben und entsprechende Erwartungen hatten, die leider nicht erfüllt wurden. Der Hauptgrund dafür ist die mehr als hakelige Steuerung. So bringt ihr eurer Spielfigur sowohl mit dem Steuerkreuz als auch mit den Tasten A, B, X und Y das Laufen bei - um die eigene Achse dreht ihr euch hingegen mit Hilfe des Touch Screens. Wäre nicht Laufen per Steuerkreuz und Drehen mit A, B, X und Y sinnvoller gewesen? Ein noch größeres Manko sind die Portale, da ihr sowohl mit L als auch mit R das gleiche Portal erschafft. Die gewünschte Portalfarbe stellt ihr hingegen mittels eines Switch-Buttons auf dem Touch Screen ein. Warum, zum Teufel, können wir nicht einfach mit L das blaue und mit R das orange Portal (oder umgekehrt) erschaffen? Uns ist bewusst, dass es sich bei dem Spiel bis jetzt eigentlich nur um eine spielbare Beta voller Bugs handelt, das steht auch unmissverständlich auf der Homepage - mit der derzeitigen Steuerung macht uns das Spiel aber schlicht und ergreifend keinen Spaß. Wir behalten das Projekt aber im Auge: Sobald sich in dem bisher noch funktionslosen Optionsmenü die Möglichkeit hinzugesellt, die Tastenbelegung nach Belieben zu verändern, geben wir dem Game noch einmal eine Chance!

Links: Im Menü könnt ihr jede gewünschte Testkammer einzeln auswählen. • Mitte: Zu Beginn jeder Testkammer werden Name und Ersteller angezeigt. • Rechts: Ein Blick in den Editor, angelehnt an die *PTI*.

Denn es gibt natürlich auch positive Punkte zu vermelden. Schon allein die Grundidee verdient ein Lob, und auch die Tatsache, dass hier nach 2D-Jump'n'Runs wie *Still Alive DS* und *Mari0* tatsächlich einmal ein *Portal*-Fangame in 3D herausgekommen ist. Die enthaltenen Testkammern sind vielleicht nicht unbedingt Top-Maps, aber durchaus ordentlich, und vor allem müssen wir anmerken, dass hier nicht stur das Original-*Portal 1* nachgebaut wurde, sondern es sich tatsächlich um exklusive Neuentwicklungen handelt. Zwar sind nur 14 Testkammern im Lieferumfang enthalten, dazu gibt's aber auch einen Editor, der sich ein wenig an die *PTI* anlehnt und euch die Möglichkeit gibt, eigene Testkammern zu erschaffen. Diese lassen sich auch problemlos an andere Spieler weitergeben, auf der Homepage wurde bereits eine kleine Tauschbörse eingerichtet.

Aufgrund der schlecht durchdachten Steuerung können wir *Aperture Science DS* bis jetzt noch nicht guten Gewissens weiterempfehlen, aber aufgrund des Beta-Status verzichten wir an dieser Stelle auf eine abschließende Wertung. Wenn sich an der Steuerung etwas Grundlegendes ändert, probieren wir das Spiel nochmal aus - und wer von euch bereits jetzt einen Blick riskieren will, kann das gerne tun. Ihr dürft natürlich kein professionelles Game erwarten, das mit Valves Original konkurrieren könnte, aber vielleicht macht es euch ja doch Spaß, euch durch zwei oder drei Testkammern zu puzzlen. Ach ja, und Testelemente aus *Portal 2* wie Lichtbrücken, Gele oder Flutlichttunnel dürft ihr auch nicht erwarten, das Spiel basiert komplett auf *Portal 1*, was aber auch bedeutet, dass zumindest der Energieball vorhanden ist - noch ein Pluspunkt!



Das Cover zeigt Ratman. So im Laden werdet ihr das Spiel allerdings sicher nicht finden.

Replay

von Dreey

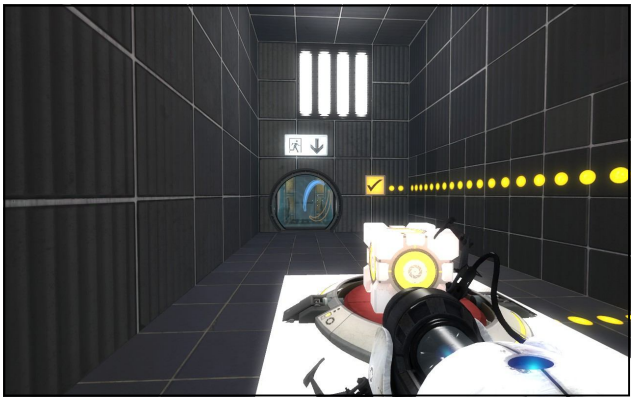
Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1626

Infokasten	
Optik-Wertung:	**10 / 10**
Thema:	**Clean / BTS**
Custom-Elemente:	**nein**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**nein**
Schwierigkeitsgrad:	**mittel**
Spieldauer:	**kurz**

Es ist ungewöhnlich, mal wieder eine Map zu spielen, die nicht im Workshop steht, die wir also - ganz wie in alten Zeiten - von Hand über die Konsole laden müssen. Gerade im Fall von *Replay* lohnt sich dieser geringfügige Mehraufwand aber auf jeden Fall! Dabei ist die Map, wenn man sie auf den Kern des Spielerischen reduziert, nichts weiter als eine Aneinanderreihung von drei Laser-Rätseln, von denen das erste auch noch unverschämt einfach ist. Wodurch die Map aber kräftig Pluspunkte sammelt, ist eine lustige Story, die die drei Rätsel humorvoll miteinander verbindet.

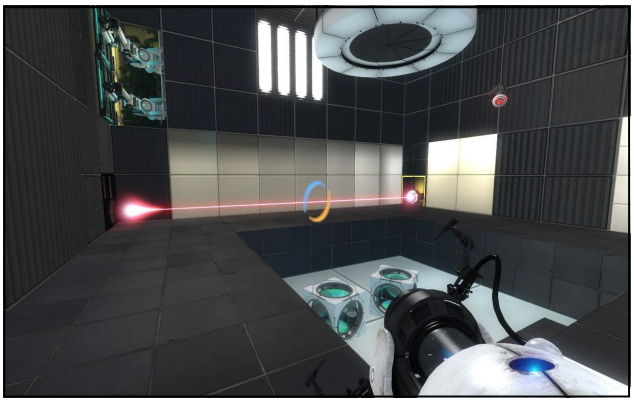
Wenn ihr die Map startet, werdet ihr euch vielleicht zunächst über das Testschild mit der „2“ wundern. Das liegt dran, dass es sich um Dreeys zweite Map handelt - die erste war *No Companion Cube For You*. Diese war sehr leicht (vorausgesetzt, man kann Begleiterkuben sterben sehen, ohne dabei verrückt zu werden), und *Replay* scheint auf den ersten Blick nochmal eine Stufe einfacher zu sein: Ihr müsst lediglich einen Würfel auf einen Schalter legen, um die Ausgangstür zu öffnen. Doch die Überraschung folgt, als ihr euch dem vermeintlichen Ziel nähert. Mehr sagen wir dazu nicht, um euch nicht den WTF-Moment zu zerstören!

Fakt ist, dass ihr euch wenig später in einem optisch eindrucksvollen BTS-Bereich wiederfindet, der sogar ein Easter Egg zu bieten hat. Nach einer kurzen Rundreise kommt ihr über einen Überwachungsraum zurück in die kleine Testkammer, die ihr bereits gelöst habt. GLaDOS lässt euch das Rätsel einfach noch einmal lösen, reichert es diesmal allerdings um Laser an, und spätestens beim dritten Durchlauf ist ganz schön Gehirn-

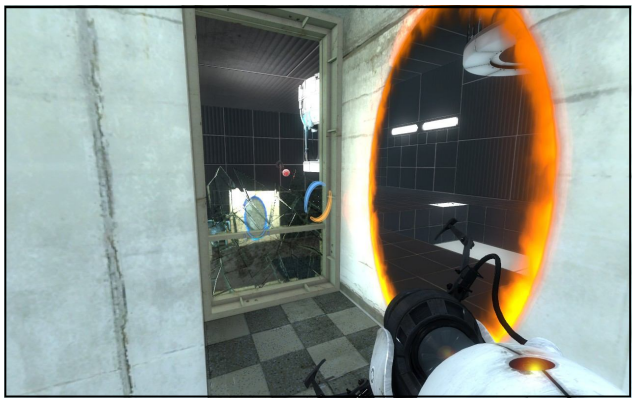


War‘s das schon? Der Würfel liegt auf dem Schalter, die Tür ist offen - die Überraschung folgt!

Geheimausgang: GLaDOS leitet uns in eine kleine Rundreise durch den BTS-Bereich.



Hier hat sich was getan! Das ist die Testkammer von gerade eben, aber der Laser ist neu.



Immer auf Anfang: Durch einen Überwachungsraum gelangen wir zurück in die Testkammer.

schmalz nötig, um die gewaltige Anzahl an Relays zu erreichen.

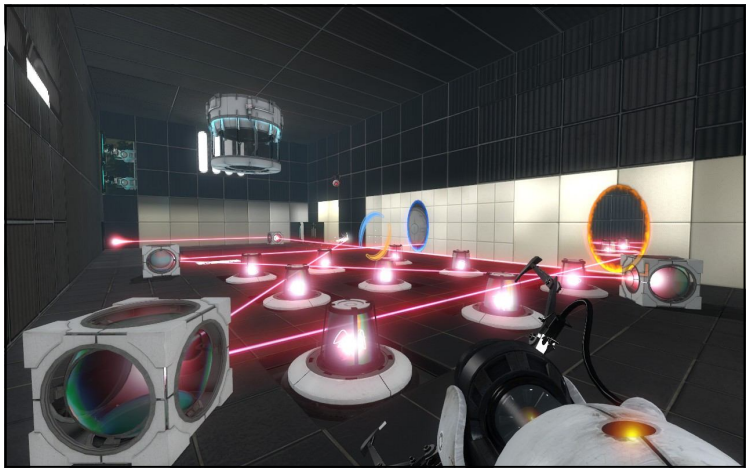
Wie gesagt, wenn man nur auf das Gameplay an sich schaut, dann erwarten euch lediglich drei Rätsel, von denen einzig und allein das dritte tatsächlich eine Herausforderung ist. Wer also nicht auf das Drumherum achtet, der wird dieser Map kaum mehr als 2 Punkte geben. Wir achten allerdings sehr wohl auf das Drumherum, da wir die Maps in ihrer Gesamtheit bewerten, und dazu gehören neben dem spielerischen Inhalt eben auch die Story, der BTS-Bereich und überhaupt die geniale Grundidee. Dass die Map „REALLY hard to make“ war, glauben wir Dreey gern, und diese Mühe belohnen wir mit einer guten Wertung, denn lang beschäftigt hat uns die Map zwar nicht, großen Spaß gemacht hat sie uns aber sehr wohl.

Einen minimalen Punktabzug müssen wir lediglich für den Abschluss der Map geben. Um den Test erfolgreich zu beenden, müsst ihr nämlich etwas aktivieren, das ziemlich unscheinbar ist und leicht übersehen werden kann. Hinzu kommt, dass besagtes Objekt zu Beginn noch ohne Funktion ist - so werdet ihr also, selbst wenn ihr das Objekt anfangs bemerkt habt, später nur noch daran vorbei laufen wir an einem Bürostuhl. Vielleicht hätte man hier noch ein bisschen deutlicher machen können, was zu tun ist, denn Chikorita ist zweimal durch den BTS-Bereich und das gelöste dritte Rätsel gelaufen, ohne zu wissen, wo es weiter geht - bis er das Objekt dann eben spaßeshalber doch noch einmal ausprobierte, und siehe da ...

Dennoch ist die Map mehr als empfehlenswert - nicht nur für Leute, die gern Laser-Rätsel lösen, sondern vor allem auch für Spieler, die Maps mit Story mögen, und in diesem Hinblick sticht *Replay* ganz klar aus der Masse heraus! Spielt sie, gern auch dreimal!

Unser Urteil:

4,5 / 5



Ach du liebes Lieschen, was für ein Lasergewirr! Bitte nicht zu genau hin schauen, denn das Bild spoilert die Lösung!

Elements Of Destruction

von LuckyRJ & Lpfreaky90

Download: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=181424109

Infokasten	
Optik-Wertung:	**7 / 10**
Thema:	**Cave Johnson**
Custom-Elemente:	**nein**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**ja**
Schwierigkeitsgrad:	**mittel**
Spieldauer:	**mittel**

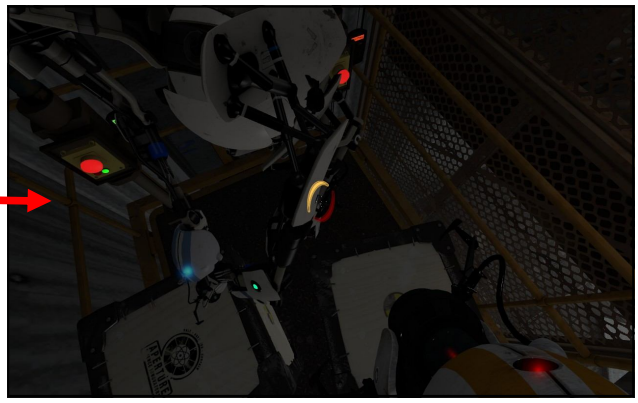
Diese Map hat unser Weltbild zerstört! Bisher waren wir der Ansicht, dass man unter alle Maps mit Beteiligung von Lpfreaky90 eigentlich ungespielt die Wertung 5 / 5 schreiben kann, aber hier ist das nicht der Fall. Zugegeben, nachdem wir noch einmal eine Nacht drüber geschlafen haben, ist die Map nicht mehr der Totalausfall, als den wir sie gestern angesehen haben, aber zur Top-Map der Monats reicht es leider trotzdem nicht.

Dabei macht der Anfang durchaus einen viel versprechenden Eindruck. Man kann nicht behaupten, dass wir vom ersten Moment an über die hammergeniale Optik gestaunt hätten, aber das liegt wohl in der Natur der Sache, dass wir uns in einem verlassenen alten Fabrikgebäude befinden. Immerhin begrüßt uns die Map mit einer Titeleinblendung, und eine Glasscheibe bietet uns einen Einblick in ein Außengelände - in so einem Moment keimen direkt Hoffnungen, dass wir später selbst noch da raus können! Zunächst gilt es aber, ein paar Rätsel im Inneren zu lösen, die im Großen und Ganzen darauf basieren, Würfel zu sammeln und mitzunehmen, wobei wir das letzte Wort nicht so stehen lassen können, aber dazu später. Die Rätsel machen jedenfalls einen ordentlichen Eindruck, wenngleich uns einige Reaktionen nicht ganz klar sind. Wie haben wir beispielsweise in dem Raum mit dem Flutlichttunnel den Aufzug aktiviert, nachdem die Knöpfe ur-

Die ersten Rätsel sind absolut okay: Wir müssen zwei Würfel einsammeln und mitnehmen ...

… was uns schließlich die Möglichkeit gibt, die nächste Tür zu öffnen. Und weiter geht‘s!

In diesem Rätsel spielt unter anderem ein Flutlichttunnel eine Rolle. Allerdings ist uns nicht klar ...



… warum der Aufzug irgendwann nach oben gefahren ist. (Und ja, schlechte Kameraperspektive!)

sprünglich keine Reaktion zeigen wollen? Und wie haben wir es in dem Raum mit den beiden Lasern geschafft, die Gittertür zu öffnen, die irgendwann plötzlich einfach auf war? Egal, ob wir hier ungewollt irgendwelche Glitches ausgelöst haben oder ob die Map bewusst mit WTF-Momenten arbeitet, um die Spieler zu verwirren, beides spricht nicht unbedingt für eine gut getestete Karte.

Haarig wurde es dann, als wir tatsächlich das Außengelände erreicht haben. Es folgt eine Stelle mit blauem Gel, die zum Teil eine Geschicklichkeitseinlage darstellt - und wer unser Heft schon etwas länger liest, der weiß, dass wir es hassen, wenn wir theoretisch wissen, wie es weiter geht, aber an der praktischen Umsetzung scheitern. *Portal* ist nun mal ein Rätselspiel und kein Jump'n'Run! Flo hat den Sprung zwar beim ersten Versuch geschafft, Chiko ist hier aber lange verzweifelt, und wir geben offen zu, dass wir irgendwann „noclip“ aktiviert haben, damit es überhaupt weitergeht.

Eine Ebene weiter oben war unsere Laune bereits angeschlagen, und so ging das Fluchen über die Map weiter, wobei im Mittelpunkt unseres Zorns eine Stelle stand, an der wir uns mühsam eine schräge Wandfläche hoch arbeiten mussten. Hier müssen wir unser Geschimpfe vom Vorabend aber nun revidieren, denn offenbar sind wir die beiden Teilziele einfach in der falschen Reihenfolge angegangen - etwas später standen wir nämlich plötzlich beide auf der erhöhten Plattform, die zuvor so unerreichbar schien, und es ging quasi ganz von allein. Wie sagt man doch so schön? Kaum macht man etwas richtig, schon funktioniert's!

Mängel hat *Elements Of Destruction* durchaus, das kann man nicht schönreden, aber sie ist doch ganz ordentlich und weit davon entfernt, zur schlechtesten Map aller Zeiten ernannt zu werden. Wer eine neue Co-op-Map für eine

Wir nähern uns dem Außengelände. Die Würfel mitzunehmen wäre nicht nötig gewesen.

Das Außengelände: Hier aktivieren wir später blaues Gel, und dann beginnt das Fiasko mit der Geschicklichkeitseinlage.

Wir haben Blickkontakt mit dem Ausgang, wie zum Teufel wollen wir ihn erreichen?

Atlas, lass das: Wir haben vermutlich einfach etwas zu früh versucht, hier hoch zu kommen.

Spielzeit von etwa einer halben Stunde sucht, der darf das Werk von LuckyRJ und Lpfreaky90 ruhig einmal ausprobieren - vorausgesetzt, ihr könnt darüber hinweg sehen, dass ihr an ein, zwei Stellen einfach weiter kommt, ohne wirklich zu wissen, warum, und vorausgesetzt, euch macht eine haarige Geschicklichkeitseinlage nichts aus. Ach so, und außerdem kann es sein, dass ihr euch an einer Stelle ein bisschen von der Map verapfelt vorkommt, da wollten wir ja auch noch drauf eingehen: Wir haben ja, wie gesagt, die beiden Würfel durch die ganze Map mitgenommen. Als wir jedoch einen Respawn-Punkt erreicht haben, zerstörten sich die beiden Würfel plötzlich von selbst, und es purzelte Nachschub aus zwei Cube Droppern. Einerseits ist das ja gut mitgedacht, so muss niemand von vorne anfangen, weil er die Würfel vergisst - andererseits fühlt man sich aber wirklich etwas veralbert, wenn man die Würfel eben doch mitnimmt, nur um dann festzustellen, dass das gar nicht nötig gewesen wäre. Aber diesen Punkt lassen wir nicht in die Wertung einfließen, da wir spontan auch nicht wissen, wie man das besser hätte lösen können.

Unser Urteil:

3,5 / 5

Irgendwie ging‘s dann doch: Wir haben den Ausgang erreicht und die Map überstanden!

Tic Tac Toe Multiplayer

von donbasti92

Download: http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=154437535

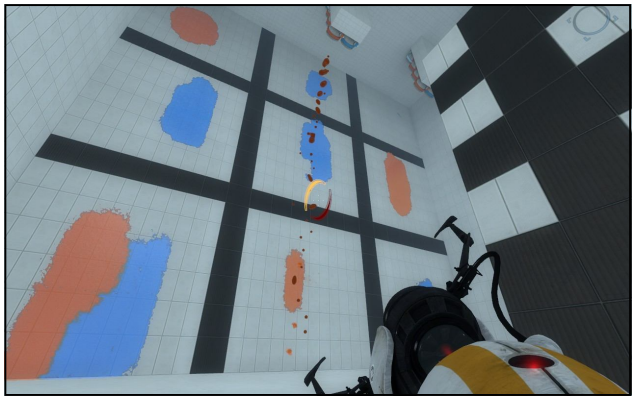
Kennt ihr *Tic Tac Toe*? Nein, wir meinen nicht die Girl Band der 90er Jahre, die in Liedern wie *Ich find' dich scheiße* oder *Verpiss' dich* so wohlgewählte Worte fand, wir meinen vielmehr das beliebte 2-Spieler-Stategiespiel, dessen Wurzeln bis ins 12. Jahrhundert zurückreichen und für das man nicht mehr benötigt als einen Bleistift und ein Stück Papier. Gespielt wird *Tic Tac Toe* auf einem 3 x 3 Felder großen Spielfeld. Abwechselnd malen die Spieler Kreuze und Kreise in die Felder, wobei der Spieler gewinnt, der drei gleiche Symbole in einer Reihe hinbekommt.

Diese Map ist nun eine Umsetzung dieses einfachen, aber doch spaßigen Spiels in *Portal 2* - und schon allein die Grundidee verdient ein Lob, wenngleich die technische Umsetzung stellenweise etwas hakt. Ihr spritzt blaue und orange Geltropfen auf ein überdimensionales Spielfeld an der Wand, wobei ihr mittels Lasern auswählt, welches Feld ihr treffen wollt - das ist schwer in der Theorie zu erklären, aber eine Testrunde nach dem Motto „learning by doing" sollte alle Unklarheiten beseitigen. Auf faire Spielweise müsst ihr dabei allerdings selbst achten, denn die Map kann nicht verhindern, dass ihr beispielsweise Felder übermalt, die bereits euer Mitspieler eingefärbt hat. Ebenso wenig kann die Map überprüfen, ob ein Spieler gewonnen hat. Deswegen und weil es sich ohnehin nur um eine Fun Map handelt, verzichten wir an dieser Stelle auf eine Wertung in Form einer Zahl - dennoch empfehlen wir die Map all denen, die mal Lust auf ein ungewöhnliches 2-Spieler-Minispiel abseits der regulären Puzzle-Maps haben.

Wusstet ihr übrigens, dass *Tic Tac Toe* das erste Computerspiel der Geschichte war? Im Jahr 1952, ganze sechs Jahre vor dem berühmten *Tennis for Two*, schrieb Alexander „Sandy" Douglas unter dem Namen *OXO* eine *Tic Tac Toe*-Umsetzung für den Großrechner EDSAC, der damals an der Universität von Cambridge stand. Einen 2-Spieler-Modus gab es dabei nicht, der Spieler trat gegen den Computer an.

Infokasten

Optik-Wertung:	**6 / 10**
Thema:	**Clean Aperture**
Custom-Elemente:	**nein**
Geschicklichkeits-Einlagen:	**nein**
Schwierigkeitsgrad:	**-**
Spieldauer:	**-**



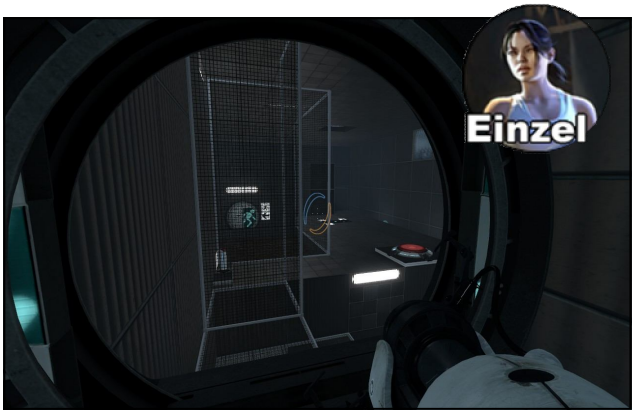
Ein Spiel ist im vollen Gange. Das doppelt bemalte Feld links unten ist ein Beispiel dafür, worauf ihr leider selbst achten müsst.

Auf dem Großrechner EDSAC lief 1952 mit *OXO* das erste Computerspiel der Geschichte.

© Computer Laboratory, University of Cambridge. Reproduced by permission.

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.



Glow Pop (von Bellirish)

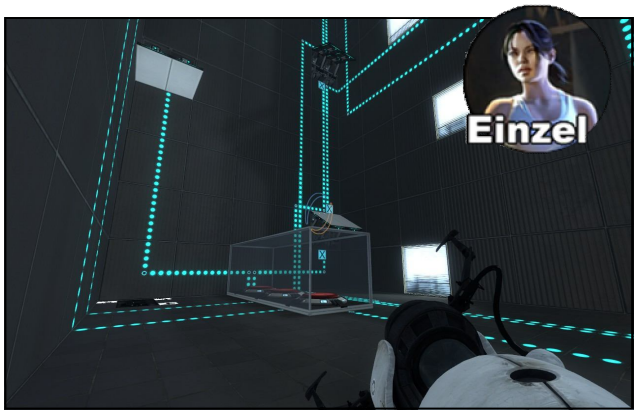
Von *Glow Pop* kann anfangs ein falscher Eindruck entstehen. Die erste Hälfte der Map verbringt ihr nämlich mit nichts anderem als auf einer Lichtbrücke im Kreis zu laufen. Habt ihr aber diese erste Etappe hinter euch gebracht, enthüllt die Map ihr wahres Potential: Ein nettes Lichtbrückenrätsel, das nicht nur eine, sondern gleich zwei Lichtbrücken enthält, gewürzt mit einigen Geschütztürmen und einem Würfel. Besonders hollywoodreif und doch überraschend schaffbar: Der finale Sprung!

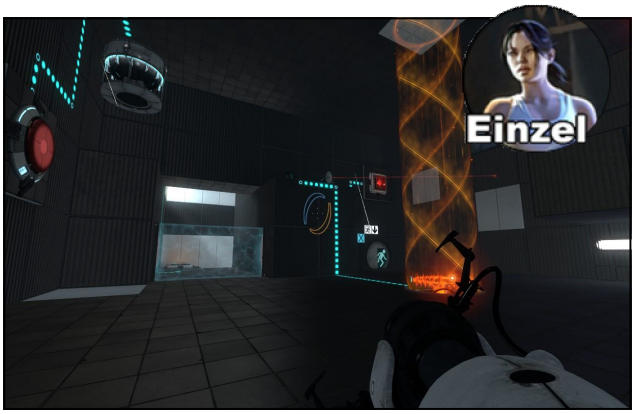
Unser Urteil: 4 / 5

Elevator Shaft (von shalianahe)

Mit den vielen Lichtlinien und den drei Bodenschaltern sieht *Elevator Shaft* sehr abenteuerlich aus. Leider täuscht dieser Eindruck, denn in Wahrheit ist der Inhalt dieser Map in einem Satz erklärt: Ihr fliegt kreuz und quer durch die Luft - das ist alles! Selbst für Anfänger ist das Rätsel, falls es überhaupt eins sein soll, nicht allzu fordernd, aber immerhin sind die vielen Flugpartien ganz lustig, wenn man mal nur wenig Zeit hat und eine Map für drei Minuten sucht, daher sind noch zwei Gnadenpunkte drin.

Unser Urteil: 2 / 5





Careful where you portal. (von Dreaches)

Jawohl, das ist doch mal wieder eine Workshop-Map, wie sie uns gefällt! In *Careful where you portal.* (ja, mit Punkt hinter dem Namen) müsst ihr zwar nicht ganz so pingelig darauf achten, wo ihr hin portalt (schönes Verb), denn unverzeihliche Fehler könnt ihr hier nicht machen, euch erwartet aber ein rundum gelungenes Rätsel, in dessen Mittelpunkt (im wahrsten Sinne des Wortes) ein Flutlichttunnel steht. Nicht zu leicht, nicht zu schwer, nicht zu überladen und gut durchdacht!

Unser Urteil: 5 / 5

Kameras & Radios

Kann man Kameras und Radios als Testelemente bezeichnen? Darüber lässt sich sicher streiten! Natürlich sind Kameras und Radios zu keinem Zeitpunkt direkter Bestandteil eines Rätsels (auch in keiner uns bekannten Custom Map), der Spieler kann aber durchaus mit ihnen interagieren, und es gibt auch ein paar Errungenschaften, die mit ihnen zu tun haben. Das genügt uns, um diese kleinen technischen Gimmicks diesen Monat als Spotlight-Thema auszuwählen!

Ja, wir suchen Ärger: Für eine Errungenschaft führen wir Gesten vor den Kameras aus.

Die Kameras dienen allem Anschein nach der Beobachtung des Testsubjekts in der Testkammer, ähnlich wie die Überwachungsräume. Die Überwachungsräume sind allerdings verwaist, seit keine Menschen mehr bei Aperture Science arbeiten - diejenigen von ihnen, die nicht lediglich einen dekorativen Zweck erfüllen, dienen bestenfalls als Bestandteil eines Easter Eggs oder, vor allem in *PTI*-Maps, auch als Lichtquelle. Die Kameras hingegen sind noch in Aktion - sie werden von GLaDOS genutzt, um uns zu überwachen. Da GLaDOS uns nicht aus den Augen verlieren möchte, reagiert sie entsprechend gereizt, wenn wir es wagen, eine der Kameras abzumontieren - das geht, indem wir sie durch ein Portal fallen lassen! Es gibt sogar eine Errungenschaft, bei der wir das elektronische Superhirn den gesamten ersten Teil lang richtig zur Weißglut bringen können: Für *Kamerascheu* gilt es, sämtliche Kameras wegzuballern, die euren Weg kreuzen. In *Portal - Still Alive*, einer erweiterten *Portal 1*-Version exklusiv für die X-Box 360, gibt es noch eine zusätzliche Errungenschaft, die darauf aufbaut: Für *Bitte recht freundlich!* müsst ihr einen Geschützturm mit einer abgeschossenen Kamera treffen.

Lasst ihr die Kameras hingegen hängen, dann werdet ihr bemerken, dass sie schwenkbar sind und euch folgen, wo immer ihr hingeht. Die gespenstische rote Kameralinse ist dabei eine Anspielung auf HAL 9000, einen Super-Computer aus dem Science-Fiction-Kultfilm *2001 - Odyssee im Weltraum*, der genauso tödliche Gedanken wie GLaDOS hegt. Dass man die Kameras dann aber doch nicht so ernst nehmen sollte, lässt sich im Co-op-Modus beweisen: Während euch als Chell im Einzelspieler-Modus keinerlei Gesten zur Ver-

Wir lassen uns nicht überwachen! Ballert ihr alle 33 Kameras in *Portal 1* von der Wand ...

… werdet ihr dafür am Ende mit der Errungenschaft *Kamerascheu* belohnt. Da lohnt sich Feigheit!

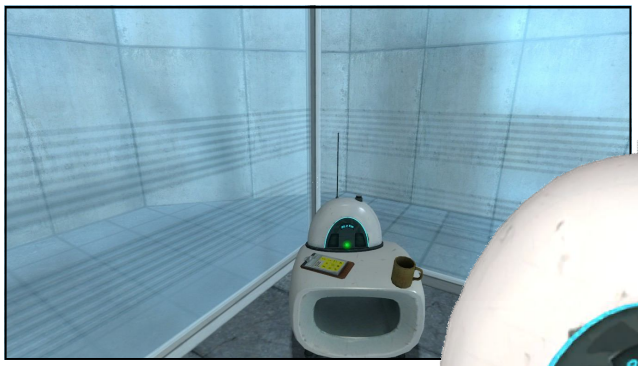
Eins der letzten Radios in *Portal 2*: In einem Ratman-Versteck schaltet es eine Errungenschaft frei.

Das sollte es eigentlich gar nicht geben: Schießt ihr auf das Parkplatz-Radio, beginnt es zu bluten.

fügung stehen, könnt ihr als Atlas oder P-Body winken, lachen und ähnliches. Tut ihr das vor einer Kamera, wird GLaDOS das in gewohnt sarkastischem Stil kommentieren - und tut ihr das in jeder Co-op-Teststrecke mindestens einmal, werdet ihr dafür mit der Errungenschaft *Suchst du Ärger?* belohnt.

Ganz so interaktiv waren die Radios in ihrer ursprünglichen Fassung nicht. Zwar standen in *Portal 1* bereits von Anfang an einige Radios herum und spielten eine schnelle Instrumental-Version von *Still Alive*, ansonsten dienten sie aber keinem besonderen Zweck. Das änderte sich, als *Portal 2* auf seine erste Ankündigung zuging. Um die Neugier der Fans zu steigern, startete Valve ein ARG (Alternate Reality Game, ein Computerspiel, das zum Teil auf die reale Welt zurückgreift). Der erste Schritt dieses Spiels war ein Update für *Portal 1*, das am 1. März 2010 einige weitere Radios in den Testkammern verteilte, so dass es hinterher insgesamt 26 Stück von ihnen gab. Ebenfalls implementiert wurde die zusätzliche 15. Errungenschaft *Übermittlung empfangen*. Um sie freizuschalten, müsst ihr alle Radios finden und zu einem geheimen Ort tragen. Dort färbt sich das rote Lämpchen grün und *Still Alive* weicht einer merkwürdigen Tonfolge. Wer diese seltsamen Sounds aufzeichnet und in Bilder umwandelt, wird mit einigen merkwürdigen Fotos belohnt. Auf den ersten Blick scheinen die Bilder relativ sinnlos, bei genauerem Hinsehen geben sie aber entweder einen vagen Hinweis auf den 11. März 2010 (der Tag, an dem *Portal 2* offiziell angekündigt wurde) oder enthüllen eine BBS-Nummer. BBS steht für Bulletin Board System (in Deutschland als Mailbox bekannt), und wenn ihr eine der BBS-Nummern mit einem alten Modem „angerufen“ habt, bekamt ihr ein ASCII-Art-Bild als Antwort, das mit ein wenig Phantasie erste Details aus *Portal 2* preisgab.

Im fertigen *Portal 2* spielen die Radios nur noch eine untergeordnete Rolle. Eine Ausnahme bildet Testkammer 6 der GLaDOS-Teststrecke: Hier fliegt euch neben allerhand Müll und einem Würfel, der zur Lösung des Rätsels notwendig ist, auch ein Radio entge-

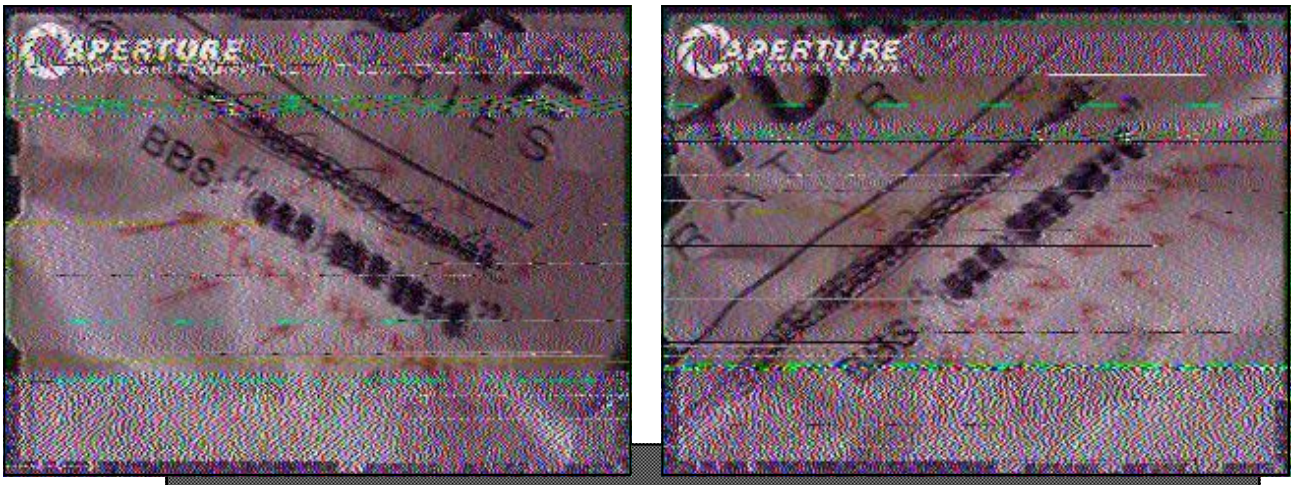


Übermittlung empfangen: 26 Radios wie diese bescheren euch ...

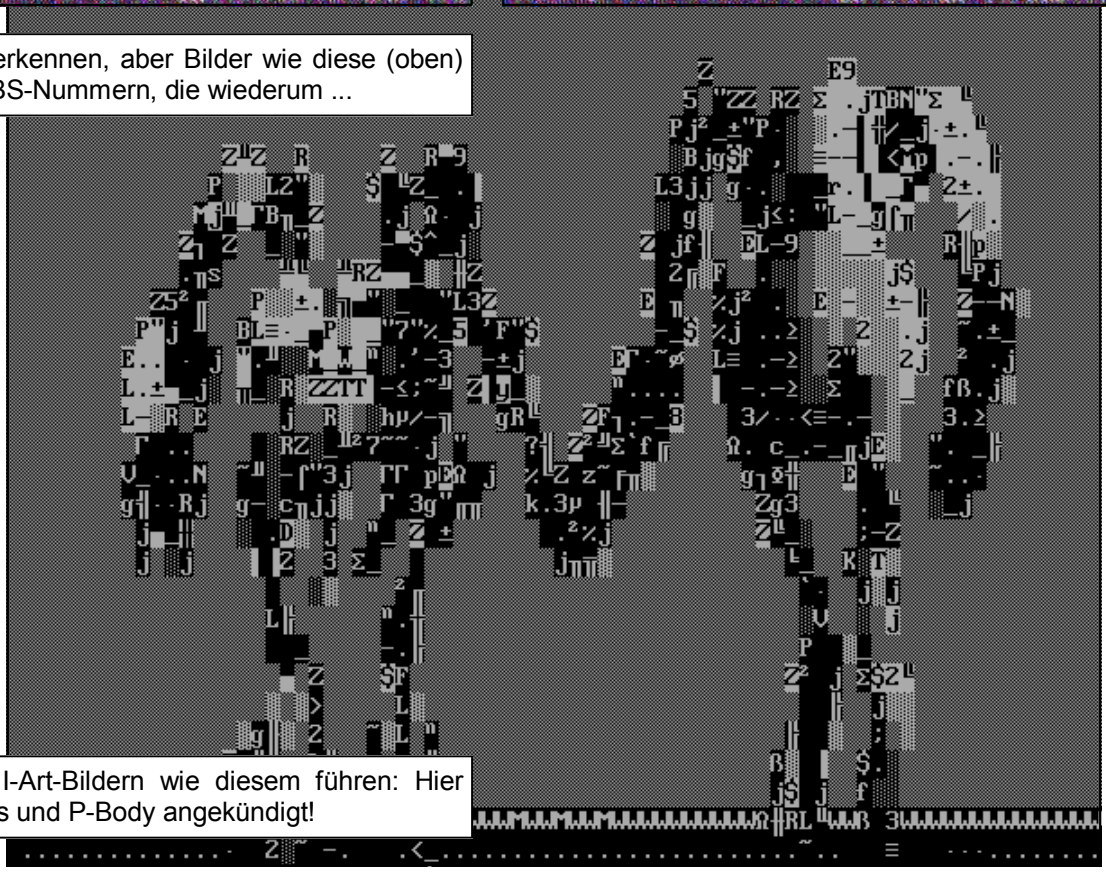
... in *Portal 1* eine begehrte Errungenschaft.

gen. Tragt ihr dieses in das Ratman-Versteck, das sich in der gleichen Testkammer finden lässt, werdet ihr dafür mit der Errungenschaft *Geheimzeichen* belohnt.

Ein sinnloser Fakt ist, dass die Radios auf die Frequenz 85.2 eingestellt sind. Sie sollten so eigentlich gar keinen Ton von sich geben können, da die niedrigste mögliche Radio-Frequenz in den USA 88.1 ist - niedrige Frequenzen sind für Fernsehsender reserviert. Außerdem sind nur gerade Frequenzen möglich, eine ungerade Zahl wie 85 würde also von Anfang an ausscheiden. Aber bei Aperture Science herrschen wohl andere Bedingungen! Und dazu zählt auch, dass Radios offensichtlich bluten können: Auf dem Parkplatz am Ende von *Portal 1* ist ein zusätzliches Radio zu finden, das allerdings nur per Cheat zugänglich ist. Stattet ihr euch nun - ebenfalls mittels Cheats - mit einer Knarre aus *Half-Life* aus und schießt auf das Radio, fließt roter Lebenssaft aus seinem Gehäuse. Offenbar wurde hier irgendein *Half-Life*-Gegner zu Testzwecken optisch angepasst und hinterher nicht wieder entfernt. Wozu auch, wenn man diese Stelle eigentlich ohnehin nicht erreichen kann? Aber die Fans finden wohl alles!



Schwer zu erkennen, aber Bilder wie diese (oben) enthüllen BBS-Nummern, die wiederum ...

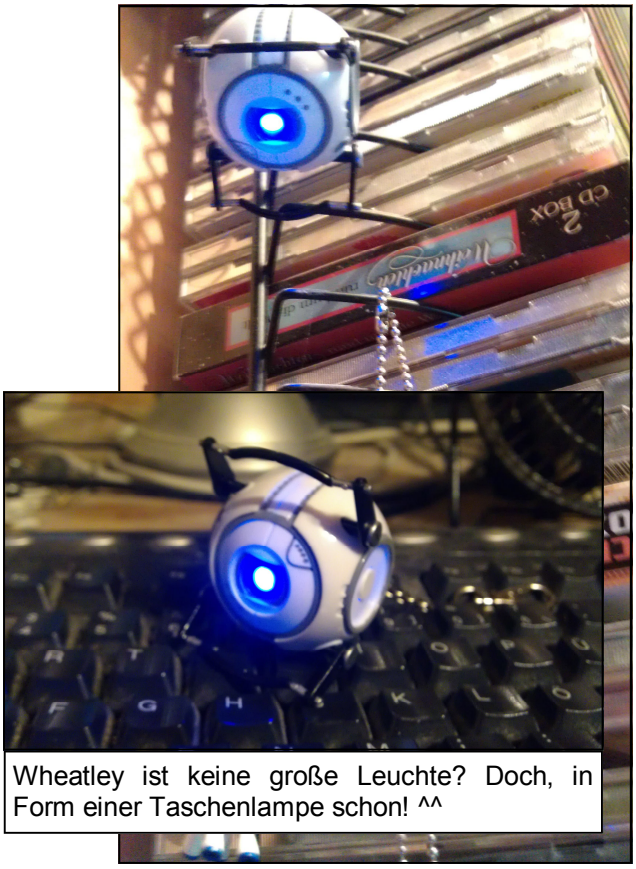


... zu ASCII-Art-Bildern wie diesem führen: Hier wurden Atlas und P-Body angekündigt!

Portal-Merchandise

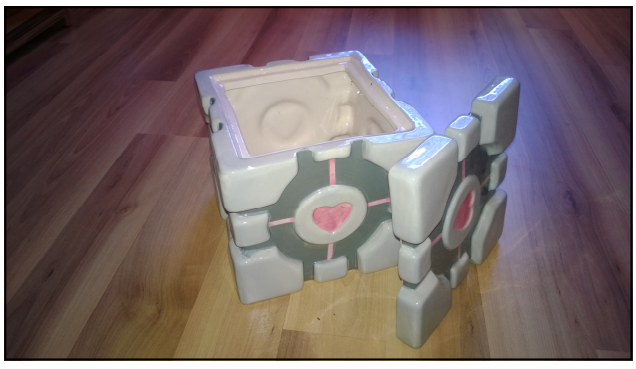
Natürlich gibt es zu *Portal* nicht ganz so viel Merchandise wie etwa zu *Pokémon* - aber gerade dafür, dass es von *Portal* nur zwei Spiele gibt, denen zudem die Rückendeckung durch eine Animeserie oder ein Sammelkartenspiel fehlt, ist es doch beachtlich, wie viel Merchandise es dann doch gibt. Einige der wichtigsten Fan-Artikel haben wir euch bereits in eigenen Artikeln vorgestellt - und in dieser Ausgabe folgt jetzt die große Gesamtübersicht!

Allgemein kann man im Großen und Ganzen sagen, dass die beiden Hersteller ThinkGeek und Gaya Entertainment zusammen für mindestens drei Viertel des erhältlichen *Portal*-Merchandise verantwortlich sind, und davon wiederum gehen drei Viertel auf das Konto von ThinkGeek. Wir verdanken der in dem US-Staat Virginia ansässigen Firma etwa unsere sprechenden Plüsch-Geschütztürme (siehe Ausgabe 3). Aber ThinkGeek stellt auch eine ganze Menge andere lustige Kleinigkeiten für *Portal*-Fans her, etwa eine Taschenlampe im Wheatley-Style oder eine Keksdose in Form eines Begleiterkubus. Wer lieber kühle Limo trinkt, als Kekse zu knabbern, der findet vielleicht Gefallen an Eiswürfel-Förmchen im Begleiterkubus-Design. Zu den verrücktesten Produkten der Firma zählen wir einen Original-Aperture-Duschvorhang, einen USB-Geschützturm oder eine waschechte GLaDOS-Kartoffelbatterie - eben durchgeknallte Produkte für durchgeknallte Geeks, und das sind wir ja alle! Ihr erreicht den Shop unter http://www.thinkgeek.com - Versand nach Deutsch-



Wheatley ist keine große Leuchte? Doch, in Form einer Taschenlampe schon! ^^

Freunde aus Plüsch: Der Geschützturm stammt von ThinkGeek, der Begleiterkubus von Gaya.



Aus einer Begleiterkubus-Keksdose schmecken Kekse doppelt gut. Danke für das Foto an Marcel!

Das Prunkstück jeder *Portal*-Sammlung und Chikos Angeber-Objekt Nr. 1: Die NECA Portal Gun.

land ist problemlos möglich, jedoch solltet ihr recht heftige Portokosten einkalkulieren. Daher lohnt es sich nicht, eine Kleinigkeit einzeln zu bestellen, macht lieber gleich einen Großeinkauf, notfalls mit Freunden zusammen.

Gaya Entertainment hingegen sitzt in Deutschland, genauer gesagt: In Langenfeld, etwa auf halbem Weg zwischen Köln und Düsseldorf. Die Produkte der Firma lassen sich bequem über Amazon bestellen. Der kultige Clou in der Produktpalette ist zweifellos die Backmischung für den *Portal*-Kuchen (siehe Ausgabe 17). Ferner bietet Gaya Entertainment einen kuscheligen Plüsch-Begleiterkubus an, sowie diverse *Portal*-T-Shirts mit verschiedenen Motiven und schließlich eine Aperture-Kaffeetasse. Wer übrigens neben *Portal* auch auf andere Valve-Spiele wie *Half-Life*, *Team Fortress 2* oder *Dota 2* steht, der ist bei Gaya Entertainment ebenfalls an der richtigen Adresse, denn auch zu diesen Games werden die passenden Fan-Artikel angeboten.

Für Fans mit etwas größerem Geldbeutel kommt als dritter Kandidat die Firma NECA ins Spiel: Der Mercedes unter ihren Produkten ist die offizielle Portal Gun (siehe Ausgabe 5), für die man schon mal leicht einen dreistelligen Betrag los wird. Etwas günstiger sind die kleinen Geschützturm-Sammelfiguren, von denen es inzwischen 20 verschiedene Varianten in den unterschiedlichsten Lackierungen gibt - der Publikumsliebling ist die Holz-

Bildquelle: Offizielles Produktfoto

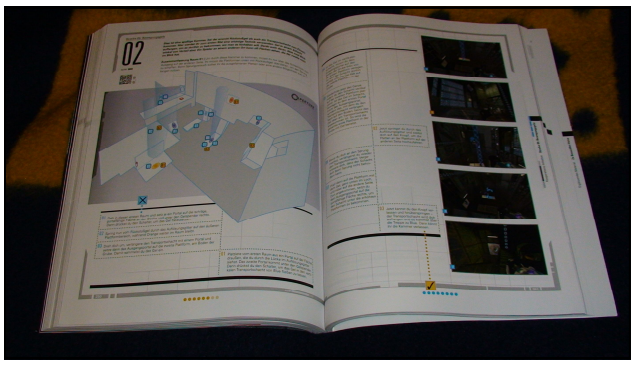
Kleine Sammlerstücke: Die Geschützturm-Figuren gibt es in 20 verschiedenen Varianten.

Version. Ein einzelner kleiner Geschützturm ist dabei zwar, wie gesagt, nicht ganz so teuer, sie aber alle haben zu wollen, geht dann doch ganz schön ins Geld, zumal die kleinen Turrets in Blind Packs verkauft werden - ihr wisst also vorher nicht, welches Exemplar ihr in der Packung findet. Dass es zudem drei besonders seltene Varianten gibt, macht die Sammelei nicht einfacher. Ansonsten bleibt noch zu erwähnen, dass NECA auch *Portal*-Actionfiguren herstellt: Nach dem großen Erfolg von Chell folgen nun in den nächsten Tagen Atlas und P-Body.

Bildquelle Actionfigur: Offizielles Produktfoto

Die Chell-Actionfigur macht sich gut im Regal eines *Portal*-Fans. Im Herbst folgen Atlas und P-Body.

Auch Valve selbst lässt es sich nicht nehmen, *Portal*-Produkte zu verkaufen. Auf http://store.valvesoftware.com/index.php?g=9 findet ihr neben einigen Produkten von ThinkGeek und NECA vor allem diverse T-Shirts, aber auch exklusive Drucke und Poster. Apropos Drucke: Wer *Portal* gern im Bücherregal stehen hat, dem können wir leider nicht mit einer Print-Ausgabe des Portal-Magazins weiterhel-



Einblick ins *Portal 2*-Buch: Neben einer Komplettlösung enthält das Werk ein interessantes Interview.

fen - wir hatten zwar schon mal die Idee, aber im Hinblick auf die hohen Druckkosten war leider das Interesse zu gering, als dass es sich lohnen würde. Ihr könnt euch aber ersatzweise das offizielle *Portal 2*-Buch von Future Press anschaffen. Dieses legt inhaltlich den Schwerpunkt auf eine gedruckte Komplettlösung zum Spiel, enthält aber im Anhang auch ein sehr interessantes Interview mit den Valve-Mitarbeitern. Wer eher auf lustige Literatur steht, für den könnte das englischsprachige Comicbuch *The Sacrifice and Other Steam-Powered Stories* etwas sein. Dieses stammt von Dark Horse Comics und enthält auf gut 200 Seiten neben Bildergeschichten zu *Left 4 Dead* und *Team Fortress 2* auch den *Portal 2*-Comic *Lab Rat*. Ein weiteres *Portal*-Buch wurde von Dark Horse hingegen leider gecancelt: *The Art of Portal 2* hätte im Herbst 2012 erscheinen sollen, ist aber nie erschienen. Hier wären zwischen zwei Buchdeckeln viele interessante Skizzen, Artworks und Konzeptzeichnungen zu *Portal 2* enthalten gewesen. Eine kleine Auswahl dieser Bilder präsentieren wir euch auf den nächsten Seiten, und wir hoffen, dass das komplette Buch vielleicht doch irgendwann noch erscheint.

Leider nie erschienen: *The Art of Portal 2* hätte Skizzen und Artworks zum Spiel gesammelt.

Neben Büchern gibt es auch andere Medien für *Portal*-Fans, damit meinen wir Musik-CDs. Zwar lässt sich der komplette *Portal 2*-Soundtrack auch gratis (und trotzdem legal) auf http://www.thinkwithportals.com/music.php downloaden, wer aber lieber handfeste Silberscheiben im Regal stehen hat, der sollte zur *Songs To Test By: Collector's Edition* greifen. Die Box enthält auf vier CDs den fast kompletten Soundtrack zu *Portal* und *Portal 2* (lediglich *Exile Vilify* fehlt), als Extra ist im Booklet außerdem ein kurzer Geschützturm-Comic abgedruckt. Aber wie wir wissen, gibt es von *Portal* nicht nur den offiziellen Soundtrack, sondern

Den *Portal 2*-Soundtrack gibt‘s auch online, wer sich aber lieber CDs ins Regal stellt, kann das tun.

Man sieht‘s dem Cover nicht an, aber *Puzzle De Pon!* enthält auch einen *Portal*-Remix.

auch unzählige Fan-Remixe. Die meisten davon sind lediglich online zu kriegen - teilweise gratis, teilweise für ein geringes Entgelt. Eine Ausnahme bildet *Tsugi no tsuka-eki wa nitosei* von sta, ein Remix des Stücks *Subject Name Here* aus *Portal 1*. Das Lied erschien auf der CD *Puzzle De Pon!* des Labels salvation by faith records, die Remixe verschiedener Melodien aus diversen Puzzle-Spielen enthält. Allerdings ist die CD längst vergriffen und war überhaupt nur in Japan erhältlich. Ein kleiner Lichtblick am Horizont: Chikorita konnte ein Exemplar ergattern! (Ja, Chiko, gib nur damit an!) Ich werde euch die Stücke natürlich nicht einfach so als MP3 zur Verfügung stellen (das wäre leider illegal), ihr könnt sie euch aber gern im Rahmen meiner Sendungen auf http://www.kibo.fm wünschen - so könnt ihr zumindest mal reinhören!

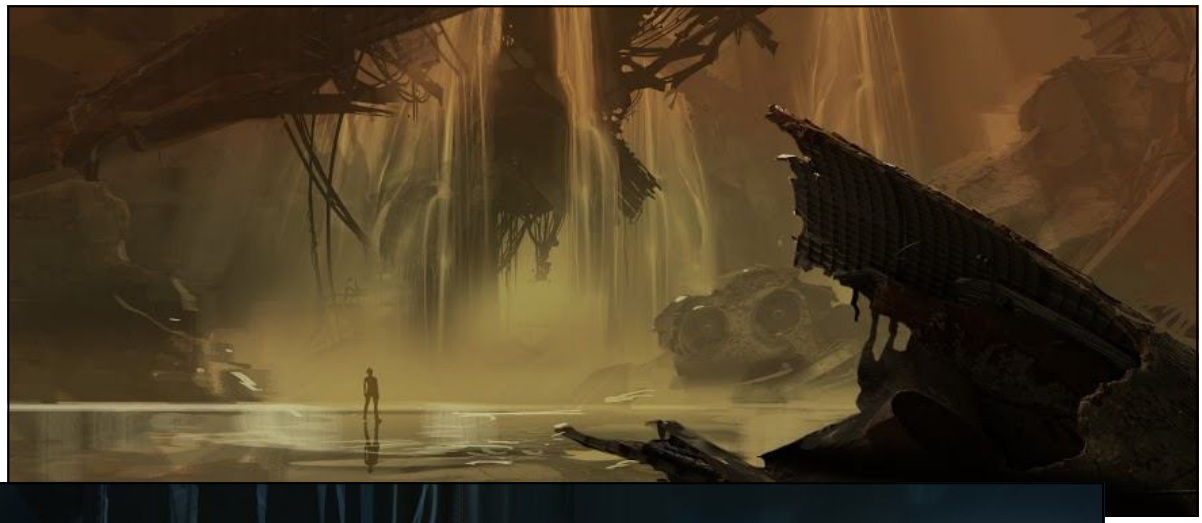
Zuletzt ist noch eine sehr eindrucksvolle GLaDOS-Deckenlampe erwähnenswert, deren Foto seit Frühling durch das Internet geistert. Hier müssen wir euch leider direkt enttäuschen: Es handelt sich um kein offizielles Merchandise-Produkt, das man kaufen könnte, sondern um den Eigenbau eines begabten Fans. Solltet ihr

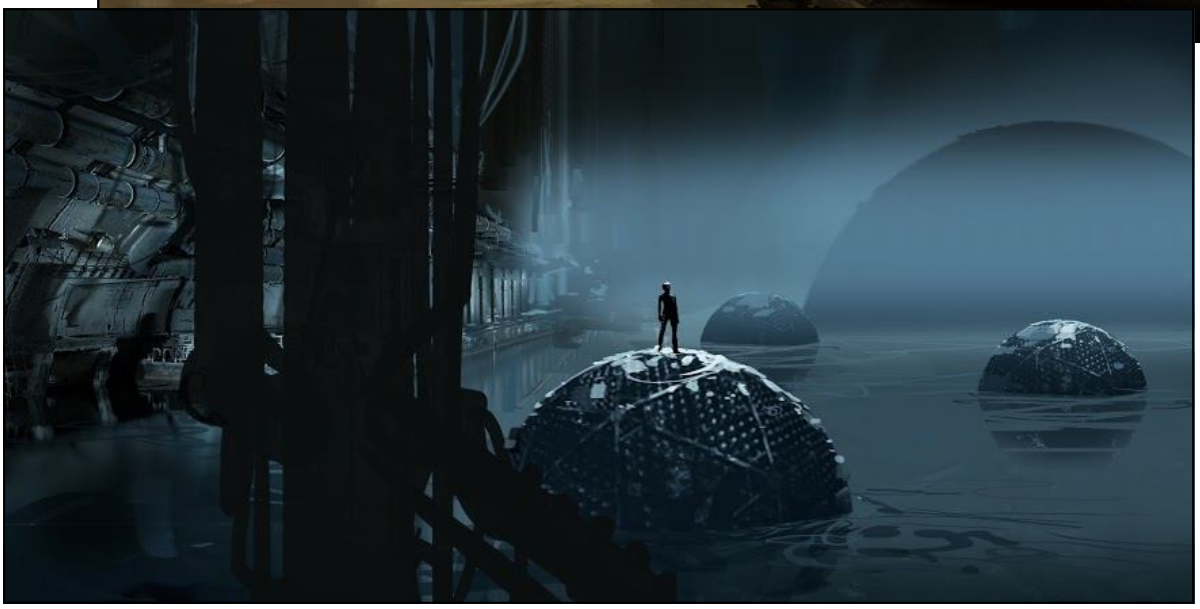
Foto: dragonator, Lizenz: CC BY-NC-SA 2.5

Diese gelungene GLaDOS-Lampe macht alle neidisch, die keinen eigenen 3D-Drucker besitzen.

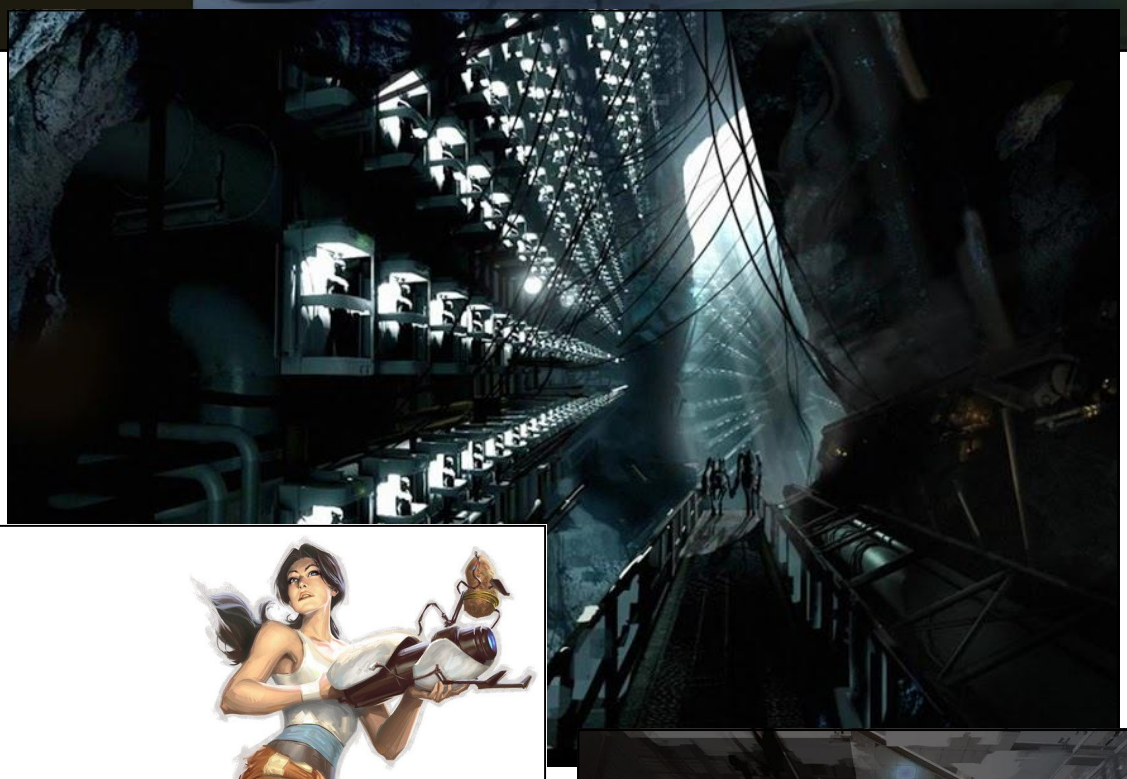
aber einen 3D-Drucker euer Eigen nennen, dann könnt ihr euch eure eigene GLaDOS-Lampe herstellen, dragonator hat unter http://www.instructables.com/id/A-fully-3D-printable-GlaDOS-Robotic-ceiling-arm-la/ eine ausführliche Anleitung veröffentlicht. Wir besitzen leider keinen 3D-Drucker, und so bleibt uns lediglich ein neidischer Blick an die Zimmerdecke von dragonator.

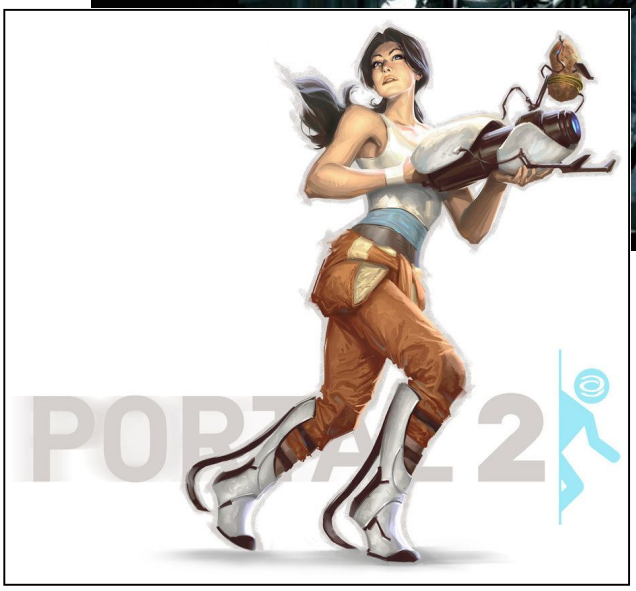
Die auf den folgenden Seiten gezeigten Bilder wären in dem Buch *The Art of Portal 2* erschienen, wenn es denn erschienen wäre. Weitere Kostproben findet ihr auf http://www.parkablogs.com/picture/art-of-portal-2-cancelled-not-forgotten - und wir hoffen sehr, dass das gedruckte Buch eines Tages vielleicht doch noch erscheint!

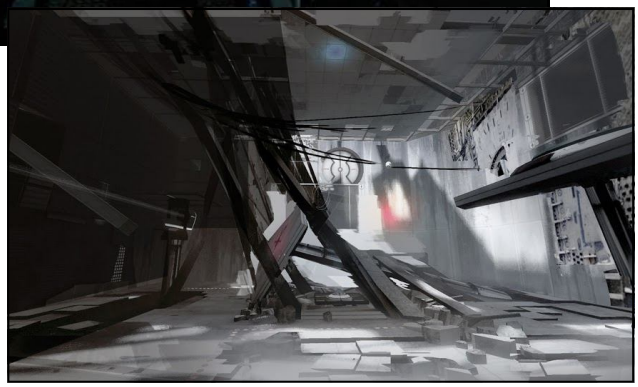




APERTURE




PORTAL 2



Duck Tales Remastered

Duck Tales Remastered erschien am 13. August weltweit für Wii U, Playstation 3 und X-Box 360, allerdings auf allen drei Konsolen lediglich als Download. Ferner gibt es auch eine *Steam*-Fassung. Es handelt sich um ein Remake des NES-Klassikers *Duck Tales*, der ursprünglich im Jahr 1990 auf den Markt kam - damals entwickelt von Capcom und vom gleichen Team, das auch hinter *Mega Man* steckte. Das Remake wurde nun von WayForward Technologies umgesetzt, die in letzter Zeit für viele Film- und Serien-Umsetzungen sorgten, von denen die meisten aber nicht einmal ansatzweise an *Duck Tales Remastered* herankommen.

Daten des Spiels

Entwickler:	**WayForward Technologies**
Release (D):	**13.08.2013**
Systeme:	**PC, Wii U, PS3, X-Box 360**
Genre:	**Jump'n'Run**
FSK:	**ab 6**

Fans des NES-Originals fühlen sich in *Duck Tales Remastered* sofort heimisch - dafür sorgen sowohl die remixten Versionen der beliebten Melodien von damals, als auch Story und Levelaufbau, die zwar erkennbar auf dem Klassiker von damals basieren, sich aber doch so sehr verändert haben, dass auch für Leute, die den Klassiker auswendig kennen, ein Wiederspielwert gegeben ist. Das fängt schon mit dem Tutorial-Level im Geldspeicher an, den es damals schlicht und ergreifend noch nicht gab.

Im eigentlichen Hauptteil des Spiels macht sich Dagobert auf die Suche nach fünf großen Schätzen der Welt. Mal allein, mal samt Neffen macht er sich auf den Weg, wobei ihr die Reihenfolge der fünf großen Level selbst wählen könnt. Dagobert hüpft dann zwar stets allein durch die Welt, trifft aber immer wieder auf alte Bekannte, die ihm zeitweise weiterhelfen. Frieda beispielsweise hält sich an kaum zugänglichen Stellen versteckt und verköstigt euch mit Kuchen, die Lebenspunkte zurückbringen.

Neues Tutorial: Im Geldspeicher macht ihr Jagd auf die Panzerknacker und lernt dabei die Steuerung.

Los geht's! Hier ist Dagobert auf Schatzsuche im Amazonas. Der Affe ist **nicht** Donkey Kong!

Auf dem Mond hilft euch Krach-Bumm-Ente. Vor allem aufgrund seiner Musik ein Kultlevel!

Hier geht's heiß her: Das Finale gegen Gundel Gaukeley und Mac Moneysac ist nicht leicht.

In einer eisigen Höhle hilft euch die Höhlenente Bubba und auf dem Mond habt ihr vorübergehend Hilfe von Krach-Bumm-Ente. Herrlich sind auch die Dialoge in den Zwischensequenzen, vor allem wenn Quack der Bruchpilot dabei ist.

Leider sind besagte Dialoge nur auf Englisch synchronisiert, aber es wäre zugegeben schwierig geworden, die deutschen Originalsprecher aus der Zeichentrickserie aufzutreiben, denn die lief bei uns vor 24 Jahren an, am 8. April 1989, damals noch auf ARD. Die letzten neue Folgen wurden aber noch 1998 auf Super RTL erstausgestrahlt. Insgesamt besteht *Duck Tales* aus genau 100 Folgen, wobei gerade in der ersten Staffel einige Comics von Carl Barks verfilmt wurden, dem wohl bekanntesten Entenzeichner. Ausgerechnet Donald Duck, die wohl bekannteste und beliebteste Ente, wurde aber aus der Serie herausgeschrieben. Der Grund: Als Filmfigur gibt Donald nur unverständliches Geschnatter von sich, mit einer menschlichen Stimme würde er wohl auch kaum wirken. Weil er sich so aber nicht für handlungstragende Hauptrollen eignet, wurde er einfach aus der Serie herausgeschrieben, indem er einen Job auf einem weit entfernten Flugzeugträger annimmt und somit aus der Welt ist. Nur in insgesamt sieben Folgen leistet er sich dann doch einen kurzen Gastauftritt.

Es lohnt sich übrigens, *Duck Tales Remastered* mehrmals durchzuspielen.

Das Klassiker: *Duck Tales* erschien ursprünglich im Jahr 1990 für NES und Gameboy.

Zeichentrickvorlage: *Duck Tales* verfilmt einige klassische Enten-Comics von Meister Carl Barks.

Nicht nur, dass manche Errungenschaften nur im leichten, andere nur im schweren Schwierigkeitsgrad zu bekommen sind, es will auch eine Menge Geld unterwegs gesammelt werden. Dieses braucht ihr, um Artworks und Skizzen in der Galerie freizuschalten, und die Preise sind ganz schön gesalzen.

Wer das NES-Original oder die Zeichentrickvorlage mag bzw. wer generell etwas mit den Disney-Enten anfangen kann, der kommt an *Duck Tales Remastered* nicht vorbei. Das einfache Durchspielen auf dem leichten oder mittleren Schwierigkeitsgrad dauert zwar kaum länger als zwei bis drei Stunden, aber wer auch alle Errungenschaften haben will, der ist länger beschäftigt, denn manche sind schon ganz schön harte Nüsse. Aber Dagobert Duck lässt sich nicht aufhalten, der Reichtum ruft! Folgt ihm!

Chip und Chap - Rescue Rangers

Mit *Chip und Chap* stellen wir euch einen weiteren Disney-Klassiker aus dem Hause Capcom vor. Im Gegensatz zu *Duck Tales* warten die Streifenhörnchen noch auf ihr Remake.

Chip und Chap - Rescue Rangers erschien am 1. Juni 1990 für das NES und basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie, die bei uns als *Chip und Chap - Ritter des Rechts* lief. Das Spiel wurde, wie alle damaligen Disney-Spiele, von Capcom entwickelt und ist ein typisches Disney-Jump'n'Run der 90er inklusive dem dazugehörigen Charme.

Die Story ist relativ simpel: Das kleine Kätzchen von Mandy, der Nachbarin von Chip und Chap, ist verschwunden. Na, wenn da mal nicht Al Katzone dahinter steckt! Die Rettungstruppe macht sich auf den Weg, um das Kätzchen wiederzufindn - das ist schon die ganze Geschichte.

Spielerisch erinnert das Spiel stark an *Mickey's Dangerous Chase* für den Gameboy, das aus der gleichen Zeit stammt. Chip und Chap hüpfen durch den Level, weichen Gefahren aus und können Gegner aus dem Weg räumen, indem sie ihnen Kisten ins Gesicht pfeffern. Da die Kisten aber zusätzlich auch als Plattformen fungieren, solltet ihr euch genau überlegen, welche Kisten ihr in welcher Reihenfolge wegwerft. Außerdem können teilweise auch nützliche Boni in den Kisten versteckt sein.

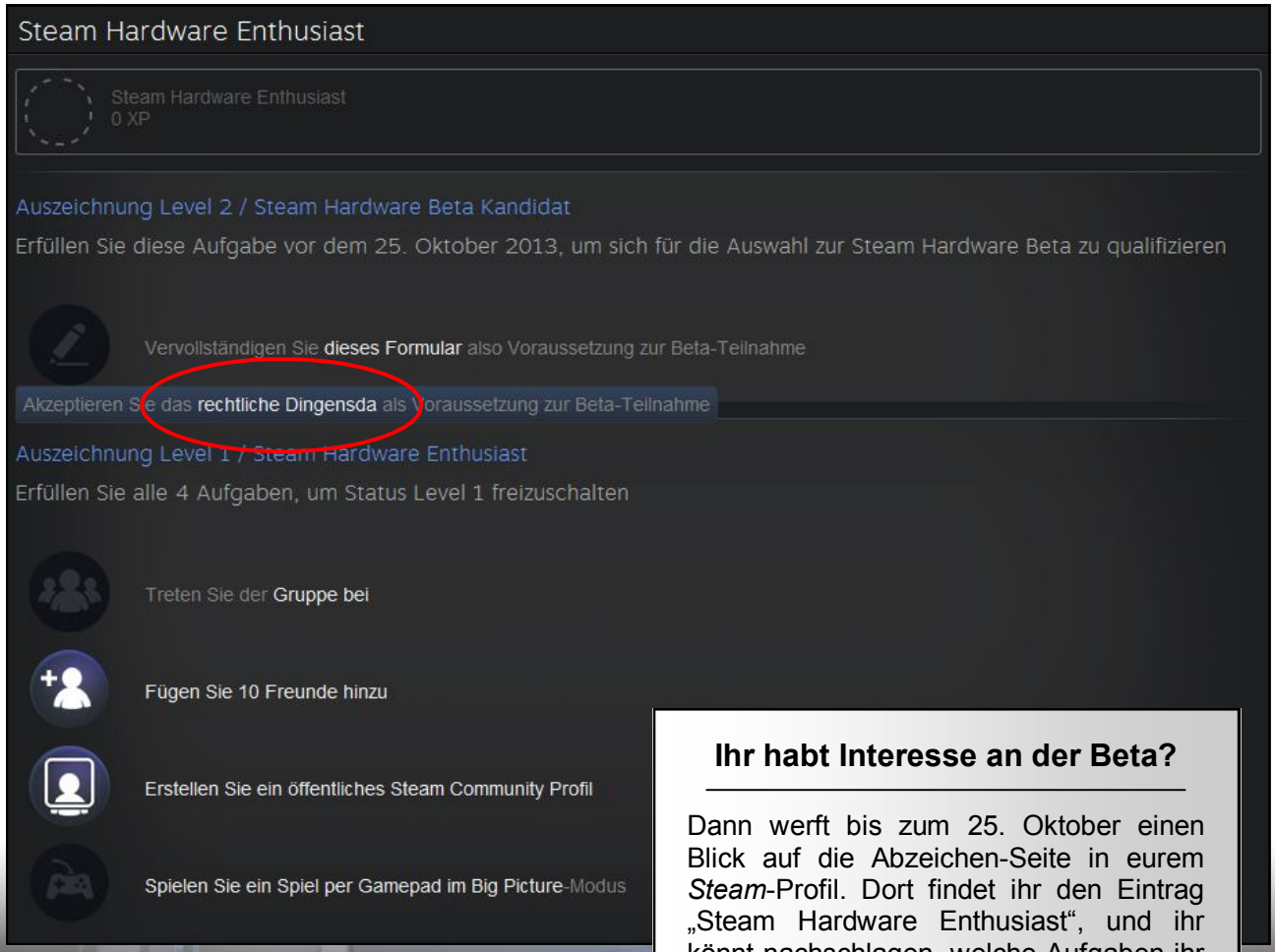
Eine Besonderheit für die damalige Zeit ist der Co-op-Modus. Hier hüpft ihr nämlich tatsächlich zu zweit durch den Level - und das wirklich zeitgleich und nicht nur nacheinander, wie man es etwa aus *Donkey Kong Country* für das Super Nintendo kennt. Passt aber auf, denn ihr könnt euch mit den Kisten auch gegenseitig K.O. werfen - was aber durchaus auch zu lustigen kleinen Mini-Kämpfen einlädt.

Chip und Chap sind übrigens zwei Streifenhörnchen, und langjährige Disney-Fans kennen sie vielleicht noch unter dem Namen A-Hörnchen und B-Hörnchen. Unter diesem Namen traten sie ab 1947 in einigen kurzen Cartoons auf, wobei sie ihr Debüt zusammen mit Pluto feierten, später aber hauptsächlich die Rivalen von Donald Duck waren, wenn es darum ging, Nüsse von Donalds Bäumen zu mopsen, worauf die temperamentvolle Ente dann gewohnt jähzornig reagierte. 1989 startete die 65-teilige Serie *Chip und Chap - Ritter des Rechts*, die in Deutschland ab 1991 auf ARD lief. Darin gründen Chip und Chap zusammen mit den Mäusen Trixi und Samson und der Fliege Summi die Rettungstruppe und lösen verschiedene Kriminalfälle auf, hinter denen meistens der gemeine Kater Al Katzone steckt.

Zum Spiel gab es übrigens im Jahr 1994 noch einen Nachfolger, ebenfalls für das NES.

Übersetzung á la Valve

Seit dem 25. September bietet Valve die Möglichkeit an, fünf kleine Aufgaben zu erledigen, um am Ende vielleicht einer von 300 Beta-Testern für eine spezielle *Steam*-Hardware zu werden. Eine der Aufgaben ist das Ausfüllen des Anmeldeformulars, und dazu muss man etwas akzeptieren. Nein, nicht die „Allgemeinen Geschäftsbedingungen“, das wäre ja langweilig! Aber seht einfach selbst ...



Ihr habt Interesse an der Beta?

Dann werft bis zum 25. Oktober einen Blick auf die Abzeichen-Seite in eurem *Steam*-Profil. Dort findet ihr den Eintrag „Steam Hardware Enthusiast“, und ihr könnt nachschlagen, welche Aufgaben ihr bereits gelöst habt.

Weitere Infos zur Aktion findet ihr online unter http://store.steampowered.com/livingroom/SteamMachines/. Und in dem unwahrscheinlichen Fall, dass wir ausgewählt werden, gibt es dann natürlich Berichterstattung zur Steam Box im Portal-Magazin - rechnet aber bitte nicht allzu fest damit! Sollte hingegen einer von euch Lesern gewinnen, würden wir uns über einen Gastartikel sehr freuen.

Bildquelle Wheatley-Artwork: http://half-life.wikia.com

In dieser Rubrik versorgt euch der durchgeknallte Bot Wheatley mit tonnenweise Fakten zu den Themen *Portal* oder generell *Steam*: Fakten, die zwar durchaus interessant sein können, aber die man trotzdem nicht zwingend braucht. Also bitte merkt es euch bloß nicht! Trotzdem: Viel Spaß!

Menschen bei Aperture

- Chell ist Testsubjekt 1498.
- Chells Vater war offensichtlich Wissenschaftler bei Aperture Science.
- Am Bring-deine-Tochter-mit-zur-Arbeit-Tag baute Chell eine Kartoffelbatterie.
- Im Co-op-Modus waren, anstatt Atlas und P-Body, ursprünglich Chell und eine zweite menschliche Testkandidatin namens Mel geplant.
- Ratman heißt mit Vornamen Doug.
- Cave Johnson hatte einen Assistenten namens Greg, den wir in der Story der *PTI* kennenlernen.
- Greg sollte ursprünglich bereits in *Portal 2* auftauchen. Er wurde aber durch Caroline ersetzt, weil man für Greg einen neuen Sprecher gebraucht hätte. Caroline hingegen konnte einfach von GLaDOS-Sprecherin Ellen McLain mit übernommen werden.
- Es gibt nur ein einziges Bild von Caroline. Dieses im Spiel zu finden, wird mit der Errungenschaft *Portrait einer Dame* belohnt.
- Cave Johnson ist der einzige Charakter, der im Lauf der Handlung die *Half-Life*-Firma Black Mesa erwähnt: „Black Mesa kann mir echt mal ganz genüsslich …“ (Gut, GLaDOS singt auch in *Still Alive* von Black Mesa, aber das zählen wir nicht mehr zur Handlung, sondern zum Ending!)

Nicht Chell: In einem frühen *Portal 1*-Trailer dient noch ein *Half-Life*-Stadtbewohner als Platzhalter.

- Cave Johnsons Passwort auf aperture-science.com ist „TIER3“, sein Benutzername lautet „CJOHNSON“.
- Cave Johnson wollte sich eigentlich selbst in GLaDOS einspeichern lassen. Da er starb, bevor das elektronische Superhirn fertiggestellt wurde, musste Caroline herhalten.
- Der Kapitän der Borealis hieß Johanson. Ob Cave Johnsons Nachname eine Anspielung darauf ist, weiß man nicht.
- In einem sehr frühen *Portal 1*-Trailer war das Modell von Chell noch nicht fertig. Als Platzhalter wurde daher Citizen „Male 07“ aus *Half-Life* verwendet.
- Cave Johnson hatte braune Augen, Ratmans Augen sind dagegen hellblau.

Neuer Rekord! ^^

19 Ausgaben Portal-Magazin! Das ist für Chiko ein bedeutender Moment, denn damit hat er seinen persönlichen Rekord überboten. Vor langen Jahren war Chikorita nämlich schon einmal hauptverantwortlicher Mitarbeiter eines Fanzine, und das wurde damals nach 18 Ausgaben eingestellt.

Wir schreiben Juli 2001. In einem Manga-Forum im Internet, das es heute nicht mehr gibt (also das Internet natürlich schon, aber das Manga-Forum nicht mehr ^^), gründen einige Mitglieder den *Pokémon*-Fanclub *Pokémon Power* und sind nach kurzer Zeit auch der Meinung, dass sie eine Clubzeitung brauchen. Die Aufgabe des Chefredakteurs und Designers reißt Chikorita an sich, aber wenn man sich die alten Ausgaben von damals im Vergleich zu den heutigen Ausgaben des Portal-Magazins anschaut, dann merkt man schnell, dass Chiko damals noch ein ziemlicher Anfänger war, sowohl im Hinblick auf das Verfassen von Texten als auch wenn es um das Gestalten von Seiten ging.

Pokémon Power setzte weniger auf Infos als das Portal-Magazin: Zwar hatten wir damals einen regelmäßig fortgesetzten Pokédex, stellten euch immer die neuesten Sammelkarten vor und berichteten auch teilweise über neue Spiele oder über spezielle Themen wie den PokeRus, aber ein Großteils des Inhalts gehörte den Mitgliedern: Nicht nur, dass jeden Monat ein Mitglied sein Lieblings-Pokémon als „Pokémon des Monats“ ausführlich vorstellen durfte, auch druckten wir diverse Fanfictions als Fortsetzungsgeschichten im Heft ab. Und ab Ausgabe 8 begann Chikorita, eigene Anime-Comics für das Heft zu basteln - diese Comics sind aus heutiger Sicht das einzige, was man noch guten Gewissens zeigen kann, und sie stehen auch noch (bzw. wieder) online. Ihr findet die vollständige Sammlung hier: http://www.nintendofire.de/t6104f47-Pok-eacute-mon-Comics-aus-quot-Pok-eacute-mon-Power-quot.html

Wie gesagt, wurde *Pokémon Power* nach 18 Ausgaben eingestellt, das war im Frühling 2003, kurz vor dem Deutschland-Start der dritten Generation. Dass wir mit dem Portal-Magazin nun nicht nur auf mehr Ausgaben, sondern auch auf einen etwas regelmäßigeren Erscheinungsrhythmus zurückblicken können, freut uns sehr - danke an alle Leser, die das möglich machen und auf hoffentlich noch viele weitere Ausgaben des Portal-Magazins!

Die Anime-Comics waren ein Highlight von *Pokémon Power*. Sie stehen auch heute noch (bzw. wieder) online.

Die erste Ausgabe von *Pokémon Power*. Insgesamt erschienen 18 Hefte.

Faichu: Diese Feuerform von Raichu war damals unser Club-Maskottchen.

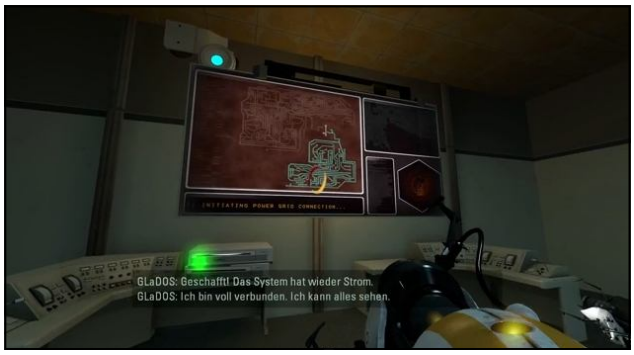
>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Nächsten Monat drängt sich der Blick über den Tellerrand ein wenig mehr als sonst in den Mittelpunkt, denn am 12. Oktober erscheint *Pokémon X & Y* und läutet die 6. Generation der Taschenmonster ein - das hat zwar nichts mit *Portal* zu tun, ist für uns persönlich aber ein so wichtiges Thema, dass wir ihm ein paar Seiten im Heft zugestehen.

Trotzdem fallen die *Portal*-Themen natürlich nicht unter den Tisch! Weil in einem Monat auch Halloween vor der Tür steht und der Herbst ohnehin eine gute Zeit für Gruselgeschichten ist, präsentieren wir euch die eine oder andere *Portal*-Creepypasta. Und als Zugabe stellen wir euch auch ein paar allgemeine Videogame-Mythen vor. Frohes Gruseln!

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!



Ihr habt das „E-Werk am Ende des Heftes“ (siehe Seite 2) gefunden. Herzlichen Glückwunsch! ^^

Pokémon X & Y wird ein wichtiges Thema für uns.

Erscheinungstermin:

November 2013

>>> 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.