

PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS



ALLES ÜBER VALVE

SPOTLIGHT ON WHEATLEY

SPACE GARDENS - DIE BESTE
CUSTOM MAP ALLER ZEITEN

IM TEST: ZWEI PORTAL-MODS
FÜR MINECRAFT

ÜBERRASCHUNG! PORTAL
JETZT AUCH ALS BRETTSPIEL

AUSGABE 4/12

**„Gruezi! Wir schreiben in einem Dialekt,
den sie nicht verstehen kann!“**

Und wenn ihr jetzt sagt: „Hey, ihr Blecheimer, wir *können* euch lesen!“, dann finden wir das prima und wünschen euch viel Vergnügen bei der Lektüre des vorliegenden Heftes.

In diesem Sinne:

Willkommen zur vierten Ausgabe des Portal-Magazins!

Wheatley und der Weltraum sind große Themen dieser Ausgabe. Denn Wheatley, den wohl verrücktesten Kern von Aperture Science, stellen wir euch ausführlich vor - und den „Weltraaaaauuuum“ besuchen wir sogar selbst: *Space Gardens*, die bis dato beste Custom Map aller Zeiten (unserer Meinung nach) macht's möglich! Wir haben das Meisterwerk unter die Lupe genommen und stellen es euch in einem ausführlichen Map Check vor.

Neu in diesem Heft ist zudem der Map Check Classic, in dem wir uns um Custom Maps kümmern, die nicht mehr ganz so

neu, aber trotzdem immer noch spielenswert sind. Los geht's aber erstmal auf der übernächsten Seite mit unserem angekündigten Artikel über Valve, die Entwickler von *Portal* und *Portal 2*.

Ansonsten ist natürlich auch der Mod-Test wieder dabei. Wir setzen zudem das Hammer-Tutorial fort, erklären euch den Weg zu neuen Errungenschaften und stellen euch im Blick über den Tellerrand ein Spiel abseits von *Portal* vor. Also viel Spaß!

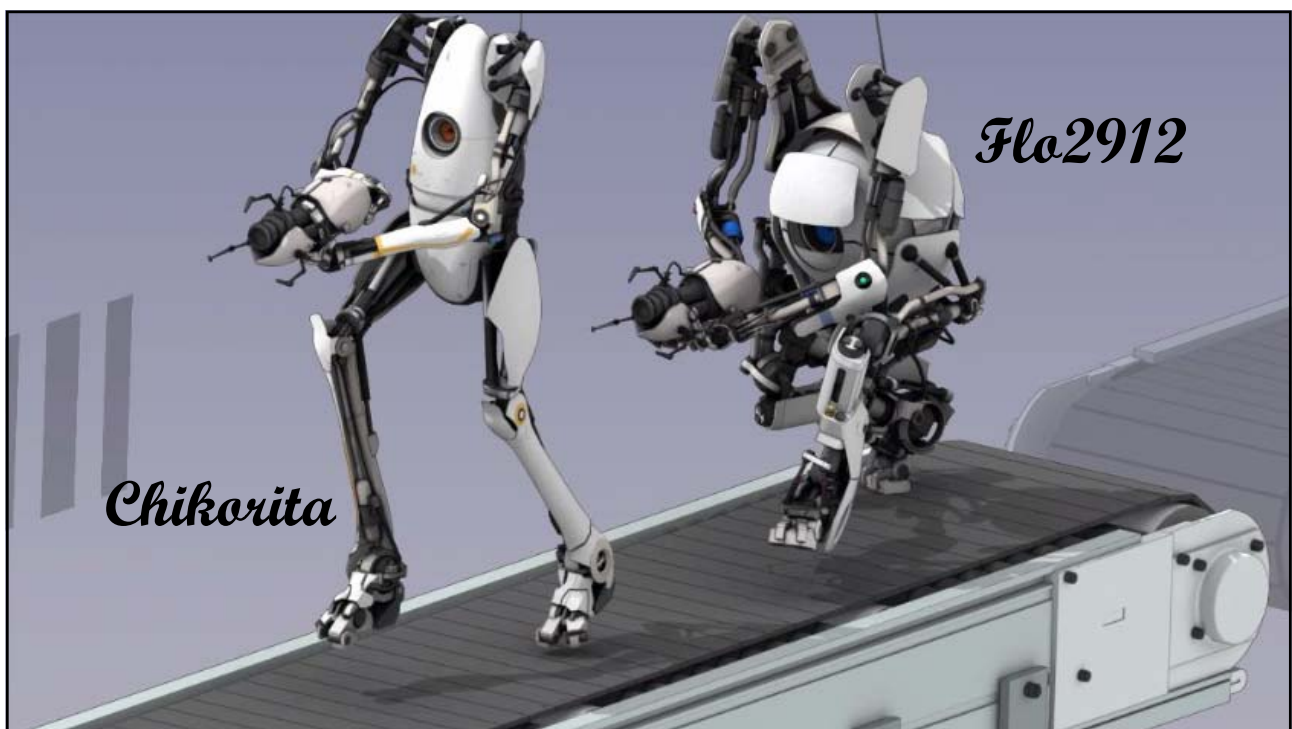
Übrigens, wenn ihr Kontakt mit uns Mochtegern-Redakteuren aufnehmen wollt, dann schreibt an:

portal-forum@st-gerner.de

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

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



Special: Valve 4

Sie haben *Portal* und *Portal 2* erschaffen, aber was für eine Firma ist das überhaupt? Wir erzählen euch alles Wissenswerte über Valve!

Errungenschafts-Guide 8

Die letzten sechs Errungenschaften aus *Portal 1* führen uns durch die Advance Chambers bzw. die Challenge Maps.

Hammer-Tutorial 9

Heute sind Cube Dropper und Gel Dropper unser Thema. Die Würfel sind gefallen!

Spotlight on Character 13

Wheatley ist der wohl verrückteste Kern bei Aperture Science. Wir stellen euch den kleinen Spinner ausführlich vor!

Map Check: Space Gardens 15

Diese Co-op-Map im Weltraum ist unserer Meinung nach die bisher beste Custom Map aller Zeiten. Warum? Das lest ihr im Map Check!

Map Check: Course of Knallhart 18

Auch ältere Maps werden nicht zwangsweise schlechter. Wir stellen euch ab sofort auch die Klassiker vor und beginnen mit einem buchstäblichen „Knaller“.

Mod-Test: Portal 2 - The Core 20

Dieser *Portal 2*-Mod enthält gute Ideen, aber leider auf eine viel zu zufallsabhängige Fruststelle.

Special: Portal in Minecraft 22

Wir testen zwei *Minecraft*-Mods, die das erfolgreiche Minenbauspiel in eine regelrechte *Portal*-Welt verwandeln.

Blick über den Tellerrand 25

In dieser Ausgabe: *Peggle* - Chikoritas momentanes Lieblingsspiel abseits von *Portal*, das ihn schon viele wertvolle Stunden gekostet hat.

Extra: Portal - Das Brettspiel 27

Überraschung! Das *Portal*-Brettspiel ist eine Fanproduktion von Chikorita. Wir drucken in dieser Ausgabe exklusiv das Regelwerk ab, das dazugehörige Spielmaterial findet ihr auf unserer Homepage.



Valve ist die Firma, die *Portal* und *Portal 2* erschaffen hat - neben erfolgreichen Shootern wie *Half-Life* oder *Team Fortress 2*. Wir stellen euch die Firma und ihre Spiele vor. → **Seite 4**



Auf Wassersuche in einem außerirdischen Gewächshaus: *Space Gardens* ist die bisher beste Custom Map, finden wir - und haben sie für euch ausgiebig getestet! → **Seite 15**



Portal jetzt auch ohne Computer: Chikorita hat euer Lieblingsspiel zu einem Brettspiel umgeschrieben, und wie man es spielt, erklären wir euch in dieser Ausgabe. → **Seite 27**

Valve

Dass *Portal* und *Portal 2* von Valve entwickelt wurden, war euch sicher schon bekannt. Aber was ist das überhaupt für eine Firma, der wir unsere Lieblingsspiele verdanken, und welche Titel entstammen der Softwareschmiede sonst noch? Diesen Fragen gehen wir in diesem Special nach!

Der Firmenname Valve stammt aus dem Englischen und bedeutet so viel wie „Ventil“, was wohl auch den roten Drehhahn (ein Ventil) am Hinterkopf des Mannes erklärt, den ihr im Valve-Opening zu Gesicht bekommt. Gegründet wurde die Firma im Jahr 1996 von Gabe Newell und Mike Harrington, die beide vorher bei Microsoft angestellt waren, diesen Job aber aufgaben, weil sie innovativere Spiele als Microsoft herstellen wollten - und das ist ihnen ja spätestens mit *Portal* gelungen! Jetzt, nach sechzehn Jahren, arbeiten rund 300 Menschen für Valve. Ansässig ist die Firma in der 122.000 Einwohner zählenden Stadt Bellevue im US-Bundesstaat Washington.



Gabe Newell, ein Mitgründer von Valve, auf der Game Developers Conference 2010.

Bildquelle: Offizielles Foto der GDC

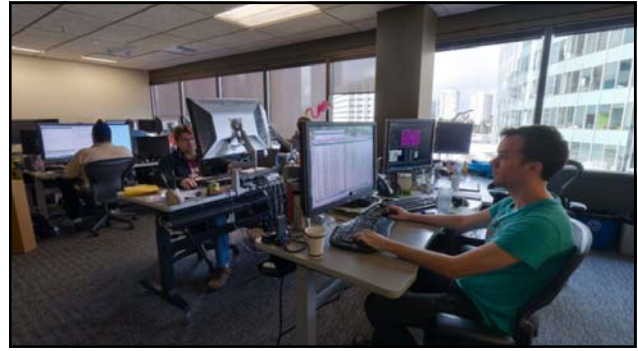
Das erste Valve-Spiel, das auf den Markt kam, ist auch zugleich eins der bekanntesten: Der Ego-Shooter *Half-Life* erschien am 31. Oktober 1998 und wurde damals von Sierra vertrieben. Die Story - geschrieben von dem erfolgreichen amerikanischen Horror-Autor Marc Laidlaw - erzählt von Black Mesa, einer geheimen Forschungs-



Bellevue im US-Bundesstaat Washington: Hier ist Valve ansässig und entwickelt geniale Games!



Einblick in die Lobby von Valve - inklusive Ventil!
Bildquelle: *The Final Hours of Portal 2*



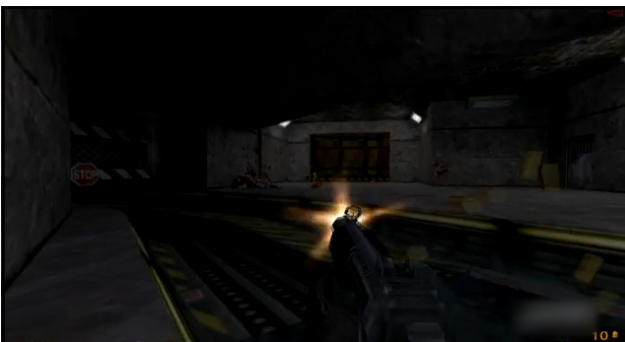
Valve-Mitarbeiter bei der Arbeit.
Bildquelle: *The Final Hours of Portal 2*

anlage irgendwo in New Mexico. Dort werden Experimente durchgeführt, die mit außerirdischen Energiequellen zu tun haben, doch dabei geht etwas schief, was zur Folge hat, dass Aliens aus einer anderen Dimension in die Firma strömen. Nachdem die US-Marine die Situation nicht wieder unter Kontrolle bringen kann, wird das Black-Ops-Spezialkommando nachgeschickt, dessen Aufgabe es ist, alles Leben in Black Mesa auszulöschen. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des Forschers Gordon Freeman, der versuchen muss, da irgendwie heil wieder raus zu kommen.

Nachdem *Half-Life* kurz nach der Veröffentlichung erst einmal indiziert wurde, passte Valve die deutsche Version des Spiels an: Alle menschlichen Gegner wurden durch Roboter ersetzt und sämtliches Blut entfernt. In dieser Fassung ist das Spiel nun ab 16 Jahren freigegeben. Die Zeitschrift *PC Games* kürte *Half-Life* 1998 zum Spiel des Jahres, und die Wertungen

der verschiedenen Magazine lagen größtenteils über 90 %, also ein mehr als gelungener Start für Valve!

Sieht man sich die Liste des Spiele an, die Valve nach *Half-Life* entwickelte, fällt auf, dass sich darunter noch viele weitere Ego-Shooter befinden, offenbar ist dieses Genre eine Spezialität von Valve. Aber so gewalttätig Ego-Shooter auch sind (immerhin ist das Erschießen von Gegnern ein wesentlicher Bestandteil des Spielinhalts), so freundlich ist Valve auch zu seinen Fans und Spielern. *Counter-Strike*, das von Valve inzwischen als eigenständiges und vollwertiges Spiel vertrieben wird und bereits eigene Nachfolger erhalten hat, war beispielsweise ursprünglich ein Mod für *Half-Life*. Die meisten anderen Firmen hätten darauf bestenfalls überhaupt nicht reagiert, einige hätten womöglich auch den Ersteller wegen Urheberrechtsverletzung angezeigt. Im Gegensatz dazu stellte Valve die Entwickler von *Counter-Strike*, Minh „Goose-



Half-Life, das erste Spiel von Valve: Als Gordon Freeman schießt ihr euch durch Black Mesa.



Der Multiplayer-Klassiker *Counter-Strike* in seiner ursprünglichen Form: Ein Mod für *Half-Life*!



Oh, mein Gott(eshaus): In dieser Kirche endet Gary Hudstons Heiratsantrag in Form einer *Portal 2*-Map.

man“ Le und Jess Cliffe, ein und veröffentlichte das Projekt als professionelles Spiel.

Generell scheint Valve sehr gern junge Entwickler zu fördern. Dass die studentischen Entwickler von *Narbacular Drop* und *Tag - The Power of Paint* bei Valve eingestellt wurden, um an *Portal* bzw. *Portal 2* mitzuwirken, haben wir ja schon in Ausgabe 2 erwähnt. Zwar nicht eingestellt, aber trotzdem gewaltig unterstützt wurde Gary Hudston, der die ausgefallene Idee hatte, seinem Liebchen einen Heiratsantrag in Form einer *Portal 2*-Map zu machen. Valve fand die Idee so gut, dass sie Hudston mit exklusiven neuen GLaDOS-Sätzen unterstützten, die er in seiner Map verwendete. Die Mühe wurde übrigens belohnt: Hudstons Angebotete nahm den Antrag an. Möget ihr glücklich zusammen leben, bis dass der Tod euch scheidet! (Was in der Nähe von GLaDOS ja doch relativ schnell gehen kann! ^^)

Neben immer neuen Erweiterungen der Erfolgstitel *Half-Life* und *Counter-Strike* (übrigens ist *Counter-Strike* auch jetzt, über zehn Jahre nach seiner Erstveröffent-

lichung, immer noch ein äußerst populäres Multiplayer-Spiel) konzentriert sich Valve heute vor allem auf die Pflege der selbst entwickelten Spiele-Plattform *Steam* - dieser Name bedeutet auf Englisch so viel wie „Dampf“, so dass man „Steam Valve“ also quasi als „Dampfventil“ übersetzen könnte. *Steam* ging im September 2003 anlässlich der *Counter-Strike*-Version 1.6 online und war von nun an der offizielle Online-Vertriebskanal für sämtliche Valve-Spiele. Ab 2005 wurden auch Spiele anderer Hersteller ins Angebot aufgenommen, so dass die Anzahl der verfügbaren Games bis heute ins Unüberschaubare (ca. 1400) gestiegen ist. Dabei sind einige Spiele inzwischen sogar kostenlos zu kriegen, darunter Valves beliebter Multiplayer-Shooter *Team Fortress 2*.

Sehr schön an *Steam* ist die Möglichkeit, seine Spiele und Freunde zusammen unter einem Dach zu verwalten, immer zu sehen, was die Kumpels gerade zocken und bei Bedarf dem Spiel direkt beizutreten. Auch die *Steam*-Errungenschaften, die in vielen Spielen enthalten sind, bieten einen Mehrwert, da sie ehrgeizige Zocker deut-



Dieser freundliche Zeitgenosse bereitet seinen Gegnern in *Team Fortress 2* einen heißen Empfang. Das Spiel ist inzwischen „Free to Play“.

lich länger an das Spiel fesseln. Immerhin sieht man in *Portal 2* nach rund zehn Stunden den Nachspann - aber wenn man auch die Errungenschaften sammelt, ist man lange damit beschäftigt, beispielsweise sämtliche von Wheatleys Monitoren zu entdecken und sich zu überlegen, wie man sie wohl am besten zerstören kann. Was wir aber als Nachteil ansehen, ist der Internetzwang von *Steam*. Zwar existiert auch ein Offline-Modus, aber zumindest einmal muss kurz eine Verbindung da sein, damit das Programm starten kann. Wer also komplett vom Netz getrennt ist, hat keine Möglichkeit, auf seine Spiele-Bibliothek zuzugreifen. Dennoch halten wir *Steam* für sehr nützlich und wollen es auf unseren PCs inzwischen nicht mehr vermissen. Anderen geht es scheinbar ähnlich, 30 Millionen aktive User können nicht irren.

Obwohl nun schon vor ziemlich genau einem Jahr veröffentlicht, ist *Portal 2* bislang übrigens immer noch das aktuellste Valve-Spiel, aber das nächste steht bereits in den Startlöchern: Das Fantasy-Strategiespiel *Dota 2* hat zwar noch keinen festen Release-Termin, soll aber noch 2012 erscheinen. Das Spiel setzt *Defense of the Ancients* fort, das 2005 als Mod für *Warcraft III* veröffentlicht wurde - ein weiterer Beweis dafür, wie gern Valve positiv auf Fan-Projekte reagiert. Wer übrigens seine Sammlung an Valve-Spielen komplettieren möchte, der findet in *Steam* das *Valve Complete Pack*, das für knapp 90



Ein Geschützturm zerstört einen Wheatley-Monitor. Sind alle Monitore zersprungen, gibt's dafür eine Errungenschaft!

Euro alle jemals veröffentlichten Valve-Spiele bis einschließlich *Portal 2* enthält. Bleibt also nur noch eine Frage offen: Wann wird endlich *Portal 3* angekündigt?

Liste aller Valve-Spiele		
Titel	Genre	Jahr
Half-Life	Ego-Shooter	1998
Team Fortress Classic	Ego-Shooter	1999
Death Match Classic	Ego-Shooter	2000
Ricochet	Action	2000
Counter-Strike	Ego-Shooter	2000
Day of Defeat	Ego-Shooter	2003
Counter-Strike: Condition Zero	Ego-Shooter	2004
Half-Life 2	Ego-Shooter	2004
Half-Life 2: Deathmatch	Ego-Shooter	2004
Half-Life 2: Episode One	Ego-Shooter	2006
Half-Life 2: Episode Two	Ego-Shooter	2007
Portal	Puzzle	2007
Team Fortress 2	Ego-Shooter	2007
Left 4 Dead	Ego-Shooter	2008
Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	2009
Alien Swarm	Shoot'em Up	2010
Portal 2	Puzzle	2011
Dota 2	Echtzeitstrategie	2012
Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	2012

Errungenschafts-Guide



Die letzten sechs Errungenschaften für *Portal 1* sind:



- **Törtchen**
- **Bienenstich**
- **Sachertorte**
- **Ingenieur**
- **Raketenwissenschaftler**
- **Aperture Wissenschaftler**



Hierbei können wir euch leider nicht viel weiterhelfen. Um die drei erstgenannten Errungenschaften freizuschalten, müsst ihr jeweils zwei, vier oder alle sechs „Advanced Chambers“ schaffen. Ihr findet sie unter Bonuskarten. Im Grunde sind es die Testkammern 13 bis 18, allerdings etwas schwieriger. Beispielsweise gibt es weniger portalfähige Flächen oder mehr Giftwasser. Ihr müsst also einen anderen Lösungsweg für die Testkammern finden.

Die anderen drei schaltet ihr frei, indem ihr die Rekorde der Challenge Maps brecht. Auch diese findet ihr im Bonuskarten-Menü. Bei diesen Abwandlungen von Testkammer 13 bis 18 könnt ihr vor dem Start auswählen, ob eure Portale gezählt, eure Schritte gezählt oder eure Zeit gemessen werden soll. Zu jeder Challenge auf jeder der sechs Maps gibt es wiederum drei vorgespeicherte Rekorde (Bronze, Silber, Gold), die es zu brechen gibt. Insgesamt

müsst ihr also für jede der Errungenschaften jeweils 18 Rekorde brechen, das macht insgesamt 54! Hier zählen vor allem Übung und Ausprobieren, einen direkten Lösungsweg gibt es nicht. Wir wünschen euch aber viel Glück bei euren Rekordversuchen.

Übrigens, Testkammer 17 ist in Bezug auf Schritte und Zeit etwas gemein, denn anscheinend haben die Entwickler hierbei einen Glitch eingeplant. Zumindest wird dieser Glitch im offiziellen Lösungsbuch beschrieben, und zudem kann ich mir nicht vorstellen, wie man diese Rekorde sonst brechen soll, denn selbst mit diesem Glitch habe ich die Testkammer nur sehr, sehr knapp unter dem Gold-Zeitlimit geschafft. Diesen (gewollten?) Glitch präsentieren wir euch hier:

Beim Betreten des Raumes ist nach den Energiebällen auf eurer linken Seite eine Glaswand, durch die ihr den Knopf sehen könnt. Ihr müsst so nah wie möglich an dieser Glaswand das Portal auf den Boden schießen. Dann müsst ihr das andere auf eurer eben platziertes Portal schießen, und mit etwas Glück platziert sich das Portal auf der anderen Seite der Glaswand, sodass ihr den ganzen Raum überspringen könnt. Auch dieser Glitch erfordert ein wenig Übung. Deshalb haben wir hier eine Screenshot-Anleitung angefertigt und wünschen gutes Gelingen.



Schießt ein Portal vor die Glaswand, nehmt euer eigenes Portal wieder ins Visier und hofft, dass das zweite Portal auf der anderen Seite der Glaswand landet. So könnt ihr die ganze Testkammer überspringen!

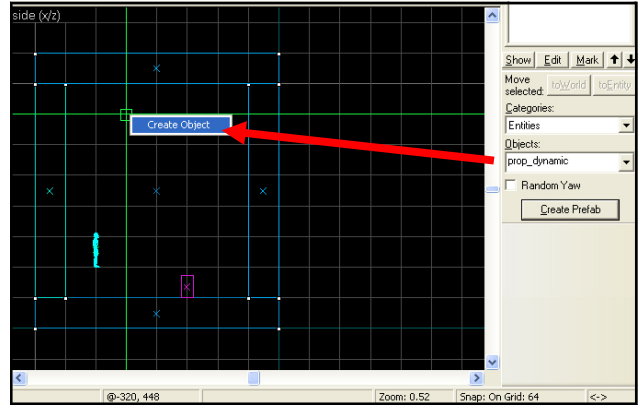
Cube und Gel Dropper

In den meisten Maps unerlässlich sind Dropper (oder auf deutsch: Spender), aus denen Würfel oder Gel herauskommen können. Wie ihr diese in euren Maps einsetzen können, wollen wir euch heute erklären. Als Vorbereitung haben wir schon mal eine kleine Map gebaut, die eigentlich nichts weiter enthält, außer einem Spieler-Startpunkt und einem Schalter (prop_button). Und jetzt fangen wir an! ^^

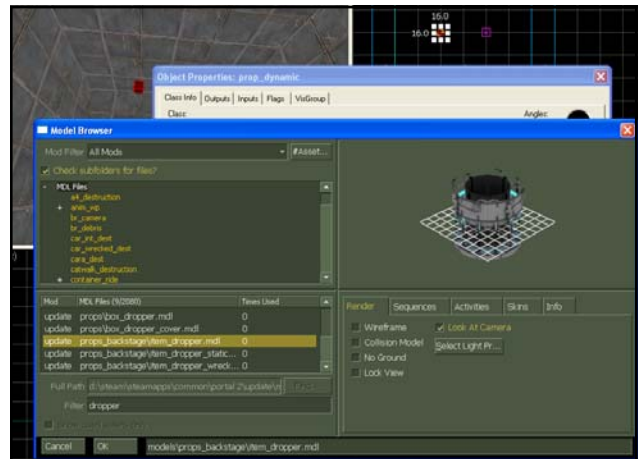
Setzt euch zunächst eine prop_dynamic dorthin, wo später euer Dropper sein soll, also sinnvollerweise an die Decke. Es ist aber (zumindest bei Gelspendern) auch möglich, diese an die Wand zu montieren, so dass das Gel dann seitwärts rausfliegt. Bei Cube Droppern ist das nicht zu empfehlen, weil der Würfel sonst Probleme haben dürfte, hinaus zu purzeln.

Nachdem ihr eure prop_dynamic gesetzt habt, klickt sie mit der rechten Maustaste an und wählt Properties. Wählt World Model aus und klickt auf Browse. Gebt bei Filter „dropper“ ein und wählt den props_backstage\item_dropper.mdl aus. Bestätigt mit Klick auf OK. Zurück im Properties-Fenster müsst ihr noch einen Namen eingeben. Wir nennen unseren jetzt sinnvollerweise „cube_dropper“. Klickt auf Übernehmen und der Cube Dropper erscheint in eurer Map. Bei Bedarf könnt ihr ihn natürlich noch zurecht schieben, falls ihr ihn z.B. zu hoch oder zu niedrig gesetzt habt.

Jetzt knöpfen wir uns unseren Button vor. Rechtsklick drauf → Properties → Registerkarte Outputs: Dort adden wir zunächst ein OnPressed. Die Target Entity ist cube_dropper. Bei „via this input“ wählen wir SetAnimation, und ein Feld tiefer (bei „with



Setzt eine prop_dynamic in die Testkammer ...

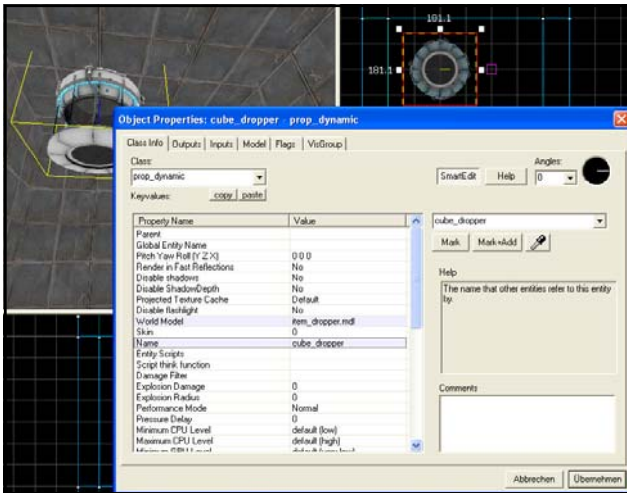


... und wählt den richtigen item_dropper aus.

a parameter override of“) schreiben wir: item_dropper_open
Gleiches erstellen wir auch noch einmal für OnButtonReset, hier schreiben wir aber ins letzte Feld: item_dropper_close

So weit, so gut - jetzt wird sich der Dropper öffnen, wenn ihr den Schalter betätigt, und sich nach einer kurzen Zeitspanne (eben der Resetzeit des Buttons) auch wieder schließen. Dadurch erscheinen aber noch keine Würfel und kein Gel, aber dazu kommen wir gleich!

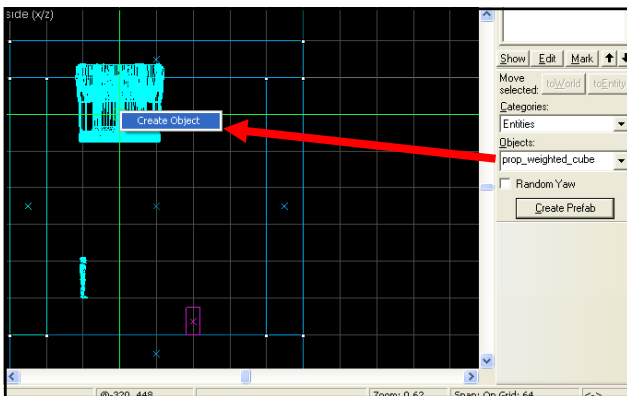
Für den Würfel setzen wir uns von Hand



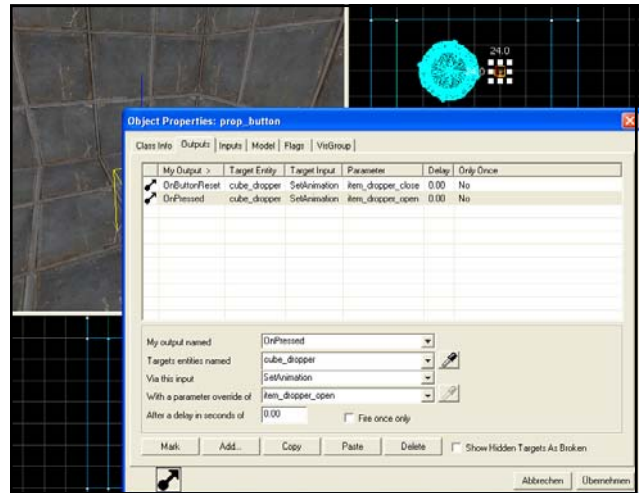
Stellt in den Properties der prop_dynamic für den Cube Dropper alles richtig ein ...

einen solchen in den Würfelspender hinein. Für einen Speicherkubus wäre das beispielsweise ein prop_weighted_cube. Diesen könnt ihr dann per Rechtsklick → Properties → Skin (Old) und Cube Type bei Bedarf auch in einen Begleiterkubus (Companion), Reflektorkubus (Reflective), eine Kugel (Sphere) oder in einen Speicherkubus aus den alten Anlagen (Antique) verwandeln - dabei müsst ihr beide Einstellungen, also sowohl Skin (Old) als auch Cube Type, ändern, sonst interessiert das den Würfel herzlich wenig. Aber das sei sowieso nur am Rande erwähnt, denn für dieses Tutorial ist der Würfeltyp egal.

So, jetzt plumpst der Würfel logischerweise aus dem Cube Dropper heraus, wenn sich



Setzt einen Speicherkubus (prop_weighted_cube) als „Startkapital“ in den Cube Dropper hinein.



... und erklärt dem Button, dass er den Cube Dropper bei Betätigung öffnen und schließen soll.

dieser auf Knopfdruck öffnet. Wir haben aber noch ein kleines Problem: Wenn der Schalter nochmal betätigt wird, wird weder der alte Würfel zerstört noch ein neuer herausgegeben. Um dieses Problemchen zu lösen, geben wir dem Würfel einen Namen, z.B. „cube1“. Danach legen wir uns zwei weitere Entitys in den Würfelspender. Zum einen ein point_template, dieses wird im Editor als ein rosa Kasten dargestellt. Wir benennen das point_template, z.B. mit „cube_template“. Bei Template 1 in den Properties wählen wir den Namen des Würfels, also in unserem Beispiel „cube1“. Die zweite neue Entity wird ein env_entity_maker - optisch im Editor nicht vom point_template zu unterscheiden, also Vorsicht! Den env_entity_maker nennen wir „cube_maker“, und bei „Point Template to Spawn“ wählen wir das point_template aus, also in unserem Fall „cube_template“. Beide Entitys schieben wir mittig in den Cube Dropper - ungefähr dorthin, wo auch der Würfel liegt.

Jetzt widmen wir uns noch einmal den Outputs des Buttons: Add → OnPressed → cube_maker → ForceSpawn sowie Add → OnPressed → cube1 → Dissolve. Wenn wir nun den Button betätigen, wird der alte Würfel zerstört und ein neuer aus dem Dropper entlassen. Aber wir gehen noch einen Schritt weiter und bearbeiten auch

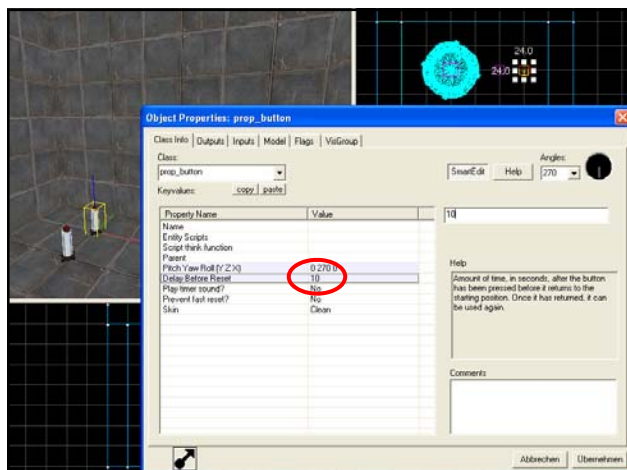
die Outputs des Würfels: Add → OnFizzled → cube_maker → ForceSpawn - das bewirkt, dass automatisch ein neuer Würfel in den Würfelspender gesetzt wird, wenn der alte Würfel kaputt geht. In den Outputs des Buttons müsst ihr dann allerdings die ForceSpawn-Zeile entfernen, sonst wird sich euer Würfel bis ins Unendliche vervielfältigen.

Achtung: Bei meinem Test war es unerklärlicherweise so, dass der erste vorplatzierte Würfel keine Lust hatte, im Cube Dropper zu erscheinen, wodurch die ganze Funktion beim Teufel war. Ich weiß nicht, wie es zu diesem Problem gekommen ist, aber es ist lösbar: Löst einfach direkt nach dem Start des Levels einen ForceSpawn aus, z.B. durch einen Trigger, den der Spieler auf jeden Fall durchschreiten muss. Bei Fragen zu Triggern, meldet euch einfach bei mir, aber wir machen Trigger bestimmt auch in einer der nächsten Ausgaben mal zum Thema im Tutorial.

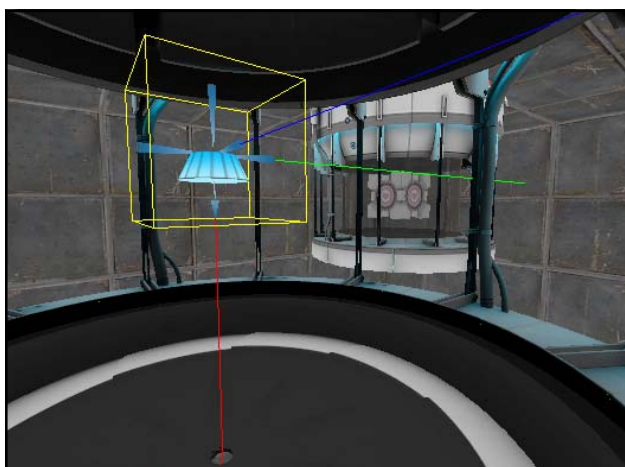
Als nächstes zum Gelspender. Hierzu basteln wir uns noch einmal einen Dropper und gehen dabei genauso vor wie beim Würfelspender. Nur benennen wir den Gelspender anders, z.B. „gel_dropper“. Aber der Name ist dem Spiel an sich auch egal - nur ihr selber müsst eben mit dem Namen hinterher wieder zurechtkommen!
^^

Auch die Sache mit den Button funktioniert hier genauso wie beim Würfelspender - einziger Unterschied ist, dass ihr jetzt überall „gel_dropper“ schreiben müsst, wo ihr vorher „cube_dropper“ geschrieben habt. Wichtig ist hier außerdem noch, dass ihr eine Delayzeit wählt - das ist die Zeitspanne, über die das Gel aus dem Spender fallen kann. Diese stellt ihr in den Properties des Buttons unter „Delay Before Reset“ in Sekunden ein, beispielsweise 10 Sekunden.

Anstatt eines fertigen Würfels setzen wir in den Gelspender natürlich Gel. Dazu verwenden wir eine Entity namens in-

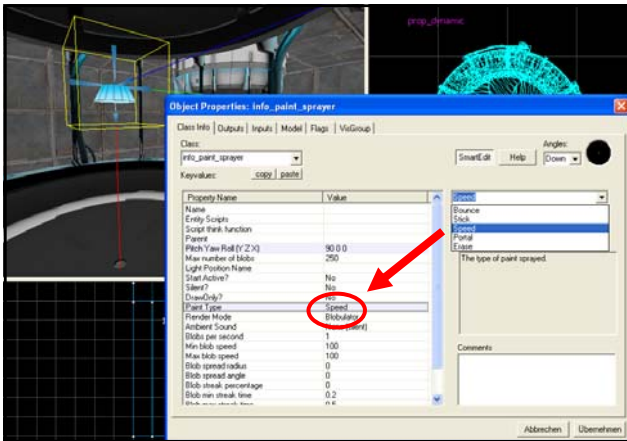


Wenn ihr den Button für den Gel Dropper erstellt, achtet auf eine ausreichende hohe Delay Time.



Der info_paint_sprayer muss so gedreht werden, dass der Pfeil nach unten zeigt.

fo_paint_sprayer. Diese sieht aus wie ein hellblauer Flaschendeckel mit ein paar dunkelblauen Linien an der Seite. Der Pfeil gibt an, in welche Richtung das Gel fallen soll. Wenn euer Gelspender an der Decke hängt, wie es die meisten Gelspender tun dürften, dann solltet ihr den info_paint_sprayer also so drehen, dass der Pfeil nach unten zeigt. Ansonsten muss er eben in die Richtung zeigen, in der sich die Öffnung eures Spenders befindet. Und ja, es ist theoretisch auch möglich, den info_paint_sprayer einfach so in eine Testkammer zu setzen, ohne Gelspender außenrum. Das bietet sich beispielsweise an für Gele in den alten Testkammern, die kilometerweit vom Himmel fallen. Wozu einen Gelspender bauen, der sich sowieso



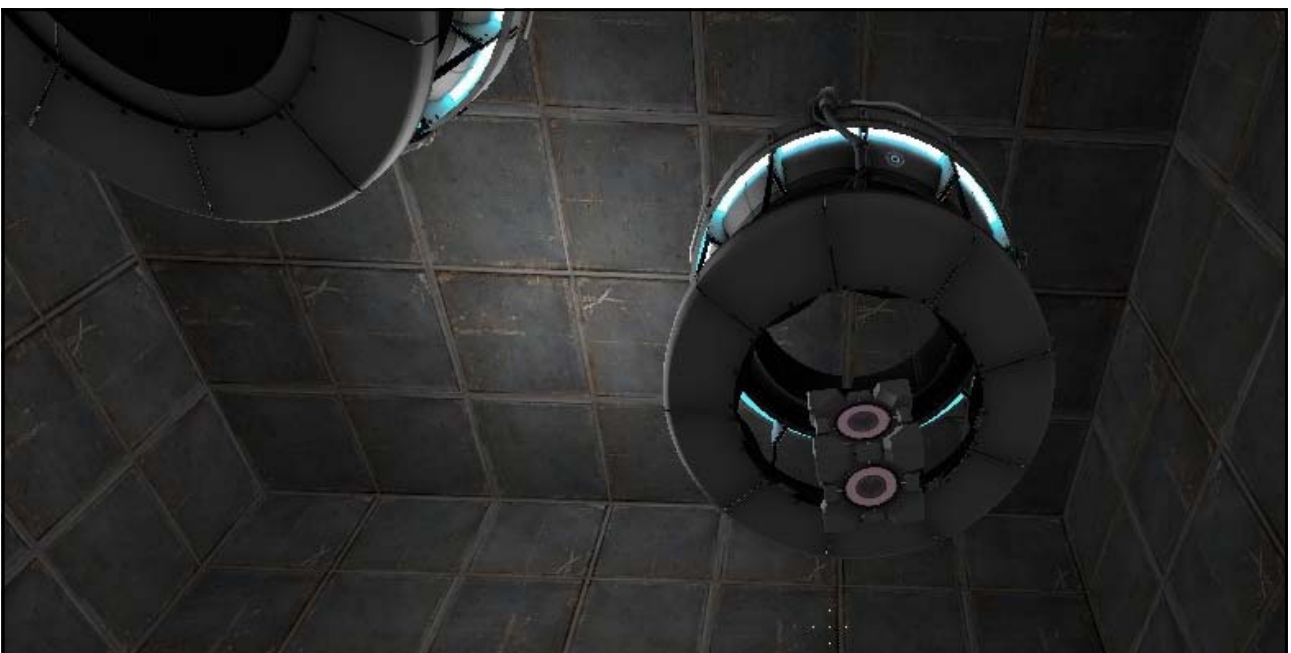
Hier könnt ihr euch aussuchen, was für Gel aus euer Gel Dropper dropfen soll, z.B. oranges Gel.

unerreichbar und unsichtbar fünf Stockwerke höher befindet?

Klickt euren info_paint_sprayer mit Rechtsklick an und wählt wieder die Properties. Bei Paint Type wählt ihr aus, was für Gel erscheinen soll: Bounce für blaues Gel, Speed für oranges Gel, Portal für weißes Gel oder Erase für Wasser. Wenn euer Gel schon von Anfang an ununterbrochen tropfen soll (wie es ja einige Gele in den alten Anlagen tun), dann stellt „Start Active?“ auf Yes - ansonsten belässt es bei No. Mit

„Blobs per Second“ könnt ihr festlegen, wie viel Gel auf einmal erscheinen soll - je höher der Wert, desto mehr Gel wird erscheinen. Wir stellen das jetzt mal beispielhaft auf 10 ein, aber mit diesem Wert müsst ihr eventuell ein wenig herumspielen, bis ihr für euren Bedarf die richtige Menge gefunden habt. Gleiches gilt für die Geschwindigkeit, mit der ihr das Gel herausfeuern lassen könnt, einzustellen mit „Min Blob Speed“ und „Max Blob Speed“.

Gebt dem info_paint_sprayer noch einen Namen, beispielsweise „gelwerfer“, und betrachtet dann noch einmal die Outputs eures Buttons. Fügt ein neues OnPressed hinzu, wählt den „gelwerfer“ aus und Start. Und ein neues OnButtonReset → gelwerfer → Stop. Damit funktioniert der Gelspender, wie er es soll! Allerdings ist noch eine kleine Anpassung an den Map-Einstellungen nötig. Wählt im Menü Map → Map Properties und stellt „Paint in Map“ auf Yes. Das ist nötig, da sonst das Spiel das Gel nicht darstellen kann. In Fulbright-Maps kann „Paint in Maps“ allerdings nicht verwendet werden, ihr müsst als auf jeden Fall auch selbst auf die korrekte Beleuchtung eurer Map achten.



Und bitte schön: Unser fertiger Cube Dropper lässt im Spiel einen Begleiterkubus fallen!

Wheatley

Er ist quasi der Wahnsinn persönlich, und genau das macht ihn zu einer Lachnummer, zu einer ernstesten Bedrohung und zu einer richtigen Kultfiguren - und das alles gleichzeitig! Die Rede ist von Wheatley!

Wheatley ist ein Kern aus dem internen Firmenbestand von Aperture Science, genauer gesagt: Ein sogenannter Intelligenzdämpfer. Er wurde ursprünglich gebaut, um als zusätzliches Modul an GLaDOS einige dumme Ideen zu generieren, wodurch GLaDOS selbst ein wenig ungefährlicher werden sollte. (GLaDOS selbst war davon nicht so begeistert, sie vergleicht diesen Kern im Nachhinein mit einem Tumor.) Später wollte Wheatley sich beruflich weiterentwickeln, aber den Job in den Produktionsanlagen bekam er nicht, weil sich der Boss stattdessen für eine exakte Kopie seines eigenen Modells entschieden hat - „Vetternwirtschaft“! Seitdem ist Wheatley dazu da, sich um die Menschen zu kümmern, die er selbst als „übel riechende Maschinen“ bezeichnet.

So kommt es auch, dass Wheatley euch weckt, nachdem ihr eine lange, lange Zeit im Hyperschlafzentrum verbracht habt. Unbeholfen, aber hilfsbereit dirigiert er euch durch die ersten Testkammern und weist euch den Weg zur Portal Gun, die ihr benötigt, um im Enrichment Center weiter zu kommen. Dann allerdings geht etwas gehörig schief - und Vorsicht an alle, die *Portal 2* noch nicht gespielt haben, wir müssen eine Wendung in der Story spoilern! Also Weiterlesen auf eigene Gefahr!

Der Weg nach draußen führt durch die einstige GLaDOS-Kammer, die zum Glück verwaist ist, seit ihr GLaDOS am Ende von *Portal 1* in ihre Einzelteile zerlegt habt. Nun macht Wheatley allerdings ein dummes Fehlerchen, was zur Folge hat, dass GLaDOS reaktiviert wird - und verständlicherweise ist sie nicht gerade begeistert davon, ihrem Mörder gegenüber zu stehen. Sie bringt euch allerdings nicht ihrerseits um die Ecke, sondern schickt euch in eine neue Teststrecke, aus welcher Wheatley euch wiederum herausholt. Zusammen mit dem verrückten Kern schlagt ihr euch durch



Wheatley ist im „Weltraaaaauuuum“: Das wohl bekannteste Bild des verrückten Kerns.

die Produktionsanlagen, wobei Wheatley euch auch ein bisschen was über die Hintergründe und internen Abläufe erzählt. Gemeinsam sabotiert ihr GLaDOS' Waffen, also die Geschütztürme und das Neurotoxin, und begeben euch anschließend abermals in die GLaDOS-Kammer. Dort speichert ihr das wehrlose Superhirn in einer Kartoffelbatterie und schließt stattdessen Wheatley wieder an die GLaDOS-Hardware an. Dadurch allerdings wird der kleine Wheatley auf einmal größenwahnsinnig, und es ist ihm gar nicht mehr so wichtig, euch entkommen zu lassen. Stattdessen stößt er euch sowie die Kartoffel-GLaDOS in einen tiefen Schacht, den ihr hinab fallt, bis ihr euch schließlich in den alten Anlagen aus der Anfangszeit von Aperture Science wiederfindet. Eure Aufgabe ist es nun, euch durch längst überholte Testkammern zurück nach oben zu arbeiten, wo Wheatley inzwischen mit den Frankenturrets seine erste eigene Erfindung getätigt hat: Indem er Geschütztürme an Speicherkuben montiert, entsteht eine neuartige Würfelform, die durch den Raum hoppeln kann. Als Wheatley nun euch bemerkt, schustert er schnell ein paar neue Testkammern zusammen, wobei er auf einen Vorrat von GLaDOS zurückgreift, diesen aber gehörig mit seinen eigenen kranken Ideen anreichert. So sind gähnende Abgründe in den Wheatley-Testkammern genauso wenig verwunderlich wie Schalter, die scheinbar unerreichbar kopf-



Zusammen mit Wheatley gegen GLaDOS - doch nach diesem Kampf geht es erst richtig los!



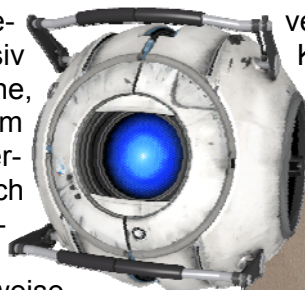
In seinen eigenen Testkammern beobachtet euch Wheatley per Monitor und kommentiert euer Tun.

über an der Decke hängen. Nach einigen richtig verrückten Testkammern reicht es Wheatley dann aber. Er schleudert euch aus der Teststrecke heraus, um euch schließlich den Garaus zu machen. Für euch beginnt eine letzte Flucht und anschließend der finale Bosskampf gegen Wheatley in GLaDOS' Körper - ein Duell, bei der ihm ihr euch die „Macht des Mondes“ zunutze machen solltet. Und wer jetzt noch nicht weiß, warum ich hier ein Zitat aus *Sailor Moon* eingestreut habe, der muss wirklich *Portal 2* zu Ende zocken!

Dass Wheatley bei den *Portal*-Fans sehr beliebt zu sein scheint, bestätigt auch eine Auszeichnung: Bei den Video Game Awards 2011, die Ende Januar auf Animax ausgestrahlt wurden, erhielt Wheatley den Preis als bester männlicher Charakter und bedankte sich mit einer exklusiv produzierten kurzen Ansprache, für die er live aus dem Weltraum zugeschaltet wurde. Als er allerdings versuchen wollte, auch noch seine Koordinaten durchzugeben, damit er gerettet werden kann, brach dummerweise die Verbindung ab.

In Empfang genommen wurde der Preis stellvertretend von Stephen Merchant, der englischen Stimme von Wheatley. Merchant (Jahrgang 1974) ist ein nicht unbekannter britischer Schauspieler, Drehbuchautor und Regisseur - einige wichtige Filme mit seiner Beteiligung sind beispielsweise *Hot Fuzz*, *Zahnfee auf Bewährung* oder *Gnomeo und Julia*. Für die deutsche Wheatley-Stimme ist Tobias Meister (Jahrgang 1957) zuständig, ein berühmter Schauspieler und Synchronsprecher aus Köln. Er spielte wichtige Rollen in den Serien *Unser Charly* und *Ein Heim für Tiere* und

sprach in sehr vielen namhaften Filmen mit. Auch als Dialogbuchautor ist Meister tätig, so schrieb er unter anderem die deutsche Fassung von *Star Wars* Episode 1 bis 3. Besser könnte das Kultzitat „Ich bin im Weltraaaaaauuum!“ also gar nicht zu Meister passen! Ob Wheatley jemals von seinem Weltraumtrip zurückkehren wird? Wir wissen es nicht, aber vielleicht werden wir es ja in *Portal 3* erfahren. Da hilft nur: Abwarten! Zuletzt kann man schließlich noch erwähnen, dass Wheatley in der frühen Produktionsphase von *Portal 2* noch Pendleton genannt wurde und dass Wheatley in GLaDOS' Körper spielintern als WheatDOS bezeichnet wird. Von GLaDOS selbst wird Wheatley hingegen an einer Stelle im Spiel als „Blecheimer“ tituliert, nachdem der verrückte Kern seine nicht vorhandenen Kenntnisse in Schweizerdeutsch demonstriert hat. In diesem Sinne: Nicht „grüezi“ sondern „uf wiederluege“!



Tobias Meister, die deutsche Synchronstimme von Wheatley. © Helen Krüger

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

Space Gardens



von Fluppy

Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1676

Wow! Einfach nur: Wow! Anders kann man es nicht ausdrücken! Also, um es von Anfang auf den Punkt zu bringen: Ich weiß nicht, wie viele Custom Maps wir schon gezockt haben. Weit über hundert sind es mit Sicherheit, und sehr gut waren viele davon - *Space Gardens* ist aber mit Abstand die beste! Man könnte fast meinen, hier wäre heimlich ein Valve-Mitarbeiter am Werk gewesen, so gut ist das Map Pack gelungen - wobei auch der Ausdruck „Map Pack“ schon fast eine Beleidigung ist, man sollte fast schon von einem Mini-DLC sprechen.

Aber beginnen wir zunächst einmal bei den grundlegenden Begebenheiten. Wir befinden uns nicht in den Testkammern von Aperture Science, sondern in den Anlagen von Creative Futures Space Gardens (kurz: CFSG), einer pflanzlichen Forschungseinrichtung auf dem Mond, die von SIMBALD geleitet wird. Er hat zwei Robo-



Eine Pflanze als Empfangskomitee: Dieser schöne grüne Baum ziert den Hub des Map Packs.



Willkommen bei Creative Futures Space Gardens, dem einzigartigen Gewächshaus auf dem Mond!

ter aktiviert, damit diese sich wiederum in die Pumpstation begeben, um die Wasserzufuhr für die wertvolle Botanik zu gewährleisten.

So weit zur Story. Wenn ihr die Map startet, findet ihr euch in einem Hub wieder, einem hellen Raum, in dessen Mitte, abgeschirmt von Glaswänden, ein stolzer Baum vor sich hin wächst. An der linken Seite des Hubs findet ihr eine tatsächlich funktionierende Steuerkonsole, mit deren Hilfe ihr die sechs Maps, aus denen sich das Map Pack zusammensetzt, nach Belieben auswählen könnt. Ihr könnt also durchaus direkt die sechste Map ansteuern, es empfiehlt sich allerdings, von vorne zu beginnen, da der Schwierigkeitsgrad langsam, aber merkbar ansteigt. Zudem sind alle Maps mit einem Changelevel-Befehl untereinander verbunden. Beginnt ihr also am Anfang, könnt ihr euch ohne Unterbrechung bis zum Ende durcharbeiten, was



Aufbruch ins Abenteuer: An dieser Steuerkonsole wählt ihr die gewünschte Testkammer aus.



Euer Abenteuer beginnt ohne Portal Gun, diese erhaltet ihr erst in diesem Raum.

laut Angabe von Fluppy etwa zwei Stunden dauern soll - wir waren beim Test allerdings gute 3 ½ Stunden beschäftigt. Dabei haben wir allerdings auch ab und zu einfach nur das Leveldesign bewundert und nicht ernsthaft gerätselt.

Viel Fingerfertigkeit erfordern die Level erfreulicherweise nicht, dafür aber vor allem weiter hinten umso mehr Hirnschmalz. Im Gegensatz zu Aperture Science legt man bei CFSG offenbar keinen Wert darauf, die Testsubjekte umzubringen, daher werdet ihr auch im gesamten Map Pack keinen einzigen Geschützturm finden. Wenn ihr euch ganz dämlich anstellt, könnt ihr zwar sterben, indem ihr beispielsweise in Säure plumpst, aber zum größten Teil sind die

Tests untödlich. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel fängt, wie gesagt, angenehm leicht an, wird aber immer kniffliger, je weiter ihr zum Ende kommt.

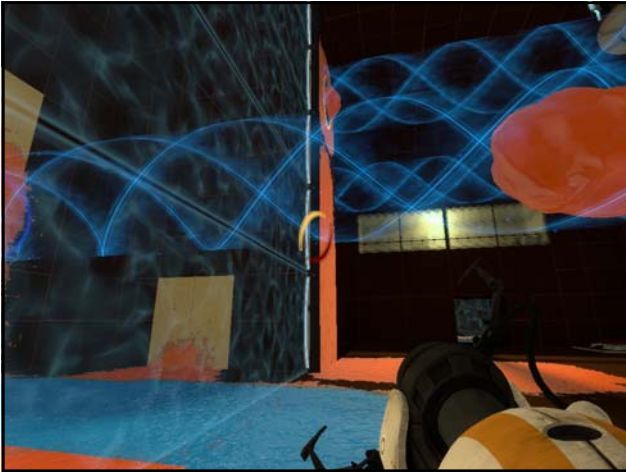
Die Schwerpunkte der Rätsel basieren auf Flucht-tunneln und Gelen (oft auch beides in Kombination), zudem werden zwei neue Testobjekte eingeführt. Schon sehr früh sind wir auf einen mysteriösen grünlichen Emanzipationsgrill gestoßen. Diesen können wir gefahrlos durchschreiten, ohne zu sterben, und auch unsere Portale bleiben erhalten. Tragen wir einen Würfel durch die geheimnisvolle Fläche, bleibt auch der Würfel erhalten, gleichzeitig färbt sich der Emanzipationsgrill aber rot. Wenn wir den Würfel noch einmal hindurch bewegen,



Atlas hat den neuartigen Schalter mit einem Würfel aktiviert. Nun wird sich die Tür öffnen können.



Ein Gelwandler in Aktion: Das blaue Gel kommt unten in orange heraus. Eine Wahnsinnserfindung!



Eine der späteren Testkammern im laufenden Betrieb. Wie müssen wir das Gel nur verteilen?

wird die Fläche wieder grün. Hier haben wir es tatsächlich mit einer Art Schalter zu tun, der bei grün aktiviert ist, bei rot hingegen nicht. Die Kunst liegt darin, den Würfel im richtigen Moment durch die Fläche zu bewegen, damit der Schalter betätigt werden kann.

Das zweite neue Testobjekt ist eine Art gigantische Metallkapsel, die in der Luft hängt. Wie dieses Objekt offiziell heißt, wissen wir nicht, aber „Gelwandler“ wäre ein passender Name. Lasst ihr nämlich blaues Gel von oben in den Gelwandler fallen, kommt es unten als oranges Gel wieder heraus - und umgekehrt! Ihr habt also die Möglichkeit, das Gel so zu verwandeln, wie ihr es braucht - vorausgesetzt, ihr schafft es, die Wunderpampe so zu leiten, dass sie zunächst in den Gelwandler und anschließend zu ihrem eigentlichen Bestimmungsort weitergeleitet wird. Dabei können Portale oder Flutlichttunnel helfen, ihr müsst euch eben was einfallen lassen.

Ansonsten bleibt lobenswert festzuhalten, dass Fluppy auch kleinere Fortschritte speichert. Das sollte eigentlich selbstverständlich sein, ist es aber bei den meisten Custom Maps nicht - hier schon! Ein kleines Beispiel: In der vierten Testkammer müsst ihr lange tüfteln, bis ihr endlich zu zweit auf einer erhöhten Fläche steht. Nun



Hallo Atlas, alter Kumpel, wie geht's dir denn so? Hast du heute schon einen Baum gepflanzt? ^^

bildet sich dort eine Portalfläche, die es vorher nicht gab. Wenn ihr nun abstürzt, dann müsst ihr euch nicht wieder mühsam nach oben arbeiten, sondern könnt den kurzen und bequemen Weg durch die Portale wählen. So gut sollten alle Custom-Map-Bastler mitdenken, denn nichts nervt mehr, als haarige Abschnitte zwei, drei und vier Mal durchspielen zu müssen.

Space Gardens macht alles richtig, vom Hub über das Leveldesign und den Schwierigkeitsgrad bis hin zu den neuen Testobjekten. Eigene Custom Voices von SIMBALD (denn GLaDOS wäre hier ja nun doch fehl am Platz) und ein kleines Easter Egg im Hub runden dieses einmalige Spielerlebnis ab. Zwar mag ein Download von über 100 MB leicht abschreckend wird, aber wir versichern euch: Es lohnt sich jedes einzelne Bit davon! Also schnappt euch den nächstbesten Forschungspartner, nehmt euch drei bis vier Stunden Zeit und beginnt die wohl gelungenste Wasser-suche seit es *Portal* gibt.

Unser Urteil:

6 / 5

(Ja, das meinen wir ernst! Die Map ist genial!)

Course of Knallhart



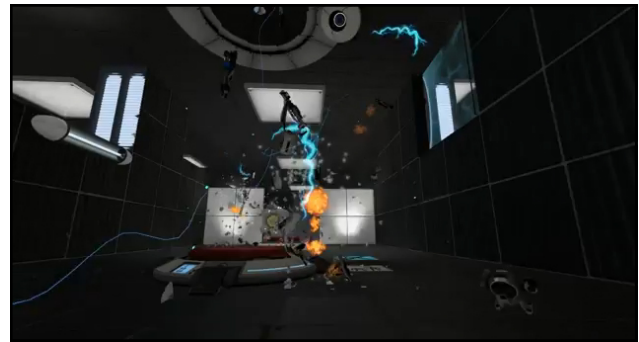
von JonVD

Download: http://forums.thinkingwithportals.com/downloads.php?view=detail&df_id=1212

Bisher haben wir im Portal-Magazin immer relativ aktuelle Maps getestet, also solche, die ein bis zwei Monate vor dem Erscheinungsdatum des Heftes veröffentlicht wurden. Eine Map wird aber nicht automatisch schlechter, nur weil sie ein bisschen älter wird, und deshalb eröffnen wir ab dieser Ausgabe den „Map Check Classic“. Dieser wird sich nicht sonderlich vom bisherigen Map Check unterscheiden, abgesehen vom Alter der Maps. Den normalen Map Check wird es allerdings in den meisten Ausgaben trotzdem geben - zusätzlich!

So viel als Vorwort, und nun zur Map an sich: *Course of Knallhart* wurde am 1. September 2011 erstmalig hochgeladen. Es handelt sich um die dritte von insgesamt drei Co-op-Maps von JonVD (die anderen beiden sind *Square of Lah* und *Room of Raco*), wobei man die Verbindung anhand einer Durchnummerierung auf dem Levelschild bemerkt. Alle drei Maps lassen sich aber auch problemlos einzeln spielen, ohne dass man die beiden anderen braucht.

Für mich persönlich war *Course of Knallhart* die erste Map, bei der ich die Grundidee einfach nur genial finde, wenngleich der Level dadurch extrem schwer wird - eben knallhart, wie der Name schon vermuten lässt! Leider



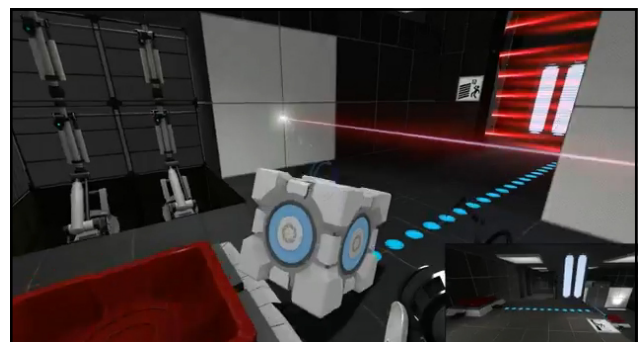
WUMM!!! Diesen Würfel hätten wir wohl besser nicht aufgehoben, denn jetzt knallt's!

muss ich diese Grundidee spoilern, um den Text sinnvoll weiterschreiben zu können, andererseits werdet ihr es sowieso nur wenige Schritte nach dem Starten der Map selbst merken, also was soll's!

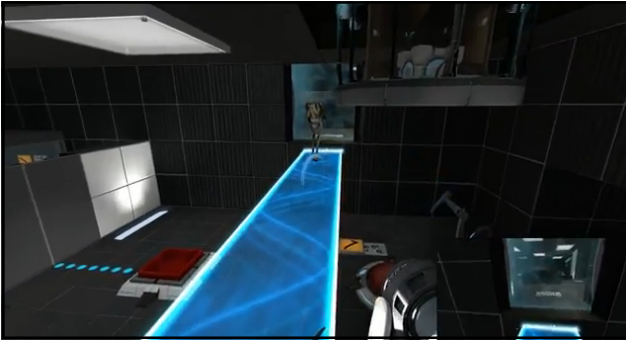
Wenige Schritte, nachdem ihr die Map betreten habt, fällt euch nämlich ein Schalter auf, auf dem bereits ein Speicherkubus liegt. Wenn ihr nun die Warnung am Boden - ein kleines Totenkopf-Schild mit Atlas und P-Body - ignoriert und den Würfel von dem Schalter runter nehmt, dann gibt's einen knallharten Knall. Ihr fliegt beide in die Luft und findet euch am Startpunkt wieder. Dabei lässt die Explosion



So lange die gelbe Countdown-Uhr tickt, sind wir vor Explosionen sicher. Aber reicht die Zeit aus?



Laser-Alarm: Wie kommen wir hier nur weiter, ohne dabei den Schalter zu vernachlässigen?

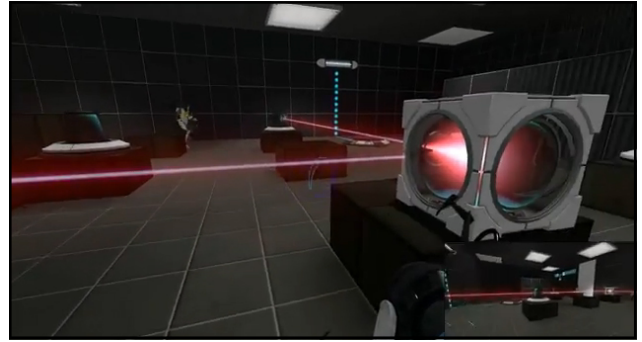


Hier geht's weiter: Diese Lichtbrücke führt uns in einen zweiten Raum, in welchem wir ...

alles andere lange auf sich warten: Schon wenn der Würfel auch nur eine Sekunde lang nicht auf dem Schalter liegt, ist alles zu spät und ihr geht hoch. WUMM!!!

Aber irgendeinen Sinn muss dieser Würfel doch haben! Tatsächlich findet ihr in der Map noch einige weitere Schalter, die ebenfalls durch das Totenkopf-Schildchen gekennzeichnet werdet. Wenn ihr nicht explodieren wollt, dann muss immer auf mindestens einem Schalter etwas stehen - auf welchem von den vielen Schaltern, das ist allerdings egal, und es spielt auch keine Rolle, ob es ein Würfel oder eine Spielfigur ist, das den Schalter aktiviert. Eure Aufgabe ist es nun also, den Würfel irgendwie durch den Raum zu bringen, bis hin zu einem Schalter, der die Tür öffnet. Dabei muss immer ein Spieler so lange auf einem Schalter stehen bleiben, bis der andere Spieler den Würfel zum nächsten „Check Point“ getragen hat und selbst wieder auf dem rettenden Schalter steht. Als zusätzliche Hilfe (oder als zusätzlichen Nervenkitzel?) gibt es ein paar Buttons, die den Explosionseffekt für wenige Sekunden deaktivieren. Ist also ein solcher Button aktiviert, habt ihr die Chance, schnell das nächste Stück Weg zu überwinden oder wenigstens vorzubereiten. Ist allerdings die Zeit abgelaufen, ohne dass wieder ein Würfel bzw. eine Spielfigur auf einem Schalter steht, dann fliegen die Fetzen, äh, Blechteile!

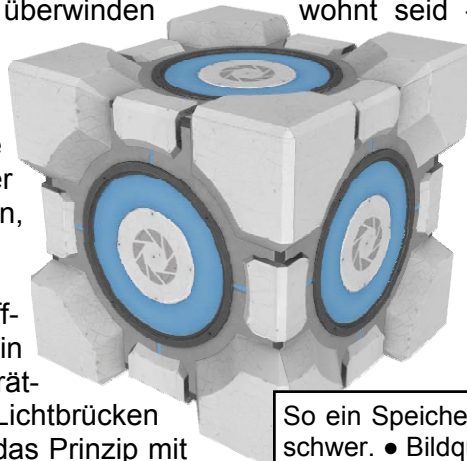
Habt ihr endlich die Tür geöffnet, erwartet euch noch ein zweiter Raum, der ein Laserrätsel enthält, in dem auch Lichtbrücken vorkommen. Auch hier wird das Prinzip mit



... auf ein kniffliges Laserrätsel stoßen. Dabei bleibt der Explosionseffekt gemeinerweise bestehen.

Explosion beibehalten, einer eurer Reflektorkuben muss also auf jeden Fall immer auf dem lebensrettenden Schalter stehen bleiben - oder ihr müsst selbst auf dem Schalter stehen und den Würfel in der Hand halten! Habt ihr es dann aber doch geschafft, alle Laser zu ihrem Ziel zu leiten, öffnet sich endlich den Durchgang zum Aufzug. Jetzt nur nicht vor Freude explodieren! ^^

Wie gesagt: Die Grundidee mit den Schaltern, die dauerhaft aktiviert bleiben müssen, finde ich hervorragend. Als Kritikpunkt könnte man allerdings nennen, dass die Map vielleicht ein bisschen zu knallhart ist, wenn es um die Explosionen geht. Eine Schonfrist von ein oder zwei Sekunden wäre durchaus angebracht gewesen. Eben kurz genug, damit man den Würfel nicht schnell irgendwo anders hintragen kann, aber doch lang genug, damit es verzeihbar wird, wenn man mal aus Versehen gegen den Würfel stößt und dieser dann vom Schalter runter rutscht. So oder so ist die Map definitiv nichts für Anfänger - wer aber mal eine ungewöhnliche Herausforderung sucht, wird hier fündig. Nur bitte nicht allzu frustriert sein, wenn ihr deutlich öfter in die Luft fliegt, als ihr es gewohnt seid - lasst lieber buchstäblich eine Bombenstimmung aufkommen!

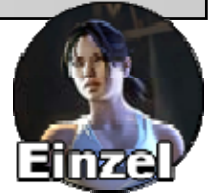


Unser Urteil:

4 / 5

So ein Speicherkubus macht euch hier das Leben schwer. • Bildquelle: <http://half-life.wikia.com>

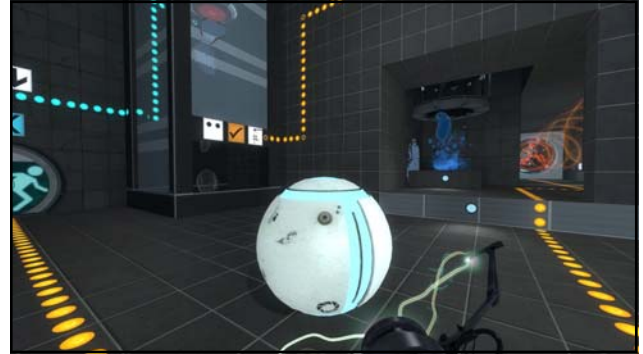
Portal 2 - The Core



Heute mal mit einem Mod für *Portal 2*, denn sowas gibt es auch. (Zwar bisher viel zu selten, aber immerhin! ^^)

In *The Core* steht vor allem die Kugel aus dem Co-op-Modus im Vordergrund, aber erstmal schön der Reihe nach. Der Mod beginnt mit einer schön gestalteten Einleitungssequenz, in der ihr eine Tür und mehrere Wände seht, die aus der Ferne auf euch zu fliegen und sich vor euren Augen zu einem Raum zusammensetzen. In selbigem steht ihr dann auch im nächsten Moment, und habt zunächst einmal einen Test zu lösen, der sich aus mehreren kleinen Räumen zusammensetzt, die alle ihre eigene Schwerkraft zu haben scheinen. Beispiel: In dem einen Raum steht ihr auf dem Boden und könnt durch ein Fenster einen Raum über euch sehen. Drückt ihr einen Knopf, fällt ein Kubus an die Seitenwand, denn was von dem Knopfraum aus aussieht wie eine Wand, ist in Wirklichkeit der Boden des Raumes.

Habt ihr endlich den Würfel auf dem Schalter, ändert sich ein Teil der Testkammer, und statt in den Raum mit dem Knopf kommt ihr durch einen Durchgang auf dem Boden (demselben, wohlgemerkt) jetzt in einen ganz andern Raum. Mit dem



Diese Kugel spielt die Hauptrolle in *Portal 2 - The Core*. Tragt sie sicher durch die Testkammern!

Schwung, den ihr bekommt, wenn ihr in den Raum springt, habt ihr genug Geschwindigkeit, dass ihr euch endlich in einen Pneumatic Diversity Vent (Staubsauger) katapultieren lassen könnt, der euch dann durch eine Tür in den Aufzug pustet.

Insgesamt erwarten euch sieben Testkammern, die hauptsächlich blaues Gel, Flutlichttunnel und Pneumatic Diversity Vents enthalten. Aber auch Laser und oranges Gel spielen bei manchen Tests eine Rolle. Im Mittelpunkt steht jedoch meist die schon erwähnte Core, die ihr in der dritten Testkammer von einer Art Schrein nehmt und von nun an durch die Testanlage mit-



Giftwasser, so weit das Auge reicht. Badengehen wäre hier eine ganz schlechte Idee!



Hier gilt es, die Kugel durch ein Labyrinth zu steuern. Bloß nicht die Orientierung verlieren!

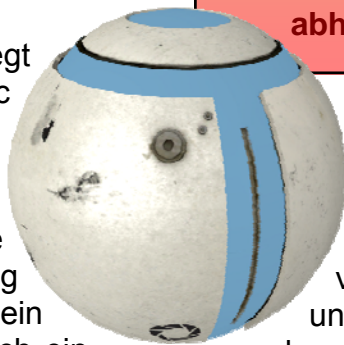


Wir verteilen oranges Gel in Testkammer 7, damit wir diese dann GANZ SCHNELL lösen können!

nehmt. Am ende jedes Testes legt ihr die Core in einen Pneumatic Diversity Vent und bekommt sie am Anfang des nächsten Tests wieder.

Der Mod hat hierbei einige schöne Ideen bei der Nutzung der Core zu bieten. Es gibt z.B. ein Labyrinth, wo ihr die Kugel durch ein Glas greift und versuchen müsst, sie durch das Labyrinth zu führen, währen ihr selbst freilich vollste Bewegungsfreiheit habt. Auch eine schöne Idee fand ich das Geschützturm-Bowling, bei dem ihr eine Kugel zunächst beschleunigen müsst, um sie anschließend aus einer Wand heraus gegen eine in Bowlingkegel-Formation aufgestellte Gruppe von Geschütztürmen zu schießen.

Leider gibt es auch einen sehr negativen Punkt: Testkammer 6 ist leider stark vom Zufall anhängig. Denn hierbei müsst ihr eine Core mit einer Lichtbrücke auffangen, damit diese nicht in einen Emanzipationsgrill fällt. Leider ist der Emanzipationsgrill größer als die Lichtbrücke und die Flugbahn der Core nicht 100 % berechenbar, sodass es leider viel zu oft vorkommt, dass die Core die Lichtbrücke verfehlt oder an der falschen Seite herunter rollt und das Ganze nochmal von vorne gemacht werden muss. Als ob das nicht schon genug wäre, müsst ihr auch noch zu zwei Schaltern hechten, um zunächst eine Katapultplattform zu aktivieren, die die Core in einen Pneumatic Diversity Vent schießt, und



Pro / Contra:

- + Gute eigene Ideen
- + Eigene GLaDOs-Vertonung
- + Pneumatic Diversity Vent als reguläres Testelement
- Manche Geschicklichkeitsstellen erfordern einiges an Geduld
- Testkammer 6 zu sehr vom Glück abhängig

danach von der Lichtbrücke zu einem Flutlichttunnel umzuschalten. Seid ihr nicht schnell genug, rollt die Core entweder von der Katapultplattform weg und ihr müsst von vorne beginnen, oder sie landet in einem Abgrund, was denselben Effekt hat. Bei uns hat ca. ein von sieben Cores die Katapultplattform erreicht, und erst die dritte hat es (aufgrund ungenauer Flugbahnen) auch in den Flutlichttunnel geschafft. Stellt man sich zudem sehr dumm an und verliert die Core danach nochmal, dann muss man wieder alles neu machen. Und wenn wir uns nicht total bescheuert angestellt, haben ist diese Stelle leider wirklich sehr zufallsbedingt, was die Wertung für den Mod leider runterzieht, denn auf Dauer ist dies nicht nur langweilig, sondern auch frustrierend. Trotzdem ist der Mod ansonsten sehr gelungen. Er enthält beispielsweise auch eigene GLaDOS-Stimmen, und in Testkammer 5 wird der Anfang von *Still Alive* gespielt.

Unser Urteil:

6,5 / 10

(Schade, das Glücksspiel in Kammer 6 hat die Wertung deutlich gesenkt.)

Portal in Minecraft

Leser der ersten Ausgabe erinnern sich vielleicht noch an den *Portal*-Mod, den ich im *Minecraft*-Artikel kurz erwähnt habe. Vor kurzem habe ich diesen Mod wieder gefunden, und zwar für die aktuelle Version 1.2.5, deshalb werde ich nun einen kurzen Bericht darüber schreiben.

Der Portal-Gun-Mod lässt sich sowohl im Einzelspieler nutzen als auch auf Mehrspieler-Servern installieren. Insgesamt stehen dem Spieler vier (!) verschiedene Portalgeräte zur Verfügung, die jeweils zwei miteinander verbundene Portale erschaffen können. Es ist also möglich, insgesamt vier verschiedene Durchgänge gleichzeitig in eure Welt zu setzen. Vier? Richtig, denn neben den „normalen“ Portal Guns von Chell, Atlas und P-Body gibt es zudem noch die „Bacon Gun“, die aus einer normalen Portal Gun und einem Stück Schweinefleisch gecraftet werden kann. Sie wird standardmäßig rosa und grüne Portale erzeugen können, und ist eine Erfindung des Mod-Erstellers.

Zudem fügt der Mod auch Portal-Spawner hinzu, die mit Redstone aktiviert werden können und Portale öffnen, die dann mit dem der anderen Farbe einer Portal Gun in Verbindung stehen. Das ist aber noch nicht



Acht Portale (bzw. vier Portalpaare) im Überblick, die sich alle in *Minecraft* erschaffen lassen.

alles. Zusätzlich verfügt der Mod noch über einen Haufen Testelemente aus dem Hause Aperture Science.

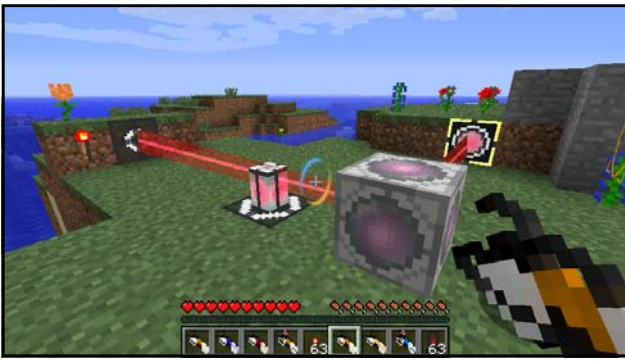
Da hätten wir zunächst die Freifallstiefel. Sie werden wie normale Schuhe getragen und verhindern Fallschaden. Dann hätten wir Speicher-, Begleiter- und Reflektorkuben sowie deren Spawner, die per Redstone aktiviert werden und den jeweiligen Würfeln unter sich entstehen lassen. Speicherkuben lassen sich übrigens, wenn man eine Rose in der Hand hält, in einen Begleiterkubus verwandeln. Habt ihr einen Begleiterkubus in eurem Inventar werdet ihr in regelmäßigen Abständen geheilt.



Hier steht eine Portal Gun. Nehmt sie mit und beginnt, Portale zu erschaffen!



Ein Energieball ist unterwegs. Lasst euch bloß nicht von ihm treffen, sonst tut's weh!



Ein Reflektorkubus reflektiert einen Laser. Rennt nur nicht in die Schusslinie!



Lust auf einen kleinen Rundflug? Dann lauft einfach über die Katapultplattform!

Verbrennt ihr ihn in einem Ofen, erhaltet ihr eine Schallplatte mit dem Titel *Still Alive* - ja, ihr hört wirklich in-game *Still Alive*, wenn ihr diese Platte in einem Plattenspieler abspielt! Zudem lassen sich zwei Exemplare zu einer *Want you gone*-Schallplatte craften, die dann eben *Want you gone* abspielt. Schmelzt ihr eine *Still Alive*-Schallplatte ein, erhaltet ihr eine *Radio Loop*-Schallplatte die ihr wiederum zu einem originalgetreuen *Portal 1*-Radio craften könnt, inklusive Song. Generell sind alle Originalsounds enthalten.

Aber zurück zu den Kuben, denn einen habe ich noch nicht erklärt: Den Reflektorkubus. Mit ihm lassen sich Laser umlenken. Ja, auch Laser fügt der Mod hinzu - samt Empfänger, die sogar als Redstone-Input genutzt werden können. Ebenfalls neue Redstone-Inputs sind die Energiebälle, die mitsamt ihrer Catcher und Launcher dabei sind und euch, wenn sie euch treffen, durchaus auch töten können, hier ist also Vorsicht geboten. Dann gibt es zudem auch noch funktionierende Katapult-Plattformen, die euch einige Meter weit in die Luft schleudern, Emanzipationsgrills, die eure Portale auflösen, und einen Ständer für die Portal Gun (ähnlich dem aus *Portal 1*), wo ihr die Portal Gun abstellen könnt, wenn ihr sie gerade nicht benötigt.

Außerdem fügt der Mod noch drei neue NPCs hinzu. Zum einen die Geschütztürme, die euch wirklich erschießen können, wenn ihr nicht aufpasst. Sie spawnen jedoch nicht wie normale NPCs, sondern

müssen gecraftet werden. Sie lassen sich außerdem zu einem defekten Geschützturm einschmelzen, der euch nicht mehr gefährlich werden kann. Manchmal passiert es, dass sich beim platzieren von Geschütztürmen einer mit den Worten „I'm different“ falschherum aufstellt. Er ist ebenfalls ungefährlich und sagt die Sätze des Geschützturms, den ihr in *Portal 2* von einem Förderband retten könnt. Die anderen sprechen übrigens ebenfalls Sätze aus dem Spiel.

Die Portal Guns verfügen außerdem noch über einen nettes Zusatzfeature. Habt ihr eine davon in der Hand und drückt „G“, hebt ihr den Block, auf den ihr gezielt habt, hoch und könnt ihn mit euch herumtragen. Ein erneuter Knopfdruck platziert ihn wieder. So könnt ihr Blöcke ganz ohne Abbauen versetzen. Es lassen sich fast alle Blöcke aufheben, Bedrock jedoch nicht. Bei Speicher-, Begleiter-, und Reflektorkuben geht das übrigens auch ohne Portal Gun. Kuben könnt ihr auf diese Weise auch auf Druckplatten, stellen um diese zu aktivieren.

Eigentlich wäre an dieser Stelle jetzt der Artikel zu Ende gewesen und es hätte nur noch ein Link hier gestanden, allerdings habe ich beim Suchen nach dem Downloadlink (da ich den nicht mehr auswendig wusste) einen weiteren interessanten Mod gefunden. Dieser ergänzt die Testelement-Auswahl um die drei Gele, wobei das orange und das blaue Gel wie im Spiel funktionieren und euch bzw. mit „Q“ geworfene



Wollt ihr eure Portale wieder loswerden? Dann durchschreitet einfach den Emanzipationsgrill!



Seht und bestaunt unsere nette kleine Sammlung von verschiedenen *Portal*-Würfeln! ^^

Items sowie gesetzte Kuben schneller bewegen sowie in die Luft schleudern. Zudem gibt es auch das weiße Gel, das für mich jedoch keinen Sinn macht, da eh alle Flächen auf die man dieses Gel verteilen kann, auch so schon Portal-fähig sind. Trotzdem finde ich den Gel-Mod eine tolle Ergänzung. Es gibt zudem noch Gelspender, die per Redstone aktiviert werden müssen und dann blaues, oranges, weißes Gel oder sogar Wasser dropfen. Übrigens sind die Gele mit dem Portal-Mod kompatibel. Gedropptes Gel lässt sich durch Porta-

le umleiten und Kuben, die von einem Dropper mit blauem Gel getroffen werden, färben sich tatsächlich blau und springen umher.

Somit sind fast alle Testelemente in *Minecraft* enthalten und funktionieren. Flucht-tunnel und Lichtbrücken fehlen leider noch, aber wer weiß, was noch kommt, sodass dem Bau von *Minecraft*-Testkammern nichts mehr im Wege steht.

Fazit: Wer *Portal*-Fan ist und zudem *Minecraft* spielt, muss diese beiden Mods einfach haben!

Gel-Mod:

http://www.minecraftforum.net/topic/965320-125portal-2-gels-mod/page_hl_portal

Portal-Mod mit den anderen Testelementen:

http://www.minecraftforum.net/topic/199391-125-portal-gun-reconstructed-v1-thermal-discouragement-beams/page_st_13660_p_14628612_hl_portal_fromsearch_1#entry14628612



In dieser Rubrik stellen wir euch andere Spiele abseits von *Portal* vor. Heute geht es um Chikoritas momentanes *Steam*-Lieblingsspiel abgesehen von *Portal 2*: **Peggle**

Peggle

Wenn Chikorita mal nicht *Portal 2* spielt, dann startet er am ehesten *Peggle*. Dabei handelt es sich um ein nettes Geschicklichkeitsspiel für zwischendurch, wobei man aufpassen muss, denn aus dem „zwischendurch“ kann sehr schnell „der ganze Abend“ werden!

Aber fangen wir erstmal am Anfang an: Entwickelt wurde *Peggle* von PopCap Games, die vor allem für das Puzzle-Spiel *Bejeweled* bekannt sind. Die Erfinder von *Peggle* heißen Sukhbir Sidhu und Brian Rothstein, und die erste Version erschien am 27. Februar 2007 für den PC. Später folgten auch Umsetzungen für Playstation 3 und X-Box 360 sowie in tragbarer Fassung für den Nintendo DS (leider nur in den USA) und verschiedene Handy-Modelle.

Wenn ihr in *Peggle* ein Spiel startet, dann seht ihr ein nettes Hintergrundbild, auf dem viele, viele bunte Steinchen verteilt sind.



Der erste Level in *Peggle Deluxe* sieht noch nicht sonderlich abenteuerlich aus und ist eher zum Eingewöhnen gedacht ...

Daten des Spiels

Entwickler:	PopCap Games
Release (D):	27.02.2007
Systeme:	PC, PS3, X-Box 360, DS
Genre:	Geschicklichkeit
FSK:	nicht geprüft



... wohingegen euch die späteren Level einiges an Geschick und auch ein wenig Glück abverlangen.

Die allermeisten davon sind blau, nicht wenige allerdings auch orange. Eure Aufgabe ist es, eine Kugel in die Ansammlung zu schießen. Trifft die Kugel auf einen Stein, löst sich dieser auf, und eure Kugel prallt nach dem Prinzip Einfallswinkel = Ausfallswinkel ab. Ziel jedes Levels ist es, alle orangen Steine restlos abzuräumen. Die blauen Steine dürft ihr natürlich ebenfalls treffen, allerdings ist das keine Siegbedingung, sondern bringt „nur“ einen kleinen Punktebonus.

Damit nicht genug, existieren in jedem Level zwei grüne Steine, die euch einen kleinen Vorteil verschaffen - je nachdem, wel-



Geschicklichkeitstests in Azeroth: Dieser kleine *Peggle*-Ableger spielt in der Welt aus *WoW*.



In *Peggle Extreme* sind tatsächlich drei *Portal*-Level enthalten. Da kann man nur sagen: „Ziel anvisiert!“

chen der elf verfügbaren Charaktere ihr gewählt habt. Spielt ihr am Anfang des Spiels mit Einhorn Björn, entsteht beispielsweise in den nächsten Runden eine Hilfslinie, die euch anzeigt, wohin eure Kugel abprallen wird. Spätere Charaktere splitten eure Kugel etwa in zwei Kugeln auf, verwandeln sie in einen alles durchbrennenden Feuerball oder erschaffen eine gruselige Geisterkugel, die am oberen Bildschirmrand wieder erscheint, nachdem sie unten heraus geplumpst ist.

Insgesamt erwarten euch in *Peggle Deluxe* und *Peggle Nights*, den beiden Hauptspielen der Reihe, jeweils 55 Level. Habt ihr die alle abgeräumt, ist noch lange nicht Schluss, denn dann könnt ihr euch noch daranmachen, die Challenges zu lösen. Hierbei handelt es sich um besonders knifflige Aufgaben, bei denen ihr etwa eine bestimmte Punktzahl erreichen, einen starken Computergegner besiegen oder mit einer deutlich minimierten Anzahl an Schüssen bestehen müsst. Bis ihr alle Challenges erledigt habt, vergeht sehr viel Zeit, und selbst danach lockt immer noch immer wieder die Highscore-Jagd, *Peggle* ist also wirklich ein Spiel mit Dauerspaß-Garantie.

Neben den bereits erwähnten Hauptspielen *Peggle Deluxe* und *Peggle Nights* gibt es auch eine *World of Warcraft*-Edition,

deren Level auf dem beliebten MMORPG basieren. Für uns mit Abstand am interessantesten ist dann aber doch *Peggle Extreme*, obwohl es sich hierbei streng genommen nur um eine Demo handelt. Diese lag nicht nur der *Orange Box* als Bonus bei, sondern ist auch gratis in *Steam* zu kriegen. Zwar ist *Peggle Extreme* nur 15 Level lang und Einhorn Björn ist euer einziger spielbarer Charakter, dafür basieren die Level aber auf bekannten Valve-Spielen: Neben *Half-Life* und *Team Fortress 2* sind auch drei *Portal*-Level enthalten, in denen es im Hintergrund Speicherkuben und Geschütztürme zu bewundern gibt. Auf der Spielfläche sind echte Portale verteilt, durch die ihr eure Kugel hindurch schießen könnt, und ein paar Anmerkungen von GLaDOS runden die Sache zusätzlich ab. Wer also mal unverbindlich in *Peggle* reinschnuppern will, der ist gerade als *Portal*-Fan bei *Peggle Extreme* an der richtigen Adresse.

Zuletzt bleibt noch zu erwähnen, dass *Peggle* ein großer Erfolg bei der Fachpresse war und großteils Wertungen jenseits der 90 % erhalten hat. Wissenschaftliche Studien sollen zudem ergeben haben, dass beim *Peggle*-Spielen die Freude um 573 % steigt - also kein Wunder, dass als Ending Beethovens *Freude schöner Götterfunken* läuft!

Portal - Das Brettspiel

Portal - Das Brettspiel ist eine inoffizielle Brettspiel-Umsetzung des Co-op-Modus aus *Portal 2*. Das Spiel wurde als Fan-Projekt von Chikorita entwickelt und zusammen mit Flo2912 ausgiebig getestet. Uns hat's Spaß gemacht! Und wenn ihr euch eure eigene Meinung bilden wollt, dann könnt ihr das tun: Auf den folgenden Seiten drucken wir die Regeln ab. Das benötigte Material findet ihr unter <http://www.st-gerner.de/portal-magazin/brettspiel.pdf> zum Selbstausschneiden. Viel Spaß beim Zocken!

Spielmaterial

Aus anderen Spielen:

- Ein Würfel
- Eine *Mensch-ärger-dich-nicht*-Figur in blau (Atlas)
- Eine *Mensch-ärger-dich-nicht*-Figur in rot (P-Body)
- Zwei Chips in blau (Portale von Atlas)
- Zwei Chips in rot (Portale von P-Body)

Zum Ausdrucken, Ausschneiden und Selberbasteln:

- Die Testkammer-Kärtchen
- Die Testelement-Karten
- Fünf Geschützturm-Märkchen
- Drei Schalter-Märkchen
- Drei Speicherkubus-Märkchen

Vorbereitung

- Legt aus den Testkammer-Kärtchen ein relativ zufälliges Labyrinth (Testkammer)



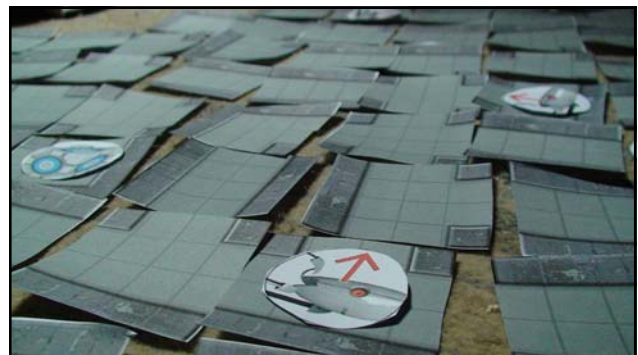
Noch stehen Atlas und P-Body am Startpunkt, aber gleich beginnt der spannende Wettlauf zum Ziel!

zusammen. Achtet darauf, dass die Wege möglichst verschlungen sind und es evtl. mehrere Möglichkeiten gibt, um das Ziel zu erreichen. Start und Ziel sollten möglichst weit voneinander entfernt sein. (Wie eine aufgebaute Testkammer aussehen könnte, seht ihr auf der nächsten Seite.)

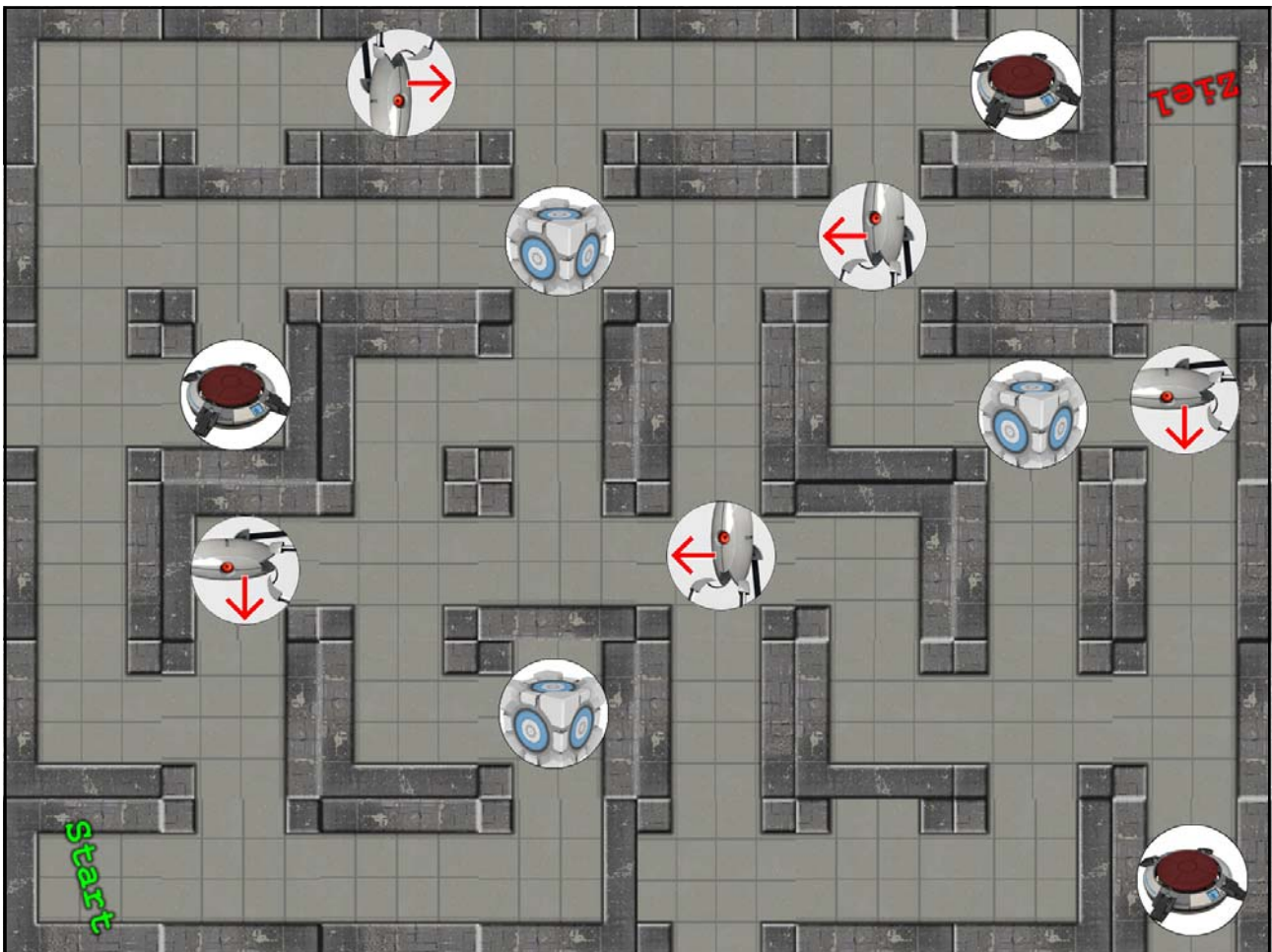
- Stellt eure Spielfiguren (Atlas und P-Body) auf das Startfeld.
- Verteilt die fünf Geschütztürme, die drei Schalter und die drei Speicherkuben zufällig und etwa gleichmäßig im Labyrinth. Achtet darauf, dass die Geschütztürme gerade in eine Richtung schauen, also nach oben, unten, links oder rechts, aber nicht schräg. Außerdem ist es nicht sinnvoll, wenn ein Geschützturm eine Wand anschaut. Der Pfeil auf dem Geschützturm-Märkchen zeigt seine Blickrichtung an.
- Mischt die Testelement-Karten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Atlas beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einig werdet, wer Atlas spielt, dann lasst den Zufall entscheiden!

Hinweis: Es ist nicht schlimm, wenn manche



Einblick in eine Testkammer: In verworrenen Gangsystemen lauern euch Geschütztürme auf!



Beispiel: So oder ähnlich könnte eine aufgebaute Testkammer im *Portal*-Brettspiel aussehen.

Wege im offenen Nichts enden. Ihr könnt das also ruhig so aufbauen, wenn es sich nicht anders ergibt. An so einer Stelle ist einfach der Weg zu Ende. Ihr könnt euch das offene Ende wie eine Wand vorstellen.

Siegbedingung

Das Spiel endet, wenn ein Spieler das Zielfeld erreicht. Dieser Spieler ist der Sieg-Anwärter, hat aber noch nicht sicher gewonnen. Der andere Spieler darf nun noch zweimal würfeln und muss auf dem schnellsten Weg in Richtung Ziel gehen, wobei der Einsatz von Portalen erlaubt ist.

Schafft es der zweite Spieler, innerhalb von zwei Zügen das Ziel zu erreichen, hat der Sieg-Anwärter gewonnen, da beide Spieler die Testkammer gelöst haben. Schafft es der zweite Spieler nicht, verlieren beide Spieler – der Sieg des Sieg-Anwärters verfällt, weil er seinen Kooperationspartner zu weit zurückgelassen hat.

Es kommt also darauf an, einerseits als erster das Ziel zu erreichen, gleichzeitig aber auch seinen Mitspieler nicht zu weit hinter sich zu lassen.

Eine zusätzliche Bedingung ist, dass man das Zielfeld nur betreten darf, wenn auf jedem Schalter genau ein Würfel liegt, da ansonsten die Tür, die in den Zielraum führt, geschlossen bleibt.

Ablauf des Spiels

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit einem Würfel und darf seine gewürfelten Punkte in Aktionen umwandeln: Pro Würfelpunkt dürft ihr entweder einen Schritt laufen oder ein Portal setzen.

Das Laufen muss nicht umfassend erläutert werden: Ihr bewegt eure Spielfigur um ein Feld weiter. Dabei dürft ihr euch nur gerade, aber nicht diagonal bewegen. Mauern dürfen nicht übersprungen werden.

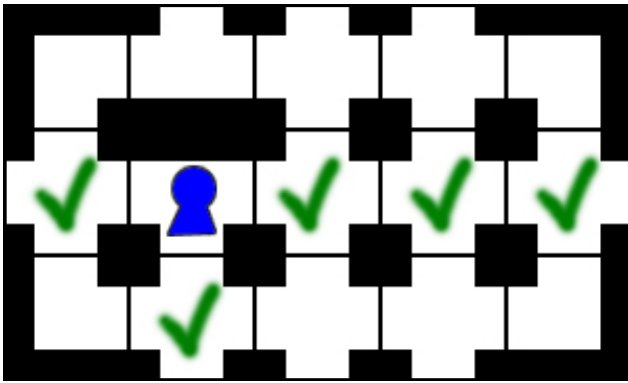


Bild 1: Atlas hat zu allen Feldern mit einem grünen Häkchen Blickkontakt.

Wenn ihr ein Portal setzt, legt ihr einen Chip in eurer Farbe auf ein Feld eurer Wahl, zu dem ihr aber Blickkontakt haben müsst, d.h. es muss theoretisch möglich sein, das Feld zu erreichen, ohne auch nur ein einziges Mal abzubiegen. Die Entfernung ist dabei egal.

Beispiel: Atlas hätte auf Bild 1 zu allen Feldern mit grünem Häkchen Blickkontakt.

So lange der Spieler noch Portale im Vorrat hat, muss er jedes Mal, wenn er ein Portal setzt, ein neues vom Vorrat nehmen. Hat der Spieler keine Portale mehr im Vorrat, muss er eins, das bereits auf dem Spielfeld liegt, umsetzen. Welches, darf der Spieler selbst wählen. Er muss zu dem Portal, das er entfernt, auch nicht unbedingt Blickkontakt haben.

Es ist teilweise möglich, die Portale auf Feldern zu platzieren, auf denen sich andere Objekte befinden:

- **Spielfigur:** Falls es auf dem Spielfeld noch ein anderes Portal der gleichen Farbe gibt, wird die Spielfigur dorthin gesetzt. Anson-

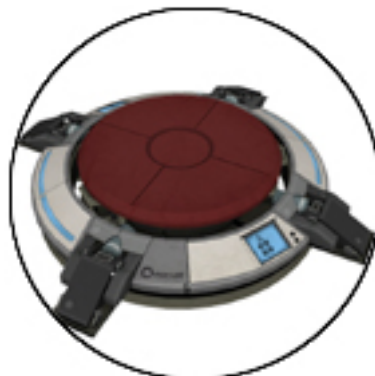
ten passiert nichts. (Es ist auch möglich, ein Portal auf dem eigenen Standpunkt zu erschaffen. In diesem Fall wird man anschließend sofort zu seinem zweiten Portal teleportiert.)

- **Portal des Mitspielers:** Das Portal kommt zurück in den Vorrat des Mitspielers.
- **Geschützturm:** Falls es auf dem Spielfeld noch ein anderes Portal der gleichen Farbe gibt, wird der Geschützturm ersatzlos aus dem Spiel genommen. Ansonsten passiert nichts.
- **Speicherkubus:** Falls es auf dem Spielfeld noch ein anderes Portal der gleichen Farbe gibt, wird der Speicherkubus dorthin gesetzt. Ansonsten passiert nichts.
- **Schalter:** Hier können keine Portale platziert werden!

Die Portale stellen Durchgänge dar, durch die der Spieler gehen kann. Betritt ein Spieler ein Portal einer Farbe, und es existiert irgendwo auf dem Spielfeld ein zweites Portal der gleichen Farbe, dann muss die Spielfigur auf das entsprechend andere Portal versetzt werden.

Es ist auch möglich, die Portale des Spielpartners zu benutzen, also kann Atlas die Portale von P-Body verwenden und umgekehrt. Allerdings können die Portale nicht kombiniert werden, man kann also z.B. nicht ein Portal von Atlas betreten und sich damit zu einem Portal von P-Body teleportieren.

Das Umgehen von Portalen ist nicht möglich, dazu müsste man Tricks anwenden: Wenn z.B. ein Portal des Mitspielers den Weg blockiert, kann man zunächst das Portal entfernen, indem man ein eigenes Portal an die gleiche Stelle setzt. Danach kann man das eigene Portal wiederum an eine andere Stelle setzen. Gesamtkosten: Zwei Würfelpunkte!



Das Spielmaterial. Von links nach rechts: Geschützturm, Schalter und Speicherkubus

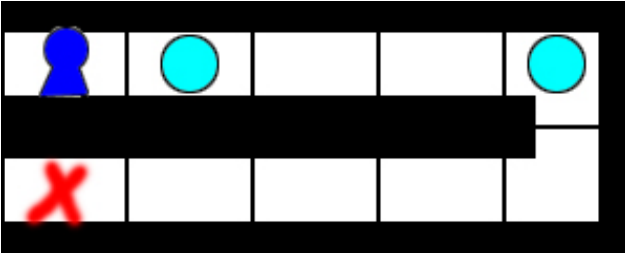


Bild 2: Atlas kann in mit nur vier Würfelpunkten das Feld mit dem roten X erreichen.

Beispiel: Ein Spielzug auf Bild 2 könnte beispielhaft wie folgt aussehen, wenn Atlas eine 4 gewürfelt hat:

1. Atlas geht einen Schritt nach rechts und betritt das Portal. Er wird automatisch zu dem Portal rechts oben in der Ecke teleportiert.
2. Atlas geht einen Schritt nach unten.
3. Atlas schießt ein Portal auf das Feld, das mit einem roten X markiert ist. Dazu entfernt er das Portal, das sich neben seinem Ausgangspunkt befand.
4. Atlas geht einen Schritt nach oben und wird zu dem soeben gesetzten Portal auf dem Feld mit dem roten X teleportiert.

Geschütztürme

Die Geschütztürme bewachen Teile der Testkammer. Dabei gibt der Pfeil auf dem Geschützturm-Märkchen an, in welche Richtung er schaut. Der Geschützturm sieht alle Felder, die in seiner Blickrichtung liegen und nicht durch eine Mauer verdeckt werden.

Beispiel: Der Geschützturm auf Bild 3 würde alle Felder sehen, die mit einem roten X markiert sind:

Wenn ein Spieler das Sichtfeld eines Geschützturms betritt und es nicht mit dem nächsten Würfelpunkt und innerhalb der gleichen Spielrunde wieder verlässt, wird er erschossen und muss zurück zum Startfeld, wobei alle seine Portale vom Spielfeld entfernt werden. Anschließend ist der Spielzug beendet und der Spielpartner ist dran.

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Geschützturm unschädlich zu machen:

1. Ein Portal auf dem Feld erschaffen, auf dem der Geschützturm steht: Wenn es

zwei Portale dieser Farbe gibt, wird der Geschützturm aus dem Spiel genommen, da er durch das Portal fällt und dabei kaputt geht.

2. Wenn ein Spieler direkt neben einem Geschützturm steht, aber nicht in seinem Sichtfeld, kann der Spieler den Geschützturm hochheben und ihn dann entweder fallen lassen (um ihn zu zerstören) oder wieder absetzen. Dabei muss das Feld, auf das der Geschützturm abgestellt wird, an die Spielfigur des Spielers angrenzen. Die Blickrichtung darf der Spieler sich aussuchen, so kann man den Turm z.B. gemeinerweise auf seinen Spielpartner zielen lassen, oder man lässt ihn eine Wand anschauen, damit er zwar vorerst unschädlich, aber für alle Eventualitäten noch verfügbar ist.

Beispiel: Wir betrachten noch einmal Bild 3:

- **Atlas** könnte folgenden Spielzug durchführen:
 1. Ein Portal in der oberen Reihe erschaffen, z.B. rechts oder links neben sich selbst.
 2. Einen Schritt nach unten gehen.
 3. Ein Portal auf dem Feld des Geschützturms erschaffen, um diesen zu zerstören.
- **P-Body** könnte stattdessen den Geschützturm hochheben und rechts neben sich wieder abstellen. Dreht er ihn dabei in die Richtung von Atlas, dann muss Atlas, wenn er an die Reihe kommt, mit seinem ersten Würfelpunkt das Sichtfeld des Turms verlassen, da er sonst erschossen wird.

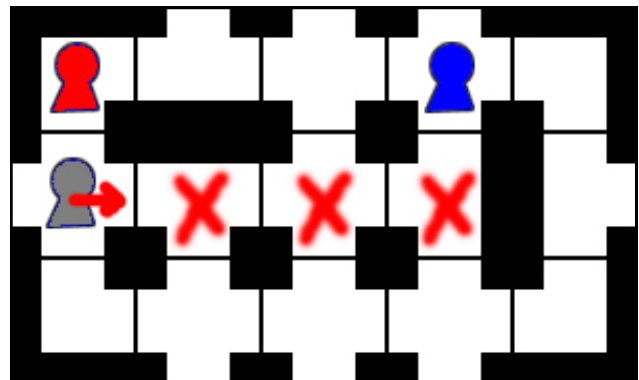


Bild 3: Der Geschützturm sieht und bewacht alle Felder, die mit einem roten X markiert sind.

Speicher kubus und Schalter

Bevor das Zielfeld betreten werden darf, muss auf jedem Schalter genau ein Speicherkubus liegen.

Wenn ein Spieler ein Feld betritt, auf dem ein Speicherkubus liegt, darf er den Speicherkubus aufheben und vor sich auf den Tisch legen. Er trägt den Speicherkubus nun mit sich herum. So lange der Spieler den Speicherkubus trägt, kann er keine Portale erschaffen, da er seine Hände nicht mehr frei hat, um die Portal Gun zu bedienen. Außerdem ist es nicht mehr möglich, Geschütztürme hochzuheben. Dafür könnt ihr sie aber mit dem Speicherkubus umrennen: Betretet ihr mit Speicherkubus ein Feld, auf dem ein Geschützturm steht, nehmt diesen aus dem Spiel.

Jeder Spieler kann nur einen Speicherkubus gleichzeitig mit sich herumtragen.

Der Speicherkubus kann jederzeit wieder an der derzeitigen Position des Spielers abgelegt werden. Das Aufheben und Ablegen des Speicherkubus kostet jeweils einen Würfelpunkt.

So lange ein Speicherkubus auf einem Schalter liegt, kann der Schalter nicht mehr benutzt werden, um Testelement-Karten zu ziehen. Es ist natürlich möglich, den Speicherkubus wieder von dem Schalter herunter zu nehmen, dann ist es aber wiederum nicht mehr möglich, das Zielfeld zu betreten.

Testelemente

Wenn ein Spieler einen Schalter betritt, darf er eine Testelement-Karte ziehen. Danach ist sein Zug allerdings beendet. Es ist aber auch möglich, den Schalter zu ignorieren, keine Karte zu ziehen und den Spielzug fortzusetzen.

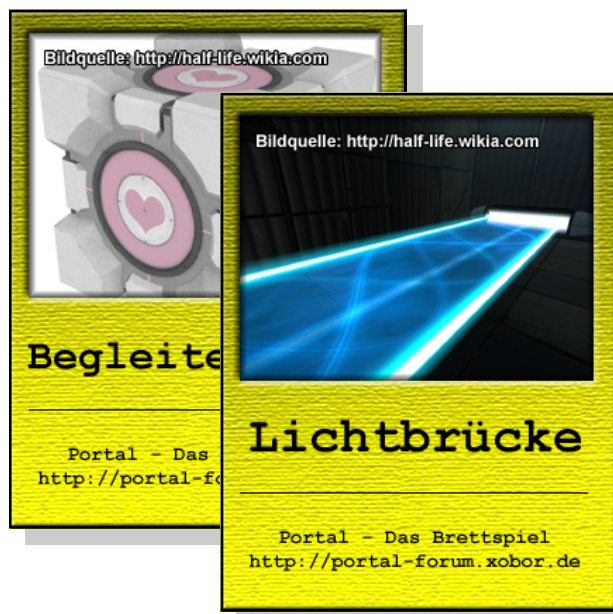
Es existieren die folgenden Testelemente:

- **Blaues Gel:** Der Spieler kann in seinem nächsten Spielzug einmalig eine Wand überspringen.
- **Oranges Gel:** Der Spieler darf in seinem nächsten Spielzug seine gewürfelte Augenzahl verdoppeln, also z.B. eine 4 zu einer 8 aufwerten.
- **Weißes Gel:** Im nächsten Spielzug des Spielers kostet das Erschaffen von Portalen keine Würfelpunkte. Dies gilt für maximal fünf Portale.

mal fünf Portale.

- **Lichtbrücke:** Im nächsten Spielzug beider Spieler sind alle Geschütztürme ungefährlich, da sie hinter einer Lichtbrücke stehen, durch die sie nicht hindurch schießen können.
- **Flutlichttunnel:** Der Spieler darf sich sofort (noch bevor sein Zug endet) auf ein beliebiges Feld versetzen, das sich in seinem Sichtfeld befindet.
- **Begleiterkubus:** Der Spieler legt den Begleiterkubus vor sich auf dem Tisch ab und behält ihn erstmal. Zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt darf er den Begleiterkubus abgeben und stattdessen ein neues Testelement ziehen. Wenn das nächste Mal regulär ein Schalter betätigt wird (egal von wem), muss der Spieler den Begleiterkubus unbenutzt abgeben.
- **Laser:** Beide Spieler würfeln jeweils einmal. Wer die niedrigere Zahl würfelt, wird vom Laser getroffen, zerstört und muss zurück zum Startpunkt, wobei alle seine Portale vom Spielfeld entfernt werden. Wenn beide Spieler die gleiche Zahl würfeln, passiert nichts.
- **Emanzipationsgrill:** Der Spieler muss sofort alle seine Portale vom Spielfeld entfernen. Falls der Spieler einen Speicherkubus mit sich herumträgt, muss er diesen zurück an seinen Ausgangspunkt legen.

*Viel Spaß beim Spielen!
Kommentare hören wir uns gern an!*



Zwei von acht möglichen Testelementen: Sie bringen eine Prise Zufall ins Spiel.

>>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

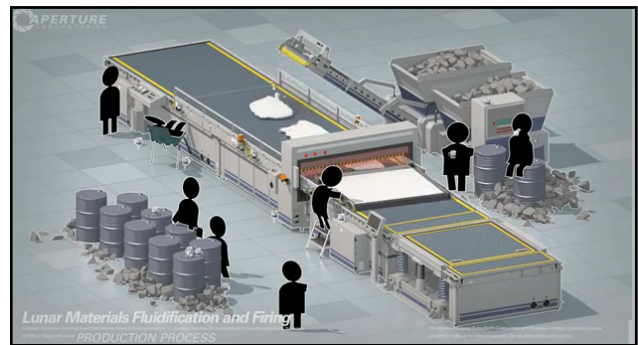
In wenigen Tagen, am 8. Mai, ist es so weit: Unter dem Titel *Prepetual Testing Initiative* erscheint der zweite DLC für *Portal 2*, wobei es sich um einen neuen Map-Editor handelt, der einfacher als *Hammer* zu handhaben sein soll. Ob es stimmt, werden wir bis zur nächsten Ausgabe selbstverständlich testen!

Hier ist jedenfalls schon einmal vorab der offizielle Trailer zum neuen Map-Editor: <http://www.youtube.com/watch?v=b7rZO2ACP3A>

Ansonsten lest ihr im nächsten Heft, wie jeden Monat, den Test einer gelungenen Custom Map, außerdem setzen wir den Errungenschafts-Guide und - trotz neuem Editor - das Hammer-Tutorial fort.

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

Bis zur nächsten Ausgabe!



Die Aperture-Mitarbeiter produzieren Portalwände (oben). Und ihr selbst könnt diese ab 8. Mai im brandneuen *Portal 2*-Editor erstellen (unten).



Erscheinungstermin:

Juni 2012

>>> Impressum

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

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

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

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

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