

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

Weihnachtsausgabe



WEIHNACHTSLIEDER A LA PORTAL:  
GOODBYE CHRISTMAS CAROLINE

WEIGHTED WONDERLAND:  
WEIHNACHTEN BEI APERTURE

WEIHNACHTLICHE VIDEOGAMES

SPOTLIGHT ON TESTELEMENT:  
FLUTLICHTTUNNEL VORGESTELLT

DIE INTERESSANTESTEN CHEATS

AUSGABE 11/12

**„Für viele von euch sind 60 Dollar sicher ein ungeahntes Vermögen. Aber gebt nicht gleich alles aus für ...“**

„Caroline, was kaufen sich unsere Leser so? Weihnachtsgeschenke? Lebkuchen?“

Ja, ja, Vorweihnachten, die Zeit der großen Geldausgaben! Gut, dass unser Heft dabei noch gratis ist!

In diesem Sinne:

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

In dieser Ausgabe wird es weihnachtlich. Man mag es kaum für möglich halten, aber selbst mit *Portal*-Bezug lassen sich weihnachtliche Themen finden. Beispielsweise das von Fans ins Leben gerufene Projekt *Goodbye Christmas Caroline*, das verschiedene Weihnachtslieder auf *Portal* umdichtet. Oder die Custom Map *Weighted Wonderland*, die Weihnachtsstimmung in die Testkammern bringt.

Und im Blick über den Tellerrand enthüllen wir weitere weihnachtliche Videogames.

Es gibt aber auch weniger festlich gesinnte Rubriken. Neu ist das Spotlight on Testelement - von nun an stellen wir euch in jeder Ausgabe ein Bestandteil der *Portal*-Rätsel vor, den Anfang macht der Flutlichttunnel.

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

[portal-forum@st-gerner.de](mailto:portal-forum@st-gerner.de)

Oder meldet euch in unserem Forum an:

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

Viel Spaß beim Lesen! Und: The Christstollen is a lie! (The cake natürlich auch! ^^)



- Special: Goodbye Christmas Caroline 4**  
Fans dichten *Portal*-Texte für Weihnachtslieder. Wir stellen euch das Projekt vor - mit Interview!
- Comic: *Portal / Submachine* 9**
- Map Check Classic:**  
***Weighted Wonderland* 11**  
Es ist Weihnachten in den Aperture-Testkammern. Diese Map passt perfekt zur Saison!
- Blick über den Tellerrand 13**  
Wir stellen euch drei klassische Weihnachtsspiele vor: *Mission in Snowdriftland*, *Daze Before Christmas* und *How the Grinch Stole Christmas*.
- Extra: *Portal*-Postkarte 21**  
Wie bereits im Sommer, schenken wir euch auch diesen Monat eine *Portal*-Postkarte - jetzt mit weihnachtlichem Motiv!
- Mod-Test: *Factum Solus: Episode 1* 23**  
Die Story dieses Mods ist sehr interessant, spielerisch ist er aber nicht ganz so toll. Und ob jemals eine Fortsetzung erscheinen wird, ist ebenfalls unsicher.
- Map Check: *Choose your Destiny* 26**  
In dieser Co-op-Map gilt es, in beliebiger Reihenfolge drei Kugeln zu finden.
- Workshop-Testecke 28**  
Drei Fundstücke aus der *Perpetual Testing Initiative* in aller Kürze vorgestellt.
- Spotlight on Testelement 29**  
Anstatt Charakteren stellen wir euch ab jetzt jeden Monat ein Testelement vor. Den Anfang macht der Flutlichttunnel.
- Konsolenbefehle 31**  
Konsolenbefehle gibt's in *Portal 2* eine ganze Menge. Die wichtigsten von ihnen stellen wir euch in dieser Ausgabe vor!
- Special: *Portal* ist überall - Teil 4 34**  
Als kleines Weihnachtsgeschenk präsentieren wir euch noch einmal eine kleine Auswahl an *Portal*-Easter Eggs aus diversen Games.



Weihnachtslieder mit *Portal*-Texten: Das gibt's in dem Musikprojekt *Goodbye Christmas Caroline* - rein hören lohnt sich! → **Seite 4**



Mit *Weighted Wonderland* testen wir in diesem Monat die wohl weihnachtlichste Custom Map, die *Portal 2* zu bieten hat. → **Seite 11**



Chikoritas favorisiertes Testelement, der Flutlichttunnel, eröffnet unsere neue Rubrik *Spotlight on Testelement*. → **Seite 29**

# Goodbye Christmas Caroline



Im Winter 2011 ging ein interessantes, ungewöhnliches, sehr schönes und vor allem weihnachtliches *Portal*-Fanprojekt an den Start. Unter dem Titel *Goodbye Christmas Caroline* versahen einige Spieler bekannte Weihnachtslieder mit *Portal*-Texten. So wurde aus *Let It Snow* beispielsweise *Let Me Test*, während *Santa Claus is Coming To Town* zu *Aperture is Testing You Now* wurde - und das sind nur zwei von insgesamt 30 Beispielen! Doch bei den Texten allein blieb es nicht, die Mitglieder des Projekts haben die Lieder auch tatsächlich vertont. Leider reichte es nicht für alle 30 Songs, aber immerhin zwölf Titel stehen in ihrer finalen Fassung zur Verfügung. Zu vier weiteren Songs gibt es immerhin eine Instrumentalfassung, wenn auch noch ohne Gesang. Anhören könnt ihr euch die Musik auf [www.eat-the-music.info](http://www.eat-the-music.info) - mir persönlich gefällt dabei Titel 11 (*This Is Aperture*, nach *This Is Halloween* aus dem Film *Nightmare before Christmas*) am besten, die anderen sind aber auch alle mehr als hörenswert. Wer also als *Portal*-Fan seine Sammlung von Weihnachtsliedern ein wenig aufstocken möchte, der ist bei diesem Projekt genau an der richtigen Adresse!

Und es geht weiter! Auch zum Christfest 2012 dichten die Fans wieder Weihnachtslieder um. Bis zum Redaktionsschluss sind leider erst drei Texte verfügbar, von denen bis jetzt noch kein einziger aufgenommen wurde, aber was nicht ist, kann ja noch werden - immerhin haben wir ja noch 24 Tage Zeit bis Weihnachten! Wenn ihr übrigens selbst Lust habt, an dem Projekt mitzuwirken, dann könnt ihr das gern tun. Meldet euch einfach im offiziellen *Steam*-Forum (<http://forums.steampowered.com/forums>) im Thread „Project Goodbye Christmas Caroline“, den ihr logischerweise im *Portal 2*-Unterbereich findet.

Eine großes Dankeschön geht nun an LiaCroft, die so nett war, uns einige Fragen zu dem Projekt zu beantworten.



## Interview mit LiaCroft

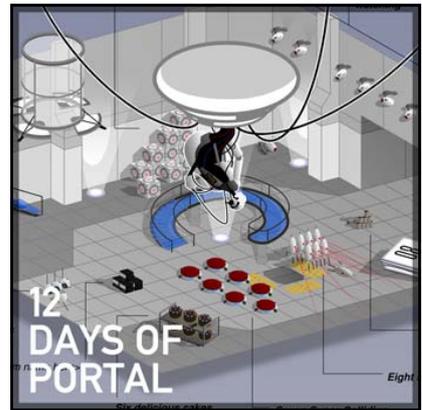
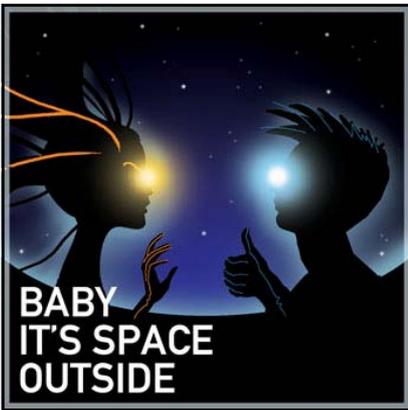
### Portal-Magazin:

*Portal* mit Weihnachten zu kombinieren, ist ungewöhnlich. Wie entstand die Idee zu *Goodbye Christmas Caroline*?

### LiaCroft:

So ganz im Detail kann ich mich gar nicht mehr erinnern. Aber es fing ungefähr so an, dass jemand auf dem offiziellen SPUF-Forum ein paar Weihnachtslieder-Texte umgeschrieben hatte. Dann führte eigentlich eines zum anderen. Der eine nahm die Musik neu auf, der andere sang die Texte ein, und so weiter. Dazu muss man sagen, dass einige vor dem *Goodbye Christmas Caroline*-Projekt schon bei diversen anderen *Portal*-Mods mitgewirkt hatten. Und da ich gerne alles richtig eingetütet und koordiniert haben wollte, habe ich das Projekt in ein schönes grafisches Kleid gepackt. Die meisten Cover gestaltet, die Homepage aufgesetzt und selbst ein paar Lieder umgeschrieben und eingesungen.

Alle Coverbilder in diesem Artikel wurden uns von LiaCroft zur Verfügung gestellt.



**Portal-Magazin:**

Die Songs wurden von verschiedenen Leuten geschrieben. Haben die Leute die Songs selbst ausgewählt oder wurde das zugeteilt?

**LiaCroft:**

Das war tatsächlich völlig frei. Alles, was Spaß macht, ist und war erlaubt. Egal, ob es sich um Text, Musik oder Grafisches handelt.

**Portal-Magazin:**

Welcher der Songs gefällt dir persönlich am besten?

**LiaCroft:**

Schwierig, da sind so viele verschiedene dabei. Das schöne daran ist, dass sie alle so komplett unterschiedlich sind. Aber wenn ich wählen müsste, ist sicherlich Harry\_UKs Knaller-Video *This Is Aperture* (<http://www.youtube.com/watch?v=JZIVmKODrBk>) dabei. Ich weiß noch, wie Harry das Video Freitag Nacht online stellte und Samstag morgen hatte es schon 900.000 Klicks. Wir sind fast ausgeflippt!

Auch sehr klasse finde ich *Let Me Test* (<http://www.youtube.com/watch?v=c887bxsT3M>) von SaintKitten.

Sehr witzig fand ich auch die türkisch-britisch-deutsche Gemeinschaftsproduktion des Songs *Helping Chell* (<http://www.youtube.com/watch?v=pXixKueSURU>).

An allen gefällt mir so sehr, dass diese Songs von allen möglichen Menschen aus den verschiedensten Ländern gemacht wurden. Da wurde schon mal das eine oder andere File quer über den Erdball geschickt, vertont und zusammengeschnitten. Das Skurrile dabei ist, dass wir uns vermutlich niemals im realen Leben begegnen werden.

**Portal-Magazin:**

Ist es geplant, die noch nicht gesungenen Songs aus dem Jahr 2011 noch zu vertonen?

**LiaCroft:**

Ja, wir sind gerade dabei, neue Songs aufzunehmen. Ich sitze gerade daran, die Homepage aufzuarbeiten und zu aktualisieren. Gerne möchten wir auch schon das angefangene *12 Testing Chambers* beenden, was gar nicht so einfach ist, weil 12 Leute mitsingen sollen. Es ist letztes Jahr nur zum Teil fertig geworden.

**Portal-Magazin:**

Ist es geplant, 2012 neue Songs zu schreiben?

**LiaCroft:**

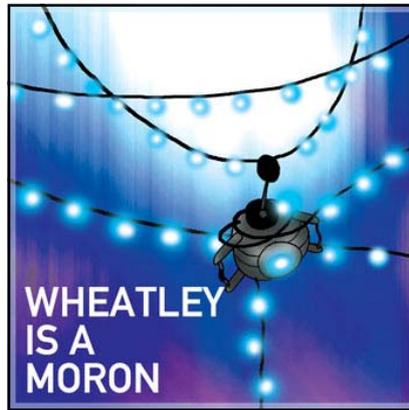
Allerdings. Ich vertone gerade *Amazing Grace* zu einem neuen Song und - auch wenn es kein eigentliches Weihnachtslied ist - *Someone Like You* von Adele. Momentan trudeln diverse Schnipsel, Texte und Musikstücke bei mir ein in der Hoffnung, dass wir ein kleines aber feines Paket fertig haben werden bis Weihnachten.

**Portal-Magazin:**

Wird es irgendwann ein Album mit den gesammelten Liedern des Projektes zu kaufen geben?

**Habt ihr's bemerkt?**

Der Projekttitle *Goodbye Christmas Caroline* ist ein nettes Wortspiel: Er setzt sich zusammen aus „Christmas Carol“, dem englischen Wort für „Weihnachtslied“, und dem GLADOS-Zitat „Goodbye Caroline“. Eine schöne Idee!



**LiaCroft:**

Das wäre sicherlich schön! Aber aus rechtlichen Gründen ist das ziemlich unwahrscheinlich. Da das keine eigens geschriebenen Songs sind, sondern Cover-Versionen würden wir ab dem Moment eines kommerziellen Releases einen kleinen netten Brief von der GE-MA bekommen.

**Portal-Magazin:**

Was kann man tun, wenn man selbst Interesse hat, an dem Projekt mitzumachen?

**LiaCroft:**

Als erstes: Lust dazu haben! Es ist alles erlaubt von Text, Musik oder Design. Melden kann man sich bei uns unter den unterschiedlichsten Kanälen: Auf dem offiziellen *Steam*-Forum (<http://forums.steampowered.com/forums/showthread.php?t=2270534>), bei Facebook (<http://www.facebook.com/GoodbyeChristmasCaroline>) oder einfach per E-Mail an mich.

**Portal-Magazin:**

Könntest du dir vorstellen, das Projekt auf andere Sprachen (z.B. deutsch, französisch, japanisch usw.) auszuweiten, wenn sich Leute finden, die in der entsprechenden Sprache den Text schreiben und singen?

**LiaCroft:**

Das ist tatsächlich eine extrem schöne Idee! Da ich mit meiner Muttersprache Englisch und zusätzlich mit der deutschen Sprache aufgewachsen bin, wäre das theoretisch schon einmal möglich. Ich kann das ja mal in die Runde geben! Türkisch ist zum Beispiel schon mal im Pool. Das wäre sicherlich spannend, die Lieder in dieser Sprache zu hören!

**Portal-Magazin:**

Harry\_UK, der Sänger eures Songs *This Is Aperture*, hat in seinem Youtube-Kanal auch eine Portal-Version des *Oogie Boogie* Songs (ebenfalls aus dem Film *Nightmare before Christmas*) veröffentlicht: *The Wheatley Song*. Gibt es einen Grund, warum dieser Song nicht Bestandteil von *Goodbye Christmas Caroline* ist?

**LiaCroft:**

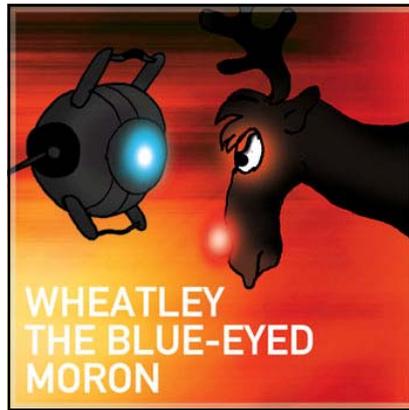
Das ist eine gute Frage! Nein, es gibt keinen noch so gearteten Grund, absolut nicht. Dann wäre es wohl an der Zeit, diesen Song dieses Jahr in die „Hitliste“ mit aufzunehmen.

**Portal-Magazin:**

Was hältst du von dem Spiel *Portal*? Spielst du es selbst? Wie bist du zu dem Spiel gekommen?

**LiaCroft:**

Was ich von *Portal* halte? Ich finde, es ist eines der innovativsten Spiele, die ich in meinem Leben gespielt habe. Ich war und bin schon immer ein echtes Spielkind gewesen, nicht nur im Bereich Computer. Und ich kann mich daran erinnern, als das erste Telespiel überhaupt auf den Markt kam, mit dem simplen Titel *Pong*. Seit dieser Zeit hat sich das Universum der Computerspiele radikal verändert und immer wieder neu erfunden. Heute ist die Flut der Spiele auf dem Markt so groß, dass es immer schwieriger ist und sein wird, dass sich eines davon aus der Masse erhebt. *Portal* hat dies aus meiner Sicht getan. Ich denke, dass es zum einen an der wirklich einfachen Puzzlespiel-Idee liegt, was es möglich macht, dass die Puzzle im Prinzip unendlich erweitert werden können und zum anderen - das muss hier



mal gesagt werden - an GLaDOS und dem darin eingebauten Humor. Eine brillante Mischung. Allerdings habe ich keine Ahnung, ob das in deutsch genauso witzig ist.

Ich habe meinen Desktop und mein Smartphone auf GLaDOS umgerüstet, eine eigene *Portal*-Garderobe entworfen und verschenkt und sogar *Portal*-Weihnachtsplätzchen gebacken. Das hat noch kein Spiel bei mir bewirkt. Das zeigt mir aber, auch bezüglich des Projekts *Goodbye Christmas Caroline*, dass ein Spiel einfach dann gut ist, wenn es so viel kreative Energie freisetzt!

Wie ich auf Portal gekommen bin? Der geniale polnische Künstler und Spieledesigner Mateusz Skutnik (<http://www.pastelstories.com>, Facebook: <http://www.facebook.com/pastelstories>), auch sicherlich bei einigen bekannt durch die *Submachine*-Reihe (<http://www.submachineworld.com>), hatte nur kurz auf seiner Seite mitgeteilt, dass es *Portal* - das war im Mai 2010 - für kurze Zeit frei zu haben gibt. Seitdem bin ich abhängig! ;-)

Postwendend habe ich dann auch gleich einen *Portal / Submachine*-Comic umgesetzt, den sich Mateusz Skutnik sofort geschnappt und sich als einen seiner Favoriten angelegt hat - in dieser Ausgabe auf Seite 9 oder online: <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=335342449809506&set=a.210487455628340.58290.194909607186125&type=3&theater>

#### **Portal-Magazin:**

Welches ist dein Lieblings-Testelement in der *Portal*-Reihe?

#### **LiaCroft:**

Uff, tja ... DAS ist eine wirklich gute Frage. Ich mag diese Aerial Faith Plates (Anm.: Katapultplattformen) sehr gerne. Ich amüsiere mich

allerdings auch königlich, wenn ich aus Dummheit „ausrutsche“ und tot in dieser Gülle liege und man nur ganz dumpf im Hintergrund GLaDOS' zynische Bemerkungen dazu hört.

#### **Portal-Magazin:**

Was machst du, wenn du nicht gerade an *Goodbye Christmas Caroline* arbeitest oder *Portal* spielst? (Werbung für andere Projekte ist hier erlaubt!)

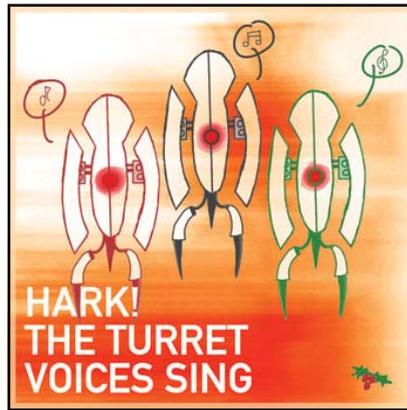
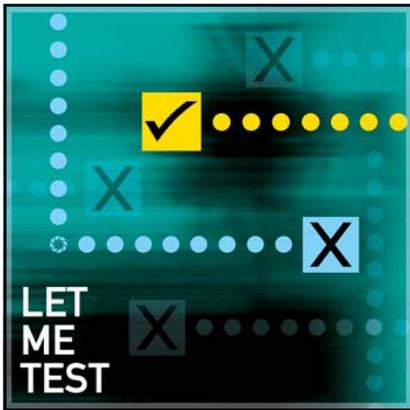
#### **LiaCroft:**

In meinem richtigen Leben bin ich selbstständige Grafikdesignerin, Regisseurin und Comiczeichnerin, was vielleicht auf den ersten Blick aussieht, also würde es nicht zusammen passen. Aber es ist eine geniale Kooperation meiner kreativen Welt. Ganz aktuell hinke ich meinen ganzen Aufträgen hinterher, die sich aus allem Möglichen zusammensetzen - von der simplen Visitenkarte über Magazine bis hin zu Internetauftritten. Ganz aktuell schreibe und probe ich mein drittes Musical mit ca. 50 bis

### **Die Charts der Redaktion**

Alle Songs aus *Goodbye Christmas Caroline* sind auf ihre Weise gut. Wir verraten euch dennoch, welche Titel uns persönlich am besten gefallen haben!

1. **This Is Aperture**
2. **Cooperative Testing Kings**
3. **12 Days Of Portal**
4. **Let Me Test**
5. **Hark! The Turret Voices Sing**



60 Mitwirkenden, was im Juni 2013 in Göttingen Premiere hat. Ich gestalte mir mein Leben immer gerne so, dass es mir niemals langweilig wird. Sollten mir mal die Ideen ausgehen, dann lege ich mich einfach hin ... vielleicht wache ich ja in zig Zillionen Jahren auf und starte eine neue Karriere als Testobjekt in den Tiefen von Aperture Science ... ;-)

#### Portal-Magazin:

Vielen Dank für dieses ausführliche und sehr interessante Interview! Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß und Erfolg mit deinem Projekt und freuen uns auf neue Portal-Weihnachtslieder!

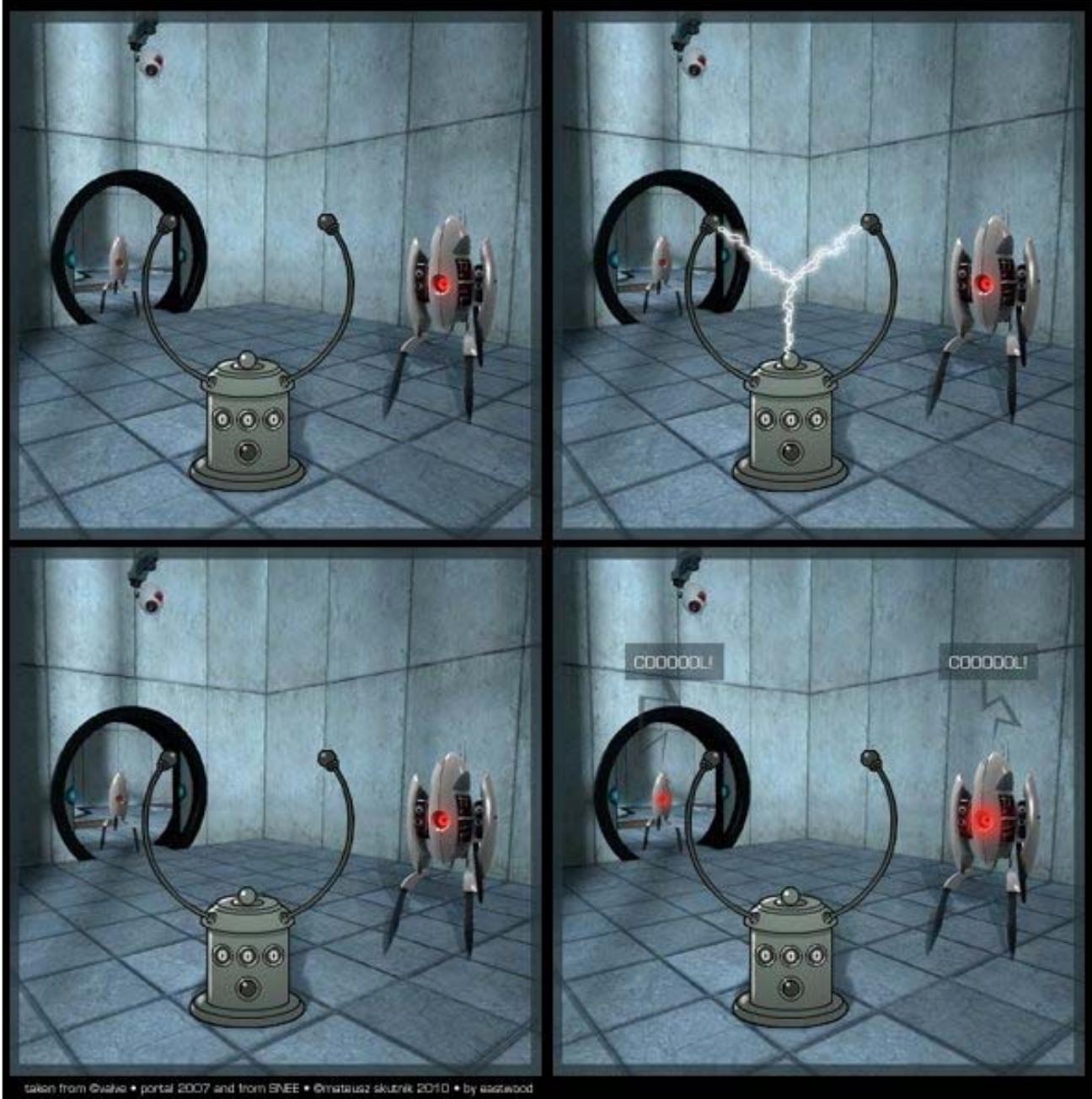
#### Links zu LiaCrofts Projekten

- Goodbye Christmas Caroline: [www.eat-the-music.info](http://www.eat-the-music.info)
- Goodbye Christmas Caroline auf Facebook: <http://www.facebook.com/GoodbyeChristmasCaroline>
- Goodbye Christmas Caroline Blog: <http://www.eat-the-music.info/blog>
- Grafik-Design: [www.eastwood-design.de](http://www.eastwood-design.de)
- deviantART: <http://lia-a-eastwood.deviantart.com> (da ist auch 'ne Menge Portal-Zeug dabei ^^)
- Musical aktuell: [www.mangelware-musical.de](http://www.mangelware-musical.de)
- Letztes Musical: [www.whos-online.de](http://www.whos-online.de)



Fanart von **J10C25S98**. Vielen Dank für die freundliche Erlaubnis, das Bild zu verwenden!

# Portal / Submachine



Der Portal / Submachine-Comic: Erstellt von LiaCroft, von Submachine-Erfinder Mateusz Skutnik favorisiert.



## Noch mehr Weihnachtsmusik für Gamer



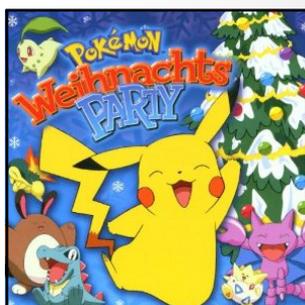
### 8-Bit Christmas (Rush Coil)

Speziell für Nostalgiker dürfte das Album *8-Bit Christmas* von Rush Coil interessant sein. Hier werden bekannte Weihnachtslieder wie *Gloria*, *Little Drummer Boy* oder *Silent Night* im 8-Bit-Stil wiedergegeben - also ungefähr so, wie sie klingen würden, wenn sie der OST eines NES-Spiels wären. Klingt beim ersten Mal etwas ungewohnt, aber dann richtig kultig und cool!



### It's A Chiptune Holiday (8 Bit Weapon & ComputeHer)

*It's A Chiptune Holiday* von 8 Bit Weapon verfolgt einen ähnlichen Stil wie *8-Bit Christmas*, klingt dabei aber nicht ganz so sehr nach 8 Bit, sondern vielmehr nach Chiptune - das ist ein kleiner, aber feiner Unterschied! (Anm.: Chiptune ist die Musikrichtung, in die auch der Co-op-Ending Song *Robots FTW* aus *Portal 2* gehört.) Gesanglich begleitet werden die meisten Lieder von der Computerstimme ComputeHer. Besonders nostalgisch: Die CD wird in einer echten alten Diskettenhülle geliefert!



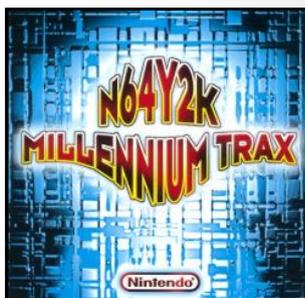
### Pokémon Weihnachtsparty

Auch *Pokémon*-Freunde dürfen sich über ihre eigene Weihnachts-CD freuen. Die meisten Songs sind Neukompositionen, welche sich thematisch natürlich um Weihnachten drehen und jeweils von einem bestimmten Charakter aus dem *Pokémon*-Anime gesungen werden, leider in der deutschen Version nicht von den aus dem Fernsehen bekannten Sprechern. Professor Eich singt beispielsweise darüber, dass er dem Weihnachtsmann ein Pikachu schenken möchte. Den humorvollen Abschluss der CD bildet der *Pokémon Weihnachtsmix*. Ein Medley bekannter Weihnachtslieder, umgetextet auf *Pokémon*. Erschienen ist die CD zu Weihnachten 2001, inzwischen leider ein gesuchtes Sammlerstück und kaum noch zu bekommen.



### NiGHTS into Dreams ... Perfect Album

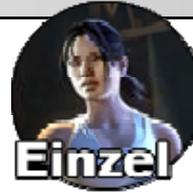
Von dem Sega-Klassiker *NiGHTS into Dreams* erschien zu Weihnachten 1996 als Werbegeschenk eine weihnachtliche Special Edition unter dem passenden Namen *Christmas NiGHTS*. Auch der Soundtrack wurde winterlich angepasst, wobei die Mitte perfekt getroffen wurde: Zwar klingen die Stücke immer noch zu 100 % nach *NiGHTS*, dennoch kommt beim Anhören durchaus Weihnachtsstimmung auf. Im Jahr 2008 erschien eine *NiGHTS*-CD-Box unter dem Titel *NiGHTS into Dreams ... Perfect Album*, welche auf Disc 3 den Soundtrack zu *Christmas NiGHTS* enthält. Wer die Silberlinge allerdings über Amazon bestellen möchte, der muss auf der japanischen Webseite ([www.amazon.co.jp](http://www.amazon.co.jp)) danach suchen, denn im deutschen Shop ist die CD-Box nicht zu finden.



### N64Y2K Millennium Trax

*N64Y2K Millennium Trax* ist nicht wirklich eine Weihnachts-CD, aber man kann sie mit zuge-drückten Augen als Winter-CD durchgehen lassen. Die Scheibe wurde den Mitgliedern des Club Nintendo zu Weihnachten 1999 zugeschickt und besteht zu etwa einem Drittel aus dem Soundtrack zu dem Nintendo 64-Snowboard-Spiel *1080° Snowboarding*. Zudem enthalten sind Techno-Remixe verschiedener Melodien aus N64-Klassikern wie *Super Mario 64* oder *Zelda: Ocarina of Time*. Frei im Handel war die CD nie, und entsprechend auch heute nur noch gebraucht zu kriegen, etwa über eBay.

# Weighted Wonderland



von p0rtalplayer

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=68503141>



Die weihnachtliche Custom Map *Weighted Wonderland* entdeckte Flo in Wirklichkeit im Sommer. Uns beiden gefiel die Map trotz der hohen Außentemperatur sehr gut. Wir einigten uns allerdings darauf, den Map Check bis zur Weihnachtsausgabe zurückzuhalten, das ist dann einfach passender. Umso mehr freuen wir uns, dass es nun so weit ist, und wir müssen sogar zugeben, dass die Map sogar noch ein bisschen mehr Spaß macht, wenn Weihnachten tatsächlich langsam näher rückt. Also zockt sie am besten noch vor dem 24. Dezember für einen optimalen Spielgenuss!

Bereits der Titel *Weighted Wonderland* mutet festlich an. Es handelt sich hierbei um eine Kombination aus „Weighted Companion Cube“ (Gewichteter Begleiterkubus) und dem Weihnachtslied *Winter Wonderland*. Als Hintergrundmusik läuft zwar *Jingle Bells*, was aber genauso gut zum Thema passt, und selbst GLaDOS gibt eine weihnachtliche Begrüßungsansprache zum Besten. Wir selbst finden uns in einer Tiefkühlkammer wieder. Zwei

## Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Special
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja (minimal)
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

weitere Testsubjekte sind ebenfalls hier, diese sind allerdings in Eisblöcken eingefroren und können nicht befreit werden, und so begeben wir uns in den nächsten Raum.

Die Map setzt sich aus zwei Testkammern zusammen, welche allerdings aus spielerischer Sicht beide nicht über ein „ganz nett“ hinauskommen. Hier besticht eindeutig das Gesamwerk, die weihnachtliche Atmosphäre, die Glöckchen im Hintergrund. Hätten wir genau die gleichen Rätsel im Clean Style erlebt, womöglich noch per *PTI* umgesetzt, hätte es bes-



*Leise rieselt der Schnee* und bedeckt Boden und Wände der Testkammer. Schöne Atmosphäre!



Hat sich was mit *Stille Nacht!* Die Nikolaus-Geschütztürme ballern ganz schön laut rum.



Wenn Brecher drohen, uns zu zermalmen, will keine wirkliche Weihnachtstimmung aufkommen.

tenfalls 4 Punkte gegeben, möglicherweise auch nur 3 Punkte. Da aber Weihnachten ist, wollen wir nicht so streng sein. Die festliche Atmosphäre hat uns beim Spielen fröhlich gestimmt, und das lassen wir auch in das Gesamturteil mit einfließen.

In der ersten Testkammer gilt es, zwei Speicherkuben herbeizuholen, um den Durchgang in die zweite Kammer zu öffnen. Dabei müsst ihr euch unter anderem an niedlichen Nikolaus-Geschütztürmen vorbei schmuggeln, die von einem friedlichen Fest trotz ihrer netten Kopfbedeckung gar nichts zu halten scheinen, sondern gnadenlos das Feuer eröffnen, sobald sie euch erspähen. Das Problem ist, dass sie trotzdem viel zu süß aussehen, um sie umzulegen, aber was tut man nicht alles, um weiter zu kommen. Der zweite Teil ist dagegen absolut untödlich und stellt ein kleines Laserrätsel inklusive einer minimalen Geschicklichkeitseinlage dar. Wer das berühmte Youtube-Video mit dem Blinkhaus kennt ([http://www.youtube.com/watch?v=rmgf60Cl\\_ks](http://www.youtube.com/watch?v=rmgf60Cl_ks)), dem kommt in den Sinn, dass dieses Rätsel womöglich von dem Video inspiriert sein könnte - womöglich aber auch nicht, wir wissen es nicht. Sicher ist aber, dass es schön aussieht, den Laser durch einen Eisblock zu leiten und sich dann so hinzustellen, dass im Hintergrund der Sternenhimmel zu sehen ist. Das ist quasi Weihnachtsdekoration im Stil von Aperture!



Aperture Adventsbeleuchtung: Wenn's keine Kerzen gibt, muss eben ein Laserstrahl ran!

Habt ihr schließlich beide Teile der Testkammer gelöst, erwartet euch kein Ziel-Aufzug im herkömmlichen Sinn. Was aber stattdessen am Ende kommt, das möchten wir euch nicht verraten. Das soll eine lustige Überraschung bleiben, wenn ihr die Map selbst gelöst habt. Daher schließen wir uns lediglich den Worten von GLaDOS an: „Merry Christmas. You Monster.“ Danke, GLaDOS, dir auch frohe Weihnachten!

**Unser Urteil:**

**4,5 / 5**



Ein Weihnachtsgeschenk von GLaDOS. • Fanart von **FrozenTempest**. Danke für die freundliche Erlaubnis, das Bild zu verwenden!

„... denn es soll wieder Weihnachten werden.“ Deswegen stellen wir euch diesmal drei Spiele vor, in denen das Christfest im Mittelpunkt steht: Nintendos Adventskalender-Spiel *Mission in Snowdriftland*, das Weihnachtsmann-Jump'n'Run *Daze Before Christmas* sowie *How the Grinch Stole Christmas*, das Spiel zum gleichnamigen Weihnachtsklassiker.

# Weihnachtsspiele

## Mission in Snowdriftland



*Mission in Snowdriftland* gehört zu den sehr wenigen PC-Spielen, die von Nintendo vermarktet wurden. Das mit Flash programmierte Spiel ist nirgends käuflich zu erwerben, sondern stellte im Jahr 2006 einen Online-Adventskalender von Nintendo dar: Jeden Tag konnte man ein Türchen öffnen und einen von 24 Levels spielen, am Ende des Levels gab es dann ein kleines Goodie zu einem aktuellen Nintendo-Spiel, zum Beispiel ein Wallpaper oder ein Stück Soundtrack im MP3-Format. Und am 24. Dezember musste man nach dem Vollenden des Levels noch den finalen Endgegner besiegen, um das Spiel endgültig durch zu spielen.

Hauptfigur des Spiels ist der kleine Schneemann Chubby, der sich bei der Videospielefirma Upixo beschwert, dass es noch nie eine geeignete Hauptrolle für ihn gab. Zur gleichen Zeit beobachten zwei Firmenbosse, wie der geheimnisvolle El Pix einige streng geheime Videospieldaten mopst. Sie reden gerade dar-



Abenteuer im ewigen Eis: Chubby hüpfet durch eine Schneewelt, um den fiesen El Pix zu finden.

## Daten des Spiels

Entwickler:	Extra Toxic
Release (D):	01.12.2006
Systeme:	PC
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	nicht geprüft

über, dass es wohl niemanden gibt, der es mit El Pix aufnehmen kann, da dieser sich tief im ewigen Eis versteckt hält, doch dann fällt ihr Blick zufällig auf Chubby. Bingo! Ein Schneemann ist ja wohl perfekt geeignet, um sich durch eine Schneelandschaft zu schlagen, und so hat Chubby endlich seine lang ersehnte Hauptrolle gefunden.

Spielerisch handelt es sich bei *Mission in Snowdriftland* um ein einfaches 2D-Jump'n'Run. Chubby läuft von links nach rechts durch den Level, springt über Abgründe und besiegt Gegner, indem er ihnen auf den Kopf springt. Berührt er einen Gegner, geht



Manchen Schneeflocken sind recht fies platziert. Vorsicht, Chubby, es ist zu kalt zum Badengehen!



Die „Weltkarte“ in *Daze Before Christmas* sieht passenderweise aus wie ein Adventskalender.

eins seiner Herzen flöten, von denen er am Anfang drei Stück hat, aber er kann die Anzahl durch das Finden der gut versteckten Herz-Container steigern. Chubbys Aufgabe in jedem Level ist primär das Erreichen des Ziels, zusätzlich kann er aber in jedem Level bis zu 24 Schneeflocken einsammeln, und je mehr er sammelt, desto mehr Nintendo-Goodies bekommt der Spieler am Ende.

Aufgeteilt sind die 24 Level in sechs Welten mit jeweils vier Leveln. Entwickelt wurde das Spiel von der Firma Extra Toxic unter Mithilfe von Nintendo, hauptverantwortlich war Christiane Fritsch. Der Grafik-Designer war Bogac Sariaydin, der Soundtrack wurde von Fabian Del Priore komponiert, die Level gestaltete Steve Welz. Leider ist das Spiel heute nicht mehr spielbar, da es am 16. Januar 2007 offline genommen wurde, die Adventszeit war nun einmal vorbei. Die damalige Webseite [www.mission-in-snowdriftland.com](http://www.mission-in-snowdriftland.com) ist zwar noch erreichbar und machte den Spielern in der Adventszeit 2010 ein vorübergehendes Re-Release zugänglich, zur Zeit ist dort allerdings trotzdem wieder Flaute. Schade!



Mal ohne Rentierschlitten: Der Weihnachtsmann ist auf einem fliegenden Teppich unterwegs.



Noch ist's einfach: Santa Claus rennt durch seine Werkstatt und verwandelt Gegner in Geschenke.

Ein weiteres Online-Spiel von Nintendo und Extra Toxic erschien zu Ostern 2007, es hieß *Chick Chick Boom* und war von 3. bis 30. April spielbar. Inzwischen ist es auch für WiiWare erhältlich.

### Daze Before Christmas



*Daze Before Christmas* ist das wohl weihnachtlichste Spiel überhaupt, denn hier übernehmt ihr den Weihnachtsmann persönlich und müsst versuchen, eure Wichtel zu befreien.

Das Jump'n'Run wurde von der norwegischen Firma Funcom entwickelt, die vor allem durch

#### Daten des Spiels

Entwickler:	Funcom
Release (D):	1994
Systeme:	Super Nintendo, Mega Drive
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	nicht geprüft



Also doch! Im fliegenden Rentierschlitten bestreitet ihr in diesem Spiel die Bonuslevel.



Aus dem Weg, hier kommt der gefürchtete Anti-Claus! Eine Tasse Kaffee macht's möglich.



Kriegsspiele: Dieser Panzer ist nur ein Spielzeug, kann uns aber trotzdem ganz real erschießen.

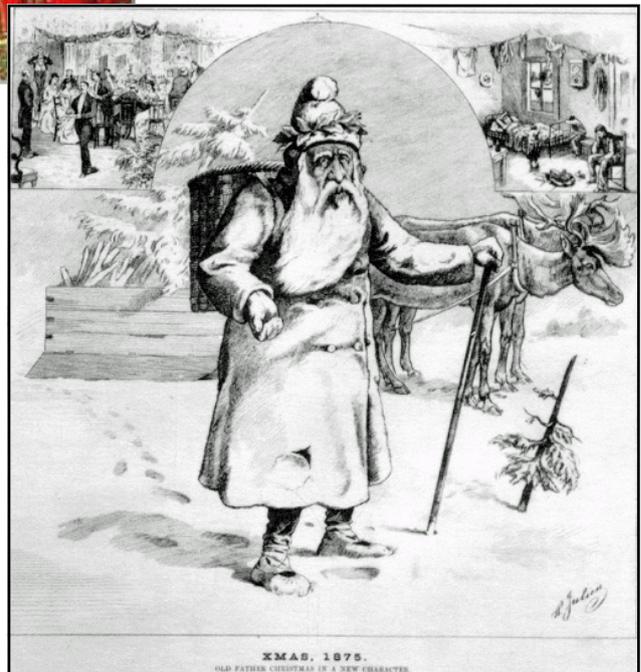
ihr PC-RPG *Age of Conan* bekannt sind. Es erschien zu Weihnachten 1994 für Super Nintendo und Sega Mega Drive, aber nur in einer sehr kleinen Auflage - offenbar vermutete man völlig zurecht, dass das Spiel nach Weihnachten und vor allem in Sommer niemand kaufen würde. Eben ein richtig saisonales Spiel, das nur in der Adventszeit Spaß macht!

Eure Spielfigur ist, wie gesagt, der Weihnachtsmann, und der Handlungsort ist der Nordpol. Ein bössartiger Schneemann hat eure Wichtel und auch die Rentiere entführt, und die müssen alle befreit werden, damit die Bescherung rechtzeitig stattfinden kann. Gegner wie gefräßige Riesenratten besiegt ihr, indem ihr sie einfach in Geschenke verwandelt, und wenn ihr eine Tasse Kaffee trinkt, dann verwandelt ihr euch für kurze Zeit in „Anti-Claus“, der mit seinem Geschenkesack alles und jeden beiseite pfeffert - von der Funktionsweise ungefähr vergleichbar mir *Super Mario* nach dem Verzehr eines Sterns.



Adventskalender herausbringt und jeden Tag wird ein Level heruntergeladen?

Nun gut, genug der Zukunftsplanerei, noch ein paar Worte zum Weihnachtsmann selbst: Er trat zum ersten Mal Mitte des 19. Jahrhunderts in Erscheinung, aber sein heutiges Aussehen, also der rote Mantel und der lange weiße Bart, wurden im Jahr 1931 durch eine Werbe-Kampagne von Coca Cola geprägt. In den USA bringt der Weihnachtsmann in der Nacht vom 24. auf den 25. Dezember die Geschenke, wobei er die Häuser stets durch den Kamin betritt. Kleine Geschenke steckt er in die Strümpfe, die am Kamin aufgehängt wurde, größere Prä-



Historische Darstellung: Der Weihnachtsmann auf einer kanadischen Zeichnung aus dem Jahr 1875.

Insgesamt hat das Spiel 24 Level, und die Übersichtskarte ist designed wie ein Adventskalender. Im Gegensatz zu *Mission in Snowdriftland* könnt ihr hier aber, wenn ihr wollt, auch schon alle 24 Level auf einmal am ersten Tag spielen, denn eine Datumserkennung hatte das Super Nintendo ja noch nicht ... aber, hey, das wäre doch eine Idee! Nintendo, wie wär's, wenn ihr das Spiel nächstes Jahr vom 1. bis 24. Dezember als Virtual Console-



Vor der Verbreitung des Weihnachtsmannes: Darstellung des Christkinds, veröffentlicht 1893.

sente werden unter den Weihnachtsbaum gelegt. Dann stärkt sich der Weihnachtsmann noch mit Milch und Lebkuchen, die man für ihn bereit gestellt hat, und macht sich dann auf den Weg zum nächsten Haus. Von Haus zu Haus bringt ihn dabei ein Schlitten, der von fliegenden Rentieren gezogen wird. Acht Stück an der Zahl, deren Namen Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Cupid, Comet, Blitz und Donner lauten - und ja, Blitz und Donner heißen auch in Amerika wirklich Blitz und Donner und nicht Flash und Thunder!

Wie es der Weihnachtsmann schaffen kann, in nur einer einzigen Nacht rund 2 Milliarden Kinder zu besuchen, dazu gibt es tausende Erklärungsversuche. In der Zeichentrickserie *Weihnachtsmann und Co. KG* hält der Weihnachtsmann beispielsweise einfach für die Dauer seines Rundflugs die Zeit an und hat somit alle Zeit der Welt. Eine andere äußerst amüsante Erklärung hat vor mehreren Jährchen mal der



Väterchen Frost, die russische Variante des Weihnachtsmanns, auf einer alten Weihnachtskarte.

User LadyDevimon aus dem Europäischen Manga-Forum verfasst, diese Version kann man auf vielen Fun-Seiten im Internet nachlesen, etwa auf <http://www.nintendofire.de/t3755f89-Gibt-es-den-Weihnachtsmann.html>. Viel Spaß beim Kranklachen!

Auch im Rest der Welt verbreitet sich der Weihnachtsmann immer mehr, obwohl eigentlich jedes Land einen eigenen Geschenke-Lieferanten für Weihnachten hat. Bei uns in Deutschland erledigt diesen Job ja ursprünglich das Christkind, das an Heiligabend das Wohnzimmer versiegelt und die Bescherung vorbereitet. Wenn es fertig ist, dann klingelt ein Glöckchen und die Kinder dürfen hereinkommen - und wenn die Kinder vorher einen Blick riskieren, dann fliegt das Christkind weg und die Bescherung fällt aus. In Italien hingegen ist eine alte Hexe für die Geschenke zuständig, die aber erst am Dreikönigstag kommt, weil sie sich der Legende zufolge zu spät auf den Weg



Auf zu neuen Schandtaten! Zu Beginn jedes Levels wird eine Übersicht des Hauses eingeblendet.

gemacht hat. In Russland kommt das eiskalte Väterchen Frost und in Spanien holen sich die Kinder ihre Geschenke aus einer Pinata, einem merkwürdig geformten Gefäß, das an der Decke hängt und mit einem Stock zerschlagen werden muss.

Aber egal, wer nun die Geschenke bringt: Die Geschenke sind doch eigentlich sowieso nicht das wichtigste an Weihnachten, sondern vielmehr, mit seiner Familie zusammen zu sein und der Geburt Christi zu gedenken. Also, frohe Weihnachten vom Portal-Magazin!

### How the Grinch Stole Christmas



Das Nintendo DS-Spiel *How the Grinch Stole Christmas* erschien still und heimlich am 7. Dezember 2007, und wer nichts davon mitgekriegt hat,



Der Grinch darf sich nicht erwischen lassen. Um das zu verhindern, versteckt er sich etwa im Flur.

der hat nicht viel verpasst, so viel kann man vorab verraten. Trotzdem stellen wir euch das Spiel aufgrund der weihnachtlichen Thematik jetzt vor!

Vorher aber ein paar Worte zum Grinch selbst. Viele kennen das grüne Monster wahrscheinlich aus Ron Howards gleichnamigen Kinofilm von 2000, in dem es von Jim Carrey gespielt wurde. Tatsächlich existiert er aber schon seit 1957 - in diesem Jahr veröffentlichte der amerikanische Kinderbuchautor Dr. Seuss sein Buch *How the Grinch Stole Christmas*, also auf deutsch „Wie der Grinch Weihnachten gestohlen hat“. Tatsächlich erschien die deutsche Übersetzung aber erst im Jahr 2000 anlässlich des Kinostarts. Zum ersten Mal verfilmt wurde das Buch aber bereits 1966, damals als Zeichentrickfilm von Chuck Jones, welcher kein Unbekannter ist, im Gegenteil, er hat u.a.



Dieser geschmückte Christbaum wäre eine reiche Beute. Aber Vorsicht, da kommt ein waches Kind!



Und Zack! Wieder ein bisschen Weihnachtsdekoration eingesackt. Jetzt nur nicht erwischen lassen!



Cartoon-Klassiker: *How the Grinch Stole Christmas* läuft in den USA jedes Weihnachten im Fernsehen.



Kinoerfolg: Die meisten Menschen kennen den Grinch durch den Spielfilm mit Jim Carrey.

Roadrunner und Coyote erfunden. Seine 22-minütige *Grinch*-Verfilmung trägt auf deutsch den Titel *Die gestohlenen Weihnachtsgeschenke* und genießt in den USA Kultstatus. Jedes Jahr zu Weihnachten wird der Film dort im Fernsehen gezeigt. Ein kurzer Ausschnitt ist auch in *Kevin allein zu Haus* zu sehen, denn das ist genau der Zeichentrickfilm, den Kevin an einem seiner erster einsamen Abende auf der Flimmerkiste laufen hat.

Aber warum geht es eigentlich? Nun, der Grinch ist, wie gesagt, ein grünes Monster, und er verabscheut Freude und Frohsinn, deshalb ist ihm natürlich auch Weihnachten ein Graus. Als sich das Fest wieder einmal nähert, beschließt der Grinch, dieses Jahr einfach Weihnachten zu stehlen, und so schleicht er sich in der Nacht zuvor ins Dorf, klaut alle Geschenke und demontiert die gesamte Dekoration. So, denkt er sich, jetzt sollen die Leute doch mal sehen, wie sie Weihnachten feiern! Aber die Leute feiern tatsächlich, und zwar indem sie einfach singend von Haus zu Haus ziehen. Da erkennt der Grinch, dass er so ein Fest nicht komplett zerstören kann, daher bringt er sein Diebesgut zurück und feiert einfach mit.

So weit, so gut - und nun zum Spiel! *How the Grinch Stole Christmas* für den Nintendo DS wurde von Zoo Games entwickelt. Der Spieler übernimmt den Grinch persönlich und muss sich als dieser in die Häuser schleichen, um

Geschenke und Weihnachtsschmuck zu klauen. Am Anfang sind die Gebäude dabei noch relativ übersichtlich aufgebaut, später nehmen sie aber auch durchaus Labyrinth-artige Züge an. Leider schlafen nicht alle Hausbewohner, manche laufen auch putzmunter durch die Gegend. Besiegen kann der Grinch die Leute nicht, er kann nur weglaufen und sich verstecken - und das sollte er auch dringend tun, denn wenn sich der Grinch dreimal pro Level sehen lässt, dann heißt es Game Over.

Für die Vorweihnachtszeit ist das Spiel durchaus ganz nett, wirklich mit Dauerspaß und Abwechslung kann es allerdings nicht überzeugen. Wenn ihr es in den nächsten Tagen mal irgendwo billig auf dem Wühltisch seht, dann dürft ihr bedenkenlos zuschlagen, aber wenn nicht, dann entgeht euch nichts. Und wer sich das grüne Ungetüm lieber mal im Fernsehen zu Gemüte führen will, der sollte die Programmzeitschriften im Auge behalten. Erfahrungsgemäß läuft der Film jedes Jahr kurz vor Weihnachten auf RTL II, also höchstwahrscheinlich auch 2012.



<u>Daten des Spiels</u>	
Entwickler:	Zoo Games
Release (D):	07.12.2007
Systeme:	Nintendo DS
Genre:	Jump'n'Run
FSK:	ab 0



## Weitere Weihnachtsmomente aus Games

... präsentieren wir euch hier kurz und knapp in Form von Bildern, ohne viele Worte dazu zu verlieren. Trotzdem: Fröhliche Weihnacht überall, auch in Videospiele!



Schwer zu erkennen, aber doch vorhanden: Ein Christbaum in *Super Smash Bros. Brawl*!



In *Secret of Mana* gilt es in einer Mission, den Weihnachtsmann höchstpersönlich zu befreien.



Eine Abfahrt auf Skiern macht auch Yoshi Spaß. Und Baby Mario trägt eine kleine Zipfelmütze!



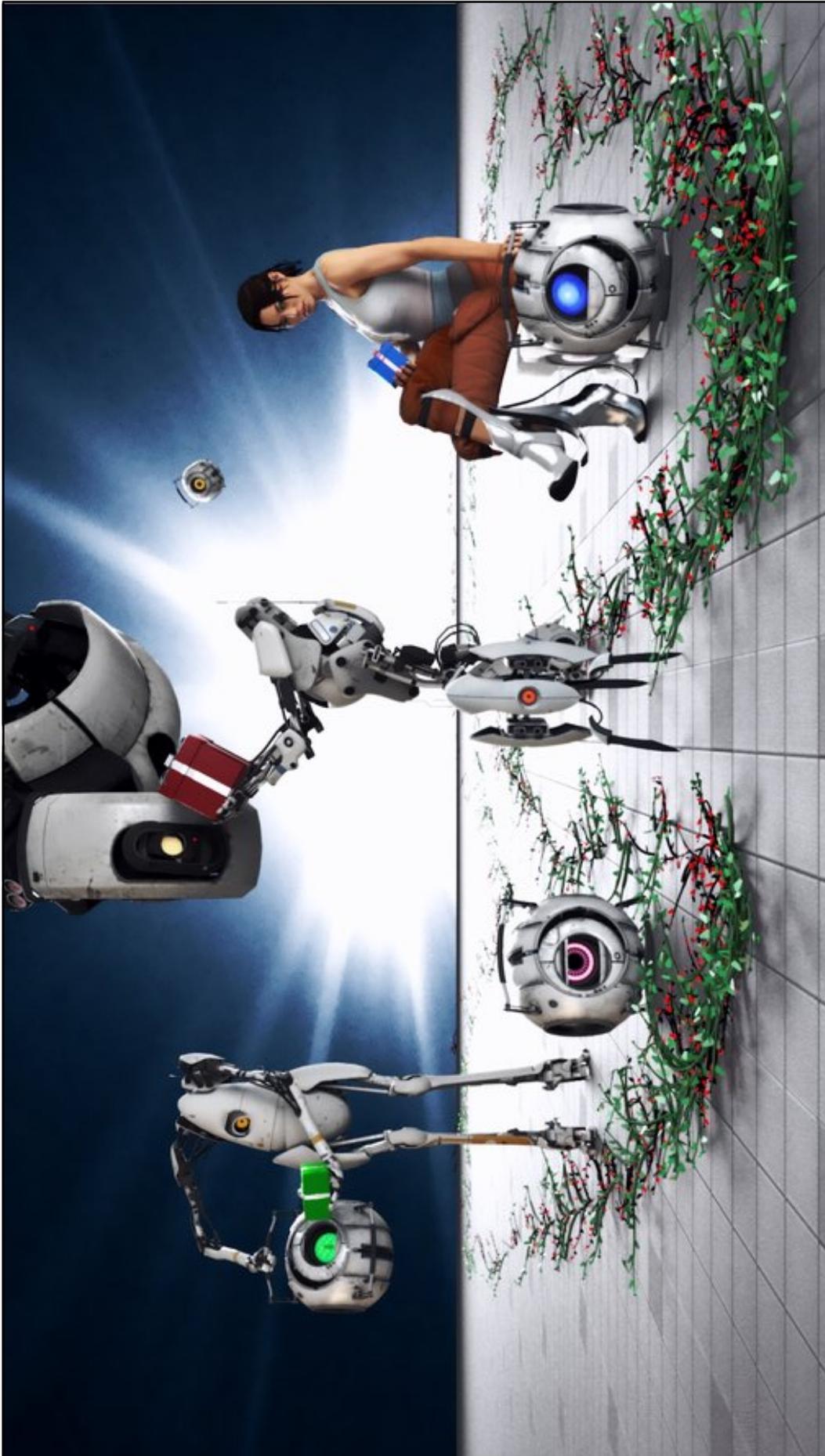
Ein wilder Weihnachtsmann erscheint! Pokémon Botogel sieht ihm tatsächlich ein wenig ähnlich.



In *Mario & Luigi - Zusammen durch die Zeit* erreicht ihr Kuddelmuddel-Dorf genau zur Weihnachtszeit.

Das war noch nicht alles! Wollt ihr euch mit Nintendo-Spielen die Wartezeit auf Weihnachten verkürzen? Dann fügt den Adventskalender von Nintendo Fire! zu euren Lesezeichen hinzu und öffnet jedes Tag ein virtuelles Türchen:

<http://www.st-gerner.de/advent12>



Bescherung bei Aperture • Fanart von **Cloudi5**. Vielen Dank für die freundliche Erlaubnis, das Bild zu verwenden!

# Portal-Postkarte



## So funktioniert die *Portal*-Postkarte:

Weihnachten naht - Zeit, Weihnachtskarten an eure Freunde und Verwandten zu schreiben! Zu diesem Zweck schenken wir euch in dieser Ausgabe zum zweiten Mal eine *Portal*-Postkarte, diesmal freilich mit einem weihnachtlichen Motiv: Ein als Weihnachtsgeschenk getarnter Begleiterkubus und ein ungelegener Weihnachtskuchen vor dem knisternen Aperture-Kaminfeuer. Genau das richtige Weihnachtszimmer, pardon, die richtige Weihnachtstestkammer für einen *Portal*-Fan!

Um die *Portal*-Postkarte zu verwenden, müsst ihr einfach diese Seite sowie die Rückseite auf

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

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

Die Rückseite der *Portal*-Postkarte:

Portal-Postkarte 2: Weihnachtsgrüße • Portal-Magazin • www.portal-mag.de

---

---

---

---

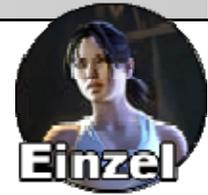
**>>> Seitenfüller**

Den *Portal*-Kuchen wollen wir schon seit einigen Monaten nachbacken, immerhin verrät einer der Kerne im GLaDOS-Kampf von *Portal 1* sogar das Rezept („500 Gramm Backmischung für Schokoladenkuchen ...“), aber das hat sich bisher leider noch nicht ergeben. In der Adventszeit 2009 hat Chikorita dafür aber *Pokémon*-Plätzchen realisiert, weil es ihm gelungen war, entsprechende japanische Backförmchen zu ergattern. Die Kekse stellen Pikachu, Pichu und Endivie dar und wurden natürlich auch fotografiert, bevor wir sie gegessen haben, auf dass euch das Wasser im Munde zusammenlaufe. Mal sehen, vielleicht backen wir auch dieses Jahr wieder welche?



Lecker! Chikoritas *Pokémon*-Plätzchen haben genauso gut geschmeckt, wie sie aussehen.

# Factum Solus: Episode 1



Download: <http://www.moddb.com/mods/factum-solus>

Eins vorweg: Der Mod hat eine etwas interessantere Story als die anderen Mods (auch wenn man von ihr bisher nicht viel gesehen hat), aber es ist leider, wie man am Titel sehen kann, nur Episode 1, und ob es weitergehen wird, ist unbekannt.

Die Story geht etwas von dem üblichen Letztes-Testsubjekt-in-verlassener-Anlage weg, wenn auch nicht besonders weit. Aber zumindest seid ihr nicht die einzige Testkandidatin, denn noch jemand ist dabei, in einer parallelen Teststrecke die Rätsel zu lösen. Aber erstmal der Reihe nach: Ihr beginnt ganz normal in einer Testkammer, in der ihr zunächst einfach nur einen Würfel auf einen Schalter stellen müsst, wobei es nicht mal nötig ist, den Würfel zu nehmen, denn ein Schuttteil von der leicht zerstörten Wand ist ebenfalls schwer genug. Im selben Raum erhaltet ihr dann die Doppelportalkanone, und ab dann wirkt der Mod leider nicht mehr ganz so gut auf mich.

Schon im nächsten Raum ist Denken unter Zeitdruck angesagt, denn der Raum füllt sich immer weiter mit Giftsoße. Ihr müsst ihn also abschließen und euch schnell genug nach oben begeben, bevor ihr keinen



Los geht's! Der Titelbildschirm macht schon mal einen recht interessanten Ersteindruck.

Boden mehr habt. Der Raum danach ist etwas klein und leer, aber trotzdem kompliziert, und ich glaube, ich habe den Energieball-Empfänger etwas geglitcht, als ich den Energieball so weit an der Seite von der Decke habe kommen lassen, dass er trotzdem gezählt wurde. Ich hab jedenfalls keine Ahnung, wie der Raum sonst gehen soll.

Die Räume danach hingegen sind zumindest lösbarer, aber trotzdem ist der Mod nicht so gut. Zwar wird ein Vorläufer des Laser eingeführt und, was mir gut gefallen hat, man muss sich ab und zu kurzzeitig in einen BTS-Bereich begeben, um beispielsweise einen Kubus zu holen, weil der Kubusspender nur defekte Geschütztürme liefert, das ändert aber nichts daran, dass



Die erste Testkammer: Ein Würfel ist nicht nötig, ein Trümmerteil aktiviert den Schalter genauso.



Vorsicht, giftig! Die Säure steigt an, bis der Boden ganz verschwunden ist. Löst vorher das Rätsel!



Fehllieferung: Der Kubusspender stellt euch lediglich einen Geschützturm zur Verfügung ...

der Mod nach kurzer Zeit etwas merkwürdig wird.

Ihr gelangt in einen Raum irgendwo in einem BTS-Bereich, in dem ihr von komischen Strahlen getroffen kurzzeitig festgehalten werdet. Danach habt ihr zwar optisch noch die Portal Gun, sie funktioniert aber nicht mehr. Ihr kommt in einen anderen Teil der Anlage an, in der gerade vor euch jemand den Test löst, ihr seht die Person gerade noch durch den Ausgang verschwinden und müsst ihre Portal nutzen, um selbst weiter zu kommen. Der Computerstimme (offensichtlich nicht GLADOS) fällt zwar auf, dass ihr im falschen Bereich seid, sie lässt euch aber einfach weiter machen.

Es folgt eine weitere Testkammer, die ihr ohne Portale lösen müsst, danach erhaltet ihr ein Einzel-Portalgerät. Mit diesem gilt es dann, zunächst einen recht dämlichen Raum zu lösen, in dem keine Portale vorkommen. Stattdessen ist unter euch eine riesige Verbrennungsanlage und ihr könnt den Boden nicht sehen. Es ist nur ein schmaler Streifen in der Mitte, der sich im-



Höllengehen: Der Boden baut sich nur langsam auf, die Rocket-Turrets ballern umso schneller los.



... aber den benötigten Würfel findet ihr etwas abseits in einem alten Büroraum.

mer um wenige Zentimeter in die Richtung aufbaut, in die ihr geht, gleichzeitig hinter euch wieder verschwindet. Ihr müsst nun am anderen Ende des Raums einen Würfel holen, diesen zurück zum Schalter am Eingang bringen und erneut den Raum durchqueren, um zum Ausgang zu kommen. Unzählige Rocket-Turrets sowie ein sehr schwer schaffbarer Sprung am Ende erschweren euer Vorankommen zudem. Der nächste Raum toppt dies aber noch. Hier bewegt sich der Boden (jeweils in 2x2-Kacheln-Abschnitten) die ganze Zeit von oben nach unten, was nicht nur ein nerviges Geräusch erzeugt sondern auch noch ziemlich ablenkt und verwirrt, denn zusätzlich dazu, das ihr mal wieder einem Rocket-Turret ausgesetzt seid, müsst ihr den Schalter am unteren Ende der Kammer (der Boden verdeckt diesen also ständig) entdecken und euch dann das Doppel-Portalgerät holen. Erst dann hört der Boden auf, sich zu bewegen, und man kann annähernd klar denken. An dieser Stelle musste ich sogar kurz abbrechen, da ich nicht weiter kam und mir die Lust, den Mod weiter zu spielen, erstmal vergangen war und mich zudem das Geräusch genervt



Man sieht's ganz deutlich (oder auch nicht): Hier habt ihr plötzlich keine Portal Gun mehr!



Immer in Bewegung: Wenn der Boden so schwankt wie hier, fällt das Denken nicht gerade leichter.



Ende der ersten Episode. Ob und wann es weitergeht, steht bisher noch in den Sternen.

hat.

Nach diesem Raum ist der Mod fast geschafft. Die andere Testperson erwartet euch. Sie führt euch in einen BTS-Raum, sagt zwei englische Worte und das war's. Der Abspann von Episode 1 läuft.

**Fazit:** Der Mod hat ein paar interessante Ideen, vor allem die Abwechslung von BTS und Testkammer, aber leider zu viele Schwachstellen.

### Unser Urteil:

# 5 / 10

### Pro / Contra:

- + Etwas spannendere Story
- + BTS- und Testkammer-Abwechslung
- + Neues Testelement
- Denken unter Zeitdruck
- Schwere Sprungpassagen
- Geschicklichkeits- und Zeitdruckeinlagen
- Nervende Bewegung des Bodens in einem Raum
- Recht kurz und unvollständig



Nanu, wer bist denn du? Neben uns ist noch eine weitere Person in den Testkammern unterwegs.

# Choose Your Destiny



von LuckyRJ & Lpfreaky90

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=109238445>

*Choose Your Destiny* ist so eine Map von der Sorte, die ungewöhnlich beginnen und damit von Anfang an schon einmal Appetit auf mehr machen. Ihr beginnt zunächst ohne Portal Gun und könnt vom Starraum aus nur einen Aufzug erreichen, welcher euch in eine Art Hub transportiert. Von dort aus könnt ihr problemlos auch wieder nach oben fahren, was euch aber nichts nützt. Denn stattdessen solltet ihr zunächst versuchen, eure beiden Portalgeräte zu finden. Ungewöhnlich ist dabei auch, dass ihr die zwei Portal Guns nicht am gleichen Ort findet.

Seid ihr vollständig ausgestattet, kann die eigentliche Map beginnen. Es gilt, drei Kugeln aus drei verschiedenen Räumen zu holen, wobei wir die Reihenfolge der Herausforderungen selbst wählen dürfen, sie bauen nicht aufeinander auf und sind vollkommen unabhängig voneinander. Wir dürfen unser Schicksal also selbst wählen,

## Infokasten

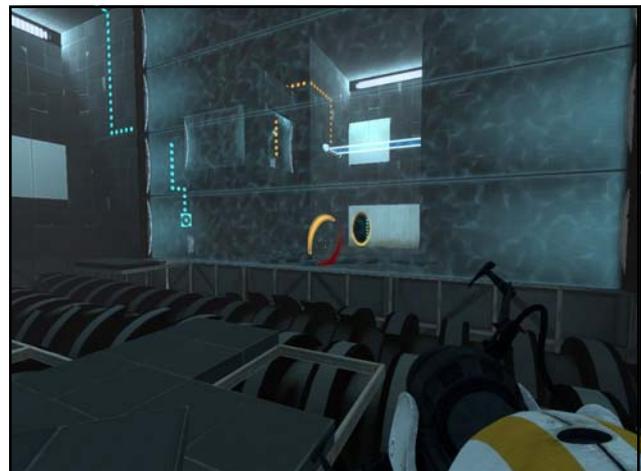
Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Verfallen
Custom-Elemente:	nein
Geschicklichkeits-Einlagen:	nein
Schwierigkeitsgrad:	mittel
Spieldauer:	mittel

was der Grund für den Titel *Choose Your Destiny* („Wähle dein Schicksal“) ist.

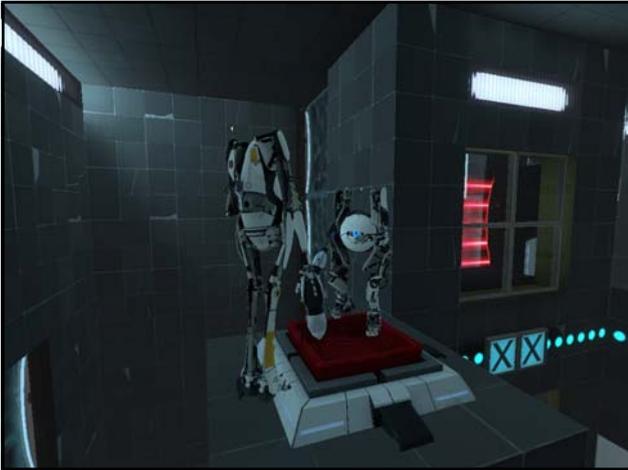
Die drei Räume sind nicht allzu schwierig. Wenn ihr auf den richtigen Lösungsansatz kommt, werdet ihr kaum mehr als fünf bis zehn Minuten pro Raum brauchen. Dennoch sind die Rätsel weitgehend gut durchdacht. Ein Kritikpunkt ist lediglich eine Stelle, die mit Würfeln und einem Flutlichttunnel zu tun hat. Hier hat unser (richtiger) Lösungsansatz mehrmals nicht



Großraumbüro: In diesem Raum befindet sich eine Portal Gun. Aber wo ist das zweite Exemplar?



Gefährlicher Boden: Ein falscher Schritt und wir werden zu Altmetall verarbeitet. Lieber nicht!



Anstatt hier oben Scherzchen zu machen, sollten wir uns lieber überleben, wo wir Würfel herkriegten.



Schräge Perspektive! Wenn wir die eingegitterten Würfel hätten, wären wir einen guten Schritt weiter.

funktioniert, aber nach ein paar Versuchen klappte es plötzlich doch. Scheinbar kommt es hier einfach darauf an, dass das Portal auf den Millimeter perfekt sitzt - eine perfekte Map wäre hier aber nicht ganz so pingelig. Dennoch wollen wir dafür keine Punkte abziehen, denn schließlich ist es nur ein Kritikpunkt in einer ansonsten sehr guten Map.

Sehr gut ist auch, dass die Map noch eine Überraschung zu bieten hat, wenn ihr schon glaubt, ihr hättet es geschafft. Was genau am Ende passiert, wollen wir hier nicht spoilern, nur so viel: Ir-gendwer hat wohl etwas dage- gen, dass ihr einfach froh und munter hinaus spaziert!

Klar ist die Grundidee, Kugeln oder Würfel aus verschiedenen Räumen zusammenzubringen, nicht neu - im Gegenteil, wir haben schon viele Maps mit diesem Thema gespielt, und eine hat Chikorita sogar selbst gebastelt (*Cube Collector* \*werb\*). Hier ist die Idee aber in gewohnt guter Lpfreaky90- Qualität umgesetzt und lädt abseits der eigentlichen Rätsel auch noch zu weiteren Erkundungstouren ein. Gut, offiziell

ist die Map zwar von LuckyRJ, er bekam aber viel Hilfe von Lpfreaky90. Wer dabei nun was genau gemacht hast, ist uns egal. Was zählt, ist, dass die beiden gemeinsam ein absolut spielenswertes Ergebnis abgeliefert haben. Eine durchweg runde Sache - nein, drei runde Sachen!

**Unser Urteil:**

**5 / 5**



Die drei Kugeln sind wieder vereint. Aber ist die Map damit abgeschlossen? Und was will Atlas mir hier so aufgeregt zeigen?

# 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.



## Chambers of Madness (von 13aboon)

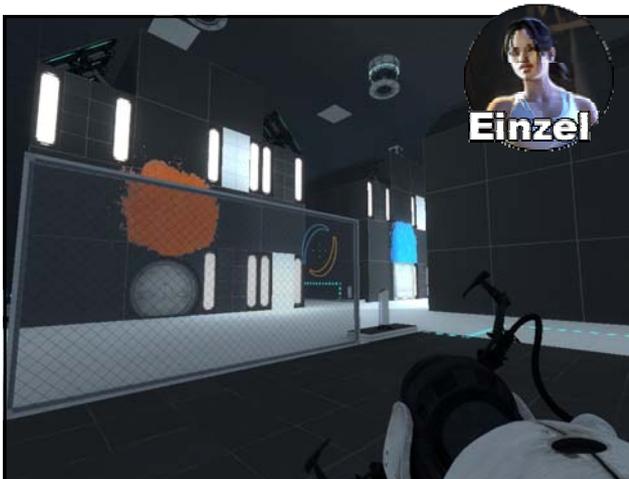
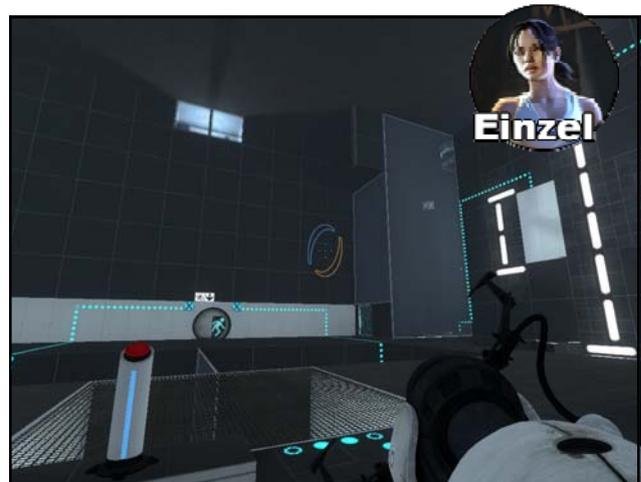
So verrückt fanden wir die *Chambers of Madness* von 13aboon jetzt zwar nicht, es war aber auf jeden Fall eine nette Co-op-Map für zwischendurch. Besonders gelungen fanden wir dabei den Einsatz des blauen Gels: Das Grundprinzip ist zwar altbekannt, genau diese Variation haben wir bisher aber noch nicht gesehen. Weißes Gel kommt hingegen nicht vor, obwohl der Workshop das behauptet. Es tropft nur in einem Raum direkt in die Säure, was wohl ein optisches Schmankerl sein soll. Schade!

Unser Urteil: **4 / 5**

## Cube Compatibility (von Positron)

Bei genauerem Hinsehen erinnert diese Map an ein Tennisfeld. Ein normaler Cube und ein Entmutigungsumlenkungswürfel fliegen wie Tennisbälle über ein Netz in der Mitte und bleiben jeweils in einer Spielfeldhälfte liegen - leider jeder genau auf der falsche Seite! Ihre müsst irgendwas anstellen, damit die beiden Würfel ihre Position tauschen, wobei euch ein Emanzipationsgrill einen dicken Strich durch die Rechnung macht. Könnt ihr dieses ungewöhnliche Tennis-Match á la *Portal* gewinnen?

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



## Pallet Town (von confrey117)

So etwas findet man, wenn man einfach mal Spaßeshalber im Workshop nach „Pokémon“ sucht! Wenn man weiß, dass sie es sein soll, kann man in dieser Map tatsächlich Alabastia, das Startdorf aus *Pokémon Rot & Blau*, erkennen. Eure Aufgabe ist es, die Stadt zu verlassen, um Route 1 zu erreichen. Damit nicht genug, müsst ihr auch euer erstes Pokémon in seiner (Poké)Kugel dabei haben. *Pokémon*-Fans finden die Idee gut, rein vom *Portal*-Spielprinzip her ist die Map aber nur mittelmäßig.

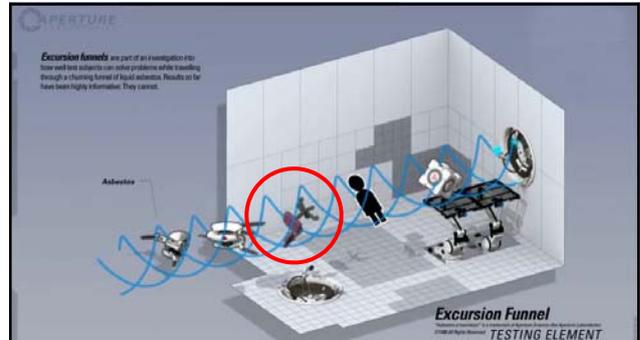
Unser Urteil: **3 / 5**

# Flutlichttunnel

In der letzten Ausgabe haben wir unsere Stammsrubrik *Spotlight on Character* beendet, weil es einfach keine weiteren Charaktere mehr gibt, die sich in einem größeren Text vorstellen lassen. Es gibt einfach so wenige Personen bei Aperture Science, dass wir sogar schon Geschütztürme und den Begleiterkubus als Charaktere durchgehen lassen mussten. Bevor wir euch nun noch mehr Testelemente als Spielfiguren verkaufen, benennen wir die Rubrik daher lieber ganz offiziell in *Spotlight on Testelement* um und stellen euch ab sofort jeden Monat ein Bestandteil der *Portal*-Rätsel vor.

Den Anfang macht der Flutlichttunnel, das favorisierte Testelement von Chikorita. Er heißt im englischen Original „Excursion Funnel“ und ist technisch ein blauer Traktorstrahl, der von einem Emitter aus in einer geraden Linie durch den Testkammer strebt, bis er an ein Hindernis wie eine Wand stößt. Ein Emanzipationsgrill oder ein Laserfeld halten den Flutlichttunnel hingegen nicht auf, außerdem kann der Lichtstrahl durch Portale hindurch geleitet werden, was gerade seinen Reiz in den Rätseln ausmacht.

Im offiziellen Hauptspiel lernt ihr den Flutlichttunnel erst sehr spät kennen, nämlich in Wheatleys Teststrecke. Dort wird er dafür umso intensiver genutzt und taucht in nahezu je-



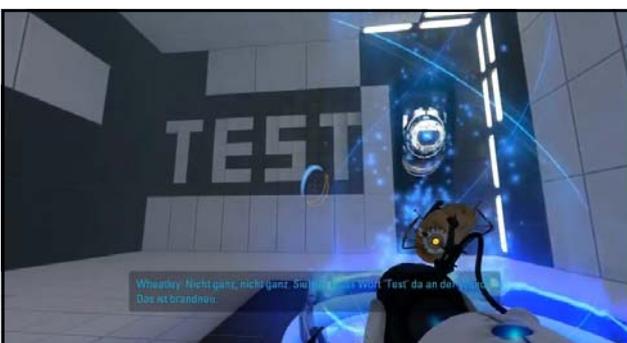
Vorankündigung des Flutlichttunnels in einem Trailer von Valve. Er transportiert also auch Bürostühle!

der Testkammer auf. Dass Wheatley den Flutlichttunnel selbst erfunden hat, ist allerdings mehr als unwahrscheinlich. Abgesehen davon, dass Wheatleys Spatzenhirn gar nicht zu solchen Ideen fähig wäre, spricht der folgende Dialog dagegen, der in der ersten Wheatley-Testkammer belauscht werden kann:

**GLaDOS:** „Dieser Test ist von MIR!“

**Wheatley:** „Nicht ganz, nicht ganz. Siehst du das Wort ‚Test‘ da an der Wand? Das ist brandneu.“

Wenn dieser Flutlichttunnel-Test also GLaDOS' Elektronenhirn entsprungen ist, dann muss es das Testelement zumindest zu ihrer Zeit schon gegeben haben. Dass Chell in GLaDOS' Teststrecke keinen Flutlichttunnel gese-



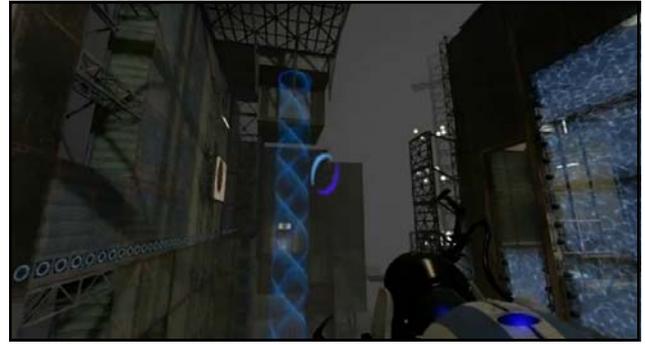
Zum ersten Mal im Hauptspiel in Aktion. Dieser Test ist von GLaDOS, nur das Wort „Test“ ist neu.



Rückwärtsgang: Ein Flutlichttunnel, der sich in die entgegengesetzte Richtung bewegt, ist orange.



Transporter: Der Flutlichttunnel trägt das Gel über die Rampe. Jetzt im richtigen Moment fallen lassen!



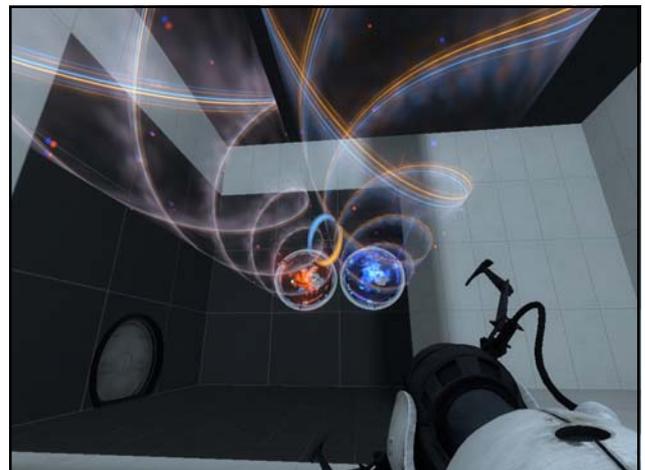
Zeitparadoxon: Der Co-op-Modus zeigt auch Flutlichttunnel in Cave Johnsons Anlagen.

hen hat, lässt sich von Story her nur damit logisch erklären, dass sie von Wheatley aus der Teststrecke herausgeholt wurde, bevor sie die Testkammern mit den Flutlichttunneln erreichen konnte. Es ist sogar möglich, dass es das Testelement schon viele Jahrzehnte länger gibt, denn immerhin kommen auch in der fünften Co-op-Teststrecke, welche optisch eindeutig zur Zeit von Cave Johnson angesiedelt ist, einige Flutlichttunnel vor. Entweder, die Level-Designer waren an dieser Stelle unachtsam, weil sie in erster Linie gute Rätsel entwerfen wollten und die Story dabei nur als nebensächlich angesehen haben, oder es gibt die Flutlichttunnel tatsächlich schon seit den 60er oder 70er Jahren.

Wie bereits gesagt, strebt der Flutlichttunnel durch die gesamte Textkammer und bildet dadurch auf jeden Fall schon mal einen netten optischen Effekt. Als Rätselement ist er aber ebenfalls interessant. Ihr selbst könnt in den Lichtstrahl hineinspringen und werdet dann von ihm mitgetragen, auch über Abgründe hinweg. So stellt ein Flutlichttunnel oftmals die einzige Möglichkeit dar, entfernte Plattformen zu erreichen. Auch Würfel und Gel lassen sich im Flutlichttunnel transportieren, ebenso besteht die Möglichkeit, Geschütztürme mit Hilfe des Flutlichttunnels in die Luft zu entheben und dadurch unschädlich zu machen. Ein Schalter kann bewirken, dass der Flutlichttunnel seine Richtung ändert - optisch erkennt man das leicht daran, dass er sich von blau in orange umfärbt. Mit dem *Hammer*-Editor ist es außerdem möglich, die Geschwindigkeit des Flutlichttunnels auf Knopfdruck anzupassen - dieser Trick wird zwar im offiziellen Spiel nicht verwendet, darüber aber in der spielenswerten Custom Map *Impetuosity* (Map Check in Aus-

gabe 1): Hier muss der eine Spieler den Flutlichttunnel immer wieder beschleunigen und abbremsen, damit der andere Spieler auf seinem Flug über ein Säurebecken nicht von Brechern zermalmt wird.

Es ist übrigens auch möglich, dass ein Flutlichttunnel sich selbst kreuzt. Ist das der Fall, wird das fliegende Objekt an der Kreuzung zwangsabgelenkt, was ihr als Spieler nur verhindern könnt, indem ihr kräftig dagegen steuert. Sind in einer Testkammer hingegen zwei verschiedene voneinander unabhängige Flutlichttunnel vorhanden, solltet ihr es tunlichst vermeiden, diese ineinander zu leiten. Die Mischung färbt sich pink, allerdings stürzt das Spiel ab, wenn ihr in diesen Doppel-Flutlichttunnel hineinspringt. Das Hauptspiel ist so gestaltet, dass dieser Fall gar nicht eintreten kann, aber in Custom Maps müsst ihr selbst aufpassen, da nicht jeder Map-Bastler alle Eventualitäten bedacht hat.



Absturzgefahr: In einen pinken Doppel-Flutlichttunnel solltet ihr lieber nicht rein springen.

# Konsolenbefehle

In dieser Ausgabe möchten wir euch eine Auswahl an Konsolenbefehlen vorstellen. Dabei möchten wir unterstreichen, dass unsere Auswahl nicht einmal ansatzweise komplett ist - es gibt einfach viel zu viele mögliche Konsolenbefehle! Klar könnten wir eine seitenlange kommentarlose Kompletlliste abdrucken, aber was würde das bringen? Wir haben stattdessen die Befehle herausgepickt, die wir persönlich als interessant und nützlich ansehen, und diese stellen wir euch mit Anwendungsbeispielen etwas ausführlicher vor.

Bevor ihr Konsolenbefehle nutzen könnt, müsst ihr die Entwicklerkonsole aktivieren. Das geht in den Optionen unter „Tastatur / Maus“. Standardmäßig liegt die Entwicklerkonsole nun auf der Taste mit der Tilde (das ist dieses Zeichen: ~), aber es empfiehlt sich, sie auf eine leichter zu merkende Taste zu legen. Bei uns liegt die Konsole beispielsweise auf dem Buchstaben „K“ wie „Konsole“.

Einige Konsolenbefehle setzen voraus, dass ihr vorab Cheats aktiviert, das geht mit dem Befehl `sv_cheats 1`. (Umgekehrt würde `sv_cheats 0` die Cheats auch wieder deaktivieren.) „Cheats“ ist das englische Wort für „Betrug“, und tatsächlich könnt ihr euch mit manchen Cheats das Leben leicht machen und schwierige Stellen des Spiels einfach überfliegen. Bedenkt aber, dass ihr dabei in erster Linie euch selbst betrügt. Außerdem solltet ihr wissen, dass das Hauptspiel keine Errungenschaften vergibt, wenn es erkennt, dass Cheats aktiviert sind.

Einer der tatsächlich betrügerischsten Cheats ist `noclip`. Er schaltet die Kollisionsabfrage aus, so dass ihr kreuz und quer durch den Raum und sogar durch Wände durch fliegen könnt. Wenn ihr zusätzlich auch den Befehl `god` aktiviert, seid ihr wirklich fast ein Gott, da ihr dann auch unsterblich seid: Ihr könnt durch Säure und Laserfelder durchfliegen oder euch ins Kreuzfeuer der Geschütztürme stellen, ohne dass sich eure Gesundheit dafür interessiert. Wir persönlich benutzen „noclip“ im ernsthaften Spiel nicht - wenn allerdings bei einer umfangreichen Co-op-Custom Map plötzlich mittendrin die Verbindung „tschüss“ sagt, dann nut-



Vorbereitung: In den Optionen muss die Entwicklerkonsole zuerst aktiviert werden.



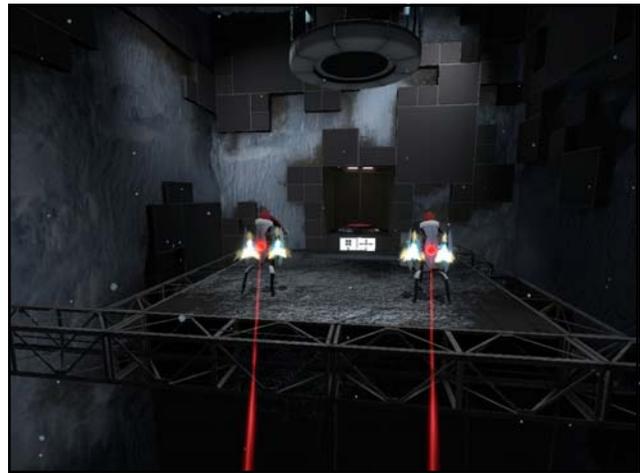
Portale auf unportalbaren Flächen? Ja, das geht! Der Befehl `sv_portal_placement_never_fail 1` macht's möglich.

zen wir Cheats, um den Stand vor der Zwangstrennung schnell wieder herzustellen. Dazu kann auch der Befehl `sv_portal_placement_never_fail 1` nützlich sein, welcher das Platzieren von Portalen an jeder beliebigen Stelle erlaubt, also auch dort, wo es eigentlich nicht gehen sollte. (Der gleiche Befehl mit einer „0“ statt einer „1“ entzieht euch dieses Privileg wieder.) Und wenn mal ein Würfel zu wenig da ist, dann könnt ihr mittels `ent_create_portal_weighted_cube` einen solchen herzaubern. Soll's stattdessen lieber eine Kugel sein, dann verwendet „sphere“ statt „cube“.

So weit, so unfair. Zumindest „noclip“ hat aber auch eine faire Daseinsberechtigung, beispielsweise wenn ihr Screenshots anfertigen wollt und dazu an einen schwer oder gar nicht zugänglichen Aufnahmeort gelangen wollt. Ein Beispiel? Schaut euch einfach den Screenshot aus der in diesem Heft getesteten Map *Weighted Wonderland* (rechts oben) an! Ebenfalls nützlich für Screenshots ist außerdem der Befehl `crosshair 0`, welcher das Fadenkreuz ausblendet (mit „1“ statt „0“ erhaltet ihr es zurück) sowie der Befehl `r_drawviewmodel 0`, welcher gleich die ganze Portal Gun optisch verschwinden lässt (auch das lässt sich natürlich mit „1“ statt „0“ rückgängig machen).

Auch für Map-Bastler können Cheats nützlich sein, und wenn es nur um schnelle Tests geht. Was aber, wenn ihr eine Co-op-Map im Alleingang testen wollt? In der *Perpetual Testing Initiative* kein Problem, aber wie sieht's mit *Hammer*-Maps aus? Nun, es gibt den nützlichen Befehl `ss_map Map-Name`. Statt „Map-Name“ müsst ihr den Dateinamen der Map eingeben, allerdings ohne „.bsp“, also beispielsweise „ss\_map mp\_coop\_test“, um die Map „mp\_coop\_test.bsp“ zu starten. Die Map wird nun im Split-Screen-Modus gestartet - oben seht ihr Atlas, unten P-Body. Um auszuwählen, welcher der beiden Bots gesteuert werden soll, nutzt den Befehl `in_forceuser 0` für Atlas bzw. `in_forceuser 1` für P-Body.

Bleiben wir doch beim Co-op-Modus! Was ist nämlich, wenn ihr euch nicht einig werden könnt, wer welchen Bot steuert, weil ihr beide große Fans von Atlas seid und P-Body nicht ausstehen könnt? In diesem Fall könnte der



Feuer frei! Ohne **noclip** und **god** hätten wir weder diesen Punkt erreicht noch die Aufnahme überlebt.



Ein Eggbot kommt selten allein: Dass beide Spieler P-Body steuern, ist per Cheat machbar.

Spieler von P-Body einfach den Befehl `setmodel player/ballbot/ballbot` verwenden, um sich in Atlas zu verwandeln, dann laufen eben zwei Atlasse durch die Map. Umgekehrt würde `setmodel player/eggbot/eggbot` eure Spielfigur in den mechanischen Eierkopf P-Body verwandeln.

Eine weitere optische Anpassung findet durch den Befehl `thirdperson` statt. Wie der Name schon vermuten lässt, schaltet ihr hiermit euer Spiel in die Third-Person-Ansicht um, seht also eure Spielfigur auf dem Bildschirm. Wer lieber so spielt, der soll das ruhig tun, warum auch nicht? Wer allerdings von Anfang an die Ego-Perspektive gewöhnt ist, die Third-Person-Ansicht jetzt mal zum Spaß ausprobieren hat, aber dann doch lieber wieder in die

gewohnte Ego-Perspektive zurückwechseln möchte, der verwendet logischerweise den Befehl `firstperson`. Damit sind alle Probleme gelöst!

Zuletzt ein tödlicher Befehl: Gebt ihr `kill` ein, stirbt eure Spielfigur und ihr müsst am letzten Speicherpunkt neu starten. Wozu das gut ist? Nun, vor allem in manchen Custom Maps ist es leider möglich, dass man irgendwo feststeht und nicht mehr wegkommt, weil der Ersteller eine bestimmte Eventualität nicht bedacht hat. Oft ist dann auch keine Säure und kein Laserfeld für einen „legalen“ Freitod in Reichweite. Wer sich dann zu fein ist, um sich mit „noclip“ aus der ausweglosen Situation zu befreien, der verwendet als Kompromiss den „kill“-Befehl.

Das war's! Natürlich gibt es noch weitere Konsolenbefehle, aber die hier vorgestellten sind die nützlichsten. Sie helfen euch beim Testen von Maps und beim Erstellen von Screenshots, ermöglichen gnadenloses Schummeln oder eben einfach optische Spielereien. Also



Spielfigur auf dem Bildschirm: Per `thirdperson` schaltet ihr in die Third-Person-Ansicht um.

merkt sie euch - wer weiß, wann ihr sie gebrauchen könnt! Zum Abschluss haben wir noch einmal alle Befehle aus diesem Artikel in einer übersichtlichen Tabelle zusammengefasst. Bitte schön! Viel Spaß beim Cheaten, ob nun in betrügerischer Absicht oder nicht!

## Nützliche Konsolenbefehle im Überblick

Befehl	Funktion
<code>sv_cheats #</code>	Cheats aktivieren (1) oder deaktivieren (0)
<code>noclip</code>	Kollisionsabfrage ausschalten
<code>god</code>	Unverwundbarkeit
<code>sv_portal_placement_never_fail #</code>	Portale überall platzierbar: Aktivieren (1) oder deaktivieren (0)
<code>ent_create_portal_weighted_cube</code>	Speicherkubus erscheinen lassen
<code>ent_create_portal_weighted_sphere</code>	Kugel erscheinen lassen
<code>crosshair #</code>	Fadenkreuz ausblenden (0) oder einblenden (1)
<code>r_drawviewmodel #</code>	Portal Gun ausblenden (0) oder einblenden (1)
<code>changelevel Map-Name</code>	Startet die Map „Map-Name.bsp“
<code>ss_map Map-Name</code>	Startet die Co-op-Map „Map-Name.bsp“ im Split-Screen-Modus
<code>in_forceuser #</code>	Steuerung von Atlas (0) oder P-Body (1)
<code>setmodel player/ballbot/ballbot</code>	Spielfigur ist Atlas
<code>setmodel player/eggbot/eggbot</code>	Spielfigur ist P-Body
<code>thirdperson</code>	Third-Person-Ansicht aktivieren
<code>firstperson</code>	Ego-Perspektive aktivieren
<code>kill</code>	Spielfigur töten

# Portal ist überall - Teil 4

Weil's letztes Mal so schön war, hier noch einmal eine Portion *Portal*-Anspielungen! Dabei spielen Games diesmal nur eine untergeordnete Rolle - wir sind auch im Internet und im Fernsehen fündig geworden. Dabei beweist eins der TV-Fundstücke sogar, dass Zeitreisen möglich sind. Oder sollte es sich etwa nur um einen Zufall handeln? Urteilt selbst! Viel Spaß!



Fanart von Sand-Crystal

## World of Warcraft

Das mehr als erfolgreiche MMORPG *World of Warcraft* ist nun schon zum zweiten Mal zu Gast in dieser Rubrik. Nachdem wir bereits in Ausgabe 3 einem Begleiterkubus in Azeroth auf die Schliche gekommen sind, ist diese Anspielung nun deutlich einfacher zu finden: Ihr müsst einfach nur einen Schokoladenkuchen backen. Dafür erhaltet ihr dann eine Errungenschaft mit dem Namen *The Cake Is Not A Lie*. (Also, die diversen Spiele werden sich wohl auch nie einig, ob der Kuchen nun eine Lüge ist oder nicht! ^^)



## Alice: Madness Returns

In dem etwas abgedrehten *Alice im Wunderland*-Jump'n'Run *Alice: Madness Returns* gibt es in einem Level mehrere würfelförmige Plattformen, die mit ihrem Herzchen-Motiv mehr als nur ein bisschen an Begleiterkuben erinnern. Mehrere Webseiten werten dies als eine *Portal*-Anspielung, und dieser Screenshot sieht zugegeben mehr als eindeutig aus - dennoch könnte es auch ein Zufall sein. Immerhin befinden wir uns hier im Reich der Herzkönigin, wo generell Herzen dominieren. Dass sie auch auf den Plattformen zu sehen sind, verwundert wohl kaum. Also, wer hier eine *Portal*-Anspielung sehen will, darf das gern tun - dass es wirklich eine ist, können wir allerdings nicht garantieren.



Das Schloss der Herzkönigin aus *Alice: Madness Returns*. • Bildquelle: Offizielles Artwork



## Cleverbot

Die Seite [www.cleverbot.com](http://www.cleverbot.com) bietet, wie man der URL bereits entnehmen kann, einen cleveren Bot. Ihr könnt hier mit einem Script chatten und erhaltet sogar größtenteils durchaus vernünftige Antworten. Klar merkt man, dass kein Mensch am anderen Ende sitzt, dennoch ist es erstaunlich, wie gut der Bot teilweise reagieren kann. Am meisten überrascht hat uns allerdings der folgende Dialog, den wir tatsächlich selbst erlebt haben. Im Screenshot links lest ihr das Original, hier die Übersetzung:

Wir: Was ist mit dem Kuchen?  
 Bot: Der Kuchen ist eine Lüge.  
 Wir: Warum?  
 Bot: Weil GlaDos das gesagt hat.

Der *Cleverbot* kann also nicht nur clever antworten, er kennt sogar *Portal*! Über den kleinen Schreibfehler bei „GLaDOS“ sehen wir mal hinweg.

## Chowder

*Chowder* ist eine Zeichentrickserie über einen Jungen, der Koch werden möchte. Erdacht wurde der Cartoon von C. H. Greenblatt, welcher zuvor an den Drehbüchern zu *SpongeBob Schwammkopf* mitwirkte - und in der Serie wird sogar *Portal* zitiert! In der Episode *My Big Fat Stinky Wedding* (deutsch: *Die arrangierte Hochzeit*) wird Chowder von der Hochzeit seines besten Freundes eingeladen. Daraufhin beschwert er sich u.a. darüber, dass ihm Kuchen versprochen wurde - und dass der Kuchen eine Lüge war!



„But ... But I was promised cake! The cake was a lie!“



## All in the Family

Die amerikanische Comedyserie *All in the Family* hat bereits in den 70er Jahren *Portal* zitiert. Gibt's das? Das gibt's! In der Episode *Archie Feels Left Up* von 1974 will Hauptcharakter Archie Bunker nicht glauben, dass er bereits 50 Jahre alt ist. Auf die Frage, wie sie darauf kommt, antwortet seine Frau Edith, dass das so auf dem Kuchen steht. Darauf antwortet Archie wütend: „Well, I tell you, that the cake is a lie!“

Also, entweder die damaligen Drehbuch-Autoren konnten in die Zukunft schauen oder es handelt sich hierbei nur einem gewaltigen Zufall. Wir tippen natürlich auf zweitgenanntes, wenngleich der Zufall wirklich beachtlich ist. Und was lernen wir daraus? Ganz klar: *Portal* ist seiner Zeit einfach voraus!

## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

Das Jahr geht zu Ende. Passend zum Jahreswechsel präsentieren wir euch im nächsten Heft einen kleinen Rückblick auf das *Portal*-Jahr 2012 und lassen noch einmal Veröffentlichungen wie *Mari0* oder die *Perpetual Testing Initiative* Revue passieren. Fest steht: 2012 war ein sehr gutes Jahr für *Portal*-Fans - ob 2013 das noch toppen kann? Wir hoffen es auf jeden Fall!

Und auf jeden Fall wird auch das *Portal*-Magazin nächstes Jahr weiter erscheinen, voll mit Mod-Tests, Map Checks, dem Spotlight on Testelement und sicher auch vielen weiteren Überraschungen, von denen wir zum jetzigen Zeitpunkt selbst noch nichts ahnen. Die Zukunft wird es zeigen, wir sind gespannt!

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!**



Erscheinungstermin:

# Januar 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](http://www.valvesoftware.com)

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

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

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

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