

# PORTAL MAGAZIN

DAS ONLINE-MAGAZIN FÜR PORTAL-FANS

Weihnachtsausgabe



ALLE JAHRE WIEDER: WINTER  
UND WEIHNACHT AUF STEAM

AUF INS MULTIVERSE!

ENDLICH WIEDER DABEI:  
DIE MAPS DER REDAKTION

DAS LEBEN IST EIN SPIEL:  
ANIMAL CROSSING

WHEATLEYS WEIHNACHTSFAKTEN

AUSGABE 21  
DEZEMBER 2013

*„Und ... vierzig Marzipankartoffeln! Das ist echt peinlich. Klar, es sind noch Kinder ...“*

„... aber wirklich genial war das nicht.“

Dafür aber lecker! Also, legt euch Marzipankartoffeln, Dominosteine, Spekulatius und andere Weihnachtsleckereien bereit, und dann hinein in die vorweihnachtliche Lesestunde!

In diesem Sinne:

### **Willkommen zur 21. Ausgabe des Portal-Magazins!**

Diese Ausgabe kommt leider ein paar Tage zu spät, aber so ist zumindest auch die Wartezeit bis Weihnachten nicht mehr allzu lang - oder bis zum Steam Winter Sale, wenn ihr lieber zocken als feiern wollt! Dazu passend präsentieren wir euch in diesem Heft eine kleine Auswahl winterlichen Momente in *Steam*-Spielen und werfen einen Blick zurück auf die Winter Sales der vergangenen Jahre. Wheatley hat

euch außerdem einige unglaubliche Weihnachtsfakten mitgebracht.

Es gibt allerdings auch unweihnachtliche Themen in diesem Heft, beispielsweise stellen wir euch seit langer Zeit mal wieder unsere eigenen Maps vor. Und im Blick über den Tellerand geht es diesmal um *Animal Crossing*.

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: Winter auf Steam** 4

Alle Jahre wieder wird es Winter - auch auf *Steam*! Wir stellen euch winterliche Momente aus verschiedene *Steam*-Spielen vor und lassen den Winter Sale Revue passieren.

**Map Check:**

***The Winter Testing Initiative*** 9

„Last Minute“ noch ins Heft gekommen: Die dies-jährige Weihnachts-Map mit vier von fünf guten Testkammern.

**Map Check: *Into the Multiverse*** 12

Ein interessantes Map Pack mit Story und sieben Maps - von denen wir drei getestet haben!

**Workshop-Testecke** 16

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

**Special: Die Maps der Redaktion** 17

Nach langer Zeit präsentieren wir euch wieder einmal unsere Eigenkreationen aus *Hammer* und *PTI* - dreiste Eigenwerbung! ^^

**Mod-Test: *Portal Unity*** 20

Ein blauer Mod, der gut anfängt und dann immer schlechter wird.

**Special: *BEE 2 Update*** 22

Es gibt wieder neue Items. Wir stellen sie vor!

**Spotlight on Testelement: Der Kuchen** 24

Kann man den Kuchen als Testelement zählen? Klar, immerhin passen Backwerke ohnehin gut zur Weihnachtszeit!

**Blick über den Tellerrand** 27

Die kultige Lebenssimulation *Animal Crossing* wollten wir euch schon länger einmal vorstellen. Diesen Monat ist es endlich so weit!

**Portal-Kalender 2014** 30

Zum Ausdrucken und an die Wand hängen.

**Wheatleys unnützes Wissen** 31

Wir lösen uns einmal von *Portal*, stattdessen gibt es sinnlose Fakten über das Fest der Liebe.

**Comic: *Pikachu's Winter Vacation*** 32

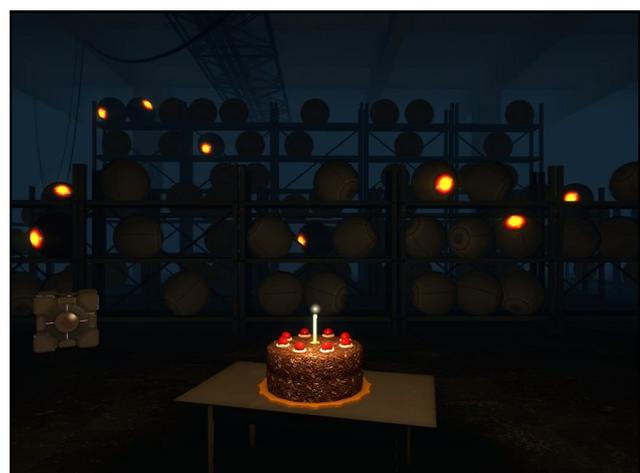
Als kleine Leseprobe präsentieren wir euch die ersten drei Seiten von *Pikachu's Winter Vacation*. Den vollständigen Anime-Comic findet ihr im PWL-Adventskalender.



Die *Office*-Map aus *Counter-Strike* ist nur ein winterlicher Moment in *Steam*-Spielen - wir stellen euch noch weitere vor und werfen außerdem einen Blick auf vergangene Winter Sales. → **Seite 4**



Jauchzet, frohlocket: Die Weihnachts-Map *The Winter Testing Initiative* hat es ganz knapp noch ins Heft geschafft und bietet zu 80 % winterlichen Testspaß. → **Seite 9**



Der Kuchen ist eine Lüge: Das kultige Backwerk ist ungelogen unser Thema bei der vorerst letzten regulären Folge des Spotlight on Testelement. Guten Appetit! → **Seite 24**

# Winter auf Steam



Alle Jahre wieder: Schnee fällt vom Himmel, Tannenbäume leuchten im Kerzenschein, der Duft von Glühwein und Lebkuchen zieht durch die Straßen - es wird Weihnachten! Die festliche Zeit hält auch in so manchen Games Einzug. Sofern wir von Custom Maps wie *Weighted Wonderland* (Ausgabe 11) absehen, kann *Portal* leider nicht mit winterlicher Atmosphäre dienen, wir haben aber einige andere weihnachtliche Beispiele aus verschiedenen *Steam*-Spielen herausgesucht. Natürlich ist die Liste sehr weit entfernt von Vollständigkeit, sondern lediglich eine kleine Auswahl, und immerhin: Zwar nicht *Portal*, aber ein Valve-Spiel ist dabei!



## Counter-Strike

Der Kult-Shooter *Counter-Strike* ist das erwähnte Valve-Beispiel unter unseren winterlichen Spielen. Wir spielen auf die offizielle Map *Office an*, die es seit dem ersten Teil in jedem neuen *Counter-Strike* gibt, auch im aktuellen *Counter-Strike: Global Office*. Es handelt sich um ein Geschäftsviertel, das sich unter einer weißen Schneedecke vor euch präsentiert. Viel Zeit für Besinnlichkeit bleibt allerdings nicht, denn wie es für dieses Spiel üblich ist, tobt eine wilde Schießerei. Solltet ihr trotzdem ein wenig Zeit zum Verschnaufen finden, könnt ihr versuchen, 14 Fensterscheiben zu zerschlagen, das bringt euch die Errungenschaft *Fenster-Vandale* ein.



Lasst euch nicht vom Schneemann beirren: Auf *Office* herrscht alles andere als Weihnachtsidylle!



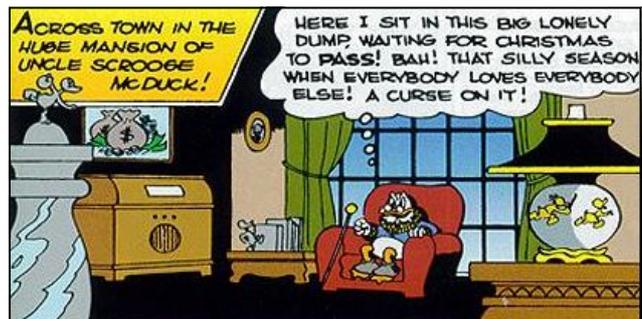
## Toki Tori

*Toki Tori* ist sonst eigentlich immer unser Paradebeispiel für Osterspiele. Startet ihr das Game allerdings im Dezember, liegt in den Levels des Wasserfall-Waldes Schnee. Dabei handelt es sich nicht nur um eine optische Anpassung, nein, ihr habt zudem die Möglichkeit, eine spezielle Winter-Errungenschaft zu erhalten: Für *Catch A Cold* gilt es, zehn bestimmte Schneeflocken aufzufangen, bevor sie wieder schmelzen.

## Duck Tales Remastered

Zugegeben, hier schummeln wir ein wenig: Zwar gibt es in *Duck Tales Remastered* einen schneebedeckten Level, dabei handelt es sich allerdings um den Himalaya, und auf dessen Gipfeln liegt bekanntlich das ganze Jahr über Schnee. Egal, wir wollen nicht kleinlich sein!

Wusstet ihr übrigens, dass Onkel Dagobert überhaupt eine Disney-Figur mit weihnachtlichen Wurzeln ist? Seinen ersten Auftritt feierte er 1947 in der Geschichte *Die Mutprobe* (*Christmas on Bear Mountain*) von Meister Carl Barks. Darin lädt Onkel Dagobert seinen Neffen Donald ein, in seiner Berghütte Weihnachten zu feiern. Das hat freilich nichts mit Großzügigkeit zu tun, im Gegenteil, Dagobert möchte Donalds Mut testen. Aus diesem Grund schleicht er sich als Bär verkleidet ins Haus, doch er weiß nicht, dass vor ihm bereits ein echter Bär ins Haus eingedrungen ist. Im englischen Original heißt Onkel Dagobert übrigens Scrooge McDuck, benannt nach Ebenezer Scrooge aus Charles Dickens' berühmter Weihnachtsgeschichte.



Historisches Comic-Panel: Onkel Dagoberts erster Auftritt in der Weihnachtsgeschichte *Die Mutprobe*.

## Train Simulator 2014

Schon wieder Winter? War das nicht erst letztes Jahr? Die Bahn ist jedes Jahr aufs Neue überrascht von den unvorhergesehenen Kälteeinbrüchen, die Folge sind Verspätungen und Zugausfälle. Standet ihr auch schon mal an einem eisigen Bahnsteig und habt über verspätete Züge geflucht? Ja? Dann macht es doch erst mal besser - *Train Simulator 2014* gibt euch die Möglichkeit dazu! Das Spiel simuliert den Beruf des Lokführers, und das Wetter könnt ihr beliebig selbst einstellen, auch tiefster Winter ist möglich. Gute Fahrt!

## Beat Hazard

*Jingle Bells, Last Christmas, Here Comes Santa Claus, Let It Snow* - alle Jahre wieder bombardieren uns die Radiosender mit Weihnachtsliedern. Das mag sicher viele weihnachtlich gesinnte Menschen erfreuen, andere wiederum haben Schwierigkeiten, diese Zeit zu überstehen, und genau darauf zielt die vierteilige Errungenschaft *Survive Christmas* ab: Ihr müsst über fünf, zehn, fünfzehn oder gar zwanzig Minuten im Endlos-Modus überleben, wobei im Hintergrund ein Weihnachts-Radiosender laufen muss. Nach einiger Zeit fällt es allerdings kaum noch ins Gewicht, ob *Stille Nacht* läuft oder nicht, wenn euch Massen von kleinen Raumschiffen um die Ohren schwirren.



## NiGHTS into Dreams

Letztes Jahr wurde der Sega-Klassiker *NiGHTS into Dreams* für *Steam* neu aufgelegt. Ursprünglich erschien das Spiel 1996 für den Sega Saturn, und damals erschien als eine Art Werbegeschenk auch eine Special Edition des Spiels mit dem Namen *Christmas NiGHTS*. Mit leicht geänderter Hintergrund-Story könnt ihr den gesamten ersten Abschnitt *Spring Valley* zocken, wobei der Frühling dem Winter gewichen ist. Jeder Winkel der Welt ist weihnachtlich gestaltet, und selbst NiGHTS selbst trägt ein rotes Weihnachtsmann-Kostüm.



## Dungeon Defenders

*Dungeon Defenders* ist eins der Spiele, die mit nicht gerade wenigen DLCs aufwarten können, und einer davon heißt *Etherian Holiday Extravaganza*. Dieser Zusatzinhalt bietet euch nicht nur vier weihnachtliche Charakter-Outfits (ihr könnt als Weihnachtsmann, Weihnachtsfrau, Weihnachtselfe oder Rentier Rudolph antreten), sondern auch eine Arena in Form einer Weihnachtsstadt. Schnee befindet sich dort zwar nur noch in Restbeständen, dafür steht aber an jeder Straßenecke ein geschmückter Weihnachtsbaum, alternativ auch mal ein Nussknacker oder eine riesige Zuckerstange. Friedlich Weihnachten feiern ist allerdings erst angesagt, nachdem ihr alle Eindringlinge zurückgeschlagen habt, und dazu zählt auch das Besiegen eines gemeinen Schneemanns. Der heißt zwar nicht Arktos, ist hier aber trotzdem der Endboss.



# Steam Winter Sale

Ähnlich, wie es jedes Jahr einen *Steam Summer Sale* gibt, existiert in der kalten Jahreszeit auch als Gegenstück dazu alle Jahre wieder der *Steam Winter Sale*.

## The Great Gift Pile



Der *Steam Winter Sale* wurde vor zwei Jahren, in der Adventszeit 2011, ins Leben gerufen und startete damals am 19. Dezember. Jeden Tag bis einschließlich Silvester wurden *Steam*-weit insgesamt sechs neue Errungenschaften in verschiedene Games implementiert, die thematisch alle mehr oder weniger an den Themen „Weihnachten“ oder zumindest „Winter“ kratzten. *Portal* oder *Portal 2* war leider an keinem Tag dabei, aber aus dieser Aktion stammt beispielsweise die weiter vorne erwähnte *Toki Toki*-Errungenschaft *Catch A Cold*. Weitere Beispiele: In *Audiosurf* müsst ihr für *Candy Stripe* aus bunten Blöcken eine Zuckerstange nachbilden, für *The Golden Gift!* in *Super Meat Boy* gilt es, alle Level des mit Sägeblättern (und Schneeflocken) vollgestopften Abschnitts *The Kids Xmas* am Stück durchzuspielen, und wenn ihr in *Universe Sandbox* die Erde weit genug von der Sonne wegzieht, beschwört ihr eine globale Kältewelle herauf und erhaltet die Errungenschaft *Snowball Earth*. Abhängig von der Anzahl der Achievements, die ihr letzten Endes gesammelt habt (möglich waren insgesamt 78 Stück), erhaltet ihr ein Abzeichen mit mehr oder weniger Päckchen. Außerdem war jede Errungenschaft eine Chance in der großen Verlosung. Der unfassbare Hauptpreis: Eine komplette Sammlung aller *Steam*-Spiele!

## Steam Holiday Sale 2012



Wie schon der *Summer Sale*, nahm auch der *Winter Sale* im Lauf der Jahre an Qualität ab: Sonderangebote gab es 2012 nach wie vor, eine große Gewinnspiel-Aktion mit vielen neuen Errungenschaften bekamen wir aber leider kein zweites Mal geboten. Lediglich *Steam* selbst wurde mit sechs Errungenschaften bedacht, für die ihr euch etwa vom Handy aus einloggen (*Shopping Trip*) oder einem Freund ein Weihnachtsgeschenk kaufen (*The Holiday*



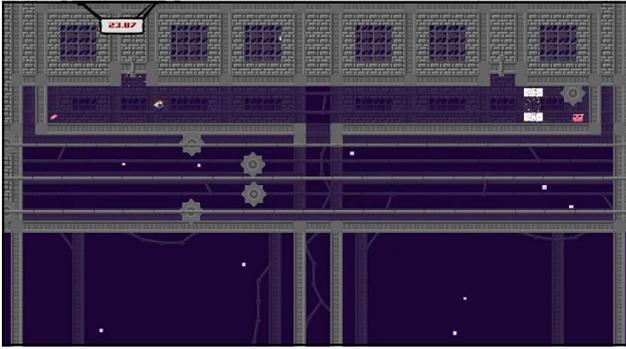
Was für ein Geschenkehaufen: Das offizielle Titelbild des *Great Gift Pile* 2011.



Lust auf Zuckerstangen? In *Audiosurf* könnt ihr eine solche herstellen, indem ihr rote und weiße Blöcke abwechselnd hintereinander setzt.



Sterne der heiligen Nacht: Eine Eiszeit zu produzieren, ist in *Universe Sandbox* ein Achievement wert.



Wenn Sägeblätter Weihnachten bedeuten, dann bietet auch *Super Meat Boy* eine Weihnachtswelt.

*Spirit*) müsst. Für das Sammeln aller sechs Achievements bekommt ihr am Ende ein kleines Tannenbaum-Abzeichen für euer Profil, mehr nicht. Zwar ein nettes Sammlerstück, aber da ist uns ein echter Weihnachtsbaum dann doch lieber!

Ob es auch 2013 wieder einen *Winter Sale* geben wird, bleibt abzuwarten. Angekündigt ist bislang nichts, wir gehen aber stark davon aus. Details sind allerdings freilich noch nicht bekannt.



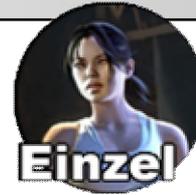
Leider ohne großes Gewinnspiel: Der *Holiday Sale* 2012 fand vom 20.12. bis 5.1. statt.

>>> Seitenfüller



Einsendung unseres Forum-Users **Rusty Pete** für unseren letztjährigen Adventskalender. Seinen Angaben zufolge entstand das Bild mit *Garry's Mod*.

# The Winter Testing Initiative



von **tmast98** und vielen Helfern

Download: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=201755717>



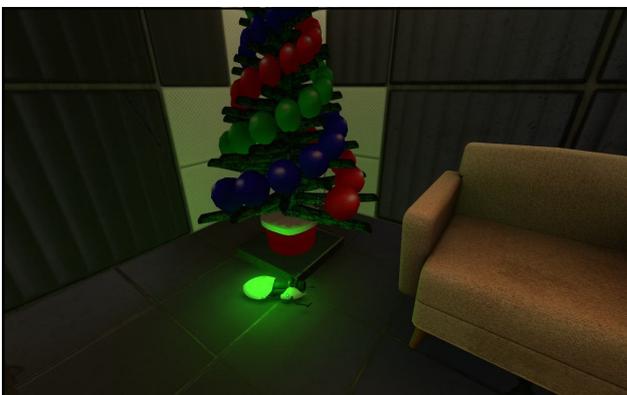
Gut, dass sich unsere Weihnachtsausgabe um rund zwei Wochen verschoben hat! So hatten wir zumindest noch die Gelegenheit, „last minute“ die diesjährige Weihnachts-Map *The Winter Testing Initiative* ins Heft aufzunehmen. Sie wurde am 7. Dezember (eine Woche nach der geplanten Veröffentlichung unseres Heftes) in den Workshop hochgeladen und ist eine Co-Produktion der Mapper **tmast98**, **DaMaGepy**, **Josepezdj** und **PortalPlayer** sowie einigen weiteren Helfern beim Modeling - große Namen finden sich in der Mitarbeiterliste, groß sind daher auch die Erwartungen an das Projekt.

Zumindest im Hinblick auf die Atmosphäre macht die Map eigentlich alles richtig. Die Winterstimmung kommt sehr gut rüber, was schon damit beginnt, dass ihr eure Portal Gun offenbar als Weihnachtsgeschenk erhaltet - zumindest liegt sie am Anfang unter dem Tannenbaum! Überhaupt sind Christbäume hier allgegenwärtig: Zwar nicht in den eigentlichen Testkammern, wohl aber in jedem Zwischenraum steht mindestens eine geschmückte Tanne herum, und hier und da lässt sich auch der eine oder andere von ihnen in einem Überwa-

## Infokasten

Optik-Wertung:	10 / 10
Thema:	Clean / Special
Custom-Elemente:	ja (Design)
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	ansteigend
Spieldauer:	mittel - lang

chungsraum erspicken. Die Weihnachtsbäume sind aber nicht das einzige optische Detail: Das Piktogramm auf den Türen trägt eine kleine Nikolaus-Mütze, die Emanzipationsgrills kommen in einem eisblauen Schneekristall-Design daher und auf den Speicherkuben ist anstelle des Aperture-Logos ein kleines Geschenk abgebildet. Vor allem aber fällt auf, dass die Testkammern zu weiten Teilen über keine Decke verfügen. Das gibt euch nicht nur die Möglichkeit, einen Blick in einen verträumten Winterwald zu erhaschen, sondern sorgt auch dafür, dass es von oben in die Testkammer hinein schneit - und dass weißer Schnee eine hervorragende Portalfläche abgibt, darauf



Weihnachtsgeschenk nach unserem Geschmack: Unter dem Christbaum liegt eine Portal Gun!



Blick in die erste Testkammer: Aufgrund der fehlenden Decke sehen wir einen Winterwald.



Testkammer 2 hat mit Lichtbrücken zu tun. Beachtet hier das leicht bearbeitete Piktogramm!



Das Ziel in greifbarer Nähe! Wenn du nur nicht dieser eiskalte Emanzipationsgrill wäre ...

muss man auch erst mal kommen!

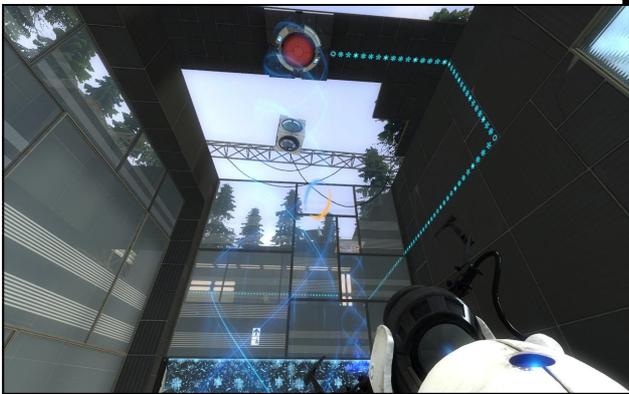
Map, und so müssen wir darauf verzichten.

Wir dürfen aber nicht nur die Atmosphäre bewerten, sondern auch und sogar in erster Linie den spielerischen Aspekt. Hierzu ist vorab zu sagen, dass es schwierig ist, eine große Map fair als Gesamtwerk zu bewerten, wenn einen gerade der letzte Teil sehr aufregt und daher auch einen bitteren Nachgeschmack hinterlässt. Wir haben uns schließlich entschieden, den eigentlich logischsten Weg zu gehen: Die Map besteht aus fünf Testkammern, von denen uns die ersten vier sehr gut gefallen haben, die fünfte jedoch überhaupt nicht. Daher gibt es jeweils einen Punkt für die ersten vier Testkammern, den fünften Punkt für die fünfte Testkammern behalten wir aber ein. Eigentlich würden wir stattdessen gern einen fünften Punkt für die Atmosphäre und überhaupt für die Idee vergeben, aber The Winter Testing Initiative ist nun einmal definitiv keine 5-Punkte-

Prinzipiell sind die fünf Testkammern erfreulich vielfältig und der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich ansteigend. Abgesehen von den Gelen tauchen alle offiziellen Testelemente des Hauptspiels mindestens einmal auf, wobei ein leichter Schwerpunkt auf Lasern liegt. Schön ist auch, dass es ein Wiedersehen mit den Weihnachts-Geschütztürmen aus *Weighted Wonderland* (Ausgabe 11) gibt: Sie versperren euch in Testkammer das Weiterkommen, und es gehört einiges an Einfallsreichtum dazu, sie aus dem Weg zu räumen - wir mögen es!



Was ist es nun aber, woran es bei Testkammer 5 scheitert? Es ist nicht die Tatsache, dass wir gar nicht selbst auf die Lösung gekommen sind, sondern stattdessen in einem Lösungsvideo spicken mussten - die Map



Sind wir hier bei Wheatley? Ein Schalter an der Decke, wo es keine Decke gibt, ist eine Leistung.



Sie sind wieder da: Wie zu erwarten, sind die süßen Weihnachts-Geschützis nicht allzu gut drauf.



Frostige Kälte: Zwischen Testkammer 3 und 4 erwartet euch eine kleine Überraschung.



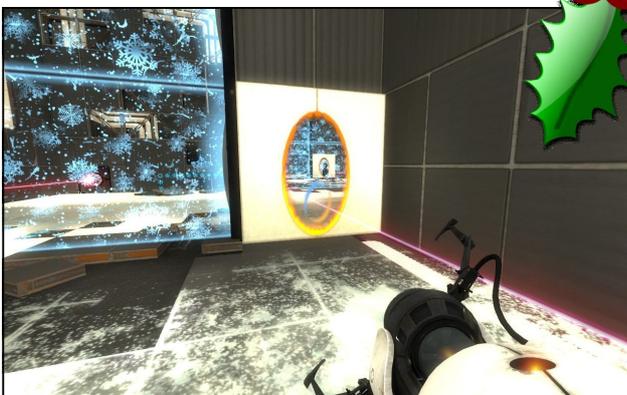
Weihnachten für Wissenschaftler: Auch in diesem Überwachungsraum steht ein Christbaum.

kann ja nichts dafür, wenn wir zu blöd sind! Wofür die Map allerdings sehr wohl etwas kann, sind die von uns so verhassten Geschicklichkeitseinlagen: Es gehört schon sehr viel Übung dazu, um von einer Erhöhung in ein Portal zu springen, beim Herausfliegen zur richtigen Seite zu steuern und so auf einer Lichtbrücke zu landen - nach dem geschätzt zehnten Fehlversuch war „noclip“ an! Dass man einen Entmutigungs-Umlenkungswürfel blind ausrichten muss, um erst später den Laser hinein zu leiten, klingt in der Theorie nach einer spannenden Idee, sorgt aber in der Praxis für weiteren Frust, wenn man den Würfel mehrmals neu ausrichten muss, weil man sich um wenige Millimeter vertan hat (und bei der Korrektur dann natürlich in die andere Richtung übertreibt). Nur noch ein Sahnehäubchen ist schließlich die Tatsache, dass die Map, die ansonsten so gut auf Rückwege und Speicherpunkte achtet, hier jeden Fehltritt mit einem völligen Neustart der Testkammer bestraft.

Wir empfehlen *The Winter Testing Initiative* bis einschließlich Testkammer 4 uneingeschränkt weiter: Ein wunderschönes winterliches Spielerlebnis, vor allem natürlich für die Adventszeit! Um die Map komplett abzuschließen und das kleine Ending zu genießen, gehört Testkammer 5 leider auch dazu, jedoch solltet ihr hier gewarnt sein, dass die angesprochenen Kritikpunkte die bis dahin so schön angestiegene Vorweihnachtsstimmung schnell wieder sinken lassen. Dennoch sollte jeder weihnachtlich gesinnte *Portal-Fan The Winter Testing Initiative* gespielt haben. In diesem Sinne: Frohe Weihnachten und ein gutes Portal ins neue Jahr!

**Unser Urteil:**

**4 / 5**



Die fatale Testkammer 5 macht zu Beginn einen unscheinbaren Eindruck, aber das täuscht.



Fast geschafft: Ein letzter Blick zurück in die finale Testkammern. Als nächstes folgt das Ending ...

# Into the Multiverse



von Emwardicus T. Fracture

**Hinweis:** Als wir diesen Map Check geschrieben haben, standen die ersten drei (von insgesamt sieben) Parts im Workshop online. Inzwischen wurden sie entfernt - warum, wissen wir nicht. Frühere Beta-Versionen von Part 1 bis 7 finden sich allerdings noch zum Download auf TWP: <http://forums.thinkingwithportals.com/community-releases/into-the-multiverse-mappack-in-progress-t8362.html>

Das aus bisher drei Teilen bestehende, aber noch nicht vollendete Map Pack *Into the Multiverse* ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite stellen wir dank diesen Maps den Nachteil unseres Wertungssystems fest. Die beste Optik-Wertung ist bei uns ja bekanntlich 10 / 10, was auch schon so manche Map erreicht hat. Der Ausnahme-Überflieger *A Beam Too Far* (Ausgabe 10) ergatterte sogar 11 / 10 Punkten - und *Into the Multiverse* kann das noch einmal überbieten. Nicht nur ein großes Außengelände, sondern auch viele kleine Überraschungen für Auge und Ohr wissen zu überzeugen, und ein paar spezielle Events wie die Aktivierung des Multiverse oder der Riesen-Geschützturm waren schließlich ausschlaggebend dafür, dass *Into the Multiverse* bei der Optik die Traumwertung 12 / 10 erhält. Merke: Ein Bewertungssystem nach Punkten ist doof, weil dadurch eine Obergrenze gesetzt wird. Es kann aber immer mal vorkommen, dass etwas kommt, das besser ist als alles Vorangegangene, und das muss man dann in der

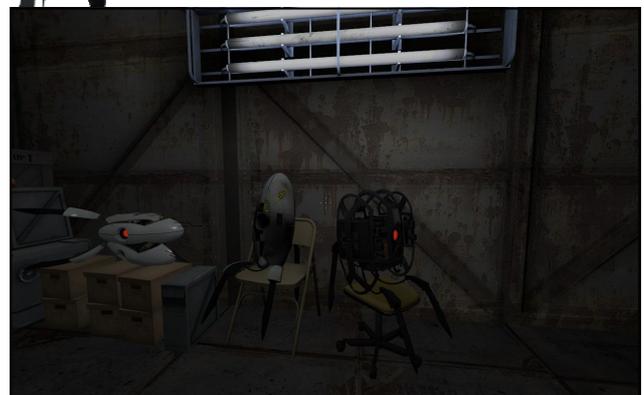
<u>Infokasten</u>	
Optik-Wertung:	12 / 10
Thema:	Special
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	mittel - schwer
Spieldauer:	mittel - lang

Wertung auch so darlegen.

Ganz besonders kurios ist nun allerdings, dass *Into the Multiverse* im Gegensatz zu *A Beam Too Far* nicht zur Top-Map des Monats ausgezeichnet wurde. Nein, das ist kein Fehler, wir haben das Icon nicht einfach nur vergessen, es mangelt einfach auf der spielerischen Seite. Viele gute Grundideen sind da, es wird sogar eine kleine Story erzählt, und wir bemängeln nicht einmal, dass ihr bis zur dritten Map kein einziges Portal zu



Déjà vu: In einem Hotelzimmer wie diesem haben wir schon einmal ein Spiel begonnen.



Gespräch unter Freunden: Diese Geschütztürme bieten euch eine witzige Unterhaltung.



Blick über die Schulter: Der Geschützturm hat hier ziemlich komplizierte Programme offen!

Gesicht bekommt. Wenn es dann aber mit den Rätseln losgeht, dann fällt schnell auf, dass diese einfach nicht richtig durchdacht sind. Die zerstörte Testkammer am Ende von Part 3 war wirklich eine Enttäuschung, nachdem alles, was davor war, eine unendliche Vorfreude auf das, was noch kommt, aufgebaut hatte.

Beginnen wir aber am Anfang, also bei Part 1. Nach dem Start sieht es zunächst so aus, als hättet ihr gerade ein neues *Portal 2*-Hauptspiel begonnen. Ihr befindet euch nämlich in dem kleinen Hotelzimmer, in dem ihr auch zu Beginn des offiziellen Abenteuers aufgewacht seid. Diesmal weckt euch allerdings kein Wheatley, stattdessen könnt ihr einfach die Tür öffnen und hinaus spazieren - direkt in einen BTS-Bereich! Dort trifft ihr bald auf zwei Geschütztürme, die euch nicht unter Beschuss nehmen, sondern sich stattdessen auf witzige Weise miteinander unterhalten. Überhaupt ist die gesamte Anlage von Geschütztürmen bevölkert, die hier arbeiten, am Computer sitzen oder sich Vorträge anhören, die von einem di-



Im Bad spiegeln wir uns sogar im Spiegel. Wir verkneifen uns Witze á la: „Jetzt mal ohne Sch...“



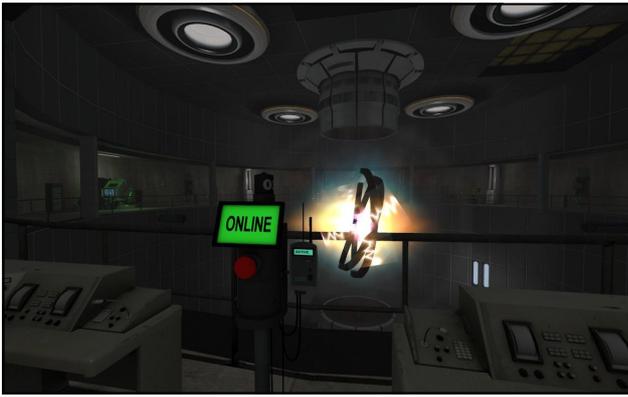
Großraumbüro: Das ist der Arbeitsplatz der Geschützis. Aber wozu das Bild von Cave Johnson?

cken Prima-Donna-Turm gehalten werden. Für die Augen ist dieser erste Part ein wahrer Genuss, spielerisch fällt aber doch auf, dass ihr nicht viel anderes tut, als von Raum zu Raum zu laufen, Schlüssel und ID-Karten zu suchen - und eben immer wieder stehenzubleiben, um ein optisches Detail zu bestaunen. Als Einleitung einer größeren Geschichte wollen wir das aber durchgehen lassen.

In Part 2 fängt die Story auch schon an, interessant zu werden. Ihr landet in einem Kontrollzentrum, in dem die Geschütztürme offenbar unter der Anleitung von GLaDOS am Multiverse arbeiten. Nachdem ihr unbedarft ein paar Knöpfe gedrückt habt, verselbständigt sich das Multiverse und saugt nicht nur Teile der Einrichtung, sondern schließlich auch euch selbst ein. Nach einem kurzen Flug durch blaues Licht landet ihr in einem abgezaunten Außengelände, und bei einem Blick nach oben fällt auf, dass am Himmel eine zweite Erde scheint. Möglicherweise der Planet, von dem ihr gekommen seid? Ebenfalls fällt ein giganti-



Gesprächsbedarf: Der Prima-Donna-Turm hält den anderen Geschützis einen Vortrag.



Ein Knopfdruck mit Folgen: Wir haben das Multiverse aktiviert und können es nicht mehr stoppen.

scher Geschützturm mit der Größe eines Wolkenkratzers auf, der über die gesamte Anlage wacht. Wir können es leider nicht vermeiden, euch zu spoilern, dass er keine Dekoration ist - und das ist leider der erste nervige Punkt, was die Spielbarkeit betrifft. Es gilt, fünf Benzinfässer zusammenzutragen, um mit ihrer Hilfe einen Durchgang aufzusprengen. Das Suchen und Finden der Fässer wäre für sich gesehen nicht das Problem, würde euch die Riesen-Geschützi nicht pausenlos unter Dauerbeschuss nehmen. Wenn man immer wieder zusehen muss, dass man sich hinter einem Baum oder Stein versteckt, dann kann man sich nur schwer auf die Suche nach den Fässern konzentrieren. Das ist sicher Absicht und ist auch eine willkommene Abwechslung zu jeder 0-8-15-Portal-Map, wir finden diesen Abschnitt aber deutlich zu ausgedehnt: Drei statt fünf Fässern hätten unserer Meinung nach auch gereicht. Wir geben zu, dass wir irgendwann den God-Cheat aktiviert haben, weil wir keine Lust mehr hatten, immer wieder erschossen zu werden, und wir bereuen es nicht.



Hilf Himmel, der lebt ja! Beachtet die Erde am Himmel, lasst euch aber dabei nicht erschießen!

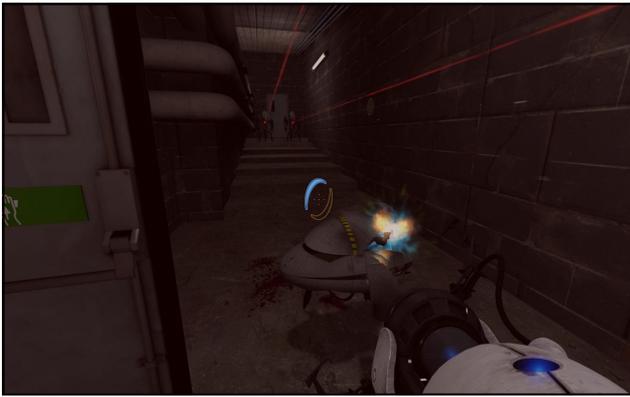


Die Überreste von GLaDOS. Dass sie uns diesen Vorfall übel nimmt, ist nachvollziehbar.

In Part 3 erhaltet ihr nun endlich eure Portal Gun, und wir waren uns sicher, dass es nun richtig los geht. Dafür spricht auch, dass wir sogar noch einen kleinen Freund kennen lernen: Ein sogenannter „Backwards Turret“, der aufgrund eines Defekts nur nach hinten schießen kann, der euch aber in sein kleines metallenes Herz schließt. Ihn müsst ihr durch den gesamten Part mitnehmen, und im Gegenzug hilft er euch, die anderen Geschütztürme zu erledigen, denn die Schonfrist ist vorbei, ab sofort nehmen euch die Geschützi unter Beschuss. Offenbar ist GLaDOS stinksauer, dass wir unbefugt ihr Multiverse aktiviert und bei der Gelegenheit auch das halbe Labor in seine Einzelteile zerlegt haben, und jetzt will sie wohl Rache nehmen - wer kann's ihr verdenken? Nach weiteren Irrwegen durch einen BTS-Bereich landet ihr irgendwann in einer mehr als zerfallenen Testkammer. „Endlich ein Rätsel“, dachten wir - und wie wir schon eingangs erwähnt haben, wurden wir enttäuscht. Ja, es handelt sich um eine Testkammer, und ja, sie enthält ein Portal-Rätsel, aber das ist auch al-



Die fünf Fässer sind gefunden. Dass wir uns die Explosion lieber aus der Ferne ansehen, ist klar!



Unser kleiner Freund, der Backwards Turret, räumt die anderen Geschützis zuverlässig beiseite.

les Positive, was man dazu sagen kann. Ein unerreichbarer Geschützturm nimmt uns immer wieder ins Visier, wenn wir gerade versuchen, nachzudenken - diesen müssen wir wohl mit Hilfe unseres kleinen Backwards Turret beseitigen, doch das Script funktioniert mangelhaft und ist selbst mit eingeschaltetem God-Cheat eine Geduldprobe - vor allem, wenn der Backwards Turret zwischenzeitlich einmal zwischen ein paar Trümmerteile glitcht und selbst mit Noclip nur schwer wieder befreit werden kann. Später ist uns auch nicht klar, wozu die Intelligenz-Notverbrennungs-Anlage hier ist und warum wir in ihr einen ganz gewöhnlichen Speicherkubus (und keinen Belegiterkubus) verbrennen müssen, um die Tür zu öffnen. Am Ende der Map können wir den Ausgang nicht erreichen, weil dieser von einer Armee von Geschütztürmen bewacht wird, mit der selbst der Backwards Turret nicht zurecht kommt. Wir entdecken allerdings einen Geheimgang, der gleichzeitig den Cliffhanger zum nächsten Teil bildet. Dass dieser optisch und ideentechnisch wieder eine Klasse für sich wird, bezweifeln wir kaum, wir hoffen aber sehr, dass es dann auch spielerisch ein wenig besser wird.



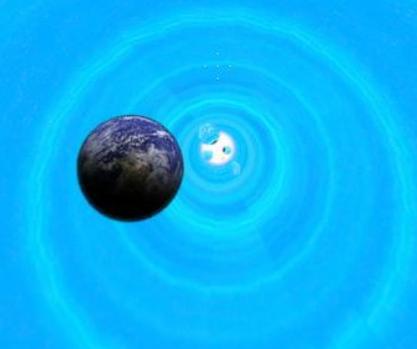
Endlich eine Testkammer! Sie ist es aber leider, die die Gesamtwertung nach unten zieht.

Part 1 und 2 empfehlen wir bedenkenlos weiter, wenn ihr eine Map einfach nur durchwandern und genießen wollt, ohne dabei ein größeres Rätsel zu erwarten. Part 3 gehört leider auch dazu, wenn man das gesamte Map Pack erleben möchte - würde man die Testkammer aber unabhängig vom Rest bewerten, dann würde sie wohl keinesfalls mehr als 3 Punkte erhalten, vielleicht sogar nur 2 Punkte. Behaltet das bitte im Hinterkopf, wenn ihr das Map Pack selbst ausprobier! Wir freuen uns trotzdem auf Part 4, weil wir gespannt sind, wie die Story weitergeht und was für optische Überraschungen uns noch erwarten werden. In diesem Sinne: Fortsetzung folgt ...

**Unser Urteil:**

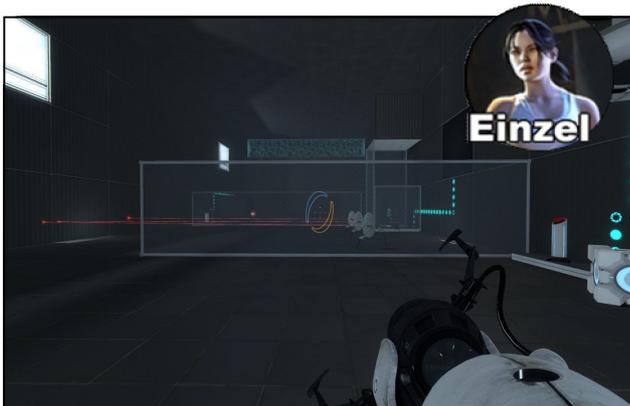
**4 / 5**

Into the Multiverse: Dieser blaue Tunnel befördert uns in ein anderes Universum.



# 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.



## The U Test (von oreo35)

*The U Test* verdankt seinen Namen der Tatsache, dass ihr mehrere Räume durchwandert, die in Form eines U's angeordnet sind - das erkennt ihr aber nur auf dem Vorschaubild in der *PTI*, nicht jedoch beim Durchwandern der Räume im Spiel selbst. Jede Kammer enthält ein kleines Rätsel, wobei durchaus ein wenig Vielfalt geboten wird, vor allem das finale Laserrätsel ist nett. Wir können aber keine volle Punktzahl geben, weil wir uns an manchen Stellen unschaffbare Situationen schaffen können.

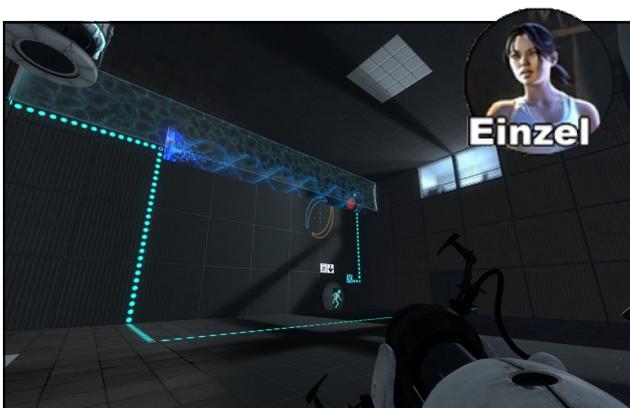
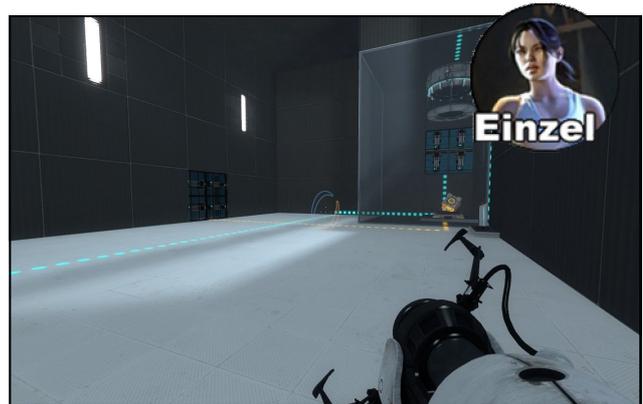
Unser Urteil: **3,5 / 5**

## Destroy the Companion Cube (set 1)

(von distractedninja)

Eine Warnung vorab: Für Freunde des Begleiterkubus ist diese Map eine Tortur! Denn wie der Name schon sagt, müsst ihr euren viereckigen Kumpel immer wieder zerstören, um euch so den Weg in den nächsten Raum zu bahnen. Die Rätsel in den einzelnen Räumen sind zwar relativ einfach, uns gefällt aber vor allem die Idee, die dahinter steckt, und auch an der Umsetzung haben wir nichts auszusetzen. Also los, zerstört den Begleiterkubus!

Unser Urteil: **5 / 5**



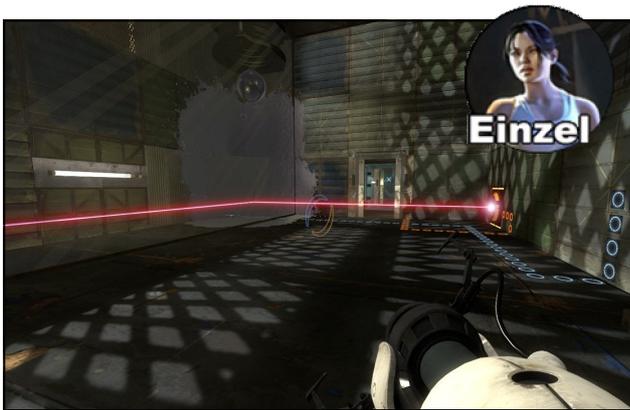
## Flings and a Sphere (von ZKtheMAN)

Dies ist eine *PTI*-Map der eintönigeren Art. Denn wenn man die Map auf das Wesentliche reduziert, dann tut ihr nichts weiter, als kreuz und quer durch die Luft zu fliegen. Hinzu kommt, dass man den Schalter, der zuerst aktiviert werden muss, leicht übersehen kann - wir hatten schon zwei „Ehrenrunden“ gedreht, bevor uns klar wurde, was noch fehlte. Ein ernsthaftes Rätsel erwartet euch hier nicht, aber für fröhliches Hüpfen als Entspannung zwischen zwei kniffligeren Maps: Unseretwegen!

Unser Urteil: **2 / 5**

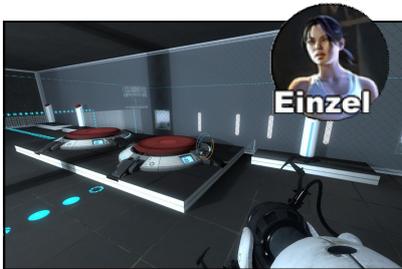
# Die Maps der Redaktion

Es ist schon eine Weile her, dass wir euch das letzte Mal unsere Eigenkreationen aus *Hammer* und *PTI* vorgestellt haben - zuletzt in Ausgabe 5. Da wir in den 1 ½ Jahre, die seither vergangen sind, nicht untätig waren, folgt nun zum Jahreswechsel endlich mal wieder ein Update der Rubrik *Die Maps der Redaktion*. Um eine der Maps im Workshop zu finden, sucht einfach nach dem entsprechenden Namen.



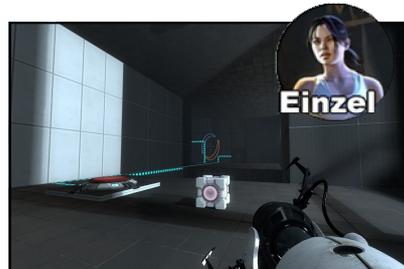
**New Cave Tests** (von Flo2912)

*New Cave Tests* ist das bisher größte Map-Projekt von Flo2912, bestehend aus nicht weniger als 15 einzelnen Karten. Dabei ist das Map Pack so konzipiert, dass es durchaus als alternatives Cave-Johnson-Kapitel in die Haupthandlung aufgenommen werden könnte (vorausgesetzt, man denkt sich zwischen den Testkammern noch Story-Abschnitte mit der GLaDOS-Kartoffelbatterie dazu). Schritt für Schritt werden die drei bekannten Gele neu eingeführt, hier spielt allerdings auch das vierte Gel, das Reflection Gel eine Rolle, ebenso wie der Gel-Fizzler. Entstanden ist das Map Pack mit *BEE-Mod* und *Stylechanger*, und alle Fans von Cave Johnsons Teststrecke sind hier definitiv an der richtigen Adresse! Zum Ende hin wird's allerdings ganz schön knifflig.



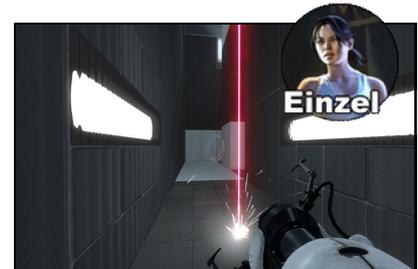
**Observation Room**  
von Chikorita

Fernsteuerung bei Aperture: *Observation Room* ist eine Map, in die ihr selbst keinen Fuß setzt. Stattdessen müsst ihr aus einem Überwachungsraum heraus mit Hilfe von Schaltern die diversen Testelemente kontrollieren, bis sich am Ende schließlich die Ausgangstür öffnet. Drückt einfach den richtigen Knopf zur richtigen Zeit, und es ist ganz einfach! ^^



**Revenge of the Companion Cube**  
von Chikorita

Der Begleiterkubus ist wieder da! Durch die erste Hälfte der Map müsst ihr den Herzchen-Würfel wie gewohnt mitnehmen. Dann kommt jedoch die fatale Stelle, an der ihr euren Freund zurücklassen müsst, wofür er sich furchtbare rächen wird - davon erzählt die zweite Hälfte der Map: Die Rache des Begleiterkubus!



**Portal Walls**  
von Chikorita

*Portal Walls* setzt sich aus mehreren kleinen Räumen zusammen, die hintereinander geschaltet sind und teilweise recht verwinkelte Gänge zu bieten haben. Erst, nachdem ihr euch auch durch den letzten Raum gerätselt habt, dürft ihr euch allerdings das gesamte Ausmaß der Map von oben anschauen, und dann versteht ihr sicher auch, was der Name bedeuten soll.



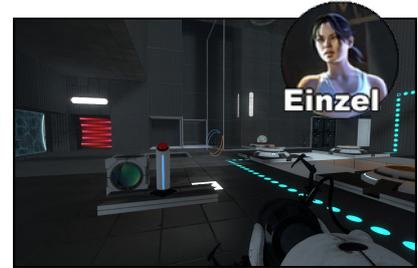
**Tag Team**  
von Chikorita

Wie wäre wohl *Tag - The Power of Paint*, das Ursprungsspiel der Gele, wenn es einen Multiplayer-Modus hätte. Möglicherweise so ähnlich wie diese Map? Nun, eine Paint Gun besitzt ihr hier zwar nicht, dennoch müsst ihr in Tag Team zusammenarbeiten, um euch mit Hilfe der Gele einen Weg zum Ausgang zu schaffen.



**Long Way Home**  
von Chikorita

*Long Way Home* ist für Atlas und P-Body tatsächlich ein langer Weg nach Hause, in Form eines langen Ganges voller tödlicher Fallen. Zu allem Überfluss könnt ihr euch zwar gegenseitig sehen, jedoch nicht erreichen - das macht es sicher nicht gerade einfacher, die Rätsel zu lösen! Viel Glück auf diesem abenteuerlichen Heimweg!



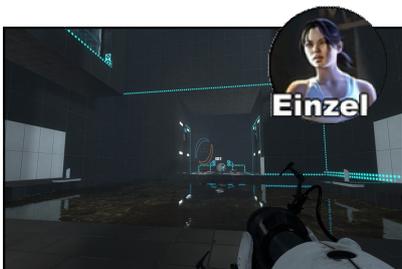
**Ostereiersuche**  
von Chikorita

*Ostereiersuche* mag in der Weihnachtsausgabe etwas deplatziert wirken, entstand sie doch zu Ostern. Euer Ziel ist es, fünf Ostereier (symbolisiert durch Kugeln) zu suchen, zu finden und zum „Osternest“ zu tragen, um den Ausgang zu öffnen. Dabei ist das Finden teilweise gar nicht mal das Problem, vielmehr das Erreichen.



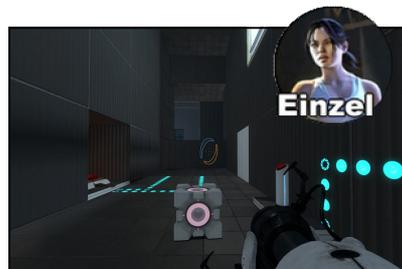
**Flo's 1. Coop Map PTI-Remake**  
von Flo2912

*Flo's 1. Coop Map* war, wie der Name schon vermuten lässt, Flos erste Co-op-Map - was für eine Überraschung! Damals entstand die Map in *Hammer*, und die meisten Spieler bissen sich am Tür-Rätsel die Zähne aus. Im *PTI-Remake* ist dieses Tür-Rätsel zwar nicht sonderlich einfacher geworden, aber zumindest leichter verständlich, da nicht mehr die erste Tür bereits als Ausgang missverstanden werden kann.



**Cube Tower**  
von Flo2912

Bei *Cube Tower* handelt es sich sinnigerweise um eine Tower-Map. Möglicherweise wäre der Name *Acid Lake* passender gewesen, denn der große Säure-See in der Mitte ist ganz schön gefährlich. Fallt also lieber nicht hinein, wenn ihr in luftigen Höhen herum kraxelt, um die lebensnotwendigen Würfel zusammenzutragen. Ohne sie kommt ihr hier nicht mehr raus!



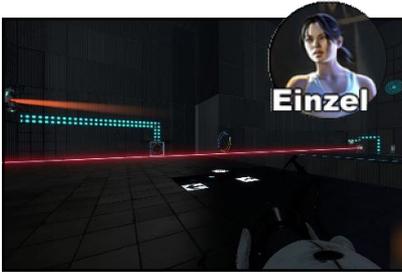
**A New Companion  
Cube Test**  
von Flo2912

Tja, zu *A New Companion Cube Test* gibt es nicht allzu viel zu sagen. Es handelt sich eben um eine neue Begleiterkubus-Map, und wie es bei solchen Maps eben so ist, müsst ihr den anhänglichen Herzchen-Würfel mitnehmen, wo ihr auch geht und steht. Im Gegenzug hilft er euch, indem er brav auf Schaltern liegen bleibt.



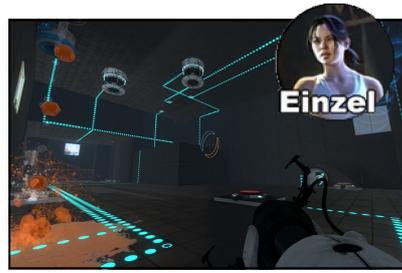
**Coop Fizzlers**  
von Flo2912

*Coop Fizzlers* sieht auf den ersten Blick leicht aus, sollte aber nicht unterschätzt werden. Als wir die Map nämlich für das Heft zum ersten Mal seit mehreren Monaten noch einmal spielen wollten, standen wir mehr als nur einmal auf dem Schlauch. Schuld sind die Emanzipationsgrills, die sich immer genau dort ausbreiten, wo wir sie am wenigsten gebrauchen können.



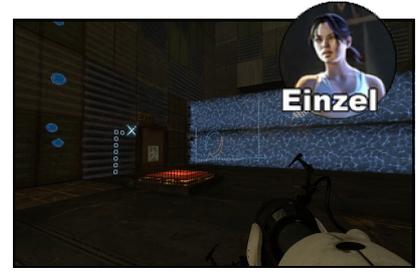
**Easy Beemod Test**  
von Flo2912

Mit dem *Easy Beemod Test* hat Flo getestet, ob es möglich ist, den Energieball in eine .bsp-Datei zu packen. Technische Details sparen wir uns aus Platzgründen, nur so viel: Der Test hat damals nicht geklappt, aber inzwischen wissen wir, woran es lag. Wer aber *BEE* installiert hat, den erwartet hier trotzdem ein nettes kleines Rätsel.



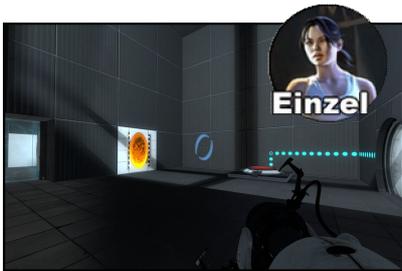
**Happy Birthday Chiko**  
von Flo2912

Das hat man nun davon, wenn man selbst *Portal*-verrückt ist, auch einen *Portal*-verrückten Freund hat und dann auch noch ein Jahr älter wird: Man bekommt zum Geburtstag eine exklusive *Portal*-Map geschenkt! Danke, Flo! So exklusiv blieb sie aber nicht, denn das Rätsel wurde später auch in *New Cave Tests 15* eingearbeitet.



**Fizzler Jump**  
von Flo2912

Wer gern *New Cave Tests* gespielt hat, der sollte auch einen Blick auf *Fizzler Jump* werfen. Es handelt sich für sich genommen ohnehin um eine nette Cave-Johnson-Map, diese war ursprünglich als Bestandteil des letzten Parts von *NCT* geplant. Weil dieser sonst zu groß geworden wäre, wurde der Teil entfernt und einzelveröffentlicht.

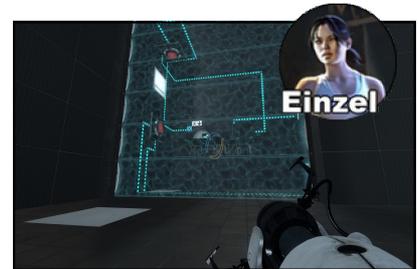


**Friend's Test / Friend's Test II**  
von Flo2912

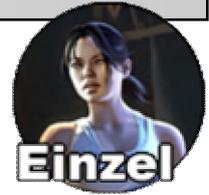
Bei *Friend's Test* und *Friend's Test II* handelt es sich um zwei Maps, die ein Schulfreund von Flo entworfen hat. Man sollte anmerken, dass Jannik, so der Name des Freundes, *Portal* nie gespielt hat, und dafür funktionieren die Rätsel erstaunlich gut. Natürlich hat Flo selbst für den finalen Feinschliff gesorgt, aber wir würden trotzdem sagen: Reife Leistung, Jannik, und probier' das Spiel doch auch mal selbst aus!

**Flo's Funnel**  
von Flo2912

Zugegeben, auf unserem Vorschau-Screenshot rechts ist kein Flutlichttunnel zu sehen, trotzdem spielt er hier eine entscheidende Rolle. Damit der Flutlichttunnel alle Objekte zu ihrem richtigen Ziel transportieren kann, gilt es allerdings freilich auch, auf die diversen Emanzipationsgrills und Laserfelder aufzupassen, und das ist leichter gesagt als getan!



# Portal Unity



Download: <http://www.moddb.com/mods/portal-unity>

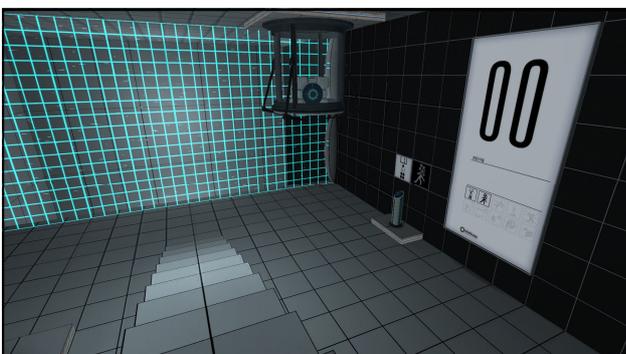
Zur Weihnachtszeit hätten wir euch gerne einen sehr guten Mod präsentiert. Leider gehen uns die aber langsam aus, und nach längerem hin und her Überlegen haben wir uns dann diesen Monat für einen Test von *Portal Unity* entschieden. Vorab scheint man in dem Mod die Farbe Blau sehr zu mögen. So wurde einiges blau gefärbt, etwa Buttons oder die Laser der Geschütztürme. Das ist zwar anfangs leicht gewöhnungsbedürftig, aber kein Kritikpunkt, denn es gab ja schon viele Mods, die mit veränderten Grafiken gearbeitet haben. Tatsächlich machte der Mod zu Anfang auch einen recht ordentlichen Eindruck mit schönen Testkammern und einer guten Inszenierung der Story. Gut gefallen hatte uns etwa der Bildschirm an der Stelle, wo man das Portal-Gun-Upgrade erhält, der zeigt, wie ein Greifarm das Einzelportalgerät wieder an seinen alten Platz bringt, bevor man das neue Doppelportalgerät erhält. Die Story spielt wohl zu einer Übergangszeit von der Phase, in der Menschen die Tests überwachen, zu der Phase, in der Computer dies tun. So scheint man zu den letzten Testsubjekten zu gehören, die noch von Menschen überwacht werden. Der Computer (nicht GLaDOS, es ist eine männliche Stimme) ist aber scheinbar schon fertiggestellt und übernimmt ab und zu die Kontrolle, indem er einfach die Verbindung zu der Frau, die euch eigentlich beaufsichtigt, trennt und sich selbst

## Infokasten

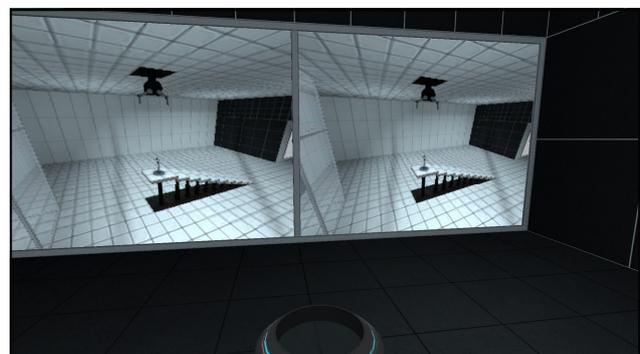
Optik-Wertung:	8 / 10
Thema:	Portal 1 / BTS
Custom-Elemente:	ja
Geschicklichkeits-Einlagen:	ja
Schwierigkeitsgrad:	ansteigend
Spieldauer:	mittel - lang

einklinkt. Am Ende versucht der Computer, euch zu töten, aber die Frau rettet euch im letzten Moment. Nun sucht ihr den Computer, um ihn abzuschalten und aus der Anlage zu entkommen.

Neue Testelemente werden eingeführt: Eine Katapultplattform, ein Flutlichttunnel, Portaldektoren und Gravitationsänderungsbereiche, in denen man höher und weiter springen kann und langsamer fällt. Außerdem ein Gitternetz in blau, durch das man nicht durchlaufen kann, und eines in rot, das tödlich ist. Prinzipiell funktionieren sie zwar, sind aber nicht ganz bugfrei. Die Katapultplattform sorgt wegen der etwas ungenauen Flugbahn beispielsweise für großen Frust durch häufiges unverschuldetes Sterben. Der Flutlichttunnel hat mich an einer Stelle aus der Map gebüggt und ich musste



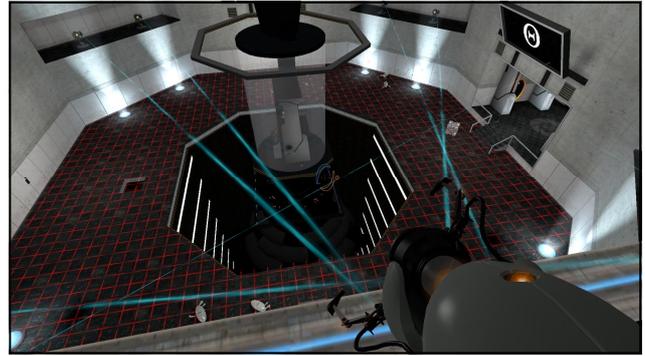
I'm feeling so blue: Ihr merkt schnell, dass Blau in diesem Mod eine dominierende Farbe ist.



Ein Bildschirm zeigt euch, wo das Einzelportalgerät landet. Lustige Idee!



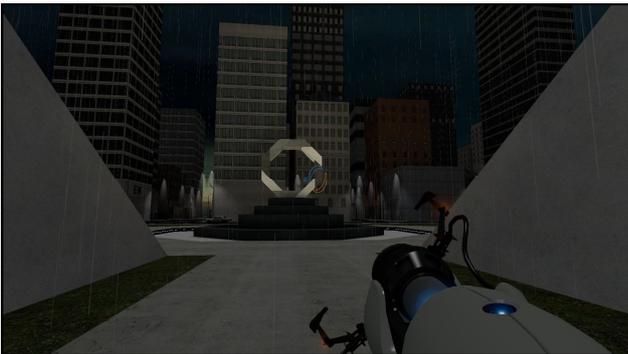
Die blauen Striche weiter hinten, die man kaum erkennen, sollen wohl ein Fluchttunnel sein ...



Wer ist hier der Boss? Der finale Kampf gegen den Computer ist leider mehr hektisch als sonst was.

## Pro / Contra:

- + **Neue Testelemente**
- **Bugs**
- **Hektischer Bosskampf**
- **Geschicklichkeits- und Timing-einlagen**
- **Komisches Ende?**



neu laden, weil ich im Nichts festsaß. Abgesehen davon hat aber alles funktioniert, wie es sollte.

Wie gesagt machten die ersten Testkammern einen recht guten Eindruck, aber je weiter ihr kommt, desto schlechter werden die Maps. Geschicklichkeitseinlagen, unfaires Timing etc. kommt gerade gegen Ende immer häufiger vor. Eine Stelle mit zig Rocket Turrets, Energiebällen und normalen Geschütztürmen ist fast unschaffbar zu überleben, und aus der Ferne alles unschädlich zu machen ist schwer, weil man nicht genau genug zielen kann. Der Bosskampf ist sehr hektisch und man weiß erst gar nicht so recht, was zu tun ist. Man muss drei an die Wand montierte Schalter (die aber

auf den ersten Blick nicht wie Schalter aussehen) drücken und dann den vierten auf dem Boden umlegen, um eine Reihe von Energiebällen gegen den Computer zu schleudern, das Ganze mehrmals. Dabei kommen immer mehr Rocket Turrets und ein sich hoch und runter bewegendes Laserfeld zum Einsatz, die das Ganze sehr hektisch und fast unfair machen. Wenn man dann noch den Fehler begeht, weil man nicht weiß, was zu tun ist, nach Abschalten des Computers schnell in den Aufzug zu gehen, sitzt man ganz fest, denn dieser stürzt ab und ihr kommt nicht mehr raus. Auch schwer ist der Sprung über einen Abgrund zum Schaltpult.

Alles in allem sind uns der Bosskampf und die letzten Testkammern sehr negativ in Erinnerung geblieben. Zwischendrin kommen nach einigen schweren Testkammern welche, die so einfach sind, dass ich mir gedacht habe: „Will der mich jetzt vera\*\*\*\*en?!?“ So etwas wie beispielsweise einen Würfel nur auf einen Schalter zu stellen oder einfach nur einen Button zu drücken, sieht doch sehr nach Spielzeitstreckung aus. Hat man endlich alles überstanden, landet man (sofern man einen Bugfix installiert hat) draußen in einer völlig verlassenem Großstadt, in der man ziellos herumirrt, bis man zufällig den Ort gefunden hat, wo dann der Abspann läuft. Der Mod hatte einen vielversprechenden Anfang, ist aber leider enttäuschend.

## Unser Urteil:

# 5 / 10

# BEE 2 Update

## Teamspen210-Items

### Half and Half Wall

Hierbei handelt es sich um eine Wand, die zur Hälfte portalfähig und zur Hälfte unportalfähig ist. ^^

### 45 Degree Static Panel

Ein 45°-Panel, das immer ausgefahren ist und sich nicht einklappen lässt. Auch, wenn es 45° im Namen hat, lässt es sich auf 30° und 60° Grad umstellen.

### Static Piston Plattform

Ein Piston, das immer ausgefahren ist.

### Coop-Checkpoint

Ein Raum, der zwischen zwei Abschnitten einer Coop-Map angebracht werden kann. Sobald beide Roboter den Raum betreten,

schließt sich der Eingang, und der Ausgang öffnet sich, danach spawnen die Bots in dem Zwischenraum statt am Anfang der Map.

### Resseced Fields

Sie existieren in drei Varianten: Fizzler, Paint Fizzler und Laserfeld. Es handelt sich um einen Block große, in eine Wandvertiefung eingebaute Felder, die sich ein- und ausschalten lassen können. Unmittelbar hinter ihnen ist eine Wand - je nachdem, wo sie platziert wurden, portalfähig oder nicht. ^^

### Chrusher Plate

Das ist das Gegenstück zum Chrusher, das an der gegenüberliegenden Wand angebracht wird. Es handelt sich um die mit Löchern übersäte Wand, die normalerweise einem Brecher gegenüber ist.



Resseced Field



Refurbished-Style (beachtet die Röhre rechts)

Außerdem hat er den neuen Refurbished-Style gemacht, eine Art moderne Cave-Johnson-Testkammer. Am Anfang startet man im Clean Style und springt eine Glasröhre hinab, um dann in einer mit Kamera und Levelschild ausgestatteten Cave-Johnson-Testkammer zu landen. Am Ende saugt euch eine andere Röhre dann wieder hoch. ^^

## Radelite-Items

### Gravity & Paintgun MARK 2

In der letzten Ausgabe haben wir euch die Paintgun und die Gravitygun von Radelite vorgestellt. In dieser Version gibt es nun die MARK 2-Varianten davon. Während die ursprünglichen Modelle nur zwei Funktionen haben, haben die neuen drei. So kann die Paintgun jetzt neben orangem und blauem Gel auch Wasser versprühen, und die Gravitygun kann nicht mehr nur Gegenstände drücken und ziehen, sondern sie auch in die Luft schleudern. Dazu wurde die Tastenbelegung verändert: Die linke Maustaste führt nun alle Funktionen

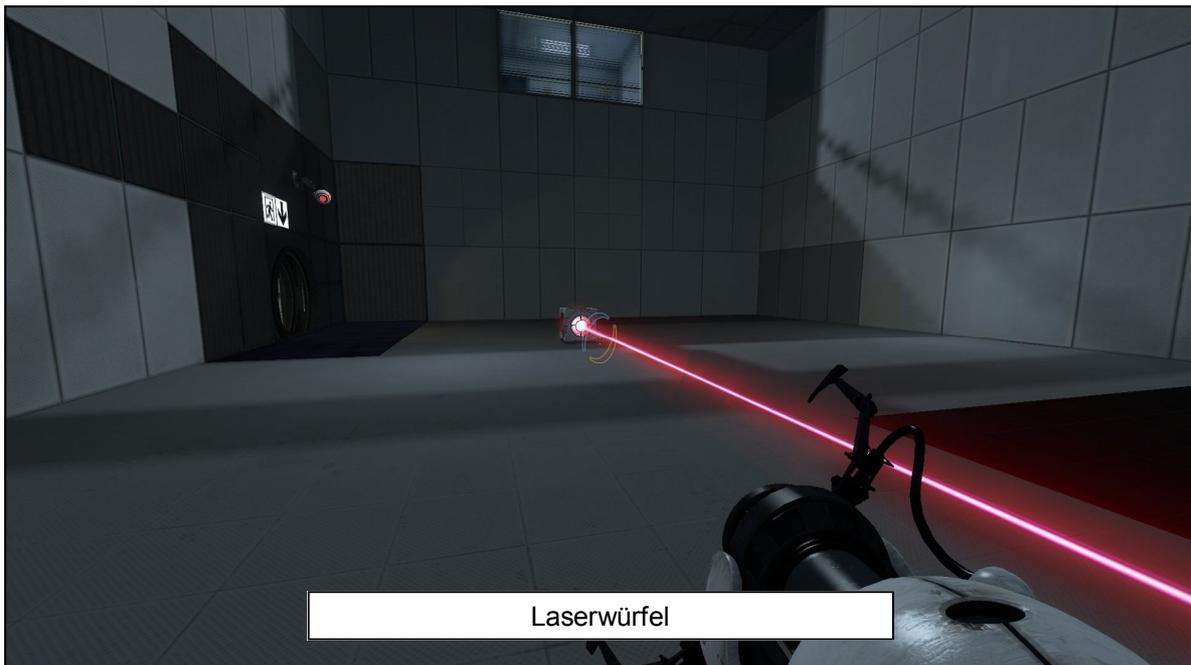
durch, während die rechte durch die Funktionen durchschaltet

### Destroyed Skybox

Hierbei handelt es um eine funktionierende Skybox, exklusiv für den Ratman-Style, der eine etwas zerstörte Wand darstellt, die nur noch aus den Rahmen der Wandpanels besteht und dahinter weiße Leere anzeigt. Damit lässt sich der Destroyed Style schon viel besser dekorieren, allerdings wäre mehr als eine Variation gut für abwechslungsreicheres Design. ^^

## Niin31-Items

Der Neueinsteiger Niin31 hat einen Laserwürfel gemacht. Das ist ein Laserumlenkungswürfel, der von sich aus einen Laser erzeugt. Wahlweise kann man auch mit blau oder orange bemalten Würfeln starten - damit die Farbe allerdings funktioniert, muss mindestens ein richtiger Gel-Spender in der Map vorhanden sein.



## Offizielle Update

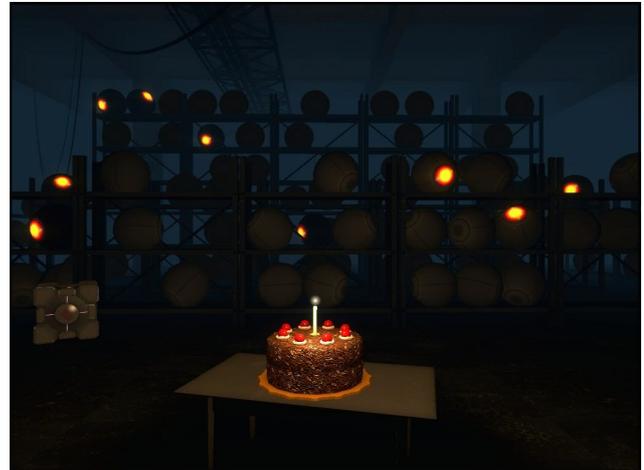
Von offizieller Seite sieht es diesmal wieder recht dürrig aus. Neue Items gibt es schon mal gar nicht. Die Alpha 2.4 ist zwar erschienen, was genau an ihr neu ist, ist uns jedoch nicht bekannt. Es heißt, es gäbe einige Bugfixes, welche genau wird allerdings nicht erwähnt. Zumindest was die kaputten Items angeht ist uns nichts aufgefallen. Wir haben alle Items überprüft, die zu Beginn der letzten Ausgabe noch funktionsunfähig waren, und sie sind es nach wie vor. Auch die Beschreibung „Maybe more“ klingt nach einem geheimen Extra-Inhalt der neuen Alpha. Bisher konnten wir aber nichts neues entdecken. Schade.

# Der Kuchen



Mit dieser Ausgabe endet das Spotlight on Testelement als regelmäßige Rubrik, da uns nach den Charakteren nun leider langsam auch die Testelemente ausgehen, die wir euch vorstellen können. Zwar gibt es noch Kleinigkeiten wie etwa Türen, Plattformen oder Brecher, aber darüber kann man nur schwer einen mehrseitigen Artikel verfassen. Deshalb lassen wir die Rubrik mit dieser Ausgabe auslaufen und liefern nur unregelmäßig vielleicht nochmal eine Folge nach, wenn uns doch noch ein Testelement einfällt.

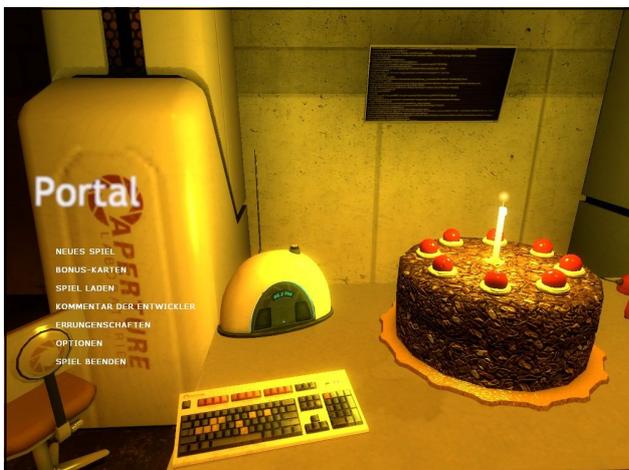
Zum Abschluss der regelmäßigen Rubrik geht es in dieser Ausgabe um den Kuchen - der eigentlich nicht einmal ein Testelement ist, sondern eher eine Belohnung, ein Running Gag, ein Kult, wie man's nennen mag! Tatsache ist auf jeden Fall, dass der Kuchen maßgeblich zum Erfolg von *Portal 1* beigetragen hat, und dass der berühmte Spruch „The cake is a lie“ („Der Kuchen ist eine Lüge“) auch außerhalb des *Portal*-Fankreises bekannt wurde. Ein Großteil der *Portal*-basierten Easter Eggs in anderen Games spielt auf den Kuchen an, so erhaltet ihr in *Minecraft* beispielsweise das Achievement *The Lie*, wenn ihr einen Kuchen craftet. Das Homebrew-Spiel *Still Alive DS* für



Verdiente Belohnung: Der Kuchen, wie ihr ihn am Ende von *Portal* in Empfang nehmen dürft ...

den Nintendo DS führt sogar als zusätzliches Spielziel ein, dass ihr in jeder Testkammer alle Kuchenstücke einsammeln müsst.

Im Original-*Portal 1* wird der Kuchen zum ersten Mal in Testkammer 9 erwähnt, als GLADOS euch verspricht, dass ihr das Backwerk bekommt, wenn ihr aufhört, diese angeblich fehlerhafte Testkammer lösen zu wollen. Von da an bindet euch das elektronische Superhirn den Kuchen immer und immer wieder unter die



... und anschließend im Titelschirm, wo er von nun an darauf wartet, verspeist zu werden.



Von Fans für Fans: Auch in Custom Maps dient der Kuchen als Belohnung, etwa in *Gelocity*.



Auch in *Minecraft* eine Lüge: Für das Craften eines Kuchens erhaltet ihr die Errungenschaft *The Lie*.

Sammlerstücke: In *Still Alive DS* müsst ihr auf eurem Weg zum Ausgang alle Kuchenstücke einsammeln.

Nase, und in Testkammer 19 grinst euch sogar ein Stück Kuchen auf einem Schild an. Dem entgegen stehen allerdings die Kritzeleien in Ratmans Verstecken, die eindeutig besagen: „The cake is a lie!“ Dass GLaDOS nie wirklich vorhatte, euch Kuchen zu geben, sondern euch stattdessen lieber tot sehen möchte, ist ja bekannt. Schafft ihr es aber eurerseits, GLaDOS um die Ecke zu bringen, dann dürft ihr den Kuchen letzten Endes doch noch in Empfang nehmen - tief unter Aperture in einem geheimen Raum, beobachtet von unzähligen Cores. Wenngleich ihr den Kuchen zwar nur seht, nicht jedoch erreichen könnt, existiert er somit doch als (in Hammer nutzbares) Modell, was zur Folge hat, dass er auch in vielen Mods und Custom Maps Verwendung findet, meist natürlich als Belohnung, etwa in *Gelocity*.

Die Vorlage für den berühmten *Portal*-Kuchen



Unser eigener Kuchen: Im Sommer haben wir die Backmischung getestet. Urteil: Schmeckt super!



war eine Schwarzwälder Kirschtorte, wobei es sich um die beliebteste deutsche Torte handelt. Sie wurde angeblich im Jahr 1915 in einem Café in Bad Godesberg (bei Bonn) von dem Konditor Josef Keller erfunden - zumindest behauptete Keller dies, mit Fakten belegt ist die Aussage jedoch nicht. Möglich ist daher auch, dass die Schwarzwälder Kirschtorte erst 1930 in Tübingen durch den Konditormeister Erwin Hildenbrand erfunden wurde. Erstmals schriftlich erwähnt wurde das Backwerk jedenfalls 1934 in dem Backbuch *250 Konditorei-Spezialitäten und wie sie entstehen*.

Der *Portal*-Kuchen bildet allerdings keine beliebige Schwarzwälder Kirschtorte nach, sondern eine ganz spezielle, nämlich die der Bäckerei The Regent Bakery & Café in Redmond, Washington - unweit von Valve! Die Entwickler bauten die Torte in das Spiel ein, ohne vorher um Erlaubnis zu fragen, und so war die Überraschung für die Betreiber der Bäckerei umso größer, als sie von Kunden auf *Portal* angesprochen wurden: „Wusstet ihr, dass euer Kuchen in dem Spiel vorkommt?“

Bei den Anhängern des Spiels weltweit wuchs freilich schnell der Wunsch, einmal selbst den legendären *Portal*-Kuchen zu probieren. Da ein Besuch bei The Regent Bakery & Café wohl für die meisten *Portal*-Fans ein unerfüllbarer Traum bleiben wird, bleibt die Alternative des Selberbackens. Einer der Kerne im GLADOS-Bosskampf verrät sogar freundlicherweise das Rezept - dass dieses wirklich ernst gemeint ist, darf jedoch stark bezweifelt werden. „500 Gramm Backmischung für Schokoladenkuchen“ oder „1 Dose Kokosnussfertigglasur“ klingen ja noch so weit normal, aber wenn zum Garnieren dann „Fischförmige Abfälle“ und ähnliches empfohlen werden, dann dreht sich uns doch der Magen um. Natürlich kursieren auch diverse durchaus genießbare Rezepte im Internet, und diesen Sommer brachte Gaya Entertainment sogar die offizielle *Portal*-Backmischung heraus. Diese haben wir in Ausgabe 17 ausführlich getestet und euch gleichzeitig ein Interview mit der Firma präsentiert. Zwar sah unser Kuchen am Ende leider nicht ganz so wie im Spiel aus, geschmeckt hat er aber umso besser!

Übrigens, nicht nur nach dem regulären Durchspielen der Story dürft ihr euch über einen Kuchen freuen, sondern auch nach dem erfolgreichen Absolvieren der Fortgeschrittenenkammern. Nach jeder zweiten gelösten Kammer erhaltet ihr nämlich eine Errungenschaft, die nach einem bestimmten Kuchen benannt ist: Törtchen, Bienenstich und Sacher-Torte. In diesem Sinne beenden wir den Artikel mit einer Textzeile aus dem *Portal*-Ending *Still Alive*, in dem der Kuchen ebenfalls erwähnt wird: „Anyway this cake is great, it's so delicious and moist.“ („Jedenfalls ist der Kuchen klasse, er ist lecker und feucht.“) Guten Appetit!



Vorlage: Der Original-*Portal*-Kuchen aus der Bäckerei The Regent Bakery & Café in Redmond, Washington.

## Das Rezept

In diesem Kasten verraten wir euch das Rezept für den Kuchen, wie es im Spiel erzählt wird. Nachbacken wird nicht empfohlen! ^^



- 500 Gramm Backmischung für Schokoladenkuchen
- 1 Dose Kokosnussfertigglasur
- 3 - 4 Tassen Speiseöl
- 4 große Eier
- 1 Tasse Schokostreusel
- 3 - 4 Tassen Butter oder Margarine
- 1 und 2/3 Tassen Kristallzucker
- 2 Tassen Weizenmehl

### Zum Garnieren z.B.

- Cracker in Fischform
- Streusel in Fischform
- Fischförmige Abfälle
- Fischförmiger Dreck
- Ethyl-Benzol in Fischform
- Lange Lakritzbänder
- Organische Verbindungen in Fischform
- Sediment in Sedimentform
- Erdnussbutterwürfel in Zuckerhülle in Fischform

Enthält Konservierungsstoffe, Tiefenwirkstoffe sowie Gas- und Geruchskontrollchemikalien. Sie deodorieren und konservieren Gewebe.



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

Schon als am 14. Juni *Animal Crossing: New Leaf* für den Nintendo 3DS erschien, wollten wir euch diese Lebenssimulation vorstellen. Das hat sich aber nie ergeben, weil immer ein anderes Thema dazwischen kam. Dieses Jahr muss das aber noch sein, und deshalb richten wir unseren Blick über den Tellerrand jetzt auf *Animal Crossing*. Und der Weihnachtsbezug? Nun, auch im Wald der Tiere wird das Christfest gefeiert!

# Animal Crossing

Wenn man die Geschichte von *Animal Crossing* erzählen möchte, dann ist der Anfang ein bisschen schwierig. Das kommt daher, dass das Spiel zunächst Japan-exklusiv bleiben sollte, weil Nintendo nicht glaubte, dass es im Rest der Welt gut ankommen würde. In Fernost erschien *Animal Crossing* am 14. April 2001 unter dem Titel *Dobutsu no Mori*, was übersetzt so viel wie „Wald der Tiere“ bedeutet - daher bekam das Spiel von Fans damals auch den inoffiziellen übersetzten Titel *Animal Forest* verpasst. *Dobutsu no Mori*, übrigens für das Nintendo 64, erfreute sich in Japan größter Beliebtheit, tatsächlich wusste man aber im Rest der Welt noch nicht allzu viel damit anzufangen. Der Import-Test der *N-Zone* war damals gerade einmal eine halbe Seite lang, und auf eine Wertung verzichtete man aufgrund mangelnder Sprachkenntnisse komplett, stattdessen ließ sich der damalige Redakteur mehr als ausführlich darüber aus, dass ihm das Spiel viel zu bunt sein - äh, ja? Zugegeben,

## Daten des Spiels

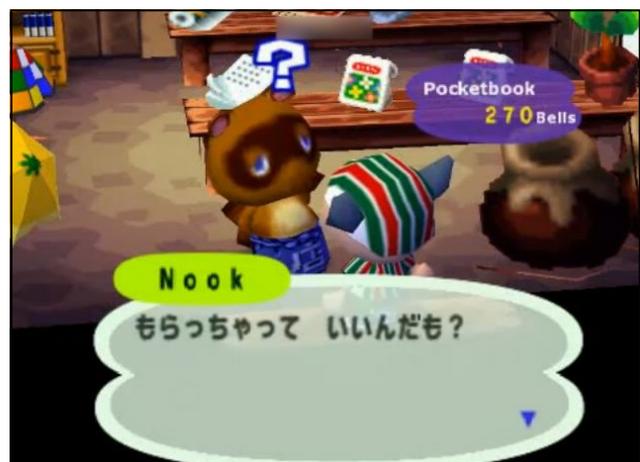
Entwickler:	Nintendo
Release (D):	24.09.2004 (GC)
Systeme:	N64, GC, DS, Wii, 3DS
Genre:	Lebenssimulation
FSK:	ab 0

*Dobutsu no Mori* ist nicht gerade in Grautönen gehalten, aber es gibt Spiele, bei denen die Augenkrebs-Gefahr deutlich höher ist!

Im September 2002 kam das Spiel dann unter dem Namen *Animal Crossing* in die USA, und zwei Jahre später, am 24. September 2004 und nach heftigen Fan-Protesten, endlich auch nach Europa. Bei uns erschien das Spiel allerdings für den Gamecube, was eine leicht verbesserte Grafik zur Folge hatte. In den USA wurde zudem eine Unterstützung für den e-



Alles schon mal da gewesen: Auch auf dem N64 / Gamecube erreicht ihr eure Stadt per Zug.



Von Anfang an dabei: Tom Nook zieht euch in jedem neuen Teil eure Sternis aus der Tasche.



Regnerische Autofahrt: In *Wild World* erreicht ihr euer Dorf mit dem Taxi.



Obst ernten und die **Früchte** eurer Arbeit verkaufen: Das ist euer Tagwerk in *Animal Crossing*!

Card Reader integriert, die es euch ermöglicht, spezielle Items zu erhalten. Weil aber der e-Card Reader nie nach Europa schaffte, wurde auch besagtes Features bei uns direkt wieder entfernt. In Japan hingegen erschien am 27. Juni 2003 eine geupdateete Version unter dem Titel *Dobutsu no Mori e+*, um auch den japanischen Fans die eCard-Items nicht vorzuenthalten. Nur der Europäer guckt mal wieder in die Röhre.

Zumindest werden wir aber seit dem zweiten Teil nicht mehr so stiefmütterlich behandelt, was die Release-Termine angeht: *Animal Crossing: Wild World* für den Nintendo DS erschien in Japan am 23. November 2005 und bei uns nur vier Monate später am 31. März 2006 - vier Monate sind zwar auch noch ganz schön lang, aber deutlich besser als drei Jahre! *Wild World* ist nun auch das erste *Animal Crossing*, das ihr online zocken könnt, wobei sich das Multiplayer-Feature auf die bloße Möglichkeit der gegenseitigen Besuche beschränkt. Was ihr dann aber gemeinsam tut, ist euch überlassen. Handel mit Items und gegenseitige Hilfe bei



der Gartenarbeit ist jetzt aber durchaus möglich, und mit ein bisschen Kreativität kann man sich auch kleine Spiele wie Schatzsuchen oder Wettrennen ausdenken.

Für die Wii erschien pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 2008 *Animal Crossing: Let's Go to the City*. In Japan am 20. November, bei uns nur zwei Wochen später am 5. Dezember. Das Spiel wurde zusammen mit dem Mikrofon *Wii Speak* ausgeliefert, welches den Spielern auch Audio-Kommunikation ermöglichte. Was das Spiel an sich betrifft, wurde euer kleines Dorf hier um eine Stadt ergänzt, die in kurzer Entfernung liegt und per Bus erreichbar ist. In der Stadt findet ihr feste Läden von Charakteren, die in den Vorgängerspielen nur gelegentliche Besucher waren, etwa den Nobelladen Grazias Grazie.

Ein kleines Gastspiel auf der Wii U, das gern vergessen wird, ist *Animal Crossing - Ein süßer Tag*. Dieses Minispiel ist Bestandteil von *Nintendo Land* und ein ausschließlicher Multiplayer-Titel. Bis zu vier Spieler laufen durch



Lass uns zur Stadt gehen: Auf der Wii sind Busfahrten in den Nachbarort möglich.



Verhältnismäßig unbekanntes Minispiel: In *Nintendo Land* (Wii U) gilt es, Süßigkeiten zu sammeln.



Neuer Job, neues Glück: In *New Leaf* seid ihr niemand geringes als der Bürgermeister persönlich.

ein Dorf und sammeln Süßigkeiten ein, die überall herumliegen. Ein weiterer Spieler sitzt am Gamepad und steuert den Wärter, der versuchen muss, die anderen Spieler einzufangen.

Der letzte richtig neue Teil ist schließlich *Animal Crossing: New Leaf* für den Nintendo 3DS. In Japan erschien es bereits am 8. November 2012, bei uns erst am 14. Juni 2013, also vor gut einem halben Jahr. Hier seid ihr nun kein normaler Dorfbewohner mehr, sondern niemand geringeres als der Bürgermeister. Dies bietet euch eine Möglichkeiten, auf das öffentliche Leben in der Stadt Einfluss zu nehmen, befreit euch aber natürlich auch nicht ganz von euren gewohnten Pflichten wie das Abbezahlen sämtlicher Hauskredite. Neben dem normalen Multiplayer-Modus unterstützt *New Leaf* nun auch *Street Pass*: Fremde Spieler, denen ihr zufällig in der Stadt begegnet, ziehen in das AdSH-Musterdorf ein, wo ihr ihre Häuser besichtigen und Teile ihrer Einrichtung bestellen könnt. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, mit Hilfe des Schlummercodes euer ganzes Dorf mit der ganzen Welt zu teilen.



Hohoho! Auch in *AC: New Leaf* wird Weihnachten gefeiert: Als Nikolaus beschenkt ihr eure Bürger.



Inselabenteuer: Auf dem nahen Eiland findet ihr seltene Früchte, Insekten und Fische.

## QR-Codes

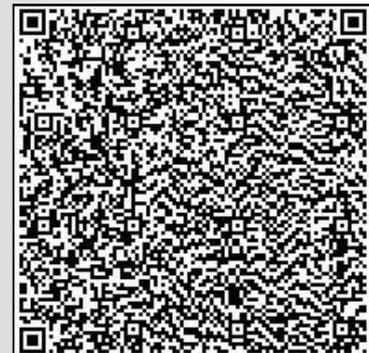
Eigene Designs ins Spiel einfügen? *Animal Crossing: New Leaf* macht's möglich! Wir erzählen euch, wie's geht!



Die nervige Vorbereitungsphase verlangt von euch, an zehn aufeinander folgenden Tagen in der Schneiderei mit der Igelin an der Nähmaschine zu sprechen - vergesst ihr es einen Tag lang, beginnt die Zählung von vorne! Am elften Tag wird dann die QR-Maschine aktiviert, mit der ihr Designs als QR-Code einlesen und ins Spiel integrieren könnt. Ergänzend empfehlen wir auch die Android-App *Animal Xing Designer*, die beliebige Bilder in *Animal Crossing*-kompatible QR-Codes umrechnet. Probiert es aus, denn eigene Designs sind cool!



QR-Code für das Aperture-Logo





JANUAR							FEBRUAR							MÄRZ							APRIL						
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
		1	2	3	4	5						1	2						1	2		1	2	3	4	5	6
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27
27	28	29	30	31			24	25	26	27	28			24	25	26	27	28	29	30	28	29	30				
													31														
MAI							JUNI							JULI							AUGUST						
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
		1	2	3	4								1	1	2	3	4	5	6					1	2	3	
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31				25	26	27	28	29	30	31
							30																				
SEPTEMBER							OKTOBER							NOVEMBER							DEZEMBER						
MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5						1	2	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28
29	30						27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	29	30	31				



Hohoho und frohe Weihnachten aus dem Weltraum! Passend zur Jahreszeit drehen sich die sinnlosen Fakten in dieser Ausgabe ausnahmsweise nicht um *Steam* oder gar um *Portal* - stattdessen erzählt euch der durchgeknallte Weihnachts-Bot Wheatley allerhand über das Fest des Liebe, was ihr euch lieber nicht merkt!



Fanart von Sand-Crystal

# Weihnachten

Donald Duck: Offizielles Artwork von Disney

- In Schweden ist Donald Duck ein traditioneller Bestandteil des Weihnachtsfestes: Seit über 25 Jahren läuft zuverlässig jeden Heiligabend um Punkt 15 Uhr das Special *Kalle Anka och hans vänner önskar God Jul* - Einschaltquoten weit über 30 %!
- In Spanien, besonders in Katalanien, gehört in jede Weihnachtskrippe eine Figur, die „Caganer“ genannt wird - übersetzt heißt das „Scheißer“! So unglaublich es klingt, aber das ist tatsächlich eine Figur, die die Hosen unten hat und ihr Geschäft verrichtet! Sie existiert bereits seit dem 17. Jahrhundert, soll für die Fruchtbarkeit des Bodens stehen und existiert natürlich auch in unzähligen Varianten mit diversen prominenten Gesichtern.
- In den USA gibt es als Christbaumschmuck die Weihnachtsgurke, die tatsächlich wie eine Gurke aussieht. Das Kind, das sie als erstes im Baum entdeckt, erhält ein zusätzliches Geschenk. Noch verrückter: Die Amis glauben, dass dieser Brauch aus Deutschland stammt! Tatsächlich basiert er wahrscheinlich auf einer Zeitungsente.
- Die acht Rentiere des Weihnachtsmanns heißen Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donner und Blitzen. Dabei heißen Donner und Blitzen wohl gemerkt auch in den USA Donner und Blitzen, und nicht etwa Thunder und Flash.
- Italienische Kinder bekommen ihre Weihnachtsgeschenke von Befana, einer guten Hexe. Sie kommt allerdings erst am 6. Januar, weil sie sich zu spät auf den Weg gemacht hat.
- Der 2. Weihnachtstag heißt im englischsprachigen Bereich „Boxing Day“. Grund für den Namen: An diesem Tag erhalten Arbeitnehmer von ihren Arbeitgebern ein kleines Geschenk, die so genannte „Christmas Box“.



Jetzt mach aber keinen Scheiß: Ein Caganer in einer katalanischen Weihnachtskrippe.

- In Australien fällt Weihnachten in den Hochsommer, trotzdem ist in australischen Weihnachtsliedern von Schnee die Rede, und der Weihnachtsmann trägt auch hier seinen warmen roten Pelzmantel. Sein Schlitten wird in Down Under allerdings von sechs weißen Känguruhs gezogen.
- In Japan ist Weihnachten (クリスマス, kurisumasu) kein Feiertag. Lediglich verliebte junge Paare machen sich gegenseitig ein Geschenk - Weihnachten ist in Japan also quasi eine Art Valentinstag. Trotzdem stehen ab November überall Weihnachtsbäume herum, denn die bunten Lichter gefallen den Japanern.
- *Oh Du fröhliche* war ursprünglich das *Allerdreifeiertagslied*, das neben Weihnachten auch Ostern und Pfingsten ehrte.
- Der 1. Advent kann frühestens auf den 27. November und spätestens auf den 3. Dezember fallen.
- An manchen Adventskränzen ist eine Kerze heller als die anderen. Sie soll am 3. Advent angezündet werden. Der 3. Advent heißt in der Kirche Gaudete, was übersetzt „Freude“ bedeutet. Die hellere Farbe soll eben diese Freude ausdrücken.

**Achtung, Leseprobe!** Den vollständigen Comic findet ihr im PWL-Adventskalender 2013 unter <http://www.st-gerner.de/advent13> - aber in welchen Türchen? Das müsst ihr selbst herausfinden!



# POKÉMON



## Pikachu's Winter Vacation

Ein Anime-Comic nach der gleichnamigen Special-Episode, erstellt von Chikorita exklusiv für den PWL-Adventskalender 2013. Dieser Comic ist ein inoffizielles und nicht kommerzielles Fan-Projekt, Pokémon ist Eigentum von Nintendo.

### Teil 1



Heiligabend in Kanto. Ash, Misty und Rocko haben eine Hütte für die Nacht gefunden, müssen aber nochmal kurz weg.



Heute Abend sind wir wieder da. Stellt uns so lange keinen Unsinn an, Jungs!

**Pika-Pi!**

(Ach was, wiiiiir doch nicht!)



Tja, und weg wären sie!

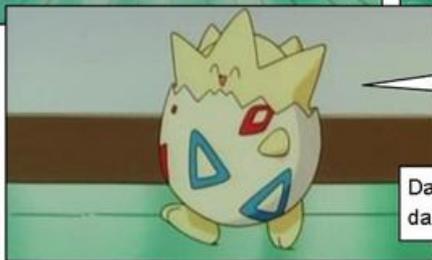


Und was stellen wir jetzt den Abend lang an, so ganz allein?

**Toge-Toge!**



Hey, sieht so aus, als hätte Togepi schon eigene Pläne!



**Togepi!**

Das kleine Ei-Pokémon läuft fröhlich durch das ganze Haus, bis es schließlich ...



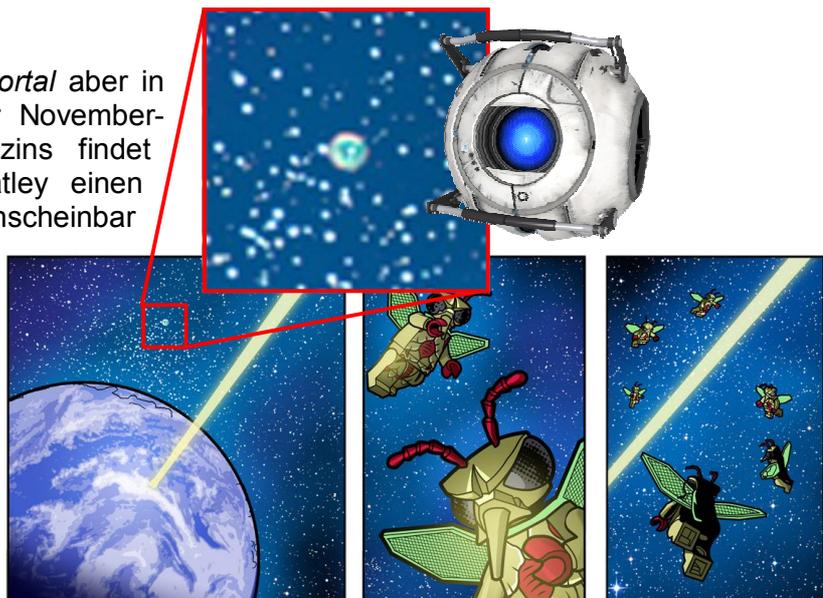


# Kein LEGO Portal :-)

Bereits in Ausgabe 7 haben wir *LEGO Portal* erstmals erwähnt. Das Projekt konnte am 13. Juli 2012 die erforderlichen 10.000 Stimmen auf <http://lego.cuusoo.com> ergattern und zog dadurch in die sogenannte „Review Stage“ ein, in der die Verantwortlichen von LEGO das Projekt auf Machbarkeit überprüften. Jetzt, nach über einem Jahr Wartezeit, kam das enttäuschende Ergebnis: *LEGO Portal* wird leider nicht produziert!

Nachvollziehbare Gründe für die Absage hatte LEGO nicht parat, auf der Projektseite (<http://lego.cuusoo.com/ideas/view/18258>) liest man nur allgemeines Blabla: Alle Produkte müssen in Punkto Spielbarkeit und Sicherheit zur LEGO-Marke passen und den gleichen Qualitätsstandard aufweisen. Woran genau es bei *Portal* aber gescheitert ist, wird nicht klar. Offen bleibt auch die Frage, warum es über ein Jahr dauerte, bis letztlich die Hoffnung der Fans zerschlagen wurde. Fakt ist aber: Es wird definitiv kein *LEGO Portal* geben. Da ist es auch kein allzu großer Trost, dass stattdessen im August 2013 *LEGO Back to the Future* erschienen ist: Die Zeitmaschine in Gestalt eines Autos aus dem Film *Zurück in die Zukunft*, ebenfalls ein CUUSOO-Sieger.

Zumindest ein bisschen wurde *Portal* aber in der *LEGO*-Welt verewigt. In der November-Ausgabe des LEGO-Club-Magazins findet sich ein Comic, in dem Wheatley einen Cameo-Auftritt hat: Er fliegt unscheinbar durch das Weltall, während um ihn herum die Hölle los ist. Natürlich könnte es sich auch um einen Satelliten handeln, der nur rein zufällig Ähnlichkeit mit dem durchgeknallten Kern hat, doch die *Portal*-Fans sind sich einig: Das ist Wheatley! So hat unser Lieblingsspiel also doch noch Einzug in die Welt der bunten Steine erhalten, wenn auch leider nicht ganz so, wie wir uns das erhofft hatten.



Ohne Zoom nur schwer zu erkennen: Wheatley als Beobachter einer Weltraumschlacht. Der Comic findet sich im LEGO-Club-Magazin.



Das wird leider nicht erscheinen: Schade, wir hätten uns sehr über *LEGO Portal* gefreut.



Das ist stattdessen erschienen: *Back to the Future* ist auch nicht schlecht, aber eben nicht *Portal*.

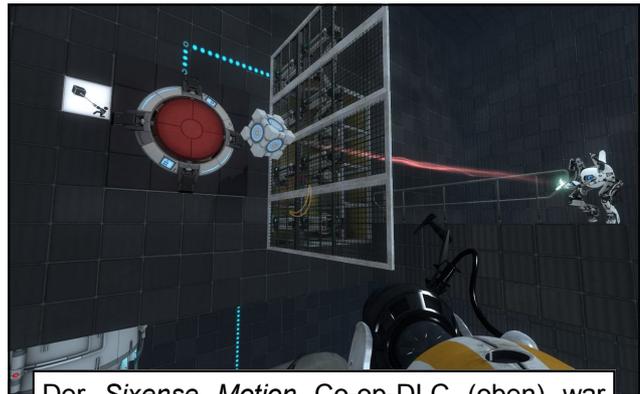
## >>> Vorschau auf die nächste Ausgabe

In der nächsten Ausgabe wird in zweifacher Hinsicht ein neues Jahr eingeläutet. Einerseits begrüßen wir das Jahr 2014 mit einem großen Rückblick auf der vergangene Jahr 2013, denn immerhin gab es einige *Portal*-mäßige Ereignisse und Veröffentlichungen - von den *Steam* Trading Cards über den *Sixense Motion* Co-op-DLC bis hin zum Original-*Portal*-Kuchen!

Aber nicht nur auf dem Kalender, sondern auch für das *Portal*-Magazin beginnt ein neues Jahr, wir starten nämlich in unseren dritten Jahrgang - Wahnsinn, dass wir so lange durchgehalten haben! Ob uns zu unserem eigenen Jubiläum ein kleines Special einfällt, können wir zwar noch nicht sagen, wir gehen aber mal stark davon aus! ^^

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!**



Der *Sixense Motion* Co-op-DLC (oben) war eine beispiellose Tortur! Das Backen des Kuchen (unten) war auch nicht sehr viel einfacher, hat aber deutlich mehr Spaß gemacht.



Erscheinungstermin:

# Februar 2014

## >>> 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-gerner.de](mailto:portal-forum@st-gerner.de) oder im *Portal*-Forum unter <http://portal-forum.xobor.de> zu erreichen.