

»Still Alive« sang der Zentralrechner am Ende von Teil eins. Und hatte Recht. GLaDOS ist wieder mit von der Partie.

# Portal 2

Keine High-End-Grafik, keine offene Spielwelt, aber viel Köpfcchen und großartige Ideen. Valve präsentierte mit **Portal 2** einen der beeindruckendsten Titel der E3.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6761

Einfach, aber genial: Mit **Portal** zeigte Valve 2007, was man mit einer gelungenen Physiksimulation und einer Portion Kreativität alles anstellen kann. In der Rolle der Testperson Chell knobelten sich Käufer der Spielesammlung Orange Box durch das Labor des Forschungsunternehmens Aperture Science – als Zugabe zum Haupttitel der Compilation, **Half Life 2**, sozusagen. Das simple Spielprinzip: Chell kann mit dem »Aperture Science Handheld Portal Device«, einer Art Portalkanone, zwei miteinander verbundene Durchgänge öffnen: Was auf der einen Seite hineingeht, kommt auf der anderen Seite mit

denselben physikalischen Eigenschaften heraus. So springt Chell zum Beispiel von einer Plattform hinunter in ein Portal und wird daraufhin aus der höher platzierten zweiten Öffnung herauskatapultiert. Die Grundlage für eine Vielzahl großartiger Physikrätsel.

**Speedy thing goes in ...** Auch im zweiten Teil steht die Knobelei im Mittelpunkt, und wieder schickt der psychisch labile Zentralrechner GLaDOS Chell durch das mit Aufgaben gespickte Labor von Aperture Science. Die teilweise verfallene Anlage ähnelt mit ihrem Pflanzenbewuchs zum Teil einer Ruine, was für etwas Ab-

wechslung im sterilen Einheitsgrau sorgt. Den Wald haben übrigens nicht Die Grünen gepflanzt, nein, **Portal 2** spielt mehrere Jahrhunderte nach Teil eins, die Chell in einem Stasistank überlebt hat. Aber auch wenn auf den ersten Blick vieles beim Alten bleibt, heißt dies jedoch nicht, dass Valve die Ideen ausgegangen wären. Auf der E3 verblüffte **Portal 2** mit Aufgabenstellungen, die heute genau so faszinieren und erstaunen wie die des Vorgängers vor drei Jahren. Das liegt auch an einigen neuen Spielelementen.

Da wären zum Beispiel die Prismenwürfel, mit denen Sie Laserstrahlen etwa auf Überwachungs-

droiden lenken können, um diese zu Altmetall zu schmelzen. Verbinden Sie die Eigenschaften der Würfel mit Ihrer Portalkanone, erreichen Sie auch Ziele, die hinter der nächsten Ecke liegen. Denn auch rote Laserstrahlen gehorchen der Portalphysik.

Während Prismenwürfel es Chell unter anderem erlauben, Droiden abzuschießen, geht eine weitere Neuerung in die entgegengesetzte Richtung: Riesige Röhrensysteme saugen alles in sich hinein, was nicht niet- und nagelfest ist. Ihr Sog ist so gewaltig, dass er problemlos ein halbes Dutzend Droiden im Handumdrehen verschlingt, vorausgesetzt,



Mit **Prismenwürfeln** lenkt Chell die Laserstrahlen durch die Portale und auf Überwachungsdroiden.



Platzieren Sie unter Ein- und Auslass der **Röhren** ein Portal, entsteht ein Kreislauf voller taumelnder Droiden.

Sie platzieren Ihre beiden Portale gegenüber der Einsaugvorrichtung und in der Nähe der piepsenden Wachroboter. Da die Röhre in unserem Beispiel zwei Öffnungen hat, müssen Sie sich etwas für den weiteren Verbleib der Blechkameraden einfallen lassen, sonst fallen diese einfach auf der anderen Seite wieder heraus. Deshalb schnell das Einsaugportal unter das zweite Ende gesetzt, sobald die Röhre gefüllt ist. Es entsteht ein »Droidenkreislauf«, die Gefahr ist gebannt.

... Speedy thing comes out

Sie schicken allerdings nicht nur Wachroboter auf die Reise, sondern müssen sich mitunter selbst mit hoher Geschwindigkeit fortbewegen. Glücklicherweise lässt Aperture Science ihre Testpersonen auch hier nicht im Stich. Das brandneue »Propulsion Gel«, auch als »Propulsion Pudding« bekannt, wurde zwar ursprünglich für den Verzehr entwickelt, es stellte sich jedoch heraus, dass es sich zu schnell durch den menschlichen Körper bewegt, um verdaut zu werden. Pech für die ersten Testpersonen, aber Glück für Chell, denn das rote Glibberzeug ermöglicht Rutschpartien, dass es eine Freude ist. Allerdings nur, wenn das Timing stimmt. Andernfalls komprimiert die Pressanlage des Testparcours sie unweigerlich auf Molekülgröße.

Das blaue »Repulsion Gel« stammt ursprünglich ebenfalls aus der Lebensmittelforschung, hüpfte aber nach dem Verzehr unkontrolliert durch die Eingeweide ehemaliger Mitarbeiter. In **Portal 2** muss Chell es benutzen, um mit gewaltigen Sprüngen Höhenunterschiede zu überwinden. Dasselbe gilt für fest installierte

Sprungbretter, die so genannten »Aerial Faith Plates«. Ebenso effektiv, aber ohne Hüpfereinlagen funktioniert der »Excursion Funnel«, ein Energiefeld, das wie ein Förderband alle Objekte in seinem Bereich in dieselbe Richtung schiebt. Platziert Chell ein Portal gegenüber der Quelle, kann sie den Energiestrom mit dem zweiten Portal überall hin verlängern.

Have I lied to you?

Zwar sind die neuen Elemente für sich genommen bereits recht spannend, allerdings gab Valve auf der E3 einen Vorgeschmack dessen, was möglich ist, wenn man sie geschickt miteinander kombiniert. So muss Chell unter anderem mit der Portalkanone dafür sorgen, dass eine lange Bahn ganz mit Propulsion Gel überzogen wird, an deren Ende sie dann mit einem weiten Repulsion Gel-Satz durch die Halle katalpultiert wird. Bevor es so weit ist, gilt es jedoch erst einmal herausfinden, was die künstliche Intelligenz GLaDOS von Chell möchte. Schließlich sind die Gedankengänge des fiesen Zentralrechners nicht immer offensichtlich. Bei der E3-Präsentation zeigte Valve die gewohnte Mischung aus Knobelei, Timing und Geschicklichkeit.

Neben neuen Aufgaben wird Chells zweites Abenteuer aber auch eine ausgefeiltere Handlung bieten. In **Portal** war Chell stets auf sich allein gestellt. Als »Gesprächspartner« stand nur GLaDOS mit ihren wirren Monologen zur Verfügung. Anders in Teil zwei: Bereits in der Präsentation stellte Valve eine so genannte Persönlichkeitssphäre vor, die den Spieler mit Kommentaren zum Geschehen unterhält und ihm an der einen oder anderen Stelle weiterhilft. Bis wir mit dem



Super Chell: Mit dem **Repulsion Gel** kommt die renitente Testperson in Hüpfballmanier auch in solche Höhen. Zuvor hat sie Portale so platziert, dass die blaue Masse alle notwendigen Positionen erreicht.



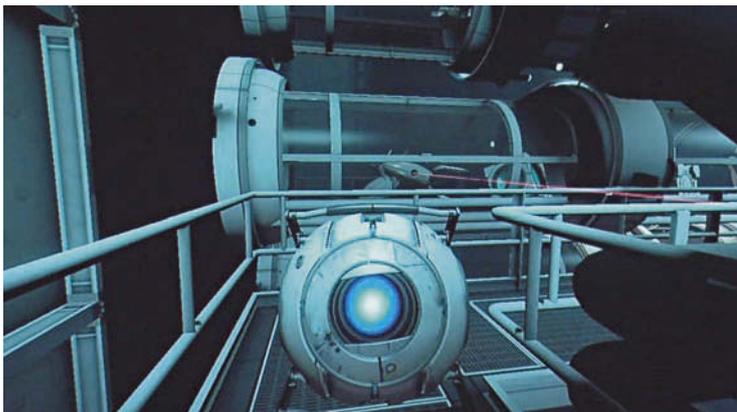
Der **Excursion Funnel** ist ein Kraftfeld, das die Gegenstände von der Quelle wegdrückt. Mit der geschickt eingesetzten Portalkanone kann Chell diesen Transportweg an andere Positionen verlängern.



Um die Ecke gedacht: Auf dem roten **Propulsion Gel** schlittert Chell mit hohem Tempo in Richtung des gelben Portals, woraufhin das blaue im Hintergrund links sie auf eine weitere Rutschbahn ausspuckt.

elektronischen Plappermaul durch die Labore ziehen dürfen, dauert es allerdings noch etwas, denn Valve hat die Veröffentlichung von **Portal 2** ins nächste Jahr ver-

schoben. Zum Trost dürfen wir uns auf einen neuen Mehrspieler-Modus freuen, der gemeinsame Partien von PC- und Konsolenspielern ermöglichen soll. **SD**



Und redet und redet und redet: Die **Persönlichkeitssphäre** ist ein unterhaltsamer und nützlicher Begleiter.

Portal 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2011**  
 ► Hersteller **Valve** ► Status **zu 60% fertig**

**Stefan Dworschak:** Ein geniales Spielprinzip, konsequent verbessert und ausgebaut, das verspricht die E3-Präsentation von **Portal 2**. Kann da viel schief gehen? Die Physikknobelei machte schon im ersten Teil großen Spaß und mit neuen Ideen und mehr Handlung dürfte GLaDOS wieder für rauchende Köpfe bei noch dichterere Atmosphäre sorgen. Bleibt abzuwarten, wie gut das über längere Zeit funktioniert, schließlich will Valve **Portal 2** zum Vollpreis verkaufen.



stefan@gamestar.de