

Portal 2



Warum der Koop-Modus von Portal 2 das heimliche Herzstück des Knobel-Shooters ist und seine Helden das Zeug haben, zu Ikonen zu werden. Von Daniel Feith und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Aktionspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Valve** (Left 4 Dead 2, GS 02/10: 88 Punkte)
Termin: **21.04.2011** Status: **zu 95% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7291

Dick und Doof, Ernie und Bert, Sam und Max. Die Geschichte der Popkultur ist geprägt von ungleichen, aber liebenswerten Duos. Im Frühling könnte ein neues Heldengespann dazukommen. Atlas und P-body, die Hauptfiguren des Koop-Modus im 3D-Denkspiel **Portal 2**, haben das Potenzial, zu Ikonen des Spielejahres 2011 und darüber hinaus zu werden.

Wir erinnern uns: **Portal**, Valves mutige Fingerübung von 2007, überzeugte nicht nur durch ein erfrischendes Spielprinzip, sondern vor allem durch das skurrile Ensemble der

Aperture-Science-Bewohner: die niedlichen, sprechenden Selbstschussanlagen, der »Gewichtete Begleiter-Kubus« und nicht zuletzt die heimliche Hauptdarstellerin GLaDOS, künstliche Intelligenz und zynische Gegenspielerin von Protagonistin und Versuchskaninchen Chell. Die kommen im Nachfolger natürlich auch alle vor. Bereits das Packungs-Cover von **Portal 2** mit den beiden Robotern verrät aber: Der Koop-Modus um Atlas und P-body ist das Herzstück des Spiels.

Gelungene Charaktere allein machen noch kein gutes Spiel. Das erste **Portal** bestach durch Spieldesign aus dem Lehrbuch, indem es raffinierte Rätsel um eine einzige zentrale Mechanik strickte. An der ändert sich auch in **Portal 2** nichts. Nach wie vor schießen wir mit der Portalkanone zwei Löcher in die Wände der Levels. Laufen wir in das eine hinein, kommen wir aus dem anderen wieder heraus. Im Koop-Modus potenzieren sich die dadurch entstehenden Möglichkeiten.

Zwei Spieler, das heißt: vier Portale. Vier Portale, das heißt: ohne zweites Gehirn – sprich menschlichen Mitspieler – wird es äußerst knifflig. Neue Spielmechaniken in **Portal 2** tun ein Übriges. Ein Beispiel: Im Vorgänger gab es nur einfache Kisten zum Beschweren von Druckplatten. Im Nachfolger enthalten

Zwei Charmebolzen gegen GLaDOS

einige dieser Würfel einen Spiegel. Damit lenken wir Laser auf lichtaktivierte Prismen um, mit denen sich Türen öffnen lassen. Einen Laserstrahl mittels vier klug platzierter Portale und einem Spiegelwürfel auf zwei Prismenschalter gleichzeitig zu richten, klingt kompliziert, ist in **Portal 2** aber noch eine vergleichsweise simple Aufgabe. Umso befriedigender, wenn wir dank Logik und ein

+ Stärken

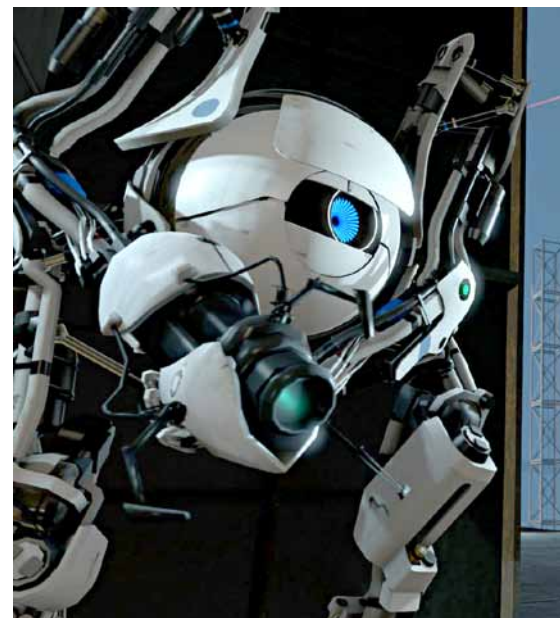
- + brillantes Rätseldesign
- + coole Koop-Helden
- + GLaDOS!

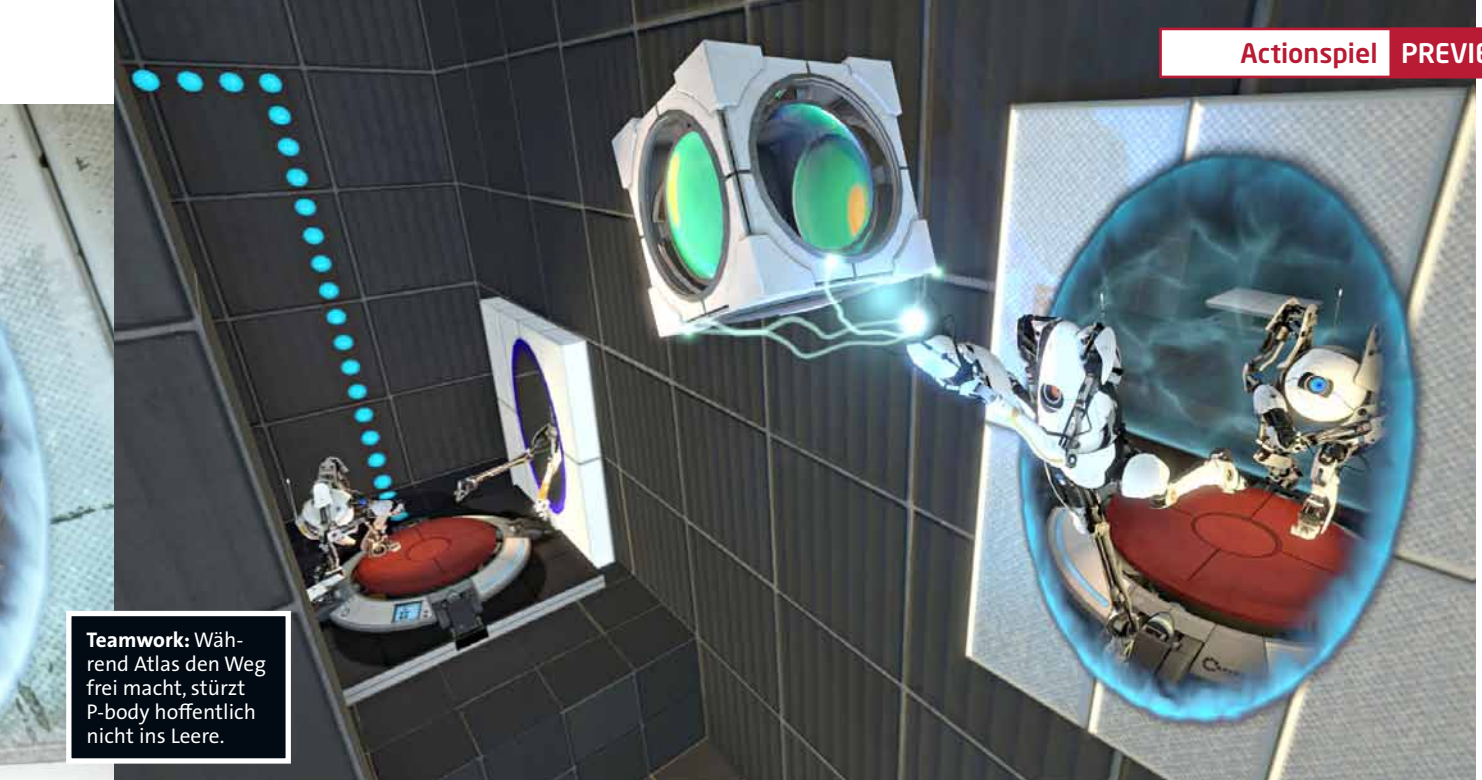
- Schwächen

- vergleichsweise veraltete Grafik



Von hinten durchs Portal in den Rücken. Aus Versehen lenken wir den **Laser** auf P-body.





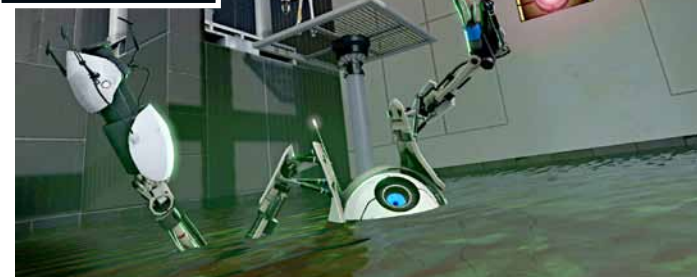
Teamwork: Während Atlas den Weg frei macht, stürzt P-body hoffentlich nicht ins Leere.

wenig Herumprobieren im Team auf die Lösung kommen. Praktisch hierbei: die interne Hilfefunktion. Hat ein Spieler einen Geistesblitz, kann er seinen Mitstreiter per Knopfdruck auf ein Objekt im Level hinweisen, nach dem Motto »Öffne da drüben ein Portal.« Schon nach den gespielten Rätseln aus der Anfangsphase von **Portal 2** dämmerte uns: Deren Komplexität war gerade mal die Spitze des Eisbergs. Wenn jetzt noch die angekündigten Traktorstrahlen und Flüssigkeiten hinzukommen, die den Boden in ein Trampolin oder eine Rutschbahn verwandeln, dann sollte nicht nur für rauchende, sondern explodierende Köpfe gesorgt sein.

Trotz zunehmend komplexer 3D-Rätsel dürfte der Frustrationsfaktor in **Portal 2** recht gering ausfallen. Der Grund: das Charakterdesign von Atlas und P-body. Die ulkigen Roboter werden im Spielverlauf unzählige Male zerquetscht, verbrannt, von Lasern zersiebt oder in Giftbrühe geschmolzen. Weil sich

Valve aber so viel Mühe bei den Animationen der beiden Helden gegeben hat, sorgt das eher für Erheiterung als Enttäuschung. Wir können über ein Menü auch einige höchst witzige Gesten für unsere Helden abrufen. So reckt der schmelzende Atlas beim Versinken im Schlamm nach **Terminator 2**-Manier den Daumen in die Luft oder gibt P-body am Ende eines geschafften Rätselraums High-Five. Wird einer der Roboter zerstört, ist dies halb so schlimm. Schon nach wenigen Sekunden steht er unbeschadet im Level wieder auf. Die Spielzeit des Koop-Modus beziffert Valve auf etwa die doppelte Länge von **Portal**, also knapp acht Stunden. Der Einzelspielermodus soll noch wesentlich länger ausfallen. Wir sind gespannt, ob die Solo-Geschichte um die im Vergleich eher farblose Chell den Charme der Koop-Chaosroboter erreichen wird.

Da kuckt P-body ganz schön bedröppelt: mit Atlas geht es wieder einmal zu Ende.



Jetzt aber Vorsicht! Die **Selbstschussanlagen** klingen nett, sind aber äußerst tödlich.



Technisch hinterließ die gezeigte **Portal 2**-Version gemischte Gefühle bei uns. Ja, Atlas und P-body sind sympathisch animiert, bewegen sich aber unnatürlich und wie auf Schienen durch die Areale. Ja, die Aperture-Science-Labore bestehen nun mal größtenteils aus kargen Metall- und Fliesenwänden, die hätte man aber auch mit zeitgemäßen Schatten- oder Spiegeleffekten versehen können. So sieht **Portal 2** nur minimal besser aus als der Vorgänger, und der basiert inzwischen auf einer sechs Jahre alten Grafik-Engine. Das Sounddesign hingegen ist über jeden Zweifel erhaben. GLA-DOS' Stimme ist gewohnt fies-freundlich, und die Selbstschussanlagen erzeugen nach wie vor eher Mitleid als den nötigen Zorn. Und wie gut man Emotionen durch Piepsgeräusche ausdrücken kann, beweisen Atlas und P-body so gut wie zuletzt R2-D2. **DM**

Bilder vom Hersteller

Obwohl wir **Portal 2** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Material von Electronic Arts. Vorsicht: Die Bilder wurden nachträglich geschönt. Vor allem die Spezialeffekte werden im Spiel so nicht zu sehen sein.

Doppelt hält besser

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Rätsel? Top! Leveldesign? Top! Atmosphäre? Ebenfalls top! All das überrascht mich nicht; schon nach den ersten veröffentlichten Videos war mir klar, dass **Portal 2** ein Knaller wird. Doch Atlas und P-body setzen noch ein dickes Sahnehäubchen obendrauf. Die beiden sind so lustig und liebenswert, dass mir das Herz aufgeht. Selten habe ich mich derart auf das Erscheinungsdatum eines Spiels gefreut.

Potenzial: Ausgezeichnet