

Portal 2

Das kleine Kultspiel wird erwachsen: Eine ausgewachsene Kampagne, ein amüsanter Koop-Modus und prächtige Physik-Puzzles zieren Portals Comeback. Von Heinrich Lenhardt



Genre: **Action-Denkspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Valve (Portal, GS 12/2007: 90 Punkte)**
Termin: **21.4.2011** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7291

Auf DVD: Test-Video

Der Kuchen mag im ersten **Portal** eine Lüge gewesen sein, aber beim Nachfolge-spiel handelt es sich um die reine, leckere Wahrheit. Und zugleich eines der kreativ herausforderndsten Fortsetzungsvorhaben, das sich ein Spieleentwickler antun kann. Denn war der Vorgänger noch ein kleiner, feiner, überraschender Puzzle-Snack, hat Valve **Portal 2** als eigenständiges Vollpreisspiel entwickelt, mit gut zwölf Stunden lang wählender Story und einem neuen Koop-Mehrspielermodus. Der liebgewonnene Low-Budget-Indie wurde quasi auf Blockbuster-Format gestreckt – klingt nach einem Rezept für Desaster, ist aber erstaunlich gutgegangen. **Portal 2** baut auf dem Fundament des Vorgängers mit einigen brillanten neuen Puzzle-Elementen auf, schickt uns durch eine Vielzahl von kniffligen Testräumen, gibt Einblicke in die Außenwelt, erklärt die Geschichte von Aperture Science und beschert uns nach einigen Story-Wendungen ein herzerwärmendes Happy-End.

Das 2007 im Rahmen der **Orange Box** veröffentlichte **Portal** war ein Testkammerspiel, bei dem wir uns in der Rolle des menschlichen Versuchskaninchens Chell unter dem wachsamen Auge der Künstlichen Intelligenz GLaDOS durch eine Reihe von Räumen tüftelten. Zentrale Bedeutung hatte dabei der Einsatz der Portalkanone, einer wurmloch-erzeugenden Gerätschaft aus den Labors der im **Half-Life**-Story-Universum angesiedelten Firma Aperture Science. An bestimmten Flächen lassen sich damit Portale erzeugen, durch die man gehen, fallen oder sie als Durchreiche für andere Objekte verwenden kann. Richtig an Reiz gewinnt das Portal-Hopping durch die realistische Physik. Durch einen tiefen Fall in ein Portal sammeln wir genug Momentum, um am anderen Wurmloch-Ende mit ausreichend Karacho herauszuschießen und damit klaffende Abgründe zu überspringen. Diese

Grundprinzipien werden Einsteigern in den ersten Räumen von **Portal 2** schnell beigebracht, bevor weitere Komponenten dazukommen, die sich im Spielverlauf zu immer atemberaubenderen Puzzle-Konstrukten zusammenfügen. Das ringt auch **Portal**-Profis Ehrfurcht ab.

All das Puzzeln und Tüfteln wird durch eine in zehn Kapitel unterteilte Story zusammengehalten, die einen guten Spielrhythmus bietet. Zwar herrscht kein Mangel an Puzzle-Testkammern, aber diese unterbricht **Portal 2** immer wieder durch Handlungseignisse und sogar einen Ausflug an die frische Luft. Die Portal-Odyssee beginnt damit, dass wir abrupt aus einem Stasis-Tiefschlaf geweckt werden – mit einigen Jahrhunderten Verspätung. Aperture Science ist menschenleer und befindet sich im fortgeschrittenen Verfallsstadium. Der für das Wohlergehen der Versuchskaninchen zuständige Droide Wheatley bietet sich als

Fluchhelfer an. Dabei führt uns der neurotisch-nervöse, hektisch brabbelnde Roboter durch die ersten leichten Puzzle-Räume, in denen wir rasch unser einziges Hilfsmittel erbeuten, die Portalkanone. Dann sucht Wheatley nach einer Abkürzung, um uns schneller aus dem Gebäude zu leiten, und betätigt dabei versehentlich einige Sicherungen zu viel. Die Folge: GLaDOS wird wiedererweckt – jene unheimliche Künstliche

➕ Stärken

- + fesselnde Tüftel-Action
- + 1-A-Physikpuzzles
- + viel Story und Humor
- + spezielle Koop-Levels

➖ Schwächen

- keine Tipps-Funktion



Schalter kehren die Richtung der **Traktorstrahlen** um, die wir hier nutzen, um uns selbst über einen Abgrund hinwegzutragen zu lassen.

Die blauen **Transportstrahlen** heben die Schwerkraft auf. Hier haben wir ein Portal gesetzt, um den Strahl umzuleiten.

Durch die **Röhre** fallen Geltropfen ins Level, bleiben in unserem umgeleiteten Traktorstrahl und werden von ihm umgeleitet.

Das **orangene Gel** macht jede Oberfläche rutschig, die es berührt. Wenn wir den Transportstrahl kappen, fallen die Farbkugeln zu Boden und verwandeln ihn in eine Schlitterbahn.

Nur auf den **weißen Wänden** lassen sich Portale setzen, auf den dunklen Flächen drumherum nicht.

Intelligenz, die wir am Ende des Vorgängers besiegt geglaubt hatten. Und die unheimlich nachtragend ist: Für den Rest unseres Lebens will sie uns testen!

Aber keine Sorge, langwierig und eintönig geht es in **Portal 2** nicht zu. Zwar serviert uns GLADOS 22 neue Testräume, »fast wie in alten Zeiten« und angereichert mit ersten zusätzlichen Puzzle-Elementen, aber die wendungsreiche Story hat Überraschungen parat. Ein Story-Twist in der Spielmitte ist mit einem willkommenen, zwei Kapitel währenden Umgebungswechsel verbunden. Den Testkammern entkommen, erforschen wir die Außenwelt und navigieren zwischen den Industrie- und Forschungsanlagen von Aperture Science. Die sind zwar menschenleer, aber als Stimme der Vergangenheit ist Aperture-Gründer Cave Johnson zu hören, dessen Sprachaufzeichnungen ab-

gespielt werden, wenn wir einen neuen Bereich betreten – ein Hauch von **Bioshock**. Johnson macht nicht nur allerlei mehr oder weniger lustige Tumor-Humor-Bemerkungen über Experimente und Versuchsnebenwirkungen; durch seine Monologe erfahren wir auch, wie Aperture Science überhaupt unter die Kontrolle einer Computerintelligenz gelangte. Das macht das bislang recht abstrakte Portal-Universum etwas greifbarer. So angenehm die Weiten dieser Außenlevels fürs Auge auch sind, einen Nachteil haben sie: Es gibt ein paar Stellen, an denen das Entdecken des nächsten Ziels oder Ausgangs zum Suchspiel ausartet. Durch Druck der mittleren Maustaste können wir zoomen, um so manche in der Ferne verborgene Portal-Platzierungsfläche zu erkennen. Das ist kein Ding der Unmöglichkeit, aber ansatzweise mühsam.

Die neuen Puzzles ringen auch Portal-Profis Ehrfurcht ab.

getrieben wird. Gutes Zeichen: Wenn man mal an einer Stelle hängt und erst nach anhaltendem Grübeln (oder Hilfestellung eines lieben Mitmenschen) auf den Trichter kommt, ist die typische Reaktion ein erleuchtetes »Aaah!« und nicht ein verständnisloses »Hä?«, der Kreativität und Logik der gestellten Herausforderungen sei Dank. Ebenfalls frustrationsdämmend wirkt der weitgehende Verzicht auf Situationen, die extreme Steuerungspräzision erfordern wie bei den Sprungsequenzen des Vorgängers.

Die mit Abstand genialste Neuerung von **Portal 2** sind drei farbige Gels, die in den Experimentalküchen von Aperture Science entwickelt wurden. Den Glibber dürfen wir zwar nicht mitnehmen, aber es gibt reichlich Levels, in denen die Gels aus Röhren tropfen. Durch Portale leitet man sie an alle möglichen Ecken und Enden weiter, wo sie eine Oberfläche dauerhaft färben und dabei deren physikalische Eigenschaften ändern. Das blaue Repulsion Gel macht Objekte sprunghaft, das rote Propulsion Gel sorgt für eisähnliche Glätte, und das weiße Conversion Gel erlaubt das Setzen von Portalen. Natürlich kommt die Physik ins Spiel; wo das durch ein Portal strömende Gel genau hinspritzt, hängt vom Einfallswinkel ab. Dieses Spielelement erlaubt einige hinreißende Puzzles, und obendrein macht das Herum-

Auf weiß gefärbten Flächen können Portale gesetzt werden; entsprechend enthusiastisch spritzen wir hier mit dem **weißen Conversion Gel** herum.

Der Koop-Modus

Der Koop-Modus von Portal 2 bietet rund 40 zusätzliche Levels, die speziell für zwei Spieler gestaltet wurden, die in die Rolle der putzigen Droiden Atlas und P-body schlüpfen. In einem Zentralbereich trifft man sich mit seinem Partner, um dann – begleitet von gewohnt zynischen GLaDOS-Kommentaren – eine von sechs Teststrecken zu betreten. Spielt man sich bis zum Ausgang durch, wird der jeweils nächste (schwierigere) Bereich freigeschaltet.

Gegenüber dem vertrauten Solo-Spiel ist im Koop-Modus etwas Umdenken gefragt, die erste Strecke macht uns mit den Besonderheiten vertraut. Jeder Spieler kann sein eigenes Portal-Pärchen erschaffen und sollte dabei nicht egoistisch sein. Die meisten Puzzles sind so angelegt, dass man sich gegenseitig helfen muss; nur dann können beide Teilnehmer den Ausgang erreichen. So reicht man sich Würfel über Hindernisse hinweg, betätigt gleichzeitig Schalter oder bedient Kontrollpults, um den Weg für den Partner freizumachen. Erleidet einer beiden Droiden einen Unfall – heitere Ablebe-Animation inklusive –, wird er flugs wieder zusammengesetzt, der Level-Fortschritt geht nicht verloren. Schmerzlich wird es für den anderen Spieler nur, wenn für ihn lebenswichtige Partner-Portale oder damit verbundene Lichtbrücken durch das Ableben des Kumpels verschwinden.

Die Übersicht zu behalten ist nicht so schwer, wie es im ersten Moment anmutet. Die Umriss aller Portale sind stets auch durch Wände zu sehen. Speziell für den Koop-Modus gibt es zudem die Partnersicht: TAB-Taste gedrückt halten, und am unteren rechten Bildrand erscheint ein Fenster, das den aktuellen Blickwinkel unseres Kompagnons zeigt. Mit der F-Taste nutzen wir das Ping-Tool, mit dem sich eine bestimmte Stelle für den Mitstreiter markieren lässt. Dadurch soll das Zusammenspiel auch ohne Sprachkommunikation klappen. Sich mit einer Steak-Zufallsbekanntschaft anhand von Hinweis-Symbolen durch einen Level zu tasten, ist aber nicht die Ideal-Spielweise. Am schönsten ist der Koop-Modus, wenn man sich mit einem Freund besprechen und so gemeinsam Puzzellösungen diskutieren kann. Vom Schadenfreude-Bonus ganz zu schweigen, wenn den Partner eine der zahlreichen originellen Droiden-Todesarten ereilt, sei es mit oder ohne unser Zutun.

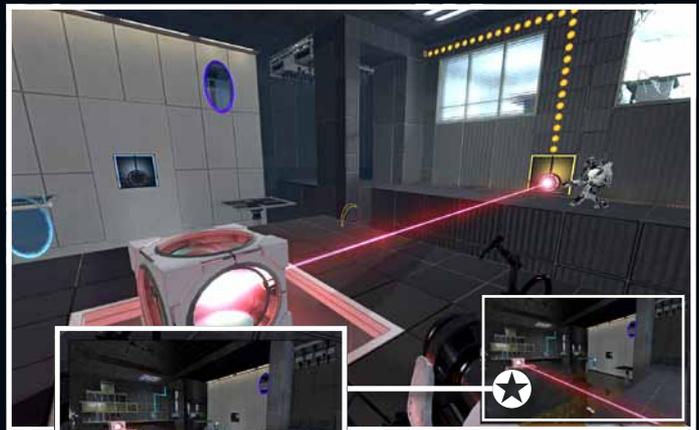


Bild im Bild: Rechts unten zeigt ein Fenster das Geschehen aus der Perspektive des Mitspielers.



Mit der F-Taste markiert man den Partner auf ein bestimmtes Element aufmerksam (**Auge-Symbol** rechts).



panschen mit der Farbe irrational viel Spaß. Als wir in einem Level das Conversion Gel so weit leiten müssen, dass zwei Türme umgefärbt werden, um in ausreichender Höhe ein Portal zu platzieren, können wir uns nicht zurückhalten und versuchen, die Umgebung möglichst flächendeckend zu tünchen. Das ist vergleichbar mit der kindischen Freude, die das Herumspielen mit Physik-Objekten beim Erscheinen von **Half-Life 2** auslöste.

Nicht zu unterschätzen ist auch die Vielseitigkeit der Traktorstrahlen. Diese bläulich schimmernden Energielifte wandern ebenfalls durch Portale und prägen viele Puzzles im letzten Spieldrittel. Die Strahlen befördern von ihnen erfasste Objekte, wodurch man zum Beispiel einen an der Decke untergebrachten roten Knopf mit einem Würfel beschweren kann. Traktorstrahlen dienen auch zur Verbreitung von Gels und zum

Transport unserer Spielfigur; manche Levels enthalten zudem Schalter, mit denen sich ihre Richtung umkehren lässt. Vielseitig mit Portalen kombinierbar sind auch die Lichtbarrieren, die hilfreiche Schutzmauern gegen Selbstschussanlagen abgeben und als begehbare Brücken entlegene Bereiche zugänglich machen, sofern wir die Portale entsprechend listig legen, dass wir dabei nicht ins Leere plumpsen. So mancher Level-Ausgang öffnet sich in **Portal 2** erst dann, wenn eine bestimmte Anzahl von Prismen durch Zuführung von Laserstrahlen elektrisiert wurde. Dazu passend gibt es neue Spiegelwürfel, die wir so platzieren, dass die Laser in gewünschten Winkeln reflektieren. Besonders befriedigend: einen der lästigen Geschütztürme wegschmoren, indem man ihn mit einem Laserstrahl in Brand setzt. Große Sprünge machen wir zudem mit den Katapultfeldern, die uns in eine bestimmte Richtung durch die Luft schleudern.

Bei aller Liebe zur Qualität und Vielfalt des Puzzle-Designs fällt der Verzicht auf jegliche Art von Hilfefunktion oder Schwierigkeitsgradwahl unangenehm auf. Wer an einer Stelle festhängt, ist auf Spicken im Internet angewiesen; schöner wäre es, wenn man innerhalb des Spiels zumindest kryptische Hinweise abrufen könnte. Auf der anderen Seite fehlt so etwas wie ein

Herausforderungs-Modus, um nach erfolgreichem Durchspielen einen Anreiz zu haben, die Puzzles nochmal anzugehen. Dafür gibt es als dickes Trostpflaster den

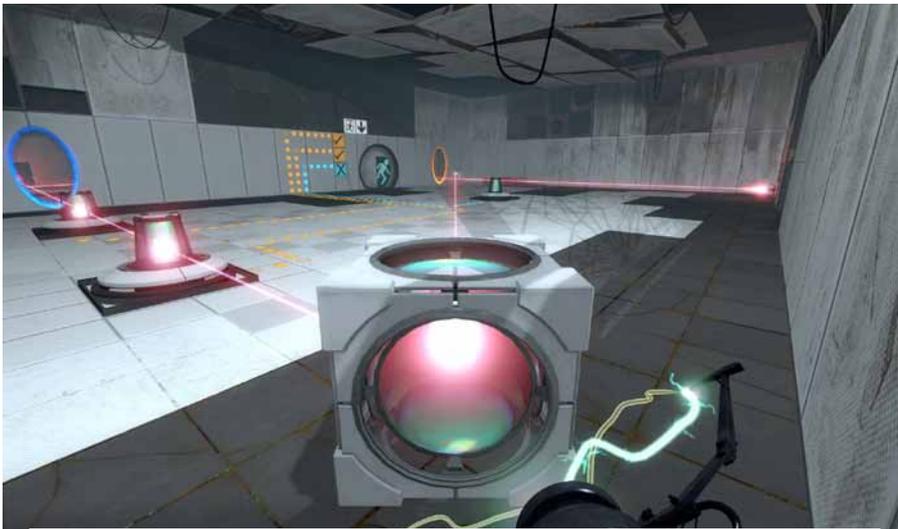
Wer festhängt, dem hilft das Spiel nicht weiter.

neuen Koop-Modus, der eine ordentliche Portion zusätzlicher Puzzleräume enthält, die speziell für das Teamwork von zwei Spielern designt wurden (siehe Kasten). Valve deutet an, dass man verschiedene Arten von Zusatz-Inhalten für **Portal 2** zum Download anbieten könnte, will aber erst einmal die Reaktion der Spieler abwarten, bevor man konkrete Pläne äußert.

Auch **Portal 2** wird von einer renovierten Version der alternden Source-Engine angetrieben. Hübscher und abwechslungsreicher als die sterilen, oft klaustrophobischen Kammern des Vorgängers ist die Grafik allemal, aber neue PC-Technikmaßstäbe werden nicht gesetzt. Der grafische Aufwand reicht vollkommen für Spielprinzip und Atmosphäre. Gut gelungen sind die Physikeffekte in Verbindung mit Portalen und neuen Puzzle-Elementen; Details wie die realis-

Online-Aktivierung

Portal 2 ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.



Laser brutzeln durch Portale und lassen sich mit Spiegelwürfeln präzise in bestimmte Ecken winkeln. Am meisten Spaß macht es, mit ihnen **Geschütztürme** anzusehen.



tisch herumspritzenden Gels sind für diese Art von Spiel bedeutsamer als die neuesten Grafikeffekt-Erregenschaften.

Humor und Atmosphäre waren die Spaß-Trumpfkarten von **Portal**. Der Nachfolger ist umfangreicher und abwechslungsreicher, aber manchmal einfach nur lauter und nicht unbedingt stimmiger. Wheatley wird in der englischen Sprachfassung (die Sie auch von der deutschen Version aus wählen können) vom englischen Komiker Stephen Merchant gesprochen, der einst mit Ricky Gervais die BBC-Fernsehserie **The Office** erfand. Im Gegensatz zu GLaDOS ist seine Stimme nicht verfremdet. Der Droide Wheatley klingt also nicht wie ein Droide, sondern wie Stephen Merchant: sehr schnell, weitgehend komisch, aber streng genommen fehlbesetzt. Bei der deutschen Synchronisation fällt das ohne Promistimmen-Bonus noch negativer auf. Für ein paar Lacher mehr hat Valve hier einen Teil der Atmosphäre geopfert. Die besten Sprüche gehen immer noch auf das Konto der Computerdame GLaDOS, deren Sarkasmus-Modul den Transfer zu **Portal 2** bestens überstanden hat. Nach Action-Maßstäben ist das Spiel insgesamt bemerkenswert intelligent und humorvoll. Nur sollte man keinen neuen Running Gag vom Kult-Kaliber eines »The Cake is a lie« erwarten.

Bei seiner Beförderung zum ausgewachsenen Vollpreis-Produkt hat **Portal 2** vielleicht etwas an Charme und Überraschungseffekt-Frische verloren, aber ansonsten in allen Bereichen zugelegt. Die neuen Puzzle-Elemente geben dem nach wie vor faszinierenden **Portal**-Spielprinzip eine neue Dimension, die Einzelspieler-Kampagne ist gehaltvoller und motivierender als im Vorgänger und der Koop-Modus das Sahnehäubchen auf dem Kuchen. Ungelogen. Heinrich Lenhardt



Reimt sich auf »genial«

Heinrich Lenhardt, US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Ein Pflicht-Programm für Fans des Vorgängers – und generell so ziemlich jeden Spieler, der eine schlaue, spaßige und originelle Herausforderung sucht. Wenn man Schritt für Schritt einen Level enträtselt, knistert der Spielspaß konstant, bis hin zum erheblichen Wohlgefühl bei der letztendlichen Meistersung. Die Gels sind der Hit, die anderen neuen Puzzle-Elemente bereichern ebenfalls das Portal-Spielprinzip. Auch wenn ich mitunter kräftig gegrübelt und auch mal geflucht habe – das Level-Design ist fair und die Motivation bis zum Finale hoch.

TERMIN 21.4.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Portal 2

Action-Denkspiel

Publisher Valve / Electronic
Entwickler Valve
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-DENKSPIEL

»Top vom spannenden Auftakt bis zum befriedigenden Finale.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASST	[Progress bar]		
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Puzzle

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** Steam
MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden **WERTUNG** Sehr gut
»Vergnügliche Grübel-Kooperation mit drolligem Droiden-Pärchen.«

GRAFIK

- coole Portale, Gels und Lichtbrücken
- abwechslungsreiche Testkammern
- stimmiger Stil
- eher schlechte Umgebungen
- wenige Details

8/10

SOUND

- subtile atmosphärische Musik und Effekte
- schwer hitverdächtiger Abspann
- viele witzige Kommentare, wahlweise deutsch oder englisch ...
- ... nur Wheatley kann nerven

10/10

BALANCE

- einsteigerfreundliche Start-Puzzles
- allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Level-Design ist knifflig, aber fair
- Hilfefunktion wird vermisst

9/10

ATMOSPHÄRE

- einnehmende Spielwelt
- spannend, komisch und geheimnisvoll
- stellenweise Atmosphäre zugunsten von Gags geopfert

9/10

BEDIENUNG

- vertraute Steuerung mit Maus und WASD-Tasten
- simples Schießen von Portalen
- freies und automatisches Speichern

10/10

UMFANG

- zwölf Stunden Kampagne
- Koop-Levels
- abwechslungsreicher als der Vorgänger
- Errungenschaften und Kommentar-Modus
- kein Anreiz zum mehrmaligen Durchspielen

8/10

LEVELDESIGN

- einfallsreiche und herausfordernde Situationen
- Portale vielseitig einsetzbar
- nächster Ausgang manchmal etwas versteckt

9/10

PHYSIK

- Portal-Physik überzeugend und ausgefeilt
- Physikeigenschaften von Objekten mit Farbgels ändern
- Schwerkraft glaubwürdig und realistisch

10/10

WAFFEN / EXTRAS

- Portalkanone macht immer noch viel Spaß
- zahlreiche gelungene neue Puzzle-Elemente
- geniales Gel-Gepansche

9/10

HANDLUNG

- enthält einige nette Story-Wendungen
- ebenso aufregendes wie rührendes Ende
- mitunter etwas abgedreht

9/10

91

Enorm vergnügliches Puzzle-Epos.

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 12,5 Stunden

MINIMUM 3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD Geforce 6000 1,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600 AG4 X2 6000+AMD Geforce 9600 4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad 7400 Phenom II X2 550 Radeon HD 8800 4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

PROFIS

EINSTEIGER

MSR

FORTEGESCHRITTENE