

## Portal Stories: Mel

# Für Portal-Profis

Portal Stories: Mel ist eine Modifikation für Portal 2 - gespickt mit Rätseln, die selbst Serienkennern Verzweiflungstränen in die Augen treten lassen. Wir haben zwar beim Test nicht geheult. Aber fast! Von Jonas Gössling

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Prism Studios** Entwickler: **Prism Studios** Termin: **25.6.2015** Sprache: **Englisch**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **kostenlos** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

# W

ir fahren mit der Bahn zur Arbeit. Elen- dig lange. Auf dem Weg sehen wir, wie das Leben auf einem Forschungsstütz-

punkt abläuft. Dann geht's mit einem Fahrstuhl steil bergab in die Tiefen der Erde und eine Stimme erklärt uns, warum wir hier sind. Irgendwas von wegen Forschung und geheim. Dabei baut sich vor uns eine beeindruckende Szenerie auf.

Portal Stories: Mel beginnt fast wie eine Mischung aus Half-Life und Bioshock und schickt uns als die titelgebende Protagonistin Mel in die aus Portal und Portal 2 bekannten Aperture-Science-Anlage. Und wenn ein Spiel so anfängt, macht es schon viel richtig. Vor allem wenn man sich vor Augen hält, dass es sich nur um eine kostenlose Modifikation für Portal 2 handelt.

### Ein ganz normaler Job

Die Geschichte um Heldin Mel fängt – anders als bei Serienprotagonistin Chell – auf freiwilliger Basis an. Die Athletin möchte bei den Aperture-Science-Experimenten mitmachen. Im Jahr 1952! Also weit vor den Geschehnissen in Portal und Portal 2. Deswegen gibt's auch von Cave Johnson, dem Gründer der Firma, persönlich eine Einweisung. Eigentlich sollen wir dann in Mels



Irgendetwas stimmt nach unserem kleinen Nickerchen nicht. Alles zerfällt oder ist zerstört.

Haut nur ein paar Tage in einer speziellen Kapsel schlafen. Als wir wieder zu uns kommen, wirkt es aber so, als ob mehrere Jahre vergangen sind. Alles ist ramponiert, überall liegen kaputte Gegenstände herum, und die Natur scheint sich ihren Teil der Anlage wieder zurückholen zu wollen.

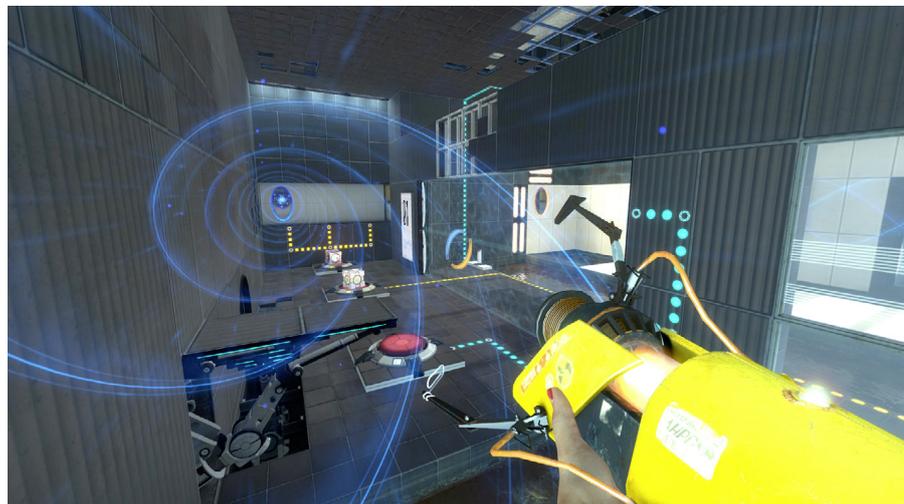
### Fast wie im Hauptspiel

Eine Stimme aus dem Off versichert uns aber, dass alles in Ordnung sei. Es hätte Erd-

beben und eine Anomalie gegeben, die Dinge aus der Zukunft in die Station gebracht habe. Dass das vielleicht nicht unbedingt die Wahrheit ist ... nun ja. Die Geschichte bleibt zwar wenig überraschend, unterhält aber bis zum packenden Finale und verknüpft die Geschehnisse clever mit den beiden Haupttiteln. Sie lebt vor allem von den guten Texten und Sprechern, die dem Charme der Vorlage fast in nichts nachste- hen. Wenn wir etwa von einem einstürzen- den Testgelände fliehen und in einen Fahrstuhl steigen, anstatt die Treppe zu nehmen, fragt uns die Stimme aus dem Off, ob wir denn wirklich so doof seien. Erstens: Ja, sind wir offenbar. Zweitens: Wir mussten lachen.

### Beim Rätseln nix Neues

Neue Inhalte gibt's bis auf kleinere Ausnahmen allerdings nicht. Bis auf die roten Barrieren, die alles vaporisieren, was durch- latscht oder durchgeschmissen wird. Wer



Die Rätsel sind anspruchsvoll, da müssen wir gerade zum Ende hin doch mächtig nachdenken.

### Wo bekomme ich die Mod her?

Portal Stories: Mel ist im Steam-Shop zu finden. Jeder kann sich die Modifikation kostenfrei herunterladen und spielen – sofern er denn Portal 2 besitzt.



**Jonas Gössling**  
@jogel19



Wenn man bei einer Mod vergisst, dass es sich um einen von Fans erstellten Inhalt handelt, dann haben die Verantwortlichen etwas richtig gemacht. Portal Stories: Mel macht vieles richtig. Es kann sogar seine recht vorhersehbare Geschichte gut mit einer dichten Atmosphäre kaschieren und ein packendes Finale inszenieren. Davor ziehe ich meinen Hut, denn das ist schwierig.

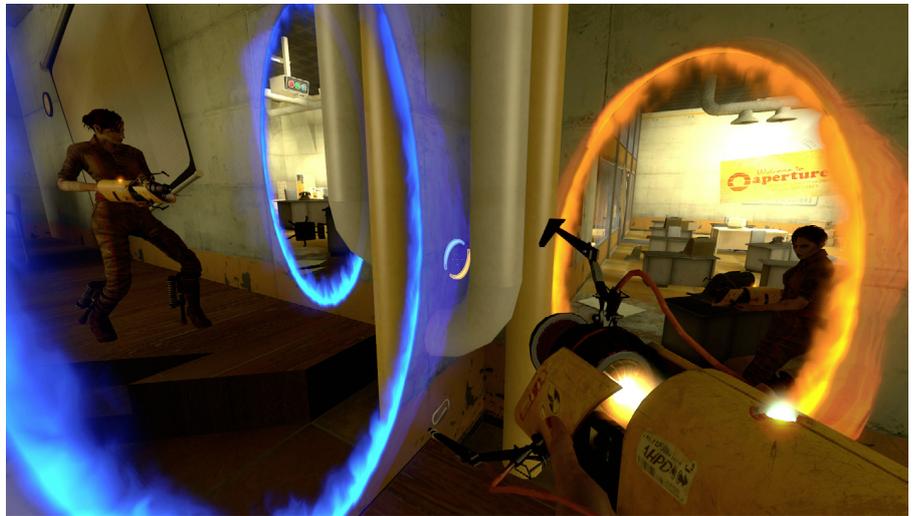
Trotzdem finde ich es schade, dass sich die Entwickler spielerisch nicht noch mehr getraut haben. Wobei, wenn ich mir die Rätsel anschaue, lieber doch nicht noch mehr Gehirnschmelzoptionen. Die Testkammern sind so schon bockschwer, am Ende fast schon unmenschlich. Wer nicht frustresistent ist, wird seine Probleme bekommen. Anschauen allerdings sollte man sich die Mod in jedem Fall. Kostet ja nix.

allerdings die kostenpflichtige Mod Aperture Tag gespielt hat, kennt auch die roten Barrieren bereits, auch wenn man da immerhin noch Kisten durch die roten Absperungen schaffen konnte. Ansonsten bleibt alles beim Alten. Wir verschießen mit der Portal Gun ein oranges und ein blaues Portal in Wände, überwinden so eigentlich unpassierbare Stellen und knobeln uns so durch insgesamt 22 Level.

Dazu gesellen sich die orangen und blauen Gele, die uns schneller machen und höher springen lassen. Auch der Companion Cube, die Traktor- und Laserstrahlen sowie die unschuldigen, aber tödlichen Selbstschusstürme sind wieder dabei. Unser Ziel ist es stets, mit den gegebenen Möglichkeiten den nächsten Ausgang zu erreichen.

### Nichts für Weichbirnen

Ausgang erreichen, haha! Denn schnell wird klar: Diese Mod hat's in sich. Denn auch wenn inhaltlich kaum etwas Neues auf uns



Unsere Protagonistin heißt Mel und war ursprünglich für den Koopmodus von Portal 2 geplant.

wartet, fängt das Niveau da an, wo es in Portal 2 aufhört. Das geht sogar so weit, dass wir gegen Ende vor Frust kaum weiter machen möchten. Es gibt eben nur eine Lösung, und die müssen wir herausfinden. Ein Beispiel: Vor uns ist eine blaue Barriere, davor ein Säurebecken und dahinter die Zieltür. Links neben uns ein Traktorstrahl und ein Knopf, mit der wir die Barriere ausschalten. Also müssen wir einen Weg finden, einen Cube auf den Knopf zu bugsieren und dann per Traktorstrahl auf die andere Seite zu kommen. Nur doof: Der Cube kann nicht durch die Barriere und unsere Portale können's auch nicht. Selbst wenn wir das dann mal geschafft haben und vor der Tür stehen, folgt die Ernüchterung auf dem Fuß. Wir brauchen den Würfel hier noch einmal. Und zwar genau den Würfel, der scheinbar unerreichbar hinter der blauen Wand liegt. Die Rätsel gehen gerne mal über die Frustgrenze hinaus, sind aber immer durch Nachdenken zu lösen. Wir müssen nie besonders akrobatisch springen, sondern vor allem immer gut nachdenken. Wem die Fingerakrobatik im bereits erwähnten Aperture Tag nicht gegaugt hat, ist hier gut aufgehoben.

### Vorbildlich

Eine deutsche Vertonung fehlt, dafür gibt's aber seit dem neusten Patch deutsche Untertitel. Vorbildlich für eine Mod! Wer Eng-

lisch kann, darf sich außerdem auf sehr gute Sprecher freuen, auch wenn die nicht ganz an die von GLaDOS oder Wheatley heranreichen. Auch die elektronische Musik, die mal verträumt, mal treibend ist, erzeugt eine Stimmung, die uns sofort in den Bann zieht. Da stört es auch kaum, dass die Technik altbacken daherkommt. Die Texturen sind zwar Matsch, aber das Design und die Abwechslung der Gebiete können sich sehen lassen, egal ob klinisch saubere Testkammern, überwucherte Büroräume oder dreckige Maschinen. Wir fühlten uns in Portal Stories: Mel sofort zuhause. **JOG**

## Portal Stories: Mel

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

3,0 GHz Intel / XP 3000+ AMD  
Geforce 7800 / Radeon X1800  
1 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

C2 Duo E6600 / A64 X2 6000+  
Geforce 9600 / Radeon HD 6450  
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- coole Portale, Gels, Lichtbrücken und Traktorstrahlen
- abwechslungsreiche Kammern
- gute Sprecher und Musik
- angestaubte Engine
- matschige Texturen

### SPIELDESIGN



- perfekte Bedienung
- einfallreiche und herausfordernde Rätsel
- clevere Nutzung der Portale
- glaubwürdige Schwerekraft
- keine neuen Ideen

### BALANCE



- allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Level-Design ist knifflig, aber logisch
- kleine Hinweise vom Erzähler
- keine Hilfefunktion
- Einsteiger überfordert

### ATMOSPHÄRE/STORY



- spannende Fortführung der Welt
- passende Gags
- interessante Charaktere
- guter Handlungsstart
- keinerlei Überraschungen in der Geschichte

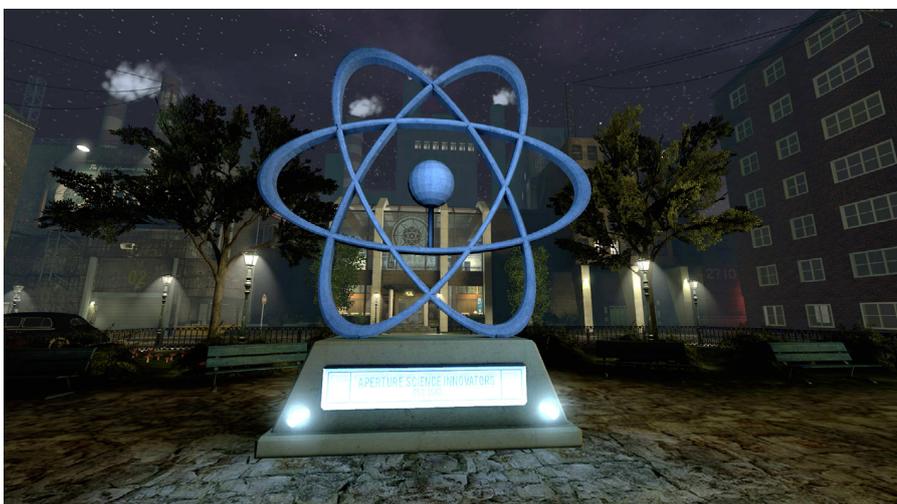
### UMFANG



- zehn Stunden lange Kampagne
- 27 Errungenschaften
- abwechslungsreiche Gebiete
- kostet nichts
- kein Anreiz für einen zweiten Durchlauf

### FAZIT

Geglücktes Mod-Projekt, das in Sachen Atmosphäre und Rätsel punktet. Einsteiger werden vom Knobelniveau aber überfordert.



Zu Beginn begeben wir uns zum Aperture-Science-Testgelände. Dieses Mal freiwillig.