

## Digitales | Games: Portal 2

Der Nachfolger des komplett memefizierten Überraschungserfolg ›Portal‹ bringt das halbe Internet in Verzückung und die andere Hälfte in kritische Wertschätzung. **DENNIS KOGEL** sucht nach Kuchen, Lügen, Robotern und Jonathan Coulton, findet aber ein Spiel, das mit dem Vorgänger nur noch wenig gemeinsam hat. Und trotzdem toll ist.



Simple, aber wichtige Erkenntnis: ›Portal 2‹ ist nicht ›Portal 1 + 1‹. Der viel besprochene Nachfolger des Überraschungserfolgs/Indie-Wunders/Valve-schen-Geniestreichs ›Portal‹ verwirrt Kritiker. Kurz: es ist irgendwie toll, aber irgendwie ist es nicht Portal, irgendwas ist anders, aber schön ist es, sehr, sehr schön und witzig. Wirklich witzig.

Aber noch mal, trotz Ähnlichkeiten im Namen und im Spielprinzip ist ›Portal 2‹ komplexer, als um es als klassisches Sequel im Hollywood-Sinn von »noch einmal dasselbe bitte, nur mehr, länger, lauter, größer, teurer« zu besprechen. ›Portal 2‹ ist Valves konsequente Weiterführung des in ›Half-Life‹ eingeführten und in ›Left 4 Dead‹ fast zur Perfektion getriebenen Konzepts der räumlichen Narrative. ›Portal 2‹ ist ein Wunderwerk der Animation im digitalen Spiel. ›Portal 2‹ hatte die faszinierendste Videospiele-Werbekampagne des Jahres. ›Portal 2‹ ist, ähnlich wie ›Super Meat Boy‹ für den unerbittlichen Arcade Platformer der 90er, zugleich Denkmal und ewiger (oder zumindest ewig-scheinende) Spielplatz für das »Denken mit Portalen«.

### The Cake is ... Sie wissen schon

Dafür muss vielleicht etwas weiter ausgeholt werden. ›Portal‹ wurde 2007 im Rahmen der ›Orange Box‹ veröffentlicht, einer Zusammenstellung des Hutsammel/Multiplayer-Shooters ›Team Fortress 2‹ und dem Prototyp des modernen linearen Shooters ›Half-Life 2‹. ›Portal‹ war Beigabe, ein cleveres Puzzlespiel, das die Design-Elemente des Konzept-Indie-Spiels ›Nerbacular Drop‹ mit dem Humor der Autoren Erik Wolpaw, Jay Pinkerton und Chet Faliszek, sowie Ellen McLain als mörderische Künstliche Intelligenz GLaDOS zum massivsten Videospiele-Meme der 00er gemacht haben (und an dieser Stelle muss Valve dafür gelobt werden, dass es nicht den einfachen Weg gegangen ist, um mit der Wiederholung von Memes, das Publikum glücklich zu stellen).

Als Test-Subjekt Chell müssen Spieler eine Reihe immer gefährlicher werdender Tests in den scheinbar verlassenem Aperture Science Laboren lösen. Einziges Hilfsmittel dabei ist ein Gerät, das miteinander verbundene Portale an glatten Oberflächen erzeugen kann und die Möglichkeiten und mitunter verwirrenden Physik-Effekte, die dabei entstehen. Portal war und ist eine fantastische Übung in Reduktion. Minimalistisches Design, knappe Spieldauer und die Erkundung der Spielumgebung, die Spielern Freiraum lässt, die Geschichte des Raumes selbst zu erschließen.

### **Point and Portal**

›Portal 2‹ ist anders. Wo ›Portal‹ vor allem das Portal-Puzzle-Konzept in den Vordergrund gerückt hat und in einer glücklichen Design-Entscheidung, die Tiefe der Aperture Science Labore nur angedeutet hat, rückt ›Portal 2‹ den Spielraum selbst in den Vordergrund. Statt noch einmal Puzzles des ersten Teils aufzuarbeiten, geht es hier viel mehr um die Entdeckung und Erkundung der Geschichte der beeindruckend animierten und gestalteten Aperture Science Labore.

Die unmögliche, bombastische und lebendige Architektur der Welt hinter den Testräumen ist in ›Portal 2‹ ist beeindruckend. Wann konnte man schon zuletzt behaupten, ein robotisiertes Wand-Panel würde verschämt Schutt zur Seite räumen? Alec Meer hat Recht, wenn er sagt, dass ›Portal 2‹ weniger das Puzzlespiel ist, als das es viele ausmachen, sondern eher ein unglaublich unterhaltsames, zugängliches Adventure.

›Portal 2‹ als Adventure zu sehen, erklärt einige Designentscheidungen, die von einigen Kritikern als negative Entwicklung aufgefasst wurden. Die Rätsel stehen nicht mehr im Vordergrund, sie sind leichter, indem sie sich eher auf das Adventure-Prinzip des genauen Raum-Absuchens verlassen und sie benutzen mehr neue Elemente, als dass sie fordern, alte Lösungsansätze zu hinterfragen und zu perfektionieren.

Im Gegensatz zu ›Portals minimalistischen Rätseldesigns, enthält ›Portal 2‹ eine Fülle an neuen Spielelementen, am Beeindruckendsten vielleicht ein buntes, blubberndes Gel, das Oberflächen mit bestimmten Eigenschaften versieht. Auch der Fokus auf neue Charaktere, wie den von Comedian Stephen Merchant perfekt gesprochenen, naiv-dämlichen Roboter Wheatley, zeigt, dass das Entdecken von Charakteren, von Umgebungen und Spielelementen wichtiger ist, als das Lösen von Rätseln.

### **2x2**

Was ›Portal 2‹ aber besonders macht, ist nicht die Reise durch die Aperture Science Labore, sondern der Co-Op Modus. Zu zweit kann als eine Art mechanisierter Dick/Doof Verschnitt eine Reihe von Rätseln gelöst werden, die nicht nur selbst in der ersten halben Stunde fordernder sind, als das, was im Singleplayer zum Ende des Spiels hin passiert, sondern auch noch sehr viel spannender. Statt der zwei Portale, fliegen nämlich 4 von Wand zu Wand und lassen gewohnte Denkmuster nach und nach zu einem schleimigen Brei zusammenlaufen, bevor daraus ein roboterhaftes Verständnis für die dimensionsverändernde Natur der Portale geschaffen wird.

Es ist der Co-Op Modus, der das Prinzip ›Portal‹ erhält und es weiterdenkt. GLaDOS als unerbittlicher Beobachter und Bewerter wird hier nämlich durch einen viel gefährlicheren menschlichen Mitspieler ersetzt. Das Rätsellösen wird von einer einsamen Denkleistung zu einer Performance. Nicht nur GLaDOS bewertet durch böartige Kommentare den Erfolg des Spielers, sondern auch der Mitspieler, wenn man seinen P-Body Roboter mal wieder von einer Lichtbrücke abprallen und in den nächsten Abgrund fallen lässt, damit die eigenen Portale deaktiviert und den Mitspieler in den sicheren Roboter-Tod schickt.

Die modulare Art und Weise des Co-Op Modus Aufbaus, erlaubt stetige Erweiterungen von Valve und, in Zukunft, auch von Spielern selbst. ›Portal 2‹ wird dabei zum Spielplatz für das Portaldenken. ›Portal 2‹ ist kein Spiel, es ist Aperture Science.

| [DENNIS KOGEL](#)