

# PORTAL



Genre	Action, Puzzle-Platformer
Publikationsjahr	Oktober 2007
Studio	Valve
Analyse von	Pascal Aregger und Sebastian Burckhardt

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=TluRVBhmf8w>

## 1. SPIELBESCHRIEB

Portal findet im fiktiven Forschungs Unternehmen Aperture Science statt. Der Spieler übernimmt die Rolle eines der Testsubjekte von Aperture Science, Chell. Sie wird von einer Computerstimme namens GLaDOS aufgeweckt und durch mehrere Testkammern geführt. In ihnen lernt sie mit Portalen und der Portalgun umzugehen. Das Gerät ermöglicht zwei verschiedene Punkte im Raum zu verbinden, ein Portal zu erzeugen in anderen Worten. Das ganze Spiel hindurch ist der Spieler alleine mit GLaDOS. Ab und zu kann man hinter die Kulissen von Aperture Sciences schauen und sieht, dass nicht alles so

ist wie es scheint.

Portal begann als Studentenprojekt "Narbacular Drop". Das Projekt fand in einem Fantasy-Setting statt, statt dem Labor-Setting. Valve lud die Studenten bei ihnen ein, um ihre Vision mit der Half-Life 2 Engine umzusetzen. Portal erschien als Teil der Orange Box, einer Spielesammlung mit Half-Life Episode 2, Teamfortress 2 und Portal.

## 2. SOUNDANALYSE

### Musik

In Portal spielt die Musik eine eher hintergründige Rolle. Sie unterstützt das entfremdende Labor-Setting. In diesem Teil werden verschiedene Beispiele von Musikstücken und Soundscapes gezeigt und wie diese die Handlung unterstützen.

Hier werden zwei beispielhafte Ambient Sounds aufgeführt. Diese können paralell mit den nächsten Musikstücken abgespielt werden, um den Sound des Spiels zu simulieren.

Der erste Sound wird oft in den Testkammern abgespielt. Man kann im Hintergrund einen leisen Wind oder Rauschen hören. Dieses Geräusch erinnert an einen Leeren Raum. Über diesem Geräusch hört man ein repetitives Summen. Durch die Ständige repetiton wird der ganze Sound sehr unpersönlich, was das Gefühl der Isolation unterstützt.

Beim zweiten Sound kann man das Hintergrundrauschen deutlicher hören. Ab und zu können einige elektronischen Sounds gehört werden. Das Ganze erinnert an Serverräume. Tatsächlich kann dieser Ambient Sound in den verlassenen Überwachungsräumen gehört werden, wo sich jetzt nur noch stehengelassene Computer und Bildschirme befinden.

Ambient Sounds:

<a href="#">portalambience01.mp3</a>
<a href="#">portalambience02.mp3</a>

Musik in den Testkammern:

Hier werden drei Beispielhafte Musikstücke gezeigt. Wie man hören kann sind die Stücke eher Ruhig gehalten.

Titel	Musik
Self Esteem Fund	<a href="#">portal_self_esteem_fund.mp3</a>
Taste of Blood	<a href="#">portal_taste_of_blood.mp3</a>
Procedural Jiggle Bone	<a href="#">portal_procedural_jiggle_bone.mp3</a>

Portalgun erhält:

Subject Name Here	<a href="#">portal_subject_name_here.mp3</a>
-------------------	--

Flucht

4000 Degrees Kelvin	<a href="#">portal_4000_degrees_kelvin.mp3</a>
---------------------	--

Wenns Brenzlig wird:

You're Not a Good Person	<a href="#">portal_youre_not_a_good_person.mp3</a>
You Can't Escape, You Know	<a href="#">portal_you_cant_escape_you_know.mp3</a>

Am Anfang und zum Schluss:

looping_radio_mix	<a href="#">looping_radio_mix.wav</a>
Still Alive	<a href="#">portal_still_alive.mp3</a>

...

### 3. VERGLEICH ZU PORTAL 2

...

From:  
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound documentation**

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=portal\\_1&rev=1591251925](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=portal_1&rev=1591251925)

Last update: **2020/06/04 08:25**

