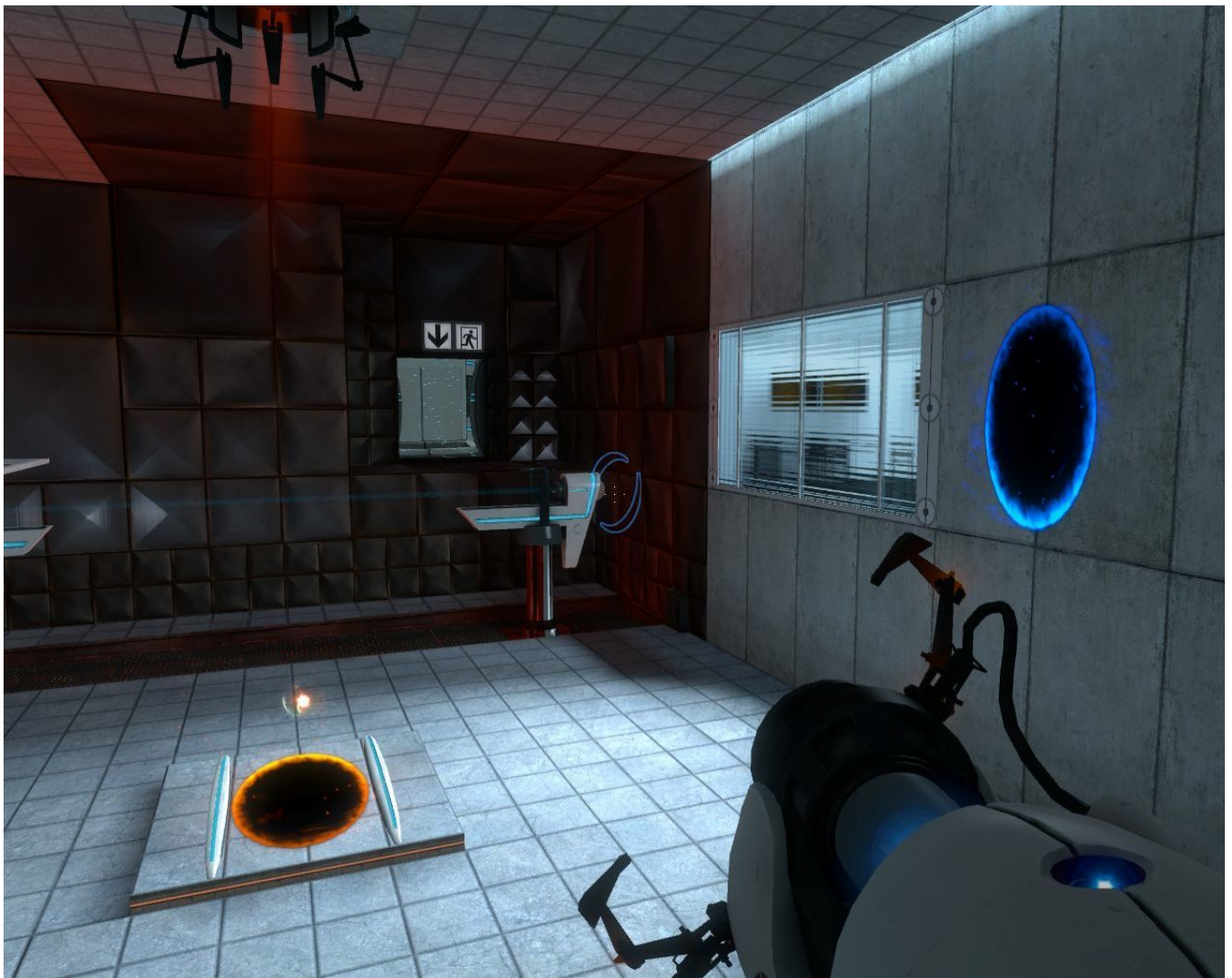


PORTAL



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 Forschungsunternehmen 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 parallel 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:

[portalambience01.mp3](#)

[portalambience02.mp3](#)

Musik in den Testkammern:

Hier werden drei Beispielhafte Musikstücke gezeigt, die in den verschiedenen Testkammern gehört werden können.

Titel	Musik
Self Esteem Fund	portal_self_esteem_fund.mp3
Taste of Blood	portal_taste_of_blood.mp3
Procedural Jiggle Bone	portal_procedural_jiggle_bone.mp3

Das nächste Lied wird abgespielt, kurz bevor man das Upgrade zur Portalgun einsammelt. Man befindet sich auf einer sich langsam bewegenden Platte, das Ziel ist in Sicht.

Subject Name Here [portal_subject_name_here.mp3](#)

Dieses Stück wird beim Plottwist abgespielt. GLaDOS hat vor Chell einzuäschern. Das Lied beginnt ominös, ein Männerchor kommt hinzu und sorgt für dramatische Stimmung. Dann beginnt die elektronische Musik begleitet von einem Beat, der vom Takt her an einen Herzschlag erinnert. Damit wird eine Panische Stimmung erzeugt, man muss jetzt handeln, sonst ist es aus. Das Lied endet abrupt, die Flucht war erfolgreich!

4000 Degrees Kelvin	portal_4000_degrees_kelvin.mp3
---------------------	--

Die folgenden Lieder kann man bei einem „Zwischenboss“ und dem Endboss antreffen.

You're Not a Good Person	portal_youre_not_a_good_person.mp3
You Can't Escape, You Know	portal_you_cant_escape_you_know.mp3

Am Anfang und zum Schluss:

looping_radio_mix	looping_radio_mix.wav
Still Alive	portal_still_alive.mp3

...

3. VERGLEICH ZU PORTAL 2

Soundtrack nicht dynamisch: One-shots enden einfach irgendwo. Viel atmosphärischer. Noch viele HL2 Sounds...

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=portal_1&rev=1591276072

Last update: **2020/06/04 15:07**

