

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 den Spielen 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. Wie man hören kann, sind die Lieder eher atmosphärisch aufgebaut. Die synthetischen Sounds, die das Hintergrundsummen erzeugen untermalen das ganze Labor Setting. Die Melodien, die abstrakt, manchmal sogar etwas traurig daherkommen, erinnern den Spieler an die einsame und menschenleere Ambiente.

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. Beide tönen ähnlich, es gibt kaum eine Melodie. Der Beat signalisiert, dass man sich beeilen muss. Der Zeitdruck wird also erhöht. Beim zweiten sind die Schlaginstrumente noch mehr im Vordergrund, um noch mehr Spannung zu erzeugen.

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

Zu Beginn des Spiels kann eine Melodie aus einem Radio gehört werden. Durch die Filterung der Musik wurde ein Sound erzeugt, der so tönt als käme er aus einem schlechten Lautsprecher. Die Melodie erinnert an billige Karibikferien und stellt einen Kontrast zum sterilen Labor Ambiente. Dieser Disconnect zu Beginn des Spiels zeigt, dass sich das Spiel nicht zu ernst nimmt, dass man trotzdem nicht allem glauben soll, was man hört.

Die Radiomelodie ist ein Remix des Creditsongs [Still Alive]. Somit beginnt und endet das Spiel mit der selben Melodie; der Kreis ist geschlossen. Das fröhliche Lied mit Ohrwurmpotential ist der Preis, den der Spieler erhält, dass er das Spiel und all seine Rätsel geschafft hat. Man verbrachte Stunden in einem sterilen, kalten, einsamen Ambiente und wird durch ein warmes und fröhliches Lied belohnt.

looping_radio_mix	looping_radio_mix.wav
Still Alive	portal_still_alive.mp3

Soundeffekte

Spieler

Beschreibung	Soundeffekt	Analyse
Luftwiderstand beim Fallen	fling_whoosh.wav	Wird Indirekt ausgelöst zur Verstärkung der Immersion
Aufprall nach längerem Fall	futureshoes1.wav	Wird Indirekt ausgelöst zur Physikalisierung der „Future shoes“
Portal betreten	portal_enter1.wav	Wird Indirekt ausgelöst zur Simulation des Portal

Beschreibung	Soundeffekt	Analyse
Portal verlassen	portal_exit1.wav	Wird Indirekt ausgelöst zur Simulation des Portal

Portalgun und Portale

Beschreibung	Soundeffekt	Analyse
Blaues Portal schießen	portalgun_shoot_blue1.wav	Einfache isomorphe Aktion (Simulations Sound der Portalgun)
Blaues Portal entsteht auf Oberfläche	portal_open1.wav	Wird indirekt ausgelöst als Feedback (kommuniziert:Portal platziert) an Oberfläche
Blaues Portal schliesst sich	portal_close1.wav	Wird Indirekt ausgelöst zur Simulation des Portal
Rotes Portal schießen	portalgun_shoot_red1.wav	Einfache isomorphe Aktion (Simulations Sound der Portalgun)
Rotes Portal entsteht auf Oberfläche	portal_open2.wav	Wird indirekt ausgelöst als Feedback (kommuniziert:Portal platziert) an Oberfläche
Rotes Portal schliesst sich	portal_close2.wav	Wird Indirekt ausgelöst zur Simulation des Portal
Portal Surren	portal_ambient_loop1.wav	Dient zur Physikalisation; Nicht isomorph (Umgebungskommunikation); wird geloopt
Aufprall auf invalide Oberfläche	portal_invalid_surface3.wav	Wird indirekt ausgelöst als Feedback (kommuniziert: Falsche Oberfläche) an Oberfläche
Emancipation Grill entfernt Portale	portal_fizzle2.wav	Wird Indirekt ausgelöst als Feedback (kommuniziert: Portale entfernt)

Interaktion

Folgende Sounds kommen ursprünglich von Half Life 2.

Beschreibung	Soundeffekt	Analyse
Objekt kann nicht aufgenommen werden	wpn_denyselect.wav	Fehlgeschlagene isomorphe Aktion als Feedback kommuniziert: Falsches Objekt
Objekt aufgenommen	wpn_select.wav	Einfache isomorphe Aktion als Feedback kommuniziert: Objekt aufgenommen
Objekt wird getragen	hold_loop.wav	Dient zur Physikalisation. Indirekte Aktion wird geloopt

Objekte

Auch hier sind alle bis auf die fahrende Plattform alles Soundtracks aus HL2.

Beschreibung	Soundeffekt	Analyse
Druckplatte wird aktiviert	portal_button_down.wav	Wird indirekt ausgelöst als Feedback (kommuniziert: Druckplatte aktiviert)

Beschreibung	Soundeffekt	Analyse
Druckplatte wird deaktiviert	portal_button_up.wav	Wird indirekt ausgelöst als Feedback (kommuniziert: Druckplatte deaktiviert)
Fahrende Plattform	beam_platform_loop1.wav	Dient zur Physikalisation und Verdeutlichung, dass sich die Plattform bewegt. Nicht isomorph (Umgebungs-kommunikation); wird geloopt
Erschaffung Energiekugel	energy_sing_flyby1.wav	Dient zur Physikalisation und Verdeutlichung; Nicht isomorph (Umgebungs-kommunikation); wird geloopt
Energiekugel fliegt	energy_sing_loop4.wav	[wie bei Erschaffung Energiekugel]
Energiekugel prallt ab	energy_bounce1.wav	[wie bei Erschaffung Energiekugel]
Terminierung Energiekugel	energy_sing_explosion2.wav	[wie bei Erschaffung Energiekugel]

Dynamisches Fade

[Excursion Funnel - Sound fade out](#)

Voiceover

Name	Voiceover	Beschreibung
Turret	turret_active_2.wav	Durch die erhöhung der Tonhöhe, werden die sonst tödlichen Turrets verniedlicht. Durch verschiedene Filter wurde die Stimme synthetisiert, sodass sie künstlicher tönt.
GLaDOS normal	04_part1_entry-1.wav	Die Stimme wirkt sehr monoton, indem die Tonhöhe wenig moduliert wurde. Ein Filter, der hohe Töne amplifiziert, führt dazu, dass die Stimme noch künstlicher wirkt.
GLaDOS backstage	escape_00_part1_nag10-1.wav	In den Backstagebereichen kommuniziert GLaDOS durch Lautsprecheranlagen an den Wänden. Frequenzen, die nicht wichtig zum Verständnis der Sprache sind wurden ausgefiltert. So wurde ein Lautsprechersound simuliert.
GLaDOS änderung	escape_02_spheredestroy1-03.wav	Während dem finalen Kampf wirft der Spieler Teile von GLaDOS in einen Verbrennungsofen. Dabei verändert sich GLaDOS Persönlichkeit und Stimme.
GLaDOS verändert	escape_02_spheredestroy1-04.wav	Die neue Stimme ist viel tiefer. Sie wirkt viel Menschlicher, furchteinflössender aber auch Persönlicher. Diese neue Stimme wird in Portal 2 beibehalten.

3. VERGLEICH ZU PORTAL 2

Link zur Analyse zu Portal 2: [PORTAL 2](#)

From:

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

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=portal_1&rev=1591357930

Last update: **2020/06/05 13:52**

