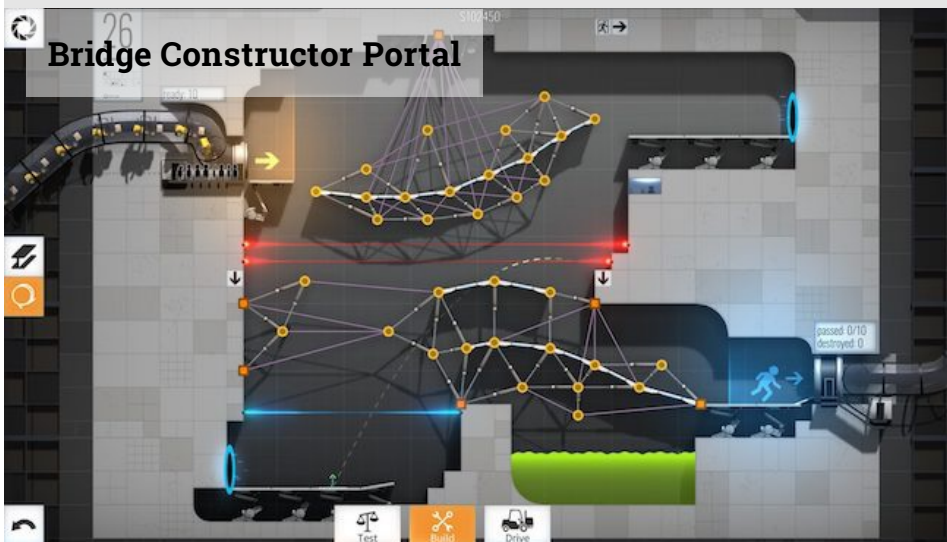




... ► Beurteilungen ► Denken / Geschick ► Bridge Constructor Portal

Suche...



Startseite

Spiele

Aktuell

Beurteilungen

Spiele-Dossiers

Tipp der Redaktion

Video-Beurteilungen

Spielesuche

Ratgeber

★ Familie

★ Schule

★ Jugendhilfe

News

Artikel

Dossiers

Praxisprojekte

Aus der Jugendredaktion

Videos

Plattformen

Alterskennzeichen & Jugendschutz

Rechtliche Aspekte

Faszination

Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum

Team

Die Spieletester

Die Jugendredaktion

Schirmherrschaft

Unser Angebot

Materialien

Kooperationen

Weitere Projekte

RSS Feeds

Datenschutzerklärung

Genre
Denken / Geschick

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb
HeadUp Games
Erscheinungsjahr
2017.12
Systeme
PC, Playstation 4, Xbox One,
Nintendo Switch, Mac, iOS, Android
PC
System im Test
Homepage des Spiels
[Link](#)
Hinweis(e)
via Steam
Kurzbewertung
Gelungene Mischung von zwei
erfolgreichen Knobelspielerien



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

Wie der Name schon erahnen lässt, ist *Bridge Constructor Portal* eine Mischung aus den beiden erfolgreichen Puzzle-Spielen *Bridge Constructor* und *Portal*. Ziel des Spiels ist es, zum Teil sehr komplexe Brückengebilde zu bauen, die einzelne Waggon und im besten Falle auch einen ganzen Konvoi tragen können. Dieses Prinzip ist wohl bekannt aus der *Bridge Constructor*-Reihe. *Portal* kommt mit



Gruppenleiter
Harald Walz
Zahnrad Brauweiler

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

den namensgebenden Portalen ins Spiel. So kann es sein, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren einer Brücke in ein Portaleingang fahren und dann zum Portalausgang teleportiert werden. Dies müssen die Spielenden zum Teil sehr genau abstimmen, da der Eintrittswinkel hierbei entscheidend sein kann. Sind die Fahrzeuge im Ziel angekommen, geht es weiter zum nächsten Level, in dem die Brückenkonstruktion immer ein wenig komplizierter werden.

Pädagogische Beurteilung:

Geschichte

Anfangs durchlaufen die Spielenden eine Art Bewerbung bei den Aperture Laboratories. Scheitert man bei einer Aufgabe, tut sich ein Loch unter der Figur auf, in dem diese dann verschwindet. Dieser, bereits aus *Portal* bekannte, Humor zieht sich durch das gesamte Spiel. Begleitet werden Spielende von der KI GLaDOS - ebenfalls bekannt aus der *Portal*-Reihe - mit Tipps und süffisanten Humor. Diese spricht Englisch und wird deutsch untertitelt. Positiv fiel auf, dass konsequent auf eine passende sprachliche Umsetzung geachtet wird. Möchte man das Spiel zum Beispiel beenden, so macht man Feierabend.

Realistische Physik

Level können - wie schon bei *Bridge Constructor* - auf zwei unterschiedliche Arten gelöst werden. Bei besonders kniffligen Brückenbauvorhaben besteht immerhin die Möglichkeit, dass es ein einzelner Waggon über die Konstruktion schafft, ohne dass diese zusammenbricht. Damit gilt das Level zumindest als erledigt. Möchte man einen ganzen Konvoi erfolgreich durch das Level geleiten, muss man genau die Statik der Brückenelemente beachten und dabei die Austrittswinkel aus den Portalen in die Überlegungen mit einbeziehen. Darüber wird den Spieler_innen quasi nebenbei das Prinzip von Statik vermittelt. Allerdings kritisierten einige Tester_innen, dass hier keine weiteren Erklärungen dazu gegeben werden, warum eine Brückenkonstruktion nicht hält. Lediglich die überlasteten Elemente werden rot eingefärbt und brechen dann je nach Höhe der Belastung. Durch Ausprobieren war es dann allerdings möglich, auch komplexere Brücken zu konstruieren. Hierbei war gerade das Testen der eigenen Konstruktionen ein Höhepunkt. Hielt eine hoch kompliziert oder einfach nur innovativ gebaute Brücke stand, freuten sich die Spieler_innen.

Spielsteuerung

Ein Kritikpunkt ist die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung, die allerdings aus der *Bridge Constructor*-Reihe bekannt ist. Man muss genau auf bestimmte Punkte klicken, die Maustaste gedrückt halten und dann ziehen. Dabei ist das Raster, in dem man sich bewegt, recht klein und mit einer normalen Büromaus klickt man hierbei zuweilen schonmal daneben. Dabei ist die Steuerung an sich intuitiv. Alles wird über die Maus gesteuert. Und auch die Schalter, um das Bauwerk zu überprüfen, sind klar benannt, sodass unsere Tester_innen trotz einiger Fehlklicks schnell damit zurecht kamen.

Grafik und Sound

Bei *Bridge Constructor Portal* ist alles auf die Errichtung der Brücken ausgelegt. Daher ist die Oberfläche klar und ohne überflüssige Verzierungen strukturiert. Die Gestaltung der einzelnen Elemente ist nüchtern und stark abstrahiert. Auch die Musik stellt lediglich eine leise Untermalung dar, die mit ihren elektronisch anmutenden Klängen genau zum futuristischen Industriedesign passt.

Fazit:

Bridge Constructor Portal ist ein kurzweiliges Spiel, das auch Tester_innen überzeugt hat, die sonst Spiele ab 12 Jahren spielen. Dabei machen die leichte Zugänglichkeit und die Freude über die eigenen gelungenen Konstruktionen den großen Reiz aus. Kenner_innen der beiden Spielereien freuen sich natürlich auch über bekannte Elemente wie die KI GLaDOS. Allgemein ist der Titel für alle Altersgruppen spannend, im Test hatten aber besonders die Spieler_innen ab 10 Jahren Spaß, da sie ab dem Alter über die nötige Geduld verfügten und auch komplexere Level kein Problem darstellten.



Siehe auch

- [Portal](#)
- [Portal 2](#)



Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Zahnrad Brandenburger

**Zahnrad Brauerei
Pulheim**

Bewertung Spielspass



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)