

## Bridge Constructor Portal

# THE BRIDGE IS A LIE!

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **ClockStone Studio** Termin: **20.12.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

### GLaDOS ist zurück! Im unterhaltsamen Mashup Bridge Constructor Portal lassen wir uns von der fiesen KI durch tödliche Testkammern schicken.

Von Manuel Fritsch

Bridge Constructor Portal ist der neueste Ableger der beliebten Puzzlespielreihe des österreichischen Entwicklerstudios ClockStone Studio. Nach Ausflügen ins Mittelalter und auf die Stuntstrecke geht die Serie nun ein Bündnis mit einer der wohl beliebtesten Figuren der Videospiegelgeschichte ein: GLaDOS aus Valves Knobel-Großtät Portal.

Als neuer Mitarbeiter im Testlabor von Aperture Science ist es unsere Aufgabe, in speziell dafür vorgesehenen Testkammern Brücken, Rampen und weitere Konstruktionen zu bauen, um einen Konvoi von Transportfahrzeugen sicher ins Ziel zu bringen. Mit Betonung auf »sicher«, denn das Aperture Science Enrichment Center ist aus der

Vergangenheit eher bekannt für seine hohe Sterberate als für wissenschaftliche Erfolge. Kenner der Portal-Spiele wissen bereits, dass die perfide Roboterdame und Chefin des Hauses GLaDOS nicht gerade zimperlich mit ihren Mitarbeitern umgeht. So treffen wir auch hier auf Säurebecken, Selbstschussanlagen und tödliche Laserbarrieren.

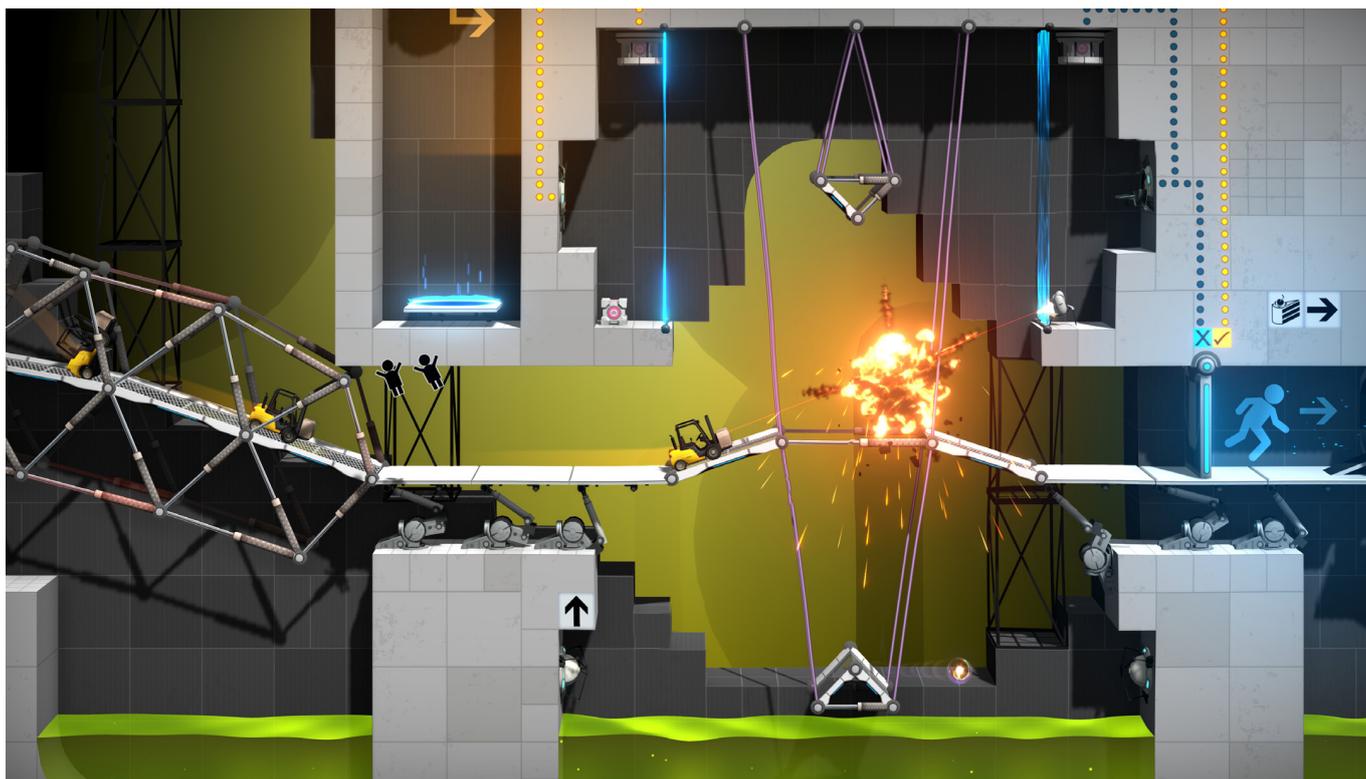
#### Brücken schlagen für die Wissenschaft

Die grundlegende Spielmechanik besteht wie in jedem Bridge Constructor darin, dass wir Stahlträger, Seile und Straßen mit dafür vorgesehenen Ankerpunkten verbinden und auf diese Weise Brückenkonstruktionen erstellen, mit denen wir die Hindernisse überwinden. Genre-üblich macht uns dabei die Physik Probleme, denn die Fahrzeuge sind schwer und unser Baumaterial nicht unendlich tragfähig. Insgesamt warten 60 Testkammern auf unsere Baukünste, die uns mit einem angenehmen, spürbar ansteigenden Komplexitätsgrad immer weiter fordern. Die Dimensions-Portale funktionieren im

Bridge-Constructor-Ableger genauso wie im Originalspiel: Alles, was auf der einen Seite hineinfährt oder -fällt, kommt auf der anderen Seite mit genau dem gleichen Winkel und Schwung wieder herausgeschossen. Der kleine, aber feine Unterschied besteht darin, dass die Portale fest vorgegeben sind und nicht wie in Valves Puzzleshooter selbstständig platziert werden können.

#### Einstürzende Neubauten

Selbst wenn es uns gelingt, das Testfahrzeug erfolgreich ins Ziel zu bringen, ist GLaDOS wenig beeindruckt. Sie ist erst zufrieden, wenn es auch ein ganzer Konvoi in den nächsten Abschnitt schafft. Dieses zweite, optional erreichbare Ziel pro Level stellt unsere Ingenieurfähigkeiten vor eine deutlich größere Herausforderung. Hinzu kommen ganz neue logistische Probleme, da bis zu 15 Fahrzeuge gleichzeitig durch den Level düsen. Kollisionen durch sich kreuzende Wege, nachwippende Träger und reißen Seilkonstruktionen sorgen oft dafür, dass



Der Bridge Constructor trifft auf das Portal-Universum. Der auf den ersten Blick ungewöhnliche Genremix harmoniert erstaunlich gut.



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt

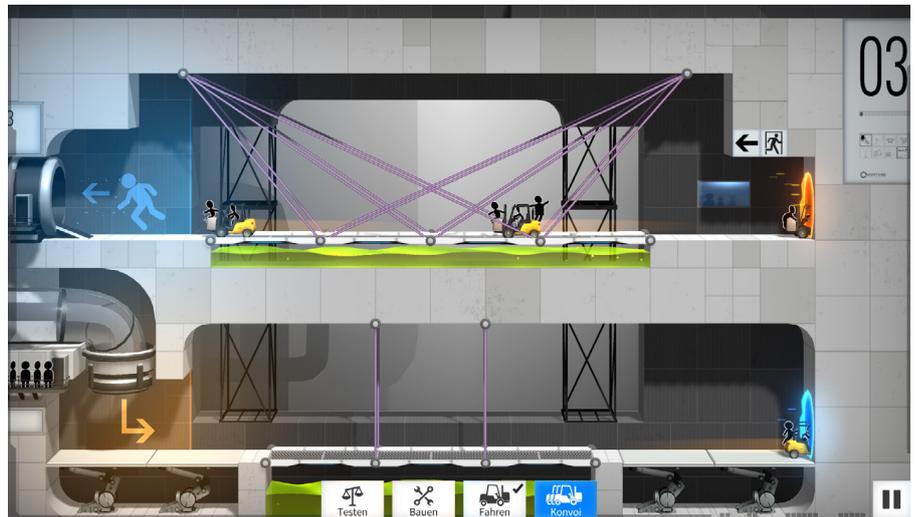


Ein neues Portal-Spiel, aber als Lizenz für den Bridge Constructor? Klar, auch ich habe die erste Ankündigung für einen Aprilscherz und Trollversuch von Valve gehalten. Aber die Vermischung der beiden erfolgreichen Serien ist auf den zweiten Blick gar nicht so abwegig, wie sie scheint. Beide Serien lassen sich dem Physikpuzzle-Genre zuschreiben und harmonieren erstaunlich gut. Die bekannten Gimmicks aus Valves Klassiker fügen sich nahtlos in das fordernde und erprobt solide Brückenbauen ein und sorgen für die wohl cleversten Levels, die der Bridge Constructor bisher hervorgebracht hat. Für die passende Atmosphäre sorgen die beliebten Figuren wie GLaDOS und der Companion Cube aus Portal. Die gut getroffene, sarkastische Art und Ellen McLain als Originalstimme runden das Gesamtpaket gut ab. Eine gelungene Liaison, die gerne weitere Früchte tragen darf. Wer braucht schon Half-Life 3? Ich freue mich auf die kommenden Crossover-Highlights Black Mesa Farmville und Gordon Freeman's Unknown Battlegrounds.

wir als Bauherren erneut zurück ans Reißbrett müssen. Gerade in den höheren Levelbereichen stellt die Konvoifahrt eine echte Herausforderung für Profis dar. Alle Kräfte werden in Echtzeit berechnet und belastete Bereiche rot markiert, sodass wir nachvollziehen können, wo der Knackpunkt liegt. So wechseln wir ständig zwischen Baumodus und Testfahrt und probieren neue und verbesserte Brückenentwürfe aus. Allerdings fehlt eine Vorspulfunktion, die häufige Versuche etwas abgekürzt hätte.

### Scheitern als Chance

Die physikalischen Gesetze in der Welt von Portal funktionieren etwas anders als auf der Erde. So treffen wir in diesen speziellen



Zentrales Spielelement sind die Portale, die die Fahrzeuge durch den Level transportieren.

Bridge-Constructor-Leveln auf ungewöhnliche Mechaniken der Portal-Spiele wie Beschleunigungsgel, Katapultplattformen und eine spezielle Gummibeschichtung, die Wände in Trampoline verwandelt.

### Companion Cube

Die besondere Atmosphäre der Portal-Serie fängt dieses Lizenzprodukt erstaunlich gut ein. Publisher Headup Games hat nach eigenen Aussagen sehr eng mit Valve zusammengearbeitet. So wurden die Dialoge und Soundeffekte sowie selbst die Namen der Testkammern unter der Leitung des ursprünglichen Portal-Teams erstellt. Viel zur Stimmung trägt auch die Schauspielerin Ellen McLain bei, die als Originalstimme von GLaDOS ausschließlich auf Englisch kommentiert (immerhin mit deutschen Untertiteln), aber auch hier die heimliche Hauptrolle spielt. Zwar tritt die fiese KI nicht sehr oft in Erscheinung, aber als Tutorial und Motivationsstütze ist sie dennoch unersetzlich.

### Still Alive

Bridge Constructor Portal verbindet das Beste zweier Welten und ist nicht nur eine gelungene Erweiterung der robusten Brückenbau-Simulation, sondern funktioniert auch

als Indie-2D-Spinoff der Portal-Grundidee ganz wunderbar. Die bekannten Portal-Gadgets wie Beschleunigungsgel und Geschütztürme sorgen für einige wirklich clevere und fordernde Rätsel, die das ansonsten etwas biedere Brückenbauen wohltuend auflockern. Es ist eine wahre Freude, erneut von GLaDOS getriezt und beschimpft zu werden und ihre absurden Testkammern zu durchlaufen. Ohne Kuchen, versteht sich, der bleibt auch in diesem Spiel eine Lüge. ★

## BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 5000+  
GeForce GT 720 / Radeon HD 3800  
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40  
GeForce GT 640 / Radeon R7 250  
4 GB RAM, 400 MB Festplatte

### PRÄSENTATION



- trifft Humor und Flair der Vorlage
- Originalstimme von GLaDOS
- Perspektivenwechsel zwischen Bau- und Testmodus
- monotoner Testkammer-Look
- abwechslungsarmer Soundtrack

### SPIELDESIGN



- anspruchsvolle Physikpuzzles
- ernsthafte Brückenbau mit Portallogik
- gute Steuerung mit Maus und Gamepad
- interessante Herausforderungen
- fehlende Vorspulfunktion

### BALANCE



- fordernd, aber fair
- angenehm ansteigende Lernkurve
- Konstruktionen können gespeichert werden
- kein dynamisches Hilfesystem
- wenig Spielraum für Alternativen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Flair der Portal-Spiele gut eingefangen
- unterhaltsames, selbstironisches Setting
- putzig animierte Zwischensequenzen
- keine Rahmenhandlung
- Testkammern ohne Originalbezug

### UMFANG



- 60 Testkammern
- optionale Levelziele
- vielfältige Hindernisse und Gefahren
- wenig Auswahl bei Baumaterial
- geringer Wiederspielwert

### FAZIT

**Anspruchsvolle Brückenbau-Simulation und der selbstironische Puzzle-Flair der Portal-Spiele im harmonischen Einklang.**



Die kleinen Transportfahrzeuge sind relativ agil und halten auch leichte Sprünge und Stürze aus.