

Puerto Rico PC-Version

ANFÄNGER SCHLÄGT AMATEUR

Vor drei Jahren suchte Dartmoor Softworks über das Forum auf unserer Website Testspieler für PC-Umsetzungen von Brettspielen. In einer ersten Staffel erschienen 2003 TIKAL, TORRES, EUPHRAT & TIGRIS, LÖWENHERZ und KARDINAL & KÖNIG (wir berichteten in Heft 5/03 darüber). Von der geplanten zweiten Staffel blieb allein PUERTO RICO übrig, das endlich im November 2005 veröffentlicht wurde.

Die Brettspiel-Vorlage, 2002 mit dem Deutschen Spiele Preis ausgezeichnet und in spielbox 3/02 vorgestellt, setzen wir als bekannt voraus. Die PC-Version umfasst das Grundspiel und die in spielbox 6/02 veröffentlichten neuen Gebäude, die auch als Stanzbogen in der Packung mitgeliefert werden.

Im Startmenü klickt man sich zunächst die Spielpartner zusammen. Sie sind entweder aus Fleisch und Blut und sitzen am selben Rechner – was äußerst selten vorkommen wird, wenn man das Brettspiel zur Hand hat. Oder sie sitzen im Netzwerk. Wenn es kein lokales ist, gestaltet sich das Zusammenspiel allerdings unkomfortabel, weil man einander zuvor die IP-Adressen mitteilen muss. In den meisten Fällen wird man aber als einsamer Solo-Spieler gegen die

künstlichen Intelligenzen antreten, die das Programm in den drei Stufen Anfänger, Amateur und Profi bereithält.

Die Grafik des Spielmaterials wurde gegenüber dem Brettspiel kräftig aufgemöbelt, beispielsweise sind alle Gebäude illustriert. Fährt man mit der Maus über die Illustration, erscheint die detaillierte Erläuterung der Funktionen. Die obere Bildschirmhälfte zeigt die eigenen Plantagen und Gebäude, also den eigenen Spielplan der Brettspielversion. Die untere Hälfte zeigt im Wechsel den



Spielplan eines gerade aktiven Mitspielers. Und da sind wir beim ersten Problem dieser PC-Umsetzung. Eine Gesamtübersicht über die aktuellen Bestände aller Mitspieler gibt es nicht. Und wer vergisst einzustellen, dass die KI-Mitspieler per Mausklick zum Weiterspielen aufgefordert werden, versucht vergeblich zu verfolgen, was sie unternehmen, wenn sie am Zug sind, denn sie spielen unglaublich schnell. Im-

merhin werden alle Aktionen in einem Textprotokoll festgehalten.

Im LAN-Spiel offenbart sich ein kleiner Fehler im Programm: Der Spielplan eines fremden aktiven Mitspielers wird erst angezeigt, wenn er seine Aktion durchgeführt hat. Und gelegentlich bleibt er aus unerfindlichen Gründen auch leer. Und da wir gerade bei Mängeln sind: Wer sich in seinem Zug verlickt hat, kann den



Zug nicht zurücknehmen. Das Textprotokoll hält nicht immer mit dem aktuellen Spielgeschehen Schritt. Wenn ich mir für meine KI-Mitspieler neue Namen ausgedacht habe, vergisst der Rechner sie nach dem Spiel. Und der Knopf zum Speichern einer Partie zeigt sich erst, wenn man die ESC-Taste drückt.

Aber das sind Kleinigkeiten. Wichtiger ist die Frage: Wie gut ist die KI? Ich gestehe, dass ich bisher keinen Sieg geschafft habe, wenn die Computerspieler auf der Profi-Stufe spielen. Das mag meinerseits ein Fall von zerebraler Insuffizienz sein, das mag aber auch daran lie-

gen, dass die KI-Spieler so schlecht nicht sind. Deshalb ist das Programm auch gut geeignet, um sich immer mal wieder die Zeit mit einer schnellen Partie PUERTO RICO am PC zu vertreiben. Abgesehen von der fehlenden Übersicht ist es grafisch gelungen umgesetzt. Wobei die wahlweise einschaltbare 3D-Ansicht eher in die Rubrik „netter Gag“ fällt; zwar sind die eigenen Plantagen und Gebäude nett anzusehen, wenn man sie stufenlos überfliegt oder heranzoomt, doch bei näherer Betrachtung wirken die Inseln seltsam verlassen: Wo sind die Kolonisten, die auf den Feldern und in den Gebäuden herumwuseln?

Wer will, kann übrigens ganz auf das Mitspielen verzichten. Wir haben vier Künstliche Intelligenzen gegeneinander antreten lassen, einen Anfänger, einen Amateur und zwei Profis. Sie brauchten keine eineinhalb Minuten, um ein komplettes Spiel hinter sich zu bringen. Die Profis lagen am Ende vorn, aber der Amateur zeigte deutliche Schwächen und musste sich häufig dem blutigen Anfänger geschlagen geben. KMW

PUERTO RICO (Dartmoor Softworks, Vertrieb: bhv Software) von Andreas Seyfarth; Preis ca. 20 €; Systemanforderungen: Pentium 2, 400 MHz (P3 450 MHz empfohlen), 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte mit 8 MB, 700 MB freier Festplatten-Speicher, DirectX 8.0a, Win98 /2000/Me/XP.