



Republic of Pirates

ANNO LIGHT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **PQube** Entwickler: **Crazy Goat Games** Termin: **19.6.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das Aufbauspiel Republic of Pirates orientiert sich schon auf den ersten Blick extrem an der Anno-Reihe von Ubisoft. In diesem Test klären wir, ob das Spiel trotzdem genügend Eigenständigkeit besitzt und ob es mit dem großen Vorbild mithalten kann. Von Reiner Hauser

Während die halbe Aufbauwelt entweder (immer noch) Anno 1800 spielt oder auf das kürzlich angekündigte Anno 117: Pax Romana (siehe unsere Titelstory) wartet, haben wir uns ein kleines Spiel angeschaut, das so manchem vielleicht als Überbrückungshilfe dienen könnte. Es geht um Republic of Pirates, das die Anno-Formel in weiten Teilen kopiert und in die Karibik der Piraterie verlegt, wo ihr euch zwischen Rum, Bordellen und Handelskompanien die Dominanz über das örtliche Archipel erarbeitet. Im Test zei-

gen wir euch, für wen das interessant sein könnte und warum das Vorbild dann doch in einer anderen Liga spielt.

Ganz wie bei Anno ...

Republic of Pirates ist auf den ersten und zweiten Blick wirklich sehr nah an Anno: In der (je nach Spielweise) rund zehnstündigen Kampagne besiedelt ihr nach einem kurzen Tutorial zur Steuerung der Schiffe eine Insel. Auf der baut ihr in rechteckigen Winkeln eine Baue... eine Piratensiedlung

rund um einen Marktplatz. Häuser müssen über Straßen mit Servicegebäuden sowie dem Kontor verbunden sein. So weit, so altbekannt. Aber schon gibt's die erste Eigenständigkeit: Der Einfluss von Marktplatz, Tavernen, Bordell und so weiter breitet sich dabei über die Straßen aus, nicht über einen Radius. Ein Haus kann also direkt neben einer Opiumhöhle stehen und trotzdem keinen vollen Zugriff haben, wenn die Verbindungsstraßen irgendwo außenrum geht und entsprechend zu lang ist.



Ihr wertet Gebäude auf, um qualifiziertere Arbeitskräfte zu bekommen.

... mit 'ner Buddel voll Rum!

Um nun die Grund- und Luxusbedürfnisse eurer Raubeine zu befriedigen, errichtet ihr nach der obligatorischen Holzindustrie Hanfplantagen und Seilmacher sowie Fischer, bald darauf eine Zuckerplantage und eine Rumbrennerei. Die Arbeitskraft dafür rekrutiert sich direkt aus der Bevölkerung. Sind dann alle Wünsche erfüllt, könnt ihr die Häuser aufsteigen lassen. Das beschert euch mehr und qualifiziertere Arbeitskräfte, mit denen ihr zunehmend komplexer werdende Warenketten betreibt und schließlich immer stärkere Kriegsschiffe vom Stapel lasst, um letztendlich eure Feinde von der Karte zu fegen. Eure Flottengröße wird übrigens durch die Anzahl der rekrutierbaren Kapitäne begrenzt, sodass ihr lange erstmal nur fünf Schiffe befehlen dürft.

Um das alles zu finanzieren, zahlen die Einwohner klaglos Steuern, was das ganze Piraten-Setting ein wenig ad absurdum führt, aber trotzdem kein Holzbeinbruch ist. Insgesamt dürft ihr hier keine ernsthafte Tortuga-Simulation erwarten, genauso wenig wie eine augenzwinkernde Piraten-Eskapade wie in Tropic 2: Pirate Cove. Ob das nun Seeräuber oder gesetzestreue Karibiksiedler sind, ergibt sich in Republic of Pirates allenfalls aus dem Gebäudedesign.

Viele Inseln ohne Transportrouten

Auf dem Weg zur Herrschaft über den Archipel schaltet ihr Zugang zu weiteren Inseln frei. Im Gegensatz zu Anno sind die erst nach Abschluss bestimmter Missionsziele zugänglich. Republic of Pirates führt euch also auf engeren Schienen als das Vorbild.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein Aufbauspiel für zwischendurch sucht.
- ... ihr Piraten liebt. Arrrr!
- ... euch Anno 1800 zu komplex ist.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr die Qualität von Anno 1800 erwartet.
- ... das Spiel Langzeitmotivation bieten soll.
- ... ihr reine Schönbauer seid.



Obwohl Republic of Pirates eher seicht bleibt, entstehen große Siedlungen.

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Republic of Pirates ist in seinem Rahmen ein nettes Spiel. Ja, dieser Rahmen ist Budgetbedingt nicht der größte und wurde hauptsächlich aus Anno-Bestandteilen gebaut, aber dennoch. Der Titel hat mich in seinem Aufbauwasser unterhalten – zumindest für rund zehn Stunden. So gesehen kann das Indie-Spiel entweder als vorübergehender Trost für Annoholiker dienen oder als Einstieg für Anfänger, denen ein richtiges Anno noch ein bisschen zu viel ist. Als echte Alternative taugt es aber nicht, dazu fehlt es an Umfang, Balance und neuen Ideen. Mir selbst, der ich mit Anno 1503 und Anno 1404 viele wunderbare Aufbaustunden verbracht habe, würde ich das Spiel daher letztendlich nicht empfehlen. Und wenn es nur ums Piraten-Feeling geht, krame ich lieber Tropico 2 nochmal aus meinem Spieleschatz hervor.

Der größere Bruch mit der Vorlage entsteht allerdings durch den Verzicht auf Transportrouten, was für den ein oder anderen ein Killer-Argument sein mag. In diesem Spiel müsst ihr nichts per Transportschiff hin- und herfahren. Rohstoffe und Waren, die von einem Depot abgeholt werden, landen in einem globalen Inventar. Das nimmt dem Spiel Tiefgang, macht es deutlich leichter – und schmälert die Langzeitmotivation, weil dadurch viel vom Optimierungswahn verloren geht. Republic of Pirates ist also nicht nur von Umfang und Feature-Tiefe her ein Anno light, sondern auch bei der Spielmechanik. Doch gerade für Spieler, die ohnehin keine Lust auf Logistik haben, muss das



Eure Kriegsschiffe haben Fähigkeiten, die gerade am Anfang den Unterschied machen können.

nicht schlecht sein. Außerdem kann es auch mal eine Wohltat sein, einfach auf einer anderen Insel zu bauen, ohne erst groß Baumaterial zu verschiffen. Republic of Pirates spielt sich also seichter und stressfreier. Anspruch entsteht hauptsächlich durch den knappen Platz auf den Inseln.

Gegen die fiesen Piraten

Mit dem Fortschritt bei den Missionen wird auch die Story vorangetrieben. Wann immer ihr ein Ziel erreicht, gibt es kurze, nur auf Englisch vertonte Erzählpassagen. Die sind ganz nett gemacht, allerdings reißt die Handlung keine Palmen aus. Kurz zusammengefasst seid ihr der Sohn eines Piraten, dem in der nun zerfallenen Republik der Piraten Unrecht getan wurde. Diese Republik hätte ein Piratenparadies sein sollen, doch gierige Anführer haben es in drei Fraktionen gespalten, mit denen ihr euch nun anlegt. Neben denen mischen auch noch die Han-

delskompanien der Spanier, Franzosen und Briten mit, die ihr zu euren Freunden oder Feinden machen könnt. Allerdings tauchen alle diese Fraktionen nur als militärisches Hindernis auf, sie werden nicht als eigene KI mit Siedlungen simuliert.

Diplomatie und Handel? Egal!

Stattdessen befahren die Schiffe der Fraktionen die Meere und warten darauf, von euch versenkt zu werden. Das bringt Gold und ein paar Ressourcen, was am Anfang noch recht nützlich, mit der Zeit aber kaum noch relevant ist. Zumindest auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden verdient ihr Gold in rauen Mengen. Überhaupt mangelt es an der Balance. Zum Beispiel funktioniert das Rufsystem nicht richtig. Denn das Versenken anderer Piratenschiffe gewährt euch viel zu viel guten Ruf bei den Handelskompanien, wodurch ihr die problemlos loyal halten könnt, selbst wenn ihr hin und



Die vielen detailreiche Gebäude tragen ihren Teil zum Karibikflair bei.





Mit der Zeit wächst die Flotte allerdings so, dass ihr über alles drüberwagt, was nicht vom Missionsdesign geschützt wird.

wieder eine dicke Fregatte von ihnen versenkt. Allerdings ist das sowieso recht egal, weil die Diplomatie kaum spielerischen Mehrwert bietet. Verbündete Kompanien lassen sich zur Verteidigung gegen Piratenüberfälle (ironisch, nicht wahr?) rufen, wirklich notwendig ist diese Maßnahme aber eigentlich nie. Verteidigungstürme im Hafen und eure eigene Flotte sollten immer stark genug sein. Ansonsten lassen sich alle paar Minuten Handelsanfragen starten, doch bei denen wird immer nur eine zufällig ausgewählte Ressource angeboten, was das Ganze fast völlig nutzlos macht.

Siedeln ohne Langzeitmotivation

Die meiste Zeit über baut und optimiert ihr eure Siedlungen. Große Rückschläge müsst ihr dabei nie hinnehmen, weil die Gegner euch in keiner Weise wirklich gefährlich werden können. Und so ist das Unterfangen dann nach gut zehn Stunden auch wieder

ausgespielt. Für mehr Beschäftigung fehlt es an motivierenden Langzeitaufgaben und eigenen Spielideen, die wir so nicht schon aus Anno kennen. Auch für richtige Schönbauer eignet sich Republic of Pirates nicht. Zwar sind die Modelle gut gemacht, das Flair ist insgesamt stimmig, doch eine vernünftige Auswahl an Dekorationsmöglichkeiten fehlt. Noch dazu sind die paar, die es gibt, erstmal gesperrt und müssen nach und nach durch Missionen oder Handel freigeschaltet werden, was extra nervt und das Schönbauen schon im Keim erstickt.

Auf der Technikseite läuft das Spiel weitgehend vernünftig, wobei das VSync dringend Optimierung braucht. Eingeschaltet fallen die FPS auf 20 Bilder pro Sekunde, und ausgeschaltet reißt das Bild bei Kamerabewegungen manchmal deutlich sichtbar. Wer da empfindlich ist, sollte vielleicht noch etwas warten. Ein cooles kleines Feature hingegen stellt das Kreis-Tool dar, das ihr

über Q aufruft. Es bietet schnellen Zugriff auf Funktionen wie Aufwerten, Reparieren oder Straßenbau. Das ist simpel, aber gut gemacht. Natürlich kann Republic of Pirates trotz eines soliden Kerns lange nicht mit Anno 1800 mithalten, trotzdem unterhält es streckenweise, auch weil die Inszenierung mit Musik, Matrosengesängen, Karibik-Feeling und Rahmenhandlung für eine sorgenfreie Atmosphäre sorgt. ★

REPUBLIC OF PIRATES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1600X
GTX 650 / Radeon HD 7770
12 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen 5 3600X
GTX 1050i / Radeon R9 380X
12 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailreiche Gebäude
- Tag-Nacht-Wechsel
- guter Soundtrack
- Schiffe »fliegen« über das Wasser
- keine Tiere in der Natur

SPIELDESIGN



- unverwüster Anno-Aufbaupart
- Rahmenhandlung schafft Ziele
- Handelsystem nutzlos
- für Schönbauer ungeeignet
- wenig eigene Ideen

BALANCE



- Inselgröße schafft Herausforderung
- Schiffs-limit
- drei Schwierigkeitsgrade
- Gold wird wertlos
- zu einfach guter Ruf bei Fraktionen

ATMOSPHERE / STORY



- Matrosenlieder
- Wohlfühl-Karibik-Feeling
- stimmige Sprecher (nur Englisch)
- Piraten wie normale Steuerzahler
- nur Transportkarren

UMFANG



- große Siedlungen
- viele Waren und Ressourcen
- keine Gegner-KI-Simulation
- kein Koop- oder Multiplayer-Modus
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Republic of Pirates punktet als Anno für Einsteiger und Piratenfans durchaus, ist für Aufbauprofis aber zu belanglos.



Bis auf ein paar Piratenflaggen lässt sich nicht erkennen, dass es sich um eine Piratensiedlung handelt.