Workers & Resources: Soviet Republic

EIN AUFBAU-GIGANT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **3Division** Termin: **20.6.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Die Städtebausimulation Workers & Resources: Soviet Republic geht in Version 1.0 einen ganz eigenen Weg. Aber der führt zum Erfolg. Von Johannes Schubert

88 GameStar Gold-Award

GameStar für Spieldesign

GameStar für Umfang

Seid gegrüßt Genossinnen und Genossen! Die Proletarier aller Länder haben sich vereinigt, und nach fünf Jahren des Early Access voller ungebrochenem Fleiß und Hingabe erhebt sich nun endlich die finale Version von Workers & Resources: Soviet Republic voller Stolz und Glanz. Wir haben uns dem Aufbau einer prachtvollen kommunistischen Republik von motivierten und parteitreuen Arbeitern gewidmet und ihnen mit unseren planwirtschaftlichen Anweisungen den Weg gewiesen. Angesichts des derzeitigen Schwächelns der westlichen Konkurrenz – namentlich Cities: Skylines 2 – hat die vom Ostblock inspirierte Iteration des Genres vielleicht tatsächlich eine Chance, sich in der hart umkämpften Aufbau-Community einen Platz zu sichern.

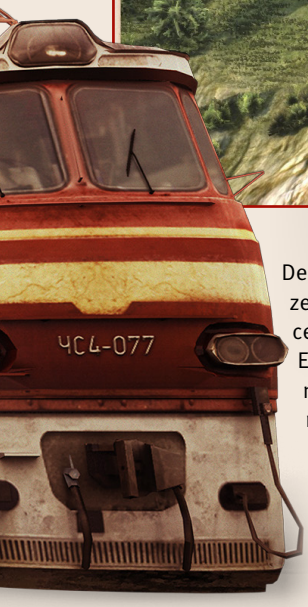
Auf manchen Karten leben schon Menschen. Die könnt ihr dann mit dem Nötigsten versorgen.

PASST ZU EUCH, WENN ...
... ihr eine Industriesimulation wollt.
... euch kleinteilig Logistik anspricht.
... ihr komplexe Spielmechaniken mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...
... ihr opulente Grafik erwartet.
... euch eine hohe Einstiegshürde abschreckt.
... ihr am liebsten Wolkenkratzer errichtet.

Die Sowjetunion existierte von 1922 bis 1991.

Mit Filterfunktionen und farbigen Anzeigen versucht das Spiel, die Übersicht zu wahren.



Der Test von Version 1.0 zeigt: Workers & Resources ist in der fünfjährigen Early-Access-Phase zu einem wahren Aufbaudiamanten herangewachsen. Der Kauf lohnt sich vor allem für alle Städtebaustrategen, die auch mal die Zähne zusammenbeißen können. Warum? Na logo! Weil in der Sowjetunion auch nicht alles eitel Sonnenschein war.

Die Simulation einer Republik

Allem voran geht es anders als in anderen Städtebausimulationen in Workers & Resources um die Errichtung einer kommunistischen Republik auf vorgefertigten oder zufallsgenerierten Karten. Das heißt, es dreht sich mehr um den Aufbau einer gesamtwirtschaftlichen Infrastruktur, in der die Städte nur ein (wenn auch großes) Zahnrad im Getriebe eurer Nation bilden. Der Fokus liegt klar auf der wirtschaftlichen Entfaltung eurer Republik. Dabei müsst ihr die natürlichen Ressourcen des Landes plündern und für ausreichend zufriedene Arbeiter sorgen. Das fühlt sich besonders im Ostblock-Setting des Spiels außergewöhnlich authentisch an.

Wo andere Genrevertreter den Schein einer westlich kapitalistisch getriebenen Gesellschaft erzeugen wollen, in der wir aber im Grunde doch die planerische Hand führen, kann Workers & Resources mit seinem klar planwirtschaftlichen Fokus auf historischer Ebene eine simple wie geniale Rechtfertigung für unsere Allmacht liefern. Wir sind in diesem Spiel gewissermaßen wirklich der Planer der Planwirtschaft.

Arbeiter an die Macht

Jede proletarische Nation steht und fällt mit ihren arbeitenden Menschen. Workers & Resources simuliert natürlich dem Namen nach auch eure Bevölkerung. Eure fleißigen Arbeiter übernehmen selbstständig alle anfallenden Jobs, zu denen sie Zugang haben.

Habt ihr für die nötigen Einrichtungen gesorgt, stillen sie auch von allein ihre Bedürfnisse nach Sport, Kultur, Essen und – ganz wichtig – Alkohol. Mit sowjetischen Monumenten in ihren Vorgärten nimmt dann auch die Parteiloyalität eurer Bevölkerung zu. Ihr wollt sie schließlich nicht dabei erwischen, wie sie Westradio hören!

Falls euch jedoch gewisse automatische Arbeitsverteilungen nicht zusagen, könnt ihr stets eigene Prioritäten setzen und direkte Anweisungen erteilen, wo welche Bewohner aus welchem Haus arbeiten sollen, und so persönliche Kontrolle ausüben. Über Bus- und Bahnlinien könnt ihr zudem auch noch zentrale Knotenpunkte schaffen. Das wird besonders wichtig, wenn ihr Arbeiter an entfernten Ecken der Karte benötigt.

Das alles funktioniert steuerungstechnisch reibungslos. Über verschiedene Schaltflächen könnt ihr euch stets alle wichtigen Informationen anzeigen lassen; etwa woher Wohnhäuser ihren Strom beziehen, welche Arbeitsplätze oder Kultureinrichtungen erreichbar sind und so weiter. Die Übersicht wird dabei mit der Größe und Komplexität eurer Nation zwar zunehmend schwieriger, verschwindet aber nie ganz. Die Entwickler wissen offenbar, wie schnell man den Überblick verlieren kann, und versuchen, ausreichend Optionen zur Erleichterung zu bieten.

Einem nachvollziehbaren Tagesablauf folgen eure Bürger hingegen nicht, sie stehen

Ölförderung ist ein wichtiger Schritt in Richtung einer wohlhabenden Nation.

Von 1922 bis 1944 war »Die Internationale« die Nationalhymne der Sowjetunion.

Tag und Nacht zur Arbeit bereit. Ebenso verschwinden sie nach dem Besuch der örtlichen Kneipe einfach, anstatt das Etablissement per pedes wieder zu verlassen. Das mindert zwar den Realismus, hat aber auch den Vorteil, dass ihr euch wirklich ausschließlich auf die Verteilung der Beschäftigung konzentrieren könnt, da Bewohner nicht einfach irgendwo stecken bleiben oder nachts die Produktivität einbricht.

Ein glücklicher Arbeiter ist ein guter Arbeiter

Apropos Bedürfnisse: Ein jedes Aufbauspiel steht und fällt mit dem Kreislauf aus den Bedürfnissen eurer Bevölkerung und der Befriedigung derselben. Zufriedene Arbeiter sind schließlich produktive Arbeiter! Neben dem schon erwähnten biologischen Bedürfnis nach Essen müssen auch noch eine Menge anderer Voraussetzungen für ein glückliches Proletarierdasein erfüllt werden. Eure Einkaufszentren sollten etwa stets mit Kleidung, Fleisch und Elektronik bestückt sein. Kneipen müssen genug Alkohol zur Verfügung haben, um ihn an eure Arbeiter zu verteilen – allerdings leidet deren Gesundheit darunter. Dazu kommt noch der Wunsch nach Kultur und Sport, der mit kulturellen Einrichtungen wie Kinos oder Museen und Sportanlagen gestillt werden kann.

Aber auch Kindergärten und Schulen sind wichtig: Können Kinder keine der beiden Einrichtungen besuchen, müssen ihre Eltern zu Hause bleiben und fallen so als Arbeitskraft weg. Und zu guter Letzt müssen Wohnungen mit Strom versorgt, ausreichend beheizt, mit Wasser versorgt und an eine Abwasserentsorgung angeschlossen werden.

Es gibt in Workers & Resources also eine ganze Menge zu beachten. Falls es euch zu viel wird, könnt ihr vor Partiebeginn oder während des Spiels bestimmte Aspekte wie beispielsweise die Stromversorgung deaktivieren. Das ermöglicht eine angenehme Individualisierung der Spielschwierigkeit. Von ultrarealistischer Simulation bis hin zum kreativen Sandkasten ist alles möglich.

Trotzt dem Land die Rohstoffe ab!

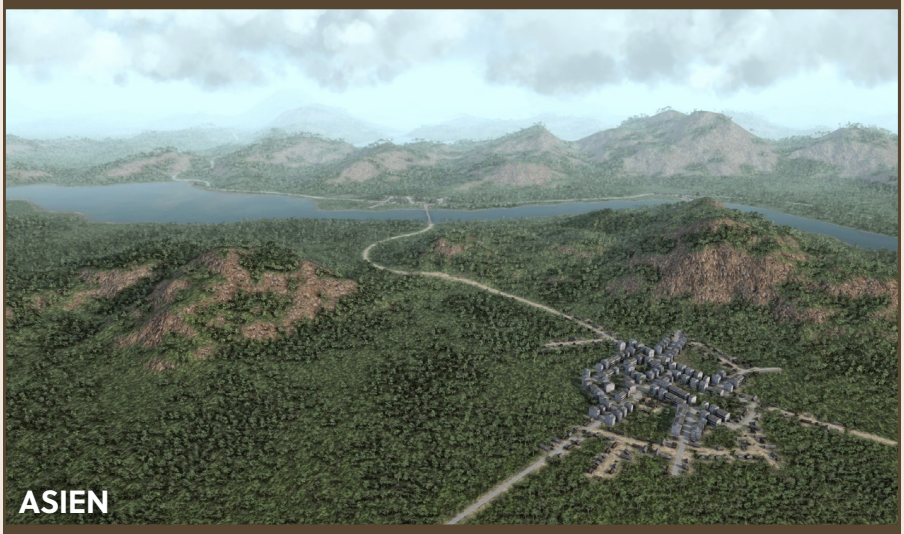
Habt ihr aber alle Bedürfnisse aktiviert und umarmt die Herausforderung, steht ihr vor der schwierigen Aufgabe, den Bedingungen auch gerecht zu werden. Dabei hilft euch die zweite Säule des Spiels neben der Bevölkerung: die Ressourcen. Wie es sich für einen sowjetischen Staat gehört, steht alles unter dem (roten) Stern der Industrialisierung. Schließlich müssen eure Arbeiter auch irgendwo, nun ja, arbeiten. Und das tun sie vor allem in den diversen Minen und Produktionsstätten eures Staates. Anfangs seid ihr noch darauf angewiesen, die wichtigsten Produkte aus dem sowjetischen oder westlichen Ausland zu besorgen, was natürlich euren Geldbeutel leichter macht. Aber mit der richtigen Planung könnt ihr euch Schritt für Schritt aus der Abhängigkeit befreien. Errichtet ihr beispielsweise Felder, könnt ihr

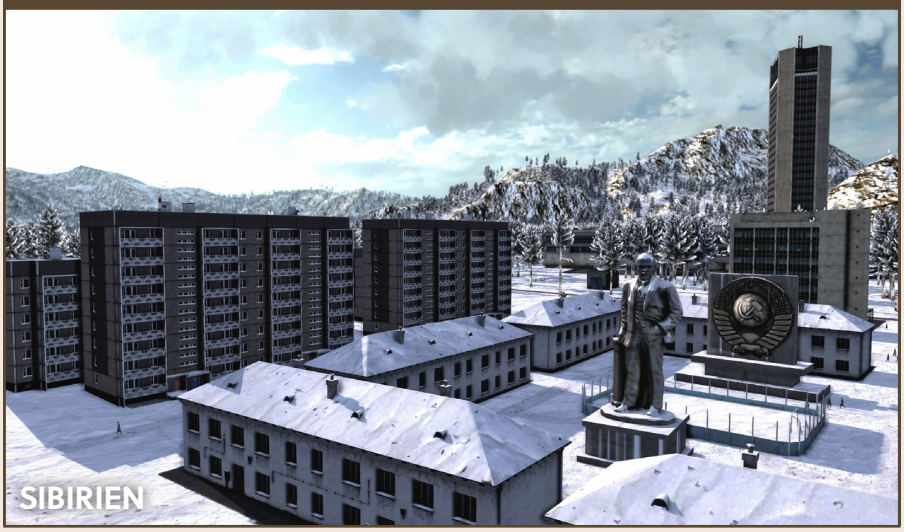
DLC UND MODS

Gleichzeitig zum Start der finalen 1.0-Version hat Workers & Resources einen DLC namens Biomes zum Preis von rund zehn Euro erhalten. Der bringt drei neue Biome ins Spiel: Arabien (Wüste), Asien (Dschungel), und Sibirien (arktisch). Jede der drei vorgefertigten Karten (anders als im Hauptspiel sind keine Zufalls-Maps möglich) kommt dabei mit eigenen Herausforderungen: In Asien ist die Landschaft etwa besonders zerklüftet und mit viele Wasserwegen durchzogen. Der regelmäßige Monsun macht euch zusätzlich das Siedeln schwer. Die Wüste Arabiens wiederum birgt nur marginales Potenzial für Landwirtschaft und ist auch ansonsten nicht leicht zu bebauen. Sibirien fordert euch derweil durch den Winter.

Wem der Inhalt der Vanilla-Version von Workers & Resources: Soviet Republic noch nicht genug ist, kann ganz einfach über den Steam-Workshop auf tausende Mods zugreifen und so sein Spielerlebnis noch weiter individualisieren. Die Modding-Community war in den letzten fünf Jahren der Early-Access-Phase mehr als fleißig und hat unter anderem etliche eigene Gebäude und Vehikel erstellt, auch Grafik-Mods stehen zum Download bereit.

ARABIEN


ASIEN


SIBIRIEN

Die Gewinnung von Uran ist für eure Atomkraftwerke unerlässlich. Alternativ verkauft ihr es zu lukrativen Preisen ins Ausland.

die daraus gewonnenen Pflanzen in Fabriken zu Essen und Alkohol verarbeiten und so eure Geschäfte und Kneipen beliefern, die dann nicht mehr auf Importe angewiesen sind. Allerdings benötigen Felder wiederum auch den Einsatz von Flüssigdünger, den ihr erstmal für Rubel einführen müsst. Später könnt ihr dann aber eure eigene Produktion hochfahren und so auch davon unabhängig werden. Natürlich ist die Produktion von Dünger komplex und erfordert neben den richtigen Ressourcen auch die dafür notwendige Forschung. Dann gibt es da noch all die seltenen und nicht so seltenen Erden, die im Boden darauf warten, von euren fleißigen Arbeitern an die Oberfläche befördert und veredelt zu werden. Angefangen bei Kies für Zement, Kohle für Kraftwerke bis hin zu Öl zur Treibstoffherstellung oder Uran für neumodische Atommeiler. So entfaltet sich schon am Anfang ein für das Genre angemessener Antrieb, um die eigenen Produktionsmöglichkeiten stetig zu erweitern.

Bevor ihr im Endlosmodus losspielt, könnt ihr den Komplexitätsgrad umfassend anpassen.

Einsteiger werden häufig von der Ingame-Hilfe Gebrauch machen.

Bau mir ein Haus

Im Zusammenhang mit der Beschaffung von Rohstoffen steht die Errichtung von Gebäuden. Zu Beginn werdet ihr vermutlich noch die Staatskasse bemühen, um für Rohstoffe und Arbeiter aus dem Ausland zu bezahlen. Allerdings ist das keine dauerhafte Möglichkeit, da teuer. Besser ist es, Arbeiter und Rohstoffe selbst zu stellen und mit wenig oder gleich ohne Kosten zu arbeiten. Dafür errichtet ihr Baubüros, die fortan eure Aufträge ausführen. Die Rohstoffe wie Kies, Beton, Stahl, Bretter oder Asphalt stellt ihr im Optimalfall auch selbst her. Gebt ihr dann ein Gebäude in Auftrag, setzen sich die Fahrzeuge und Arbeiter der Baubüros selbstständig in Bewegung, um euren Auftrag zu bearbeiten. Das ist zwar viel zeitaufwendiger, kostet euch aber auch weniger oder sogar gar nichts. Dadurch entsteht eine wahre Bauindustrie, die das Spielgefühl einer dynamischen Wirtschaft unterstützt.

Die Fahrzeuge aus den Baubüros fahren wirklich zu den Baustellen, und ein Kran ist nicht einfach nur Schmuckwerk, um zu zeigen, dass hier gebaut wird, sondern er ist tatsächlich vor Ort. Betonmischer bringen Beton, Kipper schütten Kies und Asphalt aus, Busse laden Arbeiter aus – einem Gebäude in der Entstehung zuzuschauen, ist

MEINUNG

Johannes Schubert
@GameStar_de

Ich muss ehrlich sagen, dass ich während des Tests von Workers & Resources oft an meine städtebauerischen Grenzen gestoßen bin. Die Einstiegshürde ist vergleichsweise hoch, und die Tutorial-Kampagne erklärt auch nur die absoluten Grundlagen. Aber hatte ich einmal den Berg der Zugänglichkeit überwunden, offenbarte sich eine große, glorreiche Spielwiese vor meinen Augen. Gerade der Fokus auf Industrie und kleinteilige Verwaltung hat es mir angetan. Gepaart mit dem unvergleichlichen Charme der Sowjetatmosphäre entfaltet sich eine einzigartige Aufbausimulation. Es ist erfrischend, nicht wie so oft die typischen, mit Wolkenkratzer bepackten Großstädte zu erbauen, sondern eine funktionierende, zusammenhängende Industrienation, in der die Bedürfnisse der Bevölkerung nur ein Teil der Gleichung sind und der andere das Transport-Utopia, welches Workers & Resources: Soviet Republic ist. Es spielt sich wie eine Mischung aus Transport Tycoon und Cities: Skylines, die die Stärken beider miteinander vereint. Wer Fan von Städtebausimulationen ist und bisher noch nicht in Workers & Resources reingeschaut hat, sollte ihm definitiv eine Chance geben.

WIE WIRD DAS SETTING UMGESETZT?

Workers & Resources spielt vor dem Hintergrund der Sowjetunion, verherrlicht diese Geschichtsepoche unserer Einschätzung nach jedoch weder noch kritisiert es sie. Bürger werden per Propaganda indoktriniert, der eigentliche Inhalt dieser Botschaften wird aber nicht thematisiert. Auch gibt es keine Bezüge zu den Zuständen im modernen Russland. Entwickler 3Division stammt aus der Slowakei und verkauft einen DLC namens Help for Ukraine, dessen gesamter Erlös an das ukrainische Rote Kreuz gespendet wird.

Zu einer wahrhaften kommunistischen Republik gehören natürlich auch Statuen von Lenin. Außerdem inspirieren sie eure Bevölkerung zur Höchstform.

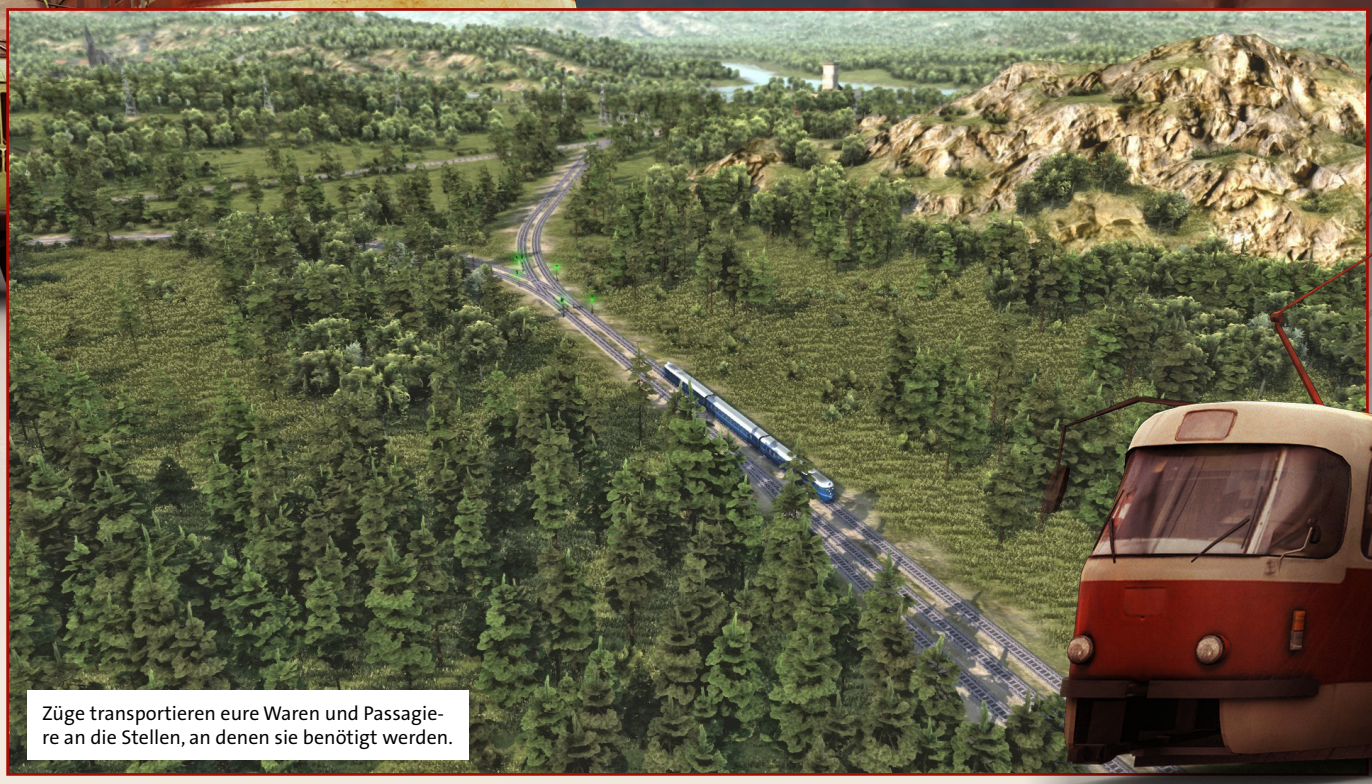
sehr befriedigend. Vor allem weil es zeigt, dass eure Bauindustrie funktioniert. Einmal hochgezogen, erstrahlen eure Gebäude im stilechten Gewand sowjetischer Architektur – sie sind tatsächlich realen Vorbilden nachempfunden. Wenn auch nicht gerade grafisch imposant und oft in matte, trübe Farben gekleidet, versprüht Workers & Resources doch eine gewisse Modellbauatmosphäre.

Mit Bus und Bahn und was es sonst noch gibt

Damit in eurer Industrienation alles reibungslos ablaufen kann, müsst ihr auch für die nötige Infrastruktur sorgen. Beginnend bei den Bürgern, die natürlich mit Bus oder Bahn zu ihren Arbeitsplätzen gebracht werden wollen. Solltet ihr über eine eigene Fahrzeugproduktion verfügen, fahren eure Genossen auch mit dem Auto zur Arbeit – vorausgesetzt, ihr habt die dafür nötigen Parkplätze gebaut. Im Grunde fehlt dem Spiel nichts, was es nicht auch in einer echten Stadt gibt: Züge, Straßenbahn, U-Bahn, Busse, PKW, Schiffe, sogar Seilbahnen gibt es. Dabei ist es an euch, die euch zur Verfügung stehenden Mittel auch sinnvoll in eure Nation zu integrieren. Habt ihr das aber einmal geschafft, fühlt sich jede Erweiterung der öffentlichen Verkehrsmittel lohnend an, da durch kürzere Arbeitswege und schnelleren Transport die Produktivität steigt. Auch fahren nicht irgendwelche generischen Fahrzeuge über eure Straßen und Schienen, sondern originale Ostblock-Gefährte. Die Auswahl ist dabei beeindruckend. Allein die Straßenfahrzeuge sind 213 an der Zahl.

Das Einrichten von Buslinien ist wichtig und funktioniert mit wenigen Klicks.

 Zwischen 1955 und 1977 wurde die Hymne stets nur instrumental dargeboten.



Züge transportieren eure Waren und Passagiere an die Stellen, an denen sie benötigt werden.

Solltet ihr euer Spiel zum frühesten Datum starten (1960), stehen euch erstmal weniger Verkehrsmittel zur Verfügung. Mit der Zeit schaltet ihr dann aber immer mehr frei. Und wie schon erwähnt, könnt ihr sie auch selbst herstellen und teuer ins Ausland verkaufen oder eure Bevölkerung motorisieren. Das Verkehrsnetz selbst lässt sich genretypisch kreativ den eigenen Ansprüchen anpassen. Tunnel, Kreisverkehre und Brücken sind möglich. Dazu stellt ihr noch diverse Straßenschilder auf und beschränkt etwa Geschwindigkeiten oder erlaubt nur gewissen Fahrzeugen die Zufahrt. Die vielen Optionen bieten einen regelrechten Spielplatz für Kreative und Ordnungsfanatiker.

Zu einer funktionierenden Infrastruktur gehört auch das Errichten adäquater Strom-, Wasser- und Abwasseranschlüsse. Das stillt einerseits die Grundbedürfnisse eurer Bürger und sorgt andererseits für einen reibungslosen Betrieb aller Produktionsstätten. Klärwerke, Wasseraufbereitungsanlagen, Stromtrassen und so weiter: Bei jeder Erweiterung eurer Industrie oder Wohngebäude muss die Infrastruktur mitgedacht werden. Das Errichten von oberirdischer sowie unterirdischer Infrastruktur fügt der Industriesimulation die nötige städteplanerische Tiefe hinzu und muss sich nicht hinter Genrekollegen verstecken. Einzig die teils unnachvollziehbaren Wege, die gerade unterirdische Kanäle und Straßen beim Bauen nehmen, stören etwas. Hier scheitert das Spiel daran, Regeln zu kommunizieren, wann wo gebaut werden kann und wann nicht.

Lasst die Waren los!

Habt ihr eine passable Rohstoffgewinnung installiert und überall Straßen oder Schienen verlegt, stellt sich unweigerlich die Frage nach dem Transport der gewonnen Güter. Schließlich müssen sowohl eure Menschen als auch Produktionsstätten und zivile Einrichtungen permanent mit allem Nötigen versorgt werden. Oder ihr habt besonders viel Öl übrig, das ihr gerne im Ausland loswerden wollt. Workers & Resources macht hier allerdings keine halben Sachen. Denn nicht jeder Rohstoff kann von jedem x-beliebigen Transporter geladen werden. Für Essen braucht ihr beispielsweise einen abgedeckten Wagen, für Holz einen mit offener Ladefläche, für Öl einen Tanker und für Staubgut einen Staubgutlaster, um nur einige Varianten zu nennen. Dann gibt es auch noch die Möglichkeit, Container für schnelleren und einfacheren Transport zu beladen. Dafür braucht ihr dann aber wiederum Container-Verladeanlagen. Die Container transportiert ihr dann entweder mit Lastwagen, Zügen oder Schiffen.

Die Möglichkeiten sind so erschlagend wie beeindruckend. Beim Spielen von Workers & Resources offenbart sich euch so ein wahres Transportsimulations-Utopia. Ihr müsst ständig darauf achten, die richtigen Optionen zur Verfügung zu haben und sie dann auch effektiv zum Einsatz zu bringen. Das ist besonders wichtig, wenn es sich um die allseits bekannten Warenketten handelt. Fällt beispielsweise eine Lieferkette für euer Atomkraftwerk aus, kann es sehr schnell finster (im wörtlichen Sinne) aussehen für eure Republik. Abhilfe schafft dann nur das Importieren von Strom aus dem Ausland. Atomkraftwerke lassen sich allerdings nicht einfach so von Beginn an errichten. Dazu braucht ihr unter anderem Universitäten. Dort erlangt ein Teil eurer Bürger Abschlüsse, die sie beispielsweise zum Arbeiten als Ingenieur qualifizieren. Aber auch wichtige Forschung wird vorangetrieben, die eure Republik in mehreren Schritten Richtung Zukunft führt. Dadurch entdeckt ihr über den Großteil der Spielzeit neue Optionen für Produktion, den Zivilbereich oder in der Medizin, was für Langzeitmotivation sorgt. ★

WORKERS & RESOURCES
SOVIET REPUBLIC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium G3250 / FX-9590	i3 4160 / Ryzen 3 2200G
GTX 650 / Radeon HD 7770	GTX 760 / Radeo HD 7870
6 GB RAM, 9 GB Festplatte	8 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

+ große, einladende Karten + originalgetreue Architektur + organisches Stadtbild − generell veraltete Grafik − kaum atmosphärische Effekte

SPIELDESIGN ★★★★★

+ logistisches Meisterstück + umfangreiche Lieferketten + wird komplexer + gelungene Steuerung + sinnvoller Forschungsbaum

BALANCE ★★★★☆

+ Verkehr folgt klaren Regeln + gute, sinnvolle Overlay-Modi + hilfreiches Tutorial + modularer Schwierigkeitsgrad − hohe Einstiegshürde

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

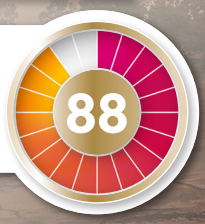
+ Ostblock-Atmosphäre + Städte wirken belebt + Modellbaucharme + Planwirtschaft ergibt im Spielkontext Sinn − keine Story abseits des Tutorials

UMFANG ★★★★★

+ riesige Maps und Zufallsgenerator + hohe Langzeitmotivation + variantenreiche Fahrzeuge + umfangreiche Infrastruktur + Mod-Support

FAZIT

Wahrhaft meisterliches Industrialisierungs-Utopia mit hoher Komplexität und enormer spielerischer Freiheit.



1977 wurde unter anderem der Name Stalins aus dem Text entfernt.