

Das Leben ist bunt und schreibt die spannendsten Geschichten.  
Diese Geschichten haben ein Zuhause.  
TLC. Dein Fernsehsender für Vielfalt.  
Kostenlos und frei empfangbar im Free TV.  
In US-amerikanischen Dating-Serien.  
Wie etwa Dating ohne Grenzen auswandern für die Liebe.  
Begleiten wir Menschen, die bereit sind,  
ihre Heimat für die Liebe zu verlassen.  
Ist dir zu seicht?  
Kein Problem.  
Spannende Mystery und True Crime-Formate bieten dir den Thrill, den du suchst.  
Und wem das nicht reicht?  
Der wird spätestens bei Dr. Pimpelpopper  
oder einer der anderen berührenden Medical-Serien schwach.  
Denn TLC versteht, wie du dich fühlst.  
Also, jetzt Sendersuchlauf starten und eintauchen.  
TLC. We feel you.  
Es ist ein wahres Gamescom-Märchen.  
Die Protagonisten Micha, ich  
und eine sehr mittelmäßig schmeckende Brezel.  
Die Plotpoints, ein Anspieltermin zur City Skylines 2  
und Micha, der daraufhin spurlos verschwindet.  
Wochenlang hänge ich Plakate auf, lasse sein Gesicht  
auf Milchpackungen drucken, haben sie diesen Mann gesehen,  
zuletzt gesehen mit einem blauen Hemd  
und einer Brezel in der Hand.  
Aber nichts. Micha blieb verschwunden.  
Nun ist es zwei Wochen her und ein echtes Wunder ist geschehen.  
Die bundesweite Suche hat sich ausgezahlt.  
Wir können hier und heute ein trenenreiches Wiedersehen feiern.  
Micha wurde gefunden in City Skylines 2.  
Darauf hätte ich natürlich auch selbst kommen können.  
Er hat wirklich alles Menschenmögliche rausgeholt  
aus dieser spielbaren Demo  
und möchte heute mit uns sprechen über seine lange Abwesenheit,  
sein Verschwinden und natürlich über Kreisverkehre.  
Also ein herzliches Willkommen an den einzigen Menschen,  
den ich kenne, der nicht Counter-Strike meint,  
Micha, schön, dass du da bist.  
Ja, hallo.  
Und wenn ihr jetzt denkt, diese Geschichte sei ausgeschmückt  
und erfunden, es stimmt nicht,  
weil ich tatsächlich sehr lang in diesem Termin war.  
Ich habe die Taktik auf so Messerterminen wie bei der Gamescom

immer den letzten Termin des Tages zu nehmen,  
denn das ist eine Lotterie mit einer 50-50 Chance.  
Entweder hast du einen Termin,  
wo die Leute schon völlig am Ende sind.  
Das ist schlecht.  
Also dann verlierst du, ziehst du die Niete,  
da haben die überhaupt keinen Bock auf dich  
und das kann man nicht mehr erklären.  
Oder es ist wie bei City Skylines 2.  
Du hast den Termin da eigentlich eine Stunde dauern soll.  
Das ist der letzte Termin des Tages.  
Und sie sind aber alle super gut drauf,  
freuen sich auf irgendeine Party heute Abend  
und sagen dann, komm, bleibt noch ein bisschen länger.  
Und das war mein City Skylines 2-Termin.  
Ja, vor allem, wir hatten ja beide einen Termin am gleichen Stand,  
weil wir quasi beide zu Paradox wollten.  
Ich fülle live bei Jo und du für City Skylines 2  
und sind dann auch sogar eben nebeneinander liegende Räume gegangen.  
Und ich dachte mir, ja, unsere Termine  
werden ja genau gleich lang sein.  
Ich bin dann rausgekommen und du warst verschwunden.  
Ja.  
Und dann habe ich dir geschrieben, ich bin dann jetzt wieder raus.  
Es kam keine Antwort.  
Dann habe ich diese mittelmäßig schmeckende Brezel noch aufgegessen.  
Z.B. ich will ganz ehrlich sagen, ich habe sie nicht aufgegessen,  
weil sie war nicht gut.  
Aber das ist eine andere Geschichte.  
Und du bist erst jetzt wieder aufgetaucht.  
Ich habe dich seitdem nicht mehr gesehen.  
Ja, richtig, das stimmt.  
Ich war im Untergrund,  
meine City Skylines Erlebnisse zu verarbeiten.  
Es war wirklich ein cooler Termin,  
weil sie hatte eine Demo-Version von dem Spiel,  
in der ich eine eigene Stadt bauen konnte, von Anfang an.  
Und dann hatten sie noch Safe Games da  
von bereits vorgefertigten Städten,  
wenn man sich halt ein bisschen  
fortgeschrittene Features anschauen möchte.  
Und zu mir meinten sie an einem gewissen Punkt,  
ja, also willst du dir noch die Safe Games anschauen?  
Und dann gucken sie so über meine Schulter und sagen,

ja, eigentlich bist du schon weiter als die.  
Weil ich einfach so schnell gebaut habe  
und auch so halt, ich kenne das Spiel auch einfach so gut, das erste.  
Also ich habe so viel einfach  
so schnell gemacht  
und so schnell freigeschaltet,  
dass ich dann schon besser war als ihre eigenen Safe Games.  
Das hat mich sehr gefreut.  
Es freut mich auch sehr für dich.  
Ich bin sehr stolz auf dich.  
Die Leute wissen ja, du bist eigentlich nicht zu stoppen,  
was die City Skylines 2 angeht.  
Es gibt aber einen Grund, warum wir trotzdem  
erst jetzt darüber reden.  
Und das war nicht ein wochenlanges Verschwinden,  
sondern eine sehr komplizierte Embargo-Situation.  
Ja, ich meine Embargos,  
dass man erst ab einem gewissen Zeitpunkt über ein Spiel reden darf,  
sind ja nichts Ungewöhnliches.  
Inzwischen haben sie auch bei der Gamescom damit angefangen.  
Das heißt, okay, ihr dürft erst ein paar Wochen nach der Messe  
über irgendwas reden, was ihr dort gesehen habt.  
Bei City Skylines 2 ist aber super komisch,  
dass die Presse, zu der wir scheinbar gehören,  
halt das Spiel spielen durfte,  
aber nicht selbst aufzeichnen  
und jetzt auch keine Version hat, um selber damit weiterzuspielen.  
Ich hatte euch super gerne die Stadt gezeigt,  
die ich gebaut habe, mit all ihren Kreisverkehren,  
all ihrer Wunderbarkeit, den Krematorium,  
auf dem Hügel, dem Bahnhof, dem überfluteten Viertel,  
dem abgebrannten Viertel, da war alles drin.  
Ich hätte es euch gerne gezeigt,  
aber ich durfte es nicht auf Video aufnehmen  
und wir haben auch keine Version davon,  
während Influencer, also YouTube-Kanäle und Streamer und so was,  
die haben Versionen bekommen von City Skylines 2,  
die sie jetzt auch schon spielen und streamen dürfen.  
Nur die Presse darf das nicht.  
Und es ist ein ganz komisches Konstrukt dabei, Paradox,  
weil es sind unterschiedliche Leute,  
die verantwortlich sind für die Presse  
und für Influencer-Kontakte bei denen.  
Ich weiß nicht, reden die nicht miteinander

oder wie immer das entstanden ist.  
Und manchmal habe ich das Gefühl,  
Paradox hat ein bisschen Angst vor der Presse.  
Vielleicht, dass wir irgendwie mehr auf die Bugs drauf hauen,  
die in der Version halt schon noch drin waren,  
weil es ist ja noch unfertig, ist ja klar.  
Oder, dass wir irgendwie besonders super kritisch sind  
oder dass wir keine Fans sind von dem Spiel.  
Ich meine, ich habe über 1.000 Stunden oder 1.500  
oder so in City Skylines verbracht.  
Aber ich hasse es natürlich,  
also das waren die schlimmsten Stunden meines Lebens,  
aber ich habe es durchgezogen als Journalist.  
Nee, also vielleicht ist einfach diese Angst da,  
dass auch Leute halt für die Presse vorbeikommen,  
die halt das Spiel nicht so gut kennen.  
Und natürlich, wenn du dann Influencer hast  
oder YouTuber hast, wie City Planner Plays  
oder Biffa zum Beispiel, die halt in City Skylines  
quasi lieben und nix anderes machen,  
dann vertrauen sie denen irgendwie scheinbar mehr.  
Ich bin nur persönlich beleidigt,  
dass ich dieses Vertrauen nicht habe, ist klar.  
Deswegen werde ich jetzt schlecht reden,  
bis es nicht mehr geht, dieses Spiel.  
Jetzt kann ich nichts mehr machen.  
Aber ich habe auch gelernt, je mehr man ein Spiel liebt,  
desto mehr kritisiert man daran.  
Und desto mehr regt man sich darüber auf.  
Desto emotionaler wird man auch und wütender wird man auch.  
Ich als Fan von zum Beispiel Anno und Sims  
kann das in beiden Fällen bestätigen.  
Ich habe mich über kein weiteres Spiel so aufgeregt  
wie über Sims in den letzten Jahren.  
Aber es ist auch ein zu meiner meistgespielten Spiele.  
Also, was bedeutet das?  
Das ist wie mit Fußballvereinen.  
Auf die Fußballvereine, die man am meisten liebt,  
sind die ersten, wo man in Forum geht und sagt,  
was für Pfeifen, diese Pfeifen schon wieder.  
Also, vollkommen normal, auf jeden Fall.  
Ja, völlig richtig.  
Gut, du sagst also, du hast schon ein paar Sachen gesagt,  
es gibt in der Version, die du aktuell gespielt hast,

noch ein paar Bugs.  
Aber du bist auch schon ganz angetan.  
Was war denn dein allererster Eindruck,  
als du das erste Mal ins Spiel reingeworfen wurdest?  
Also, der erste Moment ist natürlich alles vertraut.  
Weil so anders ist es ja nun auch nicht.  
Es hat einen realistischeren Look.  
Sieht nicht mal so komikmäßig aus, wie jetzt das erste City Skylines.  
Du hast keine irgendwie Comic-Eichhörnchen mehr auf Geschäften  
oder sowas, die völlig überzogen aussehen.  
Die Häuser sehen realistischer aus.  
Aber so die Menüs sind vertraut.  
Es ist natürlich wieder ein City-Bilder,  
in dem man am Anfang Wohngeschäfts- und Industrieviertel  
ausweist und sowas.  
Also, eigentlich bist du schnell drin.  
Und dann kommen aber Schritt für Schritt diese Abweichungen  
und neue Dinge und Details dazu, wo du merkst,  
okay, es ist schon spürbar anders.  
Manchmal auf eine sehr angenehme Art.  
Dazu zählt zum Beispiel das Straßen,  
die man baut, jetzt automatisch Strom und Wasser auch transportieren.  
Weil die Leitungen da schon integriert sind.  
Das ist fantastisch.  
Ich wollte erst wieder Wasserleitungen legen.  
Das kann man auch tun, wenn man möchte.  
Aber ich muss es halt nicht, weil sie sind ja da,  
schon unter den Straßen.  
Was mich da nur reingelegt hat, war,  
dass Brücken keine integrierten Leitungen haben.  
Und ich dachte so, hey, warum verdursten all die Leute auf der Insel,  
wo ich jetzt gerade einen Teil meiner Stadt gebaut habe.  
Ach so, die Brücke leitet kein Wasser  
und die leitet auch keinen Strom.  
Deswegen haben sie auch kein Telefon, um sich darüber zu scheren,  
dass sie verdursten ist.  
Das heißt, bei Brücken muss man aufpassen.  
Das war dann die erste kleine Überraschung, die ich hatte.  
Und was ich noch festgestellt habe, was mir wiederum gut gefallen hat,  
ist, es wird jetzt unterschieden zwischen niedrig Spannungsleitungen,  
die direkt Häuser versorgen, also die, die auch unter den Straßen laufen.  
Und Hochspannungsüberlandleitungen,  
die den Strom von den Kraftwerken oder aus anderen Städten,  
wenn man ihn importiert,

zu einem Umspannenwerk bringen  
und von dort weiter verteilen.  
Und diese Überlandleitungen finde ich nicht schön.  
Die finde ich auch in der echten Welt nicht schön.  
Ich weiß, warum man sie braucht, nämlich um Strom irgendwo hinzubringen,  
das ist mir vollkommen klar.  
Aber das verschandelt die Landschaft  
und ich war sehr erfreut,  
dass man die in dieser Demo auch unterirdisch verlegen kann.  
Also Starkstromleitungen unter der Erde zu ihrem Zielpunkt.  
Da war ich, da war ich sehr happy dann drüber.  
Den Schmerz teilen wir übrigens.  
In Anomark die auch keiner.  
Das ist ein Schmerz, die sich schöner machen.  
Aber es sind halt immer noch Überlandleitungen.  
Ja, wie gesagt, es mag auch in der echten Welt keiner.  
Also wenn ich hier aus dem Fenster gucke,  
sehe ich auch Überlandleitungen und denke mir,  
könnte jetzt auch ein Schloss sein, was da steht oder so.  
Wer besser, ne?  
Also genau das, aber es ist so,  
du hast wirklich, je länger du es spielst,  
sehr schnell auch diese, okay,  
Dinge sind anders und spürbar anders.  
Ich hatte zum Beispiel dann  
eine Grundwasserpumpstation gebaut,  
um das Wasser zu versorgen.  
Und die pumpt aber nicht.  
Irgendwie alle Leute sagen, wir haben kein Wasser.  
Ich habe auch Wasserleitungen dann gehabt  
und da eine Straße hingebaut und alles,  
aber sie pumpt nicht.  
Bis ich gesehen habe, ah, sie pumpt nicht,  
weil sie zu wenige Angestellte hat.  
Also da arbeiten zu wenige Leute  
und dann sinkt ihre Effektivität  
und dann, ja, es hat kein Wasser da.  
Das war früher nicht so.  
Also Dienstgebäude haben immer mit voller Effektivität gearbeitet,  
egal ob da irgendwie nur eine Person gearbeitet hat  
und alle 50, wie auch immer.  
Das ist nicht mehr so.  
Also dann musste ich mehr Wohnviertel anlegen,  
dass Leute herziehen, die dann gefälligste

dieser Pumpstation zu arbeiten haben.  
So, das war irgendwie die erste Sache.  
Die zweite Sache war Luftverschmutzung ist jetzt ein Faktor.  
Und ich habe immer so gedacht,  
ja, was würde daran wohl schlimm sein.  
Und habe dann nicht auf die Windrichtung geachtet,  
auf dieser Karte, die wohl fest ist,  
also nicht, dass sich der Wind darf ständig dreht  
oder so was wie in der echten Welt,  
die Karte scheinbar eine feste, vorgegebene Windrichtung.  
Und dieser Wind weht die Luftverschmutzung  
von meinem wundervollen Kohlekraftwerk  
und von der Industrie mitten in meine Stadt,  
weil ich das exakt so gebaut habe, unwissentlich,  
weil ich nicht nachgeschaut habe,  
dass halt die komplette Stadt verseucht wurde  
mit Abgasen der Industrie.  
Und Formatoriumsstäpfen.  
Ja, ja, alles.  
Mit allem, wo ich jetzt aber auch sage,  
ja, da müssen sie halt durch.  
So ist es jetzt halt.  
Dann atmet ihr halt Leichenruß ein.  
So ist es ja auch, muss man auch mal durch.  
Ja, so ist es halt in Michartaun.  
Es ist jetzt alles, es ist hier nicht die Blumenwiese,  
sondern es ist eine harte Industriestadt,  
wo hart gearbeitet wird.  
Und dann wird auch hart geatmet.  
So wie früher im Ruhrpott so ein bisschen.  
Aber das sind diese Details,  
an die man am Anfang gar nicht denkt,  
wenn man halt aus dem ersten Teil kommt.  
Die Gebäude funktionieren jetzt anders.  
Das hatten wir im letzten Talk schon besprochen,  
dass du Dienstgebäude nicht mehr spammt.  
Also irgendwie alle zwei Straßen,  
eine Polizeiwache und Feuerwache.  
Feuerwache, Feuerwache.  
Wie heißt das? Feuerhaus, Feuerwehrstation.  
Also, dass du halt einfach auch ganz viele Schulen dann reinhaust,  
sondern du hast jetzt stattdessen Gebäude Upgrades,  
die dann halt auch die Kapazität erhöhen.  
Also eine Feuerwache,

der du irgendwie noch einen Deput anflanscht,  
ein Feuerwägelchen,  
eine Polizeiwache hat dann mehr Polizeiwägen.  
An die Schule kannst du in den Spielplatz dran heften,  
der einfach das Wohlbefinden der Schüler dort erhöht  
und auch das Wohlbefinden der Gebäude in der Umgebung.  
Das finden die toll, wenn da halt die Kinder spielen können.  
Und das war ganz cool,  
weil gerade so was wie den Spielplatz neben der Schule,  
das habe ich früher schon immer gebaut,  
weil ich denke, es gehört ja dazu.  
Also eine Schule kann ja nicht einfach nur,  
dass es mit dabei in diesem Asset oder in diesem Gebäude,  
aber es gehört ja dazu,  
dass eine Schule einen Spielplatz hat.  
Und jetzt ist er tatsächlich  
integrierter Bestandteil dieses Gebäudes,  
den man als Upgrade dazu kaufen kann.  
Auch eine coole Sache.  
Also, und so,  
und dann gibt es halt so viele Sachen,  
wo ich dann gemerkt habe,  
das ist anders als in CityScalines 1,  
aber ich liebe es.  
Man kann jetzt Gebäude bauen abseits von Straßen.  
Man verlegt ja Straßen  
und früher konnte man Gebäude nur ohne Mods,  
also mit Mods ging natürlich alles,  
aber wenn man keine Mods installiert hatte,  
konntest du Gebäude nur an die Straßen dran kleben,  
vorbei.  
Und jetzt kann man Gebäude einfach frei in die Landschaft setzen  
und dann die Straße dahin bauen,  
was so viel angenehmer ist  
und so viel freieres bauen,  
als es früher halt in der Standardversion war  
von CityScalines 1.  
Ich kann Friedhöfe und Müllhalden verkaufen,  
Geraldine, selbst wenn sie belegt sind.  
Also, wenn der Friedhof voll ist,  
wird er verkauft und neuer hingebaut.  
Das ging früher nicht. Früher musste man den leeren.  
Kann man jetzt auch?  
Jetzt muss man das zum Glück nicht mehr.



Jetzt packt man die Leute einfach drauf.  
Schichtprinzip.  
Genau, da wird der Friedhof abgerissen  
und neuer drauf gebaut.  
Und auch die Müllhalde.  
Man kann sie auch verschieben,  
was sehr angenehm ist,  
weil früher war es echt nervig,  
wenn du eine Mülldeponie gebaut hast  
und die sollte aber woanders hin  
oder da brauchtest du den Platz um einen Park zu bauen.  
Dann ging es aber nicht,  
weil da war schon Müll da,  
dann musste man sie wieder leeren.  
Gleiches beim Friedhof,  
und das ist jetzt viel besser,  
dass es einfach frei verschoben werden kann.  
So Kleinigkeiten,  
wie das Zugverbindungen in andere Städte,  
über Züge werde ich noch sehr viel reden heute,  
Zugverbindungen in andere Städte  
sind früher automatisch entstanden,  
indem man einfach den Bahnhof angeschlossen hat  
und über die Karte verläuft,  
schon standardmäßig,  
ist nicht mehr so,  
musst du selber von Hand festlegen,  
solche Zugrouten.  
Es ist irgendwie wichtig,  
redundante Stromleitungen zu verlegen,  
weil wenn zu viel Strom  
durch eine niedrig Spannungsleitung fließt,  
also durch eine Straße,  
dann gibt es da einen Engpass  
und es gibt Probleme mit der Stromversorgung.  
Das hatte ich irgendwie als Alm eine Kraftwerkswand,  
auf einer Seite der Stadt,  
eine Luftverschmutzung und so.  
Und auf einmal hieß es,  
Leitungsproblem,  
weil irgendwie wird all dein Strom  
von dieser Seite durch eine Straße geleitet,  
auf die andere Seite.  
Und dann muss man halt Rendonanzlinien schaffen,

mehr Stromlinien verlegen,  
dass sich das ein bisschen aufteilt  
und andere Bezirke dann dadurch versorgt werden.  
War früher überhaupt kein Thema.  
Und dazu kommen halt lauter noch so Kleinigkeiten,  
wie dass man, wenn man Sachen bulldozed,  
dann kann man jetzt die Maustaste gedrückt halten,  
einfach mehrere Dinge zu markieren.  
Es gab es früher mit Mods, aber ich glaube,  
im Normalspiel, wie ich es jetzt mal nenne,  
ging das nicht so zumindest,  
wie es jetzt funktioniert,  
also so eine kleine neue Komfortfunktion.  
Ach, und, und, und.  
Also unfassbar viele Sachen,  
einfach an die man sich irgendwie  
neu gewöhnen muss.  
Zwei sage ich noch.  
Zwei habe ich noch. Eigentlich habe ich drei noch.  
Das eine ist Geld.  
Ich sage nur zwei.  
Ich sage nur drei.  
Das eine ist Geldverdienen.  
Geldverdienen ist jetzt komplett anders balanciert  
in CityScalans 2.  
Ich würde nicht sagen, dass ich Schwierigkeiten hatte,  
Geld zu verdienen, weil ich habe keine Schwierigkeiten,  
ich habe nur Herausforderungen als Bürgermeister.  
Nee, also es war nicht so,  
dass man irgendwie jetzt brutal aufpassen muss,  
was man baut in dieser Demo  
oder dass man sofort in die miesen Zahlen  
oder in die roten Zahlen rutscht.  
Aber du merkst schon, okay, fortgeschrittene Gebäude zum Beispiel  
sind richtig teuer.  
Das geht richtig ins Geld.  
Eine Klinik kostet 1,8 Millionen  
Sim-Credits oder was auch immer das sind.  
Das ist halt  
eine enorme Summe, wenn man überlegt,  
dass man dann irgendwie 3.000 von diesen  
Credits pro Monat eigentlich  
standardmäßig verdient.  
Und dann musst du halt wirklich gucken, okay.

Wo kriege ich jetzt überhaupt mein Geld her?  
Ich kam an den Punkt,  
dass ich irgendwann Strom exportiert habe  
aus meinen Kraftwerken in  
andere Städte. Das bringt wirklich Kohle.  
Das ist eine sinnvolle Einnahmequelle.  
Ich habe dann aber auch irgendwann  
zu viele Dienstgebäude gebaut  
und gesehen, die Balance kippt.  
Also ich rutsch wirklich ins Negative,  
weil ich wie früher in CT Scalance 1  
einfach drauf losgebaut habe, was ich  
für sinnvoll gehalten habe.  
Und dann kam aber der Geldmangel  
und weil ich kein Darlehen aufnehmen wollte,  
für das ich jetzt auch neue Mechaniken gibt,  
habe ich erstmal das Sozialamt dichtgemacht,  
so krass neoliberal  
und gesagt, okay, die armen Leute  
sind einfach reicher werden.  
Kann ich jetzt nicht helfen.  
Und ich habe den Bahnhof  
und das Zugdepot geschlossen,  
weil  
meine Stadt war eh noch sehr klein  
und Zuginfrastruktur  
ist sehr teuer im Unterhalt  
und  
nicht nur das, sie ist noch dazu  
sehr platzaufwendig,  
denn das ist der nächste Teil,  
über den ich sprechen muss.  
Gebäude sind nicht nur teilweise richtig teuer,  
sondern auch richtig riesig.  
Also ich musste eine komplette Landparzelle  
hinzukaufen,  
diese zusätzlichen Gelände,  
Kacheln sind ja kleiner als in CT Scalance 1,  
dafür gibt es mehr davon,  
also ganz viele davon, man kann irgendwie  
pro Karte 441 so kleine Kacheln freischalten,  
frei kaufen, gegen Geld im Spiel  
und ich musste eine dieser kompletten Kacheln  
kaufen, um in Solarkraftwerk platzieren

zu können, weil das einfach  
absurd riesig ist.  
Also, da wäre ich fast verzweifelt dran,  
irgendwie dieses Ding zu bauen,  
genauso ein Friedhof  
ist ein riesiges Gebäude, eine Mülldeponie  
riesig, um so besser es ist,  
dass der Friedhof auch verschoben werden kann,  
weil sonst wäre halt ein komplettes Stadtviertel  
hinüber, wenn der Friedhof dann  
da fest ist und ich es eigentlich umplanen  
müsste, aber diese, die Riesigkeit  
von Gebäuden ist das eine  
und das andere sind einfach  
Gleisanlagen, brauchen Platz, ohne  
Ende. Und ich liebe es, weil das hat  
diesen Modelleisenbahnscham, also selbst in  
einem normalen Bahnhof baust du in diesem Spiel  
hat der 3  
doppelstrengige Gleise  
Frünsittis Cannans 1 hat so ein Doppelgleis  
kannst du halt auf jeder Seite einen Halterpunkt machen  
und fertig war der Zug. Und jetzt hast du  
allein schon der Standardbahnhof hat  
irgendwie 3 Bahnsteige oder 2 Bahnsteige  
wo Züge halten können, plus  
noch ein so ein Bypass-Gleis  
wo Züge vorbeifahren können, wenn sie nicht  
halten, plus dann baust du noch ein Zugdepot  
aus diesem Depot, kommen irgendwie  
an 8 Stellen oder sowas nochmal  
Gleise raus, an die du anknüpfen kannst  
also ich habe irgendwie  
das weiß ich nicht allein  
ich konnte ja nicht so viel mit den Sachen  
dann probieren, aber mindestens 6-7 Minuten  
lang nur Gleise gebaut  
auch wirklich so verschlungene  
Gleiskonstrukte, wie man sie ja auch  
aus der echten Welt kennt, das irgendwie  
da ist das Einbahngleis, was dann darüber  
führt zu dem anderen Gleis, dann kann der Zug  
aus dem Depot, eine Züge spawnen jetzt  
nicht mal aus der Luft, sondern die kommen

aus diesem Depot, das du bauen musst  
und der Zug zu dem Eingleis fahren, wo er halten  
muss und von da aus kann er dann die  
Verbindung zu der anderen Stadt rüber  
weiterfahren und lauter  
solche Sachen, also ganz  
wunderbar, aber ein ganz anderes  
Gefühl diese Stadt  
zu bauen und jetzt zeige ich den  
dritten Punkt noch, einfach weil es  
gerade so ein guter Flow ist oder du  
vielleicht mal einen Kaffee holen möchtest  
ja, mein Tee ist langsam  
auch schon leer  
irgendwann ist es wie bei Nackt der  
Tee und ich schaue zu dir rüber  
und es sitzt einfach nur in Skelett noch da  
ich hab extra vorhin  
das Licht hinter mir angemacht, damit nicht  
die Sonne untergeht, während wir aufnehmen  
weil ich nicht wusste, wie lang es dauern würde  
und damit ich nicht hier plötzlich im dunkeln sitze  
hab ich vorsorglich schon mal das Licht angeschaltet  
und ich hab noch so gesagt, mit der ersten Frage  
sind wir locker in einer Stunde durch  
der dritte Punkt ist  
einer der jetzt noch keine Rolle gespielt hat  
in meiner Partie, von dem ich aber hoffe  
dass es später deutlich auswirken wird  
das ist dieses ausgebaute Wirtschaftssystem  
was es in CitiesKarlands 2 gibt  
was ja Angebot und Nachfrage für die  
unterschiedlichsten Waren simulieren soll  
also, also nicht Möbel, Papier, Elektronik  
Industrieprodukte, Rohstoffe und so weiter  
wurde sogar die Steuern pro Ware  
regulieren kannst  
um halt die Industrie entweder zu unterstützen  
dann senken wir die Steuern auf Möbel  
damit die mehr verkaufen, dann gibt es mehr  
Arbeitsplätze oder du kannst ja die Industrie  
richtig schreppen, wenn es gerade gut läuft  
dann machst du die Steuern hoch, dann verdienst du daran mit  
Industriebetriebe entlassen

sogar Leute im Spiel  
wenn die Nachfrage sinkt  
Transportkosten für Güter sind abhängig  
von Preis, Gewicht und Größe der Ware  
als ich da das Entwickler-Tagebuch gesehen habe  
dachte ich so, mein Gott  
spinnt ja eigentlich, ja also  
das alles dann zu simulieren  
aber es spielt noch keine große Rolle  
in der Zeit die es jetzt spielen konnte  
da habe ich einfach standardgenährische  
Infanterie-Industrie  
gebaut  
was habe ich gespielt, war das wirklich City Skylines  
oder was Tempest Rising  
also ganz viel generische  
Industrie und ein bisschen Bauernhöfe  
also es gibt auch spezialisierte Industrie  
jetzt von Anfang an, ich habe halt so ein  
Viehbetrieb gebaut  
aber es war jetzt noch nicht so  
dass ich da irgendwie tiefer einsteigen musste  
in Güter, Transport und so was  
ich hoffe mal und ich denke auch  
es kommt dann später, dass man damit der Logistik  
anfängt zu kämpfen, das war ja im ersten Teil schon so  
es wird jetzt noch mehr so und der liebe Kollege  
Dennis Zirkler, der auch bei Paradox Warm  
City Skylines 2 zu spielen  
und der auch einen Artikel darüber geschrieben hat  
auf GameStar  
der hat sie auch gefragt, guck mal  
kann ich denn meine Stadt  
über diese Steuern  
und all die Sachen die ich da austarieren kann  
kann ich dir in einen Solarpunk  
Paradies verwandeln  
also eine Stadt bauen die einfach nur  
davon lebt  
Solarstrom in andere Städte zu verkaufen  
und gleichzeitig lieben  
die Einwohner da in einem Utopia  
weil sie keine Steuern zahlen müssen  
weil die Stadt verdient ihr Geld mit ihrem Solarstrom

haben die gesagt, geht  
wo ich jetzt sage, challenge accepted  
glaube ich nicht, weil um so viel Geld mit  
Solarstrom erzeugen zu können  
muss ich ja die ganze Karte vollpflastern  
weil diese Solarkraftwerke so unfassbar  
riesig sind  
das ist halt cool  
wenn das Spiel dann auch da ist und fertig  
und man wirklich damit rumspielen kann  
einfach so zu gucken, okay was für eine Art Stadtbau  
ich diesmal baue ich irgendwie eine Bergbaustadt  
die halt hauptsächlich davon lebt  
baue ich irgendwie eine Dienstleistungsstadt  
wo es hauptsächlich Büros gibt  
und Industrie ist eher so eine Randerscheinung  
also, klingt cool  
klingt nach netten Optionen und Ideen  
ja  
zwei Sachen dazu, ich sage auch alle beide  
wir haben keine Zeit  
Entschuldigung, okay dann mach du weiter  
ich wollte sagen  
du hast mir nachgedacht, wieviel von den Dingen  
die du gerade erzielt hast  
auf die eine oder andere Art nach Anno1800  
klängen  
also die beiden Spiele scheinen sich immer mehr anzunähern  
was zum einen heißt  
dass ich immer noch wahnsinnig gern erleben würde  
wie du mal Anno1800 spielst  
und ob es dir nun gefallen würde oder nicht  
ja du hast es mal angespielt  
aber das zählt ja nicht  
du unter 300 Stunden  
müssen wir gar nicht spielen  
und zum anderen heißt es leider  
dass ich wahrscheinlich auf jeden Fall  
CityScalern 2 spielen werde müssen  
dass die eine Sache dich sagen wollte  
du schaust skeptisch  
du möchtest dich, dass ich das spiele  
ja, nein das möchte ich bitte nicht  
nein bitte spiel das, unbedingt spiel das gerne alle

aber es hat halt  
doch noch einen anderen Schwerpunkt  
also eher halt auf Verkehrs  
und schon ein bisschen Logistikmanagement  
aber nicht auf wahren Ketten  
ich glaube, das war nämlich meine Wunschvorstellung tatsächlich  
und so war es ja jetzt auch in der Zeit  
wenn ich das Spiel habe  
dass man den Teil des Spiels  
weitgehend ignorieren kann  
aber  
man kann sich halt auch in der Tiefe damit beschäftigen  
wenn man es möchte  
weil das ist immer die Idealvorstellung  
wenn so ein tieferer Wirtschaftsteil dazu kommt  
ja, auf jeden Fall  
aber auch das ganze Platzmanagement  
und so, dass man dann immer schauen muss  
ich habe irgendwelche riesen Gebäude  
muss jetzt irgendwie entweder mir eine neue Kachel kaufen  
oder halt eine neue Insel besetzen  
platz machen  
was eine unglaubliche Belastung ist  
das möchte ich an der Stelle sagen  
und die zweite Sache  
die ich einfach nur, das ist eine ganz private Bitte an dich  
weil du erwähnt hast  
Schulhöfe und Viehzuchtanlagen  
mein alter Schulhof  
damals war  
angrenzend an ein Ziegengehege  
was nichts mit dem Schulhof zu tun hat  
es war einfach nur daneben  
das heißt, man konnte vom Basketballplatz aus  
Ziegenstreicheln  
und wenn du mir gefallen tun möchtest  
würde ich mich darüber freuen, wenn du ein Ziegengehege  
neben den Schulhof-Spielplatz bauen würdest  
das war nur eine rein private Bitte  
ja, das geht nicht  
ich glaube, das geht, stand jetzt nicht  
weil, das ist auch einer meiner kleineren  
Kritikpünktchen  
wenn du so ein Viehbetrieb baust



dann kannst du für den mit dem neuen Distriktool  
einen  
Wirkungsbereich abstecken  
dieses Distriktool an sich gefällt mir sehr gut  
weil es nicht mehr wie früher so ein Pinsel ist  
mit dem du einen Bereich auf die Karte malst  
was immer fummelig war, weil du irgendwas übermalt hast  
und wenn zwei Distrikte auseinander grenzen  
ist sich ganz klar, wo ist die Grenze  
musst du super vorsichtig malen und alles furchtbar  
jetzt ziehst du einfach eine Linie  
und die Linie snappt  
also heftet sich auch an Straßen  
sodass du halt sehr klare Grenzen machen kannst  
für Viertel  
und genauso machst du irgendwie Mülldeponien  
steckst du ab und genauso steckst du halt das Gebiet ab für so ein Viehbetrieb  
und dieses Gebiet, das du da absteckst  
zieht halt aus wie ein  
wie ein Acker fällt  
und auf diesem Acker entstehen dann aber  
an zufälligen Locations  
Viehbetriebe  
so Mastbetriebe  
und das kann man selber nicht steuern  
und es sieht super komisch aus  
wenn ich halt diesen braunen Acker dann da habe  
als einfach Fläche, es gibt natürlich ein Hauptgebäude  
das ist an der Straße, aber dieser Acker selber  
ist einfach nur eine Fläche und dann entsteht mitten in der Fläche  
eine Hühnerfarm  
das ist zwar niedlich, dass man die Hühner anklicken kann  
und ihnen Namen geben  
aber ich kann das selber nicht steuern  
und dann fahren halt Traktoren  
zu diesen Gebäuden  
und dann wieder weg und so  
aber sie sind halt einfach mitten auf dem Acker  
da gehen keine Straßen hin oder so was  
das sieht da ein bisschen komisch aus für dich  
ja ok, das ist ein Albtraum  
das ist auch mein persönlicher Städtebau  
der heißt wirklich, mein persönlicher Städtebau-Albtraum  
in allen Citybildern die ich spiele

sobald es halt Felder gibt  
und ich nicht genug kontrollieren kann  
wie diese Felder aussehen  
und wie sie dazwischen befindet  
und wie sie miteinander aussehen  
möchte ich auch nicht mehr  
es ist für mich ein absoluter Albtraum  
ich baue so ungern Felder  
weil ich immer gestresst bin, dass sie nicht cool aussehen  
ich habe dann eine sehr spezielle Vorstellung davon  
wie Felder aussehen  
ich gucke viel auf Google Maps  
wie Felder von oben aussehen ist das sehr wichtig  
ok, ja Fan of  
andere Frage  
du hattest ja bei unserem letzten Gespräch  
als wir sehr ausführlich über City Skylands gesprochen haben  
ich merke diese leichte Müdigkeit  
in der Stimme  
die kommt nicht von dir  
die kommt von einer Woche Gamescom  
und einer Woche Starfield-Telemwoche  
du hörst in der Tat eine gewisse  
Müdigkeit, aber ich bin gerade maximal  
entspannt mehr über City Skylands 2 zu erfahren  
schon dir  
Nie, du hattest ja letztes Mal in unserem letzten Talk  
ein paar Bedenken von Sachen  
wo du gesagt hast, du weißt nicht ob du die drin haben willst  
oder ob man die per Mod dann ausschalten kann  
du hast ja jetzt den Anfang gesehen  
weißt du denn schon was man nativ  
ausschalten kann  
oder was man generell beeinflussen kann  
wenn man ein neues Spiel startet  
du kannst halt ganz klassisch  
rechts und links Verkehr hin und her schalten  
natürlich, du kannst die Katastrophen ausschalten  
was ich mal verdammt nochmal hätte tun sollen  
weil ein Waldbrand ein komplettes Viertel  
vernichtet hat  
bei mir  
das war kein Spaß  
da haben dann auch die Entwickler ein bisschen kritisch geguckt

aber was macht der da  
ich hatte so ein tolles Waldviertel gebaut  
es war halt ein Welchen auf dieser Karte  
und ich dachte mir das kann ich ja jetzt nicht einfach  
voll pflastern mit so typischen Schachbrettstraßen  
niederbau ich verschlumene Straßen  
rein und dann auch nicht  
an jede mögliche Stelle  
eine Ausweisung  
für ein Wohnviertel, sondern nur  
ganz versprengelt ein paar kleine Häuschen  
für die reichen und schönen und in die Mitte  
eines von diesen neuen Signature Buildings  
also das was früher die Unik Buildings waren  
die einzigartigen Gebäude sind jetzt so Signature Gebäude  
die man nach und nach freischaltet  
wenn man halt  
bestimmte Ziele erfüllt, bestimmte Anzahl von Zonen  
ausweist und so was  
und zwar die Villa eines Musikers  
ist dann so eine kleine Villa und die hat eine kleine Pferdekoppel  
und das stand dann damit drin  
ja und dann kommt der Waldbrand  
und vernichtet alles  
so ärgerlich  
und dann meine Feuerwehren sind irgendwie nicht richtig  
hingekommen, weil da war Stau  
was vielleicht an der Straßenplanung lag  
wie ich zugeben muss  
die Fragen haben sich gestaut  
in der Straße, die man da hin mussten  
es war wirklich eine schreckliche Katastrophe  
also Katastrophen aus  
das kann man machen  
du hast den Grunewald gebaut  
hör ich gerade  
ist es original der Grunewald eigentlich  
auch wenn es da hoffentlich keine schreckliche  
Brandkatastrophe in Zukunft gibt  
weil du es nicht wirklich entworfen hast  
ich finde es übrigens sehr witzig  
dass es Grunewald in Berlin gibt  
da stimmt doch was nicht  
da ist es doch

und ich habe auch eine gebaut dann  
wobei ich habe tatsächlich  
einen Viertel gebaut  
man kann halt Vincity Scalance 1 wieder Viertel anlegen  
und die bekommen vom Spiel generierte Namen  
auch in der deutschen Version  
und ich habe nur eins davon ausgewiesen  
man kann da dann auch wieder bestimmte Politik mir einstellen  
nicht so viele Vincity Scalance 1  
also die Anzahl erschien mir ein bisschen kleiner  
aber worauf ich hinaus will ist  
es hieß der vom Spiel generierte Name war  
Obstwinkel  
und das fand ich nett  
wer wohnt nicht gerne in Obstwinkel  
der vom Kohlekraftwerk verseuchten  
statt wo die Leute sterben wie die fliegen  
aber Obstwinkel  
hat doch einen netten Klang  
man kann die Katastrophen ausschalten  
am Anfang einer Partie  
man kann alles freischalten  
was für mich tatsächlich  
eine gute Option ist  
ich weiß, Leute mögen es auch  
Dinge im Spiel freizuschalten  
weil ich mag es einfach von Anfang an  
alle Optionen zu haben  
weil ich mir denke  
wenn man heute eine neue Stadt bauen würde  
und es ist ja ein modernes Setting  
dann müsste man ja auch nicht erst das Krankenhaus erfinden  
das ist ja schon erfunden  
das geht  
alles freischalten  
du kannst dir unbegrenzt Geld geben  
was für mich dann eine wichtige Option wird  
wenn Mods dazukommen  
die die komplette Balance ruinieren  
wie es Mods gerne machen  
das ist immer schön mit unbegrenzt Geld zu spielen  
das hast du als Option  
und man kann natürlich  
wenn man eine Karte wählt

dann auch den Gebäudestil wählen  
entweder nordamerikanisch, also US-amerikanisch  
oder europäisch  
bei den Gebäuden selber unterscheidet sich das schon  
sehr deutlich und das Schöne ist  
man kann sie dann später auch auf der Karte selber mischen  
also da hast du freie Hand  
dann die irgendwie durcheinander zu würfeln  
was ich aber sehr witzig finde ist  
es gibt europäische nordamerikanische Bushalte  
europäische und nordamerikanische Bushalte stellen  
mehr oder weniger  
Kot an der Bushalte stellen  
wer meinen  
richtig  
nein, das habe ich gewonnen  
nein, die Antwort wäre gewesen in Nordamerika  
gibt es keine Bushalte stellen  
weil da gibt es keinen öffentlichen Nahverkehr  
nein, die europäische hatten ein eckiges Schild  
und die amerikanischen Rundes  
in Cities Country 2  
aber sie haben sich Mühe gegeben  
um wirklich europäische und amerikanische Varianten einzubauen  
finde ich cool  
macht dann auch Spaß, da ein bisschen rum zu experimentieren  
zumindest was halt die Gebäudetypen  
oder die Reihenhäuser  
habe ich auch gemacht, da ein paar Straßen gemacht  
wo dann halt amerikanische Reihenhäuser sind  
es sieht nicht super fremdartig aus  
das du denkst okay, ist eine andere Stadt  
aber es ist ein bisschen Abwechslung  
ja, also das muss ich sagen  
ist schon der Teil der mich immer richtig  
fasziniert einfach an Cities Country  
das ist ja auch schon am ersten Teil  
dass man alles bauen kann  
also was für ein Vibe irgendwie ein Viertel haben kann  
wie großstädtisch oder kleinstädtisch das ist  
das finde ich so toll  
und das ist das was mich immer  
wahnsinnig fasziniert hat  
und wo ich immer total Lust drauf hatte das auszuprobieren

und dann kommst immer du und sagst  
man muss sich da schon sehr mit Kreisverkehr noch auskennen  
und dann denke ich mir  
dann vielleicht doch nicht  
typischer Satz von mir, was weißt du über  
was wissen sie eigentlich über Kreisverkehre, Frau Homang  
wenig  
okay  
aber das ist tatsächlich  
also  
was irgendwie das Aussehen  
von Stadtvierteln angeht  
und den Eindruck dieser Stadt  
an sich, das ist auch eine der Sachen  
die mir am besten gefallen hat  
jetzt beim Spielen  
dass der Bedarf  
für Zonen  
lebendiger wirkt  
und auch sinnvoller wirkt  
zum Beispiel weil ein Familienhäuser  
auch gefragt sind  
früher in City Scalance 1 gab es einen allgemeinen Bedarf  
für Wohnraum, den konntest du decken mit Einfamilienhäusern  
aber  
macht man ja nicht, weil fette Wohntürme  
passen mehr Leute rein  
und mehr Leute ist immer  
besser, weil mehr steuern und alles  
also  
dann gab es eigentlich kein spielmechanischen Grund  
Einfamilienhäuser zu bauen und jetzt ist es so  
dass es ein eigens ausgewiesener Bedarf ist  
ein Zonenbedarf auf dem man auch achten muss  
genau wie auch dann mittlere Wohndichte  
eine so Reihenhäuser  
hohe Wohndichte, so richtige Apartment  
komplexe  
plus halt dann auch Geschäfte und Industrie und Büros  
und  
Einfamilienhäuser haben jetzt tatsächlich auch  
dann diesen Zweck, dass Familien  
bevorzugt dorthin ziehen  
also Menschen mit Kindern

und so entstehen tatsächlich dann außerhalb  
des vielleicht dichter besiedelten Stadtkerns  
wo auch so Mixed-Use-Gebäude-Baus  
wo unten Läden drin sind und Umhaltwohnungen  
entstehen dann halt wie in der echten Welt auch  
so kleinere Eigenheim-Satelliten  
Städtchen  
mit Schulen dann direkt dort  
weil das mögen die Leute und Spielplätzen  
weil das dann für Familien halt wichtig ist  
dass die Kinder da spielen können  
es steigert dann halt auch ihr Wohlbefinden  
ist eine wichtige Statistik  
in City Skylines  
das macht mein Waldviertel auch so sinnvoll  
weil da wirklich halt die Reichen  
hingezogen sind  
in diese Häuser  
dazu gehört auch, dass Häuser halt nicht mehr  
früher einfach im Rang aufsteigen  
wenn man  
zehn Bushalte stellen und drei Polizeistationen drumherum ploppt  
dass einfach das Gebäude merkt  
oh hier sind viele Stadtdienste  
dann kann ich ja im Rang aufsteigen  
sondern jetzt steigen sie im Rang auf  
wenn die Leute dort viel verdienen  
also wenn die ein hohes Einkommen haben  
dann sagt das Spiel sozusagen  
das investieren die dann in dieses Haus  
und dann wird es besser  
was bei Hochhäusern wo irgendwie 20 Familien wohnen  
keinen Sinn ergibt, weil warum  
ich meine Mietwohnung, dass das Haus größer wird  
aber  
das ist zumindest halt auch wieder so ein  
neuer Mechanikteil bei dem man sich  
umgewöhnen muss und da gucken muss okay wie kriege ich  
nicht irgendwie noch mehr  
Dienste in meine Stadt reingestopft  
sondern wie kann ich dafür sorgen  
dass das Einkommensniveau steigt  
muss ich das Bildungsniveau steigern  
baue ich weiterführende Schulen oder eine zumindest

die auch wieder so viel Platz braucht  
Absurd  
wie viel Platz Schulen brauchen  
wie viel Platz der Hilfe Schulen verschwendet wird  
in diesem Land  
richtig unnötig  
ich gründe jetzt eine politische Partei  
gegen die Platzverschwendung durch Schulen  
aber dann kannst du halt überlegen  
wie bringe ich die Leute halt in besser bezahlte  
Jobs  
baue ich dann mehr Büros  
weiß ich mehr Bürozononen aus  
wie kriege ich die Leute dazu  
dass sie auf die Universität gehen  
die Simulation soll tatsächlich so sein  
dass sie vergleicht  
für Lebensalter  
es gibt Kind  
Jugendliche  
Erwachsene und Senioren  
und Jugendliche  
gucken dann schon wenn sie aus der Schule kommen  
oder sogar Kinder  
zumindest  
die schauen wenn sie aus der Schule kommen  
suchen sie sich gleich einen Job  
oder besuchen sie nochmal eine weiterführende Schule  
dann auch in College und Universität  
um dann einen Job zu suchen der besser bezahlt ist  
und die Simulation vergleicht tatsächlich  
verdiene ich jetzt mehr Geld  
wenn ich gleich ins Arbeitsleben wechsle  
oder verdiene ich später mehr Geld  
wenn ich mich erst ausbilden lasse  
und das ist also nicht  
dass ich jetzt schon super tief diese Simulation ausprobieren konnte  
aber da siehst du halt  
das ist einfach eine andere Simulations  
Tiefe die da drin steckt  
und das war schon eine der Sachen  
die mir halt cool gefallen hat weil sie einfach  
auch wegen dieser Einfamilienhäuser  
zu einem diverseren Stadtbild führt



ja das klingt sehr sehr sinnvoll  
wenn wir das Kinder sich nach der Schule direkt  
einen Job suchen in Anno 1800  
habe ich das Mindestarbeitsalter  
von sechs Jahren festgelegt  
ja im Frostkrank kann man da ja auch ein paar Sachen machen  
ja und es  
wirkt sich nur minimal auf die Zufriedenheit aus  
ja  
naja dann haben wir auch was zu tun mit ihren 6 Jahren  
sechs Jahre ist ja auch das Alter  
wo man anfängt sich zu langweilen zuhause  
richtig da gibt es auch einfach wenig zu tun  
aber das klingt vor allem mit den Einfamilienhäusern sehr sinnvoll  
es erinnert mich auch an Sims früher  
seit Sims 2 dann diese  
Apartment DLCs immer dazukam  
dass ja jede Familie oder jeder einzig Sim  
den du erschaffen hast  
immer in einem Einfamilienhaus gewohnt hat  
weil es nichts anderes gab  
wo man sich auch dachte wo sind wir denn hier  
jetzt wollte ich hier nur mal so ein Bäckergehilfen  
erstellen der meine Bäckerei übernimmt  
und jetzt muss ich dem ein ganzes Einfamilienhaus bauen  
der wohnt alleine  
also da war ich auch sehr froh  
dass dann irgendwann mal die Apartmentgeschichten dazukam  
und ich meine daraus hat sich ja dann auch wieder  
eine Generation von SimCity damals entwickelt  
und daraus wiederum dann CitySquareLands  
also so schließt sich der Kreis  
ja zumal dann auch alleinstehende Paare  
also bevor sie irgendwie Kinder haben  
dann auch eher bevorzugt in so Apartment Gebäuden  
Leben auch bevorzugt in welchen  
die halt niedrigere Mieten haben  
du kannst extra jetzt Gebäude ausweisen  
für Leute die halt weniger Miete  
zahlen können  
so Sozialwohnungen quasi  
wo dann auch eher junge Leute hinziehen  
die halt wenig Geld ausgeben wollen  
weil der Wohnungsbedarf in meiner Stadt war

aber relativ niedrig, weil scheinbar  
war ich halt so ein reichen Nest einfach  
also scheinbar waren alle  
du kannst dir die Häuser anklicken und gucken  
wie es den Leuten geht  
und ich habe überall dann wohlhabend  
reich und dachte mir so was ist das denn jetzt  
sie atmen den ganzen Tag Industrieabgase  
aber sie sind wenigstens reich  
ja in Ordnung  
ja Großstadtleben halt  
ganz genau  
ja so ist es  
okay das sind die Sachen die dir am besten gefallen  
was  
fehlt dir denn noch  
oder gibt es irgendwas was es im Vorgänger gab  
durch DLCs oder  
Community Content was du jetzt vermisst  
im Moment im Basisspiel  
also ja im Moment noch vieles  
das ist auch ein bisschen ein Meckern  
auf hohem Niveau würde ich fast sagen  
aber trotzdem da ich CitySkull 1  
auf dem PC jahrelang mit Mods gespielt habe  
gibt es viele  
Sachen bei denen ich mir denke  
jetzt hätte ich gerne meine Mod wieder  
die Muvid Mod wäre ein gutes Beispiel dafür  
die einfach  
dafür da ist jedes Objekt jedes Gebäude  
jeden Straßenknotenpunkt und alles  
jeden baumigen Stein  
im Spiel bewegen zu können jeder Zeit immer  
und komplett frei  
das kann man so nicht in CitySkull 1 2  
und manchmal denke ich es mir schon so wenn ich  
Kreuzungen baue und das Straßensystem  
über das wir gleich episch sprechen werden  
so viel flexibler und vielfältiger  
es macht zu viel mehr Spaß Straßens zu bauen  
aber manchmal sehen diese Kreuzungen  
einfach raus  
dann macht die Straße so einen komischen

Knick irgendwie  
weil man sie ja jetzt auch an mehrere Spuren  
einer anderen Straße anknüpfen kann  
und dann knickt es irgendwie so  
also so würde man keine Straße bauen  
wenn ich jetzt einfach Muvid hätte  
könnte ich das hinschieben und gut ist  
eine andere Mod, die ich vermisse ist  
PickerTool  
ich liebe das PickerTool  
was einfach eine Mauszeiger Pipette ist  
egal was in dieser Spielwelt anvisieren kannst  
um es dann nochmal zu bauen  
also ich kann Straßentyp  
in der Spielwelt selber einfach anklicken  
und sagen das will ich jetzt woanders  
auch bauen  
ist so nicht drin  
eine coole Ergänzung  
findet ist eine Mod die super sinnvoll ist  
für CitySkull 1 mit der man einfach per Text  
Sachen suchen kann  
wenn ich eine Schule bauen will muss ich erst in das Schulmenü  
und dann eine Schule auswählen  
ist jetzt noch nicht so schlimm weil noch nicht so viele Gebäude  
sind jetzt in der Standard-Version  
aber wenn das mal mit DLCs voll wird  
wie CitySkull 1  
bin ich es einfach gewohnt  
dann schnell mal Sachen einzutippen  
um das schneller zu finden  
ist auch noch nicht drin  
es sind dafür schon viele andere Features drin  
die man aus Mods kennt also zum Beispiel  
eine Treebrush  
ein Baumpinsel  
mit dem man so Bäume  
einfach in großer Fläche malen kann  
statt sie einzeln zu pflanzen  
aber ich denke mal nach so was Komfort angeht  
das fehlt mir  
und was mir fehlt und das ist wirklich ein Kritikpunkt  
wo ich nicht weiß war es ein Bug  
oder ist es nicht drin

wenn es nicht drin wäre wäre es wirklich schade  
kleine Animationchen  
ich habe dir von dem Viertel erzählt  
das abgebrannt ist wo dann die Feuerwehr  
hinrauschen musste  
wo die Feuerwehr auch tatsächlich  
hingerauscht ist  
als sie gerade von einem anderen Einsatz kam  
weil es hat sehr viel gebrannt  
es ist immer so dass dann die Feuerwehr zurückfährt  
zum Depot und dann erst wieder aufbricht  
sondern es ist wirklich so habe ich dann gesehen  
sie löschen ein Haus  
und sehen dann oh das Nachbarhaus brennt  
dann fahre ich doch noch zum Nachbarhaus  
und nicht erst wieder zurück in die Feuerwache  
um irgendwie Wurst zu essen oder so  
das funktioniert aber was es nicht gibt  
ist kleine Feuerwehrleute die da aussteigen  
und das Feuer löschen  
früher sind die da ausgestiegen mit ihrem kleinen Schlauch  
um ihr kleines Feuer zu löschen  
genauso wenn Leichenwagen kommen  
die Leichenwagenpersonen ausgestiegen  
und haben einen Sarg aus einem Haus getragen  
ist nicht mehr  
jetzt fährt einfach dieses Feuerwehrauto zum Gebäude  
dann steht in der Beschreibung löscht  
und dann ist das Feuer aus  
und beim Leichenwagen genauso  
ja das ist halt einfach nur blöd  
das finde ich halt wirklich schade  
weil die Stadt ist so beliebt  
da laufen überall Passanten rum  
da ist überall Straßenverkehr  
und dann ist das aber so eine rein mechanische  
das Auto hat gerade den Brand ausgebetet  
also ich hoffe  
ich hoffe dass es ein Bug ist oder dass da noch  
diese Animationen rein kommen  
weil das wäre ein  
das wäre wirklich wirklich ein bisschen schade  
das wäre eigentlich mein größter Kritikpunkt  
fast von Dingen die ich vermisse

was so das Spielgefühl angeht  
und was ich ein bisschen vermisse  
was aber garantiert noch kommt  
weil die werden nicht so blöd sein keine Deal siehst  
ist das eigene Anlegen  
von Stadtparks  
also auch wirklich mit eigenen  
Design-Gelände teilen  
du kannst natürlich Parks bauen, vorgefertigte Parks  
du kannst auch Fußgängerwege bauen  
und da einfach Bäume  
per Hand verteilen und so eine Art  
eigenen Park dann trotzdem Anlegen  
das geht schon  
aber ich habe es einfach so gerne gemacht  
dann irgendwie so Vergnügungsparks  
zu bauen, so Schlossparks einfach  
und es gab ja einen DLC extra das Parklife  
für CitySkull 1, wo man das dann auch bauen konnte  
Zoos, fantastisch  
ich könnte mir denken  
das ist auch noch kommt für CitySkull 2  
ich könnte mir auch denken, dass es jetzt noch nicht drin ist  
weil sie sagen, wenn wir die Simulations-Tiefe  
die wir jetzt anstreben für CitySkull 2  
auch bei einem ZO-Diel sie beibehalten wollen  
ja dann ist es ja fast schon  
ein eigenes Zoo-Spiel  
also zumindest in Minigame-Form  
natürlich nicht so wie das was du immer spielst  
kleine Zoo  
ich habe zugehört  
ja klar  
aber ich meine das gibt es ja durchaus als Mechanik  
also zum Beispiel gibt es ja auch Zoos  
Mechanik in Anno 1800  
ich erwähne es einfach nochmal  
ich weiß, ich habe dir aufgefallen, dass ich Anno 1800 mag  
aber da gibt es ja auch eine Mechanik  
wo du relativ detailliert Zoos bauen kannst  
ohne dass es eine Zoosimulation wird  
aber trotzdem nochmal eigene Mechaniken hat  
also würde schon gehen  
ja genau

also Modular war es ja früher schon  
aber genau ein bisschen mehr  
was ihnen halt einfällt  
das ist eben eine Hoffnung für viele Dinge  
die jetzt noch fehlen in CitySkull 2  
wir haben darüber gesprochen in unserem anderen Talk  
was  
ja, ich vermisse sie schon  
will jetzt nicht lügen  
aber ich hoffe einfach drauf, dass wenn sie  
die irgendwie nachliefern  
und das müssen sie machen  
sie können nicht CitySkull 2 machen  
und dann nicht irgendwie einen Umwelt-Dial-Zi  
oder einen grüne Städte-Dial-Zi  
gab es ja auch für den Vorgänger  
dass sie dann für diese Fahrräder  
auch wirklich eine Tiefe bringen  
weil auch also Fahrräder waren CitySkull 1  
eigentlich nur minimal schnellere Fußgänger  
so von der Simulation her  
und man könnte ja mit dem  
ja ist so, sind sie auch im echten Leben  
okay könnte man sagen  
ich stelle mir das nur gerade so vor  
wie Leute so im Schritt-Tempo neben mir lang geradeln  
in der Münchner Innenstadt  
also wäre alles schon vorgekommen  
was ich mir wünschen würde  
ist, dass sie einfach dann auch mehr Möglichkeiten nutzen  
was man ja mit Fahrrädern machen kann  
so richtige Fahrradautobahnen  
wie es sie in manchen Ländern gibt  
dass man richtig die Städte irgendwie  
weiß ich nicht, wenn man das möchte  
halt einfach, dass man wirklich so  
autofreie Städte planen kann  
mit Fahrrad-Highways  
die sich durch die ganze Stadt ziehen  
dass man auch Fahrräder dann irgendwie  
die Züge mitnehmen kann  
und dort transportieren einen anderen Punkt  
und dann mit Fahrrad weiter und so weiter  
also dass man einfach aus dem Fahrrad

dann wirklich auch tiefer simulierten Spielbestandteil  
mit ganz vielen Möglichkeiten macht  
statt einfach nur schnelleren Fußgänger  
sichere Anschluss- und Unterbringungsmöglichkeiten  
und so was  
meinst du, das wird zu kleinteilig  
na Kriminalität gibt es ja schon  
ich mein Fahrrad-Ständer  
an sich ist vielleicht ein bisschen zu kleinteilig  
aber dass man zumindest sagt  
man macht  
also sowas wie ne Parkgarage  
am Hauptbahnhof oder so  
für Fahrräder, das wäre ja mega sinnvoll  
es wird ja in der echten Welt auch  
ja, genau  
also sowas  
das heißt, trotz allen Dingen  
die jetzt logischerweise fehlen  
weil man einfach wieder ohne DLCs und Mods anfängt  
eine Sorge von dir war ja auch  
ob man das überhaupt gut fortsetzen kann  
cityscarelands, würdest du sagen  
es fühlt sich jetzt schon an wie eine Fortsetzung  
ja, also wirklich  
ich habe so viel über diese Frage nachgedacht  
und erst hatte ich so gedacht  
na ja es ist aber schon irgendwie das selbe Spiel  
aber ja natürlich ist es das selbe Spiel  
weil es wieder eine Städtebausimulation ist  
aber mit all diesen Änderungen  
im Spielgefühl  
in dem was ich jetzt auch schon erzählt habe  
verdient es die zwei total  
es ist wirklich  
es fühlt sich komplett an  
wie eine Fortsetzung  
das heißt nicht, dass alles schon funktioniert  
oder dass alles irgendwie auch cool ist  
sie animationchen und sowas  
aber also generell  
das was sie jetzt verändert haben rechtfertigt für mich  
einen zweiten Teil  
und jetzt kommt der Straßenbau

oh mein Gott Straßenbau  
ist echt klar  
und dieses System  
was ich jetzt endlich ausprobieren durfte  
bis dahin kannten wir es ja nur aus Videos  
ist so viel flexibler  
und präziser  
Straßen können jetzt allein schon überall miteinander  
verbunden werden  
sehr frei  
statt wie früher halt  
an bestimmten Knotenpunkten  
ja, da konntest du auch schon relativ frei bauen  
aber jetzt kannst du noch viel freier bauen  
also jetzt kannst du Kreuzungen in Winkeln bauen  
du könntest  
du kannst Straßen  
anknüpfen an einzelne  
Spuren von anderen Straßen  
bei Autobahnausfahrten zum Beispiel  
also wirklich so präzise bauen  
du kannst  
Straßen  
über bestehende Straßen  
drüber malen  
also dass sich Kreuzungen automatisch  
bilden da wo sich die Straßen  
überschneiden  
das war früher auch nicht so, früher hieß es dann  
nicht so richtig  
musst du abreißen  
können keine Kreuzungen bauen, können wir nicht  
das geht jetzt automatisch  
also dass sich wirklich dann da so eine Kreuzung bildet  
du kannst auch Straßen austauschen  
indem du einfach eine neue Straße drüber malst  
das war früher absolut unvorstellbar  
also da hieß es auch, okay, musste erst die abreißen  
und dann  
neu drüber malen  
ich habe eine Brücke gehabt, in der war auch so ein komischer Knick drin  
in der Fahrbahn  
also irgendwie eine nicht ganz gerade Brücke  
und es ging



also die ersetzt dann die alte  
kostet natürlich wieder Geld im Spiel, ist klar  
aber ist einfach sehr, sehr komfortabel  
das einzige Problem  
was ich mit diesem Straßenbausystem habe  
eigentlich habe ich ein paar Probleme mit diesem Straßenbausystem  
aber das größte war tatsächlich  
es gibt ein Upgrade Tool  
mit dem ich Straßen aufwerten kann  
zu anderen Straßentypen, wenn ich sage, okay da will ich  
jetzt irgendwie Tramschienen haben  
oder da will ich irgendwie jetzt eine  
sechsspurige Straße statt, nur zwei Spuren  
das gab es früher auch schon  
was aber momentan in dieser Demo nicht funktioniert  
ist  
die Richtung von Straßen zu flippen  
also zu drehen  
mit Rechtsklick, also zum Beispiel  
die Richtung einer Einbahnstraße einfach per Rechtsklick umzudrehen  
das geht nicht, das kann nur ein Bug sein  
also sie können dieses Feature nicht rausgenommen haben  
vielleicht ist es auch irgendwo, man muss in die Control Shift  
O gedrückt halten oder so  
aber  
es ging nicht  
und du kannst die Richtung dieser Straße natürlich ändern  
indem du eine neue drüber malst  
einfach in die andere Richtung  
aber dann verändert sich auch das ganze Gitternetz-Turm rum  
und die Gebäude sagen, nee jetzt will ich hier nicht mehr stehen  
weil sich das Gitternetz geändert hat  
und gehen kaputt  
und dann müssen die halt erst wieder neu wachsen  
und das finde ich besonders doof  
weil den City Skylines 2 jetzt zum ersten mal von Anfang an  
asymmetrische Straßen auch drin sind  
also eine Spur in die Einrichtung, zwei Spuren in die andere  
oder es gibt glaube ich auch drei Spuren  
in die eine und zwei Spuren in die andere  
was halt super wichtig ist  
um elaborierte Kreuzungen zu entwerfen  
wo es Abbiegespuren gibt  
für jede beliebige Richtung und so was

also, dass sich die Leute da richtig sortieren  
aber wenn ich das dann nicht drehen kann  
dann zeigt ja diese Straße erstmal von meiner Kreuzung  
weg  
und wenn da schon Gebäude dran stehen  
und dann kann ich sie nicht einfach mit einem Mausklick umdrehen  
also das finde ich komisch  
das ist nicht für mich auch nur doof  
und ihr seht jetzt bei Biffer oder City Planner Place  
dass es überhaupt kein Problem ist  
und der Michael ist doof Button einfach gedrückt werden muss  
aber in dieser Demo habe ich nichts gefunden  
kommt bestimmt  
haben Sie ihn dir auch nur weggenommen  
vielleicht ist das nicht für die Presse, das ist auch nur so ein Influencer Button  
ja, kann sein, ja, stimmt  
die Presse darf diesen Button nicht sehen  
Rechtsklick, das machen die normalerweise nie  
noch nie einer gemacht von der Presse in unserer Demo  
ja, schwierig  
aber sonst nochmal, also dieses Straßenbausystem  
ist wirklich  
befriedigend  
also auch wie Straßen, wenn man sie zusammenführt  
miteinander verschmelzen in dem Winkel  
wenn man sie zusammengeführt hat  
du kannst halt so eine gewundene Straße  
bauen mit ganz vielen Kurven  
und so, da gibt es eine extra neue Funktion  
für die sich dann trotzdem  
wunderbar in eine andere  
so rein  
sträselt, wenn man sie so zusammenführt  
in der Kreuzung zusammenführt  
ja, das machen sie so, die Straßen  
sträseln ineinander rein  
du kannst wie früher natürlich  
die Snapping Tools ausschalten  
dass sich Straßen nicht am Gitternetz mehr orientieren  
oder an irgendwie anderen Straßen  
oder an der Geometrie oder ansonsten  
sondern wirklich völlig frei dann platzierbar sind  
was sehr  
was sehr tolles

hin und wieder gibt es trotzdem Sachen  
wo ich mir denke, was ist jetzt kaputt  
weil ich habe zum Beispiel, es gibt ein neues Tool  
es baut  
parallele Straßen  
es gab es früher schon, ging mit einer Mod  
mit dem Network Multi-Tool  
irgendwie sowas, kannst du parallele Straßen legen  
das gibt es jetzt  
in CityScalern 2 fest integriert von Anfang an  
funktioniert aber anders  
als man es kennt aus der Mod  
weil es früher so war, dass ich eine Straße  
gebaut habe und dann konnte ich sagen  
bau eine zweite Parallel dazu  
jetzt baut es direkt 2 Straßen  
einfach parallel zueinander  
was ich ein bisschen doof finde  
ich hätte lieber die Möglichkeit zu sagen  
ich will eine zweite Parallel dazu  
dass ich halt, weiß ich nicht  
wenn ich irgendwie ein bisschen zurückgesetzt  
eine zweite Straße neben der Hauptverkehrsstraße bauen will  
wo dann die Geschäfte sind  
dass halt nicht der Verkehr von der Hauptverkehrsstraße  
direkt die Geschäfte anfahren muss  
sondern auf einer bisschen zurück gesetzten Straße  
ich erkläre das total greifbar und da bar  
nicht, ich habe es tatsächlich  
ich habe es gerade vor allem  
ok, so das geht aber nicht  
weil wenn dann muss ich 2 Straßen  
des selben Typs parallel zueinander bauen  
ist super, wenn man Autobahnen bauen möchte  
ist auch super, weil das Spiel automatisch  
dann auch diese beiden Autobahnen  
in unterschiedliche Richtungen laufen lässt  
wenn die Fahrzeuge verkehrmäßig eingestellt ist  
auf der Karte, wenn ich die Parallel baue  
sehr cool, ich kann den Abstand bestimmen  
und so was  
nur ich hatte in meiner Stadt dann tatsächlich  
so eine Route gebaut mit 2 parallelen Einbahnstraßen  
also die eine in die Einrichtung, die andere in die andere

und dann wollte ich eine Straße  
als Kreuzung quer über die Bauen  
mit diesen Kreuzungen die sich automatisch bilden  
und das Spiel sagt  
geht nicht  
geht nicht und weil  
200 Meter weiter ohne jede Relevanz  
für diese Kreuzung ein anderes  
Straßenstück rot eingefärbt ist und sagt  
nee, Digger  
die, nee  
sorry, 200 Meter weiter eine Kreuzung ohne mich  
und wollte, das ging nicht  
dann musste ich dieses andere Straßenstück erst abreißen  
und dann da  
diese Kreuzung bauen zu können  
also das war irgendwie  
so ein bisschen auch noch  
ah, buggy sag ich mal  
Fußgängerwege, meine Güte  
Fußgängerwege  
sind die Bug-Säuche  
so ein bisschen noch gewesen  
weil sie zwar coole neue Optionen haben  
du kannst zum Beispiel so eine Fußgängerbrücke bauen  
an so einer Seilkonstruktion  
du kannst Fußgängerwege direkt  
an Straßen auch anschließen  
also das Snap und auch zu dem Gehweg  
der Straße selbst wodurch  
und das finde ich ganz toll  
automatisch ein Gehweg, ein Zebra Streifen  
auf dieser Straße erscheint  
weil die Straße sieht, oh, da ist ein Fußgängerweg  
angeschlossen, dann wäre es doch sinnvoll  
dass Leute hier an der Stelle die Straße überqueren könnten  
eins bloß mit Sternchen  
auf jeden Fall  
für diese Idee nur Fußgängerwege anzuschließen  
ist so  
also das ist viel zu fummelig  
noch gewesen, ich habe versucht einen  
an den Kreisverkehr dran zu packen  
da ist der Kreisverkehr völlig durchgedreht

der war dann erst irgendwie so eiförmig  
dann ist er komplett verschwunden  
dann ging es irgendwie gar nicht  
und der Fußgängerweg hat gesagt, will ich nicht  
will hier nicht angeschlossen werden  
du weißt du Idiot und ich sag  
hey, das ist doch Platz ohne Ende  
aber ja, wollten sie nicht  
plus irgendwie, einmal habe ich ein Fußgängerweg gebaut  
dann ist 100 Meter weiter die Straße  
und dann gebäude verschwunden  
weil es kein Bock mehr hatte  
also ja, da passen hier noch komische Sachen  
die Straßen sind irgendwie  
die sind, missbrauchen  
ganz schön ihre Macht  
ihre Macht über mich  
ich baue sie trotzdem gerne, auch weil sie  
zum Beispiel automatische Stützmauern haben  
also ne, wenn du eine Straße leicht erhöht ist  
wird das nicht eine Brücke  
was gut ist, weil eine Brücke kein Strom und Wasser transportiert  
sonst wird eine erhöhte Straße mit links und rechts  
zu Stützmauern, genauso wenn du eine Straße  
durch einen Hügel baust  
dann hat sie jetzt kein  
40 Grad Neigungswinkel mehr  
sondern sie fräst sich durch den Hügel  
und hat links und rechts so eine Böschungsbauer  
sehr, sehr cool  
ist halt einfach realistischer, finde ihr generell  
dass Neigungen auch realistischer  
sind, in dem Spiel, Früherkonzernen  
problemlos irgendwie so eine 30 Grad Neigung  
bauen, den Berg hoch, auch für LKWs  
aber es ist gar kein Problem, mach ruhig  
das geht jetzt nicht mehr  
wenn du dich traust, wie das passiert  
ja, ich muss ja nicht hochfahren  
also, bauch ruhig  
aber dadurch diese Stützmauern  
ist jetzt, das ist schon ganz cool gelöst  
was fummelig ist, ist leider  
bauen an der Küste, habe ich gesehen

weil ich habe Videos gesehen von CityScalen 2  
auch von den Entwicklern selbst  
wo halt diese Straße total  
an einer Küste entlang gelegt war, dass sie auch so  
eine Keimauer hat, dann ins Wasser  
ich weiß nicht wie die das gemacht haben  
weil immer wenn ich das versucht habe  
sagt die Straße, nee ich will nicht im Wasser liegen  
oder ich baue sie dann zwar  
aber dann ist diese Keimauer nicht da  
weil es ist halt exakt noch so viel Land dazwischen  
dass keine Keimauer entsteht  
dann versuchst du es ein bisschen näher dran zu gehen  
sagt sie mit einem nicht im Wasser  
entweder muss man da mit einer Engelsgeduld  
diese Straße verlegen  
weil Keimauern als eigene  
Straßenoption oder als eigene  
quasi Gebäudetyp, den man so verlegen kann  
wie es in CityScalen 1 war, habe ich jetzt nicht gefunden  
in der Demo, aber das war irgendwie an der Küste  
bauen war ein bisschen  
in Anno gibt es das, in Anno sind Keimauern  
ist ein eigener Wegtyp  
ja, war ja in CityScalen 1 auch  
vielleicht kommen die Keimauern auch irgendwann wieder  
in CityScalen 2, oder ich habe sie nicht gefunden  
dann mehr Culpa, aber das war ein bisschen  
fummelig, wofür ich  
aber trotzdem jetzt die nächste eins mit Sternchen  
verteilen würde  
das ist nicht nur das  
Platzieren von Lärmschutzwänden  
das freihändige Platzieren von Lärmschutzwänden  
an der Autobahn, das freihändige  
und freie Platzieren von Stoppschildern  
das Leute mal den Verkehr ein bisschen beachten  
dann bei Kreuzungen von Ampeln  
die man an und ausschalten kann  
das ging in CityScalen 1 auch schon  
und von Abbiege verboten, hurra  
dafür hast du früher den TrafficManager gebrauchten  
jetzt kannst du sagen bitte hier nicht links abbiegen  
oder rechts abbiegen, sehr schön

aber was ich sehr mag  
ist einfach die Möglichkeit  
auf der Straße die du platziert hast  
Grünstreifen  
und dann auch Bäume  
per Upgrade hinzuzufügen  
und nicht Upgrade auf den neuen Straßentyp  
sondern du hast wirklich ein eigenes Tool dafür  
wo du sagen kannst, ich möchte hier auf der linken Seite  
der Straße in Grünstreifen  
ich möchte auf der rechten Seite vielleicht auch ein  
oder keinen, geht auch, kannst du die Straßenseite aussuchen  
du kannst sagen ich will da Bäume drauf  
auf der linken Seite, auf der rechten keine  
also kannst du wirklich detailliert diese Straßen  
das Schöne ist, wenn du so eine  
zweispurige Straße hast, die durch ein Wohngebiet geht  
und du packst dann  
Grünstreifen drauf, dann können die Depen  
die da wohnen da nicht mehr parken  
und dann baut man einen Parkplatz, der gebührenpflichtig ist  
in CityScalen 2, kannst du auch die Gebühren selber  
festlegen und schon verdienst du Geld  
an Menschen, die einfach nur zu Hause parken wollen  
Stadt gerettet, ihr atmet  
die Abfälle der Industrie und ihr bezahlt  
für Parkplätze bei euren  
eigenen Haus  
willkommen in Michartaun, ich sag's nochmal  
ja, tolle Option  
nicht tolle Option  
sagt er mit einem Straßen  
es ist eine tolle Option  
ich mag den Straßen mal wirklich sehr  
ich hatte wirklich das Gefühl, das ist der Teil  
des Spiels, der noch unrund ist  
oder war in dieser Demo  
einfach weil er so funktionsgewaltig ist  
und so frei, dass man an paar Stellen merkt  
da kann er nicht richtig, also da funktioniert's  
noch nicht so richtig, da ist es dann irgendwie  
eine zweispurige Autobahn  
also zwei voneinander  
getrennte, parallel verlaufende

Autobahnen, Spuren an den Kreisverkehr  
anzuschließen  
also  
ich stelle mir vor, dass es  
im echten Leben schwierig ist, aber so schwierig  
wie in CityScalen 2, weil das war  
ein Gefummel, dann wenn man's einzeln macht  
jede Spur für sich, okay, aber mit diesem  
Paralleltool geht da gar nichts, da ist  
einmal auf der Kreisverkehr komplett verschwunden  
und hat gesagt, küsst mich am Buckelig, hau ab  
also das sind viele  
so Nicklichkeiten  
und ich würde fast tippen, ich meine das erscheint  
im Oktober, ich glaube, dass solche Sachen  
eventuell dann auch noch drin sein könnten  
also das bestimmte Dinge halt einfach  
so nicht zusammenpassen  
oder so nicht zusammen, wenn sie  
zusammenlaufen, das an anderer Stelle  
Probleme entstehen, so wie die eine Straße  
wie gesagt, ich will ja keine Kreuzung  
das könnte ich mir vorstellen  
aber trotzdem  
ist dieser Straßenbau toll  
und macht super viel Spaß  
so, das war mein Straßenbau  
das Kapitel Straßenbau  
Kapitel 2 von 25  
ich muss sagen  
alles was du erzählst über CitySkylines  
halbt mich immer so lange richtig auf  
bis du mit Straßenbau anfängst  
und gönn dir  
so doll, dass dich das so begeistert  
aber du erzählst mir immer so tolle Sachen  
mit wie man Siedlungen baut  
und wie abwechslungsreich das alles ist  
und wie man die Verkehrsviertel errichtet  
und so und ich denke mir so, ja mein Gott klingt das alles cool  
und dann sagst du ja, aber dann muss man  
auch Kreisverkehre bauen  
und den Verkehr managen und dann schlafe ich wieder ein  
und es tut mir so leid



weil das ist genau das was mich am meisten interessiert, toller Städtebau und was mich am wenigsten interessiert Verkehrsmanagement und das beides zusammen weiß ich noch nicht was mir das geben wird vermutlich eine Sinnkrise ich bin kurz davor dieses Team jetzt aufzulösen einfach man muss natürlich der Typ für sein aber ich liebe es ich liebe es einfach auch mit Kreisverkehren zu gucken ich liebe es halt auch Städte zu bauen die nicht einfach Standard Schachbrettmuster sind wo die Straßen organisch verlaufen ist stand auch lustigerweise jemand neben mir aus diesem Colossal Order Team ich weiß nicht wer das war, ich habe den noch nie gesehen vorher und hat gemeint, oh hey, es ist sehr cool wie deine Stadt so organisch ist und so geschwungen und so viele Kreisverkehre und ist so Kreisverkehre magst du, oder? und ich habe mich so glückwärts weggegangen nein, das war dramatisiert aber er hat wirklich gemeint, okay, es ist cool wie die Straßen so geschwungen sind und so ein bisschen krumm immer bei mir und das mag ich halt so gerne einfach zu bauen und daraus ergibt es sich automatisch dass man dann aber auch gucken muss wenn es kein klassisches Schachbrettmuster ist oder halt so Quadrate und eckige Straßen wie führe ich die richtig zusammen überhaupt wie baue ich dann Kreuzungen aber ist ja also es gibt in der echten Welt Kreuzungen mit 5 Strahlen oder mehr aber die fährt doch keiner freiwillig und dann halt dann kommt der Kreisverkehr ins Spiel den man jetzt einfach drauf ploppen kann

auf eine Kreuzung, das ist auch sehr schön  
ich habe früher gewohnt an so einer Kreuzung  
echt? ja, das war  
das sind meine Leute ausgelacht aus dem Fenster  
da musst du links abbiegen  
es ist nicht lustig  
es war eine unfallreiche Kreuzung auf jeden Fall  
aber vor allem habe ich mich selten getraut  
das Haus zu verlassen  
und irgendwie in der Nähe dieser Kreuzung zu sein  
Unfälle gibt es ja jetzt auch  
in City Skylines 2, hatte ich auch ein paar  
wo wohl auch die Unfallwahrscheinlichkeit steigt  
wenn es irgendwie regnet  
also die finde ich irgendwie  
unbefriedigend  
weil ja dann ist halt Stau und dann liegen die kleinen Autos  
auf dem Dach  
manche kleineren Motorräder  
quetschen sich dann noch durch  
ein Feuerwehrauto oder der Bus  
stehen dann im Stau, wie es halt ist  
in der echten Welt  
ja und dann kommen halt Straßen  
Wartungsfahrzeuge  
und dann despaunt der Unfall einfach  
und das war es  
und weiss ich nicht  
dann hast du halt so ein Unfallstau-Symbol  
auf der Karte und es sagt Stau, Stau, Stau  
und ich denke also ja was  
und jetzt und was soll mir das  
also was gibt mir das jetzt  
ist ja jetzt keine interessante  
die Herausforderungen des Leute zu dumm sind  
auf meinen Straßen zu fahren  
also ich sag mal so, ich bräuchte es nicht  
ja es gehört zu einer Stadt dazu  
dass da auch mal was schief geht auf den Straßen  
und ja ich könnte Alternativ-Routen bauen  
dass vielleicht die Staugefahr sinkt  
weil weniger Verkehr ist generell auf dieser Straße  
insofern auch dann doch wieder eine städtebauliche Herausforderung  
aber ich fand das Feature an sich halt so unter

unter interessant  
unter interessant  
ich glaube das ist das Wort  
weil halt dann auch einfach dieser Unfall verpufft halt  
ja und unter interessant  
ist glaube ich noch eine Stufe über uninteressant  
also das Ranking wäre uninteressant  
unterinteressant  
mäßig interessant  
interessant und überinteressant  
ja Stellaris  
Stellaris  
ja ich will noch eine Kritik anbringen  
an Kreisverkehr  
denn wie sie gemacht werden  
in City Scalance 2  
weil man kann sie zwar überall einfach auf eine Kreuzung drauf ploppen  
also wo sich zwei Straßen  
oder mehr kreuzen  
kannst du einfach sagen hier jetzt Kreisverkehr und dann ist er da  
du kannst ihn aber nicht komplett frei platzieren  
weil die sind dann doch nur frei platzierbar  
oder platzierbar an Kreuzungen  
an so irgendwie Knotenpunkten  
also so Notes der Straßen  
die aber unsichtbar sind  
und an Enden von Straßen  
wo ich erst dachte oi cool  
ich baue super gerne an Enden von so  
Wohngebieten  
so einen kleinen Kreisel wo die Leute einfach umdrehen können  
wenn sie reingefahren sind  
dann geht halt  
das geht dann kann ich einen Kreisverkehr da hinsetzen  
aber an einem Kreisverkehr können keine Gebäude entstehen  
ist denn auf die Idee gekommen  
also an einem Kreisverkehr können keine Gebäude wachsen  
da ist kein Gitternetz  
ah ok  
zumindest einem ganz kleinen nicht  
und wenn ich es von Hand baue  
aber wenn ich die Straßen nehme so einbahnstraße  
und von Hand einen kleinen Kreis baue  
der ausgesehen hat als

weiß ich nicht als wäre ich betrunken gewesen  
und hätte ihn so auf die Karte gemalt  
da kann ich Gebäude dann entstehen lassen  
gute Arbeit Herr Bürgermeister  
Mensch das ist wirklich der hübscheste Kreisverkehr  
ich ziehe hier auf die Karte gepackt  
einfach eine Karte auf den Tisch  
gepackt und dann so  
bauen sie es einfach so  
ich will jetzt nichts mehr damit zu tun haben  
na gut  
ja das wäre noch so ein kleines  
ein Detail das sind halt  
alles so Details aber das sind natürlich die mir auffallen  
weil ich einfach  
in diesem Spiel geliebt habe  
über eine Stunde lag  
klar  
was sind denn die Sachen die jetzt noch unklar sind  
wo du noch Antworten brauchst  
für die Zukunft  
also vieles von dem was wir jetzt halt noch nicht  
in der Tiefe da wirklich testen konnten  
und eine der krassesten Änderungen muss man ja sagen  
ist der Life Path  
diese Lebenssimulationen die drin stecken soll  
dass sich auch mit dem Alter der Bewohnerin  
und Bewohner Verhalten und Vorlieben ändern  
Jugendliche haben viel Zeit aber wenig Geld  
alte Leute haben  
aber wollen halt alles komfortabel haben  
und gehen nicht mehr so gerne raus  
und so  
plus die Entscheidungen ob man die Schule besucht  
oder lieber dann einen Job annimmt  
die unterschiedlichen Bedürfnisse  
Familien wollen halt irgendwie  
Läden zum Einkaufen, Jobs und Schulen in ihrer Nähe  
das Spiel simuliert sogar Obdachlosigkeit  
wenn Leute ihren Job verlieren  
dass dann sie in Parks leben müssen  
ja habe ich noch nichts von gesehen  
oder wenig zumindest  
ja an den Demands für die einzelnen

Wohngebiete und Viertel und Einfamilienhäuser  
sieht man es dann schon, das ist nachgefragt  
aber so arg viel  
da in der Tiefe der Simulation  
konnten wir noch nicht mit beschäftigen  
es ist ja auch so, dass irgendwie  
Glücklichkeit  
also die Glücklichkeit, Glückseligkeit  
dass die Happiness von Leuten  
in deiner Stadt wird tatsächlich pro  
einzelnen Bürger oder Bürgerin  
gemessen und ihre  
was unter anderem sich zusammensetzt  
aus ihrer Gesundheit, ihrer körperlichen Gesundheit  
sind wohl befinden, das ist ein neuer Wert  
der sich dann wieder bestimmt durch  
Dienste in der Nähe oder Parks  
plus halt irgendwie wie hoch ist  
überhaupt die Kriminalität hier in der Ecke  
dann fühlen sie sich auch nicht so wohl  
da kannst du tatsächlich, das habe ich auch  
nachgeguckt und gemacht, in einzelne Häuser  
reinklicken, dann alle Bewohner die anschauen  
es ist ja witzig, ich war da wohnt in einem Haus  
haben extra aufgeschrieben, Familie Schuster  
Familie Schuster besteht aus Thomas Meyer  
Yvonne Meyer und Amanda Meyer  
okay  
es ist so ne moderne Patchwork-Familie  
die heißen alle nicht so wie die Familie  
aber ja, und ihr Hund  
ihr Hund hat auch noch da gewohnt  
und es ist ein bisschen big brother mäßig  
weil du kannst dann auch gucken wo arbeiten die  
wo sind die gerade und was waren die wichtigsten  
Ereignisse ihres Lebens  
du kannst die auf so ne Verfolgungsliste setzen  
ich glaube es heißt sogar so im Spiel  
und kannst dann wirklich gucken, okay dann wird halt alles notiert  
wenn die umziehen, wenn sie ne Beziehung anfangen  
und so weiter, also das stelle ich mir  
ganz spannend fordern im Spiel zu gucken  
wie tief geht das  
und wie ausführlich ist es tatsächlich

was es dann da aufzeichnet  
das nächste Ding  
wo sich einfach zeigen muss, okay  
wie viel spinnt sie und wie viel macht sie tatsächlich  
richtig, ist die Verkehrskai  
denn die Verkehrskai nutzt Kreisverkehre  
tatsächlich richtig und vernünftig  
Dankeschön, es gibt übrigens  
auch richtige und vernünftige Spurmarkierungen  
an den Kreisverkehren  
das schon vor dem Kreisverkehr, die Spurmarkierung  
sagt, wenn du quasi  
über den Kreisverkehr hinweg  
nach links willst und nicht gleich rechts  
rausfahren, dann nimm bitte die linke  
Spur, wenn zwei Spuren reingehen  
weil dann kannst du dich dann gleich für links  
weiter hinten einsortieren  
das macht das Spiel automatisch  
solche Spurmarkierungen  
ich liebe es, ja? auch dann eins bloß  
mit Sternchen und die Autos nutzen das dann auch richtig  
aber was ich total blöd fand  
ist, wenn man eine Abbiegespur hat  
an der Kreuzung  
die halt dann sagt, okay, wenn du links willst  
musst du die Abbiegespur benutzen  
dann sortieren sich die Autos nicht am Beginn  
dieser Spur ein oder manche zumindest  
nicht, sondern manche auch erst ganz am Ende  
also wie wenn jemand an der Ampel erst einfällt  
oh ich wollte ja links abbiegen  
und auch da sage ich, in der echten Welt kommt das  
mir als genug vor, habe ich alles auch schon selber erlebt  
und vielleicht auch gemacht  
aber warum baue ich es denn dann so  
also echte Stadtplaner verzweifeln da vielleicht auch  
es gibt ja auch für die einzelnen Auto-Kais  
auch Unterschiede, was die Risikobereitschaft  
und das Fahrverhalten angeht  
in City Scalines 2  
also vielleicht hängt es damit zusammen  
ich fand es nur sehr frustrierend zu sehen  
wie viele Idioten es dann offensichtlich gibt

in meiner Stadt, dass sie nicht in der Lage sind  
diese Abbiegespur  
da zu nutzen, wo sie sich  
tatsächlich abzweigt, sondern irgendwie mit drin  
und es hält halt den ganzen Verkehr wieder auf  
also ich dachte  
ja, vielleicht ist da was noch nicht richtig  
austariert oder es sind einfach  
mehr Deppen unterwegs  
so, das ist die Verkehrskai  
also da logische Fortschritte  
ja, aber halt auch irgendwie noch ein bisschen  
Reiber rein und mal gucken  
wie sich es damit entwickelt  
Nahverkehr ist  
noch eine Sache, wo man ganz viel reinschauen muss  
nicht nur weil diese Zugnetzwerke halt so  
ausgiebig sind  
und so riesig viel Platz  
beanspruchen  
sondern weil ich auch momentan  
noch sehr umständlich finde, wie Buslinien  
funktionieren, weil man nämlich die Haltestelle  
jetzt separat anlegt  
und dann  
die Buslinie anlegt und sagt  
halte an dieser Haltestelle  
man kann dann Haltestellen auch irgendwie verschieben  
und so was, aber früher war das viel intuitiver  
du hast einfach eine Buslinie genommen  
und an den Straßenrand gezogen, dann war da automatisch  
eine Haltestelle, jetzt musst du sagen  
ich möchte hier eine Haltestelle und die Buslinie  
dann dahin ziehen  
ist irgendwie ein Schritt zu viel  
es ist dann wieder cool auf der anderen Seite  
dass man Wegpunkte für Busse festlegen kann  
auf der kürzesten Linie von Haltestelle  
zu Haltestelle fahren, sondern halt vielleicht  
zur Zeitenstraße benutzen, die irgendwie  
wo weniger Verkehr ist, aber  
das hat sich auch noch nicht richtig  
rund und gut angefühlt  
im Spiel

viele Dinge, wo ich gesagt habe  
das taugt mir noch nicht, aber das kann ich  
ignorieren, wie zum Beispiel das Radio  
es gibt im Spiel Radiosender  
die so lustig vertont sind auf Englisch  
mit irgendwie so einem schnöseligen Kritiker  
oder zum Kultur  
Radio-Menschen der halt irgendwie  
so umschnöseln  
aber das wiederholt sich viel zu schnell  
also wenn ich noch einmal irgendwas höre  
über eine Wohnungsnot, die reiche Leute  
einfach reicher macht, weil sie ihre Wohnung verkaufen können  
ja es ist witzig gemeint, aber ja meine Stadt  
hat die ganze Zeit Wohnungsnot und alle fünf  
Minuten kommt dann diese Radiomeldung  
also das habe ich dann sofort irgendwie  
runter gedreht  
plus dann solche klassischen Kleinigkeiten  
wie ja wenn man eine komische Straße baut  
es ist halt trotzdem immer noch ein Spiel  
das entlang dieser Straße ein Gitternetz  
platziert und das heißt  
wenn die Straße krumm ist entstehen Lücken  
in diesem Gitternetz  
und wenn man dann Reihenhäuser baut  
entlang dieser Straße und Reihenhäuser sind halt  
ein neuer Häusertyp der eigentlich geschlossen ist  
solange die Straße gerade ist, aber wenn die Straße  
dann krumm wird, ist halt ein Lücke zwischen  
diesen Reihenhäusern  
ja es ist vielleicht  
so wie sie es machen nicht anders los  
weil ich habe letzte mal in den YouTube-Kommentaren  
eine sehr coole Idee gesehen, wo jemand meinte  
vielleicht eines Tages, nicht in Cityscapes 2  
aber vielleicht haben wir eines Tages so ein Städtebauspiel  
wo diese Häuser prozedural generiert  
werden  
weil dann könnten sie ihre Form wirklich an den  
Verlauf der Straße anpassen, an die Straßenkante  
das finde ich eine sehr coole Idee  
dass sie so ineinander verschmelzen würden  
gibt es hier jetzt halt noch nicht und dann hast du halt wieder die



die Lücken entlang der Straße  
auch kein großes Ding  
genauso kein großes Ding  
aber für mich auffällig unerfig  
muss ich sagen Bäume haben jetzt so eine Sicherheitszone  
um sich herum  
also ich kann Bäume, die selber platzieren, nicht zu nah aneinander  
platzieren  
wenn ich 40 Kastanien  
in einen 10 qm  
großen Park stellen möchte, dann möchte ich das  
noch machen können  
aber die Sicherheitszone, Achtung Baumgefahr  
ja, der Baum darf keinen anderen Baum berühren  
sonst Explosion  
also das erkläre mir wer möchte  
vielleicht ist es in den Schutzmechanismus  
dass man die Karte nicht irgendwie vollböllert  
mit Bäumen  
aber es ergibt keinen Sinn  
finde ich  
wie gesagt, wenn ich 40 pappeln möchte  
dann baue ich 40 pappeln  
aber mit dem Baumzeichen-Tool funktioniert  
ist doch dann wieder, oder da sind sie ja wahrscheinlich näher  
das Baumzeichen-Tool macht  
recht lockere Wälder  
also es macht auch keinen so einen  
also ich konnte jetzt zumindest von Hand  
keinen so einen richtig dichten Wald  
anlegen  
das ist schade finde  
also das würde ich eigentlich erwarten  
wie gesagt, es wird sofort rausgemottet  
es gilt ja eh für 50% der Dinge  
die ich sage, das wird entweder rausgemottet  
gepatched  
oder verdammt noch mal bis zum Release noch nachgeliefert  
wie die kleinen Animationen  
die da einfach reingehören  
aber  
wie gesagt, paar Bugs gab es auch noch  
nachts sind die Lichtquellen zu grell  
dann leuchtet die Stadt als hätte jemand im Atomkraftwerk

irgendwie versehentlich auf Overdrive gestellt  
ich hatte einmal eine Überschwemmung  
in der Stadt  
und das ist wie bei den Katastrophen  
auch in CityScale 1, die kannst du dann abreißen  
ich hatte noch keinen Katastrophenschutz  
freigeschaltet über Freischaltungen  
müssen wir gleich noch kurz reden, wie das funktioniert  
und dann habe ich diese Häuser abgerissen  
und es war immer noch das Wasser da, es war immer noch überschwemmt  
entsteht sofort ein neues Haus  
und wird sofort zerstört  
also quasi  
oh guck mal, da drüben ist ein überschwemmtes Tal  
lasst doch da unser Haus bauen, Schatz  
wie wir es uns schon immer gewünscht haben  
oh nein, wir sind ja trunken  
also manche Sachen  
ja gut, es gibt aber auch Leute  
die regelmäßig freiwillig  
in Horrorhäuser ziehen  
weil ansonsten gäbe es ja keine Haunted House  
Horrorfilme  
ja, stimmt  
so gibt es auch Leute, die einfach  
in so Überschwemmungsgebiete  
während die Überschwemmung noch stattfindet  
also  
ich meine, ich will jetzt gar nicht weiter darauf eingehen  
dass diese Überschwemmung nur stattgefunden hat  
weil jemand mit einem Wasserkraftwerk  
einen Fluss gestaut hat  
und dadurch  
verschiedenste Wechselwirkungen eingetreten sind  
was diesen Flussverlauf angeht  
und das Wasser, das darin fließt  
aber es ist ja egal, irgendwie muss der Strom halt herkommen  
wenn ich das Kohlekraftwerk abreißen muss  
weil irgendwie alle Leute krank sind plötzlich  
was soll man denn machen  
dann gibt es ja noch quasi Wasserkraft  
Windkraft ging nicht, weil der Wind war zu schwach  
auf der Karte  
erreicht scheinbar um die ganze Stadt mit Abgasen

voll zu blasen  
aber für ein Windkraftwerk oder ein Windrad reicht es nicht  
danke schön  
wow, danke für gar nichts Wind  
danke für nichts Natur  
neuerbare Energiequellen  
alles Unfug  
und vielleicht ein letzter netter Back noch  
ich hatte ja dieses große Feuer  
in meiner Stadt  
dass sich sehr lange  
sehr ungehindert ausgebreitet hat  
und dabei sind auch Parkplätze niedergebrannt  
jetzt fragt ihr euch, wie kann ein Parkplatz niederbrennen  
das frag ich mich auch liebe Kinder  
das ist doch eine Tomfläche  
vielleicht hat da noch  
eine Schranke und ein Wertherhäuschen vorne dran  
okay  
der Witz ist diese niedergebrannten Parkplätze  
sind dann im Spiel als Ruinen gekennzeichnet  
sie sehen aber noch aus wie ganz normale Parkplätze  
und da parken auch noch viele Leute drauf  
okay  
also so lauter  
so kleine Ungereimtheiten  
die noch drin sind  
vieles davon werden sie hoffentlich noch ausbügeln bis zum Release  
und wie gesagt es ist eine komplexe Simulation  
dann am Ende  
es fällt halt einfach auf  
und ich lach gern drüber und ich erzähle es gerne  
so  
Unklarheiten um denen sagt noch zuzumachen  
die Jahreszeiten  
werden wir sehen wie die noch sich groß auswirken  
es ist ja im Winter dann so, dass die Leute mehr Unfälle bauen  
weil die Straßen verschneit sind  
aber auch lieber zu Hause bleiben  
oder drinnen unterwegs sind  
werden sie im Sommer lieber rausgehen  
und da in Parks sich aufhalten  
für ihre Freizeit muss im Winter halt eher dann  
Gelegenheiten setzen

plus der Stromverbrauch steigt  
weil die Leute die Heizung an drehen  
wie sich der Live-Path die ganze Lebenssimulation auswirkt  
muss man noch genauer sehen  
wie das Modding  
dann am Ende sein wird muss man sich noch ein bisschen angucken  
weil es gab im Hauptmenü  
und das hat man auch schon in Videos gesehen  
einen Punkt der heißt Paradox Mods  
wo alle Leute schon so  
kein Steam Workshop  
und sie haben tatsächlich ja noch nix konkret gesagt  
zumindest mir nicht zum Steam Workshop  
sondern geht und in der Zwischenzeit ist völlig klar  
Steam Workshop volle Kanne  
ich glaube auch es wird Steam Workshop Anbindung haben  
die können ja nicht die ganze Steam Community  
die unfassbar Tausende Mods  
für citiescarlines 1 gebaut hat  
jetzt einfach ausschließen und diesen Workshop nicht reinbauen  
ich denke diese Paradox Mods Plattform  
ist wie bei Surviving Mars  
oder Stellaris auch im Wesentlichen gedacht  
für andere PC Plattformen  
also den Epic Store zum Beispiel  
der dann kein eigenen Workshop hat  
oder für die Konsolen denn  
der Paradox Mods Plattform  
die gab es auch schon für Citiescarlines 1  
und da gab es halt dann Mods für die Xbox One Version  
von Citiescarlines  
so, Xbox noch ein  
ja, Xbox wäre noch ein Stichpunkt  
für alle die das überlegen auf der Konsole zu spielen  
ich mache mir ein bisschen  
Sorgen um die Xbox Series S  
die kleine Xbox Series  
weil das Spiel  
ist schon sehr detailliert  
und damit auch  
höchstwahrscheinlich es ist ja  
ein bisschen Städtebauspiel sagen sie  
ich glaube das könnte  
auf dieser kleineren Konsole

echt noch hart zu optimieren sein  
oder Performance Probleme kriegen  
das will ich als kleine Sorge  
an der Stelle nur noch dalassen  
es läuft auch nicht mehr auf jedem Kartoffel PC  
muss man auch sagen  
ich weiß nicht auf welchem System ich es da auf der Gamescom gespielt habe  
aber ich glaube es war potent  
weil da lief es auch in UHD  
muss man mal gucken  
wie es dann wirklich mit der Performance bestellt ist  
was sie zumindest gemacht haben  
ist eine bessere Mehrkernoptimierung  
dass diese ganze Simulation die drin steckt  
jetzt besser aufgeteilt werden kann  
als Aufgaben auf einzelne Prozessorkerne  
und damit  
das ganze Berechnen  
erleichtert wird  
und nicht das komplette System lahmlegt  
ja, das ist zumindest lobenswert  
und jetzt können wir noch über die Progression reden  
wenn du noch möchtest  
ich hab Zeit du  
wir haben 2 Stunden Feierabend  
hast du schon am Mittwoch hervor?  
ja  
ich will den Punkt noch loswerden  
dann lasse ich euch auch in Ruhe  
nein du, ich genieße dich  
das letzte City Scallands Video  
ich genieße die City Scallands Videos mit dir  
ich muss nur lachen, wenn ich daran denke  
dass es Leute gibt die vielleicht nur diese Videos  
mit uns gesehen haben  
und denken, dass ich generell nicht sage in Talks  
und einfach mich immer nur der Zusätze  
und ich möchte sie in diesem Glauben auch lassen  
und ich muss auch einen schönen Head Cannon  
wenn sie den haben  
die schweigsame Geraldine  
da sitzt ihr einfach nur  
und leidet  
ich hab auch einen Kommentar gelesen

setzt doch wenigstens jemanden dazu  
der auch solche Spiele mag  
und du liebst ja solche Spiele  
aber du bist halt kein so voll Nerd wie ich  
doch  
aber nicht für Verkehrssimulation  
ja  
ich liebe  
ich würde sagen, bevor du die Progression noch  
gerne erzählen kannst  
schon mal mein Fazit nämlich  
weil du es gerade ansprichst  
ich liebe Städtebausimulation  
es gibt kaum was was ich mehr liebe  
und ich habe richtig  
Boxe die Scallands 2 zu spielen  
und wer weiß, vielleicht  
verliebe ich mich plötzlich in Verkehrssimulation  
ich habe sehr bisher am Leben noch sehr wenig ausprobiert  
und vielleicht ist das plötzlich meine neue große Leidenschaft  
also es besteht noch Hoffnung  
aber wenn nicht, löst bitte das Team nicht auf  
und ich akzeptiere ja auch, dass du zum Beispiel  
Oblivion nicht für das beste Rollenspiel  
aller Zeiten hältst  
eigene Diskussion  
eigener Verpasst  
aber wo wir gerade über Rollenspiel sprechen  
das bewusste Überleitung  
das ist ja Wahnsinn  
ich habe ja Notizen hier  
und ich hatte das Wort  
Rollenspiel ein bisschen im Hinterkopf  
ja, Hutab super gemacht  
Rollenspiel ist ein bisschen  
ein kleines Stichwort für Cities Scallands 2  
was die Progression angeht  
denn in Cities Scallands 1 war es so  
dass du einfach nur neue Gebäude freigeschaltet hast  
wenn deine Stadt größer geworden ist  
da gab es so verschiedene Meilensteine bis zum  
Megalopolis  
wo dann alles freigeschaltet war  
die größtmögliche höchste Stufe zumindest

das war aber immer blöd, fand ich  
weil auch gerade mit  
den DLCs die halt so viele Sachen noch eingebracht haben  
hast du einfach pro Stufe  
irgendwie so einen Wust  
an Sachen freigeschaltet  
und ich nicht mehr wusste was jetzt irgendwie Sache ist  
also irgendwie dann hier sind 3 Zoo Gebäude  
ein Flughafen  
eine neue Laterne für deine Parks  
und eine Müllverbrennungsanlage  
viel Spaß damit, so ein bisschen  
also es war einfach so ein  
ein Folgekübel sein mit Sachen  
das haben sie rausgenommen  
was es jetzt passiert ist  
einerseits dass man es wieder komplett alles eh freischalten kann  
habe ich vorhin schon gesagt im Optionsmenü  
also keine Sorge, ihr müsst euch damit überhaupt nicht beschäftigen  
wenn ihr nicht möchtet  
das wird halt jeder so ein bestimmten Rhythmus  
wird immer geguckt, wächst die Stadt  
sind die Leute happy, hier sind Erfahrungspunkte  
oder aktiv  
wenn man in die Stadt investiert  
also etwa teure Gebäude baut  
Dienstgebäude, das Sozialamt  
ein Bahndepot  
und so was  
und wenn du die Infrastruktur auch verbesserst  
also neue Straßen, größere Straßen  
da einfach das Netz erweiterst  
das Gebäude ist das Gebäude  
das Gebäude ist das Gebäude  
da einfach das Netz erweiterst  
das gibt alles Erfahrungspunkte  
und diese Erfahrungspunkte führen dann  
in 20 Stufen zu Level aufstiegen  
und mit denen verdienst du Punkte  
und diese Punkte investierst du  
in einen Entwicklungsbaum  
deiner Stadt, da gibt es unterschiedliche Kategorien  
für jeden Dienst  
den du in der Stadt hast quasi

eine, also weiß ich nicht, Polizei  
Feuerwehr, Straßen, Nahverkehr  
und so weiter und so fort  
und dann kannst du selber gucken  
was schalte ich  
in welcher Reihenfolge frei  
und jetzt rat mal  
was das erste ist, was ich freigeschaltet habe  
Gut, Kreisverkehre wird's ja von Anfang an gegeben haben  
Nein, es sind Kreisverkehre  
Oh, Entschuldigung  
Mehr Kreisverkehre  
noch mehr, okay  
Mehrspurige, größere Kreisverkehre  
Gut, dann lag ich ja richtig  
Du lagst richtig, ja  
Ich hab einen kleinen Kreisverkehr gewonnen  
Gut, ja  
Ich find das System okay  
Ich find das ganze Netthalt dann irgendwie zu gucken  
okay, brauche ich jetzt eher eine größere Klinik  
brauche ich irgendwie  
Katastrophenschutz, brauche ich mal  
Parks oder Sport, Städten  
für meine Stadt, habe ich jetzt lieber  
zuerst Busse, an den Busse hat man eh  
aber habe ich jetzt lieber erst Bahnen  
oder Flugzeuge  
Baue ich jetzt erst einen Flughafen  
Es ist nicht vollkommen logisch  
dass man der Flughafen führt  
dann in der nächsten Erweiterungsstufe  
wenn man noch mehr Punkte rein steckt  
zu einem Weltraumbahnhof  
also kannst du theoretisch einen Weltraumbahnhof  
in einer Stadt bauen, die noch nicht mal  
die Züge erfunden hat  
ist sehr lustig  
aber es ist halt ganz cool, weil man damit halt  
einerseits leicht die Stadt  
auch wieder so anpassen kann, wie man sie halt gerne hätte  
oder sich auch vielleicht nicht mit Features  
auseinandersetzen muss, die man nicht möchte  
gibt da Leute, die sagen, ich will keine U-Bahn



oder ich will keine Tram, oder ich will irgendwie  
keine Züge oder sonst was  
es ist immer eine kleine Belohnung  
und vor allem ist es leicht erweiterbar  
in Zukunft mit neuen Kategorien  
wenn neue DLCs erscheinen  
weil du kannst da dann natürlich auch zum Beispiel  
eine Zoo-Kategorie drin haben  
oder eine generelle Parkkategorie  
wo du entscheiden kannst, ok schalte ich lieber  
neue Zoo-Elemente frei, schalte ich lieber  
Vergnügungsparks frei mit Riesenrädern  
und Horrorhäusern, schalte ich irgendwie  
Stadtparks frei mit Pagoden  
und Menschen, großen Schachbrettern  
also sie können sehr leicht  
dieses Freischaltungssystem  
um neue Kategorien erweitern  
damit es nicht einfach so ein  
Asset-Dump ist, wie es jetzt war  
wenn man einen neuen Meilenstein freigeschaltet hat  
in CityScale 1, insofern  
finde ich das System eine gute Idee  
aber ich schicke auch mit  
mit mir wird es nie wieder Beügerungspunkte haben  
wenn ich anfangs dieses Spiel zu spielen, denn ich will alles freigeschaltet haben  
denn warum sollte ich  
erst eine Park erfinden müssen  
der Park ist erfunden  
in unserer Welt  
ist das wirklich offiziell im Canon  
in der Loa, sag ich mal, eine Erfindung  
oder könnte es auch so was sein  
wie Baugenehmigung oder so, dass man die erstmal kriegen muss  
ja, also es ist  
natürlich nicht Erfindung  
das wäre ja Quatsch  
wenn das Auto erfunden ist, aber der Zug nicht  
in dieser Welt  
aber man weiß ja, dass  
Weltraumhäfen leichter als Baugenehmigung  
zu kriegen sind als  
Bahnhöfe, das ist ja bekannt  
der Bahnhof ist immerhin billiger

also kostet weniger Entwicklungspunkte  
ich glaube nicht, dass es eine Erfindung ist  
ja, man darf da nicht zu viel über die Loa nachdenken  
die rufen einfach beim Bundeskanzler  
und ich denke mal, so ist es, wenn man eine Stadt hat  
und sagen, Herr Bundeskanzler, darf ich ein Bahnhof bauen  
und dann sagt der Bundeskanzler, ja, gibt mir 2 Entwicklungspunkte  
dafür, klar, kannst Bahnhof bauen  
so ungefähr  
ich mag Loa in Aufbauspielen  
du sprichst mit jemandem, der  
manchmal nicht mehr gebrauchte Eisenbahnschienen  
in Anno 1800 stehen lässt  
weil ich gerne möchte, dass  
ich sagen kann, hier war mal die Eisenbahn  
und dann habe ich da einen stillgelegten  
Bahnhof, das mag ich gern so was  
und wenn Heiko, der absolute  
Anno 1800 Optimierer das sehen würde  
der würde Albträume kriegen  
ich bin hin und her gerissen zwischen  
Albtraum und eigentlich hast du recht  
was ich mir weiß, da hatten wir auch die  
wir haben sehr viele  
Diskussionen in den YouTube-Kommentaren immer was mich sehr freut  
also haut rein, haut in die Tasten  
da gab es den Kommentar  
als ich letztes mal gesagt habe  
ich will doch nicht komplette Stadtviertel  
abreißen müssen, nur weil ich jetzt das Krankenhaus  
freigeschaltet habe und ich möchte es gerne  
in der Mitte der Stadt haben, wo jemand meinte  
ja, aber so war das doch historisch gesehen  
auch, natürlich, dass Stadtviertel  
abgerissen wurden, dass alte Fabriken abgerissen  
wurden um Platz zu schaffen für moderne  
Einrichtungen, die man halt gebraucht hat  
keine Ahnbarnhöfe, zum Beispiel, als es  
erfunden war, wo ich sage  
richtig, das ergibt für mich aber nur  
dann Sinn, wenn ich eine  
zeitliche Progression habe in diesem  
Aufbauspiel, wenn ich anfangen würde  
beispielsweise

im Mittelalter eine Stadt zu bauen  
und die dann  
über die Jahrhunderte hinweg sich  
immer weiter verändert  
ist ja was komplett anderes, als wenn ich  
anfange, eine Stadt zu bauen im Jahr  
2023  
das würde immer noch Sinn ergeben, wenn man  
dann irgendwann  
Zukunftsgebäude bauen könnte  
das ich weiß, was jetzt noch kommt  
die KI-Pyramide, die uns alle beherrscht  
oder weiß ich nicht, also dann wird es  
schon Sinn ergeben, aber ich denke mir halt,  
das ist ja eine Stadt, die jetzt entsteht  
in einer realistischen Welt  
wo ich von Anfang an ja eigentlich  
wie so Planstädte,  
wie Brasilia oder so Hauptstädte  
die entworfen werden auf dem Reiskbrett  
weil man ja weiß schon, okay, ich brauche  
Parks, ich brauche Regierungsgebäude,  
ich brauche Polizeistationen, dass man da  
nicht wieder hinterher die komplette Stadt  
ist, ungefähr so ist Cities Skylines 2  
oder 1 oder überhaupt alles Cities  
Spiele für mich  
da denke ich also  
meine Stadt hat  
kann schon Geschichte haben, wenn ich alte  
Sachen reinbaue, deswegen habe ich letztmal auch gesagt  
ich modte super gerne Altstädte  
in Cities Skylines 1  
aber die Geschichte  
ist ja dann nicht wirklich eine Geschichte  
die sich im Spiel ergeben hat  
sondern eine, die ich  
nachträglich drauf gebaut habe, weil  
gibt es ja überhaupt keine Vorgeschichte  
da bin ich sehr eigen  
hat es eigentlich auch mit Cities Skylines 2  
gar nichts mehr zu tun, weil da gibt es keine  
Altstädte, gibt es überhaupt nichts Altes  
in dem Spiel, nicht mal die Signature

Buildings bisher, die ich gesehen habe, sind Alt  
sondern hauptsächlich  
auch modernere Sachen, man kann Touristen  
Attraktionen bauen und es gibt doch, pass auf  
es gibt irgendwie scheinbar, wenn man sich  
registriert bei dieser Paradox Plattform  
kriegt man eine mittelalterliche Burg  
als  
Bonus Gebäude, habe ich zumindest die Werbung  
für gesehen  
ich weiß nicht wie die aussieht, ob die cool ist  
aber dann kannst du eine mittelalterliche Burg  
schön fett mitten in deine Stadt reinballern  
geil, das ist  
auch mein Gott, das ist richtig gut, aber das ist  
das Thema auch, wenn es mit Cities nur bedingt  
zu tun hat, über das könnte ich mir dir stundenlang reden  
weil das ist eine Progression, die ich  
als Spielerin durchmachen musste  
für meinen Spielertyp  
dass ich aufgehört habe historische Aufbauspiele  
als Planstädte zu spielen  
weil ich bin auch sehr perfektionistisch  
was das angeht, auch wenn ich nicht  
unbedingt der Optimierer bin, 100%  
sondern eher  
perfektionistisch, aber nicht auf Optimierung  
gesehen, sondern dass die Stadt genau so ist  
wie ich sie mir vorstelle  
und ich habe historische Aufbauspiele  
sehr lange so gespielt, auch Anno1800  
bis ich irgendwann gemerkt habe  
das macht andersrum viel mehr Spaß  
wirklich die Geschichte deiner Stadt zu spielen  
weil du ja gerade in Anno diese zeitliche  
Progression durch die Seasons hast, was total einzigartig  
ist und was super ist  
und ich verstehe total, dass das in Cities keinen  
Sinn ergibt  
ich meine, zu wie fair es gibt in Anno1800  
mittlerweile durch die kosmetischen DLCs  
ja auch Altstädte und jetzt auch Burgroinen  
durch den neuen Nationalpark  
DLC

da weiß ich auch noch nicht so ganz wichtig integrieren soll  
weil ich baue doch jetzt nicht eine Burgroine  
irgendwo hin  
das ist schwierig  
aber ich will die Burgroine natürlich haben  
weil es ist eine Burgroine, meine Güte natürlich  
ich habe noch eine Frage an dich  
weil ich mich erinnere  
dass du halb im Scherz gesagt hast  
bei unserem letzten Talk  
aber nur halb  
wenn überhaupt  
wenn Cities Guardians 2 draußen ist  
wirst du Teil 1 sowieso  
nie wieder anfassen  
wie ist deine Einschätzung  
glaubst du das wird tatsächlich so sein  
dass Cities Guardians 2 für dich  
sofort Teil 1 ablöst  
und du da nicht mehr zurückblicken wirst  
oh so spannend  
das ist so eine spannende Frage  
weil sie mit den Unbekannten zusammenhängt  
die wir gerade noch besprochen haben  
weil wenn ich sehe zum Release  
dass viele Dinge an Cities Guardians 2  
doch noch nicht ganz  
100%ig so funktionieren  
wie sie sollten  
Stichwort Verkehrskai  
Stichwort Lebenssimulation  
und solche Sachen  
dann kann es schon sein  
ich werde es natürlich trotzdem sofort spielen  
und es sieht auch wirklich toll aus  
wie ich das schon gesagt habe  
bis auf die kleinen Amnationen fehlen  
aber dann kann es schon sein  
dass ich irgendwo an den Punkt komme wo ich es sage  
aber jetzt bräuchte ich  
jetzt hätte ich gerne einerseits  
dass es wirklich rundläuft  
plus jetzt hätte ich gern wieder mehr Möglichkeiten  
und Cities Guardians 1

ist ja inzwischen von mir  
mit 40.000 Bots  
voll gestopft mit Möglichkeiten  
allein was Lux der Gebäude angeht  
und Stadt, Stile  
Altstadt, Moderne Gebäude  
und alles dazwischen  
alle Graustufen dazwischen  
und  
vielleicht kann es dann doch sein  
dass ich dann Cities Guardians 2  
mal wieder eine kleine Auszeit gebe  
und noch mal zurückkehre  
nach Micha Old Town  
in Cities Guardians 1  
weil das auch wieder ein bisschen ist  
wie nach Hause kommen  
die ich auch da sind  
von denen ich vorhin gesprochen habe  
die gibt es natürlich schon für den 1. Teil  
für den 2. Teil kann es vielleicht nur ein bisschen dauern  
bis die kommen  
deswegen ich glaube ich kann nicht so herzlos sein  
und sagen ich kenne nie wieder zu Cities Guardians 1 zurück  
Cities Guardians 2 wird ein hoffentlich  
sehr gutes Spiel  
es wird auf jeden Fall ein Spiel  
was  
für mich dieses Jahr  
also glaube ich schon  
bei allem Diablo, Starfield  
dass es trotzdem mein Highlight wird  
weil ich diese Art Spiel einfach liebe  
und  
dass für mich die Stundenfresser schlechthin sind  
Städtebausimulationen  
aber ich würde das Alte nicht komplett abschieben  
es darf noch im Keller wohnen  
würde ich sagen  
im Keller der Festplatte  
das kann ich sehr respektieren  
ich bin  
sehr gespannt wenn der Release dann vor der Tür steht  
der werden wir natürlich spätestens dann noch mal reden

wie du es dann findest  
wir werden jetzt auch spielen  
wir werden darüber sprechen wie ich es finde  
vielleicht wird der Titel des Videos auch sein  
ich war blind all die Jahre  
und ich bin ein plötzlich riesiger Fan  
von Verkehrsimulation  
schauen wir mal  
ich bin sehr gespannt  
ich freue mich wirklich auf das Spiel  
ich bin gespannt wie ich es finde  
ich bin gespannt wie du es findest  
wie alle anderen da draußen es finden werden  
und danke für deine Leidenschaft heute  
ich entgegen populärer Meinung  
falls man heute eine gewisse  
Müdigkeit mir angemerkt hat  
meine Güte, habt Mitleid  
wir kommen von einer Gamescom-Woche  
und einer Starfield-Woche  
ihr könnt gerne, wenn ihr die 3 Stellen  
im Video findet, falls ihr uns als VOD  
auf Games on Talk geschaut habt  
falls ihr die 3 Stellen im Video findet  
an denen ich einen Gänen unterdrückt habe  
schreibt sie gerne in die Timecodes  
in die Kommentare und dann könnt ihr was gewinnen  
aber es hatte nichts  
ich schwöre nichts mit deiner Erzählung zu tun  
die war nämlich ganz fantastisch  
ich höre sehr gerne zu, wenn du leidenschaftlich  
über Cities redest und ich weiß, dass es allen  
anderen da draußen auch so geht  
also vielen Dank Micha  
ja, sehr gerne, das werden wir wieder machen  
und es wird noch ganz viele Cities Airlines hier geben  
und ich gehe jetzt in Urlaub  
ja, in deinen wohlverdienten Urlaub  
ich werde dabei  
ich habe dir ja schon mit diversen Themen gedroht  
die ich besetze während du im Urlaub bist  
ja  
ich werde eine neue Podcast-Reihe  
in deinem Ur eröffnen

24 teilig, ich hoffe ihr freut euch drauf  
ja, lauter Podcast über Piratenspiele  
kommen dann seit sich raus  
Piratenspiele, genau  
ich werde so ein True Crime Podcast  
so ein Enthüllungspodcast machen  
indem ich alle Beweise aufzähle  
dass du ein Vampir bist  
ja, ich bin gespannt  
ich komme dann wieder  
und schauen wir mal  
ja, aber ihr müsst  
nicht traurig sein, es wird trotzdem noch ein Podcast  
mit mich ja zusammenkommen  
den wir nämlich schon zur Gamescom aufgenommen haben  
also ihr müsst nicht nur mit mir vorlieben nehmen  
den nächsten zwei Wochen, aber  
wir wünschen dir trotzdem  
auf diesem Wege einen hervorragenden Urlaub  
und schauen wir mal, was passiert, wenn du wieder kommst  
Dankeschön, ich glaube den Podcast den wir auf der Gamescom aufgenommen haben  
den gibt es schon, wir sind ja hier zeitlich verwirrt  
Stimmt, den gibt es ja zu dem Zeitpunkt schon  
weil wir sind ja jetzt noch da vor und wenn das aber kommt  
ist es ja schon hinterher  
ja, da habe ich zu viel bekommen  
jetzt ist ja vorher, jetzt ist jetzt  
Zukunft wie in Spaceballs  
Stimmt, jetzt ist es jetzt, aber tatsächlich ist jetzt  
eigentlich erst später  
naja, war trotzdem schön  
würde ich sagen  
danke euch da draußen, wenn ihr uns als Podcast zugehört habt  
oder als Video  
auf unserem YouTube-Kanal Gamster Talk  
geschaut habt, in beiden Fällen freuen wir uns riesig  
wenn ihr zugehört, zugeschaut habt  
wenn ihr uns Kommentare schreibt oder Likes und Abos da lasst  
in jeder Form freuen wir uns  
über eure Anwesenheit und mich hat es schon völlig richtig gesagt  
vor allem auch über eure Meinung in den Kommentaren  
und damit wünsche ich euch erstmal  
ein paar schöne Tage, wir hören uns hier bald wieder  
und bis ganz bald



zieht nach Michataun  
wo die Luft so rein ist wie  
Puh, ja  
wie  
also, irgendwas  
wie die  
wie die  
wie meine  
Socken  
was  
was  
was  
was  
was