

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 Formatoriums-dämpfen.
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 Kraftwerkwand,
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
klangen
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 Mobs dazukommen
die die komplette Balance ruinieren
wie es Mobs 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 Umheltwohnungen
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 anwählen
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 elabourierte 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 Reissbrett
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