

Neu auf D-Max. Survival-Abenteurer Fritz Meinecke.
Bin ich ganz ehrlich, das geht schon ein bisschen auch hoch und so aus.
Stellt sich Extremen-Challenges rund um den Globus.
Das ist krank.
Alter, what?
Fritz Meinecke, Facing the Unknown, die neue Serie.
Immer Freitag zum 20.15. auf D-Max.
Es gibt zweifellos einige Angebote, die man einfach nicht abschlagen kann.
Wenn der Pate einen bedroht, wenn es im Büro gratis Pizza gibt,
oder wenn Michael Graf zu einem kommt und sagt,
setz dich mal mit mir ins Studio und frag mich nach City Skylines 2,
du musst eigentlich überhaupt nichts machen,
du musst nur da sitzen und interessiert nicken.
Das Ganze ist dann etwa eine Mischung aus der Pate bedroht ein
und es gibt gratis Pizza im Büro.
Und falls ihr es bisher noch nicht wusstet,
dass Michael Graf ein klitzekleiner City Skylines Fan ist,
dann habt ihr ihn wahrscheinlich gerade zum allerersten Mal in eurem Leben gesehen.
Aber das macht überhaupt nichts, denn hier ist alles,
was ihr über ihn wissen müsst.
Das Nacht streift er gerne durch die Gassen und weicht Knoblauch aus.
Aber auch sonst hat er eine große Begeisterung für Gassen
und alles, was irgendwie mit Straßenbau zu tun hat.
Und vor allem Kreisverkehre.
Herzlich willkommen, Michael, sehr schön, dass wir das heute hier machen.
Hallo, schön ist es.
Ja, City Skylines 2.
Ich hab nach nur 1000 Stunden in City Skylines oder so was,
dachte ich mir, wär es an der Zeit, dass wir uns mal zusammensetzen und drüber reden.
Ja, vor allem ist unser letzter Talk zu City Skylines 2
und die Ankündigung zu City Skylines 2 nun auch schon einige Wochen her.
Und seitdem hat sich einiges getan,
seitdem hat sich vor allem deine Meinung ein bisschen geändert.
Du hast behauptet, du wärst am Anfang gar nicht so begeistert
gewesen von City Skylines 2.
Man merkt es fast nicht.
Man merkt es fast nicht, wenn man sich diesen Talk anguckt.
Denn du redest darin durchaus begeistert über die neuen Kreisverkehre.
Aber nein, tatsächlich meintest du, nachdem es jetzt einige neue
Dev Diaries gab und einiges Neues zu sehen gab, hat sich deine Meinung geändert.
Ja, es war also am Anfang, als es angekündigt wurde,
dachte ich zuerst, warum überhaupt?
Also, warum gibt es überhaupt jetzt an City Skylines 2?
Sie haben ja keinen Druck, es zu machen.

City Skylines 1 würde ich auch immer noch weiter spielen.
Würde ich immer noch gerne auch die Addons und DLCs ausprobieren,
die sie dazu noch entwickeln können.
Würde ich auch immer noch gerne weiter modden.
Also, ich bin jemand, der City Skylines 1 nicht irgendwie Vanilla spielt,
sondern 300 Mods installiert hat.
Plus dazu noch Gebäude und Assets, die man runterladen kann
für die Städte, um sie einfach anzupassen.
Also, ich brauche doch gar keine Fortsetzung.
Ich bin doch glücklich.
Eine Fortsetzung bringt nur höhere Hardware-Anforderungen
und es läuft noch schlechter als meine gemodeten Städte,
die halt so überdetailliert sind, dass sie in nur 10 Frames laufen.
Und dann dachte ich mir so, ja, wenn sie eine Fortsetzung machen,
dann müssen sie mir aber auch zeigen, dass das wirklich sinnvoll ist.
Also, dass die 2 im Titel sich wirklich lohnt
und wirklich große Neuerungen bringt.
Und es ist tatsächlich so, von Entwickler-Tagebuch zu Entwickler-Tagebuch
werde ich jetzt begeistert bis hin zu dem Punkt, wo ich jetzt inzwischen sage,
das wird mein Spiel des Jahres.
Also, noch vor Starfield, noch vor Baldur's Gate 3.
Homeworld 3 wurde zum Glück auf nächstes Jahr verschoben,
sodass es da keine Interessenkonflikte gibt.
Aber ich freue mich mehr und mehr, je mehr ich über dieses Spiel höre.
Und das überrascht mich selber.
Ja, das, was du ansprichst, ist eigentlich ein Thema von beiden Genres,
die Cities Galants 2 abdeckt, nämlich Aufbauspiele und Simulation.
Ja.
Weil beide Genres haben dieses Problem mittlerweile.
Aufbauspiele vor allem nach Anno 1800, wo jetzt auch viele Leute sagen,
ja, ich jetzt schon Bock auf ein neues Anno, aber mein Gott, nach 4 Seasons.
Wie soll das jetzt bei einem nächsten Teil wieder aussehen?
Und Simulationen haben das Problem ja auch schon immer,
weil Simulationen natürlich super viele DLCs mit den Jahren bekommen,
super viel Community-Inhalte.
Ich sag nur Sims, weil Sims hat ja auch keiner Lust,
noch mal von vorne an zu fangen.
Deswegen ist es gar nicht so leicht dazu sagen,
das ist jetzt das, was wir in der Fortsetzung machen,
was Mods oder Community-Inhalte einfach nicht mehr abdecken können.
Ja, und die eine der, eines der Schlüsselworte dieser Fortsetzung war auch eines,
von dem man gar nicht wusste, können die das überhaupt?
Kriegen die das hin?
Und wir wissen es immer noch nicht, weil alles, was wir jetzt besprechen,

sind Spekulationen bzw. Versprechen von Colossal Order vom Entwicklerteam. Es ist zwar so, dass manche Influencer, die ich jetzt offiziell hasse, Cities Galants schon spielen, konnten sogar schon im Jahr 2021 eine erste Alpha, um da Feedback zu geben und auch jetzt gerade eine Beta, also viele der Städte, die man sieht in den Entwickler-Tagebüchern von Cities Galants 2, sind eigentlich von Influencer angebaut, von Leuten, die halt schon sehr viel Zeit in Cities Galants 1 verbracht haben. Komischerweise wurde ich nicht eingeladen, aber gut schwammt rüber an der Stelle. Eines der Schlüsselworte ist Verkehrskai. Und eine bessere Verkehrskai ist Grund Nummer 1 und Begründung Nummer 1 für eine Fortsetzung von Cities Galants, weil da hat es immer Defizite einfach gehabt. Du hast halt einfach Straßen gehabt, du konntest Straßen, also viele Spuren geben, wie du wolltest. Wenn irgendwie in 300 Metern eine Abzweigung nach links war, die Leute nehmen mussten oder das es in drei Kilometern sein, haben sich alle Links eingeordnet. Völlig egal, ob es sechs Spuren gibt, die nach links führen. Die allerlinchste Spur ist die beste. Ganz ehrlich, das klingt für mich realistisch. Ja, es stimmt. So fahren ja auch viele Leute Auto, muss man auch sagen. So und dann hast du halt klar, Cities Galants ist damals bei dem Team entstanden mit 14 Menschen. Also es war ein kleines Projekt, das dann halt so riesig geworden es sich über 12 Millionen Mal verkauft hat. Also sie hatten damals keine anderen Mittel, um das halt einfach mehr zu vertiefen, eine bessere Simulation zu bauen. Aber deshalb wussten wir halt auch nicht, was können sie denn jetzt da überhaupt machen bei einer Fortsetzung? Wo können sie denn da überhaupt jetzt noch einen drauflegen? Und Alter, wenn man sich dann jetzt die Entwicklertagebücher anguckt, OK, ja, sie legen, so wie sie zumindest versprechen, noch ganz ordentlich was drauf. Alleine schon die eigentlich winzige Ankündigung, dass mehrspurige Straßen besser genutzt werden, dass die KI besser versteht. OK, wie halte ich ich im Sinne von der KI und ich auch im Sinne von einzelne Fahrerinnen und Fahrern in ihren kleinen Autos? Wie halten wir hier den Verkehrsfluss aufrecht? Warum ordnen wir uns nicht alle auf die linke Spur, damit da ein Stau entsteht, während zwei Spuren komplett ungenutzt sind, sondern wir versuchen, uns besser zu verteilen, damit die Straße einfach weiterfließt, so wie man sie auch im echten Leben machen würde. Und das sollen sie jetzt halt tatsächlich beherrschen. Dienstfahrzeuge, also so Krankenwagen oder Polizeiwagen und sowas sollen noch viel cleverer jetzt dabei sein, Verkehr auch zu umgehen und andere Autos, Privatwagen, sollen ihnen Platz machen auf der Straße. Also wenn die in Krankenwagen kommen, sehen der ihn irgendwie, ja, weiß nicht, der vor Ihnen einen harten U-Turn hinlegen möchte über die Straße,

dann sollen entgegenkommene Fahrzeuge warten und den durchlassen.
Das ist ja Science Fiction für Cities Skylines 1.
Also es waren einfach Funktionen, die da komplett unvorstellbar waren und daher kam auch mal eine ursprüngliche, vielleicht schwer nachvollziehbare Begeisterung, als man diesen allerersten Kreisverkehr gesehen hat und da auch gesehen hat, die Autos nutzen die Spuren richtig. Also wenn du einen zweispurigen Kreisverkehr hast, versteht ein Auto, okay, welche Spuren nutze ich für die nächste Ausfahrt und welche für die übernächste, wie sortieren wir uns. Sie verstehen überhaupt, dass man wartet, bevor man auf den Kreisverkehr einfährt, weil Autos im Kreisverkehr Vorrang haben. Das gab es früher nicht. Also man konnte zwar Kreisverkehre bauen mit Mobs einfacher, aber es ging auch in Vanilla halt irgendwie, wenn man sich das so zurecht gebastelt hat. Aber all die Verkehrsregeln, die in zugrunde legen, musstest du halt mit Mobs irgendwie reinplanen. Also es gibt ein ganzes, was überhaupt Straßenbau angeht in Cities Skylines, glaubt mir, ich hab alles gesehen. Es gibt ein riesiges Schweizer Taschenmesser an Modding Tools. Es gibt den Traffic Manager, mit denen man Autos beibringen muss, wenn man es halt wirklich cool machen möchte, welche Spuren sie zu benutzen haben. Es gibt das Network Multi-Tool, das einfach nur eine riesige Sammlung oder eine große Sammlung ist einfach von Straßenbautools. Diese jetzt zum Teil in Cities Skylines 2 gleich Vanilla einbauen, wie zum Beispiel, dass man eine Straße einfach direkt parallel zu einer anderen Straße verlegen kann. Früher musstest du das in Vanilla Cities Skylines 1 von Hand machen. Einfach irgendwie von Hand gucken, dass es parallel aussieht. Gab dann Mobs dafür, jetzt geht sowas von Anfang an. Plus irgendwie, dass jetzt Kreuzungen in Cities Skylines 2 in Formen und Ausprägungen möglich sind. Ich sehe schon an deinem Blick, es wird immer verwirrender. Aber allein die Winkel, in denen Straßen zueinander verlaufen können in der Kreuzung in Cities Skylines 2, lassen mir das Herz aufgehen. Viele Leute verstehen das vielleicht nicht. Aber wenn man sich mal ein bisschen oder wenn man versucht hat, in Cities Skylines 1 Städte zu bauen, die realistisch ausschauen, also die nicht, wo die Straßen auch nicht nur in 90 Grad-Winkeln zueinander verlaufen, sondern halt manchmal Kreuzung quer, wie sie im echten Leben auch ist. Es war ein Krampf, weil du halt selbst, wenn du Modding Tools hattest, also sowas wie Node Controller, ist da eine bekannte Mod, wo man auf den Straßen nochmal genauer konfigurieren kann, wie sie ineinander verlaufen, wie die Winkel sind und so weiter. Aber selbst dann war das halt viel rumgebastelt bei Sachen, wo man jetzt in Cities Skylines sieht, oh, wow, was, wie zwei Gleise können, wenn sie über einen Kreisverkehr gehen, also einen Kreisverkehr quer zusammenlaufen zu einem Gleis. Wie ist das überhaupt möglich?

Also da muss es wirklich so sagen, das sind halt Dinge, die du in Cities Skylines 1 nicht hättest bauen können, die aber diese Städte, so wie man sie auch bis jetzt gesehen hat, viel organischer machen und diesen Lokal viel glaubwürdiger machen und eine glaubwürdige Stadt zu bauen und eine, die halt realistisch aussieht, das ist zumindest für Leute, die es so spielen, wie ich, der der ultimative Traum zu sagen, OK, ich will halt hier natürlich mich schon kreativ austoben.

Ich will halt irgendwie eine Stadt bauen, die cool ist und wo ich gerne selber leben würde oder wie auch immer.

Aber ich möchte halt auch, dass sie.

Ja, Dinge halt wieder gibt, die man so aus dem echten Leben auch kennt.

Und da ermöglichen sie der jetzt halt einfach viel mehr Flexibilität im Zeitenteil.

Die Frage, die sich mir da aufdrängt, ist, wie viel Zeit verbringst du denn damit tatsächlich einfach nur zu beobachten?

Also wenn du sagst, dass es die so wichtig ist, dass es irgendwie den realistischen Verkehrsfluss hat und dass sie sich so und so verhalten im Verkehr, das ist ja was, was man eigentlich nur sieht, wenn man sich wirklich die Zeit nimmt und das Ganze mal beobachtet.

Wie viel Zeit verbringst du damit?

Zu viel.

OK, weil ich kenne das.

Ich bin komme aus der 18 Hundert Ecke.

Das ist der einzige Vergleich, den ich heute die ganze Zeit ziehen werde.

Und ich kenne das.

Ich verbringe mittlerweile, glaube ich, so 50, 50 mit Bauen und mit einfach nur Kamera drehen und rumgucken oder im Ego Modus rumlaufen.

Auf jeden Fall.

Ich würde sagen, von den 1000 Stunden, die ich jetzt in City Skylines versenkt habe, sind mindestens 300 nur gucken.

Ja.

Auch weil ich so unglaublich langsam bin.

Also die Stadt, die ich jetzt gerade, die gerade meine aktuelle Stadt, so zu sagen, die jetzt auch die Letzte ist, natürlich, die ich in City Skylines eins gebaut haben werde, an der sitze ich jetzt über ein Jahr und verglichen zur Gesamtmapgröße ist sie vielleicht 10, 20 Prozent der Map, die sie bedeckt, weil ich sie einfach so ultra langsam baue.

Also ich baue natürlich auch nicht ewig am Stück spiel zwischen den noch andere Sachen, aber eines der einer der größten Reize ist für mich tatsächlich einfach dieses Leben zu beobachten und es dann halt auch so zu lenken mit irgendwie, welche Spuren dürfen Autos benutzen?

Wie müsste eigentlich der Verkehr fließen auf einer richtigen Autobahn, das dann auch so einzurichten, dass es halt echt aussieht, dass die Autos halt wissen, okay, wir bauen zum Beispiel extra einen Bremsstreifen für eine Autobahn

Ausfahrt. Und auch das ist halt in City Skylines eins.

Ja, mit Mods möglich, aber dann brauchst du noch mehr Mods wie Note Controller zum Beispiel, damit es auch okay aussieht und gut aussieht.

Und es war halt immer so viel Frickel und Bastelai, die jetzt vielleicht immer noch da ist in City Skylines zwei, aber direkt mit eingebaut, damit es, dass es einfach gut aussieht. Und einer der Dinge, die mich zum Beispiel überrascht haben, war, als sie gezeigt haben, naja, man kann halt jetzt so ein Brems- oder Beschleunigungsstreifen bei der Autobahn Einfahrt oder Ausfahrt quasi Vanilla mitbauen, indem man einfach einen Autobahnteil mit anbaut, der eine Spur mehr hat. Und dann ist ein Anknüpfungspunkt für den Bau dieser Ausfahrt auch direkt an dieser zusätzlichen Spur mit dran, sodass du halt einfach, du kannst die Maus dann einfach auf diese zusätzliche Spur lenken und von dort eine neue Straße ziehen. Wenn man City Skylines eins gespielt und gemordet hat, ist, also, das ist verrückt, ich mein, früher hättest du das auch machen können, aber dann hättest du die Kreuzung nochmal wieder bearbeiten müssen, damit es halt nicht irgendwie total verwinkelt aussieht. Also einfach dieses, dieses Gefühl ist direkt da, schon allein was die Bauoptionen angeht bei den Straßen. Ich kann jetzt Dinge bauen, die von sich aus realistischer ausschauen und gleichzeitig auch gut, ohne dass ich einen Tag drin versenken muss, wie eine Kreuzung aussieht. Auf das Kreuzung direkt Spurmarkierungen haben zum Beispiel, gab's in City Skylines eins nicht. Also da waren Kreuzungen einfach leere Flächen und es gab zwar das Intersection Marking Tool, also eine Mod mit der man dann Linien drauf malen konnte und ja, das habe ich gemacht, viel sogar, weil es Spaß macht, mir so Spurmarkierungen zu malen. Jetzt sind sie halt automatisch da, einfach zumindest ein paar die wichtigsten davon. Ja, cool. So was lässt meine Euglein glänzen. Ich sehe es, ja. Eine Frage, die mir unglaublich auf der Seele brennt und die ich dir unbedingt stellen möchte, bevor du noch tiefer in diese ganze Verkehrsgeschichte abdriftest und ich dann auch langsam abschalte, das ist nämlich die eine Sache, die mich wirklich interessiert hat, als du sie mir erzählt hast, dass es jetzt neuerdings nativ diese Mixed Use Gebäude geben wird.

Ja. Und die finde ich tatsächlich super spannend, weil die würde ich mir auch in Aufbauspielen wünschen, die ich gut kenne. Deswegen erzähl mir davon. Mixed Use Gebäude für alle, die sich damit wenig beschäftigen, sind einfach Wohngebäude, wo es im Untergeschoss, im Erdgeschoss, Läden gibt. Und das ist einer der größten Wünsche gewesen in dieser Community, einfach weil das zu einem realistischen Straßenbild gehört, in der echten Welt. In der Innenstadt sind Wohnungen über Geschäften. Das ist einfach oft so. Und in Cities College 1 gab es halt, wie in SimCity auch, Geschäftsgebäude, Wohngebäude voneinander getrennt. Es gab zwar Mods, die das schon eingebaut hatten, dass man irgendwie separat voneinander ein Laden-Erdgeschoss baut und dann einen Wohnturm drauf setzt, habe ich in meiner Stadt natürlich auch eingemordet. Aber es gab es noch nicht, einfach vorgefertigt. Und das ist halt auch wieder einer der Dinge, die sie verfeinern jetzt in Cities College 2.

Es gibt einfach mehr Varianten und mehr Optionen für Wohnblöcke. Und das ist einer davon mit Geschäften im Untergeschoss. Es gibt jetzt neu auch irgendwie quasi sozialen Wohnungsbau, also dass du Wohnungen bauen kannst mit niedrigen Mieten, wo dann insbesondere Studenten und Schüler einziehen, die halt Schüler vielleicht nicht leben bei ihren Familien, aber Studenten einziehen, die halt wenig Geld haben oder Leute, die halt einfach weniger gut bezahlte Jobs haben in deiner Stadt, weil sie weniger gut ausgebildet sind, die ziehen dann da ein. Du kannst jetzt Häuserblocks hochziehen in mittlerer Dichte. Früher gab es nur niedrige Dichte, so quasi Einfamilienhäuser und hohe Dichte, also Wohntürme. Jetzt gibt es noch gleich zwei Zwischenstufen bei mittlerer Dichte, einmal Reinhäuser und einmal so Apartment-Komplexe. Und das soll einfach das Stadtbild noch vielfältiger machen. Das wäre jetzt auch wieder nichts, was man vorher nicht schon hätte reinmorden können. Also ich habe irgendwie eine Million Reinhäuser Assets und Apartmentblöcke in dieser Stadt stehen, die ich gebaut habe. Aber das ist jetzt halt von Anfang an spezielle Optionen dafür gibt, die man auf der Karte ausweisen kann, damit die Gebäude da richtig wachsen, ist halt auch so ein Element, wo sie einfach mehr tiefer reinbringen und mehr Flexibilität und mehr halt einfach mehr mehr, mit dem du auch experimentieren kannst, weil es gibt ja auch nach wie vor normale Handelsgebäude, also einfach Gebäude, die nur Kommerz sind und die kannst du natürlich auch auf deiner Karte aufstellen, die bringen natürlich mehr Arbeitsplätze als nur so ein paar Geschäfte im Erdgeschoss. Da können auch mehr Leute dann, also Kaufhäuser und so was, werden das dann quasi können natürlich auch mehr Leute dann einkaufen gehen, aber so kannst du halt basteln, wo brauche ich diese großen Kommerzgebäude, wo reichen die kleinen Shops, wo lasse ich vielleicht nur sogar ganz kleine Läden entstehen, weil man da nicht mehr braucht und ich freue mich, dass ist wie so ein Puzzle diese Stadt. Ich freue mich auch tatsächlich für dich und für mich, weil ich werde jetzt mit CDScalans 2 bestimmt auch mal einsteigen, zumindest richtig. Dazu kommen wir auch noch gern, aber ich liebe vor allem dieses Läden im Untergrund von Wohngebäuden. Also es gibt es zum Beispiel in Anno 1803 visuell als Skin gibt es das, weil zum Beispiel die meisten Handwerkerhäuser haben unten irgendwie noch ein Backer drin oder ein Friseur oder so und ich finde es allein visuell so ansprechen, dass ich wünschte, das würde eine größere Rolle spielen, weil es gehört ja auch einfach dazu, gerade in modernen Städten. Ich meine, meine erste Studentenwohnung in Berlin war über einem Swinger Club. Das war auch ein Mixed Use in Freude. Ja, ja, ja, ich gucke mal, ob es das auch für CDScalans 2 gibt. Das würde mich interessieren. Ich darf mit Entwicklern mal Rücksprache halten mit Colossal Order. Ja, und es gehört, also wie du sagst, es gehört halt einfach zu einem realistisch wirkenden Stadtbild und das scheint auch eine ihre Designphilosophien zu sein für CDScalans 2, einfach zu sagen, okay, wie kann ich Städte, über den Straßenbau haben wir schon geredet, aber wie kann ich Städte halt einfach noch echter wirken lassen und dazu gehört ein Feature, was du in CDScalans 1 auch rein modden musstest. Also nee, du musst

es nicht rein modden, aber was so im Vanilla nicht funktioniert hat, wie es realistisch wäre, nämlich Parkplätze. Weil in CDScalans 1 war es so, in der Standardversion ziehen Leute ihre Autos aus der Hosentasche, wenn sie sie brauchen. Also kommt jemand aus der U-Bahn, zieht ein Auto aus der Hosentasche und fährt los. Ian Sims. Ja, der berühmte Pocket Car. Mit den Fahrrädern. Genau, also das magische Auto und es gab dann den Traffic Manager, eine Mod, mit die man sagen konnte, Schluss damit. Ich möchte, dass hier anständig geparkt wird, dass Leute eigene Autos haben, Parkplätze suchen müssen, ihre Autos abstellen und dann in die Arbeit gehen oder wo auch immer sie gerade hin wollen. Und das wird jetzt in CDScalans 2 so sein. Also Parkplätze anzulegen, ist jetzt ein wichtiger Teil auch des Spiels oder der Spielerfahrung, weil Leute halt tatsächlich Parkplätze haben wollen und sogar in ihre Wegfindungsentscheidungen einbeziehen. Das sind die berühmten Wegfindungskostenfaktoren, die sie jetzt eingeführt haben. Ja, ich liebe, es ist so eine, ich habe mit dem Begriff selber ausgedacht, der klingt so schön bürokratisch, ich muss den einfach, muss den einfach erwähnen. Gern T-Shirt mit. Ja, Wegfindungskostenfaktor. Die Verkehrskai ist jetzt, beruht ihre Entscheidungen jetzt auf mehreren Faktoren, die unter anderem sind, wo park ich. Also wo kann ich parken, wie lang ist der Fußweg, den ich dann in Kauf nehmen müsste, wenn ich irgendwo parke. Es heißt nicht, dass man komplett autozentrische Städte bauen müsste in CDScalans 2, weil das auch schon eine Beschwerde war, die ich gelesen hatte. Ach, Umweltschutz und das ist doch kein Vorbild und so. Ne, musst du nicht. Es gibt zwar keine Fahrräder jetzt, zumindest Ablaunch in CDScalans 2, die haben sie jetzt erst mal rausgelassen. Ich verstehe es auch zu einem gewissen Grad, weil man gesagt hat, okay, wir wollen das Ganze nicht noch komplizierter machen, irgendwie, was die Verkehrskai ihr angeht. Es reicht schon, wenn Leute zu Fuß gehen, Autofahren und öffentlichen Verkehrsmitteln nutzen, aber du kannst natürlich Fußgängerzonen anlegen. Was eines der Features ist, die in CDScalans 1 erst mit einem DLC gekommen sind, mit Parks und Plazas and Prominades, hieß es genau, nicht Parks und Recreation, ist aber was anderes. In CDScalans 2 sind sie gleich von Anfang an drin und natürlich kannst du gucken, okay, wie kann ich mit Fußgängerzonen und öffentlichen Verkehrsmitteln, Busen, Trams, die jetzt gleich von Anfang an mit dabei sind, U-Bahnen und so weiter, eine Stadt zu bauen, dass das Auto fast nicht mehr notwendig ist. Also diese Challenge kann man sich immer noch stellen. Und es gibt ja auch irgendwie, das hatte ich auch mitbekommen, so verschiedene Präferenzen, je nach Bevölkerungsgruppe, wie irgendwie Teenager oder ältere Leute sich am liebsten fortbewegen. Ja, Teenager haben wenig Kohle. Die wollen sich möglichst billig fortbewegen und Geld ist tatsächlich einer dieser Faktoren bei der Wegfindung, wie viel kostet mich der Weg? Also wenn du irgendwie, du kannst jetzt die Ticketpreise für einzelne öffentliche Verkehrslinien von Hand einstellen und du kannst die Preise für Parkplätze von Hand einstellen. Und wenn dann halt irgendwie die KI berechnet, okay, ich müsste halt irgendwie fünf, \$7, keine Ahnung, für einen Parkplatz bezahlen und das Bus-Ticket kostet mich drei \$7, na ja, dann nehme ich halt das Bus-Ticket. Also wenn ich Teen bin, wenn ich erwachsener bin, präferiere ich Geschwindigkeit. Dann gucke ich, okay, was ist der schnellste Weg

zu meinem Ziel, idealerweise nicht wie in City Skylines 1, nur geguckt auf geografischen Abstand, sondern halt, na wo sind auf Straßen mit niedrigem Tempo, äh mit hohem Tempolimit, na wo kann ich am schnellsten fahren, wo ist der Verkehrsfluss am besten? Also nicht nur alle nehmen die eine Straße, die die kürzeste ist und dann haben wir Monster Stau, das ist zwar in München regelmäßig so und eigentlich überall, weil es Leute halt einfach trotzdem doch machen, sondern dass die KI guckt, okay, was ist tatsächlich in Fahrzeit gerechnet, wenn ich Staus mit bedenke, der kürzeste Weg. Und dann gibt es die Senioren und Senioren haben Zeit, Senioren haben Geld, zumindest in City Skylines 2, aber Senioren wollen Komfort, was der nächste Faktor ist, einfach bei dieser Wegfindung und Komfort heißt ein möglichst flüssiges Fahrerlebnis, möglichst viel geradeaus, wenig Abiegungen, möglichst wenig komplizierte Kreuzungen

oder sowas, wo man gucken muss, wo ist meine Spur, wo muss ich mich einordnen, sondern einfach nur ein geradliniges Fahrerlebnis quasi. Und auch das sind halt spannende neue Faktoren, ich glaube nicht, dass sich das dann so überkomplex spielt, dass ich denke, okay, wie muss jetzt meine Straße aussehen für Senioren oder sowas, aber es ist nett, dass sie einfach diese zusätzliche Simulationsebene einziehen und sagen, unterschiedliche Bürgerinnen und Bürger in unterschiedlichen Altersstufen haben halt auch unterschiedliche Vorlieben. Und wenn du möchtest, dass deine Teams gut in die Uni kommen oder zur Schule oder wie auch immer, dann sorgt dafür, dass es da billigen Nahverkehr gibt. Wenn du möchtest, dass Erwachsene gut zu ihren Arbeitsplätzen kommen, ja dann planen noch mal, wie man da möglichst zeitsparend fährt. Es ist Pendlerzüge, sind die sinnvoll, sind Buslinien sinnvoll, sind Autobahnen sinnvoll. Und dann ist es wieder so ein Einpuzzle-Ding mehr, was du in deiner Stadt legen musst. Ja, ich wünschte, das wäre ein Faktor in so MVG-Apps und so, da kannst du ja eigentlich auch immer eingeben. Ich würde gerne irgendwie keine Zwischenstops oder ich würde gerne auf jeden Fall mit dem Bus fahren oder keine Ahnung, ich würde gerne die schnellste Route oder so. Wenn ich eingeben könnte, ich würde gerne mit dem Bus fahren und ich hätte gerne möglichst wenige komplizierte Kreuzungen, weil da habe ich einfach keinen drauf. Gut, da wäre der Busfahrer dann oder die Busfahrerin verantwortlich entsprechend. Ja, wenn man selber fahren muss, ich meine, ich kenne das auch von mir selber, hier in München zu fahren, ist die solche. Weil du fährst halt, wenn du nicht nur über den Ring fährst, also quasi gerade aus, bis man runter muss, ist es halt, dann musst du da gucken, dann ist da irgendwie okay, wo ist die Straße, da kommt ein Lastwagen raus, da kann ich nicht rein. In Cities Carolina 2 wird das jetzt auch wie leider in der echten Welt Unfälle geben. Was ein Feature ist, wo ich nicht weiß, ob ich es mag. Was ich aber mag ist, dass wenn ein Unfall passiert und ein Auto dann ja da quasi warten muss, bis die Feuerwehr das irgendwie aufgeräumt hat oder die Ambulanz da war oder so was, wenn dieses Auto zu lange warten muss, dann dreht es ungefähr etwa anders lang. Und es entsteht halt dann auch nicht zumindest, wenn es eine alternative Route gibt, da der unendliche Stauwing eines Unfalls, sondern die KI ist clever genug, dann zu sagen, nee, komm Freunde, U-Turn, ich fahr woanders lang. Und diese Unfälle sind für mich nochmal ein spezielleres Thema, weil die hängen irgendwie von vielen Faktoren ab, unter anderem von der Tageszeit. Nachts ist

halt die Unfallwahrscheinlichkeit höher, weil dunkler, bei Unwetter ist die Unfallwahrscheinlichkeit noch höher, wer schon mal nachts bei Regen gefahren ist, weiß komplett worum es geht, weil man sieht einfach nichts mehr, also siehst du einfach die Straßenmarkierungen und so nicht mehr. Plus Autofahrer in City Skylines 2 haben unterschiedliche Risiko, unterschiedliches Risikoverhalten. Also es kann sein, dass Leute da einfach mutiger sind oder rücksichtsloser, was irgendwie riskante Fahrmanöver angeht, also Spurwechsel in letzter Sekunde oder U-Turns, einfach wo man es gar nicht machen sollte und so oder einfach in den Gegenverkehr, einfach beim Überholen und solche Sachen. Und das ist grundsätzlich was Realistisches und da können natürlich dann auch Unfälle entstehen, ich weiß aber nicht, ob ich das mag, weil eigentlich baue ich gerne eine Stadt, die flutscht. Ja, und natürlich sollte ich eine Stadt so bauen, dass die Unfallwahrscheinlichkeit auch am niedrigsten ist, weil der Verkehrsfluss eh so gut ist, dass niemand durchdreht auf meinen Straßen, also in sofern auch wieder eine Herausforderung. Aber ich finde es einfach doof, dann trotzdem zu sehen, wie meine Stadt irgendwie nicht funktioniert, weil irgendjemand so doof war, irgendwo in U-Turns zu machen, wo es nicht hätte machen sollen. Und es können sogar Bürger sterben bei solchen Unfällen in der Stadt, also nicht nur durch hohes Alter oder durch Krankheiten, sondern auch Unfälle können Leute umbringen. Ich mag zum Beispiel auch keine Katastrophen, gibt ja Leute, die lieben Katastrophen in City-Bildern und es gibt auch Katastrophen in City Skylines 2, so ein Up-Launch. Das war doch auch ursprünglich ein DLC oder im Original? Genau, das war ursprünglich ein DLC, jetzt ist es wohl von Anfang an mit dabei, also es gibt zumindest ein Disaster Response Unit, also so ein Notfallmodul, was man an die Feuerwehrestationen dran klopfen kann. Das heißt, muss auch Katastrophen geben, weil sonst wäre es ja sinnlos. Und ich mag aber diese Katastrophen nicht, weil sie einfach das, was ich kreativ aufgebaut habe. Ich bin ja so ein Schönbauer, dann wieder kaputt machen. Und genauso geht es mir ein bisschen mit den Unfällen, wenn ich sehe, ich habe mir richtig Mühe gegeben bei dieser Autobahnkreuzung oder bei diesem Autobahn Kreuzung, bei den Auf- und Abfahrten oder bei dieser Fünfschwegekreuzung in der Stadt, dass da die Ampelschaltung richtig funktioniert und so. Und dann fährt jemand quer über drei Spuren und macht einen Unfall. Aber das heißt, du planst auch nicht aus purer Boshaftigkeit, so das Münchner Straßennetz nachzubauen, indem es ja auch so ist, dass, wenn man irgendwie einmal eine kurios versteckte Ausfahrt nicht findet oder da nicht abbiegen kann, weil da jemand steht, plötzlich dein Navi von 30 Minuten auf eine Stunde 30 springt, weil du denkst, cool, es gibt einfach keine Alternative, ich muss jetzt irgendwie durch Hessen durchfahren und wenden, um dahin zu kommen, wo ich hin wollte. Ja, doch ungefähr doch. Also so funktionieren all meine Städte. Deswegen besteht auch die Stadt, die ich in City Skylines 1 gebaut habe, zu 95 Prozent aus Einbahnstraßen, weil sonst der Verkehr nicht mehr regelbar gewesen wäre, weil alle Leute einfach komplett hohl drehen. Ist aber auch einer der Punkte,

was die Verkehrskei in City Skylines 1 angeht, die hat halt nicht verstanden, wenn Straßen zu voll waren. Und ich hoffe, dass es jetzt auch weniger notwendig ist, da einfach noch alternativ Routen sich groß überlegen zu müssen, weil die Autos selber clever genug sind oder zumindest ihre eingebauten Navis, in Anführungszeichen, also ihre simulierte Wegfindung clever genug ist, zu sagen, naja, okay, dann fahre ich halt die große breite leere Straße und nicht die zwei spurige oder einspurige Seitenstraße, die zwar theoretisch kürzer ist, aber halt einfach fünf mal so lang dauert, weil irgendwie 400 Leute die selbe Idee haben gerade. Und ungefähr das ist ja auch München, manchmal. Alles so Sachen. Gibt es dann eigentlich auch so Faktoren oder gab es das vorher schon so was wie Wildwechsel oder so, wo man irgendwie drauf achten muss? Das kann ich mir nicht vorstellen, das wäre glaube ich nochmal eine, also es gab früher Wildtiere schon auf den Karten von City Skylines 1, aber dass man die auch nochmal selber simuliert, ich hoffe es nicht. Ey wer weiß, ich würde sie inzwischen zutrauen, das sind alles so Dinge, wo ich nie gedacht hätte, dass es irgendwie Faktoren wären für City Skylines 2, aber wenn man sich halt die Simulationstiefe anguckt und das gilt ja noch für viele andere Dinge, die sie jetzt einbauen, am Ende läuft halt ein Reh über die Straße und guckt und jemand weicht aus, natürlich dem Reh passiert nichts. Ja, das wäre mir wichtig. Das ist auch wichtig. Ich hoffe es vielleicht, wenn gibt es hoffentlich auch sowas wie diese etwas kurioseren Schilder, wo du dir denkst,

okay, das ist jetzt kein Wildwechsel, sondern Froschwechsel oder so, wo dann steht Achtung, hier laufen Frösche über die Straße, das sind meine liebsten Schilder so im Alltag.

Ja, als DLC vielleicht, dass so eine Froschwelle über deine Stadt herein bricht, so die Krötenwanderung,

der Krötenwanderung ist DLC. Das könnte man an Colossal Order mal weitergeben, finde ich.

Ja, haben wir hiermit getan. Wir haben jetzt, wir haben es nicht nötig, eine E-Mail zu schreiben, die werden das sehen. Ja, denke ich auch. Ja. Anderes Thema, was ich super spannend finde, ist denn schon bekannt, wie viele Geschäfte oder Gebäude, die keine Wohngebäude sind, sage ich mal, es überhaupt geben wird zu beginnen? Naja, es gibt halt die klassischen Geschäftsvierteln niedriger und hoher Dichte, das heißt entweder kleine Läden oder halt Geschäftsbäude, große Geschäftstürme sozusagen. Es gibt Büros, die gab es vorher schon, ich glaube jetzt auch in der kleinen oder großen Variante, das gab es früher nur als, okay, fängt klein an wird dann aber ein riesiger Turm. Jetzt gibt es auch kleine Büros, kleinere Sachen. Da gibt es jetzt nichts Spektakulär Neues an der Stelle. Was es neu gibt, sind jetzt Signature Buildings, nennen die das, aus jeder Kategorie, also Wohngebäude, Geschäftsgebäude, Bürogebäude,

die man von Hand platziert und die halt nicht nur besonders schnuffig ausschauen, sondern auch einen Sinn erfüllen. Also du hast dann irgendwie halt ein Wohnhaus, was irgendwie besonders alt und prachtvoll ausschaut oder irgendwie einen besonders schicken Büro-Turm, den du irgendwo hinstellen kannst. Und das sind halt nicht nur Hingucker, das gab es schon Unique Buildings, also die einzigartigen Gebäude in CitySkull 1. Das waren aber nur Touristenmagneten. Jetzt ist so ein Büro-Turm, den du irgendwo hinstellst, auch halt wirklich ein Arbeitsplatz, wo Leute dann hinfahren können oder Arbeit suchen und finden können. Und auch das musstest du in CitySkull

1 extra rein modden. Also es gab eine Mode, die ist Reco, mit der man die Eigenschaften von Gebäuden ändern konnte. Und auch das habe ich in meiner Stadt gemacht, wo ich halt so irgendwie

so Prachtbauten aufgestellt habe, europäisch geprägte aus verschiedensten Hauptstädten dieser Welt. Und das waren aber erst mal nur Touristengebäude. Aber ich habe dann eingestellt, naja, das ist ja,

ich baue hier eine Hauptstadt, also sind das jetzt meine Ministerien, also wandle ich sie um per Mod in Bürogebäude, wo Leute tatsächlich arbeiten müssen. Und jetzt sind sie das halt wirklich, wenn man sie baut, zumindest die, die jetzt mitgeliefert werden in CitySkull 1, die sind Signature Buildings. Du hast gerade auch wieder Schnuffigkeit und Schönbau angesprochen. Das ist ja, da rennst

du ja bei mir offene Türen ein. Ja. Wie sieht es denn visuell aktuell aus? Schnuffig, also besser als CitySkull 1. Das ist aber schon einer der Punkte, wo ich ein bisschen wahrscheinlich eingeschränkt

bin in dem, was ich gerne mache und was ich in CitySkull 1 schon super gerne gemacht habe, weil CitySkull 2 basiert wieder auf einem Grid, auf so einem Schachbrettmuster sozusagen, wo du deine Gebäude reinplanst. Natürlich kannst du Straßen so krumm bauen, wie du möchtest, jetzt noch krummer als vorher wegen dieser neuen Kreuzungsmöglichkeiten. CitySkull 2, krummer als hier zuvor. Ja, guter Slogan. Aber trotzdem sortieren sich die Gebäude auf Basis dieses Gittermusters auf der Karte. Und es kann halt sein, dass wenn du eine Biegung hast in deiner Straße, die Gebäude, die sich da entlang sortieren, sind halt sehr weit voneinander entfernt, so wie es halt Sinn macht, ein großes Gebäude, ich kann das nicht erklären,

das ist super kompliziert zu erklären, auf jeden Fall sieht es nicht gut aus, weil die Gebäude nicht zueinander aufschließen, weil die nicht Wand an Wand stehen in der Kurve, sondern halt ein bisschen voneinander entfernt. Also halt da erst, wo das nächste Quadrat quasi ist. Genau, also es ist keine geschlossene Gebäudefront in dem Fall. Und das ist immer ein Look, den ich nicht mag, weil ich denke mir und kenne es zumindest aus Städten, die halt nicht nur pure Schachbrettmuster sind, also nicht Mannheim, sondern alle anderen Städte, auch in Deutschland, das Gebäude entlang einer gebogenen Straße eine geschlossene Front haben. Und das konnte man in City Skylines 1 erreichen, aber halt auch nur mit Mods. Also es gab eine Mod, die heißt Muvid, mit der kannst du Gebäude frei bewegen. Plus verschiedene Anarchiemods, Anarchie heißt einfach Sachen können ineinander klippen, wie sie lustig sind. Und so konnte man sich halt Gebäude schön ineinander schieben, was insbesondere wichtig ist für Altstädte. Also wenn man eine Altstadt baut, wo dann irgendwie Fachwerkhäuschen reingemordet sind und halt so alte, einfache alte Gebäude, die

man so Wand an Wand dann da reinsetzt in krummen, verschlungenen, altstadtmäßigen Straßen, das ging nie ohne Mods. Und das wird auch in City Skylines 2 nicht ohne Mods gehen. Also das hast du jetzt schon gesehen, Sie haben zwar zwei Gebäudesdiele drin von Anfang an, amerikanisch und europäisch, aber die europäischen Gebäude, die man bis jetzt gesehen hat, sind halt auch wieder auf so einen 90 Grad Winkelmuster ausgerichtet. Und wenn man mehr haben möchte und Organischeres haben

möchte, dann wird man auch in City Skylines 2 wieder auf Modding angewiesen sein. Und es wird ja zum Glück auch wieder möglich sein. Also ich glaube Altstadt Gebäude sind so die ersten Sachen, die Leute wahrscheinlich auch wieder rein modden werden. Einfach insbesondere Leute aus Europa, die wissen, was eine Altstadt ist, weil es Spaß ist. Also mir macht das ein Riesenspaß, einfach Altstädte zu bauen mit irgendwie kleinen Plätzen, wo dann auch kleine Kaffeegenossen sind, kleinen Parks, die man irgendwie selber anlegt und sowas. City Skylines 2 ist, obwohl es diesen

europäischen Gebäudestil gibt, immer noch eckig als Spiel. Ja, das ist tatsächlich ein Problem, was ja viele Aufbauspieler haben. Also ich meine, es gibt ja durchaus welche, die dann mehr auf dieses

Freie Platzieren angefangen haben zu setzen. Also viele von den letzten Mittelfundationen zum Beispiel hat es ja gemacht. Ja. Es hat ein bisschen mehr auf freies Bauen gesetzt. Ja. Wobei dieses, also das Gebäude so ineinander verschmelzen, wir würden jetzt spontan kein Aufbauspiel einfallen, dass das richtig gut gemacht hatte. Ein bisschen war es im neuen Siedler drin, tatsächlich wo die so zusammengewachsen sind, wenn man sie nebeneinander gebaut hat, Wohngebäude, aber wir

wollen nicht zu viel über das neue Siedler reden. Ich höre schon, Maurice irgendwie jammern, wo auch

immer er gerade ist. Das halt wirklich, wenn du eine krumme Straße baust, sich daran ein durchgehender Straßen- oder Gebäudezug bildet, hätte ich noch nie gesehen irgendwo. Also das ist jetzt auch kein Meckern in dem Sinne, wenn ich das sage, aber es ist halt einfach was, wo ich selber entdeckt habe. Wir machen es halt Spaß, wenn ich eine Straße baue und da kommt nicht ein Haus,

dann leere Fläche, dann das nächste Haus, leere Fläche, nächstes Haus, leere Fläche. Das macht Sinn,

wenn es irgendwie große Büro-Türme sind, die halt nicht auf zwei Meter Abstand zueinander stehen sollten, damit die Leute sich nicht ihre Pausenbrote von Fenster zu Fenster reichen können, so ungefähr.

Wär cool, aber wenn es halt irgendwie europäisch wirkende Gebäude sind, wie wir sie halt auch kennen,

dann ist es halt blöd, wenn da immer diese Abstände dazwischen sind. Ja, das stimmt. Das stimmt schon. Ich sehe das immer mit gemischten Gefühlen, weil rein mechanisch mag ich das eigentlich sogar lieber, wenn Aufbauspieler auf Schachbrettmuster basieren, zum Beispiel in Anno. Zum Beispiel

in Anno könnt ich es mir gerne nicht anders vorstellen, weil das so sehr davon abhängig ist, dass zum Beispiel Einflussbereiche nach Wegfeldern gezählt werden. Und da könnte ich mir das überhaupt

nicht anders vorstellen, dass es wirklich so dermaßen frei wäre, dass du irgendwie verschlungene Wege

baust und Häuser hinstellt, wo immer du wählst, weil die meisten basieren eben nicht auf einem Radius, einige schon, sondern die meisten, die wirklich, die du die ganze Zeit übernutzt, basieren halt auf so viele Wegquadrante musst du laufen. Und das ist was, was ich mir gar nicht anders vorstellen könnte. Das wäre mir viel zu, nee, das ist eine Anarchie, die ich mir nicht vorstellen will, aber rein optisch geht es mir in Anno und vielen, vielen anderen Aufbauspielen auch, sodass ich mir denke, du kannst doch trotzdem aus einem Schachbrettmuster optisch mehr rausholen.

Man kann doch trotzdem sagen, dass Dinge mehr miteinander verwachsen und nicht auch so super eindeutig in Quadrat sind. Also selbst Gebäude, die kein quadratisches Gebäude sind, haben denn immer so richtig so einen, nochmal so quadratische Erde drum herum, sodass du direkt siehst, ja, ist halt ein Quadrat. Das wäre doch nicht nötig, mach das doch organischer.

Selbst Farrao, ganz ehrlich, selbst Farrao hat das hingekriegt damals auf natürlich noch ganz

altem Niveau, aber Sachen zu einer größeren Sache zu verschmelzen. Wenn du zum Beispiel diese Ornamente, diese Gartenornamente irgendwie zwei, die du nebeneinander gesetzt hast, dann hattest du nicht zwei Einzelne, sondern dann ist es zu einem anderen geworden, was zwei Quadrate groß war, oder dass du vier nebeneinander gesetzt und dann war es wieder was anderes, das gleiche auch mit Statuen. Die haben das schon hingekriegt. Ja, und es ist ja nochmal viel einfacher, wenn es nur Schachbrett ist. In City Skylines kannst du ja Straßen bauen, die halt irgendwie im 37 Grad Winkel zu einer Tramstrecke verlaufen. Wie wächst da zwischen ein Haus? Also ich verstehe auch vollkommen, wenn man dann als Entwicklerteam sagt, okay, irgendwo

ist mal Cut. Wir können nicht 37 Grad, 38 Grad, 39 Grad und 42 Grad Varianten von einem Haus einbauen,

das sich dann genau da rein setzt. In der echten Welt würde es aber natürlich so gebaut werden, wenn das irgendwie eine ausgewiesene Baufläche ist. Es gibt ja dieses, wie heißt es, dieses Flat Island Building in New York, was ja so spitzzulaufend ist und recht bekannt, wahrscheinlich mit dem Namen falsch gesagt, aber völlig egal, schlag's nach. Also du kannst nicht Varianten dafür in ein Spiel einbauen, weil sonst wirst du, glaube ich, wahnsinnig. Aber es ist was, was ich dann halt am Ende gerne reinmodde und was natürlich auch die moddigen Community sehr gerne anliefert, halt nicht 90 Grad gewinkelte Gebäude. Also ich glaube, halt Berlin besteht aus nicht 90 Grad gewinkelten Gebäuden, wenn ich mir anschau, was im Workshop von City Skylines

rumschwirt an Sachen, wo halt dann auch 120 Grad Straßenwinkel oder sowas im Gebäude abgebildet

ist, dass es halt an 120 Grad Ecke passt. Aber das bin jetzt vielleicht nur ich.

Ja, das bist vielleicht tatsächlich nur du. Nein, ich verstehe schon, was du meinst. Ich denke auch gerade, wenn der Fokus sich ja wahrscheinlich ein bisschen schiften wird, wenn jetzt schon in Teil 2 so viele Sachen dabei sind, die vorher DLC oder Mod waren und jetzt schon im Basisspiel enthalten sind und dann kommen ja auch noch Updates wahrscheinlich, dann wird der Fokus für DLCs und

Mod-Inhalte sich ja nochmal in eine ganz neue Richtung schiften und dann muss man sich ja nicht mehr auf die Sachen konzentrieren, sondern kann noch weiterdenken. Und das ist ja dann wieder ganz spannend. Ja, wobei ich denke, also es ist ja nicht alles drin aus DLCs und Mods, was ist für City Skylines 1? Wir weitern nicht alles, wahrscheinlich. Aber vieles tatsächlich. Wie gesagt, man sieht so Sachen wie die Trambahnen. Du hast also auch irgendwie, dass ein Güterbahnhof gleichzeitig ein wahren Depot ist, wo Züge Güter anliefern. Du kannst eigene Gütertransport Strecken jetzt festlegen in deiner Stadt, wo halt Rohstoffe und Produkte aus der Industrie transportiert werden sollen und so weiter und so fort. Diese Güterbahnhöfe als Warndepots ist eine der Sachen, die als allerletzten City Skylines 1 gekommen sind, im ersten Teil als DLC, als Update. Also, dass da direkt eine Schienenstrecke angeschlossen ist. Und der Zug dann halt quasi seine Sachen direkt in ein Lager kippt, wenn er irgendwie Kohle bringt oder so was. So, das gibt es jetzt halt hier schon einfach Vanilla. Was nicht drin sein wird jetzt von Anfang an, sind große Gebäudekomplexe, die man selber designet, also einen eigenen Zoo gestalten, zum Beispiel. Wer weiß, vielleicht bringt sich das am Ende noch als Überraschung irgendwie mit rein und sagen, hey, hier ist es doch, hat man bisher aber noch nicht gesehen oder eine eigene Universität gestalten. Es gab es ja auch für den ersten Teil, dass man so einen richtigen Campus

bauen konnte aus unterschiedlichen Gebäuden mit Wegen dazwischen und Plätzen mit Statuen und sonst was alles. Mega cool. Habe ich auch liebend gerne gemacht. Aber diese, ich nenn sie jetzt mal Schönbaufeatures, das mag durchaus was sein, was sie auch jetzt in Cities Skylines 2 halt dann in DLCs nachliefern. Du kannst jetzt zum Beispiel auch keinen eigenen Flughafen designen. Was wiederum

was ist, was mir nie Spaß gemacht hat, weil ich will keinen Flughafen designen, weil er langweilig ist. Das sind ja nur Start-Landebahn und ein großes Gebäude sozusagen. Aber es gibt Leute, die haben

fantastische Flughafen gebaut, die einfach toll aussehen, dass werden sie jetzt in Cities Skylines 2 noch nicht können. Finde ich aber auch okay. Also es gibt schon auch Spielraum dann so was wieder weiter auszubauen. Ich finde es trotzdem cool, wie viel sie halt jetzt schon ermöglichen, also oder ermöglichen wollen dann, Up Release, insbesondere halt, wenn man noch mitdenkt, wie viele ehemalige Modfunktionen mit drin sind jetzt beim Straßenbau. Plus was komplett anders funktioniert in Cities Skylines 2 und was auch einer der Gründe ist, warum Leute dies schon spielen konnten. Also ich habe das jetzt gesehen bei Biffa. Biffa ist ein britischer YouTuber, der einfach Cities Skylines spielt viel und den ich sehr gerne schaue, weil er einfach ein sehr witziger Typ ist. Der hat Cities Skylines 2 schon gespielt und hat gesagt, eigentlich ist es wirklich ein komplett anderes Spiel, weil das Grundprinzip, wie man eine Stadt hochlevelt, ein anderes ist. Jetzt zum zweiten Teil. Früher musste man sozusagen in einer Stadt einfach

ein bisschen übertrieben, aber du hast halt Service Gebäude, Dienstgebäude gespammt. Einfach Feuerwachen verteilt, Polizeiwachen verteilt, Bushaltestellen, Müllabfuhr und sowas. Damit in der Stadt die Gebäude hochleveln, wenn sie hochgelevelt sind, hatten sie einen höheren Wehr, dann gab es mehr Steuern, dann sind mehr Leute eingezogen und das war mehr oder weniger das Grundprinzip.

Und das ändern sie jetzt. Also neue Dienstgebäude, die du baust oder überhaupt Sachen, die du baust, beeinflussen nicht mehr direkt den Landwert. Also sozusagen das, was Gebäude früher hochleveln

ließ, weil so der Landwert und Gebäude auf einem Geländefeld mit hohem Landwert waren einfach auch

größer. Und das ist jetzt anders, weil sie da komplett dieses Simulationsfundament geändert haben, dass es jetzt nicht mehr darum geht, einfach Sachen auf die Karte zu ballern, damit halt die Häuser aufsteigen, sondern du musst wirklich, sagen sie, die Bedürfnisse deiner Bewohner erfüllen und dann auch nicht so platt, dass dann okay jemand sagt, cool, jetzt gibt es eine Schule, jetzt zahl ich mehr Steuern, weil ich finde die Schule gut, sondern dass man tatsächlich guckt, okay, eine Schule macht zum Beispiel nur Familien glücklicher mit Kindern. Die ziehen lieber in die Umgebung einer Schule, logischerweise damit die Kinder halt nicht so weit haben, dann in die Schule zu kommen, gleichzeitig aber die Erwachsenen, Mitglieder dieser Familie wollen halt auch arbeiten. Und dann greift wieder das, was ich vorhin gesagt habe, die wollen Zeit sparen auf ihrem Weg zum Arbeitsplatz. Also was bedeutet das dann für dein Stadtbild, wo baue ich Straßen und Verkehrsverbindungen, wo biete ich den Arbeitsplätze an, dass sie es halt dann wiederum von der Umgebung ihrer Schule nicht zu weit haben zur Arbeit und solche Sachen. Und wenn du dann diese Bedürfnisse schaffst zu erfüllen, dann gibt natürlich auch das Sicherheitsbedürfnis, klar, man baut weiterhin Polizeiwachen, es gibt das Gesundheitsbedürfnis, klar, du musst

halt darauf gucken, dass irgendwie Krankenhäuser da sind, du musst darauf gucken, dass der Boden nicht verschmutzt ist. Und jetzt auch die Luft, Luftverschmutzung ist ein neues Element in CityScalans 2, wenn du halt irgendwie ein fettes Kohlekrafttag irgendwo hinbaust und dann die Windrichtung, die auch simuliert wird, nicht beachtest, dann pustet es halt seinen ganzen coole Staub irgendwie in die Wohngebiete und die Leute werden krank. So, das sind natürlich Sachen,

auf die du weiterhin achten musst. Aber es ist halt nicht mehr dieses Plumpe, Spamme, einfach öffentliche Einrichtungen, damit der Landwirt steigt, sondern es ist ein komplexeres System, dass die Leute halt dann schon dazu bringt, irgendwie mehr Miete zu bezahlen, also glücklicher zu sein, sie haben dann ein höheres Wohl ergehen sozusagen und dann halt vielleicht auch ein Gebäude zu ziehen mit höheren Mietkosten. Und das dann so sich irgendwie das gegenseitig hochschaukelt. Aber es ist halt komplexer und dieses, wie erhöhen die Simulationstiefe, was zum Beispiel auch was, wo ich nicht gedacht hatte, dass sie das machen. Weil wieso denn? Es funktioniert doch. Ich mag gerne die kleinen grünen Pfeilen CityScalans 1 über mein Gebäuden, sobald ich irgendwie eine Feuerwache hinstelle, da ist halt nicht mehr so. Jetzt musst du schon mehr tun, damit die Leute happy sind, da wo sie sind. Und das ist eigentlich eine ganz coole Neuerung.

Ja, weil du schon von den ganzen Neuerungen sprichst und sagst, dass es jetzt sich ganz anders spielt

noch als der erste Teil und jetzt auch schon so viele Sachen von Anfang an drin sind, denkst du denn,

dass Teil 2 jetzt ein Teil ist, wo man nochmal gut einsteigen kann, wenn man das bisher nicht gemacht hat? Weil mir zum Beispiel geht es so, ich kenne CityScalans ein bisschen und ich war auch immer enttriegt, es zu spielen, aber ich bin nicht mehr so gut reingekommen, weil einfach schon so viel da war und weil ich nicht wusste, welche DLCs lohnen sich jetzt, was für Sachen muss ich mir runterladen und natürlich gibt es da super gute Listen und Videos und Empfehlungen für, aber irgendwie

ist es einfach schon brett, wenn man da einsteigen möchte. Und denkst du, Teil 2 wäre jetzt was, wo man sagt, ja komm, jetzt steige ich doch nochmal ein, weil ich bin sehr versucht.

Ja, also das definitiv, also was wir schwer beurteilen können jetzt, weil wir es halt noch nicht gespielt haben ist, wie leicht macht es dir denn den Einstieg? Weil wenn du gleich überflutet wirst, mit hey, all deine Senioren sind unglücklich, sie zünden die Gebäude an, ja, weiß ich nicht, was Senioren halt machen, wenn sie unglücklich sind. Dann wäre es natürlich schwierig, es wäre schon wichtig, dass sie den Leuten nach und nach am Anfang diese Features beibringen und dass du halt nicht reingeworfen wirst und überhaupt nicht verstehst, was du tun sollst. Es ist ja immer ein großes Problem bei komplexen Spielen, du sitzt da mit Menüs voller Optionen und weißt gar nicht, okay, was ist jetzt eigentlich, was ist der richtige, der richtige Button, was ist die richtige Aktion, die ich jetzt machen muss? Die Influencer, die es schon gespielt haben, sagen es geht, also es überfordert dich nicht, sondern ist im Gegenteil ein Spiel, was man, also in das du leicht reinkommst mehr oder weniger, genau wie der erste Teil halt auch, dass du nicht überfordert wirst, insofern würde ich sagen, okay, dann fang damit an. Aber ich glaube, dass halt auch erst 100% ich, wenn ich mal reingespielt habe, weil gerade solche Sachen wie okay, es gibt unterschiedliche Bevölkerungsgruppen mit unterschiedlichen Vorlieben, die du in irgendeinem Info-Paneln auch nachschauen

kannst. Du kannst irgendwie ein Haus öffnen, kannst du gucken, wer wohnt da und was wollen die Leute, die da wohnen? Ah, da wohnen viele Teenager, dann wollen die günstige Beförderung, dann kann ich die Nahverkehrslinie anklicken, dann kann ich da die Ticketpreise nachschauen und schon explodiert manchen Leuten der Kopf. Weil es sind halt Dinge, die ineinandergreifen, Dinge, die aufeinander aufbauen, schwierig zu vermitteln. Auf jeden Fall ist, glaube ich, eine der Herausforderungen, die sie noch haben bei Cities Skylines 2. Eine Sache, die es dir einfacher machen soll, die ich aber überhaupt nicht mag, muss ich gestehen, ist die Art und Weise, wie du jetzt deine Stadt weiterentwickelst und wie du neue Dinge freischaltest.

Weil früher war es so, wenn du bestimmte Bevölkerungsmeinstene erreicht hast, hast du halt einfach eine sackvoll neue Sachen dazu bekommen. Ah, du bist jetzt eine Kleinstadt, das heißt, du kannst zu, spauen, Feuerwachen, Universitäten und Parkplätze oder wie auch immer, ne? Okay, Feuerwachen gibt es nur ab Kleinstadt, wenn Dorf abbrennt, haben wir leider Pech gehabt. In Dörfern brennt es nicht, das wissen wir alle. Also das war halt einfach nicht logisch.

Es wurde auch viel kritisiert, einfach als zu simples System und auch ein System, was dich viel zu sehr vollmüllt mit Dingen, die du neu freigeschaltet hast, zumindest wenn man alle DLCs hat. Also neue Straßentypen gab es dann auch und so weiter. Dir wurde einfach ein Haufenzeug vor die Füße geschüttet. Was es jetzt stattdessen gibt, ist ein Development Tree, also so ein Entwicklungs-, wie ein Talentbaum, kann man sagen, in einem Rollenspiel, wo du selber entscheiden kannst, was schalte ich als nächstes frei mit Entwicklungspunkten, die ich geschafft habe durch die Weiterentwicklung meiner, gesammelt habe durch die Weiterentwicklung meiner Stadt. Also kannst du dann zum Beispiel sagen,

okay, als nächstes möchte ich gerne die U-Bahnen freischalten, weil in meinem 300 Einwohner Dorf soll es eine U-Bahn geben. Wenn du es möchtest, kannst du es machen oder ich möchte irgendwie neue Module auch freischalten. Das ist jetzt, ich habe es vorhin schon mal kurz erwähnt, eines der neuen Features in Cities College 2. Dadurch, dass du öffentliche Einrichtungen, Feuerwachen, Krankenhäuser und so weiter nicht mehr über die ganze Karte spammen musst, also wärst du wahnsinnig, hast du nur noch weniger Gebäude, also öffentliche Gebäude, die musst du oder kannst du dafür aufrüsten mit neuen Funktionen auch. Also du kannst an die Feuerwache halt einen Katastrophenschutz mit ankoppeln oder du kannst das Krankenhaus um einen neuen Flügel erweitern, dass es einfach mehr Patienten aufnehmen kann. Oder du gehst zum Kohlekraftwerk und schraubst da einen Luftverschmutzungsfilter irgendwie dran, dass die Leute im Wohngebiet nehmen an, nicht mehr sterben. Solche Sachen. Und auch solche Sachen kannst du freischalten

über diesen Development Tree. Das ist auf dem Papier betrachtet, vielleicht sogar spieldesignmäßig betrachtet, eine gute Idee, weil es hier mehr Flexibilität und mehr Überblick gibt, wie sich deine Stadt gerade entwickelt. Da kannst du natürlich auch neue Optionen für die Müllentsorgung zum Beispiel freischalten, dass du sagen kannst, okay, jetzt will ich halt Recycling-Zentren, die aus Müll-Ruhstoffe machen, die meine Industrie wieder weiterverarbeiten kann, statt einfach eine Müllverbrennungsanlage, die komischerweise auch Leute vergiftet mit ihren Abgasen. So, du hast mehr Kontrolle über diese Entwicklung. Ich bin jemand, der sagt, ja okay, nice, das ist das erste, was ich rausmode, weil ich möchte von Anfang an alle Optionen haben. Ja. Ich will von Anfang an alle Straßen, alle, egal wie breit, ich will Autobahnen bauen können,

ich will Krankenhäuser bauen können, ich will von mir aus eine Straße bauen, die nur aus Krankenhäusern besteht und das Spiel muss mir das ermöglichen, auch wenn es keinerlei Sinn ergibt. Deswegen, das ist vielleicht jetzt auch nur ich persönlich, aber ich will halt die volle Flexibilität von Anfang an alles bauen zu können, was ich möchte und nicht meine Stadt so Schritt für Schritt hoch leveln. Aus einsteiger Perspektive aber gesprochen ist natürlich super sinnvoll. Also wenn jemand neu reinkommt, wirst du halt nicht gleich zugeschüttet

mit Optionen, sondern kriegst halt dann nach und nach in diese Menü Sachen vorgeschlagen, die du freischalten kannst. Vielleicht hilft es dann auch, wenn man neu reinkommt.

Ja, ich kann das schon nachvollziehen. Ich habe ja, ich habe sogar mal den Entwicklern von Anno 1800

eine Mail geschickt, weil ich gesagt habe, ihr wisst ihr, was richtig cool wäre, wenn man irgendwie einen Modus freischalten könnte, wo man einfach von Anfang an alle Gebäude im Katalog hat und von

Anfang an wenigstens alle Blaupausen setzen kann. Also ich finde es cool, wenn ich nicht von Anfang an alle Gebäude bauen kann, aber ich hätte gern für alles von Anfang an die Blaupause, damit ich meine Stadtplanung besser machen kann. Und ich bin völlig cool damit, wenn das nicht von Anfang an da ist, weil die Leute sich dann das Spiel nicht mehr verstehen, sondern wenn man sich das vielleicht freispielt, indem man einmal die Kampagne durch hat oder so. Und da haben Sie zurückgeschrieben, ja, netter Vorschlag, Geraldine, aber nee, nee. Und dann haben Sie ein paar Monate

später etwas anderes gebracht, was zumindest in eine ähnliche Richtung geht. Da haben Sie dann diesen Schönbaumodus gebracht, mit dem allerletzten Update, was Sie gemacht haben. Und das ist nicht

ganz, was ich mir gewünscht habe, aber es war immerhin ein voller Katalog, der dann mechanisch quasi keine Bedeutung mehr hatte, sondern du konntest einfach alle Gebäude mal hinsetzen und ausprobieren, wie sie so nebeneinander aussehen. Es hat überhaupt keinen Spaß gemacht. Es hat wirklich gar keinen Spaß gemacht. Und ich glaube, Sie haben das auch nur gemacht, um es Leuten wie

mir zu zeigen, schau mal, das macht keinen Spaß, wenn man Sachen nicht mehr freischalten muss. Jetzt bin ich beleidigt. Ja, zu Recht. Ja, das wird Colossal Order genauso machen. Ja, wahrscheinlich. Aber ich gehe fest davon. Wenn es den Micha-Modus nennen? Ja, der Micha-Modus. Ja, genau, der Micha

kein Spaßmodus. Genau, wo einfach die Stadt kaputt geht, sofort, egal, was du baust. Ich glaube auch, dass es sofort ne Mod geben wird, die alles freischaltet, wenn es nicht sogar im Spiel selbst schon eine Option gibt, die du einfach anhaken kannst, alles freigeschaltet, weil es halt auch so ne logische Idee ist, gerade für Leute, die schön bauen wollen. Weil ich will ja auch nicht warten, bis ich ein Viertel, was ich gerade liebevoll von Hand designt habe, wieder abreißen muss, weil ich jetzt Krankenhäuser freigeschaltet habe. Nein, ich will das Krankenhaus ja von Anfang an mit einplanen. Und ich denke, das geht noch anderen Leuten so. Also, ich mache mir wenig Sorgen, dass sie das dann irgendwie noch einbauen. Ein Thema, das ich gerne noch anschneiden

würde, und es ist ein großes, ein Wahl, der hier nochmal in unseren Talk schwimmt, ist generell das Thema Realismus. Ich habe vorhin schon gesagt, alles, was sie tun oder vieles, was sie tun,

führt zu einem glaubwürdigeren Stadtbild. Realismus an sich ist natürlich in Spielen nie eins zu eins möglich. Es bildet ja nicht die echte Welt ab, sondern es ist immer noch ein vereinfachtes Modell. Aber das, was man da hat in Cities Calllands 2, ist noch näher eben am echten Leben. Und dazu gehören solche Sachen, wie das es jetzt auf den Karten auch Jahreszeiten gibt, die sich dann auch spielerisch auswirken sollen. Im Winter schneids, das führt dazu, dass Unfälle häufiger werden. Dann musst du Straßenwartungszentren bauen, wo dann kleine Schneepflüge rausfahren und deine Straßen freiräumen, einer der wichtigen Faktoren, auch Straßenwartung, um Unfälle zu vermeiden. Coole Sache hätte ich mir für Cities Calllands 2 auch schon gewünscht. Da waren halt Winterkarten und nicht Winterkarten voneinander getrennt. Also, es war entweder immer Winter oder immer nicht. Und jetzt gibt es tatsächlich diese wechselnden Jahreszeiten, die sich auch darüber hinaus noch auswirken. Also, es ist auch so, im Winter wollen Leute ihre Freizeit nicht im Freien verbringen, weil kalt. Also, gehen sie eher dann in Restaurants und in Sachen, wo sie drinnen sein können, wenn sie im Sommer halt lieber draußen sind. Auch wieder eine interessante, stadtplanerische Herausforderung zu sagen, okay, im Sommer, ja, ich brauche irgendwie Parks für die Leute. Gleichzeitig brauche ich irgendwie Restaurants und solche Sachen für den Winter. Was bedeutet das wieder für die Art und Weise, wie ich meine Stadt baue? Also, sehr, sehr spannend, dass sie das dann noch mit einbeziehen plus der Tag-Nacht-Rhythmus, der jetzt von Anfang an mit drin ist. Man vergisst es gerne, aber selbst das war ein Cities Calllands 1. Ganz am Anfang zum Release nicht drin. War eines der ersten Updates, dass sie gemacht haben, dann und mit After Dark, mit dem DLC zusammen, dass es auch mal Nacht wird in deiner Stadt. Jetzt ist dieser Rhythmus von Anfang an mit drin und selbst der soll sich auswirken. Also, es wird Rush Hours geben in deiner Stadt, wenn halt natürlich ganz besonders viele Leute gleichzeitig in die Arbeit wollen oder wieder weg von der Arbeit. Also, das sind die Dinge, wo ich sage, okay, da finde ich es sehr, sehr cool, dass sie diese Simulationsdiefe erhöhen. Dann gibt es natürlich auch wieder unterschiedliche Erwartungen für unterschiedliche Altersgruppen in deiner Stadt, was die in ihrer Freizeit machen wollen und wo sie hin wollen. Wo ich nicht ganz sicher bin, ob sie diesen Realismus nicht vielleicht zu weit drehen, ist unter anderem beim Punkt Strom. Weil Elektrizität war früher einfach und in SimCity ja auch, okay, ich baue halt ein Kraftwerk, dann baue ich eine Stromleitung in die Stadt und die Stadt hat Strom. Und die Leute sind happy und freuen sich über Strom und alle tanzen im Kreis. Jetzt ist es so, du baust ein Kraftwerk, das übrigens auch viel größer ist jetzt, als die City Skylines 1 Gebäude waren. Die Gebäude sind teilweise wahnsinnig riesig, jetzt in City Skylines 2 nicht mehr. Die Karten dann hoffentlich auch, oder? Weil das war ja ein großer Kritikpunkt. Die Karten werden größer, dazu kommen wir gleich. Auf jeden Fall sehr riesige Gebäude, auch die Kraftwerke. Aber was du bei einem Kraftwerk jetzt erstmal baust, ist eine Überlandleitung, wie man sie auch kennt aus dem echten Leben, diese hohen Strommasten, wo dann der Strom kommt, von da, wo er gemacht wird, keine Ahnung, wo die Elfen und Zwerge ihn bauen. Von dort wird er übertragen zu, auch das musst du dann speziell bauen, Transformator-Stationen und von diesen Transformator-Stationen wird er dann über Stromleitungen, die jetzt in die Straßen

integriert sind, also musst du keine Strommasten mehr ziehen, wird er übertragen in Haushalte und in Geschäfte, damit die halt Strom haben. Und ich denke mir eigentlich, ja, also dann sieht eine Stadt auch realistischer aus und es gibt ja insbesondere YouTuber, die halt schöne Städte bauen wollen, haben schon früher Transformator-Stationen aus dem Modding Workshop, aus dem Steam Workshop

runtergeladen, weil sie gesagt haben, es ist ja eigentlich falsch, dass man ein Kraftwerk direkt mit einem Haus verbindet. Würdest du in der echten Welt nicht machen? Also muss es natürlich Transformator-Stationen geben, City Planner Plays, wer einer davon, ist halt ein echter Stadtplaner, der in City Skylines auf YouTube Städte baut und der immer gesagt, muss ein Transformator hin und ich immer so, ja, wenn ein Transformator sieht halt scheiße aus, ist halt ein grauer Block mit ganz vielen Kabeln und Drähten, die halt zu einer Leitung gehen. Und das bauen sie jetzt aber ein als Standardfeature in City Skylines 2 aus einer nachvollziehbaren Philosophie, wenn sie sagen, okay, es soll realistischer werden, aber ich denke mir dann halt, aber ist das ein spaßiger Aspekt des Städtebaus, dass sich unterschiedliche Leitungstypen berücksichtigen muss. Dazu kommt

noch, dass in Stromleitungen Engpässe entstehen können, die dann auch auf der Karte angezeigt werden. Wenn zu viele Gebäude dran saugen, dann musst du auch noch mit bedenken, dass man alternative

Stromleitungen baut, also dass nicht zu große Teile der Stadt an einem Kabel hängen, sondern dass man halt unterschiedliche Kabel dann dahin verlegt. Auch cool, aber macht es mir Spaß, das auch noch

mit bedenken zu müssen bei allem anderen, was da schon an Simulation drin steht, oder drin steckt. Also, dass sie es einfach in der Hinsicht ein bisschen vielleicht sogar übertreiben, was ihren Realismus angeht. Du wolltest noch zu den großen Karten kommen? Ich kann auch was über Wasser erzählen, weil da gilt dasselbe. Das Gefühl, ich werde hier ignoriert mit den großen Karten. Ja, die Karten sind groß. Ich komme noch dazu, aber auch was für Wasser gilt was Ähnliches,

weil es jetzt auch nicht mehr wie früher den magischen Wasserturm gibt in City Skylines 1, konntest du halt entweder Wasser aus Flüssen saugen, dann wurde auch der Flusspegel niedriger und so, also das war cool. Du konntest aber auch einfach den magischen Wasserturm aufstellen, der Wasserherweih gezaubert hat für deine Stadt. Und auch das geht jetzt nicht mehr. Stattdessen gibt

es Grundwasservorkommen. Und diese Grundwasservorkommen kannst du auch über, wie sag mal, übererntet, überzapfen, über... Leerfischen. So was, genau. Ja, also wenn du zu viel Wasser aus ihnen absaugst, sodass sie sich nicht schnell genug wieder herstellen können durch Niederschläge,

dann trocknen die aus. Und das ist natürlich grundsätzlich eine coole Simulations-Ebene, aber für mich als jemanden, der früher schon auf den Karten von City Skylines 1 unendliche Rohstoffe eingestellt hat, damit um Himmels Willen mein Öl fällt, auf das ich eine schön designte Ölindustrie gebaut habe, nicht einfach austrocknet und ich den ganzen Mist wieder abreißen muss, ein bisschen wie ein Anomit in Kohleminen, die ursprünglich halt komplett sich lehnen sollten, wenn man sie zu lange abgebaut hat. Ich möchte, also das sind halt so Simulationsaspekte,

wo vielleicht viele Leute sagen, hey, geil Grundwasser, wo ich sage, ah, es ist vielleicht eine Kümmerungsebene zu viel, will ich jetzt vielleicht dann am Ende nicht drauf achten müssen. Genauso wie das irgendwie Klärwerke in City Skylines 2 tatsächlich frisch Wasser erzeugen aus Abwasser, komplett realistisch, denke ich, also ich weiß nicht genau, wie ein Klärwerk funktioniert, aber ich denke auch in der echten Welt geht Wasser, also Abwasser ins Klärwerk und kommt also frisch Wasser wieder raus. Ich hoffe, fragt ihr die Kommentare, aber jetzt ist es auf jeden Fall so in City Skylines 2 und das ist halt so ein Ding, ja, es ist realistisch, es ist glaubwürdig, es ist eine coole Funktion für Klärwerke, die halt nicht nur dazu da ist, Abwasser aus der Stadt rauszunehmen, sondern auch neues Wasser reinzubringen, aber will ich wirklich so viel Hirnschmalz aufwenden müssen für die Strom- und Wasserversorgung? Weiß ich nicht. Was glaubst du denn, wie groß die Möglichkeiten da sein werden, dass im Spiel direkt schon einzustellen? Weil pass auf, ich habe noch ein zweites Aufbauspiel, mit dem ich es jetzt vergleichen kann. Planet Zoo für alle Leute, die sich fragen, was ist denn Planet Zoo? Wir haben eine ganz tolle Folge dazu aufgenommen, wo ich ein bisschen Fan-Girle darüber, warum Planet Zoo ein fantastisches Aufbauspiel ist, aber in Planet Zoo zum Beispiel hast du ja ein Menü, wo du von Anfang an Sachen aktivieren und deaktivieren kannst, ohne dass es großen Hethel gibt. Was glaubst du, wie wird das Menü da aussehen, dass man da direkt vielleicht zum Beispiel schon sagen kann, nee, lass mich in eine Höhe mit eurem Grundwasser und ich will alles freischalten von Anfang an? Also ich kenne es noch nicht, aber wenn es nicht in den Menüs ist, ist es sofort gemordet. Also war es zum Beispiel auch die Unfälle auf den Straßen. Ich wette, es wird sofort eine No-Existence-Mod geben für Leute, die halt sagen, ich möchte das nicht. Ich möchte auch nicht, dass Leute sterben und dann davon Leichenwagen abgeholt werden auf den Straßen, weil halt irgendwie ein Unfall war oder sowas. Also das Coole ist ja, dass sie Modding wieder ermöglichen. Sie sagen zwar nicht, man wird nicht einfach Dinge aus Cities Call 1 1 nehmen können, Mods nehmen können und dann funktionieren sie auch für den zweiten Teil. Das muss natürlich angepasst werden. Ist aber grundsätzlich die same Engine, also Unity. Und wenn ich anschau, wie viel Cities Call 1 1 gemordet wurde, das ist ja quasi nicht mehr vergleichbar mit dem, was es als Grundspiel ist. Ich glaube, dass wird reingemordet werden. Vielleicht bauen sie es nach und nach sogar als Optionen ein für die Leute, die auf Konsole spielen. Darf man ja nicht vergessen, da gibt es natürlich kein Modding in dem Sinne, aber auch da gibt es vielleicht Leute, die Unfälle abschalten wollen oder weniger werdendes Grundwasser. Würde ich auch kein für sie echte Welt abschalten können eigentlich, wenn ich ehrlich bin. Also ich denke, es wird eine gewisse Optionalität hoffentlich geben. Katastrophen zum Beispiel. Es muss einen Katastrophen-Button geben, dass sie ausschaltbar sind. Ja klar. Also wenn es kein DLC ist, dann... Ja, also sie können nicht katastrophenverpflichtend machen. Wie gemeint wird das denn? Also sie sagen ja, schade, er bäme alles weg. Ja, in 1800 kann man nur die Katastrophenmusik ausschalten. Weil viele Leute so derben nervt. Wirklich? Ja, weil immer wenn es irgendwie brennt oder so, dann läuft diese eine Musik, sie haben auch nur die eine, wenn es brennt oder wenn Leute in Streik gehen, dann haben sie auch diese eine Musik, wenn immer Streik ist. Und das sind zwei unglaublich nervige Penetrantelieder. Und wenn du gerade einfach nur bauen willst und du weißt, die Feuerwehr löscht das eh,

ich muss mich darum nicht aktiv kümmern, aber die ganze Zeit läuft immer, dann ist man super genervt und deswegen kannst du im Menü die Musik ausschalten, aber das ist auch schon alles. Okay, ja, ist aber cool. Ja. Na, wer vielleicht auch gut für, ne, weiß ich nicht, für jedes Spiel eigentlich, ja, einfach Musik ausschalten. Ich wollte dich noch was anderes fragen, erforderlich schon. Ja. Ne, das habe ich jetzt aufgegeben. Ich wollte dich noch was anderes fragen, weil du vorhin schon immer wieder Stadtbild gesagt hast und gesagt hast, es wird europäisch und amerikanisch geben zu beginnen. Das war ja einer der größten Wünsche für Cities Galants 2, dass es noch mehr Stadtbilder geben wird, auch nativ vielleicht. Also das ist zum Beispiel auch Japanische Großstädte geben wird, Indische und so weiter und so fort, weil die ja auch eben einen sehr distinct Look haben. Hast du schon eine Vorahnung, ob das vielleicht diesmal als DLC auch kommen würde oder ob das weiterhin was aus der Modding-Community bleiben wird? Das wäre eine Steilvorlage für DLCs. Es gab auch schon jetzt offizielle DLCs mit Mod Assets, also mit von Mod Autorinnen und Autoren hergestellten Gebäuden, die sie dann als offizielles Content Creator Pack verkauft haben mit zum Beispiel japanischen Gebäuden. Ja. Also das gab es schon und ich glaube wirklich diese Gebäudesdiele wird auf jeden Fall auch ein DLC-Thema sein. Also das kann ich mir gar nicht anders vorstellen. Ja, wär mal cool. Also weil vorher war es ja hauptsächlich ein Modding-Dink. Ja, genau. Also es gibt ja auch das Africa Cities of Africa, hieß es glaube ich, das Content Creator Pack, wo dann auch afrikanische Unique Buildings drin waren, der halt so ein Kongresszentrum und sowas gab irgendwie so ein komisches Museum, was geformter wie ein Käfer, wo ich mir denke, wer baut denn. Also das ist immer so, da finde ich auch, das war immer so diese dünne Linie zwischen wann sieht eine Stadt gut aus und wann ist es zu komikmäßig. Und die hat City Skylines 1 manchmal echt gerissen. Einerseits mit den Werbetafeln in den Städten, wenn dann irgendwie so ein rotierender Donut oder irgendwie ein Eichhörnchen als Werbefigur auf den Dächern standen bei Büros oder sowas. Unser Büro hat ja auch keinen riesigen Game-Star-Talk-Stern auf dem Dach oder sowas. Noch nicht. Noch nicht, richtig. Und halt wenn man dann solche Gebäude gesehen hat, wie ein OK-Museum, Naturkundemuseum, was geformt ist wie ein riesiger Käfer. Also würde niemand so bauen, würde ich denken. Ich schon. OK. Ja, gut, auch wieder fair. Aber City Skylines 2 hat, was so diesen ganzen Stil angeht, auch da wieder realistischeren Look. Also es gibt nicht mehr so Dinge, die komplett drüber sind oder auch die Farbgebung ist ja jetzt gedeckter, was ich persönlich auch wieder gut finde, weil ich eh schon immer Farbkorrektur-Mods benutzt habe, weil nicht schon immer. Ich habe sie irgendwann ausprobiert und gesagt, brauche ich nicht. Dann habe ich das eingeschaltet und gedacht, kann ich nie wieder ohne, weil es halt einfach nicht mehr so bunt aussieht in den Führungszeichen wie vorher. Plus, dass man die ganzen Anzeigen zu City Skylines 1

abgeschaltet hat, einfach, weil es ultra dumm aussieht, wenn in der Altstadt selbst an dem Geschäftsgebäude fünf Neon-Dinger dran sind. Das ist ausser die Cyberpunk. Also ja, da gab es vieles, was komisch war. Ich habe noch eine ganz neue Frage für dich. Wie groß sind eigentlich die Karten? Oh, das ist gut, dass du fragst. Da wollte ich noch dazukommen. Die Karten sind, also man muss

dann ein bisschen differenzieren. Es gibt erst mal mehr Geländekacheln, die man jetzt freischalten kann, aber die Kacheln an sich sind kleiner als in City Skylines 1. In City Skylines 1 Vanilla konntest du neun Kacheln freischalten und hattest dann eine Fläche von 36 Quadratkilometern, auf den du bauen konntest. Jetzt kannst du 441 Geländekacheln freischalten und hast dann eine Fläche von 159 Quadratkilometern. Also nicht ganz, aber fast das Fünffache von dem, was man standardmäßig

in City Skylines 1 bauen konnte. Jetzt gab es auch für City Skylines 1 natürlich auch Mods, mit denen du

auf diesen Karten bis zu 81 Kacheln freischalten konntest. Es waren dann über 300 Quadratkilometer,

also für Verrückte wie mich gab es schon in City Skylines 1 die Möglichkeit, zumindest flächenmäßig riesige Städte zu bauen. Kann natürlich sein, dass mit Mods auch in City Skylines 2 das ganze noch viel größer sein kann, weil die Karten halt über diese Geländekacheln hinaus ja noch Randbereiche haben, die man dann vielleicht freischalten und bebauen kann über Modding. Das Interessantere ist glaube ich weg von der reinen Fläche, weil ich baue lieber kleine Städte dafür halt super intensiv einfach, was Details angeht. Das Interessantere ist, dass sie das Bevölkeringlimit lockern, weil es gab für City Skylines 1 ein Agent Limit und Agent heißt einfach alles, was sich in dieser Welt bewegt, also im wesentlichen Bewohnerinnen und Bewohner, Autos, solche Sachen waren limitiert. Da gab es feste Zahlen, was Tauben, eventuell Wildfische, Katzen, solche Sachen. Da gab es feste Limits in der Engine und sie sagen jetzt, dieses Limit ist aufgehoben, jener Hardware. Also wenn man das natürlich irgendwie auf einer, sage ich mal, weniger kräftigen Konsole spielt, irgendwie der Xbox One S oder sowas. Wie heißt das Ding? Xbox Series S. Ja. Also die kleine Xbox, dann wird natürlich irgendeine Art von Limit drin sein, weil die Hardware halt einfach nicht unendlich viel packt. Aber wenn du jetzt theoretisch einen nach oben offenen High-End-Gaming-PC hast, kannst du halt einfach auch Städte mit viel mehr Bevölkerung

bauen. Und auch das ist eine coole Sache. Auch das konnte man früher bis zu einem gewissen Grad modden,

aber nicht zu sehr. Also es gab früher zum Beispiel schon eine Mod, die ist Realistic Population für Cities Call 1, die ich auch benutzt habe, wo einfach das Fassungsvermögen von einem Wohngebäude auch größer war, sodass deine Bevölkerung einfach größer wurden. Aber du bist halt trotzdem irgendwann an dieses Hard Limit gestoßen. Das heißt, bei einer Million Leute hat die Stadt so langsam gesagt, okay, Kumpel, mach mal langsam. Leute, die das die größere Städte gebaut haben auf

YouTube hatten dann auch irgendwann irgendwie keine Autos mehr auf den Straßen, weil einfach dieses

Limit erreicht war. Also das Spiel konnte halt einfach irgendwann nichts mehr spawnen. Und das soll jetzt einfach gelockert sein. Und was auch wieder cool ist, also wenn ich ein wirklich potente System habe und ich sage, okay, es wäre kein Problem, halt so viel drauf zu simulieren,

dann mach es, ja, dann machen wir eine große Stadt. Was jetzt natürlich dann die offene Frage wiederum ist, was heißt das für die Performance? Also klar, sie sagen irgendwie empfohlen, sind 16 Gigabyte RAM und 16 Gigabyte, das klingt wie, weiß ich nicht, das klingt nicht viel auf jeden Fall. Also gerade wenn man sich anguckt, wie sie die Verkehrskai jetzt komplexer gemacht haben, wie sie die Simulation komplexer gemacht haben, mit den Altersgruppen, mit den unterschiedlichen Vorlieben, mit sogar einzelnen Autofahrern, die ein anderes Risikoverhalten haben.

Plus die Einsatzkräfte, das wäre nochmal eine Stunde eigener Podcast drüber zu reden, was man jetzt mit Feuerwehrenpolizei machen kann. Du kannst die, also nicht nur, dass sie ein anderes Fahrverhalten haben, dass sie halt versuchen, irgendwie natürlich möglichst schnell zu ihrem Einsatzort zu kommen, sondern du kannst sie auch, was früher auch nur mit Mobs möglich war, an bestimmte Distrikte binden. Sagen kann es, okay, die Feuerwehr drüben in Rübenhausen löscht auch wirklich nur Brände in Rübenhausen und fährt nicht von Rübenhausen nach hinten, Strandstadthausen, um dort einen Brand zu löschen, einmal quer über die Karte. Das System soll jetzt

generell eh intelligenter werden, dass es sagt, okay, wenn ein Feuerwehrauto schon unterwegs ist, um einen Brand zu löschen. Und direkt neben dem Gebäude, das gerade gebrannt hat, bricht ein zweiter Brand aus, was nicht unwahrscheinlich ist, weil sich Feuer ausbreitet, dann wird kein zweites Feuerwehrauto losgeschickt, sondern das erste, was eh schon dort ist, löscht auch noch das zweite brennende Gebäude. Was vollkommen logisch ist, aber in CT Scalans 1 war es nicht so. Da ist ein Feuerwehrauto zu einem brennenden Gebäude gefahren, hat es gelöscht und ist nach Hause gefahren, dann selbst zentrum herum alles andere gebrannt hat, weil dann so eine Story ist. Arbeitszeit vorbei, ja, ich habe einen hier auf dem Zettel steht, ein Gebäude löschen, habe ich gemacht, ich sehe es nicht ein, musste Neues hinfahren. So, und jetzt soll die Engine auch gucken, sind Einsatzfahrzeuge schon im Feld sozusagen, was ist näher dran? Auch bei Polizeivagen, wenn irgendwo ein Verbrechen stattfindet auf der Karte, ein Polizeivagen patrouilliert gerade, kann er seine Patrouille unterbrechen und auf dieses Verbrechen reagieren, früher wäre halt

dran vorbeigefahren, es wäre ein neuer Polizeivagen losgefahren, an der Polizeistation zehn Kilometer

entfernt. So würde ich mal gerne in der echten Stadt leben. Hey, da drüben wird jemand überfallen, aber hey, wir sind auf Patrouille, ne tut mir leid, aber wir funkten die Zentrale an, dann kommt jemand, haltet durch. Da wundert man sich, dass Batman immer eingreifen muss, in das die Einstellung der Polizei heutzutage ist. Oh, nee, da bin ich auch gar nicht für verantwortlich.

Also mir wurde gesagt, ich muss mich um diesen einen Einbruch hier kümmern, ich habe jetzt Mittagspause.

Ja, so sind sie, gewesen früher. So, und jetzt selbst da finden jetzt halt neue Berechnungen statt und eine Simulation, die sich auch schneller updated. Und das ist ja auch derselbe, wie wenn ein Auto

wendet, weil es zu lange an einem Unfall warten muss. Autos sollen beim Fahren reagieren auf Veränderungen der Strecke. Also wenn sie feststellen, hey, ich bin gerade losgefahren, aber auf der Strecke, die ich nehmen wollte, ist jetzt ein Stau. Da komme ich nicht durch, der Verkehrsfluss existiert nicht mehr. Selbst dann sollen sie alternative Routen suchen. Wie auch du auf Navi

tun würdest, wenn du siehst, oh Scheiße, die A8 ist dicht, fahre ich mal lieber dahinten über die Landstraße selbst, wenn es halt irgendwie nur Tempo 30 ist, aber ist immer noch besser als im Stau zu stehen. Auch das soll jetzt passieren. Und all diese Berechnungen, das kostet ja Prozessorleistung.

Und sie sagen, ja, das wird sich aber nicht auf die Performance auswirken, weil sie es hingekriegt haben, dass das alles sogar noch effizienter läuft, als in CitySkull 1, wo es viel simpler war. Aber stimmt es? Weiß man nicht. Also das sind solche Sachen, wo man auch auf den

Release einfach warten muss, wie performant ist es auch dann auf schwächeren Systemen, wie performant ist es auf den Konsolen, gerade wenn all diese Berechnungen stattfinden oder gehen sie am

Ende doch den leichteren Weg und machen Abkürzungen rein in ihre Berechnungen, dass sie sagen, okay,

das gab es früher schon in CitySkull 1, wenn ein Lieferwagen länger als fünf Minuten im Stau gestanden hat, verpufft er halt einfach und spornet neu und sucht sich eine neue Route. Was blöd wäre?

Konnte man früher schon raus modden, es gab auch den Hard Mode schon für CitySkull 1 als Standard-Mod,

also quasi Standard-Einstellung im Spiel, wo das nicht mehr passiert ist, also wo du wirklich dann sagen konntest, Stau heißt Stau, du bleibst da stehen, es wird hier nichts despornen, mag sein, dass sie jetzt halt um die Simulation zu vereinfachen, manchmal halt doch Sachen teleportieren, Sachen irgendwie sich auflösen lassen. Auch das wird eine der ersten Sachen sein, die ich nachschauen werde in CitySkull 2, teleportieren Leute auch manchmal. Ist jemand jetzt gerade in der Arbeit und weil die Simulation aber eh gerade so viel zu tun hat, ist der irgendwie eine Sekunde später schon bei sich in der Badewanne daheim, aber der Weg dazwischen war nicht da, weil die Simulation halt abkürzungen suchen muss, damit sie nicht durchbrennt.

Wäre schade, also ich hoffe, dass sie es halt so hinkriegen, dass wirklich jeder Agent, jede Figur, jedes Auto in dieser Stadt wirklich durchsimuliert ist. Also du willst sie auch leiden, sehen du willst nicht, dass sie je nach Hause in die Badewanne können? Ja, weil das Leid ist ja genau meine Herausforderung. Das ist ja auch das. Ich habe CitySkull 1 oft gespielt mit unendlich Geld. Weil ich gesagt habe, es ist mir eigentlich grundsätzlich, na ja, nicht egal, ob meine Stadt profitabel ist, aber weil ich eh so viele gemordete Gebäude drin habe, die eh nicht balanciert sind, will ich nicht darauf achten müssen, ob mein Stadtbudget ihr ausgeglichen ist.

Plus viele Leute, die halt viel Erfahrung haben mit CitySkull 1, haben immer gesagt, okay, Geld zu verdienen ist überhaupt kein Problem, wenn man die richtigen Sachen macht.

Dann baust du halt ein paar Industrien, das gab ja diesen Industry-Style-C mit irgendwie Ölindustrie und Bergbau und sowas. Wenn du das richtig aufgebaut hast, hast du so viel Geld verdient, dass du nie wieder Sorgen hattest, habe ich eh gedacht, okay, Ravica, kein Bock, schalte ich Geld einfach aus, aber ich möchte trotzdem, dass meine Stadt funktioniert. Also dass da Verkehr fließt, dass die Kreuzungen, die ich baue halt nicht, die Leute wahnsinnig machen, weil sie halt einfach nicht über die Ampel kommen, weil so viel Kreuzverkehr und sonst was ist. Ich möchte trotzdem, dass es halt läuft. Und deswegen nie. Also ich möchte ja gerade die Qual verhindern, aber damit ich sie verhindern kann, muss ich sie ja erst mal sehen und sie muss erst mal entstehen. Ja, das ergibt Sinn. Michael, ich stopp dich jetzt. Ich meine, du kannst, ich kann dir noch mal,

pass auf, ich geb dir noch mal 20 Sekunden, indem du noch mal alles Wichtige raushaust, was dir noch total auf dem Herzen brennt gerade.

Oh mein Gott, ich bin so glücklich. Also ich finde, es gibt auch Kritik und es gibt auch Dinge, wo ich sage, okay, muss man erst mal sehen, aber ich finde, sie entwickeln dieses Spiel in genau die richtige Richtung. Also ich habe überhaupt keine Bedenken im Oktober, wenn es rauskommt, zu sagen, ich wechsele jetzt von City Skylines 1, obwohl ich eine tolle Stadt darin habe, obwohl ich eine Million Mods und Assets da drin habe, zu City Skylines 2, einfach weil sie so viele neue Sachen einbauen, die das Spielgefühl ändern und die das wirklich zu einer neuen Herausforderung und zu einer neuen Art die Bilder machen mit dieser Simulations-Tiefe, die drinsteckt. Also ich freue mich da richtig drauf. Ein Feature, was ich noch erwähnen möchte, weil es bisher noch nicht zur Sprache kam, ist, dass angrenzende Städte jetzt eine größere Rolle spielen. Du kannst jetzt zum Beispiel auch Strom importieren und exportieren, weil auch der Stromverbrauch

abhängt von den Jahreszeiten zum Beispiel. Also wenn es wirklich sehr heiß ist im Sommer, schalten alle Leute ihre Klimaanlage ein und verbrauchen mehr Strom. Und wenn es sehr kalt ist, schalten sie ihre Heizungen ein und verbrauchen mehr Strom, sodass auch dein Stromverbrauch

im Jahresrhythmus so schwankt. Und wenn deine Kraftwerke das nicht hinkriegen, kannst du halt Strom importieren. Wenn du zu viel Strom erzeugst, kannst du ihn exportieren. Wenn du Leute hast, die verbrechen begehen und ins Gefängnis sollen, ich höre jetzt einfach nicht aufzureden, wo übrigens

auch unterschieden wird jetzt zwischen Arrestzellen, die nur kurzfristig sind und Gefängnissen, wo die

Leute halt längere Strafen verbüßen im Spiel, also auch wieder so ein Simulationsding, wo du denkst,

nicht notwendig, aber spannend. Wenn Leute eine Gefängnisstrafe kriegen und du hast aber kein Gefängnis, werden die in Gefängnisse in anderen Städten transportiert und kommen dann auch wieder,

wenn sie ihre Strafe verbüßt haben, sozusagen als geläuterte Bürger. Und wenn du keine Universitäten baust in deiner Stadt, du aber junge Leute hast, die gerne Universitäten besuchen wollen würden, gehen die vielleicht auch in der andere Stadt, besuchen da die Uni, dann kann es aber passieren, dass sie es da so schön finden, dass sie dort bleiben und nicht wieder zurückkommen. Oder sie kommen wieder zurück und hast mehr gebildete Leute, ohne eine Uni

investieren zu müssen. Also auch dieses Zusammenspiel deiner Stadt mit anderen Städten außerhalb der Karte, die sieht man natürlich nicht, aber sie sind halt Teil jetzt auch dieser Simulation noch mehr als früher, da konnte man zwar Güter und Rohstoffe importieren, exportieren, aber zwar nicht völlig egal, was man da irgendwie ... also man hatte ja kein Umland in dem Sinne, was irgendwie

interessant war. Also selbst das bauen sie jetzt aus. Und es sind einfach so viele Dinge, wo ich sage, ich habe eine große Vorfreude drauf, einfach das auszuprobieren, damit rumzuprobieren,

zu gucken, was macht es? Vielleicht wird es am Anfang noch nicht alles funktionieren, vielleicht wird es hier und da Bugs geben, aber es ist es ist so neu genug, dass es auf jeden Fall

diese zwei rechtfertigt und ich sehe kein Hindernis, da die nächsten 1000 Stunden rein zu ballern. So, das waren genau 20 Sekunden, das war wirklich enorm gut abgeschätzt von dir.

Ja oder? Ja. Nein, das ist sehr schön. Ich habe es tatsächlich sehr genossen, danke, dass wir das heute gemacht haben. Ich mag es ja immer gern, Leuten bei ihrer Leidenschaft zuzuhören und wenn du nicht Leidenschaft dafür hast, dann meine Güte weiß ich nicht, was Leidenschaft ist. Ich sehe mich da eigentlich eher als nüchternen Bürokraten, was das angeht. Achso. Ja. Ich mach so Häkchen dran einfach, ich sehe mir die Entwickler-Tagebücher an und denke mir,

okay, effizienter Berechnung auf Merkern, CPUs, Parken als Feature, Straßenwartung jetzt sinnvoll und da muss ich mir ein graues Sandwich und Esses, emotionslos. Ja, ihr habt mich ja noch nicht erlebt, wenn er wirklich leidenschaftlich ist. Ja, Homeworld wird dann echt eine andere Nummer,

das wird dann richtig, da werde ich richtig durchdrehen. Es war sehr schön. Ich habe vor allem jetzt eine Sache, die ich im Kopf habe, die wir unbedingt machen müssen, die wir schon ein paar Mal angedeutet haben, die wir sogar auf unserem YouTube-Kanal schon mal als Umfrage gemacht haben.

Ich möchte unbedingt diese Videos mit ihr machen, wo wir uns gegenseitig unsere Aufbau-Spielstände

zeigen. Ja. Also wo du mir eine Führung gibst durch Deine City Skyline statt und mir erzählst, was da alles die Story ist, wo ich dir eine Führung gebe durch Anno1800 durch meine Stadt und durch Planet Zoo und was uns noch nicht alles einfällt. Das muss ich haben. Ihr hattet jetzt, wenn ihr uns als Video konsumiert habt, nämlich auf unserem YouTube-Kanal Gamestad Talk, wahrscheinlich schon einen kleinen Vorgeschmack davon bekommen, dann habt ihr nämlich zumindest

Teile von Michals Stadt gesehen, zwar noch nicht narriert, narrated, erzielt, unterlegt, mit Stimme. Richtig. Aber ich habe schon mal einen kleinen Vorgeschmack bekommen. Schreibt uns gerne

noch mal in die Kommentare, ob ihr Bock darauf habt, aber ich glaube unsere Umfrage war da ziemlich

eindeutig. Außerdem habe ich Bock darauf und alles andere ist sowieso egal. Ich möchte das, ich möchte, dass du mir eine Stadtführung gibst. So, damit verabschieden wir uns heute. Vielen vielen Dank, dass ihr uns zugehört habt. Ich habe nebenbei ein Audiobuch gehört, während du erzählt hast, tatsächlich. Ich erkläre dann hinterher noch mal das mit der Kartengröße. Gerne, gerne. Ich habe gar nicht genug zugehört. Ich brauche jedenfalls noch mehr Infos. Wir können gerne, ich habe nämlich auch gar keine Abmoderation vorbereitet. Das heißt, was wir jetzt machen, ich moderiere so halb ab und dann machen wir so ein Fade-out, in dem du einfach noch mal Sachen erzielst und wir werden langsam immer leiser, so wie früher Songs in den frühen 2000ern waren, als Songs noch keinen Ende hatten. Das heißt, ich bedanke mich schon mal bei euch. Wir freuen uns über Kommentare, wir freuen uns über Abos, wir freuen uns, wenn ihr uns jetzt Podcast hört, wir freuen uns, wenn ihr uns als Video auf Gamestatalk schaut. Wir freuen uns generell, dass ihr da seid. Micha. Es gibt jetzt noch ganz viel mehr neue Gebäudetypen. Unter anderem ein Verwaltungsgebäude wird es jetzt geben. Also Rathäuser und so was haben jetzt auch Funktionen. Es gibt ein Sozialamt jetzt auch für Wohlfahrt, für ärmere Familien oder Leute halt mit wenig Geld und das wird auch wiederum Auswirkungen haben. Kommunikation wird

[Transcript] GameStar Podcast / Cities: Skylines 2 wird das Spiel des Jahres (für Micha)

simuliert als neues Bedürfnis, du musst Sendemasten aufstellen für Internet, auch mit einer gewissen Bandbreite dann, die sie haben. Plus es gibt Höhenbegrenzungen für Häuser im Lande- und Startbereich des Flughafens. Automatische Höhenbegrenzungen von der Simulation. Absoluter Wahnsinn.
So viel tolle Sachen drin.