

Neulich meldete sich mein Lieblingskollege Martin Deppe bei mir und sagte, Micha, wir müssen dringend reden über die Wertung von Cities Skylines 2 und da schrillten bei mir alle Alarmglocken.

Denn Martin kommt aus Westfalen und wie wir alle wissen, sind Westfalen und so was wie die Ents aus Herr der Ringe, nur ein paar Mal pro Zeitalter kommen, diese besonderen Wesen zusammen umzureden und auch wirklich nur dann, wenn es wichtig ist.

Und ja, auch diesmal ist es leider wichtig.

Cities Skylines 2 ist nicht das Spiel geworden, das wir uns erhofft hatten, ist es für Martin und mich sogar eine Enttäuschung.

Darüber sprechen wir jetzt natürlich mit Martin, den ich in dieser Folge erneut zu einem Endting oder Westfalen-Ting überreden konnte.

Hallo Martin oder sollte ich sagen, there's no sinking, this boat glender.

Ja, hallo erst mal.

Ja, guß dich.

Ja, hallo.

Ja, sehr bestfälsch geantwortet, ich habe gedacht, ich gehe dir direkt auf den Zeiger mit so einem Radiomoderationsspruch aus Cities Skylines 2, weil die so nervig sind.

Ich kann antworten mit We are gonna need a better boat, um den weißen Heid zu zitieren.

Ja, die Wertung und das Ruckel und das Spiel und die böse Welt.

Wir werden gleich intensiver darüber sprechen, vorher musst du mir sagen, wie sehr dir das Radio auf die Nerven gegangen ist, weil du Cities Skylines 2 ja auch sehr lange spielt hast für den Test auf der Skala von 1 Gamestar-Podcast bis 10 Presslufthammer und Babykreischen gleichzeitig.

Mit Laubsaugern noch dazu, 11.

Ja, Sonntag morgens.

Sonntag morgens, der Laubsauger, der hatte sich früher immer nach der Trunkstellennachtschicht geweckt, genau, beziehungsweise nicht ins Einschlafen lassen.

So kam ich mir vor.

Nein, Radiomoderation ist überbemüht, witzig und klappt halt leider überhaupt nicht.

Wenn ich das so mit einem GTA-Vergleiche, ist das wirklich nicht ganz auszuhalten, sag ich mal.

Beim ersten Mal noch ganz lustig, beim zweiten Mal okay und beim dritten Mal will man es eigentlich ausschalten, aber wenn man es ausschaltet, ist die Musik weg, das ist das lustige.

Man kann das Radio nur ganz ausmachen.

Und ich habe in meinem Test-Rail noch geschrieben, hey, wenn ich die Sprüche nerven, schalte sie einfach ab und genießt die Musik.

Aber wir haben gerade gemerkt, es geht gar nicht.

Also man kann es nur ganz an oder aus, das ist halt sehr konsequent mitgedacht.

Ja, es gibt ja extra in dem Radiomanus so einen kleinen Ads-Punkt, wo man irgendwie Anzeigen im Radio halt abschalten kann, Werbespots, aber es bleibt trotzdem drin, die Moderationen sind trotzdem drin.

Vielleicht auch noch ein Bug, man weiß es nicht, eher eines der kleineren Probleme, würde ich jetzt mal sagen.

Ja, eher lustiges.

Ja, genau.

## [Transcript] GameStar Podcast / Ist Cities: Skylines 2 die Enttäuschung des Jahres?

Darüber können wir noch lachen.

Wie ihr sicherlich wisst, könnte ich ganze Podcasts alleine füllen über City Skylines und das habe ich auch schon mal gemacht.

Das will ich in diesem Fall aber gar nicht, weil Martin und ich uns sehr gut ergänzen.

Ich bin eher so der Fan dieses meditativen Entspannten vor sich hinbauen, wie ich es in einem City Skylines mache.

Martin ist ein Riesenfan von so tüfteligen Aufbauspielen wie nem Anno, deshalb ergänzen sich unsere Vorlieben ganz gut und das macht diesem Podcast hoffentlich für euch zu Hause noch informativer.

Denn gemeinsam sind wir am stärksten und das ist ein Stichwort für noch einen kurzen Werbespot.

Warum Spider-Man, wenn es auch Spider-Man gibt?

Okay, der Unterschied war jetzt vielleicht kaum zu hören, aber er ist entscheidend.

Be Greater Together heißt nämlich das Motto für Marvel Spider-Man 2 das nächste Highlight dieser an Highlights nicht gerade armen Spielereihe.

Und darin gibt es dieses Mal gleich zwei spielbare Spider-Man, Peter Parker und Miles Morales, zwischen denen ihr nahtlos wechseln könnt, um das jetzt noch größere und lebendigere New York der Marvel-Welt zu durchschwingen.

Dabei entdeckt ihr nicht nur neue Gameplay-Features, sondern auch neue Viertel, Queen, Brooklyn und Achtung, das ist für dich Coney Island.

Ja, der Vergnügungspark, Vergnügungsparks in Spielen sind immer gut, vor allem, wenn man da sogar wirklich Achterbahn fahren kann, auch wenn es da natürlich nicht lange friedlich bleibt.

Ja, natürlich nicht.

In New York wimmelt sehr vor bekannten Marvel-Super-Schurken dem Jäger Craven, dem unberechenbaren

Lizard und vielen anderen.

Die größte Herausforderung für Peter und Miles ist aber der Symbiont, die neue Version von Venom, die alles bedroht, was sie sich aufgebaut haben.

Sie müssen ihr Leben, ihre Beziehung und sogar ihre Freundschaft aufs Spiel setzen, um New York zu retten.

Ja, das Ganze natürlich auf der PlayStation 5, die halt einfach eine Super-Konsole ist, weil Sony genau die Spiele macht, die ich liebe.

So richtige Singleplayer-Blockbuster.

Ich meine nix gegen Multiplayer, aber Horizon, God of War, Ratchet und Clank und jetzt Marvel's Spider-Man 2, das sind Leuchttürme dafür, was heutzutage technisch und spielerisch möglich ist.

Nachdem es vor ein paar Jahren ja noch hieß, der Singleplayer sei tot und so was.

Nee, genau dafür gibt es doch weltklasse Studios wie Insomniac.

Und ihr könnt Marvel's Spider-Man 2 ab sofort kaufen und euch direkt in die Action schwingen.

Mehr Infos findet ihr auf PlayStation.com und in den Show-Notes.

So Martin, dann lass uns doch gleich mal in die Vollen gehen und über nicht das einzige, aber das größte Problem von City Skylines 2 sprechen, die Performance.

Solche Performance.

Exakt.

Ja, genau.

Also, wie hast du es beim Test erlebt?

Du hast ja auch schon länger gespielt als ich, ich bin ja dann erst später dazugestoßen, als du mich angeschrieben hattest, um über die Wertung zu sprechen, wie lief das?

Wir haben mir das Sonderhft schon relativ früh angefangen mit einer relativ frühen Version und die war, man glaubt es, kaum noch schlimmer.

Das ist aber normal, also dass du eine frühe Version hast, die einfach noch nicht optimiert ist, ist völlig okay, also die war spielbar und alles.

Was ganz schlimm war, war halt Nachts.

Also diese ganzen Effekte, die man jetzt schön sieht, also mit Ampeln und Verkehrs mit Scheinwerfern

und Werbetafeln und so weiter, das ging gar nicht, also das sah nachts wirklich guselig aus, wir haben das leicht deaktiviert.

Framerate war aber schlecht, wir haben aber relativ schnell hintereinander zwei dicke Updates bekommen und das war jedes Mal ein Sprung nach oben.

Also wenn ich das jetzt hochrechne, wenn jetzt noch sechs Stück davon kommen, sind wir in einem guten Bereich.

Nein, meine ich jetzt ernsthaft, sonst hätten wir da ja schon Alarm geschlagen, aber das ist für eine Entwicklung völlig normal, dass es diese Sprünge gibt und wir hatten da halt auch schon so Hüllenmaschinen dabei, also der André Baumgartner hat einen Rechner, der ist glaube ich von der NASA, wird da ab und zu ausgeliehen, also der Rechner nicht der André und der hatte jetzt auch nicht die allerbesten Framerate, sagen wir es mal so.

Also man kann es auch nicht an dem System festmachen und es ist lustigerweise bei manchen von uns die GPU, die sich tottrödelt und die CPU sagt, machen wir mal langsam und umgekehrt.

Also das habe ich in meinen 27 oder 28 Jahren jetzt auch noch nicht erlebt, dass wirklich das nicht fest fixbar ist, also fest machbar an einem System oder wir haben also auch Prozessoren mit Zichtkernen, wo dann nur vier Kerne rödeln und die anderen drehen Däumchen, also das ist irgendwie total komisch.

Also vieles ist auch nicht reproduzierbar, das ist...

Ja, es ist einfach durch die Bank schlecht optimiert, Paradox hat ja selber schon gesagt, es gab jetzt auch viele Dinge, die sie gar nicht erwartet hätten oder die auch für sie unerwartet waren, was da Rucler und irgendwie Performance Probleme angeht, sie haben ja auch die Systemanforderungen kurz vor Release nochmal erhöht, wo sie ja auch schon zugegeben haben, hey wir schaffen unsere Performance-Ziele nicht, aber auch da, wenn ich mir jetzt die Maximalanforderungen angucke, dann ist es ein AMD Ryzen 7 5800X mit 16 Gigabyte RAM und a GeForce 3080, ich habe hier exakt diesen Prozessor, den Ryzen 7 5800X, 32 Gigabyte RAM, also das Doppelte beim Speicher und nur eine GeForce 3070 und in UHD, also 3840 mal 2160, brauche ich dieses Spiel gar nicht starten.

Das sind so 11 bis 13 Frames, ja könnte man sagen, es ist noch spielbar, aber es ist natürlich kein Genuss das dann so zu spielen.

In 1080p, auch gerade wenn ich die Kantenglättung bis hin runter stelle, geht es, dann habe ich so 20 bis 30 Frames in der Stadt und außerhalb der Stadt auch mehr, also mal 40 oder 50, aber es wird natürlich auch nicht besser, wenn die Stadt größer wird.

Ja, ja, ja, das kommt dazu.

## [Transcript] GameStar Podcast / Ist Cities: Skylines 2 die Enttäuschung des Jahres?

Es ist ja teilweise schon langsam, wenn du anfängst, du hast eine leere Karte, wo noch ein Bewohner vielleicht rumzuppelt, ja und da geht es schon runter und ich habe Videos gesehen auch, wir haben es schon auch mal ausprobiert, du stellst dich von der Wand und die Frame Rate

ist trotzdem irgendwo, aber dann ist es halt die Simulation, die läuft, aber die kann sich jetzt auch nicht tottrödeln bei 20 Einwohnern, also das ist, also irgendwas irgendwo ist da völlig, völlig der Wurm drin und ich kann es echt nicht nachvollziehen.

Ja, Sie versprechen ja Besserung, also Sie lassen es zumindest nicht alleine, Paradox beziehungsweise Quadro Castle Order sagt, es wird mehrere kleinere Patches geben, wahrscheinlich auch einen großen, der dann nochmal richtig reingreift.

Ja, also das ist realistisch, ja klar.

Also ich denke, es kommt jetzt nicht der eine Schlag und dann sind 20 Frames mehr, sondern das wird immer so sukzessive gehen, das ist realistisch die Einschätzung.

Ich denke vielleicht in drei Monaten lachen wir drüber, er lachen eher nicht, aber erinnern uns grummelt daran und dann ist es besser.

Nein, es ist ja keine Vollkatastrophe, Gottes Willen, also das sagt ja keiner, aber es ist halt unfertig und Sie hätten es verschieben müssen oder in Early Access geben müssen.

Genau.

Und so sehr auch viele sagen, ja das ist doch total transparent, dass sie sagen, das läuft nicht, ich meine, das ist ungefähr, als wenn du jetzt auf eine Titelgeschichte wartest, vier Wochen lang und ein Tag vorher sag ich dir, du, das schaff ich jetzt doch nicht.

Ja, das ist halt, ja und du sagst dann und bezahlen wir aber trotzdem das volle Honorar, weil das kommt ja zum kleinen Preis in den Laden, sondern sie wollen ja einen Fuffi haben für Cities Carolina 2 oder sogar 90 Euro, glaube ich, für die Ultimate Collection oder wie sie heißt.

Also es ist ja jetzt nicht zum Early Access Preis irgendwie erschienen, also so hätte es nicht erscheinen dürfen.

Das ist ganz eindeutig.

Ja.

Sie sagen jetzt, ja, sie wollen irgendwie die Stotterer reduzieren, weil das liegt auch an der Synchronisierung der Simulation im Spiel, das es da teilweise Hake-Line gibt, die auch sehr davon abhängig sind, welche CPU man hat einerseits und auch wie die Stadt aufgebaut ist, also was genau da, genau in welcher Szene simuliert werden muss an Verkehr und an Leuten, die auf den Straßen rumlaufen.

Ja.

Sie wollen die Last für die Grafikkarte verringern, insbesondere dann, wenn man so Effekte an hat wie die Tiefenschärfe.

Die Tiefenschärfe ist eine komplette Katastrophe.

Ja, ja.

Also das kostet dich Frames, also da verlierst du irgendwie 15 Frames, wenn du Tiefenschärfe einschaltest oder so, Global Illumination als das Beleuchtungssystem macht da scheinbar noch Probleme.

Die volumetrischen Effekte, Nebel und Co machen Probleme.

Ja, der Problem ist relativ unwichtig, Wolken sind natürlich schon wichtig, Schatten und

so weiter.

Aber es ist, und ich meine, es ruckelt im Hauptmenü.

Du machst das Ding an.

Ja.

Das ist halt auch noch so der erste Eindruck, ja, you never have a second chance for first impression.

Und das ist da halt, ja.

Also unser Hardware-Chef, der Nils, der das ja angemacht hat, gesagt, ich hab im Hauptmenü fünf Frames oder so, ich sag ja.

Ja.

Und das finde ich halt, also Wahnsinn.

Ja.

Haben Sie inzwischen in der Release-Version dann auch ein bisschen verbessert gehabt, also das Hauptmenü ruckelt zumindest nicht mehr bei mir, muss auch dazu sagen, wir nehmen das hier auf, am Tag nach dem CityScalens 2 erschienen ist, also was jetzt noch an Patches kommt, so Sie denn hoffentlich schnell kommen mögen, können wir jetzt noch nicht berücksichtigen. Aber das seht ihr ja dann hoffentlich, wenn ihr euer Spiel habt und patcht.

Was Sie noch reinbauen wollen, sind mehr Upscaling-Lösungen, weil momentan kann es nur FSR 1 und das auch

nur, weil FSR 1 irgendwie fest in der Unity-Engine verdrahtet ist, sodass man es relativ leicht einbauen kann, also FSR 1 an Ausstand in der Engine oder so.

Deswegen war es leicht für Sie das einzubauen.

FSR 2 und DLSS 2 würden Sie gerne anbieten, dafür muss man aber temporale Kantenglättung ermöglichen im Spiel.

Das bedeutet, dass ein Algorithmus, wenn ich es richtig verstehe, mehrere Bilder einer Szene im Hintergrund nutzt, um diese Kantenglättung berechnen zu können, das kann das Spiel aber

nicht, weil es aktuell inkompatibel ist zu der Art und Weise, wie das die Engine rendert.

Also FSR 2 und DLSS 2 gehen gerade nicht, würden Sie aber gerne möglich machen und dazu noch bessere Kantenglättungsoptionen.

Also ich glaube, man kann einfach einen Strich drunter ziehen und sagen, technisch nicht in dem Zustand, in dem ein Spiel sein sollte, wenn es rauskommt.

Leider.

Ja, wobei man sagen muss, Sie haben dich halt auch wahnsinnig viel vorgenommen und wahnsinnig viel gemacht.

Also wirklich, die klaren Stärken sind, ich kann wahnsinnig weit raussoumen, ich kann wahnsinnig weit reinsoumen, stufenlos, das ist halt schon beeindruckend und ich sehe auch alles.

Also ich hätte ja gedacht, na ja, dann drehen Sie halt irgendwann die Sichtweite runter, das wäre so der erste Schritt, um nicht die Sonationstiefe runter zu drehen, was ja dann tödlich wäre.

Und das sind halt so, das ist halt so diese Eiertanz, aber jetzt ist man halt auch diese wahnsinnig Sichtweiten gewohnt und wenn Sie das jetzt plötzlich beschränken, dann ist auch wieder doof.

## [Transcript] GameStar Podcast / Ist Cities: Skylines 2 die Enttäuschung des Jahres?

Also die haben sich da echt in den Nesseln gesetzt und jetzt da wieder rauszukommen, ich traue es Ihnen zu.

Also auch das Cities 1 war nicht superoptimal, als es rauskam, also bei Weiten nicht so schlimm wie jetzt.

Es wurde auch besser, da gab es Arbeitsspeicherprobleme auch und irgendwas wie Linux-Rechnern habe

ich nochmal nachgelesen, dass lieber Linux-User nicht falsch verstehen, aber das fällt für mich jetzt so ein bisschen unter den Tisch.

Das war egal damals, es ist heute auch noch nicht perfekt, aber man muss sich auch überlegen, was da simuliert wird, was der Ablauf, was da passiert und dass diese Simulationstiefe ist ja da, also es funktioniert ja, es wird mir nicht geschummelt wie bei SimCity damals von EA, wo die dann halt irgendwo, ach guck mal, da ist eine Wohnung frei, da schlafe ich jetzt und ach guck mal, da ist ein Arbeitsplatz, da gehe ich jetzt schnell hin und morgen bin ich ganz woanders.

So diese Mietnummer, das haben Sie jetzt ja nicht mehr, also das heißt nicht mehr, hatten Sie nie.

Das muss natürlich mit berücksichtigen, also vielleicht zu viel vorgenommen und dann merkt man Hopla, es reicht dann doch nicht, aber dann muss man halt die Reißleine ziehen und nicht weiterfahren.

Was mich halt wundert ist, ich habe immer gesagt, als es um CityScalen 2 ging, bzw. als Fragen kamen, noch bevor Sie es angekündigt haben, hey Micha, glaubst du, die waren CityScalen 2, habe ich gesagt, ich glaube, Sie werden da nichts überstürzen, weil Sie haben ja keinen Druck.

CityScalen 1 hat sich über 12 Millionen mal verkauft, es ist immer noch erweiterbar, das sind ja auch bis kurz vor knapp noch DLCs erschienen für den ersten Teil, plus natürlich die ganze Modding-Community, die das Ding frisch gehalten hat.

Also eigentlich hätte Colossal Order und Paradox jetzt nicht unbedingt den druckenden zweiten Teil unfertig rausbalan zu müssen, haben Sie aber trotzdem, weil ich glaube Paradox hat dann doch Druck, in gewisser Weise mal wieder so einen richtigen Hit zu landen, weil es halt an anderen Ecken und Enden bei denen gerade nicht so optimal läuft.

Blatline 2 ist ein eigenes Thema, über das wir schon einen eigenen Talk gemacht haben.

Das werden wir sehen, wie gut das dann am Ende noch wird, wenn es The Chinese Room macht.

Verschiedene andere Sachen, Sie hatten Probleme mit den DLCs zu Ihren großen Strategiespielen, da gab es auch dann hin und wieder Qualitätsgeschichten, die nicht in Ordnung waren und solche Sachen.

Lamplleiter Sie jetzt da.

Ja, also Sie brauchen halt beim Lamplleiters League, das ist ein super Spiel.

Tolle Spiel, aber ich habe da vorher auch nichts von gehört.

Also sogar am Rande, das hatte ich überhaupt nicht auf dem Schirm und ich war total positiv überrascht und jetzt war ich noch überrascht, dass das Ding 24 Millionen gekostet hat, oder 25.

Ja, Wahnsinn, oder?

Ja, aber es ist halt so durchgesteilt und wirklich toll, aber kein Mensch kennt es.

Also spielt Lamplleiters League?

Ja, wirklich, also ganz tolles Rundenstrategie, Taktikspiel und ergänzt sich super mit Jacket Alliance 3, ist alles ein bisschen kleinerer Rahmen, Indiana Jones Flair drin und alles mögliche.

Ich war wie gesagt verwundert, dass es teuer war, aber das gefloppt ist, ist natürlich kein Wunder, wenn es keiner kennt.

Ja, also schade.

Aber deswegen stehen Sie ja auch so ein bisschen, deswegen kocht der Kessel über Paradox und dann hieß es halt ja, ne, also zumindest die PC-Version, die Konsolen-Version sind ja schon aufs nächste Jahr verschoben worden von CityScalen 2, aber zumindest die PC-Version, der Kern der Community, wir müssen das jetzt rausbringen zum versprochenen Zeitpunkt, das erklärt es, glaube ich.

Ja, also.

Ja.

So, jetzt ist es aber, wir sagen sehr viel Negatives über CityScalen 2, was einfach daran liegt, dass zumindest ich von einem hohen Rost komme, weil ich im Vorfeld halt immer gesagt habe und auch in Teilen immer noch dieser Meinung bin, ey, das wird CityScalen 1 planieren, weil es genau die Dinge anpackt, die ich gerne geändert hätte und die ich gerne auch neu hätte im Vergleich zu CityScalen 1.

Jetzt ist es aber halt nicht ganz so rund geworden, deswegen muss man viel begründen auch, warum es nicht so rund geworden ist und warum es jetzt von uns auch im Test eine Wertung bekommen hat von nur.

Und nein, es sind nicht nur, es ist eigentlich eine gute Wertung von 84 Punkten, wir haben 10 Punkte dann auch abziehen müssen für die Performance, sodass unter dem Strich 74 rauskommen, aber selbst diese 84, also wenn man nicht vor drei, vier Wochen oder nachdem ich es auf der Gamescom noch gespielt hätte, gefragt hätte, was es kriegen wird, hätte ich gesagt einen hohen 80er, also doch nochmal ein paar Punkte, um draufzukommen, 84. Trotzdem ist es natürlich nicht schlecht.

Was gefällt dir denn an CityScalen 2, um jetzt hier mal ein bisschen die positiven Seiten aufzuziehen?

Okay, ich könnte jetzt wieder Kreisverkehre, Yay sagen, aber ich wurde schon ein bisschen effektisiert, dass es die ja schon gab, die gab es aber ursprünglich nicht, also CityS 1, als es rauskam, gab es keine Kreisverkehre, da konnte man selber so ein bisschen tricksen, um die sich zu bauen und später per Update und Mods und so weiter kamen die dann da rein. Aber Kreisverkehre ist halt ein sehr schönes Beispiel, weil sie einfach den Straßenbau wahnsinnig erweitert haben noch mal und wirklich mit Rasta-Möglichkeiten, du siehst, was es kostet, du musst dich nicht mehr um Gas, Wasser, Scheiße, die hast du gesagt, um Wasser, und Strom kümmern, es wird halt mitverlegt und das sind so Sachen, das macht man ja einmal ganz gerne, ja verlege ich halt auch ein paar Rohre hier, aber dann sagt man, ey komm, das ist einfach nervig und das haben sie halt wirklich weggelassen, es wird also automatisch mitgemacht, außer bei ein paar Bruttentypen und ein paar Sachen muss man noch aufpassen, aber es ist deutlich zugänglicher, du kannst also wirklich coole Konstruktionen bauen, Autobahnkreuz, das habe ich gehört, sind total toll und es gibt vorgefertigt und du kannst selber auch noch viel machen und das ist, du kannst seine Kugelbahnen nachbauen quasi, ich habe als Kind gerne mit Kugelbahnen rumgebaut und gespielt und gemacht, ja und das kannst du da wirklich machen, ich würde die

wahnsinnig gerne persönlich langfahren hinterher, also viel man wählt ist nichts dagegen und das ist

einfach, das ist einfach eine schöne Geschichte, dass sie da so viel erweitert haben und du kannst diese Anflanzfunktion, die denken wirklich mit, ja das ist ganz toll gemacht, Verkehrsumulation finde ich gut, das funktioniert, alle Schienen verlegen ist besser, unterirdisch klappt auch gut und das sind alles so Sachen, ÖPNV ist toll, seit denn du hast jetzt ganz viele Linien, die sich ja irgendwie an einer Haltestelle kreuzen, da wird es ein bisschen unübersichtlich, aber auch da, das funktioniert schon, also das habe ich in anderen Spielen, weil es Gott schlechter gesehen und mein Eindruck ist, da haben die unheimlich viel reingesteckt und dann irgendwann, ui, wir müssen das ja auch mit Leben füllen und Performance wäre auch gut, aber das ist einfach, einfach drin und das macht auch Spaß, also wirklich zu gucken, wie laufen die da rum, wie fahren die rum und das zu optimieren, das ist wirklich gut und du kannst halt viel Feedback, du siehst halt wirklich, oh Scheiße, da ist Stau, was mache ich denn jetzt und wenn du eine Ampel hast und dann wirklich ein Kreisverkehr drüber stülbst, ohne jetzt noch was umbauen zu müssen, großartig, einfach draufklicken und dann ist der da, dann sortieren die sich kurz, ja ui, hier ist plötzlich ein Kreisverkehr, sieht auch ganz putzig aus und fängt dann an sich dazu sortieren und dann geht es irgendwann wieder, aber sie machen auch Sachen wie ich wechsele erst im Moment, im letzten

Moment auf die richtige Spur, was der deutsche Autofahrer halt auch gerne macht und Rettung ist Rettungsgasse, Rettungsgasse, Ach Quatsch ja und wir lassen den mal hinter uns und den hat zwar Blaulicht und Serene, aber wir lassen jetzt einfach mal hinter uns, der hält auch für der Ampel, also das sind die Sachen, da passt es nicht ganz, aber im Großen und Ganzen ist das wirklich die große Stärke des Spiels. Ja, definitiv, ja das unterschreibe ich voll, also gerade Straßen bauen ist besser als Sex in diesem Spiel. Das ist ja doch. Ja, ich habe es dir vorhin geschrieben und Du hast schon so gesagt, oh, aber es ist wirklich fantastisch.

Gerade Autobahnausfahrt.

Ich liebe die Präzision und diese Vielfalt in diesem Straßenbausystem.

Auch die Straßen, wenn man sie sozusagen übereinander legt, miteinander verschmelzen,

auch wie du einfach eine Straße über eine andere drüberziehen kannst, dann entsteht automatisch eine Kreuzung, wie du Autobahnspuren an einzelne Spuren einer breiteren Straße anschließen kannst.

Ja, das ist cool.

Das ist so präzise und das ist so toll.

Eine ganze Parksimulation steckt jetzt mit drin.

Also nicht Vergnügungsparks, sondern dass Autos parken müssen auch.

Es gab es in Cities Carlines 1 nie.

Man konnte es rein modden mit dem Traffic-Manager, dass man dann Häkchen setzen konnte.

Autos müssen parken und Parkplätze finden.

Im normalen Cities Carlines 1 ziehen die Leute ihre Autos aus der Hosentasche, wenn sie irgendwie auf die Straße gehen, dann plopt ein Auto auf und sie fahren los.

Wenn sie am Zielort sind, löst sich das Auto auf  
und sie laufen wieder zu Fuß rum.  
Das ist jetzt nicht mehr.  
Das haben sie jetzt auch mit eingebaut.  
Leider ohne Option im Spiel, dass Staus nicht die spornen.  
Weil das fehlt mir, das gab es im ersten Teil schon.  
Wenn du jetzt irgendwie einen Verkehrsunfall hast,  
die ich übrigens hasse,  
also ich finde Verkehrsunfälle in Cities Carlines 2  
tragen für mich nichts bei zu dem Spiel,  
weil es keine interessante Herausforderungen sind.  
Es ist einfach nur ein Grund, warum ein paar Minuten Stau ist,  
der eigentlich gar nicht da sein müsste,  
weil Leute nicht in der Lage sind, bei Schnee zu fahren.  
Genau, auch realistisch.  
Aber ich finde, das trägt nichts Interessantes zum Gameplay bei.  
Dann fährt halt die Polizei hin oder so ein Straßenwartungsfahrzeug  
und der Unfall löst sich auf.  
Vielleicht werden noch Leute ins Krankenhaus gefahren.  
Aber so spannend ist es nicht egal.  
Wenn du aber dann so einen Stau hast,  
lösen sich teilweise auch Fahrzeuge auf,  
also verpuffen sozusagen, weil sie zu lang in diesem Stau stehen.  
Das war im ersten Cities Carlines auch schon so.  
Da gab es aber eine Hardcore-Option, dass es nicht passiert.  
Wenn ein Auto das im Stau steht, steht da,  
bis der Stau von dir gelöst wird.  
Das haben sie nicht mehr drin jetzt.  
Und ich wette auch aus Performancegründen.  
Weil ich glaube, wenn sich Staus nicht auflösen durften  
in Cities Carlines 2, dann könnten wir noch mal  
einfach noch eine Null bei den Frames wegstreichen.  
Wahrscheinlich.  
Ja, das ist echt schade.  
Es gibt auch ein paar Optionen, die nicht mehr drin sind.  
Durchgehende Vorfahrtsstraßen konnte man im ersten Teil noch sagen,  
ich möchte, dass die ganze Micha-Straße eine Vorfahrtsstraße ist.  
Dann hat das automatisch die Verkehrszeichen da entsprechend gesetzt.  
Jetzt muss man jede einzelne Kreuzung händisch bearbeiten.  
Genau, Ampel ausschalten, dann wird die größere Straße,  
die breitere Straße priorisiert.  
Also geht schon alles.  
Ich finde generell auch die Optionen cool,  
die jetzt direkt mit drin sind, den Leuten rechts links abbiegen

und verbieten, weil das gab es vorher auch nicht.

Da muss es auch vorher eine Mod installieren,  
um die Möglichkeiten zu haben.

Aber also noch mal generell dieses ganze Straßenbausystem  
oder auch der Gleisbau bei Eisenbahnen.

Ja, ja, ja.

So toll.

So präzise.

Auch wenn es gibt ein Eichen, das anzeigt,  
ob ein Gleis, das man baut, also nicht nur, ob die Kurve weit genug ist,  
dass ein Zug sie überhaupt befahren kann, realistisch gesehen,  
sondern auch ein Eichen, das anzeigt, ob ein Gleis,  
wenn du es auf ein anderes Gleis legst,  
also eine Gleiskreuzung quasi machst,  
ob es wirklich Anschluss findet,  
weil der Winkel flach genug ist, dass da ein Zug reinfahren kann.  
Weil ein Zug fährt ja nicht im 90-Grad-Winkel auf ein anderes Gleis  
und dann eine Kurve, das geht ja nicht.

Da zeigt jetzt ein kleines Eichen, hey, die Verbindung taugt noch nicht,  
justier das noch ein bisschen.

Und dann, wenn du einen richtigen Winkel gefunden hast,  
kannst du klicken und dann wird dein Gleis gebaut.

Es ist eine Freude, einfach das zu machen.

Und dann halt auch die Verkehrs-Dimulation umdrauf.

Wie du schon gesagt hast, funktioniert nicht alles optimal.

Also Einsatzfahrzeuge, Polizei, Feuerwehr, die im Stau stehen,  
ist halt Canes.

Ja.

Und, ja, sollen wir schon zu den Animationen übergehen?

Oder sind wir gerade doch bei den schönen Dingen geblieben?

Ah, jetzt hast du es dir schon erwähnt, jetzt musst du sie.

Weil es gehört auch zu diesem ganzen Feld,  
Performance und Lebendigkeit der Stadt.

Ja, Stichwort Rettungsfahrzeuge, da wird jetzt alles weggebetet irgendwie.

Also, wenn es irgendwo brennt, fährt die Feuerwehr vor  
mit großem Tattoo-Tatar und Blaulicht und Tra-La-La-La  
und bremst hart ab und steht dann da und steht dann da und steht dann da.  
Und dann ist das Feuer aus und dann fahren die wieder.

Also, nix mehr mit zwei Mann rennen rein ins Haus  
und zwei löschen irgendwie mit Strahl und Feuer und Wasser ...

Wasser gegen Feuer, sondern wirklich die Stehende.

Und immer ist das Feuer weg.

Und ich denk, ja, ey, Leute.

Ja, die gucken halt, ob der Brand wirklich aus ist

und fahren dann wieder.

Ja, da ist irgendwie so ein Eichen hier, hallo, Tatort, ja.

Und dann fahren die da hin und irgendwann ist das Eichen weg und die Polizei fährt wieder.

Und Rettungswagen, das gleiche, Krankenwagen, Leichenwagen.

Also, da wird niemand irgendwie rein oder rausgetragen.

Das ist das eine, das andere ist, du baust Parks, du baust Häuser mit putzigen kleinen Vorkehrchen und so.

Du siehst da nie jemanden.

Ja, du hast ein Stadion, das ist das ein einsamer Mensch.

Welche Weltmeisterschaft war das, die wir gewonnen haben, wo danach der Trainer ...

Das Beckmauer Einsam über das Heldiv.

Genau, ich war nicht mehr ganz sicher, ob's noch unsich war.

So kam mir das vor, da lief ein, Hansel läuft über dieses, ist auch kein Fußballplatz, sondern ein Fußballfeld.

Und ja, das war's.

Also, da kommen keine Busse an und lauter Bayern-Fans fallen da ein und auf der anderen Seite meine Truppe, schwarz-gelb.

Du siehst da keinen, ja?

Und das ist halt ein Rückschritt, ein richtig klarer Rückschritt.

Ja, auch bei so Hunde Parks zum Beispiel.

Es gibt nicht mal eine kleine Animation, dass die Leute da mit ihren Hunden spielen.

Wenn jemand mal hingeh, steht da einfach nur rum in diesem Park oder auf dem Schulhof.

Ich hab auch schon Schulhöfe gesehen, da standen wenigstens Leute rum, aber die stehen dann halt auch wirklich nur rum.

Das ist so falsch, da sind noch keine Kinder in der Grundschule.

Genau, da stehen dann halt die Lehrer zusammen und rauf.

Ja, und das ist halt ...

Nee, auf der Straße ist es halt putzig, da siehst die Leute mit ihren Hunden rumlaufen, im Ghetto haben sie dann auch mal zwei große Hunde dabei. Und wir hatten immer Cindy, irgendwie so als Running Gag, Cindy läuft halt in den Hunden rum.

Aber du siehst die, im Hundepark sind sie da nicht.

Ich weiß gar nicht, ich hab keine Obdachlosen.

Gibt's im Park angeblich, hängt da schon mal Obdachlose ab?

Ja, das hatte ich schon gesehen.

Genau, wenn die Häuser verlassen werden müssen, aus irgendwelchen Gründen, weil der Land währ.

Bei mir ist es so schön, dass sie nicht mehr leisten können.

Also, die hängen dann im Park rum, das hab ich schon gesehen.  
Das sind so Figuren, die dann da stehen.  
Ja, und das ist halt ...  
Ja, Performance natürlich, aber ganz ehrlich,  
dann hab ich eine Standardanimation im Stadion,  
das wär immer noch besser, als jetzt gar nichts zu haben.  
Dann guck ich halt ein volles Stadion,  
halbvoll, viertelfoll, keine Ahnung.  
Und jetzt werden Leute wieder schimpfen,  
weil ich mit Anno vergleiche,  
aber Anno hat ein richtiges Fußballspiel im Stadion.  
Da kann ich zugucken, wie die Tore schießen.  
Das ist nichts physikalisch Korrektes und so.  
Das sind halt Animationen, die da ablaufen.  
Aber ich kann wirklich ein bödes Fußballspiel,  
ich glaub, fünf gegen fünf Spieler mit Fotografen und allem,  
kann ich zugucken.  
Klar, es ist keine Städtebausimulation,  
der Warenverkehr wird nicht richtig simuliert.  
Die Leute sind starfage, die sind nicht simuliert,  
aber es ist eine ganz andere Atmosphäre dadurch.  
Bei den Cities Kinects 1 auch so, der ganze Stadion,  
DLC, wo man an diese großen,  
diese riesigen Sportstadien bauen konnte,  
wo es auch nicht natürlich das Spiel selber simuliert war,  
aber es gab auch Informationen auf dem Fußballfeld.  
Und es gab auch Leute auf den Rängen in diesem Sportstadion,  
die da saßen und gejubelt haben.  
Also, meine Theorie wäre ja, das wollten sie machen,  
weil sie haben es ja schon eh gemacht im Vorgänger.  
Das wollten sie auch hier umsetzen und haben dann gemerkt,  
Uo, Performance, ja, wir haben eh schon so viele Probleme,  
mit dieses Ding flüssig zum Laufen zu kriegen.  
Wenn wir das auch noch einbauen,  
dann ist die nächste Null weg hinten bei den Frames.  
Und dann bleibt nicht mehr viel.  
Wobei ich nicht frag, wenn es nicht simuliert ist,  
wenn es wirklich nur eine Animation ist,  
haut es gar nicht so auf die Performance.  
Der Atmosphäreverlust ist größer, als der Performanceverlust wäre.  
Du musst ja nicht von 1.000 Zuschauern jeden einzigen animieren.  
Das ist halt der Punkt.  
Ja.  
Was ich immer in mag, ist, dass es generell realistischer und lookart.

Als das erste Cities Kinects,  
hast du keine Comic-Eichhörnchen mehr auf jedem zweiten Dach  
in einem Gewerbegebiet, die sich da drehen,  
oder so ein Riesendonat oder so was.  
Generell viel ... Es sieht einfach echter aus.  
Wobei Autos immer noch ganz lustig in die Kurven fliegen.  
Aber das finde ich eher putzig.  
Das geht schon, das kann man machen.  
Aber tatsächlich, diese Animationen  
ist für mich tatsächlich die größte Schwäche.  
Jetzt mal abgesehen von der Performance.  
Wie gesagt, es läuft ja mit um die 20-30 Frames.  
Damit komme ich klar, das muss nicht jedem so gehen.  
Aber für mich ist es noch okay.  
Aber diese kleinen Animationen machen für mich  
ein Scham aus von so einem Städtebauspiel.  
Ah, das ist wirklich das Schadeste.  
Ist das so steigerbar?  
Ja, das ist blödeste, ja.  
Ja, genau.  
An Cities Kinects 2.  
Um wieder zurückzukommen zu Sachen, die ich dann allerdings mag.  
Ich mag es, wie das Kartenkachelsystem funktioniert.  
Also, wie du deine Stadt erweiterst.  
Weil nicht nur, dass die Karte jetzt standardmäßig größer ist  
als in Cities Kinects 1.  
Die war damals schon recht groß.  
Es gab auch Mods, die sie weitervergrößert haben.  
Und das andere ist, dass Kacheln, auf denen du baust,  
nicht mehr zusammenhängen müssen.  
Ja, das ist gut.  
Also, du kannst jetzt auf dieser Karte, wenn du möchtest,  
mehrere kleine Städte bauen oder aufs Industriegebiet auslagern.  
Das ist eine der ersten Sachen, die ich mir gedacht habe,  
was ich eigentlich heute machen müssen.  
Weil in meiner ersten Stadt, die ich gebaut habe,  
hat dann dieses Industriegebiet, weil Luftverschmutzung simuliert wird,  
einfach das komplette Wohngebiet vergiftet,  
weil ich nicht auf die Windrichtung geachtet habe.  
Wenn du da ein paar Kacheln freigeschaltet und es dort gebaut,  
dann weht der Wind halt das ganze Zeug von der Karte runter,  
und es stört keinen.  
Also, das finde ich, das finde ich, haben sie echt cool gemacht.  
Wobei du deine Kachelkaufpunkte brauchst,

also du kannst dich gleich Kacheln kaufen.

Aber wir haben das auch genutzt, also dieser Gamestarspielstand, zu dem wir nachher vielleicht noch kommen, zum Performance-Testen, da ist auch so eine schön gebaute Stadt irgendwo am Rand, weil es jetzt gar nicht die Himmelsrichtung.

Da haben wir einfach mal ausprobiert, dass man das nicht ausserhin gut hinkriecht, dadurch, dass jetzt verschiedene Baudichten hast.

Also du hast ja wirklich vom Einfamilienhäuschen mit Vorgarten und Wäschespinnne innen drin, bis hin zum Wolkenkratzer, und dann kannst du sehr schön staffeln.

Dann hast du also vorne so diese kleinen Häuschen, und das wird dann immer höher nach hinten hin.

Du hast diese kurvigen Straßen, du kannst über Hügel bauen und so weiter, kannst mit Terraforming-Tool noch ein bisschen machen.

Du hast dadurch viel organischere Städte, die nicht dieses amerikanische Mannheim-Blockbau-weisenden Ding haben, wie man es halt von Anno her kennt, sondern du hast da viel mehr Möglichkeiten, irgendwie die Straßen von San Francisco nachzubauen.

Und das ist halt ...

Das ist auch eine große Stärke, also es wirkt organischer dadurch.

Ja, auch ohne den San Francisco DLC, muss man dazu sagen.

Ja, ja, das stimmt.

Die braucht, glaube ich, keiner so richtig.

Aber ja, das nächste, weil du es gerade schon erwähnt hast, dieser Zonenbedarf, dass der halt auch simuliert wird, führt geringe Wohndichte, das finde ich richtig super, weil früher und in jedem anderen Städtebauspiel

ist ja die Maxime, oder fast jedem, Baum möglichst große Häuser, hohe Dichte, Hochhäuser, damit da möglichst viele Leute reinkommen und reinziehen, damit du möglichst viele Steuern schäffelst.

Also das ist das Ziel.

Und jetzt ist es so, nee, Moment mal, Familien wollen nicht in einer kleinen Hochhauswohnung lieben, sondern die wollen ein Familienhaus.

Wenn sie es leisten können, wenn sie dann halt Jobs haben, wo dann auch ein Spielplatz in der Nähe ist, wenn sie Kinder kriegen, wo eine Schule in der Nähe ist, deswegen hast du halt auch diesen Bedarf nach ganz ...

Ja, hast du kleinteiliger Wohnbebau mit einem Familienhäusern?

Du hast einen Bedarf für mittlere Dichte von Leuten, die halt irgendwie wenig Geld haben, wenig Miete zahlen können

und trotzdem in deiner Stadt leben möchten, in so reinen Häusern oder vielleicht in so normalen Wohnsilos.  
Und dann hast du halt trotzdem noch die Wohntürme, die du bauen kannst für Leute, die Rentner sind und da gerne in Wohntürmen wohnen oder so was.  
Also das finde ich ist echt ein Fortschritt im Vergleich zu so einer ... Einheitlichen Bedarfssystem, wie es halt viele Städtebauspiele haben.  
Und was sie gut hinbekommen haben, ist so bei der Beförderung, also dass die Altersgruppen unterschiedlich die Transportmittel nutzen.  
Also die jungen Leute, die wollen halt billig irgendwo hin.  
Und die Alten wollen's gemütlich, die nehmen halt eher ein Taxi jetzt als ein Jungenspund.  
Und die Mittelalten, die wollen halt zur Arbeit möglichst schnell kommen.  
Und das kann man schon mitverfolgen so.  
Also das ist schon eine gute Geschichte auch.  
Ja, ich find's nur manchmal nicht ganz nachvollziehbar, wie das Spiel beurteilt, welche Gegend sich eignet, für welche Art von Bebauung.  
Weil die Straßen werden dann halt so eingefärbt, dass du sehen kannst, wo sie Straße rot ist, da solltest du jetzt lieber keine Einfamilienhäuser bauen.  
Und wo sie grün ist, da sind sie happy mit Einfamilienhäusern.  
Und das für jeden einzelnen Gebäudetyp, den man halt da hochziehen kann oder einen zuhenden Typ, und teilweise sind die Straßen rot.  
Und das Spiel sagt hier auf gar keinen Fall Einfamilienhäuser.  
Und ich verstehe nicht, wieso.  
Weil da hab ich Spielplätze gebaut, es ist eine Schule in der Nähe, die Straße ist relativ wenig befahren.  
Also da ist jetzt auch nicht unbedingt den ganzen Tag Verkehrslärm oder so was.  
Trotzdem möchte es nicht.  
Und dann hab ich gesagt, okay, dann treiben wir's doch mal auf die Spitze und hab ein Wohngebiet gebaut direkt an der Landebahn des Flughafens.  
Ja, grün.  
Da wollen Sie wohnen.  
In der Einflugschneise, da donnert ihr die 747 10 Meter über die Ziegel.  
Aber die Leute sagen, tipptopp, hier ziehe ich mit meinen Kindern hin.  
Weil der Flughafen auch keinen Lärm erzeugt.  
Ja, das ist aber noch ein Fehler.  
Das haben Sie vergessen.  
Ach, Scheiße, der Flughafen war der Krach.  
Nee, jeder Mist war Krach, nur der Flughafen nicht.  
Also das ist, weiß ich nicht.  
Vielleicht wollen Sie deswegen alle dahin, weil es so schön ruhig ist.

Nein, ich glaub, da haben Sie irgendeinen Trigger nicht gesetzt.  
Das hat auch mit dem Grundstück wert zu tun.  
Also teilweise, das kann ich mir gar nicht leisten.  
Ist was schön, da kann ich mir aber nicht leisten.  
Das könnte noch eine Rolle spielen.  
Aber da muss man euch auch wirklich ein bisschen experimentieren.  
Ich fand auch die Twitter-Meldungen diesmal,  
oder Tirpa-Meldungen diesmal unzuverlässiger als im Vorgänger.  
Das ist manchmal ein bisschen irritierend.  
Dann hast du wieder diese Cindy, die sich da immer beschwert,  
alles ganz schlimm hier gesundheitlich.  
Und dann guckst du auf die Karte, aufs Overlay und alles ist grün.  
Und die scheiben wir in der einen Ecke, wo es nicht so toll ist.  
Du hast den Eindruck, oh Gott, die sterben mir alle weg.  
Und das stimmt gar nicht.  
Es trägt viel zu Atmosphäre bei, aber man muss genau hingucken.  
Wie im echten Leben auch.  
Das gibt nicht immer so die Realität.  
Das ist aber exakt.  
Ja, so ist Twitter.  
Ja, ja, das ist es.  
Paul, unser Kollege Paul, schon gesagt, als wir es live gestreamt haben,  
ist ja genauso Twitter.  
Du hast eine Straße, in der die Gesundheitsversorgung nicht optimal ist.  
Ist ganz Twitter voll mit Leuten, die sagen, das Land geht unter.  
Echten Leben.  
Aber da hängt ein bisschen mit der Realismus.  
Ich gucke da schon keine hin.  
Ich gucke da lieber öfter in die Overlays.  
Abschalten.  
Wenn es irgendwo richtig knirrscht, dann hast du ja noch die Icons.  
Tipp Nummer eins, Charper abschalten.  
Wie im echten Leben.  
Also mich nervt das nur.  
Deswegen bin ich auf Blue Sky jetzt.  
Nein, ich hab Twitter auch nie genutzt.  
Das nervt mich einfach, weil das die Ansicht auch verfärbt.  
Definitiv.  
Was ich cool finde, wiederum sind die nicht nur flächenmäßig größeren,  
sondern auch aufrüstbaren Dienstgebäude, die du bauen kannst.  
Kraftwerke, Mülldeponien, Polizeistationen, Feuerwehr, Kliniken.  
Du kannst aufrüsten, dass sie dann höheres Fassungsvermögen haben  
oder höheres Stromproduktion, mehr Müll verbrennen und so weiter.  
Das ist cool.

Das ergibt auch total Sinn, dass man die Stadt nicht mehr voll spämmen muss mit 40 Polizeistationen.

Ja, 40 nicht.

Aber du musst schon schulen.

Schulen.

Schulen müssen man eigentlich stapeln.

Wir haben auch ganze Straßenzüge, wo eine Grundschule an der anderen ist.

Die wollten Kratzer bauen, kann's logischerweise.

Wenn du ein Stadtzentrum hast mit 50.000 Leuten drin, dann brauchst du halt viele Grundschulen.

Und viele Colleges und viele Universitäten.

Die nehmen halt echt Platz weg.

Der Nachteil, brauchst du eine Buslinie, wenn du es weiter auslagern willst.

Kriecht dann aber in Griff ist jetzt keine Katastrophe.

Wäre schön gewesen, wenn die Dinger schon so groß sind, sie dann auch zu animieren.

Weiß nicht.

Jetzt hast du sie groß und nicht animiert.

Da bist du auch kleiner und dafür nicht animiert machen können.

Oder höher?

Keine Ahnung.

Da müssten mehr rein.

Das ist eine Balancing-Geschichte auch.

Das geht schon.

Da kann man sagen, komm, dann machen wir jetzt statt 500, 700 rein.

Dann wird's schon weniger.

Es ist ein bisschen so eine Standardaufgabe.

Ah, jetzt schon wieder eine Schule hinpacken.

Das ist ein bisschen schade.

Ich hab an vielen Stellen das Gefühl,

da bauen sie jetzt in Zukunft mit den DLCs,

hoffentlich auch mal mit einem kostenlosen Patch,

weil das wäre nur fair, finde ich.

Einfach auch noch mal größere Varianten ein von Gebäuden,

weil eine größere Grundschule wäre es so Pflicht, einfach.

Zumal es ja momentan nur ein Grundschul-Gebäudemodell gibt.

Das ist auch optisch nicht so spannend, wenn das halt spannend ist.

Kannst du halt drehen, aber das war's dann auch.

Genau.

Und das zweite, von dem ich mir hoffe, dass es schnell kommt,

gab's ja auch im ersten Teil dann per Patch hinterher,

ein Nahverkehrsgebäude mit mehreren Arten

von Nahverkehr in einem vereint.

Jetzt hab ich's maximal umständlich ausgerückt,

was ich einfach meine.

Sehr gut.

Ein Bahnhof mit eingebauter U-Bahn.

Oder ein Flughafen mit eingebauter U-Bahn.

Oder einen Schiffshafen mit eingebauter Tram-Haltestelle.

Plus natürlich neue Nahverkehrsoptionen,

wie die Seilbahn, die gute Alte.

Oder die Monorail, der Transrapid,

den wir in München sehr vermissen, weil er nie gebaut wurde.

Das ist natürlich nicht drin.

Beim Flughafen hab ich's mir dann so gedacht,

jetzt wär's cool, wenn der halt direkt ...

Man kann ihm ein Güter, Eisenbahn, Gleis,

kann man ihm direkt anflanschen, das ist cool.

Aber keine U-Bahn-Station.

Umso mehr mag ich aber dieses modulare Gebäudesystem.

Weil ich mir denke, es ist dann relativ leicht zu erweitern,

weil man ja sagen kann, okay, wir erweitern jetzt

dieses Flughafenmodell um ein U-Bahn-Modul,

was ich einfach dran kleben kann.

Und dann hat es halt auch ein U-Bahn-Gleis drunter.

Ich denke auch, dass es kommen wird.

Ich hoffe wirklich kostenlos,

das wäre eine gute Maßnahme.

Ja.

Das ist ... bitter nötig.

Ja.

Was die Simulation vielleicht noch angeht, abschließend,

du hast die Altersgruppen schon erwähnt,

dass die jeweils eigene Vorlieben und Abneigungen haben,

die Senioren fahren gern langsam und komfortabel.

Das mag ich sehr, mag ich auch gerne,

da merke ich, dass ich alt werde, so langsam.

Was ich aber auch sehr mag, wenn wir über Simulation sprechen sind,

dass die Jahreszeiten auf den Karten.

Ich finde, beides hat nicht die horrendruhen Auswirkungen.

Ja.

Also es ist mir eigentlich, wenn ich das Spiel spiele,

relativ egal, ob die Leute da jetzt Senioren sind,

Erwachsene oder Jugendliche oder Kinder.

Ich baue halt einfach das, was mir der Zonenbedarf sagt,

dass die Leute wollen und dann wird es schon passend

für die jeweiligen Altersstufen.

Also nicht, dass man da ständig in der Tiefe reingucken muss,

wie komfortabel sind jetzt meine Straßen oder so.  
Und auch die Jahreszeiten, ja, okay, im Winter  
oder wenn es regnet, gibt es halt mehr Unfälle.  
Wurscht, es sieht aber einfach cool aus.  
Ja, der Herbst ist toll, also Herbststimmung.  
Also wirklich, das sind auch die großen Stärken,  
wie bei vielen Aufbauspielen oder Städtesimulationen,  
so Sonnenaufgang, so einen Untergang,  
sieht immer mit am besten aus, ganz kamer.  
Gibt ein Fotomodus und so weiter.  
Das ist halt schon eine schöne Sache.  
Im Winter hast du ein bisschen mehr Unfälle,  
hast mehr Strombedarf, das kommt hinzu durch die Heizung.  
Und das ist also schon realistisch.  
Und wenn du mit Solarenergie machst,  
musst du halt schon gut Speicher haben  
und die Zellen hingestellt haben.  
Also das ist wieder unrealistisch  
und ja, die Stimmung macht echt viel aus.  
Also das ist schon schön.  
Auch dieser Tag-Nacht-Wechse, wenn es dann langsam wieder dämmer  
oder die Sonne halt weggeht,  
das ist schon da.  
Kann man die aktivieren, ich habe es an sich angelassen  
nach dem dritten 2. Patch, dann ging es.  
Und das treibt halt vieler zu bei noch.  
Also das machen sie echt gut.  
Ja, und man vergisst gerne, dass Cities Car 1.1  
zum Release überhaupt keine Tag-Nacht-Wechse hatte.  
Kann ja auch sein.  
Genau, war dann bis heute nicht.  
Du kannst entweder eine Winterkarte haben  
oder eine Nicht-Winterkarte in Cities Car 1.1.  
Jetzt wechselt es durch.  
Ich mag auch, wie im Winter jetzt im 2. Teil  
Schnee auf den Autodechern liegt.  
Ja, wobei es liegen bleibt.  
Ich hatte einen Krankenwagen-Einsatz  
und dann hat er halt gewartet.  
Er hat ja wieder magisch an Bord geblieben,  
da die Patienten und dann ist er losgefahren,  
das Schnee blieb drauf.  
Und dann ist kein Wunder, dass noch ein Unfall passiert.  
Er hat auch irgendwann weggemacht.

Das ist jetzt nichts Wildes.  
Fand es so lustig, wie er dann ohne Sicht  
auf den Kreisverkehr zufahre.  
Ja, ein bisschen abenteuerlicher halt.  
Was abenteuerlich zum Teil auch ist,  
wenn man zu tief in die Simulation reinguckt,  
was hat es so erzählt?  
Jugendliche arbeiten im Kernkraftwerk.  
Ja, genau, dieser Klassiker.  
Aber ich glaube, das ist einfach ein Lokalisierungsfehler  
im Infofenster.  
Da steht nämlich dann viel Beruf.  
Und ich glaube, das ist die Berufsausbildung.  
Es gibt auch Grundschüler.  
Da sah ja auch Erwachsene ausschauen.  
Aber da stand dann halt Berufschüler und das passte nicht so ganz.  
Ich glaube, der hat einfach Grundschulabschluss  
und auch die werden ja im Atomkraftwerk gesucht.  
Die müssen dann halt die Brennstäbe putzen oder so.  
Keine Ahnung, was sie da machen.  
Keine Ahnung.  
Es gibt ja auch diese Big Brother Funktion,  
dass man einzelnen Leuten folgen kann.  
Und da habe ich auch jemanden gefunden,  
der Schüler ist, aber Führungskraft,  
also Schüler wirklich nur vom Beruf her,  
und Führungskraft in einem Industrieunternehmen.  
Ist cool, wenn ich mir vorstelle,  
das von so einem Schüler geführt zu werden,  
vom Grundschüler.  
Aber ja, es war einfach gemeint,  
dass wahrscheinlich Grundschulausbildung genossen,  
dann das geworden.  
Wie gesagt, sie ist ja auch Erwachsenen.  
Die Kinder laufen ja so ein bisschen komisch darum,  
als hätten sie irgendwie die Windel voll.  
Und das war ja ein Erwachsener eindeutig.  
Das ist auch nur ein paar Mal, ist nicht immer.  
Die Leute ziehen auch relativ schnell um.  
Ich habe jetzt auch nicht weiterverfolgt,  
dass sie in eine andere Hausnummer gezogen sind.  
Das war auch das selber Haus.  
Kann natürlich sein, dass wir Häuser angebaut haben,  
dass sie dann neu durchnummeriert wurden.

Das war ein bisschen komisch.

Aber grundsätzlich passt diese Geschichte.

Ja.

Die eine Sache, die ich noch in der Simulation  
oder in dem, wie das Spiel Entscheidungen trifft,  
noch irgendwie undurchschaubar finde,  
ist Tourismus.

Ja, ja.

Man kann ja Touristen in deine Stadt kommen  
und dann sagt ihr das Spiel,  
um Touristen zu beherbergen, baue Hotels.  
Man kann aber von Hand keine Hotels bauen,  
sondern Hotels entstehen automatisch in Gewerbegebieten.

Ja.

Und jetzt habe ich eine Stadt mit 100.000 Einwohnern bei mir.  
3000 Touristen kommen da irgendwie regelmäßig hin.  
Oder es sind 3000 Touristen schon dahin gekommen oder so.  
Und es gibt zwei micrige Bed- und Breakfasts  
in irgendeiner dummen Seitenstraße,  
die da einfach entstanden sind,  
und das ist ganz komisch.

Das ist nicht so ganz nachvollziehbar.

Das ist auch bei den Produktionsketten, so sage ich mal.

Du baust irgendwie Erz ab,  
hast einen Erztagebau  
und machst daneben Industriegebiet hin  
und dann denkst du ja, hey, komm, da kommen jetzt die ganzen Stahlwerke  
und was weiß ich alles, Eisen schmelzen  
und sonst was, wie wir uns aus anderen Spielen kennen.

Tankschelle, Möbelfabrik und so weiter.

Also ganz komisch.

Und die Erzschmelze entsteht dann ganz woanders.

Und das ist ein bisschen schade.

Du kannst die Tricks, das ist wieder supercool,  
aber etwas indirekt auch wieder,  
du kannst halt besteuern.

Jede einzelne Branche kannst du bis ins Detail rein besteuern  
oder subventionieren.

Du kannst sagen, ich will jetzt Möbelbranche, will ich nicht.

Und haust da 20% drauf, weil ich die XXL-Werbung nervt  
und haust da 20% drauf  
und Textilindustrie gehst du 10% Steuernachlass,  
dann kommen die auch eher.

Aber du kannst jetzt nicht sagen, hier baust du jetzt ein Stahlwerk hin,

weil lohnt sich.

Du kannst Glück haben, wir haben dann auch wirklich die Tricks, wir haben das alles, was wir nicht wollten, wieder abgerissen und bis halt das Richtige kam, aber auch das kann wieder verschwinden. Das ist ein bisschen unruhig.

Und es gibt halt auch nur 8 Rohstoffe, aber es ist halt auch keine Wirtschaftssimulation.

Aber ich denke mir, wenn sie damit anfangen, diese 8 Rohstoffe zu machen, könnte man die Kette hier auch ein bisschen fortsetzen.

Ja, das gab es ja schon.

Ja, eben, es gab es ja schon.

Also in CitySkull 1 gab es einen Industry CLC, wo du halt tatsächlich ganze Produktionsketten aufgebaut hast.

Also du hattest dann ein Forstgebiet, wo Holz geerntet wird, da konntest du eine Papierfabrik bauen, dann hast du ein Filmstudio gebaut, das braucht irgendwie unter anderem Papier, was dahintransportiert wird.

Plus irgendwie vielleicht noch Plastik, das entsteht wiederum aus Öl, was dann in so Öl Plastikfabrik gemacht wird, die mit Öl beliefert werden von Ölkwellen.

Ja, also ich bin da jetzt nicht im Detail drin in diesen Produktionsketten im echten Leben.

Aber ihr wisst, was ich meine, also man hat so kleine Produktionsketten aufgebaut.

Die Idee und der Ansatz ist jetzt schon in CitySkull 1.2 von Anfang an mit drin.

Aber halt noch sehr indirekt, wie du es gerade gesagt hast, es gibt ein paar konkrete Fabrikbetriebe, die man platzieren kann bei diesen Spezialgebäuden, die man freischaltet.

Wenn man eine bestimmte Flächeindustrie irgendwie ausgewiesen hat, dann schaltet man so Spezialfabriken auch frei.

Und die kann man dann von Hand platzieren und die brauchen auch bestimmte Rohstoffe.

Also du hast dann irgendwie ein Chemiewerk, was dann beliefert werden muss mit Öl oder so, keine Ahnung.

Dass da Chemie draus wird oder sowas.

Oder hast du halt dann irgendwie andere Fabriken, die dann mit konkreten Rohstoffen beliefert werden müssen.

Da kannst du auch ein bisschen schauen,

ob du an den Lieferketten tüfteln möchtest.  
Fand ich jetzt auch nicht immer notwendig,  
dass man eigene Güterzuglinien halt extra festlegt,  
dass sie genau zu der einen Fabrik das bringen,  
was bei dem anderen Ding abgebaut wird und so.  
Man kann es aber machen.  
Es ist kein Transportteil cool, muss man sagen.  
Nein, das ist es.  
Und auch von diesen Spezialgebäuden,  
ich meine es sind 57 Stück, das ist unheimlich viel,  
finde ich.  
Aber überwiegend halt Apartments und Wolken,  
also Wohngebäude.  
Und auch die, wie der nicht animiert.  
Das ist halt auch schade.  
Du baust halt, du hast endlich was freigeschaltet  
und stellst das hin, die sehen auch echt cool aus.  
Du hast ein automatisiertes Parkhaus zum Beispiel,  
du siehst kein einziges Auto.  
Ja, und das ist halt auch wieder,  
ich mach auch Menschen, du baust es ein  
und dann lass doch mal einen da rumstehen auf dem Backkorn,  
einer rauchen oder sonst was, aber nee,  
da stehen dann halt nur irgendwelche Blumpötte.  
Und das ist halt ein bisschen schade.  
Ja, ich finde auch generell,  
wenn wir jetzt bei den Spezialgebäuden sind,  
dann gleiten wir langsam hinüber oder wieder zurück  
zu den Sachen, die mir nicht gefallen in CTSK Line 2.  
Ich finde generell hat es bislang noch  
eine recht geringe Gebäudeauswahl  
beziehungsweise auch wenige Varianten von Gebäuden.  
Die Grundschule haben wir schon angesprochen,  
es gibt halt einen Typ Schulgebäude,  
ja, man kann Bezirke irgendwie ausweisen  
als europäischen Typ und als amerikanischen Typ.  
Das verträgt sich auch ganz gut, finde ich.  
Ja, das passt ja.  
Also dann hast du ein bisschen mehr Abwechslung in der Stadt,  
dann kommen halt da europäische Reihenhäuser hin  
und da amerikanische Reihenhäuser und es sieht fluffig aus.  
Aber es gibt zum Beispiel standardmäßig  
nur drei Touristenattraktionen.  
Die vierte kriegst du dann, wenn du dich bei Paradox registrierst,

aber drei, ja, das ist nichts.

Und nicht mal, also ich hätte wenigstens so erwartet.

Weil ich finde also nicht mal, dass ich ihn selber bauen kann wie in Parklife, dem DLC für den ersten Teil, aber es müssen Zoo-Gebäude.

Ja, du hast halt so eine Bronze-Statue, die es in Workers & Resources auch gibt.

Und da wird sie besucht,

die ist, weiß ich gar nicht, in Leni, denk mal laug.

Also so ein riesen Ding auch und hier hast du es auch und sag dir, passiert wenigstens was.

Eine Art Freiheitsstatue ist es ja mit der Kugel da, die ist aus wie in der Vox-Werbung.

Und auch da kommt keiner.

Haben wir eine tolle Parklandschaft gebaut, in dem Spielstand, den wir da haben, sieht man es auch.

Und ja, laufend hat Leute, vorbei.

Ja, und ich würde halt auch gern mehr bauen können.

Also es gibt halt diese 57 Signatur-Gebäude immerhin.

Ich finde auch cool, dass sie tatsächlich funktionelle Gebäude sind.

Nicht mehr wie die Unique Buildings in CitySkull 1,

die halt einfach nur Touristenattraktionen waren,

aber keine Funktion hatten, wenn du diese Signatur-Gebäude baust.

Und tatsächlich Bürogebäude, Wohngebäude, wo Leute wohnen und arbeiten.

Auch die Fabriken, da wird wirklich was hergestellt.

Ja.

Plus sie bringen noch Boni für die ganze Stadt.

Das ist dann irgendwie Büros effizienter Macht und so was.

Aber das klingt jetzt komisch, aber selbst, obwohl es 57 sind, es ist einfach zu wenig Abwechslung drin.

Ja.

Also zu wenig unterschiedliche Arten von Gebäuden,

zu wenig, was sich halt irgendwie cool bauen kann.

Ja, du hast irgendwie Wohlbefinden in dem und dem Umkreis.

Und das ist das, was halt die Apartment-Häuser vor allem bringen.

Und ja, sie sehen schick aus.

Aber sie sind halt auch logischerweise nur einmal baubar.

Also du kannst jetzt da nicht wahnsinnig variieren.

Aber es ist eine Menge und das ist okay.

Aber man hätte ein bisschen mehr draus machen können.

Es ist immer so, die Pflichtjahre und die Kühe fehlen so ein bisschen.

Das ist halt ...

Exakt.

Ich glaube auch, der Zoo ist nicht drin,

weil dann hätten sie ja kleine Elefanten und so was animieren müssen.

Ja, kommt vielleicht noch.

Ja, vielleicht.

Ja, wo sind die Elefanten-Animationen?

Ja.

Und was auch recht wenig drin ist, und das finde ich auch sehr schade, weil das ist eigentlich für mich das Wichtigste an einem Stadtbauspiel, sind so Zier-Optionen.

Ja.

Also an Brunnen.

Vier Büsche.

Vier Büsche, viele Bäume, die wachsen auch erst noch.

Das finde ich ganz putzig, aber nur vier.

Das ist cool.

Und ja, das war's.

Da kannst du ja selbst was postbauen.

Und jetzt kommt wieder der Anno-Vergleich.

Ich weiß, das darf ich nicht, aber ...

Doch.

Verdammt.

Objekte von Anfang an dabei.

Ja, die Erfolgestufe, du kannst was Neues dazu.

Durch die DLCs, ja, kostenpflichtig.

Ich weiß, kam viel dazu.

Aber das ist einfach.

Auch durch diese Sammel-Items, die es irgendwann gab, das ist für die schönen Bauer, ist das ein Fest.

Ja.

Und das musst du dir, bei CityScalen 2, musst du dir schönen Bau spielen.

Also, das ist leider so.

Ja, du kannst es machen, wie gesagt, mit den Kurven und so weiter.

Das ist ein starker Futter gegenüber Anno, dass du halt dieses rechtwingliche nicht hast, sondern wirklich diese hübschen Kurven anlegen kannst.

Und die Kurven reinstecken.

Aber dass mehr Zielobjekte da wären, wär ganz oben auf der Wunschliste.

Und das ist ja nicht so aufwendig, verdammt.

Da sitzt ein Grafiker dran, der heute jeden Tag fünf Sachen raus.

Fünf Blumenvarianten.

Ja, und selbst wenn es so fünf Brunnen sind.

Ich sehe, was man da bei anderen Spielen ausmachen kann.

Das ist eine ganz andere Nummer noch mal.

Ja.

Alleine, um Kreisverkehre zu verschönern.

Ja.

Weil die Mitte von Kreisverkehren, die Verkehrsinsel, kannst du nicht ...

... die Bäume draufstellen.

Also, es ist doch einfach nur schade.

Dann musst du da selber welche bauen.

Und das ist halt mit Kurven-Elementen.

Und dann kannst du das machen.

Ich wohne ja hier auf den Dörfli und ich hab's im Test geschrieben.

Da haben sie ja mit großem Bohai unser Kreisverkehr eingeweicht.

Inkl. beiden Fahrern, die mit Weihwasser dann den Kreisverkehr total übertrieben.

Aber es gab hinter Bratwurst von Bürgermeister.

Und da haben sie auch lange überlegt,

was machen wir da eigentlich in der Mitte?

Wir haben das jetzt total cool.

Wir haben vier Abfahrten.

Und da ist immer so eine Art riesiger Schattenriss von dem Ort, wo du hinfährst.

Das ist halt immer die Sidoette von dem Ort.

Mit den Sehenswürdigkeiten und Türmchen und so weiter.

Und das ist so cool gemacht.

Und in Dorfgemeinschaft hat er irgendwie gepflanzt.

Und als alles fertig gepflanzt haben,

kam der Rettungshubschrauber, musste er landen,

hat die ganzen Blumen weggeweht.

Da haben sie normal pflanzen müssen.

Aber es ist einfach, du kommst da an und sagst, hui, was für eine coole Idee.

Das ist halt wirklich ein bisschen schade.

Total, vollkommen.

Genau. Und das wäre auch eine tolle Belohnung einfach zum Freischalten.

Also, ich mag ja dieses Entwicklungssystem, eigentlich, was sie drin haben.

Also, ich brauche es nicht.

Ich würde auch meine zweite Stadt, die ich baue,

mit allem freigeschaltet, direkt spielen, damit ich halt einfach

nicht warten muss, bis ich eine Klinik bauen kann oder so.

Aber grundsätzlich diese Idee, dass man so eine Art Rollenspiel-Talentbaum hat, in dem man selber entscheiden kann,

ob das nächstes frei U-Bahnen oder bessere Kliniken  
oder neue Straßentypen  
oder Müllverbrennungsanlagen oder, oder, oder,  
ist eine gute Idee.  
Aber die ab der Elften, was war es, die Elfte-Stadtstufe,  
ist, glaube ich, die letzte, die dir noch,  
oder die zehnteste, die der Belohnung bringt.  
Genau. Dann kriegst du zwar immer noch Erweiterungspunkte  
für dein Gebiet und zum Forschen  
und Geld und mehr Kreditrahmen.  
Aber es kommen nicht neue Elemente dazu.  
Und das ist, also, ja, da kommen irgendwie vorher Bezirke  
und Gesundheitssystemen und bla, bla, bla.  
Und dann ist halt Schicht im Schacht.  
Dann kommt, also, du hast vielleicht noch nicht alles gebaut  
und vielleicht noch nicht alles freigeschaltet  
mit deinen Forschungspunkten, aber es kommen keine neuen Elemente dazu.  
Und jetzt kann natürlich jeder sagen, na ja, da gibt es nicht plötzlich  
die Eisenbahn wie in Arno, um das wieder zu erwähnen.  
Sondern, aber was du vorhin gesagt hast, Monorail könnte man ja machen  
und vielleicht mal ein bisschen die Zukunft gucken  
und irgendwelche neuen Systeme reinbringen,  
die einfach wichtig sind.  
Staudamm oder was weiß denn ich?  
Kanalsystem, keine Ahnung.  
Und das sind so Sachen, du hast halt diese Morübe nicht.  
Genau.  
Darauf arbeiten jetzt hin.  
Es gibt keine großen Monumente wie in anderen Spielen,  
wo du sagst, ui, das ist jetzt ein großes Ziel, was ich da habe.  
Das Super-Duper-Stadion oder eine Kathedrale,  
gab es ja alles.  
Und das sind so Sachen, wo ich sage, boah,  
das müsste im Grundspiel eigentlich schon drin sein.  
Dass du immer so sagst, das will ich jetzt noch bauen  
und das ist mein großes Ziel.  
Und so, du baust, also auch nicht falsch verstehen,  
du baust vor dich hin und es macht Spaß.  
Also, es ist auch wenig Lehrlauf drin,  
du hast immer irgendwas zu tun, es ist wie eine Modelleisenbahn,  
wird nie ganz fertig.  
Hier kannst du noch was bauen, da vorne noch ein Viertel dazu flanschen  
und das ist schon toll.  
Aber du hast so nach fünf Stunden, ui, das habe ich jetzt eigentlich

die ganze Zeit gemacht.

Und das fehlt mir halt ein bisschen,  
dieses Ziel noch mal vor Augen zu haben.

Ja, jetzt hast du gerade andere Spiele  
mit ihren Monumenten gesagt, als du Anno  
mit seinen Monumenten sagen wolltest,  
eine Weltausstellung und so was.

Ja, natürlich.

Aber es war ja so, dass in Cities Call 1.1  
nicht nur die Unique Buildings, die einzigartigen Gebäude  
nach und nach freigeschaltet wurden,  
sondern du hattest ja auch da diese Monumentgebäude,  
die aber over the top waren,  
weil dann konntest du halt irgendwie das Fusionskraftwerk bauen  
und musstest nie wieder andere Kraftwerke bauen.

Oder alle Schuhe in der Straßen.

Genau, eben das Gebäude, das alle plötzlich magisch schlau macht.

Genau, war ich bis heute drauf.

Ja, das stimmt, das wäre nicht ganz cool.

Aber das war halt so drüber, das war auch nicht ...

Also, jetzt ist es kein 100-prozent-realistisches Spiel,  
natürlich, aber sie verfolgen ja  
ein eher doch bodenständigerer Ansatz mit Cities Call 1.2.  
Da würde es einfach nicht mal reinpassen,  
nichtsdestotrotz, ja, irgendwie ...

Staudämme gibt es immerhin, es gibt ja Wasserkraftwerke,  
die man bauen kann.

Aber das ... also, Ziele selber setzen mache ich gerne.

Ich nehme mir dann irgendwie vor,  
um eine Bezirk zu bauen und da hinten noch ein Dörfchen mit Feldern  
und irgendwie Bauernhöfen und so was.

Aber ... ja, es wird einfach davon ausgehen  
und hoffen, dass sie dieses System,  
was ja auch recht modular funktioniert,  
noch deutlich erweitern mit Sachen,  
die da freigeschaltet werden können.

Ja, müsst ihr jetzt halt ihr Spiel fertig kriegen?

Das ist also wirklich technisch auch passendlich.

Und dann haben sie ein super Grundstein.

Also, was ein Grundstein ist, zu wenig.

Also wirklich ein super Fundament mit, sagen wir mal,  
ein Stockwerk oben draufsteht auch schon,  
aber sie müssen jetzt halt das in Griff kriegen  
und dann auf dieser echt guten Basis weitermachen.

Ob das jetzt kostenpflichtig die DLCs sind,  
okay, das muss auch finanziert werden, klar.

An ihrer Stelle würde ich jetzt wie gesagt,  
Patches, Patches, Patches.

Dann vielleicht ein DLC, der echt nichts kostet,  
muss man leider auch mal sagen.

Würde ich mir jetzt wünschen und dann sind die Gemüter auch beruhigt,  
denke ich, und dann kann man die anderen sieben teuer verkaufen.

Nein, Quatsch, dann kann man einfach weitermachen.

Das Geld hier immer wert.

Ja, das ist es ja.

Wenn es wirklich was bringt und nicht nur ein bisschen kosmetik ist,  
sondern wirklich auch gescheite Elemente reinbringt und verbessert,  
die Tiefe erhöht, dann ist es okay für mich.

Ja.

Was garantiert kommen wird, das ist noch nicht angekündigt,  
aber wird ein KatastrophendLC.

Also nicht, weil das schlecht wird, sondern ein DLC mit Katastrophen drin.

Weil die Katastrophen, die bis jetzt drin sind,  
sind katastrophal dämlich.

Ja.

Und halt brandt.

Der Tornado, ich meine, ja, der kann der Häuschen kaputt machen  
in deiner Stadt, aber wir haben Paon und ich  
haben das im Livestream gespielt, CityScalen 2.

Da war ein Tornado am Flughafen direkt an der Landebahn  
und die Flugzeuge sind einfach durchgeflogen, sie sind gelandet.

Als wäre nix.

Und dann ist der Tornado noch über den Flughafen einmal quer drüber,  
unbeschädigt.

Nix passiert, sehr stabil gebauter Flughafen einfach.

Aber das ist, also da frage ich mich, warum ist das überhaupt drin?

Also auch vielleicht aus diesem Glauben heraus,  
irgendwie eine Städtebausch-Simulation braucht Katastrophen,  
aber die hatte der erste Teil auch nicht von Anfang an.

Ja, auch die Brennsel.

Ich habe bei einer Stadt, da habe ich drumherum toben Waldbrennen,  
das ist völlig egal. Also auch das Mock nimmt nicht zu oder so.

Das sind halt irgendwie Feuerwehrkonjenigin, weil ich da,  
ich habe die Teile noch nicht mal gekauft.

Da brennt es halt irgendwie, wahrscheinlich zieht das die Performance runter.

Das liegt nur an dem einen Feuer.

In der SimCity gab es Gozilla, der da durchmarschiert ist und so weiter.

Das war halt lustig.

Das Ufo oder Gozilla, das war halt lustig.  
Und dann hat es auch wirklich Schaden gemacht.  
Also eine Schneise der Verwüstung gezogen  
auf der kleinen Brotkiste oder auf Marmiga.  
Und jetzt ist so, oh ja, Tornado.  
Teilweise will ich nicht mehr mitbekommen, dass es irgendwo einer war.  
Oh, guck mal da, war eine Meldung.  
Du kannst ja auch nicht draufklicken gerade,  
dann springt der dahin, sondern du kriegst keine Tornado-Meldung.  
Wir haben das beim Sonderheft so oft gehabt.  
Ich habe zehn, der aber dann gearbeitet und guck mal, der ist irgendwas kaputt.  
Oh ja, stimmt, der war ein Tornado, scheinbar.  
Weiß man aber nicht so genau.  
Aber sind die beschwert sich drüber, dass das Gesundheitssystem schlecht ist?  
Und das sind halt so Sachen ...  
Ja, schade.  
Ja, ich meine, man kann die Katastrophen auch abschalten.  
Ich würde auch tatsächlich euch allen raten, das zu tun,  
solange sie unabhängig davon, ob er Katastrophen mögt oder nicht.  
Aber so wie sie jetzt drin sind, ist es einfach nicht gut.  
Ja, es gibt so Katastrophenschutzräume noch und irgendwie Systeme da,  
aber die sind eigentlich auch überflüssig.  
Also das ist Quatsch.  
Genau.  
Und der letzte Punkt noch, weil dann können wir tatsächlich abschließen  
und das Fazit ziehen, in das du gerade schon reingeguckt hast.  
Es gibt kein Steam Workshop mehr.  
Und mir blutet das Herz,  
als jemand, der im Steam Workshop 4.000 Sachen abonniert hatte  
für Cities Call 1.1. oder so was.  
Sie verwenden jetzt dafür ihre eigene Plattform.  
Das Paradox Mods.  
Ja, weil es auch Konsolen kompatibel ist.  
Es ist ein bisschen übersichtlicher, denke ich mal,  
als das Steam Workshop.  
Und das waren aber auch schon die beiden Vorteile.  
Als PC-Spieler interessiert es mich nicht.  
Der ist Konsolen, der auch mitmischen.  
Und ja, das andere ...  
Der Steam Workshop hat halt auch so ein bisschen was Archaisches, finde ich.  
Das ist so ein bisschen unübersichtlich manchmal.  
Und trotzdem, es ist so eine Fundgrube.  
Ja, genau.  
Und das ist halt das Schöne.

Ach, komm, probier ich mal aus.

Ja, das wird total fehlen.

Und ...

Wenn das so eine eigene Plattform ist,  
hat es halt auch Nachteile.

Das ist weniger kompatibel einfach, um die Leute schrecken zurück.

Ah, jetzt muss ich da wieder gucken.

War doch auch ein falscher Schritt.

Ich glaube auch. Hätte ich auch nicht gemacht.

Ich war auch tatsächlich 100 Prozent überzeugt,

dass Sie das nicht machen,

weil Sie sich lange ausgeschwiegen haben

über Workshop-Kompatibilität.

Doch.

Ja, aber das ist ...

Du hast halt ...

Im Steam Workshop hast du eine Community,  
nicht nur von den Content-Creatoren,  
sondern auch von, was weiß ich, wie vielen,  
100.000en, vielleicht Millionen Leuten,  
die da Sachen runterladen.

Und jetzt sagst du, ah nee, wir machen eine eigene Plattform.

Okay, ich verstehe das Konsolenargument,  
dass man es auch, das versucht ja befestigt auch,  
mit seinem Creation Club und so.

Aber jetzt, und Sie wollen natürlich auch Adressen sammeln,  
dadurch musst du dich auch registrieren bei Paradox.

Und das ist immer eine gute Sache,  
um dir mehr verkaufen zu können.

Und dir Newsletter zu schicken, zum Beispiel,  
wenn Sie deine E-Mail-Adresse haben.

Aber es ist Community-feindlich, finde ich.

Ja, Sie hätten auch einfach was, was ich komm, registriere dich,  
dann kriegst ein Bonus-Gegenstand,  
oder kriegst den fünften Busch oder keine Ahnung.

Und das hätte ja völlig gereicht.

Aber das finde ich auch ein falschen Schritt.

Mit Tool hat auch die Einzelentwickler echt so leid.

Aber das Management, du hast halt entscheidet

Wo arbeitest du denn?

Wo arbeitest du?

Das ist so wie die Seidenbacher-Werbung.

Ja?

Du arbeitest jeder den hinteren Buckelig

und der Chef macht das alles kaputt im Radio.  
Wo arbeitest du denn?  
Oh, bei Scheidenbacher.  
Das ist halt, ah, es ist so schade.  
Lecker, lecker, lecker, lecker, lecker.  
Ah, die gute alte, gibt es das noch?  
Ja.  
Was es geben wird, bis Juni 2024  
bereits angekündigt  
und die Ultimate Collection von CityScalans 2 sind.  
Acht überwiegend kostenpflichtige DLCs.  
Das San Francisco Pack ist auch da.  
Das ist noch 17 kostenpflichtig von acht, oder?  
Das ist eine Waffe vorbesteller, San Francisco, glaube ich.  
Ja, und dann kommt das nächstes.  
Ich habe so noch flogen und musste lachen.  
Das ist für dich auch.  
Das kann man auch ignorieren, finde ich.  
Dann kommen als nächstes die Strand.  
Der Strandgebiet DLC,  
wo man so schöne Strandstädte bauen kann.  
Häfen kommt, Häfen.  
Das finde ich schon interessanter.  
Brücken sind immer was Wichtiges für den Look von so einer Stadt.  
Wobei wir schon einige drin haben.  
Wir können einfach die Straße überprügeln.  
Es gibt auch so ein paar Hängebrücken.  
Ja, ich habe in meiner Stadt so eine überdachte Brücke.  
So ein bisschen so eine alte, ländliche,  
mittelalterlich Holzbrücke.  
Das ist die Oberst von Grubebrücke.  
Das hat das Spiel so benannt, ich nicht.  
Und ich dachte mir, das passt aber.  
Das sieht auch so aus.  
Das könnte eine Oberst von Grubebrücke sein.  
Brücken und Häfen kommt noch.  
Sie wollen Content-Creator-Packs natürlich wieder machen.  
Es gibt auch Content-Creator.  
Also Leute, die Modelle für das Spiel basteln  
aus der Modding-Community,  
die schon Zugriff haben auf die Editorien,  
die es für alle anderen noch nicht gibt.  
Die sind schon versorgt und können da basteln.  
Das werden sie wieder verkaufen.

Das waren immer tolle Sachen.

Content-Creator-Packs für das erste City-Skylines,  
das Japan-Pack oder das Afrika-Pack.

Da waren immer wieder coole, kreative Sachen drin,  
die Colossal Order so gar nicht selber bauen würde wahrscheinlich.

Also, da bin ich gespannt.

Und was es geben wird, ist mehr Radiosender.

Aber ich sage, die Radioabschaltfunktion  
ist euer Freund.

Hört stattdessen lieber den Gamestar-Podcast  
oder schaut Gamestar Talk nebenher,  
weil die Moderationen gehen euch einfach auf den Zeiger.  
Wie meine, aber die wiederholen sich wenigstens nicht.

So.

Ziehen wir ein Fazit.

Martin, soll man City-Skylines 2  
kaufen oder nicht?

Oder wer sollte es jetzt schon kaufen?

Und wer lieber nicht?

Also, die Leute mit einem richtig guten Rechner,  
die trotzdem keine 60 Frames pro Sekunde brauchen,  
können es kaufen, sagen wir es mal so.

Nein, also, es ist wirklich keine Vollkatastrophe.

Aber ich würde wirklich an eurer Stelle,  
wenn ihr ein Rechner habt, logisch, sonst würdet ihr jetzt nicht nachfallen.  
Wenn ihr ein Rechner habt, ladet euch unseren Spielstand runter  
und probiert es aus.

Wir passen den Link dazu in die Show-Nodes,  
also in die Podcast-Beschreibung und die Videobeschreibung,  
dass ihr unseren Spielstand runterladen könnt,  
statt mit über 100.000 Einwohnern.

Knapp über 150.000 sind's.

Und die ist jetzt auch nicht perfekt gebaut.

Und Gottes Willen, die ist also wirklich dafür,  
möglichst viele Einwohner zu haben.

Die haben wir für unser Sonderhft hergenommen.

Da sind einfach verschiedene Experimente auch drin.

Wie baue ich eine schöne Stadt und so weiter.

Die ist also nicht superperfekt gebaut,  
aber es gibt noch 100.000 Einwohner.

Und ihr könnt schnell ausprobieren, wie das Spiel mit 100.000 Einwohner  
bei euch läuft.

Denn wenn ihr es über Steam kauft, habt ihr 2 Stunden Rückgabe recht,  
in der Zeit schafft ihr aber niemals,

das so eine 100.000er Stadt hinzustellen.  
Es gibt auch keine Szenarios oder andere Spielstände.  
Also mit der könnt ihr das ausprobieren und sagen,  
ui, das läuft ja oder nicht.  
Oder kommt 20 Frames sind für mich auch okay,  
um eure eigene Entscheidung da zu fällen.  
Ihr habt ja leicht rausgehört.  
Man hat echt Spaß mit dem Spiel.  
Es gibt Sachen, die sind ein Rückschritt.  
Es gibt Sachen, die sind ein klarer Fortschritt.  
Verkehrssimulationen, Bevölkerungssimulationen,  
das passt alles, Animationen sind halt weniger.  
Aber man ist nicht so, dass wir jetzt sagen,  
Gottes Willen, furchtbarer Spiel kauft es auf gar keinen Fall.  
Sondern es ist ausbaufähig.  
Es muss die technischen Probleme in den Griff kriegen.  
Und dann haben wir dann tolle Basis.  
Und hocken in acht Jahren vielleicht beim dritten Teil.  
Und erinnern uns an die 47 coolen DLCs zurück.  
Ja.  
So wie es auch war beim ersten Teil.  
Also mir geht es genauso.  
CityScalon 2 ist ein fantastisches Fundament  
für eine Städtebausimulation,  
die noch viel besser wird, als es der erste Teil jemals war.  
Insbesondere ohne Mods.  
Also mit der Verkehrssimulation, mit dem Straßenbau,  
mit all dem, was die Engine jetzt ermöglicht.  
Wechselnde Jahreszeiten, die Simulation  
mit ihren Altersgruppen und so was.  
Das ist alles noch nicht 100% ausgereift.  
Also Colossal Order muss in alles noch Arbeit reinstecken.  
Von der Performance bis zu Details der Simulation.  
Weshalb sie jetzt auch noch patchen müssen.  
Weshalb ich jetzt auch nicht hier sitzen würde  
und sage, das muss man jetzt aber sofort haben  
und spielen.  
Für mich ganz persönlich muss ich sagen,  
ist es jetzt schon ein spaßiges Spiel.  
Eine coole Städtebausimulation.  
Ich tobe mich da gerne kreativ aus.  
Mit dem eingeschränkten Instrumentarium,  
was es mir momentan anbietet.  
Haben wir auch schon gesagt, so viel ist noch nicht drin.

Aber es macht trotzdem schon Spaß, sich da einfach was aufzubauen.  
Ein bisschen zu experimentieren.

Und einfach zu gucken, okay, wie funktioniert die neue Simulation.

Das kann ich mit diesem Straßensystem machen.

Und wie kann ich diese Karte einfach schön vollbauen?

Nachher vor der Meinung, es wäre nicht nötig gewesen,  
das so über das Knie zu brechen, den Release.

Weil auch City Skylines 1 ist immer noch ein Superspiel.

Also, es ist jetzt auch keine Schande, zu sagen,  
ich spiele noch irgendwie drei, vier Monate weiter,  
einfach City Skylines 1.

Lad mir da Sachen aus dem Steam Workshop runter.

Und guck mir ein bisschen die Modding-Community an.

Und was da so geht.

Also, das ist vollkommen legitim.

Ich habe jetzt einfach sich 50 Euro zu sparen  
für City Skylines 2 und noch ein bisschen den Einsatz zu spielen  
und zu gucken, was als nächstes noch für Patches kommen.

Gleichzeitig, wenn man den Game Pass hat,  
zum Beispiel kann man ja auch einfach mal reingucken.

Weil das ist die alleinfachste Methode, glaube ich,  
so zu sagen City Skylines 2 mal als Demo mitzunehmen  
und eine Weile zu spielen.

Und schauen wir das Sonderheft kaufen oder bestellen  
und dann schon mal fit sein, wenn das Spiel dann rauskommt.

Ja.

Ein sehr schönes, sondern ich liebe es,  
wenn die Sonderhefte zu blättern.

Die Heft ist fertig, aber das Spiel nicht.

Aber zur Vorbereitung.

Ich denke, es ist ein Langzäler.

Das Ding wird lange laufen und dadurch auch das Heft.

Aber es ist halt echt schade, viel Zeit und Arbeit reingesteckt.

Und dann will das Spiel nicht so, wie man es gerne hätte.

Aber das ist das Leben.

Das ist das Leben.

Und das sind Spiele-Releases im Jahr 2023.

Ein letztes Wort der Vorsicht.

Geht Richtung Konsole?

Weil ja, die wurden erst auf nächstes Jahr verschoben.

Sie profitieren hoffentlich die Konsolenversion von CTIS-K9-2.

Von den Optimierungen, die sie jetzt noch machen.

In den Patches.

Aber das größte Problem, glaube ich,

bei den Konsolen wird es sein, die Xbox Series S.

Ja.

Also die kleine Version der Xbox Series.

Weil das da drauf zum Laufen zu kriegen,

mit einer guten Performance, das ist auch noch gut ausschaut.

EU.

Ich glaube, das ist einer der allerwesentlichsten Gründe,

warum sie das ganze Konsolenthema

erst mal auf Wiedervorlage gesetzt haben fürs nächste Jahr.

Ich glaube, auf der Xbox Series S wird das hart.

Ich würde die S gar nicht unterstützen an deren Stelle.

Das ist zu viel Energie reingesteckt.

Und so furchtbar groß ist die Zielgruppe dann, glaube ich, nicht.

Ja.

Wenn es dir Microsoft erlaubt.

Microsoft sagt, wenn ihr auf die X-Volt müsst ihr aber auch auf der S sagen.

Ja, das ist falsch.

Hier in unserem Standardvertrag.

Von beiden Unternehmen würde ich da beide Augen ganz doll fest so tun.

Da läuft es euch auf das Witz besser.

Oder würde besser auf das Witz laufen.

Nee, das ist ...

Es ist aber auch wirklich ein PC-Spiel eigentlich,  
muss man doch mal ganz ehrlich sagen.

Oder?

Ich habe damals die Konsolenversion vom Einsatz getestet.

Das war ordentlich.

Aber nee, ich brauche Tasten.

Was zum Spiel war ich einfach Tasten?

Ja, ich habe es auf der, jetzt hätte ich was, Schwitz gesagt,  
auf der Switch.

Ja, das war okay.

Es geht, aber warum sollte ich das tun, wenn ich auch ein PC habe?

Ja, für solche Spiele sind Maus und Tastatur echt goldwert.

Kann man heutzutage aber auch an eine Konsole anschließen?

Mäuse und Tastatur, habe ich gehört?

Ja, geht schon, aber das Switch ist eher nicht.

Ja, nee.

Switch eher nicht, vielleicht.

Dann eher Steam Deck oder so was.

Aber das ist alles, zumindest wenn es um die Konsolen Xbox und Playstation geht.

Zukunftsmusik, da werden wir in der nächsten Jahr sehen,  
wie gut es läuft.

Jetzt wollen, verlangen und fordern wir an dieser Stelle.

Weitere Pflege, Patches und sonstiges,  
was da alles noch kommen mag.  
Und damit sind wir am Ende.  
Ich glaube, wir haben dieses Thema erschöpfend und vollumfänglich behandelt.  
Ja.  
Sehr gut.  
Dann sage ich, vielen Dank, Martin, dass du da warst  
und dir die Zeit genommen hast für dieses Westfalen-Ting.  
Du hast mich jetzt nur von 8 bis von 7 bis 8 abgehalten.  
Das ist ja auch eine große Freude.  
Ja, danke. Vielen Dank.  
Können wir noch ein bisschen reden über, weiß ich nicht,  
Jack of the Lines oder...  
Ja, gerne. Bleibt da noch ein bisschen.  
Genau, wir kratzen einfach noch ein bisschen.  
Viel Spaß dabei.  
Da spiele ich lieber, also da muss ich einfach sagen,  
da spiele ich doch lieber Cities Call of Duty 2 als...  
Ich habe sogar vergessen, wie der Untertitel hieß von...  
Neue Allianzen.  
Aber 60 Frames.  
Ja.  
Okay.  
Schreibst du dir die Kommentare,  
lieber ein Spiel, das ruckelt aber gut ist,  
oder ein Spiel, das nicht gut ist, aber ruckelt nicht ruckelt?  
Ja, das ist ja nicht schlecht, es hat keinen Siedler.  
Es ist einfach kein Siedler.  
Es ist zu simpel.  
Anderes Thema...  
An anderer Stelle wird das auch noch mal zu besprechen sein.  
Das soll es für heute gewesen sein.  
Ich sage, vielen Dank, Martin, und vielen Dank an alle,  
die uns zugeschaut und zugehört haben.  
Wenn ihr zugeschaut habt, habt ihr jetzt als Video  
ein bisschen gesehen.  
Micha Town, die ich gebaut habe  
und die jetzt in den nächsten Wochen und Monaten weiter wachsen wird,  
solange die Performance hält.  
Wenn wir unter 10 Frames kommen mit Micha Town,  
dann habe ich keinen Bock mehr.  
Aber dann hattet ihr mal ein bisschen Eindruck davon,  
was ich so gebaut habe in dem Spiel.  
In diesem Sinne, macht's gut und bis zum nächsten Mal.

## [Transcript] GameStar Podcast / Ist Cities: Skylines 2 die Enttäuschung des Jahres?

Tschüss.

Untertitel im Auftrag des ZDF, 2017