

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Ihr müsst jetzt bitte wahre Größe beweisen und mir einen Fehler vergeben, denn ich habe Bob Ross verschwendet und zwar für den Einstieg eines Podcasts über Frostpunk 2, das war erst neulich und jetzt ärgert mich das richtig, denn hier und heute hätte der Picasso des Telekollegs so viel besser reingepasst.

Städtebauspiele wie City Skylines 2 sind für mich nämlich Entspannung pur, weil ich mein Städtchen darin wie Bob Ross seine Werke quasi male.

Da ein kleines Wohnviertel, da drüben eine fröhliche Müllverbrennungsanlage und dahinten ein Happy Little Accident, dahinten staut sich der Verkehr an der Autobahn-Ausfahrt, aber gar kein Problem, wird sie halt einfach abgerissen und neu gebaut.

Weil ich dabei einfach so schön die Zeit vergessen kann, habe ich inzwischen über 1500 Stunden in City Skylines 1 und inzwischen auch ganz schön viele Stunden in City Skylines 2 versenkt.

Aber da frage ich mich doch, geht es Menschen, die echte Städte planen, genauso wie funktioniert Stadtplanung überhaupt in der echten Welt, machen wir doch mal den Reality-Check und zwar mit meinem Gast.

In den neunziger Jahren war er Redakteur beim Spielmagazin PC Player, wo unter anderem den Städtebau-Klassiker SimCity 2000 getestet hat und heute, ja, heute arbeitet er tatsächlich im echten Leben als Stadtplaner in München.

Herzlich willkommen, Thomas Werner.

Ja, hallo Michael und hallo draußen an den Empfangsgeräten, ja schön hier zu sein.

Ja, vielen Dank, dass du da bist.

Es freut mich wirklich sehr, wir haben ja auch eine ganze Weile lang nach einem Termin gesucht, umso glücklicher bin ich, dass das heute zustande kommt und vielen Dank natürlich auch an Paradox, die diese Folge sponsern und damit überhaupt erst ermöglicht haben.

Thomas, ich muss gestehen, für mich ist das ein bisschen Fanboy-Moment, weil ich habe damals auch die PC Player gelesen und darin natürlich auch dein Test von SimCity 2000 regelrecht verschlungen, das ich damals sehr geliebt habe, das Spiel.

Bevor wir kurz in die Vergangenheit zurückgucken, möchte ich dir aber eine Frage ausrichten von meiner Kollegin Geraldine, mit der ich den Podcast zusammen mache und zwar ganz wichtig, hattest du als Kind einen von diesen Auto-Straßen-Spiel-Teppichen?

Nein, tatsächlich nicht, ich hatte eine Holzeisenbahn und habe mir selbst auf verschiedensten Blättern

ein Layout für ein Straßenbahnsystem gemalt mit Stadtrum rum, das war so eine meiner ersten Zeichensachen, dazu muss ich als Hintergrund vielleicht sagen, ich habe meine ersten Lebensjahre

in Duisburg verbracht und bin da durch die Straßenbahn tatsächlich etwas geprägt worden, was dann auch so ein bisschen später meinen Interesse auch dann weiter dann auch vertieft hat.

Und gleichzeitig habe ich angefangen, Städte zu mögen, ich habe nur etwa so die ersten vier Jahre meines Lebens in der Großstadt verbracht, damals als Kind, heute natürlich, also ich wohne heute in München schon seit längerer Zeit und da haben noch ein paar andere Städte hinter mir, aber das war dann für mich extrem prägend, auch später in meiner Schulzeit im Münsterland zuerst in einem Dorf dann in einer Kleinstadt, mein Vater

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

war Lehrer und ist dann damit uns hingezogen, sozusagen nachdem er dann dort die Stelle in einer Dorfschule hatte und ich habe die Großstadt vermisst, das ganze Flair und dann auch natürlich dann die Straßenbahn, das Landleben hat alles was für sich, aber so bin ich dann wahrscheinlich auch mit zu meinem Studium zumindest gekommen und zu meinem Interesse dafür und

eben auch dem Interesse an Mobilität, also nicht Autos, sondern dann tatsächlich Straßenbahn, Öffchen, Verkehr, das fand ich irgendwie interessanter, diese großen Fahrzeuge dort in der Stadt als die Autos, ja mein Gott, da waren so viele rum, das kann ich super nachvollziehen, ich komme ja aus der ursprünglich aus der Umgebung von Karlsruhe, wo es auch einen ziemlich ausgebaut ist, Nahverkehrstramm Straßenbahnsystem gibt, also... Da hab ich mal mit geplant. Echt? Nein, verrückt.

Ich bin Angebots- und Fahrplaner gewesen auch bei den Verkehrsbetrieben Karlsruhe, unter dem Dr. Ludwig, falls er dir was sagt, der damaligen Nahverkehrskorridor deutschlandweit und ja, aber vielleicht sag ich da jetzt nachher noch mal was, ich bin, das war tatsächlich meine, also nach meiner Redakteurzeit, dann meine erste berufliche Station. Verrückt, verrückt, oh mein Gott und jetzt planst du in München quasi meine nähere Umgebung, weil wir bei der Game von der GameStar sind ja auch hier in München und auch darüber werden wir gleich noch sprechen. Was ich natürlich als allererstes fragen muss, wie bist du damals zur PC-Player gekommen? Wie kam es dann zum Videospieldjournalismus bei dir? Ja, gute Frage. Also ich bin tatsächlich auch ein normaler Fan gewesen. Also mein Einstieg in diese ganzen Computersachen war so um 82, wenn man jetzt die Atari-Zeit und so davor nicht mitzählt oder was es da für Exotensysteme gab, ich weiß nicht, was ein anderes Telespielsystem daheim

was ganz exotisch war. Und dann tatsächlich dann 82 der Computerkurs an der Schule. Das war eine der ersten Schulen mit IT-Ausstattung und dadurch bin ich angefixt worden. Auch dieses ganze Team hat dann so selbst was programmieren, hat dann noch damals natürlich programmieren gelernt. Basic Pascal Assembler, selbst auch ein bisschen was geschrieben an Software, mein erstes Geld damit verdient und natürlich dann die Zeitschriften lesen ganz am Anfang. Telematch kennt wahrscheinlich heute kein Mensch mehr, aber da habe ich noch die

Hefte irgendwo stehen. Und dann, als es dann logging mit Elinhard und Schneider, natürlich dort auch, also Happy Computer C64 und dann natürlich dann die Powerplay-Zeit, war ich ein enormer Fan,

dachte man, das wäre toll, mit denen zusammenzuarbeiten. Ich fand das einfach extrem cool in gewisser

Weise, obwohl ich mich wirklich, ich fand das Programmieren interessant, ich fand auch Verkehr und Städte interessant, aber auch das natürlich, das war enorm fasziniert, auch gerade dieser Art und

das ganz anderes zu machen. Und ich habe gerne auch immer geschrieben, also tatsächlich interessiere

ich mich sowohl für Technik, wie auch fürs Schreiben, habe ein bisschen auch bei der Lokalzeitung gearbeitet, erster Titel veröffentlicht und auch Listings gehabt und solche Sachen dann auch bei der Happy Computer damit auch ein bisschen Geld verdient. Oh Listings, das kennen

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

heute viele Leute nicht mehr. Das waren ja quasi ausgedruckte Seiten voller Programmcode, die man dann zu Hause wieder abtippen konnte, um dann das Programm halt auf dem Rechner zu haben. Wahnsinn.

Genau, wenn man Glück hatte, haben die Redakteure das auch richtig oder bzgl. Layout, die waren meistens

die Bösen, das auch richtig reingekommen. Ein Spiel, das ich damals programmiert habe, das ist dann auch mal im Markt und Technik verlag, dann auch draußen veröffentlicht worden. Da haben

wir es natürlich dahin versaubeutelt, dass die einen Kopierschutz reingebracht haben. Der Kopierschutz

genau noch in dem Bereich lag, in dem einiges preis, also solche Objekte, die dann dahinter legt waren, eigentlich rein sollten, sodass ein Teil Objekte dann durch den Kopierschutz dann in der Verkaufsversion geschädigt waren. Tut mir leid, das war nicht meine Schuld. Also falls es da noch irgendein Käufer gibt, der damals teures Geld erworben hat, die Dinger waren ja nicht billig. Ich weiß nicht, das waren damals bestimmt, irgendwie müssen das um die 35 Jahre, 39, Mark gewesen sein, was viel damals auch schon war. Was war es denn für ein Spiel, wenn ich fragen darf? Und Labyrinth ist Schreckens oder so, ich hieß das, glaube ich. Und, Gott, das will ich jetzt bloß nicht danach googeln. Ich habe es damals relativ flott runter programmiert, dachte, das wird dann irgendwie vielleicht mal als Listing abgedruckt, dann haben sie es dann so veröffentlicht. Und von diesen Sachen habe ich mir dann natürlich auch meine Computerausstattung verbessert. Und die ganze Zeit meinen Traum gehabt, vielleicht könnte ich

mich da mal bewerben und hatte dann meinen Zivildienst zu leisten, vorher auch schon mal den Bewerbung hingeschickt, die dann auch erst mal mit Interesse aufgenommen wurde, aber ich habe dann erst mal meinen Zivildienst gemacht. Dann das Studium angefangen und mein Grundstudium beendet, war ein halbes Jahr dann noch in Kanada, in Calgary, um dort ein Außensemester zu verbringen,

kommen wieder und da habe ich plötzlich gesehen, Ui, PC Player ist gegründet und die suchen Leute,

habe mich dann gleich nochmal beworben, bin eingestellt worden zu meiner großen Freude und war dann der erste normale Redakteur unter zwei Chefredakteuren und das blieb dann auch so, bis ich dann wieder ausgestiegen bin, um noch meinen Hauptstudium nachzuholen. Es war damals alles

sehr überschaubar, wie die Redaktionen aussahen, also tatsächlich drei feste, zwei Chefredakteur, ein Redakteur, ein paar freie Mitarbeiter, aber wir haben im wesentlichen Großteil des Häftes zu dritt gestemmt mit entsprechenden Arbeitspensum, also wenn es heute irgendwo so Quantstein und solche Sachen, solche Stichworte gibt, das war damals bestimmt auch der Fall. Also Wochenendarbeit, ich würde vielleicht auch immer so sein, aber das Wochenendarbeit war schon da und abends und Stress und aber sehr spannend auch, sehr interessant. Wenn man jung ist, da macht man solche verrückten Sachen und ist einfach stolz auf das, was rauskommt, halt auch die Energie. Ja, kenne ich, kenne ich. Und das war tatsächlich schon 3,90 und wie gesagt, ich habe dann anschließend mich dann entschieden, doch noch meinen Studium zu beenden, habe dann

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Städtebau, Stadtplanung dann in Hamburg, Hamburg an der TU abgeschlossen mit einem Abstecher von

einem Jahr noch nach New York an die Columbia University, an die Graduate School of Architecture, Planning and Innovation dort, mit einem Stipendium, die leisten können, es ist alles und auf Toya dort. Wow, okay. Dann zurückgekommen und war dann ausgebildeter Dippel Ink, in einer Zeit, als man keine Dippel Inks brauchte. Also ich hatte schon im Vorfeld so an die 100 Bewerbungen geschrieben, ein bisschen zu Orten, wo ich wahrscheinlich noch nicht mal unbedingt hätte, er tut immer einen Zaun hängen wollen, aber so ist das nun mal. Also nichts gegen kleine Orte, aber es gibt man ja schon. Einige Plätze im Land der ein oder andere Hörer, der weiß vielleicht, was ich meine, vielleicht auch gut, dass ich dann nicht akzeptiert wurde und gleichzeitig wurde ich dann wieder angefragt vom Heinrich Lienhardt, ob ich nicht Lust hätte, dann wieder zur PC Player zurückzukommen. Cooler Job, nach wie vor. Ich gedacht prima, super, passt, Städtebau will mich nicht haben, Verkehrsplanung auch nicht, also ich habe mich sehr für Verkehr interessiert und bin dann auch letztlich dann im Verkehr gelandet. Und ja, heißer, prima, von irgendwas muss der Schwanz da nicht nur rauchen, sondern auch vielleicht auch Spaß haben. Ist ja toll,

auch wenn man eine interessante Arbeit hat, nette Kollegen auch definitiv, muss man sagen, und auch trotz aller, also sonst wird man auch diese ganze Anstrengung, der Job auch ist, dass es ja, also spielerisch ist es nicht, zum Spielen kommt man dann oftmals außerhalb der Arbeitszeit, manchmal sogar zum Rücktexte schreiben erst danach, weil eine Zeit dieser Tätigkeit war

dann auch irgendwann mal Großraum. Ja, logisch. Und das ist dann auch nicht mehr konzentriert, gerade wenn man, oder dann auch solche lustigen Stories kennst du wahrscheinlich auch, so irgendwo

nachmittags um drei, hui, und es ist da eine Fünfseitenstrecke geplatzt, schreib doch viel das mal eben. Hier ist das und das und dann kommt man, wagt man dann morgens um sieben oder acht

dann aus der Wohnung in Richtung Redaktion, dann kommt es ins Layout rein und man wartet, bis das Layout dann durchkommt und bis man das durchgeht, also diese ganzen lustigen Anekdoten, also du wirst das kennen und also es ist eine sehr durchaus herausfordernde Tätigkeit, die man da ausfüllt und auch unter einem durchaus vorhandenen Kostendruck, aber auch immer verbunden

natürlich mit Stolz, wenn dann das Werk draußen ist und man das Gefühl hat, vielleicht ist man gar nicht so schlecht, aber vielleicht mit der Konkurrenz. Das kenne ich alles noch sehr, sehr gut. Ich hoffe, um auch meinen Einstieg wieder einzufangen, dass der Job als Stadtplaner jetzt zumindest für dich entspannter ist, als es so ein Redaktionsjob ist. Ich würde mal mutmaßen es nicht ganz so entspannt, wie ich es skizziert habe. Ich mach mal hier ein bisschen und ich mach halt da ein bisschen, ich glaube, so funktioniert es dann doch nicht, aber ist es ein entspannter Job,

würdest du das sagen? Also ich bin ja letztlich in der Verkehrsplanung tatsächlich gelandet, also Stadtplanung umfasst ja sehr viel grundsätzlich und so ist auch das Studium dann aufgebaut. Also man hat einen klassischen Städtebau-Architekturanteil, das ist dann mehr so gestalterische, auch Sinn für, ja, wie könnte man Siedlungen auch wirklich gestalten, vielleicht auch

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

mit ganz neuen Elementen, etwas, was man in der Realität draußen dann meistens nie braucht, weil so viel Spielraum haben, meistens gar nicht, wenn man sich das dann im Studium erträumt, außer weil

vielleicht bei Wettbewerben, wenn bei einem Architekturbüro arbeitet, dann tolle Entwürfe macht die vielleicht dann sogar den ersten Preis gewinnen, am Schluss wird es dann doch wieder ganz anders

umgesetzt, aber dazu diese Sachen auch bei den Architekturbüro, wo dann auch dann die auch an Wettbewerbenteil nehmen und dann auch solche Gestaltungen dann auch dann durchführen, die meisten Stadtplanungsämter gestalten ja nicht selbst. Das sind zumindest zu der Zeit und auch lange

noch in die 2000er für Architekten und Stadtplaner nicht immer unbedingt so attraktive Arbeitsumgebungen gewesen, weil die Gehälter sind eher niedrig, gerne wird man so als freie Mitarbeiter hingehalten und am Schluss arbeitet mir viel auch für die Tonne, in gewisser Weise, zieht auch die Nächte durch, also sowas tatsächlich muss ich sagen, dass gleichzeitig hat mich eben dann auch der Verkehr interessiert, das ist auch meine Vertiefung geworden, aber andere Aspekte da sind sicherlich auch noch, man macht Sozialologie, Wirtschaftswissenschaften, es ist ganz wichtig natürlich auch solche Geschichten, die wirtschaftlichen Zusammenhänge zu kennen, Stadtgeschichte

auch als Hintergrund und Recht, Jura. Und die volle Dimension dessen begreift man meistens erst nach dem Studium, denn Stadtplanung ist letztlich viel, viel Rechtliches, also so ein typischer Bebauungsplan, der entwickelt wird, das ist, ja es ist im Prinzip ein rechtliches Werkzeug, dass man da betätigt, mit dem man alles festlegt und dementsprechend manchmal fantasielos sieht das dann auch aus, weil die Stadtplanungsämter Angst haben, jemand könnte klagen.

Ah, okay, also während ich in City Skylines 2 so da sitze und einfach mein Viertel male und mir denke, ach komm jetzt hier könnte ich eine Straße ein bisschen krummer machen, weil es hübsch aussieht und da drüben hätte ich gerne Reihenhäuser, weil die schön sind mit ihren kleinen Gärten hinten dran und da hätte ich gerne ein Schwimmbad, wo die Leute mal hingehen können, um sie zu entspannen. Dein Alltag besteht dann eher aus Genehmigungen und eher rechtlichen Abwägungen, dann tatsächlich, dass man guckt, was darf ich überhaupt, was kann ich überhaupt machen,

ohne dass ich jemandem auf die Füße trete? Also das ist das typische Stadtplanerschicksal, dass man, also ich bin auch nicht in dieser klassischen Schiene dann gelandet, aber das ist sozusagen wie der Job dann aussieht, dass man viele Besprechungen hat, die habe ich auch und ich bin auch, ich habe auch kräftige Schnittstellen damit, auch zum Beispiel mit sowas wie München frei haben und anderen Siedlungen und kennen das Ganze auch über die vielen Jahre oder kann man fast

sagen Jahrzehnte, die das ganze Ding da vor sich hin schreitet. Ja, es ist, also letztlich ist ein Bebauungsplan schon ein interessantes Werkzeug, mit dem ich mir viel machen könnte. Wenn man sich

trauen würde, über die normalen Normen hinauszugehen, was man machen könnte. Also die Bauleitplanung ist

sehr geprägt worden von den Ideen, die man inzwischen kann man sagen vor 50, 70, 80, fast 100 Jahren teilweise hatte, also mit diesen ganzen räumlichen Trennungen von Funktionen mit

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Abstand,

Lichtluft, Sonne und so sehen dann auch natürlich dann diese, die neu entstandenen Siedlungen aus. Also ich wohne hier in München in der Max-Vorstadt, einem sehr dicht besiedelten Gebiet, das jetzt also ganz anders ist als jetzt so diese neuen Städte, also wirklich dann mehr mit alter Bebauung, mit Geschäften, mit Museen, eigentlich ein sehr bengelviertel, was laut Ansicht der Stadtplanung heute in der Regel so was kann man gar nicht mehr umsetzen. Heißt es, könnte man aber

umsetzen, wenn man in Baunsplänen beispielsweise, wenn man eine neue Siedlung baut, dann auch mal

mit guten Begründungen sagt, gehen von diesen Abstandsmaßen weg, wir erlauben auch mal anderes,

dann gibt es aber die große Angst der Juristen in den Planungsbehörden, da könnte irgendwann mal jemand gegen klagen und dann ist der ganze Bebauungsplan hinfällig unsere Geschichten, also so was kommt immer erst dazu und so kommt es dann zu diesen etwas ja manchmal langweiligem

Siedlungsstrukturen, die wir haben, also die eben nicht so lebendig sind. Ich hatte, das erinnert mich, das erinnert mich an ein Gespräch, das ich vor Kurzem hatte mit jemandem aus einem ganz anderen Bereich, der war aus der Führungsetage einer Bank und ich meinte dann auch so, na, da hast du sicherlich auch vieles mit der Rechtsabteilung zu tun und eher so, hör mir auf mit der Rechtsabteilung, weißt du, was die Rechtsabteilung macht, die sagen dir immer nur, was du nicht darfst, weil wenn sie dir sagen würden, was du darfst, dann wären sie am Ende rechtlich dafür verantwortlich, deswegen sagen sie immer nur, was du nicht darfst. Genau. So ist das, also inzwischen schwingen die Juristen in jedem Feld wahrscheinlich mehr das Zepter oder vielleicht auch so kann man ja einfach die innerliche Angst schon vor den Juristen und das zieht sich eigentlich wie so ein Faden durch. Man sieht das auch an den Zeiten, in denen diese Viertel jetzt inzwischen entstehen. Also wer hier in München lebt, er kennt wahrscheinlich noch, er kennt hier wahrscheinlich Neu-Perlach, eine Geschosswundung

Siedlung, die im Wesentlichen in den 70er Jahren entstanden ist. Man hat sich da Anfang der 60er Jahre entschlossen, da wollen wir was hinmachen, die Münchner Bevölkerung explodiert, war mal eine Siedlung hin. 67, glaube ich, wurde schon der Grundstein gelegt dafür, also ich glaube 61, 20, viel Entscheidung. Eigentlich ein Rekordtempo aus heutiger Sicht und bis Ende der 70er war schon ein Großteil der Siedlung fertig. Das ist das Zeitfenster. Dann gibt es hier die Messestart, als dann der Flughafen, der alte Flughafen abgesiedelt wurde, überlegt man sich auch, was machen wir, ja und bei Neu-Perlach auch das Interessante, gleich ist ein Uhrenlinie da gewesen. Alles erst in der kurzen Zeit. Damals sowieso die erste S-Bahn-Stammstrecke in München, die hat sechs Jahre gedauert, bis die gebaut wurde. Heute sind wir in Dimensionen von 30 Jahren, also für eine ähnliche Strecke, die jetzt parallel gebaut wird. Messestart ging auch noch relativ flott, Ende der 80er merkte man, der Flughafen kommt weg, überlegen wir uns mal was. Ende der 90er war das Ding schon völlig im Bau. Die Messestand da, die U-Bahn existierte schon, 99, wurde eingeweiht und dann ist das in den 2000er Jahren kräftig auch, was die Wun-Bebau-Betraf gewachsen. Freiham. Jetzt kommt die Steigerung. Also Messestart war schon ein bisschen, aber ging auch flott und jetzt haben wir Freiham erste Ideen. Nein, der erste Auftrag, ein Konzept dafür zu

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

erstellen, war Anfang der 80er, Anfang der 90er, dann die Genehmigung, die Bauleitplanung und so dann da einzuleiten. Okay, jetzt haben wir das Jahr 2023. Das Ding ist mitten im Bau, wird dann wahrscheinlich Ende der 20er oder 2030 fertig sein oder so. U-Bahn ist nicht in Sicht bislang. Die soll dann irgendwann, ich schätze mal 20, 40 ist Jahren fertig. Und da sieht man die großen Unterschiede so über die Jahrzehnte hinweg, wie länger alles dauert und wie schwerfälliger das alles geworden ist zwischen der politischen Entscheidung und der Umsetzung. Und das betrifft auch, also ich arbeite im Nahverkehr, ich bin inzwischen Infrastrukturplaner dort bei der MVG, U-Bahn Bus und Ramp für München. Und das ist jetzt mein Betätigungsfeld. Und auch da, wie gesagt,

wir haben bis in die 90er, frühen 2000er, zwei bis vier Kilometer U-Bahn pro Jahr hier in München gebaut und in Betrieb genommen, pro Jahr. Heute können wir froh sein, wenn wir zwischen die Politik

entscheidet, wir könnten doch mal eine U-Bahn Verlängerung machen in Betriebnahme für dreieinhalb

Kilometer, nach 20 Jahren hat das Ding laufenhafener so ungefähr. Das sind ja verrückte Zeiträume, ja.

Ja, so ist es. Wenn ich da an die Spiele denke, ich habe lustigerweise gerade heute eine U-Bahn gebaut und das ist ja natürlich, wie man es aus Spielen kennt, man platziert Stationen, man platziert jetzt auch ein U-Bahn Depot, wo halt dann die Züge rauskommen, die dann die Linien befüllen, hatte erst vergessen das Depot anzuschließen. Ich dödelt, dann sind da halt keine Züge gefahren, aber das war dann kein Problem. Hat mir überlegt, wo ist eine sinnvolle Linienführung, wo sind die Wohngebiete, wo sind die Industrie- und Bürogebiete, wo die Leute zur Arbeit hinwollen, wo ist vielleicht ein Einkaufsviertel, wo sie auch eventuell hinkommen wollten, um da einkaufen zu können und habe dann halt einfach das da reingemalt sozusagen. Aber das, das dann so ewige Zeiträume dauert, Städtebaum muss geduldig sein, oder? Aber es müsste nicht, das ist ja das Interessante. Also man sieht das zum Beispiel jetzt in China, ich habe einen wirklich guten Kollegen, der mit mir zusammenarbeitet, der ist dort aufgewachsen, hat dann hier in Deutschland

studiert und der was der berichtet, wie dann innerhalb der letzten 15 Jahre auch in seiner Heimatstadt dann die von gar keine U-Bahn bis hin zu sechs Linien oder so, die jetzt plötzlich da existieren, das Ganze da explodiert ist förmlich, das konnten wir auch. Also auch München war mal China oder auch Deutschland in gewisser Weise, also wir haben auch hier wirklich flott gebaut, wie gesagt, das erste U-Bahn-Netz ist auch innerhalb von sechs Jahren entstanden, die erste Stammstrecke

innerhalb von sechs Jahren. Und eigentlich sogar, wir haben selbst noch die politische Entscheidung dafür Anfang der 60er noch mit berücksichtigt, von der Idee, der Stadtrat sagt, wir bauen jetzt mal so ein System bis zur Inbetriebnahme, also von Anfang der 60er bis 71, respektive 72 je nach System, extrem kurze Zeit. Das heißt, es wurde teilweise auch sogar noch mit geplant, während gebaut wurde, das traut man sich heute meistens auch nicht mehr oder selbst wenn man es jetzt macht

oder zwangsweise macht bei der zweiten Nessbahn Stammstrecke trotzdem ewig. Ich glaube jetzt Inbetriebnahme, irgendwas zwischen 35, ich glaube das ist schon wieder auf 2037 gerutscht, Baubeginn war

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

2017, Planungsbeginn, wahrscheinlich ein Teil unserer, Zuhörer schon nicht geboren, so ungefähr, ja. Also ich selbst, als ich schon 93 hier in München gearbeitet habe, da hat man ja schon darüber diskutiert, eine zweite S-Bahn-Stammstrecke mal zu bauen. Und da sieht man mal, wie alt ich jetzt auch schon bin. Aber das, was hier so an grauen Haaren da ist, das sind die politischen Abstimmungen und die Abstimmungen mit den verschiedenen Teilen der Verwaltung. Und das ist ein Hauptteil der Arbeit, viele Besprechungen, viele Abstimmungen, Präsentationen auch mit Stadtreten, Leute dafür dazu zu bringen, dass die Projekte wohlwollend sehen, anschließend, selbst wenn die Projekte beschlossen und umgesetzt wurden, dann wieder das Zurechtfertigen, warum es denn auch gemacht wurde und so weiter. Also viel an ja, an Zeit und Nerven, die draufgehen, ja. Das Konzeptionelle ist weniger, als man es manchmal hofft. Aber es gibt das. Wenn ich mir vorstelle, dass wir in Spielen auch so, also stellen wir uns das mal vor, du willst dann, alleine, wenn das was Riesiges ist, sogar wie ein Flughafen, irgendwo hinbauen und dann durch diese ganzen Gremien und Genehmigungen und Verbände und es gibt ja da natürlich vielleicht auch noch Umweltbedenken, dass da eine seltene Wachtel brütet, wo der Flughafen hin soll oder sowas. Ui, das wäre aber ganz schön, da würden wir aber ganz schön lang sitzen an so einem Spiel. Das stimmt. Ich meine, das sieht man ja am Berliner Flughafen, auf der anderen Seite, auch wir konnten das ja mal, wenn man sich den Münchner Flughafen anschaut. Also jetzt nicht nur der mit dem Terminal 1, der dann gebaut wurde, was ja auch eigentlich, als man sich dann endlich dazu entschieden hatte, den tatsächlich zu machen, dann ging es ja eigentlich relativ flott und relativ geräuschlos. Der wurde ja sogar pünktlich fertig und man ist dann pünktlich umgezogen und das hat alles super geklappt. Auch das Terminal 2, das dann später gebaut wurde, auch das, das ist glaube ich sogar ein halbes Jahr vor dem Zeitpunkt in Betrieb gegangen oder fertig geworden, als es eigentlich sollte, also vor der Planung noch alles auch geräuschlos. Also das ging alles mal. Aber je, aber gerade so in den, so aus meiner Perspektive in den letzten zehn Jahren legt sich so ein gewisser Mehltau immer mehr drüber, immer weniger der Wille, was zu entscheiden und das dann durchzuziehen. Man hat immer mehr Angst, man könnte dafür vielleicht dann gescholten werden von irgendjemanden oder man müsste Verantwortung dafür tragen. Vielleicht ist das ein Problem, dann haben wir immer mehr Projektmanagement, was es früher auch schon gab, aber inzwischen immer mehr wird gesteuert, immer mehr wird gemanagt, immer mehr wird abgestimmt, wo ich manchmal denke, vielleicht sollte man manchmal doch einfach mehr umsetzen. Ich bin Infrastrukturplaner, also ich mag es, wenn draußen was steht und ich bin froh, dass es auch oftmals fertig wird. Das war den Trambannstrecken in München. Also die letzte ist in Betrieb gegangen,

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

2016 nach Steinhausen raus, da und seitdem nichts mehr. Vorher bei den Trambestrecken war ich auch mitbeteiligt, auch hier hier in München kennt nach St. Ermanan, draußen oder so, solche Geschichten.

Und das ist bitter. Also wir haben dann viele Projekte in der Pipeline, aber die Politik muss ja irgendwo, muss ich auch sagen, jetzt entscheiden wir uns wirklich und jetzt haben wir nicht noch mal und ändern das hier noch mal. Es gibt dafür sicherlich immer gute Gründe auch für die Politik, jetzt auch, muss ich auch vorsichtig sein, aber nein, ist alles gut. Aber das, was man sich dafür einkauft, ist einfach, dass die Sachen nicht fertig werden. Das ist die andere Seite mehr. Da betrifft auch den Wohnungsbau, betrifft auch andere Infrastrukturprojekte. So was wird auch andere Städte genauso betreffen. Die Stadt ist inzwischen von etwa 1,2 Millionen auf bald 1,6 Millionen Einwohner gewachsen, einfach knapp dran. In der Zeit, also seit den 2000er Jahren, wir haben aber bislang kein einziges Schwimmbad mehr. Es ist auch keins wirklich in Sicht, also hier bräuchte man mal

Hallenwege oder so. Das ist mal eben so eine Stadt wie Augsburg oder Karlsruhe dazugekommen, keine Schwimmbadfläche mehr. In dem Sprechen voll sind die natürlich auch, also wie dann Freibad noch ein Hallenbad. Und man schreut dann vor den Kosten drücken auch, wir können es das nicht leisten. Wir haben sich das, die eigentlich die Stadt unter schlechteren wirtschaftlichen Bedingungen als jetzt in den 60er, 70er Jahren, teilweise noch in den 80er Jahren geleistet. Wenn ein

neues Gebiet entstanden wäre, wie Freiham, da wäre natürlich ein Schwimmbad dazu gekommen. Ja, es wird ja vielleicht für alle, die nicht aus München sind, Freiham ist ein Gebiet, das gar nicht so weit weg ist von da, wo ich wohne, wo ich auch regelmäßig dran vorbeifahre, wenn ich bei uns bei Gamestown ins Redaktionsbüro fahre. Und das ist tatsächlich ein Viertel, was neu entsteht und neu gebaut wird. Also ich kann mich erinnern, vor ein paar Jahren bin ich da mal mit Bus dran vorbeigefahren, da wurden die Straßen verlegt und jetzt wird es langsam bebaut mit Gebäuden, denen man jeden Tag ein bisschen beim Wachsen zuschauen kann, wenn man da mit der S-Bahn dran vorbeifährt. Und für Freiham ist auch ein, tatsächlich, so bin ich jetzt draufgekommen, ein See geplant, habe ich gelesen, und zwar also ein Schwimmsee, so ein Badesee einfach

für Familien, wenn es heiß wird im Sommer, dass man da hinfahren kann. Aber ich habe gehört, es dauert zwölf Jahre diesen See zu bauen und ich will mir gar nicht anmaßen, bestimmen zu können,

wie lange es dauert. Also ich weiß nicht, was dafür alles notwendig ist, also versteht mir nicht falsch. Aber als ich gehört habe, dass es zwölf Jahre dauert, dachte ich schon so, also das könnte zu dem passen, was du gerade erzählt hast, das ist eine ganz schön lange Zeit. Das sind die heutigen Zeiten und jetzt ist das Lustige in Riem, da in der Messe statt, da hat man es ja

auch gemacht, da ist auch ein See hingekommen und da ist auch dann damals diese Buga-Geschichte

auch gelaufen, der Park, ein schöner Park übrigens eigentlich auch und das ist natürlich in einem damals im Vergleich mit heute blitzartigen Tempo alles geschehen. Da gab es nicht diese Zeiten, also deswegen sage ich, wir haben es ja offenbar gekonnt. Und die große Frage, die kann ich auch

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

nicht abschließend beantworten, ist, warum können wir es nicht mehr? Also warum können wir, also wir erreichen natürlich nicht das Tempo von SimCity oder Skylines oder so, aber warum sind wir jetzt so langsam geworden? Und dann wird es immer gern mit Geld begründet, dann wird dann auch

wird dann auch das Geld irgendwie hoch gerechnet, das ist ja alles schön und richtig. Aber wenn man

sich anschaut, erst mal in welchen Jahresscheiben fließt das ab und was bekommen wir dann auch als

Gewinn als langfristige Infrastruktur? Wenn man so gerechnet hätte auch in den 60er Jahren hätten wir hier keine U-Bahn, was wäre München ohne U-Bahn? Das betrifft auch die anderen Städte. Also München hat noch ein relativ junges U-Bahn-System, Berlin, Hamburg haben ältere Systeme, auch die

profitieren natürlich enorm davon, was damals in die Zukunft investiert wurde und was machen wir jetzt? Wir tragen Bedenken. Ja, vorausschauendes Planen, da finde ich mich gut wieder, denn das kann ich auch überhaupt nicht, auch ins Spiel nicht, weil ich immer, wenn ich zum Beispiel denke, okay, meine Stadt wächst ja, man fängt ja im Gegensatz zu einer realen Stadt bei null an, du bebauest eine leere Karte und dann denke ich mir so, okay, die Stadt wird jetzt einfach irgendwann hunderttausende Einwohner haben und riesige Fläche bedecken und es wäre doch sinnvoll,

dann irgendwann in ferner Zukunft ein S-Bahn-System aufzuziehen, dass ich halt dann Haltestellen habe, wo dann die Züge, die Leute abholen und dann über weitere Strecken halt transportieren zu ihren Arbeitsplätzen und so weiter. Aber da denke ich nie mit, es strengt mich jetzt schon an, mir nur vorzustellen, so ein S-Bahn-Korridor zu lassen, dass ich halt irgendwann mal da die Gleise verlegen könnte. Stattdessen reise ich es halt ab. Wenn ich dann irgendwann an dem Punkt bedenke,

ich mir, okay, jetzt musste halt eine Schneise rein und ich glaube, das ist jetzt eher scherzhaft gemeint,

aber vielleicht ist das eine der Sachen, die Leute abhält, heute einfach schneller Sachen zu entscheiden. Sie können es ja nicht einfach wieder abreißen. Wenn es mal steht, dann steht es eine Weile in der echten Welt. Das stimmt, genau. Man sieht das auch so ganz typisch. Also, Städte sind eigentlich erstaunlich stabil. Jetzt mal abgesehen davon, dass es natürlich eine ganze Menge Bombenschäden gab und solche Geschichten. Und wobei, man kann es auch manchmal

bei alten, älteren Bildern sehen. Ich habe jetzt neulich von einer Straße in Düsseldorf, die kurz nach dem Krieg aufgenommen war, mal ein Foto gesehen, ganz interessant, gerade 45 nach dem Krieg. Wie

viele Gebäude dann dann noch standen und dann daneben ein Foto von heute, wo man sieht, dass es gar nicht unbedingt die Kriegsschäden waren, sondern einfach dann die Erneuerungsbemühungen und

das alte Zeug muss weg. Dass es ja noch bis auch durchaus in die 70er Jahre gab. Manchmal zu unserem Leitwesen, vielleicht sogar noch heute, das sehe ich auch hier in meiner Nachbarschaft, wo dann auch schon die Gebäude, die manche noch den Krieg überstanden haben, dann doch noch weggerissen werden für ein Investorenprojekt. Aber genau, die Städte, aber insgesamt sind

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

trotzdem noch erstaunlich stabil mit, wenn man von der Skyline, von Frankfurt absieht oder so, aber auch München hat sich ja eigentlich relativ stark noch immer am Straßennetz orientiert über die Zeit und das kriegt man jetzt nicht mehr so schnell auch geändert. Und damit, ja, also wenn man sich so ein Film jetzt meint, wegen jetzt neulich, liegt wieder das Original-Blade voran, irgendwo im Fernsehen, ich glaube auf Arto oder so. Da war natürlich die Idee, die Städte wandeln sich dramatisch, das hätte ja schon längst in der Zeit, die inzwischen schon wieder Vergangenheit ist gespielt, Blade Warner, und da sah ja dann Los Angeles dramatisch anders aus. Und wenn man jetzt heute nach Los Angeles schaut, dann sieht es schon ein bisschen anders aus, als es dann vielleicht

Anfang der 80er ausgesehen hat, aber nicht dramatisch anders. Also selbst in so einer Stadt wie Los Angeles, die ja wirklich dynamisch ist im Vergleich mit deutschen Städten, ist vieles doch etwas statischer, als man das denkt. Und die Menschen, also das heißt, entsprechend ist auch vieles auch bei der Stadtplanung, Planung im Bestand. Wie geht man damit um? Da finde ich, ist aber ein spannender Aspekt der des Alterns. Also in Cities Canons weiß es jetzt so, es gibt in deiner Bevölkerung unterschiedliche Altersgruppen mit unterschiedlichen Vorlieben und Abneigungen.

Du hast junge Leute, die nicht viel Geld haben und deshalb vielleicht lieber den Nahverkehr nutzen. Du hast Erwachsene, die vielleicht am Anfang ihres Berufslebens lieber günstig wohnen wollen, in so billigen Mietwohnungen, die man ausweisen kann, so quasi Sozialwohnungen, aber dann gründen sie eine Familie, finden einen Job und wollen vielleicht ein schönes Einfamilienhaus

mit einer Schule in der Nähe und dann auch nicht zu weit wegen zum Arbeitsplatz. Und dann hast du

Senioren, die haben vielleicht mehr Geld, hoffentlich, wenn die Renten okay sind, im Spiel haben sie mehr Geld, die wollen aber mehr ihre Ruhe und auch mehr Komfort, die wollen zum Beispiel

nicht so viele Kurven fahren und so was, sondern lieber gerade Wege, dass man da ein bisschen entspannter zur Rande kommt. Und jetzt, gerade wenn man in die echter Welt guckt, jetzt haben wir ja

in Deutschland eine Gesellschaft, die immer älter wird, also wir haben immer mehr Senioren bei uns.

Ist es auch was, was sich bei euch auf die Stadtplanung auswirkt, muss man sowas mitdenken?

Ja, sicherlich, also wobei München hat da noch einen etwas anderen Aspekt als andere Städte, also hier ist das Durchschnittsalter noch immer relativ jung, auch im Vergleich tatsächlich mit den meisten anderen deutschen Großstädten bis auf ein paar Unistädte, weil München im Vergleich zur Bevölkerung auch eine sehr, nicht nur eine sehr große studentische Bevölkerung hat, sondern auch

viele Leute, die dann auch hier ihr Berufsleben auch aufbauen. Das ist ja auch noch ein Unterschied zu vielen anderen Universitätsstädten, hier bekommt man auch anschließend auch noch ein Job.

Ich frage es, ob man eine Wohnung bekommt. Das ist inzwischen das größte Problem, das betrifft aber inzwischen auch selbst Berlin, also mein Bruder lebt in Berlin und das war ja selbst noch vor 10, 15 Jahren noch im Vergleich mit München ein Paradies. Inzwischen ist das abgründig geworden auch dort und da fängt man ja sogar schon an, da in Berlin drüber nachzudenken, ob dann Singles

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

noch ein Zimmerwohnungen dann anmieten dürfen oder solche lustigen Dinge. Ja, Senioren haben natürlich andere Ansprüche, das Beste wäre natürlich Nachversorgung, weil das Problem ist jetzt nicht unbedingt, dass dann die Senioren vielleicht die ruhigeren Wege fahren wollen, sondern dass sie vielleicht dann auch am bestimmten Alter gar nicht mehr so fahrtüchtig sind. Also ich

habe es auch bei meinem Vater gesehen, der dann vielleicht gar nicht mehr so gerne dann jetzt Auto gefahren ist und sich inzwischen überlegt, da dann nicht mehr zu fahren, weil es einfach dann oder also da sind dann so was wie Nachversorgung ist dann wichtig oder andere Möglichkeiten sich gut vorzubewegen. Das betrifft jetzt nicht nur die Großstädte, sondern auch die Kleinsten, aber auch die Großstädte. Großstädten hat man natürlich, wenn man jetzt hier in so einem Viertel wohnt, dann gibt es Nachversorgung, wenn man dann wieder etwas mehr am Stadtrand wohnt,

da gibt es dann schon größere Lücken, wo dann der nächste Supermarkt ist. Das war aber auch mal anders. Also man hat ja früher wirklich in Laufweite, selbst außerhalb des umgelbaren Zentrums, hat man Nachversorgung gehabt oder dann auch, ich bin ja in Nordrhein-Westfalen aufgewachsen, dann gab es dann auch dann irgendwelche kleinen Kioskgebütchen, sonst was alles, wo man dann noch Bedarf bekam oder dann auch dann tatsächlich seine Currywurst, selbst in mehr fast schon dörflichen Strukturen oder so, wo mein Vater Lehrer war. Da war dann gleich bei uns um die Ecke auch ein Kiosk mit allem möglichen Bedarf oder eigentlich eine Art, fast schon Tante Emma-Laden noch, ist ja alles weg. Und solche Geschichten sind natürlich wichtig, das müsste man auch in der Stadtplanung dann auch versuchen zu stimulieren. Das ist nicht immer einfach, auch vor allem die Flächen dafür vorzusehen. Ich denke mal, die Nachfrage gäbe es durchaus sogar, weil die Leute auch ganz froh sind, wenn sie in ihrer Nähe was haben. Aber es gab einen Zeitlang, die ins große Verbraucher-Märkte zu haben, möglichst viel Angebot, große Fläche, großer Parkplatz drum herum und das ist dann so ein bisschen weit weggegangen von der Nachversorgung.

Das sind ganz wichtige Aspekte. Dann versucht man im Gesundheitswesen effizienter zu werden, reduziert auch immer die Kliniken und sicherlich aus Kostengründen, vielleicht auch weil man meint, damit Personal zu sparen, hat natürlich die Folge, dass die Wege länger werden und vielleicht auch gerade für eine Bevölkerungsgruppe, die vielleicht gar nicht mehr so lange Wege zurücklegen können. Ein Großteil der Leute, die auch ins Krankenhaus in Behandlung müssen oder dann vielleicht auch von Angehörigen, die manchmal auch sogar Partner-Partnerinnen im innerlichen Alter

sind, dann sind dann die Wege schon fast ein Riesen Hindernis. Wie besucht man dann den Partner, dann sind die Kinder oft dann, z.B. hier nach München gezogen und diese ganzen Aspekte sind natürlich wichtig. Aber man muss auch für die Jungen was bieten, dass nicht so was auch manchmal vergessen wird. Definitiv. Aber da bin ich ja fast schon progressiv, muss ich sagen, weil ich, ich meine, im Spiel ist es natürlich jetzt nicht ganz so detailliert wie in der echten Welt oder so simuliert, wie es jetzt in der echten Welt wäre. Aber ich versuche immer zumindest, wenn ich Wohngebiete

plane, auch kleine Einkaufsgebiete dazu zu plane. Und wenn es nur für mein Kopfkino ist, dass ich sage, da ist halt dann ein kleiner Supermarkt, dass die Leute nicht irgendwie runterfahren müssen zum

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Einkaufszentrum in die Innenstadt oder so was, sondern da einkaufen können. Und das zweite ist, ich verteile auch gerne kleine Kliniken, also wie quasi Arztpraxen auch da, dass man nicht so weite Wege hat, den kann man sogar in Cities Kailanes 2, dann so einzelne Stadtviertel zuweisen, dass die Leute, die dort wohnen, halt dann von dieser Klinik direkt versorgt werden und dass der Krankenwagen von dort halt nicht ans andere Ende der Stadt fährt, wenn da ein Notfall ist, sondern die Leute erst mal vor Ort behandelt. Jetzt habe ich ein gutes Gefühl. Ich glaube, zumindest den Aspekt habe ich im Griff. Aber jetzt hast du vorhin den Bebauungsplan erwähnt. Bebauungsplan würde ich jetzt so interpretieren, zumindest wie ich es auch spielen kenne, ist ja als erstes verleg ich Straßen. Denk mir irgendwie, ich glaube, der echten Welt würde man eher nach Praktikabilität gehen. Ich mache es so, ich denke mir eine schöne Form aus und leg dann die Straßen so, weil ich mag halt, wenn das alles ein bisschen krumm und schief aussieht, weil es so recht winklig und sowas ist, bisschen langweilig. Und dann weise ich Gebiete zu. Also, wo sollen Wohnhäuser entstehen? Wo sollen Gewerbegebiete sein? Wo Büros? Wo Industrie? Wie funktioniert denn so ein Bebauungsplan in der echten Welt? Ist es da auch so, dass man bestimmte Gebiete festlegt, wo eine bestimmte Art von Bebauung dann hinkommt? Auch, ja. Also es gibt da verschiedene Stufen. Ganz oben ist der Flächen-Nutzungsplan, der dann auch für die ganze Stadt angelegt wird. Ist dann tatsächlich auch ein Plan, Textgeschichten und so dazu. Aber dort wird schon mal so grob eine Funktionalität der Gebiete festgelegt und bestimmte Grünareale und so weiter und grobe Nutzung, die man haben möchte, ist aber noch nicht ganz so verbindlich tatsächlich. Also das richtig verbindliche kommt dann rein mit dem Bebauungsplan. Man braucht noch nicht immer ein Bebauungsplan. Also wenn man im Bestand oder in und bei Nähe von bebauten Gebäuden arbeitet, braucht man den nicht unbedingt. Der wird auch manchmal dann gerne gescheut auf eine Verwaltung, weil das natürlich ein ziemlicher Aufwand ist. In dem, was man so dann in der Regel, wenn man so nachliest, wie viel Zeit braucht ein Bebauungsplan, ein Bebauungsplan verfahren, stehen da immer sehr optimistische kurze Werte drin. Das braucht das Verfahren selbst. Ja, aber das ganze Ding hat ja meistens noch eine Diskussion innerhalb der Verwaltung dann mit der Politik. Dann ist es so, dass ein Bebauungsplan natürlich auch wirtschaftlich Konsequenzen für den Grundstücksbesitzer oder wie die Grundstücksbesitzer hat. Weil man dort dann festlegt, was kann ich mit dem Grundstück machen? Welche Nutzung kriege ich darauf? Welche Intensität der Nutzung auch? Also wie groß kann das Gebäude sein? Welche Fläche darf gebaut werden? Welche nicht? Dann kommen natürlich auch dann die Straßenwände. Natürlich auch, also zumindest die Begrenzungslinien dafür, den Verkehr wird auch festgelegt. Also mit schon mal was vorgehalten ist, was später dann potenziell zu einer Straße oder vielleicht mit Radwegen und so noch wird. Aber da sollte man natürlich drauf achten, dass das alles passt. Das heißt, man macht dann vorher auch schon mal Entwürfe oder überlegt sich, wie könnte sowas aussehen. Bei größeren Geschichten wird es also nicht wirklich so ein paar Grundstücke umfasst. Gibt es auch Wettbewerbe, aus denen dann auch sowas später abgeleitet wird, wo dann auch dann geschaut wird, wie könnte man dieses ganze Areal möglichst sinnvoll nutzen, dass es dann

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

z.B. sowas wie Freihabensgebiete oder Messestatten, das sind da teilweise sogar ganz verschiedene Wettbewerbsgebiete. Das muss nicht nur unbedingt ein Masterplan sein, sondern es kann sein, dass man dann auch noch mal für Teilgebiete dann noch mal städteweilige Wettbewerbe macht. Je nach dem Paket, also Messestatte hat man auch verschiedene Wettbewerbe gehabt, je nach Bebauungsecke sozusagen. Daraus leitet man dann ab, diskutiert, überlegt sich und leitet ab, wie könnte dann die generelle rechtliche Regelung aussehen, weil das, was im Wettbewerb rausgekommen ist, die Baukörper, die müssen nicht unbedingt dann da später so genau stehen. Aber man will ja, dass es so in die Richtung geht, also überlegt man sich, wie bekommt man das hin. Dann werden dann die Grenzen für die Bebauung eingezeichnet. Man kann da Vorvorgaben machen, muss man an diese Baulinie rangehen oder kann man bis dahin bauen oder so. Das bewirkt dann, z.B. wenn man einen geschlossenen Straßenzug haben möchte, dann will man natürlich, dass alle Gebäude mit ihrer Kante genau auf dieser Linie gebaut werden müssen oder an dieser Linie. Wenn man da großzügiger ist, dann kann man sagen, okay, die verteilen sich dann da irgendwo auf jeden Grundstück. Also diese ganzen Freiheiten hat man, wie viel Stockwerke hat man, kann man auch andere Einschränkungen machen, die am meisten so dann die Bauherren abkotzen, wenn sie dann bestimmte Dachformen oder ähnliches dann davor gegeben bekommen. Es gibt auch solche Gestaltungsgeschichten, die man auch festlegen kann durch die Gemeinde. Gemeinde muss ein geschlossenes Ortsbild hin. Und dann möchte einen Bungalow hinsetzen, darf es aber nicht oder umgekehrt. Das ist immer eine lustige Diskussion. Und dann, was jetzt die Geschichten da im Bestand betrifft, das ist dann immer teilweise so ein bisschen eine Auslegungssache. Also man hat der eine oder andere Kind vielleicht auch in solchen etwas älteren Siedlungen, der vielleicht in den 50er Jahren oder so entstanden sind oder davor, mit Einfamilienhäuschen oder Siedlungshäuschen. Und dann plötzlich entstehen dann ganz andere Dimensionen, die dann irgendwie zwar noch so ganz grob, so, wo man sagen könnte, ja okay, das ist jetzt kein Hochhaus oder kein richtiger Geschosswohnungsbau, aber hat eine ganz andere, ist ein ganz anderer Drum. Und das ist dann immer so eine Geschichte, sozusagen passt das noch in die Ableitung, das muss ich ins Umfeld einfügen oder nicht. Das sehen meistens die Nachbarn anders, als derjenige, der spaut. Oftmals ist es auch eine sinnvolle Sache, diese Verdichtungen zu machen, dann hat man da zum Beispiel eine U-Bahn-Station der NIO oder eine S-Bahn-Station. Es ist unsinnig dann mit irgendwelchen kleinen Einfamilienhäuschen vielleicht noch eine Dimension der 50er Jahre dann da weiter zu wuseln, sondern es ist natürlich sinnvoll, dass da mehr Leute da wohnen. Und wie gesagt, dann diese ganzen Geschichten werden dann über viele Jahre hinweg bearbeitet, diskutiert, abgeprüft, juristisch abgeklopft, mit der Politik, mit die Bezirksausschüsse, der Stadtrat und so, das muss überall durch, auch durch die verschiedenen städtischen Referate, die Beteiligungen haben, wie jeder sehr irgendwo als Trägeröffentlicher Belange da sich fühlt oder auch wichtig ist,

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

natürlich gibt dann auch seinen Beitrag dazu und dann wird irgendwann so ein Bebauungsplan dann rechtskräftig dann hoffentlich verabschiedet und dann kann dann da entsprechend dann auch darauf gebaut werden nach diesem Bebauungsplan. Aber bis es dahin kommt, gibt es langwierige Diskussionen und nicht jeder, es gibt ja auch hier in München, es gibt es genauso in anderen Städten, nicht jeder ist dann immer erfreut darüber, dass irgendwo eine neue Wohnsiedlung auf der Grünen Wiese entsteht. Die einen finden dann lustige Kröten, die da möglicherweise vielleicht verhandeln sein könnten, müssen wir erst mal prüfen. Die anderen sagen, Frischluftschneise wird verbaut. Oftmals ist es aber auch einfach, ich habe keine Lust, also was dann oftmals von einigen dahinter steckt, ich habe keine Lust, dass dann da mehr Verkehr auf meine Straße rauf kommt, wenn da diese Siedlung da ist, aber deswegen sage ich, ich bin für den Kröten Schutz. Das will ich nicht allen unterstellen, das gibt es sicherlich. Auf der anderen Seite ist es eigentlich, muss man sagen, wenn man sagt, man möchte umweltfreundlich

die Menschen wohnen lassen, da ist eigentlich so eine verdichtete Siedlung an einer Großstadt manchmal sinnvoller, als wenn die Leute eine Stunde entfernt von München wohnen, zersiedelt und dann nach München rein pendeln. Das ist spannend, weil es kann auch hier, wo ich wohne, in Bürgerbegehren oder eine Volksentscheidung über einen Neubaugebiet, was dann nicht gebaut wurde, aus genau dieser Angst, die du gerade erwähnt hast, nämlich Verkehr,

weil es hieß, okay, dann werden die Straßen, die momentan, also die da halt hinführen würden, das sind momentan halt Straßen, die nicht so viel befahren sind. Das heißt, da spielen irgendwie Kinder dann auch oder sind daran gewöhnt, dass man da spielen kann, weil es da nicht so viel Verkehr gibt, da war die Angst da, dass dann die Straßen voller werden, was dann wieder gefährlicher ist,

wenn man da spielt, dann gibt es die Sorge, dass dann die Busse voller werden und die S-Bahnen natürlich voller werden, wenn da so viele Leute einsteigen an der Stelle. Und da sind wir schon in der Infrastrukturplanung, weil ich finde, diese ganze Verkehrsplanung unendlich faszinierend. Also, das ist auch so der Hauptteil eigentlich dessen, was mich an so ein Spiel wie Cities Skylines oder Cities Skylines 2 fesselt, zu gucken, okay, wie plan ich meine Verkehrswege, also sowohl Straßen als auch öffentlicher Nahverkehr, so dass die Leute einerseits da hinkommen, wo sie hin wollen, also die kleinen, simulierten Leute in meiner Stadt. Und das ist halt andererseits auch nicht nur zweckmäßig ausschaut, sondern auch noch hübsch ausschaut dabei, im Idealfall, dass dann irgendwie Bäumchen am Straßenrand sind, aber dann muss ich bedenken, wenn ich Grünstreifen und Bäume

an den Straßenrand mache, dann kann man da nicht parken. Ah, und in Cities Skylines 2 wird parken, simuliert, als die Leute brauchen Parkplätze. Dann habe ich mir gedacht, okay, baue ich irgendwie

einen großen Parkplatz irgendwo hin, wo sie parken können. Und dann gesehen, jetzt habe ich einen Riesenstau, weil alle versuchen zu diesem Parkplatz zu kommen und da führt nur eine ganz schmale Straße hin. Nächster Fehler, muss ich diese Straße verbreitern. Dann sehe ich, okay, jetzt fahren alle

Leute diese Straße, okay, das funktioniert, sie wollen zu diesem Parkplatz, aber irgendwie ist der Stau jetzt noch länger geworden. Warum? Weil an einer Kreuzung, die dorthin führt, ein

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Fußgänger

überweg ist. Also das ist eine Ampel und da können halt Fußgänger kreuzen und an dieser Kreuzung ist auch eine U-Bahnstation, wo halt immer dutzende Leute aussteigen und wenn Autos dann

eigentlich abbiegen können, nach links, um zu diesem Parkplatz zu kommen, gehen natürlich auch die

Fußgänger über ihre Ampel und deswegen ist das Abbiegen da erschwert und ich kann nicht, die Autos

können da nicht so schnell abbiegen und dadurch entstehen Widerstaus und dann habe ich irgendwie

versucht den, dann habe ich den Übergang verboten, habe den Zebrastreifen weggemacht, an der Stelle

habe ich woanders hinverlegt, das kann man machen, habe versucht irgendwie eine Fußgängerbrücke zu

bauen, die ich absolut überkompliziert gedacht habe und die dann keiner benutzt hat, weil die Leute trotzdem mal lieber über den Zebrastreifen gehen und da dachte ich, meine Güte, das will ich nicht in der echten Welt machen müssen. Also wie kompliziert ist Verkehrsplanung und

Infrastrukturplanung?

Es ist genau eben, also das komplizierteste ist sicherlich tatsächlich die Diskussion. Mit der Politik und und z.B. zwar sogar mit den Bürgern, also auch viele Bürgerbeschwerden überall ist möglich, ihr werdet dann irgendwann natürlich vom Büro des Ur-Bürgermeisters landen dann irgendwann

manchmal auf einem eigenen Schreibtisch und ich habe auch etwas, also in dem Arbeitsgebiet, dass ich da betreue, da fällt auch ein Teil der Ampelsteuerung, könnte man sagen, rein, also wir machen nicht selbst, aber wir begleiten das, weil es auch Bus- und Straßenbahnbeschleunigung gibt, dass die es schneller durchkommen und von daher sind wir da auch sehr oder bin ich auch sehr in dem

Thema mit drin. Also wie baut man am besten eine oder wie kann man es am besten hinbekommen, dass da das Ganze funktioniert. Sehr komplex auch die Programmierung von diesem System, da braucht es auch wirklich pfiffige, gute Leute, die diese Ampelanlagen projektieren, diese Lichtsignalanlagen, LSA, wie das dann der Fachsprache heißt und es ist offenbar manchmal gar nicht so attraktiv für Leute das zu studieren, obwohl es wirklich ein tolles Thema ist. Also wenn man was mit, vielleicht, ich vermute mal, dass teilweise sonst in der Industrie etwas besser gezahlt wird oder aber das ist vielleicht nicht so ganz auf dem Radar ist, aber es ist wahrscheinlich wenn es dann funktioniert eine der befriedigenden Dinge, die man machen kann, wenn

man einen Talent hat, nicht nur zum Programmieren, sondern auch gleichzeitig zum Erfassen von komplexen Situationen und zum dann Gießen in diese, ja in die Programmierung von solchen Lichtsignalanlagen. Aber generell Thema Parken ist ein ganz großes Problem und ganz großes Thema,

sehr emotional, so emotional, dass also wir haben ja in München locker eine halbe Million eher mehr an öffentlichen Städtplätzen, also im öffentlichen Straßenraum zuhört sich zu den ganzen Städtplätzen auf den Grundstücken, zu den Tiefgaragen und alles, wahrscheinlich eher sogar in

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Richtung

700.000, also wenn man so die, dass sich anschaut, was entlang der Straßen auf den Straßen geparkt werden darf. Wenn wir hier einen flüssigen Verkehr haben wollten für den Nahverkehr, bräuchte

man da irgendwas in der Größenordnung vom Promil oder so, was man wegnehmen müsste. Im Augenblick

wären noch immer die Busse, teilweise auch manchmal Trambahn, sehr stark behindert. Man kämpft aber draußen wirklich in jedem Stellplatz. Es gibt also so ein Bus ist mit Außenspiegeln 2,95 Meter breit und 3 Meter. Wir haben Straßen, da fahren wir in beiden Richtungen durch, die sind

4,50 Meter breit dadurch, dass auf beiden Seiten geparkt werden darf. Die Busse brauchen aber vom flüssigen Verkehr 6,50 Meter, die müssen ja noch daneben Abstand haben und die wollen ja auch nicht die Außenspiegeln von den Fahrzeugen abrasieren. 6,50 Meter bräuchte man, irgendwas knapp über 6 Meter ist vielleicht noch das Minimum, aber bei 4,50 Meter bedeutet das, dass wenn ein Bus reinkommt und er sieht, dass Gegenverkehr da ist, ein kleiner Pkw, dann bleibt das stehen bis der abgeflossen ist, kann manchmal mehrere Minuten dauern, weil es kommt dann noch

ein Pkw und noch einer, dann gibt es die Verspätung. Also solche Flaschenhals, die man dann bei den

Busse hat, auch sogar in München leider und auch auf Abschnitten, wo die alle 10 Minuten fahren. Und

dann gibt es heftige Diskussionen, das wegzukriegen. Selbst in der Stadt hat man irgendwo sagt, ja, machen wir weg. Dann kommt die Verkehrsrechtliche Anordnungsbehörde, sagt okay, vielleicht machen

wir es, dann kommt die Polizei und sagt, allergelsaft aber hoher Parkdruck. Und dann müssen wir ja kontrollieren und so, lass das mal, dann sagt es weg, ja gut, dann orten wir es nicht an, aber der Stadt hat es doch beschlossen, nein, nein, Parkdruck, nur sagen die Anwohner und der Bezirksaßschuß,

der traut sich auch nicht mehr und gut. Und dann steht man dann vor Ort und versucht dann die Leute davon zu überzeugen und die sehen das dann tatsächlich, oh, mist, oh ja, der Bus kommt da eigentlich wirklich durch, aber was sagen dann vielleicht die Anwohner? Dann sieht man aber, bei den Bussehien sind 10.000 Leute am Tag betroffen und da ist es dann manchmal ein Dutzend Kfz,

die dann da im Weg stehen, manchmal sogar nur ein paar Einzelne. Wo ist die Abwägung dann? So, und solche Diskussionen für manchmal über Jahre, bis dann was passiert, manchmal ist es dann auch

erfolgreich. Also eine der erfolgreichsten Sachen war in der Nähe von Gärtnerplatz, das ist auch so ein dicht bewohntes, auch sehr, also ausgefürtelt in München muss man mal sagen, wo man, wo aber auch viele Menschen wirklich wohnen. Und eine Straße mit hoher Busfrequenz und

da konnten wir tatsächlich auf einer Seite mal die Stäbchen rauskriegen, dass Lustig ist, es funktioniert und es gab noch nicht mal die großen Beschwerdestorm und die Leute freut sich, dass sie im Bus jetzt bündig durchkommen. Es spielt eine Rolle, aber die Parkplätze generell,

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

auch auch gerade bei den Bestandsgebäuden, es gibt natürlich nicht immer so viele, dann letzten Tiefgaragen gibt, stellen viele dann trotzdem ihr Fahrzeug gerne draußen hin, wo ihr es eigentlich nicht sollten, weil es dafür offiziell keinen Anwohnerausweis geben soll, aber trotzdem irgendwie muss man es schon angehen, man gibt es vielleicht nicht an, dass man die Frage in Platz hat. Und das ist für die Politik noch immer ein großes Tabu, Stellplätze wegzunehmen. Und dann, ich denke immer, fließender verruhenden Verkehr, das Thema übrigens mit diesen engen Straßenräumen, das betrifft ja dann nicht nur die Busse, das betrifft die Radfahrer, vom Radfahrer ist kein Spaß, da so eine 4,50 Meter Straße lang zu fahren und dann kommt dann ein Bus oder auch nur ein Elker wieder, ein Transporter entgegen, da kann es auch mal sein, dass man fast verschreckt dann davon Fahrrad springen möchte. Ja, das ist hier so, das ist hier direkt bei mir ums Eck, ist eine Straße, an der jetzt auch Parkverbote ausgewiesen wurden, aber erst vor ein paar Wochen, weil sie gesagt haben und das habe ich selber erlebt schon, als ich da mit dem Rad unterwegs war, wenn du da mit dem Rad durchfährst, ist es lebensgefährlich, weil da fahren Busse durch, da ist relativ viel einfach Pkw-Verkehr, es sind Lieferwagen und sonst was unterwegs und wenn du da alleine schon mit dem Rad bist und es kommt dir ein Auto entgegen und ein anderes versucht irgendwie hinter dir zu fahren oder dich zu überholen, es ist schon Horror, also kann ich komplett nachfühlen alles. So ist es. Oder auch generell Infrastruktur hinzubauen, wir hatten ja schon hier Straßenbahn und U-Bahnlinien besprochen, auch solche Geschichten, diese lange Diskussion, wer hier München kennt, kennt auch die Diskussion um den Transrapitins früher mal gab zum Flughafen, den zu führen, dann gesagt, oh Gott, es ist wahnsinnig teuer, war sicherlich auch, machen wir das lieber nicht, am Schluss, dann könnte man ja 10.000 Busse und 100.000 Kindergartenplätze und so weiter und dann bauen wir noch eine Express-S-Bahn und alles, so das Ganze ist jetzt, lass mich nicht lügen, 2006, als er abgeschossen wurde und dann nicht weiter verfolgt wurde, seitdem ist natürlich nichts passiert. Also das ganze Geld ist einfach im allgemeinen Haushaltsrauschen verschwunden, also das ist immer das Lustige, das was für Infrastruktur nicht ausgegeben wird, richtet da nicht irgendwelche tollen Wohltaten für was anderes an, sondern ist einfach weg. Das manifestiert sich nicht an tollen anderen Dingen, sondern man hat dann einfach nichts. Also es wäre, ich sehe es als Ingenieurssicht, man kann eine ganz andere eigene Meinung auch zum Transrapit haben und sagen, okay, wäre es das wert gewesen, aber es wäre natürlich ein tolles Vorzeige-Ding gewesen, es wäre eine Infrastruktur, die jetzt da wäre. Jetzt hat man die Probleme im Jahr 2023 noch immer nicht gelöst, die 2006 nicht gelöst wurden und das ist das Ärgerliche. Also man macht dann meistens, begnügt man sich damit, Projekte abzuschließen und sagt, jetzt haben wir es abgeschlossen und die tollen Projekte, die als Alternative genannt wurden, die werden dann trotzdem nicht mehr weiter verfolgt. Und betrifft allmöglichen Themen, also nicht jetzt Transrapit, sondern mal ein schönes plakatives Beispiel, weil da so viel auch plakatiert wurde, was man sonst alles machen kann mit dem Geld und dann hat man es nicht gemacht. Wie plant man überhaupt zur Infrastruktur langfristig? Gibt es da irgendwie so Entwicklungsprognosen, was die Bevölkerung angeht? Wie viele Leute werden dann in bestimmten

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Stadtteilen wohnen? Wie viele Prozent davon werden Nahverkehr nutzen? Wie viele eigene Autos? Macht man dann, ist das ja auch ein bisschen der soziologische Anteil, den du vorhin gemeint hast? Auch, also gut, das geht natürlich noch weiter. Also Stadtplaner beschäftigen Sie natürlich auch mit der sozialen Zusammensetzung von Städten auch mit, wie kann man auch dort das Lebensumfeld

verbessern, auch vielleicht dann die Stadtteile auch für die Menschen aufwerten, also jetzt nicht eine wirtschaftliche Aufwertung, dass die Wohnungen teuer werden um Gottes Willen. Aber das ist einfach

ein angenehmeres Lebensumfeld, es sind vielleicht auch weniger Aggressionen, teilweise auch solche

Sachen wie Kriminalität und so. Es sind auch einen Teil, der auch im Studium behandelt wird oder mit dem sich auch dann Stadtplaner auch beschäftigen durchaus, die dann auch jetzt nicht nur eben dann

wir weisen Wohngebiete aus, sondern die Quartiersarbeit machen. Auch mit Schnittstellen zu anderen Berufen, die natürlich da wichtig sind. Das sicherlich. Aber insgesamt ist es, ja jetzt habe ich tatsächlich die Frage, die du mir gestellt hast, noch etwas aus dem Blick verloren. Bei der langfristigen Infrastrukturplanung. Genau, die langfristigen Infrastruktur. Was, wo gebraucht wird. Ja, es geht, also wir haben natürlich auch Bevölkerungsbogosen beispielsweise, auch Bogosen über die Entwicklung der Bevölkerung, was ist die Alterung betrifft. Ich weiß noch wie

jetzt zu Anfang meines Berufslebens, ich habe einen sehr, sehr, sehr untriebigen und aktiven und auch vieles auch produzierenden Chef gehabt, der sich aber damals auch sehr auch noch auf viele Bogosen verlassen hat und der war damit sehr feste Überzeugung, in den 2000er Jahren München wird überaltern. Wir brauchen bald weniger Nahverkehr in gewisser Weise, weil es weniger Schüler geben wird, weniger Studenten und das Ganze deswegen muss vielleicht gar nicht so viel ausgebaut werden. Wenn ich dann gedacht habe, München ist so attraktiv auch für junge Leute, wir werden hier immer Zuzug haben, vielleicht passiert das doch nicht und die Bevölkerung stagnieren und mittelfristig absinken. Diese Überzeugung hatte man auch noch vor knapp 15 Jahren. Wir wissen alle, dass es komplett anders gelaufen ist und zwar auch vor 2015 schon. Das Wachstum hat damals ist weitergegangen, es gab eine kurze Phase davor der Stagnation, da hat man

gedacht, also es gibt die große Gefahr, dass man Trends fortschreibt und damals hat man gedacht, ja die Stagnation und dann Überalterung und dann ja und dann sind wir alle nur noch sitzen dann als Senioren in unseren Wohnungen und brauchen eigentlich draußen nichts mehr. Da brauchen wir auch keine Schwimmbäder mehr, brauchen wir nicht mehr. Wohnungen brauchen wir auch nicht mehr,

neue Wohnungen, weil die Bevölkerung schrumpft ja in ganz Deutschland. Da hat mir damals von einem Bauchgefühl was anderes gesagt, aber ich bin halt nicht der Entscheider für solche Geschichten.

Politik bekommt auch andere und das traut sich natürlich auch niemand an, sich prognose in Frage zu stellen. Da kommen aus irgendwelchen tollen Modellen. Im Armleck kann man natürlich genau die umgekehrten Prognosemodelle, die sagen, das geht alles nach oben weiter und München wächst und wächst und wächst und wächst. Man handelt trotzdem nicht immer danach, wie man es

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

jetzt eigentlich müsste, wenn die Prognosen ernst nimmt, aber daran glaubt man auch noch. Was ich jetzt auch wieder nicht ganz glaube, dass es so passieren wird, auch München wird an seine Decke stoßen des Wachstums, weil es dann einfach hier, also man sieht das jetzt auch schon hier an den Immobilienpreisen, die es gibt und so, das ist eine Bremse, die wird ganz massiv wirken. Und dazu kommt auch, das sieht man auch schon jetzt bei der studentischen Bevölkerung, seit von 2008 bis vor Kurzem ist die Anzahl der Studenten in Deutschland um sage und schreibe 50 Prozent angestiegen von 2 Millionen auf 3 Millionen. Das haben wir jetzt nicht mehr. Also jetzt irgendwo auch der Punkt erreicht, wo praktisch jeder, der ins Studium gebracht werden kann, wahrscheinlich irgendwie studiert eines Jahrgangs. Mehr geht dann auch irgendwann nicht mehr. Also das sind so die Grenzen von Prognosen, aber die Prognosen gehen trotzdem weiter so. Und du musst das dann auch mit berücksichtigen, wenn du beispielsweise bei der Nahverkehrsplanung schaut, okay, wo könnte denn in Zukunft irgendwie, wo könnten denn Linien wichtig werden? Brauchen wir denn zusätzliche Kapazitäten zum Beispiel? Ganz wichtiges Thema natürlich und das zum einen das Mobilitätsreferat mit befasst, zum anderen schauen wir uns natürlich auch selbst an, was wir als sinnvoll achten. Versuchen dann dort auch dann oder kommen Sie auch in der Regel dann auch zu gemeinsamen Vorschlägen an die Politik zu kommen und die Politik muss entscheiden. Und da setzt es dann natürlich auch wieder ein sozusagen, wie schnell entscheidet man, welche Ressourcen stellt man bereit, wie schnell will man das ernsthaft umgesetzt haben, wo ist die Politik auch mal bereit, ein Kompromiss einzugehen, also wo sagt dann die Politik, okay, vielleicht fällt uns dann irgendwie zwei Jahre später, wenn das Planungsverfahren läuft, dann doch noch was anderes ein, aber vielleicht verzichten wir mal drauf, damit das mal endlich fertig wird. Im Augenblick erleben wir manchmal das Gegenteil so ein bisschen, dass Projekte immer wieder zurückgeworfen werden, weil dann wieder neue Sachen wieder in die Prüfung reinkommen, dann denkt man immer hat wieder einen Schritt vorgemacht, also es ist dann so zwei Schritte vor, einen Schritt wieder zurück, manchmal auch zwei Schritte zurück und es ist vielleicht auch ein Aspekt dieser ganzen Geschichte, das betrifft also nicht nur Verkehrsplanung, das betrifft auch genauso gut natürlich auch Ausweisung von Rungengebieten und ähnliches, also Infrastrukturprojekte auch. Ja, ein Hemmschuh natürlich und diese Langfristplanung, also die Zukunft kennen wir nicht, aber wir sollten das Bestmögliche machen, dass wir der nächsten und übernächsten Generation auch was Solides, Brauchbares hinterlassen, mit dem sie in der Stadt leben können, weil wir können alle zurückschauen und sehen das, was die Generationen davor hinterlassen haben. Das sind auch die Leute, die in den 90er Jahren geplant haben, das sind Leute, die in den 80er Jahren geplant haben, in den 70er, und so weiter, bis hin sogar teilweise ins Mittelalter zurück. Und so jetzt im Mittelalter für denken ja, die Städte werden dann so chaotisch gewachsen. Stimmt wohl tatsächlich nicht wirklich, wenn man sich genauer anschaut, auch damals hat man schon geplant. Und es werden auch vieles gar nicht

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

möglich gewesen. Es sieht nicht nur so klassisch, wie die Römer dann geplant haben irgendwie oder wie man, ich mag auch diese historischen Städtebausimulationen sehr gerne, also so angefangen von CESA und Farrao und SUS oder so habe ich auch mal testen dürfen, aber ich finde das einfach so

von der Atmosphäre her schön. Das ist natürlich immer so schön, rechtwinkelige Raster und so was alles. Das hat mein Mütter sicherlich nicht gemacht oder nicht immer. Es gibt auch solche Sachen, was man auch manchmal vergessen hat, dass es auch im Mittelalter sowas gibt. Aber man hat das auch schon sehr systematisch gemacht. Und sonst wären auch diese Städte nicht lebensfähig gewesen.

Und auch damals, man hätte ja manchmal die Leute für blöd, die haben sich natürlich genauso organisiert, die mussten genauso Logistik organisieren für diese Bauten, die sie hatten. Sie mussten genauso wissen, wo in welchem Quartier sie, in welcher Brüfe am besten, an wie bekommt man

das hin, dass die Wasserversorgung stimmt, wie bekommt man das hin, dass generell auch eine Mauer war dann drum rum, wie nutzt man den Platz am besten aus? Und das sind gehörige Abstimmung,

die auch schon damals stattgefunden haben werden. Und auch alle Indizien inzwischen, wenn man so ein

bisschen da reinschaut von vielen, die sich dann beschäftigen, deuten darauf hin, dass man das manchmal unterschätzt hat und gedacht, die Mittelaltestadt ist irgendwie so gewachsen wie Leute, da war es angebaut und so. Das ist nicht so unbedingt. Nur vielleicht für uns nicht mehr so real konstruierbar. Und vielleicht nicht mit unserem Ordnungssystem, das wir heute haben.

Es war schon damals unentspannt, schließe ich da raus, aber natürlich mit Köpfchen, das ist ja auch immer gut. Aber nicht, es war kein Bob Ross Gefühl damals auch im Mittelalter eine Stadt zu bauen und einfach da ein bisschen, da ein Fachwerkhäuschen definitiv, definitiv nicht. Jetzt musst du mir einen Tipp geben, ich oder vielleicht kannst du mir helfen, wo ich nämlich eine Sache, die mir entspielen, wie in einem City Skylines, wo man halt auch Nahverkehr plant, immer wahnsinnig schwer

fällt, wo ich mich nur wieder will, ich mit beschäftigen möchte, ist die Planung von Buslinien. Weil bei Buslinien, weil U-Bahn-Linien sind okay, weil die brauchen nicht so viele Haltestellen, es sind ja Züge mit großem Fassungsvermögen, da muss man nicht alle fünf Meter an der Haltestelle, da reicht es so in größeren Zusammenhängen zu denken. Aber Buslinien finde ich immer wahnsinnig schwierig einzuschätzen, wo sind sinnvolle Haltestellen, wo muss ich die Leute überhaupt hinbringen mit meinem Bus, wo sie nicht laufen könnten oder sowas auch. Wie macht

man denn das im echten Leben? Wie plant man denn eine gute Buslinie? Also oftmals in der Vergangenheit

von manchmal Buslinien als Restrampel benutzt, also nach dem Motto wir bauen eine schicke U-Bahn und

dann irgendwie müssen wir den Rest der Bevölkerung noch versorgen oder manchmal in Städten auch

in kleinere oder mittleren Städten, ach wir müssen brauchen irgendwas, was so da ist und die kurvt dann so irgendwie durch die halbe Stadt in Schleifen und so was und deckt das dann irgendwie ab

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

und dann hat man die Leute irgendwie versorgt und erlässt man dann, wenn es gut läuft, alle 20 Minuten Bus fahren, wenn es blöd läuft, einmal die Stunde oder alle zwei Stunden in manchen Mittelstädten dann mal ein Bus rüber fahren, da hat man was getan, kann das abhaken und sagen, wach wir haben einen Nahverkehr. Die Leute sind versorgt, wir machen dann tolle Kreise zeichnen wir dann rum um die Bushaltestellen und sagen, ach ist alles abgedeckt, ist natürlich trotzdem uninteressant, also eine gute Buslinie hat kein anderes Prinzip als vielleicht eine gute Straßenbahn oder eine gute U-Bahn, sie bringt einen relativ zügig an den Punkt wo man hin will, sei es ein Umstiegspunkt zu U-Bahn oder sei es vielleicht sogar in das Nahversorgungssystem oder vielleicht sogar

in die Innenstadt, je nachdem in welcher Stadt man sich bewirkt, also möglich nicht unwächtig, die Leute sind sensitiv dafür, deswegen machen wir auch sowas wie Busbeschleunigung, dass man Ampeln weniger Verlustzeit hat und so und gut durchkommt. Also man braucht das Gefühl, man bewegt sich relativ zügig auf sein Ziel zu, wenn das nicht tut, dann nutzt man das Ding nicht. Die Leute fahren dann wirklich mit dem Auto, wenn es gut läuft, mit dem Fahrrad, aber oftmals dann,

wenn das Wetter schlecht wird spätestens oder wenn dann doch die Faultheit siegt dann doch mit dem

Auto so. Das heißt, es sollte keine Restaurants sein, wir brauchen auch in der Regel, wenn die Leute wirklich erreichen will, einen dichten Takt und das Dichtertakt heißt in der Regel auch nicht mehr 20 Minuten Takt, das werden die meisten Menschen ignorieren, außer vielleicht wenn es wirklich ein bisschen ländlich ist, aber in so einer Großstadt, 20 Minuten Takt heißt, ich nutze das nur, wenn ich keine andere Alternative habe, leider. Aber so ist es, geht mir genauso. Ich bin Nahverkehrsnutzer, intensiv, ich habe auch kein Auto, aber Buschen in 20 Minuten Takt existieren fast

für mich mental, nicht, dass es schon anstrengend ist, sich damit und dann wieder alles abzustimmen,

sein Leben darauf auszurichten. Deswegen brauche ich einen dichteren Takt und beim 5 Minuten Takt

muss man nicht mehr mehr, wenn Fahrplan nachdenken, mein 10 Minuten Takt ist anders und man sieht das

auch schon bei der Nutzung, also wenn ich dann meinetwegen von einem 20 Minuten Takt auf ein 10

Minuten Takt gehe, erhöhe ich deutlich die Nutzerzahlen, wenn ich dann noch mal 5 Minuten Takt gehe auch, es ist aber nicht mehr proportional. Also wenn ich jetzt meinetwegen den Takt halbiere, meinetwegen ich lasse dann doppelt so viele Fahrten fahren in der Zeit, bekomme ich nicht automatisch doppelte Fahrgäste, also es ist natürlich in der Simulation nicht immer so inventiert, aber man kann so als Faustregel sagen, wenn ich meinetwegen auf ein 20 Minuten Takt ein 10 Minuten Takt mache, dann habe ich zwar doppelt so viele Fahrten, aber ich bekomme meinen 50 Prozent oder ein bisschen drunter an mehr Anfahrts Gästen, wenn ich Glück habe und die Buschen attraktiv ist und nicht nur so, wir kreisen einmal rund um Pudding und alles als abgedeckt. Sie sollte auch nicht zu häufig halten, aber auch nicht so selten, also so gut es sind Abstände, 350, 400 Meter oftmals, das ist ein zunutbarer Abstand. Die Leute kommen ja nicht nur aus den Häusern, die jetzt an der Bushaltestelle befinden sollen, die kommen teilweise auch aus

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Nebenstraßen und das soll ja auch noch die Bushaltestelle abdecken. Da brauchen sie auch schon mal einen Weg, bis sie an die Hauptstraße meinetwegen kommen oder an den Sammler und dann noch zur Bushaltestelle laufen. Also sollen die Wege nicht zu lang werden, gleichzeitig soll der Bus nicht zu langsam werden, wenn er zu viele Haltestellen hat, das amerikanische Dilemma, wenn man sich in New York befindet und dann alle 100 Meter hält der Bus, da ist man draußen, man kann das draußen beobachten, wenn man da in einem New Yorker Bus drin sitzt, ich habe ja auch mal studiert, ich habe das vorher mal gesagt, da sieht man draußen immer die gleichen Passanten plötzlich wieder neben dem Bus auftauchen, wenn man drin sitzt, also das frustrieren. Da wäre ich draußen angenehmer gelaufen, er hätte mich sogar noch bewegt, also das darf es nicht sein. Deswegen ist sowas ganz gut, trifft dann auch ähnlich auf Straßenbahnsysteme, man hat ein bisschen größere Abstände, aber das sind so die Prinzipien und generell ist es auch so, dass tatsächlich mehr Leute dann Straßenbahn nutzen als eine Buslinie, selbst wenn es praktisch identisch ist, haben wir hier bei der Straßenbahnlinie nach St. Emma-Ram, auch erlebt, da sind ja 4,3 Kilometer war das Projekt damals, vorher fuhr da eine Buslinie sogar im 5-Minuten-Takt durch das Gebiet und ich glaube einen Monat nach Umstellung von Bus auf Straßenbahnverkehr hatten wir bereits 50% mehr Fahrgäste als vor Baubeginn dieser Straßenbahnlinie, also das muss man als Maßstab nehmen, weil während des Baus sind natürlich wieder andere Verkehrsverhältnisse, deswegen sage ich manchmal, wir bauen auch deswegen Straßenbahn, weil die Leute dann auch da mitfahren, auch aus dem Auto rauskommen, wenn wir wüssten, also es gibt dann auch Busadvokaten, auch besonders in den USA, da kann man auch alles mit Bus machen, man kann auch beim Bus auch viele Verbesserungen machen, viel bessere Systeme als die oftmals in Betrieb sind, also auch mit diesen Sachen, mehr Frequenz und vernünftige Linien und so, und auch vielleicht ein System, das ein bisschen, aber sie kommen noch mehr, wenn man ein Schienensystem hat, aus welchem Grund auch immer gibt es viele Gründe, die dafür angeführt werden könnten, man stochert trotzdem ein bisschen rum und wo ich dann mal sage, wenn wir wüssten, wir kriegen den gleichen Erfolg, in dem wir meinten die Busse blau-grün-bund-gescheckt malen und vielleicht noch Musikboxen rein und so, dann würden wir das wahrscheinlich machen, aber komischerweise haben wir den großen Erfolg bei dem Umstieg, wenn wir eine Straßenbahn hier bauen, ist irgendwann eine Straßenbahn hier oder eine U-Bahn. Eine Straßenbahn, zumindest wenn sie nicht auf einer Fahrspur fährt, auf der auch Autos unterwegs sind, steht zumindest nicht im Stau, das mag ich auch, wenn sie eine eigene, ein eigenes Gleis hat, das ist jetzt mein Plan, jetzt hast du mir einen Flurrenzohr gesetzt, jetzt werde ich mir als nächstes meine Cities Karnhandsstadt schnappen und eine Tramm

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

bauen, weil auch von der Tram schreck ich irgendwie immer zurück, weil ich mir denke, dann ist ja aber halt, wenn ich keine eigenen Schienen für sie verlegen kann, aufseits von Straßen, dann ist ja weniger Platz für Autos, aber vielleicht fahren die Leute ja dann mit und brauchen ihre Autos gar nicht. Wenn der Algorithmus gut funktioniert, also das wäre dann ein Aspekt, das dann mal zu testen,

dann würde ich das abbilden, ja tatsächlich. Nein, aber wir haben wirklich, also damit haben wir eine sehr gute Aberntung, betrifft auch die U-Bahn, die ist dann natürlich auch und da übrigens auch

der Diskussion bei der U-Bahn, da kann man natürlich sagen, das Ding ist teuer, auf der anderen Seite,

wenn wir jetzt Richtung Stadtrand wohnt und damit eine Straßenbahn dann in die Stadt reinfahren würde,

ist man ewig unterwegs, also bei einer Stadt wie München, bei Karlsruhe spielt das keine Rolle, bei München schon und bei der U-Bahn erreicht man tatsächlich eine Geschwindigkeit, die ist mindestens so flott wie die Autos oder Flotter, was die Reisegeschwindigkeit betrifft, also einstellig Erhalte, verglichen mit einem typischen Autoverkehr, also die Aut in München trotz aller Staus, so im Mittel sind die mit etwas über 30 kmh unterwegs, also an Reisegeschwindigkeit die Autos, die Busse trotz und die Straßenbahn trotz Besteunigung, trotz dem, dass sie an den Ampeln in der Regel Vorrang haben, kommen so auf 20 oder knapp drunter und bei der U-Bahn erreichen wir

35, als Reisegeschwindigkeit und deswegen ist das natürlich über längere Distanzen ein tolles Verkehrsmittel, besonders wenn man deswegen sowas wie frei haben hat mit 30.000 Einwohnern, wird man mittendrin eine U-Bahn haben, schon attraktiv, gut, da gibt es am Rand auch die S-Bahn, die aber zu gewünftig möglicherweise auch noch alle 20 Minuten fährt, wenn der zweite Tunnel fertig ist und solche Geschichten also und es ist dann am Rand und die Leute sind auch entfernung sensativ, die laufen nicht so gerne, also kennt man vielleicht von sich selbst, 200 Meter läuft man problemlos zur Haltestelle, 500 Meter, da muss es dann schon eher oder 600 Meter, es muss die U-Bahn sein und dann läuft man auch noch dahin oder vielleicht auch manchmal 800 Meter,

aber selbst 800 Meter zur U-Bahn ist schon ein Stück oder zur S-Bahn, also das ist, dass Menschen sind Menschen und dann gibt es das Auto zur Auswahl. Auf jeden Fall eine wahnsinnig, also ich finde es trotzdem eine sehr, sehr spannende planerische Herausforderung, ich kann total verstehen, dass es manchmal ein bisschen zäh ist und oft ein bisschen zäh ist, bis es dann umgesetzt ist, aber ich glaube, wenn man es dann sieht, wenn es umgesetzt ist, es kann es ja befriedigend sein, einfach, wenn es funktioniert und die Leute kommen wirklich dahin, wo sie hin wollen und das macht, ich finde das ist so schön dann doch zu sehen, natürlich ist es was anderes als in den Spielen, aber es ist am Ende dieselbe Faszination wie in den Spielen, nur in den Spielen ist sie halt einfacher zu kriegen. Also es gibt überall in München tatsächlich, also egal wo ich hinkomme, irgendwas wo ich mitgeplant habe oder manchmal sogar die Idee dafür hatte, aber zumindest auch mitgewirkt und das ist dann das Spannende, dass man auch so das kommt, manchmal dann auch die Anikoten dazu noch hat, also überall verfolgt dann das und das bleibt dann natürlich nicht auswärmen so lange im Bereich ab und das ist natürlich das Interessante und das ist so ein bisschen die Befriedigung, die man dann bei SimCity

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

und Skylines auch hat, dann nur in der Realität, also praktisch eine Art große Simulation oder in gewisser Weise, was die Nahverkehr betrifft, große Modelleisenbahn oder Bussteam, was man dort

auch mit betreut und macht Spaß und ja. Hast du in München irgendein bestimmtes Projekt oder irgendwas, irgendeine bestimmte Stelle, wo du vorbei fährst oder gehst und sagst, das ist irgendwie meine Lieblingsstelle, mein Lieblingsprojekt gewesen? Ganz unterschiedliche Sachen, also ich habe ja auch sowas wie die Tram, ich bin auch in einem anderen Tram-Projekt mit drin, aber das ist natürlich eine schöne Strecke mit Rasen, Gleis und allem und da bin ich Teilprojektleiter gewesen,

macht Spaß oder auch hier für die Businfrastruktur, also die für die barrierefreien Bushaltestellen in München, von denen es jetzt schon im vierstelligen Bereich liegt, der Botstein, der verwendet wird, den hatte ich damals tatsächlich selbst entworfen und ursch die erste Form sogar händisch gezeichnet, aber mit vielen Erfahrungen sozusagen von Kollegen aus anderen Städten und dem zusammenführen und ausprobieren und Probehalte stellen und das ist jetzt überall in München verbaut oder auch so ganz banale Dinge, zum Beispiel hier in der Nähe der Universität beim Siegestor, da befindet sich auch eine Bushaltestelle in beiden Richtungen, die sehr schön geworden ist,

auch gut genutzt wird, da war es ein jahrelanger Kampf, die zu bekommen, weil es dann da Bedenken

gab, auch bei der Stadtplanung hier braucht die überhaupt jemand, wer sollten die nutzen, da ist ja schon die U-Bahn, meine ich genau, da ist die U-Bahn, da steigen die Leute dann um und dann sagen und da wohnt ja direkt niemand dran, natürlich und im Siegestor wohnt niemand, aber die Leute in den Seitenstraßen und tatsächlich, die ist erfolgreich, die wird auch gut genutzt, hat sich gelohnt, sieht auch gut aus, da ist dann auch gleichzeitig das Integrit geworden mit so einem Radschnellwegsprojekt und all dem Ganzen, das macht dann Spaß, dass sie sind, das sind manchmal sogar solche Kleinigkeiten wie das, die nach nicht viel aussehen wollen, Bushaltestellen, trotzdem jahrelang Kämpfe dafür, wo dann immer wieder die Versuche gemacht wurden, das Ding abzuschließen am Schluss, wenn man hartnäckig bleibt und dann doch vielleicht die Argumente oder vielleicht dann einfach die Zähigkeit den anderen ermüdet oder die anderen, dann ist es dann doch da und man freut sich, wenn man es dann sieht und dann vielleicht sogar am Schluss die Verwaltung sagt, okay, man ist so unrecht, oder sie hat nicht so viel, so unrecht dabei, das zu machen oder auch, was mich auch freut, weil ich da hinter den Kulissen mit argumentiert habe aus unserer Sicht als Verkehrsunternehmen, dass es doch sinnvoll wäre, sowas zu machen, Fußgängerzone, Sendlingerstraße, wo wir gesagt haben, das könnte auch unsere U-Bahn, für unsere U-Bahn nützlich seien wir die Leute schon am Sendlinger Tor aussteigen und dann Richtung Marienplatz laufen und das Ganze attraktiver wird und dann auch das System überlastet, eine Begründung, die wir gegeben haben, die aber auch von der wirklich auch zu erwarten war, dass es ein Erfolg wird, die ist draußen Erfolg geworden, die Leute nutzen es gerne, kaufen da gerne ein und das war auch ein

langer Weg, als wenn eine Fußgängerzone in Novum ist und sowas noch nie gemacht wurde und experimentell und erstmal Versuch und klappt das wirklich und wie soll das mit dem Liefern klappen und so und dann sinkt der Wert der Gebäude dort, weil da eine Fußgängerzone ist, das gleiche Argument kommt dann auch, wenn mal irgend für Stellplätze weg, dann sinkt der Wert der

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

Häuser dort und das sollen dann, wenn der Wert da sinkt, super sagt mir, Bescheid, ich kaufe da gerne was, vielleicht kann ich es mir endlich mal leisten und die Befürchtungen, die treten ja dann der Regel nicht ein, das ist immer das Problem, wenn es erst mal da ist, das gleiche, oh Gott, Straßenbahnstrecke, ich wohne direkt an einer, direkt hier vor dem Fenster vorbei, die Leute haben wahnsinnige Ängste davor, wenn es dann erst mal steht, ich glaube, der ein oder andere Merk dann doch, da es nützlich ist und vor allem, dann hört es in der Regel auch auf mit den Klagen drüber, sondern man sieht, das funktioniert auch alles gar nicht so schlimm, wie man dachte, sondern man hat Infrastruktur und das funktioniert und das würde ich mir manchmal wünschen, weniger Angst, ein bisschen mehr Vertrauen, vielleicht, dass was Positives entsteht, Angst ist ein etwas Menschliches, natürlich ist, jeder hat Angst vor Veränderung, aber manchmal kommt auch was Gutes dabei heraus und man muss vielleicht dann auch offen sein, weil sonst hätten wir nicht die Städte, wie sie heute sind und sonst könnten wir die nur in den Simulationen so errichten und nur davon träumen, dass wir was Münftiges hätten und würden noch in Höhlen wahrscheinlich wohnen, ich weiß es nicht, und Mut zur Entscheidung, aber das braucht doch die Politik. Definitiv, ein sehr schöner Appell zum Abschluss finde ich, wenn ich, sollen sie halt einfach alle mal Cities Carolina spielen und gucken, wie sie darin Entscheidungen treffen und das dann wenigstens in die echte Welt übertragen, wenn es daran funktioniert hat. Thomas, letzte Frage an dich, hättest du mal Lust, mal rein hypothetisch gesprochen, so wirklich, wie man es in den Spielen macht, so eine Stadt von Null auf selbst zu designen, es gibt ja solche Planstädte in der Welt, so Brasilia, die brasilianische Hauptstadt, Islamabad in Pakistan wird ja nach Plänen einfach gebaut, das ist keine gewachsene, historisch gewachsene Stadt, hättest du mal Lust, sowas zu machen, wie in so einem Spiel, eine unberührte Landschaft und dann eine Stadt, wie du sie gerne hättest? Ich glaube davon träumen so ein bisschen, ich würde sagen, ein Großteil der Leute, die das Studium gemacht haben, das ist natürlich und man entwickelt da ja auch mal auch in den Gestaltungsübungen, die man hat oder auch mal abseits davon auch mal Vorstellungen, wie man sowas ausgestalten würde und überlegt sich, wie könnte man das möglichst und vielleicht auch sogar besser als Brasilia oder so hinbekommen, dass sie ja immer dann die Hybris, die jeder dann hat und am Schluss ist immer immer, wie die Ergebnisse dann der Realität dann aussehen, selbst von den von den tollsten Architekten mit ihrer Hybris, das ist immer vieles, ist immer sehr gut gewollt, wird nicht immer so ganz so, wie man es sich vorstellt, aber natürlich, klar, das ist ein spannendes Thema, wobei ich sagen muss, in vielen wäre dann so eine Stadt gar nicht so wesentlich anders wie München. Also ich fühle mich hier sehr wohl auch gerade auch hier in der Gegend unter der Englische Garten und die Geschäfte, die Lebendigkeit, die Straßencafés und so, sowas ist eigentlich vielleicht nicht so dieses mit den vielen Beton und beeindruckenden Monumenten, die dann da irgendwo in diesen ganzen Planstätten da entstehen

## [Transcript] GameStar Podcast / Stadtplaner bewertet - Wie echt ist Cities: Skylines 2? (Werbung)

und aber etwas lebenswert ist. Ich meine die Holländer, ich habe auch im Studium und dann auch später auch privat, ich schaue mir immer noch gerne Städte an, sowas mir auch angeschaut, dass die Holländer machen, ist auch ganz interessant. Die haben ja wirklich Städte von Null auf komplett neu gebaut mit allen Vierteln und so dort, auch bei diesen neuen Landgewinnungsgebieten, die gemacht haben. Da haben solche Experimente gemacht, die auch nicht immer so aussehen wie Brasilia oder so, dann manchmal auch ganz andere Lösungen haben, ist auch sehr schön, manches auch durchaus gelungen und trotzdem ist natürlich hier sowas wie München oder ich habe auch in Hamburg gelebt, eine Zeit oder auch in Karlsruhe wie gesagt oder auch in Bonn. Es sind das auch schöne Orte, auch Bonn und ja, also vielleicht profitieren wir auch in vielen davon, was in der Vergangenheit auch mal gebaut wurde, auch wenn wir es leider nicht mehr hinkriegen. Da muss man sich manchmal auch, muss man das zugestehen, manches kriegt man vielleicht doch nicht mehr hin, schade, aber ja. Sehr schön. Dann sage ich, vielen, vielen Dank Thomas, ich möchte dich zum Abschluss zitieren aus deinem Test von SimCity 2000 damals in der PC Player, da hast du nämlich geschrieben, traue nie einem zweiten Teil, diese Binsenweisheit von Seniasten, erweist sich nicht nur bei Kinofilmen, sondern auch bei etlichen Computerspielen als richtig. Ihr könnt CitiesKarl 2 deshalb ausprobieren, am 24. Oktober erscheint es für ein PC und auch wenn ihr den habt im Microsoft Game Pass, also wer den Game Pass hat, kann dann einfach mal reinschauen und schauen wie es ist. Im nächsten Jahr also 2024 kommt es dann auch für die PlayStation 5 und die Xbox Series. Ich sage nochmal, vielen Dank Thomas, war ein wahnsinnig spannender Einblick in die komplexe und sehr weit der realen Stadtplanung. Ich glaube, ich bleibe vorerst doch lieber bei den Videospielen, einfach weil es schneller geht, aber ich habe es sehr genossen. Man weiß es nie, es gibt, vielleicht, vielleicht gibt es auch im echten Leben manchmal schnell. Ganz lieben Dank, das war es von uns für dieses mal Finaggan. Alle, die uns zugeschaut und zugehört haben, macht es gut und bis zum nächsten Mal. Tschüss. Tschüss.