



Kontrollbesuch in Cities: Skylines

2022 IST ES NOCH BESSER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: -

Cities: Skylines hat inzwischen wahnsinnig viel zu bieten und sitzt fest auf dem Städtebauthron. Im Nachtest verraten wir, welche DLCs sich am meisten lohnen. Von Luis Teschner



Luis Teschner

Luis saß schon als Kind auf Papas Schoß und guckte beim Städtebauen zu, damals noch in Sim City 2000. Seitdem hat er sich quer durch das Genre gespielt und bleibt trotzdem immer wieder bei Cities: Skylines hängen. Es hat einfach alles, was das Städtebauerherz begehrt. Sogar für ein Uniseminar hat er schon Cities: Skylines gespielt und darüber nachgedacht, was die Cities-Skylines-Welt von der Realität unterscheidet.

Einst war Cities: Skylines der letzte Nagel im Sarg der Sim-City-Reihe, erhielt allgemeine Zustimmung von Kritik und Publikum und wurde zum neuen Regenten des Aufbauspielgenres gekrönt. Das war 2015, und seitdem ist viel passiert – doch Cities: Skylines ist geblieben. Sieben Jahre später ist die Städtebausimulation grafisch zwar etwas in die Jahre gekommen, erfreut sich aber immer noch einer großen Community und wird oft

als Messlatte für neue Aufbauspiele herangezogen. Die Macher aus Finnland haben sich währenddessen nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht: Zehn Addons und zahllose Mini-Erweiterungen sind erschienen, oft verbunden mit Neuerungen für das Grundspiel. Deswegen haben wir nochmal fleißig Städte gebaut und getestet, was das Spiel, das von uns beim Release 88 Punkte erhielt, heute kann. Das Ergebnis: eine ganze Menge.

Eine Stadt reicht nicht mehr

Während wir in unserem ursprünglichen Test von Cities: Skylines die eine, die ultimative Großstadt bauten, wird 2022 schnell klar, dass es das nicht mehr tut. Alle Erweiterungen auf einmal, das bringt viel zu viele Möglichkeiten und endet darin, dass wir die Hälfte davon gar nicht erst nutzen. Statt einer bauen wir diesmal also drei Städte, und unterschiedlicher könnten sie nicht sein.

- Die erste, in die wir die DLCs Campus, Parklife und Green Cities mitnehmen, soll ein Bildungs- und Ökohimmel werden, in der Schwerindustrie undenkbar und »CO₂-Ausstoß« ein Schimpfwort bösester Art ist.
- Für die zweite Stadt, eine postapokalyptische Schneestadt, packen wir Snowfall, Natural Disasters und Industries ein.

Wer würde hier nicht studieren wollen?



Unsere Forstwirtschaft läuft erstmal wie von selbst.



Besonders schön ist unser Stadtwahrzeichen im Sonnenuntergang.



Für die letzte Stadt haben wir ebenfalls klare Vorstellungen: viel Party, viel Strand und geschmacklos viel Tourismus – mit After Dark, Airports und Sunset Harbor. Bevor unsere Welt- und Zeitreise losgeht allerdings noch ein Wort zu den Neuzugängen, die sich in allen drei Städten tummeln. Mass Transit ist der einzige DLC, den wir in alle Städte mitnehmen, denn die neuen Straßen und das breite Angebot an Transportmöglichkeiten wie Seilbahn, Fähre und Monorail möchten wir in keiner Stadt missen. Cities: Skylines überzeugt uns schon immer durch sein kompliziertes, aber einleuchtendes Verkehrssystem, das zum stundenlangen Basteln und Herumprobieren einlädt. Mit Mass Transit bekommen wir nun einen schicken Werkzeugkasten, um uns im Straßenwirrwarr auszutoben.

Darüber hinaus wären da noch all die über die Jahre erschienenen Patches zu erwähnen. Das Spiel lief in unserem Nachtest nahtlos und fehlerfrei. Mit den Patches und DLCs kamen oft kostenlose Neuerungen für das Grundspiel dazu wie der Tag-Nacht-Wechsel, Tunnel, Büchereien oder der Karteneditor. Zwar hat sich das Grundspiel

WELCHE DLCs LOHNEN SICH AM MEISTEN?

Uneingeschränkte Kaufempfehlung

Mass Transit	Verkehr war schon immer das Herz von Cities: Skylines. Mass Transit lässt es sogar noch höher schlagen.
Parklife	Die Parks sind vielseitig und hübsch anzusehen und bieten die beste Umsetzung des Minispielsystems.
Industries	Eine unverzichtbare Verbesserung der Industriegebiete. Produktionsketten sind komplex und gut verzahnt.

Definitiv lohnenswert

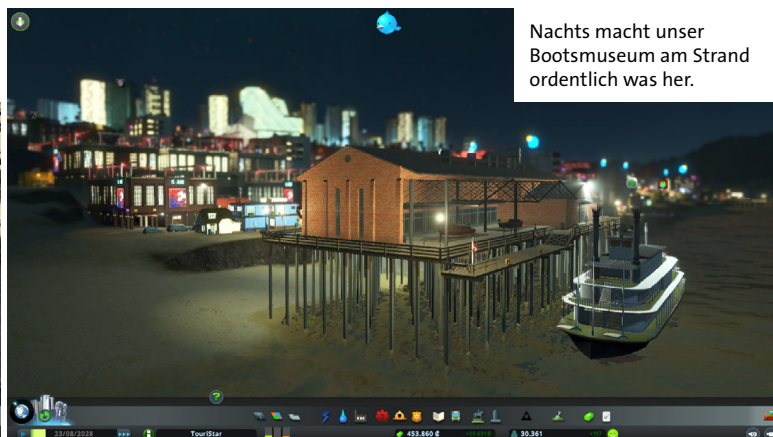
Green Cities	Umfangreiche und gründliche Erweiterung mit einem spannenden Thema.
Campus	Folgt demselben Prinzip wie Parklife und Airports, macht aber optisch ordentlich noch mal etwas mehr her.
Airports	Folgt demselben Prinzip wie Parklife und Campus, ist allerdings etwas weniger vielseitig.
After Dark	Für den Tag-Nacht-Zyklus braucht man den DLC nicht, touristische Städte bauen sich dennoch schön.

Finger weg

Snowfall	Schnee gibt es nur auf den DLC-Karten. Die zugehörigen Mechaniken sind vor allem eins: mühsam.
Natural Disasters	Für Hobbybrandstifter ein Muss, alle anderen finden das Wiederaufbauen der Städte wahrscheinlich zu anstrengend.
Sunset Harbor	Alles, was Sunset Harbor kann, können andere DLCs besser.



Bis die riesige Elektrogerätefabrik läuft, muss einiges passieren.



Nachts macht unser Bootsmuseum am Strand ordentlich was her.

MEINUNG

Luis Teschner
@GameStar_de



Schon bei Erscheinen war Cities: Skylines für mich ein Hit und hat mich mit den ausgefeilten Verkehrsmechaniken in seinen Bann gezogen. Trotzdem fand ich schon immer den kreativen Aspekt und die Frage spannender, was für Städte ich bauen kann. Deswegen reizt mich das Spiel heute noch viel mehr. So viel ist möglich, und ich kann mich vor Ideen für meine Städte kaum noch halten. Zwar lassen manche DLCs ordentlich zu wünschen übrig, andere sind dafür umso besser und halten mich bei der Stange. Cities: Skylines ist für mich nach wie vor der Status Quo im Genre, und ich erwische mich regelmäßig dabei, wie ich es anderen, neueren Spielen vorziehe. Das liegt nicht zuletzt auch an den sympathischen Entwicklern, die es sich, abgesehen vielleicht von den schwächeren DLCs, nie mit der Spielerschaft verscherzt haben. Kein Wunder, dass so viele ihnen die Treue halten.

nicht tiefgreifend verändert, trotzdem hat Colossal Order es nicht zugunsten der DLCs vernachlässigt und viele von Spielern gewünschte Features geliefert. Kostenlos sind außerdem die zahllosen Mods.

Auf geht's ins Bioparadies

Unser erster Stopp bringt uns ins Land der Kiefernflüsse, wo unser Traum in Grün entstehen soll. Viel ist bei der Stadtplanung im Vergleich zu 2015 gleich geblieben, vor allem im frühen Spiel. Wir grenzen erste Wohn-, Gewerbe und Industriegebiete ab

und platzieren nach und nach die freigeschalteten Gebäude wie Feuerwehrhäuser und Schulen. Von unseren eigenen Idealen motiviert, setzen wir von vornherein auf grüne Alternativen wie Windkraft und Ökoabflussrohre. Das hat Vorteile wie weniger Boden- und Wasserverschmutzung, bringt uns aber finanziell in echte Schwierigkeiten. Bio ist – wie im echten Leben – teurer, und als Bürgermeister können wir es uns nicht erlauben, die Finanzen zu vernachlässigen. Schwupps sind die Steuern etwas hochgesetzt, und das Problem ist vorerst aus der Welt. Abgesehen davon funktioniert Green Cities wunderbar: Unsere Stadt ist merklich leiser, sauberer und dadurch glücklicher.

Spätestens die von Parklife eingeführten Zoos, Naturreservate, Freizeit- und Stadtparks lösen unser Geldproblem. Meistens spielt Cities: Skylines sich im großen Maßstab ab. In den Parks hingegen bauen wir jedes einzelne Detail Stück für Stück. Nachdem wir beispielsweise ein Freizeitparkhauptgebäude platziert haben, schalten wir nach und nach die Fahrgeschäfte frei und verbinden sie mit Wegen.

Mit Planet Coaster kann Parklife zwar nicht mithalten, eine willkommene Abwechslung bietet es trotzdem und fügt sich wunderbar in den Spielfluss ein. Verbringen wir ein paar Minuten beim Bauen der Parks, füllt sich anschließend wie von selbst unsere Stadtkasse, und wir können uns ein paar größere Anschaffungen gönnen.

Ein weiterer Schlüssel zum Erfolg ist unser umfangreiches Universitätssystem. In drei Hochschulen bilden wir unser Volk bis zum Gehtnichtmehr. Das funktioniert ähnlich wie in den Parks über ein Levelsystem: Je attraktiver der Campus und je höher die Studierendenanzahl, desto besser das Stern Rating. Jeder neue Stern bringt neue Gebäu-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne gigantische, realistische Städte baut.
- ... ihr einfache und übersichtliche Menüs mögt.
- ... ihr eurer Kreativität freien Lauf lassen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... Verkehrsoptimierung euch anstrengt.
- ... ihr Mittelaltdörfer bevorzugt.
- ... euch Zusatzinhalte nicht interessieren.

de wie zum Beispiel Fakultäten in unsere Unis. Vor allem die geisteswissenschaftliche und die allgemeine Universität sind architektonisch sehenswert und bilden weitläufige Anlagen, auf denen die Studenten hin und her huschen. Sind sie einmal fertig mit dem Studium, wollen sie natürlich nicht in großen Fabriken arbeiten und fügen sich so wunderbar in unser Stadtbild ein. Spätestens jetzt reißen wir unsere letzten Industriegebiete ein und setzen auf Bürogebäude, in denen unsere Bürger fröhlich ihre Rücken ruinieren, bevor sie sie im Yoga-Garten nebenan oder dem Nationalpark gegenüber wieder richten. Unsere Biostadt ist perfekt – und fast schon zu realistisch.

Im ewigen Winter

Wie vielseitig Cities: Skylines geworden ist, zeigt unsere nächste Stadt. Auf der schneebedeckten und bergigen Frostland-Karte wimmelt es nur so von Erdbeben und Tsunamis, von nachhaltigem Anbau hat noch nie jemand etwas gehört. Der Snowfall-DLC bringt nicht etwa Jahreszeiten, nein, es herrscht ewiger Winter, und unsere Bürger haben ein neues Bedürfnis nach Heizung.

Das ist teuer und ein bisschen mühsam, außerdem bringt Snowfall ansonsten vor allem optische Änderungen mit und lohnt sich deshalb unserer Meinung nach weniger als viele andere DLCs.



Unsere Stadt hat es geschafft: null Prozent Verschmutzung.



Unsere Bürger beschwerten sich über den katastrophalen Meteoriten.



Der Meteorit hat von diesem Stadtviertel nicht besonders viel übrig gelassen.

Ganz anders sieht es mit dem Industries-DLC aus. Simpel ausgezeichnete Industriegebiete sind passé, ab jetzt platzieren wir jedes Industriegebäude einzeln. Das ist aufwendig, aber wir werden mit umfangreichen und profitablen Produktionsketten belohnt. Von der einfachen Kuhweide bis zur gigantischen Autofabrik ist alles dabei.

Weil die Gebiete an Rohstoffvorkommen gekoppelt sind, verteilen sie sich über die ganze Stadt. Das Optimieren dieser Ketten ist Verkehrsstüftelei vom Feinsten, und die Freude ist groß, wenn die Autofabrik dann endlich läuft. Die Industrien sind wortwörtlich der Motor, der unsere von der Natur geplagte Stadt in Gang hält. Denn unsere Wintermetropole ist nicht nur eisig, sie wird regelmäßig von üblen Naturkatastrophen heimgesucht. Das ist leider wieder mehr anstrengend als spaßig. Wir bauen alle möglichen Rettungs- und Schutzgebäude, aber wenn alles in Schutt und Asche liegt, müssen wir trotzdem jedes Mal selbst Hand anlegen. Währenddessen ist das restliche Spiel nahezu unverändert.

Den meisten Spaß hatten wir am Ende, als wir unsere Stadt mit manuell ausgelösten Naturkatastrophen selbst in die Luft gejagt haben. Zum Glück geht es für unser letztes Testobjekt wieder in wärmere Gefilde.

Eine tropische Touri-Falle

Auf der »Strand von Asanu«-Karte wächst unsere nächste Metropole. Schnellstmöglich verlagern wir all unser Gewerbe an den

Strand, denn hier soll der neue Ballermann entstehen. Dank After-Dark-DLC geht die Sonne zwar unter, wir scheinen dafür aber umso heller am Partyhimmel. Nachts bedrücken unsere Tourismus- und Partyviertel mit blinkenden Neonlichtern und großen Hotelkomplexen nämlich umso mehr. Und spätestens wenn wir die Strandpromenade mit Sand aufschütten, um mit gigantischen Monumenten noch mehr Touristen anzulocken, ist die Dubai-Phantasie komplett.

Dabei wäre Dubai nicht Dubai und Mallorca nicht Mallorca ohne Flughäfen, die massenhaft Touristen einfliegen. Mit dem neuesten DLC Airports können wir das noch besser steuern, bauen Landebahnen, Terminals und gründen gar eine eigene Fluglinie. Der ultramoderne Flughafen sieht schick aus und passt gut in unsere prall mit Monumenten gefüllte Stadt. Das Konzept funktioniert: Touristen lieben unser Konsumparadies.

Die Mini-Erweiterungen Match Day und Concerts sind zwar nicht weltbewegend, am Strand aber bestens aufgehoben. Der Nachtclub, das Festivalgelände und das Fußballstadion ziehen den Touristen noch mehr Geld aus den Taschen. Nur der Sunset Harbor ist eine kleine Spaßbremse in unserer Partyhölle. Der Flugclub mag noch passen, aber die Fischindustrie und die zusammengewürfelt wirkenden neuen Transportoptionen sind nicht besonders inspirierend. Das bringt uns zu unserem einzigen Kritikpunkt an Cities: Skylines: Die DLCs schwanken stark in der Qualität. Während Industries,

Parklife und Mass Transit unsere Städte merklich bereichern, wirken Snowfall, Natural Disasters und Sunset Harbor im Vergleich ideenlos und mühselig. An neuen Themen mangelt es eigentlich nicht: Eine Erweiterung mit Altstädten und hybriden Zonen fänden wir spannend. Abgesehen davon stimmt fast alles, und Cities: Skylines sitzt sieben Jahre nach Erscheinen immer noch zu Recht auf dem Genrethron. ★

CITIES SKYLINES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

E7600 / Athlon 64 X2 6400+
GTX 260 / Radeon HD 5670
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3470T / FX-6300
GTX 660 / Radeon HD 7870
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Städte unterschiedlich
- visuelle Highlights
- übersichtliche Menüs
- seltene Grafikfehler
- Grafik nach sieben Jahren etwas altbacken

SPIELDESIGN



- intuitive Bedienung
- funktionierende Simulation
- Mechaniken greifen ineinander
- DLCs kombinierbar
- alle Aspekte der Stadtplanung

BALANCE



- Verkehr folgt Regeln
- Städte werden komplexer
- Städte stark beeinflussbar
- sehr seltene Simulationsfehler
- DLCs schwanken stark in der Qualität

ATMOSPHÄRE/STORY



- extrem hoher Zugackfaktor
- beeindruckende Sondergebäude
- Städte lebendig
- Stadtplaner-Feeling
- keine richtigen Altstädte

UMFANG



- Millionenstädte
- Terraforming und Straßenarten
- DLC-Minispiele
- vom Entwickler unterstützte Mod-Community
- kostenlose Neuerungen

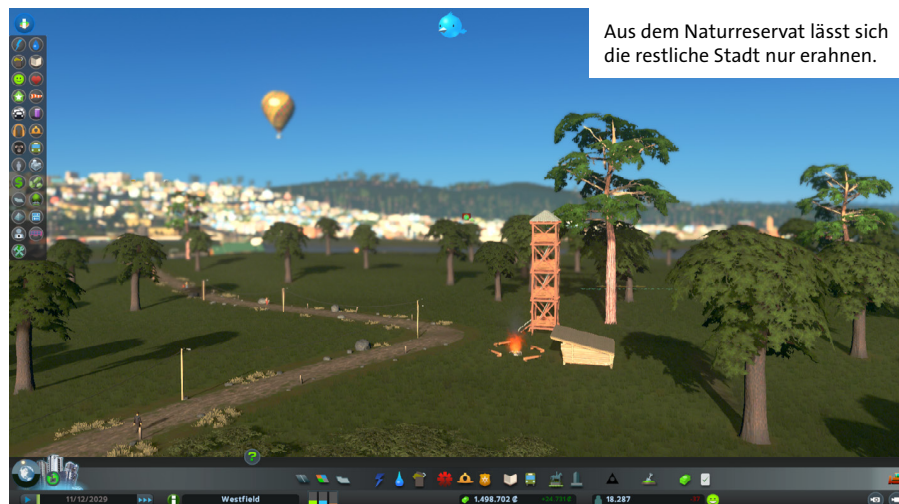
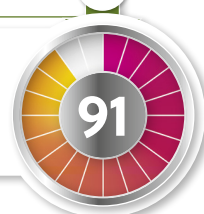
AUFWERTUNG

Cities: Skylines läuft technisch einwandfrei und hat sowohl im Grundspiel als auch durch die vielen DLCs das Erlebnis nennenswert verbessert.



FAZIT

Cities: Skylines hat mittlerweile eine enorme Bandbreite, und der Kreativität im Städtebau sind kaum noch Grenzen gesetzt.



Aus dem Naturreservat lässt sich die restliche Stadt nur erahnen.