

Cities: Skylines 2

AUFBAUSPIEL DES JAHRES?

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **24.10.2023**

Wir haben die Städtebausimulation gespielt und können sagen: Es wird groß! Von Dennis Zirkler

SimCity 2000 war für mich mehr als nur ein Spiel, es war der Beginn einer Leidenschaft. Okay, das klingt vielleicht etwas dramatisch, aber 1994 tauchte ich auf dem damals hochmodernen 486er-PC meines Vaters neben

Klassikern wie Wing Commander 3 und Monkey Island 2 zum ersten Mal in die Welt der City Builder ein und war sofort gefesselt. Und diese Begeisterung hält bis heute an. Es ist daher kaum überraschend, dass Ci-

ties: Skylines 2 (zusammen mit dem vielversprechenden Path of Exile 2) zu meinen absoluten Höhepunkten der gamescom 2023 zählt. Auf der Messe konnte ich Cities: Skylines 2 nämlich endlich mal richtig selbst

SONDERHEFT CITIES: SKYLINES 2

Singapur, New York, Tokio, Sao Paulo – alles imposante Weltmetropolen. Erst recht, wenn man bedenkt, was alles im Hintergrund passieren muss, damit das Leben in so einem Moloch funktioniert. Cities: Skylines 2 lässt euch als Planer und Bürgermeister die Geschicke einer Stadt leiten – und unser großes Sonderheft hilft euch dabei! Dank unserer Tipps vermeidet ihr Anfängerfehler, sorgt für optimale Infrastruktur und behaltet obendrein immer das Stadtsäckel im Auge. Dank Schönbau-Guide sieht euer Baby richtig schick aus, das beiliegende XXL-Poster bringt euch in Baumeisterstimmung. Unser Sonderheft zu Cities: Skylines 2 – ab dem 24.10. am Kiosk oder gleich jetzt bestellen unter

www.gamestar.de/cities2



spielen. Der Vorgänger hatte bereits neue Maßstäbe gesetzt und die Lücke geschlossen, die das gefloppte SimCity-Reboot von 2013 in der Spielelandschaft hinterließ. Und nach rund einer Stunde mit Cities: Skylines 2 bin ich fest davon überzeugt: Der Nachfolger wird das beste Aufbauspiel des Jahres – und ja, ich weiß, dass Manor Lords auch noch in diesem Jahr erscheint. Aber Cities 2 (wir wir Insider sagen) bringt genau die Verbesserungen, die das Spiel braucht, und wird nicht nur mich, sondern auch viele von euch wieder hunderte Stunden fesseln.

Wiedersehen mit einem alten Freund

Wie ihr euch sicher vorstellen könnt, ist eine Stunde mit so einem Koloss von einem Spiel nicht gerade viel. Dennoch war es genug Zeit, um einen guten ersten Eindruck von den Neuerungen und der allgemeinen Atmosphäre zu bekommen. Wie im Vorgänger Cities: Skylines startet ihr mit einer leeren Karte. Unterschiedlichste Terrains stehen zur Auswahl: vom bergigen Gelände über inselreiche Archipele bis hin zu riesigen Landmassen mit massig Baufläche – für jeden sollte hier das Richtige dabei sein.

Auch beim eigentlichen Bauen wirkt vieles im Vergleich zu Teil 1 vertraut: Das Tutorial führt euch Schritt für Schritt durch den Straßenbau, das Anlegen von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten und die Notwendigkeit, Infrastruktur wie Schulen, Polizei und Abfallentsorgung zu berücksichtigen. Trotzdem sind in diesen Bereichen schnell große Neuerungen spürbar, die das Spiel zugänglicher und besser machen.

Schnellerer Straßenbau

Wie ihr sicher wisst, ist eine gute Verkehrsplanung das Rückgrat jeder Stadt – und die neuen Straßenbau-Tools sind dafür ein echter Segen. Vor allem dann, wenn ihr (wie ich) lieber effizient als schön baut. Ihr könnt jetzt etwa mit dem Grid-Werkzeug ganze Stadtgebiete, die perfekt symmetrisch sind, mit nur drei Klicks anlegen. Praktisch! Ebenfalls cool: Der neue Parallelmodus lässt euch zwei Straßen gleichzeitig bauen! Zu Spielbeginn werdet ihr den nicht ganz so häufig brauchen, aber später wird das Tool ein echter Lebensretter. Es ermöglicht euch nämlich, zwei parallel verlaufende Straßen mit einem festen Abstand zueinander zu erstellen. Das ist besonders nützlich, wenn ihr

lange Strecken wie Autobahnen oder Hauptstraßen plant. Frisch- und Abwasserkanäle werden jetzt automatisch unter Straßen angelegt und versorgen umliegende Gebäude. Ihr müsst die Straßen also nur noch mit Wasserwerken und Kläranlagen verbinden, statt unter neuen Gebieten erstmal Rohre zu verlegen. Extrem komfortabel!

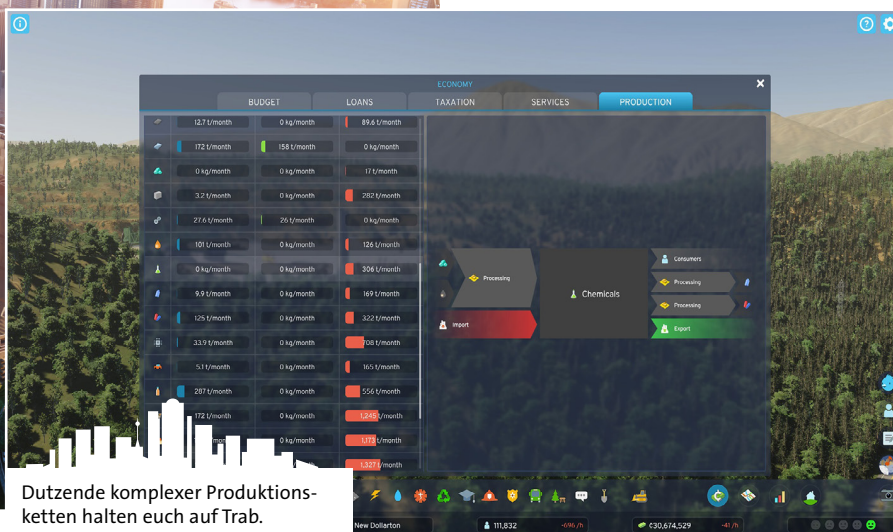
Vielfältige Zonenplanung

Die Zonenplanung funktioniert größtenteils wie im Vorgänger: Ihr wählt Gebiete am Straßenrand aus und füllt diese mit der Zone eurer Wahl, kurze Zeit später entstehen Gebäude. Es gibt allerdings auch hier viele Neuerungen. Zum einen können jetzt Gewerbe- und Wohngebiete kombiniert werden. So entstehen dann Gebäude, in denen im Erdgeschoss etwa eine Pizzeria ist, während in den darüberliegenden Etagen Wohnungen liegen. Das erhöht den Realismus noch mal um ein ganzes Stück, vor allem wenn ihr ein dicht besiedeltes Stadtzentrum baut.

Industriezonen machen natürlich wieder ordentlich Dreck, jetzt aber noch viel schlimmer als im Vorgänger. Denn die Abgase verbreiten sich nicht nur in nächster Nähe, sondern auch über den Wind. Ihr müsst also



Die Feuerwehrwache könnt ihr mit Garagen, Trainingsplatz, Notarzt und Heli-Landeplatz erweitern.



Dutzende komplexer Produktionsketten halten euch auf Trab.



Bis ihr eine Stadt wie diese gebaut habt, werden viele Stunden vergehen.

stets beachten, dass ihr Wohngebiete nicht in Windrichtung der Verschmutzung baut oder zumindest genügend Abstand lasst, damit sich die Rauchschwaden verflüchtigen können – sonst habt ihr bald kranke und unglückliche Bürger am Hals.

Super Service!

Öffentliche Dienstleistungen wie Bildung, Strom, Wasser, Kliniken, Feuerwehr oder Polizei laufen ähnlich wie in Cities: Skylines 1.

Aber auch hier gibt es einige coole Updates. Das beste direkt zum Start: Ihr müsst jetzt nicht mehr in jedes Wohngebiet zig Schulen und Arztpraxen hineindübeln, denn alle Servicegebäude sind jetzt modular. Ihr baut also ein Hauptgebäude und könnt, solange ihr Platz habt, dieses mit Upgrades erweitern. Diese Upgrades lassen euch dynamischer auf die Bedürfnisse der Bewohner reagieren. Flanscht an Kliniken etwa zusätzliche Parkplätze für Krankenwagen an oder

baut Erweiterungen, um so deutlich mehr Patienten Platz zu bieten.

Falls ihr besonders realistisch deutsche Städte nachbauen wollt: Internetanbieter gehören jetzt ebenfalls zu den Servicegebäuden. Ihr könnt jetzt also sicherstellen, dass das virtuelle Internet genauso langsam wie in manchen Teilen Deutschlands ist, indem ihr den Bereich einfach vernachlässigt. Müllhalden können jetzt deutlich größer gebaut und frei gestaltet werden.

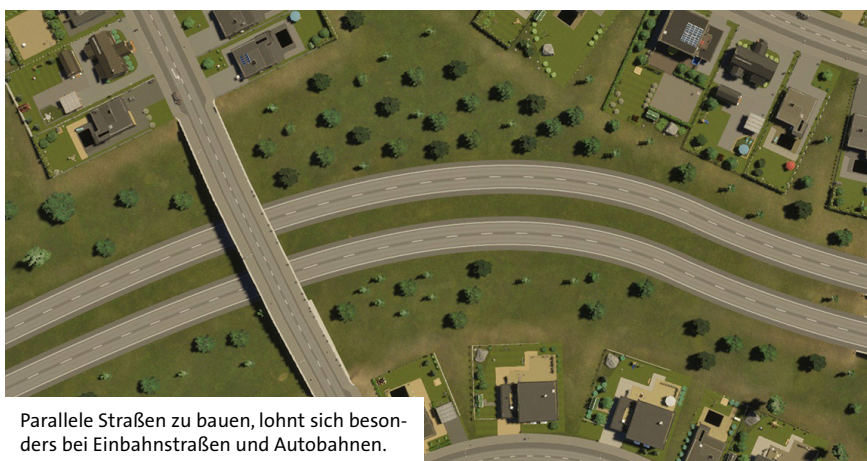


Geschäfte im Erdgeschoss machen Innenstädte und Hauptstraßen realistischer.

NEUE WERKZEUGE



Mit dem Gitter-Werkzeug werden eure Wohnblöcke perfekt quadratisch.



Parallele Straßen zu bauen, lohnt sich besonders bei Einbahnstraßen und Autobahnen.

Mein Aufbauspiel 2023

Die ganzen angesprochenen Verbesserungen sind natürlich allesamt willkommen, für mich persönlich aber nur irgendwo zwischen nett und supernützlich anzusiedeln. Schon praktisch, aber all das ist eigentlich erwartbar und nichts, was Cities: Skylines 2 im Vergleich zur Konkurrenz (oder auch nur zum eigenen Vorgänger) wirklich zum revolutionären Städtebaumeisterwerk macht. Aber ganz ehrlich: Ich hatte in Cities 1 oft das Gefühl, dass ich nur eine Art Verkehrsmanagementsimulator gespielt habe, bei dem eine effiziente Stadtplanung und Rea-

lismus nur wenig miteinander zu tun hatten, mir fehlte der Managementaspekt.

Mit Cities: Skylines 2 ändert sich das jetzt aber grundlegend, denn es kommt ein gutes Stück Wirtschaftssimulation und ein wenig Anno 1800 ins Spiel: Haushalte, Industrie, Gewerbe und Büros haben jetzt eine interne Logik, wo sie sich ansiedeln und wie sie wachsen. Es gibt echte Produktionsketten, bei denen sogar Dinge wie das Gewicht der Produkte und Rohstoffe berücksichtigt werden – so ergibt es etwa Sinn, Minen, Schmelzwerke und Produktionsstätten alle nahe beieinander zu bauen.



Steuern helfen dabei zu bestimmen, welche Art von Bürgern und Industrie ihr anlocken wollt.

Ihr könnt alle produzierbaren materiellen und immateriellen Güter an eure Nachbarstädte verkaufen. Die Entwickler haben mir bestätigt, dass dadurch auch der Bau eines utopischen Solarpunk-Paradieses möglich sei, man darf ja noch träumen! Stellt euch vor: eine grüne Oase, in der eure Bürger keinen Cent Steuern zahlen. Finanziert eure Stadt einfach durch den Verkauf von Solarstrom an die Nachbarschaft! Aber das ist nur eine von vielen coolen Möglichkeiten.

Wirtschaftliche Tiefe nach eigenem Gusto

Es steht euch nämlich völlig frei, in welche Richtung ihr euch spezialisieren wollt: Ihr müsst nur die Steuersätze anpassen, die entsprechenden Materialkosten subventionieren und natürlich die nötigen Industriegebäude für die Branche eurer Wahl bauen, um gezielt zu fördern. Und wenn euch das alles zu komplex ist: Lasst es! Denn hier gilt: Alles kann, nichts muss. Wenn ihr nur genügend Industriegebiete aus dem Boden stampft, wird sich eure Wirtschaft auch von allein regeln. Ich weiß jetzt schon: Die Möglichkeit, meine eigene Wirtschaftsstrategie zu entwickeln, wird mich wieder hunderte Stunden meiner Freizeit kosten. Cities: Skylines 2 erscheint am 24. Oktober 2023 – und normalerweise bin ich um diese Jahreszeit im Fußballfieber und spiele das neue FIFA (also dieses Jahr eben EA Sports FC 24) und den neuen Football Manager. Mal sehen, wie gut ich den Spagat zwischen der perfekten Saison und der perfekten Stadt meistern werde. Im Zweifel wird aber vermutlich Cities 2 an erster Stelle stehen – denn Fußballspiele gibt's ja jedes Jahr. ★

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Als ich zum ersten Mal in die Welt des virtuellen Städtebaus eintauchte, war ich noch ein kleiner Bengel, der seine mühsam errichteten Städte am liebsten mit Alien-Angriffen und Tornados vernichtet hat. Fast drei Jahrzehnte später hat diese Faszination nicht nachgelassen, aber aus anderen Gründen. Cities: Skylines 2 hat mir nämlich gezeigt, dass es in diesem Genre immer noch Raum für frische Ideen gibt. Die Entwickler haben nicht nur die besten Elemente des Vorgängers über-, sondern auch mutige Schritte unternommen, um das Spiel in neue Richtungen zu erweitern. Die Einführung einer tiefgreifenden Wirtschaftssimulation, die Möglichkeit, die Stadt nach eigenen Vorstellungen zu gestalten, und die zahlreichen Verbesserungen in allen Bereichen machen Cities: Skylines 2 für mich zu einem absoluten Muss in diesem Herbst – und vermutlich auch noch weit darüber hinaus.