

SONDERHEFT-LESEPROBE



Dieser Artikel stammt aus unserem Sonderheft zu Cities: Skylines 2. Mehr zu diesem Heft lest ihr im Editorial ganz vorne in dieser Ausgabe.

Tipps & Tricks für jede Lebenslage

HÄTTE ICH DAS BLOSS VORHER GEWUSST!

Damit ihr als Bürgermeister das Beste aus eurer Stadt herausholt, haben wir die Lehren aus unseren absichtlich gescheiterten Versuchen für euch aufbereitet. Von Christian Schwarz

So eine Stadt in Cities Skylines 2 verwaltet sich ja praktisch von selbst – auf den Gedanken könnte man bei den vielen Verbesserungen und eigenständigen KI-Systemen schnell kommen. Allerdings solltet ihr als Bürgermeister schon ein paar Kniffe kennen, um nicht direkt mit Anlauf in die roten Zahlen zu rutschen und mit Fackeln und Mistga-

beln aus der Stadt gejagt zu werden. Wenn ihr wissen wollt, wie es sich mit einer komplett kaputten Stadt spielt, lest unseren »Guide« zur Katastrophenstadt hier im Heft.

Cities Skylines 2 greift euch mit vielen Statistiken unter die Arme. Allerdings gibt es auch viele Mechanismen, die das Spiel nicht oder nur oberflächlich kommuniziert. Das führt häufig zu absurden Situationen: Ihr denkt, alles läuft nach Plan, beim genau-

eren Hinschauen tun sich jedoch grundlegende Probleme in nahezu allen Bereichen auf. Damit das nicht passiert, sind wir absichtlich für euch gescheitert. Mehrfach!

Viele Aktionen gehen mit dem richtigen Tastenkürzel schneller und bequemer von der Hand, anstatt oft mehrere Klicks mit der Maus durch verschiedene Menüs zu machen. Wir haben euch die wichtigsten Befehle in einer Tabelle zusammengestellt.

DIE WICHTIGSTEN SHORTCUTS IM ÜBERBLICK

Taste	Aktion
Leertaste	Pause/Spiel fortsetzen
1-3	Spielgeschwindigkeit einstellen
B	Abrissmodus ein-/ausschalten
Bild auf/ Bild ab	Zur Untergrund-/Oberflächenansicht wechseln
i	Infenster öffnen
F5/F9	Schnell speichern/laden
M	Kartenfelder
P	Entwicklungsübersicht



Bevor es eigentlich losgeht

Habt ihr euch für eine Karte entschieden, startet ihr mit einem einzigen bebaubaren Kartenfeld und seid auf der Meilenstein-Skala noch auf Stufe 0. Das Spiel bietet drei Geschwindigkeitsstufen, die ihr in der unteren linken Ecke sehen und verändern könnt. Neben der normalen und zwei schnelleren Geschwindigkeiten gibt es auch die sehr praktische Pausenfunktion. In einer laufenden Partie unterbrecht ihr das urbane Treiben bequem mit Druck auf die **Leertaste** und setzt es ebenso auch wieder fort. Ist das Spiel pausiert, habt ihr trotzdem die Möglichkeit, eure Stadt in aller Seelenruhe wie im laufenden Betrieb weiterzubauen.

Tipp: Aktiviert in den Optionen unter **Gameplay** den Punkt **Pausierter Beginn**, um ein Spiel immer im Pausemodus zu starten. Das gilt auch für das Laden von Speicherständen – ihr könnt unbesorgt aufs Klo.

Augen auf beim Straßenbau

Eines der größten neuen Features in Cities Skylines 2 ist die Kombination von Leitungs- und Straßenbau. Stromleitungen, Wasser- und Abwasserrohre werden beim Bau von Straßen direkt integriert. Das gilt aber nicht für alle asphaltierten Untergründe: Die in der Tat eher weniger für Wohn- und Produktionsgebiete geeigneten **Schnellstraßen und Brücken** sind von dieser Neuerung ausgenommen. Das klingt logisch und wird euch beim Neubau einer Autobahn kaum tangieren.

Allerdings kann es in einigen Situationen zum Spielstart zu Irritationen kommen. Wenn ihr beispielsweise auf der Karte Archipel-Hafen loslegt, zieht sich eine Autobahn durch euer Startgebiet. Baut ihr nun an beiden Abfahrten eure Stadt auf, sind die Leitungssysteme über die Anschlussstelle **nicht** miteinander verbunden. Hier müsst ihr die Rohre extra ziehen.

Tipp: Prüft mittels der Wasser- oder Strombaukategorie (Tropfen- und Blitzsymbol in der Bauleiste), ob die beim Spielstart vorhandenen Straßen entsprechend ausgestattet sind. Außerdem: Beim Bau neuer Straßen seht ihr die Rohre in den Beispielsichten im Baumenü.

Strom und Wasser zu Beginn

Damit die Leitungen funktionieren, müssen sie auch irgendwo hinführen. Im Falle des



Hier haben wir manuell Leitungen verlegt. Das Rohrsymbol unten rechts bedeutet, dass wir in der Untergrund-Ansicht sind. Hier sehen wir nur unsere eigenen Leitungen, nicht die in den Straßen integrierten.



Abwassers ist die Sache klar: Das kommt natürlich ökologisch korrekt in den nächsten Fluss. Achtet beim Bau des Abwasserabflusses unbedingt auf die Fließrichtung des Gewässers, die euch durch die weißen Dreiecke angezeigt wird. Kommt für die Wasserversorgung eurer Stadt eine Wasserpumpe zum Einsatz, platziert sie unbedingt in Fließrichtung **vor** dem Abwasserrohr. Andernfalls pumpt ihr die Kloake in die Wohnungen zurück – sehr zum Missfallen eurer Bürger.

Beim Thema Stromerzeugung habt ihr in Cities Skylines 2 vielfache Möglichkeiten. Das ist super! Beschränkt euch aber direkt zu Beginn auf das klassische **kleine Kohlekraftwerk**. Das produziert 20 MW und hält euch fürs Erste alle Stromprobleme vom Hals. Ihr verbindet das Kraftwerk mit der **Stromleitung für Niederspannung** direkt mit eurem Netz.

Tipp: Wenn ihr außerdem eine **Stromleitung für Hochspannung** vom Kraftwerk zum entsprechenden Anschlusspunkt in der Startkachel legt, exportiert ihr den Überschuss und sorgt so für Einkommen.

Ein eigener Offshore-Windpark

Zu Beginn sind Windräder die einzige Alternative zum Kohlekraftwerk. Die eignen sich natürlich ebenso für eine zuverlässige Energieversorgung, allerdings müsst ihr Auslastung und Kapazität mehr im Blick haben. Ein Windrad kann bis zu 5 MW Strom erzeugen. Wie viel es tatsächlich einbringt, wird euch während des Baus angezeigt. Fahrt mit der Maus euer verfügbares Gelände ab und platziert das Windrad dort, wo die Zahl am höchsten ist. Analog zur Fließrichtung des Wassers seht ihr die Windrichtung eingeblendet. Mit der **rechten Maustaste** richtet ihr das Gebäude zum Wind aus – oder beobachtet, wie es sich selber in die richtige Richtung dreht!

Tipp: Mehrere Windräder nebeneinander rauben sich **keine** Kapazitäten. Ihr könnt sie also getrost nebeneinanderstellen.

Ein Offshore-Windpark macht nicht nur richtig was her, er ist auch leicht anzulegen.





Für den ersten Meilenstein braucht ihr 750 EP. Mit der richtigen Planung erreicht ihr dieses Ziel bereits vor dem eigentlichen Start.



Anstatt die Flächen jeweils als eine Zone auszuschreiben, markieren wir die Kästchen einzeln. An den Öffnungen im Bauzaun erkennt ihr den Straßenzugang.

Tipp 2: Windräder stilecht vor der Küste platzieren – das geht! Baut die Anlagen einfach in einem zu euren Kacheln gehörenden Gewässer. Die nötigen Leitungen für Niederspannung sehen auch im Wasser gut aus. Achtet aber auf die Wasserstraße für Schiffe – darauf könnt ihr nicht bauen.

Das alles vor Spielstart erledigen

Eine funktionierende Infrastruktur für Wasser, Abwasser, Strom und Straßen ist das absolute Grundgerüst einer erfolgreichen Stadt. Wenn ihr die bis hierhin genannten Schritte alle direkt bei **pausiertem** Spielstart erledigt, profitiert ihr davon gleich doppelt.

Denn zum einen sind die Grundbedürfnisse neuer Bewohner bereits erfüllt, bevor ihr überhaupt Wohngebiete ausschreibt. Zum anderen sammelt ihr durch jeden Bau Erfahrungspunkte, mit denen ihr Meilensteine freischaltet und neue Gebäude sowie mehr Budget freischaltet. Zu Beginn seid ihr auf Stufe 0 und braucht 750 EP für die erste Stufe **Kleines Dorf**. Die Übersicht für die Meilensteine erreicht ihr mit der Taste **P**.

Tipp: Wenn euch nach dem Bau von Gebäuden und Leitungen für die genannte Infrastruktur noch Punkte für den Stufenaufstieg fehlen, legt perspektivisch schon ein paar Straßen an, bis die Meldung zum Level-Up zu sehen ist. So habt ihr mehr Möglichkeiten in Sachen Gebäuden und Straßen, könnt bereits Kartenfelder (Taste **M**) kaufen und einen Entwicklungsbaum freischalten.

Gebiete ausschreiben, aber richtig!

Wie im ersten Teil baut ihr auch in Cities Skylines 2 Wohn-, Gewerbe-, Industrie- und

später Bürogebiete nicht direkt, sondern schreibt entsprechende Zonen als Bauland aus. Das funktioniert nicht überall, sondern nur neben (von euch gebauten) Straßen. Öffnet unten im Menü den Punkt **Zonen**. Anhand der transparenten Quadrate seht ihr Flächen, die für eine der vier Zonentypen ausgeschrieben werden können.

Das funktioniert auf mehrere Arten. Standardmäßig ist auf der linken Seite unter **Werkzeugmodus** die Option **Füllen** aktiviert. Klickt ihr damit auf eine Zone entlang einer Straße, werden alle Kästchen der Zone zugeordnet. Das ist zwar der schnellste Weg, führt aber oft zu generischen und langweiligen Ergebnissen.

Klickt stattdessen auf die Schaltfläche **Auswahlrechteck**. So habt ihr die Möglichkeit, einen Rahmen um einzelne Kästchen zu ziehen und die Größe der kommenden Grundstücke detaillierter und ganz nach euren Vorlieben zu gestalten.

Tipp 1: Wir haben Wohnungen mit geringer Dichte gern im 3x3-Format ausgeschrieben und so idyllische Eigenheimsiedlungen errichtet. Probiert euch hier einfach aus und findet heraus, was euch am besten gefällt und wie es in euer Layout passt. Das funktioniert bei allen Zonen. Seid ihr mit dem Ergebnis unzufrieden, reißt die Hütten einfach wieder ab (Taste **B**).

Tipp 2: Wollt ihr eine Ausschreibung rückgängig machen, klickt im Zonenmenü einfach mit der **rechten Maustaste** auf die jeweiligen Zonen oder zieht einen Rahmen darum. Damit neutralisiert ihr die Kästchen wieder. Stehen noch Gebäude darauf, werden sie zeitnah abgerissen. Wollt ihr eine Ausschreibung ändern, könnt ihr sie einfach im Menü überschreiben. Die alten Gebäude verschwinden, und Häuser für die neue Zone entstehen.

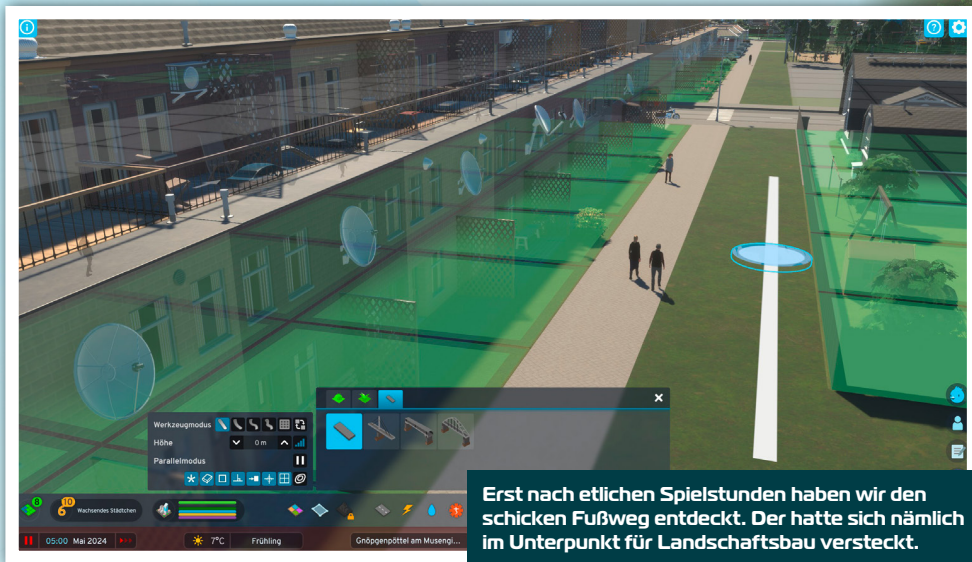
Tipp 3: Die Vorderseite eines Gebäudes erkennt ihr während der Bauphase an der Öffnung im Bauzaun. Baut ihr an einer Ecke, und das fertige Gebäude wird eurer Meinung nach falsch ausgerichtet sein, reißt es einfach ab. Sofort beginnt der Neubau, und die Öffnung kann auf der anderen Seite sein. Eventuell braucht's mehrere Versuche.



Diese neue Straße ist perfekt platziert. Der ovale Rahmen ist genau an der Grenze der ausgeschriebenen Gebiete. Kein Bauplatzverlust!

Via Chirper teilen euch eure Untertanen allerhand sinnvolle und sinnlose Sachen mit. Uns haben die tatsächlich wichtigen Radiodurchsagen mehr genützt.





Straßen und ihre Abstände

Um möglichst wenig Platz zu verschenken, achtet beim Straßenbau auf die Abstände. Beim Bauen seht ihr um die neue Straße einen Rahmen. Der zeigt an, wie weit neben der Straße Zonen platziert werden können. Baut ihr also Parallel- und Querstraßen, achtet darauf, dass der Rahmen der neuen Straße genau an der Gebietsausschreibungsgrenze der vorhandenen Straße verläuft.

Tipp: Nutzt für effektiven Straßenbau sowie größere Siedlungen mit wenig Aufwand am besten das superpraktische Raster- oder Parallelstraßen-Tool im Baumenü.

Auf die Bevölkerung hören

Dummerweise haben Bewohner einer Stadt die unangenehme Eigenschaft, Dinge zu fordern und zu bewerten. Neben diversen Statistiken für jeden Bereich, die ihr über das Info-Fenster (Taste i) erreicht, gibt es mit dem X-Twitter-ähnlichen Nachrichtendienst Chirper sowie dem klassischen Radio zwei Kanäle, die eure Aufmerksamkeit fordern.

Symbole für beide Dienste findet ihr auf der rechten Seite des Bildschirms. Das für Chirper erkennt ihr an dem blauen Vogel. Ein Klick darauf verrät euch, was eure Bevölkerung bewegt – oder auch nicht, wenn es Stau gibt. Abgesehen von tatsächlich wichtigen Informationen zu Problemen und Stimmungen, findet ihr bei Chirper auch allerhand triviale Nachrichten, die eher stören als nützen. Also genau wie im echten Pendant.

Im Radio hingegen kommentieren die teils skurrilen Sprecher tatsächlich wichtige Themen wie fehlende öffentliche Gebäude oder Wohnungsnotstand. Gibt es nichts zu vermelden, wird auch nichts gesagt – es läuft Musik. Das ist deutlich angenehmer!

Tipp: Schaltet den nervigen Chirper in den Optionen aus. Dann drängen sich die Nachrichten nicht mehr so aggressiv in den Vordergrund. Ihr könnt natürlich jederzeit auf den blauen Vogelkopf klicken, um Nachrichten trotzdem zu lesen. Habt stattdessen ein offenes Ohr für die Nachrichten im Radio und beachtet die dort thematisierten Inhalte.

Mit allen Bauoptionen auseinandersetzen

Die meisten Gebäude und Strukturen in Cities Skylines 2 sind logisch in den jeweiligen Kategorien des Baumenüs einsortiert. Das gilt aber leider nicht für alle. Schaut euch daher die einzelnen Einträge in den Kategorien an. Wenn ihr im Verlauf des Spiels weitere Meilensteine erreicht und Optionen freischaltet, prüft diese ebenfalls.

Das gilt auch für das Landschaftsbau-Tool, das ihr an dem Spaten-Symbol erkennt. Neben Möglichkeiten zum Terraforming und der Vegetationsgestaltung verstecken sich hier unter dem Reiter **Bahnen** auch Fußgängerwege und -brücken. Die Fußgängerstraße für Fußgängerzonen ist allerdings bei den Straßen einsortiert.

Tipp: Bei jedem Stufenaufstieg werden neue Gebäude freigeschaltet. Klickt euch immer nach dem Level-Up durchs Baumenü und schaut euch die neuen Optionen an. Investiert außerdem direkt eure Entwicklungspunkte für mehr Möglichkeiten.

Gebäude ausrichten und anbinden

Errichtet ihr öffentliche Gebäude, habt ihr grundsätzlich die Möglichkeit, sie frei zu platzieren. Die meisten Bauwerke benötigen

eine Anbindung ans Straßennetz (und damit auch Wasser, Abwasser, Strom). Bei jedem Bau ist die Einrastfunktion aktiviert (links unten im Baumenü). Bewegt ihr das Gebäude über eure Stadt, flanscht es sich automatisch an einer geeigneten Straße an. Schaltet ihr die hilfreiche Einrastfunktion hingegen aus, baut ihr zwar freier, nutzt aber möglicherweise den Platz nicht optimal.

Apropos Straßen: Auch wenn ihr bei Gebäuden eine klare Ein- und Ausfahrt seht, reicht es meist nicht, wenn die Straßenanbindung nur dort hinführt. Zieht am besten eine Straße entlang der ganzen Seite mit dem Anbindungspunkt.

Tipp 1: Die Snap-Funktion nutzen, um ein Gefühl für Gebäude und Anbindungen zu bekommen. Baut ihr an einer Ecke, lässt das Gebäude einrasten und bewegt dann die Maus, um die Ausrichtung zu ändern.

Tipp 2: Wenn ihr ein Gebäude abseits platzieren wollt, aber nicht wisst, wo die Straße später angebunden sein muss, bewegt die Silhouette im Baumodus an eine Straße in eurer Stadt. Es richtet sich automatisch aus, und ihr wisst, wo vorn ist.

Tipp 3: Falsch platzierte Gebäude (außer von Zonen) können verschoben werden. Klickt auf das entsprechende Gebäude und wählt im Fenster oben links den Punkt **verlagern**. Gegen eine Gebühr sucht ihr euch dann einfach einen neuen Standort.

Tipp 4: Schaltet beim Bauen unbedingt die Höhenlinien ein. Das ist die dritte Schaltfläche im Einrasten-Menü. Besonders bei größeren Bauwerken seht ihr so, ob ihr lieber eine ebene Fläche suchen oder vor dem Bauen Terraforming betreiben solltet. ★

