

Cities: Skylines - Kontrollbesuch

# Ein Highlight am Ende des Tunnels

Ein kostenloses Addon spendiert dem Aufbauspiel-Hit Cities: Skylines europäische Gebäude und Tunnel. Reichen die Verbesserungen, um nun auch eine neue Wertung zu spendieren? Von Benjamin Danneberg



Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **10.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **nein (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

TEST

In der Cities: Skylines-Metropole Wisgard stapeln sich die Straßen an Verkehrsknotenpunkten: Doppelte Kreisverkehre bringen gefühlt Millionen Kraftfahrzeuge über ein ausgeklügeltes Anti-Stau-System in dicht besiedelte Wohngebiete. Hunderte von LKWs donnern Fabrikschluchten herunter. Im Minutentakt rattern die Güterzüge an vier Bahnhöfen ein und aus, während gleichzeitig städtische Dienstleister versuchen, rechtzeitig an Brandorten zu sein oder schlicht und ergreifend den Müll abzuholen, bevor er Beine bekommt.

Der Bürgermeister muss dabei nicht bloß abwägen, was funktional ist oder einigermaßen gut aussieht. Er muss vor allem zu sehen, dass er den Platz vernünftig nutzt – von dem ihm zwar grundsätzlich jede Menge zur Verfügung steht, aber wenn alles mit Straßen zugelerkelt ist, fehlt am Ende wie-

der der Bauraum für die Wohngebäude der zukünftigen Millionenstadt. Hach, was wäre es doch schön, könnte man den ganzen Verkehrsmoloch zu einem guten Teil unter die Erde verfrachten.

## Verkehr ist schwer

Jeder, der seine Stadt in Cities: Skylines mal auf über 35.000 Einwohner gezüchtet hat, weiß, dass die eigentliche Herausforderung des Spiels nicht in austarierten Budgets besteht. Wenn wir einigermaßen die Mechaniken des Spiels durchblickt haben (Zonen und Service), können wir den Geldfluss relativ problemlos auf ebenso konstantem wie hohem Niveau halten. Schwierig wird es erst, wenn der Straßenverkehr ein Level erreicht hat, auf dem sich die kraftfahrenden Cims lieber stehend aneinanderreihen, anstatt flüssig vorwärtszukommen. Wenn wir nun anfangen, durch das Studium der Fahr-

zeugrouten problematische Engstellen zu identifizieren und anschließend zu beheben, entstehen häufig spinnennetzartige Verkehrsknoten, aus denen nur die KI heil wieder rauskommt – wir selbst würden wahrscheinlich im endlosen Gewirr der Asphaltbahnen elendig verhungern, bevor wir auch nur in die Nähe eines rettenden Supermarktes gefunden hätten.

Nun ist das aber Teil dessen, was bei einer visuellen Simulation passiert: Die kleinen KI-Agenten müssen samt ihren Wegfindungsroutinen von A nach B gelenkt werden. Das ging auch bisher schon sehr gut – vorausgesetzt, wir investierten einiges an Hirnschmalz, um das Fahr- (und manchmal auch Fehl-)verhalten der Cims zu verstehen (Stichwort: Spurwechsel!). Problematisch wird es allerdings immer dann, wenn wir partout keinen Platz mehr haben, um weitere Pisten zu ziehen.



Mit dem Tunnel-Update wird das Verkehrssystem von Cities: Skylines erheblich aufgewertet.

## Der Tunnel, dein Freund und Helfer

Diese Probleme sind nun endgültig vorbei. Colossal Order hat ein perfekt funktionierendes Tunnelsystem eingebaut, das ebenso einfach funktioniert wie das Bauen von Brücken oder Hochstraßen: Ging es bisher mit den Bild-Auf- und Bild-Ab-Tasten nur von ebenerdig bis Brücke, können wir ab sofort mit Bild Ab auch tief unter die Erde bauen. Unterirdisch schaltet die Ansicht um, Straßen oberhalb der Grasnarbe werden grün dargestellt, unsere Tunnel in Schwarz-Grau – also genauso wie die U-Bahn-Röhren bisher. Der Autoverkehr lässt sich darauf gut beobachten, die Cims flitzen als helle Fahrzeugflecken durch die Dusterstrecken. Verschiedene Tiefenstufen sorgen außerdem dafür, dass wir die Tunnelröhren sogar über und untereinander her bauen können.

Vorbei die Zeit, in der alles irgendwie über Brücken geregelt werden musste. Dabei lassen sich die Tunnel auch platzsparend direkt an oberirdischen Straßenzügen anbringen. Schon erscheint der Verkehr aus einem Betonloch im Boden – bzw. verschwindet einfach darin. Aus den Augen, aus dem Sinn?



### Es wird immer besser

Benjamin Danneberg  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Mit solchen Erweiterungen zeigt Colossal Order, dass es sich eben nicht nur auf die grandiose Mod-Community von Cities: Skylines verlässt. Die Tunnel wirken als Feature auf dem Papier nicht weltbewegend – im Spiel ist die Wirkung allerdings enorm. Die zusätzliche Ebene bietet ein gerüttelt Maß neuer Optionen, nicht nur den Verkehr, sondern auch die Stadt zu gestalten. Das die europäischen Modelle nur auf eigenen Karten funktionieren, ist etwas schade, aber immerhin liefert mir das Update damit einen guten Grund, eine neue Stadt anzufangen. Besonders die europäischen Servicegebäude wie Feuerwehr, Polizei und Schulen finde ich richtig klasse umgesetzt.

Ein paar Sachen müssen allerdings unbedingt mal angegangen werden: Servicegebäude haben immer noch eine kaum nachvollziehbare Zuordnung zu Einsatzorten, manche Feuerwehren reagieren beispielsweise oft nicht auf Brände im eigenen Viertel, die Löschzüge kommen gern mal von ganz woanders. Und auch die Spurwechselmechaniken (die grundsätzlich sinnvoll und logisch gedacht sind) sollten einer Überarbeitung unterzogen werden – oder mehr Kontrollmöglichkeiten erhalten. Allerdings hat die letzte Fragerunde mit den Entwicklern auf Reddit diesbezüglich keine guten Nachrichten ergeben: Aufgrund der Komplexität der Verkehrs-KI und des Aufwands wird es in nächster Zukunft diesbezüglich keine Überarbeitung geben.

In jedem Fall ist es phänomenal, wie sich dieses Kleinod von einem Spiel weiterentwickelt und wie es weiter von den Entwicklern gepflegt wird. Ich freue mich schon aufs nächste Update. Und natürlich auch auf viele weitere Mods aus der engagierten Community.



Häuserschluchten, jetzt auch in Reih und Glied: Das Europa-Update ist durchweg gelungen.

## Eine Lösung für (fast) alles

Nein, denn die Tunnel funktionieren genauso wie alle anderen Straßen, auch hier kann es stauen. Skylines ist also nicht einfacher geworden, auch wenn die Tunnel viele Möglichkeiten mit sich bringen, den Verkehr verschwinden zu lassen, umzuleiten, zu steuern, Platz zu sparen. Aber die neue Ebene macht unsere Aufbauarbeit – vor allem in wachsenden Großstädten – noch komplexer. Ist das schlecht? Überhaupt nicht, denn es bieten sich nun noch viel mehr Lösungsmöglichkeiten für funktionelle oder ästhetische Probleme – Möglichkeiten, die wir vorher nicht hatten. Früher musste der Verkehr erst an allen Vorgärten vorbei an den Rand des Wohnviertels, damit wir ihn auf die Autobahn bekamen. Jetzt gibt es in den Häuserschluchten kleine Tunnelleinfahrten, in denen der Verkehr schon im Wohngebiet verschwindet und erst an der Autobahn wieder rauskommt.

Das funktioniert tadellos. Etwas frickelig wird die Sache nur dann, wenn wir auch unterirdisch das Verkehrsnetz zum gordischen Knoten haben auswachsen lassen. Dann müssen wir manchmal eine Weile mit der Kamera arbeiten, bis wir im richtigen Winkel den richtigen Punkt getroffen haben, um das richtige Stück Tunnel zu erwischen oder einzureißen. Wie immer hilft auch hier eine gute Vorausplanung bei der Bewahrung der heiligen Übersicht. Weniger schön ist allerdings, dass die Tunnel schon recht früh in einem schwarzen Vorhang enden, der weitere Einblicke von außen humorlos verwehrt.

## Europa in Reih und Glied

Die zweite große Neuerung besteht in über 50 neuen Gebäudetypen, die dem europäischen Stil nachempfunden worden sind. Die schlichte Schönheit von Reihenhäusern begeistert unser Auge? Dann sind wir auf den drei neuen Karten mit europäischer Thematik richtig, denn hier bekommen wir hübsche neue Servicegebäude und Reihenhäuser, die Wand an Wand die Straßenzüge einrahmen. Wermutstropfen: Europa gibt's nur auf den neuen Karten. Wer also europäisch bauen möchte, muss zwangsläufig komplett von vorn beginnen. Die Industrie ist in einem alten Backsteinstil gehalten,

hohe Fabrikshlote ragen in den neuen europäischen Industrieland. Werbeschilder prangen an Handels- und Bürohäusern. Einige Werbeflächen kommen gar auf Deutsch daher. Solche Details machen das Salz in der Skylines-Suppe aus und sorgen dafür, dass das Inhalts-Update einen runden Eindruck macht. Benjamin Danneberg

## CITIES: SKYLINES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

C2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 6400+  
Geforce 8800 / Radeon HD 4850  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

C2 Quad Q9650 / Phenom II X4 965  
Geforce GTX 260 / Radeon HD 6850  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- organische Spielwelt
- sehr detaillierte Cims, Gebäude und Fahrzeuge
- gute Animationen
- Clipping-Fehler und Kantenfimmern
- Geräusche etwas dünn

### SPIELDESIGN



- glaubhafte und funktionierende, visuelle Simulation
- nachvollziehbarer Gütertransport
- selbsterklärendes Interface
- komfortable Straßen-Upgrades
- große Karten

### BALANCE



- leichter Einstieg
- sehr gut verzahnte Spielelemente
- Schwierigkeit steigt mit der Stadtgröße
- starke, aber teure Monumente
- Zuordnung und Kapazitäten der Servicegebäude funktionieren nicht immer

### ATMOSPHÄRE/STORY



- Cims sind nicht beliebig und haben feste Bezugspunkte
- tolles Stadtpanorama
- extrem hoher Zuguckfaktor
- viele tolle Details
- europäischer oder amerikanischer Baustil

### UMFANG



- zwölf Karten, darunter drei europäische
- viele verschiedene Gebäude
- Endlich Tunnel!
- sinnvolle Industriespezialisierungen
- hervorragende Mod-Unterstützung

### AUFWERTUNG

Die Tunnel sorgen für eine erhebliche Aufwertung des Verkehrssystems sowohl in funktioneller als auch in ästhetischer Hinsicht.

88

+1

### FAZIT

Die Städtebaukrone sitzt bei Cities: Skylines durch die Tunnel noch etwas fester und glänzt dank europäischer Gebäude noch etwas mehr.

89