

Cities: Skylines – After Dark

KÖNIG DER NACHT



Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **24.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Im Addon-Test zu Cities: Skylines – After Dark stürzen wir uns ins wilde Nachtleben und klären, warum Partys, Drogen und Rotlichtviertel ab sofort in jeden Citybuilder gehören.

Von Benjamin Danneberg

Hippe Jungspunde tanzen in Cities: Skylines – After Dark zu wummernden Beats in mit Neonreklame geschmückten Tanzcafés. Auf durchgestylten Dachterrassen hängen Twens ab, einer davon sogar mit ... Hund? Was hat der Hund da zu suchen? Egal, die ändern scheint das nicht zu stören. Fehlt nur noch, dass aus Lizzy's Karaokebar nebenan »Who let the Dogs out« gebellt wird. Zwei Straßen weiter ziehen Polizisten ein paar glücklose Diebe aus Simons Souvenirs und schaffen sie ins nagelneue Staatsgefängnis. Viel Spaß bei der Rehabilitation, ihr Knastis!

Klingt wie das Nachtleben einer amerikanischen Großstadt? Abzüglich Hund auf Club-Terrasse ist das durchaus möglich. Es handelt sich aber um genauso erlebte Ereignisse in Cities: Skylines, genauer gesagt aus dem



Das Rotlichtviertel ist durch die neue Gewerbespezialisierung entstanden. Sogar die Rentner freut's.

Addon After Dark. Ab sofort geht die Sonne über unseren Städtchen unter – und die Lichter der Stadt geben den Blick auf beeindruckende, nachtaktive Straßenschluchten frei.

Hell und Dunkel

Das eigentliche Spielprinzip hat sich nicht verändert: Wir bauen eine Stadt auf und

managen den Verkehr. Das neue Aushängeschild ist aber ein gelungener Tag- und Nachtwechsel, bei dem Straßenlaternen, Reklameschilder und Häuser nach und nach ihre Lichter einschalten und echte Nachtatmosphäre verbreiten. Besonders atmosphärisch: Draußen auf dem freien Feld ist es zappenduster, und damit wirken die Lichter



Nachts ist die Stadt gleich nochmal so schön: Die Lichter der Gebäude lassen selbst Kleinstädte wie Metropolen aussehen.

der Stadt sehr realistisch. Aus der Nähe ist der Eindruck nicht immer völlig überzeugend, an manchen Häusern wurde es mit den Leuchtstreifen etwas übertrieben. Aber: Was hier vielleicht zu viel ist, ist an Autos, Brücken, Straßen, Fabriken und an den neuen Vergnügungsvierteln perfekt gelungen. Cims schalten die Scheinwerfer ihrer Autos ein und aus. Und wenn Polizei oder Feuerwehr an den Wolkenkratzern vorbeirauschen, dann werfen die Wände Scheinwerfer- und Blaulicht gleichermaßen zurück.

Auch der Tag ist deutlich schöner geworden, die Lichtstimmung eines Sonnenaufgangs über dem smogverhangenen Industrieviertel, während die Lichter der Stadt ausgehen – das sieht schon verdammt gut aus. Nur eines stört: Warum zum Teufel haben die Tunnel keine Lichter?

Urbaner Vergnügungspark

Tourismus und Freizeit sind die beiden neuen Möglichkeiten, um Handelsgebiete zu spezialisieren. Die entsprechenden Gebäude passen perfekt: Unsere bahnhofsnähe Freizeitmeile blinkt und leuchtet, aus der Nähe wummern leise die Bässe der Disco und auch das Gläserklirren passt vorzüglich zu unserem auf bewusstseinsweiternde Substanzen geeichten Rotlichtviertel. Kein Witz: Eine Richtlinie für Drogen gibt es wirklich! Allerdings brauchen wir dann auch deutlich mehr Polizei.

Eins, zwei, Polizei

Die Gesetzeshüter wurden auf die neue Kriminalität in Skylines gut vorbereitet. Ab sofort bauen Cims schneller Mist, wenn ihnen



An unserem etwas rauen Strand kann man immerhin Beachvolleyball spielen und angeln.

das Leben in der City nicht behagt. Allerdings kommen sie dafür in den Knast – die Cops nehmen Cims nämlich fest und transportieren sie in die Behelfszellen ihrer Wache. Ein Gefängnisbus verfrachtet die Übeltäter danach hinter schwedische Gardinen.

Wer sich beim Feiern ordentlich benimmt und weiß, dass man gefälligst nur stocknüchtern hinters Lenkrad steigt, der ruft sich ein Taxi. Dafür dürfen wir dank Addon nun Depots sowie Taxisstände bauen. Die gelben Kisten werden auch sehr gut genutzt – in unserer Stadt fanden wir nur selten mal einen Taxisstand mit freizeitbelasteten und vor sich hin philosophierenden Fahrern.

Keine Rush-Hour, aber besserer Verkehr

Eine echte Rush-Hour gibt es trotz verminderten Verkehrs in der Nacht (abgesehen von den Vergnügungsvierteln) nicht. Dazu ist der Übergang im Verkehrsaufkommen viel zu. Trotzdem können wir uns nachts auf ruhigere Straßenverhältnisse freuen und manchen fetten Stau tagsüber aussitzen, weil er sich spätestens im Dunkeln wieder auflöst. Allerdings hatten wir den Eindruck, dass sich am Verkehr trotzdem etwas getan hat. Zwar bleibt das Problem, dass Cims eindeutig zu gern einspurig fahren, aber wir haben sichtbare Verbesserungen beim Abbiegen und Einordnen bemerkt, was zu flüssigerem Verkehr führt. Ob die neuen Busspuren etwas damit zu tun haben?

Busse, Taxis, Polizei, Feuerwehr und Krankenwagen nutzen die Busspuren, und das merkt man an den Reaktionszeiten der Servicekräfte. Eine schnellere Reaktion heißt aber nicht unbedingt eine bessere, denn bei der Dienstfahrzeug-KI gibt es auch im Addon noch ärgerliche Aussetzer. Da brennt ein Haus direkt neben der großen Feuerwehr ab, weil der Hauptfeuerwehrmann in einer 20 Kilometer entfernten Feuerwache grad Bock auf Feuerlöschen hat – und natürlich viel zu spät kommt. Das nervt, hier muss Colossal Order endlich was dagegen unternehmen!

Inkonsequenzen

Bei allen unbestreitbaren Qualitäten: Das Addon hätte sogar noch besser werden kön-

nen. Während die neuen dualen Gebäude (beispielsweise Frachthafen mit integrierter Zugsanbindung) perfekt funktionieren, machen die Strandgebäude zwar optisch ordentlich was her, aber es fahren keine Jet-Skis oder Jachten übers Wasser. Sehr schade! Außerdem fehlt eine Möglichkeit, Küsten zu Stränden umzufunktionieren – fürs Terraforming müssen wir weiterhin auf Mods zurückgreifen.

Bei den Straßen haben wir ebenfalls Grund zum Jammern auf hohem Niveau: Es gibt nach wie vor keine Einbahnstraßen mit Busspuren und keine Straßen, die Busspuren und Fahrradwege gleichzeitig bieten. Außerdem fehlen Alleen mit Busspuren oder einspurige Busstraßen, die man abseits der normalen Verkehrswege bauen könnte. Hier ruht sich Colossal Order unnötigerweise auf der Modding-Community aus.

Das die Budgetverwaltung sich jetzt für Tag und Nacht separat regeln lässt, ist ein hervorragender Ansatz, wirkt sich aber noch nicht ausreichend aus. Beispiel Müll: In größeren Städten können wir tagsüber nur noch wenig Kapazitäten drosseln, da die Cims schneller zu meckern beginnen, als es Nacht werden kann. Hier muss noch etwas Patch-Feintuning betrieben werden. ★

CITIES: SKYLINES AFTER DARK

- großartiger Tag- und Nachtwechsel
- zwei zusätzliche Gewerbespezialisierungen
- verbesselter Tourismus
- Busspuren und Busbahnhof
- neue Kriminalitätsmechanik
- Taxis und Fahrräder
- viele neue Gebäude
- leicht verbesserter Verkehr
- Budgettrennung etwas unausgegoren
- Service-KI immer noch nicht verbessert

FAZIT

Das hervorragende After-Dark-Addon hat es in sich und verfeinert Cities: Skylines sowohl spielerisch als auch atmosphärisch.



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Alter Schwede, haben die Finnen von Colossal hier mal geliefert! Ich bekomme das kindliche Grinsen bei der Betrachtung der nächtlichen Lichtspiele kaum noch aus dem Gesicht. Und dann noch das nerdige Kopfnicken beim Discobeat auf meiner eigenen (fast jugendfreien) Reeperbahn! Den Verkehr hatte ich sofort im Griff – vielleicht lag's an meiner Erfahrung mit dem Hauptspiel, aber ich habe den Eindruck, dass der von Haus aus nun etwas besser läuft.

Zur Perfektion meines Cities-Erlebnisses fehlen zwar noch mehr Straßen mit Buslinien, neue Straßenvarianten und besseres Spurverhalten der Fahrzeuge. Auch die Strandgebiete sind nett, aber noch nicht zu Ende gedacht. Außerdem fehlt eine Möglichkeit, Küsten anzupassen – da muss wieder die Terraform-Mod her. Unter dem Strich ist Cities: Skylines mit After Dark aber nochmal spürbar besser geworden und zementiert so seine Alleinherrschaft im Citybuilder-Genre.