

EISKALT AM FAN VORBEI

Wenn der Schnee auf unsere kleine Stadt fällt ist die Winter-Idylle perfekt.

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** Termin: **18.2.2016** Sprache: **Deutsch, English**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Das zweite Addon des Städtebau-Hits begräbt das Spiel unter einer Lawine hübscher Nutzlosigkeiten.

Von Benjamin Danneberg

Das grundsätzliche Prinzip des erfolgreichen Städtebauspiels hat sich natürlich nicht geändert: Wir bauen weiterhin Straßen, weisen Zonen aus, erfüllen die Bedürfnisse unserer Bürger, versuchen, Verkehrsinfarkte zu verhindern. Die neuen Schneewelten können wir aber nur erleben, wenn wir auf einer

der drei Schneekarten neu beginnen. Die grafische Umsetzung ist wieder einmal tadellos: schneebedeckte Bäume und Dächer, Schnee auf Autos und auf den Straßen, Ski-Parks, Eislaufbahnen und andere Themen-Parks – fürs Auge wird richtig was geboten. Wenn des Nachts dichtes Schneetreiben einsetzt, wird uns im Lichte der Straßenlaternen eine wundervolle Stadt im Winter präsentiert. Großartig!

Das zugehörige Gameplay verlangt von uns, mit Schneepflügen die Straßen wieder freizumachen. Tun wir das nicht, kommen

die Cims langsamer voran. Der Schnee wird in einer Deponie abgeladen und schmilzt dort langsam ab. Gleichzeitig brauchen die Häuser Heizungen. Zu Beginn funktioniert das über Elektrizität: Sinkt die Temperatur, steigt der Strombedarf. Das führt gerade zu Beginn zu einem Anstieg der Schwierigkeit, denn der exorbitante Stromhunger bei Kälte zieht unsere Bilanz runter wie Blei eine Ente.

Um wieder wie gewohnt positiv wirtschaften zu können, müssen wir die neuen Kombi-Wasser-Rohre verlegen, die neben dem kühlen Nass auch Wärme transportieren. Alte Rohre können wir genauso wie die Straßen einfach aufwerten. Zusätzlich braucht es noch ein Wärmekraftwerk. Wir haben die Wahl zwischen ölbetriebener Kesselstation oder grünem Geothermal-Kraftwerk.

Nicht kartenspezifisches Gameplay

Neben dem Schneetreiben und seinen Funktionalitäten gibt es neue Mechaniken, die auf allen Karten (also auch in existierenden Städten) am Start sind. Das Wärmesystem ist überall präsent und damit natürlich auch das Heizungssystem. Neben den »normalen« Temperaturschwankungen sorgt grafisch toll umgesetzter Regen und Nebel für Temperaturabsenkungen – wenn auch nicht in die Minusgrade der Grönland-Karten.

Hervorzuheben ist die Tram, die als neue Nahverkehrsoption die Innenstädte berei-



Straßenbahnen sind das einzige spielerisch wertvolle Element des Addons.



Eine ganze Reihe neuer Parks und Freizeitangebote für kaltes Wetter, beispielsweise diese Eislaufbahn, bereichern das Spiel. Allerdings nur auf neuen Karten in neuen Städten.

chert. Wer dachte, dass es sich dabei nur um neu texturierte Busse handeln würde, liegt falsch, denn wir können die Tramgleise auch straßenunabhängig verlegen und damit den eigentlichen Vorteil einer Tram voll ausnutzen. Das funktioniert super und macht richtig Freude. Straßen können nun zudem mit einem Instandsetzungsdepot verbessert werden, was höhere Geschwin-

digkeiten der Fahrzeuge zulässt. Und eine Sauna verbessert die Gesundheit der Cims im angezeigten Umkreis.

Falsche Prioritäten

Es gibt noch mehr kleinere Updates, beispielsweise eine verbesserte UI für den öffentlichen Personen-Nahverkehr. Neue Richtlinien lassen uns den Stromverbrauch im Winter regulieren – aber wir entdecken auch Albernheiten wie Antirutsch-Stollen für ältere Bürger in den Winterstädten. Im Editor dürfen wir jetzt das Karten-Thema und die Texturen bearbeiten. Und der Twitter-Klon Chirpy bekommt frei wählbare Mützen! Ist das nicht fantastisch?

Nein, denn wir sind von dem Addon schwer enttäuscht. Die interessante, toll anzusehende Jahreszeit wurde auf separate Karten gepackt und ist nur dort zugänglich. Unsere über hunderte Stunden liebevoll errichteten Städte werden keine einzige Schneeflocke sehen. Wer eine neue Stadt im ewigen Eis spielt, den ermüdet das ständige Schneetreiben irgendwann und er sehnt sich nach etwas Sommer. Das Heizungssystem ist nur ein leicht verändertes Wassersystem, die Schneepflüge samt Deponien nichts weiter als das umdekorierte Müllsystem. Die neuen Temperaturen sind ohne Jahreszeiten nur ein Geldgrab.

Der wirklich wichtigen Dingen hat sich Colossal Order nicht angenommen. Die Mechaniken aus dem Addon After Dark, die noch jede Menge Feinjustierung benötigen (etwa der Verkehr bei Nacht oder der Tourismus), wurden nicht angefasst. Es gibt keine neuen

Straßenvarianten, keine besseren Möglichkeiten, den Verkehr zu steuern. Und die Service-KI etwa ist bei der Zuteilung der Einheiten immer noch verbesserungswürdig.

Der einzige echte spielerische Mehrwert für das Spiel ist die Tram – und das ist für ein 15 Euro teures Addon schlicht zu wenig. So toll Regen, Nebel und Schnee aussehen: Das wirklich Wichtige an Cities: Skylines ist das Gameplay. Und es wird höchste Zeit, dass Colossal Order sich das Feedback der Fans zu Herzen nimmt und die Kernmechaniken nachjustiert, Bugs beseitigt sowie mehr Möglichkeiten für das Verkehrsmanagement bereitstellt. Der Weg, den man mit Snowfall eingeschlagen hat, führt jedenfalls hinein in eine Eiszeit mit den Fans. ★

CITIES: SKYLINES SNOWFALL

- tolle Wettereffekte
- Trams
- verbesserte Nahverkehrs-UI
- neue Parks und einzigartige Gebäude
- separierte Schnee-Karten
- »neue« Spielsysteme sind Copy & Paste
- Temperatursystem ohne Jahreszeiten nur Geldgrab
- keine Verbesserungen an der KI
- keine neuen Optionen zur Verkehrssteuerung
- keine neuen Wohn-, Geschäfts- oder Industriegebäude

FAZIT

Snowfall sieht toll aus, ist aber spielerisch – abgesehen von den Trams – eine absolute Enttäuschung



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Colossal Order ist gerade auf dem zugschnellen Holzweg. Der Skylines-Fan – also ich! – liebt kosmetisches BlingBling, was er aber noch mehr liebt, sind Verbesserungen und umfangreichere Optionen für die Stadt, die er baut. Aber Pustekuchen. Stattdessen wird mir ein sinnlos separiertes Eisgewitter präsentiert, dessen Mehrwert unterhalb des Gefrierpunkts dümpelt. Die großartige Inspiration durch eine neue Mod ist eine UI-Verbesserung für das Nahverkehrs-Menü – aber die hervorragende Mod Improved Public Transport, die absolut essenzielle Einstellungen für das Management des ÖPNV bietet, scheint beim Entwickler niemanden zu interessieren. Colossal Order ruht sich auf Modifikationen aus und schießt sich mit einer Designpolitik aus flachen, separierten Features und kosmetischem Blödsinn ins eigene Bein.