



Making of Cities: Skylines

STÄDTERDÄMMERUNG

14 Finnen liefern das beste Städtebauspiel seit SimCity 4. Wie es entstand – und warum sein Erfolg kein Zufall war.

Von Benjamin Danneberg und Michael Graf

Am 4. März 2015 beendet Electronic Arts eine Institution, ein Urgestein, eine Legende: Bei Maxis, dem Traditionsstudio hinter Die Sims und SimCity, gehen endgültig die Lichter aus. Einen nicht unerheblichen Anteil am Niedergang des Entwicklers dürfte das fast exakt zwei Jahre zuvor erschienene SimCity haben,

das bei Fans der Reihe bis heute in zweifelhaftem Ruf steht. Seine Stadtkarten sind winzig, seine Bürgersimulation schummelt, dazu kommen Onlinezwang und Serverprobleme – eine Schande. Das Ironische am Maxis-Exitus ist, dass nur fünf Tage danach eine bis dahin kaum beachtete Städtebausimulation erscheint, die als Messias des Genres gefeiert wird: Am 10. März veröffentlicht der finnische Entwickler Colossal Order sein Cities: Skylines, das die Herzen der virtuellen Bürgermeister im Sturm erobert. Binnen zwölf Stunden hat sich das Spiel 250.000 Mal verkauft, Tester und Spieler überschlagen sich vor Euphorie. Es muss den Ex-Angestellten von Ma-

xis wehtun: 14 Designer aus dem Land der Saunen und kriselnden Handykonzerne haben geschafft, was ein alteingesessenes US-Studio samt mächtigem Publisher nicht vermochte: eine funktionierende und motivierende Städtebausimulation zu entwickeln. Wir haben mit deren Chefdesignerin Karoliina Korppoo über ihr Geheimnis gesprochen – und festgestellt, dass Erfolg durchaus planbar ist. Man muss nur eine Steilvorlage erkennen, wenn man sie bekommt.

Sammle Erfahrung

2009 wird Colossal Order im finnischen Tampere gegründet, und von Anfang an lautet



Schon auf den ersten Blick hebt sich Cities: Skylines vom neuen SimCity ab – seine Städte sind nämlich sehr viel größer.

das erklärte Studioziel, eine Städtebausimulation zu entwickeln. Dem fünfköpfigen Startteam ist der Angriff auf den Platzhirsch SimCity aber eine Nummer zu groß, man beschließt, erst mal Erfahrung zu sammeln und eine speziellere Nische zu bedienen. Das Erstlingswerk Cities in Motion ist eine Wirtschaftssimulation, in der man in vorgefertigten Städten profitable (Nah-)Verkehrnetze aufbaut. Das Spiel erscheint 2011 und scharft trotz Schwierigkeiten bei der Bedienung und anderer Kanten eine treue Fangemeinde um sich. Mariina Hallikainen, die Studiochefin von Colossal Order, will daraufhin ihren Publisher Paradox Interactive da-

von überzeugen, ein vollwertiges Städtebauspiel zu finanzieren: »Ich schlug vor: »Komm schon Fred, lass uns einen Citybuilder entwickeln! Gib uns einfach das Geld!« Doch Fred, der Paradox-Chef Fredrik Wester, winkt ab: »Er sagte immer, wir sollten es ruhig angehen lassen.« Also arbeitet Colossal Order erst mal an Cities in Motion 2 – bis 2012 der Hammer fällt: Electronic Arts kündigt ein neues SimCity an. Und die Finnen befürchten, ihren Traum begraben zu müssen. »Wir dachten: Wenn Maxis ein SimCity entwickelt, dann müssen wir das gar nicht erst versuchen, auf dem Markt ist kein Platz mehr für uns«, erzählt Karoliina Korppoo. Doch als

Cities in Motion 2 im April 2013 erscheint und durchwachsene Kritiken erntet (Unser »Highlight«: Büroangestellte rasen im Polizeiwagen zur Arbeit – mit Sirene und Blaulicht!), ist man bei Colossal Order schon wieder bester Laune. Der Grund? Raten Sie mal.

Die Steilvorlage

Na klar, SimCity! Das Städtebauspiel zieht im März 2013 weltweit die Fan-Mundwinkel ins Untergeschoss – und die Schmach von Maxis wird zum Sprungbrett für Colossal Order. Die kleinen Stadtkarten, das verbuggte Regionen-Feature und der Onlinezwang samt Serverwehen erzürnen die Käufer.



Brainstorming bei Colossal Order. Inklusive tollwütigem Chirpy, dem twitterähnlichen Nachrichtenvogel aus dem Spiel.



Karoliina Korppoo – hier auf der GDC Europe – ist Lead Game Designerin bei Colossal Order, sie stand uns Rede und Antwort.

Okay, SimCity ist kein Totalausfall, es sieht schick aus, und die Idee, in einer großen Region mehrere spezialisierte Metropolen zu errichten, klingt interessant. Aber für viele Serienkenner ist das eben kein echtes SimCity mehr. Die Forenenttäuschung steigt auf »Fackeln und Mistgabeln«-Niveau, als sich auch noch herausstellt, dass Maxis im Vorfeld eiskalt über die Simulation gelogen hat. Beispielsweise haben Bürger weder feste Wohnsitze noch Arbeitsplätze, sie fahren einfach in die nächste freie Bleibe oder Fabrik. Gleichzeitig braucht Maxis lange, um die technischen Probleme in den Griff zu kriegen. Bis zum Offline-Patch dauert es sogar über ein Jahr. Das heißt: bis zum offiziellen Offline-Patch. Während Maxis monatelang darauf beharrt, dass SimCity am Internetpfropf hängen müsse, um das Stadtleben so detailliert simulieren zu können (hust), schafft es ein Modder schon binnen einer Woche, das Spiel im Debug-Modus offline zu starten. Blöd nur: SimCity erlaubt gar keine Mods, wer dennoch welche installiert, riskiert die Sperrung seines Origin-Kontos. Ein Trauerspiel. Ohne Not hat Maxis seinen

Ruf verspielt, der Riese SimCity wankt. Und Paradox wittert seine Chance: Hatte man da nicht dieses finnische Team an der Hand, das ein eigenes Städtebauspiel entwickeln wollte? Karoliina Korppoo erinnert sich: »Wir waren erleichtert, dass das neue SimCity nicht so »SimCity-mäßig« war, wie die Spieler erwartet hatten. Jetzt konnten wir es machen.« Sie meint: richtig machen.

Halte dich an den Plan

Paradox ist Feuer und Flamme. Aber wie soll das Städtebauspiel aussehen, was muss rein, was bleibt draußen? Gemeinsam mit ihrem Publisher stellen die Finnen einen geradlinigen Plan auf. Korppoo führt aus: »Eine der wichtigsten Produktionsphasen ist die Einigung auf Entwicklungspfeiler, also Richtlinien dafür, worum es im Spiel geht, was das Wichtigste ist. Daran können wir uns später orientieren. Denn selbst ein kleines Team von 14 Personen steht vor der großen Herausforderung, nicht 14 unterschiedliche Spiele zu machen.« Entsprechend strikt werden die Regeln danach umgesetzt. Selbst wenn sich jemand ein neues Superfeature

ausdenkt, wandert es nur auf eine Wunschliste, die erst umgesetzt wird, wenn alle anderen Kernelemente fertig sind. Ganz glatt läuft der Plan aber nicht. Ein paar Wochen lang arbeitet Colossal Order an einer Variante des Spielprinzips, die weniger mit dem klassischen SimCity zu tun hat als mit den älteren Aufbauspielen von Sierra, etwa der Caesar-Reihe oder Pharao, bei denen eher die Wirtschaft und Warenkreisläufe im Vordergrund standen. »Wir dachten, dass wir so ein Spiel machen wollten«, erzählt Korppoo. »Aber als wir das erneut diskutierten, merkten wir, dass der SimCity-Stil besser zu unserem Team und zum Spielekatalog von Paradox passte.« Er passt auch besser zur Steilvorlage von Maxis: Nie zuvor, nicht mal nach dem mäßigen SimCity: Societies, war der Genrekönig derart angreifbar. Die Fans wollen kein Spiel, das so ähnlich ist wie das gute, alte SimCity 4; sie wollen ein Spiel, das genauso ist wie das gute, alte SimCity 4.

Mach einen besseren Plan

Also verwirft das Team sein ursprüngliches Design, weg von Warenkreisläufen hin zum klassischen Städtebau samt dem Hochziehen von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten. Entscheidend für den Richtungswechsel seien die vielen Diskussionen zu Beginn gewesen, sagt Korppoo. Ein paar Wochen Arbeit zu investieren und dann festzustellen, dass das Spiel doch nicht den Ansprüchen genügt, sei besser, als zu spät zu merken, dass man die-



Beim Design orientiert sich Colossal Order an SimCity 4 (links), beim Look am neuen SimCity. Nicht die schlechteste Kombination.



In dieser recht frühen Version kann man das heutige Cities: Skylines schon eindeutig erkennen.

ses Spiel gar nicht machen möchte. Also fangen die Finnen nochmal von vorne an, SimCity gibt die Kernziele vor. Erstens: viel größere Stadtkarten. Kein Problem, die hatte bereits Cities in Motion 2, und die Engine (Unity) bleibt ja dieselbe. Zweitens: eine bessere Simulation. Karoliina Korppoo und ihr Team legen großen Wert auf die nachvollziehbare Darstellung des Stadtlebens: »Wir wollten individuelle Bürger mit festen Jobs und Wohnungen. Außerdem sollte es ein Alterungssystem geben, damit sich die Bedürfnisse der Bewohner im Laufe einer Partie ändern« – von den ersten Fahrt in die Grundschule bis zur letzten im Leichenwagen. Und noch etwas soll detailliert simuliert werden: der Verkehr. »Das Verkehrsmanagement beschäftigt die Spieler im späteren Partieverlauf am meisten, es entwickelt am meisten Tiefgang.«

Es soll also einzelne Bürger geben, die sich nachvollziehbar durch die Stadt bewegen. »Mit der Bürgersimulation kannten wir uns aus, schon Cities in Motion hatte individuelle Einwohner«, erzählt Korppoo. »Der Verkehr war da schon eine größere Herausforderung. Im neuen SimCity folgt er der Logik der Glassbox-Engine: Alles wandert entlang von Straßen zum nächsten Gebäude, das eine bestimmte Sache braucht – ob Arbeitskräfte, Strom oder Wasser. Maxims hat versucht, alle Systeme zu vereinfachen. Das wollten wir aber nicht. Wir finden es wichtig, Bürgern folgen zu können und zu sehen, wie sie leben.« Von Tag-Nacht-Wechseln und simulierten Wochenenden à la Cities in Motion 2 verabschiedet sich das Team, damit erkaufte man sich aber andere Verbesserungen. Denn im Vergleich zum Vorfahr muss Skylines viel mehr simulieren, von der Gesundheit über den Strombedarf bis zum Wasserstand von Flüssen. Oh, und diesmal soll auch möglichst niemand im Krankenwagen ins Büro fahren. »Das hatten wir bei Cities in Motion 2 übersehen«, gibt Korppoo zu. Also wird Skylines gründlicher getestet, und auch dabei geschieht Kurioses: »Anfangs konnten Kreuzungen zu nah beieinander liegen, was die Wegfindung durchdrehen ließ – sodass die Autos wie Häschen herumhüpften.«

Fessle die Optimierer

Den Hasen-Bug lösen die Entwickler schnell, perfekt ist die Skylines-Simulation letztlich aber nicht. Hin und wieder »beamen« sich Bürger von Ort zu Ort; und beim Abbiegen auf mehrspurigen Straßen sortieren sich Fahrer zu früh auf die äußerste Spur ein, statt alle zu benutzen, die möglich wären – Staus sind die Folge. Einsatzfahrzeuge fahren zudem nicht vom nächstgelegenen Servicegebäude los, sondern vom nächsten freien. Wenn es an einem Ende der Stadt brennt, kann es sein, dass die Feuerwehr vom anderen Ende anrückt, weil die örtlichen Brandbekämpfer wiederum in einer anderen Ecke unterwegs sind. Das kann nerven, zumal auch die Notshelfer in Staus schmoren: Trotz Sirene gelten für Einsatzfahrzeuge keine Sonderrechte! Laut Korppoo ließe sich die Verkehrs-KI zwar überarbeiten, jedoch nur auf Kosten der Performance – und man will ja keine Spieler verschrecken, weil ihre Städte plötzlich schlimmer ruckeln als The Witcher 3 auf einem 468er. Noch dazu funktioniert die Verkehrssimulation abgesehen von diesen Marotten bestens, sie macht die Städte lebendig – und zum Paradies für Optimierer. Je weiter die Metropole wächst, desto mehr Problem- und Stauherde entstehen, und desto intensiver muss man am Straßennetz tüfteln. An ge-

schäftigen Ampelkreuzungen etwa herrscht erhöhte Staugefahr; Abhilfe schaffen Einbahnstraßen sowie Nahverkehrsnetze. Und Cities: Skylines simuliert eben nicht nur die Verkehrswege, sondern auch die Fahrzeuge selbst: In Kurven werden sie genauso langsamer wie bei spitzwinkligen Abzweigungen, was geschickte Städtebastler zur Optimierung nutzen. Wie seinerzeit die Märklinbahn auf dem Tapeziertisch verdankt Skylines der Streckenbasterei eine Menge Langzeitspaß.

Bestrafe niemanden

Das passt zur Grundregel, nach der Karoliina Korppoo und ihr Team arbeiten: Spaß vor Realismus. Natürlich soll sich Skylines in vielerlei Hinsicht »echt« anfühlen und auch so aussehen, der Spaß muss aber im Vordergrund stehen. Die ersten spielbaren Versionen von Skylines halten sich dann aber nicht so recht an diese Regel: »Viele der Spielsysteme waren nicht so geduldig mit dem Spieler, wie sie es heute sind. Wenn die Stadt keinen Strom hatte, dauerte es nur ein paar Minuten, bis alle Einwohner weggezogen waren. Wir hatten das Spiel bis dahin nur mit Leuten getestet, die wussten, was zu tun war. Aber als wir es Leuten gaben, die das Spiel nicht im Detail kannten, waren sie innerhalb weniger Minuten völlig hilflos, und ihre Stadt wurde schnell eine Geisterstadt. Das war nicht wirklich Spaßig.« Statt die Spieler zu bestrafen, will man ihren Lernprozess unterstützen. Ein Guide-System weist auf Dinge hin, die man bislang vernachlässigt hat. Das erscheint den Entwicklern sinnvoller, als die Spieler einfach Tutorialtown nachbauen zu lassen. Daneben entwickelt Colossal Order ein System für leerstehende Gebäude, das zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt: Einerseits sollen Spieler an verlassenen Häusern erkennen, dass etwas nicht stimmt, und genug Zeit bekommen, das Problem zu beheben, ohne dass gleich die halbe Stadt abwandert. Andererseits soll dadurch, dass verlassene Bauten nach einer Weile wieder neu bezogen werden, der nervige Abriss von Ruinen entfallen. Dieser sanfte Lernprozess soll sich durch das gesamte Spiel ziehen, um die Spieler zu mo-



Zwei Konzeptzeichnungen für die Bürger in Cities: Skylines.



In einer frühen Testphase sahen die Icons für Informationen – in diesem Fall wegen Überflutung – noch rudimentär aus (links). Rechts eine Überschwemmung im fertigen Spiel.



tivieren. Auch das ist eine Philosophie von Karoliina Korppoo: Das Gefühl, das Spiel Stück für Stück besser zu beherrschen, sei das Fundament für Langzeitmotivation.

Erfinde das Rad nicht neu

Da hilft es natürlich, wenn dieses Spiel auch vertraut aussieht. Daher erben beispielsweise Wohn-, Gewerbe und Industriegebiete ihren klassischen Farbcode Grün-Blau-Gelb – wie im ersten SimCity. Und auch das neuste dient als Inspiration. »Den Look und das Interface-Design fanden wir klasse«, sagt Korppoo. »Zugleich sahen wir, dass die Fans des Genres mehr Tiefgang wollten. Unser Spiel sollte nicht so »casual« werden.« Der Plan lautet aber nicht, auf Teufel komm raus alles anders zu machen. Schließlich sollen sich die Spieler dort abgeholt fühlen, wo sie herkommen. Korppoo führt aus: »Wir haben sogar überlegt, Elektrizität und Wasser genauso zu handhaben wie das neue SimCity, das Leitungen in die Straßen integriert. Als wir das getestet haben, merkten wir aber, dass es von der Idee wegführt, was der Spieler tun soll. Es mag umständlich wirken, dass man zuerst die Straßen baut, dann die Wasserrohre und Stromleitungen. Aber das fühlt sich viel mehr danach an, dass man einen echten Beitrag leistet und die Stadt ausbaut.« Generell soll sich Cities: Skylines

komplexer anfühlen als SimCity, aber nicht so überkompliziert wie das tabellenlastige Cities in Motion 2. Das gelingt auch durch das schlanke Interface, das anstelle von Zahlenkolonnen simple Schieberegler und Diagramme bevorzugt. Spieler sollten nicht erst rechnen müssen, ob der Strom reicht – ein Blick muss genügen. Das gelingt zwar nicht bei jedem Aspekt des Spiels, die Verwaltung von Nahverkehrslinien etwa erweist sich letztlich als fummelig. Unterm Strich spielt sich Skylines dennoch intuitiv.

Erlaube Modifikation

Und die Kanten der Bedienung lassen sich ja per Mod ausbügeln: Während SimCity zum Unmut der Community keine Modifikationen erlaubt, strebt Colossal Order nämlich nach dem genauen Gegenteil, einem Bastlerparadies. »Der Steam Workshop schien uns perfekt dafür«, sagt Karoliina Korppoo. »Bei Cities in Motion musste man in Foren gehen und Dateien über Links herunterladen, und die Modder mussten diese Dateien bei Drittanbietern hosten. Das kostete viel Zeit und schreckte viele Bastler ab.« Auf Steam lassen sich Mods hingegen mit wenigen Klicks hoch- und runterladen. An die Mod-Tools und Editoren

setzt Colossal Order einen eigenen Programmierer – eine teure Angelegenheit und ein gewisses Wagnis. Schließlich könnte der Kollege auch am eigentlichen Spiel arbeiten. Doch das erste Cities in Motion hat Korppoo gelehrt, wie wertvoll Modding sein kann: »Das Spiel hat eine längere Lebensspanne, weil die Leute mehr Inhalt erschaffen. Es macht das Spiel komplexer und verlockender. Und mit dem Spiel zu arbeiten, ist ja auch eine Form, es zu spielen.«

Der Erfolg gibt ihr Recht, nicht zuletzt, weil mit dem einfachen Editor selbst Laien eigene Inhalte basteln können. Folgerichtig gibt es im Steam-Workshop knapp 60.000 von den Fans erstellte Inhalte: Karten, Gebäude, Fahrzeuge, Parks, Straßenkreuzungen. Unter den Bastlern ist sogar ein ehemaliger Maxis-Künstler: Bryan Shannon hat den Look des neuen SimCity mitgeprägt, nun entwirft er Gebäude für Cities: Skylines und sammelt Fanspenden auf der Plattform Patreon – für jedes Bauwerk fließen rund 500 Dollar. Und natürlich gibt es Mods, die Funktionen hinzufügen oder den Verkehrsfluss beherrschbarer machen. Etwa, weil man Abbiegespuren editieren und zu reinen Links- oder Rechtsabzweigen erklären kann – eine Funktion, die im eigentlichen Spiel fehlt. Zudem gibt es Hardcore-Mods, die etwa verhindern, dass sich in Staus gefangene Fahrzeuge irgendwann an den Ausgangsort zurückteleportieren. Das hat Colossal Order eingebaut, um die Grundfassung von Skylines zugänglich zu halten und zu verhindern, dass die Stadt im Riesenstau erstickt. Clever: Manchmal probiert ein Fahrzeug, das zurückgesetzt wird, beim nächsten Anlauf sogar eine alternative Route. Und wer's komplexer mag, kann ja entsprechende Mods installieren. Ein praktikables Rezept: Die Community macht sich das Spiel so, wie es ihr gefällt.



Die Kathedrale des Wohlstands, eine der Sehenswürdigkeiten, als Konzeptzeichnung und im Spiel.

Beschränke dich aufs Wesentliche

Überdies betont Karoliina Korppoo, wie wichtig es für Colossal Order war, den richtigen Publisher zu finden. Paradox beherrscht nämlich nicht nur die Marktnische der kom-

plexen Strategiesimulationen, intern auch als »Grand Strategy« bezeichnet, sondern verfolgt auch selbst eine clevere Strategie, um die Lebensspanne seiner Spiele zu verlängern. So sind für den Mittelalterkoloss Crusader Kings 2 seit dem Release im Februar 2012 satte 55 DLCs erschienen, darunter neben Grafik- sowie Einheitenpaketen auch zehn Erweiterungen, die neue Spielelemente hinzufügen. So verlockt das Spiel selbst dreieinhalb Jahre nach seiner Veröffentlichung regelmäßig zum Neustart. Auch für Europa Universalis 4 hat Paradox vier Addons und zig DLCs nachgereicht. Und das, obwohl schon die Grundfassungen der Spiele alles andere als winzig waren: Crusader Kings 2 simuliert das ganze mittelalterliche Europa, Europa Universalis 4 gar den ganzen Globus zwischen 1444 und 1821. Diese Addon-Politik hat auch Vorteile für Entwickler, wie Karoliina Korppoo bestätigt: »Wir waren nicht gezwungen, alle Ideen sofort ins Spiel zu pressen.« Dadurch fühlen sich die Finnen nicht eingeschränkt, im Gegenteil hilft ihnen die Konzentration aufs Wesentliche, den Zeitplan einzuhalten, Überstunden zu vermeiden und das Spiel zu polieren. Nicht wenige Programme erscheinen verbüggt, weil ihre Entwickler auf den letzten Drücker noch Dinge einbauen, aber nicht mehr vernünftig testen. Cities: Skylines dagegen flutscht zum Release am 10. März 2015 wie ein eingedöhlter Eishockeypuck.

Lass den Publisher werben

Und genauso flutscht es auch über die Landentheken – was alles andere als absehbar war. Sogar Colossal Order glaubt lange Zeit nicht an den großen Erfolg. Erst auf der Paradox-Hausmesse Anfang 2015 merkt das Team, dass es da an etwas Besonderem sitzt. Karoliina Korppoo erinnert sich: »Jedes Mal, wenn Journalisten zwischen ihren Terminen etwas Zeit hatten, kamen sie wieder vorbei und fragten: »Können wir noch ein paar Minuten spielen? Habt ihr einen Key, damit wir zu Hause weiterspielen können?« Das Interesse steigt – aber langsam. Der Marketing-Paukenschlag folgt erst eine Wo-



Schon in der Cities-in-Motion-Reihe gab es realistisch simulierten Verkehr und große Städte.

che vor dem Release, als Paradox bekannte Youtuber und Streamer mit Vorabexemplaren versorgt – und die Zuschauerzahlen explodieren. In der Spitze sehen über 60.000 Zuschauer auf Twitch beim Städtebauen zu. Aus dem Nichts entsteht ein regelrechter Hype, weil Paradox keine wilden Erwartungen schürt, sondern Skylines einfach so zeigt, wie es ist. Das verbreitet sich in Foren und zwischen Freunden, und zwar nicht wie üblich im Stile von: »Hast du das gelesen? Da soll man das und das machen können!«, sondern: »Hast du das gesehen? Da kann man das und das machen!« Zeigen statt sagen, ein effektives Rezept. Das Resultat kann sich sehen lassen, bereits einen Monat nach seiner Veröffentlichung hat sich Cities: Skylines über eine Million Mal verkauft, bis Ende September anderthalb Millionen Mal. Nicht schlecht für das Werk von 14 Finnen.

Lass dein Spiel wachsen

Auf diesem Erfolg ruhen sich Karoliina Korppoo und ihr Team nicht aus – dürfen sie ja auch nicht, siehe das Addon-Konzept von Paradox. Ein Gratis-Update bringt im Mai 2015 die von vielen Fans herbeigesehnten Straßentunnel sowie europäische Gebäudemodelle. Zugleich zerbricht sich Colossal Order den Kopf über die erste Bezahl-Erweiterung, die substantiellen Fortschritt bringen soll. »Neue Grafiken wollen wir nicht verkau-



fen«, führt Korppoo aus, »denn die kommen ja auch kostenlos von Moddern. Das wäre unfair.« Okay, ein spielerische Fortschritt also – wie wäre es mit Tag-Nacht-Wechseln, die viele Spieler im ursprünglichen Cities: Skylines vermissen? Nun, wechselnde Tageszeiten hat Colossal Order eigentlich bereits während der Entwicklung ausgeschlossen, da die technischen Schwierigkeiten den Aufwand nicht wert zu sein schienen.

Aber das Feedback der Spieler belehrte das Team eines Besseren, und man beginnt, mit den Tageszyklen zu experimentieren. Korppoo erinnert sich: »Eines Tages kam ich ins Büro, und die Programmierer jubelten: »Jetzt können wir es machen, wir haben einen Weg gefunden!« Dem Team kommt zugute, dass dank des Erfolgs nun mehr Raum und Zeit für Experimente bleibt. Im September 2015 reicht man die Tag-Nacht-Wechsel nach – per Patch. Das Addon After Dark enthält »nur« neue Spielelemente, mit denen sich die Nächte besser nutzen lassen, etwa Vergnügungsviertel und Taxistände. Ebenfalls im Paket stecken Fahrradwege und neue Multifunktionsgebäude, etwa ein Großflughafen mit eingebauter U-Bahnstation. »Wir haben Pläne für weitere Inhalte«, verspricht Korppoo. Welche das sind, lässt sie sich aber nicht entlocken. Wir tippen auf einen echten Wochenzyklus mit freien Wochenenden. Oder Terraforming! Oder Straßenbahnen? Beim Addon-Brainstorming lassen sich Korppoo & Co. auch von Mods inspirieren: »Wir bauen sie nicht eins zu eins nach, sie können aber Hinweise darauf geben, was die Spieler wollen. Denn die Fans entscheiden letztlich, ob ein Spiel Erfolg hat oder scheitert.« Da muss sie nur bei Maxis nachfragen. Steilvorlage verwandelt. ★



Mit den Mod-Tools kann man bestehende Objekte anpassen und neue einbinden. Knapp 60.000 Fanwerke sind im Steam Workshop für Cities: Skylines erhältlich.

