

Taktiken für Profi-Bürgermeister

Sim City 3000

Sim City 3000 ist noch komplexer als seine Vorgänger.

Unsere Tips verraten, wie Ihre Bürger und Finanzen glücklich werden.

Wir haben uns für Sie ins Rathaus gesetzt und die besten Tips und Tricks zu Maxis' Aufbauspiel Sim City 3000 ausgeknobelt. Unsere Taktiken verraten, wie Sie eine florierende, finanzstarke Riesenstadt planen und verwirklichen.

Vom Neubaugebiet zur Metropole

TIP 1: Lassen Sie sich nicht das erstbeste Bauland andrehen, das der Zufallsgenerator Ihnen präsentiert. Wählen Sie vielmehr eine Region mit wenigen Bergen, einem Fluß und möglichst viel freiem Platz. Einsteiger sollten mit einer kleinen Stadt beginnen, da Sie dann nicht so weite Verbindungen zu den Nachbargemeinden legen müssen. Berge sind extrem hinderlich und kosten später nur Geld, wenn Sie das Gebiet planen müssen.

TIP 2: Das Spiel startet im Pausenmodus. Nutzen Sie diesen Umstand, um das Gelände zu begutachten und die Stadt grob zu planen: Wo sollen Industrie-, Gewerbe- und Wohnflächen entstehen, wo Strom- und Wasserleitungen verlaufen? Müllentsorgung, Standorte der öffentlichen Gebäude und Streckenverlauf der Massenverkehrsmittel müssen ebenfalls ermittelt werden.

Wenn Sie merken, daß Ihre Planung nicht aufgeht, sollten Sie ein Spiel einfach erneut starten. Sehr wichtig ist auf jeden Fall, daß Sie alle Industrie- und Wohngegenden strikt voneinander trennen.

TIP 3: Geben Sie Ihr Startkapital sofort für schöne Wohnviertel und Industriezentren aus. Wenn Sie alles richtig machen, strömt das Geld später dreifach in Ihre Kasse zurück. Falls Sie nämlich anfangs nur kleine Wohnslums einrichten und potentiellen Neubürgern nichts bieten, werden sie kaum in Ihre Stadt ziehen und Steuern zahlen.

TIP 4: Legen Sie Wohngebiete in einer Größe von maximal zehn mal zehn Feldern an, die Sie dann mit



Zu Tip 3: Investieren Sie zu Beginn Ihr gesamtes Geld – die Neubürger werden es Ihnen dreifach zurückzahlen.

einer Straße umschließen. Auch Industrie- und Gewerbeflächen erhalten so die optimale Form. Öffentliche Gebäude hingegen müssen nicht unbedingt in Gebieten dieser Größe gebaut werden, denn hierfür reichen auch kleinere Flächen.

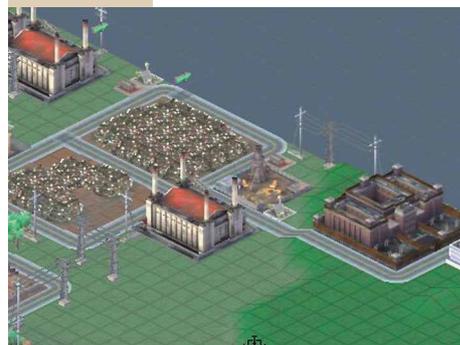
GEWERBE bei den Wohngebieten

TIP 5: Die verschiedenen Gebiete müssen in passendem Abstand und geeigneter Relation zusammenstehen. Den größten Raum nehmen Wohngebiete ein, da alle Ihre Sims hier unterkommen müssen. In der Nähe sollte mindestens halb soviel Fläche für Gewerbegebiete reserviert sein, damit die Bürger nicht durch die ganze Stadt müssen, um ein Brot zu ergattern.

INDUSTRIEN auslagern

TIP 6: Industrieflächen legen Sie möglichst weit von der Siedlung entfernt an, weil die Fabriken sonst eine maximale Besiedlung der Wohngebiete verhindern.

Kraftwerke und vor allem Deponien gehören ebenfalls an den Stadtrand, um die Bewohner nicht zu vergraulen und die Grundstückspreise nicht zu drücken.



Tip 6: Häßliche Kraftwerke und übelriechende Mülldeponien sollten immer am Stadtrand stehen.

TIP 7: Im Online-Handbuch wird erklärt, daß Sie zunächst einmal Gebiete mit geringer Wohndichte

Mindestens MITTLERE Dichte

bauen sollten, da diese weniger kosten und später sowieso in Gebiete mit hoher Wohndichte umgewandelt werden können. Das stimmt leider nicht ganz, denn wenn Sie ein Areal umwandeln wollen, müssen Sie jedesmal alle daraufstehenden Gebäude abreißen. Das kostet erstens ein Heidengeld, und zwei-

Das ideale STARTGEBIET

KLEINSTADT für Einsteiger

Stadt vor Beginn PLANEN



Tip 2: Planen Sie früh Straßen und Wohngebiete.

Startkapital AUSGEBEN

10x10 große Gebiete

tens verlieren Sie durch den Abriß jede Menge Einwohner. Beißen Sie deshalb gleich zu Spielbeginn in den sauren Apfel, und errichten Sie Wohngebiete von mindestens mittlerer Dichte – damit sparen Sie langfristig garantiert.

Strom, Wasser, Öffentlicher Nahverkehr und Autobahnen

Jedes Gebiet braucht **STROM**

TIP 8: Ohne Strom läuft in Ihrer Stadt rein gar nichts. Versuchen Sie, möglichst jedes Gebiet damit zu versorgen, dabei jedoch mit einem Minimum an Strommasten auszukommen. Wenn die nämlich zu viel Platz verbrauchen, bleibt nachher kaum noch Raum für Straßen oder öffentliche Verkehrsmittel. Dennoch benötigt wirklich jedes Gebiet einen Stromanschluß, da sich sonst nichts darauf entwickelt. Auch alle Gebäude brauchen den Saft, ansonsten versagen sie den Dienst.

Rohrsystem für **WASSER**

TIP 9: Wasser ist fast genauso wichtig wie Strom. Zwar entwickelt sich auch ohne das kühle Naß eine kleine Stadt, die Steuerzahler sind jedoch unentwegt

unzufrieden und bleiben auf einem geringen Entwicklungsstand. Deshalb müssen Sie unbedingt an einer Wasserquelle Pumpen errichten, die durch ein unterirdisches Rohrsystem das Wasser zu den Gebäuden und Wohngebieten leiten.



Tip 9: Sämtliche Gebiete benötigen Wasser.

Viele Haltestellen für **BUSSE**

TIP 10: Öffentliche Verkehrsmittel spielen eine zentrale Rolle, da sie die Menschen befördern, ohne die Umwelt durch Abgase stark zu belasten. Die wichtigsten Fahrzeuge sind zunächst Busse. Errichten Sie Bushaltestellen an allen Ecken und Kanten in Ihrer Stadt, damit Ihre Einwohner wirklich jeden Winkel erreichen

ZENTREN verbinden

können. Vor allem Industriezentren und Wohngebiete müssen durch öffentliche Verkehrsmittel vernetzt sein, da die Arbeiter schließlich die Nacht und die Freizeit nicht in der Fabrik verbringen wollen.

GERADE Gleisstrecken und Autobahnen

TIP 11: Züge sollten hingegen nicht in der gesamten Stadt fahren. Es ist sinnvoller, eine gerade Strecke von einem Stadtteil zum anderen zu führen und zwischendrin einige Bahnhöfe zu bauen. Von dort aus sollten die Passagiere dann wieder in den Bus umsteigen können, um zum Ziel zu kommen. Das gleiche gilt für die Autobahn, nur daß Sie hier statt Bahnhöfen Anschlußstellen errichten.

Anschluß an NACHBARSSTÄDTE

TIP 12: Verbinden Sie Ihre Stadt unbedingt mit den Nachbargemeinden. Dazu müssen Sie Straßen, Schienen, Autobahnen, Rohre oder Strommasten bis an den Rand Ihrer Siedlung bauen. Der Anschluß an die andere Stadt kostet zwar ein wenig Geld, kann durch Handel und Einwanderung aber sehr lohnend sein. Mehr dazu finden Sie ab Tip 23.

Glückliche Bürger, viele Steuern

FLUGHÄFEN und HÄFEN bauen

TIP 13: Ihre Sims möchten gerne mal verreisen. Dafür benötigen sie sowohl einen Hafen als auch einen Flughafen. Beide Bauwerke lassen sich wie Gebiete

anlegen und sind effizienter, wenn sie die Mindestfläche überschreiten. Damit bieten Sie nicht nur Ihren eigenen Einwohnern einen tollen Service, sondern locken auch Reisende aus aller Welt an, die sich in Ihrer Stadt vielleicht so wohl fühlen, daß sie gleich einziehen wollen.



Tip 13: Flughäfen beflügeln den Verkehr und bringen neue Einwohner in Ihre Gemeinde.

Nutzlose DENKMÄLER

TIP 14: Sie können in Sim City 3000 Baudenkmäler errichten, wie zum Beispiel das Weiße Haus oder das



Tip 14: Baudenkmäler nehmen kostbaren Platz weg und bringen nur optische Vorteile.

PARKS für die Moral

TIP 15: Ihren Sims stinkt es, in einer Stadt voller Smog und Abgase zu leben. Wie jeder normale Mensch lieben sie es, sich in Parks auszuruhen, Angeln zu gehen oder durch den Wald zu spazieren. Deshalb muß Ihre Stadt unbedingt mit Parkanlagen ausgestattet sein. Der Hauptbildschirm des Beraters verrät, ob Sie genügend Erholungsgebiete haben.

BERATER konsultieren

TIP 16: Sie sollten Ihre Berater so oft wie möglich besuchen, da diese die Lage Ihrer Stadt genau analysieren und Ihnen Verbesserungsvorschläge geben. Während im Hauptfenster allgemeine Probleme angezeigt werden, können die Berater noch mehr zu ihrem jeweiligen Fachgebiet sagen.



Tip 16: Schauen Sie ständig bei Ihren Beratern vorbei.

NACHRICHTEN überprüfen

zu erkennen sind, zeigt im unteren Teil des Bildes eine Nachrichtenleiste die wichtigsten Fakten direkt an. Wenn dort Probleme gemeldet werden, sollten Sie sofort einen Berater konsultieren.

Brandenburger Tor. Diese Einrichtungen kosten zwar kein Geld, muntern Ihre Bewohner aber auch nicht auf. Deshalb sollten Sie die Denkmäler nur aufstellen, wenn Sie genügend Platz haben und Ihre Stadt einfach ein wenig verschönern wollen.

TIP 17: Da viele Ereignisse auf dem normalen Spielbildschirm nicht

Vor großen Investitionen SPEICHERN

Steuern früh ERHÖHEN

Bei Steuern nicht NACHGEBEN

RESERVEN bereithalten

Einnahmequelle Steuern

TIP 18: Vor jeder großen Investition in Wohngebiete oder besonders teure Gebäude sollten Sie unbedingt speichern, da nach einem solchen Bau Ihre Finanzen oft in den Keller gehen – eventuell sogar so stark, daß Sie sich nicht mehr davon erholen.

TIP 19: Steuern sind im Anfangsstadium einer Stadt die Haupteinnahmequelle. Erhöhen Sie die Abgaben deshalb relativ früh – wenn Sie zu Beginn zu milde besteuern, werden Ihre Bürger später bei jeder Erhöhung den Aufstand proben.

TIP 20: Die Nachricht, daß sich Ihre Sims über zu hohe Abgaben beschwerten, steht oft über Jahre hinweg bei Ihren Beratern. Wenn die Bevölkerungszahl durch die Besteuerung aber nicht zurückgeht und auch sonst nichts Negatives passiert, sollten Sie die Steuern auf keinen Fall senken. Ansonsten werden Ihre Bürger später bei einer Erhöhung noch wütender.

TIP 21: Im Spielverlauf kann die Bevölkerungsgröße stark schwanken. So verlieren Sie zuweilen innerhalb von wenigen Spielmonaten bis zu 20.000 Bewohner und somit Steuerzahler. Halten Sie deshalb

immer ein wenig Geld auf der hohen Kante, um solche unerwarteten Einnahmeverluste auszugleichen.

Einnahmen & Ausgaben

TIP 22: Bei den Energieerzeugern müssen Sie genau auf deren Kosten und Leistung achten. So liefert ein Ölkraftwerk zwar mehr Strom als eine Kohlekraftanlage



Tip 22: Wählen Sie immer das günstigste Kraftwerk.

Bei Kraftwerken auf die **KOSTEN** achten

ge, kostet aber auch ein Vermögen. Also ist es günstiger, zwei Kohlekraftwerke zu bauen und die Luft ein klein wenig zu verschmutzen. Im späteren Spielverlauf sollten Sie nach und nach auf alternative, umweltfreundliche Energieträger wie Wind, Solar-energie und Mikrowellen umsteigen.

HANDEL mit Nachbarstädten

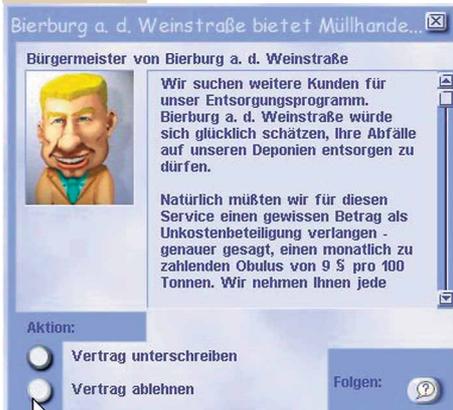
TIP 23: Sobald Sie Ihre Gemeinde an eine Nachbarstadt angeschlossen haben, treffen auch schon erste Handelsangebote bei Ihnen ein. Dabei gilt folgender Grundsatz: Verkaufen ist top, Einkaufen flop. Es ist niemals günstig, sich von einer anderen Stadt abhängig zu machen. Sorgen Sie statt dessen in Ihrer Siedlung für eine eigene funktionierende Strom- und Wasserversorgung. Der Verkauf dagegen ist sehr lukrativ und kann mit der Zeit sogar die Einnahmequelle Steuern überholen. Wenn Sie zum Beispiel über mehr Strom verfügen als benötigt, verkaufen Sie den Überschuss einfach. Achten Sie bei einem solchen Handel aber immer darauf, daß Sie auch wirklich die geforderte Liefermenge entbehren können – ansonsten wird der Vertrag automatisch gekündigt, und Sie müssen eine Konventionalstrafe zahlen.

Strom und Wasser **VERKAUFEN**

ÜBERSCHUSS kontrollieren

Goldgrube **MÜLL**

TIP 24: Am lukrativsten ist es, den Nachbarstädten Müll abzunehmen, den Sie auf Ihren Deponien lagern.



Tip 24: Der Handel mit den Nachbarstädten ist sehr lukrativ – vor allem, wenn Sie verkaufen.

GIFTMÜLL lohnt sich

lem dann lohnend, wenn Sie nichts für den Bau des Gebäudes bezahlen müssen. Giftmülldeponien und ähnliche Einrichtungen sind zwar bei der Bevölkerung unbeliebt, bringen aber ziemlich viel Geld ein.



Tip 25: Wägen Sie Angebote Außenstehender genau ab.

Alle **VERORDNUNGEN** erlassen

allerdings Forschungszentren, die zusätzlich noch die Bildung Ihrer Bürger vorantreiben.

TIP 26: Sie können als Bürgermeister jede Menge Verordnungen erlassen, die Ihre Sims in gewissen Bereichen einschränken oder fördern. Aktivieren



Tip 26: Verordnungen sollten Sie grundsätzlich erlassen, wenn Sie mehr als genug Geld haben und Ihre Bürger sich nicht allzu heftig beschweren.

Sie zunächst sämtliche Verordnungen, und überprüfen Sie dann, welche Ihren Bürgern gefallen und welche nicht. So ist zum Beispiel die Sperrstunde für Jugendliche nicht besonders beliebt, jedoch ein gutes Mittel gegen hohe Verbrechensraten. Erlässe für die Umwelt sollten Sie generell aktivieren, denn wenn Ihre

Budget der **POLIZEI** kontrollieren

Sims durch Luftverschmutzung oder ähnliches krank werden, leert sich die Stadt schlagartig.

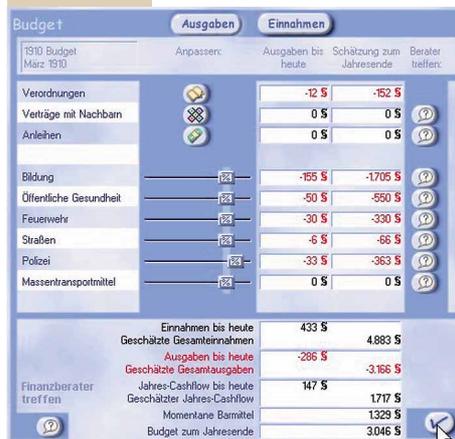
TIP 27: Das Polizeibudget ist ein zweischneidiges Schwert. Wenn Sie es zu hoch einstellen, werden die Polizisten so übermütig, daß sie schon kreischende Babys wegen Ruhestörung einbuchten. Bei zu geringem Etat wird Ihre geliebte Stadt allerdings von Verbrechen überzogen, und die Leute können nicht mal sicher zum Supermarkt kommen. Deshalb hilft nur regelmäßiges Überprüfen und Feinjustieren des Polizeibudget-Reglers.

ETATS auf Maximum setzen

TIP 28: Abgesehen von den Polizeifinanzien sollten Sie die Etats für alle Bereiche aufs Maximum erhöhen. So fühlen sich Ihre braven Bürger pudelwohl und zahlen willig Steuern. Nur bei knappen Kassen müssen Sie die Budget-Regler wieder entsprechend runterschrauben.

Positiver **CASHFLOW**

TIP 29: Achten Sie immer sorgfältig auf Ihren Jahres-Cashflow. Wenn dieser negativ ausfällt, werden



Tip 29: Achten Sie auf einen positiven Jahres-Cashflow.

Sie Jahr für Jahr Geld verlieren und schließlich irgendwann Pleite sein. Sorgen Sie deshalb dafür, daß die Bilanz (Einnahmen minus Ausgaben) durchweg im Plus ist. Eine kurzfristige Verschuldung hingegen ist weniger tragisch, weil Sie für das Defizit keine Zinsen berapen müssen. **MD**