

Einsteigertipps

Sim City 4

Stadtplanung leicht gemacht: Mit unseren Tipps für Aufbau und Verwaltung werden Sie spielend zum beliebtesten Bürgermeister einer blühenden Metropole.

Anders als seine Vorgänger ist Sim City 4 sehr schwer. Vor allem in der Anfangsphase haben Sie mit finanziellen Sorgen zu kämpfen. Doch keine Panik: Unsere Ratschläge verhelfen Ihrer Kommune zu Wohlstand und Wachstum.

Allgemeine Tipps

Wie groß sollen meine Gebiete sein?

TIPP 1: Zu Beginn sollten Sie nicht zu große Zonen festlegen. Bauen Sie je eine Industrie-, Gewerbe- und Wohnfläche auf maximal 15 mal 20 Feldern. Achten Sie darauf, dass in den Zonen die maximale Baudichte verfügbar ist. Um diese überschaubaren Bereiche zu versorgen, benötigen Sie gerade mal ein günstiges Gaskraftwerk und eine einzige Wasserpumpe.

Wie hoch dürfen die Steuern sein?

TIPP 2: Der voreingestellte Steuersatz von 7 Prozent ist viel zu niedrig. Für arme Bevölkerungsschichten haben sich 8,3 Prozent bewährt, der Mittelstand verkraftet auch 8,5, die oberen Zehntausend können mit 8,9 Prozent leben. Für Gewerbe und Industrie gelten die gleichen Sätze. Die 9-Prozent-Schwelle sollten Sie zu Beginn auf keinen Fall überschreiten.

Welche Versorgung brauche ich?

TIPP 3: Solange Ihre Stadt nur dünn besiedelt ist, haben Sie nur wenig mit Krimina-

lität zu kämpfen. Deshalb reicht für den Start ein kleines Polizeirevier. Auch die Feuerwehr begnügt sich zunächst mit einer bescheidenen Wache. Allerdings sollten Sie allen Bereichen die volle finanzielle Unterstützung zukommen lassen.

Wozu Bildung und Krankenversorgung?

TIPP 4: Dass Sim City 4 auf amerikanischen Lebensgewohnheiten basiert, merken Sie am schnellsten an Bildungs- und Gesundheitsversorgung. Selbst für mittlere Städte reicht eine Grundschule und ein kleines Ärztezentrum. Der Bevölkerungsboom wird davon nicht beeinflusst. Sorgen Sie aber dafür, dass beide Einrichtungen nah an den Wohngebieten liegen.

Wieso Rohre legen?

TIPP 5: Nur wenn Sie Rohre effektiv verlegen, halten Sie die Betriebskosten für die Wasserwerke auf Dauer niedrig. Denn eine Pumpe ist nicht nur sehr teuer, sondern verursacht jeden Monat 350 Dollar Betriebskosten. Legen Sie eine Hauptleitung über den längsten Teil der Stadt. Abzweigungen versorgen die Stadtviertel.

Wozu eine Giftmülldeponie?

TIPP 6: Geld stinkt nicht! Getreu dieser Devise können Sie getrost das Angebot akzeptieren, eine Giftmülldeponie zu errichten. Achten Sie nur darauf, dass die Kloake weitab jeder Zivilisation entsteht.

Was bringt mir das Militär?

TIPP 7: Die Armee kann sehr nützlich für das klamme Budget sein. Die Kommissköpfe zahlen gut, wenn sie eine Militärbasis und eine Raketenabschussrampe errichten dürfen. Stimmen Sie zu, und positionieren Sie beides weitab von der Stadt.

Lohnt sich das Glücksspiel?

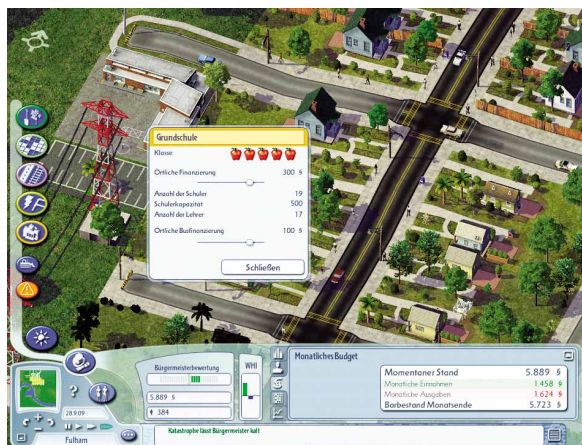
TIPP 8: Am Anfang übersieht man leicht das Feld zur Legalisierung des Glücksspiels. Doch durch die Zockerei erhalten Sie jeden Monat stolze 100 Dollar ins Stadtsäckel. Die Bürgermeisterbewertung leidet darunter minimal, nur die Kriminalitätsrate steigt um etwa zehn Prozent.

Löst die Bahn Transportprobleme?

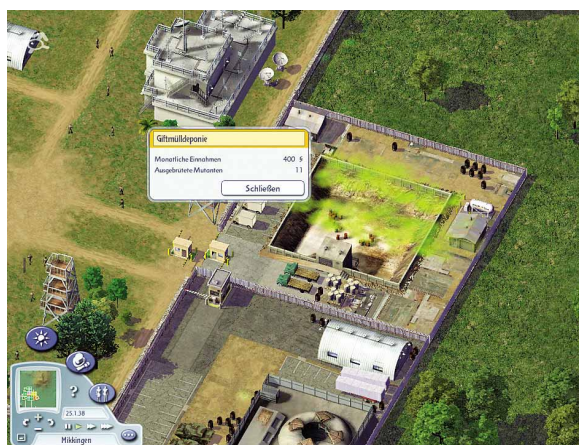
TIPP 9: Achten Sie schon beim Bau der ersten Straßen darauf, dass Sie sie später leicht durch Schienen ersetzen können. Denken Sie dabei auch an die Bahnhöfe. Busse entlasten den Verkehr nur unzureichend. Eine U-Bahn ist sehr teuer und eignet sich ausschließlich für Großstädte.

Sind Darlehen sinnvoll?

TIPP 10: Wenn Ihr Budget in die roten Zahlen rutscht, sollten Sie so schnell wie möglich einen Kredit aufnehmen. Maximal 20.000 Dollar sollten ausreichen, damit Sie neue Wohngebiete anlegen können. Dadurch ziehen sehr schnell viele Leute in Ihre Stadt, die alle Steuern bezahlen. **MTC**



Tipp 4: Eine einzige Grundschule reicht für mittlere Städte voll und ganz.



Tipp 6: Giftmülldeponien gehören fern der Wohnungen an den Stadtrand.