



Horst Baumann
Marina Ruppach

SIM CITY 3000

- Erfolgreiche Strategien für eine effektive Städteplanung
- Tips und Tricks zum Aufbau einer florierenden Metropole
- Geheime Cheats





Digitized by the Internet Archive
in 2021 with funding from
Kahle/Austin Foundation

https://archive.org/details/isbn_9783815551349



SimCity

3000

**STRATEGIEN
& LÖSUNGEN**



SimCity 3000

**HORST BAUMANN
MARINA RUPPACH**

DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · LONDON · SOEST (NL)





Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder die Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Andreas Birkner

Produktion: Mathias Kaiser, Düsseldorf

Satz: ArtCeylan, Duisburg

Umschlaggestaltung: Michal Obszarski, SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: More Colour, Meerbusch

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Media-Print, Paderborn

ISBN 3-8155-5134-X

1. Auflage 1999

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werks darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlags reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1999 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf



INHALTSVERZEICHNIS

DIE GESCHICHTE VON SIMCITY	7
DIE GEBURT EINES KLASSIKERS	7
SIMCITY CLASSIC	7
SIMCITY 2000	8
SIMCITY 3000	10
GEBÄUDETYPEN UND BAUELEMENTE	13
WGI-GEBIETE	13
VERKEHRSWEGE	17
ÖFFENTLICHER NAHVERKEHR	20
ÖFFENTLICHE GEBÄUDE	22
PARKS UND ERHOLUNGSGEBIETE	27
BELOHNUNGEN UND GELEGENHEITEN	30
STROMVERSORGUNG	39
WASSERVERSORGUNG	45
ABFALLENTSORGUNG	48
STADTVERWALTUNG	51
FINANZAMT	51
AMT FÜR ÖFFENTLICHEN TRANSPORT UND VERKEHR	76
AMT FÜR STADTPLANUNG	83
BEHÖRDE FÜR UMWELTSCHUTZ	86
AMT FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT UND KATASTROPHENSCHUTZ	93
AMT FÜR BILDUNG, GESUNDHEIT UND STIMMUNG	103
DAS VERSORGUNGSAMT	109



SIMCITY 3000 IM INTERNET

115

DIE BESTEN WEBSITES ZUM THEMA SIMCITY 3000

115

DIE SCHUMMELECKE

121

CHEATS FÜR DAS GAMEPLAY

121

CHEATS FÜR DEN NEWSTICKER

123



DIE GESCHICHTE VON SIMCITY

DIE GEBURT EINES KLASSIKERS

Im Frühjahr 1987 trafen sich die beiden Amerikaner Will Wright und Jeff Braun auf einer Party. Die zwei kamen ins Gespräch und bemerkten schnell, daß sie das gleiche Hobby hatten – Computerspiele. Will Wright erzählte von seiner Idee ein Spiel zu entwickeln, mit dem man seine eigene Stadt aufbauen und verwalten kann. Jeff Braun war von dieser Idee total begeistert, so daß die beiden fortan gemeinsam mit der Entwicklung des Spiels fortfuhren. Das Spielprinzip war zu diesem Zeitpunkt einzigartig, und so versuchte man das Spiel bei Softwarefirmen anzupreisen – doch leider vergeblich. Die Spieleindustrie konnte sich nicht vorstellen, daß ein Spiel, bei dem man einfach nur Häuser baut, ohne ein bestimmtes Ziel zu verfolgen oder einen Gegner zu erschießen, sich gut verkaufen würde. So nahmen die beiden Pioniere ihr Schicksal selbst in die Hand, gründeten die Entwicklerfirma Maxis und brachten das Spiel selbst heraus. Der Erfolg gab den beiden recht. Seit der Veröffentlichung im Jahre 1989 ist das Spiel mehr als 6 Millionen mal verkauft worden und wurde so zur wohl bekanntesten Aufbausimulation überhaupt. In den Führungsetagen der großen Softwarehersteller dürfte der Ärger im Nachhinein sehr groß gewesen sein, da man so ein lukratives Projekt nicht erkannt und kein Gespür für einen Superknüller gehabt hatte. Will Wright und Jeff Braun hingegen hatten Mut zum Risiko gezeigt, und dieser Mut wurde belohnt. Denn wie heißt es doch so schön: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.

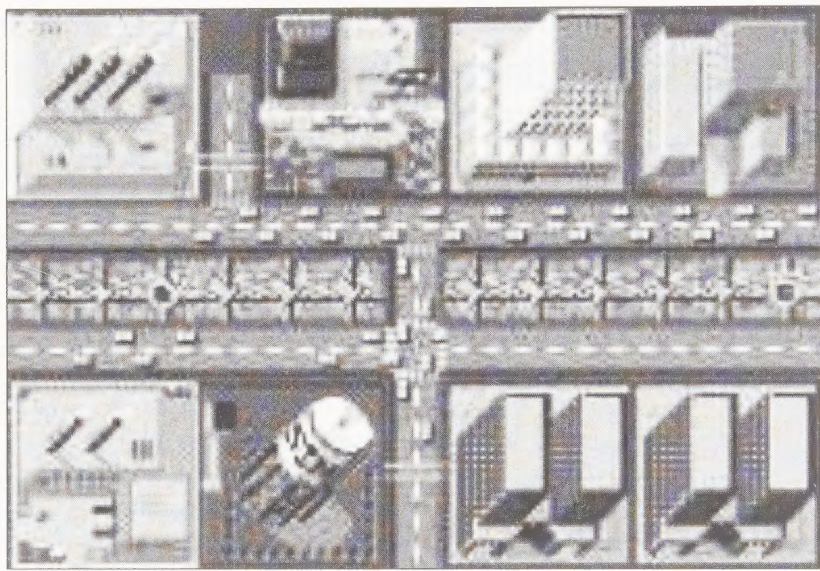
SIMCITY CLASSIC

Im Jahre 1989 kam der erste Teil der SimCity-Reihe auf den Markt. Das Spiel brachte eine Welle der Begeisterung ins Rollen. Niemals zuvor war es dem Spieler möglich, eine Stadt mitsamt ihrem Innenleben bis auf das kleinste Detail darstellen zu können.

Mit dieser Simulation konnten die Spieler nun ihre eigenen Vorstellungen von malerischen Kleinstädten bis hin zu gewaltigen Großstädten auf die Bildschirme ihrer Computer zaubern. Den Spielern standen für den Bau ihrer Städte, auf einer Karte von 64x64 Flächeneinheiten, sowohl ein realistisches Verkehrsmodell mit einem Straßen- und Schienennetz zur Verfügung als auch unterschiedliche Möglichkeiten der Flächenaufteilung in Wohnfläche, Einkaufszone und Industriegebiet. Ein komplexer Simulator kombinierte alle Abläufe miteinander. Um die Bedürfnisse der Bürger, den sogenannten Sims, zu decken, konnte der



Spieler Flughäfen, Hafenanlagen, Kraftwerke, Stadien, Parkanlagen, Polizeireviere und eine Feuerwehr in die Stadt integrieren.



Ausschnitt aus einer SimCity-Classic-Stadt

Nachdem eine Zeit vergangen war, wurden der Simulation noch einige Szenarien hinzugefügt, um die Spieler erneut herauszufordern. Aufbauend auf den Erfolg von SimCity veröffentlichte Maxis noch Zusatzpakete mit Landschafteditoren und weiteren Szenarien. Etwas später brachte Interplay noch eine Multimedia CD-ROM-Version des Programms heraus. Inzwischen ist SimCity fester Bestandteil der „Hall of fame“ in der Welt der Computerspiele und gilt als Pionier auf diesem Sektor.

SIMCITY 2000

Obwohl die Spieler fasziniert waren von SimCity Classic und die Power und Flexibilität des Spiels bewunderten, waren die Bedürfnisse der Fans noch nicht gedeckt. Auch wenn SimCity Classic für die damalige Zeit ein kleines Meisterwerk war, kam bald der Wunsch nach mehr auf. Könnte die Gebietsaufteilung noch komplexer sein? Warum gibt es zusätzlich zu den ebenen Flächen nicht auch Berge und Täler? Wie würde sich das Leben in der Stadt entwickeln, wenn dem Spieler auch noch Schulen und Krankenhäuser zusätzlich zu den anderen Gebäuden zur Verfügung stünden? Also war selbst in einem kleinen Meisterwerk noch Raum für Verbesserungen!



Der Softwarefirma wurde bewußt, daß die Spieler mehr wollten, und sie reagierte prompt auf die Wünsche der Fans. Sie beschloss, ein SimCity-Sequel auf den Markt zu bringen, und da die Entwicklung der Computerhardware schon wesentliche Verbesserungen erfahren hatte, war es der Firma möglich, Vorteile aus den entstandenen Technologien zu ziehen. Maxis nahm sich die schriftlichen Wünsche, eingesendet von treuen Fans, zu Herzen, und die Entwicklung eines neuen Teils der SimCity-Saga konnte beginnen. So war es nur eine Frage der Zeit, bis die Chatrooms gefüllt waren mit Neuigkeiten, Spekulationen, Gerüchten und Wunschlisten für das neue SimCity.



Verbesserte Performance bei SimCity 2000

1993 erschien SimCity 2000. Es führte eine neue, detailliertere, isometrische Perspektive mit 256 Farben ein - übrigens eine gewaltige Verbesserung gegenüber SimCity Classics 16-Color-2D-Overhead-View. Nun war es möglich, Gebäude hinter oder vor andere zu setzen, näher heran zu zoomen und die Ansicht der Stadt zu drehen, so daß man die Details besser sehen konnte. Zusätzlich zu dem ausgearbeiteten Verkehrsnetz stand dem Spieler jetzt auch ein komplexes Wassernetz mit integriertem Rohrsystem zur Verfügung. Außer dem Straßen- und Schienennetz konnten die Spieler nun auch U-Bahnen und Auffahrten erschaffen. Neue Gebäude, wie z.B. Zoos, Jachthäfen, Schulen, Rathäuser, Statuen und Universitäten kamen hinzu. Anstatt zwei Kraftwerke konnte der Benutzer nun eins von neun dieser Gebäude auswählen. Außerdem gab SimCity 2000 den Spielern mehr Kontrolle über ihre Städte durch neue Managementmöglichkeiten. Das Feedback auf die Handlungen der Spieler war nun in amüsanten Schlagzeilen in der Zeitung nachzulesen. Zu guter Letzt führte SimCity 2000 noch den Mikrosimulator ein: kleinere, örtliche Simulationen, die Statistiken für die unmittelbare Umgebung bereitstellten.



Wie zu seinem Vorgänger kamen auch zu SimCity 2000 Zusatzlevel auf den Markt. Zusätzlich zu dem Standard-Szenario veröffentlichte Maxis den SimCity Urban Renewal Kit, der es dem Benutzer ermöglichte, eigene Gebäude anzufertigen und in das Spielgeschehen einzubringen. Dies gab SimCity 2000 eine ganz persönliche Note – eine, die dem Bürgermeister erlaubte, seine Heimatstadt viel genauer als zuvor zu erschaffen.

SimCity 2000 hat auch heute noch einen festen Platz unter seinen Fans, und Hunderte von Webseiten widmen sich auch jetzt noch diesem Spiel. Es deckte den Wunsch nach mehr Power und Kontrolle über das Spiel. Außerdem bot es hervorragende graphische Möglichkeiten. Aber wie lange würde dieses Spiel die Bedürfnisse des Publikums, das immer nach Neuerungen hungerte, befriedigen?

SIMCITY 3000

Die Technologie setzte den Marsch nach vorne fort, und auch die Spieler von SimCity forderten mehr Power, mehr Optionen, mehr von allem. Wunschlisten entstanden, Spieler „wuchsen“ aus ihren Städten heraus wie aus zu klein gewordenen Schuhen, und möglichst bald mußte etwas Neues entstehen. So entschloß sich Maxis, eine weitere Folge von SimCity auf den Markt zu bringen.

Im Sommer 1997 gab Maxis bekannt, daß die SimCity-Saga mit SimCity 3000 fortgesetzt werden würde. Das neue Spiel sollte eine volle 3D-Grafik offerieren und den Spielern damit erlauben, sich innerhalb ihrer Städte in einem dreidimensionalen Raum zu bewegen. Es sollten 3D-Modelle von Autos, Booten, Flugzeugen und Menschen existieren. Maxis verabschiedete sich aber nach einiger Zeit wieder von diesen Plänen und wandte sich aber wieder dem Reißbrett zu, sich klar machend, daß der durchschnittliche SimCity-Spieler nicht die ausreichende Hardware besäße, um den komplexeren 3D-Simulator zu benutzen. Also kehrte man wieder zur isometrischen Ansicht zurück, verbesserte aber die Grafik, die jetzt 65.000 Farben verwendet.



Der dritte Teil der SimCity-Saga

In SimCity 3000 ist jedoch nicht nur die Grafik verbessert worden, sondern auch die Gebäudeansicht. Der Spieler kann sich die Gebäude nun von allen vier Seiten ansehen. Außerdem besitzt jedes von ihnen einen einzigartigen Charakter durch reelle Animation. SimCity 3000 ist das erste Spiel in der SimCity-Saga, das richtiges Stadtleben darstellt. Da gehen Bürger auf den Gehwegen, und Autos fahren über die Straßen. Durch einen ausgezeichneten Verkehrssimulator hat es fast den Anschein, als ob die Wagenlenker anfangen, ein Eigenleben zu entwickeln.

Auch die Idee des Mikrosimulators ist weiter entwickelt worden, wodurch der Spieler jetzt effizienter in das Spielgeschehen eingreifen kann. Spieler, die sich mehr Fläche zum Bauen gewünscht haben, kommen voll auf ihre Kosten, denn in SimCity 3000 steht ihnen viermal mehr Raum als in SimCity 2000 zur Verfügung.

Maxis plant, auch mehr Plug-Ins für SimCity 3000 anzubieten. Neben den Plug-Ins wird Maxis ebenso einige Online-Quellen bereitstellen, die durch einen entsprechenden „Link“, auch während des Spiels, zu erreichen sind. So ist SimCity 3000 geprägt durch eine neue Art von Städtebau-Realismus und Flexibilität und wird die Erwartungshaltung der Spieler hoffentlich für eine Zeitlang befriedigen.



GEBÄUDETYPEN UND BAUELEMENTE

Als Bürgermeister entscheiden Sie über alle anliegenden Bauvorhaben, die von der Stadt getragen werden müssen. Dazu gehören die Genehmigungen privater, gewerblicher und industrieller Antragsteller. Des weiteren sind Sie dafür verantwortlich, daß das Verkehrsnetz der Stadt einwandfrei funktioniert. Sie entscheiden, wo Straßen gebaut werden, ob die U-Bahn ausgebaut werden muß, mehr Bushaltestellen notwendig sind oder ob der Verkehr verstärkt auf die Schienen verlegt werden soll.

Ein weiterer Ihrer Aufgabenbereiche ist das Sicherstellen der Strom- und Wasserversorgung sowie der Müllentsorgung. Damit dies ohne Probleme funktioniert, müssen Sie die notwendigen Vorkehrungen treffen. Schließlich sollten Sie noch dafür Sorge tragen, daß alle städtischen Einrichtungen ausreichend vorhanden sind. Hierbei geht es vorrangig um Bildungseinrichtungen, Polizei, Krankenhäuser und Feuerwehr. Im folgenden sind nun alle Gebäude und sonstige Bauelemente detailliert aufgeführt. Dabei erfahren Sie genaueres über die speziellen Eigenschaften, Baukosten und sonstige spezifische Fakten.

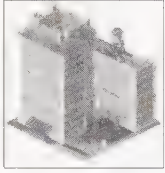
WGI-GEBIETE

Eine Ihrer wichtigsten Aufgaben ist das Ausweisen der WGI-Gebiete. Dadurch entscheiden Sie, wo in Ihrer Stadt private Wohnviertel, Gewerbe- und Industriegebiete entstehen. Achten Sie besonders darauf, daß Sie aus Ihrer Stadt kein buntes Mosaik machen. Vielmehr sollten Sie die einzelnen Gebiete getrennt voneinander bauen. Denken Sie daran, daß niemand sein Wohnhaus neben einer Industrieanlage stehen haben möchte.

Hinweis: Die Abkürzung WGI steht für Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete.

Weisen Sie die Gebiete so aus, daß Industriegebiete etwas abseits und nicht in unmittelbarer Nachbarschaft von Wohngebieten liegen. Gewerbegebiete hingegen sollten von den Wohngebieten aus gut erreichbar sein, damit die Sims schnell und bequem ihre Einkäufe erledigen und Dienstleistungen in Anspruch nehmen können.

WOHNGBIETE



Dies ist der wichtigste Gebietstyp, den Sie ausweisen können, denn nur auf diesen Flächen können private Haushalte gegründet, sprich Wohnhäuser gebaut werden. Wenn Sie sich nun dazu entschlossen haben, solch ein Gebiet auszuweisen, dann klicken Sie in der Menüleiste das entsprechende Symbol an, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nach kurzer Zeit öffnet sich ein kleines Fenster, in dem Ihnen nun drei Optionen zur Auswahl stehen.

Sie haben zum einen die Möglichkeit, schwach besiedelte Wohngebiete auszuweisen. Dieser Vorgang kostet pro Flächeneinheit einen Betrag von 10 SiT. Auf solchen Flächen entstehen nun zumeist kleine Einfamilienhäuser, in denen nur wenige Sims unterkommen.

Hinweis: Der SiT ist das offizielle Zahlungsmittel in Ihrer Stadt. Die Abkürzung steht für die Währung Simmentaler.

Sie können für Ihre Wohngebiete auch eine mittlere Baudichte wählen. Dies kostet pro ausgewiesener Fläche einen Betrag von 20 SiT. Wenn Sie sich für diese Besiedlungsdichte entscheiden, dann werden diese von Ihren Sims mit größeren und höheren Wohnhäusern bebaut. Die letzte Option ermöglicht Ihnen die Ausweisung von dicht besiedelten Wohngebieten. Dies kostet den stattlichen Betrag von 50 SiT pro Flächeneinheit. Sobald Ihre Bürger diese Fläche besiedeln, können sie darauf große Wohnkomplexe und Hochhäuser bauen. Diese Gebiete bedeuten natürlich bei einer Besiedlung den größten Schub für Ihre Einwohnerzahl.

Tip: Eine Flächeneinheit ist diejenige Fläche, die sich aus dem Raster ergibt, das Sie zur besseren Übersicht über die Karte legen können. Eine Flächeneinheit hat eine Kantenlänge von 64 Metern, so daß die einzelne Fläche 4096 m² groß ist.



Tausende von Menschen finden hier ein Zuhause

GEWERBEGEBIETE

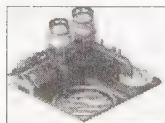


Der zweite Gebietstyp kann von Ihnen ausgewiesen werden, um Ihren Sims die Möglichkeit zu geben, dort gewerbliche Betriebe zu eröffnen. Die Geschäftsleute bauen dann ihre Läden und Dienstleistungsbetriebe auf. Wenn Sie sich dazu entschlossen haben, solch ein Gebiet auszuweisen, dann klicken Sie das entsprechende Symbol in der Menüleiste an. Halten Sie nun die Maustaste für einen kurzen Moment gedrückt, und es öffnet sich ein kleines Fenster, in dem Sie aus drei Baudichten wählen können. Sollten Sie sich für ein schwach bebautes Gewerbegebiet entscheiden, dann müssen Sie dafür 10 SiT pro Flächeneinheit investieren. In diesen Gebieten entstehen dann vorwiegend kleinere Läden und Betriebe. Die zweite Option bietet Ihnen die Möglichkeit, ein mitteldichtes Gewerbegebiet zu genehmigen. Die entstehenden Gebäude werden dadurch schon etwas größer. Jedoch müssen Sie hierfür auch den höheren Betrag von 20 SiT pro Flächeneinheit bezahlen. Schließlich haben Sie noch die Möglichkeit, ein sehr dichtes Gewerbegebiet auszuweisen. Sobald dies genehmigt ist, können dort auf engstem Raum riesige Bürokomplexe und Einkaufszentren entstehen, die Ihrer Stadt einen regen Handel ermöglichen. Hierbei müssen Sie für jede Fläche 50 SiT ausgeben.



Im Stadtkern herrscht reger Handel

INDUSTRIEGEBIETE



Auch die Industrie darf in Ihrer Stadt nicht zu kurz kommen. Jedoch müssen auch diese Gebiete von Ihnen genehmigt und ausgewiesen werden. Wenn Sie die entsprechende Option in der Menüleiste angewählt haben und die Maustaste gedrückt halten, dann erscheint ein kleines Fenster, das Ihnen drei Möglichkeiten eröffnet. Zum einen ist dies die Genehmigung eines schwach besiedelten Industriegebietes. Sie müssen hierfür pro Flächeneinheit 10 SiT investieren. Als Resultat entstehen Gebiete, auf denen sich kleine Werkstätten und Betriebe sowie kleine Lagerräume ansiedeln. Sie haben auch die Möglichkeit, eine solche Fläche etwas außerhalb der Stadt anzulegen. Wenn dort keine Luftverschmutzung existiert und die Fläche groß genug ist, entsteht ein Bauernhof mit Feldern, die bewirtschaftet werden können. Achten Sie darauf, daß die Fläche, die ein Bauernhof werden soll, nicht komplett von einer Straße umgeben ist.

Es steht Ihnen ebenfalls frei, für Ihre Industriegebiete eine mittlere Bebauungsdichte zu wählen. Hierfür bezahlen Sie einen Preis von 20 SiT pro Fläche. In Gebieten mit hoher Bebauungsdichte entstehen dann riesige Industriebetriebe und wirtschaftsstarke Fabriken sowie großflächige Lagerhallen. Diese Betriebe werden Ihrer Wirtschaft zu einem enormen Aufschwung verhelfen. Für diese Art der Ausweisung müssen Sie einen Betrag von 50 SiT pro Flächeneinheit aufbringen.

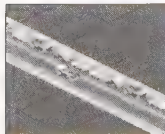


Industrieanlagen sorgen für viele Arbeitsplätze

VERKEHRSWEGE

Die Straßen sind die Adern Ihrer Stadt. In ihnen pulsiert das Leben. Sorgen Sie daher gut dafür, daß der Verkehr auf den Straßen auch wirklich fließen kann, denn sonst kommt es schneller zum Exitus Ihrer Stadt, als Sie sich vorstellen können. Damit Ihre Sims nicht im Stau steckenbleiben, werden Ihnen nun alle Möglichkeiten, die Ihnen im Verkehrswesen zur Verfügung stehen, aufgeführt.

STRASSENBAU

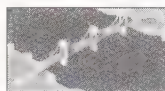


Die Straßen sind die elementaren Transportwege Ihrer Stadt, auf die Sie auf keinen Fall verzichten können. Um eine Straße um 64 Meter auszubauen, müssen Sie 9 SiT aufwenden. Denken Sie beim Straßenbau immer daran, daß Ihre Sims unheimlich faul sind und nicht gern zu Fuß gehen. Ein Sim tut nichts lieber als Auto fahren. Bauen Sie also eine Straße in der Nähe aller Gebäude, und die Sims werden ihre notwendigen Transporte mit Autos und Lastern auf diesen Verkehrswegen erledigen.

BRÜCKENBAU

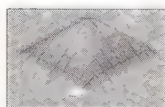


Beim Straßenbau kann es schon einmal vorkommen, daß Ihre Straße über ein Gewässer führen muß. Sobald dies der Fall ist, schlägt Ihnen Ihr Ingenieur vor, eine Brücke zu bauen. Um diese Brücke zu bauen, klicken Sie bei eingeschalteter Straßenbauoption eine Stelle am Ufer an und ziehen nun mit gedrückter Maustaste das Band zur gegenüberliegenden Uferseite.

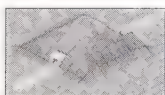


Sobald sich das gezogene Band blau färbt, können Sie die Maustaste loslassen, und schon steht die Brücke. Je größer die zu überbrückende Wasserfläche ist, desto teurer wird das Vergnügen. So können Hängebrücken, wie die Golden Gate Bridge, die ab einer Länge von mehr als 15 Flächeneinheiten gebaut wird, mehrere Tausend SIT kosten.

TUNNEL

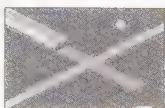


Die Flächen auf Ihren Karten sind nicht immer eben. So kann es vorkommen, daß das Gelände sehr hohe Steigungen aufweist. Sie haben nun zwei Möglichkeiten, diese Berge zu überbrücken: Entweder Sie wählen die kostspielige Methode und bauen die Straße über die Spitze des Berges hinweg, oder Sie wählen die günstigere Alternative und legen einen Tunnel an. Wenn Sie die Straße über den Berg hinweg bauen, kann es sein, daß die Ingenieure das Terrain automatisch etwas ebnen, um die Straße überhaupt bauen zu können. Dies kostet alles jedoch zusätzliches Geld, so daß der Bau der Straße enorm verteuert wird. Da ist es doch viel günstiger, einen Tunnel durch den Berg zu treiben.



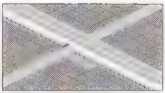
Ziehen Sie nun eine normale Straße zum Berg, und stoppen Sie genau an der Stelle, an der Sie den Eingang des Tunnels haben möchten. Wenn Sie nun die Maustaste loslassen, wird Sie Ihr Ingenieur fragen, ob Sie den Tunnel für einen bestimmten Betrag bauen lassen wollen. Der Preis richtet sich nach der Länge des Tunnels. Je länger er wird, desto teurer ist er auch.

AUTOBAHNEN



Die Autobahn kann erst ab 1940 von Ihnen gebaut werden, da sie erst in diesem Jahr erfunden wird. Dieser Verkehrsweg ist für eine große Kapazität von Fahrzeugen konzipiert worden, die mit hoher Geschwindigkeit von einem Ort zum anderen gelangen können. Achten Sie beim Autobahnbau darauf, daß Sie so wenig Autobahnkreuzungen wie nötig bauen. Denken Sie daran, daß durch die Ampeln die Geschwindigkeit gedrosselt wird und damit auch auf der Autobahn Staus entstehen können.

Bauen Sie vor allem die Autobahnen als Verbindungswege zu den anderen Städten. So können die langen Wege zu den Nachbarn schnell überbrückt und eventuelle Lieferungen ohne großen Zeitverlust geliefert bzw. abgeholt werden. Autobahnen sind daher für die Wirtschaft ein großer Vorteil, den Sie unbedingt nutzen sollten. Es ist natürlich auch wichtig, daß Sie die Autobahnen an Ihr städtisches Straßennetz anbinden, damit die Fahrzeuge von den Autobahnen aus überhaupt in Ihre Stadt gelangen. Um dies zu bewerkstelligen, können Sie mit Hilfe von Auffahrten eine Verbindung zwischen einer normalen Verkehrsstraße und einer Autobahn herstellen.



Ziehen Sie dazu die Autobahn über eine kreuzende normale Verkehrsstraße, so daß die Straße von der Autobahn übertunnelt wird. Jetzt können Sie in den vier Ecken zwischen den beiden Verkehrswegen die Auffahrten anlegen.

Tip: Bauen Sie nach Möglichkeit in alle vier Ecken die Auffahrten, damit in alle Richtungen auf- und abgefahren werden kann.

Der Preis für ein Autobahnstück von 2x2 Flächeneinheiten beträgt 600 SiT. Für eine Auffahrt, die sich über eine Fläche von 3x1 Einheiten erstreckt, müssen Sie 225 SiT hinlegen. Sie merken, der Autobahnbau ist eine kostspielige Sache, wenn dieser Verkehrsweg effektiv eingesetzt werden soll.

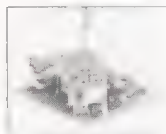


Hier geht's mit hoher Geschwindigkeit über die Autobahn

ÖFFENTLICHER NAHVERKEHR

Wenn Sie es in Ihrer Stadt dabei belassen, einzig und allein Straßen als Verkehrswege einzusetzen, dann werden Sie auf lange Sicht Schwierigkeiten bekommen, da die vielen Autos der immer mehr werdenden Sims verstärkt die Umwelt belasten und die Straßen verstopfen. Sims lieben aber saubere Luft und wünschen sich immer freie Fahrt. Wenn sie dies nicht bekommen, haben sie ganz schnell ihre sieben Sachen gepackt und verschwinden in eine der Nachbarstädte. Es ist also Ihre Pflicht, Alternativen zum Auto anzubieten. Nachstehend sind nun alle Mittel aufgeführt, die Ihnen hierfür zur Verfügung stehen.

BUSLINIEN



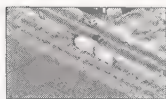
Der Einsatz von Bussen in Ihrer Stadt entlastet den Straßenverkehr, denn er holt einige der privaten Autos von der Straße. Wenn ein Sim eine Bushaltestelle in der Nähe seines Hauses hat, und auch genügend Bushaltestellen in der Stadt verteilt sind, um an jedes gewünschte Ziel zu gelangen, dann läßt dieser Bürger sein Auto stehen und steigt lieber in den günstigen Bus. Somit bewirken Sie, daß viele Sims das Auto in der Garage lassen. Außerdem wird durch die verminderten Abgase die Umweltverschmutzung zurückgeführt. Damit dies auch alles wirklich funktioniert, müssen Sie ein Netz von Bushaltestellen über Ihre Stadt verteilen. Hierbei ist es wichtig, daß der Abstand zwischen den einzelnen Bushaltestellen stimmt. Die Sims werden nämlich nicht mit dem Bus fahren, wenn dieser alle 20 Meter an die Seite fährt, weil sich dort eine Bushaltestelle befindet. Es würde nämlich ewig dauern, bis man endlich an sein gewünschtes Ziel gelangt. Genauso falsch ist es, die Abstände zu groß werden zu lassen, denn Sims gehen nur einige Häuserblocks zu Fuß, ansonsten steigen sie in ihr Auto. Bauen Sie also im Abstand von maximal 15 Flächeneinheiten Bushaltestellen.

Tip: Achten Sie vor allem darauf, daß die Haltestellen an der Straße liegen, damit der Bus überhaupt heranfahren kann.

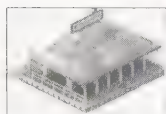
Die Baukosten für eine Bushaltestelle liegen bei 150 SiT. Des weiteren kommt hinzu, daß sie zusätzlich in Stand gehalten werden und die Busfahrer natürlich ihr Gehalt bekommen müssen. Daher muß monatlich für jede Bushaltestelle ein Betrag von 5 SiT als Unterhaltungskosten bezahlt werden.



EISENBAHN

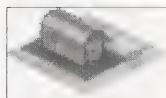


Eine weitere Möglichkeit, den Straßenverkehr zu entlasten, ist der Aufbau eines Schienennetzes. Beim Bau der Schienen sollten Sie schon frühzeitig planen, wo die Gleise durch Ihre Stadt laufen sollen. Lassen Sie also genügend Platz, um die Schienen flächendeckend verlegen zu können. Es wäre doch schade, wenn Sie extra Gebäude abreißen müßten, um die Schienen zu verlegen. Genau wie bei den Buslinien braucht man auch bei der Eisenbahn Haltestellen, an denen die Passagiere ein- und aussteigen können.

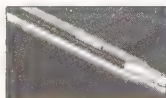


Auch diese Bahnhöfe sollten nicht zu weit voneinander entfernt liegen, damit die Züge optimal von den Sims genutzt werden können. Des weiteren sollten Sie auch Zugverbindungen zu den Nachbarstädten einrichten, um auch dadurch den Straßenverkehr zu entlasten. Um einen 64 Meter langen Schienenabschnitt zu verlegen, müssen Sie 10 SiT investieren. Die Baukosten für die dazugehörigen Bahnhöfe belaufen sich auf 250 SiT. Zusätzlich müssen Sie für jeden Bahnhof noch einmal zusätzliche 10 SiT pro Monat hinzurechnen, da die Gleise regelmäßig gewartet und instand gesetzt werden müssen. Außerdem müssen die Zugführer und das andere Personal bezahlt werden, und dies alles kostet halt sein Geld.

U-BAHN



Schließlich gibt es noch eine dritte Möglichkeit, um den Straßenverkehr zu entlasten. Sie erreichen dies durch den Aufbau eines U-Bahnsystems. Diese Methode der Personenbeförderung ist relativ unkompliziert, da sich fast alles unter der Erde abspielt. Beim Bau der Tunnelröhren brauchen Sie also nicht darauf zu achten, ob an der Oberfläche ein Gebäude steht oder nicht, denn die U-Bahn vereinnahmt keinen Bauplatz an der Oberfläche. Mit einer Ausnahme: die Haltestellen der U-Bahn führen natürlich nach oben und müssen daher auch auf der Karte einen freien Platz haben.

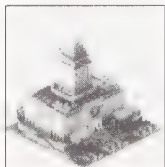


Gehen Sie also in folgender Reihenfolge vor: bauen Sie zuerst die U-Bahn-Haltestellen, die Sie gut über Ihre Stadt verteilen sollten. Sobald Sie dies erledigt haben, wechseln Sie über zum Aufbau der Tunnelröhren und verbinden dann unterirdisch die einzelnen Haltestellen mit einander. Erzeugen Sie ein weitverzweigtes U-Bahnnetz, das auch bis in die entlegenen Vororte reicht. Sie können somit Ihren Straßenverkehr enorm entlasten. Die effektive Entlastung hat natürlich seinen Preis. So bezahlen Sie für den Ausbau des Tunnels pro Flächeneinheit 150 SiT, was mitunter zu einem recht kostspieligen Unterfangen werden kann. Auch die Haltestellen sind nicht gerade billig, denn die Baukosten pro Bahnhof belaufen sich auf 500 SiT. Zusätzlich müssen Sie noch mit den Kosten rechnen, die für die Unterhaltung der Bahnhöfe aufzubringen sind. So müssen Sie pro Bahnhof einen monatlichen Betrag von 10 SiT entrichten.

ÖFFENTLICHE GEBÄUDE

Die Stadt hat neben der Gebietsausweisung und der Verwaltung der Verkehrswege natürlich noch andere Aufgaben. So haben Sie als Bürgermeister dafür zu sorgen, daß Ihre Stadt sicher und Ihre Bürger gesund und glücklich sind. Um dieser Verantwortung nachzukommen, haben Sie die Möglichkeit, öffentliche Gebäude errichten zu lassen, in denen Ihre Angestellten diesen Aufgaben nachgehen. Sie werden nun erfahren, welche Einflüsse Sie durch den Bau der folgenden Gebäude ausüben können.

POLIZEIREVIER

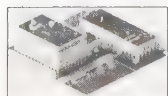


Bei wachsender Einwohnerzahl kommt auch das Verbrechen in Ihre Stadt. Um dieser Entwicklung entgegenzuwirken, braucht Ihre Stadt Gesetzeshüter, die den kriminellen Subjekten das Handwerk legen. Sie haben nun die Möglichkeit, ein Polizeirevier zu genehmigen und in Auftrag zu geben. Es stellt sich nun die Frage, wo dieses Polizeirevier am besten stehen sollte. Um diese Frage zu beantworten, wählen Sie auf der Menüleiste die Option *Anpassen & Überprüfen*. Im daraufhin erscheinenden Untermenü wählen Sie dann die Option *Daten ansehen*. Ein Fenster erscheint, in dem Sie die Karte Ihrer Stadt sehen. Auf der linken Seite des Fensters klicken Sie den Punkt *Kriminalität* an und schon erscheint eine Darstellung Ihrer Stadt, die angibt, an welchen Orten Ihrer Stadt die höchste Kriminalitätsrate herrscht. Des weiteren sehen Sie kleine Punkte und Kreise, welche die Polizeireviere und ihre Einflußbereiche darstellen. Sie können also hier erkennen, wo Sie ein Polizeirevier gut gebrauchen können. Die Polizei kann nur in den Einflußbereichen der Reviere tätig werden und Verbrecher festnehmen. Alle Verbrechen die außerhalb der Einflußbereiche geschehen, können von der Polizei nicht aufgeklärt werden, und die Verbrecher kommen ungeschoren davon. Der Bau eines Reviers kostet 500 SiT. Außerdem bekommen die Polizisten auch Gehalt, so daß pro Revier noch einmal monatlich 30 SiT fällig werden.



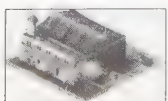
Hier wacht das Auge des Gesetzes

GEFÄNGNIS



Wenn Sie sich nur auf den Bau von Polizeireviere beschränken, dann werden die Verbrecher zwar von der Polizei gefangengenommen, jedoch müssen Sie gleich darauf wieder freigelassen werden, da es keine Unterbringungsmöglichkeiten für die Schurken gibt. Damit wäre die Arbeit der Polizei völlig wirkungslos, da die Verbrecher nur für eine kurze Zeit an Ihrem Treiben gehindert werden und nach der Entlassung gleich weitermachen können. Die Lösung dieses Problems liegt in dem Bau von Gefängnissen. Die Gauner werden nach Ihrer Gefangennahme und Verurteilung dorthin verbracht und müssen ihre Strafe absitzen. Das Gefängnis hat eine Kapazität von 300 Zellen, und die Baukosten betragen 2.500 SiT. Des weiteren kommen noch monatlich 75 SiT an Unterhaltskosten hinzu.

FEUERWACHE



Wie in jeder Stadt kann es auch einmal in Ihrer Stadt vorkommen, daß jemand mit seinem Feuerzeug Licht macht, um im Dunkeln nach dem Leck in der Gasleitung zu suchen. Die Folge ist ein schönes großes Feuer, das mitunter relativ schnell auf andere Gebäude übergreifen kann und so ganze Straßenblocks vernichtet. Um diesem Szenario vorzubeugen, sollten Sie zur Sicherheit Feuerwachen errichten lassen, deren Personal bei einem Brand sofort ausrücken kann, um das Feuer zu löschen. Genau wie bei der Polizeiwache wählen

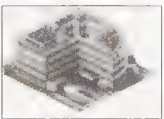


Sie auch hier in der Menüleiste die Option *Anpassen & Überprüfen*. Im Untermenü klicken Sie dann auf *Daten ansehen*, woraufhin das Kartenfenster erscheint. Schauen Sie sich die Karte zur Brandgefahr an, um zu sehen, wo sich in Ihrer Stadt Feuerwachen und ihre Einflüßbereiche befinden. Dort wo Sie Defizite entdecken, können Sie dann eine weitere Feuerwache errichten. Die Baukosten für eine Feuerwache betragen 500 SiT und die monatlichen Finanzierungskosten belaufen sich auf 30 SiT.



Die Feuerwehr ist immer bereit auszurücken

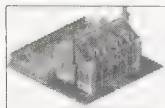
KRANKENHAUS



Hin und wieder kann es schon einmal vorkommen, daß Ihre Sims krank werden und sich in ärztliche Obhut begeben müssen. Damit Ihre Bürger diesen Dienst am Menschen auch in Anspruch nehmen können, brauchen sie Krankenhäuser, in denen die Ärzte ihrer Arbeit nachgehen können. Die Errichtung eines Krankenhauses kostet die Stadt 500 SiT. Ein solches Gebäude hat eine Kapazität von 6.000 Betten und kann somit eine Kleinstadt gut versorgen. Wenn Ihre Stadt jedoch weiter heranwächst, sollten Sie die Auslastungen Ihrer Klinik überprüfen und gegebenenfalls bei Überbelastung ein weiteres Krankenhaus bauen. Jedes Krankenhaus kostet die Stadt 54 SiT im Monat. Damit werden die Ärzte, das Krankenhauspersonal und die Instandhaltung des Gebäudes finanziert.

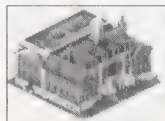


SCHULE



Ihre jungen Sims sind äußerst wißbegierig und verlangen nach Bildung. Da ist es klar, daß Sie den Kindern Schulen zur Verfügung stellen müssen, in denen sie ihren Wissensdurst stillen können. Eine Schule bietet den Kindern 12.000 Pulte, an denen die kleinen Sims Platz nehmen dürfen. Prüfen Sie regelmäßig die Auslastung Ihrer bestehenden Schulen, und bauen Sie eine neue Lehranstalt, falls die alten überlastet sind. Sie sollten den Bau der Schulen nicht vernachlässigen, da Bildung für Ihre Stadt besonders wichtig ist. Damit den Kindern genügend Lehrmaterialien sowie ausreichend Lehrer zur Verfügung stehen und das Gebäude in einwandfreiem Zustand ist, müssen Sie für jede Schule einen monatlichen Beitrag von 30 SiT entrichten.

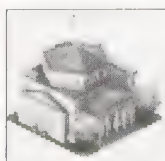
GYMNASIUM



Das Gymnasium ist die weiterführende Schulform Ihrer Stadt. Hier werden die jugendlichen Sims auf ihre berufliche Karriere vorbereitet. Dabei ist es wichtig, daß der Bildungsstandard, der den Schülern vermittelt wird, so hoch wie möglich ist. Grundvoraussetzung hierfür ist, daß genügend Gymnasien zur Verfügung stehen. Jedes hat eine Kapazität von 30.000 Pulten.

Sie sehen am Fassungsvermögen, daß von den weiterführenden Schulen nicht so viele benötigt werden, wie von den Grundschulen. Trotzdem sollten Sie auch bei den Gymnasien immer wieder die Auslastung überprüfen und – falls notwendig – ein neues bauen. Die Baukosten für solch ein Projekt betragen 3.000 SiT. Die monatlichen Finanzierungskosten für Personal, Lehrmaterialien sowie Wartung des Gebäudes belaufen sich auf 125 SiT.

BIBLIOTHEK



Wenn Sie für die jüngere Generation genügend Bildungsmöglichkeiten geschaffen haben, sollten Sie sich auch einmal um die Bildung der Erwachsenen kümmern, denn das Schlimmste, was Ihrer Stadt passieren kann, sind Bürger, die sich nicht weiterbilden, um ihr Wissen auf den neusten Stand zu bringen. Denn Sie wissen ja: Wer rastet, der rostet. Dies gilt nicht nur für den Körper, sondern auch für den Geist. Wo aber soll der Erwachsene sein Gedächtnis auffrischen? Er kann sich wohl kaum nochmals zwischen die Kinder erneut auf die Schulbank setzen. Um dieses Problem zu lösen, können Sie Ihren älteren Sims eine öffentliche Bücherei zur Verfügung stellen. Jeder Ihrer Bürger hat dort freien Zugang zu Büchern und kann sich dort angemessen informieren. Die Folge ist, daß die Bildung nicht nur bei den jungen Menschen, sondern in der Gesamtbevölkerung angenehm hoch ist. Intelligente Leute haben meist gute Ideen und dies kommt der Forschung und der Wirtschaft zugute. Der Bau einer Bibliothek wird Sie 1.000 SiT kosten. Dadurch stehen den Bürgern über 800.000

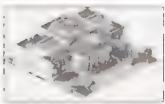
Bücher aus allen Bereichen zur Verfügung. Die Instandhaltungskosten belaufen sich auf 50 SiT pro Monat.

Tip: Lassen Sie es nicht bei einer Bücherei bewenden, sondern bauen Sie eine in jedem Stadtteil.



Lesen bildet auch im fortgeschrittenen Alter

MUSEUM



Das Museum ist die zweite Möglichkeit, den Bildungszustand der älteren Sims zu erhalten. Die erwachsenen Sims können sich beim Besuch erholen und entspannen und sich dabei kulturell weiterbilden. Der Bau eines Museums kostet die Stadt 1.500 SiT, und die monatlichen Instandhaltungskosten belaufen sich auf 75 SiT.



ÖFFENTLICHE GEBÄUDE AUF EINEN BLICK

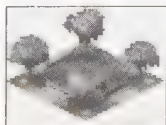
Objekt	Baukosten	monatl. Kosten	Sonstige Infos
Polizeirevier	500 SiT	30 SiT	verringert Kriminalitätsrate
Gefängnis	2.500 SiT	75 SiT	300 Zellen
Feuerwache	500 SiT	30 SiT	verringert Brandgefahr
Krankenhaus	500 SiT	54 SiT	6.000 Betten
Schule	500 SiT	30 SiT	12.000 Pulte
Gymnasium	3.000 SiT	125 SiT	3.0000 Pulte
Bibliothek	1.000 SiT	50 SiT	ca. 800.000 Bücher
Museum	1.500 SiT	75 SiT	erhöht kulturelles Angebot

Tabelle 2.1: Daten zu öffentlichen Gebäuden

PARKS UND ERHOLUNGSGEBIETE

Wenn ein Bürgermeister erst einmal anfängt, Bauaufträge zu vergeben, dann ist er schwerlich wieder zu stoppen. Die Folge ist, daß das gesamte Gelände zubetoniert wird und man eine Wiese oder einen Baum nur noch in den Büchern der Bücherei wiederfindet. Da Sie jedoch ein besonnener Bürgermeister sind, kennen Sie diese Gefahr und tun natürlich alles, um dies zu verhindern. Es stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, um den natürlichen Charakter Ihrer Stadt zu bewahren.

KLEINER PARK



Der kleine Park ist ein Ort der Entspannung. Auf der Grünfläche können die gestreßten Bürger relaxen und die Lungen mit frischer Luft füllen. Grund dessen, daß der kleine Park nur den Platz einer einzigen Flächeneinheit einnimmt, kann er auch gut als „Lückenfüller“ eingesetzt werden. Überall dort, wo keine Gebäude mehr aus Platzmangel gebaut werden können, ist der kleine Park die richtige Alternative. Für die Bebauung einer Flächeneinheit müssen Sie 100 SiT investieren.

GROSSER PARK



Der große Park ist ebenfalls eine Grünfläche, in die sich die Bürger zurückziehen können, um etwas Natur zu tanken. Jedoch ist der große Park nicht so einfach einzusetzen, da er den Platz von 3x3 Flächeneinheiten einnimmt. Überlegen Sie sich daher gut, wo Sie solch einen Park platzieren.

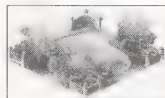
Vor allem an Orten mit hoher Luftverschmutzung, z.B. durch starken Verkehr oder Industrie, ist solch ein Park von großem Vorteil, da durch die Pflanzen die Luft gereinigt wird. Der große Park ist vor allem wegen seiner großen Fläche etwas teurer und kostet die Stadt 1.000 SiT.

BRUNNEN



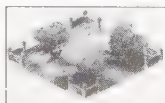
Besonders in der Stadtmitte ist der Brunnen ein dekoratives Element. Platzieren Sie die Brunnen vor den Eingängen Ihrer Bürogebäude, und Sie verschönern das Stadtbild. Der Brunnen nimmt genau wie der kleine Park nur eine Flächeneinheit ein, und ist somit leicht zu platzieren. Auch der Preis ist mit 100 SiT gleich.

TEICH



Der Teich ist ein idyllischer Ort, an dem die Bürger sich zurückziehen, ausruhen und erholen können. Verteilen Sie die Gewässer über die ganze Stadt, damit auch jeder Ihrer Einwohner in den Genuß dieses Gebietes kommt. Die Fläche des Teiches ist 2x2 Einheiten groß und kostet 500 SiT.

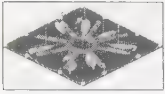
SPIELPLATZ



Ihre Stadt sollte ein freundlicher Ort für Kinder sein. Daher brauchen auch die Kleinen einen Ort, an dem sie gefahrlos spielen können. Da Sie vermeiden wollen, daß sie dies auf der Straße oder im Park tun, richten Sie in allen Wohngebieten Spielplätze ein. Genau wie der Teich hat der Spielplatz eine Größe von 2x2 Flächeneinheiten und kostet 500 SiT.

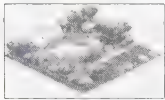


JACHTHAFEN



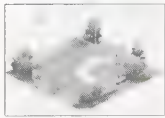
Im Jachthafen liegen die Schiffe der Reichen und Schönen. Errichten Sie den Hafen im offenen Gewässer in Küstennähe auf einer Fläche von 3x3 Einheiten. Die Kosten für dieses Vorhaben liegen bei 3.000 SiT. Ihr Jachthafen wird die High Society in die Stadt locken, denn nur reiche Menschen können sich ihre eigene Yacht leisten. Dies wirkt sich wiederum gut auf die Steuereinnahmen und die Wirtschaft aus.

Zoo



Der Zoo ist ein Ort für die ganze Familie. Hier können Eltern und Kinder vom Streß des Alltags ausspannen und sich amüsieren. Ein Zoo nimmt mit 4x4 Flächeneinheiten relativ viel Platz ein. Außerdem sollten Sie dieses Gelände nicht unmittelbar in der Stadtmitte, sondern etwas abseits anlegen. Somit ist für die nötige Ruhe gesorgt. Der Zoo kostet die Stadt 5.000 SiT.

BASEBALLFELD



Das Baseballfeld ist ein Ort, an dem Ihre Bürger einer sportlichen Aktivität nachkommen können und etwas für ihre Gesundheit tun. Des weiteren können sie auch einfach als Zuschauer einem Spiel beiwohnen. Das Baseballfeld nimmt eine Fläche von 4x4 Flächeneinheiten ein und kostet 2.500 SiT. Bauen Sie über die Stadt verteilt mindestens zwei, besser sogar noch drei Felder, so wird es Ihnen nach einiger Zeit möglich sein, ein großes Stadion für die Profispieler zu bauen.



Hier üben die jungen Talente für die Profikarriere

BELOHNUNGEN UND GELEGENHEITEN

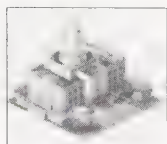
Wenn Sie die richtigen Entscheidungen fällen und Ihre Stadt kontinuierlich wächst und gedeiht, dann sind Ihre Bürger glücklich und dankbar. Dies wollen sie Ihnen natürlich zeigen und machen Ihnen deshalb Geschenke. Des weiteren kann es vorkommen, daß sich einige Interessenvertreter an Sie wenden, weil sie ein bestimmtes Projekt in Ihrer Stadt realisieren wollen. Dies tun die Vertreter aber nur dann, wenn die Stadt auch die Voraussetzungen für das Projekt mitbringt. Sie werden nun erfahren, was Ihre Stadt benötigt, um viele solcher Projekte an Land zu ziehen. Außerdem erfahren Sie, was Sie leisten müssen, um in den Genuß der vielen schönen Belohnungen zu kommen.

BÜRGERMEISTERHAUS



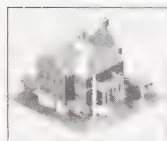
Ihre eigene Residenz ist die erste Gabe, die Sie von Ihren Bürgern bekommen. Schließlich sollen Sie nicht für alle Ewigkeit in Ihrem Wohnwagen hausen müssen. Voraussetzung für diese milde Gabe ist eine Bevölkerung von mindestens 5.000 Menschen.

RATHAUS



Da die Sims nun für Ihr privates Refugium gesorgt haben, ist es nun an der Zeit, Ihnen auch einen komfortablen Arbeitsplatz zu bescheren. Daher übernimmt Ihre Bevölkerung die Kosten für den Bau eines Rathauses. Damit dies auch wirklich geschieht, braucht Ihre Stadt eine Bevölkerungszahl von mindestens 20.000 Sims.

GERICHTSGEBÄUDE



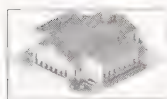
Als Bürgermeister stehen Sie auf der Seite des Rechts. Doch wer soll in Ihrer Stadt Recht sprechen, wenn noch nicht einmal ein Gerichtsgebäude vorhanden ist? Ab einer Einwohnerzahl von 25.000 Sims kann Ihre Stadt auf solch ein Gebäude nicht mehr verzichten, so daß Sie das Gericht von Ihren gesetzestreuen Bürgern geschenkt bekommen.

STATUE



Ihre Erscheinung muß einen in der Stadt lebenden Künstler inspiriert haben, denn er hat von Ihnen eine Bronze-Statue angefertigt. Im Namen aller Bürger wird diese gestiftet, und da sie nicht in Ihr Wohnzimmer paßt, stellen Sie sie an einem beliebigen Ort in der Stadt auf. Bevor Ihnen die Bürger jedoch das Kunstwerk übergeben, müssen Sie Ihre Stadt so weit entwickeln, daß 35.000 dort wohnen.

BÖRSE



Ab einer Einwohnerzahl von 200.000 Sims sind Sie in der Lage, eine Börse zu errichten. Plazieren Sie diese in Ihr größtes Gewerbegebiet, denn es steigert dort die Grundstückspreise und wirkt sich positiv auf den Handel und das Gewerbe aus. Das Schöne ist, daß das Gebäude völlig umsonst ist, da es gestiftet wird. Jedoch gibt es noch ein kleines Hindernis: Sie müssen nämlich 50.000 SiT Guthaben auf Ihrem Konto haben, um die Börse errichten zu können.

UNIVERSITÄT



Durch die Errichtung der vielen Schulen, Gymnasien, Bibliotheken und Museen ist der Bildungsquotient Ihrer Bevölkerung auf einen Wert von mehr als 105 gestiegen. Zu erfragen ist dieser Wert unter dem Menüpunkt *Anpassen & Überprüfen*. Dort öffnen Sie im Untermenü ein Fenster durch Klicken auf die Option *Daten ansehen*. In diesem Fenster wählen Sie den Schalter *Tabellen* links unten, der zur Darstellung von Tabellen umschaltet. Wenn

Sie sich jetzt die Tabelle der Bildung anschauen, können Sie den Bildungsquotienten entdecken, der direkt unter der Darstellung steht. Dieser muß mindestens 105 betragen, um die Bildung Ihrer Sims weiter voranzutreiben. Dann nämlich sind Sie in der Lage, eine große Universität zu errichten. Und wer weiß, vielleicht ist sie einmal bekannter als die von Oxford oder Cambridge. Auf jeden Fall belebt diese Entwicklung weiter Gewerbe und Wirtschaft, denn es kommen noch höher qualifiziertere Arbeitskräfte in Ihrer Stadt zum Zuge.



Ihre Universität bringt immer wieder Spitzenkräfte hervor

KLEINKUNSTTHEATER



Der Bau eines Kleinkunsttheaters wird Ihnen ab einer Einwohnerzahl von mindestens 100.000 Einwohnern ermöglicht. Des weiteren sollte der Bildungsquotient Ihrer Stadt durch jede Menge Bildungseinrichtungen gesteigert werden. Denn der kulturelle Anspruch steigt mit der Bildung jedes Einzelnen.

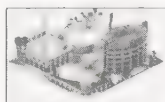


DIE KOSTENLOSEN BELOHNUNGEN AUF EINEN BLICK

Belohnung	Voraussetzung
Bürgermeisterhaus	5.000 Einwohner
Rathaus	20.000 Einwohner
Gerichtsgebäude	25.000 Einwohner
Statue	35.000 Einwohner
Börse	200.000 Einwohner, 50.000 SiT Guthaben
Kleinkunsttheater	100.000 Einwohner
Universität	Bildungsquotient > 105

Tabelle 2.2: Der Lohn für Ihre harte Arbeit

KASINO



Der Betreiber des Kasinos tritt nur an Sie heran, wenn in Ihrer Stadt das Glücksspiel genehmigt ist. Dann bietet er Ihnen an, Ihrer Stadt monatlich 350 SiT zu zahlen, als Gegenleistung dafür, daß er überhaupt geduldet wird. Ein Kasino zieht nämlich jede Menge Schurken an, so daß die Verbrechen im Umkreis des Kasinos stark ansteigen. Daher will auch keiner Ihrer Bürger neben diesem Kasino wohnen. Bauen Sie deshalb das Kasino nicht mitten in ein Wohngebiet, sondern etwas abseits der Stadt, wo es niemanden stört. Sie platzieren am besten gleich daneben eine Polizeiwache, um auch die Verbrechen in den Griff zu bekommen.

GIFTMÜLLFABRIK



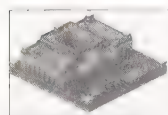
Die Giftmüllfabrik ist eine richtige Dreckschleuder, denn die durch sie verursachte Umweltverschmutzung ist gefährlich hoch. Errichten Sie sie daher immer am Rande der Stadt. Wenn Sie die Fabrik genau am Rand platzieren, bekommt Ihr Nachbar noch zusätzlich die Hälfte des Drecks ab. Auch das Wasser wird durch die Fabrik stark belastet, und Sie wissen ja, Luft und Wasser kennen keine Stadtgrenzen. Bauen Sie einige Wasseraufbereitungsanlagen, um das verdreckte Wasser halbwegs zu säubern. Vermeiden Sie auf jeden Fall die Nähe zu Wohngebieten. Sie werden sonst gewaltigen Ärger mit den Anwohnern bekommen. Der einzige Vorteil, den dieser Bau Ihnen liefert, ist der Gewinn, der Ihnen monatlich ausbezahlt wird. Dieser beträgt 400 SiT und ist ein willkommener Zusatzgewinn.

GIGAMALL-EINKAUFSZENTRUM



Diese aus den Vereinigten Staaten bekannten Einkaufszentren sind wahre Giganten des Kommerz. Hier bekommt der Sim alles was er braucht. Vom Kinobesuch bis zum Kauf eines Joghurtbechers, hier ist einfach alles möglich. Klar, daß dieser riesige Gewerbebetrieb konkurrierende, kleine Händler in die Pleite treibt. Achten Sie also darauf, daß Sie das Einkaufszentrum in kein Gewerbegebiet, sondern in ein Wohngebiet bauen. Sie schlagen damit zwei Fliegen mit einer Klappe: zum einen schützen Sie die bereits vorher ansässigen Gewerbebetriebe, und zum anderen hat das Einkaufszentrum in einem Wohngebiet jede Menge potentielle Kundschaft. Zusätzlich zur Belebung Ihrer Wirtschaft tritt noch ein weiterer positiver Nebeneffekt auf: Die Betreiber des Einkaufszentrums zahlen Ihnen monatlich einen Betrag von 300 SiT.

HOCHSICHERHEITS-GEFÄNGNIS



Was würden Sie wohl sagen, wenn Sie sich gerade ein Eigenheim gekauft haben und direkt neben Ihnen ein Mörder, ein Gewaltverbrecher, ein Entführer und mehrere Diebe einziehen? Dieser Gedanke löst auch bei Ihren Sims nicht gerade Begeisterungstürme aus. Das Hochsicherheits-Gefängnis ist solch ein Ort, an dem jene schweren Jungs abgeliefert werden. Der Betreiber dieses Gefängnisses bittet Sie, sein Gefängnis auf Ihrem Stadtgebiet errichten zu dürfen. Er bietet Ihnen dafür eine monatliche Abgabe von 250 SiT an. Sie nehmen diesen Vorschlag natürlich an, da Sie das Geld gut gebrauchen können. Kein Wunder, daß die Bürger Ihrer Stadt den größtmöglichen Abstand zwischen sich und dem Gefängnis bringen wollen. Daher sollten Sie das Gebäude weit am Stadtrand bauen, wo sich sonst keiner Ihrer Bürger blicken läßt. Sichern Sie das Gebiet zusätzlich mit einem Polizeirevier ab, da die Kriminalitätsrate im Umkreis des Gefängnisses plötzlich ansteigt.

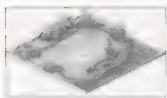
GEWINNBRINGENDE GELEGENHEITEN

Objekt	Einnahmen	Nachteile
Kasino	350 SiT/Monat	steigende Kriminalität
Hochsicherheitsgefängnis	250 SiT/Monat	sinkende Grundstückspreise, steigende Kriminalität
Giftmüllfabrik	400 SiT/Monat	hohe Umweltbelastung
Gigamall Einkaufszentrum	300 SiT/Monat	nachlassende Gewerbenachfrage

Tabelle 2.3: Sie können die Einnahmen gut gebrauchen



GEYSIR-PARK



Der Geysir-Park ist ein Naturschutzgebiet, das Ihnen zum Bau zur Verfügung gestellt wird, wenn Ihre Stadt mehr als 35 Parks besitzt. Damit der Park von Ihren Sims auch als Erholungsgebiet genutzt wird, sollten Sie ihn etwas abseits vom großen Trubel Ihrer Stadt platzieren. Mit etwas Tourismuswerbung werden auch Leute aus den Nachbarstädten kommen, um sich die Attraktion anzusehen. Dadurch bedingt werden Sie zusätzliche Einnahmen machen. Der einzige Wermutstropfen ist, daß das ganze Projekt eine stolze Summe von 10.000 SiT kostet.

GOLFCLUB



Dieser Club ist etwas für finanzkräftigere Bürger. Diese werden dort nach der Errichtung in Scharen ihrem Hobby frönen wollen und ziehen daher in Ihre Stadt. Dies hat wiederum Einfluß auf Ihre Stadtkasse, da die finanzkräftigen Hobby-Golfer auch hohe Summen an Steuern zahlen. Der Golfclub steht Ihnen ab einer Einwohnerzahl von mindestens 125.000 Einwohnern zur Verfügung. Setzen Sie auch dieses Gebiet nicht mitten in die Stadt. Ein Golfclub paßt am besten in eine ländliche Gegend, am besten nicht unweit einer wohlhabenden Wohngegend. Die Investitionskosten belaufen sich für dieses Projekt auf 25.000 SiT.



Ihre Sims können hier ihr Handicap verbessern



STADION



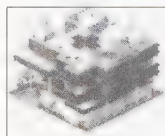
Wenn Sie in Ihrer Stadt den Sport mit einigen Baseballfeldern gefördert haben, sind nach einiger Zeit aus den Hobbyspielern einige sehr gute Profis geworden, die nun gegen Mannschaften aus anderen Städten spielen. Dies bedeutet, daß bei jedem Heimspiel Ihrer Mannschaft jede Menge Gäste in die Stadt kommen und hier Geld ausgeben. Das Stadion hat so ein großes Einzugsgebiet, daß auch Leute aus den angrenzenden Nachbarstädten anreisen, um die Spiele zu sehen. Neben den wirtschaftlichen Zusatzeinkünften für Ihre Stadt bringen Ihnen Ihre Profis im Land viel Publicity und Werbung für Ihre wundervolle Stadt. Zögern Sie also nicht, und bauen Sie so schnell es geht das Stadion, auch wenn es 75.000 SiT kostet. Die Investition zahlt sich auf lange Sicht aus.

FREIZEITPARK



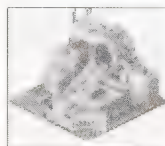
Auch der Freizeitpark ist ein Touristenmagnet. Denken Sie daran, daß auch Disneyworld mal klein angefangen hat und heute jährlich Millionen von Menschen anlockt. Versuchen Sie, auch Ihren Freizeitpark zu solch einem beliebten Ort des Vergnügens zu machen. Binden Sie ihn an das Verkehrsnetz an, welches auch zu den Nachbarstädten führt, und Sie können sicher sein, daß der Park immer volle Kassen haben wird. Also trauen Sie sich, und investieren Sie 125.000 SiT, die für den Bau benötigt werden.

MEDIZINISCHES FORSCHUNGSZENTRUM



Sie können dieses Forschungszentrum erst ab dem Jahr 1999 bauen. Des weiteren benötigen Sie mindestens eine Bevölkerungszahl von 80.000 Sims. Diese Einrichtung wirkt sich vor allem auf die Gesundheit Ihrer Sims aus, denn hier werden neue und effektivere Methoden erprobt, mit denen man die Krankheiten Ihrer Sims heilen kann. Auch werden hier neue Medikamente getestet, die Ärzten bei der Heilung von Krankheiten ganz neue Möglichkeiten eröffnen. Zum Wohle Ihrer Einwohner sollten Sie auf keinen Fall mit dem Bau dieses Zentrums warten. Die Kosten liegen hierfür bei 75.000 SiT.

WISSENSCHAFTSZENTRUM

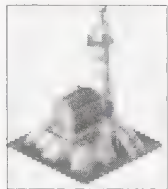


Das Wissenschaftszentrum fördert durch seine Untersuchungen neue und wirkungsvollere Technologien, die dann später von Ihrer Wirtschaft gewinnbringend eingesetzt werden können. Um dieses Gebäude überhaupt errichten zu können, müssen Ihre Bürger einen Bildungsquotient von mindestens 135 haben. Wenn Ihre Stadt auf lange Sicht eine Zukunft haben soll, dann sollten Sie diesen Weg einschlagen. Versuchen Sie, auf diesem Weg einen Vorsprung gegenüber den anderen Städten zu erarbeiten. Ihre Wirtschaft und Ihr Handel wer-



den es Ihnen danken, denn schließlich haben Sie nicht umsonst die hellen Köpfe Ihrer Stadt in der Universität gefördert. Daher werden Sie die hohen Baukosten von 75.000 SiT, die dieses Projekt verschlingen wird, auch verkraften können.

LEUCHTTURM



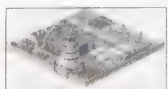
Falls Ihre Stadt über einen Hafen verfügt, ist die Investition in einen Leuchtturm eine durchaus sinnvolle Sache. Er verhindert, daß Schiffe in nebligen und stürmischen Nächten Schiffbruch erleiden und erspart Ihnen somit sehr viel Ärger. Der Leuchtturm kann von Ihnen bei einer Einwohnerzahl von mindestens 15.000 Einwohnern gebaut werden und kostet schlappe 5.000 SiT.

GELEGENHEITEN, DIE GELD KOSTEN

Gelegenheit	Kosten	Voraussetzung
Geysir-Park	10.000 SiT	mehr als 35 Parks in der Stadt
Golf-Club	25.000 SiT	125.000 Einwohner
Stadion	75.000 SiT	mehrere Baseballfelder in der Stadt
Freizeitpark	125.000 SiT	80.000 Einwohner
Med. Forschungszentrum	75.000 SiT	80.000 Einwohner, ab Jahr 2000
Wissenschaftszentrum	75.000 SiT	Bildungsquotient > 135, ab Jahr 2000
Leuchtturm	5.000 SiT	15.000 Einwohner
Raumhafen	25.000 SiT	ab Jahr 2050, Flughafen bestehend aus mind. 50 Feldern

Tabelle 2.4: Gelegenheiten sind nicht immer umsonst

MILITÄRSTÜTZPUNKT

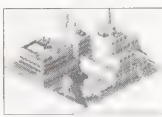


Wenn Ihre Stadt eine Bevölkerungsgröße von 80.000 Sims erreicht hat, klopft das Militär an Ihre Rathaus tür, weil es auf der Suche nach einem Stück Land für einen Stützpunkt ist. Da Sie nun einmal ein echter Patriot sind, gewähren Sie dem Militär dessen Bitte und weisen den Uniformträgern ein Stück Land in der Peripherie zu. Vermeiden Sie die direkte Nachbarschaft mit Ihren Sims, da Soldaten bei Ihren Zivilisten nicht gern gesehen sind. Trotz der Umstände bringt der Stützpunkt Ihrer Stadt auch Vorteile. So bekommen Sie zum einen



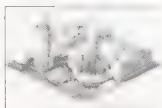
Einwohnerzuwächse, da die Soldaten mit Ihren Familien in Ihre Stadt ziehen, und zum anderen verdient Ihre Wirtschaft zusätzliches Geld. Da Sie kein zusätzliches Geld in Baukosten investieren müssen, sollten Sie das Projekt schnell angehen.

WAFFENFABRIK



Voraussetzung für den Bau einer Waffenfabrik ist, daß sich in Ihrer Stadt bereits ein Militärstützpunkt befindet. Erst dann bekommen Sie das Angebot für den Bau. Wer A sagt, muß auch B sagen, und daher sollten Sie auch dieses Projekt genehmigen. Mit Waffen kann man viel Geld verdienen, so daß Wirtschaft und Handel davon profitieren. Siedeln Sie diese Fabrik in der Nähe des Militärstützpunktes an, da auch dieses Gebäude weit weg von Wohngebieten stehen muß. Der Grund hierfür ist in der hohen Luftverschmutzung zu finden, die die Fabrik verursacht.

RAUMHAFEN



Der Raumhafen ist ein Zeichen dafür, daß sich Ihre Stadt auf einem technisch hohen Niveau befindet. Sie haben erst dann die Möglichkeit diesen Raumhafen zu bauen, wenn Sie das Jahr 2050 bereits überschritten haben und Ihr Flughafen sehr gut ausgebaut ist. Denken Sie daran, daß der Start eines Space-Shuttles einen enormen Krach macht und eine Menge Dreck verursacht. Daher sollten Sie es vermeiden, den Raumhafen in der Nähe von Wohngebieten zu bauen. Natürlich sind die Kosten für Raumfahrtprojekte ausgesprochen hoch, so daß Sie für den Aufbau eine Summe von 250.000 SiT benötigen.

MILITÄRISCHE GELEGENHEITEN

Gelegenheit	Voraussetzung
Militärstützpunkt	80.000 Einwohner
Waffenfabrik	Militärstützpunkt bereits in der Stadt

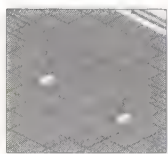
Tabelle 2.5: Die Rüstungsindustrie in der Stadt



STROMVERSORGUNG

Auch in der Welt der Sims kommt der Strom nicht aus der Steckdose, sondern muß in aufwendigen Prozessen erzeugt werden. Dabei machen Sie in der Zeit von 1900 bis hinein ins nächste Jahrtausend die gesamte technische Entwicklung mit und benutzen ab einem gewissen Zeitpunkt sogar Erzeugungsformen der Energie, die heute noch nicht einmal erfunden sind.

STROMLEITUNGEN

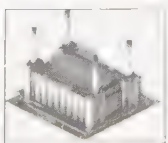


Alle Baugebiete brauchen elektrischen Strom, damit sich auf ihnen überhaupt etwas entwickeln kann. Damit der Strom irgendwie zu den Gebäuden gelangt, muß er mit Hilfe von Stromleitungen befördert werden. Jedoch verfügen die Baugebiete bereits über fertige Leitungen, so daß eigentlich nur wenige Hochspannungsleitungen gebraucht werden. Die wichtigste ist diejenige, die vom Kraftwerk aus zu den Baugebieten führt. Da nun alle Häuser bereits über Leitungen und Anschlüsse verfügen, reicht es völlig aus, ein neues Baugebiet in die Nachbarschaft eines bereits mit Strom versorgten Hauses zu bauen. So wird zum Beispiel über eine Straße hinweg der Strom automatisch übertragen, ohne daß ein Kabel verlegt werden muß.

Tip: Damit die Stromversorgung gewährleistet ist, darf das neue Haus nicht mehr als zwei Flächeneinheiten von einem bereits versorgten Haus entfernt stehen. Bei einem größeren Abstand muß eine neue Leitung gebaut werden.

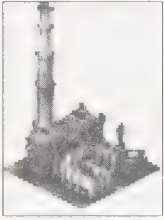
Vermeiden Sie zu große Lücken zwischen den Baugebieten. So könnten Sie es schaffen, die ganze Stadt mit Strom zu versorgen ohne auch nur eine einzige Stromleitung zu verlegen. Mit Ausnahme der Hochspannungsleitung, die vom Kraftwerk zur Siedlung führt, denn ohne die geht es nicht. Die Baukosten für eine Stromleitung von der Länge einer Flächeneinheit betragen 5 SiT

KOHLEKRAFTWERK



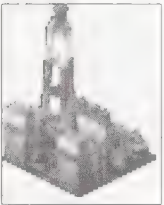
Gerade zu Beginn eines Spieles ist das Kohlekraftwerk die einzige Möglichkeit, Energie zu erzeugen. Es ist von Beginn an, also seit 1900, verfügbar und kostet 5.000 SiT. Weil es die Umwelt sehr stark belastet, sollte es nur eine vorübergehende Lösung sein. Doch gerade zu Beginn, wo das Geld knapp ist, ist der Umweltschutz nicht unbedingt der wichtigste Aspekt, so daß Sie zunächst auf diesen Energieerzeuger angewiesen sind. Das Kohlekraftwerk hat eine Lebensdauer von maximal 74 Jahren und seine maximale Kapazität liegt bei 6.000 MWh pro Monat. Jedoch läßt die Leistung mit steigendem Alter der Anlage nach.

ÖLKRAFTWERK



Auch das Ölkraftwerk steht Ihnen bereits im Jahre 1900 zur Verfügung. Zwar ist die Umweltbelastung nicht ganz so stark wie beim Kohlekraftwerk, doch immer noch stark genug. Die Baukosten liegen für diese Anlage bei 8.500 SiT, was bedeutet, daß die Anlage erheblich teurer ist als das Kohlekraftwerk. Jedoch spricht für das Ölkraftwerk, daß es eine höhere Kapazität von 7.000 MWh pro Monat hat. Die Lebensdauer des Werkes liegt bei 66 Jahren, wobei auch hier die Kapazität der Anlage im Laufe der Zeit kleiner wird.

GASKRAFTWERK



55 Jahre später, also im Jahre 1955, gelingt es der Forschung eine neue Form der Energiegewinnung zu entwickeln. Bei dieser Anlage macht man sich das Erdgas zu Nutze, um Energie zu erzeugen. Da man Wert darauf legte, den Grad der Umweltverschmutzung zu senken, ist diese beim Gaskraftwerk nicht mehr ganz so stark, wie bei den Vorgängern. Die Anlage erzeugt auch mehr Energie, so daß die maximale Kapazität bei 7.000 MWh pro Monat liegt. Die höhere Leistung und die bessere Umweltverträglichkeit sind der Grund dafür, daß auch der Preis etwas höher liegt und zwar bei 8.500 SiT. Wer also schon frühzeitig seine Umwelt schonen will und das passende Kleingeld dazu hat, sollte möglichst schnell die Kohle- und Ölkraftwerke vom Netz nehmen und auf Gas umsteigen. Das Gaskraftwerk hat eine maximale Lebensdauer von 72 Jahren.

ATOMKRAFTWERK



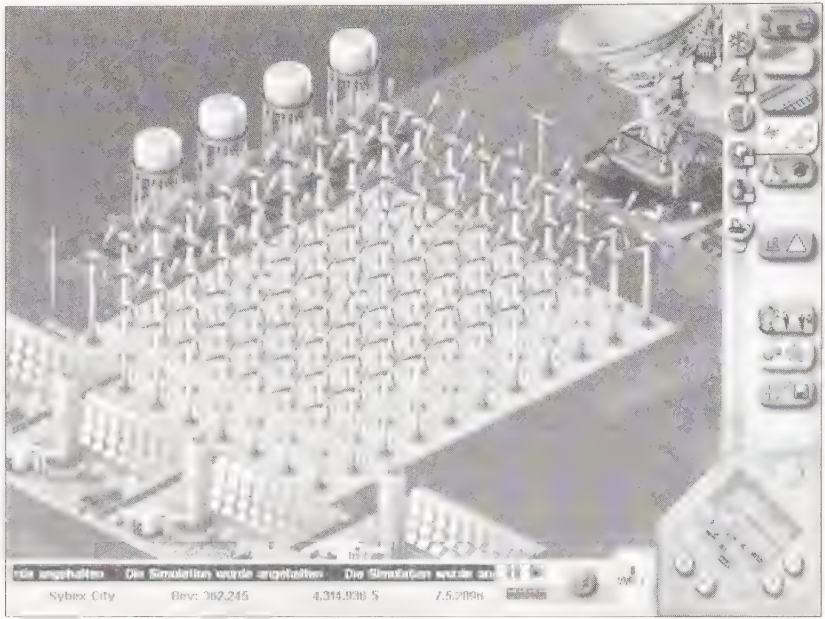
Das umstrittene Kernkraftwerk ist eine Erfindung aus dem Jahre 1965. Wenn Sie sich die monatliche Kapazität von 16.000 MWh vergegenwärtigen, so wird klar, daß die anderen Kraftwerke mit ihrer Leistung nicht mithalten können. Dafür liegen die Baukosten auch bei 20.000 SiT. Vordergründig ist das Atomkraftwerk eine saubere Sache, doch bedenken Sie, daß das Kraftwerk älter wird und somit Störfälle immer wahrscheinlicher werden. Verstärkt wird diese Problematik noch dadurch, daß das Atomkraftwerk eine Lebensdauer von nur 57 Jahren hat, der Materialverschleiß also schon frühzeitig beginnt. Lassen Sie es nicht auf einen atomaren Super-GAU ankommen, und kontrollieren Sie Ihre Atomkraftwerke laufend, ob Sie überlastet oder zu alt sind. Ihre Verwendung bietet sich an, wenn Sie große Mengen Energie an Ihre Stadt oder Ihre Nachbarn liefern müssen bzw. wollen.

WINDKRAFTWERK



Bis zur Entwicklung einer neuen Technologie gehen weitere 15 Jahre ins Land, denn im Jahre 1980 wird das Windkraftwerk erfunden. Diese Energiegewinnung ist wirklich eine saubere Sache, denn sie erzeugt weder irgendwelche Abfallprodukte, noch pustet sie Dreck in die Luft. Alles, was bei dieser Technologie passiert, ist, daß der Wind große Windräder antreibt und somit der Wind in Energie umgewandelt werden kann. Das Problem bei der ganzen Angelegenheit ist allerdings, daß ein einzelnes Windrad nur gerade einmal 200 MWh pro Monat erzeugt, so daß Sie eine Vielzahl von Windrädern brauchen, um genügend Energie zu erzeugen. Wenn Sie zum Beispiel mit Windkraftwerken genauso viel Energie wie mit einem Atomkraftwerk erzeugen wollen, dann brauchen Sie ganze 80 Windkraftwerke ($80 \cdot 200 \text{ MWh} = 16.000 \text{ MWh}$).

Sollten Sie also vorhaben, Ihre Stadt mit Windkraftwerken zu versorgen, dann müssen Sie bedenken, daß Sie viel Platz dafür brauchen. Die Kosten hingegen sind bei der Windenergie genauso hoch wie bei der Atomkraft. So kostet ein Atomkraftwerk bekanntlich 20.000 SiT und die 80 benötigten Windkraftwerke haben einen Stückpreis von 250 SiT, so daß sich auch hier eine Gesamtsumme von 20.000 SiT ergibt. Der riesige Vorteil, den ein Windkraftwerk hat, ist seine Lebensdauer. Es wird mit einem Alter von maximal 117 Jahren nämlich mehr als doppelt so alt wie ein Atomkraftwerk und ist somit auf Dauer um die Hälfte günstiger als ein Atomkraftwerk, welches schon nach 57 Jahren wieder neu gebaut werden muß.



Sie brauchen eine Menge Windräder, um genügend Energie zu erzeugen

SOLARKRAFTWERK



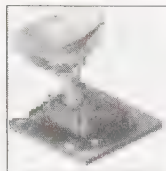
Im Jahre 1990 wird die nächste Form der Energiegewinnung erfunden, und zwar die Solarenergie. Genau wie die Windenergie belastet sie die Umwelt nicht. Die maximale Kapazität liegt mit 5.000 MWh pro Monat relativ niedrig.

Jedoch sprechen eine lange Lebensdauer von 110 Jahren und relativ niedrige Baukosten von 15.000 SiT für eine solche Anlage. Am besten Stellen Sie Ihren gesamten Energiebedarf durch eine Zusammenstellung von Wind- und Solarkraftwerken sicher.

Tip: Spätestens ab diesem Zeitpunkt sollte auch das letzte umweltschädliche Kraftwerk vom Netz gehen.

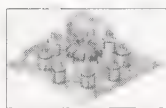


MIKROWELLENKRAFTWERK



Das Mikrowellenkraftwerk ist eine Erfindung der Zukunft. Diese Form der Energiegewinnung wird nämlich erst im Jahre 2020 erfunden. Die Technologie beruht darauf, daß ein Satellit in der Erdumlaufbahn ist und dort Solarenergie sammelt. Diese wird dann in Form von Mikrowellen zur Erde hinunter geschickt, und in Ihrer Stadt werden dann die Mikrowellenkraftwerke errichtet, die mit riesigen Empfangsschüsseln die Mikrowellen einspeisen. Die monatliche Kapazität liegt bei 14.000 MWh und ist somit etwa im gleichen Bereich wie das Atomkraftwerk. Jedoch liegen die Baukosten mit 30.000 SiT etwas höher, was jedoch durch die längere Lebensdauer von 77 Jahren wieder ausgeglichen wird. Sobald Sie die Möglichkeit haben, sollten Sie komplett auf diese Technologie umstellen, denn Sie erzeugt mit geringem Aufwand eine große Menge Energie und ist dabei äußerst sauber.

FUSIONSKRAFTWERK



Die vorerst letzte Entwicklung ist die Erfindung eines Fusionskraftwerkes im Jahre 2050. Wissenschaftler sind heute schon mit Versuchen beschäftigt, die Fusion von Atomkernen zu bewerkstelligen, jedoch ist dies bisher gescheitert. In der Zukunft wird aber irgend ein pfiffiger Wissenschaftler den Dreh herauskriegen, und fortan kann diese Technologie zur Energiegewinnung genutzt werden. Das Fusionskraftwerk ist die absolute Nummer eins unter den Kraftwerken. Es kostet 50.000 SiT und hat eine durchschnittliche Lebensdauer von 65 Jahren.

Es verschmutzt die Umwelt so gut wie gar nicht und hat eine sagenhafte maximale Kapazität von 50.000 MWh pro Monat. Sobald Ihnen dieses Kraftwerk zur Verfügung steht, sollten Sie auch sofort auf dieses umsteigen, da Sie mit wenigen Kraftwerken genügend Energie bereitstellen und sogar noch überschüssige Energie an Nachbarstädte verkaufen können.



DIE STROMVERSORGUNG AUF EINEN BLICK

Objekt	Jahr	max. Alter	Baukosten
Stromleitung	1900	unendlich	5 SiT pro Fläche
Kohlekraftwerk	1900	74 Jahre	5.000 SiT
Ölkraftwerk	1900	66 Jahre	8.500 SiT
Gaskraftwerk	1955	72 Jahre	8.500 SiT
Atomkraftwerk	1965	57 Jahre	20.000 SiT
Windkraftwerk	1980	117 Jahre	250 SiT
Solarkraftwerk	1990	110 Jahre	15.000 SiT
Müllkraftwerk	2000	75 Jahre	25.000 SiT
Mikrowellenkraftwerk	2020	77 Jahre	30.000 SiT
Fusionskraftwerk	2050	65 Jahre	50.000 SiT

Tabelle 2.6: Kosten und Lebensdauer der Kraftwerke

Objekt	Kapazität	Verschmutzung
Kohlekraftwerk	6.000 MWh/Monat	gefährlich hoch
Ölkraftwerk	7.000 MWh/Monat	sehr hoch
Gaskraftwerk	7.000 MWh/Monat	hoch
Atomkraftwerk	16.000 MWh/Monat	gering, aber gefährlich
Windkraftwerk	200 MWh/Monat	keine
Solarkraftwerk	5.000 MWh/Monat	keine
Müllkraftwerk	5.000 MWh/Monat	gefährlich hoch
Mikrowellenkraftwerk	14.000 MWh/Monat	gering
Fusionskraftwerk	50.000 MWh/Monat	gering

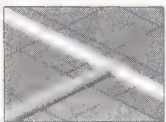
Tabelle 2.7: Monatliche Leistung und Verschmutzungsgrad



WASSERVERSORGUNG

Ihre Bürger müssen nicht nur mit Strom, sondern auch mit Wasser versorgt werden. Zwar ist das Wasser nicht ganz so wichtig wie der Strom, doch um ein bestimmtes Gebiet vollständig auszubauen, benötigen die dort lebenden bzw. arbeitenden Sims auch Wasser. Als Bürgermeister haben Sie sicherzustellen, daß auch bis in den kleinsten Winkel Ihrer Stadt ausreichend Wasser transportiert wird, damit Ihre Bürger sich waschen und Ihr Kaffeewasser aufkochen können.

WASSERLEITUNGEN



In den unterirdischen Wasserleitungen fließt das saubere Wasser zu den WGI-Gebieten und nach dem Gebrauch als Schmutzwasser auf dem gleichen Weg wieder zurück. Um nun das gesamte Stadtgebiet zu bewässern, müssen Sie nicht zu jedem einzelnen Gebiet eine Rohrleitung legen, denn dies würde für Sie ausgesprochen teuer werden. Die Rohrleitungen bewässern alles, was nicht weiter als sieben Flächeneinheiten entfernt liegt. Deshalb können Sie mit wenigen Leitungen ein großes Gebiet abdecken. Um ein Wasserrohr von der Länge einer Flächeneinheit unterirdisch zu verlegen, müssen Baukosten in Höhe von 5 SiT investiert werden.

Tip: Legen Sie einfach die Rohrleitungen direkt unterhalb der Straßen an (graue Flächen). Somit sind schon einmal alle Gebiete mit Wasser versorgt, die in der Nähe einer Straße liegen und das sollten fast alle sein.

PUMPSTATION



Die Pumpstation ist die eine Möglichkeit, Süßwasser in die Rohrleitungen zu Pumpen. Da sie auch wirklich nur Süßwasser fördern kann, muß sie an das Ufer eines Sees oder Flusses gebaut werden. Jetzt braucht die Station nur noch an das Rohrleitungsnetz und an das Stromnetz angeschlossen zu werden, und das Wasser läuft. Bauen Sie gleich zu Beginn mehrere Pumpstationen, da die einzelne Station mit einer maximalen Kapazität von monatlich nur 1.500 m³ eine schwache Leistung hat. Die Baukosten für eine Pumpstation liegen bei 300 SiT, die maximale Betriebsdauer liegt bei 110 Jahren. Überprüfen Sie immer wieder, ob die Pumpstationen genügend ausgelastet oder sogar überlastet sind. Gegebenenfalls bauen Sie noch einige Stationen an der Küste hinzu.

Wasserturm



Die Pumpstationen haben nur Druck für eine begrenzte Reichweite. So kann es schon einmal passieren, daß kein Wasser im Landesinneren ankommt, obwohl Rohrleitungen verlegt worden sind. Vor allem geschieht das im bergigen Gelände. Wenn nun auch noch kein Fluß oder kein See in der Nähe sind, dann ist für Sie die Pumpstation als Versorgungseinheit sinnlos. Für solche Fälle setzen Sie den Wasserturm ein. Dieser kann auch mitten auf dem Festland stehen, denn er fördert das Wasser aus den Tiefen der Erde. Der einzige Nachteil ist, daß der Wasserturm noch weniger Wasser fördert, als die Pumpstation. Jedoch sollen die Wassertürme auch nur dazu genutzt werden, um Problemzonen mit Wasser zu versorgen. Die restlichen Stadtgebiete werden weiterhin von den Pumpstationen mit Wasser beliefert.

Tip: Bauen Sie die Förderanlagen in der unterirdischen Ansicht der Stadt. Dadurch können Sie genau sehen, wo Sie die Anlage plazieren müssen, um ein Versorgungsproblem zu beseitigen.

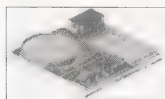
Die Baukosten für den Wasserturm betragen 150 SiT, die Betriebsdauer liegt bei 130 Jahren. Des weiteren liegt die maximale Förderkapazität bei 600 m³ im Monat.



Wassertürme sind unkompliziert, weil sie überall plaziert werden können

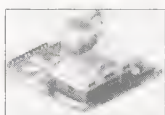


WASSERAUFBEREITUNGSANLAGE



Das von Ihren Sims benutzte Wasser wird über die gleichen Rohrleitungen zurückgeschickt. Mit der Zeit verdeckt das Wasser immer mehr, so daß das Wasser gesäubert werden muß, denn schließlich sollen ja keine Seuchen in Ihrer Stadt ausbrechen. Für den Säuberungsprozeß benötigen Sie eine Wasseraufbereitungsanlage, die an das Rohrsystem angeschlossen sein muß, damit das dreckige Wasser überhaupt dorthin fließen kann. Zusätzlich muß die Anlage noch mit Strom versorgt werden, um sie überhaupt erst in Gang setzen zu können. Das saubere Wasser hat natürlich auch seinen Preis. So kostet die Anlage 15.000 SiT, welche im Monat maximal 60.000 m³ Wasser reinigen kann. Die maximale Betriebsdauer liegt bei 70 Jahren.

WASSERENTZALZUNGSANLAGE



Sie haben nicht nur die Möglichkeit, Süßwasser als Trinkwasser anzubieten, sondern auch Salzwasser, nachdem Sie es trinkbar gemacht haben. Dies geschieht in einer Wasserentsalzungsanlage. Plazieren Sie diese an der Küste zu einem offenen Gewässer, und versorgen Sie die Anlage mit Strom. Jetzt brauchen Sie nur noch für einen Anschluß ans Rohrleitungsnetz zu sorgen, und das bearbeitete Wasser kann in das Leitungssystem gepumpt werden. Die Entsalzungsanlage wandelt in einem Monat maximal 5000 m³ Salzwasser in Trinkwasser um und belastet dabei das Wasser kaum. Sie hat einen Wert von 1.500 SiT und eine Betriebsdauer von 100 Jahren.

DIE WASSERVERSORGUNG AUF EINEN BLICK

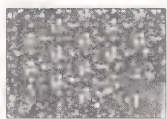
Objekt	Jahr	Baukosten	Kapazität	max. Alter
Wasserleitung	1900	5 SiT	unbegrenzt	unendlich
Pumpstation	1900	300 SiT	1.500 m ³ /Monat	110 Jahre
Wasserturm	1900	150 SiT	600 m ³ /Monat	130 Jahre
Wasseraufbereitungsanlage	1935	15.000 SiT	60.000 m ³ /Monat	70 Jahre
Wasserentsalzungsanlage	1965	15.00 SiT	5.000 m ³ /Monat	100 Jahre

Tabelle 2.8: Zahlen und Fakten zur Wasserversorgung

ABFALLENTSORGUNG

Je mehr Sims Ihre Stadt bevölkern, desto mehr Müll produzieren sie. Natürlich muß etwas gegen den immer größer werdenden Müllberg getan werden, sonst liegt der Dreck irgendwann einmal auf der Straße, und Ihre einstmals so prächtige Stadt wird zu einem verkommenen Slum. Mit welchen Mitteln Sie dieser Entwicklung entgegenwirken können, ist im folgenden beschrieben.

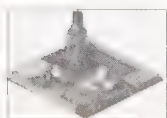
DEPONIE



Die Deponie ist der Ort, zu dem der Müll Ihrer Sims gebracht wird. Wichtig ist, daß die von Ihnen errichtete Mülldeponie auch mit einer Straße verbunden ist, damit die Müllwagen den ganzen Schutt auch abliefern können. Der ganze Unrat bietet wahrlich keinen schönen Anblick, so daß Sie die Deponie am Rande der Stadt aufbauen sollten. Dort werden die Bürger nicht von dem Gestank und den sonstigen negativen Begleitumständen belästigt. Außerdem beträgt der Bodenwert der Müllkippe faktisch gleich Null, und so etwas wollen Sie ja nicht mitten in Ihrer Stadt haben. Um eine Flächeneinheit in eine Deponie umzuwandeln, müssen Sie 50 SiT investieren. Sobald Sie merken, daß Ihre Deponie zu klein wird, hängen Sie einfach noch ein paar weitere Deponie-Felder dran, und schon ist wieder genügend Platz für den Müll vorhanden.

Hinweis: Sie können Ihr Müllproblem nicht dadurch lösen, daß Sie eine volle Deponie einfach mit dem Bulldozer ausradieren. Dies geht erst wieder wenn der Müll komplett verrottet ist.

MÜLLVERBRENNUNGSANLAGE



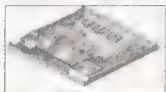
Machen Sie sich auch darüber Gedanken, wie Sie Ihren Müll reduzieren können. Eine Möglichkeit ist das Verbrennen des Mülls. Dies belastet zwar die Umwelt, ist aber im Hinblick auf einen immer weiter wachsenden Müllberg zunächst zweitrangig.

Setzen Sie so viele Müllverbrennungsanlagen wie nötig ein, um das Müllproblem aus der Welt zu schaffen. Der Bau einer Müllverbrennungsanlage kostet die Stadt 7.500 SiT. Die Anlage hat eine maximale Betriebsdauer von 80 Jahren und kann im Idealfall 4.500 Tonnen Müll pro Monat verbrennen.



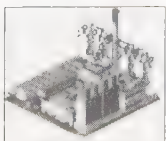
Die Verbrennungsanlagen pusten viel Dreck in die Luft

RECYCLINGCENTER



Das Recyclingcenter bietet eine weitere Entlastung der Mülldeponie, jedoch wird die Umwelt diesmal etwas geschont. Im Recyclingcenter wird der Müll zunächst nach Stoffen untersucht, die wiederverwertet werden können. Das bedeutet, daß sich die Anzahl der Stoffe, die in der Verbrennungsanlage verheizt werden, erheblich reduziert und folglich die Luft nicht mehr ganz so stark verschmutzt wird. Für ein Recyclingcenter muß die Stadt 5.000 SiT Baukosten bezahlen. Der Betrieb kann ein maximales Alter von 75 Jahren erreichen.

MÜLLKRAFTWERK



Die Müllkraftwerke haben im Prinzip die gleiche Aufgabe, wie die Verbrennungsanlagen, nur daß beim Müllkraftwerk die Verbrennung zusätzlich noch zur Energieerzeugung genutzt wird. Ein Müllkraftwerk kann mit 5.250 Tonnen pro Monat mehr Müll verbrennen als eine Verbrennungsanlage. Zusätzlich werden im Kraftwerk monatlich noch 5.000 MWh Energie erzeugt. Die Baukosten für solch einen Betrieb liegen bei 25.000 SiT, so daß Sie sich ganz genau überlegen sollten, mit welcher Anzahl von Betrieben Sie dem Müllproblem Herr werden.



DIE MÜLLENTSORGUNG AUF EINEN BLICK

Objekt	Jahr	Baukosten	Kapazität	max. Alter
Deponie	1900	50 St	unterschiedlich	unbegrenzt
Müllverbrennungsanlage	1920	7.500 St	4.500 t/Monat	80 Jahre
Recyclingcenter	1970	5.000 St	unterschiedlich	75 Jahre
Müllkraftwerk	2000	25.000 St	5.250 t/Monat	75 Jahre

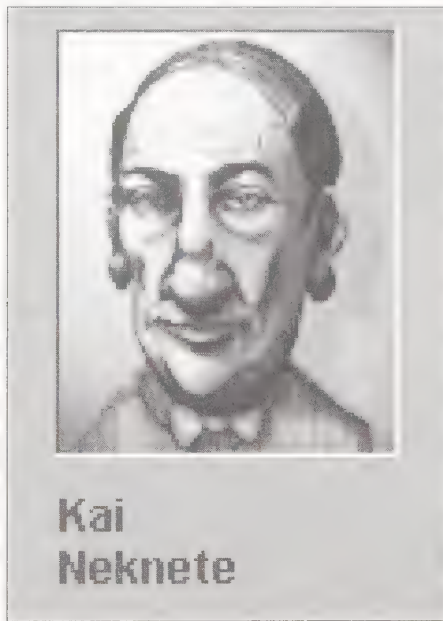
Tabelle 2.9: Zahlen und Fakten zur Müllentsorgung



STADTVERWALTUNG

FINANZAMT

Der Leiter dieses Ressorts heißt Kai Neckende. Jedesmal, wenn sich auf diesem Sektor etwas tut oder Sie in finanzieller Hinsicht eine Frage haben, können Sie diesen Berater hinzuziehen und ihn nach seiner kompetenten Meinung fragen. Das Finanzamt hat die Aufgabe, die Ein- und Ausgaben Ihrer Stadt zu verwalten.



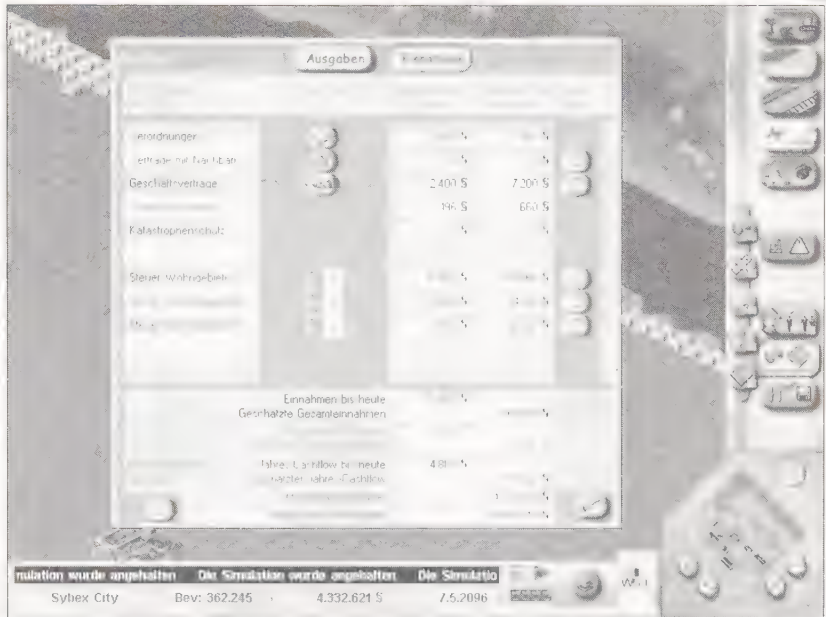
DIE STEUERN

Die Steuern sind mit die wichtigste Einnahmequelle für Ihre Stadtkasse. Entsprechend der drei möglichen Baugebiete (WGI) können Sie auch drei verschiedene Steuern einfordern. Dies sind Steuern für Wohngebiete, Steuern für Gewerbegebiete und Steuern für Industriegebiete. Sie haben bei allen drei Steuersätzen einen Spielraum von 0% (steuerfrei) bis 22% (Höchststeuersatz). Die Höhe der Steuersätze hat natürlich einen Einfluß auf die

Entwicklung Ihrer Stadt. So lockt ein niedriger Steuersatz neue Sims an und macht die bereits ansässigen Bürger glücklich, während ein hoher Steuersatz eine Zuwanderung erschwert und die schon vorhandenen Bürger stark verärgert. Zu Beginn des Spiels ist Ihre wichtigste Aufgabe, neue Bürger in die Stadt zu locken. Daher muß ein Anreiz geschaffen werden, welcher zu einer reinen Zuwandererwelle führt. Setzen Sie zunächst die Steuern auf 0%, und Sie werden sehen, wie viele begeisterte Sims in Ihre Steueroase ziehen werden. Sie verzichten zwar für eine begrenzte Zeitspanne auf eine wichtige Einnahmequelle, jedoch können Sie auch noch von Ihrem Anfangskapital zehren oder zur Not eine Anleihe aufnehmen. Wenn dann Ihre Stadt schon eine beträchtliche Größe erreicht hat, heben Sie die Steuersätze wieder an und nehmen gleich von Beginn an einen schönen Batzen Steuergelder ein.

Tip: Zu Beginn Ihrer Steuereinnahmen sollte der Steuersatz nicht über 10% liegen, da alles was darüber hinausgeht, zu einem Rückgang der Nachfrage nach Baugebieten führt.

Wenn die Stadt die 50.000 Einwohnermarke noch nicht erreicht hat, reagieren die Sims noch nicht ganz so empfindlich auf höhere Steuern. Bei steigender Einwohnerzahl ist ein Steuersatz von 9% aber zu hoch, um eine weitere Vergrößerung der Einwohnerzahl voranzutreiben. Auch hier ist eine Steuersenkung die beste Lösung. Gehen Sie mit den Steuersätzen Schritt für Schritt herauf oder herunter, und machen Sie keine zu großen Sprünge, so können Sie immer die Auswirkungen Ihrer Steuerpolitik beobachten und gegebenenfalls auf Fehlentwicklungen reagieren. Sie können mit Hilfe der Steuern ebenfalls beeinflussen, welches der drei Baugebiete Sie verstärkt fördern wollen. Nehmen wir einmal an, daß die Entwicklung in den Industriebereichen stagniert. Abgesehen von Verordnungen haben Sie auch mit Hilfe des Steuersatzes für Industriegebiete die Möglichkeit, dies zu ändern. Wenn Sie jetzt nämlich die Steuern der Industrie drastisch senken, wird ein Anreiz für diese Branche geschaffen, in Ihre Stadt zu ziehen, und der Bedarf an Industriegebieten wird demnach steigen.



Ein niedriger Steuersatz bringt Wachstum für Ihre Stadt, aber auch kein Geld in Ihre Kasse

VERORDNUNGEN UND ERLÄSSE

Hin und wieder treten Bürger an Sie heran und stellen einen Antrag für eine Verordnung, die einen ganz speziellen Umstand neu regeln soll. Das große Problem ist, daß man es nicht allen recht machen kann. So ist des einen Freud des anderen Leid. Trotzdem müssen Sie die richtigen Entscheidungen treffen, die nicht dem einzelnen, sondern der ganzen Stadt dienlich sind. Auch wenn Ihnen die Verordnungen manchmal als völlig unwichtig erscheinen, so können sie doch einen großen Einfluß auf die Entwicklung Ihrer Stadt haben. Die Verordnungen werden zwar von Privatpersonen oder Vereinigungen an Sie herangetragen, verwaltet werden sie jedoch von Ihren Beratern. Wenn Sie also sehen können welche Verordnungen bereits für Sie verfügbar sind, dann wenden Sie sich an Ihre sieben Ressortleiter. Nachfolgend sind nun alle Verordnungen aufgelistet. Es wird Ihnen beschrieben, welchen Nutzen und welche Nachteile sie haben. Vor allem aber wird beschrieben, was sie für Ihre Stadtkasse an Zuwächse bzw. Verluste bedeuten.

Verordnungen aus dem Bereich Finanzen:

- **Glücksspiel:** Diese Verordnung kann von Ihnen erlassen werden, wenn sich die Einwohnerzahl auf 1.000 erhöht. Sie bewirkt, daß das Kasino gebaut werden kann, welches zusätzliches Geld (+ 350 SiT/Monat) in Ihre Stadtkasse bringt. Außerdem haben Sie noch einen finanziellen Zuwachs, der abhängig von der Einwohnerzahl Ihrer Stadt ist (jährlich +12 SiT/1.000 Einwohner). Der große Nachteil ist, daß das Kasino viele Kriminelle und Gesindel anlockt und so die Kriminalitätsrate ansteigt. Dies ruft vor allem die Nachbarn auf den Plan.

Verordnungen aus den Bereichen Transport und Verkehr:

- **Parkgebühren:** Sie können diese Verordnung gleich zu Beginn des Spiels erlassen. Natürlich sind auch in Ihrer Stadt Parkplätze knapp und so steigen bei steigender Einwohnerzahl die Einnahmen (jährlich +7,2 SiT/1.000 Einwohner). Da Ihre Sims sehr gerne Auto fahren und daher diese Gebühr des öfteren entrichten müssen, sind die Bürger sauer auf Sie, so daß die Stimmung in der Stadt unter dieser Verordnung leidet.



In der Stadt sind Parkplätze oft Mangelware



- **Abholservice:** Sie können diesen Service sofort einrichten, sobald eines der öffentlichen Verkehrsmittel in Ihrer Stadt existiert. Die Verordnung entlastet den Straßenverkehr, da die Bürger nicht so schnell in ihr eigenes Auto einsteigen, sondern auch mal ein paar Schritte mehr gehen, um kostenlos befördert zu werden. Der ganze Spaß bringt zwar eine Entlastung für die Straßen und die Umwelt, jedoch nicht für Ihre Stadtkasse, denn es werden Kosten fällig (jährlich -9,6 St/1.000 Einwohner).
- **Subventionierung öffentlicher Verkehrsmittel:** Sie können diese Verordnung ab dem Jahr 1940 anbieten, und natürlich müssen Sie öffentliche Verkehrsmittel in Ihrer Stadt haben. Durch Inkrafttreten dieser Verordnung übernimmt die Stadt die Hälfte der Fahrtkosten aus dem Bereich der öffentlichen Verkehrsmittel. Der Betrag ist abhängig von der Größe der Einwohnerzahl Ihrer Stadt. Der Nachteil ist, daß Sie dadurch zusätzliche Ausgaben tätigen müssen, jedoch bewirken Sie, daß die Umwelt entlastet wird und weniger Staus entstehen.
- **Fahrgemeinschaften:** Diese Verordnung ist ab 1980 verfügbar und bringt Ihnen einige finanzielle Einbußen (jährlich -7,2 St/1.000 Einwohner). Dadurch, daß sich die Autofahrer abwechselnd ein Auto teilen, bleiben viele der Autos in der Garage und verstopfen nicht die Straßen. Außerdem tun Sie durch den verminderten Ausstoß der Abgase der Umwelt einen Gefallen.
- **Fahrverbote:** Diese Verordnung kann von Ihnen ab 1950 eingesetzt werden. Sie ist eigentlich nur für Extremsituationen gedacht, in denen Ihre Stadt vor Verkehr zu ersticken droht. Der Erlass bewirkt, daß die Hälfte aller Autofahrer das Auto stehen lassen muß! An geraden Kalendertagen haben die Fahrer mit geraden Zahlen auf dem Nummernschild Fahrverbot, und an ungeraden Kalendertagen die Fahrer mit ungerader Zahl auf dem Nummernschild. Diese Regelung belastet die Stadtkasse mit zusätzlichen Ausgaben (jährlich 7,2 St/1.000 Einwohner), entlastet die Umwelt und wirkt sich nicht gerade gut auf die Stimmung Ihrer Sims aus.

Verordnung	Jahr	Vorteile	Nachteile
Parkgebühren	1900	mehr Einnahmen	schlechte Stimmung
Abholservice	1900	weniger Verkehr	belastet Stadtkasse
Subventionierung öffentlicher Verkehrsmittel	1940	weniger Staus, Umwelentlastung	höhere Ausgaben
Fahrverbote	1950	entlastet Umwelt, weniger Verkehr	höhere Ausgaben, schlechte Stimmung
Fahrgemeinschaften	1980	Umwelentlastung, weniger Staus	höhere Ausgaben

Tabelle 3.1: Indirekte Einflußnahme auf Transport und Verkehr



Hören Sie sich an, was Ihnen Ihre Berater zu sagen haben

Verordnungen aus dem Bereich Stadtplanung:

- **Wochenmarkt:** Diese Verordnung ist schon ab 1900 verfügbar. Sie wird aber erst dann sinnvoll, wenn Ihre Stadt auch über Bauernhöfe verfügt, da die Bauern auf dem Markt Ihre Waren anbieten können. Der Markt bietet eigentlich nur Vorteile, denn er kostet nichts zusätzlich und belebt außerdem die Wirtschaft.
- **Erdbebensicherheit & Nachrüstung:** Dies ist eine Verfügung, die Sie immer anordnen können. Aufgrund dieser Verordnung werden alle Häuser so ausgerüstet, daß sie im Falle eines Erdbebens oder Feuers keinen so großen Schaden nehmen. Wenn Ihre Stadt auf einem erdbebengefährdeten Gebiet steht und Sie des öfteren damit geplagt werden, ist dieser Erlaß eine sinnvolle Angelegenheit, obwohl er etwas kostspielig ist (jährlich –12 SiT/1.000 Einwohner). Doch denken Sie daran, welche Kosten durch ein Erdbeben ohne Vorkehrungen entstehen.
- **Obdachlosenasyile:** Wenn die Arbeitslosigkeit um mehr als 4% steigt, haben Sie die Möglichkeit, Obdachlosenasyile in der Stadt zu errichten. Die ärmeren und arbeitslosen Sims bekommen dort einen Schlafplatz und Mahlzeiten, was natürlich seinen Preis hat (jährlich –1,7 SiT/1.000 Einwohner). Dafür hungern die Obdachlosen aber nicht auf der Straße herum, und die Grundstückspreise gewinnen an Wert.



- **Touristenwerbung:** Wenn Sie mehr als 200 Flächeneinheiten als Gewerbegebiete ausgewiesen haben, dann können Sie Werbung für Ihre Stadt machen, um Touristen in Ihre Stadt zu locken. Um dies zu realisieren, müssen Sie etwas Geld investieren (jährlich $-3,4$ SiT/1.000 Einwohner). Die PR wirkt sich vorteilhaft auf Ihr Gewerbe aus sorgt aber für mehr Straßenverkehr.
- **Industrieabgabe für Umweltverschmutzung:** Im Jahre 1950 können Sie diese Verordnung zum ersten Mal anwenden, wenn Ihr Industriegebiet mindestens fünfhundert Flächeneinheiten einnimmt. Sie bewirkt, daß umweltbelastende Betriebe stärker belastet werden, um den umweltfreundlichen Betrieben einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen und sie somit in Ihre Stadt zu locken. Der Erlaß bringt Ihnen zusätzlich noch einen kleinen finanziellen Gewinn (jährlich $+0,3$ SiT/1.000 Einwohner). Setzen Sie diese Verordnung nur ein, wenn auch schon fortschrittlichere Industrien in Ihrer Stadt seßhaft sind.



Diesen Umweltsündern gilt es, den Kampf anzusagen

- **Müll-Patenschaften:** Wenn Sie dieser Verordnung zustimmen, schnappen sich junge Leute einen Müllbeutel und sammeln Müll in der Stadt ein. Vor allem für junge Leute ist dies eine sinnvolle Beschäftigung, so daß sich dies nicht nur positiv auf die Umwelt, sondern auch auf die Kriminalitätsstatistik auswirkt. Die hierfür nötigen Ausgaben (jährlich -4 SiT/1.000 Einwohner) holt die Stadt durch eine monatliche Abgabe für umweltverschmutzende Betriebe wieder rein.

- **Vereinigung der sauberen Industrien:** Seit dem Jahre 1930 können Sie durch diese Verordnung der umweltbelastenden Industrie den Kampf ansagen. Das eingeseetzte Geld (jährlich 4 SiT/1.000 Einwohner) wird dazu verwendet, umweltschonende Industrien anzuwerben. Die Nachfrage hiernach wird gesteigert, so daß die Industrie modernisiert und die Umweltverschmutzung zurückgeführt wird
- **Elektronik-Steuersenkung:** Um moderne Industriebetriebe in die Stadt zu locken, werden die in der Elektronikbranche tätigen Betriebe steuerlich entlastet. Die Folge wird sein, daß sich verstärkt solche Betriebe in Ihrer Stadt ansiedeln werden. Natürlich müssen Sie mit Steuerausfällen rechnen, aber für die Modernisierung Ihrer Industrie ist Ihnen sicher nichts zu teuer (jährlich 4 SiT 1.000 Einwohner)
- **Luftfahrt-Steuersenkung:** Auch dieser Bereich ist dafür gedacht, High-Tech-Industrien in die Stadt zu locken, die sich mit der Luftfahrt beschäftigen, um somit die umweltbelastende Industrie zu verdrängen. Ab dem Jahr 1960 können Sie diese Verordnung wirksam werden lassen, und müssen dann jedoch mit Steuerausfällen rechnen (jährlich 4 SiT 1.000 Einwohner)



Die Förderung der Luftfahrt bringt Ihrer Stadt großen Nutzen

- **Arbeitsplatzbörse:** In dieser ab 1970 jährlich stattfindenden Jobbörse sieht allem die Elektroindustrie eine gute Chance, gut ausgebildete und erfahrene Mitarbeiter zu finden. Ein weiterer Effekt, den dieser Erlaß hat, ist, daß eine Arbeitsplatzbörse ausrichten. Ein weiterer Effekt, den dieser Erlaß hat, ist, daß

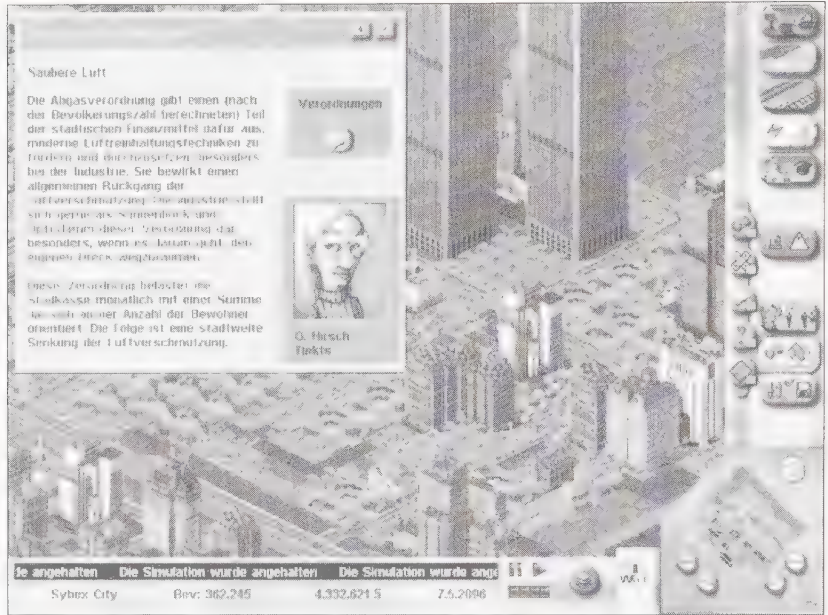


- **Abgasuntersuchung:** Aufgrund dieser Verordnung müssen die Sims ab 1980 mit Ihrem Auto zu einer Untersuchung, bei der ermittelt werden soll, ob der Schadstoffausstoß des Wagens eine festgelegte Obergrenze überschreitet. Ist dies der Fall, muß der Wagen aus dem Verkehr gezogen werden. Das Resultat ist eine erhebliche Reduzierung der Luftverschmutzung. Der Nachteil ist, daß diese Untersuchung von einem Teil Ihrer Bevölkerung strikt abgelehnt wird und sich auf die Stimmung niederschlägt. Die Kosten für die Untersuchung hat natürlich die Stadt zu tragen (jährlich 1 SiT/1.000 Einwohner).
- **Saubere Luft:** Diese Verordnung kann von Ihnen ab dem Jahre 1950 eingesetzt werden. Dabei legt diese Abgasverordnung fest, daß ein Teil der städtischen Finanzen für moderne Luftreinigungstechniken eingesetzt wird, um damit bei der Industrie Verbesserungen zu erreichen. Die nicht so umweltschonende Industrie ist durch diese Verordnung erwartungsgemäß verärgert. Der Effekt ist ein Rückgang in diesem Bereich. Setzen Sie dieses Mittel also nur ein, wenn Sie „saubere“ Industrie als Alternative in Ihrer Stadt haben. Der Vorteil dieser Verordnung ist, daß ein hoher Rückgang der Luftverschmutzung bewirkt wird. Der ganze Spaß muß natürlich aus der Stadtkasse bezahlt werden (jährlich 2,4 SiT/1.000 Einwohner).
- **Laubverbrennungsverbot:** Wenn Sie diese Verordnung in Kraft setzen, die ab 1950 verfügbar ist, dann wird die Verbrennung von Herbstlaub unter Strafe gestellt. Dieser Erlaß ist eigentlich relativ problemlos, denn er verursacht keine Kosten und bewirkt im Gegenzug einen Rückgang der Luftverschmutzung und der Brandgefahr.
- **Mülltrennung:** Die Mülltrennung ist eine in den achtziger Jahren eingeführte Methode, um den Recyclingprozeß zu vereinfachen. Das bedeutet, daß die Trennung des Mülls eine effiziente Müllwiederverwertung ermöglicht und so die Arbeit der Recyclingzentren an höherer Bedeutung gewinnt, da diese wirkungsvoller arbeiten. Der resultierende Vorteil ist, daß weniger Müll in Ihrer Stadt anfällt und Sie das Ganze noch nicht einmal einen SiT kostet.
- **Verbot für Unkrautvertilger:** Ab den siebziger Jahren können Sie diese Verordnung wirksam werden lassen, welche besagt, daß die Verwendung eines speziellen Mineraldüngers untersagt ist, da dieser das Grundwasser zu stark belastet. Die Bauern in Ihrer Stadt werden nicht glücklich über dieses Verbot sein, da sie gerade diesen Dünger verwenden. Daher müssen Sie einige Kosten für Forschung und Entwicklung eines umweltschonenden Kunstdüngers einkalkulieren (jährlich –1 SiT/1.000 Einwohner). Der Vorteil ist hierbei, daß die Wasserverunreinigung stark zurückgeführt wird.



Bauern mögen und dieses Verbot nicht

- **Deponiegas-Verwertung:** In den neunziger Jahren können Sie damit beginnen, diese Verordnung in Kraft treten zu lassen. Dadurch verpflichtet sich die Stadt, auf alle verfügbaren Technologien bei der Gewinnung von Faulgasen zurückzugreifen. Faulgase entstehen bei der Kompostierung auf Mülldeponien und können dann zur Energiegewinnung genutzt werden. Auch wenn die gewonnene Energie nicht sonderlich hoch ist, wird vor allem die Luftverschmutzung reduziert. Die entstehenden Kosten muß die Stadt tragen (jährlich $-0,4 \text{ St/1.000 Einwohner}$).
- **Komposthaufen:** Sollten Sie diese Verordnung in Kraft treten lassen, können Ihre Bürger ab den siebziger Jahren an Kursen teilnehmen, in denen ihnen die Technik des Kompostierens gezeigt wird. Da diese Leute dies nun auch bei ihrem Hausmüll anwenden, bewirkt dies einen Rückgang des Müllaufkommens. Der einzige Nachteil ist, daß die Kurse von der Stadt bezahlt werden müssen (jährlich $0,3 \text{ St/1.000 Einwohner}$).



Verordnungen zum Umweltschutz wirken sich zumeist positiv auf die Wohnqualität Ihrer Stadt aus

- **Verringerung des Papierkrieges:** Diese ab 1960 eingeführte Verordnung hat den Sinn und Zweck, das Müllaufkommen noch weiter zu reduzieren. Firmen, die in einem Monat einen um 10% höheren Papierverbrauch haben als im Vormonat, müssen der Stadt in einem 50 Seiten umfassenden Bericht darlegen, wie dieser Mehrverbrauch zustande kommt. Die Kosten entstehen dadurch, daß die Berichte verwaltet und gelagert werden müssen (jährlich - 0,3 SiT/1.000 Einwohner).
- **Altreifen-Recycling:** Die Methode zur Wiederverwertung von alten Reifen wird in den vierziger Jahren möglich. Dabei werden Altreifen zu Asphaltbestandteilen verarbeitet und im Straßenbau verwendet. Der Arbeitsvorgang muß von der Stadt bezahlt werden (jährlich -0,3 SiT/1.000 Einwohner) und senkt das Müllaufkommen sowie die Straßenbaukosten.



Verordnung	Jahr	Vorteile	Nachteile
Abgabe für Industrieabfälle	1950	Zusateinnahmen, saubere Industrie	weniger Industrie und Gewerbe
Abgasuntersuchung	1980	Reduzierung der Luftverschmutzung	höhere Ausgaben, unzufriedene Autofahrer
Saubere Luft	1950	nomen est omen	höhere Ausgaben
Laubverbrennungsverbot	1950	saubere Luft, keine Brandgefahr	höhere Ausgaben
Mülltrennung	1980	weniger Müll	keine
Verbot für Unkrautvertilger	1970	sauberes Wasser	höhere Kosten
Deponiegas-Verwertung	1990	weniger Luftverschmutzung	höhere Ausgaben
Komposthaufen	1970	weniger Müll	höhere Ausgaben
Verringerung d. Papierkrieges	1960	weniger Müll	höhere Ausgaben
Altreifen-Recycling	1940	weniger Müll und Straßenbaukosten	höhere Ausgaben

Tabelle 3.3: Alles für den Schutz der Umwelt

Verordnungen aus dem Bereich öffentliche Sicherheit und Katastrophenschutz:

- **Bürgerwehr:** Diese ab 1970 zur Verfügung stehende Verordnung appelliert an das Pflichtgefühl Ihrer Bürger. Sie erlaubt die Bildung nachbarschaftlicher, kleiner Bürgerwehrtrupps, die in den Straßen die Augen offen halten und sofort die Polizei verständigen, sobald ein Verbrechen geschieht oder etwas Verdächtiges passiert. Die Stadt unterstützt die Bürgerwehren finanziell (jährlich –0,6 St/1.000 Einwohner). Die Bürger sind sehr effektiv, und durch ihre Mithilfe reduziert sich die Kriminalitätsrate.
- **Sperrstunde für Jugendliche:** Wenn in Ihrer Stadt erst einmal ein Polizeirevier steht, dann können Sie die Sperrstunde für Jugendliche erlassen. Demnach dürfen Jugendliche unter 22 Jahren nach 22 Uhr nicht mehr auf den Straßen unterwegs sein. Wer sich nicht daran hält und erwischt wird, wird von der Polizei nach Hause gebracht. Die Stadt zahlt für die zusätzlichen Polizeistreifen (jährlich –1,2 St/1.000 Einwohner).
- **Schülerlotsen:** Die Stadt bezahlt professionelle Schülerlotsen, welche sich an kritischen Unfallbrennpunkten der Stadt postieren, um Passanten sicher über die Straße zu geleiten. Die Mehrkosten für die Lotsen übernimmt die Stadt (jährlich –6 St/1.000 Einwohner). Ihre Arbeit trägt dazu bei, daß die Anzahl der Fußgängerunfälle reduziert wird und im Gegenzug die Lebenserwartung steigt. Der einzige Nachteil ist, daß durch die Tätigkeit der Schülerlotsen Staus entstehen können.



- **Rauchmeldervorschrift:** Diese Verordnung, welche ab den siebziger Jahren einsetzbar ist, fordert für alle öffentlichen Gebäude, Arbeitsplätze und Privathäuser einen Rauchmelder. Die Stadt zahlt die Kosten für die Installation und Wartung (jährlich 12 SiT/1.000 Einwohner). Durch diese Vorschrift wird die Gefahr eines Brandes erheblich gesenkt.

Verordnung	Jahr	Vorteile	Nachteile
Bürgerwehr	1970	weniger Kriminalität	höhere Ausgaben
Sperrstunde für Jugendliche	1900	weniger Kriminalität	höhere Ausgaben
Schülerlotsen	1900	höhere Lebenserwartung	mehr Staus
Rauchmeldervorschrift	1970	niedrigere Brandgefahr	höhere Ausgaben

Tabelle 3.4: Auf alles vorbereitet sein



Eines Tages wird es auch in Ihrer Stadt brennen. Seien Sie froh, wenn Sie vorgesorgt haben.



Verordnungen aus den Bereichen Gesundheit, Erziehung und Stimmung:

- **Herz-Kreislauf-Vorsorge:** Dieser Erlaß wird in den siebziger Jahren verfügbar. Bei seiner Bewilligung fahren kleine, mobile Trainingszentren durch die Stadt und bieten dort Kurse in Herz-Lungen-Belebung an. Dort lernen die Sims, wie sie sich bei Notfällen verhalten müssen. Aus diesem Grund steigt bei Herzinfarkten die Überlebensrate in der Stadt, und die allgemeine Gesundheit sowie die Zufriedenheit erhöht sich. Die Stadt bezahlt die Trainingszentren (jährlich 3,6 SiT/1.000 Einwohner).
- **Freie medizinische Versorgung:** Diese Verordnung kann in den sechziger Jahren in Kraft treten. Dabei wird es armen Menschen ebenfalls ermöglicht, in den Genuß einer einwandfreien medizinischen Behandlung zu kommen. Ihre Krankenhäuser sind folglich sehr preiswert und doch effizient, so daß sich die Lebenserwartung Ihrer Bürger erhöht. Die Kosten für die Unterstützung müssen aus der Stadtkasse bezahlt werden (jährlich 1,2 SiT/1.000 Einwohner).
- **Jugendsport:** Nach Schulschluß werden für die Jugendlichen Sportbegegnungen in allen Mannschaftssportarten organisiert. Obwohl einige Firmen die Mannschaften mit Trikots versorgen, muß die Stadt noch etwas drauflegen (jährlich 1,2 SiT/1.000 Einwohner). Dadurch, daß die Jugendlichen etwas zu tun haben, verringert sich die Kriminalitätsrate unter den Jugendlichen.
- **Atomwaffenfreie Zone:** Sie können diesen Erlaß ab 1990 durchsetzen. Die Stadt stellt Geldmittel bereit (jährlich 0,4 SiT/1.000 Einwohner), damit Bürger in der Stadt über Alternativen zu Nuklearanlagen aufgeklärt werden. Außerdem werden die Gefahren der Kernenergie aufgezeigt. Ein Nachteil ist sicher, daß Sie keine Gebäude mit Nukleartechnik mehr bauen können, doch dafür steigt die Stimmung, weil die Bürger das Gefühl haben, etwas geleistet zu haben.
- **Schmökereierlaß:** Bei dem Erlaß werden Tutoren, Bücher und Bibliotheken mit dem Geld aus der Stadtkasse gefördert (jährlich 0,2 SiT/1.000 Einwohner). Junge Leute können ihre Lesefähigkeit verbessern und sich in ihrer Freizeit beschäftigen. Dadurch steigt der Bildungsquotient.
- **Rauchverbot in der Öffentlichkeit:** Die militanten Nichtraucher unter Ihnen können seit den neunziger Jahren das Rauchen in der Öffentlichkeit verbieten. Vom städtischen Geld (jährlich 7,2 SiT/1.000 Einwohner) werden nun Wassereimer bezahlt und dann mit Wasser gefüllt. Die Eimer finden sich überall in der Stadt verteilt, und wenn ein Ladenbesitzer oder ein Passant in der Öffentlichkeit raucht, dann haben die Leute das Recht, dem Raucher den Eimer voll Wasser über den Kopf zu schütten. Viele Sims stellen das Rauchen ein oder reduzieren es, so daß der Gesundheitsquotient ansteigt.



Verordnung	Jahr	Vorteile	Nachteile
Herz-Kreislauf-Vorsorge	1970	höhere Lebenserwartung	höhere Kosten
Freie med. Versorgung	1960	höhere Lebenserwartung	höhere Kosten
Jugendsport	1900	weniger Kriminalität	höhere Kosten
Atomwaffenfreie Zone	1990	höhere Sicherheit, bessere Stimmung	höhere Kosten
Schmökereilaß	1900	erhöht Bildungs-Quotienten	höhere Kosten
Rauchverbot i. d. Öffentlichkeit	1990	höhere Lebenserwartung	höhere Kosten

Tabelle 3.5: Gesunde Menschen leben länger

Verordnungen aus dem Bereich Versorgung:

- **Bewegungsmelder für Treppenhäuser:** Diese Verordnung ist seit dem Jahre 1930 zu erlassen. Sie verpflichtet die Hauseigentümer aller stark besuchten Gebäude, in den Treppenhäusern Bewegungsmelder einzubauen. Der Effekt ist, daß Sie genügend Energie sparen, da sich die Treppenbeleuchtung nach einiger Zeit automatisch abschaltet. Die Kosten für dieses Vorhaben (jährlich $-1,2$ St/1.000 Einheit) sind vergleichsweise gering, wenn man die Energieersparnis berücksichtigt.
- **Wasser sparen:** Die Stadt finanziert ab 1960 Fortbildungsprogramme (jährlich $2,9$ St/1.000 Einwohner), welche über Methoden zur Senkung des Wasserverbrauchs informieren. Bei den privaten Haushalten läuft alles auf freiwilliger Basis ab, bei den gewerblichen Betrieben ist dies reguliert. Die Gewerbebetriebe sind von der Neuregelung besonders hart getroffen, jedoch wird der Wasserverbrauch stark reduziert.
- **Wasseruhren:** Diese Meßgeräte können erst ab 1930 eingesetzt werden. Sie werden dann in alle Gebäude des Stadtgebietes nachträglich eine Wasseruhr installieren müssen, was natürlich Geld kostet (jährlich $-7,2$ St/1.000 Einwohner). Hausbesitzer werden mit einer Verbrauchsumlage belastet, die sie zur Hälfte auf ihre Mieter umlegen können. Der Vorteil dieser Verordnung ist, daß der Wasserverbrauch rasch zurückgeht.
- **Strom sparen:** Die Stadt veranstaltet ab 1970 laufend Fortbildungsprogramme über Methoden des Stromsparens (z.B. das Abstellen der Elektrogeräte. Der Preis für die Bildungsprogramme wird von der Stadtkasse bezahlt (jährlich -4 St/1.000 Einwohner). Die Teilnahme für Privatleute ist freiwillig, doch die Industrie unterliegt zwingenden Einschränkungen. Bei Mißachtung der Vorschriften wird der betreffende Betrieb mit einer Geldbuße bestraft. Die ganze Aktion hat den Vorteil, daß der Stromverbrauch stark reduziert wird.



Verordnung	Jahr	Vorteile	Nachteile
Bewegungsmelder f. Treppenhäuser	1930	spart Energie	erhöhte Kosten
Wasser sparen	1960	Reduzierung des Wasserverbrauchs	Rückgang der Gewerbenachtrage
Wasseruhren	1930	spart Wasser	kostet Geld
Strom sparen	1970	geringerer Stromverbrauch	Einschränkung d. Wirtschaft

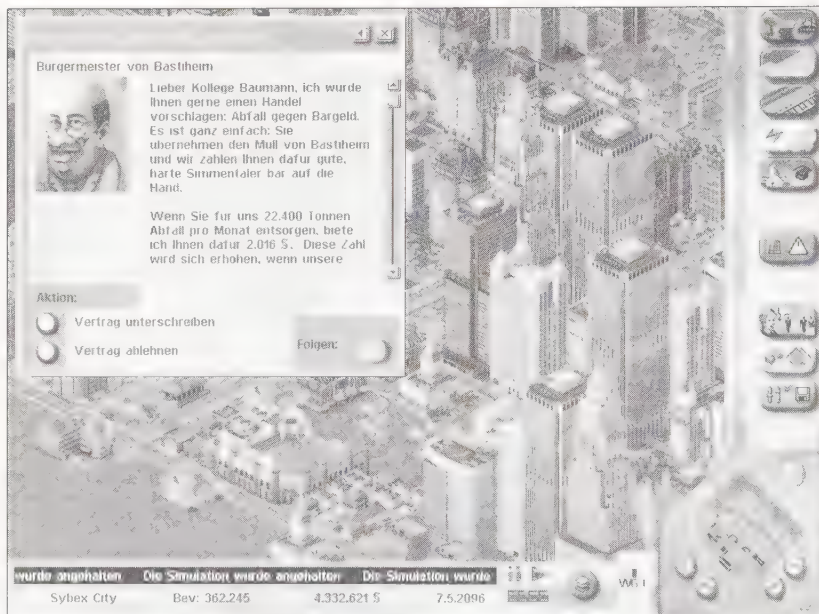
Tabelle 3.6: Sparsamkeit ist angesagt

HANDEL MIT NACHBARSTÄDTEN

Sie haben drei Möglichkeiten, durch einen Handel mit Ihren Nachbarstädten Geld zu verdienen. So können Sie Wasser, Müll und auch Energie gegen eine monatliche Gebühr an Ihre lieben Nachbarn abgeben. Um dies überhaupt tun zu können, müssen Sie zunächst einige Voraussetzungen schaffen. Energie, Wasser und Müll müssen angeliefert werden können, und dazu müssen Sie die passenden Transportwege schaffen. Um Müll transportieren zu können, brauchen Sie einfach nur eine Straße. Bauen Sie diese bis an die Stadtgrenze, und Ihr Ingenieur wird Sie fragen, ob Sie eine Verbindung zu der angrenzenden Nachbarschaft bauen wollen. Eine Straßenverbindung kostet Sie 2.500 SiT. Damit es noch schneller geht, können Sie auch eine Verbindung über eine Autobahn herstellen. Jedoch hat die Geschwindigkeit Ihren Preis, denn die Verbindung durch eine Autobahn kostet 5000 SiT. Es gibt noch zwei andere Möglichkeiten, den Müll zu transportieren. Zum einen leistet dies auch die Eisenbahn, wenn Sie mit den Schienen eine Verbindung zur Nachbarschaft herstellen. Diese Anbindung wird Sie genau wie die Straßenanbindung 2.500 SiT kosten.

Tip: Es reicht auch ein einfacher Hafen, um den Müll mit Schiffen an seinen Bestimmungsort zu bringen. Spezielle Anbindungen brauchen hierbei nicht gebaut zu werden, da die Verbindung über die See besteht.

Wenn Sie mit Wasser handeln wollen, müssen Sie es durch Rohre zu Ihren Nachbarn schicken. Es spielt überhaupt keine Rolle, wieviel Wasser zu Ihren Nachbarn fließt, für alle Mengen reicht eine einzige Rohrleitung, um die Kapazitäten hindurchfließen zu lassen.



Angebote für Handelsverträge sind Anzeichen für einen vorhandenen Überschuß oder Mangel der Ressource

Für eine Anbindung zu einer Nachbarstadt durch eine Rohrleitung bezahlen Sie einen Preis von 2.000 SiT. Genauso verhält es sich beim Handel mit Energie. Um diese liefern zu können, müssen Sie eine Verbindung zu Ihren Nachbarn durch eine Stromleitung herstellen. Pro Nachbar reicht eine Leitung, um die Energie zu liefern. Die Anbindung durch eine Stromleitung an Ihre Nachbarstadt kostet 2.000 SiT.

Dadurch, daß Sie den Müll Ihrer Nachbarn übernehmen oder Wasser und Energie an sie liefern, können Sie einen Batzen Geld verdienen. Jedoch ist hierfür eine weitere Voraussetzung notwendig: Es müssen genügend Kapazitäten vorhanden sein. Haben Sie genügend Platz für den Müll, sprich Mülldeponien? Und Haben Sie die Möglichkeit, den Müll auch wieder verschwinden zu lassen, z.B. durch Verbrennungsanlagen, Recyclingcenter und Müllfabriken? Fördern Ihre Pumpstationen ausreichend Wasser, um auch noch einen Nachbarn damit zu versorgen? Und erzeugen Ihre Kraftwerke soviel Energie, daß Sie genug abgeben können, ohne daß in Ihrer Stadt die Lichter ausgehen? Das bedeutet, daß die Versorgung Ihrer Stadt zunächst einmal sichergestellt sein muß, bevor Sie über einen Verkaufshandel mit Ihren Nachbarn nachdenken.



Mülldeponien sollten durch Verbrennungsanlagen entlastet werden.

Sollte es nämlich einmal vorkommen, daß Sie den vertraglichen Vereinbarungen nicht nachkommen können, müssen Sie sich auf eine saftige Konventionalstrafe einstellen, die Ihre Finanzen empfindlich ins Wanken bringen kann. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie einen Vertrag abschließen, und überprüfen Sie vorher Ihre Möglichkeiten. Sie können auch Ihren Berater hinzuziehen. Er wird Ihnen sagen, was zu tun ist. Wenn Sie einmal durch einen Vertrag gebunden sind, ist es schwer wieder herauszukommen. Alle fünf Jahre werden die Modalitäten der Verträge überprüft, ob sie noch aktuell sind. So kann es zum Beispiel sein, daß Ihre Nachbarstadt größer geworden ist und Ihnen nun noch mehr Müll als vorher liefern will, natürlich gegen einen höheren Betrag. An dieser Stelle haben Sie die Möglichkeit aus dem Vertrag auszusteigen. Sie sollten dies nutzen, wenn Sie befürchten müssen, daß Sie den neuen Anforderungen nicht gerecht werden.

Andernfalls können Sie die neuen Bedingungen akzeptieren und somit noch mehr Geld verdienen. Natürlich können Sie auch während des laufenden Vertrages aussteigen, jedoch wird dann automatisch die vereinbarte Konventionalstrafe fällig. Eine weitere negative Begleiterscheinung des Verkaufs von Strom und Wasser bzw. der Übernahme von Müll ist der höhere Grad an Umweltverschmutzung in Ihrer Stadt und eine teilweise Senkung der Grundstückspreise. Denken Sie daran, daß die Verbrennungsanlagen und Müllfabriken den ganzen Dreck in die Luft pusten und somit die Umwelt stark belasten. Die Recyclinganlagen können die Belastung nur gering herabsetzen. Die Mülldeponie stellt ebenfalls ein Problem dar, denn in Ihrem Umkreis sinken die Bodenpreise drastisch.



Diese Darstellung gibt Ihnen den genauen Überblick über den Grad der Verschmutzung in Ihrer Stadt

Tip: Nutzen Sie die Geschäfte mit Ihren Nachbarn dazu, um viel Geld zu verdienen. Ihre Stadtkasse wird dadurch stark entlastet.

Der Handel kann aber auch noch einen anderen positiven Effekt auf Ihre Stadt haben, nämlich dann, wenn Sie es sich erlauben können, Strom und Wasser bei Ihren Nachbarn zu kaufen und den Müll bei Ihren Nachbarn abzuliefern. Die Folgen liegen auf der Hand: wenn der Strom von außerhalb kommt, brauchen Sie nur wenige oder gar keine Kraftwerke auf Ihrem Stadtgebiet. Daraus resultiert, daß Ihre Umwelt nicht zu stark belastet wird und keine Gefahr besteht, daß eines Ihrer Atomkraftwerke explodiert und Ihre Stadt verseucht. Auch Wasser aus einer Nachbarstadt kann Ihre Umwelt entlasten, denn das Frischwasser wirkt der Verschmutzung Ihres eigenen Wassers entgegen. Die größte Entlastung Ihrer Umwelt geschieht, wenn Sie Ihren Müll in eine der Nachbarstädte abschieben, denn Sie brauchen dann keinen oder nur wenig Platz für Deponien. Außerdem können Sie sich den Bau der stark Dreck verursachenden Verbrennungsanlagen und Müllfabriken sparen.

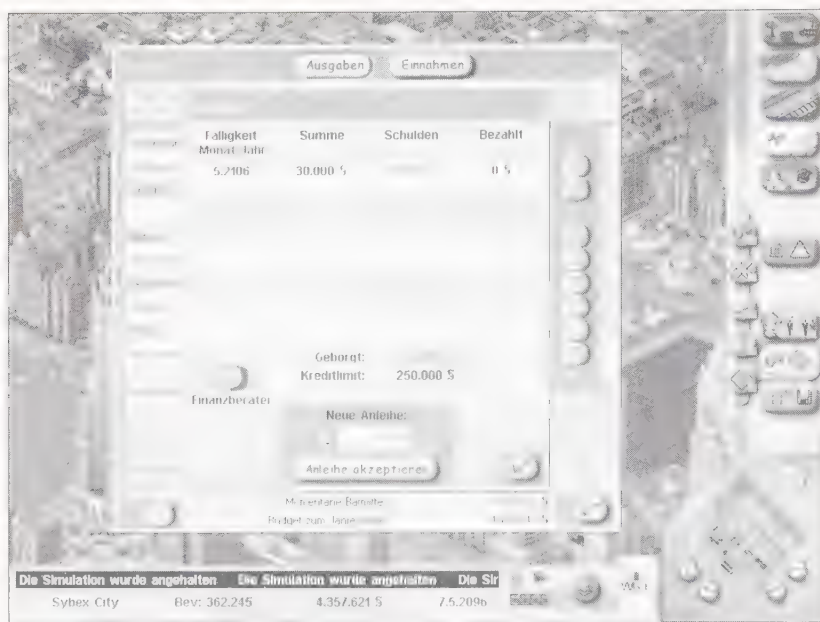


Grundsätzlich sollten Sie den Handel mit Nachbarstädten dazu nutzen, so viel Geld wie möglich zu verdienen. Verlegen Sie alle umweltbelastenden Betriebe an den äußersten Stadtrand. Somit wird Ihre Stadt nur zur Hälfte verschmutzt, denn die andere Hälfte wandert zur angrenzenden Stadt hinüber.

Natürlich können Sie auch die Ressourcen einkaufen, aber nur dann, wenn Sie es sich auch wirklich leisten können, z.B. durch genügend Steuereinnahmen oder durch Zusatzgeschäfte. Aber selbst dann sollten Sie die Versorgungsbetriebe nicht vollständig abschaffen, da Sie sich ansonsten zu abhängig von Ihren Nachbarn machen.

ANLEIHEN

Gerade zu Beginn des Spiels machen Sie aufgrund der vielen Bauvorhaben, die sie zu erledigen haben, schnell Verluste, und Ihr vorhandenes Geldpolster wird immer kleiner und ist irgendwann ganz verschwunden. Die laufenden Kosten werden zwar immer noch abgebucht, jedoch können Sie keine Bauvorhaben mehr realisieren, da Sie hierfür in den schwarzen Zahlen sein müssen. Damit Ihre Stadt nicht völlig stagniert und Sie weiterbauen können, sollten Sie dann eine Anleihe in Betracht ziehen. Sie können sich von der Bank maximal 250.000 SiT zu 20% Zinsen ausleihen. Eine einzelne maximale Anleihe darf höchstens 25.000 SiT betragen, so daß Sie höchstens 10 Anleihen aufnehmen können. Nehmen Sie maximal zwei Anleihen auf, um Ihr finanzielles Problem kurzfristig zu lösen. Wenn Sie noch mehr Anleihen aufnehmen, kann es nämlich passieren, daß die Anleihen selbst Ihr finanzielles Problem werden. Denken Sie immer daran, daß ein Bürgermeister, der mehr als 100.000 SiT Schulden macht, gefeuert wird. In der Zeit, in der Sie von den Anleihen leben, sollten Sie die Steuersätze herunterfahren, um viele Sims in Ihre Stadt zu locken. Die Anzahl der Steuerzahler wird dadurch steigen, und Sie können eine Menge Geld verdienen, wenn Sie die Steuersätze dann langsam wieder ansteigen lassen. Anleihen sollten nicht zum Regelfall, sondern nur in äußersten Notfällen in Anspruch genommen werden.



Anleihen sind eine riskante Angelegenheit

BUDGETS DER EINZELNEN VERWALTUNGSRESSORTS

Im Budgetmenü können Sie entscheiden, wieviel Geld an Ihre einzelnen Verwaltungsressorts fließt. Dabei haben Sie drei Möglichkeiten, die Abteilungen mit Geld zu versorgen. Zum einen können Sie die jeweiligen Ausgaben genau auf 100% einstellen. Die Ressorts arbeiten mit diesen Mitteln einwandfrei und decken alle Bedürfnisse Ihrer Sims ausreichend ab. Zum anderen können Sie aber auch mehr Geld in die Abteilungen investieren.

Die Arbeit der Ressorts wird sich dadurch verbessern. Die Polizei kann öfter auf Streife fahren und verhindert somit Verbrechen – die Kriminalitätsrate sinkt also. Die Feuerwehr hat eine bessere Ausrüstung und kann Brände schneller löschen – die Brandgefahr sinkt.

Schulen, Gymnasien und Universitäten bekommen mehr Mittel zur Verfügung gestellt und können somit mehr Lehrmaterialien anschaffen. Die Folge ist, daß die Schüler und Studenten mehr lernen und der Bildungsquotient steigt.



Sollten Sie mehr Geld in die öffentliche Gesundheit investieren, können mehr Ärzte eingestellt werden, und bessere Heilungsmethoden können angewendet werden. Dies hat zur Folge, daß Ihre Bürger gesünder und länger leben, die Lebenserwartung steigt. Wenn Sie das Budget für Straßen und Massentransportmittel über 100% hinaus steigern, werden die Straßen optimal in Schuß gehalten und die öffentlichen Verkehrsmittel regelmäßiger gewartet. Der Verkehr kann dadurch besser fließen.

Sie können also Ihren Ressorts mehr Geld als nötig zur Verfügung stellen, aber Sie können auch das Gegenteil machen und die Etats auf unter 100% kürzen. Wenn Sie bei der Bildung sparen, haben die Schüler und Studenten keine vorteilhaften Lernbedingungen mehr. Es fehlen Bücher, und Lehrer müssen aus Geldmangel entlassen werden. Die logische Konsequenz ist, daß der Bildungsquotient langsam aber sicher zurückgeht. Kürzen Sie den Krankenhäusern das Budget, können sich nicht mehr so viele Ärzte um die Patienten kümmern, und die neuesten medizinischen Geräte können nicht mehr angeschafft werden. Es kommt, wie es kommen muß, und die Lebenserwartung Ihrer Sims wird stetig sinken. Sie haben auch die Möglichkeit, der Polizei und der Feuerwehr weniger Geld zur Verfügung zu stellen. Der Einflußbereich der Feuerwachen und Polizeireviere wird dadurch kleiner werden, was zur Folge hat, daß die Kriminalitätsrate und die Gefahr eines Brandes steigen werden. Sollten Sie vorhaben, Geld beim Straßenbau oder bei den öffentlichen Verkehrsmitteln einzusparen, müssen Sie darauf gefaßt sein, daß die Straßen und Schienen nicht mehr ausgebessert und die Verkehrsmittel nicht mehr gewartet werden. Sie können dann aufgrund der verschlechterten Transportbedingungen mit mehr Staus auf Ihren Straßen rechnen.

SO ERZIELEN SIE ZUSATZGEWINNE

Von Zeit zu Zeit kann es vorkommen, daß ein Antragsteller in Ihrem Büro steht, der in Ihrer Stadt sein sogenanntes ANNU-Gebäude (ANNU = Aber nicht neben uns) errichten möchte. Diese Gebäude sind zwar recht nett anzuschauen, jedoch haben Sie allesamt einen großen Nachteil. Keiner Ihrer Sims will diese Gebäude in der Nähe seines eigenen Hauses haben. Da der Antragsteller dies auch weiß, versucht er Ihnen die Entscheidung für einen Bau zu versüßen, indem er Ihnen im Falle einer Genehmigung einen monatlichen Zusatzbetrag anbietet.

Sie sollten auf keinen Fall auf diese Zusatzeinnahmen verzichten, da Sie das Geld für Ihre Stadt gut gebrauchen können. Trotzdem müssen Sie den Spagat hinbekommen, auch Ihre Bürger zufriedenzustellen. Das heißt, daß Sie die ANNU-Gebäude so platzieren müssen, daß möglichst wenig Leute davon belästigt werden und sonstige Nachteile in Grenzen gehalten werden.



Tip: Es läßt sich nicht exakt voraussagen, wann ein Antragsteller eines ANNU-Gebäudes in Ihr Büro kommen wird. Wenn es aber dann soweit ist, erscheint eine Meldung im Newsticker.

Es kann natürlich auch einmal sein, daß Sie diese Meldung übersehen. Schauen Sie doch einfach mal bei Ihren Beratern vorbei. Dort ist die Meldung auch aufgelistet. Es stellt auch kein Problem dar, eine bereits gegebene Genehmigung wieder rückgängig zu machen. Wenn Sie zum Beispiel ein ANNU-Gebäude an einer Stelle gebaut haben, die nicht unbedingt von Vorteil ist, dann können Sie es sofort abreißen. Damit ist dann die Vereinbarung unwirksam, und die monatlichen Zahlungen an Sie werden eingestellt. Das Gebäude ist jetzt im Menü *Belohnungen & Gelegenheiten* wieder aufgeführt und kann jederzeit an anderer Stelle für den vereinbarten monatlichen finanziellen Beitrag wieder aufgebaut werden. Im Folgenden sind alle ANNU-Gebäude aufgeführt. Sie erfahren etwas über die Vor- und Nachteile und über den Gewinn, den Sie erzielen können. Des weiteren erhalten Sie Tips für den besten Standort, welcher die Nachteile am meisten minimiert.

- **Kasino:** Bevor der Kasinobesitzer in Ihre Stadt kommt, um eines seiner Kasinos dort zu bauen, müssen Sie zunächst das Glücksspiel in Ihrer Stadt legalisieren. Dies erreichen Sie, indem Sie die Glücksspiel-Verordnung in Kraft setzen. Wenn Sie dann die Einwilligung für einen Bau geben, werden Ihnen monatlich 350 SiT für die Unannehmlichkeiten überwiesen. Durch ein Kasino werden viele kriminelle Subjekte in die Stadt gelockt, und rund um das Kasino steigt die Kriminalitätsrate ganz enorm. Achten Sie also darauf, daß Sie dieses Gebäude nicht in die Nähe von z.B. Wohngebieten platzieren, um Ärger mit der Nachbarschaft zu vermeiden. Des weiteren sollten Sie in die Nähe des Kasinos ein Polizeirevier platzieren, um die gestiegene Kriminalitätsrate wieder abzusenken.



Ein Kasino ist Geschmackssache. Die einen lieben es, die anderen hassen es.

- **Giftmüllfabrik:** Schon der Name des Gebäudes läßt darauf schließen, welches Problem hierbei in erster Linie besteht, nämlich die hohe Belastung der Umwelt. Sollten Sie den Bau der Giftmüllfabrik genehmigen, erhalten Sie dafür eine monatliche Zahlung von 400 St, so viel wie bei keinem anderen Gebäude. Durch die Giftmüllfabrik steigen vor allem die Wasser- und die Luftverschmutzung. Wenn Sie das Gebäude genau an den Stadtrand setzen, wird Ihre daran angrenzende Nachbarstadt die Hälfte der Verschmutzungen abbekommen. Die verbleibenden Belastungen kompensieren Sie dadurch, daß Sie rund um das Gebäude Grünflächen anlegen, welche für Frischluft sorgen, und eine Wasseraufbereitungsanlage in die Nähe setzen, damit die Verschmutzungen aus dem Wasser gefiltert werden können.

- **Hochsicherheitsgefängnis:** Wer will schon in der Nachbarschaft von Schwerverbrechern wohnen? Auch in Ihrer Stadt haben die Sims etwas dagegen. Aufgrund dessen, daß niemand neben einem Gefängnis leben will, leiden auch die Bodenpreise in der Nähe des Hochsicherheitsgefängnisses. Mit diesem Umstand müssen Sie leben, denn Sie können es nicht ändern. Da der Antragsteller dies weiß, bietet er Ihnen einen monatlichen Unkostenbeitrag von 250 St an.

Weil Sie wissen, welche Auswirkungen dieses Gebäude auf Ihre Grundstückspreise hat, sollten Sie es auf keinen Fall in Ihrer besten Wohngegend plazieren, da sie ansonsten nicht lange Ihre beste Wohngegend bleibt. Suchen Sie sich einen Ort weit ab der Stadt, wo sowieso die Bodenpreise durch eventuelle andere Umstände sehr niedrig sind, z.B. neben Ihren Atomkraftwerken oder Ihren Verbrennungsanlagen

- **Megamall-Einkaufszentrum:** Der große Nachteil dieses Konsumtempels ist die negative Auswirkung auf Ihre übrigen Gewerbebetriebe, die unter der gewaltigen Konkurrenz leiden. Da der Antragsteller dies weiß, bietet er Ihnen als Ausgleich eine monatliche Zahlung von 300 SiT an. Um die Nachteile in Grenzen zu halten, sollten Sie das Einkaufszentrum auf keinen Fall in Ihr Gewerbegebiet setzen, da es dort die Nachfrage bei den anderen Gewerbebetrieben senken würde. Die Folge wäre, daß diese Betriebe abwandern und Ihr gesamtes Gewerbe darunter leiden würde. Stellen Sie das Megamall-Einkaufszentrum auf „die grüne Wiese“, d.h. etwas abseits der Wohngebiete, aber mit einer guten Verkehrsanbindung dorthin, damit es gut zu erreichen ist. Um den Rest Ihrer Gewerbewirtschaft etwas milder zu stimmen, sollten Sie die Bedingungen für sie erleichtern, indem Sie z.B. die Gewerbesteuern senken oder Verordnungen erlassen, die das Gewerbe begünstigen.

AMT FÜR ÖFFENTLICHEN TRANSPORT UND VERKEHR



Der Leiter dieses Ressorts heißt Mo Biehl. Diese Behörde beschäftigt sich mit jeder Form der Fortbewegung in Ihrer Stadt. Dazu gehört das Auto und der Straßenbau, Busse mit ihren Bushaltestellen, U-Bahnen mit ihren Tunnelsystemen und die Eisenbahnen mit ihrem Schienennetz. Für das Wachstum Ihrer Stadt ist es sehr wichtig, daß Sie Ihren Sims ein gutes Angebot für die Personenbeförderung machen, denn Mobilität ist eine der wichtigsten Eigenschaften, die Ihre Stadt vorweisen muß.

BESSER SCHLECHT GEFAHREN, ALS GUT GELAUFEN

Ihre Sims haben die Angewohnheit nur ein paar Schritte zu laufen, so daß jeder Sim ein Verkehrsmittel zur Verfügung haben muß, wenn die zugewiesenen Baugebiete sich gut entwickeln sollen. So muß der Sim in einem Wohngebiet innerhalb von vier Flächeneinheiten ein passendes Fortbewegungsmittel finden, im Industriegebiet innerhalb von fünf Einheiten und im Gewerbegebiet schon innerhalb von drei Flächeneinheiten. Wenn Ihre Bürger dies nicht vorfinden, nutzen sie erst gar nicht die zugewiesenen Bauflächen oder ziehen nach einiger Zeit von dort weg. Um dies zu vermeiden, müssen Sie eine Struktur in Ihre Stadt bringen und dies läßt sich am besten durch den Straßenbau realisieren. Bauen Sie die Straßen so, daß Blocks von 6x6 Flächeneinheiten entstehen. Somit hat jedes Baugebiet automatisch einen Verkehrszugang, und die Sims können die Straßen nutzen.



Sie müssen Ihren Sims ausreichend Verkehrsmittel zu Verfügung stellen

Eine weitere Eigenschaft der Sims ist, daß sie auch gern an Ihrem Ziel ankommen. Daher sollten Sie dafür Sorge tragen, daß alle Baugebiete miteinander verbunden sind. Sims müssen schließlich zur Arbeit gelangen, Einkäufe tätigen und andere Sims besuchen können. Dies tun sie meist nicht zu Fuß, sondern mit einem Transportmittel. Sie sollten alles dafür tun, daß jeder Ihrer Sims seine Vorhaben auch verwirklichen kann. Staus, schlechte Verkehrsanbindung und unzureichender öffentlicher Nahverkehr können dem entgegenwirken. Sollte der Stau zu viel Zeit in Anspruch nehmen, kann es sein, daß der Sim sein Vorhaben über den Haufen wirft und zurück nach Hause fährt. Gleiches gilt, wenn er keinen Weg zu seinem Ziel findet. Wenn eine Anfahrt des öfteren scheitert, ist es durchaus möglich, daß der unzufriedene Sim seine Sachen packt und aus der Stadt verschwindet (wenn er eine Straße zum Abhauen findet).

DAS STRASSENNETZ

Bevor Sie mit dem Bau Ihrer Stadt beginnen, ist es von enormer Bedeutung erst einmal ein Straßennetz zu schaffen. Mit diesem werden Zellen gebildet, die Sie anschließend bebauen können. Achten Sie darauf, daß Sie die Wohngebiete durch Straßen und Haltestellen der öffentlichen Verkehrsmittel mit Einkaufszonen und den Industriegebieten verbinden



Wie im wirklichen Leben spricht es sich auch bei den Sims herum, wenn ein Weg zu einem bestimmten Ziel besonders günstig zu befahren ist. Das hat zur Folge, daß nach einer Zeit gerade auf diesem Weg der Verkehr stockt, mit anderen Worten ausgedrückt: Die Sims stehen im Stau. Beobachten Sie ihre Straßen regelmäßig, und achten Sie dabei auf dieses Phänomen, denn wenn die Sims zu lange warten müssen, suchen sie sich andere Wege zum gewünschten Zielort, und falls sie auch dort wieder warten müssen, haben Sie irgendwann keine Lust mehr und fahren wieder nach Hause. So werden Sie irgendwann unzufrieden und haben keine Lust mehr, an einem Ort mit derartig schlechten Verbindungen zu wohnen. Schließlich werden sie sich nach einem Ort umsehen, der Ihnen ein angenehmeres Leben bietet, und kehren Ihrer Stadt den Rücken.



Achten Sie darauf, daß Ihre Straßen nicht verstopfen

Tip: Um noch mehr Straßen befahren zu können, ohne Gefahr zu laufen, daß Ihre Stadt nur noch aus Straßen besteht, lohnt es sich, wenn Sie ein Netz aus Autobahnen anlegen.



Da Autobahnen auf Pfeilern gebaut werden, also erhöht liegen, können diese über eng befahrene Gebiete hinwegführen. Denken Sie daran, daß jede Strecke einer Autobahn auch eine Auf- und eine Abfahrt benötigt, damit diese von beiden Seiten benutzbar ist. Autobahnen haben den Vorteil, daß Ihre Sims größere Entfernungen schneller zurücklegen können, ohne daß es gleich zum Stau kommt. Außerdem gelangen Sie über die Autobahnen schneller in die Nachbarstädte, als über die normalen Straßen.

DAS U-BAHNSYSTEM

U-Bahnen verlaufen zwar unterirdisch, gehören aber eigentlich zum Schienennetz. Um die Röhren der U-Bahnen zu verlegen, müssen Sie die U-Bahn-Karte aufrufen. U-Bahnen haben, genau wie die anderen Verkehrsmittel der Sims, Vor- und auch Nachteile. Ein hervorstechender Vorteil ist auf jeden Fall, daß die U-Bahn die Verkehrsdichte lockert, da sie erstens ein öffentliches Verkehrsmittel ist, und zweitens unterirdisch fährt, so daß Sie auch Platz in Ihrer Stadt einsparen können.

Wenn Sie das Röhrensystem der U-Bahn geschickt verlegen, können Ihre Sims sogar in eine Nachbarstadt reisen. Legen Sie die U-Bahn-Stationen so, daß möglichst viele Sims sie erreichen können, sei es nun zu Fuß oder mit dem Auto. Wenn Sie die Stationen gut gelegt haben, hat das zur Folge, daß die Gebäude im Einzugskreis der Stationen in ihrem Wert steigen. Ihre Stadt kann nur aufblühen, wenn die Sims das Gefühl haben, daß ihr Leben an dem Ort, wo sie wohnen, einen Sinn hat. Mit anderen Worten: die Sims wollen mal eben schnell einkaufen gehen, bequem zu ihrer Arbeitsstätte kommen oder Verwandte und Freunde besuchen können, ohne daß zu viel Zeit bei der An- und Abreise verlorenggeht. Achten Sie also speziell beim Bau einer Untergrundbahn darauf, daß Straßen zu den Stationen führen, die von möglichst vielen Sims erreichbar sind. Ein Nachteil beim Bau der U-Bahn-Stationen ist, daß die Röhren der U-Bahn nur an ebenen Stellen verlegt werden können.



Ein weitverzweigtes U-Bahntunnelsystem ist sehr effektiv

DAS EISENBAHNNETZ

Ein weiteres, öffentliches Verkehrsmittel für Ihre Sims ist die Eisenbahn. Damit Ihre Sims dieses Verkehrsmittel nutzen können, legen Sie zuerst ein Schienennetz an und setzen anschließend noch Bahnhöfe an die Stellen, die von möglichst vielen Sims erreichbar sind.

Tip: Die Nutzung einer Eisenbahn lohnt sich in erster Linie nur dann, wenn die Sims weite Strecken reisen wollen, da die Eisenbahn sie um ein vielfaches schneller als das Auto ans gewünschte Ziel transportiert.

Eine kurze Strecke mit der Eisenbahn zurückzulegen lohnt sich nicht, da sich die Kosten für das Betreten und Verlassen des Bahnhofs negativ auswirken und die Schnelligkeit des Zuges nicht ausgenutzt werden kann. Denken Sie also beim Bau Ihres Eisenbahnnetzes vor allen Dingen daran, Industriegebiete, weit entfernte Gewerbegebiete und die Nachbarstädte mit Ihrem Schienennetz zu verbinden. Teilen Sie es also so auf, daß Sie die U-Bahn für die Innenstadt nutzen, und die Eisenbahnschienen nach außerhalb bis zu den Nachbarstädten verlegen.



DIE BUSVERBINDUNG

Wenn Sie im Laufe Ihres Spiels merken, daß der Verkehr auf bestimmten Straßen immer wieder zum Stehen kommt, sei es, weil Fußgänger über die Straße wollen oder die Autos an Ampeln stehen bleiben müssen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Die eine ist, das Straßennetz günstig zu erweitern, welches nach einer Zeit aber nicht mehr sinnvoll ist, da Ihre Stadt ja nicht nur aus Straßen bestehen soll; die andere Möglichkeit ist, auf öffentliche Verkehrsmittel umzusteigen. Da für die U-Bahn erst entsprechende Tunnel gebaut bzw. Rohre gelegt werden müssen und für die Eisenbahn ein Schienennetz angelegt werden muß, bleibt Ihnen auf den Straßen nur noch die Möglichkeit, Busse einzusetzen. Das Anlegen von Busrouten durch Haltestellen übt zwar einen leicht negativen Wert auf die Grundstückspreise aus, ist aber gerade in der Anfangsphase einer Stadt eine relativ günstige Methode, die Verkehrsdichte zu verbessern.

FINANZIERUNG DES VERKEHRSNETZES

Ein Verkehrsnetz steht Ihnen nicht umsonst zur Verfügung. Nicht nur der Bau eines Straßen-, Schienen- oder Tunnelnetzes kostet Geld, sondern auch die Instandhaltung leert Ihren Geldbeutel. Trotzdem bietet ein gut ausgebautes Verkehrsnetz viele Vorteile, und Sie sollten weder mit Ihrem Geld um sich werfen, noch sollten Sie knausern. In diesem Fall lohnt es sich nicht zu geizen, denn wenn Sie ihr Verkehrssystem nicht pflegen, kann das schlimme Folgen haben. Schlaglöcher in den Straßen verursachen Staus und Unzufriedenheit bei den Sims. Diese werden aus solchen Gegenden wegziehen, da sie nicht auf vernünftigem Wege zu Ihren Zielen gelangen. Dadurch werden die Grundstückspreise in der Nähe solcher Straßen sinken. Vielleicht löst Ihr Geiz auch Streiks bei den Angestellten der öffentlichen Verkehrsmittel aus. Solche Streiks können bis zu zwei Jahre dauern und die wirtschaftliche Situation Ihrer Stadt in den Ruin treiben, denn wenn die öffentlichen Verkehrsmittel nicht mehr benutzt werden können, gelangen Ihre Sims nicht zu den Gewerbe- oder Industriegebieten oder gar in die anderen Nachbarstädte. Auch kommt niemand mehr aus anderen Städten zu Ihnen. Das hätte zweifelsohne für die Wirtschaft fatale Folgen.

Ihre Sims würden vielleicht sogar in eine andere Stadt ziehen, in der ihnen die öffentlichen Verkehrsmittel nicht verwehrt würden! Sorgen Sie also dafür, daß Ihrem Verkehrsnetz ausreichend Geld für die Instandhaltung zur Verfügung steht, und legen Sie es möglichst so an, daß Sie auch Verbindung zu den Nachbarstädten bekommen. Durch diese Verbindung kommen nun auch noch Leute von auswärts in Ihre Stadt, um einzukaufen und damit Ihre Wirtschaft anzukurbeln.



SO VERMEIDEN SIE DAS VERKEHRSSCHAOS

Um Verkehrschaos zu vermeiden, achten Sie beim Bau der Straßen darauf, daß Sie diese effektiv legen und nicht die ganze Stadt verbauen. Damit Ihre Sims schneller weite Strecken zurücklegen können, bauen Sie Autobahnen. Um Staus zu vermeiden, fangen Sie nach einer Zeit an, öffentliche Verkehrsmittel anzubieten. Beginnen Sie zuerst, Busrouten durch Haltestellen festzulegen. Dies ist zu Beginn das öffentliche Verkehrsmittel, welches Ihrem Geldbeutel am wenigsten Schaden zufügt.



Die Karte zeigt Ihnen, wo das Verkehrsaufkommen besonders hoch ist

Nach einiger Zeit legen Sie ein U-Bahnsystem an, um den Verkehr von der Oberfläche in den Untergrund ihrer Stadt zu legen. So lockern Sie die Verkehrsdichte auf den Straßen. Achten Sie darauf, daß Ihre Sims die U-Bahn-Stationen ohne Probleme erreichen können, d.h. gute Verkehrsverbindung durch Straßen in der Nähe. Bauen Sie ein Eisenbahnnetz, um die Reise zu weit entfernten Gebieten zu ermöglichen. Außerdem bringt die Eisenbahn die Sims fünfmal schneller ans Ziel, als wenn diese mit dem Auto über die Straße fahren. Halten Sie Ihr Verkehrssystem instand, so daß keine Streiks entstehen oder Straßen durch schlechte Pflege nicht mehr zu befahren sind. Wenn Sie diese Hinweise beachten, sollten Sie eigentlich keine Probleme haben, Ihren Sims ein gut durchorganisiertes Verkehrssystem zu bieten und sie damit zufriedenzustellen.



AMT FÜR STADTPLANUNG



In diesem Ressort werden die Weichen für die Entwicklung einer großen und wohlhabenden Stadt gelegt. Baudichte und Grundstückspreise bestimmen den Wert Ihrer Stadt und beeinflussen, welche neuen Baugebiete ausgewiesen werden müssen, was Sie persönlich genehmigen müssen. Ihre zuständige Beraterin für dieses Ressort ist M. Achmaplats, und sie wird Sie über alle anstehenden wichtigen Entscheidungen auf dem laufenden halten.

BAUGEBIETE AUSWEISEN

Die drei Baugebiete haben gegenseitig Einfluß aufeinander. Wenn zum Beispiel viel Industrie in Ihrer Stadt ansässig ist, so besteht ein höherer Bedarf an Arbeitskräften. Diese zusätzlichen Arbeiter benötigen wiederum auch Wohnungen, so daß neue Wohngebiete ausgewiesen werden müssen. Die vermehrte Anzahl von Sims bewirkt nun, daß eine höhere Nachfrage nach gewerblichen Gütern und Dienstleistungen besteht. Also müssen noch zusätzliche Gewerbegebiete her. Sie sehen, daß alles voneinander abhängig ist und in Wechselwirkung zueinander steht. Grundsätzlich können Sie sich merken, daß Sie für die Summe von Industrie- und Gewerbegebieten, die gleiche Anzahl an Wohngebieten brauchen. Das Verhältnis von Industrie- und Gewerbegebieten ist während der Zeit nicht immer gleich.

Brauchen Sie gerade am Anfang vermehrt Industrie um eine funktionierende Wirtschaft und Arbeitsplätze zu schaffen, so geht dieser Bedarf im Laufe der Zeit immer weiter zurück, und der Bau von Gewerbegebieten wird immer wichtiger. Natürlich kann man den Bedarf nicht an Jahreszahlen fest machen, da die Entwicklung Ihrer Stadt dynamisch ist und von vielen Faktoren abhängt. Um trotzdem immer genau auf dem laufenden zu sein, welche Baugebiete zur Zeit benötigt werden, gibt es in der unteren Leiste des Bildschirms eine WGI-Bedarfsanzeige, welche Ihnen durch kleine Balken deutlich macht, wo gerade ein Bedarf und wo ein Überangebot besteht. Behalten Sie diese Anzeige während des Spiels immer im Auge, und richten Sie sich danach, wenn Sie Ihre Stadt erweitern wollen.

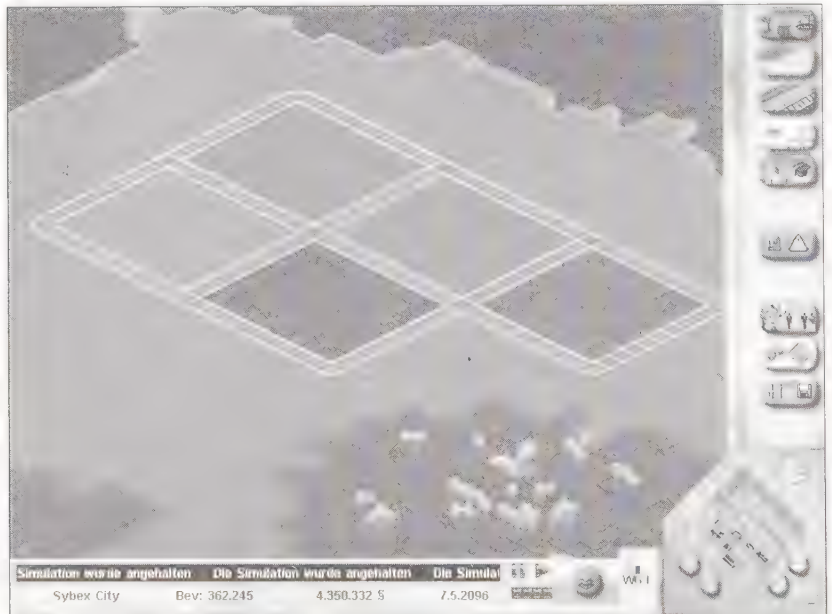
DIE RICHTIGE BAUDICHTE

Wie Sie bereits wissen, stehen Ihnen drei verschiedene Baudichten zur Verfügung. Zunächst stellt sich die Frage, wann Sie welche Baudichte einsetzen sollen. Gerade zu Beginn des Spiels verfügen Sie nicht über ein hohes Budget, und Sie werden sicher schon festgestellt haben, daß dichte Baugebiete wesentlich kostspieliger sind als schwach bebaute. Schon allein aus diesem Grund sollten Sie zunächst mit schwach oder allenfalls mit mäßig besiedelten Gebieten anfangen. Außerdem ist zu Beginn des Spiels der Grundstückspreis der Gebiete nicht sonderlich hoch, was es schwierig macht, ein dicht besiedeltes Gebiet voll



auszunutzen. Die Einstellung der Baudichte ist jedoch keine endgültige Sache. Wenn Sie zum Beispiel merken, daß ein bestimmtes, schwach bebautes Gebiet an Wert gewinnt, dann können Sie die Gebäude darauf abreißen und das Gebiet neu ausweisen. Jetzt wird es den Sims ein leichtes sein, diese Baudichte voll auszunutzen. Sie sehen also, daß Bebauungsdichte und Grundstückspreise im engen Zusammenhang miteinander stehen. Je höher die Grundstückspreise, desto höher sollte die Bebauungsdichte sein. So sollten Sie vor allem vorgehen, wenn Sie zum Beispiel einen Stadtkern aus Gewerbebetrieben errichten wollen. Je weiter Sie dann nach außen in die Vororte kommen, desto geringer kann die Bebauungsdichte werden, was nicht bedeuten soll, daß deswegen der Grundstückspreis sehr niedrig sein muß. Wenn Sie zum Beispiel ein schwach bebautes Wohngebiet ausweisen und dieses einen hohen Wert hat, so kann es durchaus sein, daß ein ranghoher Sim dort seine Villa baut.

Tip: Die gesunde Mischung aus allen Besiedlungsdichten macht es. Einzig und allein der Stadtkern sollte ausschließlich aus dicht bebauten Gebieten bestehen.



Die verschiedenen Baudichten werden durch die Intensität der Farben erkennbar



KRITERIEN FÜR DIE GRUNDSTÜCKSPREISE

Es gibt eine Reihe von Kriterien, die den Wert der Grundstücke beeinflussen. Damit überhaupt etwas passiert, sollte eine optimale Wasser- und Stromversorgung gewährleistet sein. Des weiteren benötigen die Sims eine gute Verkehrsanbindung. Normale Verkehrsstraßen, Autobahnen, U-Bahnen, Buslinien und die Eisenbahn tragen zu einer Mobilität bei, über die sich Ihre Bürger freuen und die die Preise in die Höhe wachsen lassen. Eine verschwindend geringe Kriminalitätsrate trägt ebenso zu einer weiteren Steigerung der Grundstückspreise bei, da sich die Sims sicherer fühlen und somit der Wohnkomfort steigt.

Auch ist es wichtig, die Umwelt rein zu halten. Dreckige Luft und schmutziges Wasser sowie Müll, der in den Straßen herumliegt, machen die Grundstücke zu Slums. Sorgen Sie also für eine vernünftige Ver- bzw. Entsorgung, und die sauberen Gebiete werden zu einer weiteren Wertsteigerung beitragen. Schließlich ist auch noch die Beschaffenheit der Grundstücke für die Steigerung der Preise von Bedeutung. Sims mögen es, ihre Gebäude an Seen und kleinen Hügeln zu bauen, da dies doch so malerisch ist. Legen Sie doch einfach künstliche Seen und Hügel an, und bauen Sie dann Wohngebiete darum. Sie werden sehen, daß sich Ihre Bürger darum reißen werden, dort zu bauen. Zusätzlich mögen die Sims Grünflächen. Pflastern Sie also nicht alles mit Baugebieten zu, so daß eine Betonwüste entsteht, sondern streuen Sie auch einmal einen Farbtupfer ein, indem sie zwischen den Häusern Parks, Spielplätze oder Teiche anlegen. Eine Steigerung der Bodenpreise wird die Folge sein.



Der Wert Ihrer Grundstückspreise ist von äußerster Wichtigkeit für die Entwicklung Ihrer Stadt

BEHÖRDE FÜR UMWELTSCHUTZ



O. Hirsch
Tinkts

Olivia Hirsch-Tinkts ist die Leiterin dieser Behörde. Wenn eine Stadt sich zu einer Großstadt entwickelt und viele Menschen auf engem Raum zusammenleben, steigt die Belastung der Umwelt. Die Behörde für Umweltschutz muß diese Entwicklung frühzeitig erkennen und durch geeignete Maßnahmen der Luft- und Wasserverschmutzung sowie den Müllproblemen entgegenwirken.

DAS MÜLLPROBLEM

Sie können machen, was Sie wollen, doch die Entstehung von Müll können Sie nicht verhindern. Jeder Ihrer Sims, also jedes Gebäude, erzeugt einen gewissen Anteil des anfallenden Mülls, den Sie zu entsorgen haben. Tun Sie dies nicht, sammelt sich der Müll in den Straßen der Stadt, was sich negativ auf die Grundstückspreise und die Gesundheit Ihrer Sims auswirkt. Da Sie nicht zaubern können und der Müll nicht von selbst verschwindet, müssen Sie ihn abtransportieren und zu einem dafür vorgesehenen Ort bringen.



Dieser Ort ist die Deponie. Weisen Sie zunächst eine Fläche von 4x4 Flächeneinheiten als Deponie aus, und verbinden Sie sie mittels einer Straße mit der Stadt. Jetzt sind die Müllfahrzeuge in der Lage, den Müll zur Deponie zu bringen. Der vorteilhafteste Standort für eine Mülldeponie ist am Stadtrand. Die Bodenpreise dieses Gebietes fallen nach der Ausweisung der Deponie schlagartig in den Keller, was auch für das umliegende Gebiet zutrifft. Deshalb sollten Sie Ihre Flächen mit hohen Bodenpreisen vor dem Müll schützen und die Deponie weit weg davon bauen. Mit dem Bau der Deponie ist es aber nicht getan, denn der Müll sammelt sich immer weiter an, bis die Deponie ausgelastet ist. Zwar zerfällt ein Teil des Mülls mit der Zeit von selbst, doch die Menge an Müll, die während dieser Zeit dazukommt, ist weitaus größer. Dann haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erweitern die Deponie, oder Sie sorgen für eine Reduzierung des Mülls. Die Erweiterung der Deponie ist keine richtige Lösung, da Sie das Problem letztendlich nur vergrößert. Vielmehr ist die Reduzierung des Mülls das Ziel, das Sie anpeilen sollten.

Tip: Versuchen Sie erst gar nicht, eine Mülldeponie mit dem Bulldozer abzureißen. Das funktioniert nicht. Sie müssen warten, bis der Müll komplett verschwunden ist, um das Gebiet anderweitig zu verwenden.

Ab dem Jahre 1920 steht Ihnen eine Müllverbrennungsanlage zur Verfügung. In dieser Anlage können monatlich 4.500 Tonnen Müll verbrannt werden. Somit können Sie mit dieser Anlage den Müll auf Ihrer Deponie reduzieren. Schauen Sie regelmäßig nach, wie stark die Verbrennungsanlagen belastet sind. Wenn sie überlastet sind, sollten Sie noch weitere Anlagen hinzubauen, um den Anforderungen gerecht zu werden.

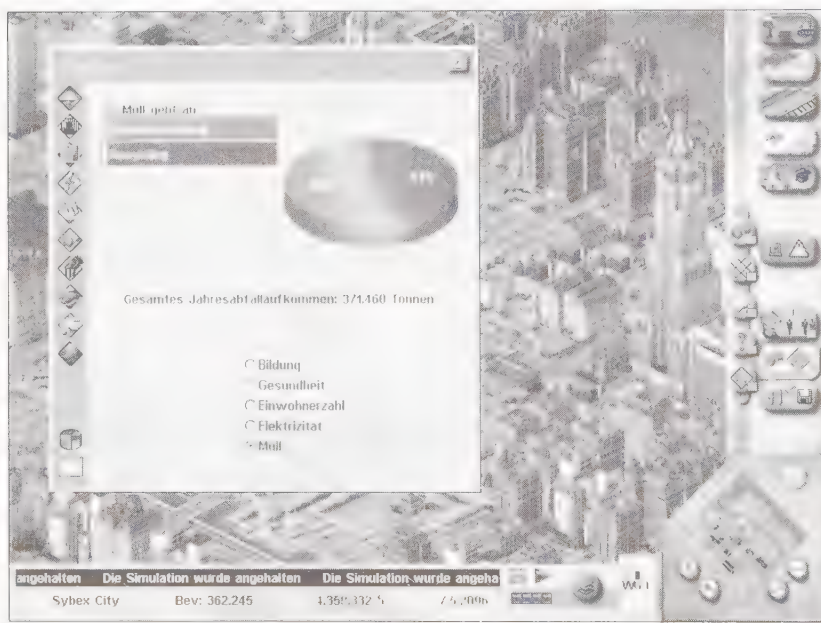
Natürlich hat diese Methode der Müllentsorgung auch einen Haken, denn die Verbrennung erzeugt jede Menge Schadstoffe, die in die Luft gepustet werden. Dadurch wird auch klar, daß keiner Ihrer Sims neben einer solchen Anlage wohnen möchte. Da dies auch für die Deponie gilt, sollten sie beide Betriebe weit außerhalb der Stadt, wenn möglich an die Stadtgrenze, bauen. Setzen Sie um die stark verschmutzenden Gebäude einige Grünanlagen und Bäume, um wenigstens etwas Luft zu säubern. Im Jahre 2000 kommt eine weitere Möglichkeit der Müllentsorgung hinzu, nämlich das Müllkraftwerk. Es arbeitet vom Prinzip her genauso wie die Müllverbrennungsanlage, dann es verbrennt einfach den Müll. Jedoch wird hierbei der Verbrennungsprozeß zusätzlich noch genutzt, um Energie zu erzeugen. Auch das Müllkraftwerk verschmutzt die Luft sehr stark, so daß Sie es zur Deponie an den Stadtrand bauen sollten.

Sie können den Müll auch auf eine andere umweltschonende Art loswerden, indem Sie ihn an Ihre Nachbarn abgeben. Gegen eine monatliche Gebühr, die sich nach der Menge des Mülls richtet, nehmen Ihnen Ihre Nachbarn Ihren Müll ab und entsorgen ihn in ihrer Stadt. Gerade zu Beginn Ihres Spiels ist diese Variante recht schwierig zu realisieren. Da Sie genügend Geld für den Aufbau Ihrer Stadt brauchen, können Sie kaum Geld für eine Müllab-



gabe verwenden. Wenn Sie jedoch die größten Investitionen getätigt haben und Ihre Stadt beginnt, Überschüsse abzuwerfen, dann haben Sie eventuell das Geld für diese Art der Müllentsorgung. Auf diese Weise können Sie dann Ihre Umwelt entlasten und die Grundstückspreise weiter in die Höhe treiben.

Sie können das Ganze aber auch anders herum handhaben. Wenn Sie zum Beispiel unter akutem Geldmangel leiden, dann können Sie den Müll Ihrer Nachbarstädte übernehmen. Achten Sie vorher jedoch darauf, daß Ihre Entsorgungsanlagen die größere Belastung auch verkraften können. Fragen Sie auch Ihren Versorgungsberater. Er wird Ihnen sagen, was zu tun ist. Der Import von Müll aus anderen Städten ist eine sehr gute Möglichkeit, um sehr viel Geld zu verdienen. Lassen Sie sich gerade während des Aufbaus Ihrer Stadt diese Chance nicht entgehen. Umweltschutz ist ein Luxus, dem Sie sich erst richtig widmen sollten, wenn Ihre Stadt schwarze Zahlen schreibt. Ansonsten reicht es zunächst, die Verschmutzung so gering wie möglich zu halten.



Hier können Sie das gesamte Müllaufkommen Ihrer Stadt abfragen, und zu welchen Anteilen es beseitigt wurde



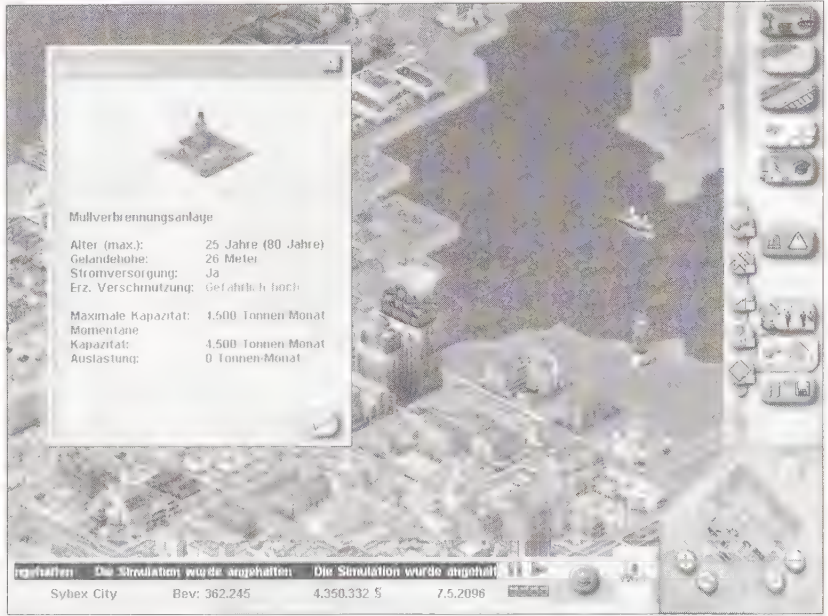
Dies können Sie auch dadurch erreichen, daß Sie die Müllverbrennungsanlagen entlasten. Ab dem Jahre 1970 steht Ihnen ein Recyclingcenter zur Verfügung. Dieses wird ganz einfach zwischen die Deponie und die Verbrennungsanlage geschaltet. Das bedeutet, daß zunächst der Müll von der Deponie nach wiederverwertbaren Stoffen untersucht wird. Diese werden dann aussortiert und kommen nicht mehr in die Verbrennungsanlage. Dadurch wird die Menge des Mülls, der verbrannt wird, erheblich reduziert. Schauen Sie regelmäßig nach, wie die Recyclingzentren arbeiten, wenn sie nicht mehr ausreichend sind, errichten Sie ganz einfach ein neues. Sie können auch versuchen, das Müllproblem indirekt einzudämmen und zwar durch Verordnungen (z.B. Mülltrennung, Abgabe für Industrieabfälle).

BELASTUNGEN DER LUFT

Alle Gebäude der Stadt tragen zur Luftverschmutzung bei. Dabei pustet aber nicht jedes Haus den gleichen Dreck in die Luft. Es kommt darauf an, wie dicht die Flächen besiedelt sind und um welches Baugebiet es sich handelt. So verdrecken dicht besiedelte Industriebetriebe am schlimmsten die Umwelt. Der Anteil der Wohnhäuser an der Gesamtverschmutzung ist hingegen sehr gering. Der Grad der Verschmutzung durch Industrieanlagen hängt auch davon ab, wie rückständig oder fortschrittlich die Technologie ist. Die Hightech-Industrie arbeitet zum Beispiel mit eher umweltfreundlichen Prozessen, was der Umwelt natürlich zu Gute kommt.

Im Gegenzug dazu sind die alten Kohlekraftwerke und die Müllverbrennungsanlagen eine wahre Zumutung für die Luft. Doch nicht nur die Gebäude Ihrer Stadt verpesten die Luft, sondern auch die Autos, die auf Ihren Straßen herumfahren. Jedoch ist der Anteil des Straßenverkehrs an der Gesamtverschmutzung so gering, daß er vernachlässigt werden kann. Die Intensität der Verschmutzung ist direkt über dem betreffenden Gebäude am stärksten und läßt mit zunehmender Entfernung vom Objekt nach.

Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, um die Verschmutzung zu verringern. Bauen Sie die schmutzigen Kraftwerke an den Rand der Stadt, damit die Nachbarn auch noch etwas von dem Dreck abbekommen und Ihre Luft nur zur Hälfte verdreckt wird. Des weiteren sollten Sie die Industriegebiete so einrichten, daß genügend Platz für Parks und Bäume bleibt.



Bei Müllverbrennungsanlagen ist die Belastung für die Umwelt gefährlich hoch

Setzen Sie diese Grünflächen zwischen die Dreckschleudern, und die Pflanzen werden einen Teil der Schadstoffe aus der Luft filtern. Außerdem haben Sie noch Möglichkeiten, indirekt etwas gegen die Luftverschmutzung zu tun. So können Sie zum Beispiel Verordnungen erlassen, welche die umweltbelastenden Betriebe stärker belasten und die umweltfreundlichen Betriebe entlasten (z.B. Saubere Luft oder Vereinigung der „sauberen“ Industrien). Die Folge wird sein, daß die luftverschmutzende Industrie abwandern wird und die „saubere“ Industrie verstärkt in Ihrer Stadt investiert. Dies bewirkt wiederum, daß auf Dauer die Luft Ihrer Stadt sauberer wird. Auch die Müllverbrennungsanlagen können Sie entlasten, damit diese weniger Schadstoffe ausstoßen, indem Sie das Recycling fördern, z.B. durch genügend Recyclingzentren und die Verordnung der Mülltrennung. Bleibt also nur noch der Straßenverkehr als Belastung für Ihre Luft. Dieses Problem lösen Sie ebenfalls durch Verordnungen (z.B. Fahrgemeinschaften) und durch Ausbau und Förderung der öffentlichen Verkehrsmittel.

BELASTUNGEN DES WASSERS

Ähnlich wie bei der Luftverschmutzung belasten alle Gebäude Ihrer Stadt das Wasser. Dabei kommt es darauf an, wie dicht das Gebiet besiedelt ist. Außerdem verschmutzt eine Industrieanlage stärker das Wasser als ein Gewerbebetrieb oder ein Wohnhaus. So ist ein dicht besiedeltes Industriegebiet eine stärkere Belastung für das Wasser als ein schwach besiedeltes Wohngebiet.



Das Wasser kann sogar so stark verrecken, daß es nicht mehr durch die Leitungen gepumpt werden kann. Das große Problem ist, daß Sie erst ab 1935 etwas gegen diesen Mißstand effektiv unternehmen können, nämlich durch den Bau von Kläranlagen. Diese werden an die Wasserleitungen angeschlossen und filtern nun den Dreck aus dem Wasser. Jede Kläranlage hat eine maximale monatliche Kapazität von 60.000m³ und kann daher nur einen bestimmten Teil des verschmutzten Wassers säubern. Schauen Sie daher regelmäßig nach, ob Ihre Kläranlagen aus- oder überlastet sind. Ist letzteres der Fall, sollten Sie schleunigst einige zusätzliche Kläranlagen bauen, denn schmutziges Wasser belastet nicht nur die Umwelt, sondern auch die Gesundheit Ihrer Sims. Die Lebenserwartung in Ihrer Stadt leidet ebenfalls unter der Belastung des Wassers.



Wasserverschmutzungen sind eine üble Sache. Ihre Sims werden durch schmutziges Wasser krank.

Sie können auch indirekt die Verschmutzung des Wassers reduzieren, indem Sie entsprechende Verordnungen erlassen (z.B. Verbot für Unkrautvertilger). Eine letzte Möglichkeit, an sauberes Wasser zu gelangen, ist der Ankauf von Frischwasser aus einem Ihrer Nachbarstädte. Da diese Variante jedoch recht kostspielig ist, sollten Sie dies aber nur in Notfällen oder vor 1935 machen.

DIE NUKLEARE GEFAHR

Ab dem Jahre 1960 beginnt für Ihre Stadt ein neues Zeitalter – das Atomzeitalter. Sie sind von nun an in der Lage, Ihren Energiebedarf durch ein Atomkraftwerk zu decken. Vordergründig scheint das Atomkraftwerk sehr sauber zu sein, denn die Belastungen von Luft und Wasser sind vergleichsweise niedrig. Doch leider ist dies nur die halbe Wahrheit. Wenn es einmal vorkommt, daß Sie ein Atomkraftwerk über die maximale Kapazität hinaus belasten, dann ist es nur eine Frage der Zeit, daß das Kraftwerk explodiert. Die Folge ist ein absoluter Alptraum. Das Gebiet mit einem Radius von über einem Kilometer rund um das zerstörte Kraftwerk ist radioaktiv verseucht und kann von Ihnen nicht mehr genutzt werden. Alle Sims fliehen aus lauter Panik aus dem gefährdeten Gebiet. Die Umweltbelastungen durch diesen Super-GAU sind enorm, und die Verstrahlungen werden während Ihrer Amtszeit auch nicht verschwinden.

Das bedeutet schlicht und ergreifend, daß Sie dieses Gebiet von nun an vergessen können, da es nie wieder nutzbar sein wird. Aber dies ist ja noch nicht das Schlimmste. Die ständig gleichbleibende Umweltbelastung durch die Verstrahlung wirkt sich zusätzlich auf die Gesundheit aus und macht Ihre Sims verstärkt krank, so daß die Lebenserwartung Ihrer Stadt stark abnimmt.



Die Reaktoren dieser Kraftwerke stellen ein unverantwortliches Risiko dar



Wenn Sie sich dazu entschließen, mit dieser riskanten Energieform Ihre Sims zu versorgen, dann sollten Sie unbedingt Vorsichtsmaßnahmen treffen. Prüfen Sie regelmäßig nach, wie stark die Belastung der Kraftwerke ist. Falls Sie zu hoch sein sollte, sorgen Sie sofort für Entlastung, indem Sie ein zusätzliches Kraftwerk bauen. Grundsätzlich sollten Sie die Atomkraft nicht als des Rätsels Lösung ansehen. Sie ist allenfalls eine Übergangslösung, bis neue Energieformen entdeckt werden, die effizienter und sauberer sind.

Tip: Sollten Sie aber lieber mit dem Feuer spielen wollen, dann ist Ihnen dringend zu raten, das Spiel des öfteren zu sichern, um im Fall aller Fälle zurück in die Vergangenheit zu gehen und es beim zweiten Versuch besser zu machen.

Eigentlich sollten Sie aber zu Ihren Fehlern stehen und die Herausforderung annehmen, auch mit dieser schwierigen Situation fertig zu werden.

AMT FÜR ÖFFENTLICHE SICHERHEIT UND KATASTROPHENSCHUTZ



Das Recht auf Sicherheit und körperliche Unversehrtheit ist ein Recht, das Sie auch Ihren Bürgern nicht verwehren dürfen. Sie haben dafür zu sorgen, daß die Kriminalität in Ihrer Stadt nicht Überhand nimmt oder im Falle einer Katastrophe die richtigen Entscheidungen gefällt werden. Der Leiter dieser Behörde ist Ali Ainspern, und er wird Sie regelmäßig über die aktuellen Geschehnisse seines Ressorts auf dem laufenden halten.

KRIMINALITÄTSBEKÄMPFUNG

Im Laufe der Zeit wird Ihre Stadt immer weiter wachsen und mit ihr auch die Kriminalität. Diebe und andere Gauner kommen in die Stadt und treiben dort ihr Unwesen. Die rechtsschaffenen Sims sind dadurch sehr beunruhigt und haben aus Angst vor Überfällen keine Lust, auf die Straße zu gehen. Aufgrund dieser Entwicklung verliert die Stadt an Wohnqualität, und der Grundstückspreis sinkt.

Sie können so etwas nur verhindern, indem Sie der Kriminalität Herr werden. Sie müssen hierfür zwei verschiedene Möglichkeiten in Erwägung ziehen: Die erste Möglichkeit ist der Bau von Polizeireviere. Bei einem Standardbudget haben diese Reviere einen Wirkungskreis mit einem Radius von ca. 2 km mit dem Polizeirevier als Zentrum. Nahe des Polizeireviers ist die Präsenz der Polizisten am größten. Mit zunehmender Entfernung nimmt diese

Polizeipräsenz immer weiter ab, bis sie schließlich außerhalb des Wirkungskreises gar nicht mehr vorhanden ist.

Der Wirkungskreis der Reviere ist variabel. Das heißt, daß er auch vergrößert oder verkleinert werden kann. Dies läßt sich über das Budget für die Polizei regulieren. Wenn Sie das Budget unter dem Standard festlegen, wird der Wirkungskreis kleiner, weil die Polizisten aufgrund fehlenden Personals nicht mehr so oft auf Streife gehen können. Stocken Sie hingegen das Budget auf, vergrößert sich der Wirkungskreis. Zusätzliche Polizisten können nun eingestellt werden und ein größeres Gebiet effektiv überwachen. Eine weitere Möglichkeit, die Effektivität der Polizeireviere zu steigern, ist, sie so zu platzieren, daß sich Ihre Wirkungskreise überschneiden. In den Schnittflächen kann die Polizeipräsenz verdoppelt werden, so daß die Kriminalitätsrate dort besonders niedrig ist.



Überprüfen Sie des öfteren die Wirkungskreise Ihrer Polizeireviere

Hin und wieder kommt es zu einer außergewöhnlichen Situation, die ein Ausrücken eines Sonderkommandos der Polizei nötig macht, z.B. bei Aufständen oder Katastrophen. Ist dies der Fall, dann klicken Sie im Notfallmenü die Option *Polizei einsetzen* an. Jetzt können Sie die betreffende Stelle in der Stadt anklicken, und das Sonderkommando der Polizei macht sich auf zum Tatort, um für Recht und Ordnung zu sorgen.



Es ist zwar so, daß in einem polizeibewachten Gebiet automatisch ein Polizeitrupp an den Ort des Geschehens geschickt wird, wenn die Probleme jedoch sehr groß sind, dann können Sie manuell für Verstärkung sorgen. Sie können maximal so viele Einheiten losschicken, wie Sie Polizeireviere haben. Des weiteren können Sie eine Gruppe von Bürgern als zusätzliche Einheit zum Tatort beordern. Sie können auch indirekt die Arbeit der Polizei fördern, und zwar indem Sie entsprechende Verordnungen erlassen (z.B. Sperrstunde für Jugendliche, Bürgerwehr). Diese Regelungen erleichtern der Polizei die Arbeit und machen sie so noch wirkungsvoller.

Die Arbeit der Polizei ist wichtig, jedoch fehlt für ihre volle Wirksamkeit noch eine Kleinigkeit. Stellen Sie sich vor, es wird ein Raubüberfall begangen und der Täter wird bei seiner Tat festgenommen und von der Polizei abgeführt. Was macht die Polizei nun mit diesem Verbrecher? Sperrt sie ihn in die Besenkammer ein? Sie sehen schon, was gemeint ist: Natürlich braucht Ihre Stadt auch ein Gefängnis, in dem all die Gauner nach Ihrer Verurteilung ihre Strafe absitzen können.

Wenn Sie kein Gefängnis bauen, muß die Polizei den Gangster nach kurzer Zeit wieder laufen lassen, und er kann aufs neue die Straßen unsicher machen. Jetzt müssen Sie sich Gedanken über einen geeigneten Standort für das Gefängnis machen. Auf Dauer wird ein Gefängnis nicht ausreichen, so daß Sie sie über die ganze Stadt verteilen müssen, damit sie gut von den Polizeirevieren aus zu erreichen sind. Schauen Sie des öfteren einmal nach, wie sehr die Gefängnisse ausgelastet sind. Bei Überbelegung sollten Sie schnellstens für neue Unterbringungsmöglichkeiten sorgen, um die Arbeit der Polizei weiter zu unterstützen.



Ein Gefängnis am Rande der Stadt

Eine niedrige Kriminalitätsrate zahlt sich für Sie allemal aus. Dadurch, daß die Polizei für Ordnung sorgt, sind die Sims zufrieden. Des weiteren steigen die Preise für die Grundstücke in den sicheren Gebieten, da sich auch der Wohnkomfort verbessert hat. Sie sehen also, daß Sie bei der Polizei nicht gerade sparen sollten, da sich ein funktionierender Polizeiapparat positiv auf die Entwicklung Ihrer Stadt auswirkt.

BRANDSCHUTZ

Feuer kann jederzeit und an jedem Ort Ihrer Stadt auftreten. Da Ihre Bürger dies wissen, besteht auch ein Bedarf an Brandschutz in Ihrer Stadt. Brennbar sind in Ihrer Stadt Gebäude und Bäume. Damit die Wahrscheinlichkeit eines Brandes sinkt, sollten alle Gebäude in Ihrer Stadt mit Wasser versorgt sein. Um Ihre Stadt ausreichend vor Bränden zu schützen, müssen Sie Feuerwachen in Ihrer Stadt verteilen, die sich im Falle eines Feuers um die Sache kümmern. Von Beginn an steht Ihnen eine Feuerwehreinheit zur Verfügung, die sich um die Brände Ihrer Stadt kümmert, und zwar ist dies die Freiwillige Feuerwehr, die von Ihren Bürgern gestellt wird. Bei dem Bau jeder zusätzlichen Feuerwache kommt nun eine neue Feuerwehreinheit hinzu.



Je mehr Einheiten Sie haben, desto effektiver können Sie Brände löschen. Der Einsatzradius der Feuerwehr ist abhängig vom Budget, das Sie diesem Ressort zur Verfügung stellen. Bei einem Standard-Budget von 100% hat eine einzelne Feuerwache einen Einsatzradius von 1,6 km um die Wache herum. In diesem Gebiet kann jeder Brand gleich gut unter Kontrolle gebracht werden. Wenn nun das Budget für die Feuerwehr erhöht wird, dann vergrößert sich auch der Einsatzradius der Feuerwache entsprechend.

Umgekehrt verringert er sich, wenn das Budget gekürzt wird. Wie gut die Feuerwachen das Stadtgebiet sicherheitstechnisch abdecken, können Sie auf der Datenkarte *Flächendeckung Brandgefahr und Feuerwehr* sehen. Sie finden diese Karte, indem Sie in der Hauptwerkzeugleiste unter *Anpassen & Überprüfen* auf *Daten ansehen* klicken. Dann wählen Sie einfach die genannte Option und sehen die Karte, auf der die Feuerwachen mit Ihren Radien eingezeichnet sind. Sie können hier genau ersehen, wo in Ihrer Stadt die Brandgefahr am größten ist und anschließend an dieser Stelle eine weitere Feuerwache errichten.



Ihre Feuerwachen sollten das Stadtgebiet voll abdecken, damit im Falle eines Falles schnell gehandelt werden kann



Wenn nun innerhalb des Einsatzgebietes der Feuerwehr ein Brand ausbricht, dann wird der zuständige Einsatzwagen der entsprechenden Wache automatisch an die Brandstelle fahren und beginnen zu löschen. Sollte Ihnen die einzelne Einheit nicht schnell genug arbeiten, so können Sie auch Einheiten anderer Feuerwachen an die Brandstelle beordern. Wählen Sie dazu das Notfallmenü an, und klicken Sie auf *Feuerwehr einsetzen*. Jetzt brauchen Sie in der Stadt nur noch in die Nähe der Stelle zu klicken, an der sich das Feuer befindet, und schon macht sich eine weitere Einheit auf zur Gefahrenstelle. Dies können Sie so oft wiederholen, wie Sie Feuerwachen haben. Zusätzlich können Sie dann noch die Freiwillige Feuerwehr einsetzen.

Bei einem Brand im Einsatzbereich einer Feuerwehr fährt der zuständige Löschzug automatisch dorthin. Dies ist aber nicht der Fall, wenn das Feuer außerhalb eines Zuständigkeitsbereiches ausbricht. Jetzt fühlt sich keiner dafür verantwortlich, und das Feuer kann ungehindert weiter brennen. Jetzt müssen Sie persönlich dafür sorgen, daß die Gefahr beseitigt wird. Wählen Sie dazu erneut das Notfallmenü an, und klicken Sie auf *Feuerwehr einsetzen*. Gehen Sie dann in der Stadt zu der Gefahrenstelle und klicken in die Nähe des Feuers. Die nächstgelegene Feuerweereinheit wird sich dann unverzüglich auf den Weg machen.

Dabei spielt es keine Rolle, daß der Brand nicht im Einsatzbereich liegt. Dies können Sie so oft wiederholen, wie Sie verfügbare Einheiten haben (Anzahl der Feuerwachen + Freiwillige Feuerwehr). Wenn Ihnen dies alles immer noch nicht schnell genug geht, dann können Sie auch direkt in das Geschehen eingreifen, und zwar mit Ihrem Bulldozer. Feuer kann leicht auf andere, benachbarte Gebiete übergreifen, so daß ganze Häuserblocks den Flammen zum Opfer fallen können. Schneiden Sie dem Feuer einfach den Nachschub ab, indem Sie alles um das Feuer herum abreißen. Ziehen Sie eine breite Schneise um das Feuer herum, weil der Brand auch auf etwas weiter entfernt liegende Gebäude übergreifen kann. Sobald das Feuer dann erlischt, weil sich nichts Neues entzünden konnte, können Sie sich rühmen der Held des Tages zu sein.

DIE KATASTROPHEN

Als wenn Sie mit Ihrer Stadt nicht schon genug Probleme hätten! Dann kommen auch noch Katastrophen hinzu, die Ihre Stadt an den Rand des Ruins treiben können. Als Bürgermeister können Sie eine Menge kontrollieren, doch die Naturgewalten haben Sie nicht im Griff. Sie sind Ihnen wehrlos ausgeliefert und können nur versuchen, den Schaden, der angerichtet wird, so gering wie möglich zu halten.



Außerdem kann es passieren, daß ein Teil Ihrer Bürger mit einigen Umständen nicht zufrieden ist und vor lauter Wut sich auf der Straße Gehör verschafft. Und schließlich gibt es noch die Bedrohung aus dem Weltall, bei der Aliens Ihre Stadt in Angst und Schrecken versetzen. Damit Sie in der jeweiligen Extremsituation auch das richtige veranlassen, sind im folgenden alle Katastrophen aufgeführt und dazu ein paar Tips, wie Sie die Situation am besten wieder bereinigen.

- **Erdbeben:** Die Kontinentalplatten spielen wieder einmal verrückt, und betroffen ist genau das Gebiet, auf dem Ihre Stadt steht. Die Erde gerät ins wanken, Häuser stürzen ein, Gasleitungen zerbersten, und Feuer bricht aus. Die Menschen rennen voller Panik durch die Straßen, und Sie sind der einzige, der einen kühlen Kopf bewahrt. Die zerstörten Häuser sind zunächst Ihr kleinstes Problem. Falls ein Feuer ausgebrochen ist, schicken Sie die Polizei hin, um das Gebiet abzusperren und die Feuerwehr, um den Brand zu löschen.

Setzen Sie gegebenenfalls über das Notfallmenü noch weitere Einsatztruppen zur Unterstützung ein. Sie können selbst die Feuerwehr unterstützen, indem Sie das Feuer isolieren. Reißen Sie mit dem Bulldozer alles in der Nachbarschaft des Feuers ab, damit das Feuer nicht mehr auf andere Gebäude übergreifen kann. Wenn Sie dies geschafft haben, wird das Feuer nach kurzer Zeit verlöschen. Durch das Erdbeben kann auch die Strom- und Wasserversorgung zusammengebrochen sein. Kontrollieren Sie alle Leitungen, und reparieren Sie sie gegebenenfalls. Schließlich brauchen sie nur noch die zerstörten Gebäude abzureißen, damit wieder neue Häuser auf den Flächen entstehen können.

Tip: Im übrigen können Sie auch eine vorbeugende Maßnahme ergreifen. Es gibt nämlich eine Verordnung „Erdbebensicherheit und Nachrüstung“, wodurch Ihre Gebäude so ausgerüstet werden, daß Sie den Erschütterungen standhalten können.

- **Feuer:** Vor allem im Sommer, wenn alles ausgetrocknet ist, ist die Gefahr für einen Brand am größten. Auch die fehlende Bewässerung Ihrer Häuser kann ein entstehen des Feuer begünstigen. Wenn das Kind nun aber doch in den Brunnen gefallen ist, müssen Sie versuchen, den Schaden zu begrenzen. Nachdem Sie das Feuer lokalisiert haben, entsenden Sie mittels des Notfallmenüs die Polizei- und Feuerwehreinheiten an den Ort des Geschehens. Die Polizei riegelt die Gefahrenzone ab, und die Feuerwehr beginnt mit den Löscharbeiten. Wenn es an mehreren Stellen brennt, teilen Sie die Einheiten auf, und lassen Sie gleichzeitig die Feuer löschen. Sie unterstützen die Löscharbeiten, indem Sie die Feuerstellen isolieren. Reißen Sie dazu mit dem Bulldozer alle benachbarten Häuser ab, so daß sich das Feuer nicht weiter ausbreiten kann. Nachdem das Feuer gelöscht ist, bauen Sie alles, was zerstört wurde, wieder auf.



Wenn es brennt, dann sollten Sie das Gebiet mit dem Bulldozer isolieren

- **Wirbelsturm:** Wenn der gewaltige Rüssel des Tornados über Ihre Stadt hinweg fegt, dann zerstört er alles, was sich ihm in den Weg stellt bzw. was Sie vormals dorthin gebaut haben. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als zuzusehen, wie Ihre schöne Stadt auseinandergenommen wird. Trotzdem ist Schadensbegrenzung angesagt, indem Sie schnell analysieren, was alles zu Bruch gegangen ist. Sollte es wieder zu brennen angefangen haben, dann löschen Sie das Feuer wie beschrieben. Es ist auch durchaus möglich, daß der Tornado die Stromleitungen beschädigt hat. Warten Sie in diesem Fall nicht zu lange, und stellen Sie die Versorgung wieder her. Folgen Sie dann dem Weg, den der Wirbelsturm durch Ihre Stadt genommen hat, und bauen Sie alle zerstörten Gebäude wieder auf.



Bringen Sie Ihre Bürger schon frühzeitig vor solch einem gefährlichen Twister in Sicherheit

Tip: Wenn die Zeichen in Ihrer Stadt auf Sturm stehen, dann lassen Sie es Ihre Mitbürger wissen, indem Sie im Notfallmenü das Frühwarnsystem aktivieren. Die Leute können sich dann frühzeitig in Sicherheit bringen, bevor die Gefahr sich nähert.

- **UFO:** In Ihrem Job als Bürgermeister haben Sie nicht nur mit irdischen, sondern auch mit außerirdischen Problemen zu tun. Kleine grüne Männchen haben irgend etwas gegen Ihre Stadt und nehmen sie mit ihren Raumschiffen unter Beschuß. Gemein wie Aliens nun einmal sind, greifen sie gleich mit mehreren Raumschiffen an unterschiedlichen Stellen an. Ihre beliebtesten Ziele sind besonders hohe Gebäude, wie z.B. einige Baudenkmäler oder Wolkenkratzer. Sie versuchen aber auch, Flughäfen und Ihre Versorgungsindustrie lahmzulegen. Gegen diese hochentwickelten Wesen haben Sie natürlich keine Chance und müssen hilflos zusehen, wie die Außerirdischen ihre Wut an Ihrer wunderschönen Stadt auslassen. Nachdem der Angriff vorbei ist, machen Sie sich sofort daran, wieder für Ordnung zu sorgen. Löschen Sie die entstandenen Brände auf die gleiche Art und Weise wie bei der Feuerkatastrophe. Sehen Sie außerdem nach, ob alle Versorgungswege intakt sind, und reparieren Sie sie falls nötig. Schließlich brauchen Sie nur noch alle zerstörten Häuser mit dem Bulldozer abzureißen, damit neue Häuser gebaut werden können, und schon haben Sie auch diese Katastrophe halbwegs gut überstanden.



Die Aliens greifen an. Ein Hauch von Independence Day.

- **Aufstand:** Ein Aufstand kommt meistens dann zustande, wenn den Bürgern ein bestimmter Aspekt in Ihrer Stadt nicht paßt. Dazu gehören eine zu hohe Arbeitslosigkeit, ein zu niedriges Bildungsniveau, eine hohe Kriminalitätsrate oder Versorgungsprobleme über einen längeren Zeitraum. Wenn solch ein Zustand erreicht ist, müssen sich die Sims Luft machen und gehen auf die Straße, um gegen Sie zu demonstrieren. Jetzt zählt es sich aus, daß Sie viel in Ihren Sicherheitsapparat investiert haben. Je mehr Polizeireviere Sie Ihr eigen nennen, desto mehr Polizeieinheiten können Sie losschicken, um die Demonstration aufzulösen. Die Sims haben während ihres Protestmarsches auch randaliert und haben Gebäude in Brand gesteckt. Löschen Sie diese Feuer möglichst schnell, mit Hilfe der Einsatztruppen der Feuerwehr, damit sich das Feuer nicht weiter ausbreiten kann.



AMT FÜR BILDUNG, GESUNDHEIT UND STIMMUNG



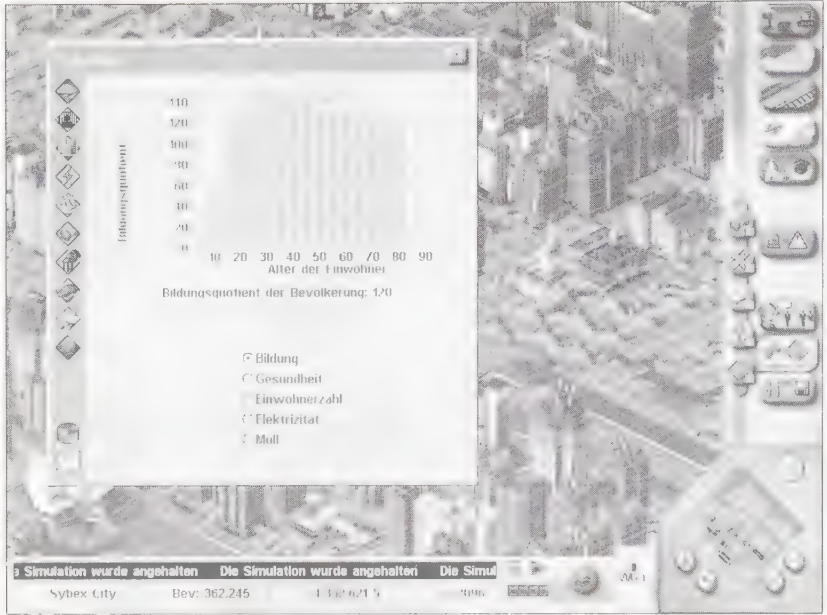
Dieses Ressort hat sich nur damit zu beschäftigen, daß es Ihren Sims rundum gut geht. Es muß gewährleistet sein, daß Ihre jungen Sims eine vernünftige Schulbildung genießen und die ältere Generation ein ausreichendes kulturelles Angebot vorfindet. Außerdem muß eine gute Gesundheitsvorsorge verfügbar sein. Die Koordinierung dieser Aufgaben übernimmt die Ressortleiterin Sonja Netsain.

DAS BILDUNGSNIVEAU DER JUNGEN SIMS

Die Bevölkerung kann grob in vier Gruppen eingeteilt werden: die Kinder, die Jugendlichen, die Erwachsenen und die Rentner. Die Bildung ist ein Aspekt, der vorrangig die jüngere Generation betrifft, also die Kinder und Jugendlichen. Wie hoch der Grad ihrer Bildung ist, wird durch einen bestimmten Wert beschrieben, dem sogenannten Bildungsquotienten (BQ). Dies ist ein Wert zwischen 52 (unterster Wert) und 150 (oberster Wert). Die ersten Siedler, die Ihre Stadt bevölkern sind mit einem Bildungsquotienten von 52 doch recht ungebildet und Ihre Aufgabe ist es, dies zu ändern.

Der Grund hierfür liegt auf der Hand: Es gibt einen direkten Zusammenhang zwischen der Bildung Ihrer Sims und der Wirtschaft Ihrer Stadt. Ihre Wirtschaft benötigt kluge Köpfe, um sich weiterzuentwickeln. Es müssen neue, umweltfreundliche Technologien erfunden werden, und die Bevölkerung muß mit diesen neuen technischen Errungenschaften umgehen können. Dies jedoch setzt ein gewisses Maß an Bildung voraus. So muß Ihre Bevölkerung zum Beispiel einen Bildungsquotienten von 105 haben, damit eine Universität gebaut werden kann. Um dieses Niveau nun erreichen zu können, müssen Sie Ihre Sims mit Wissen füttern. Der Lernprozeß beginnt im Kindesalter beim Besuch der Schule. Hier müssen den Schülern die besten Voraussetzungen mit auf den Weg gegeben werden, damit sich das Wissen der Kinder vermehren kann.

Diese Voraussetzung schaffen Sie durch zwei Vorkehrungen, die Sie treffen müssen: Zum einen heben Sie das Budget für Bildung weit über den Standard, zum anderen sorgen Sie dafür, daß immer genügend Schulen vorhanden sind. Durch ein höheres Budget können den Schülern bessere Lehrmaterialien zur Verfügung gestellt werden, und mehr Lehrer können das Wissen vermitteln. Wann Sie eine neue Schule bauen müssen, erkennen Sie daran, ob die bereits vorhandenen Schulen ausgelastet sind oder nicht. Falls die Schulen überfüllt sind, müssen Sie unbedingt für eine neue sorgen, da ansonsten die Bildung nicht ausreichend vermittelt werden und somit der Bildungsquotient nicht steigen kann.



Versuchen Sie den Bildungsquotienten zu erhöhen. Die Datenkarte zeigt Ihnen den aktuellen Stand.

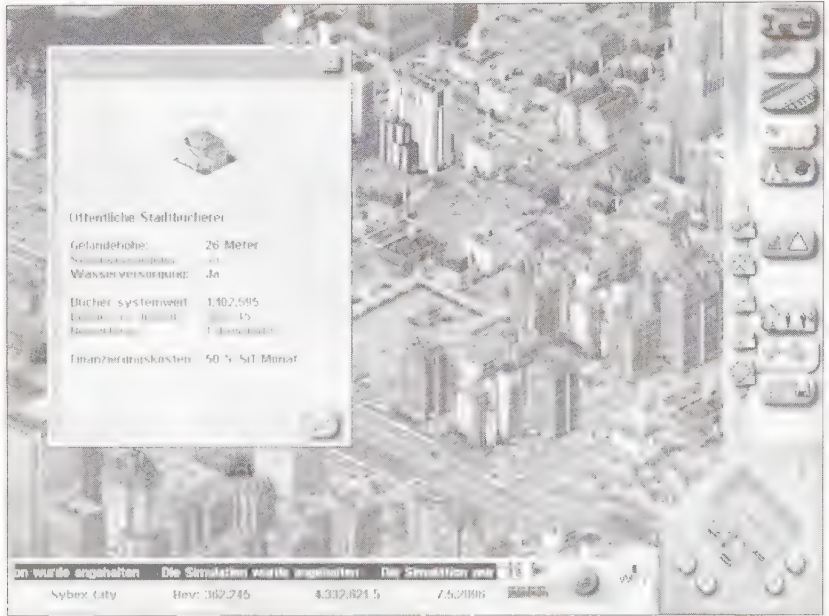
Sie haben nun den Grundstein für eine sehr gebildete Bevölkerung gelegt, jedoch müssen Sie auch die nächste Altersgruppe mit in Ihr Bildungssystem einbinden. Für die Jugendlichen steht das Gymnasium als Lehranstalt zur Verfügung. Auch die Gymnasien verfügen über einen hohen Standard, da sie ebenfalls von der höheren Budgetierung profitieren. Die Folge wird sein, daß die Kurve des Bildungsquotienten mit zunehmenden Alter genau wie im Kindesalter weiter nach oben geht. Wenn Ihre Bevölkerung über einen Bildungsquotienten verfügt, der den Wert 105 überschreitet, sind Sie in der Lage, eine Universität zu bauen. Diese ist als Zwischenstation zwischen dem Gymnasium und der Arbeitswelt zu sehen. Der Grad der Bildung nimmt qualitativ noch weiter zu, da die Studenten mit den neusten Arbeitsprozessen und Entwicklungen vertraut gemacht werden. Gewerbe und Industrie werden sich über so hoch qualifizierte Arbeitskräfte freuen, so daß diese Bereiche einen enormen Aufschwung erleben werden.



BILDUNGSANGEBOTE FÜR ÄLTERE SIMS

Der Anstieg des Bildungsquotienten ist mit der Beendigung der Schulzeit und dem Beginn der Arbeit abgeschlossen. Der Sim hat zwar immer noch sein Wissen gespeichert, doch er neigt dazu, einige Dinge zu vergessen. Durch diese Vergeßlichkeit sinkt im Laufe der Zeit der Bildungsquotient wieder in den Keller. Es ist nun Ihre Aufgabe, diesen Sturz aufzufangen und den Bildungsquotienten auf dem Niveau des Kindesalters zu halten. Der gesamte Bildungsquotient ist nämlich ein Durchschnitt aller Altersklassen und es nützt Ihnen gar nichts, wenn nur die Kinder schlau sind und die Erwachsenen im Laufe der Zeit Ihre geistige Wachheit verlieren.

Schaffen Sie daher Angebote, welche auch ältere Menschen noch fordern oder kulturell ansprechen. So haben Sie zum Beispiel die Möglichkeit, Bibliotheken in Ihrer Stadt zu errichten. Vor allem die Erwachsenen nutzen diese Einrichtung, um sich durch lesen auf den neusten Stand zu bringen. Verteilen Sie regelmäßig neue Bibliotheken in der Stadt und in neuen Stadtteilen, damit auch jeder Stadtteil angemessenen Zugang zu den Büchern hat. Genauso verhält es sich mit Museen. Sie haben die gleiche Wirkung auf die Sims wie die Bibliotheken. Vor allem ältere Sims können sich dort kulturell inspirieren lassen und büßen so im Laufe der Zeit weniger von Ihrer Bildung ein. Auch Museen sollten über die ganze Stadt verteilt sein, damit alle Sims bequem dorthin gelangen. Wenn Sie diese Ratschläge beherzigen, können Sie in höheren Altersklassen ein hohes Bildungsniveau erreichen und auch beibehalten, was sich somit auch positiv auf den Bildungsquotienten der Gesamtbevölkerung auswirkt.



Ihre älteren Sims bleiben durch kulturelle Angebote bis ins hohe Alter geistig frisch

AUSWIRKUNGEN DER BILDUNG AUF DIE WIRTSCHAFT

Sorgen Sie für genügend Schulen in SimCity. Prüfen Sie regelmäßig die Anzahl der Kinder in der Stadt nach, um – falls notwendig – weitere Schulen zu bauen. Sie fragen sich, warum Sie das tun sollten, und halten den Bau von Schulen gar für Zeit- und Geldverschwendung? Nun, diese Meinung sollten Sie noch einmal gründlich überdenken, denn wenn Kinder in Schulen gehen, erhalten Sie dort Bildung. Gut ausgebildete Kinder wachsen heran zu den künftigen Arbeitnehmern. Diese wiederum kurbeln mit Ihrer Arbeitskraft die gewerbliche und industrielle Wirtschaft an, erhöhen damit den Lebensstandard in SimCity und sorgen somit für Zufriedenheit unter den Sims.

Glückliche Sims wiederum leben automatisch länger und zeugen wiederum Kinder, die eine noch höhere Lebenserwartung haben. Bei diesen Kindern steigt dann auch automatisch der Erziehungsquotient. Sie sehen also, daß alles ein großer Kreislauf ist und Sie um den Bau von Schulen nicht herumkommen werden, es sei denn, sie wollen, daß Ihre Stadt eines Tages einsam und verlassen daliegt und nur noch der Wind über die leeren Straßen fegt!



WIE ZUFRIEDEN SIND IHRE BÜRGER?

Wie im wirklichen Leben haben auch die Einwohner von SimCity bestimmte Bedürfnisse, die gedeckt werden wollen. Wenn Ihre Sims unzufrieden sind mit ihrer Stadt, werden sie womöglich in eine andere ziehen. Um Ihre Sims glücklich zu machen, sollten Sie vor allen Dingen für eine saubere Stadt und ein gutes Gesundheitswesen sorgen. Wenn dieses gewährleistet ist, werden Ihre Sims ein höheres Alter erreichen, Kinder auf die Welt bringen, deren Bildungsquotient über dem Durchschnitt liegt, und außerdem für eine gut funktionierende Industrie sorgen. Kinder sind sehr wichtig in SimCity, denn diese sind die späteren Arbeitnehmer, die Ihrer Stadt immer wieder neuen Aufschwung geben.

Dieser Aufschwung wiederum sorgt für eine Zufriedenheit unter der Bevölkerung. Sorgen Sie für ein gutes Schulsystem, denn Bildung ist wichtig in SimCity. Je besser die Sims in jungen Jahren ausgebildet werden, desto effektivere Arbeitskräfte sind sie später für die Wirtschaft. Sorgen Sie dafür, daß jeder Arbeitssektor in SimCity regelmäßige Finanzspritzen erhält, damit Verbesserungen stattfinden können. Wenn Sie dieses vernachlässigen, werden Ihre Sims unzufrieden und beginnen zu streiken. Durch solche Streiks könnte es sogar zu einem Zusammenbruch in der Wirtschaft kommen. und welches Lebewesen möchte schon in einer Stadt leben, die nichts mehr zu bieten hat?

In einer großen Stadt ist es außerdem von Vorteil, wenn ein effektives Verkehrsnetz vorhanden ist, denn die Sims sind ein sehr reges Volk und viel unterwegs. Es ist für die Sims wichtig, möglichst schnell zu einem gewünschten Ziel zu kommen. Achten Sie auch darauf, daß nicht alle Sims ein Auto haben und auf öffentliche Verkehrsmittel angewiesen sind.

Tip: Da die Industriegebiete wegen Verschmutzungsgefahr meist weiter außerhalb liegen, sollten diese unbedingt an das Verkehrsnetz angeschlossen sein!

Eine schlechte Stimmung in Ihrer Stadt fällt übrigens auch auf den Bürgermeister zurück, denn die Sims bewerten in regelmäßigen Abständen die Lebensqualität in ihrer Stadt. Dazu gehören z.B. der Ausbau des Gesundheitswesens, der Grad der Umweltverschmutzung, Bildungsgrad und Erziehung, Polizeischutz auf den Straßen bzw. Eindämmung der Kriminalitätsrate, ausreichender Feuerschutz, saubere Straßen und die Anwesenheit bestimmter Gebäude in Wohngebieten (schlecht für die Stimmung sind hier Gefängnisse und Kraftwerke). Noch ein Tip am Rande: Wie bei uns ist auch bei den Sims das Auto deren liebstes Kind. Wenn Sie also Verordnungen erlassen, die das Autofahren einschränken, dann werden Sie die Sims von einer weniger angenehmen Seite kennenlernen. Übrigens können Sie den Grad ihrer Beliebtheit als Bürgermeister sowohl an der Anzahl der abgeworfenen Eier auf Ihre Residenz, als auch an der Anzahl der Tauben und damit dem Vogeldreck auf Ihrer Statue erkennen!!!

DAS GESUNDHEITSSYSTEM DER STADT

Ganz allgemein sorgt ein ausreichendes Gesundheitssystem in Ihrer Stadt dafür, daß die Sims ein höheres Alter erreichen, also eine höhere Lebenserwartung haben. Gründe dafür, daß Sims erkranken, sind z.B. Umweltverschmutzung und Rauchen. Außerdem trägt ein Mangel an Krankenhäusern nicht gerade zur Genesung der Kranken bei. Wenn Sims erkranken, sterben Sie in der Regel jung. Dies wiederum verringert die Zufriedenheit unter den Sims und verkürzt nach und nach die Lebenserwartung.



Stellen Sie Ihrer Stadt ausreichend Krankbetten zur Verfügung

Wenn Sie also lange Spaß an Ihren Sims haben wollen, sollten Sie einige Verordnungen erlassen, z.B. bezüglich des Rauchens, die Umweltverschmutzung eindämmen, Industriegebiete möglichst weit außerhalb von Wohngebieten anlegen, den Lebensstandard durch ausreichend Bildung anheben, ein gut finanziertes Arbeitswesen und genügend Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung (s. Verkehrsnetz) gewährleisten und zu guter Letzt für gut ausgerüstete Krankenhäuser sorgen. Sorgen Sie auch dafür, daß der Müll von den Straßen verschwindet, indem Sie Deponien anlegen, da ansonsten auch Krankheiten entstehen.



DAS VERSORGUNGSAMT



Ihre Stadt und die Einwohner haben gewisse Grundbedürfnisse, die gedeckt werden sollten. Dazu gehört in aller erster Linie die Versorgung mit elektrischem Strom und die Bereitstellung von sauberem Wasser. Damit diese Versorgung auch einwandfrei funktioniert, müssen im vorhinein schon einige Vorkehrungen getroffen werden. Der Leiter dieser Behörde ist Dipl.-Ing. Kain Rosst. Er wird Ihnen bei allen Problemen, die Sie haben, beratend zur Seite stehen.

DIE STROMVERSORGUNG

Die Versorgung Ihrer Sims mit Energie ist eine der wichtigsten Aufgaben, die Sie bei SimCity 3000 zu erledigen haben. Ohne Strom kommt nämlich kein Sim in Ihre Stadt, und die ausgewiesenen Baugebiete bleiben leer. Sorgen Sie also dafür, daß Ihre Stadt zu jeder Zeit über genügend Energie verfügt, um den Bedarf der Bürger zu decken. Der Strom kommt allerdings nicht aus der Steckdose, sondern muß irgendwo erzeugt werden. Dies geschieht in Kraftwerken, von denen Ihnen insgesamt neun verschiedene zur Verfügung stehen. Dies hängt aber immer von der Zeit ab, in der Sie sich gerade befinden, da einige Energieformen erst noch erfunden werden müssen. Jedes der Kraftwerke hat seine Vor- und Nachteile, und es ist Ihre Aufgabe abzuwägen, welches Kraftwerk für Ihre Stadt das richtige ist. Gerade zu Beginn Ihrer Bürgermeisterkarriere haben Sie nicht viel Auswahl und müssen sich mit den umweltbelastenden Kohlekraftwerken zufrieden geben.

Mit der Zeit jedoch gibt Ihnen die Wissenschaft immer mehr Möglichkeiten, saubere und effektivere Energieformen einzusetzen. Leider gibt es über einen langen Zeitraum kein Kraftwerk, das keinen Nachteil hat, denn entweder erzeugt das Kraftwerk viel Strom, ist aber eine Gefahr für die Umwelt (z.B. Atomkraftwerk), oder es ist umweltfreundlich, erzeugt aber doch nur wenig Energie (z.B. Windkraftwerk). Sie sind nun dafür zuständig, die richtige Mischung aus ausreichender Kapazität und Umweltentlastung zu finden. Gerade zu Beginn des Spiels, wo Sie unter akutem Geldmangel leiden, ist es zunächst wichtiger, sein Augenmerk auf die ausreichende Kapazität zu richten, da Umweltschutz doch seinen Preis hat, den Sie zu dieser Zeit noch nicht zahlen sollten. Erst wenn Sie Ihre Stadt etabliert haben und schwarze Zahlen schreiben, also Gewinn machen, können Sie über umweltfreundliche Energieformen nachdenken.



Eine Großstadt verbraucht viel Energie. Sorgen Sie also vor.

Bei der Stromversorgung Ihrer Stadt sollten Sie darauf achten, daß Sie die einzelnen Kraftwerke nicht unbegrenzt belasten können. Jeder einzelne Kraftwerkstyp hat seine eigene Belastungsgrenze. Das bedeutet, daß mit steigender Einwohnerzahl mehrere Kraftwerke ans Netz gehen müssen, um den gestiegenen Bedarf zu decken. Wenn es Ihnen einmal passieren sollte, daß der Bedarf in Ihrer Stadt steigt und Sie vergessen haben, neue Kraftwerke zu bauen, versuchen die bereits vorhandenen Kraftwerke trotzdem, den Bedarf zu decken, indem sie über ihre Belastungsgrenze hinausgehen. Dieser Überbelastung ist kein Kraftwerk dieser Welt gewachsen, und so kann es dann schon einmal vorkommen, daß das Kraftwerk in die Luft fliegt. Bei den meisten Kraftwerken hat dies lediglich zur Folge, daß ein Versorgungsnotstand entsteht, den Sie schleunigst durch den Bau neuer Kraftwerke ausgleichen sollten. Bei einem speziellen Kraftwerk hinterläßt eine Explosion eine noch weitreichendere Nachwirkung, und zwar beim Atomkraftwerk.

Wenn Sie solche Kraftwerke betreiben, können Sie es sich auf keinen Fall leisten, eines explodieren zu lassen, denn die Folgen für Ihre Stadt wären enorm negativ. Um eine Überlastung Ihrer Kraftwerke zu vermeiden, sollten Sie diese regelmäßig kontrollieren und gegebenenfalls neue errichten, um dem gestiegenen Bedarf gerecht zu werden. Ein weiteres Problem, das auftreten kann, ist, daß die Kraftwerke aufgrund ihres gestiegenen Alters nicht mehr die volle Kapazität haben und irgendwann völlig außer Betrieb sind.



Jeder Kraftwerktyp hat seine ganz spezielle Altersgrenze, bei der der Punkt des Abschaltens erreicht ist. Kontrollieren Sie auch immer wieder das Alter und die Leistungsfähigkeit der Kraftwerke, und reißen Sie die alten ab, um sie durch neue, leistungsfähigere zu ersetzen.

Tip: Sie können den Energieverbrauch Ihrer Sims auch indirekt durch Verordnungen beeinflussen (Stromsparen, Treppenbeleuchtung). Diese Verordnungen kosten Sie zwar etwas Geld, jedoch sinkt der Energiebedarf Ihrer Stadt.

DIE TRINKWASSERVERSORGUNG

Die Trinkwasserversorgung ist der zweitwichtigste Bedarf Ihrer Bürger, der von Ihnen gedeckt werden sollte. Zwar werden die Sims auch ohne Wasser in Ihre Stadt kommen, doch nur mit Wasser können Sie eine optimale Wohndichte in Ihrer Stadt erreichen. Damit die Wasserversorgung auch einwandfrei funktionieren kann, müssen alle Häuser an ein unterirdisch verlaufendes Rohrnetz angeschlossen sein, welches Sie direkt unter den Straßen anlegen sollten, da Sie dadurch sichergehen können, daß auch alle Gebäude mit Verkehrsanschluß mit Wasser beliefert werden. Darüber hinaus werden alle Gebiete im Bereich von sieben Flächeneinheiten mit Wasser versorgt.

In Ihrem Gebiet stehen Ihnen zwei verschiedene Wassertypen zur Verfügung. Da ist zum einen das Meerwasser, das Ihnen zur Verfügung steht, falls Ihr Land eine Meeresküste hat (Stadtgrenze besteht aus Wasser). Wenn Sie sich also des Salzwassers bedienen wollen, müssen Sie es zunächst genießbar machen, indem Sie das Salz herausfiltern. Diese Aufgabe übernimmt eine Meerwasser-Entsalzungsanlage. Setzen Sie diese direkt an die Meeresküste, versorgen Sie sie mit Strom, und schließen Sie sie an das städtische Rohrsystem an, und schon kann das Trinkwasser in Ihre Stadt fließen. Sie können von dieser Art der Wasserbeschaffung aber erst ab dem Jahre 1965 Gebrauch machen, da diese Anlage erst dann zur Verfügung steht.



Nicht jedes einzelne Haus muß extra mit den Rohren verbunden sein

Die zweite Sorte von Wasser, welche in Ihrer Stadt verfügbar ist, ist das normale Süßwasser. Dieses kann von Pumpstationen aus Flüssen und Seen in das Rohrleitungssystem gepumpt werden. Alles was Sie tun müssen, ist diese Pumpstationen an das Ufer zu setzen, sie mit Strom zu versorgen und an das Rohrnetz Ihrer Stadt anzuschließen. Daraufhin nimmt die Station ihre Arbeit auf und versorgt die Stadt mit Frischwasser. Oft kann es sein, daß im Landesinneren keine Gewässer vorhanden sind und es zu kostspielig wäre, die Rohrleitungen von der Küste aus dorthin zu verlegen. Für diesen Fall können Sie auf eine andere Art der Trinkwassergewinnung zurückgreifen: Sie benutzen einfach einen Wasserturm. Diese Form der Förderanlage kann an jeder ebenen Stelle aufgestellt werden, unabhängig davon, ob Wasser in der Nähe ist oder nicht, denn der Wasserturm pumpt das Grundwasser aus den Tiefen der Erde hinauf. Die Wassertürme fördern zwar weniger Wasser als die Meerwasser-Entsalzungsanlage oder die Pumpstation, jedoch haben sie den Vorteil, daß Sie flexibler einsetzbar sind, da sie an keinen Ort gebunden sind. Daher sind sie vor allem bei etwas abgelegenen Stadtteilen ein probates Mittel zur Wasserversorgung.



Bei steigender Einwohnerzahl steigt auch der Bedarf an Wasser, so daß Ihre Pumpen schnell an Ihre Belastungsgrenze kommen. Dies kann auch dadurch geschehen, daß die Förderanlagen in die Jahre kommen und nicht mehr ihre volle Leistung bringen. Wenn die Nachbarn damit anfangen, Ihnen Trinkwasser zum Verkauf anzubieten, ist dies ein sicheres Zeichen, daß Sie in kürzester Zeit an Ihre Kapazitätsgrenze stoßen werden. Beginnen Sie also damit, Ihre Förderanlagen zu überprüfen, und bauen Sie gegebenenfalls neue hinzu. Ihr Versorgungsberater wird Ihnen mitteilen, wenn Ihre Wasserversorgung den Ansprüchen Ihrer Bürger genügt.

Das Trinkwasser, das bei Ihren Sims ankommt, wird zu vielen Zwecken genutzt. Alle Wohn-, Industrie- und Gewerbegebiete brauchen Wasser für verschiedenste Zwecke, und dabei wird das Wasser natürlich verschmutzt. Das dreckige Wasser wird anschließend durch das Leitungssystem wieder zurückgepumpt. Irgendwann ist der Grad der Verschmutzung so hoch, daß es zu Versorgungsproblemen kommen kann. In diesem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie kaufen Wasser von Ihren Nachbarn, oder Sie helfen sich selbst und versuchen, das Wasser zu reinigen.

Der Ankauf von Wasser ist eine kostspielige Angelegenheit, die Sie vielleicht zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt in Betracht ziehen können. Jedoch zu Beginn und während des Aufbaus Ihrer Stadt sollten Sie die zweite Lösung wählen. Bauen Sie also Wasseraufbereitungsanlagen, versorgen Sie sie mit Strom, und schließen Sie sie ans Wasserrohrnetz an. Das verdreckte Wasser wird nun in die Anlage geleitet, wo es dann gereinigt wird. Ein Klärwerk kann nur eine begrenzte Menge an Wasser reinigen, so daß Sie gegebenenfalls mehrere Anlagen brauchen. Bei steigender Einwohnerzahl und steigendem Wasserbedarf wird dies sicher der Fall sein.

Tip: Platzieren Sie die Klärwerke in die Nähe der Förderanlagen. Beide Gebäudetypen ziehen die Grundstückspreise nach unten, und daher sollten Sie sie nicht über die ganze Stadt verteilen.

Sie sollten auf jeden Fall dafür sorgen, daß Ihr Wasser immer sauber ist. Dies hat nämlich positiven Einfluß auf die Gesundheit und somit Lebenserwartung Ihrer Sims. Dreckiges Wasser hingegen birgt zu viele Krankheitsrisiken und drückt die Lebenserwartung Ihrer Bürger herab.



Stellen Sie eine ausreichende Wasserversorgung sicher

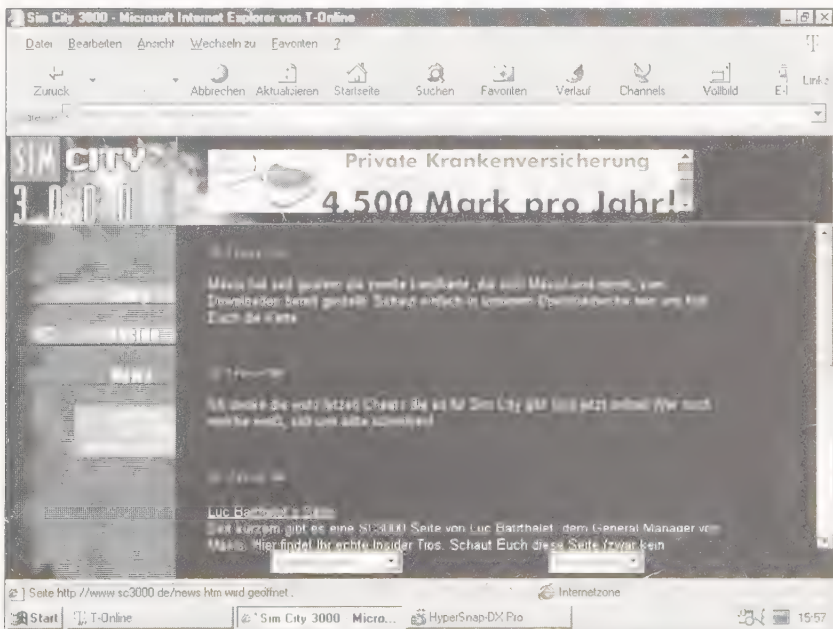


SIMCITY 3000 IM INTERNET

DIE BESTEN WEBSITES ZUM THEMA SIMCITY 3000

Das Thema SimCity beschäftigt auch im Internet viele Fans, so daß Sie dem Spiel ganze Homepages widmen. Auf diesen Seiten erhalten Sie viele Informationen, Meinungen und Möglichkeiten, sich etwas zum Spiel herunter zu laden. Aber nicht nur private Websites, sondern auch die offizielle Homepage halten Sie immer auf dem laufenden. Im folgenden finden Sie nun einige Internet-Adressen, die Sie zu den informativsten und unterhaltsamsten Websites bringen. Viel Spaß beim surfen!

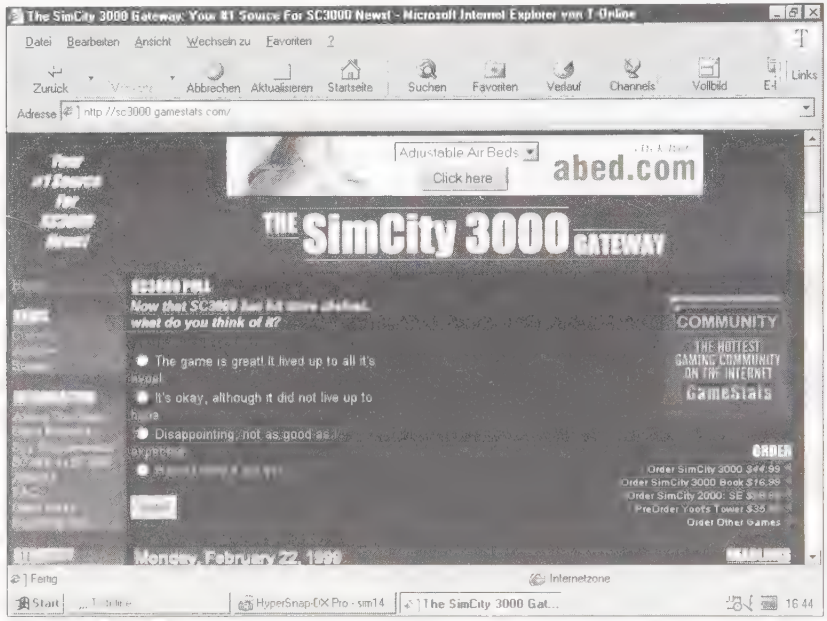
- <http://www.simcity.com> : Die offizielle SimCity 3000-Seite mit vielen News, Tips der Berater, Downloads, Screenshots und Cheats. (engl.)
- <http://www.sc3000.de> : Die inoffizielle SimCity 3000-Seite in deutscher Sprache. Hier finden Sie News, Tips und Tricks, Downloads von Trailern, Landkarten und neuen Gebäudetypen.



Alles wichtige in deutscher Sprache

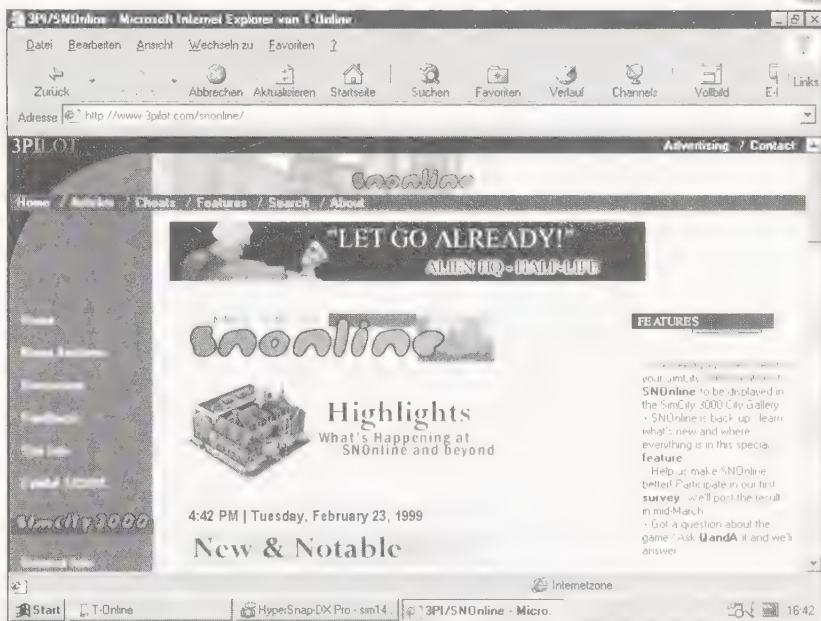


- <http://sc3000.gamestats.com> : The SimCity 3000 Gateway. Sie werden News, Infos, Spielstrategien, Cheats und Downloads zum Spiel finden. (engl.)



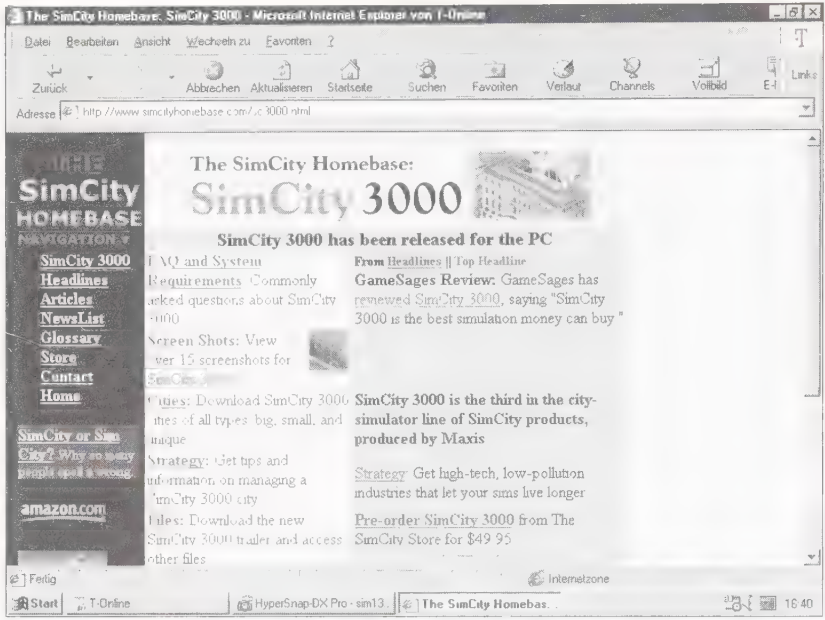
Jede Menge Tips und Tricks

- <http://www.sc3000.com> : Hier finden Sie Tips & Tricks und ein Diskussionsforum. Außerdem werden neue Städte, Gebäude und Add-ons/Plug-ins zum Download bereitgestellt. Außerdem erhalten Sie viele News und Infos zu SimCity 3000. (engl.)
- <http://www.lucb.com> : Die Seite von Luc Barthelet, dem General Manager von Maxis. Er gibt Ihnen Insider-Informationen zu SimCity 3000 und bietet Downloads von Städten an. (engl.)
- <http://sc3000.boulderd.com> : Auf dieser Homepage finden Sie neuste Infos, Downloads, Strategien zum Spiel, ein Forum und einen Chatroom zum Meinungsaustausch mit anderen SimCity-Fans. (engl.)
- <http://www.3pilot.com/snonline/> : Diese Seite bietet Ihnen Tips & Tricks, Strategien, Cheats, Screenshots, eine Städte-Galerie, eine Gebiets-Galerie und viele Informationen rund um SimCity 3000. (engl.)



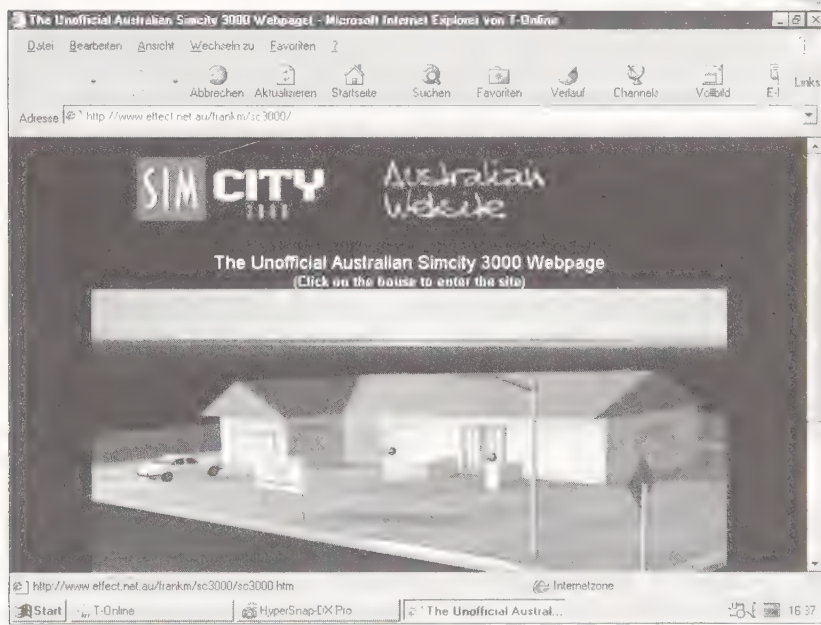
Diese Seite ist sehr informativ

- <http://www.wallstreet-webpage.de/sc3000/> : German Mayor - Eine deutsche SimCity-Fanpage. Sie enthält Informationen zum Spiel, Screenshots, Städte, Gebäude, Karten sowie Tips und Tricks.
- <http://www.ping.de/sites/galid/sc3000/> : Eine weitere deutsche Fanpage zum Thema SimCity 3000 mit Städten, Tips, Cheats und Downloads.
- <http://www.simcityhomebase.com/sc3000.html> : Sie finden auf dieser Seite FAQ's, Screenshots, Städte, Strategien zum Spiel, Downloads und Cheats. (engl.)



Probleme bei Spielstrategien? Hier wird Ihnen geholfen.

- <http://www.gamingplanet.net/simcity3000/> : Diese Seite hat Demos, Tools, Screenshots, Movies, Cheats und Downloads für Sie zu bieten. (engl.)
- http://members.xoom.com/42_Hillside/sc3kg/index.htm/. Auf dieser Page finden Sie ein Quiz, Informationen rund um SimCity 3000 und jede Menge Downloads. (engl.)
- <http://www.simcity3k.com> : Hier können Sie Infos zu SimCity 2000 und 3000 erhalten. Laden Sie sich Städte herunter, und lesen Sie bei den Cheats, Tips und Bauhilfen nach. Außerdem können Sie das Forum oder den Chatroom besuchen. (engl.)
- <http://effect.net.au/frankm/sc3000/> : Dies ist eine australische Homepage mit Downloads, Screenshots und Neuigkeiten zu SimCity 3000. (engl.)



Auch in Australien werden fleißig Städte gebaut

DIE SCHUMMELECKE

CHEATS FÜR DAS GAMEPLAY

SimCity 3000 bietet Ihnen auch die Möglichkeit, ganz aus dem vollen zu schöpfen. Wie wäre es zum Beispiel, wenn Sie alle Gebäude umsonst bauen oder auf einen Schlag alle Möglichkeiten des Spiels nutzen könnten?

Im folgenden wird erklärt, wie Sie in den Genuß einer solchen Situation gelangen. Drücken Sie zunächst die Tasten **Strg**, **Alt**, **↑** und **C** gleichzeitig, so daß in der linken, oberen Ecke des Bildschirms das Cheat-Eingabefenster erscheint. Dort können Sie nun bei laufendem Spiel die nachstehenden Codes eingeben und anschließend mit **↵** bestätigen, um das Spiel etwas einfacher zu machen.



Ihr Cousin Vinnie sammelt Wahlkampfspenden für Sie



Cheat	Wirkung
I am weak	Alles was Sie bauen, kostet kein Geld mehr.
call cousin vinnie	Im Beratermenü wartet Vinnie auf Sie, um Ihnen mitzuteilen, daß er 100.000 SiT auf Ihr Konto gelegt hat und Sie auf das Geld aufpassen sollen. Willigen Sie ein, und das Geld gehört Ihnen.
zyxwvu	Lehnen Sie den Handel beim vorherigen Cheat ab, woraufhin Sie sich nach Eingabe dieses Cheats im Menü <i>Belohnungen & Gelegenheiten</i> das Schloß SimCity aussuchen können.
garbage in, garbage out	Alle Gebäude der Müllentsorgung sind jederzeit verfügbar.
power to the masses	Alle Gebäude der Energieversorgung sind jederzeit verfügbar.
water in the desert	Alle Gebäude der Wasserversorgung sind jederzeit verfügbar.
pay tribute to your king	Alle Belohnungen und Gelegenheiten sind verfügbar, mit Ausnahme des Casinos und des Gigamall-Einkaufszentrums.
salt on	Das gesamte Süßwasser wird zu Salzwasser.
salt off	Das gesamte Salzwasser wird zu Süßwasser.
terrain one up	Das gesamte Gebiet wird um 13 Meter angehoben.
terrain one down	Das gesamte Gebiet wird um 13 Meter abgesenkt.
terrain ten up	Das gesamte Gebiet wird um 130 Meter angehoben.
terrain ten down	Das gesamte Gebiet wird um 130 Meter abgesenkt.
nerdz rool	Sie besitzen nun eine hochentwickelte Industrie.
i love red tape	Jegliche Verordnung wird ermöglicht.
let's make a deal	Angebote für nachbarschaftliche Handelsverträge

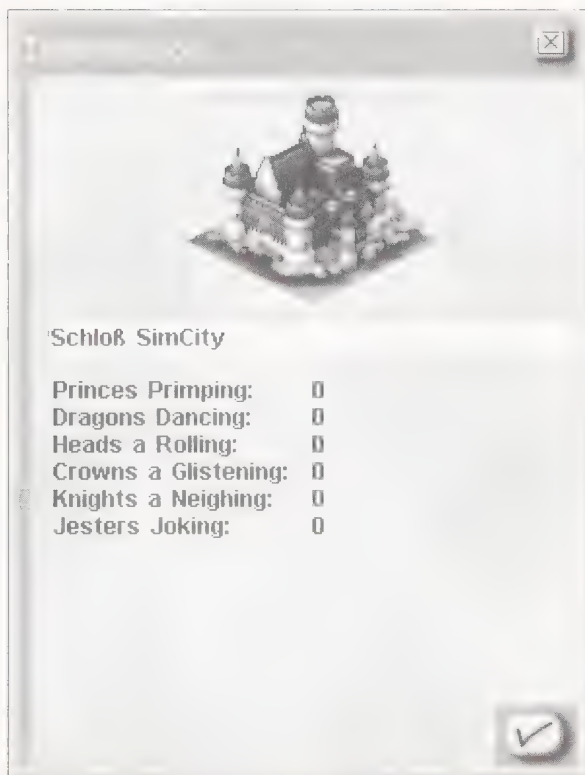
Die Cheats und ihre Wirkung

Mit den beschriebenen Codes können Sie nun die größten Sprünge machen und Ihre Stadt zu einer wirklichen Metropole entwickeln. Wie Sie wissen, übernimmt im normalen Spiel das Programm meistens die Aufgabe zu entscheiden, wo und auf welchen Gebieten die einzelnen Gebäude entstehen. Wie wäre es wohl, wenn Sie auch noch diesen Part übernehmen und bis ins kleinste Detail planen könnten, wie Ihre Stadt auszusehen hat? Es wird jetzt beschrieben, wie Sie Ihre Spielmöglichkeiten erweitern können.

- Bauen Sie zunächst die 10 möglichen Baudenkmäler. Jetzt ist es normalerweise nicht mehr möglich, ein weiteres Baudenkmal zu errichten.
- Öffnen Sie jetzt das Menü *Kraftwerk*, und schließen Sie es sofort wieder mit dem ☒ in der oberen rechten Ecke des Fensters.
- Anschließend öffnen Sie das Menü *Belohnungen & Gelegenheiten* und schließen es sofort wieder mit dem ☒ in der oberen rechten Ecke des Fensters.



- Schließlich öffnen Sie noch das Menü *Abfallentsorgung* und schließen es auch so gleich wieder mit dem ☐ in der oberen rechten Ecke des Fensters.
- Jetzt haben Sie die Möglichkeit, aus dem Menü *Baudenkmäler* heraus alle möglichen Gebäudetypen zu bauen. Das Gute ist, daß die Gebäude nach dem Bau sofort entwickelt sind und so die Einwohner gleich nach der Plazierung des Hauses mit dabei sind. Somit wird es Ihnen ein leichtes sein, in Minutenfrist eine riesige Metropole zu errichten.



Mit ein paar Tricks können Sie ein SimCity Schloß bauen

CHEATS FÜR DEN NEWSTICKER

Die Programmierer des Spiels haben sich schon gedacht, daß einige windige Spieler herausbekommen, wie das Cheat-Eingabefenster zu öffnen ist. Dabei dachte man sich wohl, daß die aufgeweckten Spieler die naheliegendsten Begriffe als Cheatcodes verwenden würden. Doch weit gefehlt, denn es gehört schon etwas mehr dazu, um dieses Spiel zu vereinfachen.



Lesen Sie selbst, wie die Programmierer auf die plumpen Manipulationsversuche durch Kommentare auf dem Newsticker reagieren.

Eingabetext	Nachricht auf dem Newsticker
money	Studie beweist: Geld wächst nicht auf Bäumen.
maxis	Wußten Sie schon, daß MAXIS rückwärts „Six a.m.“ heißt?
llama	Lama: Verfüßiges Tier, das auf Cheatcodes spuckt.
electronic arts	Nicht nur Sportspiele.
sim	Wenn Du hier leben dürftest, wärst Du ein Sim.
simcity	Versuch es weiter, vielleicht kommst Du noch drauf.
broccoli	Tut mir leid! Geld wächst nicht auf Broccoli.
hello	Ihre Sims grüßen Sie, ehrenwerter Bürgermeister
help	Sensationell! Dutzende von versteckten Newsticker Meldungen! Sammel Sie! Tausch sie! Zeig sie Deinen Freunden!
mayor	Bürgermeister Sims will sich selbst im <Stadtname> City Ticker wiederfinden.
ticker	<Stadtname> City Newsticker: Ungeschlagen in Inhalt und Scrollgeschwindigkeit.
bat	Da Da Da Da Da Da Da Da BÄTT-MÄNN!
scurk	Bau es, und sie werden zu Dir kommen.
easter egg	Alte Scherzkekse in neuer Dose: Duo Ragazzi's Easter Egg.
will wright	Was würde er denn dazu sagen?
erst	Investment-Tip: Billig kaufen teuer verkaufen.
sc3k	Bürgermeister der versuchten Veruntreuung Angeklagt! Putschversuch kläglich gescheitert!
1234	Geheimer Zifferncode verursacht Mitteilung im Newsticker.
moremoney	MOREMONEY kein gültiger Cheatcode - Tränen der Enttäuschung in den Vorstandsetagen aller Großbanken.
advisor	Illegale Eingriffe in Form von Cheatcodes entdeckt - Bürgermeister unter Verdacht.
porntipsguzzardo	Aha! Ein echter Profi-versuch's doch mal mit BROCCOLI.
fund	Forschungen belegen: FUND ist kein Cheatcode. Und MOREMONEY? Auch nicht, versuchs erst gar nicht.

Ungültige Cheatcodes und deren Kommentierung im Newsticker

Strategien & Lösungen zu „Play the Games“



Das offizielle Buch zu Play the Games Vol. 1 - Strategien & Lösungen

Die ultimative Spielesammlung komplett durchleuchtet von einem Spiele-Profi, der Ihnen zeigt, wie Sie auch die schwersten Missionen, die umfangreichsten Rätsel und die anspruchsvollsten Aufgaben von Anfang bis Ende lösen. Außerdem werden sämtliche Schummereien aufgezeigt, die Ihnen zusätzlichen Spielespaß in Form von Bonusstrecken, Zusatzfahrzeugen und Extraleben garantieren

426 Seiten, ISBN 3-8155-5011-4, DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199



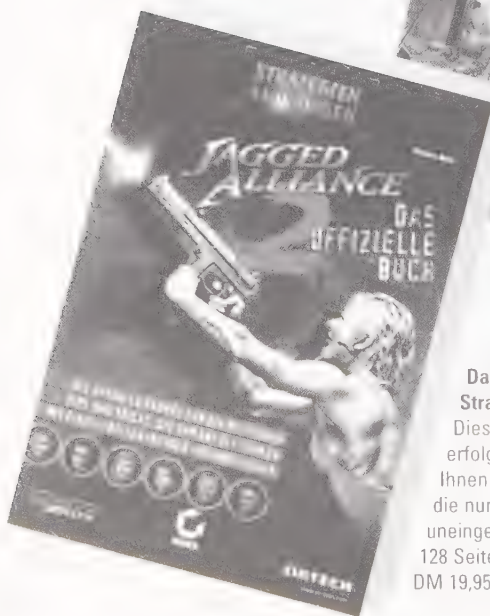
TOP-Spielebücher zu Topware-Software

Das offizielle Buch zu Knights & Merchants - Strategien & Lösungen

Das Buch beschreibt detaillierte Lösungswege zu allen 20 Missionen und zeigt die komplett aufgedeckten Originalkarten. 144 Seiten

ISBN 3-8155-5142-0

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-



Das offizielle Buch zu Jagged Alliance 2 - Strategien & Lösungen

Dieses einzig offizielle Buch zeigt Ihnen, wie Sie erfolgreich die Missionen meistern. Dabei gibt Ihnen der Autor Tips und Tricks mit auf den Weg, die nur er kennt, denn nur er hat die offizielle und uneingeschränkte Unterstützung der Programmierer.

128 Seiten, ISBN 3-8155-5122-6

DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199



Lösungen zu allen Gold Games 3-Spielen



Das offizielle Buch zu
Gold Games 3 - Strategien & Lösungen
Schmidt/Schmitz

Strategien, Tips, Tricks und Lösungen sowie Cheats zu allen
Spielen, die in Gold Games 3 vereint sind. Zu den Adventures gibt es Komplettlösungen, zu
Strategiespielen Missionsbeschreibungen und spezielle Strategietips, zu Actionspielen wertvolle
Hinweise und Cheats und und und ...

420 Seiten, ISBN 3-8155-5144-7, DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-

Bücher und Software vom SYBEX-Verlag erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und im
Warenhaus. Bestellen können Sie unter anderem im Internet unter www.sybex.de!

SYBEX-Verlag GmbH, Erkrather Str. 345-349, 40231 Düsseldorf, Tel.: 0211/9739-0, Fax: 0211/9739-199





**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
D-40231 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

So erreichen Sie uns online:
Internet: www.sybex.de

STRATEGIEN & LÖSUNGEN

Gestalten und regieren Sie die perfekte Stadt!

Auch der dritte Teil von SimCity gehört schon jetzt zu den Klassikern unter den Computerspielen. Die Freunde der Aufbau- und Wirtschaftssimulation kommen voll auf ihre Kosten: Werden Sie Bürgermeister, und bauen Sie eine einwohnerreiche, sichere und wohlhabende Stadt auf. Dieses Buch zeigt Ihnen, worauf Sie dabei achten müssen. Hier erhalten Sie zunächst alle wichtigen Informationen über die Bedienung und Anwendungsmöglichkeiten im Spiel. Dann geht's los: Auch Neueinsteiger erfahren die Grundlagen für eine erfolgreiche Städteplanung, Tips und Tricks zum Aufbau einer florierenden Metropole und Lösungen für Finanz-, Umwelt-, Verkehrs- und Kriminalitätsprobleme. Top Secret: Geheime Cheats und heiße Informationen, die garantiert nicht im Handbuch stehen! Stellen Sie sich der Herausforderung, und bauen Sie in Originalszenarien reale Städte wie Paris, London oder Berlin nach. Mit diesem Buch werden Sie in der Lage sein, eine erfolgreiche Stadt zu entwickeln, in der Ihre Bürger zufrieden sind und in Reichtum und Wohlstand leben können.

Die Highlights für alle SimCity-Fans:

- Interessanter Einblick in die Geschichte von SimCity
- Ausführliche Beschreibung aller wichtigen Optionen und Bedienungselemente des Spiels
- Strategien für eine erfolgreiche Städteplanung
- Tips und Tricks zum Aufbau einer florierenden Metropole
- Insider-Informationen, die garantiert nicht im Handbuch stehen
- Geheime Cheats

Die Lösungen eines Expertenteams

Marina Ruppach und Horst Baumann beschäftigen sich schon seit vielen Jahren mit Computerspielen. Dabei haben sie vor allem in den Bereichen Strategiespiele, Adventures und Wirtschaftssimulation ihren Schwerpunkt gelegt und sich auf das Schreiben von Lösungsbüchern spezialisiert.

Best.-Nr. 5134

ISBN 3-8155-5134-X

01995

DM 19,95
öS 146,-
sFr 18,-



9 783815 551349

Sie erreichen uns online:
Internet: www.sybex.de

SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf



P7-AET-356

