

Die leere Stadtkasse in SimCity 2000 : Folgen für Infrastrukturunterhalt

Autor(en): **Schneider, Andreas**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Collage : Zeitschrift für Raumentwicklung = périodique du développement territorial = periodico di sviluppo territoriale**

Band (Jahr): - **(1997)**

Heft 1

PDF erstellt am: **12.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-957622>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Die leere Stadtkasse in SimCity 2000 – Folgen für Infrastrukturunterhalt

7

► Andreas Schneider

SimCity simuliert Stadtentwicklung auf dem PC: Als mächtiger Stadtpräsident können Sie das Schicksal einer Stadt in die Hand nehmen. Dabei können sie eine Stadt gründen, wiederaufbauen oder eine bestehende weiterentwickeln. Der Rechner zeigt Ihnen die Folgen Ihres Tuns, unerbittlich. Der folgende Artikel befasst sich mit dem Teilaspekt Infrastruktur.

Auch SimCity umfasst vier Arten von Infrastrukturen, die sich finanziell unterschiedlich verhalten: Es enthält solche ohne Unterhaltskosten, solche mit begrenzter Lebensdauer, solche mit versteckten und solche mit ausgewiesenen Unterhaltskosten. Wasserversorgung und Elektrizitätsleitungen gehören zur ersten Gruppe. Elektrizitätswerke andererseits geben nach 50 Jahren den Geist auf und müssen neu erstellt werden. Wehe dem, der die notwendige Investitionssumme dann nicht aufbringen kann...! Bei Schulen, Polizei, Spitälern u.ä. ist hingegen der bauliche Unterhalt in den laufenden Kosten integriert. Hier am interessantesten ist aber die vierte Gruppe; bei den Verkehrsinfrastrukturen werden Unterhalt und Erneuerung nämlich offen ausgewiesen und können beeinflusst werden.

Eine eigene «Transit Authority» sorgt für den Unterhalt von Strassen, Autobahnen, Brücken, Tunnels, Bahnen und U-Bahnen. Die jährlichen Kosten schwanken dabei zwischen 0.1\$ und 0.4\$ pro Feld! was 0.25 - 1.5% der jeweiligen Investitionssumme entspricht Die höchsten Unterhaltskosten beanspruchen Kunstbauwerke, am günstigsten sind normale Strassen. Gerade bei den Strassen lässt sich aber am augenfälligsten simulieren, welche Folgen ein ungenügender Unterhalt hat.

Im Budget-Fenster (\$-Knopf) erscheint der Betrag, den die «Transport Authority» für den umfassenden Infrastrukturunterhalt benötigt (100%). Dieser lässt sich nun im Sinne eines Globalbudgets gesamthaft reduzieren (z.B. auf 80%); die Behörde reduziert dann die einzelnen Posten nach eigenem Gutdünken. Es ist aber auch möglich, im «Buch» das Detailbudget einzusehen und dort nur den Unterhalt von Strassen und Autobahnen zu



Defektes Strassenstück zwingt den Verkehr zu Umwegfahrten

reduzieren (probieren Sie's mit 10%). Innerhalb des folgenden Jahrs werden einzelne Strassenstücke augenfällig zu Schutt und der Verkehr auf der entsprechenden Route bricht zusammen. Mit einer gewissen Verzögerung verlieren Bevölkerung und Wirtschaft das Vertrauen in die Problemlösungsfähigkeit von Planung und Politik. Sie verlassen den entsprechenden Stadtteil und die Bodenpreise sinken. Als Stadtpräsident bleibt Ihnen in dieser Lage nur, die allernotwendigsten Teilstücke sofort neu zu bauen um den Schaden zu minimieren. Aber teurer als ein ausreichender Unterhalt ist dies sicher.

Und wenn's selbst für den Unterhalt knapp wird empfiehlt die Spielanleitung deshalb etwas, das sich als Erkenntnis in der Praxis erst beginnt durchzusetzen: Bei schlecht genutzten, teuren Infrastrukturen hilft bei Geldmangel unter Umständen nur noch der Abbruch! Da aber auch der Rückbau etwas kostet (bei Verkehrsinfrastrukturen 1-10x Jahresunterhalt), ist hierbei hektischer Aktionismus fehl am Platz. Zerstörung mit Verstand, ein «geordneter Rückzug» unter Abwägung von Kosten und Nutzen in diesem Moment notwendig – Eine völlig ungewohnte Herausforderung, gerade auch für einen StadtplanerIn... ! ■

SimCity 2000

SimCity simule le développement urbain à l'ordinateur: vous êtes à la tête d'une municipalité, vous avez le pouvoir de prendre en main le destin d'une ville. Vous pouvez fonder ou reconstruire une ville, ou encore développer une cité existante. Impitoyablement, l'ordinateur tire les conséquences de vos actes. L'article qui suit s'attache à un des aspects du problème: la question de l'infrastructure.

► Andreas Schneider ist Architekt und Raumplaner. Neben seiner selbständigen Tätigkeit arbeitet er als Oberassistent am Institut für Orts-, Regional- und Landesplanung der ETH Zürich.

