

Abschlussreport SimCity Wahlkampf-Check

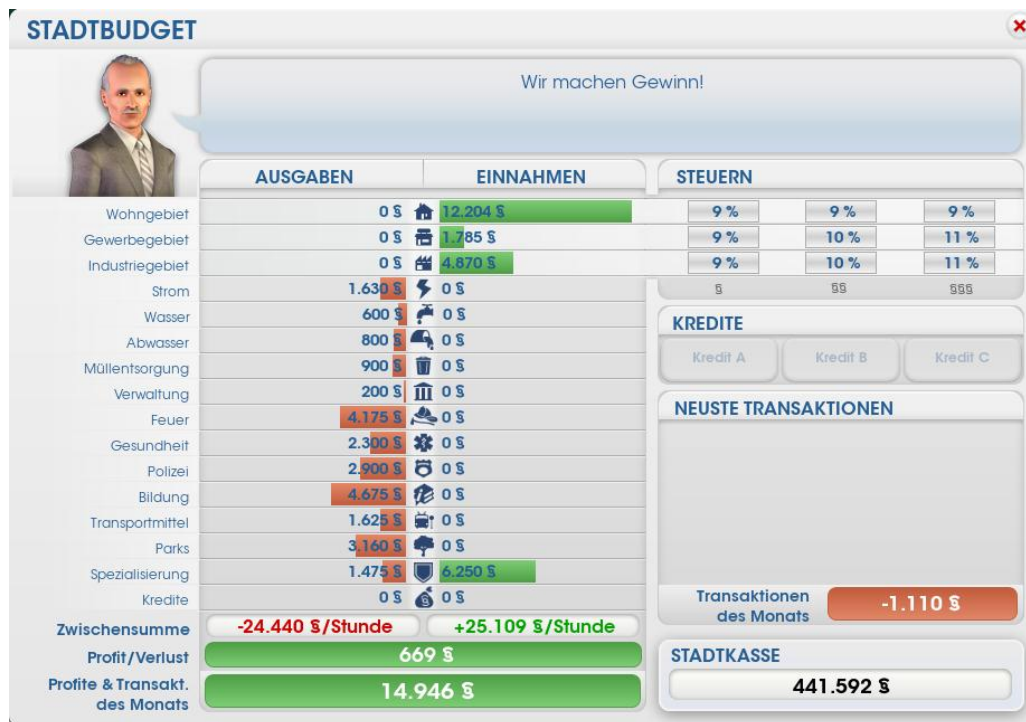
Lars Klingbeil (SPD) hat in seiner Stadt die Infrastruktur ausgebaut. Dadurch wurde weiteres Wachstum und eine höhere Bevölkerungsdichte ermöglicht. Wäschersfelden zielt inzwischen eine Skyline, die sich sehen lassen kann. Trotz eines ausgezeichneten Bildungssystems, kämpft die Stadt mit einer verhältnismäßig hohen Kriminalitätsrate.



Insgesamt nutzt die Stadt den Wohnraum nicht sehr effizient, bietet aber für Bewohner aller Einkommensklassen sehr gute Lebensbedingungen.



Ein Blick auf die Finanzpolitik verrät: Lars Klingbeil erhebt für die Bevölkerung aller Einkommensklassen mit 9% sehr niedrige Steuern. Auch für kleinindustrielle Betriebe und den Einzelhandel ist der Steuersatz niedrig. Für größere Betriebe und Fabriken steigen die Steuern leicht auf 10%. Für Gewerbe höherer Einkommensschichten und hoch technisierte und großindustrielle Firmen wird ein Spitzensteuersatz von 11% erhoben. Auch dieser ist aber verhältnismäßig niedrig gehalten. Die niedrigen Steuereinnahmen können anhand der Einnahmen durch den Tourismus kompensiert werden.



Die drei größten Kostenstellen der Stadt sind die Bildung, der Feuerschutz und die Pflege der Parkanlagen/Erholungsgebiete. Die niedrigen Steuern zeigen unter anderem in der der Sympathierate ihre Wirkung. Mit 92 % hat er die Zustimmung fast der gesamten Bevölkerung. Lars Klingbeil hat für uns seine Erfahrungen und Ziele abschließend zusammengefasst:

„Ich war sehr gespannt auf dieses Experiment und die vielen Reaktionen auch aus meinem Wahlkreis haben mich positiv überrascht. Es war eine schöne Abwechslung im Wahlkampf. Mein wichtigster Erfolg im Spiel war es Vollbeschäftigung in meiner Stadt zu erreichen. Gute Arbeit mit fairen Löhnen ist eine wichtige Grundlage für eine



gerechte Gesellschaft. Das war mir auch beim Aufbau meiner Stadt im SimCity Wahlkampf-Check sehr wichtig." Die vielen positiven Reaktionen aus Lars Klingbeils Wahlkreis kann man auf seiner [Facebook-Seite](#) nachlesen.

Dorothee Bär (CSU) konnte in ihrer Stadt die höchste Bevölkerungszahl und –Dichte erreichen. Der hohe Technologielevel der Industrie bietet viele Arbeitsplätze für gut ausgebildete Arbeitskräfte. Da das Bildungsniveau einiger Bürger für die anspruchsvollen Tätigkeiten nicht ausreicht, können einige der Stellen aber nicht

besetzt werden. Der fortschrittliche Industriezweig entlastet die Umwelt in der Luft, allerdings kämpft die Stadt weiterhin mit der Bodenverschmutzung.



Obwohl das Gesundheitssystem sehr gut ausgebaut ist, kann es derzeit nicht alle kranken Bürger aufnehmen. Insgesamt sind die Bürger aber sehr zufrieden, da sie steuerlich entlastet werden und von einem hervorragenden Kulturangebot profitieren.



Dorothee Bär staffelt ihre Steuersätze je nach Einkommensklasse der Bürger. 9% für Bürger mit niedrigen Lohn, 10% für die Mittelschicht und 11% für die obere Einkommensklasse. Gewerbe und Handel werden auch gestaffelt besteuert, nur fängt der niedrigste Satz bei 10% an und geht bis auf 12% hoch. Kleine industrielle Betriebe werden in BärCity mit einem besonders niedrigen Steuersatz von 9% belegt. Mittlere und hoch-technologische industrielle Betriebe jeweils mit 11% und 12%. Durch die hohen Einwohnerzahlen und den großen Handelssektor der Stadt nimmt sie viele Steuern ein und kann einen positiven Haushaltsabschluss vorweisen.

Die drei größten Kostenstellen der Stadt sind die Bildung, das Gesundheitssystem sowie die Feuerwehr, dicht gefolgt von der Pflege der Grünanlagen und den Betriebskosten der Stadteigenen Kraftwerke.



Mit 86% kann auch Dorothee Bär eine sehr hohe Sympathierate vorweisen, was im Anbetracht der hohen Einwohnerzahlen eine besondere Herausforderung darstellen kann. Dorothee Bär zieht ein positives Fazit der Aktion. Sie lobt das Potential von Games besonders Jugendliche spielerisch für reale politische Zusammenhänge zu sensibilisieren. Auch kann die CSU-Politikerin für sich selbst einiges aus der Erfahrung gewinnen: ihre Wertschätzung für die alltäglichen Leistungen der Städte und Kommunen wurde erneuert. In ihren eigenen Worten:

„Mir hat dieses Projekt sehr viel Spaß gemacht, weil ich für außergewöhnliche und originelle Aktionen immer gerne zu haben bin. Natürlich lässt sich SIMCITY nicht mit der realen Politik vergleichen, aber es ist eine gute Möglichkeit, gerade für junge Menschen, grundsätzliche organisatorische Zusammenhänge spielerisch zu erkennen, die für das Leben in einer Gesellschaft prägend sind.

Genau dieses Potenzial der spielerischen Vermittlung von Wissen, Funktionsweisen und bestimmter Fähigkeiten sind neben der Kreativleistung die wichtigsten Aspekte von Computerspielen.

Was meine Stadt selbst angeht, bin ich natürlich schon ein bisschen stolz drauf, dass ich jetzt noch die 100.000-Einwohnergrenze überschritten habe und meine Bürgerinnen und Bürger im Großen und Ganzen zufrieden sind. Mir waren besonders die Komponenten Bildung, Kultur und Familienfreundlichkeit in meiner Stadt wichtig. Deshalb habe ich auf ausreichend Grünflächen und viele Sport- und Spielplätze geachtet. Und durch mein Handelszentrum ist BärCity auch wirtschaftlich gut aufgestellt.

Für mich war auch spannend, dass man vieles, was man im Alltag als so selbstverständlich betrachtet, wieder richtig wertzuschätzen lernt. Daran sieht man



übrigens auch, was unsere Städte und Kommunen so alles leisten: Abwasserentsorgung, Energie- und Wasserversorgung, Müllbeseitigung und ÖPNV sind Dinge, die zur Grundversorgung gehören. Vermisst habe ich in diesem Zusammenhang allerdings die Komponente leistungsfähiges Internet, die ich ebenso als wesentlichen Bestandteil dieser Grundversorgung sehe. Ich hoffe, das wird bei der nächsten Version von SIMCITY berücksichtigt

So sehr mir das Projekt gefallen hat – die echte Politik ist natürlich tausendmal spannender und aufregender. Ich würde mich freuen, wenn das auch die Menschen

dieses Landes so sehen und sich dies beispielsweise in einer hohen Wahlbeteiligung und am politischen Interesse außerhalb von Wahlkämpfen widerspiegelte.“

In **Jimmy Schulzes (FDP)** Stadt Schwofberg ist die Bevölkerungszahl zum Ende der Aktion zwar noch niedrig, allerdings genießen die Bürger einen hohen Lebensstandard mit einer ökologisch fortschrittlichen Müllverwertungsanlage und einem gut ausgebauten Busnetz. Mit diesem können die Bürger in andere Städte der Region pendeln, wo sie einfacher eine Beschäftigung finden können, als in den verhältnismäßig wenig ausgebauten Industriegebiet ihrer eigenen Stadt.





Jimmy Schulzes Steuermodell verwendet einen festen Steuersatz für alle Einkommensklassen. Alle Schichten der Bevölkerung und des Gewerbes werden mit 10% eher niedrig besteuert. Alle industriellen Betriebe mit 12% dafür eher hoch besteuert. Durch die noch verhältnismäßig niedrige Einwohnerzahl, sind die Steuereinnahmen noch nicht hoch genug, um die großen Investitionen in die Müllentsorgung sowie öffentlichen Verkehrsmittel aufzufangen. Auch das gut ausgebaut Bildungssystem generiert hohe Kosten. Insgesamt ist aber sicher, dass die Bürger in Zukunft von den Investitionen in die Infrastruktur und die Grundversorgung stark profitieren werden. Die drei größten Kostenstellen der Stadt sind die Bildung, die öffentlichen Verkehrsmittel und die Müllentsorgung.

STADTBUDGET

Behalten Sie das Budget im Auge! Sie sind in den roten Zahlen.

Optionen: Versorgung unterbrechen, Steuern erhöhen, oder Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete ausweisen, damit weitere Steuerzahler kommen.

	AUSGABEN	EINNAHMEN	STEUERN		
Wohngebiet	0 \$	2.950 \$	10 %	10 %	10 %
Gewerbegebiet	0 \$	1.660 \$	10 %	10 %	10 %
Industriegebiet	0 \$	1.200 \$	12 %	12 %	12 %
Strom	370 \$	0 \$			
Wasser	400 \$	0 \$			
Abwasser	100 \$	0 \$			
Müllentsorgung	1.000 \$	0 \$			
Verwaltung	200 \$	0 \$			
Feuer	800 \$	0 \$			
Gesundheit	400 \$	0 \$			
Polizei	400 \$	0 \$			
Bildung	1.500 \$	0 \$			
Transportmittel	1.210 \$	0 \$			
Parks	0 \$	0 \$			
Spezialisierung	0 \$	0 \$			
Kredite	0 \$	0 \$			
Zwischensumme	-6.380 \$/Stunde		+5.810 \$/Stunde		
Profit/Verlust	-570 \$				
Profite & Transakt. des Monats	-13.680 \$				

KREDITE

Kredit A

Kredit B

Kredit C

NEUESTE TRANSAKTIONEN

Transaktionen des Monats

0 \$

STADTKASSE

243.122 \$

Die Bewohner von Schwofberg bewerten die Leistungen mit 77% überwiegend positiv. Es zeigen sich zudem durchgehend positive Trends in der Entwicklung.



Jimmy Schultz freut sich mit der Aktion viele Menschen angesprochen zu haben und dass er Erfahrungen aus seinem Leben in der virtuellen Stadt einsetzen konnte:

„Das SimCity-Projekt war eine tolle Idee, weil so auch ein breites und junges Publikum angesprochen wurde. Mit dem Projekt konnte man die Zusammenhänge zwischen vielen Faktoren in einer Stadt sehr gut nachvollziehen: Wie wichtig ist die Wohnsituation, der Städtebau, die Organisation der täglichen Güter und vieles mehr für die Zufriedenheit der Bürger. Hier

habe ich viele Erfahrungen aus meinem Amt des Stellvertretenden Bürgermeister in meiner Real-Life-Heimatgemeinde Hohenbrunn einfließen lassen. Schwofberg ist auch ganz ohne Vorratsdatenspeicherung und Pauschalüberwachung eine friedliche Stadt. Trotz allem Spaß an der Sache sind mir die Bürgerinnen und Bürger im richtigen Leben natürlich wichtiger und deswegen hatte ich etwas wenig Zeit, mich um meine virtuelle Stadt zu kümmern.“

Weitere Informationen zu EA und Pressematerialien inklusive Bildern finden Sie auf www.info.ea.com

Weitere Informationen:

Martin Lorber

PR Director und Jugendschutzbeauftragter

Telefon: +49 (0) 221 9758 22637

Mobil: +49 (0) 174 333 1375

E-Mail mlorber@ea.com

www.ea.de

www.presse.ea.de

Über Electronic Arts

Electronic Arts ist ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung. Das Unternehmen bietet Spiele, Zusatzinhalte und Onlinedienste für internetfähige Spielekonsolen, PCs, Mobiltelefone und Tablets an. EA hat über 285 Millionen registrierte Spieler und ist in 75 Ländern aktiv. EA erzielte im Geschäftsjahr 2013 (1. April 2012 bis 31. März 2013) einen Umsatz von 3,8 Milliarden US-Dollar (nach US-GAAP). Das Unternehmen hat seinen Sitz in Redwood City, Kalifornien, und ist bekannt für qualitativ hochwertige Blockbuster-Marken wie Die Sims, Madden NFL, FIFA, Need for Speed, Battlefield und Mass Effect. Weitere Informationen über EA unter www.ea.com/news.