

# 4 SIMCITY™



# ACUERDO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL DE ELECTRONIC ARTS

Este Contrato de licencia para el usuario final (en adelante, la "Licencia") es un contrato entre usted y Electronic Arts Inc. ("EA"). Esta licencia se aplica al uso que haga de este programa y de toda la documentación relacionada, así como de las actualizaciones y mejoras que reemplacen y complementen el programa y que no se distribuyan con una licencia aparte (en conjunto, el "Programa").

Al instalar o usar este Programa, usted da su consentimiento para someterse a esta Licencia. Si no está de acuerdo con los términos de esta Licencia, no instale ni use el Programa. En el Apartado 3 se describen los datos que EA puede utilizar para prestarle servicios y atención relacionada con el Programa. Si no está de acuerdo con la utilización de tales datos, no instale ni use el Programa. Si INSTALA este Programa, se entenderá que usted acepta enteramente los términos y condiciones de esta Licencia.

## 1. Concesión de licencia y condiciones de uso.

- A. **Concesión.** Mediante la presente adquisición, EA le concede una licencia personal y no exclusiva para instalar y utilizar el Programa únicamente para un uso personal no comercial, tal y como se expone en esta Licencia y en la documentación adjunta. Con ello, usted adquiere derechos sujetos al cumplimiento del presente Contrato. Queda prohibido cualquier clase de uso comercial. Que expresamente prohibido sublicenciar, alquilar, alquilar con derecho a compra o cualquier otra forma de distribución del Programa o de los derechos de uso del Programa, a excepción de la transferencia que se describe de manera expresa en el párrafo 2 La duración de su Licencia comenzará a partir de la fecha en que instale o utilice de cualquier otra forma el Programa, y terminará cuando usted se deshaga del Programa o bien cuando EA decida rescindir esta Licencia, lo que ocurra primero.
- B. **Copias.** Este Programa emplea tecnología de protección contra la copia y de acceso controlado. Si adquiere el derecho de uso del Programa mediante un método de distribución digital (como descargar el Programa desde un sitio web autorizado), podrá descargar el número de copias que permita la gestión de derechos digitales del Programa de una fuente autorizada y durante el periodo de tiempo especificado en el momento de la compra. Sólo podrá utilizar una copia del Programa en cada momento. Queda prohibido realizar una copia del Programa que quede disponible en una red en donde pueda ser usada por distintos usuarios. Queda prohibido hacer accesible el Programa a través de una red que permita que pueda ser descargado por distintos usuarios. Para obtener más información acerca de la gestión de derechos digitales aplicables a este Programa, revise las condiciones de compra o de otro tipo que se incluyen en la distribución del Programa. Su Licencia terminará de manera inmediata si intenta evitar la gestión de derechos digitales de este Programa.
- C. **Reserva de derechos y restricciones.** Usted ha adquirido una Licencia para este Programa, quedando por tanto sus derechos sobre el mismo sujetos al presente Contrato. A excepción de los propios términos de la Licencia concedida por el presente acuerdo, EA conservará todos los derechos, títulos e intereses sobre el Programa (incluidos todos los personajes, guiones, imágenes, fotografías, animaciones, vídeos, música y textos) y todos los derechos de propiedad intelectual, marcas comerciales y otros derechos de propiedad intelectual vinculados al presente Contrato. Esta Licencia está limitada a los derechos de propiedad intelectual de EA y de sus licenciarios sobre el Programa, y no incluye derechos algunos sobre otras patentes o propiedades intelectuales. En la medida en que lo permita la legislación aplicable, no podrá, por ningún medio, descompilar, desensamblar o emplear técnicas de ingeniería inversa sobre el Programa. No puede eliminar, alterar u ocultar cualquier identificación de producto, copyright o cualquier otra forma de notificación de propiedad intelectual del programa.

2. **Transferencia.** Puede realizar una única transferencia permanente de todos sus derechos para que otro individuo o persona legal instale y use el Programa, siempre y cuando: (a) la gestión de derechos digitales empleada en su Programa permita dicha transferencia; (b) también transfiera esta Licencia y todas las copias del Programa; (c) no conserve ninguna copia del programa, sus mejoras o versiones anteriores; y (d) la parte receptora acepte los términos y condiciones de esta Licencia. EA puede requerir, como condición al uso de este programa, que cualquier usuario final del Programa online lo registre. No podrá transferir el derecho a recibir actualizaciones o contenidos ofrecidos de forma dinámica ni el derecho a utilizar cualquier servicio online de EA relacionado con el Programa. NO OBSTANTE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR COPIAS DE PRE-LANZAMIENTO DEL PROGRAMA.
3. **Consentimiento al uso de datos.** Con el fin de facilitar los procesos de actualización del programa, el servicio de contenidos ofrecidos de forma dinámica, el servicio técnico del producto y otros tipos de servicios, como el juego online, usted acepta que EA y sus asociados puedan recopilar, usar, almacenar y transmitir información técnica y relacionada que identifique a su ordenador (incluyendo la dirección de protocolo de Internet), su sistema operativo, aplicaciones, programas y periféricos. EA y sus asociados también pueden usar esta información en conjunto y de forma que no le identifique de manera personal para mejorar nuestros servicios y productos, y poder compartir esos datos recopilados de forma anónima con otros proveedores de servicios.
4. **Consentimiento a la publicación de datos.** Si hace uso de servicios online, como participar en partidas multijugador, EA y sus asociados pueden recopilar, usar, almacenar, transmitir y publicar datos estadísticos relacionados con el juego (como puntuaciones, clasificaciones y logros), o bien identificar contenidos que hayan sido creados y compartidos por usted con otros jugadores. Los datos que le identifiquen de manera personal se recopilarán, usarán, almacenarán y transmitirán de acuerdo con la política de privacidad de EA, que se puede consultar en [www.ea.com](http://www.ea.com).
5. **Rescisión.** Esta Licencia será efectiva hasta que sea rescindida. Los derechos que adquiere con esta Licencia quedarán rescindidos de manera inmediata, automática y sin aviso previo por parte de EA si no cumple alguno de los términos y condiciones de esta Licencia. Inmediatamente después de su rescisión, usted deberá dejar de utilizar el Programa y destruir todas las copias del mismo que obren en su poder o bajo su control. La rescisión no limitará ningún otro derecho o recurso de EA conforme a derecho o equidad. Los apartados 5 - 10 de esta Licencia se impondrán a la rescisión o finalización de esta Licencia por la razón que sea.
6. **Garantía limitada sobre soportes de grabación.** LA GARANTÍA LIMITADA SOBRE LOS SOPORTES DE GRABACIÓN QUE SE ADJUNTAN CON EL PROGRAMA SE EXPRESA EN EL MANUAL DEL PRODUCTO, QUE SE HA DISTRIBUIDO JUNTO CON EL PROGRAMA Y SE INCLUYE AQUÍ COMO REFERENCIA. ESTA GARANTÍA LIMITADA LE CONFIERE DERECHOS LEGALES CONCRETOS. ES POSIBLE QUE TENGA DERECHOS ADICIONALES SEGÚN LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE QUE VARIEN DE UNA JURISDICCIÓN A OTRA.
7. **Exclusión de garantías.** A EXCEPCIÓN DE LA GARANTÍA LIMITADA SOBRE LOS SOPORTES DE GRABACIÓN QUE PODRÁ ENCONTRAR EN EL MANUAL DEL PRODUCTO Y EN LA MAYOR MEDIDA PERMITIDA POR LA LEGISLACIÓN APLICABLE,



ESTE PROGRAMA SE SUMINISTRA "TAL CUAL", CON SUS DEFECTOS Y SIN NINGÚN TIPO DE GARANTÍA, ASUMIENDO USTED TODOS LOS RIESGOS DERIVADOS DE SU UTILIZACIÓN. USTED ASUME TODO EL RIESGO EN CUANTO A CALIDAD SATISFACTORIA Y RENDIMIENTO. EA Y LOS LICENCIATARIOS DE EA (QUE LLAMAREMOS COLECTIVAMENTE "EA" A EFECTOS DE ESTE APARTADO Y DEL APARTADO 8) NO OFRECEN Y, POR LA PRESENTE, RECHAZAN, CUALQUIER TIPO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, EXPLÍCITAS O ESTABLECIDAS POR LA LEY, COMO GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, CALIDAD SATISFACTORIA, IDONEIDAD PARA UN DETERMINADO FIN, SIN CONTRAVENCIÓN DE DERECHOS DE TERCERO Y CUALQUIER GARANTÍA DERIVADA DE ACUERDOS, USO O PRÁCTICA COMERCIAL. EA NO OFRECE GARANTÍA ACERCA DE LA INTERFERENCIA CON SU DISFRUTE DE ESTE PROGRAMA, NO GARANTIZA QUE EL PROGRAMA SATISFAGA SUS EXPECTATIVAS, QUE EL FUNCIONAMIENTO DE DICHO PROGRAMA SEA ININTERRUMPIDO O SIN ERRORES, QUE EL PROGRAMA SEA COMPATIBLE CON PROGRAMAS DE TERCEROS O QUE SE VAYAN A CORREGIR POSIBLES ERRORES EN EL PROGRAMA. NINGÚN TIPO DE CONSEJO ORAL O ESCRITO PROPORCIONADO POR EA O UN REPRESENTANTE AUTORIZADO PODRÁ CONSIDERARSE UNA GARANTÍA. ALGUNAS LEGISLACIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS O LA LIMITACIÓN DE LOS DERECHOS LEGALES APLICABLES DEL CONSUMIDOR, POR ELLO, ALGUNAS DE LAS EXCLUSIONES Y LIMITACIONES ANTERIORES PUEDEN NO APLICARSE EN SU CASO.

8. **Limitaciones de responsabilidad.** EN LA MAYOR MEDIDA PERMITIDA POR LA LEGISLACIÓN APLICABLE, EN NINGÚN CASO EA SERÁ RESPONSABLE ANTE USTED POR NINGÚN DAÑO PERSONAL, DAÑO A PROPIEDADES, PÉRDIDA DE BENEFICIOS, COSTE DE SERVICIOS O BIENES SUSTITUIDOS NI DE NINGUNA CLASE DE DAÑO CONSECUCIONAL, INCIDENTAL, ESPECIAL, INDIRECTO O PUNITIVO QUE PUDIERA SURGIR DE ESTA LICENCIA O DEL PROGRAMA, INCLUSO EN CASO DE AGRAVIO (INCLUIDA LA NEGLIGENCIA), INCUMPLIMIENTO DE CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRUCTA O DE OTRO TIPO, TANTO SI EA HUBIERA SIDO AVISADO O NO DE LA POSIBILIDAD DE DICHO DAÑO. ALGUNAS LEGISLACIONES NO PERMITEN LA LIMITACIÓN DE LA RESPONSABILIDAD POR MUERTE, DAÑOS PERSONALES, DECLARACIONES FALSAS FRAUDULENTAS, DETERMINADOS ACTOS INTENCIONALES O NEGLIGENTES O VIOLACIÓN DE LEYES ESPECÍFICAS, O LA LIMITACIÓN DE DAÑOS INCIDENTALES O DERIVADOS, ASÍ QUE ALGUNAS DE LAS LIMITACIONES ANTERIORES PUEDEN NO APLICARSE A SU CASO. La responsabilidad total de EA por todos los daños (con las excepciones exigidas la ley aplicable) no podrá ser, en ningún caso superior a la cantidad que pagó por el Programa.
9. **La limitación de responsabilidad y la exclusión de garantías son partes integrales de esta Licencia.** Usted acepta que las cláusulas de esta licencia que limitan la responsabilidad son condiciones esenciales de esta Licencia. Las anteriores limitaciones de responsabilidad se aplican incluso si el derecho declarado bajo la garantía limitada para soportes de grabación fracasa en su función esencial.
10. **Divisibilidad y supervivencia.** Si alguna de las cláusulas de esta Licencia fuera ilegal o no aplicable por la ley, dicha cláusula se modificará en la forma más similar posible a los efectos de la disposición original y todas las demás cláusulas seguirán siendo totalmente efectivas y ejecutables.

- 11. Derechos del gobierno de los EE. UU.** Si usted es un usuario final que pertenece a una institución gubernamental, se le aplicará esta cláusula. Los programas proporcionados según esta licencia se han desarrollado completamente con fondos privados, según se establece en la sección FAR 2.101, sección DFARS 252.227-7014(a)(1) y sección DFARS 252.227-7015 (o en cualquier otra normativa oficial equivalente o posterior), y se ofrece como un “artículo comercial”, “programa comercial para ordenador” o “documentación de programas comerciales para ordenador.” Según la sección DFARS 227.7202 y la sección FAR 12.212, y en la medida requerida por las leyes federales de EEUU, los derechos mínimos de restricción establecidos en la sección FAR 52.227-19 (o en cualquier otra normativa oficial equivalente o posterior), cualquier uso, modificación, reproducción, edición, representación, exposición, divulgación o distribución del mismo, se regulará exclusivamente por esta Licencia y se prohibirán excepto en la medida en que se permita por los términos de esta Licencia.
- 12. Medidas cautelares.** Usted acepta que el incumplimiento de esta Licencia puede ser causa de perjuicio irreparable para EA, por lo que los daños pecuniarios no serían la solución adecuada y EA tendría derecho a una solución equitativa además de cualquier resolución que dispusiera el presente Contrato o la ley.
- 13. Legislación aplicable.** Esta Licencia se registrará e interpretará (independientemente de los conflictos o la elección de legislaciones) en virtud de las leyes del Estado de California tal y como se aplica a acuerdos realizados y cuyo efecto no sale de California, entre residentes de California. Salvo renuncia escrita de EA para casos concretos, usted se somete a la jurisdicción exclusiva y la instrucción del proceso relacionados con este Contrato en los tribunales del estado de California y a los tribunales federales que pertenezcan a la jurisdicción donde se encuentre el principal centro corporativo de trabajo de EA. Ambas partes admiten la jurisdicción de dichos tribunales y aceptan que los procesos puedan llevarse a cabo de la forma aquí dispuesta para notificaciones como permite las leyes federales o de California. Las partes convienen en que el Convenio de las Naciones Unidas sobre contratos para la venta internacional de bienes (Viena, 1980) no será de aplicación en esta Licencia ni en ningún litigio o negociación que surgiera de esta Licencia.
- 14. Exportaciones.** Deberá cumplir las leyes estadounidenses y otras leyes de control de las exportaciones aplicables y acepta abstenerse de transferir el programa a cualquier país extranjero o destino nacional que esté prohibido por dichas leyes sin obtener primero la autorización gubernamental correspondiente y respetarla posteriormente. Certifica que no es usted una persona con la que EA tenga prohibido realizar transacciones comerciales en virtud de la legislación aplicable.
- 15. Acuerdo completo.** Esta Licencia constituye el único acuerdo sobre el Programa entre usted y EA, y sustituye a cualquier otro acuerdo previo o actual en relación al objeto del mismo. Ningún añadido o modificación a esta Licencia será contractual a no ser que esté escrito y firmado por EA. Ninguna falta de puesta en práctica, o el retraso en la misma por alguna de las partes, de ningún derecho o poder se admitirá como documento de renuncia al presente contrato, ni siquiera cualquier puesta en práctica individual o parcial de ningún derecho o poder imposibilitara la posterior puesta en práctica de los demás derechos de esta Licencia. En caso de conflicto entre esta Licencia y cualquier condición de compra aplicable o términos de otra clase, se tomarán como anteriores los términos de la presente Licencia.

# Advertencia acerca de la epilepsia

**Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.**

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces que destellen en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza videojuegos, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

## Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla, tan lejos como lo permita la longitud del cable
- Utilice el juego con una pantalla lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

# Índice

Advertencia acerca de la epilepsia .....	5	Jugar con una ciudad .....	16
Precauciones que deben tomarse durante la utilización .....	5	Panel de Control Universal .....	17
Cómo instalar el juego .....	7	Mapa Aéreo .....	17
Inicio del juego .....	8	Fecha .....	17
Introducción .....	9	Herramienta Examinar .....	17
Puesta en marcha:		Controles de cámara .....	20
Consejos para nuevos Alcaldes.....	10	Controles de Velocidad de simulación .....	20
¿Eres nuevo en la ciudad? .....	10	Nombre de la ciudad .....	21
¿Qué hay que saber desde el principio?10		Ocultar barras de herramientas .....	21
¿Dónde puedes aprender más cosas? ..11		Modos de juego .....	21
Guía de referencia:		Herramientas de ciudades	
SimCity 4: Deluxe Edition .....	12	no constituidas .....	21
Regiones .....	12	Modo Dios .....	21
Conceptos básicos de la Región.....	12	Herramientas de formación de tierras .....	22
Almacenamiento de partidas .....	13	Efectos de terreno .....	24
Panel Administración de regiones .....	13	Armonizar límites .....	24
Crear Nueva Región.....	13	Crear desastres .....	25
Cargar región .....	13	Controlar el día y la noche.....	26
Eliminar región .....	13	Constitución de una ciudad .....	27
Mostrar el nombre de las ciudades.....	13	Nivel de dificultad .....	27
Mostrar los límites de la ciudad .....	13	Herramientas de	
Vista de satélite .....	14	ciudades constituidas .....	27
Mapa de transportes .....	14	Modo Dios .....	28
Conexión con SimCity.com .....	14	Modo Alcalde .....	29
Salir.....	14	Modo Mi Sim.....	63
Panel de Ciudad.....	14	Tú conduces.....	63
Vista de Panel de Ciudad		Opciones .....	74
no constituida .....	15	Modo Cámara.....	75
Vista de Panel de Ciudad constituida .....	16	Álbum de fotos .....	75
Información de la región .....	16	Opciones gráficas .....	75
		Opciones de audio.....	77
		Opciones de juego.....	78
		Opciones de vista de	
		ciudad adicionales .....	79
		Guardar ciudad .....	79
		Salir a región .....	79
		Salir.....	79
		Accesos rápidos del teclado .....	79
		Consejos sobre el rendimiento .....	83
		Problemas al ejecutar el juego en PC .....	83
		Consejos generales para la	
		resolución de problemas .....	83
		Atención al cliente .....	83
		Garantía.....	85



# Cómo instalar el juego

**Nota:** para consultar los requisitos del sistema, visita [www.es.ea.com](http://www.es.ea.com).

## Para instalar (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

En caso de que el menú de autoarranque no se inicie automáticamente, para ejecutar manualmente el instalador en Windows® 7, Windows® XP o Windows Vista®, abre **Inicio > Ejecutar**, escribe **D:\AutoRun.exe** en el cuadro de diálogo y haz clic en Aceptar (si la inicial correspondiente a tu unidad de CD/DVD no es "D:", sustitúyela por la correspondiente.) Después de instalar el juego, puedes ejecutarlo desde el menú de autoarranque o a través del menú de **INICIO**.

## Para instalar (usuarios de EA Store):

Nota: si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) y haz clic en Atención al usuario.

Una vez descargado el juego con el EA Download Manager, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el EA Download Manager.

Nota: si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el EA Download Manager en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

## Para instalar (usuarios de terceras partes):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.



# Inicio del juego

## Para iniciar el juego:

En Windows Vista o Windows 7, los juegos se encuentran en el menú Inicio > Juegos y en anteriores versiones de Windows en el menú Inicio > Programas (o Todos los programas). (Los usuarios de EA Store deben estar ejecutando el EA Download Manager.)

Nota: en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran en el menú Inicio > **Programas** > **Juegos** > **Menú** explorador de juegos.

# Introducción

Ha llegado el momento de que te conviertas en Alcalde.

¿Dominas la técnica de construcción como para desarrollar una metrópolis de gigantescos rascacielos? ¿Tienes suficiente sentido estético para crear una ciudad que sea un goce para la vista? ¿Te gusta hacer arreglos en un mundo entero, ensanchando el cauce de un río por aquí y aumentando los impuestos por allá para ver qué efectos tienen sobre los habitantes a los que gobiernas? ¿O prefieres descender de las alturas y salir a la calle con los Sims, emprendiendo misiones en las que podrías acabarte viendo a lomos de un tanque por una autopista? ¡Tanto si tienes inclinación por la divinidad o gusto por lo terrenal, *SimCity4: Deluxe Edition* te ofrece infinitas oportunidades para crear (o destruir) la metrópolis de tus sueños!

En *SimCity 4: Deluxe Edition* tendrás poderes que van desde la creación de cordilleras como si fueses un ser divino al ajuste de la financiación de una escuela local de primaria. ¿Te gustaría que un Sim fuese a trabajar montado en patinete? Pues que así sea. Puedes crear un megacomplejo industrial de alta tecnología o una bulliciosa fábrica urbana. Con *SimCity 4: Deluxe Edition*, puedes hasta interconectar las dos ciudades para intercambiar trabajos, bienes y servicios. Tanto si deseas dedicar tu creatividad a desarrollar ciudades independientes como si prefieres ofrecer a tus Sims una visión más amplia de la vida a través de comunidades interrelacionadas, deberás hacer de tu mundo un lugar próspero y atractivo donde vivan tus ciudadanos. Puede ser todo un desafío, pero no te preocupes. Si los sucesos te frustran demasiado, siempre puedes desencadenar una lluvia de meteoritos sobre tus tierras.

¿Cómo puedes saber que lo estás haciendo bien como Alcalde? Tienes a tu alcance una cantidad tremenda de información. Tus técnicos estadísticos trabajan incansablemente para proporcionarte datos, gráficos e informes que te mantengan al día sobre el ritmo de la ciudad. Así sabrás en qué esquina de la ciudad hay mayor tasa de delincuencia, dónde viven los Sims mejor educados y qué carreteras tienen más atascos. Pero eso no es todo; en *SimCity 4: Deluxe Edition*, los Sims pueden ponerse en contacto contigo directamente, mostrándote sus pensamientos y sentimientos acerca de tu gobierno. Si eres un Alcalde sociable de *verdad*, puedes entrevistar a los Sims en la calle para saber lo que piensan. ¿No tienes suficiente con los transeúntes? ¿Quieres influir todavía *más* en las vidas de tus Sims? ¡Entonces importa tus Sims favoritos de *Los Sims™* para que vivan en tu ciudad! Si no has creado tus propios Sims, te proporcionaremos algunos para que los dirijas y sigas la pista mientras hacen su vida. Escoge qué vehículo conducirán, qué caminos usarán para ir al trabajo y dónde vivirán. Tus Sims se quejarán si subes los impuestos. Si viven cerca de una fuente descontrolada de contaminación, se pondrán enfermos. ¡Y si no encuentran trabajo, se irán de la localidad! En la ciudad ideal, los Sims trabajan duro, mueren tranquilamente a una edad avanzada y pasan la antorcha a la generación siguiente.

Ah, ¿así que quieres tener un contacto todavía *más* directo con la savia de la ciudad? Eres difícil de contentar, Alcalde, pero la respuesta está aquí. Ahora tienes la capacidad de construir redes de transporte cada vez más complejas y variadas, proporcionando a tu ciudad arterias de comercio y productividad. ¡Deja que la congestión del tráfico se descontrolé y observa cómo se amontonan los coches estrellados! Y Alcalde, *tú* podrías estar causando algunos de esos accidentes. Con la nueva función **Tú conduces** de *SimCity 4: Deluxe Edition*, podrás aceptar misiones por el bien de tus ciudadanos o desencadenar el caos en la ciudad mientras conduces por las calles, surcas las aguas o vuelas a través de las nubes en los vehículos que *tú* controlas. ¿Conseguirás llevar a Jenny al hospital a tiempo para que le realicen el trasplante de corazón o vas a ayudar al malvado Dr. Vu en su plan para derramar vertido tóxico verde en medio del centro de la ciudad? Alcalde, completa tu misión con éxito y serás recompensado.

Sé un Alcalde santo y trabajador, un Alcalde corrupto o un Alcalde que inflige todos los males del mundo a sus pobres y confiados Sims. Independientemente de tus prioridades, cada decisión que tomes tendrá consecuencias duraderas en la sociedad que hayas creado. Aprende las complejidades de la alcaldía con los nuevos tutoriales que se suministran en el juego y escoge entre tres niveles de dificultad. En poquísimo tiempo dominarás el arte de la construcción de ciudades. A partir de ese momento, el único límite será tu imaginación. ¡Has sido elegido, Alcalde! ¡En marcha!

## **Puesta en marcha: Consejos para nuevos Alcaldes**

### **¿Eres nuevo en la ciudad?**

Esta sección te introducirá rápidamente en el arte de la alcaldía. Si eres nuevo en el puesto de mayor responsabilidad de la ciudad, esta información puede ayudarte a meterte en el traje de alcalde. Si ya has tomado posesión del cargo, repasa esta información como si fuese un curso de refresco sobre cómo llevar a tu incipiente ciudad a un futuro próspero.

### **¿Qué hay que saber desde el principio?**

Estos pasos detallados te ayudarán a poner en marcha la ciudad.

#### **Selecciona una zona para tu ciudad.**

Haz doble clic en un recuadro sin desarrollar en la región que más te apetezca.

#### **Constituye tu ciudad.**

Crea montañas e haz que aparezcan las aguas diseñando el paisaje con la herramienta de formación de tierras o simplemente zambúllete en la ciudad. Haz clic en el botón Modo Alcalde cuando estés listo para constituir la ciudad. Introduce tus nombres de la Ciudad y de Alcalde y elige el nivel de dificultad FÁCIL. Después, haz clic en FUNDAR CIUDAD.

#### **Enchúfala.**

Selecciona la Central de carbón en el menú Construir sistemas eléctricos. Colócala cerca del borde de la ciudad para que entre menos polución en ella. La Central de carbón es una fuente de energía rentable pero contaminante.

#### **Pon industrias.**

Selecciona Industrial de densidad media en el menú Zona Industrial. Arrastra una zona industrial de manera que toque la central eléctrica. Los edificios industriales proporcionan empleos a tus Sims.

#### **Ponte a hacer casas.**

Selecciona Residencial de densidad baja en el menú Zona Residencial. La densidad baja es menos cara que la media o la alta, y de todas formas las estructuras de densidad alta no se desarrollarán hasta que la población pueda mantenerlas. Arrastra una zona residencial a una distancia corta de la central eléctrica y de la zona industrial. Lo inteligente es colocar las casas lejos de la central eléctrica y de las industrias para minimizar los efectos de la contaminación.

#### **Pon a los Sims a conducir.**

Selecciona Carreteras en el menú Construir carreteras y arrastra una carretera desde la zona R a la zona I para que así los Sims tengan una manera de ir a trabajar y volver a casa. Las carreteras tienen mayor capacidad y límite de velocidad que las calles que aparecen automáticamente cuando creas las zonas.

#### **Pon comercio.**

Selecciona Comercial de densidad baja en el menú Zona Comercial. Arrastra para crear una zona C entre las zonas I y R para que todas las zonas estén conectadas. La corriente fluye entre las zonas, así que ahora todas deberían tener electricidad. Recuerda siempre que debes

crear solamente las zonas que necesites. Vigila el indicador Demanda RCI para ver cuándo es el momento de crear más zonas C.

### **Vigila el presupuesto.**

Tu mayor fuente de ingresos proviene de los impuestos. Primero tienes que aumentar la población y, a los pocos años del nacimiento de la ciudad, tendrás que empezar a ganar más Simoleones de los que gastas. Puedes jugar con los tipos impositivos, pero si los subes demasiado bajará la demanda, ya que la gente se asustará de tus métodos recaudatorios.

### **Vigila la demanda RCI.**

Los medidores Residencial, Comercial e Industrial (RCI) indican qué tipo de zonas deberás añadir para que la ciudad siga creciendo. Haz clic en los medidores para obtener más detalles sobre la demanda de la ciudad.

### **Revisa la Vista de datos de deseabilidad.**

Esta vista te ayudará a averiguar qué zonas debes colocar y en dónde. Si creas una zona en un lugar poco deseable, no esperes ver que surjan allí muchas estructuras.

### **Acorta las duraciones de los trayectos.**

Si ves que hay accidentes de tráfico, tu Asesor de transportes no para de refunfuñar sobre los atascos o tus Sims reniegan como locos de sus horribles trayectos, es hora de que pienses en cómo mejorar los sistemas de tráfico. Mejora las calles a carreteras, las carreteras a avenidas y las avenidas a autopistas. Quizá también sea recomendable tener en cuenta las opciones de transporte público como los autobuses, el metro, el ferry o el ferrocarril.

### **Educa y vacuna.**

Pon una Escuela de Primaria y un Consultorio médico en las zonas residenciales o cerca de ellas, y comprueba que tengan los suficientes fondos para la población a la que prestan servicio.

### **Líate a manguerazos...**

Pon rápidamente un Parque de bomberos cuando surja el primer incendio.

### **“Apatrulla” la ciudad.**

Pon una Comisaría de policía cuando el Asesor de seguridad pública se queje de la delincuencia.

### **Pega un buen barrido.**

Al colocar un vertedero (lejos de las zonas R y C, desde luego) mantendrás las calles limpias y a los majetes Sims sonrientes.

### **Crea redes con tus vecinos.**

Conéctate con tus vecinos arrastrando carreteras desde las zonas industriales hasta el borde del mapa. Esto fomentará el crecimiento industrial.

### **Toca el cielo.**

Cuando tengas las cuentas bien saneadas y una población considerable (definitivamente más de 1000 personas), añade zonas de mayor densidad (R, C e I) y un sistema de agua (tuberías y bombas) para estimular la construcción de estructuras más grandes y ricas.

## **¿Dónde puedes aprender más cosas?**

Con esto podrás ponerte en marcha. También encontrarás consejos sobre estrategia diseminados a lo largo de este manual. Sin embargo recuerda que cada Alcalde tiene su propio estilo. A medida que te vayas familiarizando con la construcción de ciudades, desarrollarás tus propias estrategias. Las posibilidades de experimentación son infinitas.



Cuando estés puliendo tus habilidades en la alcaldía, usa estos recursos como ayuda adicional:

### Asesores municipales

Estos entregados servidores te proporcionan abundante información a medida que construyes la ciudad. Sigue su consejo, pero ten cuidado: los asesores a menudo tienen en mente sus propias necesidades y no tienen una visión global.

### Tutoriales

Para familiarizarte con los conceptos básicos y avanzados de *SimCity 4: Deluxe Edition*, prueba los tutoriales Inicio del juego, Formación de tierras, Cómo hacer dinero, Gran ciudad y Rush Hour.

### SimCity.com

A tan solo un clic de distancia. Aquí encontrarás consejos y sugerencias y podrás compartir tus dudas y descubrimientos con otros Alcaldes.

## Guía de referencia: *SimCity 4: Deluxe Edition*

Algunos de los Alcaldes recién elegidos, quizá quieran lanzarse a agarrar las riendas de la administración a lo loco. Otros tal vez agradezcan una presentación del personal y los recursos que les ayudarán en su cargo de Alcalde. Sigue leyendo para acceder a un informe detallado de los poderes de que vas a disponer. A los Alcaldes experimentados quizá les apetezca echar un vistazo a las nuevas funciones o ponerse al día sobre ciertos aspectos del puesto.

## Regiones



## Conceptos básicos de la Región

Una **Región** es un conjunto de ciudades que pueden estar interconectadas y ser interdependientes. Tus Sims podrán vivir en una ciudad y trabajar en otra siempre y cuando las dos sean adyacentes y estén conectadas por carretera, ferrocarril o autopista. Además, las ciudades pueden comprarse o venderse **recursos** entre sí (electricidad, agua o espacio para vertederos) siempre que hayas construido las conexiones apropiadas.

Una **Región** puede estar compuesta tanto de ciudades Constituidas como de No constituidas. Las ciudades Constituidas son las que ya están urbanizadas y se han guardado. Las ciudades No constituidas están a la espera de ver la luz. Puedes optar por jugar con la **Región** como un conglomerado de ciudades interconectadas o como poblaciones aisladas.

Toma el puesto de Alcalde en una de las ciudades existentes o empieza a construir la comunidad de tus sueños desde cero. ¿Te seduce la idea de una ecociudad montañosa que sea un núcleo de la industria más avanzada o prefieres una megalópolis plagada de fábricas? ¿Serán tus Sims ciudadanos isleños o los mesetarios habitantes de las llanuras? Ay, cuántas decisiones hay que tomar. Lo que hagas ahora afectará al desarrollo futuro de la ciudad.

## Almacenamiento de partidas

Antes de empezar a construir una ciudad, tienes que decidir en qué región estará y en qué lugar dentro de esa región. Una vez que hayas tomado esa decisión, cuando guardes la ciudad, almacenarás su estado más reciente. Si juegas con una ciudad pero decides no guardarla, siempre volverás a la última versión guardada. Recuerda que como las ciudades se pueden interconectar, la ubicación de una en relación con las localidades vecinas es muy importante. Puedes desplazar la ciudad a un nuevo lugar con la **Herramienta Importar**, pero esto puede tener una repercusión tremenda en su desarrollo, ya sea para bien o para mal.

## Panel Administración de regiones



El **Panel Administración de regiones** te permite cargar, crear y borrar regiones. También puedes cambiar la forma en que aparece una región.



### Crear Nueva Región

Haz clic aquí para crear una nueva **Región** desde cero. Puedes empezar con un terreno oceánico o terrestre.



### Cargar región

Haz clic aquí para acceder a cualquiera de las **Regiones** prefabricadas (y a veces conocidas) ya incluidas en *SimCity 4 Deluxe*. Aquí también se almacenan las regiones que creas y guardas.



### Eliminar región

Esta opción borra toda la **Región** junto con las ciudades que haya en ella.

## Mostrar el nombre de las ciudades

Esta función activa y desactiva la aparición de los **Nombres de las ciudades**.

## Mostrar los límites de la ciudad

Haz clic aquí para mostrar u ocultar la cuadrícula que indica los **Límites** de tus ciudades.

## Vista de satélite

La **Vista de satélite** te ofrece una panorámica aérea de toda tu región, con ciudades constituidas y no constituidas. La **Vista de satélite** es la vista predeterminada. En las versiones anteriores del juego, esta era la *única* vista de la región. Ahora puedes alternar entre la **Vista de satélite** y el **Mapa de transportes** para inspeccionar tu territorio.

## Mapa de transportes

Un Alcalde sabio debe saber a dónde conducen **TODOS** los caminos. La tarea es fácil con esta nueva función. Selecciona la vista **Mapa de transportes** de tu región y podrás ver toda la infraestructura de transportes que conecta tus ciudades. Tienes a tu disposición la leyenda del mapa.

**Nota:** El mapa de transportes solo funciona para las ciudades de *Deluxe Edition*. En el caso de ciudades más antiguas, cárgalas y guárdalas para verlas en el nuevo mapa.



## Conexión con SimCity.com

¿Creías que los Alcaldes trabajan aislados de todo el mundo? Ni hablar. Para obtener la información más reciente, así como las actualizaciones, noticias, descargas y herramientas de personalización relacionadas con *SimCity 4: Deluxe Edition*, visita **SimCity.com**. Haz clic en este botón y estarás allí en un santiamén. ¡Ni siquiera tienes que cerrar tu ciudad! Comunícate con expertos en *SimCity* y otros Alcaldes enviando y leyendo mensajes en nuestro servicio de Tablón de anuncios o descarga extensiones gratuitas de *SimCity 4: Deluxe Edition* como lugares conocidos, fondos de escritorio y... sí, herramientas de personalización. No temas, las últimas noticias y la información más reciente de *SimCity* siempre está al alcance de un clic.



## Salir

Pulsa aquí para salir de *SimCity 4: Deluxe Edition* y volver al escritorio.

## Panel de Ciudad

¿Quieres explorar las ciudades de tu **Región**? Cuando hagas clic en uno de los recuadros de ciudades, aparecerá el **Panel de Ciudad**. Este panel tiene un aspecto diferente cuando la ciudad es *constituida* (bautizada y guardada) o *no constituida* (una pizarra en blanco).

## Vista de Panel de Ciudad no constituida



En tu región se incluyen algunas **Ciudades no constituidas**. Esto significa que la ciudad todavía no tiene **Alcalde**, **Nombre**, **Residentes** ni **Empresas**. En otras palabras, empiezas desde cero.

Cuando hagas clic en una ciudad no constituida, aparecerá la **Vista de Panel de Ciudad**.



### Importar Ciudad

Si quieres sustituir una ciudad existente por otra ya creada y guardada de esta u otra región o de la carpeta de descargas, haz clic en el botón **Importar Ciudad**. Esto hará que aparezca el **Cuadro de diálogo Importar Ciudad**.



Este cuadro enumera todas las regiones disponibles actualmente, así como las ciudades que se puedan importar a la ubicación que hayas elegido. Las ciudades tienen tres tamaños: pequeño, mediano y grande. Solo puedes sustituir ciudades por otras de igual tamaño. Por mucho que quieras intentarlo, no podrás ver qué pasa cuando intentas colocar Los Ángeles en una zona del tamaño de una aldea. Lo sentimos.



Haz clic para expandir la carpeta **Región** y comprobar qué ciudades están disponibles para **importar**.



Haz clic para contraer la carpeta y ocultar el contenido de la **Región**.

## Ciudades descargadas

¿Te has descargado ya unas cuantas ciudades de la página web **SimCity.com**? Muy inteligente, Alcalde. Esas ciudades se colocarán automáticamente en una carpeta especial llamada **Descargas** que podrás encontrar en el **cuadro de diálogo Importado de Región**. Para poder jugar con la ciudad descargada, primero debes **importarla** en una **Región** (cualquier región).



### Eliminar ciudad

Haz clic aquí para borrar el archivo de una ciudad. Las ciudades borradas se eliminan para siempre, así que ten cuidado.

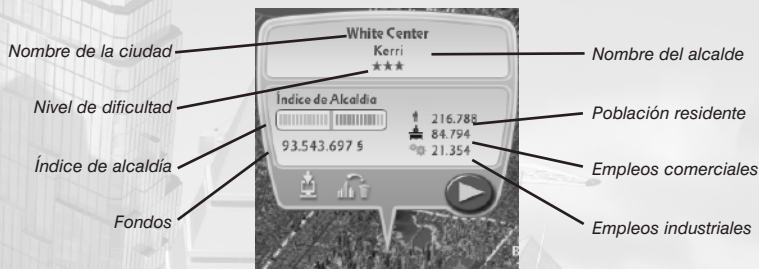




## Jugar con esta ciudad

¿Estás listo para comenzar un nuevo camino en tu nueva ciudad? Haz clic en el botón **JUGAR CON UNA CIUDAD** y que empiece la aventura.

### Vista de Panel de Ciudad constituida



Bueno, ahora tienes algo con lo que trabajar. Las **Ciudades constituidas** ya no son simplemente un lugares inanimados, sino que se han convertido en entidades llenas de vida y bullicio, creadas y guardadas por ti o por otra persona. La **Vista de Panel de Ciudad constituida** muestra valiosa información sobre la ciudad, desde su nombre al número de trabajos industriales que puede mantener.

El **Nivel de dificultad** de la ciudad viene indicado por el número de estrellas que aparecen bajo el **Nombre del Alcalde**. Una estrella representa una ciudad para principiantes, dos estrellas indican una ciudad para jugadores intermedios y las tres estrellas son para los Alcaldes que disfrutan de las complicaciones.

### Información de la región



El **Panel Información de la Región** se encuentra en la parte inferior de la **Vista de Región**. Muestra el nombre de la región y la población combinada de TODAS las ciudades que pertenecen a ella.

## Jugar con una ciudad



¿Estás listo para coger el bastón de alcalde? ¿Y para adquirir poderes divinos? ¿Cómo resolverás las necesidades, a menudo contrapuestas, de tu ciudad en desarrollo? ¿Pensarán tus Sims que haces un trabajo estupendo o harán la maleta para largarse a lugares desconocidos? Aquí es donde empieza de verdad el trabajo de Alcalde. Esta sección te proporciona un desglose de todas las herramientas que puedes usar al crear y derruir las ciudades de tus sueños mientras juegas.

## Panel de Control Universal



El **Panel de Control Universal (PCU)** incluye las siempre útiles opciones de **Mapa Aéreo**, **Controles de cámara**, **Fecha**, **herramienta Examinar**, **herramienta Asistente de ruta**, **controles de Velocidad de simulación** y el **Nombre de la ciudad** (para que sepas dónde estás). También dispones aquí del botón **Ocultar barras de herramientas**, por si quieres limpiar un poco la pantalla de paneles de control.

## Mapa Aéreo



El **Mapa Aéreo** facilita el desplazamiento. Haz clic en cualquier parte de esta vista aérea de la ciudad para centrar la **Vista de ciudad** en ese lugar.

6/7/44

## Fecha

Esto muestra la fecha actual en la que viven los Sims de tu ciudad. Todas las ciudades empiezan en el año "00" (fue un año muy bueno), pero las regiones pueden tener ciudades de muchas eras diferentes. Las ciudades pueden haber sido fundadas hace muchos años y pueden desarrollarse durante largo tiempo en el futuro. Cuanto mayor sea la **Velocidad de simulación** configurada, más deprisa pasará el tiempo. Si deseas tomarte un respiro mientras evalúas una situación concreta o reflexionas una decisión importante, pon en pausa la simulación. El tiempo se quedará parado mientras cavilas.

Si colocas el cursor sobre la fecha, podrás ver qué hora es para los Sims. La hora del día es independiente de la **Velocidad de simulación** y siempre corre a la misma velocidad. El sol sale y se pone de acuerdo con el reloj de 24 horas, y las horas punta de mañana y tarde se producen verdaderamente cuando corresponde.

09:00

## ? Herramienta Examinar

Esta humilde herramienta quizá sea una de las cosas más útiles de que dispone un Alcalde para conseguir información sobre las condiciones de la ciudad. La **herramienta Examinar** sirve para obtener información sobre cualquier estructura de la ciudad. Se puede examinar algo de dos formas: **Examinar flotando** y **Cuadro Examinar**.

## Examinar flotando

Haz clic en la herramienta Examinar y pon el cursor sobre las estructuras de la ciudad. Mientras te desplazas, aparecerá información importante sobre cada estructura que toque el cursor.



En el caso de los edificios **Residenciales, Comerciales e Industriales**, verás el nombre del edificio, el tipo de inquilino y las tres condiciones que tienen actualmente más impacto en la deseabilidad de la zona.



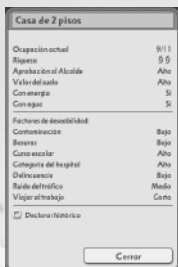
Cuando examines otros tipos de edificios, verás el nombre de la estructura junto con información sobre su capacidad funcional. Los cinco iconos que aparecen al **examinar flotando** de esta manera indican si el edificio tiene pocos fondos o está sobresaturado (en otras palabras, si es eficiente). Si tienes menos de cinco iconos completos, quizá tengas que volverte a plantear tu estrategia en la alcaldía. Si las condiciones se deterioran verdaderamente (por ejemplo, a tus profesores se les pide que reciclen el polvo de tiza como medida de ahorro), quizá te enfrentes a una huelga.



Siempre que te hagas la pregunta “¿Qué es eso?”, recurre a **Examinar flotando**. Hasta las cosas más diminutas de la ciudad se pueden examinar.

## Cuadro Examinar

Si deseas obtener información más detallada sobre un edificio determinado, el **Cuadro Examinar** es lo que necesitas. Selecciona la **herramienta Examinar** y haz clic en el edificio que te interese. La ventana del **Cuadro Examinar** te dará información personalizada sobre el tipo de edificio seleccionado.



Casa de 2 pisos	
Ocupación actual	9/11
Riqueza	55
Aprobación al Alcalde	Alto
Valor del suelo	Alto
Conexión	Si
Conexión	Si
Factores de deshabilitación	
Contaminación	Bajo
Besares	Bajo
Cura escolar	Alto
Categoría del hospital	Alto
Delincuencia	Bajo
Ruido del tráfico	Medio
Visión al trabajo	Bajo
<input checked="" type="checkbox"/> Declarar histórico	
Cerrar	

**Consejo:** Si no deseas ver que un edificio en concreto caiga presa del desarrollo moderno, haz clic en la opción **Declarar histórico**. Si las condiciones lo permiten, el edificio se podrá abandonar para que envejezca, pero no se perderá en la transformación de la ciudad. Esta designación solo funciona con edificios RCI de distritos, no con estructuras de servicios públicos.

El **Cuadro Examinar** de una casa te informa sobre su ocupación actual, la riqueza de la gente que vive dentro y sobre si está conectada a los sistemas de agua y luz; también te da detalles sobre los factores de deshabilitación del vecindario. ¿Qué más querría saber un Alcalde?



Central de Carbón	
Eficiencia	★★★★★
Fondos locales	215 \$
Capacidad máxima	6000
Estado de la central	89%
Capacidad real	3549
Electricidad usada	2994
Capacidad usada	84%
Coste por megavatio hora (MWh)	\$0.08
Cerrar	

Examina una central eléctrica y obtendrás información sobre su capacidad máxima y su uso actual. El **Cuadro Examinar** incluye otra función muy útil: el ajuste de los **Niveles de financiación local**. Si ves que la central eléctrica está financiada en exceso para su capacidad actual, ahorra algo de dinero y reduce el nivel de financiación. Los **Niveles de financiación local** también se pueden configurar en la ventana del **Cuadro Examinar** de los colegios, hospitales, comisarías y parques de bomberos.

**Consejo:** Cuando construyas colegios y hospitales, asegúrate de que su financiación esté adaptada al número de personas atendidas. En el Cuadro Examinar de cada colegio y hospital, baja la financiación local hasta que la capacidad sea ligeramente mayor que el número de personas que usan las instalaciones. Si los trabajadores hacen huelga, no te preocupes. Sube la financiación local hasta que dejen de hacerlo.



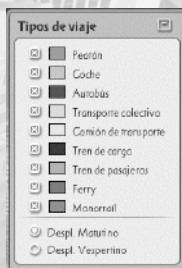


## Asistente de ruta

La herramienta **Asistente de ruta** proporciona información sobre los viajes de trabajo y transporte de mercancías de los Sims. Al igual que con la herramienta **Pregunta**, elige la herramienta **Asistente de ruta**, mantén colocado el cursor sobre los edificios y haz clic en edificios y carreteras.


- Mantén el cursor sobre un edificio: observa el número de viajes hacia él y desde él y el método que usan los Sims para llegar allí.
  - Haz clic en el edificio: observa las rutas empleadas para llegar al edificio y marcharse de él.
  - Mantén el cursor sobre una red de transporte: contempla el número de Sims que pasan por esa red y su método de transporte. También verás las rutas de *todos* los Sims que pasen por esa red.
  - Haz clic en una red de transporte para ver las rutas de *todos* los Sims que pasan por esa red.
- Esta potente herramienta te ayudará a diagnosticar tus problemas de transporte. Si nadie usa una parada de autobús, emplea el **Asistente de ruta** con las casas de la zona para ver cómo llegan sus habitantes al trabajo. Al colocar otra parada de autobús cerca de su destino, les animarás a usar el transporte público. ¡Qué chulo!

Como los Sims disponen de tantos medios de transporte, cuando seleccionas el **Asistente de ruta** aparece la leyenda de las líneas de ruta.





## Controles de cámara

¿Quieres cambiar de perspectiva? Usa estos controles para cambiar la **Vista de ciudad**.

 **Girar la cámara en sentido de las agujas del reloj** Gira la cámara en sentido horario.


 **Girar la cámara en sentido contrario a las agujas del reloj** Gira la cámara en sentido antihorario.


 **Acercar zoom:** Amplía la imagen de la Vista de ciudad un nivel con cada clic. Hay seis niveles. Echa un vistazo más de cerca a lo que hacen los Sims. Quizá te lleves una sorpresa.

 **Alejar zoom:** Reduce la imagen de la Vista de ciudad un nivel con cada clic. Para captar bien el progreso de la ciudad hace falta tener una visión general.

## Controles de Velocidad de simulación

Controla la rapidez con la que pasa el tiempo en la ciudad con los **Controles de Velocidad de simulación**.

 Haz clic en la flecha simple para jugar a la velocidad de una tortuga.

 Haz clic en la flecha doble para jugar a la velocidad de un rinoceronte.



¿Quieres ir como un guepardo? Pues haz clic en la flecha triple.



Haz clic en el botón de pausa para detener la partida. Haz clic en él una segunda vez para reiniciar la simulación a la velocidad establecida anteriormente.

Newcastle

## Nombre de la ciudad

Aquí es donde sabrás si estás tratando con parisinos o con gente menos sofisticada. Esto quizá repercuta en tu estrategia en la alcaldía.



## Ocultar barras de herramientas

Si quieres ver la ciudad sin cosas en medio, usa el botón **Ocultar barras de herramientas** para activar y desactivar el **Panel de Control Universal**. También puedes usar los **Accesos rápidos del teclado** para hacer cosas (consulta la referencia de los Accesos rápidos del teclado en la página 77).

## Modos de juego

Los botones que rodean el **Panel de Control Universal** harán de interfaz de las diferentes maneras en que puedes interactuar con la ciudad. A continuación se describe cada modo con detalle.



**Modo Dios:** Da forma a las tierras, destruye a tu gusto, juega con los ciclos de noche y día y mucho más. En las ciudades sin constituir, el **Modo Dios** es el único modo de juego disponible.

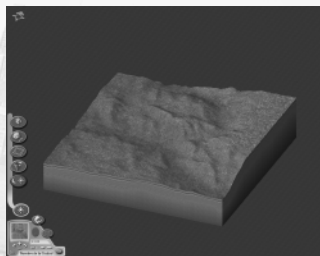


**Modo Alcalde:** Administración pura y dura. Deberás estar en el **Modo Alcalde** para constituir la ciudad, construir sus infraestructuras, modificar los presupuestos y tomar decisiones.



**Modo Mi Sim:** Importa Sims desde *Los Sims* o crea personajes sobre la marcha. También puedes acceder a la función **Tú conduces** desde el **Modo Mi Sim**, para así poder llevar a cabo **misiones** especiales de alcaldía y conocer a tus Sims en la calle. Usa este modo para tomar decisiones que tengan un efecto más personal sobre algunos de tus ciudadanos.

## Herramientas de ciudades no constituidas



¿Te apetece trabajar en un paisaje inmaculado? ¿El artista que llevas dentro te está pidiendo un lienzo en blanco? Entonces ven, entra en el mundo de la ciudad no constituida: un territorio virgen. Cuando empiezas las labores de construcción de ciudades desde cero, las herramientas de que dispones son distintas de las que tienes cuando la ciudad está constituida. Puedes dedicar todo el tiempo que quieras a crear montañas o alisar playas, moldeando las tierras que servirán de cimientos a la gran metrópolis en ciernes. Y lo mejor de todo es que es gratis. Aprovechate de tus poderes divinos para dar forma ahora al terreno, porque cuando la ciudad esté constituida, ser un Dios te va a costar un MONTÓN de dinero.



## Modo Dios

Al principio no había carreteras, Alcaldes, centrales de energía solar ni miles de Sims. ¿Oyes cómo sopla el viento? Solo estáis tú y la tierra. Hasta que hayas constituido la ciudad, el **Modo**

**Dios** es el único modo de que dispones. Pero esto no es nada malo. El **Modo Dios** de las ciudades sin constituir tiene un montón de cosas. A continuación tienes la lista de tus poderes.



## Herramientas de formación de tierras

Tu primera tarea en la creación de una nueva ciudad es dar forma a su terreno. Esto se llama *Formación de tierras*. El **Modo Dios** te proporciona todas las herramientas necesarias para convertirte en todo un artista consumado de los paisajes. Algunos Alcaldes acabarán dándose cuenta de que le dedican más tiempo a la formación de tierras que a la construcción de carreteras. Aunque cada herramienta de formación de tierras es única, hay algunas funciones universales.

### Nivel de zoom

Usa los niveles de zoom para ajustar el tamaño y la potencia de las **Herramientas de formación de tierras**. Cuanto más alejado esté el zoom, mayor será la zona afectada y más potente será la herramienta. Si trabajas con una imagen más ampliada, tendrás más precisión para realizar cambios más sutiles al paisaje.

### Tecla MAYÚS

Otra forma de aumentar el tamaño y la potencia de los efectos de una **Herramienta de formación de tierras** es mantener pulsada la tecla **MAYÚS** mientras usas dicha herramienta. Cuando sueltes la tecla **MAYÚS**, los efectos volverán a ser normales.

### Tecla CTRL

Mantén pulsada la tecla **CTRL** mientras usas una herramienta para reducir el tamaño y la potencia de sus efectos. Cuando sueltes la tecla **CTRL**, los efectos volverán a ser normales.

### MAYÚS + 1 a 0

El alcance de cada **Herramienta de formación de tierras** se puede ajustar pulsando la tecla **MAYÚS** junto con una de las teclas numéricas (**1 a 0**). Selecciona una **Herramienta de formación de tierras** y pulsa **MAYÚS + 1** para que el radio de acción de la herramienta sea muy pequeño o **MAYÚS + 0** para que sea muy grande. Si pulsas la tecla **MAYÚS** junto con cualquier número entre medias, podrás ajustar el radio de acción de la herramienta en toda una gama de tamaños. Vuelve a hacer clic en la **Herramienta de formación de tierras** para volver a la normalidad.

### MAYÚS + F1 a F0

La potencia de cada **Herramienta de formación de tierras** se puede ajustar pulsando la tecla **MAYÚS** junto con una de las teclas de función (**F1 a F10**). Selecciona una **Herramienta de formación de tierras** y pulsa **MAYÚS + F1** para que la potencia de la herramienta sea muy débil o **MAYÚS + F10** para que sea muy grande. Pulsa la tecla **MAYÚS** junto con cualquier tecla de función intermedia para optar por toda una gama de potencias. Vuelve a hacer clic en la herramienta para volver a la normalidad.



## Crear montañas

Selecciona el menú **Crear montañas** para acceder a un conjunto de **Herramientas de formación de tierras** que te permitirá levantar desde cumbres andinas a suaves colinas.



### Montaña

Crea cimas gigantescas.



### Colina

Levanta suaves colinas onduladas.



### Meseta

Crea altiplanicies. Mantén pulsado el botón del ratón en un sitio para obtener mejores resultados.



### Colina empinada

Crea colinas con pendiente empinada.



### Acantilados

Crea acantilados de afiladas crestas.



## Abrir valles

Este conjunto de **Herramientas de formación de tierras** te permite bajar el terreno. ¿Te gustaría tener el Valle de Arán justo a las afueras de la ciudad? Si quieres ver ríos o crear lagos, usa estas herramientas para deprimir el terreno por debajo del nivel del mar. Después podrás dar forma a las masas de agua a tu entero gusto.



### Valle

Crea anchos valles.



### Valle empinado

Crea un valle con laderas empinadas.



### Cañón

Crea desfiladeros rodeados de acantilados.



### Valle bajo

Crea valles bajos con pendientes suaves.



### Cráter

Crea cráteres. Haz clic y mantén pulsada la herramienta de cráter en un sitio para obtener mejores resultados.



### Cañón bajo:

Crea cañones bajos con pendientes inclinadas.



## Allanar terreno

Este menú de **Herramientas de formación de tierras** te permite nivelar el terreno con diferentes fines.



### Erosión

Haz clic y arrastra por una zona para crear montañas escarpadas, costas o llanuras.



### Llanuras

Allana y alisa suavemente el terreno.



### Allanado rápido

Usa esta herramienta para llevar a cabo un efecto de nivelado rápido. Con esto nivelarás todo el terreno que esté dentro del radio del cursor a la altura donde apunta el cursor.



### Suavizar

Alisa y suaviza el terreno para crear suaves playas o cuevas poco pronunciadas.



### Meseta

Crea mesetas niveladas y suaviza el terreno.





## Plantar bosques

Haz clic y arrastra esta herramienta sobre la tierra para plantar árboles y observa cómo surgen los bosques.



## Crear fauna

¿Cuántos Alcaldes que conozcas pueden, con un simple gesto, hacer que aparezcan rinocerontes? Cuando hayas creado los bosques, decide qué tipo de criaturas se encontrarán los Sims cuando vayan de excursión al campo. Selecciona un tipo de animal y arrastra el cursor sobre el hábitat elegido. En el lugar empezarán a jugar manadas de las especies elegidas. Arrastra el cursor sobre una zona amplia para tener muchas criaturas. Si mantienes el cursor en un lugar, engendrarás pocas o ninguna criatura.



### Caballos

Crea manadas de caballos salvajes.



### Animales de bosque

Ciervos, corzos y venados. Crea animales ungulados como ciervos y alces.



### Animales salvajes

Crea rebaños y manadas de animales salvajes. Si quieres rinocerontes, pon rinocerontes.



## Efectos de terreno

Crea llanuras azotadas por el viento o haz un ajuste con el nivel del mar. Si lo que buscas es un conjunto de efectos globales que con un clic cambien todo el terreno de la ciudad, los tenemos.



### Erosionar

Haz clic aquí para que los vientos se desaten en todo el terreno. Haz clic de nuevo hasta que obtengas el resultado que quieres.



### Alisar

Cada clic aplica un efecto de alisado a todo el paisaje. Haz clic de nuevo hasta que obtengas el resultado deseado.



### Elevar el nivel de terreno

Cada clic aumenta uniformemente la elevación del terreno en todo el paisaje.



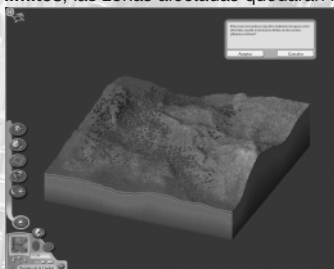
### Rebajar el nivel de terreno

Cada clic reduce uniformemente la elevación del terreno en todo el paisaje.



## Armonizar límites

Al modificar el terreno de una ciudad, quizá se te haya olvidado hacer coincidir la orografía del terreno fronterizo con la del terreno de la ciudad vecina. Bueno, no te preocupes. La herramienta **Armonizar límites** ajusta la elevación de los límites de la ciudad activa para que puedas hacer frente a ese repentino aumento de elevación de mil metros (que quizá complique un poco la vida a los ingenieros que intentan conectar la autopista). Cuando hagas clic en el botón **Armonizar límites**, las zonas afectadas quedarán resaltadas en rojo.



Cualquier desarrollo que tenga lugar en la zona resaltada será destruido, así que ten cuidado cuando uses esta herramienta en una ciudad constituida y habitada. Si decides que el proceso de armonización es demasiado duro, haz clic en **Cancelar** en el cuadro de diálogo de confirmación. Si merece la pena hacer coincidir los terrenos adyacentes, haz clic en el botón **Aceptar**.



## Crear desastres

¿Has tenido un mal día? Podrías hacer algo de yoga o quizá... ¿qué tal una buena lluvia de meteoritos para dar los buenos días a tus Sims indefensos? Ya está. ¿Te sientes mejor? Aquí es donde tus poderes municipales tal vez se te suban un poco a la cabeza. Puedes causar **Desastres** tanto en ciudades contiguas como en las aisladas. Quien sabe, quizá te apetezca construir una ciudad alrededor de antiguos restos de meteoritos y volcanes apagados... o quizá tu día no sea redondo hasta que no te hayas divertido un poco viendo cómo un robot gigante se da un garbeo por la ciudad, sembrando el caos y machacando edificios. Para que todo sea más divertido, puedes dirigir la devastación elegida a la zona de la ciudad que más (o menos en este caso) te guste. ¿Te da la sensación de que Fulano Sim está un pelín llorón últimamente? Pues sacude con un rayo su garaje. ¿Dónde pone que los líderes cívicos tengan que ser educados?



### Autosaurus Rex

Haz clic en un lugar en la **Vista de ciudad** para enviar una monstruosa colección de vehículos antropomórficos a tu ciudad. Cuando **Autosaurus Rex** aparezca, podrás cambiar su dirección haciendo clic y arrastrando el ratón en la dirección en que quieres que vaya. Los rallies de demolición ya no te volverán a parecer lo mismo.



### OVNI

Desde *SimCity 4™*, los Alcaldes tienen contactos fuera de este mundo. Tus deseos destructivos van a poder ser ahora puestos en práctica por alienígenas espaciales. Selecciona el desastre **OVNI** y haz clic en la **Vista de ciudad** para seleccionar un destino para la nave nodriza. Cuando mamaíta llegue, lanzará OVNIS más pequeños. Los alienígenas son tan majos que te dejarán conducir y todo. Haz clic con el ratón y arrástralo al lugar deseado para que los OVNIS lanzados te sigan. Los OVNIS son chismes muy complicados, así que los terrícolas a veces tienen problemas para conducirlos. Incluso los Alcaldes.



### Volcán

Haz clic en el lugar de la **Vista de ciudad** donde quieras que se forme un volcán. Suelta el botón del ratón y deja que corra la lava.



### Fuego

¿Te gusta jugar con fuego? Pues elige **Fuego** como modalidad destructiva y tu cursor se convertirá en una antorcha. Calienta un poco la ciudad haciendo clic, manteniendo y arrastrando. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón del ratón, mayor será el incendio.



### Meteorito

¿Quieres que el fuego sea un poco más contundente? ¡Pues prueba con una lluvia de meteoritos! Puedes controlar la dirección de los meteoritos durante su vuelo haciendo clic y arrastrando el cursor en la dirección en que quieres que vayan. Cuando un meteorito haya hecho impacto, podrás lanzar otro. ¡Guau!



### Ataque robótico

Haz clic en un lugar en la **Vista de ciudad**. Haz clic para enviar un monstruo metálico de diez pisos de altura a darse un paseo devastador por tu ciudad. Este enorme engendro mecánico se desplazará volando a la ciudad. Cuando aterrice, podrás cambiar su dirección haciendo clic y arrastrando el ratón en la dirección en que quieres que vaya.



### Tornado

Haz clic en el lugar de la **Vista de ciudad** donde quieras desatar un tornado. Una vez que lo liberes, podrás controlar su dirección haciendo clic y arrastrando el ratón en dicha dirección. Los tornados se disipan rápidamente sobre el agua, así que haz clic sobre la tierra para causar la máxima devastación.



### Rayos

Haz que salten chispas. Haz clic en cualquier parte de la ciudad para que surja una terrorífica descarga eléctrica.



### Terremoto

Comprueba si tus edificios están en buen estado o no. Sacúdelo todo con un buen terremoto. En la **Vista de ciudad**, haz clic en cualquier lugar para que tiemble la tierra. El punto en el que hagas clic será el epicentro del terremoto. Si haces clic y mantienes pulsado el botón del ratón, aumentarás la potencia del terremoto hasta que lo sueltes.

**¡¡¡RECUERDA!!!** Los desastres afectan duramente a los presupuestos municipales. La reconstrucción no sale barata. Asegúrate de que puedes soportar las consecuencias antes de lanzar unos cuantos meteoritos a ese floreciente distrito comercial, incluso si su índice de criminalidad es alto.

**Consejo:** ¿Quieres sentir la satisfacción de crear un desastre sin padecer sus repercusiones? Es fácil. Guarda la ciudad antes de desencadenar el caos según el método escogido. Contempla la catástrofe. Ahora sal del juego sin volver a guardar la ciudad. La próxima vez que vengas a esta metrópolis en particular, parecerá que el desastre nunca ha ocurrido. ¡Desastres sin sentimiento de culpa! ¡Menudo invento!



## Controlar el día y la noche

Si no tocas esto, el sol se pondrá y la luna saldrá siguiendo las horas del día. Pero eres el Alcalde. Puedes recurrir a estas herramientas para asegurarte de que el sol nunca brille, si es que eres un búho.



### Solo de día

¿Quieres probar a vivir en la tierra del sol eterno? Elige esta opción y tendrás sol a todas horas. El reloj de 24 horas sigue funcionando, pero el sol brilla incluso a medianoche.



### Solo de noche

Eres un vampiro, Alcalde, y la noche eterna le facilita muchísimo a tu ectoplásmica naturaleza la tarea de gobernar la ciudad. Las funciones de día son tremendamente molestas cuando te arriesgas a quedar reducido a cenizas por un rayo de luz del sol. El reloj de 24 horas sigue funcionando, pero el sol nunca brilla.



### Ciclo noche y día

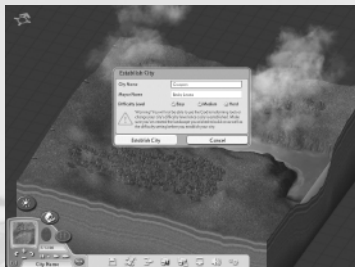
¿Note acostumbrabas a levantarte sin un amanecer? Haz clic en este botón para que el día y la noche se produzcan según el horario normal.

# Constitución de una ciudad

Ahora que has esculpido el terreno de la ciudad a tu gusto, ya puedes pasar al proceso de constitución. Aquí es donde la cosa se pone seria.



Haz clic en el botón **Modo Alcalde** y aparecerá el cuadro de diálogo **Fundar ciudad**.



¡Es hora de comprometerse! Escribe el nombre de la ciudad, el nombre del Alcalde (¡el tuyo, por supuesto!) y escoge el nivel de dificultad del juego.

## Nivel de dificultad

Los Alcaldes no podían hacer esto en el pasado. Ahora puedes escoger entre tres niveles de dificultad para desarrollar la ciudad.

**Fácil:** Empiezas con un montón de pasta, el desarrollo es más rápido y el enriquecimiento (los ingresos por impuestos aumentan rápidamente) es mucho menos difícil que en los demás niveles. También recibirás mensajes frecuentes de tus asesores advirtiéndote que has tomado una “mala” decisión y diciéndote qué tienes que hacer para remediar la situación.

**Medio:** Aquí no tienes tanto dinero para empezar, pero sigue siendo bastante. El desarrollo supondrá un desafío mayor, y para mantener las cuentas saneadas tendrás que tomar más decisiones municipales. Sigues disponiendo de tus asesores para que te aconsejen, pero quizá aquí no sean *tan* serviciales.

**Difícil:** Aquí deberás tener cuidado con lo que te gastas, porque tus fondos iniciales son bastante escasos. Si querías un desafío, aquí lo tienes. Intenta mantener el desarrollo en marcha y tus ingresos fiscales en crecimiento. Si lo haces bien, sabrás que has llegado a los niveles más altos del ejercicio de la alcaldía.

Antes de establecer la ciudad deberás estar muy seguro del nivel de dificultad elegido.

Cuando lo aceptes, no habrá vuelta atrás.

## Herramientas de ciudades constituidas

Cuando establezcas una ciudad, perderás para siempre tus poderes divinos para dar forma a las tierras (o al menos hasta que borres del mapa el lugar). ¡Y qué! Ahora puedes empezar a diseñar el trazado y observar cómo la ciudad pasa de ser una idea a convertirse en realidad. Las herramientas siguientes te servirán de ayuda.



## Modo Dios



Eliminar ciudad

Armonizar límites

Crear desastres

Controlar el día y la noche

Una vez que una ciudad está constituida, muchas de las **Herramientas de formación de tierras** que antes estaban disponibles dejan de estar a tu alcance. Sin embargo, todavía puedes armonizar los límites de la ciudad con los de las localidades vecinas, modificar el ciclo de día y noche y hacer que tus desprevenidos Sims padezcan desastres. Si de verdad echas de menos tus antiguos poderes, puedes eliminar la ciudad y empezar completamente de nuevo.



### Eliminar ciudad

Si has conseguido llevar a tu ciudad a la ruina y quieres empezar de nuevo, este es el botón que necesitas. La función **Eliminar ciudad** liquida todo vestigio de la ciudad y sus habitantes, pero mantiene el terreno que hay debajo. Cuando la eliminación ha terminado, los nombres de la Ciudad y del Alcalde se borran y la localidad vuelve a su situación de no constituida. Como si nunca hubiese existido. Vuelves a disponer de todas tus **Herramientas de formación de tierras**, así que puedes volver a moldear el terreno hasta que te canses. Cuando uses esta herramienta, la ciudad se guardará automáticamente. Así que ten cuidado: haciendo honor a su nombre, la eliminación no tiene marcha atrás.



### Armonizar límites

**Armonizar límites** funciona de la misma manera con una ciudad constituida que con una no constituida. Como es probable que en las ciudades constituidas haya edificios y otras estructuras que podrían ser demolidas al modificar el terreno, ten cuidado al usar esta herramienta. Recuerda que todo lo que esté dentro del terreno resaltado en rojo quedará destruido. Zas.



### Crear desastres

En el **Modo Dios** de las ciudades constituidas dispones de todos los desastres que tenías en el **Modo Dios** de las no constituidas, pero dichos desastres son mucho más divertidos cuando afectan a los Sims. Para obtener más información sobre estas herramientas, consulta la sección **Herramientas de ciudades no constituidas**.



### Controlar el día y la noche

En las ciudades constituidas dispones del control del día y la noche. Esta herramienta funciona de manera idéntica a como lo hacía cuando la ciudad no estaba constituida. Para obtener más información, consulta la sección **Herramientas de ciudades no constituidas**.

# Modo Alcalde



Tanto si has elegido el camino fácil como si has optado por el sendero plagado de obstáculos, no cabe duda de que vas a toparte con abundantes desafíos cuando estrenes tu administración. Tus poderes divinos de formación de tierras quizá hayan menguado, pero el puesto de Alcalde conlleva bastante poder. El modo Alcalde te da bastante cancha para ejercitar tu megalomanía, ya sea para bien o para mal.

¡Construye carreteras! ¡Añade enlaces a tu sistema de autopistas! ¡Coloca el Taj Mahal en pleno centro de la ciudad! ¡Embellécelo todo! ¡Gasta! ¡Destruye! Aquí es donde está la acción. El verdadero desafío de *SimCity 4: Deluxe Edition* es ser un Alcalde que tiene a sus leales ciudadanos felices, sanos y prósperos. Si antepones a tus Sims a todo, muestras sensatez a la hora de gestionar las finanzas y mantienes los ojos y oídos abiertos a todo tipo de información sobre la ciudad, irás por el buen camino para que te consideren un héroe en tu ciudad. Si buscabas el puesto de Alcalde principalmente para llenarte los bolsillos, ¿cuánto tiempo conseguirás mantener a la ciudad al borde del desastre mientras la exprimes?

Mientras construyes la infraestructura de la urbe, dispones de un caudal de información para controlar la ciudad, desde tu Índice de Alcaldía actual a los datos sobre tendencias de niveles de educación. No te olvides nunca de consultar el punto de vista de los Sims sobre lo que pasa. Si escuchas al hombre, mujer o niño de la calle, quizá puedas frenar en seco una oleada de criminalidad.

Esta sección te mostrará las herramientas básicas de que dispones como Alcalde. ¡Buena suerte!



## Herramientas de paisaje

Ahora que has establecido la ciudad, puedes seguir creando montañas... pero a un precio. Los Dioses pueden esculpir gratuitamente la tierra firme, pero este tipo de paisajismo acarrea un coste tal a los Alcaldes que tal vez ponga freno a tus ambiciones. En comparación con los poderes del **Modo Dios**, el mundo mortal también reduce en gran medida la escala y los efectos de estas herramientas. ¡Pero atención! Todas las funciones universales especiales de que disponías en las **Herramientas de formación de tierras del Modo Dios** están aquí (por ejemplo, las teclas **CTRL + MAYÚS, MAYÚS + 1 a 0**, etc.). Si lo deseas, puedes planificar la mejora de tu barrio pijo a "todavía más pijo" poniéndole una buena sierra detrás, pero cuidado: Si modelas las tierras en lugares *demasiado* cercanos al mundo desarrollado, destruirás edificios y otras estructuras. Las siguientes herramientas te permitirán modificar el terreno de la ciudad:



**Elevar el nivel de terreno**

Crea colinas paisajistas en la ciudad.



**Abrir valles**

Crea valles modestos.



**Allanar terreno**

Nivela el terreno situado dentro del círculo de cobertura.



## Plantar flora



## Herramientas de Letreros y Rótulos:

# Letreros y rótulos



## Herramienta Letreros

Escoge entre varias especies para colocar árboles jóvenes por toda la ciudad. ¡Cuando hayas plantado los árboles jóvenes, observa cómo se cubre de vegetación la ciudad!

He aquí una nueva función para ese Alcalde amante de los mapas que todos llevamos dentro: Crea señales para la ciudad o pon letreros en redes de transporte, colinas, valles y masas de agua.



## Herramienta Rótulos

Con la **Vista de ciudad** activada, haz clic en cualquier lugar con la **Herramienta Letreros** y escribe el texto que quieres ver en el letrero recién creado (*Viva la madre que parió al Alcalde*). Para cambiar lo que pone en un letrero, elige esta herramienta y haz clic en el texto del letrero para modificarlo. ¿Quieres trasladar un letrero a un lugar más visible? Selecciona la Herramienta Letrero y haz clic y arrastra el letrero a su nuevo emplazamiento.

En la Vista de ciudad, haz clic en un lugar con la Herramienta Rótulos. Aparecerá el cuadro de diálogo Herramienta Rótulos. Escribe el texto que desees poner en el rótulo (por ejemplo, *Mar de la Ansiedad* o *Colina del Loco de la colina*).



¿Te gusta lo que has puesto? Entonces haz clic en **Aceptar** para colocar el rótulo. Cuando lo hayas colocado, podrás arrastrarlo a un nuevo lugar si así lo desearas.

**Cómo poner un rótulo:** Cuando arrastras un rótulo a una red de transportes (carreteras, avenidas, raíles, etc.), dicho rótulo se alinea automáticamente con la red y cambia de color. Mola, ¿eh? Inmortalízate a ti mismo bautizando lagos y montañas en tu honor. Cuando arrastres el rótulo a su lugar, podrás cambiar su orientación usando las teclas **INICIO** (para girar en sentido de las agujas del reloj) y **FIN** (para girar en sentido contrario a las agujas del reloj) del teclado. Cuando gires la perspectiva, las etiquetas siempre quedarán orientadas para que el lado correcto quede arriba, lo que implica que algunas posiciones no valdrán. Para modificar un rótulo, elige la **Herramienta Rótulo** y haz clic en el rótulo para cambiar su texto o borrarlo del todo.



## Cómo derribar letreros y rótulos

¿Se te ha ido un poco de las manos el tema de bautizar sitios en tu honor? ¿Te da un poco de vergüenza? Este buldózer tan especial retira los letreros y los rótulos, pero no las demás estructuras. Uf... problema resuelto.



## Letreros y Rótulos SÍ/NO

Ya sabemos que te encantan tus letreros y rótulos, pero ¿no te apetece de vez en cuando ver la ciudad sin señalización? Pues tienes este poder al alcance de tu mano. Haz clic una vez en este botón y desaparecerán. Vuelve a hacer clic y aparecerán de nuevo. ¿No te sientes como una divinidad?



## Herramientas de zonas

**Para que una ciudad funcione bien, deberá estar bien organizada por zonas.** La forma de organizar las zonas no solo proporciona sitio donde desarrollarse a tus Sims, sino que determina *cómo* van a desarrollarse. Así que, Alcalde, ponte el sombrero de urbanista y observa *cómo* evolucionan tus estrategias. Cuando organizas una zona, estás indicando el tipo de desarrollo que va a producirse. Los Sims desarrollarán los edificios apropiados de acuerdo a cómo organices las zonas. Si planificas una zona de estructuras residenciales, en ella solo se construirán viviendas para Sims. Si planificas una zona industrial de densidad media o de densidad alta, empezarás a ver aparecer hornos de fundición.

La **Densidad** indica la cantidad de gente que puedes meter en un edificio. Al crear zonas de densidad baja, estarás limitando el tamaño de los edificios que se desarrollarán allí. Las zonas de densidad alta permiten la existencia de rascacielos, pero son muy caras. Los edificios de alta densidad no se desarrollarán hasta que alcances los siguientes niveles de población:

Densidad	Población
Baja	0
Media	1100
Alta	26.000

**Consejo:** En los primeros compases del juego no se recomienda crear zonas comerciales o residenciales de alta densidad. Son caras, y no conseguirás un desarrollo de alta densidad hasta que la población exceda las 26.000 personas. En otras palabras, construye a lo ancho antes de empezar a construir a lo alto. La densidad de las zonas no repercute en la riqueza de los residentes o de las empresas que se establecen en la ciudad. (Que construyas zonas densas no implica que vengan.)

Y ahora dirás “¡Vaya, qué fácil!”. Espera, Alcalde. ¿Creías que eras TAN poderoso? Pues no es exactamente así. Lo que realmente se desarrolla en las zonas **Residenciales**, **Comerciales** e **Industriales** depende de tus Sims. Tú simplemente pones restricciones en los tipos de edificios, empresas y densidades de las zonas. Si creas una zona Residencial de alta densidad, no te sorprendas si no aparecen de inmediato los edificios altos. Las zonas no alcanzarán su pico de capacidad hasta que hayas creado las condiciones que inciten la demanda de ellas. Usa el **Medidor de demanda RCI** y los **Mapas de deseabilidad** para saber si las decisiones que tomas sobre las zonas están en consonancia con los deseos y las necesidades de los Sims.

**Consejo:** La población está creciendo de manera tremenda y has creado zonas de alta densidad, pero ¿SIGUES sin ver edificios altos? Comprueba el suministro de agua. El agua es un gasto inútil cuando la ciudad está empezando a desarrollarse, pero una vez que llega a un tamaño importante, los Sims exigen un suministro bueno y limpio de H<sub>2</sub>O.

### Cómo colocar zonas

Elige la denominación de la zona que vas a colocar. Haz clic y mantén pulsado el botón mientras arrastras el ratón por los recuadros hasta cubrir el área que deseas asignar a una zona. Puedes crear una zona de un recuadro con un solo clic del ratón. Haz clic y mantén pulsado el botón para rellenar áreas situadas entre carreteras ya existentes con una zona. Si no hay carreteras que limiten el área, haz clic y mantén pulsado el ratón mientras arrastras para crear una zona de tamaño máximo. Cada parcela creada mostrará una pequeña flecha que indica cuál es su parte frontal. Las partes frontales de las parcelas deberán dar a una calle o carretera para estar conectadas con la red de transportes. Pulsa la tecla **ALT** para modificar la orientación de las parcelas al crear zonas. Se crean calles automáticamente dentro de las zonas para asegurarse de que los Sims pueden entrar y salir a las rutas principales desde los barrios. ¡Vaya! ¿Has creado una zona en un área que reservabas para un vertedero? Pues pulsa **ESC** antes de soltar el botón del ratón. Con esto anularás la creación de la zona. ¡Uf!

**Consejo:** Intenta crear zonas en lugares altamente deseables. Usa la **Vista de datos de deseabilidad** para determinar qué lugar es deseable a qué tipo de Sims. Como estos datos están desglosados por tipo de inquilino, puedes escoger el lugar ideal para cada grupo que quieras que resida en la ciudad.



Una nota final: nunca confundas **zona** con tipo de **inquilino**. El término **Residencial de baja densidad** (tipo de zona) no es lo mismo que **Residencial de riqueza baja** (tipo de inquilino). La *densidad* se refiere al límite de la capacidad del edificio, es decir, la diferencia entre viviendas unifamiliares y enormes edificios de apartamentos. La *riqueza* se refiere a las condiciones de vida de los residentes. Las zonas de baja densidad pueden albergar desarrollos residenciales de riqueza baja, media y alta. ¿Lo has pillado? He aquí un resumen de los tipos de zonas:

### **Residencial**

Las opciones de densidad son:



#### **Densidad baja**

Aquí lo que más se construye son viviendas unifamiliares.

#### **Densidad media**

Esta zona permite la creación de pequeños bloques y edificios de apartamentos.

#### **Alta densidad**

Aquí hablamos de todo lo comprendido entre enormes casas de pisos y gigantescos edificios residenciales de lujo.

**Consejo:** En las primeras etapas del crecimiento de la ciudad crea zonas de desarrollo de baja densidad. Es mucho más llevadero para tu bolsillo y además no verás edificios grandes hasta que la ciudad aumente en tamaño y población.

### **Comercial**

Aquí las opciones de densidad son:



#### **Densidad baja**

Mira cómo proliferan las tiendas de barrio, las gasolineras y otros pequeños comercios.

#### **Densidad media**

Esta zona incluye edificios de oficinas de tamaño medio y tiendas medianas.

#### **Alta densidad**

Grandes edificios de oficinas, grandes almacenes y rascacielos.

**Consejo:** Una cosa: recalifica. ¿Hay peces gordos interesados en ese distrito comercial donde el comercio más grande es el kiosco de la esquina? Puedes recalificar zonas existentes aumentando su densidad sin destruir lo que ya hay en ellas. Cuando se den las condiciones apropiadas, se desarrollarán edificios de mayor densidad junto con otras estructuras existentes o encima de ellas.

### **Industrial**

El sobre, por favor. Veamos, las opciones de densidad son:



#### **Zona agrícola**

Granjas y más granjas. Nada de comunidades planificadas ni subdivisiones que interfieren entre sí. Solo tractores, establos y cosechas. Muuuu.

#### **Densidad media**

Esta zona tiene factorías de tamaño medio, almacenes, fábricas e industria de alta tecnología.

#### **Alta densidad**

La megaindustria. Fábricas grandes, plantas incineradoras y, si has planificado bien, deslumbrantes complejos industriales de alta tecnología.

**Consejo:** Crea zonas industriales cerca de los límites del mapa de la ciudad y crea una conexión vecinal por carretera o ferrocarril para reducir la duración de los trayectos de carga. Para que crezcan sus empresas, los jerifaltes industriales tienen que distribuir sus productos por la ciudad y exportarlos fuera. El acceso a medios eficientes de transporte hace que una zona sea más deseable para estas almas ambiciosas.



## Demoler

La **Herramienta para demoler** está disponible para cualquier tipo de zona después de las opciones de densidad. ¿Has creado y desarrollado una zona pero ahora reconsideras tu estrategia? Pues usa esta herramienta para eliminar la zona y las calles creadas al asignarla.



## Herramientas de transporte

Si los Sims no pueden llegar a un sitio, no se molestarán en ir. Si los Sims no van a los sitios, la ciudad no crecerá. Ninguna ciudad puede funcionar bien sin una infraestructura adecuada de transportes. Los Sims deben poder llegar a sus trabajos en una cantidad de tiempo razonable, y las empresas tienen que poder exportar sus mercancías a otras partes de Sim Nation. Como Alcalde, tienes la responsabilidad de crear una red de carreteras, calles, avenidas, autopistas, metro, autobús, puentes y túneles eficaz, fluida e interconectada. Suena fácil, ¿eh? Pues es todo un desafío, pero tienes bajo tu mando a algunos de los ingenieros de caminos más expertos del mundo. Si tienes voluntad de hacerlo y presupuesto para ello, podrás construir casi cualquier tipo de vía de comunicación. Aquí están las herramientas que puedes emplear para construir la red de transporte que dará a tu ciudad fluidez... o lentitud.

### Cómo colocar rutas

Para colocar una carretera o cualquier otra ruta de transporte, haz clic en el punto de origen y arrastra para formar una línea. Cuando sueltes el botón, aparecerá la carretera. Las redes de transporte pueden seguir caminos rectos o diagonales. Para construir una ruta irregular o diagonal en su conjunto, mantén pulsada la tecla **MAYÚS** con la herramienta de red de transporte seleccionada. De esta forma construirás un tramo de secciones de ruta rectas y diagonales conectadas para así poder seguir el camino general de la red.



Si no proporcionas acceso por calle, carretera o avenida a las parcelas de tus zonas, aparecerá el icono **Sin coches**. ¡Vaya!



Si los trayectos de los Sims duran tanto que nunca llegan al trabajo, entonces verás el icono **Sin trabajo**. ¡Arg!

**Consejo:** Si los Sims no empiezan a rodar de inmediato por la ruta que acabas de construir, no desesperes. Los Sims suelen tardar un mes en descubrir nuevas formas de desplazarse.



### Construir carreteras

La mayor parte de las necesidades de transporte se suelen satisfacer con carreteras de un tipo u otro. *SimCity 4 Deluxe* proporciona varias opciones que dependen de los requisitos de la ciudad, que no paran de cambiar.



### Carreteras

Más caras que las **Calles** (algunas de las cuales aparecen automáticamente cuando creas una zona), las **Carreteras** tienen la ventaja de poseer más capacidad y un límite de velocidad mayor. Si ves que hay atascos y aglomeraciones en las **Calles**, méjoralas construyendo **Carreteras** justo encima.



### Avenidas

Las **Avenidas** son bastante más caras que las **Carreteras** o las **Calles**, y ocupan el doble de espacio, pero lo compensan de sobra con su gran capacidad de tráfico y mayor límite de velocidad. Quizá tengas que derribar algunos edificios para hacerles sitio, pero las **Avenidas** son un gran sustituto de las **Carreteras** atascadas por el tráfico.

**Consejo:** Los accidentes de tráfico son un síntoma de congestión. A lo mejor te gusta curiosear en los accidentes, pero si la ciudad sigue congestionada, el desarrollo se estancará y los Sims empezarán a buscar pastos más verdes.



## Carreteras de un sentido

Las **Carreteras de un sentido** no tienen más capacidad que las carreteras normales, pero sí que aumentan la eficacia de las intersecciones, que alivian la carga del tráfico pesado. Tan solo asegúrate de que les proporcionas a tus Sims la manera de ir y volver del trabajo, porque de lo contrario no irán a trabajar. Cualquier excusa les basta, ¿sabes?



## Calles

Comparativamente, las **Calles** son baratas, pero son las que tienen una capacidad y un límite de velocidad menores entre todos los tipos de rutas. Las **Calles** se construyen de forma automática al crear zonas, de manera que los Sims pueden salir conduciendo de los aparcamientos de sus casas.

**Consejo:** Si las calles preconstruidas te estorban porque te parece que pierdes el control de la situación, deshazte de la función que las crea automáticamente manteniendo pulsada la tecla **MAYÚS** mientras creas zonas y construye tus propias calles.



## Construir autopistas y vías de acceso

Las **Autopistas** son muy caras en comparación con las **Calles**, **Carreteras** y **Avenidas** y tienden a ocupar un montón de espacio, pero su capacidad es ENORME y sus límites de velocidad son altos. Las **Autopistas** pueden ser una parte importante de tu planificación a medida que la población de la ciudad avanza poco a poco hacia la categoría de megalópolis.



## Autopistas a ras de suelo

Las **Autopistas a ras de suelo** quizá parezcan más rentables que las **Autopistas elevadas** al principio, pero la construcción de pasos elevados para las carreteras que cruzan la autopista puede disparar rápidamente el precio en zonas céntricas. Por otro lado, las **Autopistas a ras de suelo** son una gran opción para que tus ciudadanos vayan desde sus casas de los suburbios al centro de la ciudad.



## Autopistas elevadas

¡Constrúyelas encima de los sitios! Las **Autopistas elevadas** son más caras que las **Autopistas a ras de suelo**, pero el dinero que te gastas lo recuperas al construir por debajo carreteras y calles más baratas que aumentan la eficacia de tu red. Si tienes un montón de carreteras que discurren perpendicularmente a la autopista, como en un distrito comercial céntrico con una red cuadrículada de calles, las **Autopistas elevadas** suelen ser la solución ideal.



## Trébol de autopista a ras de suelo y Trébol de autopista elevada



Cuando dos autopistas se crucen, ¿querrás que tus Sims puedan ir de una a otra? Si es así, aquí es donde aparece el útil **Trébol** (enlace). Cuando construyas autopistas que se corten, se te preguntará si deseas colocar un **Trébol**. Si lo rechazas por su precio, podrás volver al menú **Herramientas de transporte** y añadirlo más tarde. Estas estructuras ocupan un montón de espacio, así que comprueba que no haya nada debajo cuando las construyas.

**Consejo:** ¿Sabes dónde necesitas colocar un trébol, intersección en T, vía de acceso en paso elevado o vía de acceso lateral (para ver sus descripciones, consulta las secciones siguientes) pero todavía no has tenido el tiempo o el dinero para construir la autopista? Ahora puedes colocar estas estructuras *antes* de construir una autopista. Si has seleccionado una de estas estructuras pero no estás seguro de que sea la mejor opción para tu red, pulsa las teclas **INICIO** y **FIN** para recorrer las opciones.



**Intersección en T de autopista a ras de suelo e Intersección en T de autopista elevada**



Las **Intersecciones en T** son pequeños logros de la ingeniería diseñados por tus equipos de obras públicas, Alcalde. Son intersecciones triples en las que una **Autopista** confluye en otra **Autopista** que discurre perpendicularmente a la primera. Las **Intersecciones en T** vienen con distintos sabores: a ras de suelo-a ras de suelo, elevada-elevada y elevada-a ras de suelo. ¡Que cada Alcalde elija la **Intersección en T** que mejor le vaya!



**Vía de acceso en paso elevado de autopista a ras de suelo y Vía de acceso en paso elevado de autopista elevada**



¿Has construido autopistas pero lo único que circula por ellas es el viento? Para que los Sims puedan conducir por la autopista, tienen que tener una forma de llegar desde la carretera a esta arteria principal. En el caso de las carreteras que sean perpendiculares a la autopista, construye una **Vía de acceso en paso elevado** para entrar en la autopista. Si la carretera ya existe al construir la autopista, se te preguntará si deseas colocar una **Vía de acceso**. ¿No necesitas una ahora mismo? Pues entonces podrás construirla más tarde desde el menú **Herramientas de transporte**.



**Vía de acceso lateral de autopista a ras de suelo y Vía de acceso lateral de autopista elevada**



¿Necesitas acceder a una autopista desde una carretera que discurre paralela a ella? Pues construye una **Vía de acceso lateral**. Tus ingenieros de caminos no te van a preguntar esta vez. Las **Vías de acceso lateral** solo se colocan manualmente. Ya sabías que tendrías que ganarte a pulso ese pedazo de suelo, ¿no? Es más fácil construir primero la **Vía lateral de acceso** y después conectar la carretera. Si la carretera ya está colocada, comprueba que esté a dos recuadros de la autopista y que sea recta para que la conexión funcione.



## **Construir ferrocarril y almacén**

En lo referente a mantenimiento, el **Ferrocarril** es más barato que las carreteras y es bastante más eficaz a la hora de desplazar masas de personas de un lugar a otro.

Las zonas industriales tienden a prosperar cuando tienen acceso a ferrocarril para transportar la carga fuera de la ciudad (con el beneficio añadido de evitar que haya molestos camiones en las carreteras). Cuando se trata de construir vías de tren para un uso frecuente, su ubicación lo es todo. Sé inteligente y no malgastes acero.



**Ferrocarril**

Las líneas de Ferrocarril se pueden usar tanto para el tráfico de ida y vuelta al trabajo como para los trayectos de carga. Para que los Sims usen todas estas maravillosas vías, necesitan acceder a ellas. No te olvides de construir

**Estaciones de trenes de pasajeros y Estaciones de trenes de carga** si deseas que se use la red. Construye las

**Estaciones** cerca de los puntos de origen y destino tanto para los que viajan al trabajo como para los que se ocupan de la carga de mercancías. Los Sims detestan tener que ir lejos para usar el transporte público.



**Estación de trenes de pasajeros**

Las **Estaciones de trenes de pasajeros** son para que los Sims vayan y vuelvan del trabajo. Asegúrate de que colocas las estaciones en el centro de las zonas residenciales y en enclaves céntricos de los distritos comerciales. De lo contrario la gente no las usará mucho.





## Estación de trenes de carga

Para que la industria prospere, hace falta que los bienes manufacturados tengan la manera de salir de la ciudad. Si dependes de las carreteras para satisfacer esa demanda, los camiones de carga acabarán compitiendo con la gente que va al trabajo por el espacio de las calzadas, y nadie saldrá ganando. Prueba esto: coloca **Estaciones de trenes de carga** en el centro de la zona de desarrollo industrial y traza líneas de **Ferrocarril** desde la estación al borde del mapa. Al igual que con las **Estaciones de trenes de pasajeros**, los fabricantes no usarán la red de trenes a menos que puedan acceder a una **Estación de trenes de carga**. De esta manera quizá animes a tus industrias a usar el Ferrocarril como medio de transporte principal, lo cual os dejará libres las carreteras a ti y a tus Sims.

## Estación central de ferrocarriles

Si ya has invertido en la construcción de un sistema de **Ferrocarril**, quizá quieras culminarlo con una **Estación central**. Estas estaciones multiplican la capacidad de transporte de las pequeñas **Estaciones de trenes de pasajeros** y, además, aumentan la deseabilidad de las oficinas comerciales.



## Monorraíl



El **Monorraíl** y las **Estaciones de monorraíl** pueden dar cierta extravagancia a tu ciudad. El **Monorraíl** ocupa tanto espacio como un tren de superficie, pero no molesta al tráfico porque pasa justo por encima de las carreteras. Este estiloso medio de transporte es costoso en cuanto a instalación y mantenimiento, pero permite viajar muy rápidamente.



## Transporte diverso



Las carreteras y los trenes no son necesariamente la única solución para tus necesidades de transporte. Todas las grandes ciudades utilizan sistemas de transporte público de una forma u otra.

## Parada de autobús

Construye **Paradas de autobús** para que los Sims dejen aparcado el coche y usen el transporte público. Además, darás más valor a tus carreteras y avenidas. Asegúrate de colocar estratégicamente las estaciones en el corazón de los barrios residenciales y de los distritos laborales (tanto comerciales como industriales) para que los Sims vean que merece la pena caminar hasta la parada.

**Consejo:** Usa el **Asistente de ruta** para colocar estaciones de autobús, metro y monorraíl. Estas estaciones no disponen de aparcamiento, así que los Sims tendrán que caminar para usarlas a menos que coloques cerca un **Páking público**. Los Sims recorrerán caminando voluntariamente solo una distancia determinada, así que tendrás que asegurarte de colocar las estaciones como máximo a esa distancia (normalmente unos 10 recuadros, dependiendo de lo prolongado que sea su viaje). La herramienta **Asistente de ruta** te muestra cuáles son las rutas principales de desplazamiento en tu ciudad. Haz clic con la herramienta en las distintas carreteras para localizar grupos de Sims que viven y trabajan cerca. Estos lugares son donde se recomienda la colocación de estaciones de transporte público, Alcalde.



## Ferrocarril elevado y Estación de ferrocarril elevado



El **Ferrocarril elevado** es en realidad una extensión elevada de la red de **Metro**. Podría decirse que el sistema de **Ferrocarril elevado-Metro** es un sistema de *Cercanías* individual. En el sistema de Cercanías los trenes viajan con mucha mayor frecuencia, y este sistema es mucho más eficaz para desplazar Sims rápidamente a corta distancia que los sistemas de trenes de superficie. Esto lo convierte en una buena elección para el transporte público en el interior y los alrededores de la ciudad.

La construcción y el mantenimiento del **Ferrocarril elevado** es más barata que la del **Metro**, pero más cara que la del tren de superficie. Al igual que el **Monorraíl**, el **Ferrocarril elevado** ocupa el espacio de un tren de superficie, pero permite que pase el tráfico por debajo ininterrumpidamente.

**Consejo:** Si inviertes en un sistema de **Ferrocarril elevado-Metro**, asegúrate de que se use a plena capacidad. Los Sims pueden caminar hasta las **Estaciones de Ferrocarril elevado y Metro**, pero si colocas una **Parada de autobús** al lado, animarás a más Sims que estén lejos a usar el sistema. Si construyes un **Páking público** al lado de la estación en una zona residencial, animarás a muchos Sims a que dejen el coche y usen el transporte público. ¡Así es como debe pensar un Alcalde!



#### **Intercambiador de metro a elevado**

Tanto el **Metro** como el **Ferrocarril elevado** tienen los mismos trenes y horarios, pero cuando construyas el sistema de transporte quizá encuentres lugares que sean óptimos para que allí el **Metro** emerja de las profundidades o el **Ferrocarril elevado** penetre bajo tierra. Quizá el terreno sea demasiado escarpado para el “**Ferrocarril elevado**” y sea mejor excavar por debajo. Ahí es donde interviene el **Trasbordo de Ferrocarril elevado a Metro**. Construye uno de estos ingenios para conectar la línea de **Metro** a la línea de **Ferrocarril elevado**. Si te conviertes en todo un experto en este tipo de cosas, quizá consigas un premio de la Sociedad de Ingeniería de los Sims. Nunca se sabe.



#### **Metro y Estación de metro**



¡A excavar! Los **Metros** son un método estupendo para que la gente vaya a trabajar y vuelva a casa, y como se construyen debajo de la superficie, casi no quitan espacio al desarrollo. Aquí también es crítica la colocación de las **Estaciones de metro**. Los **Metros** son caros, pero si estás construyendo una ciudad que rivalice con Tokio o México DF, lo más probable es que tengas que excavar para conseguir el mejor transporte.



#### **Páking público**

El transporte colectivo o transporte público es una gran alternativa frente a conducir, ya que reduce el tráfico y la polución en tu bonita ciudad. Sin embargo, si deseas que los Sims se beneficien al máximo de tu precioso sistema de transporte público, tienes que tener en cuenta que no les gusta caminar mucho. ¡Eureka! ¡Llegan los **Páking públicos** al rescate! Construye un **Páking público** al lado de una estación de transporte público suburbano y da servicio a una zona mucho mayor (con muchos más Sims) permitiéndoles dejar el coche y usar el transporte público.

**Consejo:** Asegúrate de construir los **Páking públicos** en lugares de zonas residenciales donde los Sims puedan usar sus coches para ir y volver de la estación. Si construyes **Páking públicos** en distritos de trabajo, estarás tirando el dinero. Sigues teniendo que construir muchas estaciones en los distritos de trabajo, ya que es aquí donde los Sims irán a pie. ¡Recuerda, han dejado el coche para ir en transporte público!



#### **Cabina de peaje**

¿Tienes un montón de tráfico pero no te queda mucho dinero? ¡Pues he aquí una idea! Convierte esos atascos en dinero contante y sonante construyendo unas cuantas cabinas de peaje. Cada vehículo que pase por una cabina de peaje dejará simoleones en las arcas de tu ciudad. Selecciona la herramienta **Cabina de peaje** para construir tu pequeña máquina de hacer dinero en cualquier **Carretera, Calle, Avenida o Autopista** (solo en tramos rectos).

Pero ya sabes que esto no puede ser tan bueno, ¿verdad,

Alcalde? No hay nada perfecto... en fin. Las **Cabinas de peaje** no sirven para solucionar los problemas de tráfico. De hecho, quizá empeoren las cosas. Ahora que les han dicho que tienen que pagar por viajar por carreteras que antes usaban gratis, los Sims se volverán un poco resentidos. ¿Eso era tu **Índice de alcaldía**? Pues acaba de desplomarse.



### Construir Aeropuertos

Si quieres que el desarrollo comercial despegue, tendrás que surcar los cielos. Sin un **Aeropuerto** que dé servicio a la ciudad, no se producirá el desarrollo de enormes distritos comerciales. Comprueba que el **Aeropuerto** tenga buenas vías de acceso a las zonas comerciales, porque de lo contrario los Sims de traje y corbata no podrán embarcar en sus vuelos. Ten en cuenta que los aeropuertos son grandes, ruidosos y generan mucho tráfico y polución. A los Sims de las zonas residenciales vecinas quizá no les guste mucho escuchar a los aviones zumbando a ras de sus tejados.

A menos que seas todo un mago de las finanzas (¿conoces a alguien?) más vale que construyas un **Aeropuerto** que se adapte a las necesidades actuales de la ciudad. Puedes elegir entre tres tipos distintos de Aeropuertos: **Pista de aterrizaje**, **Aeropuerto municipal** y **Aeropuerto internacional**. Cada uno puede ampliarse a medida que aumente el tráfico aéreo. Permanece en contacto con el **Asesor de transporte**; él solicitará las expansiones necesarias cuando llegue el momento.

### Transporte por agua

Si has construido una ciudad al lado de un océano o una gran vía fluvial, el **Transporte por agua** puede servir de igual manera al tráfico de ida y vuelta al trabajo y al transporte de mercancías que los medios de transporte terrestres en el caso de comunidades situadas tierra adentro.



### Terminal de ferry de pasajeros/Terminal de ferry de pasajeros y vehículos



La construcción de un puente que se extienda sobre una masa de agua suele ser *bastante* cara. La creación de un **Sistema de ferry** a menudo te permitirá subsistir hasta que las arcas municipales se puedan permitir alternativas más costosas. Coloca **Terminales de ferry** en ambas orillas y conéctalas a un sistema de carreteras para que la gente pueda llegar en coche al **Ferry**. Hay dos tipos de **Ferrys**, uno para peatones solamente y otro para peatones y vehículos. Los **Ferrys** de un tipo no atracan en la terminal del otro tipo, así que ten esto en mente en el momento de diseñar tu **Sistema de ferry**.

Construye al menos dos **Terminales de ferry** del mismo tipo en la misma masa de agua, ya que de lo contrario nadie se subirá al ferry. Los viajes en **Ferry** transportan a los ciudadanos a ciudades vecinas que están a orillas de la misma masa de agua, lo cual da lugar a viajes de ida y vuelta muy agradables (¡según fuentes Sim fidedignas!). Construye **Paradas de autobús** y **Párking públicos** al lado de las **Terminales de ferry de pasajeros** para estimular su uso.



### Puertos marítimos

¿Eres un Alcalde que fomenta la megaindustria? Entonces esperemos que hayas construido ya conexiones con las comunidades vecinas. Otra forma de ayudar a que los bienes industriales salgan de la ciudad es creando un **Puerto marítimo** o dos. Esto quizá no sirva de nada si la ciudad está situada tierra adentro, pero siempre puedes intentarlo. Asegúrate de construir los **Puertos marítimos** cerca de zonas industriales y crea buenas carreteras que lleven hasta ellos de manera que los vehículos de transporte lleguen allí con el doble de rapidez.





## Puerto deportivo

Los **Puertos deportivos** no sirven realmente para desplazarse, sino más bien para el ocio de tus Sims. Al construir un **Puerto deportivo**, mejoras la deseabilidad residencial del lugar y... ¡itacháan! consigues nuevos vehículos acuáticos que puedes conducir. Diviértete y no te olvides de ponerte el chaleco salvavidas.

## Puentes

Así que has construido la ciudad sobre una bahía, vaya... En su día era bonita, pero ahora es un caos para el tráfico de ida y vuelta al trabajo. Por suerte tienes a tus órdenes a los mejores ingenieros del lugar, la construcción de **Puentes** está a tu alcance. El caos quizá estará a punto de desaparecer si dispones del dinero necesario.

Para construir un Puente, selecciona un medio de transporte como una **Autopista**, una **Carretera**, una **Avenida**, un **Ferrocarril** o un **Monorraíl**. No puedes construir puentes mientras estás colocando **Calles** o estás construyendo en un diagonal. Comprueba que extiendes la línea sobre un lugares donde haya mucha tierra a cada lado del agua. Si los ingenieros han hecho los cálculos correctos, la línea roja se convertirá en un precioso **Puente**. Cuando sueltes el botón, aparecerá la **Ventana de selección de puente**.



Escoge entre uno de los **Puentes** disponibles. Si está sobre el agua, usa el deslizador **Altura del puente** para ajustar la elevación del puente. Algunos **Puentes** tienen que tener una longitud mínima como requisito, así que quizá no aparezcan en el menú de selección. Si tienes ferrys surcando las aguas, comprueba que les das suficiente espacio para que pasen por debajo. Haz clic en el botón **Aceptar** e ¡VOILÁ! Maestro Alcalde, tienes un nuevo **Puente**. Los Puentes también se pueden construir para pasar por lugares con grandes cambios de pendiente sobre la tierra (encima de barrancos, por ejemplo).

## Túneles

A veces es más fácil pasar por debajo que por encima. ¿Y qué trayecto al trabajo que se precie no tiene un **Túnel** o dos que le animen un poco? Cuando intentes construir una red de transportes sobre una colina, parte de la línea preliminar quizá se ponga en verde. Si es así, cuando sueltes el botón esa sección verde se convertirá en un **Túnel**. Los **Túneles** se pueden crear para las **Carreteras**, **Avenidas**, **Calles de un sentido**, **Ferrocarriles** y tanto para las **Autopistas a ras de suelo** como para las **elevadas**.

## Herramientas de servicios públicos



¡Ah, el zumbido eléctrico de las líneas de alta tensión, el "ping" metálico del agua que empieza a fluir por las tuberías subterráneas, el graznido de las gaviotas en el vertedero! Como Alcalde deberás asegurarte de que los Sims tienen cubiertas las necesidades básicas de la vida: electricidad, agua y un sitio donde tirar ese pañuelo sucio. ¡Pua!

## Construir sistemas eléctricos



Ningún Alcalde llega lejos si no proporciona electricidad. Es posible que Abraham Lincoln leyese a la luz de las velas, pero a tus Sims no les interesa en absoluto la vida sin corriente. No podrás empezar la ciudad sin tener una fuente de energía. ¿Quieres probar de todas formas? Pues observa.





¿Ves cómo aparece el **rayo de Sin electricidad** sobre los edificios y las zonas? A lo mejor te gusta ver cómo adorna los edificios, pero la ciudad no va a avanzar nada.

Al principio tienes pocas opciones en cuanto a energía. Puedes suministrar electricidad a la ciudad construyendo una **Central de energía eólica**, una **Central de carbón**, una **Central de gas natural** o una **Central de petróleo**. Cada una de estas opciones tiene cosas buenas y cosas malas. Es posible que la **Central de carbón** sea la más rentable, pero también es la que más contamina. La **Central de energía eólica** es muy limpia, pero no suministra mucha potencia. Las centrales de **Petróleo** y **Gas natural** están en un término medio en cuanto a potencia suministrada y contaminación.

**Consejo:** Considera la idea de poner las centrales contaminantes, los vertederos e incluso la industria "sucias" en otra ciudad (puedes hacer esto en el juego de Región). No te olvides de establecer conexiones y acuerdos vecinales para poder acceder al empleo y los servicios. A la contaminación no se le da bien viajar entre ciudades, así que quedas libre para concentrarte en construir distritos residenciales y comerciales bonitos, limpios y deseables. Es un trabajo bonito cuando uno puede hacerlo. Si al final te quedas con la contaminación en casa, intenta jugar en mapas grandes y establecer diferentes sectores para el desarrollo contaminante y no contaminante.

Como Alcalde habrá dos cosas que te ayudarán a decidir qué central colocar: tus costes mensuales y los deseos de los Sims. Si optas por una fuente energética contaminante, entonces intenta ponerla lejos de las zonas residenciales y comerciales. Conecta la planta a las áreas con zonas con una línea eléctrica. Recuerda que la electricidad fluye tanto por las líneas eléctricas como por las áreas con zonas. Las zonas y las líneas eléctricas tienen que estar a cuatro recuadros o menos de distancia para conducir la electricidad. Una vez que hayas construido una central, no te olvides de usar la **herramienta Examinar** para comprobar la eficacia con la que suministras electricidad a los Sims.

A medida que crezca la ciudad, se irán haciendo disponibles fuentes energéticas alternativas. Estas fuentes alternativas aparecen en el menú **Sistemas eléctricos**, pero estarán en color gris hasta que hayas creado las condiciones en que se pueda construir cada una. Echa un vistazo a las **Ventanas de información** de estas centrales para ver qué tienes que hacer para conseguir las nuevas fuentes de energía.



### Construir sistemas de agua

¡Echamos un vistazo al futuro! La demanda de suministro de agua es una señal del crecimiento socioeconómico de la ciudad y de los Sims. En los primeros compases del desarrollo de la ciudad no tendrás que construir un **Sistema de suministro de agua** (parece que a los Sims se les da muy bien cavar pozos), pero si quieres que se instalen Sims con los bolsillos llenos de Simoleones, tendrás que garantizarles que el chorro de agua de las duchas sale fuerte y calentito. Los negocios de riqueza elevada (servicios comerciales (TC\$\$\$), oficinas comerciales (CO\$\$\$) e industria de alta tecnología (ATec-Ind)) también necesitan agua. Cualquier desarrollo de densidad media o alta necesita agua, así que si tienes la intención de construir una megalópolis próspera, no escatimes el líquido elemento.

### Suministro de agua

Primero construye una fuente, ya sea un **Depósito de agua** o una **Bomba de agua**. Los **Depósitos de agua** son más baratos, pero proporcionan menos caudal que las **Bombas de agua**. ¡Volvemos al tema del presupuesto y de las necesidades de la ciudad, Alcalde! ¿Qué te va a servir mejor? Una vez que tengas la fuente, tendrás que construir el sistema de conducción. Tienes un equipo de campeones que puede construir **Tuberías de agua** en un santiamén. Puedes hasta ver cómo se construyen en la ingeniosa **Vista subterránea**. Construye tuberías bajo las zonas que necesitan agua. Las **Tuberías de agua** transportan el agua a seis recuadros de distancia a cada lado de la tubería. Si escasea el suministro de agua, la distancia de suministro desde la tubería se reducirá, y algunos Sims sufrirán cortes hasta que rectifiques el problema. ¿Estás seguro de que quieres que Pepe Sim no se duche durante mucho tiempo?



El icono **Sin agua** aparece sobre cualquier edificio que necesita agua y que no la recibe.

**Consejo:** No te molestes en suministrar agua a los Sims hasta que no estés listo para que lleguen residentes de alta riqueza o se produzca desarrollo de media o alta densidad. Al contrario de lo que puedas pensar, nadie más la necesita. Si ves que no tienes alta riqueza o desarrollo medio o alto, comprueba que *estás* suministrando agua.

### Plantas de tratamiento del agua

La porquería, los gérmenes y los residuos industriales son factores importantes en la cantidad de agua que los depósitos y las bombas pueden distribuir a tus Sims. Y la única culpable es la megaindustria. Aunque son bonitas y pastoriles, las granjas son una de las mayores fuentes de contaminación del agua que hay. Si colocas un depósito o una bomba en una zona de alta contaminación de agua, su producción caerá en picado o incluso se terminará. ¡Pero la tecnología llega al rescate! Limpia el agua construyendo una **Planta de tratamiento del agua** en zonas muy contaminadas.

Al igual que con los **Sistemas eléctricos**, las opciones de estructuras de agua aumentan a medida que mejora el tamaño y la calidad de la ciudad. Echa un vistazo a los elementos en gris del menú **Sistemas de agua** para ver qué hay que hacer para que las nuevas opciones tomen cuerpo.



### Construir servicios de limpieza

Los Sims pueden llegar a ser terriblemente sucios, y si no facilitas los medios para ocuparse de la porquería, la basura se acumulará rápidamente (¡puaj!). Por suerte, tienes varias opciones a tu disposición. Puedes crear una zona de **Vertedero**, construir un **Centro de reciclaje** o construir una **Central de energía por residuos**. La **Central de energía por residuos** genera energía como parte del proceso. Los vertederos quizá parezcan la opción más rentable, pero los costes de mantenimiento mensual pueden ser bastante caros. Crea solo las zonas que necesites. Los vertederos se meriendan la basura incluso mientras se llenan. Empieza con uno de pequeño tamaño y comprueba cuál es su capacidad. Los vertederos contaminan que da gusto, así que mantenlos lejos de tus bonitos barrios (u observa cómo se desploman los niveles de deseabilidad de estas zonas). No te olvides de construir carreteras hasta el **Vertedero**, porque de lo contrario los Camiones de la basura no podrán llegar.

Quién lo diría, pero la **Central de energía por residuos** contamina todavía más. La energía no sale gratis, Alcalde. El **Centro de reciclaje** es una alternativa más ecológica, pero su impacto en la eliminación de la basura de la ciudad está algo limitado. Al crear cualquier **Servicio de limpieza**, comprueba que has construido conexiones por carretera a la ciudad o de lo contrario estarás pagando por servicios que no recibes.

### Conexión de ciudades



La **Conexión de ciudades** se puede llevar a cabo con cualquier red de transporte, líneas eléctricas y tuberías de agua. Para **hacer la conexión**, elige el medio de transporte o herramienta de servicio público que desees y arrastra una red hasta el borde de la ciudad. Cuando sueltes el botón, aparecerá el cuadro de diálogo **Crear una conexión**.



Haz clic en **Aceptar** y ¡voilà!: la conexión está creada. En la línea de la red aparece una flecha amarilla que indica que existe una conexión vecinal. Ve a ver a tu vecino. Deberías ver la pequeña protuberancia de la línea de la red en el borde de la ciudad colindante, con la flecha amarilla indicando la conexión. Cuando cada lado de la conexión esté comunicado con el corazón de cada una de las ciudades, las dos se entremezclarán, compartiendo trabajos y residentes. A medida que añadas servicios a una ciudad, como centrales eléctricas, bombas de agua y vertederos, podrás empezar a vendérselos a las ciudades vecinas a través de los **Acuerdos con vecinos**.



## Herramientas de servicios municipales

Si quieres que los Sims prosperen en tu paraíso, hay muchas cosas que tú, como Alcalde, tendrás que darles. ¿Están los ciudadanos protegidos del crimen y el fuego? ¿Estás dándoles un sistema educativo de calidad, una sanidad adecuada, opciones de esparcimiento y otros servicios que se encuentran en el menú de **Herramientas de servicios municipales**? La adecuada colocación de estos servicios puede tener un gran impacto en la demografía de la ciudad, así como en la deseabilidad de los barrios.

En la mayoría de los casos, los **Edificios civiles** tienen un radio de alcance. Por ejemplo, cuando construyas un parque de bomberos, podrás ver su cobertura o área de servicio, indicada por el anillo que rodea al edificio. Cualquier zona que esté fuera de ese círculo no recibirá servicio. ¿Quieres más cobertura? Normalmente podrás ampliar el radio de acción de un edificio aumentando la financiación de ese edificio o departamento municipal. O, si te gusta construir, pon otro parque u hospital para dar más servicio. No te preocupes por destruir edificios civiles o de servicios: el juego no te permitirá que coloques cosas encima de estas estructuras. Pero si lo haces encima de los edificios RCI, los destruirás.

**Consejo:** No coloques parques, comisarías o parques de bomberos antes de que te los puedas permitir. No los necesitarás al comienzo del desarrollo de tu ciudad. Un buen criterio general es construir el primer parque de bomberos cuando se produzca el primer incendio en la ciudad (constrúyelo deprisa).



### Construir comisarías de policía y Prisiones

Los índices de criminalidad dependen de varios factores. No sabías que para ser Alcalde había que estudiar derecho penal, ¿verdad? Si has trabajado para mejorar las condiciones de vida, aumentar el salario medio de los Sims y darles amplias oportunidades educativas, el índice de criminalidad de la ciudad descenderá. Pero los felices y amables ciudadanos no pueden reprimir la insurgencia criminal solos. Ahí es donde interviene la policía, que te ayudará a mantener el orden público y a responder a diversos tipos de emergencias. Si hay poca o nula presencia uniformada en la ciudad, verás como llegan los cacos.

Puedes elegir entre varios tamaños de comisarías para satisfacer las necesidades de seguridad de la ciudad. Cada tipo de comisaría tiene un tamaño, una capacidad, un coste y una zona de cobertura distintos. Las comisarías también incluyen un número de coches patrulla que se pueden usar para acudir a emergencias. Si los Sims se vuelven enreñados y empiezan a amotinarse, tendrás que asegurarte de que tienes los suficientes coches patrulla para reprimir los tumultos.



Cuando la policía arresta a los delincuentes, los mete en las celdas del calabozo incluido en cada comisaría. La **Garita de policía** sola no tiene el espacio suficiente para alojar a los criminales. Si un agente de policía coge a un sospechoso, el elemento potencialmente culpable es llevado al calabozo de la comisaría más cercana. Cuando las celdas de las comisarías estén repletas, habrá llegado el momento de construir una **Prisión municipal**. Eso sí, cuidado con la superpoblación de las cárceles: los motines de las prisiones suelen inquietar a todo el mundo.

Si sufres una ola de criminalidad, más vale que construyas más comisarías. Consulta la **Vista de datos de crimen** para ver si tus esfuerzos tienen efecto. Si apenas contienen el crimen, no reduzcas la financiación de las comisarías. Al hacerlo, se disminuye significativamente la eficacia de los agentes a la hora de atrapar criminales.



### Construir parques de bomberos

Sentimos decírtelo, pero los edificios son intrínsecamente inflamables (algunos más que otros, especialmente los edificios industriales). Para evitar que tu ciudad sea pasto de las llamas, asegúrate de tener los suficientes parques de bomberos para dar cobertura a las zonas desarrolladas. Al igual que las comisarías, los parques de bomberos tienen un radio de cobertura dentro del cual pueden apagar los incendios que se produzcan, incluso antes de que se dé parte de ellos a la Mansión del Alcalde. Sin embargo, fuera de este radio de cobertura los fuegos pueden producirse y extenderse por la ciudad. Alcalde, aquí es donde tienes que estar al quite. Solo apagarás estos incendios si impartes la orden de envío de camiones de bomberos y aviones desde los parques. Para obtener más información sobre los **Envíos**, consulta la sección **Herramientas de emergencia**.

**Consejo:** Espera hasta que se produzca un incendio para construir el primer parque de bomberos, y hazlo cerca de dicho incendio. Los bomberos entrarán en acción de inmediato. De esta manera te ahorrarás dinero construyendo los parques de bomberos solo cuando los necesites.



### Construir sistemas educativos

Es fundamental tener un **Sistema educativo** de gran calidad si quieres que la ciudad deje de caracterizarse por sus trabajos mal pagados y la pobreza de sus habitantes. Educa a tu población y tu ciudad evolucionará hasta convertirse en una metrópolis floreciente y sofisticada repleta de prósperos Sims y empleos prestigiosos. La educación también incide en la reducción del índice de criminalidad de la ciudad.

Para satisfacer las necesidades educativas de la ciudad, tienes que indagar sobre la edad de tus Sims. Los Sims más jóvenes necesitan escuelas de primaria e institutos, mientras que los Sims más crecidos necesitan universidades. Los Sims adultos prefieren el enriquecimiento educativo continuo que ofrecen las bibliotecas y los museos. Es probable que no puedas costear todas estas instituciones educativas desde el principio, así que tendrás que escoger cuáles construir, dependiendo de la franja de edad que predomine en la ciudad. Para obtener información sobre la edad de tus residentes y su nivel de educación, examina las **Vistas de datos de Educación y Edad media de los residentes**. También son útiles los gráficos de **Educación, Educación por edades y Población por edades**. Las escuelas también tienen un radio de acción, que se muestra cuando las construyes o haces clic encima para obtener información. Comprueba que los Sims que vivan dentro del radio de acción de la escuela cumplan el criterio de edades de la misma. Coloca escuelas *solo* en los barrios residenciales. Las escuelas situadas en las zonas comerciales e industriales no atraerán a ningún estudiante.

Es recomendable empezar a construir pronto el **Sistema educativo**. Podrás ahorrar dinero ajustando la financiación para que se adapte a la cantidad de habitantes a la que se presta servicio. A medida que aumente la población, incrementa también la financiación. De otra forma quizá te estalle una huelga en las manos cuando los profesores, saturados de trabajo, se quejen de la masificación de las aulas.

**Consejo:** Una nota sobre educación y contaminación. La inversión en un buen sistema educativo y barrios que sean muy deseables para los Sims ricos atraerá industrias de alta tecnología que contaminen poco y paguen mucho. Con el tiempo, la industria contaminante, las fábricas y las granjas se irán a otra parte para dejar paso a estas nuevas empresas.





## Construir hospitales y consultorios médicos

Los Sims sanos son trabajadores sanos. Y cuando la sanidad de la ciudad dependa de la productividad de los ciudadanos, los programas de bienestar serán importantísimos para el panorama general. Al mejorar la sanidad de los Sims, aumentas el número de ciudadanos que pueden desempeñar un trabajo. ¡Cuanto más vivas, más tiempo trabajarás! Esto, a cambio, aumenta los ingresos por impuestos y atrae a más empresas a tu ciudad. Así que Alcalde, ya ves que lo que te interesa es proporcionar una buena cobertura sanitaria a todos tus Sims. Los Sims se sienten más seguros cuando hay un centro sanitario cerca de su casa, así que construye instalaciones médicas en las zonas residenciales y no te molestes en colocarlas cerca de los comercios. Observa la relación entre la población y los niveles de financiación de tus **Centros médicos**. Los trabajadores sanitarios se enfadarán y harán huelgas si consideran que se les pide tratar a demasiados pacientes.



## Construir monumentos históricos

¿Se da el caso de que un popular restaurante de tu distrito comercial del centro está a los pies de *La gran Esfinge*? Pues qué suerte tiene tu ciudad. Los monumentos históricos son caros de comprar y mantener, pero le dan encanto y distinción a la ciudad. Además aumentan en gran medida la deseabilidad de las empresas comerciales prestigiosas (que ofrecen trabajos muy bien remunerados a tus ciudadanos).



## Construir recompensas y Acuerdos comerciales

Para poder añadir los edificios que encontrarás en el menú **Construir recompensas y acuerdos comerciales** tendrán que darse ciertas condiciones. Si tienes éxito a la hora de construir la ciudad, podrás disponer de estas **Recompensas**. Si tienes problemas, especialmente financieros, podrás disponer de los **Acuerdos comerciales**. Aunque los edificios sean **Recompensas**, su construcción costará dinero y a veces tendrán un coste mensual de mantenimiento. Sin embargo, por lo general ofrecerán servicios y oportunidades que contribuirán a la calidad de vida general de la ciudad. Los **Acuerdos comerciales** no cuestan nada y proporcionan ingresos mensuales, pero lo has adivinado: a menudo hay costes ocultos (Villalcalde: Futuro emplazamiento del mayor vertedero tóxico del mundo). Los **Edificios de recompensa** a menudo se encuentran en diversos lugares (la **Planta de energía de hidrógeno** está tanto en **Recompensas** como en **Sistemas eléctricos**). Echa un vistazo a las **Ventanas de información** de estos edificios para ver qué tienes que hacer para conseguir la **Recompensa**. Puedes conseguir **Edificios de recompensa** de una de las dos formas siguiente: O bien alcanzas un objetivo o nivel concreto en la ciudad, como una cantidad de habitantes determinada o un Índice de alcaldía o bien consigues completar una o más misiones **Tú conduces**. Cuando hayas conseguido una **Recompensa** o estés en la posición de realizar un **Acuerdo comercial**, un **Asesor** te ofrecerá la recompensa para que la apruebes y la ubiques.



## Construir parques

¿A quién no le gusta lanzar unas canastas, o relajarse durante la hora de la comida en una sombra de la plaza? Si quieres que una zona sea deseable para los habitantes, las empresas comerciales o la industria de alta tecnología, construye un **Parque** en el vecindario. Los **Parques** tienen un pequeño coste de conservación, pero merecen la pena. Los Sims tienden a ser más felices cuando hay zonas verdes alrededor. Si empiezas a ver que la demanda residencial se estanca, quizá tengas que poner un área de juegos o dos.



## Derribar

Los Alcaldes cambian a veces de idea. Y cuando no queda más remedio que ponerse a destruir cosas, la **Herramienta de derribo** está al alcance de la mano. Haz clic en esta herramienta y luego en el edificio o estructura que quieras que desaparezca de la ciudad. Es tan simple como eso. ¡Pero atención! Derribar urbanizaciones privadas de tu ciudad (es decir, cualquier edificio en una zona) tiene costes de “adquisición” adicionales. Tienes que comprar esos edificios antes de poder destruirlos. Piénsatelo dos veces antes de derribar ese rascacielos, ¡podría arrasar con el presupuesto!

La **Herramienta de derribo** elimina edificios, pero no zonas. Para eliminar zonas, usa la **Herramienta para demoler** del menú **Zonas**.

# Herramientas de emergencia



No te puedes dormir en los laureles. Alcalde, cuando la ciudad se enfrente a un desastre, tendrás que poner en marcha a tus huestes. ¡Deprisa! Si se produce un incendio, envía un camión de bomberos o un avión a ese lugar. Si los Sims se amotinan, cálmalos con la influencia tranquilizadora de tus agentes de policía enviando un coche patrulla o un helicóptero al lugar.

Durante el desastre la simulación entrará en pausa para que tengas la oportunidad de orientarte (cuando esto ocurra verás un borde rojo alrededor de la pantalla). A menos que optes por desactivar la función **Ir a desastre automático**, la cámara se situará justo en el lugar de la acción. Si tienes problemas a la hora de manejarte con esas cinco alarmas de desastres, haz clic en el botón **Ir al desastre** del menú **Herramientas de emergencia**. Así irás directo a la movida.

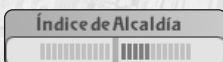
Sé consciente de que no podrás salvar a la ciudad cuando un desastre esté en curso. A los Sims les gusta comprobar que puedes ocuparte de cualquier emergencia que surja. Así que sal del juego *después* de que el terrible suceso haya tenido lugar, porque de lo contrario perderás todos los desarrollos que se hayan producido desde la última vez que guardaste la partida.

## Panel del Alcalde



Si eres un Alcalde observador, seguro que has echado un vistazo a la **Vista de ciudad** para comprobar dónde están los problemas de la ciudad. Sin embargo, habrá veces que querrás examinar la ciudad en profundidad. El **Panel del Alcalde** está a su disposición, su Alcaldísima. El **Panel del Alcalde** incluye información sobre la población de la ciudad, lleva la cuenta de la cantidad de Sims que quieren mudarse a ella, te informa sobre la cantidad de fondos que tienes y dónde se están gastando, te da datos históricos actualizados sobre toda una variedad de temas y te permite acceder a tus importantísimos **Asesores municipales**.

### Índice de alcaldía



¿Qué Alcalde no le gusta tener felices a sus Sims? Oh. Bueno, a la *mayoría* de los Alcaldes les importa el bienestar y la satisfacción de sus ciudadanos, por una buena razón: Los diferentes sectores del gobierno municipal tienen diferentes índices de aprobación que se basan en una gama de factores. Para echar un rápido vistazo al promedio municipal de todas estas áreas, observa la barra **Índice de alcaldía**. Cuando la barra esté roja y a la izquierda, los Sims estarán peligrosamente cerca de amotinarse contra ti. A nadie le gusta ver efigies de sí mismo ardiendo enfrente del Ayuntamiento. Si la barra está verde y a la derecha, los ciudadanos estarán muy satisfechos de tu trabajo. Enhorabuena.

Hay dos tipos de factores que afectan al **Índice de alcaldía**: **Factores a largo plazo** y **Factores a corto plazo**.

#### Factores a largo plazo:

- Índices de contaminación (aire, agua, basura y radiación)
- Calidad de los sistemas educativos
- Calidad de la sanidad
- Precio de la vivienda
- Índices de criminalidad
- Fluidéz de circulación (en concreto la duración de trayecto y la congestión)
- Calidad del sistema de parques

Si los niveles de contaminación de la ciudad son altos, tu **Índice de alcaldía** se verá afectado. Si has dotado a la ciudad de un buen sistema sanitario, el **Índice de alcaldía** tendrá mejor aspecto.

**Factores a corto plazo:**

Los efectos de estos factores son más efímeros. El tiempo cura estas heridas. Entre estos factores están:

- Los cambios en Política fiscal
- Las nuevas Estructuras de servicios públicos
- El Embellecimiento de la ciudad (especialmente la plantación de árboles)
- Los Incendios

Si aumentas los impuestos, tu Índice de alcaldía descenderá durante un tiempo. Sin embargo, a la larga los Sims se acostumbrarán a la nueva política y se desvanecerá el impacto en el Índice de alcaldía.

752.382 \$

Fondos

Una de las mayores trampas para los Alcaldes nuevos es su tendencia a la irresponsabilidad fiscal. Todo Alcalde ve a veces como sus cuentas están en números rojos, pero esa situación no debe durar mucho tiempo. Estate al tanto de tu caja examinando la sección **Fondos** del **Panel del Alcalde**. Si no lo haces, tu **Asesora de finanzas** no te dejará en paz.

14.313

Población

Uno de los mejores indicadores de tu éxito como alcalde es bastante simple: ¿Cuánta gente ha optado por vivir en tu ciudad? El **Indicador de población** del **Panel del Alcalde** te da un censo actualizado de las almas que viven en tu ciudad.

**Medidor de demanda RCI**



Muy bien. Este es fácilmente el indicador más importante del **Panel del Alcalde**. El **Medidor de demanda RCI** consiste en tres barras correspondientes al desarrollo Residencial (R), Comercial (C) e Industrial (I). Las barras indican la cantidad de gente y de empresas que desean mudarse a tu ciudad. Cuanto más altas sean las barras, mayor será la demanda de nuevas construcciones en ese tipo de zona. Cuando las barras estén bajas (por debajo de la marca central, lo cual indicará demanda negativa), empezarás a ver edificios abandonados en la ciudad. Esto está bien si lo que quieres es desarrollar una ciudad fantasma. Usa el **Medidor de demanda RCI** para ver si tienes que crear más zonas de desarrollo residencial, comercial o industrial.

Para obtener una vista más detallada del desglose de la demanda según el tipo de inquilino, haz clic en las **Barras de demanda RCI**. He aquí una lista de los **tipos de inquilinos**:

Tipo de inquilino	Abreviatura	RCI
Residencial de riqueza baja	R-\$	R
Residencial de riqueza media	R-\$\$	R
Residencial de riqueza elevada	R-\$\$\$	R
Servicio comercial de riqueza baja	TC-\$	C
Servicio comercial de riqueza media	TC-\$\$	C
Servicio comercial de riqueza elevada	TC-\$\$\$	C
Oficina comercial de riqueza media	CO-\$\$	C
Oficina comercial de riqueza elevada	CO-\$\$\$	C
Industria agrícola	Agr-Ind	I
Industria contaminante	C-I	I
Industria manufacturera	Fab-Ind	I
Industria de alta tecnología	ATec-Ind	I

**Consejo:** A veces hay gran demanda de cierto sector pero no se ve desarrollo alguno. Comprueba que has creado las suficientes zonas de ese tipo de desarrollo y asegúrate de que la zona creada también es deseable para el tipo de inquilino. Por último, comprueba que tienes un buen sistema de transporte entre los ciudadanos y las empresas. La congestión del tráfico puede tener una gran repercusión en el desarrollo. Si la gente no puede ir a trabajar, el desarrollo se estanca. Mejora los sistemas de transporte (calles a carreteras, carreteras a avenidas y avenidas a autopistas) según lo vayas necesitando. Esto quizá te ayude a mantener el atractivo de tu ciudad para que Sims quieran vivir y trabajar en ella.

**Consejo:** ¿Quieres atraer a Sims ricos? Pues ten en cuenta la educación. Invierte en escuelas e inicia un bonito ciclo de Sims mejor educados, que quieran trabajos mejor pagados y que aporten mayores ingresos fiscales y menos contaminación. ¿Y qué tipo de Sims quiere vivir en una ciudad atractiva y limpia, con buenos colegios y empleos bien remunerados? Pues cualquiera, pero no todos pueden permitírselo.



## Control de estilo de edificios



El cargo de Alcalde siempre ha tenido su lado estético. Puedes determinar el tono artístico de la ciudad eligiendo el estilo de la arquitectura que se empleará en las nuevas construcciones (residenciales, comerciales e industriales). Puedes elegir entre cuatro estilos arquitectónicos:

- Chicago, 1890
- Nueva York, 1940
- Houston, 1990
- Europa actual

Al seleccionar un estilo en el panel **Control de estilo de edificios**, dictas (ah, qué palabra más bonita) el tipo de arquitectura de todas las construcciones *nuevas*. Las construcciones existentes no se verán afectadas. No hace falta decir que si la falta de arte de los edificios existentes ofende tu sensibilidad estética, siempre puedes recurrir a la estupenda **Herramienta de derribo**. ¿O tal vez un Volcán situado estratégicamente?

Si la armonía del estilo arquitectónico te da igual, puedes seleccionar varios estilos y hacer que se vayan rotando transcurrida la cantidad de años que determines. Haz clic en la opción **Cambiar el estilo de los edificios cada X años** y ajusta el indicador giratorio para establecer el período de los ciclos. Cuando elijas esta opción, cada parte recién desarrollada de la ciudad crecerá siguiendo su propio estilo, dando a tu ciudad la sensación de que se ha desarrollado a lo largo de los años. Si eres del tipo “viva la virgen”, dicho más técnicamente, un Alcalde “eclectico”, puedes hacer que todos los estilos se desarrollen a la vez seleccionando la opción “Construir con todos los estilos a la vez”.





## Vistas de datos



Como Alcalde tienes que saber tomarle el pulso a la ciudad. El hecho de saber que hay problemas es solo el primer paso para ser el mejor Alcalde. Antes de poder ocuparte de cualquier problema, tienes que saber los pormenores de la situación. No basta con saber que tu sistema educativo es mediocre; tienes que saber dónde es peor la situación y qué factores podrían estar contribuyendo a ella. Los expertos en estadística están a tu permanente disposición, Alcalde. Las **Vistas de datos** te darán un montón de herramientas de diagnóstico con las que podrás llevar el control de las condiciones actuales. Estos datos te ayudarán a identificar dónde concentrar tus esfuerzos para poder mejorar todos los aspectos de la gestión de la ciudad.

### Peligro de incendio

Toda construcción tiene el riesgo inherente de sufrir un incendio. Algunos edificios arden con más facilidad que otros. En particular, los edificios abandonados son antorchas en potencia. Usa la vista de datos **Peligro de incendio** para determinar con precisión las zonas que corren mayor riesgo de sufrir incendios. Esta vista también te muestra todos los parques de bomberos con sus zonas de cobertura. La vista de datos **Peligro de incendio** es valiosísima a la hora de decidir dónde construir más parques de bomberos.

### Delincuencia

Si no les has proporcionado a tus Sims empleos bien remunerados y un buen sistema educativo, es probable que el índice de criminalidad esté en aumento. Una manera de combatir el crimen es creando una potente fuerza policial. La vista de datos **Delincuencia** te muestra dónde se agrupa la actividad criminal y te puede ayudar a decidir cual es la ubicación más estratégica de las comisarías. Al igual que en la vista de datos **Peligro de incendio**, aparecen las comisarías existentes junto con sus radios de cobertura.

### Educación

La educación es verdaderamente uno de los cimientos de una ciudad próspera. Si quieres atraer empresas que proporcionen los empleos mejor remunerados a tus Sims, tienes que tener una mano de obra bien educada. Como se destacó anteriormente, una ciudad con habitantes que hayan recibido una buena educación tenderá a tener índices de criminalidad menores. ¿No es una lección para todos? La inteligencia de los Sims se mide con el **Cociente de educación** o CE. Si sabes en qué partes de la ciudad es menor el CE, podrás decidir dónde poner escuelas, bibliotecas y otras estructuras educativas para que tengan mayor efecto. Las estructuras educativas existentes aparecen en esta vista junto con sus zonas de cobertura. Los **Cocientes de educación** tardan un tiempo en mejorar, así que no te desanimes si la vista de datos sigue en rojo después de haber construido una escuela nueva. Los efectos empezarán a notarse en unos pocos años.

## Deseabilidad

¿Así que tienes una gran demanda de desarrollo residencial de riqueza elevada? Eso no significa nada si no proporcionas lugares deseables para la construcción. Para saber dónde debes crear las zonas siguientes, has de conocer qué partes de la ciudad son más deseables. Consulta la sección del **Medidor de demanda RCI** para ver la lista de los 12 tipos de inquilinos.

Aunque no puedas incidir directamente en los tipos de inquilinos que se desarrollan en la ciudad, tienes un control indirecto al tener influencia sobre la deseabilidad de las zonas. Puedes emprender las siguientes acciones para mejorar la deseabilidad de cada uno de estos tipos de inquilinos:

Residencial	Servicios comerciales	Oficina comercial	Industria agrícola	Industria contaminante	Industria de alta tecnología
R-\$	TC-\$				
R-\$\$	TC-\$\$	CO-\$\$		C-I	
R-\$\$\$	TC-\$\$\$	CO-\$\$\$	Agr-Ind	Fab-Ind	ATec-Ind
Reducir contaminación aérea	Reducir basuras	Reducir basuras	Reducir contaminación aérea	Reducir delincuencia	Reducir contaminación aérea
Reducir basuras	Reducir delincuencia	Reducir delincuencia	Reducir basuras	Reducir duración de trayectos de transporte	Reducir basuras
Reducir delincuencia	Reducir contaminación aérea	Reducir contaminación aérea	Reducir tráfico	Reducir delincuencia	
Colocar escuelas	Aumentar tráfico	Colocar monumentos históricos	Reducir duración de trayectos de transporte		Colocar parques
Colocar parques	Colocar cerca de R	Aumentar tráfico	Reducir delincuencia		Reducir duración de trayectos de transporte
Colocar hospitales	Colocar monumentos históricos	Colocar cerca de CO			
Reducir trayectos al trabajo	Colocar cerca de CO				
Reducir ruido del tráfico					

Por ejemplo, puedes aumentar la deseabilidad de un barrio residencial de riqueza elevada manteniendo bajos los niveles de contaminación, entre otras cosas. Prueba a colocar los edificios generadores de contaminación como la Central de carbón lejos de las zonas Residenciales y Comerciales. Pon un vertedero para asegurarte de que la basura no se amontone y reduce la delincuencia colocando una comisaría en el vecindario.

## Agua

Aunque el agua no es necesaria para poner en marcha la ciudad, el desarrollo estará limitado a edificios pequeños con ocupantes de riqueza baja y media si no acabas suministrándoles agua. Cuando estés listo para la riqueza elevada y un desarrollo de densidad media y alta, tendrás que poner agua. La vista de datos **Agua** te muestra los lugares donde hay un suministro adecuado de agua y los lugares que están más secos que la mojava.

## Electricidad

No habrá nada en la ciudad que se desarrolle sin electricidad. Cero patatero. Usa el mapa **Electricidad** para ver la situación en cuanto a alimentación eléctrica y comprueba si tus Sims están leyendo a la luz de las velas.

## Tráfico

Por si no lo sabías a estas alturas, para el desarrollo de la ciudad es fundamental dotarla de una infraestructura adecuada de transporte para los trayectos de los Sims. Si tu sistema es un desorden monstruoso, los Sims estarán atascados como piojos en las congestiones de tráfico. Es posible que se den accidentes, episodios de violencia al volante e incluso disturbios callejeros. Con el **Informe de datos del tráfico** puedes localizar las zonas de mayor congestión. Para aliviar la situación, mejora las calles a carreteras, las carreteras a avenidas y las avenidas a autopistas. Este mapa también es útil a la hora de diagnosticar los problemas de tus sistemas de transporte público.

El **Informe de datos del tráfico** tiene dos vistas: **Congestión frente a volumen y Duración del trayecto**.

### Congestión frente a volumen

El mapa **Congestión** te dice si tus redes de transporte están saturadas o sobrecargadas. Usa este mapa para determinar dónde tienes que reforzar la infraestructura de transportes. El mapa **Volumen** te dice por dónde se encamina el grueso del tráfico. Mientras que el mapa **Congestión** indica dónde tienes problemas de capacidad (léase atascos, embotellamientos y retenciones), el mapa **Volumen** simplemente te muestra el número de viajeros que recorren esa ruta. Por ejemplo, podrías tener una autopista con muy poca congestión (lo cual aparecería en color verde en el mapa **Congestión**)

El mapa **Volumen** también te permite ver el desglose de los distintos tipos de transporte de tu ciudad. ¿Quieres ver el volumen de coches frente al volumen de tráfico de autobús en la ciudad? Pues esta vista de datos es la que necesitas.

- ☐ Tráfico rodado
- ☐ Peatón
- ☐ Coche
- ☐ Autobús
- ☐ Transporte colectivo
- ☐ Camión de transporte
- ☐ Tren de carga
- ☐ Tren de pasajeros
- ☐ Ferry
- ☐ Monorraíl

### Duración del trayecto

- ☐ Despl. Matutino
- ☐ Despl. Vespertino

Al ir a trabajar, los Sims no usan siempre el mismo camino que al volver a casa. Este caso se da particularmente cuando has empleado carreteras de un solo sentido como medida de control del tráfico en la ciudad. Por esta razón, el mapa Tráfico puede tener un aspecto muy distinto para las dos **duraciones del trayecto**. Para ver la diferencia, alterna entre el desplazamiento matutino y el vespertino en el mapa **Tráfico**.

### Zonas

A veces merece la pena ver qué tipo de zonas has dispuesto en la ciudad, en particular si la estás desarrollando y quieres ver dónde están las zonas de baja densidad y las de alta. El mapa Zonas hace que tus edificios desaparezcan en cualquier momento para poder ver los tipos de zonas que hay debajo.

## Valor del suelo

El **Valor del suelo** puede influir en los niveles de riqueza de los Sims que se mudan a tu ciudad. Los Sims de riqueza baja no pueden permitirse vivir en lugares donde el valor del suelo es elevado. La vista de datos **Valor del suelo** muestra los lugares donde esta influencia es mayor. **Índice de alcaldía**

La barra **Índice de alcaldía** del **Panel del Alcalde** te permite comprobar cuál es tu puntuación de aprobación *media* en toda la ciudad. Si quieres una lectura más localizada de la valoración de tu actuación por parte de tus ciudadanos, la vista de datos **Índice de alcaldía** muestra a qué distritos les gustas más (o cuáles juran en hebreo en cuanto te ven).

## Edad media de los residentes

Las diferentes zonas de la ciudad atraen a diferentes grupos de edad de Sims. Estos patrones pueden tener una tremenda repercusión en la utilidad de tus estructuras educativas. Coloca una escuela primaria en un barrio de residentes de la tercera edad y estarás pagando sueldos de profesores y costes de mantenimiento de una instalación que no se usa al 100%. Echa un vistazo a la distribución de las franjas de edad en el mapa **Edad media de los residentes** para construir las estructuras educativas con inteligencia. ¡Sé un modelo a imitar, Alcalde! ¡Demuestra a esos Sims que puedes digerir datos como el que más!

## Sanidad

La calidad de la sanidad es un factor importante en la deseabilidad residencial, y puede tener una gran repercusión en el número de trabajadores de tu ciudad. Un Sim sano es un Sim que trabaja durante más tiempo, lo cual se traduce en más mano de obra, que supone un tremendo aumento en la demanda de nuevas empresas. Esta es una visión un poco deslucida del valor de la sanidad, pero como Alcalde siempre debe interesarte el resultado. Bienvenido a la política. Usa la vista de datos **Sanidad** para examinar los niveles de sanidad locales y generales. Construye consultorios y hospitales donde más se necesiten. El mapa te muestra tu sistema actual de sanidad, junto con las zonas de cobertura.

## Contaminación aérea

A nadie le gusta vivir en zonas contaminadas, aunque algunas empresas expulsan nubarrones de nociva y humeante polución. Si sabes dónde hay más contaminación, sabrás dónde *no* poner las zonas residenciales.

**Consejo:** Si colocas las empresas contaminantes (C-I y Fab-Ind) en una ciudad vecina, mantendrás la contaminación alejada de tus “limpias” zonas comerciales y residenciales. La contaminación tiende a permanecer dentro de los límites de la ciudad. Puedes incluso ir más allá y colocar las centrales eléctricas y los vertederos en la ciudad contaminada. De esta manera tendrás *todos* los edificios contaminantes en una ciudad. Eso sí, asegúrate de crear buenas conexiones para los servicios y los trabajos.

## Contaminación del agua

Si el agua está muy contaminada es posible que se reduzca drásticamente la producción de las estructuras de suministro de agua. La vista de datos **Contaminación del agua** te ayuda a decidir dónde no tienes que construir depósitos y bombas de agua. Esta vista también facilita la colocación de plantas de tratamiento del agua, que reducen la contaminación del agua en aquellos sitios donde es alta.

## Basuras

Si no has creado servicios de retirada de basuras, aparecerán hediondos montones de desechos por toda la ciudad. Curiosamente esto tiende a reducir la deseabilidad de esas zonas. La vista de datos **Basuras** te muestra en qué lugares ha alcanzado la acumulación de basuras el tamaño del Teide. ¡Llama a los empleados de limpieza, Alcalde!

## Radiación

¡Sí, radiación. Qué miedo, ¿eh? El más leve movimiento de la aguja del contador Geiger resulta en la total paralización del desarrollo. Los Sims tienden a evitar las situaciones parecidas a Chernobyl. Examina la vista de datos Radiación para ver dónde no debes crear zonas. Desde luego, si no has tenido que construir un **Vertedero de residuos tóxicos** o una **Central nuclear**, no tendrás que hacer uso de este mapa.





## Panel de asesores

Tus **Asesores** te ofrecen sus conocimientos y consejos, y te alertan de incidencias inminentes. Su información te será de gran valor para saber dónde tienes que dirigir tu atención como gobernante. Sin embargo, todos los **Asesores** tiene su propias prioridades, así que a veces recibirás consejos contradictorios. Esto puede llevarte a tener que tomar decisiones difíciles, pero en eso consiste ser Alcalde, ¿no?

Si has elegido jugar en el nivel "Fácil", tus asesores aparecerán *siempre* que surja un problema. Si has optado por el nivel "Difícil", aparecerán solamente en la más espantosa de las circunstancias.



### Urbanista municipal

El **Urbanista municipal** te dará consejos para construir la ciudad, así como una orientación para convertirte en el Alcalde más popular. También es el afortunado al que le toca darte tus **Recompensas**.



### Asesora de finanzas

La **Asesora de finanzas** te mantendrá al día en lo referente a gastos e ingresos. Se suele enfadar mucho cuando las cuentas de la ciudad van directas a los números rojos. Si acabas estando en esa situación, ella te dirá qué **Acuerdos comerciales** pueden sacarte del agujero.



### Asesor de servicios públicos

El **Asesor de servicios públicos** te dará información sobre el agua, la electricidad y los sistemas de limpieza. También te avisará cuando se vislumbren problemas de capacidad y cuando haya oportunidad de realizar **Acuerdos de vecinos**.



### Asesor de seguridad pública

El **Asesor de seguridad pública** te mantiene informado sobre las cuestiones relativas a la delincuencia, la cobertura policial, la cobertura de incendios y los desastres.



### Asesora de sanidad y Educación

La **Asesora de sanidad y educación** te mantendrá al día sobre las cuestiones relativas a las demandas de sanidad y educación de tus ciudadanos.



### Asesor de transportes


El **Asesor de transportes** te cuenta la verdad pura y dura de tus sistemas de transporte.



### Asesor de medio ambiente

El **Asesor de medio ambiente** te tiene al día en cuanto a niveles de contaminación y necesidades de zonas verdes.


## Titulares del Panel de asesores





**Urbanista de la Ciudad - Neil Fairbanks**

- ▶ Los parques, ventaja para la mejora del barrio X
- ▶ Los distritos comerciales suspiran por un foro X
- ▶ El Alcalde baila al son de la ciudad en construcción X
- ▶ El índice de alcaldía te dice si tus Sims te adoran o te detestan X

Haz clic en la cabeza de uno de tus **Asesores** para que aparezca una lista de titulares de ese asesor. A veces la lista puede ser larguísima. A los **Asesores** les encanta asesorar.

 Amplía la vista de los titulares haciendo clic en el botón **Expandir**.

 Para leer el cuerpo del mensaje de un titular, haz clic en dicho titular o en la flecha situada al lado.

 Si ya no te interesa el mensaje, haz clic en la "X" situada al lado del titular para borrarlo. Sin embargo, si no te ocupas de un problema, es posible que vuelvas a oír hablar de él. Por malo.



## Gráficos

A diferencia de las **Vistas de datos de la ciudad**, los **Gráficos** representan datos de toda la urbe y te muestran las tendencias con el tiempo. Como alcalde, querrás saber cómo eran las cosas en tu ciudad hace cinco, diez o incluso cien años. Sigue las tendencias históricas para ver si acumular fondos en tu sistema educativo durante todos estos años realmente ha surtido efecto en los niveles educativos. Los **Gráficos** proporcionan una buena lista de histogramas y gráficos de líneas que te dicen cuál ha sido la situación de la ciudad y cuál tiene pinta de ser en toda una gama de categorías.

- Delincuencia:** ¿El índice de criminalidad aumenta o disminuye? Examina este gráfico para ver cuál es la tendencia. Puedes llevar el control del número de crímenes y del número de arrestos.
- Duración del trayecto:** Comprueba cómo ha cambiado la duración del trayecto de los Sims de un tiempo a esta parte.
- Electricidad:** Este gráfico te dice cuándo el gasto energético de la ciudad podría superar su capacidad. Viene bien cuando estás planificando grandes gastos como centrales eléctricas. Puedes ver tanto el uso como la capacidad.
- Agua:** Similar al de la electricidad, el gráfico del **Agua** te ayuda a hacer planes si el suministro de agua es bajo.
- Contaminación aérea:** Usa el gráfico de **Contaminación aérea** para ver si tu política medioambiental funciona para dar a tus Sims una bocanada de aire fresco cada vez que respiran.
- Trabajo y población:** El gráfico **Trabajo y población** muestra el número de residentes y empleos de los 12 tipos de inquilinos. Examínalo para ver si tienes empleos suficientes para tus Sims y si estás atrayendo a los tipos de empresas que deseas.
- Contaminación del agua:** ¿Es cristalina el agua o está convirtiéndose lentamente en una sustancia verde y viscosa?
- Basuras:** Si la basura empieza a apilarse en la ciudad, el gráfico **Basuras** mostrará la tendencia. Cualquier valor positivo significa que tienes un problema. Más vale que encuentres la manera de exportar la basura a otra ciudad o que crees más zonas de vertedero para su almacenamiento.
- Educación:** ¿Tus Sims se están volviendo más eruditos o más estúpidos? ¿Más vrrros? ¿Menos inteligentes? En este gráfico verás si tu política educativa funciona o no.
- Educación por edades:** Este histograma te muestra el **Cociente educativo** de tus ciudadanos según su franja de edad. Usa esta herramienta para ver si has dedicado demasiada atención a las necesidades educativas de un grupo en deterioro de otro.
- Población por edades:** ¿Está la ciudad dominada por los jóvenes o estás fomentando una comunidad de jubilados? Este histograma te muestra el desglose de los grupos de edad de la ciudad.
- Esperanza de vida:** Si careces de un sistema de sanidad, la esperanza de vida de tus Sims será tremendamente corta. Este gráfico te muestra si tus Sims envejecen tranquilamente hasta llegar a una edad avanzada o si la ciudad les quita la vida prematuramente.
- Salario medio de los residentes:** A todo el mundo le encanta ganar un montón de dinero. El gráfico **Salario medio de los residentes** te dice si los Sims están haciéndose ricos o si viven en la pobreza.
- Ingresos y gastos municipales:** ¿Estás llevando a la ciudad a la ruina o estás rentabilizando las tacañeces de tu política? Echa un vistazo al gráfico **Ingresos y gastos municipales** para comparar tus gastos frente a tus ingresos. Alcalde, en general deberás intentar mantener la línea verde sobre la roja.

## Fondos:

¿Se encamina tu ciudad a la bancarrota? El gráfico **Fondos** te dirá cuándo van a secarse las arcas municipales si sigues así.

## Demanda RCI:

Este gráfico te ofrece una versión más detallada del **Medidor de RCI**. De hecho, este es el gráfico que ves cuando haces clic en dicho medidor. Este gráfico de barras muestra los niveles de demanda de los 12 tipos de inquilinos. Úsalo junto con el **Mapa de deseabilidad** para saber exactamente qué zonas crear y dónde ponerlas.

## Índice de alcaldía:

Examina este gráfico para ver si tu **Índice de alcaldía** ha mejorado con el tiempo.

## Volumen del tráfico:

¿Dependen tus Sims demasiado del coche para ir a trabajar o has construido una infraestructura de transporte público eficaz? Para ver un análisis del volumen del tráfico en toda una gama de modalidades de transporte, examina el nuevo gráfico **Volumen del tráfico**.



## Panel de presupuesto

La gestión del presupuesto: un aspecto que todo Alcalde conoce y ama. Gestionar las arcas municipales es una de las principales responsabilidades que tienes como Alcalde. Controla tus gastos, mantén unos ingresos fiscales razonables y vigila SIEMPRE el balance final. Tu ciudad puede soportar una deuda hasta cierto punto, pero si realmente estás sin blanca y no hay escapatoria, tus Sims empezarán a hacer las maletas para cambiar de aires. El panel **Presupuesto** te muestra cuánto dinero tienes y en qué se gasta. Úsalo para hacer ajustes en tus ingresos y gastos.

## Resumen presupuestario

Presupuesto Mensual	
Balance Actual	752.659 \$
Ingresos Mensuales	6.119 \$
Gastos Mensuales	5.845 \$
Liquidez a fin de mes	752.933 \$

Para ver un desglose rápido de los ingresos frente a los gastos, echa un vistazo al **Resumen presupuestario**.

Haz clic en el botón Expandir para obtener una vista más detallada.

## Presupuesto detallado



La vista **Presupuesto detallado** te proporciona un desglose completo por departamentos de la procedencia y del gasto del dinero.



Para obtener un desglose más minucioso de un departamento dado o para hacer ajustes presupuestarios en un departamento, haz clic en cualquiera de los botones **Detalles abiertos**.

Muchos de los paneles de detalle de departamentos tienen deslizadores para el ajuste de financiación.



En cada caso, la línea blanca vertical que hay debajo del deslizador indica un 100% de financiación. Si mueves el deslizador hasta el extremo izquierdo, reducirás la financiación a 0, mientras que si lo mueves a la derecha de la línea blanca aumentarás la financiación más allá del 100%, llegando incluso al 120%. ¿Por qué te gusta tanto el departamento de policía, Alcalde?



Para obtener una descripción de cada departamento del presupuesto, sigue leyendo. Haz clic en el botón **Detalles abiertos** para expandir primero el departamento **Impuestos**.

## Impuestos

Impuestos		Previsión Mes
<b>Ingresos mensual residencial</b>		
Residencial de zonas bajas (R-B)	7.0 %	775 \$
Residencial de zonas media (R-M)	7.0 %	794 \$
Residencial de zonas elevadas (R-EE)	7.0 %	425 \$
<b>Subtotal</b>		<b>1.994 \$</b>
<b>Ingresos mensual comercial</b>		
Servicio comercial de zonas bajas (TC-B)	7.0 %	295 \$
Servicio comercial de zonas media (TC-M)	7.0 %	422 \$
Servicio comercial de zonas elevadas (TC-EE)	7.0 %	65 \$
Oficina comercial de zonas media (CO-M)	7.0 %	120 \$
Oficina comercial de zonas elevadas (CO-EE)	7.0 %	30 \$
<b>Subtotal</b>		<b>932 \$</b>
<b>Ingresos mensual industrial</b>		
Agricultor (Ag-Ind)	9.0 %	0 \$
Industria comunera (C-Ind)	7.0 %	0 \$
Industria manufacturera (Fab-Ind)	7.0 %	0 \$
Industria de alta tecnología (AI-Ind)	7.0 %	0 \$
<b>Subtotal</b>		<b>0 \$</b>

Aceptar Cancelar

Eres el hombre de los impuestos. Si en tus arcas retumba el eco, tienes la opción de subir los impuestos para aumentar los ingresos. Usa la ventana **Impuestos** para ajustar los tipos impositivos de cada uno de los 12 tipos de inquilinos. Sin embargo, recuerda que al aumentar los impuestos se reduce la demanda de ese tipo y disminuye tu Índice de alcaldía. Es posible que a la larga, los Sims superen la subida de impuestos y vuelvan a apreciarte, pero la demanda en el sector afectado habrá sufrido un impacto a largo plazo. Aún en el caso de que bajes los impuestos, la demanda tardará un tiempo en recuperarse. Se recomienda subir los impuestos solo cuando veas que un sector tiene más demanda de la que tu ciudad puede soportar.

Pero ya basta de penurias. Puedes emplear tu capacidad de ajuste de los tipos impositivos como una potente herramienta para ejercer influencia sobre los tipos de negocios y residentes que se mudan a tu ciudad. Si quieres mantener a los ricos presuntuosos fuera de la localidad, basta con que aumentes los impuestos sobre los peces gordos y los ahuyentes. Si deseas mantener a las empresas contaminantes como las Industrias (C-Ind) y las Manufactureras (Fab-Ind) fuera de la ciudad, fríelas con unos impuestos del demonio. Seguro que no vienen.

**Consejo:** Aprende a controlar la demanda con los impuestos. Cuando los subas, observa cómo disminuye la demanda de ese sector. ¿Las bajadas de impuestos? Reducen la demanda. Como Alcalde, puedes establecer tipos impositivos para cada tipo de inquilino, así que puedes ejercer influencia sobre los tipos de Sims y empresas que se mudan a la ciudad. Ojo: ejercer influencia no quiere decir controlar. Sigues necesitando trabajadores formados para que la industria de alta tecnología se desarrolle. La bajada de impuestos supone un impulso cuando hay una demanda inicial, pero no hace milagros.

## Ordenanzas

Ordenanzas		Previsión Mes
<b>Ingresos Mensuales</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Legalizar el Juego		100 \$
<b>Subtotal</b>		<b>100 \$</b>
<b>Gasto Mensual</b>		
<input checked="" type="checkbox"/> Programa de Formación RCP		
<input checked="" type="checkbox"/> Programa de Conservación del Agua		181 \$
<input checked="" type="checkbox"/> Programa de Reducción de Residuos de Papel		
<input checked="" type="checkbox"/> Programa de Consultoría Gratuita		52 \$
<input checked="" type="checkbox"/> Programa de Detección de Humos		
<input checked="" type="checkbox"/> Programa de Promoción Turística		
<input checked="" type="checkbox"/> Programas Deportivos Anual		100 \$
<input checked="" type="checkbox"/> Ley de Conservación de Energía		
<input checked="" type="checkbox"/> Programa para Viejes Compartidos		
<b>Subtotal</b>		<b>333 \$</b>

Aceptar Cancelar



Los Alcaldes que de verdad conozcan todos y cada uno de los trucos, usarán a menudo las **Ordenanzas** para ejercer influencia en la dirección del crecimiento de la ciudad. Estas pequeñas estrategias políticas tienen su coste y su beneficio al ser promulgadas, así que dosifícalas. Por ejemplo, si decides promulgar la ordenanza **Legalizar el juego**, aumentarás los ingresos de la ciudad pero a menudo a costa de ver cómo aumenta el índice de criminalidad.



Para obtener más información sobre cada ordenanza y sus potenciales efectos, haz clic en el botón **Detalles abiertos** situado al lado del título **Ordenanza**. En diferentes momentos del desarrollo de la ciudad se irán haciendo disponibles **Ordenanzas** concretas, así que no dejes de examinar esta función para ver qué leyes puedes promulgar.

## Acuerdos con vecinos

Acuerdos con Vecinos		
Ingresos Mensuales		Prevision Mes
Electricidad	Índice de Venta	475 \$
Sección	42.5000Vecinos	475 \$
Agua	Índice de Venta	438 \$
Sección	Cantidad Acumulo	410 \$
Unidad Cuentas	Ha Dependencia	0 \$
Bancos	Índice de Importaciones	2.536 \$
Alti	433	842 \$
Sección	488	520 \$
Unidad Cuentas	1283	1116 \$
	Subtotal	3.449 \$
Gasto Mensual		
Electricidad	Índice de Compra	0 \$
Sección	Ha Dependencia	0 \$
Agua	Índice de Compra	347 \$
Unidad Cuentas	1800Vecinos	347 \$
Sección	Ha Dependencia	0 \$
Bancos	Índice de Exportaciones	0 \$
Unidad Cuentas	Ha Dependencia	0 \$
Sección	Ha Dependencia	0 \$
Alti	Ha Dependencia	0 \$
	Subtotal	347 \$

Aceptar Cancelar

Cuando hayas conectado dos ciudades (con carreteras, líneas eléctricas o tuberías de agua) podrás hacer que una de ellas venda recursos a la otra. Para poder disponer de un **Acuerdo con vecino**, antes deben cumplirse los siguientes requisitos:

- La ciudad vendedora debe tener un exceso de oferta (frente a demanda) del recurso.
- La ciudad compradora debe de estar cerca o por encima de la capacidad del recurso (es decir, debe haber una necesidad clara y demostrable del recurso).
- La ciudad compradora debe tener suficiente dinero para financiar la compra del recurso durante cinco años.

Una vez que se cumplan estos criterios, podrás acudir a la sección **Acuerdos con vecinos** del panel de presupuesto para empezar con tus tejemanejes. Tu **Asesor de servicios públicos** te informará del momento en que se den las condiciones del acuerdo.

El coste de un **Acuerdo con vecino** se calcula automáticamente a partir del coste soportado por la ciudad que proporciona el recurso más un margen de beneficios. Parece justo, ¿verdad? El acuerdo inicial es para un año, pero se renueva automáticamente si sus condiciones originales se siguen cumpliendo en el momento de la caducidad.

**Consejo:** Coloca la central eléctrica y el vertedero en ciudades vecinas y crea una conexión (una línea eléctrica para la central y una carretera para el vertedero) para dar pie a un Acuerdo con vecino. Consulta la sección **Conexión de ciudades** para aprender el funcionamiento de las conexiones. Si la ciudad decide comprar energía en vez de generar la propia, puedes establecer un **Acuerdo con vecino** basado en sus necesidades. De esta manera solo pagarás los recursos que uses realmente.

## Acuerdos comerciales

Acuerdos Comerciales	
Ingresos Mensuales	Prevision Mes
Acuerdos Comerciales	1.750 \$
Prision Federal	250 \$
Casino	300 \$
Vivero de Beldades Tóxicas	450 \$
Campo de Lanzamiento de Misiles	450 \$
Base Militar	350 \$
	Subtotal 1.750 \$

Aceptar Cancelar

¿Tu ciudad chapotea en un mar de penurias presupuestarias? No te preocupes, Alcalde. Vas a poder disponer de varios **Acuerdos comerciales** que generen ingresos. Cada acuerdo te dará una remuneración mensual si la ciudad alberga una de las estructuras siguientes:

<b>Prisión federal</b>	\$250
<b>Casino</b>	\$300
<b>Base militar</b>	\$350
<b>Área 5.1</b>	\$380
<b>Vertedero de residuos tóxicos</b>	\$400
<b>Campo de lanzamiento de misiles</b>	\$450

Si se cumplen los criterios del acuerdo (el del casino solo aparece si has promulgado una ordenanza sobre el juego), aparecerá un nuevo edificio en el catálogo de **Recompensas**. El acuerdo entra en vigor al colocar el edificio, y el dinero empieza a circular. Si decides que ya no necesitas proporcionar un solar a estas actividades, puedes demoler el edificio en cualquier momento (pagando un precio considerable).

## Departamento de transporte

Transporte	
<b>Ingresos Mensuales</b>	
Mantenimiento de Carreteras	0.9
Puentes	0.9
Transporte Público	172.9
Billetes	173.9
<b>Subtotal</b>	125.9
<b>Gasto Mensual</b>	
Puentes Mantenidos	1.800.9
Asfaltos	0.9
Mantenimiento de Carreteras	971.9
Cables	27.9
Carreteras	508.9
Autopistas	331.9
Aviones	105.9
Mantenimiento de Edificios	0.9
Transporte Público	122.9
<b>Subtotal</b>	2.580.9

¿Eres un loco de las carreteras? Tu red de transportes no tiene rival. Pero para que lo sepas: cuando construyes una red o estructura de transportes, se añade un coste mensual de mantenimiento a los gastos de tu presupuesto. ¡Ay! El presupuesto detallado del **Departamento de transporte** te permitirá ajustar la financiación en toda una gama de categorías. El **Transporte colectivo** abarca los autobuses, el metro, el ferrocarril elevado, el monorail, los trenes de carga y pasajeros y los ferrys. Sin embargo, si reduces demasiado la financiación, tu preciosa red quizá acabe en mal estado y los trenes tiendan a descarrilar, lo cual podría afectar negativamente a las condiciones del tráfico. Echa un vistazo. Si detectas una epidemia repentina de baches, quizá sea recomendable aumentar la financiación del mantenimiento de las carreteras. De hecho, si has dejado que las cosas se deterioren de verdad, más vale que aumentes la financiación por encima del 100% para cubrir los costes de las reparaciones. ¡Qué dolor!

## Departamento de seguridad pública

Seguridad Pública	
<b>Gasto Mensual</b>	
Dep. de Bomberos	875.9
Dep. de Policía	300.9
Dep. de Reinserción	0.9
<b>Subtotal</b>	1.175.9

El presupuesto del **Departamento de seguridad pública** incluye los costes operativos de las **Comisarias**, los **Parques de bomberos** y las **Prisiones**. Si bajas la financiación de todo el departamento, reducirás los presupuestos de la totalidad de las comisarias, los parques de bomberos y las prisiones de la ciudad. Quizá notes que los agentes ya no atrapan tantos delincuentes, que los bomberos ya no son tan eficaces y que cada vez se escapan más

reclusos de las cárceles. Baja estos presupuestos solo en circunstancias terribles. Te recomendamos que las instituciones de seguridad pública estén en plena forma. También puedes ajustar la financiación de las comisarías y los parques de bomberos individualmente. Si crees que una zona de la ciudad puede permitirse vivir sin una fuerza policial que esté al 100%, puedes reducir la financiación de la comisaría del lugar.



Haz clic en el botón **Detalles abiertos** para expandir el Departamento de Policía. Aparecerá una lista con todos los departamentos de policía de la ciudad, con un deslizador de financiación para cada comisaría. También puedes ajustar la financiación de una comisaría en concreto usando la **herramienta Examinar** con esa comisaría y moviendo el deslizador de financiación del **Cuadro Examinar** del edificio.

## Sanidad y Educación

Sanidad y Educación		Previsión Mes
Sanidad		653 \$
Consultorio Médico	2	653 \$
Educación		812 \$
Escuela Primaria	6	812 \$
Autobuses Escolares		600 \$
Ambulancias		200 \$
Subtotal		2.265 \$

Buttons: Aceptar, Cancelar

Utiliza la ventana del presupuesto de **Sanidad y Educación** para ajustar la financiación de las **Escuelas**, los **Consultorios** y los **Hospitales**. Las instalaciones educativas y sanitarias tienen una capacidad variable que depende del tamaño de la ciudad, la densidad de población de su zona de cobertura y la demografía del barrio, que siempre está cambiando. Puedes ahorrar dinero si financias estas estructuras de acuerdo con las necesidades actuales. Cuando ajustes la barra situada al lado de la sanidad o la educación, estarás modificando la financiación de los médicos y profesores de todas las instalaciones médicas o educativas. También puedes ajustar la financiación del número de ambulancias o autobuses que prestan servicio en estos sistemas. Cuando optes por bajar la financiación de profesores o médicos, el número de estudiantes o pacientes que pueden ser atendidos también se reducirá. Cuando modifiques la financiación de los autobuses o ambulancias, el área de servicio del colegio o del centro de salud también crecerá o menguará. En el panel presupuestario de **Sanidad y Educación**, puedes ajustar la financiación del departamento educativo en toda la ciudad.



Haz clic en el botón **Detalles abiertos** de **Educación** para ver la lista de todas las estructuras educativas de la ciudad.

Nombre	Puntos	Presupuesto mensual	Capacidad	Previsión Mes
Escuela Primaria		200/150		208 \$
Escuela Primaria		131/85		214 \$
Escuela Primaria		180/226		228 \$
Escuela Primaria		62/39		154 \$
Escuela Primaria		128/290		280 \$
Escuela Primaria		135/164		219 \$
Subtotal				1.405 \$

Buttons: Aceptar, Cancelar


Esto te permitirá ajustar la financiación de cada estructura de forma independiente. Cuando hagas clic en el nombre de cada escuela, la cámara se recolocará en la posición de esa escuela. En el panel presupuestario de Sanidad, puedes ajustar la financiación del total de médicos y del total de ambulancias.



Haz clic en el botón **Detalles abiertos** de **Sanidad** para ver la lista de todas las estructuras sanitarias de la ciudad. Podrás ajustar la financiación de cada distrito, dependiendo de sus necesidades.

Tanto en **Sanidad** como en **Educación** podrás ajustar la financiación local mediante la **herramienta Examinar** para que aparezca su **Cuadro Examinar**.

## Servicios públicos

Servicios Públicos		
Gasto Mensual		Previsión Mes
Departamento de Higiene	<input type="range"/>	2.065 \$
Mantenimiento	<input type="range"/>	0 \$
Recogida y Entrega	<input type="range"/>	582 \$
Vertedero	<input type="range"/>	1.483 \$
 <b>Energía</b>	<input type="range"/>	1.304 \$
Producción de Energía	<input type="range"/>	3 \$
Incineradora	2	864 \$
Central de Carbón	4	437 \$
Departamento del Agua	<input type="range"/>	1.529 \$
Subtotal		4.898 \$
<input type="button" value="Aceptar"/>		<input type="button" value="Cancelar"/>

El presupuesto del **Departamento de servicios públicos** contiene un resumen de los gastos de los departamentos de **Electricidad, Agua y Limpieza**. Puedes ajustar la financiación general de cada uno de estos departamentos, pero ten cuidado: cuando una estructura de servicios está al borde de su capacidad, se desgasta más rápidamente. Los edificios de servicios públicos tienen fecha de caducidad.

En el caso del **Departamento de electricidad**, es posible ajustar de forma independiente el presupuesto de cada central eléctrica.



Haz clic en el botón **Detalles abiertos** de **Electricidad** para ver la lista de todas las estructuras energéticas de la ciudad. La financiación de los sistemas de **Agua** y **Limpieza** solo se puede hacer a nivel de toda la ciudad.

Presupuesto de energía (principal)			
Centrales	Fondos	Capacidad	Previsión Mes
Central de Carbón	<input type="range"/>	1236/1236	109 \$
Central de Carbón	<input type="range"/>	1285/1285	109 \$
Central de Carbón	<input type="range"/>	1190/1189	112 \$
Central de Carbón	<input type="range"/>	1278/1277	107 \$
Incineradora	<input type="range"/>	1051/1051	433 \$
Incineradora	<input type="range"/>	1066/1065	431 \$
Subtotal			1.301 \$
<input type="button" value="Aceptar"/>			<input type="button" value="Cancelar"/>

Puedes ajustar la financiación de estas estructuras aquí y en sus **Cuadros Examinar**.

## Embelllecimiento de la ciudad

Embelllecimiento de la Ciudad		
Gasto Mensual		Previsión Mes
Parques y Canchas	<input type="range"/>	170 \$
Jardín Comunitario	3	15 \$
Campo de Fútbol	1	35 \$
Parque Verde Grande	1	25 \$
Plaza Grande	1	35 \$
Zonas Públicas	2	10 \$
Zona de Juegos Mediana	2	50 \$
Subtotal		170 \$
<input type="button" value="Aceptar"/>		<input type="button" value="Cancelar"/>

Tanto los **Monumentos históricos** como los **Parques** pertenecen a la categoría de **Embelllecimiento de la ciudad**. Si bajas la financiación de estos departamentos, los parques y monumentos históricos de la ciudad empezarán a tener un aspecto desaliñado y sus efectos beneficiosos se reducirán. Podrás volver a hacer que todo resplandezca restableciendo su financiación al 100%.



# Presupuesto gubernamental

Gasto Mensual	Previsión Mes
Mantenimiento del edificio	774 \$
Casa del Alcalde	5 \$
Palacio de Justicia	147 \$
La Oficina de Burocracia	157 \$
Centro de Convenciones	106 \$
Magnífica Estatua del Alcalde	73 \$
Estados Colosal del Alcalde	147 \$
Ayuntamiento	137 \$
<b>Subtotal</b>	<b>774 \$</b>

Buttons: Aceptar, Cancelar

Muchos de los **Edificios de recompensa** que consigues tienen una cuota de mantenimiento mensual. Estas cuotas aparecen en el panel presupuestario **Gobierno**. Pero antes de empezar a refunfunar, Alcalde, recuerda que estos edificios aumentan a la vez la deseabilidad y el Índice de alcaldía en la zona donde están colocados. Si reduces su financiación, verás cómo disminuye su repercusión positiva.

## Obtener un préstamo

Préstamos			
Préstamos Actuales			
Tiempo Restante	Total	Importe Adeudado	Pago
9a10m	200.000 \$	197.867 \$	2.479 \$
9a10m	110.000 \$	108.828 \$	1.363 \$
<b>Subtotal</b>			<b>3.842 \$</b>

Préstado: 310.000 \$  
Límite de préstamo: 2.000.000 \$

Pedir Nuevo Préstamo		
Importe	Trimestre	Pago Mensual
5.000 \$	10a0m	61 \$

Buttons: Aceptar nuevo préstamo, Cancelar

Si pudieses echar mano de unos cuantos Simoleones, podrías dar la vuelta a esta ciudad. Pues bien: Alcalde, existe la forma de hacerlo. Puedes acceder a un préstamo. Hay préstamos disponibles hasta \$200,000, y a los Alcaldes se les permite recibir hasta 10 de ellos. Pero claro, el dinero nunca es gratuito. El tipo de interés de estos préstamos es del 8,5%, y deberás devolver el préstamo con intereses en cuotas mensuales a lo largo de 10 años. Así que a menos que estés metido en una verdadera crisis presupuestaria, los préstamos no son lo más recomendable. Seguro que no es buena idea pedir un préstamo para construir el Louvre al lado de la Casa del Alcalde. Aunque es tentador.



## Sondeos de opinión de la ciudad

Sondeos de Opinión de la Ciudad

Medio Ambiente	Sanidad	Seguridad
Tráfico	Educación	Valor del Suelo

Para tomar rápidamente el pulso a la ciudad, echa un vistazo a los **Sondeos de opinión**. Estos sondeos te informarán sobre el desarrollo de la ciudad en seis categorías. Las barras verdes te muestran las opiniones positivas sobre un cierto tema. Las barras rojas indican que la situación es negativa y en qué medida lo es. Las flechas situadas a ambos lados de las barras te indican si la situación mejora o empeora.

## Medio ambiente

Esta barra refleja los niveles totales de contaminación de la ciudad. Para que mejore la situación, reduce los niveles de contaminación del aire y del agua y la radiación eliminando a sus causantes: industrias contaminantes, granjas y vertederos de residuos tóxicos. Asegúrate también de que tomas medidas para eliminar la basura que producen tus queridos ciudadanos.

## Sanidad

Aquí obtendrás la evaluación general de la calidad de la sanidad y de la cobertura en tu ciudad. Para que mejore la calificación, construye consultorios y hospitales en todas las zonas residenciales y comprueba que tengan los suficientes fondos satisfacer las necesidades de tus Sims.

## Seguridad

Aquí obtendrás una lectura rápida sobre la eficacia de los departamentos de policía y bomberos a la hora de proteger la ciudad. ¿Quieres darles a tus Sims un entorno más seguro? Pues empieza a construir comisarías y parques de bomberos en todas las zonas y asegúrate de que tengan pasta suficiente para funcionar bien.

## Tráfico

Aquí verás el índice de congestión media de las carreteras de la ciudad. Si las redes de transporte están un pelín atascadas, prueba a sustituir las calles y carreteras congestionadas con redes de transporte de mayor capacidad. También puedes mejorar las cosas construyendo un sistema de transporte público y dándoles varias rutas alternativas a los Sims.

## Educación

¿Qué tal es el servicio que prestan las escuelas e instituciones educativas a los Sims? Para mejorar el nivel de los coloquios de los cafés de la ciudad, construye escuelas, bibliotecas y museos en las zonas residenciales. Como siempre, una vez que hayas construido estas estructuras, comprueba que las tienes bien financiadas para satisfacer a tus Sims. Si consigues mantener este sondeo de opinión en la zona verde, el Cociente educacional de los Sims acabará mejorando.


## Valor del suelo

Este sondeo te proporciona una lectura sobre el valor medio del suelo de la ciudad. Para elevar el valor del suelo, construye parques, escuelas, hospitales y otros servicios públicos en tus zonas residenciales.

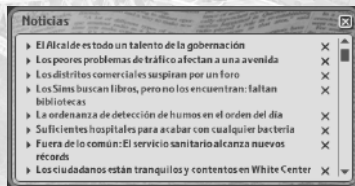
## Ventana de noticias

El Alcalde es todo un talento de la gobernación  
Los peores problemas de tráfico afectan a una avenida

Los buenos Alcaldes están al día en lo referente a noticias y sucesos locales. Para saber cómo está representada tu administración en la ciudad, echa un vistazo a la **Ventana de noticias**. Los dos mensajes más importantes siempre aparecen aquí. Los mensajes cambian de acuerdo a las condiciones variables. Las noticias pueden proceder de los **Asesores** o de tus **Mis Sims**.

-  Si deseas ver la lista completa de los mensajes, haz clic en el botón **Abrir ventana de noticias**.

Esto hará que aparezca la ventana **Noticias**:





# Modo Mi Sim



¿Cómo es *realmente* la vida en tu ciudad? ¿Has creado un selecto centro de manufactura donde tus Sims pasan sus días alegremente ocupados? ¿O caminan tus Sims aterrados a la parada del autobús porque los agujeros presupuestarios te han obligado a recortar los gastos en seguridad pública? Puedes averiguarlo, Alcalde. En el modo **Mi Sim**, puedes importar Sims de *Los Sims* y dirigir sus vidas, escuchar los pensamientos de *cualquier* Sim en la calle y, en un alarde de dinamismo total en el ejercicio de la alcaldía, puedes usar la modalidad **Tú conduces** para ponerte al mando de los vehículos de la ciudad para combatir el crimen y resolver problemas.

## Herramienta del Micrófono



¿Deseas escuchar las divagaciones del “Sim de la calle”? Pues haz clic en la **Herramienta del Micrófono** y después haz clic en cualquier Sim de la ciudad para escuchar lo que piensa sobre el trabajo que estás haciendo. La opinión de los ciudadanos sobre las condiciones de la vida local y las redes de transporte aparece en forma de iconos.

## Tú conduces



¿No te atrae la idea de ser relegado a un puesto de oficina? ¡Pues ponte los guantes de conducir! Es el momento de salir fuera y vivir la vida al nivel de la calle. Se acabó eso de ser un espectador de los sucesos: ahora tendrás parte en las consecuencias, Alcalde. Usa **Tú conduces** para darte un garbeo tranquilo por la ciudad en vehículos que has ganado. Pero la cosa no termina aquí. La herramienta **Tú conduces** contiene una gran cantidad de misiones en las que puedes ayudar a combatir el crimen o incluso a *alentarlo*, dependiendo del tipo de alcalde que seas.

¡Te necesitan con urgencia, Alcalde! Por fin hay un corazón disponible, y *tu* tarea consiste en recoger a la pequeña Jenny y llevarla al Centro médico a toda velocidad. O quizá tu maldad te haga optar por llevar a confiados pasajeros en el último ferry de sus pequeñas vidas de Sim. ¿Eres tal vez un líder más bien del tipo Lindbergh? Algunos cultivos necesitan una fumigación urgente, y tú eres el piloto idóneo para llevarla a cabo. Las misiones que completes con éxito, ya sean de la variedad diabólica o angelical, supondrán recompensas para ti y para tu ciudad en forma de prestigio municipal o dinero contante y sonante.

## Misiones

Hay más de 80 misiones que conciernen a los diversos vehículos de **Tú conduces**. Para ver la lista de las misiones y aprender a activar cada una de ellas, echa un vistazo a la **Tabla de misiones**. Cada tipo de vehículo (coche, tanque, barco, avión y tren) tiene una misión de entrenamiento. Las misiones de entrenamiento te dan la oportunidad de familiarizarte con los controles de cada vehículo y presentarte la forma de jugar a las misiones reales. Para salir de una *misión*, pulsa **ESC** en cualquier momento.



Si completas con éxito las **Misiones** buenas, tu **Índice de alcaldía** mejorará y quizá te permita ganar un nuevo **Edificio de recompensa** (estos edificios a menudo añaden también nuevos vehículos a tu garaje). Para ver qué recompensa da cada misión, echa un vistazo a la **Tabla de misiones** de este manual. Las recompensas por las **Misiones** buenas te permiten construir una ciudad próspera. Si consigues completar una **Misión** malvada, ganarás dinero, pero la ciudad quizá se vea sumida en el caos con el consiguiente desplome de tu índice de alcaldía.

## Selecciona una Misión

Hay dos formas de seleccionar una misión **Tú conduces**: haciendo clic en el botón **Indicadores de misión** o seleccionando un vehículo de uno de los catálogos **Vehículos adquiridos**.

## Indicadores de misión



Los **Indicadores de misión** realizan un seguimiento por la ciudad de los vehículos que están listos para desempeñar misiones. Cuando hagas clic en un **Indicador de misión**, aparecerá el **cuadro de diálogo Misión**.

## Indicadores de misión SÍ/NO

¿Estás cansado de que los **Indicadores de misión** saturen la **Vista de ciudad**? Si es así, usa esta herramienta para desactivarlos. Puedes volverlos a activar en cualquier momento.

Además, siempre puedes activar las **misiones** desde los catálogos **Vehículos adquiridos** estén los **Indicadores de misión** activados o no.

## Catálogos Vehículos adquiridos



**Vehículos adquiridos**



**Embarcaciones adquiridas**

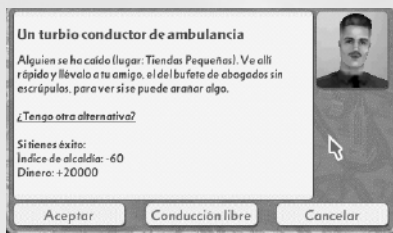


**Aeronaves adquiridas**

En **Tú conduces** puedes disfrutar de muchas experiencias a los mandos de los vehículos. Puedes encontrarlas todas en los catálogos **Vehículos adquiridos** de **Tú conduces**, en el modo **Mi Sim**. Haz clic en **Vehículos adquiridos** para ver la lista de todos los vehículos terrestres. Haz clic en **Embarcaciones adquiridas** para ver (¡sorpresa sorpresa!) todos los vehículos acuáticos y haz clic en **Aeronaves adquiridas** para ver qué aparatos puedes pilotar. Haz clic en cualquier vehículo disponible en el catálogo y date una vuelta con él en el modo **Conducción libre**, que te permitirá conducir, navegar o volar a tus anchas por la ciudad. Los vehículos que aparecen en color gris son inaccesibles y todavía no dispones de ellos. Para averiguar cómo se hacen accesibles estos vehículos, sitúa el cursor sobre ellos en el catálogo. El **Consejo de herramienta** te dirá qué edificio te hace falta. Cuando los vehículos del catálogo tienen un recuadro amarillo, significa que hay disponible una **Misión**. Para seleccionar la **Misión**, haz clic en el vehículo resaltado.

**Consejo:** Necesitas ciertos edificios para desbloquear los vehículos que usarás en **Tú conduces**. ¿Ves ese helicóptero militar? Mira el **Consejo de herramienta** para averiguar qué estructura necesitas en la ciudad para darle servicio. ¿Tienes ya el edificio en la ciudad pero sigues sin conseguir el vehículo? Si estás jugando con una ciudad procedente de la versión anterior de *SimCity4*, tendrás que reconstruir el edificio requerido. Lo sentimos, pero **Tú conduces** no reconoce las encarnaciones anteriores de los edificios de tu ciudad.

## Cuadro de diálogo Misión



Esta ventana te ofrece la descripción de los objetivos de la **Misión** y te dice cuáles serán las recompensas en caso de que tengas éxito. La mayoría de los vehículos se pueden usar para hacer el bien o para hacer el mal. Para ver el lado luminoso o el lado oscuro de una **Misión**, haz clic en **¿Tengo otra alternativa?** en el cuadro de diálogo **Misión**. Alcalde, puedes aceptar la **Misión** o puedes simplemente darte un buen garbeo para inspeccionar tu ciudad con el vehículo en concreto empleando el modo **Conducción libre**.

Si optas por aceptar una **Misión**, quizá te veas inmerso en la persecución de unos ladrones o cumpliendo solícitamente las órdenes de un cerebro del crimen para orquestar el vertido “accidental” de una sustancia tóxica de color verdoso...

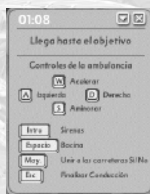
## Panel de conducción



Cuando hayas activado **Conducción libre** en el modo **Tú conduces** o hayas aceptado una **Misión**, verás un reborde verde alrededor de la pantalla. El **Panel de conducción** aparece en la parte inferior central de la pantalla. Los **Paneles de conducción** son distintos según el tipo de vehículo. Todos muestran información útil a través de indicadores y mapas. Si no sabes qué significa un indicador en particular, sitúate encima un instante con el cursor y aparecerá un **Consejo de herramienta** con su descripción.

❏ ¿Quieres ver más partes de la pantalla mientras conduces? Para minimizar un panel de control, haz clic en el botón “**Minimizar**” situado en la parte inferior izquierda del panel.

## Ventana de estado



Tanto si eliges el modo **Conducción libre** como si decides probar con una **Misión**, verás una **Ventana de estado** en la esquina superior derecha de la pantalla mientras estás al mando del vehículo. La **Ventana de estado** muestra las teclas de control de cada uno de los vehículos. En la sección **Accesos rápidos del teclado** de este manual encontrarás la lista completa de las teclas de control. Averigua cómo hacer que los coches vayan más deprisa, cómo hacer despegar a los helicópteros y hasta cómo disparar misiles. La mayoría de los vehículos tienen controles especiales (empezando con la sirena del coche de policía o el control del foco del helicóptero). Cuando hayas aprendido las teclas, podrás minimizar la **Ventana de estado**. ¿Te diviertes tanto que te has olvidado de cuál era el objetivo de tu **Misión**? Echa un vistazo a la **Ventana de estado**, en la esquina superior derecha de la pantalla. La ventana contiene un breve resumen de lo que tienes que hacer. Cuando estés realizando una **Misión**, la ventana mostrará una breve descripción suya. De lo contrario, simplemente pondrá **Conducción libre**. Muchas **Misiones** incluyen el factor tiempo. La **Ventana de estado** también tiene un cronómetro que te indica la cantidad de tiempo que te queda. ¿Has creado una red de transporte eficiente? Porque ojalá no te encuentres un atasco cuando vayas a apagar un fuego.



## Objetivos de la misión

En muchas **Misiones** tendrás que alcanzar un **Objetivo** (o una serie de ellos). A veces el **Objetivo** se mueve (como por ejemplo, un ladrón de coches en fuga) y a veces lo tendrás que destruir (cosa frecuente cuando el vehículo elegido sea un tanque). Los **Objetivos** vienen indicados en la **Vista de ciudad** con una diana. Con un poco de suerte, estos indicadores te ayudarán a seguir en la pista del objetivo mientras recorres frenéticamente las calles de la ciudad.

## Conducción libre

El modo **Conducción libre** está disponible en cualquier momento para los vehículos a los que tienes acceso. Elige **Conducción libre** para recorrer la ciudad sin objetivos ni límites de tiempo. ¿Te apetece comprobar cómo están las cosas por la ciudad? ¡Pues date una vuelta! Para cancelar el modo **Tú conduces**, pulsa la tecla **ESC** en cualquier momento.

## Tabla de misiones

He aquí un informe detallado de los vehículos, sus objetivos de **Misión** y sus recompensas.

VEHÍCULO	NOMBRE DE LA MISIÓN	ACTIVADORES DE LA MISIÓN	EDIFICIOS DE RECOMPENSA ACCESIBLES
<b>Vehículos terrestres</b>			
<b>Cualquier vehículo terrestre de Tú conduces</b>	Misión de entrenamiento con con vehículo rodado	Misión de entrenamiento con con vehículo rodado no completada y Residencial	Completar esta misión es un requisito previo para todas las otras misiones de vehículos terrestres
<b>Coche de policía</b>	Tras la pista	Comisaría > 0 y Comercial > 100 y Residencial > 50	Completa las 4 misiones de coche de policía "bueno" para acceder a la Comisaría de policía de lujo
<b>Coche de policía</b>	Se ha informado de un alboroto	Comisaría > 0 y Residencial > 50	Completa las 4 misiones de coche de policía "bueno" para acceder a la Comisaría de policía de lujo
<b>Coche de policía</b>	Atrapa a los atracadores	Comisaría > 0 y Comercial > 50	Completa las 4 misiones de coche de policía "bueno" para acceder a la Comisaría de policía de lujo

<b>Coche de policía</b>	La extorsión	Comisaría > 0 y TC\$ > 100	
<b>Furgón de policía</b>	Un poli corrupto	Comisaría de lujo > 0 y TC\$ > 100	
<b>Coche de policía</b>	Atrapa al ladrón de coches	Comisaría > 0	Completa las 4 misiones de coche de policía "bueno" para acceder a la Comisaría de policía de lujo
<b>Vehículo robado</b>	Libertad de expresión	Comisaría > 0 y Comercial > 50	
<b>Furgoneta de la huida</b>	Escapa con el botín	Comisaría de lujo > 0 y Comercial > 50	
<b>Coche de bomberos</b>	¡Fuego!	Parque de bomberos > 0	Completa esta misión 3 veces para acceder a la Pista de aterrizaje del Dep. de Bomberos
<b>Coche de bomberos</b>	Baja los gatos a manguerazos	Parque de bomberos > 0 y Residencial > 500	
<b>Coche de bomberos</b>	Ayuda a los gatos	Parque de bomberos > 0 y Residencial > 500	
<b>Autobús escolar</b>	Lleva a Borjita a la escuela	Escuela primaria > 0 y Residencial > 50	Escuela privada
<b>Autobús escolar</b>	Estudia para ser algo	Escuela primaria > 1 e Instituto > 0 y Comercial > 50	Central de energía nuclear
<b>Camión de la basura</b>	El tío Vinnie pide un favorcito	Comisaría > 0 y Capacidad de vertedero > 0	Prisión federal
<b>Camión de la basura</b>	Un cargamento especial de basura	Comisaría > 0 y Comercial > 0 y Capacidad de vertedero	Vertedero de residuos tóxicos
<b>Ambulancia</b>	Un resbalón con bosta de llama	Hospitales > 0 y Comercial > 50	Centro de investigación médica
<b>Ambulancia</b>	Un turbio conductor de ambulancia	Hospitales > 0 y Servicio comercial \$ > 50 y Oficina comercial \$\$ > 50	Palacio de justicia
<b>Limusina del alcalde</b>	Allí sí que PUEDES tirar el dinero	Casa del alcalde > 0 y Comercial > 50	Ayuntamiento
<b>Limusina del alcalde</b>	Un jugador de altos vuelos en la ciudad	Casa del alcalde > 0	Casino
<b>Limusina del alcalde</b>	<<Nombre del alcalde>> visita un monumento	Monumento histórico > 0 y Casa del alcalde > 0	
<b>Limusina del alcalde</b>	Inauguraciones para <<Nombre del alcalde>>	Comercial > 200 y Casa del alcalde > 0	
<b>Autobús urbano</b>	Conductor de autobús enfermo	Parada de autobús > 3	Centro de convenciones
<b>Autobús urbano</b>	El Dr. Vu roba un autobús	Parada de autobús > 1 y Residencial > 50	



<b>Camión del ejército</b>	La hora del lanzamiento	Campo de lanzamiento de misiles > 0 y Base militar > 0	
<b>Camión del ejército</b>	Roba una ojiva	Base del ejército > 0 y Comisaría de lujo > 0	
<b>Tanque</b>	Misión de entrenamiento con tanque	Misión de entrenamiento con tanque no completada y Residencial > 0 y Base del ejército > 0	Completar esta misión es un requisito previo para todas las otras misiones de tanques
<b>Tanque</b>	Pruebas de un nuevo proyectil	Base militar > 0	Campo de lanzamiento de misiles
<b>Tanque</b>	Una vuelta de placer con el tanque	Comisaría de lujo > 0 y Base del ejército > 0	
<b>Tanque</b>	Dales una lección a los huelguistas	Base del ejército > 0 y Comercial > 0	
<b>Tanque</b>	El Dr. Vu se apodera de un tanque	Comisaría > 0 y Residencial > 50 y Casa del alcalde > 0 y Base del ejército > 0	Estudio cinematográfico
<b>Coche fúnebre</b>	Lleva el fiambre al funeral	Cementerio > 0 y Residencial > 50	Centro religioso
<b>Coche fúnebre</b>	Naranjada Sim-Olona	Cementerio > 0 y Comercial > 50	Base militar
<b>Taxi</b>	Una científica puede perder el avión	Pista de aterrizaje pequeña > 0 y Residencial > 50	Ópera
<b>Taxi</b>	¡Taxi de locos!	Pista de aterrizaje pequeña > 0 y Residencial > 50	
<b>Furgoneta de la prensa</b>	¡El alcalde tiene calcetines nuevos!	Casa del alcalde > 0 y Cadena de TV > 0	La oficina de burocracia
<b>Furgoneta de la prensa</b>	El paparazzi	Casa del alcalde > 0 y Cadena de TV > 0	
<b>Cualquier tren</b>	Misión de entrenamiento con tren	Misión de entrenamiento con tren no completada y Estación de trenes de carga > 0 o Estación de trenes de pasajeros > 0 y Ferrocarril > 20	Completar esta misión es un requisito previo para todas las otras misiones de trenes
<b>Tren de pasajeros</b>	Gira relámpago	Estación de trenes de pasajeros > 3 y Ferrocarril > 20	Centro del turista
<b>Tren de pasajeros</b>	Secuestra el tren	Comisaría de lujo > 0 y Estación de trenes de pasajeros > 0 y Ferrocarril > 20	
<b>Tren de vapor</b>	Sube al tren para conseguir la fórmula	Estación de trenes de carga > 0 y Ferrocarril > 20	Parte del Puerto aeroespacial

<b>Tren de vapor</b>	Vende la fórmula secreta del cohete	Comisaría de lujo > 0 y Estación de trenes de carga > 0 y Ferrocarril > 20	Acceso a parte de Área 5.1
<b>Tren de carga</b>	Supertejido para cinturones espaciales	Estación de trenes de carga > 1 y Ferrocarril > 20	Parte del Puerto aeroespacial
<b>Tren de carga</b>	Un tour por las estaciones de tren	Estación de trenes de carga > 3 y Ferrocarril > 20	Estación central de ferrocarriles
<b>Monorraíl</b>	Una vuelta en monorraíl	Estación de monorraíl >= 2 y Vía de monorraíl > 20	Planta de energía solar
<b>Camión de residuos tóxicos</b>	Sustancia pegajosa para las masas	Vertedero de residuos tóxicos > 0 y Residencial > 100	Cementerio
<b>Camioneta de helados</b>	Reparto de helados	Escuela primaria > 2	Feria nacional
<b>Camioneta de helados</b>	Helados de puro mal	Escuela primaria > 2	Acceso a parte de Área 5.1
<b>§ Vehículo Mi Sim</b>	Hacer algunos recados	Parcelas TC\$ >= 2 y MiSim\$ > 0 y TC\$ > 50	
<b>§ Vehículo Mi Sim</b>	Objetivo a echar abajo <<Objetivo de la misión>>	Comisaría > 0 y Residencial > 1 y MiSim\$ y parcelas TC\$ > 2	
<b>§§ Vehículo Mi Sim</b>	<<Nombre de Mi Sim>> se va de compras	Residencial > 100 y MiSim\$\$ > 0 y parcelas TC\$\$ > 2	
<b>§§ Vehículo Mi Sim</b>	Un crimen de guante blanco	Residencial > 1 y MiSim\$\$ > 0 y parcelas TC\$\$ > 0	
<b>§§§ Vehículo Mi Sim</b>	Tómame un respiro en el casino	Residencial > 1 y MiSim\$\$\$ > 0 y Casino > 0	
<b>§§§ Vehículo Mi Sim</b>	<<Nombre de Mi Sim>> se va a comprar regalos	Residencial > 500 y MiSim\$\$\$ > 0 y parcelas TC\$\$\$ > 2	
<b>§§§ Vehículo Mi Sim</b>	Llévate un pastón del casino	Casino > 0 y Residencial > 1 MiSim\$\$\$\$	
<b>Vehículo Mi Sim (cualquier riqueza)</b>	<<Nombre de Mi Sim>> quiere ver <<Objetivo de la misión>>	Residencial > 1 y MiSim (cualquier riqueza) > 0 y Monumento histórico > 0	

## Vehículos aéreos

Misión de entrenamiento con aeronave	Misión de entrenamiento con aeronave	Misión de entrenamiento con aeronave no completada y Residencial > 0 y acceso a cualquier aeronave	Completar esta misión es un requisito previo para todas las otras misiones de aeronaves
Helicóptero médico	Échale una mano a Jenny... y un corazón	Residencial > 50 y Hospital > 0	
Helicóptero médico	Negocio de órganos	Industrial > 50 y Hospital > 0	Universidad
Caza a reacción	Paraliza la maquinaria industrial de <<Nombre de la ciudad>>	Industrial > 100 y Central eléctrica > 0 y Área 5.1 > 0	Planta de energía de hidrógeno
Helicóptero de ataque	Destruye la guarida "secreta" del Dr. Vu	Industrial > 100 y Base del ejército > 0	Centro de investigación avanzada
Helicóptero de ataque	Ataque sobre <<Nombre de la ciudad>>	Estación de trenes > 0 y Fuente de agua > 0 y Base del ejército > 0 y Casa del alcalde > 0	
Helicóptero de prensa	Cubre la crisis de los rehenes	Residencial > 50 y Comercial > 50	Emisora de radio
Helicóptero de prensa	Consigue la historia del criminal	Comercial > 50 y Cadena de TV > 0	
Helicóptero de policía	Atrapa al ladrón desde el aire	Comisaría de lujo > 0 y Comercial > 50	Estudio de televisión
Helicóptero de policía	Alteración del orden público	Residencial (recuadros de baja densidad) >= 100 y Comisaría de lujo > 0	
Avión de lucha contra incendios	Apaga un incendio con agua	Pista de aterrizaje del Dep. de Bomberos > 0	Zoo municipal
Avión de lucha contra incendios	¡Que se queme!	Pista de aterrizaje del Dep. de Bomberos > 0	
Avión trazador	¿Quién te quiere a ti, cariño?	Pista de aterrizaje pequeña	Estadio de primera división
Avión trazador	Código secreto en los cielos	Pista de aterrizaje pequeña > 0	
Avión fumigador	Un granjero y unas sabandijas	Pista de aterrizaje pequeña > 0 y Recuadros de granja >= 50	Mercado de granjeros
Avión fumigador	Esparcir el polvo de los zombis	Pista de aterrizaje pequeña > 0 y Cementerio > 0	Parte de Área 5.1
Avión de paracaidismo	Infiltrate en la reunión secreta del Dr. Vu	Pista de aterrizaje pequeña > 0 y Industrial > 50	
Avión de paracaidismo	Misión de paracaidismo en <<Objetivo de la misión>>	Pista de aterrizaje pequeña > 0 y Monumento histórico > 0	

## Vehículos acuáticos

Misión de entrenamiento con barco	Misión de entrenamiento con barco	Misión de entrenamiento con barco no completada y Puerto deportivo > 0 o Ferry de vehículos > 0 o Ferry de pasajeros > 0	Completar esta misión es un requisito previo para todas las otras misiones de barcos
Ferry	Tour de avistamiento de ballenas	Ferry de vehículos > 0	Puerto deportivo
Ferry	Ferry maligno	Ferry de vehículos > 0	
Lancha	Recogida y entrega	Puerto deportivo > 0 y Puerto marítimo > 0	Complejo turístico
Lancha	Aparato de control mental sumergible	Puerto deportivo > 0 y Puerto marítimo > 0	Embarcadero de cruceros
Pesquero	Pececitos, titos, titos...	Puerto deportivo > 0	Faro
Pesquero	Mmm... Cena "protegida"	Puerto deportivo > 0	Mercado de valores
Lancha motora	Huida por agua	Comisaría de lujo > 0 y Puerto deportivo > 0	
Lancha de competición	Fiesta de los esquíes	Puerto deportivo > 0	
Remolcador	SOS	Puerto deportivo > 0	Museo de arte grande
Yate	Avistamiento de peces raros	Puerto deportivo > 0	Club de campo

## Mis Sims



Tú los creaste. Tú los has observado y dirigido cuando tomaban decisiones en su vida. ¡Ahora puedes llevar a los Sims que has criado a tu ciudad! Si todavía no has experimentado las maravillas de *Los Sims*, no te apures: *SimCity 4: Deluxe Edition* viene con un montón de Sims que se mueren por mudarse a tu ciudad. Pero si ya tienes *Los Sims™ 1.x* instalado en el mismo ordenador que *SimCity 4: Deluxe Edition*, puedes importar los Sims desde su barrio Sim a un *nuevo* barrio: el tuyo.




Haz clic en uno de los espacios vacíos del **Panel Mis Sims** para trasladar a un **Mi Sim** a tu ciudad. Puedes tener hasta cinco **Mis Sims** viviendo en tu ciudad a la vez. Aparecerá el panel **Selecciona un Mi Sim**.






## Clasifica a tus Sims

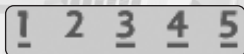
¿Tienes un montón de Sims entre los que elegir? Quizá te venga bien organizarlos para simplificar las cosas. Puedes organizarlos por:

-  Sexo
-  Signo del zodiaco
-  Alfabéticamente por su nombre

## Cómo importar Sims desde Los Sims

 Si quieres ampliar tu catálogo de Sims de *Los Sims™ 1.x*, sólo tienes que hacer clic en un botón. Haz clic en el botón **Descargar más Sims** para examinar tu ordenador en búsqueda de nuevos Sims que sean residentes en potencia de tu ciudad. Ten presente que los Sims deben estar ubicados en una casa de un barrio de *Los Sims* para poder ser importados a *SimCity 4: Deluxe Edition*.

Si has importado una gran cantidad de Sims, quizá necesites más de una página del panel **Selecciona un Mi Sim** en la que dar cobijo a todos tus potenciales ciudadanos. No hay problema. Haz clic en los números azules bajo las cabezas para cambiar de página.



Cuando selecciones un Sim de la lista, podrás cambiar su nombre o signo zodiacal.

## Trasladar a Mi Sim

¿Listo para trasladar al afortunado candidato a tu ciudad? Haz clic en el botón **Trasladar a Mi Sim**. Puedes elegir dónde quieres que viva tu **Mi Sim**. Para ello, basta con que coloques el cursor sobre una casa. Aparecerán el nombre de la casa, su nivel de riqueza y valiosa información sobre las condiciones del vecindario. ¿Es esta la morada adecuada para este Sim en particular? Haz clic en la casa y después saca las pancartas de bienvenida para el nuevo vecino. Lo sentimos, pero no puedes trasladar a Sims de **Mis Sims** a edificios comerciales o industriales. Los Sims todavía no le han pillado el gusto a la idea de vivir en un almacén.



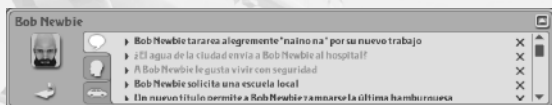
Cuando tu **Mi Sim** se haya mudado, asumirá los atributos del vecindario en el que viva. Si has trasladado a Perico a una casa de riqueza elevada, entonces nadará en la abundancia. Si el sistema educativo del barrio es deficiente, al pobre Perico le costará trabajo hacer la "O" con un canuto.

# Exploración del Panel Mis Sims



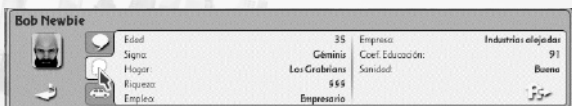
Los Sims que viven actualmente en tu ciudad aparecen en el **Panel Mis Sims**. Si deseas obtener información más detallada sobre Perico, haz clic en su imagen en el **Panel Mis Sims**. Recibirás información sobre lo que piensa el amigo Perico de ti y de tu ciudad, de dónde vive y trabaja y de lo que le ocurre y también sabrás más acerca de las herramientas que puedes emplear para dirigir a Perico en su exploración de la vida en las calles que has creado.

## Noticias de mi Sim



Aquí es donde conoces la opinión de Perico sobre tu ciudad: en el panel **Noticias de mi Sim**. Haz clic en el botón **Expandir** para consultar los detalles ampliados de **Noticias de mi Sim**. Para ampliar noticias por separado, haz clic en el titular o en la flecha situada al lado del titular. Cuando hayas terminado con un mensaje, bórralo haciendo clic a la derecha del titular.

## Perfil de Mi Sim



El panel **Perfil de mi Sim** te proporciona abundante información sobre tu Mi Sim: edad, signo zodiacal, residencia, nivel de riqueza, profesión, patrono, nivel de educación y salud. El **Perfil de Mi Sim** no solo es una forma de ver a qué se dedica Perico, sino también un método rápido de obtener una lectura del estado de las cosas en su barrio.

### Desahuciar a este Sim

Los **Mi Sims** pueden ponerse lloricas o, Dios no lo quiera, aburridos. ¿Estás preparado para darle bofetón a Perico? Puedes expulsarlo a golpe de clic con el botón **Desahuciar a este Sim**. Adiós, Periquín.

## Transporte de Mi Sim



El **Panel de transporte** es el lugar al que debes acudir para controlar las idas y venidas diarias de la vida de Perico, incluyendo su coche, su lugar de trabajo y su lugar de residencia.

## Enviar a Mi Sim



Envía a tu **Mi Sim** a cualquier lugar de la ciudad con la paleta **Enviar a Mi Sim**. Cuando tu **Mi Sim** se dirija a su destino, podrás ver su opinión en un “bocadillo” de pensamiento (sí, es otra forma que tienes de saber qué pasa en la ciudad).

## Conducir el vehículo de Mi Sim



Toma el control del coche de **Mi Sim** haciendo clic en el botón **Conducir el vehículo de mi Sim**. No es como robar un coche, porque eres el Alcalde, ¿verdad? Puedes darle a Perico una vuelta por la ciudad o probar con una **Misión**, si es que hay alguna disponible.

## Elegir el vehículo de Mi Sim



¿Qué conduce Perico, un sedante sedán o un latoso cuatro latas? El hecho de controlar la vida de Perico no se limita a conducir su coche... ¡puedes hasta elegir ese coche! Los coches disponibles para Perico se basan en su nivel de riqueza. Es posible que a Perico le gusten los lujosos deportivos, pero para poder permitírselos, su vida deberá tener el nivel de riqueza más alto.

## Elegir el estilo de peatón de Mi Sim



¿Cómo se desplaza tu **Mi Sim** cuando no conduce un coche? ¿Cómo va Perico a la parada del autobús, andando o en patines? ¿Le gusta a Micaela Simduráin montar en bici? Haz aquí tu elección y observa cómo tus Sims se desplazan por el vecindario tal y como has ordenado.

## Cambiar la casa de Mi Sim



¿Estás cansado de que Perico viva cerca de la hamburguesería? ¿Crees que necesita un cambio de entorno? Puedes hacer que tu **Mi Sim** se mude a una nueva residencia en cualquier momento. Sin embargo, esta no es la manera de mejorar la situación financiera de Perico. El nivel de riqueza de la nueva casa debe coincidir con el nivel de riqueza actual de tu **Mi Sim**.

## Cambiar el empleo de Mi Sim



Proporciona nuevos retos laborales a tu **Mi Sim**. Al igual que con los domicilios, el nivel de riqueza del nuevo trabajo debe coincidir con el del trabajo anterior. Si Perico decide obtener un título universitario, quizá sea ascendido y quizá incluso le apetezca tener un nuevo trabajo y una nueva casa. Él te lo hará saber.



## Opciones



Las **Opciones** de juego de *SimCity 4: Deluxe Edition* están disponibles tanto en la **Vista de región** como en la **Vista de ciudad**. Elige la configuración de los gráficos, el sonido y el juego.

## Modo Cámara



¿Hay algún momento especial que quieras capturar para la posteridad? Haz clic en el **Modo Cámara** para sacar una foto. Una vez en el **Modo Cámara**, pulsa la **BARRA ESPACIADORA** para cambiar el tamaño de la imagen. Pulsa **INTRO** para capturar la imagen. Pulsa **ESC** para salir del **Modo Cámara**.

## Álbum de fotos

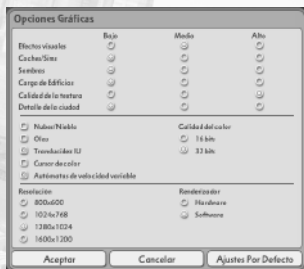


Cuando saques fotos, las imágenes se guardarán automáticamente en el **Álbum de fotos** organizado por ciudades. Para estudiar a fondo tu colección de fotos, haz clic en el icono **Álbum de fotos**. En el **Panel del Álbum de fotos**, selecciona un álbum y recorre las fotografías haciendo clic en los botones **Mostrar imagen siguiente** y **Mostrar imagen anterior**.



¿Quieres añadir una etiqueta descriptiva a una foto? Pues escribe el texto en la sección **“(poner descripción aquí)”**. Para borrar imágenes, haz clic en **Borrar imagen**.

## Opciones gráficas



Como los PC son de tantos tipos y tienen configuraciones tan distintas, *SimCity 4:Deluxe Edition* ofrece **Opciones gráficas** para personalizar el rendimiento de tu ordenador. Durante la instalación, el juego configurará las opciones gráficas con valores apropiados basados en las características de tu ordenador. En el caso de un ordenador que solo cumpla las especificaciones mínimas, se recomienda mucho dejar todas estas opciones en su valor más bajo.



## Efectos visuales

Los **Efectos visuales** pueden configurarse como bajos, medios o altos. Estos efectos permiten que se vean cosas como fuegos artificiales, explosiones, incendios, humo y polución. Si configuras esta opción en su valor bajo, limitarás el número de edificios visibles, además de su complejidad.

## Nº de Coches/Sims

Controla el número de vehículos y peatones que se ven en las calles de la ciudad.

## Sombras

Esta opción regula la nitidez de las sombras que proyectan los edificios y otras estructuras.

## Velocidad de dibujo de edificios

*SimCity 4: Deluxe Edition* está siempre purgando y cargando gráficos para ahorrar memoria mientras exploras diferentes partes de la ciudad. Esta opción afecta a la rapidez con la que se cargan los modelos y las texturas al cambiar la **Vista de ciudad**. En los sistemas con poca memoria, asigna el valor más bajo a la **Velocidad de dibujo de edificios**.

## Calidad de la textura

La **Calidad de la textura** controla la renderización del detalle en las texturas de los edificios y otras estructuras. Los jugadores que posean ordenadores o tarjetas gráficas con poca RAM deberían asignar un valor bajo a la **Calidad de la textura**.

## Detalle de la ciudad

En *SimCity* los edificios no viven en soledad. Muchos de ellos están adornados con estructuras adicionales como columpios, jardines, estatuas, arbustos y muchas otras cosas (si no sabes identificar un objeto, usa la **herramienta Examinar**). Con la opción **Detalle de la ciudad** limitarás el número de estructuras adicionales. En ordenadores con poca RAM, este parámetro tendrá una gran repercusión en la velocidad con la que cambia la **Vista de la ciudad**.

## Nubes/niebla

Activa o desactiva la aparición de las nubes y la niebla.

## Olas

¿Estás cansado de ver cómo rompen las olas en la orilla? Pues aquí puedes activarlas y desactivarlas.

## Translucidez IU

Esta opción permite que las transiciones entre los paneles de Herramientas y el fondo sean suaves. Pues aquí puedes activarla y desactivarla.

## Cursor de color

Algunas tarjetas gráficas no pueden mostrar cursores de colores. Desactiva el **Cursor de color** si la tarjeta gráfica tiene problemas para mostrarlo.

## Calidad del color

La **Calidad del color** te permite establecer la profundidad de color de la pantalla. Escoge entre 16 bits (65.536 colores) o 32 bits (millones de colores).

## Autómatas de velocidad variable

Cuando esta opción está activada, la velocidad de los coches y los Sims variará según sea la velocidad de la simulación. Si esa velocidad es la de **Guepardo**, los coches volarán bajo por la pantalla. Cuando actives la pausa de la simulación, todo se detendrá. Si desactivas esta opción, los coches y los Sims irán a una velocidad constante que no dependerá de la de la simulación.

## Resolución

*SimCity 4: Deluxe Edition* se puede jugar a diversas resoluciones. Cuanto más baja sea la resolución, más deprisa irá el juego. Algunas tarjetas gráficas y monitores no funcionan con resoluciones altas. Examina las características de la tarjeta gráfica y del monitor antes de elegir una **Resolución** media o alta.

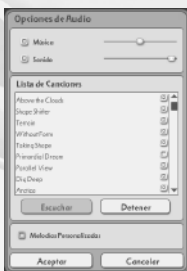
## Renderizador

Algunas tarjetas de vídeo no son compatibles con la **Renderización por hardware**. Si ese es tu caso, elige la **Renderización por software**.

## Opciones predeterminadas

Si quieres que todos los parámetros vuelvan a tener sus valores de fábrica, haz clic en este botón.

## Opciones de audio



¿Te gusta la buena música? Aquí no solo podrás subir o bajar el volumen de la música, sino que podrás elegir los temas musicales que escucharás al jugar.

## Volumen de la música

Sube o baja el **Volumen musical** para que se adapte a tus gustos y niveles de audición o desactiva la música quitando la marca de la casilla de la izquierda.

## Volumen del sonido

¿No oyes bien los efectos de sonido? Pues sube o baja el **Volumen del sonido** a tu gusto. Quita la marca de la casilla para desactivar los efectos de sonido.

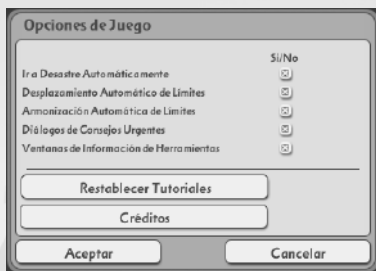
## Lista de reproducción

Se te proporcionará una lista de temas musicales para que los disfrutes mientras juegas. Selecciona las canciones para crear la **Lista de reproducción** perfecta.

## Melodías personalizadas

¿Quieres ser tu propio pincha? Para reproducir archivos MP3 personalizados, reprodúcelos en los directorios **Radio\Stations\Mayor\Music** y **Radio\Stations\Region\Music**. La música de **Region\Music** se reproduce cuando estás en la Región, y la música de **Mayor\Music** se reproduce cuando estás en la Vista de la ciudad. Marca la casilla **Melodías personalizadas**. Si quieres escuchar solamente música personalizada, quita la marca de todas las melodías de la **Lista de reproducción**.

## Opciones de juego



Las **Opciones de juego** te ofrecen formas de personalizar varios aspectos de la partida.

### Ir a desastre automático

Esta opción hace que la cámara se centre automáticamente en cualquier desastre que se produzca en la ciudad. Es una buena forma de alertarte sobre las tragedias para que actúes rápidamente. La cámara se centra solamente en los desastres basados en la simulación, como motines e incendios. Para poder ver los desastres del **Menú Desastres** (lluvia de meteoritos, volcanes, etc.), hace falta que modifiques la **Vista de la ciudad**.

### Avance/retroceso de extremos

Marca esta opción si quieres desplazarte por la ciudad moviendo el cursor hasta el borde de la **Vista de la ciudad**.

### Armonización automática de extremos

Cuando entres en una ciudad, se te preguntará automáticamente si quieres armonizar sus límites con los de sus vecinos. Para desactivar este cuadro de diálogo, quita la marca de la opción **Armonización automática de extremos**.

### Diálogos de consejos urgentes

Por lo general, tus asesores muestran mensajes urgentes cuando se producen emergencias o cuando consigues edificios y vehículos. Para desactivar esta función, quita la marca de la casilla **Diálogos de consejos urgentes**. Si lo haces, estate atento a los desastres.

### Ventanas de información

Cuando poses el cursor sobre una herramienta de *SimCity*, aparecerán su nombre y la información sobre su funcionamiento. Para desactivar esta opción y ver tan solo el nombre de la herramienta, quita la marca de la casilla **Ventanas de información**.

### Reiniciar tutoriales

Si ya has jugado con los tutoriales pero te gustaría volver a hacerlos, haz clic en el botón **Reiniciar Tutoriales**. ¡Ten cuidado! Si has seguido desarrollando la ciudad después de completar el tutorial, al hacer clic aquí la ciudad será sustituida por la del tutorial original.

### Créditos

¿Quieres echar un vistazo a la lista de felices Maxoides que han trabajado en este juego? Pues haz clic en **Créditos** para recorrerla.

# Opciones de vista de ciudad adicionales



## Guardar ciudad



¿Estás contento con la marcha de la ciudad? Pues no te olvides de guardarla. Los archivos de Ciudad se guardan en Mis documentos\SimCity 4\Regions\

## Salir a región



Haz clic aquí para salir de la **Vista de ciudad** a la **Vista de región**.

## Salir



Son las tres de la mañana y sabes que para que un Alcalde sea verdaderamente productivo, tiene que dormir unas cuantas horas. Es hora de hacer clic en **Salir** y cerrar la tienda por hoy.

## Accesos rápidos del teclado

1	Hacer zoom a 1
2	Hacer zoom a 2
3	Hacer zoom a 3
4	Hacer zoom a 4
5	Hacer zoom a 5
6	Hacer zoom a 6
– o teclado numérico –	Alejar zoom
+ o teclado numérico +	Acercar zoom
CTRL-º o CTRL-PAUSA	Pausa de la simulación
CTRL-1	Velocidad tortuga
CTRL-2	Velocidad rinoceronte
CTRL-3	Velocidad guepardo
Q	Zona Residencial de baja densidad
W	Zona Residencial de media densidad
E	Zona Residencial de alta densidad
A	Zona Comercial de baja densidad
S	Zona Comercial de media densidad
D	Zona Comercial de alta densidad
Z	Zona agrícola
X	Zona industrial de media densidad
C	Zona industrial de alta densidad
R	Herramienta de carreteras
MAYÚS-R	Herramienta de autopistas elevadas
CTRL-R	Herramienta de avenidas
ALT-R	Herramienta de calles
CTRL-MAYÚS-R	Construir Parada de autobús



<b>T</b>	Herramienta de tren
<b>MAYÚS-T</b>	Herramienta de metro
<b>CTRL-T</b>	Herramienta de ferrocarril elevado
<b>ALT-T</b>	Construir Estación de ferrocarril elevado
<b>CTRL-MAYÚS-T</b>	Construir Estación de trenes de pasajeros
<b>MAYÚS-ALT-T</b>	Construir Estación de metro
<b>CTRL-ALT-T</b>	Construir Terminal de mercancías
<b>I</b>	Herramienta de tuberías
<b>L</b>	Herramienta de líneas eléctricas
<b>Y</b>	Construir Zona de vertedero
<b>P</b>	Construir Comisaría pequeña
<b>MAYÚS-P</b>	Construir Cárcel
<b>CTRL-P</b>	Enviar Policía
<b>ALT-P</b>	Construir Comisaría grande
<b>F</b>	Construir Parque de bomberos pequeño
<b>CTRL-F</b>	Enviar Coche de bomberos
<b>ALT-F</b>	Construir Parque de bomberos grande
<b>H</b>	Construir Consultorio médico
<b>ALT-H</b>	Construir Hospital
<b>K</b>	Construir Escuela primaria
<b>MAYÚS-K</b>	Construir Universidad municipal
<b>ALT-K</b>	Construir Instituto
<b>V</b>	Demoler
<b>B</b>	Derribar
<b>M</b>	Construir Terminal de ferry de pasajeros y vehículos
<b>CTRL-M</b>	Construir Terminal de ferry de pasajeros
<b>/</b>	Herramienta Examinar
<b>ALT-/</b>	Herramienta Asistente de ruta
<b>CTRL-MAYÚS-O</b>	Eliminar ciudad
<b>ESC</b>	Cerrar/Soltar herramienta
<b>G</b>	Activar o desactivar Cuadrícula
<b>CTRL-MAYÚS-C</b>	Activar o desactivar Contorno del terreno
<b>CTRL-ALT-MAYÚS-F</b>	Actualizar
<b>RE PÁG</b>	Girar cámara en sentido antihorario
<b>AV PÁG</b>	Girar cámara en sentido horario
<b>INICIO</b>	Girar edificio/Rótulo en sentido horario
<b>FIN</b>	Girar edificio/Rótulo en sentido antihorario
Tecla de flecha <b>ABAJO</b>	Desplazarse hacia abajo
Tecla de flecha <b>DERECHA</b>	Desplazarse a la derecha
Tecla de flecha <b>ARRIBA</b>	Desplazarse hacia arriba
Tecla de flecha <b>IZQUIERDA</b>	Desplazarse a la izquierda
<b>BARRA ESPACIADORA</b>	Centrar en el cursor
<b>F1</b>	Modo Dios
<b>F2</b>	Modo Alcalde
<b>F3</b>	Modo Mi Sim
<b>F4</b>	Panel de opciones
<b>F5</b>	Solo de día

<b>F6</b>	Solo de noche
<b>F7</b>	Ciclo noche y día
<b>F8</b>	Salir a Región
<b>F9</b>	Opciones gráficas
<b>F10</b>	Opciones de audio
<b>F11</b>	Opciones de juego
<b>F12</b>	Salir del juego
<b>CTRL-S</b>	Guardar
<b>CTRL-ALT-S</b>	Guardado rápido (sin Actualización de miniaturas de región)
<b>CTRL-MAYÚS-S</b>	Modo Cámara
<b>CTRL-MAYÚS-A</b>	Álbum de fotos
<b>CTRL-X</b>	Introducción de trucos
<b>Teclas rápidas de Herramientas de terreno</b>	
<b>MAYÚS</b>	Potenciar el tamaño y la intensidad de la Herramienta de terreno
<b>CTRL</b>	Reducir el tamaño y la intensidad de la Herramienta de terreno
<b>MAYÚS-1 a 0</b>	Ajustar el tamaño de la Herramienta de terreno
<b>MAYÚS-F1 a F10</b>	Ajustar la intensidad de la Herramienta de terreno
<b>Teclas de acceso rápido generales de vehículos</b>	
<b>RE PÁG</b>	Girar cámara en sentido antihorario
<b>AV PÁG</b>	Girar cámara en sentido horario
<b>FLECHA ARRIBA</b>	Acelerar vehículo
<b>FLECHA ABAJO</b>	Frenar vehículo
<b>FLECHA IZQUIERDA</b>	Girar a la izquierda
<b>FLECHA DERECHA</b>	Girar a la derecha
<b>ESC</b>	Salir del Modo de Conducción
<b>BARRA ESPACIADORA</b>	Acción especial 1
<b>INTRO</b>	Acción especial 2
<b>Teclas de acceso rápido de coches</b>	
<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Frenar
<b>A</b>	Girar a la izquierda
<b>D</b>	Girar a la derecha
<b>MAYÚS</b>	Unir a las carreteras SÍ/NO
<b>Ratón derecho</b>	Apuntar agua (solo Coche de bomberos)
<b>Teclas de acceso rápido de aviones y helicópteros</b>	
<b>E</b>	Ascender
<b>C</b>	Descender
<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Frenar
<b>A</b>	Girar a la izquierda
<b>D</b>	Girar a la derecha
<b>INICIO</b>	Ascender
<b>FIN</b>	Descender
<b>Ratón derecho</b>	Apuntar foco (solo Helicóptero de policía)
<b>Ratón izquierdo</b>	Disparar (solo Helicóptero de ataque y Caza)

### **Teclas de acceso rápido de tanques**

<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Frenar
<b>A</b>	Girar a la izquierda
<b>D</b>	Girar a la derecha
<b>MAYÚS</b>	Carreteras SÍ/NO
<b>E</b>	Cañón arriba
<b>C</b>	Cañón abajo
<b>&lt;</b>	Reducir potencia del cañón
<b>&gt;</b>	Aumentar potencia del cañón
<b>INICIO</b>	Cañón arriba
<b>FIN</b>	Cañón abajo
<b>Ratón derecho</b>	Apuntar el cañón
<b>Ratón izquierdo</b>	Disparar

### **Teclas de acceso rápido de trenes**

<b>W</b>	Acelerar
<b>S</b>	Frenar
<b>INTRO</b>	Cambio automático de agujas
<b>Ratón derecho</b>	Cambio manual de agujas
<b>BARRA ESPACIADORA</b>	Silbato del tren

# Consejos sobre el rendimiento

## Problemas al ejecutar el juego en PC

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:  
Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
- Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) y descárgate la última versión de DirectX.

## Consejos generales para la resolución de problemas

- Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

## Atención al cliente

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo *EA Help* incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

### **Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):**

Para usuarios de Windows Vista y Windows 7 dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace Soporte técnico del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

### **Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):**

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón Inicio y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco del juego y selecciona ABRIR.
4. Abre el archivo **Soporte > Ficheros de ayuda europeos >**

**Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm.**

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.



# Servicio de atención al cliente de EA en Internet

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

**<http://eusupport.ea.com>**

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

## Información de contacto

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, puedes ponerte en contacto con nosotros de lunes a viernes de **10:00 a 14:00** horas y de **15:00 a 19:00** horas, en el número **902.234.111** o por email a: **[stecnico@ea.com](mailto:stecnico@ea.com)**

Recuerda que todos los trucos, pistas, parches, así como los próximos lanzamientos, los puedes encontrar en **<http://www.electronicarts.es>**.

**Nota:** el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Consulta con tu proveedor de telefonía para obtener más información. Las llamadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

**Nota:** el servicio de atención al cliente no proporciona consejos ni trucos sobre el juego.

**Nota:** no olvides registrar tu juego para estar al día con los últimos consejos y novedades. En la parte posterior de este manual encontrarás tu código de acceso.

Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:

**Haz clic en Inicio > Ejecutar... y teclea dxdiag. Haz clic en Aceptar y, cuando el informe se haya completado, haz clic en GUARDAR LA INFORMACIÓN... para guardar el informe en el escritorio de Windows.**

# Garantía

**Aviso:** Esta garantía aplica sólo a juegos físicos y no a juegos en formato de descarga digital que hayan sido comprados online. Consulta la garantía y condiciones de compra, en la página web de la tienda donde adquieras tu juego.

## Garantía limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto, que el soporte de grabación en que se ha grabado el producto no sufrirá defecto alguno de materiales ni de fabricación, en un periodo de 90 días a partir de la fecha de la compra original. Durante este periodo, los soportes de grabación defectuosos serán sustituidos siempre y cuando el producto original se devuelva a Electronic Arts\* junto con el justificante de compra, una descripción de los defectos por escrito, nombre, dirección y teléfono de contacto. Esta garantía es adicional y no afecta a ninguno de sus derechos estatutarios en modo alguno. Esta garantía no es aplicable a los programas informáticos en sí mismos, que se proporcionan "tal cual", ni tampoco es aplicable y se declarará nula si el defecto del soporte ha sido originado por abuso, uso indebido, negligencia, pérdida, daños o desgaste por uso.

Devolución tras el periodo de garantía

Transcurrido el periodo de 90 días de garantía, se sustituirá el soporte dañado, siempre y cuando haya existencias y si el soporte original se devuelve a Electronic Arts\* junto con el justificante de compra y el ingreso en cuenta o transferencia bancaria por valor de 15€ por cada disco a sustituir. Recuerde incluir una descripción completa del defecto, su nombre, dirección y un número de teléfono de contacto.

Para más información, dudas o preguntas sobre las sustituciones de garantía u otros temas técnicos, escribanos un correo electrónico a [stecnico@ea.com](mailto:stecnico@ea.com).

**\*En España, enviar a: Electronic Arts - Apartado de Correos 50810 28080 Madrid España**

**Nota:** Se recomienda el envío por correo certificado



Software y documentación © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES, Maxis y el logotipo de Maxis son marcas comerciales o registradas de Electronic Arts Inc. de los EE.UU. y/o de otros países. Todos los derechos reservados. Tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3 con licencia de Fraunhofer IIS y THOMSON multimedia. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMESTM y MaxisTM son marcas de Electronic ArtsTM.

El software de SimCity se basa en parte en el trabajo realizado por Independent JPEG Group.

Este producto contiene Software Fuente licenciado por Agfa Monotype Corporation y sus proveedores, que está prohibido distribuir, copiar, cambiar de formato, someter a ingeniería inversa o descompilar para ningún fin. Usted puede transferir el Software Fuente como parte del producto a terceros siempre y cuando: (i) esos terceros acepten todos los términos de este acuerdo y (ii) usted destruya inmediatamente todas las copias del Software Fuente que tenga a su cargo u obren en su poder (incluyendo cualquiera que esté instalada en su ordenador) al llevar a cabo la transferencia de dicho producto. El Software Fuente también está protegido por el copyright, y cualquier copia o distribución del mismo (con o sin el producto) constituye la violación del copyright y el robo de una valiosa propiedad. Usted no adquiere ningún derecho, titularidad o interés del Software Fuente excepto el derecho personal a usar dicho software, en base a este acuerdo, como parte del producto una vez esté instalado en su ordenador. Todos los derechos reservados.

Para consultar el texto completo del Contrato de Licencia para el Usuario Final del Software Fuente de Agfa Monotype Corporation, visite su sitio web en [www.agfamonotype.com](http://www.agfamonotype.com).