

An aerial view of New York City, showing the Hudson River, the Manhattan skyline, and the Empire State Building. The title 'Cities XL 2011' is overlaid in the center. 'Cities' is in white, 'XL' is in orange with a cityscape texture, and '2011' is in white below 'Cities'.

Cities XL
2011

MANUAL

FOCUS
HOME INTERACTIVE

ADVERTENCIA DE SALUD IMPORTANTE SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

Epilepsia fotosensible

Un pequeño porcentaje de personas puede experimentar un ataque epiléptico ante la exposición a ciertas imágenes visuales, incluidas luces parpadeantes o patrones que pueden aparecer en los videojuegos.

Incluso personas sin historial de epilepsia pueden padecer un problema sin diagnosticar que podría provocar estos "ataques de epilepsia fotosensible" al observar videojuegos.

Estos ataques pueden tener varios síntomas, como mareos, alteraciones de la visión, tics oculares y faciales, movimientos espasmódicos o temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la consciencia. Los ataques también pueden causar desmayos o convulsiones que pueden conllevar lesiones al caer o golpear objetos cercanos.

Deja de jugar inmediatamente y consulta a un médico si notas alguno de estos síntomas. Los padres deben estar atentos o preguntar a sus hijos sobre estos síntomas: los niños y adolescentes son más proclives a experimentar estos ataques que los adultos. El riesgo de epilepsia fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntate más lejos de la pantalla; utiliza una pantalla más pequeña; juega en una habitación bien iluminada; y no juegues si estás mareado o cansado.

Si tú o alguien de tu familia tiene antecedentes de epilepsia o convulsiones, consulta a un médico antes de jugar.

AYUDA – ATENCIÓN TÉCNICA

Si encuentras dificultades al instalar o ejecutar Cities XL 2011, no dudes en contactar con nuestro departamento de atención técnica por correo electrónico o a través del foro oficial.

Correo electrónico : support@citiesxl.com

Para todas las solicitudes de atención técnica, asegúrate de proporcionar detalles precisos sobre tu pregunta a nuestro equipo de atención técnica. Estos detalles deben incluir los puntos siguientes:

- ¿Tipo de problema?
- ¿Cuándo ocurre el problema?
- ¿El problema ocurre siempre?

Incluye también información sobre tu ordenador (velocidad del microprocesador, tarjeta gráfica, versión de DirectX, versiones de controladores).

1. EL UNIVERSO DE CITIES XL™ 2011	4
2. INSTALACIÓN	5
2.1. Instalación de Cities XL™ 2011.....	5
2.2. Activación online de Cities XL™ 2011.....	5
2.3. Importa tus ciudades de la edición original de Cities XL™ (2009).....	5
3. PRIMEROS PASOS CON CITIES XL™ 2011	6
3.1. Ejecutar el juego.....	6
3.2. El menú principal.....	6
3.3. Los tutoriales.....	6
3.4. La vista de planeta.....	6
3.5. Trofeos.....	7
3.6. Crear una ciudad nueva.....	7
4. CONCEPTOS BÁSICOS	8
4.1. Controles del juego.....	8
4.2. Modos de juego.....	9
4.3. Menú de opciones.....	10
4.4. Menú de construcción.....	10
5. TU PRIMERA CIUDAD	17
5.1. Principios básicos.....	17
5.2. Necesidades y evolución de los ciudadanos.....	17
5.3. Ciclo de juego.....	17
5.4. Empezar a construir tu ciudad.....	18
5.5. Gestionar el crecimiento de tu ciudad.....	18
5.6. Gestionar el tráfico.....	20
5.7. Herramientas de análisis.....	21
6. INTERCAMBIAR RECURSOS (CON OMNICORP)	28
6.1. Comercio con OmniCorp.....	28
6.2. Comercio entre tus ciudades.....	28
6.3. Fichas.....	28
6.4. El proceso comercial.....	29
6.5. Líneas de transporte.....	30
7. CRÉDITOS	31

Cities XL™ 2011 es un juego de construcción de ciudades en el que puedes crear, construir y desarrollar la ciudad de tus sueños poniéndote en la piel de un alcalde virtual.

Cities XL™ 2011 incluye:

- **Más de 700 edificios, estructuras y monumentos** inspirados por diversos estilos arquitectónicos.
- Mapas tridimensionales gigantescos, increíblemente detallados y diversos: montañas, colinas, cañones, islas y playas, y distintos climas para elegir, de tropical a desierto, de mediterráneo a templado.
- ¡Ve más allá de una simple ciudad y **gestiona una red de ciudades!** Especializa cada una de tus ciudades y establece vínculos comerciales para ser independiente.
- Un sofisticado sistema de transporte: elige el tipo de vía, crea puentes y túneles, y sobre todo, gestiona el nuevo sistema de transporte público: **autobús, metro y tren elevado.**
- Una representación realista de la población. Los ciudadanos tienen distintos perfiles según su edad, su profesión y su salud. Ten en cuenta los perfiles para proporcionarles los servicios y el entretenimiento que necesitan.
- Una economía global autosuficiente, controlada por variaciones de precios y por las necesidades de los ciudadanos del juego.
- Un nuevo sistema de gestión de impuestos que te permite refinar la administración de la ciudad.
- Un motor gráfico de altísima calidad que proporciona imágenes casi fotorrealistas.

REQUISITOS MÍNIMOS DE SISTEMA

Sobremesa

Procesador Intel Pentium 4 – 2,5 GHz (o equivalente AMD) o superior
Memoria 1 GB (XP), 1,5 GB (Vista)
Tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 6600 GT/ATI Radeon X1600 o superior
256 MB mínimo de memoria de la tarjeta gráfica

Portátil

Procesador Intel Centrino 2 con acelerador gráfico Intel
Memoria 1,5 GB (XP), 2,5 GB (Vista)

Todas las plataformas

Sonido compatible con DirectX
DVD-ROM 2x
Disco duro 8 GB de espacio libre
Sistema operativo Microsoft Windows XP SP3, Microsoft Windows Vista SP1 o Windows 7
DirectX 9.0c

2.1. INSTALACIÓN DE CITIES XL™ 2011

- Introduce el disco de Cities XL™ 2011 en tu unidad de DVD-ROM.
- Si el programa de instalación no arranca de forma automática, haz doble clic en el icono "Mi PC" de tu escritorio de Windows.
- Haz doble clic en el icono del DVD-ROM en la ventana que se abra.
- Haz doble clic en "Autorun.exe" en la carpeta raíz del DVD.
- Se abrirá una ventana de diálogo. Haz clic en "Instalar".
- Elige tu idioma y haz clic en "Vale".
- Sigue las instrucciones en pantalla.

2.2. ACTIVACIÓN ONLINE DE CITIES XL™ 2011

Al final de la instalación, se te solicitará que actives el juego en tu ordenador. El programa te pedirá una clave de activación. Esta clave está impresa en el reverso del manual del juego o dentro de la caja del DVD del juego. Por favor, asegúrate de introducir el código correcto sin errores. Debes estar conectado a Internet para completar la activación. En caso de dificultades, sigue las instrucciones de la pantalla.

En caso de que no estés conectado a Internet, contacta con nuestro departamento de atención técnica. Puedes realizar la activación del juego por correo electrónico (desde otro ordenador conectado a Internet) o por teléfono.

- Correo electrónico: envía un mensaje con tu clave de activación a activation@citiesxl.com
- Teléfono: contacta con nuestro departamento de atención técnica por teléfono y no olvides tener a mano tu clave de activación.

2.3. IMPORTA TUS CIUDADES DE LA EDICIÓN ORIGINAL DE CITIES XL™ (2009)

Si ya creaste ciudades con la edición original de Cities XL™ (2009), puedes importarlas a Cities XL™ 2011.

Durante la instalación, un mensaje te preguntará si quieres recuperar tus ciudades de la edición original en Cities XL™ 2011. Haz clic en Sí para importar tus ciudades.

Atención: la nueva opción de trofeos (ver capítulo 5) de Cities XL™ 2011 no es retroactiva respecto de las ciudades de la edición original.

Atención: la opción de comercio es compatible con las ciudades importadas de Cities XL™ 2009. Tus ciudades aparecerán junto a las nuevas en el menú de comercio.

3. PRIMEROS PASOS CON CITIES XL™ 2011

3.1. EJECUTAR EL JUEGO

Haz doble clic en el icono de Cities XL™ 2011 de tu escritorio o abre Inicio/Programas/Focus Home Interactive/Cities XL 2011/Cities XL 2011 para ejecutar el juego.

3.2. EL MENÚ PRINCIPAL

De arriba abajo, el menú principal te permite:

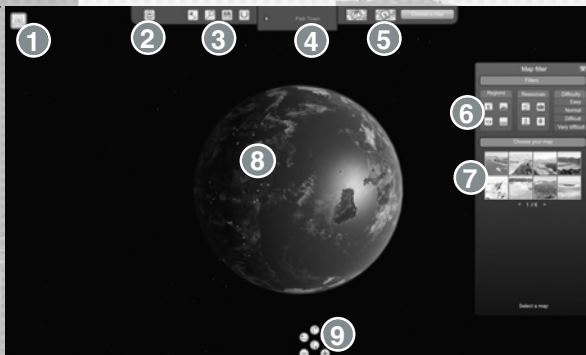
- Jugar
- Acceder a los tutoriales.
- Acceder a la página web.
- Modificar la configuración del juego.
- Ver los títulos de crédito de Cities XL™ 2011.
- Salir del juego.

3.3. EL TUTORIAL

Recomendamos encarecidamente que completes el tutorial antes de empezar a jugar a Cities XL™ 2011, pues te guiará en tus primeros pasos como alcalde. Puedes acceder al tutorial desde el menú principal en cualquier momento y elegir el capítulo que quieras.

3.4. LA VISTA DE PLANETA

Haz clic en el botón Jugar del menú principal para acceder a la vista de planeta. En este menú puedes crear una ciudad nueva o cargar tus ciudades guardadas. También puedes consultar y gestionar el comercio entre ciudades (ver capítulo 6).



- 1 – **Menú principal:** volver al menú principal.
- 2 – **Tus ciudades:** este botón muestra todas tus ciudades.
- 3 – **Barra de gestión de ciudades:** los iconos, de izquierda a derecha, proponen las siguientes acciones:
 - **Comerciar:** antes de cargar ninguna ciudad, este menú te permite comerciar entre tus ciudades en mejores condiciones que con Omnicorp (ver capítulo 6). Puedes encontrar el mismo menú de comercio en el juego para ajustar tu comercio.
 - **Buscar ciudades:** puedes buscar ciudades escribiendo el nombre.
 - **Cargar:** carga tu partida guardada.
 - **Trofeos:** abre la tabla de trofeos.

4 – **Muestra el nombre de la última ciudad que has jugado.** Haz clic en el botón Jugar para cargarla.

5 – **Barra de filtros:** cuando quieras crear un nuevo mapa, usa los 2 primeros botones para filtrar los paisajes (por región y/o recursos); una capa coloreada y/o un icono de recursos se mostrará en el planeta para ver dónde puedes elegir un punto donde comenzar tu ciudad. El botón verde muestra el menú de selección de mapa.

6 – **Filtro de mapa:** puedes elegir un paisaje real como París, Hollywood, Río de Janeiro, etc. Usa las opciones de filtro para elegir el tipo de región, recurso y dificultades.

7 – **Elegir un mapa:** en función del filtro aplicado, la selección de mapa cambiará de forma dinámica y podrás hacer clic en la imagen del mapa para empezar a construir la ciudad.

8 – Puedes elegir directamente un lugar del planeta para crear o cargar tu ciudad.

9 – Puedes acercar o alejar la cámara, o girar el planeta.

3.5. TROFEOS

Cities XL 2011™ incluye trofeos. Durante el desarrollo de tu ciudad, conseguirás trofeos como premio a tus logros: por ejemplo, cuando alcances los 5.000 ciudadanos por primera vez o cuando consigas cierto nivel de satisfacción de tus ciudadanos. El icono Trofeos del menú de construcción o del menú de planeta abre la tabla de trofeos. Aquí podrás ver los trofeos que has conseguido y el estado actual para obtener los nuevos trofeos. Para la mayoría de los trofeos tienes 5 niveles de dificultad. Por ejemplo, el primer nivel del trofeo del número de población es 5.000 y el segundo nivel es 50.000. Los trofeos son cumulativos para todas tus ciudades.

3.6. CREAR UNA CIUDAD NUEVA

Para crear una ciudad nueva, primero debes elegir el lugar donde quieres establecer tu ciudad.

Haz clic en el planeta para elegir un terreno. Puedes usar los cursores para girar y acercarte al planeta. Elige una región y luego haz clic en un punto del mapa para ver una descripción del mapa.

Hay distintos niveles de dificultad del mapa (fácil, media, difícil y muy difícil), determinados por la cantidad de espacio de construcción y de recursos naturales disponibles. Por ejemplo, una llanura fértil se clasificaría como "fácil" mientras que un mapa montañoso se clasificaría como "difícil".

Se recomienda elegir un mapa llano la primera vez que juegues. Así podrás levantar y colocar edificios sin demasiadas restricciones y podrás hacer un mejor uso de la tierra.

Cuando hayas elegido una situación para tu nueva ciudad, debes escribir un nombre para la ciudad y elegir el tipo de carretera. Ten en cuenta que en la parte inferior del panel hay un resumen de la posición (recurso disponible y nivel de dificultad). Cuando estés listo, confirma haciendo clic en Vale.

Atención: tipo de carretera: cuando creas una nueva ciudad, puedes elegir el tipo de carretera que quieres entre americana, inglesa, francesa, alemana o por defecto. Esto cambiará el estilo de las carreteras, las señales de tráfico y los vehículos de servicio (los camiones de bomberos, por ejemplo). Esto significa que tendrás líneas amarillas en las carreteras como en Nueva York, y también camiones de bomberos típicamente americanos si seleccionas "Carreteras americanas".



4. CONCEPTOS BÁSICOS



4.1. CONTROLES DEL JUEGO

4.1.1. CONTROLAR LA CÁMARA

1- Cambiar la vista

Usa las teclas cursor del teclado:

- Arriba para subir.
- Abajo para bajar.
- Izquierda para mover la cámara hacia la izquierda.
- Derecha para mover la cámara hacia la derecha.

2- Acercar/alejar la cámara

- Mueve la rueda del ratón hacia arriba o pulsa "Re Pág" en el teclado para acercar la cámara.
- Mueve la rueda del ratón hacia abajo o pulsa "Av Pág" en el teclado para alejar la cámara.

4.1.2. ATAJOS DE TECLADO

En el juego, puedes utilizar las siguientes teclas:

- **Esc:** cierra el menú de opciones.
- **Supr:** elimina un edificio. Haz clic en el edificio que quieras demoler y pulsa Supr.
- **F1:** abre y cierra el menú de opciones.
- **F2:** activa y desactiva el modo en ventana.
- **C:** cambia el modo de cámara de satélite a vista de postal, y viceversa.
- **F11:** hace una captura de pantalla sin interfaz.
- **Alt Gr + F11:** hace una captura de pantalla con interfaz.

Las capturas de pantalla se guardan en

Mis Documentos\Mis Imágenes\Focus Home Interactive\Cities XL 2011

4.1.3. HERRAMIENTAS DE CÁMARA

Por defecto, se encuentran en la parte izquierda de la interfaz. Puedes mover la ventana o cerrarla si es necesario.

- Acercar la cámara.
- Alejar la cámara.
- Girar a la izquierda.
- Girar a la derecha.
- Acceso directo a la vista de satélite.
- Acceso a la vista de postal.
- Hacer una captura de pantalla.

4.1.4. CAMBIAR EL MOMENTO DEL DÍA

En la ventana donde puedes controlar la cámara encontrarás la interfaz que te permite elegir el momento del día en el que quieres ver la ciudad: amanecer, mediodía, atardecer, noche. Para realizar tu selección, solo tienes que hacer clic sobre uno de los puntos azules.

4.1.5. EL PASO DEL TIEMPO EN CITIES XL™ 2011

Puedes controlar el paso del tiempo:

Junto a las herramientas de análisis hay un contador que indica el paso de un turno de juego en Cities XL™ 2011.

Algunas de tus decisiones solo se llevarán a cabo cuando haya terminado el turno.

Puedes acelerar el paso del tiempo haciendo clic en el botón a la izquierda del contador, o pausar el juego haciendo clic en .



4.2. MODOS DE JUEGO

Haz clic en el botón en la parte superior izquierda para acceder a los distintos modos de juego.

De arriba abajo:

- Abrir el menú de intercambio de recursos: como es casi imposible o muy complejo construir una ciudad autosuficiente a todos los niveles, para todos los recursos, tendrás que intercambiar recursos para vender tu superávit y comprar los recursos que te falten. La Corporación Omnicorp es tu principal socio comercial. Si ya has desarrollado otras ciudades en el juego, también puedes comerciar con esas ciudades (con mejores precios). Lee el capítulo 6 para más detalles sobre el comercio.
- Planos: son megaestructuras que darán bonificaciones a tus ciudades (ver capítulo 4.4.2).
- Abrir opciones de cámara.
- Para ver tu tabla de trofeos: tienes 5 secciones con trofeos que ganar. Tienes que cumplir ciertas condiciones para lograr un trofeo. Sitúa el cursor sobre un trofeo para ver su descripción.
- Para gestionar tus partidas guardadas de forma manual. No te preocupes, hay una opción de guardado automático por si olvidas guardar las ciudades.
- Abrir opciones.
- Volver a la vista de planeta: usa este botón para volver a la vista de planeta.
- Salir del juego.

4.3. MENÚ DE OPCIONES

Haz clic en el botón XL  para mostrar el menú y haz clic en el botón  para acceder a las opciones del juego. Haz clic en Opciones para cambiar la calidad gráfica (muy baja, baja, media, alta), la resolución de pantalla y la configuración de sonido. También puedes cambiar de modo para construir edificios individuales o zonas.

4.4. MENÚ DE CONSTRUCCIÓN

Usando el menú de construcción, un alcalde puede elegir el tipo de edificio que quiere ver en su ciudad.

4.4.1. COLOCAR EDIFICIOS

Como alcalde, tu misión es crear las condiciones necesarias para atraer ciudadanos y empresas a tu ciudad.

Puedes realizar dos tipos de acciones: colocación directa y por zonas.

1. Colocación directa

El alcalde implementa la infraestructura de transporte y servicios que atraerá a empresas y ciudadanos. El alcalde elige exactamente lo que quiere construir y dónde colocarlo.

- 1- Haz clic en un tipo y, si es necesario, un subtipo de edificio para seleccionar el que quieras colocar.
- 2- Edificio bloqueado.
- 3- Edificios que el alcalde puede colocar directamente.



2. Por zonas

El alcalde asigna zonas donde se construirán empresas y viviendas, pero no puede obligar a construir un tipo de edificio a los ciudadanos o empresas. No tiene el control total sobre cada edificio construido; solo crea las condiciones que atraerán a ciudadanos y edificios. En la mayoría de los casos, el alcalde no elige cada vivienda y empresa individual que quiera construir. Hay dos excepciones a esta regla: los edificios excepcionales y el modo de colocación avanzada.

Tienes 4 formas de construir por zonas:

- Rectangular: los edificios se situarán de forma regular por rectángulos.
- Libre: los edificios se situarán de la mejor forma posible en el área especificada.
- Sencilla: permite crear el área más pequeña posible para albergar un edificio.
- Lineal: los edificios se colocan alineados a lo largo de la carretera.

3. Edificios excepcionales

Estos edificios los selecciona y coloca el alcalde, y los financia el ayuntamiento.

4. Modo de colocación avanzada


Para los amantes de los desafíos que quieran mejorar sus ciudades, hemos incluido el modo de colocación avanzada.

Puedes desbloquear todos los edificios haciendo clic en el botón modo Experto del menú de opciones.


4.4.2. LOS DISTINTOS TIPOS DE EDIFICIOS


> Viviendas


En ellas viven tus ciudadanos. Hay varios tipos de viviendas para cada tipo de ciudadano.

 **Viviendas para trabajadores no cualificados:** los trabajadores no cualificados son los ciudadanos menos cualificados y con menor salario. Ocupan básicamente puestos de sectores primario (agricultura) y secundario (industria), pero también encuentran algunos empleos en el sector terciario (tiendas, ocio).

Los trabajadores no cualificados son la categoría menos exigente y por tanto son los más fáciles de atraer y satisfacer. Como alcalde, utilizarás a los trabajadores no cualificados para establecer los cimientos de tu ciudad.

 **Viviendas para trabajadores cualificados:** los trabajadores cualificados desempeñan una gama de funciones más amplia que los trabajadores no cualificados. Trabajan en todos los sectores y son necesarios para todo alcalde que quiera convertir su ciudad en algo más que un villorrio de pocos miles de habitantes. Los trabajadores cualificados son algo más exigentes que los trabajadores no cualificados.


 **Viviendas para ejecutivos:** los ejecutivos están mucho más cualificados. Sobre todo trabajan en el sector terciario (oficinas, grandes almacenes, etc.). Para atraerlos a su ciudad, un alcalde tendrá que proporcionarles servicios de alta calidad y una alta calidad de vida, lo que requerirá una inversión considerable.


 **Viviendas para las élites:** las élites son la categoría más adinerada y exigente. Un alcalde que quiera atraerlas a su ciudad tendrá que ser paciente. Necesitan trabajos atractivos, sobre todo en el sector terciario. Satisfacer y encontrar trabajo para las élites no es fácil. Asegúrate de crear viviendas suficientes para tener espacio de sobra para acoger a nuevos habitantes. La falta de viviendas podría ralentizar el crecimiento económico de tu ciudad, porque las empresas necesitan la posibilidad de contratar la mano de obra apropiada para poder establecerse y funcionar adecuadamente.


Por otra parte, no construyas muchas viviendas demasiado rápido. La construcción puede ser una industria cara, y también debes ofrecer trabajo a tus nuevos habitantes o se encontrarán desempleados, y por tanto insatisfechos.


> Densidad de los edificios

Puedes elegir una densidad para tus viviendas, industrias (con la excepción de las granjas), oficinas y tiendas:


 **Densidad baja:** los edificios de baja densidad son los primeros en colocarse.


 **Densidad media:** las estructuras de densidad media son necesarias para que tu ciudad siga creciendo.


 **Densidad alta:** estos son necesarios en una gran metrópolis para satisfacer las demandas de los ciudadanos, las empresas, las tiendas, etc.


 **Edificios excepcionales:** estos edificios se construyen en asociación directa con el alcalde. Puesto que el alcalde debe garantizar su bienestar económico, estos edificios requieren un presupuesto considerable. Como alcalde, debes asegurarte de tener fondos suficientes para crear y mantener tales edificios.


> Industrias

 **Las granjas** son enormes extensiones de terreno que producen la comida consumida por los ciudadanos. El alcalde determina su tamaño, teniendo en cuenta que cuanto mayor sea la granja, mayor será su producción. En general, las granjas emplean a trabajadores no cualificados y su atractivo natural es suficiente para atraer a nuevos ciudadanos.


 **La industria pesada** produce el acero, la madera y el cemento necesarios para el desarrollo de tu ciudad y las fábricas. Emite altos niveles de contaminación y sobre todo emplea a trabajadores no cualificados.


 **Las fábricas** producen los bienes y equipamientos (muebles, vehículos, etc.) consumidos por tus ciudadanos y la industria tecnológica. Producen niveles medios de contaminación y sobre todo emplean a trabajadores cualificados.


 **La industria tecnológica** incluye últimas tecnologías como diseño de software y fabricación de microprocesadores. Su producción es consumida por ciudadanos y oficinas. Produce niveles bajos de contaminación y sobre todo emplea a ejecutivos y élites.

 **Las oficinas** incluyen bancos, aseguradoras, bufetes de abogados y otros proveedores de servicios. El sector industrial entero depende de las oficinas. No contaminan y emplean a distintos tipos de población según su tamaño.

> Comercio



 **Tiendas:** te permiten cubrir las necesidades de tus ciudadanos. Los ciudadanos que no tengan tiendas cerca de sus hogares estarán insatisfechos y se marcharán. Hay disponibles tiendas de distintos tamaños, utilízalas todas para maximizar la distribución de mercancías a tus ciudadanos y mantenerlos satisfechos.

 **Hoteles:** hay dos tipos de hoteles. Los hoteles de negocios deben situarse cerca de las oficinas y las infraestructuras de transporte. Los hoteles turísticos deben situarse cerca de zonas turísticas o monumentos de la ciudad.

 **Ocio:** las actividades de ocio entretienen a tus ciudadanos y a la vez crean empleo. Para que sean lo más efectivas posible, deben situarse cerca de los hogares de los ciudadanos. Como sucede con las tiendas, hay distintos tipos que se pueden combinar para maximizar su impacto.

> Servicios públicos


Todos los distintos edificios de la ciudad (sobre todo las fábricas) consumen recursos. Estos recursos pueden comprarse a OmniCorp (ver capítulo 6, "Intercambiar recursos con OmniCorp") o producirse mediante servicios públicos. Hay distintos tipos de servicios públicos, y cada uno produce un recurso concreto: electricidad, agua, reciclaje de basuras y combustible. No obstante, estos edificios tienen un coste de mantenimiento muy alto. Por tanto, deben usarse con precaución, y debes tener en cuenta su impacto medioambiental.


 **Electricidad**  **Agua**  **Reciclaje de basuras**  **Combustible**


> Servicios públicos


Estos servicios mejorarán la calidad de vida de tus ciudadanos. Cada categoría de ciudadanos tiene sus propias exigencias en cuanto a este tipo de servicios. Como alcalde, tu misión es prestarles atención y cubrirlos de la forma más eficaz posible para tener contentos a tus ciudadanos.


Los servicios públicos y urbanos cuestan dinero, así que tendrás que utilizarlos en el momento justo y el lugar adecuado. Como ocurre con las tiendas, se pueden combinar servicios de distintos tamaños para maximizar su efecto. Y no olvides que cuanto más crezca tu ciudad, mayores serán las necesidades de tus ciudadanos.


 **Ayuntamientos:** empezarás tu ciudad con un ayuntamiento a su altura, es decir, sencillo y sin pretensiones. Según crezca tu ciudad, podrás transformar tu ayuntamiento en un edificio que refleje mejor tu éxito y la importancia de tu ciudad.

 **Servicios sanitarios:** los centros médicos, clínicas y complejos hospitalarios atenderán las necesidades sanitarias de tus ciudadanos.

 **Escuelas:** Mejora la educación de tus ciudadanos construyendo escuelas primarias, institutos y universidades.


 **Servicios policiales:** si tus ciudadanos no se sienten seguros, se marcharán. Por tanto, debes proporcionarles servicios policiales que van desde sheriffs locales hasta centrales de policía, pasando por cárceles.


 **Servicios de bomberos:** los bomberos son extremadamente importantes para mantener la tranquilidad de tus ciudadanos. Evitan incendios y desastres.

 **Medio ambiente:** mejoran la calidad de vida de tus ciudadanos. Ten en cuenta que tienen un coste de mantenimiento.


> Ornamentación

Una ciudad debe ser atractiva y agradable, y la ornamentación te ayudará a conseguir ese objetivo. Estas herramientas son caras, pero valen la pena para los amantes del urbanismo.

 **Plazas:** las plazas son lugares públicos que se pueden utilizar para llenar espacios vacíos y solares abandonados.

 **Monumentos:** mejoran la calidad de vida de tus ciudadanos. Ten en cuenta que tienen un coste de mantenimiento.

Nota: como los servicios públicos y urbanos, los parques y monumentos conllevan costes de mantenimiento.

 **Terraformación:** para facilitar la construcción de tu ciudad, puedes allanar el terreno. No obstante, el proceso tiene ciertos límites y es muy caro.

> Transporte

El transporte es un aspecto importante de Cities XL™ 2011. Los ciudadanos usan el transporte para ir al trabajo, comprar o ir a pasear al parque. Las empresas necesitan el transporte para funcionar adecuadamente y exportar sus productos.



Carreteras: las carreteras te permiten trasladar personas y recursos. Sin embargo, debes prestar mucha atención al tráfico: una carretera sobrecargada no funcionará correctamente y podría convertirse en una fuente de contaminación acústica. Hay distintos tipos de carreteras disponibles para ayudarte a gestionar tu infraestructura.

Para construir carreteras y autopistas, elige un punto de inicio. Traza la carretera eligiendo puntos de la ruta y determina su destino final. Puedes definir el tipo de carretera que quieras.

Carreteras de ángulo libre: te permite hacer carreteras con la orientación que quieras.

Carreteras con ángulos de 90° o 45°: te permite hacer carreteras bloqueadas con orientación de 90° o 45°.

Carreteras curvadas: te permite hacer carreteras curvadas.



Autopistas: tienen mayor capacidad que las carreteras normales. Sin embargo, no puedes colocar edificios junto a una autopista y solo se pueden construir como carreteras "curvadas".



Puentes y túneles: cumplen la misma función que las carreteras y te permiten cruzar ríos o atravesar montañas. Por otra parte, son más caros de construir y mantener, así que atención al presupuesto.

Para construir puentes y túneles

- Selecciona la herramienta Puente.
- Mantén pulsado "Mayúsculas" y mueve el ratón arriba o abajo para elevar o reducir la altura del puente.
- Mueve el ratón hasta que el puente o túnel se vuelva verde, lo que significará que puedes colocar el siguiente punto de su ruta.
- Termina el puente o túnel colocando el último punto al nivel del suelo.



Línea de transporte: puedes intercambiar recursos con el mundo exterior para subsanar una falta o un exceso de producción. El transporte internacional es indispensable para llevar a cabo este comercio.



Transportes públicos: para eliminar problemas de tráfico, tus ciudadanos tendrán la posibilidad de utilizar una línea de autobuses en vez de sus coches para moverse por la ciudad o ir al trabajo. Cuantas más paradas coloques, más gente podrá usar la línea.

Autobús: para crear una línea de autobuses:

- Haz clic en el menú de construcción y selecciona el icono de la empresa de autobuses. Tras colocar la empresa de autobuses podrás gestionar toda la red de autobuses. Tienes que colocarla primero para poder desbloquear las terminales.
- Puedes construir dos tipos de terminales: con la terminal de autobuses grande tendrás la posibilidad de crear hasta 12 líneas de autobuses, y con la terminal de autobuses pequeña, hasta 3

líneas. Elige la terminal que quieras colocar.

Tanto las terminales como las paradas de autobús deben colocarse estratégicamente.

Comprueba la zona azul que aparecerá alrededor de las terminales/paradas que coloques: muestra los edificios que reciben servicio de la línea.

- Para completar la línea de autobús, tienes que colocar tu última estación de autobuses en la terminal.

Metro: la creación de una línea de metro es similar a la de una línea de autobuses. Primero debes construir una empresa de metro. Luego podrás crear estaciones de metro para tus líneas. A diferencia de los autobuses, tus líneas de metro no tienen que seguir las carreteras.

Nota sobre el transporte público:

- Colocar demasiadas paradas puede aumentar el tiempo de trayecto y hacer que la gente opte por el coche.
- Si eliminas una terminal, todas las líneas conectadas también se eliminarán.
- No puedes situar paradas de autobús en carriles rápidos.
- Vigila tus ingresos. Crear y mantener una red de autobuses o de metro puede ser desastroso para tu presupuesto.

Para más información sobre el sistema de autobuses, ejecuta el tutorial llamado Transporte público > Líneas de autobuses.

> **Paquete**

¿Quieres crear una ciudad típicamente americana, europea o asiática? Con el paquete es posible, pues te permite colocar edificios con un estilo único (América, Europa y Asia).

Para cada estilo, puedes construir viviendas, edificios, planos o terrenos.

> **Planos**

Los planos son megaestructuras que otorgan bonificaciones a tu ciudad, como por ejemplo mejorar la calidad de vida de tus ciudadanos. La Torre Eiffel, el Big Ben, el Empire State Building y muchos más... Puedes construir estas megaestructuras en tus ciudades desde el menú del paquete. Selecciona la región que quieras del menú del paquete y accede a las megaestructuras especiales. Para poder construir una megaestructura, necesitarás muchas fichas. Puedes empezar a construir el plano, pero la construcción se detendrá si no tienes recursos suficientes. Los planos son muy caros; no solo necesitas mucho dinero, también tienes que gastar fichas (ver 6.2 acerca de las fichas) y mucho tiempo (se pueden tardar muchas horas) para construir un plano.

Atención: no puedes construir el mismo plano 2 veces en la misma ciudad, pero puedes construir el mismo en ciudades distintas.

> **La excavadora**

Si quieres demoler edificios, haz clic en este botón y luego en los edificios que quieras destruir. También puedes demoler zonas enteras.

¡Atención! No te olvides de cancelar la selección este botón haciendo clic con el botón derecho cuando hayas demolido los edificios.

4.4.3. DESBLOQUEAR EDIFICIOS

No todos los edificios están disponibles desde el principio del juego, y la mayoría de los iconos estarán en gris. Se desbloquearán si cumples ciertos criterios.

La mayoría de los edificios se desbloquearán según tus progresos en el juego. Por ejemplo, el primer centro médico estará disponible cuando llegues a unos 2.000 ciudadanos aproximadamente.

Otros edificios se desbloquearán según tu manera de jugar. Los edificios de mayor tamaño solo estarán disponibles cuando la ciudad alcance cierto grado de desarrollo en un área determinada. Por ejemplo, cuando hayas alcanzado un alto nivel de producción con tu industria tecnológica, desbloquearás un tipo especial de industria, un edificio enorme que emplea a más trabajadores y produce más recursos.

En realidad, se trata de industrias compuestas por varios edificios. Puedes elegir el nivel de dificultad en el menú de opciones. El modo normal está seleccionado por defecto. En este modo, los edificios se desbloquearán según los progresos de tu ciudad. En el modo Experto se desbloquearán todos los edificios (solo para jugadores experimentados).

5.1. PRINCIPIOS BÁSICOS

Desarrolla tu ciudad manteniendo un equilibrio económico y cubriendo las necesidades de tus ciudadanos.

Como alcalde, debes expandir tu ciudad sin olvidarte nunca de:

- Construir infraestructuras.
- Satisfacer las necesidades de tus ciudadanos financiando servicios públicos, dándoles trabajo y construyendo tiendas y actividades de ocio para entretenerlos.
- Proporcionar a las empresas todo lo que necesitan para prosperar.

5.2. NECESIDADES Y EVOLUCIÓN DE LOS CIUDADANOS

Los siguientes factores influyen en los niveles de satisfacción de tus ciudadanos:

- La disponibilidad de servicios urbanos, tiendas y actividades de ocio, y el tiempo necesario para llegar hasta ellos.
- El medio ambiente y la calidad de vida.
- Tener un empleo y el tiempo necesario para ir al trabajo.
- El coste de la vida, incluidos los impuestos, y el coste de la comida y otros artículos.

El nivel de los servicios proporcionados por un edificio público depende del número de empleados que tenga.

Las necesidades de los ciudadanos aumentan conforme tu ciudad aumenta de tamaño. Sus necesidades también dependen de sus niveles de riqueza.

¡Presta atención a las infraestructuras! Los habitantes de un área con mucho tráfico seguramente tendrán problemas para ir al trabajo y para llegar a tiendas u hospitales. Por tanto, es más probable que estén insatisfechos.

5.3. CICLO DE JUEGO

Un ciclo de juego típico es como sigue:

- Usa tu capital inicial para crear áreas de viviendas para tus futuros ciudadanos.
- Crea zonas que permitan a las empresas establecerse y dar trabajo a tus ciudadanos.
- Cobra impuestos a ciudadanos y empresas para equilibrar el presupuesto de tu ciudad.
- Financia servicios para satisfacer las necesidades de la población.
- Financia la producción de los recursos necesarios para la expansión de tus empresas.
- Vuelve a empezar el ciclo construyendo nuevos edificios.

5.4. EMPEZAR A CONSTRUIR TU CIUDAD

Es recomendable empezar siguiendo los tutoriales disponibles en el primer menú de juego.

1. Antes que nada, construye una carretera.



Cuando hayas elegido el tipo de carretera que quieres, **construye una carretera conectada con una de las zonas moradas del borde del mapa.**

Esta carretera es tu primer vínculo con el resto del mundo. Estas carreteras se denominan líneas de transporte (ver sección 6.4, "Líneas de transporte").

Más adelante, te permitirán intercambiar recursos con OmniCorp (ver capítulo 6, "Intercambiar recursos (con OmniCorp)").

2. Sitúa tu ayuntamiento junto a una carretera.

3. Coloca una pequeña zona residencial para trabajadores no cualificados.

4. Llegarán tus primeros ciudadanos. Tienes que crear puestos de trabajo para ellos.

Coloca fábricas, granjas u oficinas.

5. Los recién llegados expresan la necesidad de tiendas. Coloca algunas tiendas para contentarlos.

Esta serie de acciones llevará a tu ciudad por la senda del crecimiento.

5.5. GESTIONAR EL CRECIMIENTO DE TU CIUDAD

Para asegurarte de que tu ciudad sigue desarrollándose, preocúpate de los siguientes puntos por turnos:

- Construye viviendas.
- Proporciona servicios que cubran las demandas de los ciudadanos.
- Crea empleo colocando zonas de negocios.
- Construye los servicios públicos que las empresas necesitan.

Las zonas residenciales no se desarrollarán si sus habitantes no están lo bastante satisfechos. Del mismo modo, las zonas industriales y de tiendas no pueden desarrollarse si no se cumplen las condiciones que necesitan para funcionar correctamente. Revisa las distintas herramientas de análisis (ver sección 5.7, "Herramientas de análisis").

También puedes hacer clic en edificios individuales para ver su estado.

Paneles de selección de viviendas

Se mostrarán las características de la vivienda seleccionada y su estado actual:

- El nivel de ocupación del edificio.
- La satisfacción de los ciudadanos que viven en él.



Cuando el indicador de satisfacción esté en verde, el nivel de satisfacción de tus ciudadanos será aceptable. Sin embargo, cuando este indicador se vuelva naranja o rojo, tendrás un problema con los niveles de satisfacción de tus ciudadanos (el rojo es peor que el naranja).

Aparecerá información en la parte inferior del panel indicando por qué los ciudadanos no están satisfechos. Así podrás tomar las medidas necesarias para remediar la situación, por ejemplo colocando los edificios requeridos para cubrir las necesidades de tus ciudadanos.

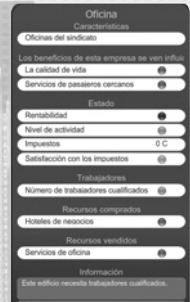
Si los niveles de satisfacción de tus ciudadanos son bajos, la tasa de ocupación también será baja, pues los ciudadanos no encontrarán atractivo el edificio.

No obstante, si la tasa de ocupación es demasiado baja (roja o naranja), pero el nivel de satisfacción es alto, tienes que comprobar que no tienes demasiadas viviendas para el número de ciudadanos que llegan a tu ciudad.

Paneles de selección de empresa

Para todos los demás edificios (todos los tipos de empresas, tiendas, actividades de ocio, hoteles y monumentos), encontrarás, indicadas de la misma forma que en el caso de las viviendas, sus características (tipo de infraestructura, contaminación generada) y su estado actual. Los distintos indicadores son:

- La rentabilidad del edificio proporciona un resumen de su salud financiera. Si el indicador es verde o verde/amarillo, todo va bien. Sin embargo, si es rojo o naranja, tienes que empezar a preocuparte. Tendrás que encontrar las causas del problema, y ahí es donde entran en juego los demás indicadores.
- El nivel de actividad indica si el edificio es productivo o no. A menudo, cuando un edificio no produce nada, se debe a que no se ha contratado a los trabajadores apropiados.
- El número de trabajadores (por categoría de población) indica el tipo de trabajadores que necesita el edificio para funcionar correctamente. En este caso, tienes que animar a los ciudadanos de la categoría de población correspondiente a mudarse a tu ciudad. También es posible que una red de transporte congestionada dificulte a los trabajadores ir al trabajo. En ese caso tendrás que aumentar la capacidad de la red de transporte, por ejemplo construyendo más carreteras (ver sección 5.6, "Gestionar el tráfico").
- El precio de compra de los recursos consumidos indica si el edificio tiene acceso a todos los recursos que necesita para funcionar correctamente. Cuanto más caros sean estos recursos, más difícil será que el edificio sea rentable. Quizás tengas que producir el recurso que te falta o comprar recursos adicionales en el exterior.
- El precio de venta de los recursos producidos indica si el mercado local está o no saturado con el recurso producido. Si lo está, tendrás que atraer edificios que utilicen ese recurso o venderlo al exterior para liberar el mercado local.



Por lo general, cuando una empresa tenga problemas, aparecerá información extra con consejos para resolver la situación en la parte inferior de la ventana

5.6. GESTIONAR EL TRÁFICO

Es importante gestionar el tráfico de tu ciudad. Los niveles de satisfacción de los ciudadanos se ven muy afectados por la duración de sus trayectos al ir al trabajo o para acceder a los servicios. Si la densidad del tráfico es demasiado alta, los trayectos se alargan y los niveles de satisfacción caen en picado.

La congestión de las carreteras está determinada por el número de ciudadanos de tu ciudad y por la distribución de las carreteras que hayas seleccionado.

Usa el filtro de "Tráfico" (ver sección 5.7.4. "Filtros") para ver un resumen de los niveles de congestión de una carretera:

- El verde indica que el tráfico fluye con libertad.
- El amarillo significa que el tráfico es denso.
- El amarillo anaranjado, que la carretera está casi congestionada.
- El rojo, que la carretera está bloqueada. No puede aceptar más tráfico por encima de los niveles actuales.

Vigila la congestión del tráfico y evita las rutas únicas: la capacidad de las carreteras es limitada y puede hacer que a los ciudadanos les resulte difícil desplazarse. Procura proporcionar varias rutas hacia el mismo destino.

Hay tres formas de mejorar el tráfico:

- Puedes aliviar la congestión en carreteras existentes construyendo nuevas carreteras paralelas a ellas.

• También puedes aumentar el número de carriles. Para ello, selecciona la carretera que quieras. En el panel de selección verás carreteras con las mismas dimensiones que la ya existente, pero con distintas características. Por ejemplo, sistemas de dirección única o con menos carriles para peatones. Haz clic en estas alternativas para cambiar el tipo de carretera.

• Cuando hayas llegado a 50.000 habitantes, el sistema de autobuses se desbloqueará en tu menú de construcción. Podrás elegir los itinerarios de cada línea de autobuses, además de la situación de las terminales, para eliminar problemas de tráfico. Ten en cuenta que tanto las terminales como las paradas de autobuses deben colocarse estratégicamente. Comprueba la zona azul que aparecerá alrededor de las terminales/paradas que coloques: indica todos los edificios que reciben servicio de la línea. También puedes gestionar el sistema de autobuses haciendo clic en cualquier terminal para acceder a información como el número de líneas y paradas de autobuses, su coste mensual, o la "Eficiencia media" de tu red de autobuses.

Por último, puedes modificar el tipo de autobús que quieres usar en cada línea. Representan tres capacidades de transporte distintas: un minibús cuesta menos y lleva a un pequeño número de personas, mientras que un autobús de dos pisos cuesta mucho más pero puede llevar a más ciudadanos.

- Como el sistema de autobuses, al llegar a 100.000 habitantes se desbloqueará el sistema de metro en tu menú de construcción. La ventaja frente al autobús es que el metro no tiene que seguir las carreteras, pero el inconveniente es que es más caro.

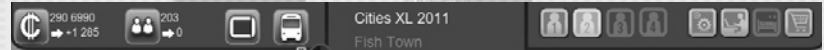


5.7 HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

En la parte superior de la pantalla de juego aparecen varias herramientas para analizar tu presupuesto, tu población, tu economía y tus recursos.

5.7.1. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE POBLACIÓN

Haz clic en el botón de Población para acceder a la siguiente información importante:



Información 1: los datos demográficos

Este panel da acceso a las estadísticas correspondientes a la población total y los trabajos disponibles.

Los niveles de satisfacción con la riqueza de los ciudadanos varían entre 0% y 100%.

Para cada categoría de población, puedes ver:

- **El porcentaje de ciudadanos de la ciudad.**

- **Las tasas de ocupación** de las viviendas: si este valor es demasiado alto, los ciudadanos recién llegados no encontrarán dónde vivir, así que tendrás que construir nuevas viviendas.

- **La tasa de inmigración:** si este valor es bajo o negativo, seguramente tus ciudadanos no estén satisfechos.

- **Trabajos disponibles y tasa de desempleo:** si el desempleo es demasiado alto, es poco probable que tu ciudad atraiga a nuevos ciudadanos.

Si el desempleo es bajo pero el número de empleos disponibles es alto, tendrás que atraer a nuevos ciudadanos para proporcionar a tus empresas la mano de obra que necesitan para funcionar adecuadamente.

Si el desempleo es alto y el número de empleos disponibles es bajo, tendrás que atraer a nuevas empresas a la ciudad.

Si tanto el desempleo como el número de empleos disponibles son altos, seguramente signifique que los desempleados tienen problemas para llegar a los puestos vacantes y que hay un problema con tu red de transporte: o las carreteras no están conectadas como es debido o la congestión del tráfico es muy alta.

Tendrás que solucionar ese problema...

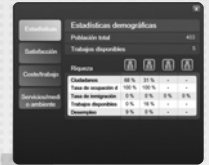
Información 2: indicadores de satisfacción

Puedes ver estos indicadores para la población total (satisfacción general) o para una categoría de población específica.

Estos indicadores muestran por qué la población está satisfecha o insatisfecha.

La satisfacción ciudadana está determinada por cuatro factores, cuyos valores generales se miden en términos de porcentaje.

- El turismo y las bonificaciones especiales están determinados por las bonificaciones producidas por vacaciones y edificios especiales.



- La calidad de los servicios y las instalaciones ofrecidas por la ciudad (primera columna), que refleja la satisfacción producida por cada tipo de servicio o instalación.
- La calidad de vida se ve afectada negativamente por la contaminación y positivamente por los monumentos de la ciudad.
- La calidad de los empleos, determinada por las tasas de empleo y la duración de los trayectos de los ciudadanos para ir al trabajo.
- El coste de la vida tiene en cuenta los impuestos y gastos domésticos en áreas como la comida, el equipamiento y el combustible.

Información 3: coste/empleo

Los costes globales muestran la tasa de satisfacción ciudadana en términos de recursos. Las carencias y los excesos afectan a la satisfacción ciudadana; una ciudad con un balance de recursos desequilibrado no atraerá a nuevos ciudadanos.

La pestaña Empleos muestra la satisfacción con el empleo de los ciudadanos. Proporciona trabajo suficiente para tus habitantes y vigila el tráfico.



Información 4: servicios/medio ambiente

Esta pestaña muestra el nivel de satisfacción de tus ciudadanos con respecto a los servicios y el medio ambiente. Cuanto mayor sea la calidad del medio ambiente, más atractiva será tu ciudad.

Para cerrar el menú Población, vuelve a hacer clic en el botón de Población o pulsa "Esc".



Encuestas de opinión

Los iconos de población muestran los niveles de satisfacción de las distintas categorías de población. Haz clic en ellos para ver los resultados de las encuestas de opinión realizadas para cada categoría. Estas encuestas revelan los principales problemas de cada categoría y las (posibles) causas de los problemas, indicando por tanto la mejor forma de resolver la situación.

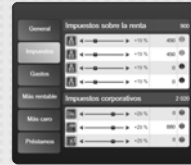
5.7.2 HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE PRESUPUESTO

La primera cifra indica cuánto dinero tienes disponible para construir y gestionar tu ciudad. La cifra de abajo indica tu flujo monetario (la diferencia entre ingresos y gastos).

El menú de presupuesto incluye:



- La pestaña General, que proporciona un resumen de las finanzas de tu ciudad, incluidos los ingresos y gastos totales.



- La pestaña Impuestos, donde puedes modificar la cantidad de impuestos que cobras. Estos datos son una versión detallada de los ingresos de tu ciudad.



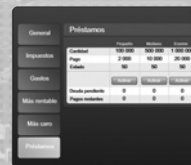
- La pestaña Gastos, que muestra los gastos de tu ciudad. Los gastos se generan a través de los servicios urbanos (ayuntamiento, sanidad y servicios educativos...), los servicios públicos (agua, combustible, electricidad, basuras...), el transporte...



- Las Empresas más rentables, que proporciona un resumen de las empresas más rentables de tu ciudad. Haciendo clic en el botón siguiente (flecha de la pantalla) puedes ver las empresas correspondientes directamente en tu ciudad.



- La pestaña Edificios más caros, que presenta un resumen de los edificios más caros de tu ciudad. Haciendo clic en el botón siguiente (flecha de la pantalla) puedes ver los edificios correspondientes directamente en tu ciudad.



- La pestaña de Préstamos, que te permite activar préstamos pequeños, medianos o grandes (desde 100.000 créditos hasta 1.000.000).

Para cerrar el menú de presupuesto, vuelve a hacer clic en el icono del menú o pulsa "Esc".

5.7.3. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DE RECURSOS

El menú de recursos muestra todos los recursos que se producen en tu ciudad. Los recursos son una pieza clave del desarrollo de tu ciudad. Los edificios los consumen y producen, y según el desarrollo de tu ciudad, habrá exceso y escasez de ciertos recursos.

Para cada recurso se indica la siguiente información: el balance de oferta/demanda del recurso en la ciudad y el uso de fichas (ver sección 6.2, "Fichas"). La última columna muestra información general sobre cada ficha.

Al hacer clic en el botón **Recursos**, se muestra la siguiente información:



Ficha	Demanda	Oferta							
Pasajeros
Transporte
Energía
Alimentos
Combustible
Industria pesada
Manufacturas
Tecnología
Electricidad
Tarjetas

- La pestaña Datos de las empresas muestra el estado de cada tipo de empresa.
- Las tres pestañas Recursos proporcionan una descripción de cada recurso, además de un resumen de la capacidad de transporte de tu ciudad.

La primera pantalla muestra los servicios públicos y la producción industrial:

- Reciclaje de basuras.
- Agua.
- Industria alimentaria.
- Combustible.
- Industria pesada.
- Manufacturas.
- Productos tecnológicos.
- Electricidad.
- Bienes comerciales.

La segunda pantalla muestra servicios urbanos, trabajadores y dinero:


- Vacaciones.
- Trabajadores no cualificados.
- Trabajadores cualificados.
- Ejecutivos.
- Élite.
- Oficinas (servicios para empresas).
- Turismo.
- Hoteles de negocios

La tercera pantalla muestra la capacidad de transporte de tu ciudad.

Hay dos tipos de capacidad de transporte: transporte de carga y de pasajeros. Cada ficha intercambiada utiliza una de estas capacidades de transporte (con la excepción del dinero y la elec-

tricidad). Los servicios públicos y la producción industrial utilizan capacidad de transporte de carga, mientras que los servicios urbanos y los trabajadores consumen capacidad de transporte de pasajeros.

Para cerrar el menú de Recursos, vuelve a hacer clic en el icono del menú o pulsa "Esc".

Los siguientes iconos  muestran los niveles de salud económica de los correspondientes tipos de empresas (si las hay en tu ciudad). Haz clic en ellos para ver los resultados de las encuestas de opinión realizadas para cada tipo de empresa. Estas encuestas revelan los principales problemas financieros que tiene cada categoría y las (posibles) causas de estos problemas, indicando por tanto la mejor forma de resolver la situación.

5.7.4 FILTROS

El icono de la parte derecha de la pantalla representa los filtros. Se pueden utilizar para destacar cierta información directamente en la pantalla de juego. Indican:

• Población

Densidad de población: muestra los niveles de densidad de población en tu ciudad.

Riqueza de la población: destaca las distintas categorías de población. El naranja es para los trabajadores no cualificados, el azul oscuro para los trabajadores cualificados, el azul claro para los ejecutivos y el blanco para las élites.

Trabajadores no cualificados: una representación por colores de las viviendas de trabajadores no cualificados de toda la ciudad.

Trabajadores cualificados: una representación por colores de las viviendas de trabajadores cualificados de toda la ciudad.

Ejecutivos: una representación por colores de las viviendas de ejecutivos de toda la ciudad.

Élite: una representación por colores de las viviendas de élites de toda la ciudad.

• Satisfacción

Satisfacción general de los ciudadanos: el verde indica satisfacción y el rojo descontento. Haz clic en los edificios para ver cuál es el problema.

Servicios públicos: muestra la situación de los edificios de servicios.

Servicios sanitarios: muestra lo efectivos que son los servicios sanitarios. Esto se calcula según la distancia entre las distintas categorías de población y sus servicios sanitarios (indicada por el color de las carreteras) y la satisfacción de los ciudadanos con respecto a la calidad del servicio recibido en los centros sanitarios (indicada por el color de los edificios). Nada/rojo significa demasiado lejos/insatisfechos, el amarillo es bueno y el verde es excelente.

Educación: muestra lo efectivos que son los servicios educativos. Esto se calcula según la distancia entre las distintas categorías de población y sus servicios educativos (indicada por el color de las carreteras) y la satisfacción de los ciudadanos con respecto a la calidad del servicio recibido (indicada por el color de los edificios). Nada/rojo significa demasiado lejos/insatisfechos, el amarillo es bueno y el verde es excelente.

Seguridad: muestra lo efectivos que son los servicios de seguridad. Esto se calcula según la

distancia entre las distintas categorías de población y sus servicios de seguridad (indicada por el color de las carreteras) y la satisfacción de los ciudadanos con respecto a la calidad del servicio recibido (indicada por el color de los edificios). Nada/rojo significa demasiado lejos/insatisfechos, el amarillo es bueno y el verde es excelente.

Bomberos: muestra lo efectivos que son los servicios de bomberos. Esto se calcula según la distancia entre las distintas categorías de población y sus servicios de bomberos (indicada por el color de las carreteras) y la satisfacción de los ciudadanos con respecto a la calidad del servicio recibido (indicada por el color de los edificios). Nada/rojo significa demasiado lejos/insatisfechos, el amarillo es bueno y el verde es excelente.

Tiendas: muestra lo efectivas que son las tiendas. Esto se calcula según la distancia entre las distintas categorías de población y sus tiendas (indicada por el color de las carreteras) y la satisfacción de los ciudadanos con respecto a la calidad del servicio recibido (indicada por el color de los edificios). Nada/rojo significa demasiado lejos/insatisfechos, el amarillo es bueno y el verde es excelente.

Ocio: muestra lo efectivas que son las actividades de ocio. Esto se calcula según la distancia entre las distintas categorías de población y sus actividades de ocio (indicada por el color de las carreteras) y la satisfacción de los ciudadanos con respecto a la calidad del servicio recibido (indicada por el color de los edificios). Nada/rojo significa demasiado lejos/insatisfechos, el amarillo es bueno y el verde es excelente.

• Economía

Empleo: el rojo indica ciudadanos desempleados y el verde ciudadanos con empleo.

Empleos disponibles: se indican en rojo.

Beneficios empresariales: las empresas rentables aparecen en verde, mientras que las empresas con pérdidas aparecen en rojo.

Tráfico: las carreteras son verdes, naranjas o rojas según lo denso que sea el tráfico (ver sección 5.6, "Gestionar el tráfico").

Carga: ciertas industrias prefieren estar cerca de la infraestructura del transporte de carga. El color de las carreteras indica hasta qué punto es eficaz una línea de transporte (ver sección 6.4, "Líneas de transporte").

Pasajeros: ciertas empresas prefieren estar cerca de la infraestructura del transporte de pasajeros. El color de las carreteras indica hasta qué punto es eficaz una línea de transporte (ver sección 6.4, "Líneas de transporte").

• Medio ambiente

Medio ambiente: muestra los niveles de contaminación que afectan a las infraestructuras.

Rojo: muy contaminado; amarillo: bueno; verde: excelente.

Monumentos: muestra las zonas de influencia de los monumentos.

• Recursos

Petróleo: muestra las áreas donde hay petróleo. En estas áreas deben colocarse pozos petrolíferos.

Agua: muestra las áreas donde hay agua. En estas áreas deben colocarse infraestructuras de extracción de agua.

Terreno fértil: muestra la tierra fértil apropiada para la agricultura.

Carreteras interurbanas: muestra las áreas donde puede colocarse este tipo de línea de transporte.

Autopistas interurbanas: muestra las áreas donde puede colocarse este tipo de línea de transporte.

Ferrocarriles interurbanos: muestra las áreas donde puede colocarse este tipo de línea de transporte.

Relieve del terreno: muestra el terreno en forma de líneas de contorno.

Vacaciones: muestra las áreas donde se pueden colocar hoteles de vacaciones. Estas áreas no están disponibles en todos los mapas y desaparecen al colocarlos, o cuando el medio ambiente se deteriora.

Línea de transporte por mar: muestra las áreas donde pueden colocarse puertos. Estas áreas no están disponibles en todos los mapas.

• Transportes públicos

Líneas de autobuses: muestra todas las líneas y paradas que has construido en tu ciudad.

Tráfico de autobuses: muestra el estado del tráfico de tus líneas de autobuses. El código de colores es el mismo utilizado para las carreteras (el verde indica un tráfico fluido, el amarillo una ligera congestión y el rojo un atasco).

Líneas de metro: muestra todas las líneas y paradas que has construido en tu ciudad.

Tráfico de metro: muestra el estado del tráfico de tus líneas de metro. El código de colores es el mismo utilizado para las carreteras (el verde indica un tráfico fluido, el amarillo una ligera congestión y el rojo un atasco).

6. INTERCAMBIAR RECURSOS (CON OMNICORP)

6.1. COMERCIO CON OMNICORP

Bajo el fuerte liderazgo de Don Madalff, Omnicorp es la corporación omnipresente y omnipotente del universo de Cities XL TM 2011. Esta empresa siempre está dispuesta a comerciar con otras ciudades... mientras las ciudades tengan recursos suficientes. Como todo auténtico hombre de negocios, Don Madalff siempre está buscando buenas oportunidades y puede ser el socio ideal si quieres desarrollar tus ciudades. Con las ventajas de un imperio bendecido con recursos ilimitados, Don Madalff está a disposición de los alcaldes que quieran comerciar para atender a sus ciudadanos y empresas. En caso de que respetes las condiciones del contrato, no hay nada de que preocuparse. Pero cuidado, si por alguna razón ya no eres capaz de aportar la cantidad de recursos acordada, será mejor que no confíes en la generosidad de Madalff...

Revisa con regularidad tus contratos para asegurarte de que siempre pagas lo que debes. En caso contrario, Don Madalff los cancelará sin remordimientos. Aunque esté ahí para ayudar, OmniCorp no deja de ser una empresa que tiene que conseguir beneficios para existir. No creas que puedes aprovecharte de ella y ten en cuenta que la corporación siempre te venderá recursos por mucho más dinero del que te ofrecerá por comprar los tuyos.

Depender demasiado de Omnicorp puede ser un problema. Recuerda que un desarrollo equilibrado de los recursos es la clave del éxito...

6.2. COMERCIO ENTRE TUS CIUDADES

Cuando hayas construido y guardado algunas ciudades, podrás comerciar entre ellas. Esto significa que podrás construir ciudades dedicadas a recursos específicos para poder comerciar con estas ciudades y construir otras. Es mucho más fácil encontrar un equilibrio en tu ciudad si te concentras en pocos recursos y usas el comercio para los demás.

6.3. FICHAS

Cuando tengas una sobreproducción de un recurso determinado, tu ciudad producirá fichas de ese recurso.

Haz clic en el botón Recursos (ver sección 5.7.3) para ver de qué tiene exceso tu ciudad y de qué escasez.

Para equilibrar la situación y permitir prosperar a tu ciudad, debes intercambiar tus fichas de recursos sobrantes por recursos que necesites.



¡Atención! Las fichas no se pueden acumular con el tiempo. Representan la capacidad de producción de tu ciudad en un momento determinado. Las fichas son recursos sobrantes que se pueden intercambiar por otros recursos con OmniCorp.

Las fichas producidas te permitirán cubrir los huecos de la producción de tu ciudad y su necesidad de ciertos recursos.

¡Atención! La escasez de un recurso determinado puede dar como resultado dificultades económicas para tu ciudad (empresas en bancarota, insatisfacción ciudadana, etc.).

Por tanto, es importante gestionar los recursos de forma equilibrada para ayudar al crecimiento económico de tu ciudad.

6.4. COMERCIO

En el menú de modos de juego haz clic en  haz clic en . Aparecerá el panel de comercio.



Recurso	Producción	Impacto	Comercio	Importar	Exportar	Valor
Dinero	-323	0	0	180	0	9819
Basuras	-1	0	0	0	-1	999
Combustible	7	0	0	-5	2	1004
Trabajadores no cualif.	2	0	0	-1	1	1000
Trabajadores cualif.	0	0	0	0	0	999
Ejecutivos	0	0	0	0	0	999
Elites	0	0	0	0	0	999
Industria pesada	0	0	0	0	0	999
Agua	0	0	0	0	0	999
Electricidad	0	0	0	0	0	999
Industria alimentaria	0	0	0	0	0	999
Tecnología	0	0	0	0	0	999
Manufactura	0	0	0	0	0	999
Oficinas	0	0	0	0	0	999
Vacaciones	0	0	0	1	1	999

- 1 – Selecciona las ciudades entre las que quieras comerciar.
- 2 – Capacidad de carga.
- 3 – Capacidad de pasajeros.
- 4 – Producción de fichas.
- 5 – Impacto en fichas de la construcción de planos.
- 6 – Comercio de fichas con otras ciudades.
- 7 – Comercio de fichas con esta ciudad.
- 8 – Total de fichas disponibles.
- 9 – Mueve el control deslizante a izquierda o derecha, o haz clic en las flechas para importar o exportar fichas y haz clic en Vale para confirmar el intercambio

Hay tres tipos de fichas:

- Fichas industriales y de servicios públicos, que requieren transporte de carga.
 - Fichas de servicios urbanos y de personas, que requieren transporte de pasajeros.
 - Fichas no físicas, como dinero y electricidad, que no requieren transporte.
- Una ficha de producción industrial cuesta una unidad de transporte.

El número total de fichas de producción industrial que pueden intercambiarse entre dos ciudades dependerá por tanto de la capacidad de transporte de ambas ciudades. Lo mismo se aplica al transporte de pasajeros.

6.5. LÍNEAS DE TRANSPORTE

Para intercambiar fichas, debes construir autopistas o transporte internacional además de las líneas de transporte disponibles. Las líneas de transporte conectan tu ciudad con el mundo exterior.

Estas te permitirán cierto flujo de vehículos de carga (camiones, aviones, barcos) y vehículos de pasajeros hacia tu ciudad.

¡Atención! Construir una autopista solo es el primer paso. Construir puertos y aeropuertos aumentará tu capacidad comercial de forma considerable.

Hay tres tipos de líneas de transporte:

- Carreteras, autopistas: construye carreteras y autopistas hasta las áreas marcadas en morado del borde del mapa.
- Puertos: coloca un puerto en un área marcada, aumentará tu capacidad de carga.
- Aeropuertos: coloca un aeropuerto donde quieras, aumentará tu capacidad de transporte de pasajeros.

Atención: los puertos y aeropuertos generan contaminación, ¡así que procura no situarlos muy cerca de un área residencial!

No todos los tipos de transporte del borde pueden conectarse: asegúrate de comprobar las opciones disponibles a la hora de crear tu red de transporte.

Por ejemplo:

Colocar una línea de transporte impide que coloques otra dentro de un perímetro determinado. Gestiona tus líneas de transporte con atención, pues ayudarán al crecimiento de tu economía.

Por ejemplo:

- Cuanto más cerca esté una oficina de una instalación de transporte de pasajeros, más reuniones de negocios podrá organizar y mayores serán sus beneficios.
- Cuanto más cerca esté una fábrica de una instalación de transporte de carga, más rápido será el tráfico de mercancías y mayores serán sus beneficios.

¡Atención! Con el crecimiento de tu ciudad y el desarrollo del comercio, estas líneas de transporte se irán saturando poco a poco debido al aumento del volumen de las mercancías producidas y los viajes de pasajeros. Tendrás que organizar tus finanzas para construir otra línea de transporte y solucionar el problema.

FOCUS HOME INTERACTIVE

Executive Chief
Cédric Lagarrigue

Marketing
Olivier Macqueron
Thomas Barrau
Xavier Assémat
Vincent Teulé
Stanilas Mankowski

Production
Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Samuel Bagla
Amine Mimoun

Press Relation
Marie-Caroline Le Vacon

Business Team
John Bert
Aline Janzekovic
Aurélie Rodrigues
Damien Mauric
Vincent Chataignier

Graphic designers
François Weytens
Benjamin Papeau

Web and video
Jean-Michel Hellendorff
Stephan le Gac
Damien Duca
Jean-Joseph Garcia

Accountancy and Management
Nathalie Jérémie
Linda Hanoun
Estelle Labastide
Mourad Dowlut-Mahomed
Rémi Wanese
Kelly Figueira

C.F.O.
Deborah Bellangé

C.E.O.
Jean-Pierre Bourdon

MUSIC & SOUND
Dynamedion www.dynamedion.com

Many thanks to all Cities XL players, fans and community for their support, and specially to Asheroo, callimero, Clamato, Fredoouille, GlobexCo, HotChocolate, ieyasu, j#2010, leijon, Mas, Oliver, phillip#6 and Metropolis3479 for their help on CXL2011 testings

SPECIAL THANKS

Big up to Monte Cristo Team for creating this game:

Juan-René Abella Ogliastrì
Christine Abrac
David Alves
Emmanuel Andrieu
Aleksandr Andriyavov
Julien Arnal
Eric Audinet
Natalya Babych
Igor Bak
Etienne Baratte
Aleksandr Barbashin
Fedor Batechko
Arnaud Beaume
Philippe Bianchi
Nicolas Bigot
Damien Bolus
Natacha Bonbon
Valentina Borisenko
Kirill Bozhok
Sébastien Brochet
Frédéric Brunet
Olivier Bucher
François Bureau
Grégory Champoux
Mathieu Chauvin
Patrice Chessé
Vladislav Chuchlib
Jean-Michel Courvaud
Dimitri Courtaut
Sandra Créhin
Philippe Da Silva
Lucille Dechaize
Hervé Denis
Dmitriy Dragomeretskiy
Sergey Drupov
Jérémy Dulary
Hélène Duong
Yann Faguer
Kim Ferreira
Anton Feshenko
Evgeniy Fiklistov
Thomas Fraichot
Fabien Fumeron
Jérôme Gastaldi
Gabriel Glachant
Sébastien Guilbert
Julien Guillion
Christian Hain
David Hockley
Sandro Hoffmann
Thomas Iacobone
Cédric Jannot
Alexander Kalyuzhnyy
Tatyana Katashinskaya
Igor Khotin
Pavel Kohn
Alexander Korchagin

Roman Korchmenko
Christophe Kulesza
Thibault Lambert
Xavier Lambert
Aurélien Larue
François-Xavier Leloup
Patricia Le Moal
Quentin Leullier
Mikhail Litvinovsky
Julien Mailhes
Thibaud Mallet
Christophe Maltavera
Patrick Marchal
Dmitriy Marinenko
Jean-Christophe Marquis
Laury Michel
Martin Milenkovic
Alexandr Mogylnyi
Marc Morris
Jérôme Naulin
Alexander Nedeliaev
Dmitriy Nemirovskiy
Olivier Neumayer
Edouard Pham
Sergey Pivovarov
Alexey Poglazov
Valentin Polischuk
Patrice Raffenaud
Laurent Robbe
Edouard Rogé
Florent Rouat
Julia Salmon
David Sarrio
Brendon Sauvage
Nicolas Serouart
Vyacheslav Shishkin
Thibault Siamer
Kirill Sibiriyakov
Mathieu Simon
Nicolas Simon
Viktor Sinenko
Arianna Stefanini
Elijah Tabere
Manuel Thiébaux
Jéréemie Thomassey
Sithik Tran
Vitaliy Tsubin
Marie-Cécile Verhiac
Baptiste Villain
Guillaume Villeval
Julien Vivet
Andrey Vorobets
Michael Weber
Mathieu Willem
Alexandre Zambeaux
Dmitriy Zatoniskiy
Sergey Zavolokin
Sergey Zelenyuk
Sergey Zhyliayev
Denis Zinevich



CLAVE DE ACTIVACIÓN

© 2010 Focus Home Interactive. Published by Focus Home Interactive. Focus, Focus Home Interactive and their respective logos are registered trademarks of Focus Home Interactive. All rights reserved.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2009 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc.

Portions of this software are included under license ©2007 Scaleform Corporation. All rights reserved.

Portions of this software use SpeedTree®RT technology (©2007 Interactive Data Visualization, Inc.).

SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.



CITIES