

# SIMCITY™



## CONTENIDO

CONTROLES DEL TECLADO.....	2
BIENVENIDO A LA CIUDAD.....	5
MENÚ PRINCIPAL.....	5
CONSTRUIR UNA CIUDAD.....	9
LA VIDA EN LA GRAN CIUDAD.....	33
TU REGIÓN.....	34

## CONTROLES DEL TECLADO

### CONTROLES GENERALES

Controles de la cámara	W/A/S/D/teclas numéricas/cursores
Girar cámara	Q/E
Acercar cámara	Z/X
Inclinar cámara arriba/abajo	FIN/INICIO
Acercar/alejar imagen	+/- o RE PÁG/AV PÁG
Volver atrás en menú o herramienta	ESC (con herramienta o menú abiertos)
Menú de opciones	ESC (sin herramienta o menú abiertos)
Información sobre población	F2
Información sobre presupuesto	F3
Información sobre nivel de popularidad	F4
Abrir chat/muro de la región	INTRO
Ir a/salir de Vista de la región	RETROCESO
Capturar pantalla	C
Capturar vídeo	V
Herramienta de zona residencial	CTRL + R
Herramienta de zona comercial	CTRL + C
Herramienta de zona industrial	CTRL + I
Herramienta de eliminación de zona	CTRL + U
Herramienta de actualización de carreteras (con menú carreteras abierto)	R
Herramienta de demolición	B
Clasificaciones	L
Logros	Ñ

### CONTROLES DEL MODO LIBRE

Activar/desactivar Bomberos	ALT + F
Activar/desactivar Policía	ALT + C
Activar/desactivar Salud	ALT + M
Activar/desactivar Agua	ALT + W
Activar/desactivar Electricidad	ALT + P
Activar/desactivar sintecho	ALT + H
Añadir 100.000 § al presupuesto de la ciudad	ALT + W
Activar/desactivar aguas residuales	ALT + S

### CONTROLES DE MAPAS DE DATOS

Población	F5
Felicidad	F6
Valor del terreno	F7
Comercio	F8
Densidad de los edificios	F9
Residencial	F10
Comercial	F11
Industrial	F12
Alternar mapas de datos (con un menú abierto)	/ (teclado numérico)

### CONTROLES DE TIEMPO

Pausa	°
Tortuga	1
Llama	2
Guepardo	3

### MAPAS DE RECURSOS

Mapa de nivel freático	4
Mapa de carbón	5
Mapa de mineral	6
Mapa de petróleo	7

## CONTROLES DE MENÚ

Desastres	MAYÚS + X
Carreteras	MAYÚS + R
Electricidad	MAYÚS + P
Agua	MAYÚS + W
Aguas residuales	MAYÚS + S
Basura	MAYÚS + D
Gobierno	MAYÚS + G
Bomberos	MAYÚS + F
Sanidad	MAYÚS + H
Policía	MAYÚS + C
Educación	MAYÚS + E
Transporte público	MAYÚS + T
Parques	MAYÚS + U
Especialización ciudad	MAYÚS + B
Siguiente menú o submenú	TAB
Menú o submenú anterior	MAYÚS + TAB

## ATAJOS DE CARRETERAS (CON MENÚ CARRETERAS ABIERTO)

Herramienta de carretera recta	I
Herramienta de carretera circular	O
Herramienta de carretera curva	U
Herramienta de carretera rectangular	H
Herramienta de carretera arqueada	J
Herramienta de actualización de carreteras	R
Restringir tipo de carretera	MAYÚS
Activar/desactivar rejilla	ALT

## BIENVENIDO A LA CIUDAD

En *SimCity*, tú eres el alcalde de tu propia ciudad. Tú eres el que traza las carreteras y las zonas y el encargado de gestionar todo desde la sanidad hasta la seguridad pasando por la educación, la industria y mucho más. Cuanto mayor sea la ciudad, más cosas tendrás que gestionar. Es un desafío emocionante y estamos aquí para guiarte en todo lo que necesites para empezar.

## MENÚ PRINCIPAL

La primera vez que accedas al menú principal, irás a un tutorial. Cuando termines el tutorial y regreses al menú principal, podrás acceder a *SimCity World*. Además aparecerá la opción Jugar.

## TUTORIAL

Antes de comenzar a construir una brillante utopía, debes conocer los fundamentos del juego. Para ayudarte a comprender los entresijos de tu deber como alcalde, primero te guiaremos por un escenario sencillo. De este modo aprenderás los fundamentos y te harás una idea de las principales características del juego, como el trazado de carreteras y zonas y el uso de edificios colocables. Después de terminar el escenario, puedes repetirlo. Selecciona el icono Opciones en el menú principal y pulsa TUTORIAL.

## REANUDAR

Reanuda al instante la última ciudad en la que has jugado con un solo clic. Esta opción no está disponible si has abandonado la ciudad.

## JUGAR

Selecciona el botón Jugar para comenzar tu viaje hacia *SimCity*. Antes de construir, selecciona la pestaña Crear partida para iniciar una partida nueva, la pestaña Unirse a partida para unirse a una partida o la pestaña Reanudar partida para reanudar y gestionar partidas anteriores en el punto donde lo dejaste.

## PESTAÑA CREAR PARTIDA

### SELECCIONAR UN MAPA DE REGIÓN

Selecciona el mapa de región donde se encontrará tu ciudad. Cada región tiene un determinado número de sitios de ciudad disponibles.

### NOMBRE DE LA REGIÓN

Elige un nombre para tu región. No se puede modificar una vez introducido.

### MULTIJUEGO

Selecciona REGIÓN PÚBLICA o REGIÓN PRIVADA para decidir si cualquier jugador se puede unir a tu región o si solo quieres que esté disponible para jugadores con invitación.

### MODO LIBRE

Selecciona la casilla para activar o desactivar el modo libre. Cuando está activado, el modo libre permite el acceso a todos los edificios colocables, desactiva los desastres aleatorios y permite que los jugadores accedan a algunos trucos. Esto afecta a todas las ciudades de la región. Si está activado el modo libre, no puedes optar a las clasificaciones, desafíos o logros.

### RECLAMAR UNA CIUDAD NUEVA

Selecciona una ciudad inicial de una de las ubicaciones disponibles en la región. Selecciona cualquiera de los sitios de ciudad azules para ver el nombre de la ciudad junto con información sobre tu paisaje y sus recursos. Cuando estés listo para empezar a crear, selecciona RECLAMAR. Puedes elegir un nombre para tu ciudad cuando empieces a jugar.

### INVITAR A AMIGOS

Cuando hayas reclamado una ciudad y antes de seleccionar JUGAR, puedes invitar a amigos a unirse a tu región. Elige cualquiera de los otros sitios disponibles en tu región y selecciona INVITAR AMIGOS. Escoge a los amigos a los que deseas invitar y selecciona ENVIAR INVITACIONES. Si aceptan, irán directamente a tu región.

### JUGAR

Pulsa JUGAR en la ciudad seleccionada para empezar a jugar.

## PESTAÑA UNIRSE A PARTIDA

Pulsa el botón Jugar y después la pestaña Unirse a partida para ver una lista de regiones disponibles donde se está jugando en ese momento. Jugar con otros tiene ventajas como el comercio de servicios, electricidad y agua. Incluso puedes intercambiar regalos, por ejemplo recursos, con otros alcaldes para crear nuevas industrias.

**NOTA:** Puedes participar hasta en 10 regiones a la vez.

Tienes la opción de filtrar los resultados por Mapa o Amigos. Además puedes limitar la búsqueda a regiones con ciudades abandonadas o regiones libres.

Selecciona una tarjeta de región para ver más detalles. Para unirse a una región, selecciona una ciudad del mapa de detalles de la región y reclámala. En la página de detalles de la región también puedes ver el muro de la región, que contiene publicaciones de los jugadores que están jugando en esa región actualmente. En la parte superior izquierda del menú de la región aparece su población total y la cantidad de simoleones que tiene.

Al unirse a una región, también tienes la opción de reclamar una ciudad que haya abandonado un alcalde inactivo.

**NOTA:** En la pestaña Unirse a partida solo aparecen las regiones públicas. Para ver una región que otro jugador haya configurado como privada, haz clic en el avatar de su perfil de *SimCity* para acceder a la página de su perfil. No se puede jugar en regiones privadas sin una invitación.

## UNIRSE CON UNA INVITACIÓN

Las invitaciones para unirse a partidas de amigos se encuentran en la parte superior derecha de la pantalla. Selecciona el botón de invitaciones y después selecciona una invitación para ver un mapa de la región de tu amigo. Puedes reclamar una ciudad disponible en esa región para unirse a la partida.

## PESTAÑA REANUDAR PARTIDA

Regresa a una región y ciudad guardadas anteriormente. Selecciona una región y a continuación la ciudad en la que deseas jugar. En este menú puedes revisar la región, invitar a amigos o abandonar la región.

## SIMCITY WORLD



Accede a las últimas noticias de *SimCity*, actualizaciones, clasificaciones y desafíos así como al mercado global de la comunidad de *SimCity*.

### CityLog

CityLog te mantiene en contacto con los demás alcaldes y te envía mensajes y actualizaciones de tus amigos de la comunidad de *SimCity*. Cuando recibas un nuevo mensaje, aparecerá una ventana emergente. Pulsa el botón de CityLog de la esquina inferior izquierda para leer los últimos mensajes. CityLog recoge las últimas actividades de tus amigos, como el inicio de una región, la consecución de un logro o el envío de una invitación para jugar en su región. CityLog también muestra actualizaciones de desafíos, anunciando su comienzo y el ganador de los mismos. Haz clic en cualquiera de los mensajes para ver los detalles del mensaje o la actualización.

### Clasificaciones

Selecciona esta sección para consultar cualquiera de las 10 clasificaciones generales o una de las cinco clasificaciones de sede para ver quién es el mejor de cada categoría. Puedes filtrar las clasificaciones para ver solo las de tus amigos, la clasificación global de la comunidad de *SimCity* o tus mejores ciudades.

### Desafíos

Acepta desafíos planteados a la comunidad para ganar recompensas exclusivas y vencer a tus amigos. Al crear una región, los jugadores participan automáticamente en desafíos regionales. Todas las ciudades de la región trabajan juntas para alcanzar un objetivo lo más rápido posible. Conviértete en uno de los mejores jugadores de un desafío para ganar recompensas exclusivas.

**Mercado global** Observa cómo se venden los recursos en el mercado global. Los precios se indican en simoleones por carga de camión. Puedes filtrar los gráficos para ver datos del último día, la última semana o el último mes. Utiliza esta información para decidir qué recursos exportar y hacerte una idea de lo que vas a pagar si necesitas importar algún recurso.

## SIMCITY STORE

Haz clic en el gran cartel del menú principal para acceder a *SimCity Store*. Aquí encontrarás complementos especiales a la venta. Selecciona TIENDA (STORE) para ver una lista completa del contenido de juego adicional (gratis y de pago) que puede ofrecerte nuevas posibilidades de juego.

## GUARDAR Y CARGAR

En tu perfil se almacenan todas las ciudades y regiones guardadas y en cualquier momento puedes volver a la partida o iniciar una nueva en el menú principal. Las partidas se guardan automáticamente en la nube. Para acceder a las partidas guardadas, inicia sesión en cualquier ordenador que tenga *SimCity* instalado.

Para volver a la última ciudad jugada, selecciona REANUDAR en el menú principal. Para seleccionar otra ciudad guardada, selecciona JUGAR en el menú principal y a continuación la pestaña Reanudar partida. Después de elegir la región y la ciudad, selecciona JUGAR para retomar la partida donde la dejaste, o ABANDONAR para eliminar la ciudad de tus datos guardados.

## CONSTRUIR UNA CIUDAD

Puede que Roma no se hiciera en un día, pero nadie dice que tu ciudad no pueda. Al comienzo de una partida nueva, todo lo que tienes es un espacio vacío. En él puedes construir casas, negocios y fábricas. El menú situado en la parte inferior de la pantalla tiene todo lo que necesitas para convertir un campo de césped en una próspera metrópoli. Echa un vistazo a las distintas funciones y características de cada submenú para sacar el máximo partido al desarrollo de tu ciudad.

## INFORMACIÓN DEL SISTEMA Y BOTONES DE MAPA DE DATOS

Al seleccionar cualquier icono del menú, aparecerá la información del sistema y los botones de mapa de datos disponibles en la parte derecha del menú. La información del sistema muestra información general de la categoría, como el consumo eléctrico de tu ciudad, el coste y otras estadísticas de la categoría. Los mapas de datos te permiten acceder a distinta información en función de la categoría. Para ver otros mapas de datos de una categoría distinta, selecciona el botón Mapa de datos de la parte derecha y elige un mapa de datos de cualquier categoría del menú. Estos mapas proporcionan una gran cantidad de información acerca de los edificios y las infraestructuras de tu ciudad. Úsalos para crear una ciudad más eficiente.

## CARRETERAS



Las carreteras son elementos fundamentales y conforman los bloques de edificios en los que se basa la ciudad. Para comenzar la construcción urbanística, antes debes trazar una carretera desde la autopista regional hasta tu ciudad. De este modo podrás interactuar con las ciudades vecinas y los Sims podrán venir y mudarse a tu ciudad.

### COMPRA Y CONSTRUCCIÓN DE CARRETERAS

Las carreteras se compran en el menú Carreteras. Hay varios tipos de carreteras disponibles y cada uno de ellos sirve para una cosa. Pasa el ratón sobre cada opción para ver su nombre, una descripción y cuánto cuesta construir este tipo de carretera por metro. Selecciona la carretera que desees y después haz clic y arrastra donde quieras colocarla. Encima del cursor aparece el coste total del tramo de carretera. Suelta el botón izquierdo para construir. El tipo de carretera puede cambiar drásticamente la densidad de las zonas de tu ciudad. Cuanto más ancha sea la carretera, más Sims podrán circular por ella y esto afectará a la rapidez con la que los Sims pueden llegar a su destino. Cuanto más fluido sea el tráfico, más contentos estarán los Sims y más rentables serán los negocios. Ten en cuenta el valor y la densidad de cada zona a la hora de construir carreteras.

**CONSEJO:** Si no te convence el trazado de la carretera, cáncélalo pulsando **ESC** o el botón derecho del ratón antes de soltar el botón izquierdo.

Puedes construir carreteras curvas, arqueadas, circulares y cuadradas. Haz clic en los iconos de curva, arco, círculo o cuadrado de la parte izquierda del menú. Las herramientas de curva, círculo y arco te permiten construir calles curvas, mientras que la herramienta de cuadrado puede construir bloques enteros. Selecciona el tipo de carretera y haz clic y arrastra por el suelo para construir la carretera. Mantén pulsado **MAYÚS** para fijar la herramienta rápidamente. Recuerda dejar espacio suficiente para casas, negocios y fábricas cuando empieces a crear cuadrículas.

**CONSEJO:** Cuando construyas carreteras, verás que cerca aparecen líneas blancas de puntos. Estas líneas son guías recomendadas para carreteras adicionales. Úsalas para que te ayuden a distribuir los espacios. Cuanto mejor se planifiquen las carreteras, mejor organizada estará la ciudad. Puedes mantener pulsado **ALT** para activar y desactivar las guías.

**NOTA:** La actualización de las carreteras es importante porque las calles desordenadas pueden causar problemas, como la ralentización de los servicios de bomberos y policía o el retraso de la ayuda procedente de ciudades vecinas. Echa un vistazo al menú Transporte público para ver distintas formas de mejorar el tráfico de tu ciudad.

## ZONAS



Después de trazar carreteras y conectarlas con la autopista, puedes crear zonas urbanas. Hay tres tipos de zonas: residenciales, comerciales e industriales. Cada tipo de zona tiene un objetivo y la clave del éxito de la ciudad está en encontrar el equilibrio perfecto entre las tres. Para empezar a construir, selecciona un tipo de zona del menú Zonas y a continuación haz clic y arrastra junto a cualquier carretera. Mantén pulsado **CTRL** para destacar y rellenar todas las zonas junto a una carretera. Ten en cuenta que solo puedes construir junto a carreteras ya existentes.

**NOTA:** El tamaño de una carretera es directamente proporcional al nivel de densidad de los edificios. Si quieres edificios más grandes, construye carreteras más grandes o actualiza las carreteras pequeñas seleccionándolas y eligiendo una opción de actualización.

### ZONAS RESIDENCIALES

Crea zonas residenciales verdes para indicar dónde los Sims pueden construir casas y mudarse. En cuanto una parte de la ciudad se convierta en una zona residencial, los Sims se mudarán automáticamente y de ti dependerá que se queden.

Grandes bloques de color verde equivalen a más población, pero si no tienes suficientes puestos de trabajo, electricidad y servicios para mantener contentos a todos los habitantes, muchos de esos edificios residenciales terminarán por quedar abandonados. Piensa bien dónde colocas las casas y ten en cuenta la contaminación atmosférica y terrestre para evitar epidemias.

## ZONAS COMERCIALES

Crea zonas comerciales azules para indicar dónde se pueden construir tiendas y oficinas. Este tipo de zona aporta beneficios a tu ciudad, aunque no tantos como las zonas industriales, y proporciona trabajo a los Sims.

Las tiendas de las zonas comerciales reciben y venden mercancía de los edificios industriales. Además sirven para que los Sims se gasten el dinero que tanto les ha costado ganar en comprar felicidad. No obstante, si no hay suficientes puestos de trabajo, los habitantes se quedarán en casa o irán a un parque en lugar de ir de tiendas porque no tienen simoleones. ¿No hay clientes? No hay negocio.

## ZONAS INDUSTRIALES

La industria es el verdadero motor de la ciudad y es el tipo de zona que más beneficios aporta. Al crear puestos de trabajo, las fábricas proporcionan dinero a la población. Las fábricas suministran productos a los edificios comerciales. El dinero mantiene a los Sims contentos y les permite ir de compras, lo cual a su vez hace que prosperen las zonas comerciales.

Las zonas industriales también son el tipo de zona que produce la mayor parte de la contaminación. Por esta razón, es buena idea construir las fábricas lejos de las zonas residenciales de la ciudad.

## ELIMINACIÓN DE ZONAS

En la parte derecha del menú Zona se encuentra el icono de eliminar zona. Haz clic en el icono y después selecciona una zona para eliminarla. A continuación podrás construir otra tipo de zona.

## MAPAS DE ZONAS

En el menú Zona, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

<b>Densidad de los edificios</b>	Muestra el progreso de actualización de densidad de cada estructura de la ciudad.
<b>Valor del terreno</b>	Consulta el valor del terreno de las zonas residenciales y comerciales para ver qué edificios tienen efectos positivos y negativos en el valor del terreno.
<b>Tecnología industrial</b>	Muestra el nivel tecnológico que se está desarrollando en las zonas industriales y los edificios que afectan a las actualizaciones tecnológicas.
<b>Población</b>	Consulta datos de población y averigua dónde se encuentran los Sims.
<b>Residencial</b>	Consulta estadísticas de felicidad y dinero de las zonas residenciales.
<b>Comercial</b>	Consulta el flujo de compradores y turistas que compran mercancía y souvenirs.
<b>Industrial</b>	Consulta el flujo de mercancía industrial en la ciudad.

## MEJORAS DE EDIFICIOS

Todos los edificios residenciales, comerciales e industriales (RCI) pueden mejorarse. Todos los edificios tienen un nivel de densidad que es un indicador de lo felices y prósperos que son sus residentes o trabajadores. Los edificios también acumulan valor a lo largo del tiempo. El valor medido depende del tipo de edificio. Un edificio puede evolucionar en términos de densidad o valor.

Una casita puede terminar por convertirse en una mansión o una pequeña tienda de ropa puede convertirse en una cadena. Selecciona cualquier estructura RCI o consulta los distintos mapas de datos para ver el nivel de densidad de un edificio. Pasar de un nivel no garantiza la renovación de una estructura, pero aumenta las probabilidades de que esto ocurra.

## DEMOLICIÓN



Si los edificios se abandonan, se convierten en escombros, nadie los quiere o deseas repavimentar o actualizar parte de una carretera, puedes demolerlos.

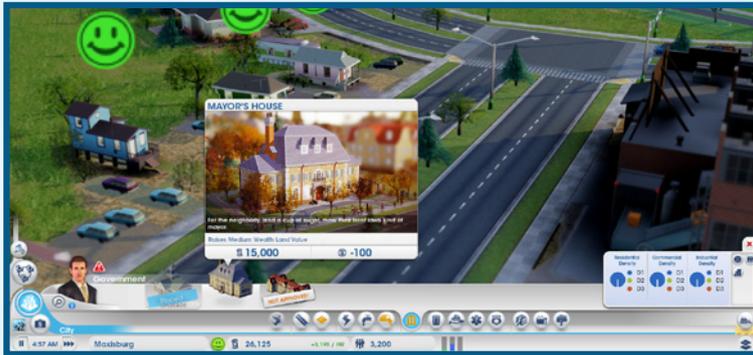
Selecciona el icono de la herramienta de demolición de la parte inferior derecha de la pantalla para acceder al modo Demolición y después haz clic en cualquier edificio o carretera que desees eliminar. El espacio se liberará en unos segundos. Mantén pulsado **CTRL** para seleccionar un segmento de carretera completo o un bloque de edificios para demoler. Al demoler una carretera se eliminarán automáticamente los edificios situados junto a ella. Al demoler edificios y carreteras se libera espacio para nuevas construcciones. No pierdas de vista los edificios abandonados, marcados con un icono amarillo. Además de correr peligro de incendio y hacer daño a la vista, los edificios abandonados y reducidos a escombros impiden que la ciudad crezca y dé beneficios. Haz algo con ellos lo antes posible para asegurarte de que tu ciudad sigue siendo atractiva y rentable. Para salir del modo Demolición, vuelve a hacer clic en el icono de la herramienta de demolición.

## DESASTRES

El poder de la naturaleza y el destino pueden arrasar tu ciudad en cualquier momento. Terremotos, tornados y otros desastres naturales pueden destruir tu ciudad. Estos sucesos pueden producirse en cualquier momento, por lo que tendrás que estar alerta y quizás así tu ciudad sobreviva. Aunque los desastres naturales son inevitables, no tienes al destino, ya que hay otro tipo de desastres (tecnológicos, medioambientales) que pueden producirse como consecuencia de las decisiones que tomes como alcalde.

**NOTA:** En el menú Desastres puedes elegir entre varios desastres para que se produzcan en cualquiera de tus ciudades reclamadas. Puedes acceder a cada desastre seleccionable tras conseguir un logro especial. Los desastres se guardan en tu perfil de jugador, no en una ciudad en concreto. Cuando tengas acceso a un desastre, podrás usarlo en cualquier ciudad en el futuro.

## EDIFICIOS COLOCABLES



Ahora que ya has definido las carreteras y zonas, estructuras de todas las formas y tamaños empezarán a surgir por la ciudad. Como alcalde de esta próspera ciudad, eres el encargado de construir muchas infraestructuras y edificios clave. Los edificios que se pueden gestionar y editar se denominan «edificios colocables». Los edificios colocables se colocan manualmente. Tienen un objetivo específico y vital en la ciudad y de ti depende mantener estas estructuras en orden para que los habitantes estén contentos y prosperen. Después de poner un edificio colocable, haz clic en la estructura para ver su panel de información. El panel muestra información general acerca del edificio, como los gastos diarios derivados de su uso. No pierdas de vista estas estadísticas para asegurarte de que los edificios colocables funcionan a pleno rendimiento.

## EDICIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE EDIFICIOS COLOCABLES

Selecciona un edificio colocable construido para ver información detallada sobre él. Utiliza los botones situados en la parte inferior de la ventana para ajustar algunas de las funciones del edificio o para actualizar las características del mismo.

### Abrir/Cerrar

Pulsa este botón para cerrar o reabrir un edificio, lo cual puede servir de alternativa a la demolición. Al cerrar un edificio temporalmente, podrás ahorrar dinero a la ciudad. Podrás reabrirlo cuando tengas simoleones suficientes para hacerlo.

### Editar edificio

Abre el modo de edición para que puedas personalizar o actualizar elementos del edificio mediante módulos. Al añadir módulos puedes aumentar la productividad del edificio.

**NOTA:** Algunos edificios colocables, como las estructuras eléctricas, tienen opciones especiales que te permiten ajustar funciones específicas (como la importación/exportación de recursos, etc.) del edificio. Consulta una descripción detallada de estas opciones en su sección.

## ELECTRICIDAD



Se necesita una fuente de electricidad para mantener una ciudad. Las casas sin electricidad al final quedarán abandonadas y los negocios y fábricas sin electricidad cerrarán sus puertas. Básicamente, si los edificios no reciben electricidad, tu ciudad se convertirá en una ciudad fantasma. No dejes a los Sims a oscuras y abre el menú Electricidad para seleccionar una central eléctrica.

Hay distintos tipos de centrales eléctricas, unas más ecológicas que otras. Parte del desafío de gestionar una ciudad consiste en encontrar el equilibrio entre una creciente demanda de electricidad y los problemas de contaminación y sanitarios. Además debes tener en cuenta los recursos naturales de los que dispones y calcular el coste de importar lo que no tienes, todo mientras te aseguras de tener recursos suficientes para el funcionamiento de la central. Una vez construida la central eléctrica, empezará a suministrar electricidad a la ciudad en cuanto lleguen los trabajadores.

## ESTADÍSTICAS DE ELECTRICIDAD

Las estadísticas del panel de información del sistema son datos esenciales sobre la producción eléctrica. El indicador muestra si la cantidad de electricidad producida cubre las necesidades de la ciudad. Junto a él se muestran detalles sobre la cantidad de electricidad disponible en la región y si actualmente estás vendiendo electricidad a alguna ciudad vecina. Pasa el cursor por aquí para ver un desglose de la electricidad necesaria, la capacidad, la que compras o la que vendes.

## MAPAS DE ELECTRICIDAD

En el menú Electricidad, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

### Electricidad

Consulta qué edificios reciben electricidad, cuáles no y cuáles están desactivados.

### Contaminación atmosférica

Consulta en qué partes de la ciudad hay contaminación atmosférica y dónde se encuentra la mayor concentración. También puedes ver qué edificios generan más contaminación atmosférica.

### Radiación

Consulta dónde hay radiación y la amenaza que supone para tus habitantes. También puedes ver qué edificios emiten radiación.

## AGUA



El agua es una de las necesidades básicas para la vida y tus Sims la necesitan para estar sanos y aseados. Si construyen un depósito de agua, este puede suministrar H2O a toda la ciudad siempre que haya agua en el nivel freático.

Con el tiempo, puede aparecer contaminación terrestre debido a las aguas residuales y la industria. Los depósitos de agua que están en contacto con contaminación terrestre pueden propagar enfermedades. Asegúrate de comprobar regularmente los niveles de contaminación y mover el depósito de agua a una fuente más fresca o emplea una estación de extracción de agua con bombas de filtración.

**CONSEJO:** Si la contaminación terrestre contamina el agua, es hora de pensar en mover el depósito de agua a una fuente más limpia. Asegúrate de que el nuevo depósito de agua funciona correctamente antes de demoler el anterior. Recuerda que el agua tarda unas horas en llegar a los nuevos servicios y edificios industriales y no quieres dejar a los habitantes sin agua mientras tanto.

### ESTADÍSTICAS DE AGUA

En el menú Agua, el panel de información de la parte derecha muestra información clave para supervisar el suministro de agua. Aquí puedes ver un indicador que muestra el nivel de suministro de agua actual y cifras que indican cuánta agua se extrae, cuánta agua necesitas para cubrir las necesidades de tu ciudad y el estado de contaminación del agua.

### MAPAS DE AGUA

En el menú Agua, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

**Nivel freático** Consulta el mapa del nivel freático para ver dónde se encuentran los mejores lugares de la ciudad para colocar depósitos y estaciones de extracción de agua.

**Contaminación terrestre** Consulta dónde hay contaminación terrestre, su nivel de peligrosidad y qué edificios la generan.

## AGUAS RESIDUALES



Todo lo que entra debe salir, y gran parte de lo que sale, sale de tus Sims. La cuestión es: ¿qué hacer con todas las aguas residuales? Si no se hace nada al respecto, las aguas residuales se acumularán en los patios y eso afectará a la calidad y la salud de la ciudad. Construye una tubería de aguas residuales para llevarlas a alguna parte lejos de los edificios. Los residuos de la tubería se convertirán en contaminación terrestre, pero hasta que tengas acceso a la actualización de Ayuntamiento correspondiente para encontrar una solución más limpia, es la única solución.

### ESTADÍSTICAS DE AGUAS RESIDUALES

El panel de información del menú Aguas residuales muestra varias estadísticas que pueden ser de gran ayuda para gestionar los residuos de tus Sims. El indicador muestra si se están cubriendo las necesidades de eliminación de aguas residuales de la ciudad, y si pasas el ratón por encima, verás estadísticas sobre la cantidad de aguas residuales producidas, la capacidad del sistema de aguas residuales y datos de importación/exportación de aguas residuales con tus vecinos. La barra de la derecha muestra el porcentaje de residuos de la ciudad que se están tratando.

### MAPAS DE AGUAS RESIDUALES

En el menú Aguas residuales, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

**Contaminación terrestre** Consulta dónde hay contaminación terrestre, su nivel de peligrosidad y qué edificios la generan.

**Aguas residuales** Consulta el nivel de aguas residuales por edificio y a dónde se llevan.

## ELIMINACIÓN DE RESIDUOS



### BASURA/RECICLAJE

Cuanto más Sims vivan en la ciudad, más basura se generará. Si dejas que se acumule, podría provocar incendios, lesiones y enfermedades, además de reducir el atractivo de tu ciudad. Empieza a recoger los residuos de los hogares construyendo un vertedero de basura.

Selecciona el vertedero de basura y mueve el cursor por el mapa. Cuando estés satisfecho con la ubicación, pulsa el botón izquierdo del ratón para colocar el vertedero de basura.

El vertedero solo viene con dos camiones de basura y es posible que no sean suficientes para tu ciudad. Puedes añadir más a medida que crezca la ciudad para asegurarte de que se recogen todos los residuos que generan los Sims.

El reciclaje es otra opción disponible en el menú Eliminación de residuos. Este servicio ayuda a reducir los problemas de basura y contaminación derivados de la eliminación de residuos. El metal, la aleación y el plástico reciclados pueden utilizarse en la ciudad o venderse en el mercado global.

**NOTA:** Reciclar no solo es bueno para el medio ambiente, también es bueno para los negocios. El reciclaje proporciona aleación, plástico y metal a tu ciudad. Estos son recursos clave utilizados en la industria de la electrónica y se pueden vender para ganar unos simoleones extra.

### ESTADÍSTICAS DE BASURA Y RECICLAJE

En el menú Eliminación de residuos, puedes ver datos importantes en la información del sistema. Además puedes ver cuánta basura y cuánto reciclaje se ha recogido del total que se debe recoger diariamente.

## MAPAS DE ELIMINACIÓN DE RESIDUOS

En el menú Eliminación de residuos, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

**Eliminación de residuos** Consulta los niveles de basura/reciclaje y dónde se acumula más basura.

**Contaminación terrestre** Consulta dónde hay contaminación terrestre, su nivel de peligrosidad y qué edificios generan más contaminación.

**Contaminación atmosférica** Consulta en qué partes de la ciudad hay contaminación atmosférica y qué edificios son los más contaminantes.

## GOBIERNO



Construye un Ayuntamiento de pueblo para que tu ciudad tenga un gobierno local y que los Sims puedan informar de los problemas. El Ayuntamiento de pueblo se puede construir en cuando la ciudad esté conectada con la autopista regional y tenga agua y electricidad.

El gobierno local es fundamental para la ciudad. No solo te permite controlar los impuestos, sino también seguir mejorando la ciudad a través de permisos para edificios de servicios de emergencias como parques de bomberos, comisarías de policía o clínicas.

La actualización de Ayuntamiento de pueblo a Ayuntamiento de ciudad te da acceso a controles de impuestos mejorados y te ofrece la posibilidad de seguir desarrollando tu ciudad a través de especialidades. Para actualizar el Ayuntamiento de pueblo a Ayuntamiento de ciudad, selecciona el Ayuntamiento de pueblo para ver una ventana de información con tu progreso. Cuando alcances el progreso objetivo, pulsa el botón Actualizar. Las actualizaciones posteriores desbloquean módulos adicionales para tu nuevo Ayuntamiento de ciudad.



## ACTUALIZACIONES DEL AYUNTAMIENTO



Después de alcanzar determinados niveles de población, se te concederán actualizaciones para el Ayuntamiento. Utilízalas para que la ciudad siga creciendo y darle un enfoque especializado. Hay seis actualizaciones entre las que elegir y solo puedes seleccionar una cada vez. La actualización seleccionada tiene un mayor impacto en tu ciudad.

Si juegas en una región, habla con tus vecinos para saber qué especialización tienen en mente para su ciudades. De ese modo, cada uno podéis elegir una actualización diferente y si a alguien le falta algo, un vecino puede ofrecérselo. Estas actualizaciones son regionales, lo que significa que solo las ciudades de tu región pueden aprovecharse de ellas. Por ejemplo, si eliges el Departamento de Seguridad, puedes ofrecer mejor cobertura policial a las ciudades vecinas, mientras que si una ciudad vecina elige el Departamento de Educación, puede convertirse en una ciudad universitaria y tus Sims pueden ir allí para recibir una mejor educación.

## ESTADÍSTICAS DE GOBIERNO

La información del sistema del menú Gobierno muestra la densidad de tus zonas RCI.

### IMPUESTOS

Como alcalde, hay dos cosas seguras al alcance de tu mano: la muerte y los impuestos. Pero es la última de ellas sobre la que tienes control directo. Los impuestos son una fuente de ingresos que puede potenciar el crecimiento de tu ciudad. Pero cuidado, porque si fijas unos impuestos muy altos durante demasiado tiempo, los habitantes abandonarán la ciudad en manada. Además, los Sims de clase alta son más reacios a pagar impuestos altos que los Sims de clase baja y media. Accede al panel Presupuesto para ajustar los impuestos de la ciudad. Actualiza tu Ayuntamiento de pueblo o Ayuntamiento de ciudad para tener más control sobre los impuestos.

<b>Ayuntamiento de pueblo</b>	Ajusta el porcentaje de la tasa impositiva general.
<b>Ayuntamiento de ciudad</b>	Actualiza a Ayuntamiento de ciudad para dividir los impuestos entre zonas residenciales, comerciales e industriales.
<b>Departamento de Finanzas</b>	Añade este módulo a tu Ayuntamiento para tener más opciones de control de impuestos. Dentro de cada zona, los impuestos se dividen en tres niveles de riqueza (baja, media y alta).

## MAPAS DE GOBIERNO

En el menú Gobierno, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

<b>Población</b>	Consulta datos de población y averigua dónde se encuentran los Sims.
<b>Felicidad</b>	Consulta qué edificios son felices y en qué áreas es necesario realizar mejoras.
<b>Densidad de los edificios</b>	Muestra el progreso de actualización de densidad de cada estructura de la ciudad.

## BOMBEROS



Los incendios tienen una larga historia de grandes ciudades arrasadas por las llamas, y si no te andas con cuidado, la tuya puede sumarse a la lista. El riesgo de que se produzca un incendio aumenta a medida que crece la ciudad. Para evitar que un incendio se propague por la ciudad, construye un parque de bomberos.

Selecciona el parque de bomberos que deseas en el menú y mueve el cursor por el mapa. Mientras buscas una buena ubicación, las carreteras alrededor del cursor se destacan para indicar el área de cobertura óptima del parque de bomberos. Cuando estés satisfecho con la ubicación, pulsa el botón izquierdo del ratón para colocar el edificio.

Un solo parque de bomberos solo puede proteger de forma óptima un área limitada, pero puedes mejorar la cobertura añadiendo más garajes o actualizando tus servicios con un parque de bomberos grande. A medida que crezca la ciudad, los servicios de bomberos incluso pueden ofrecer cobertura limitada a las ciudades vecinas.

## ESTADÍSTICAS DE BOMBEROS

Utiliza la información del sistema del menú Bomberos para ver información útil para evitar o prepararte para un incendio importante. Puedes consultar el número y los tipos de incendios extinguidos diariamente.

## MAPAS DE INCENDIOS

En el menú Bomberos, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de un mapa de datos a otro.

<b>Riesgo de incendio</b>	Muestra qué lugares tienen mayor riesgo de incendio y hace un seguimiento de los incendios pasados.
<b>Nivel freático</b>	Consulta el mapa del nivel freático para ver dónde se encuentran los mejores lugares de la ciudad para colocar depósitos y estaciones de extracción de agua.
<b>Eliminación de residuos</b>	Consulta los niveles de basura/reciclaje y dónde se acumula más basura.

## SANIDAD



Trata a los Sims enfermos rápidamente y mantén sanos a los demás construyendo una clínica. Selecciona la estructura que desees y mueve el cursor por el mapa. Mientras buscas una buena ubicación, las carreteras alrededor del cursor se destacan para indicar el área de cobertura óptima de la estructura sanitaria. Cuando estés satisfecho con la ubicación, pulsa el botón izquierdo del ratón para colocar el edificio.

Este pequeño centro de tratamiento ofrece cobertura a tu ciudad, pero dependiendo de la población, puede que sea buena idea construir varios o ampliarlos para que tengan más ambulancias y una sala de espera más grande. Esto garantiza que todo el mundo recibe la asistencia sanitaria que necesita. Tu clínica también ofrece cobertura limitada a ciudades vecinas.

### ESTADÍSTICAS DE SANIDAD

En la parte derecha del menú Sanidad, aparecen varias estadísticas clave. Estos datos incluyen el número de Sims enfermos y heridos y el número de fallecimientos diarios.

### MAPAS DE SALUD

En el menú Sanidad, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

<b>Sanidad</b>	Consulta el estado de salud de los Sims, cuántos pacientes hay en las clínicas, los niveles de gérmenes de la ciudad y eventos de enfermedades pasados.
<b>Contaminación atmosférica</b>	Consulta en qué partes de la ciudad hay contaminación atmosférica y dónde se encuentra la mayor concentración.
<b>Contaminación terrestre</b>	Consulta dónde hay contaminación terrestre, su nivel de peligrosidad y a qué edificios afecta.
<b>Gérmenes</b>	Consulta un mapa que indica dónde se encuentran exactamente los enfermos.
<b>Radiación</b>	Consulta dónde hay radiación y la amenaza que supone para tus habitantes.

## POLICÍA

Se debe mantener el orden para que los habitantes estén seguros y contentos. La delincuencia deteriora la imagen y el valor de la ciudad con el tiempo. Construye una comisaría de policía para erradicar la delincuencia y hacer que tus habitantes se sientan más seguros y protegidos.

Selecciona la estructura que desees y mueve el cursor por el mapa. Mientras buscas una buena ubicación, las carreteras alrededor del cursor se destacan para indicar el área de cobertura de la estructura policial. Cuando estés satisfecho con la ubicación, pulsa el botón izquierdo del ratón para colocar el edificio.

Una comisaría de policía solo puede proteger de forma óptima un área limitada. A medida que crezca la ciudad, el largo brazo de la ley debería extenderse para llegar a todos los habitantes. Coloca más comisarías de policía o añade más aparcamientos de coches patrulla a una comisaría existente para aumentar la presencia policial en la ciudad. A medida que crezca la ciudad, las agencias de aplicación de la ley incluso pueden ofrecer cobertura limitada a las ciudades vecinas.

### ESTADÍSTICAS DE POLICÍA

En el menú Policía, utiliza la información del sistema para ver distintas estadísticas destacadas. Los datos mostrados indican el número de delitos cometidos diariamente, cuántos delinquentes hay y cuántas detenciones se realizan.

### MAPAS DE POLICÍA

En el menú Policía, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de un mapa de datos a otro.

<b>Delincuencia</b>	Consulta en qué áreas hay más delincuencia y dónde hay cobertura policial. Utiliza este mapa para desplazar tus servicios policiales a zonas donde hay un alto nivel de delincuencia.
<b>Educación</b>	Consulta el nivel educativo de las zonas residenciales e industriales y dónde se encuentran los estudiantes.

## EDUCACIÓN

Mantén a los Sims más jóvenes alejados de las calles y ofrece educación a tus habitantes para que puedan labrarse un futuro. Algunos módulos avanzados, negocios y fábricas necesitan que haya enseñanza superior para estar disponibles. Hay dos tipos de educación: escuelas y universidades.

### ESCUELA

Construye una escuela para educar a los Sims más jóvenes y que no se metan en líos. Mientras buscas una buena ubicación, las carreteras alrededor del cursor se destacan para indicar el área de cobertura de la escuela. Cuando estés satisfecho con la ubicación, pulsa el botón izquierdo del ratón para colocar el edificio. Una vez construida la escuela, puedes ampliarla con distintos módulos para aumentar su capacidad de estudiantes. Acuérdate de poner paradas de autobús escolar por la ciudad para que todos los habitantes puedan ir a clase.

## UNIVERSIDAD

Construye un instituto, un centro de estudios superiores o una universidad para seguir educando a tus habitantes y que la ciudad siga desarrollándose. Los habitantes con estudios superiores pueden realizar tareas más complicadas, lo cual te permite construir fábricas más avanzadas y obtener más beneficios.

## ESTADÍSTICAS DE EDUCACIÓN

La información del sistema de menú Educación contiene información útil. Los datos mostrados indican el número de estudiantes matriculados y el posible número de estudiantes de la ciudad en total. Además puedes consultar el nivel educativo y tecnológico de tu ciudad.

## MAPAS DE EDUCACIÓN

En el menú Educación, utiliza los botones de Mapa de datos para abrir distintos mapas de datos.

<b>Educación</b>	Consulta el nivel educativo de las zonas residenciales e industriales y dónde se encuentran los estudiantes.
<b>Tecnología industrial</b>	Muestra el nivel tecnológico que se está desarrollando en las zonas industriales y los edificios que afectan a las actualizaciones tecnológicas.

## TRANSPORTE PÚBLICO

Conecta a tus habitantes con el resto de la ciudad y con las regiones de alrededor a través del transporte público. El transporte público reduce la cantidad de tráfico y este es un aspecto muy importante de la ciudad ya que las calles despejadas ayudan a que la ciudad crezca y prospere. El transporte público también evita que se produzcan atascos de tráfico que podrían causar problemas inesperados, como retrasos en los envíos a una central eléctrica, que a su vez podría dar lugar a apagones.

Hay cinco tipos de transporte público (autobuses, tranvías, trenes, barcos y aviones) y cada uno de ellos tiene un objetivo. Los autobuses, tranvías, trenes y ferris llevan a Sims de clase baja y media por la ciudad, mientras que los transportes más grandes llevan a Sims de clase media y alta.

## AUTOBUSES

Crema un sistema de autobuses lanzadera para recoger y dejar a Sims de clase baja de modo que puedan desplazarse por la ciudad sin coche. Asegúrate de poner bastantes paradas de autobús para ofrecer la mejor cobertura posible a los Sims.

## ESTADÍSTICAS DE AUTOBUSES

En la pestaña Autobuses del menú Transporte público, puedes ver información clave en la parte inferior derecha. Comprueba cuántos Sims cogen el autobús diariamente.

## TRANVÍAS

Crema un sistema de tranvías para transportar rápidamente a los Sims. Este medio de transporte público solo se puede instalar en avenidas con vías de tranvía. Al ponerlo, asegúrate de añadir paradas de tranvía para ofrecer la mejor cobertura posible.

## ESTADÍSTICAS DE TRANVÍAS

Abre la información del sistema de la sección Tranvías del menú Transporte público para ver el promedio de tiempo de espera para coger un tranvía y cuántos pasajeros utilizan el sistema diariamente.

## TRENES

Crema un sistema de trenes para que los Sims puedan venir a tu ciudad. Atrae a Sims de tierras más lejanas para poblar tu metrópoli.

## ESTADÍSTICAS DE TRENES

En la sección Trenes del menú Transporte público, puedes ver información clave en la información del sistema.

## BARCOS

Crema un sistema de barcos para que lleguen ferris o cruceros de otros lugares de la región a tu ciudad. Los ferris pueden transportar a una gran cantidad de Sims de clase baja y media, entre ellos, turistas. Un crucero puede traer a turistas de clase media y alta a la ciudad.

## ESTADÍSTICAS DE BARCOS

En la sección Barcos, el panel de información muestra cuántos Sims cogen el barco diariamente y el promedio de tiempo de espera para coger el ferri.

## AVIONES

Trae a turistas para que pasen el rato y gasten dinero en las atracciones y los negocios de tu ciudad. Los aviones también sirven para exportar, aumentando la cantidad de mercancía que puedes enviar desde tu ciudad.

### ESTADÍSTICAS DE AVIONES

En la sección Aviones, puedes ver información clave en el panel de información. Consulta la cantidad de pistas que hay en tu ciudad, la cantidad de pasajeros diarios y el promedio de tiempo de espera.

## MAPAS DE TRANSPORTE PÚBLICO

Todos los medios de transporte público (excepto los aviones) vienen con un mapa de datos. Selecciona este icono para ver la cobertura general.

## PARQUES



Los parques pueden tener distintos tamaños y son un lugar en el que los habitantes pueden relajarse y los simtecho pueden reunirse. Estos espacios pueden mejorar los barrios para atraer a Sims más ricos.

### ESTADÍSTICAS DE PARQUES

La información del sistema del submenú Parques muestra datos importantes sobre los espacios verdes de la ciudad. Puedes consultar la cantidad de visitantes que reciben diariamente y un desglose de los niveles de riqueza residencial y comercial de tu ciudad.

### MAPAS DE PARQUES

En el submenú Parques, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

- Felicidad** Consulta dónde son felices los Sims y en qué áreas es necesario realizar mejoras para que estén contentos.
- Turismo** Consulta dónde se encuentran los turistas y dónde suelen concentrarse.
- Valor del terreno** Consulta el valor del terreno de las zonas residenciales y comerciales para ver qué edificios tienen efectos positivos y negativos en el valor del terreno.

## ESPECIALIZACIÓN DE LA CIUDAD



Crea grandes negocios para que tu ciudad se especialice en un sector concreto. Estos negocios crean muchos puestos de trabajo y eso puede aportar muchos simoleones a tu ciudad. Puedes tocar los cinco tipos de negocio, pero centrarte en uno o dos en concreto ofrecerá una identidad única a tu ciudad. Habla con tus vecinos a través del muro de la región para ver qué sectores están pensando abordar. Después, aprovecha esa información para colaborar y crear una región equilibrada o compite con ellos para desarrollar ese negocio primero.

## CULTURA

Los edificios culturales como el centro de exposiciones o el estadio profesional atraen a muchos forasteros. Eso equivale a un montón de dinero para tu ciudad. Simplemente asegúrate de que los sistemas de transporte público están preparados para la afluencia de Sims que vienen a una importante conferencia o a un partido destacado.

### ESTADÍSTICAS DE CULTURA

Consulta información clave sobre los edificios culturales pasando el cursor sobre los edificios en el menú Especialización ciudad. Los datos muestran la capacidad máxima, el coste y los beneficios máximos de los edificios. Además puedes ver cuántos simoleones por hora te están costando estos edificios. La información del sistema del submenú Cultura muestra cuántos turistas visitan diariamente la ciudad, los beneficios del último evento y los beneficios diarios.

### MAPA DE CULTURA

En el submenú Cultura del menú Especialización ciudad, pulsa el botón Mapa de datos para ver el Mapa de turismo y dónde se encuentran los edificios culturales.

## MONUMENTOS

Un monumento puede ser la joya de la corona de tu ciudad y convertirse en un icono que atraiga a una gran cantidad de turistas de todas las clases sociales. Puedes construir hasta tres monumentos por ciudad y estos estarán abiertos las 24 horas.

### ESTADÍSTICAS DE MONUMENTOS

Al pasar el cursor sobre un monumento, verás estadísticas clave en el submenú Cultura del menú Especialización ciudad. Consulta el nivel de atracción de turistas, el coste del edificio y los gastos del mantenimiento por hora.

## MAPAS DE MONUMENTOS

En el submenú Cultura del menú Especialización ciudad, utiliza los botones de Mapa de datos de la derecha para cambiar de unos mapas de datos a otros.

**Turismo** Consulta dónde se encuentran los turistas y dónde suelen concentrarse.

**Valor del terreno** Consulta el valor del terreno de las zonas residenciales y comerciales para ver qué edificios tienen efectos positivos y negativos en el valor del terreno.

## MINERÍA

Extrae carbón y mineral para convertirte en un maestro minero. Estos recursos tienen mucha demanda por parte de ciudades que emplean carbón para sus centrales eléctricas y mineral para la industria. Almacena grandes cantidades de recursos en tu depósito comercial para producir tu propia electricidad o véndeselos a otras ciudades.

## ESTADÍSTICAS DE MINERÍA

La información del sistema del submenú Minería del menú Especialización ciudad muestra la cantidad de carbón extraído y mineral fundido diariamente.

## MAPAS DE MINERÍA

En el submenú Minería del menú Especialización ciudad, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de unos mapas de datos a otros.

**Carbón** Consulta dónde hay depósitos de carbón en tu ciudad.

**Mineral** Consulta dónde hay depósitos de mineral en tu ciudad.

**Comercio** Consulta de dónde se importan, a dónde se exportan y dónde se fabrican productos en tu ciudad.

## PETRÓLEO

Extrae petróleo de la tierra mediante pozos. Este es un recurso muy valioso para las ciudades cuyas centrales eléctricas funcionan con petróleo. Almacena grandes cantidades de petróleo en tu depósito comercial para producir tu propia electricidad o véndeselo a otras ciudades.

## ESTADÍSTICAS DE PETRÓLEO

Consulta estadísticas clave de la información del sistema del submenú Extracciones del menú Especialización ciudad. Consulta cuánto petróleo has extraído y cuánto combustible y plástico has producido.

## MAPA DE CRUDO

En el submenú Extracciones del menú Especialización ciudad, utiliza los botones de Mapa de datos para cambiar de un mapa de datos a otro.

**Crudo** Consulta dónde se encuentran los depósitos de petróleo.

**Comercio** Consulta de dónde se importan, a dónde se exportan y dónde se fabrican productos en tu ciudad.

## COMERCIO

Importa, exporta y almacena los recursos que has obtenido. Las ciudades que optan por los sectores del metal, el petróleo o la electrónica también deberían desarrollar el comercio.

## DEPÓSITO COMERCIAL

Si utilizas una fuente eléctrica que depende de los hidrocarburos, puedes importar los recursos que necesites directamente del mercado global. Sin embargo, si construyes un depósito comercial, podrás almacenar aún más recursos. Antes de construir el depósito, puedes seleccionar la central para gestionar los recursos. Cuando tengas un depósito comercial, abre el panel de información del edificio y selecciona GESTIONAR ENVIOS DEL MERCADO GLOBAL para utilizar tus propios recursos, importarlos o exportarlos. Utilizar tus propios recursos siempre sale más barato que importarlos ya que en este último caso dependes de los precios del mercado global. Si optas por exportar los recursos almacenados, puedes sacarte un buen fajo de simoleones.

## ESTADÍSTICAS DE COMERCIO

el panel de información del submenú Comercio del menú Especialización ciudad muestra el volumen de importaciones y exportaciones por hora.

## MAPA DE COMERCIO

En el submenú Comercio del menú Especialización ciudad, puedes seleccionar el botón Mapa de datos para abrir el Mapa de importaciones/exportaciones y ver de dónde importas, a dónde exportas y dónde fabricas productos en tu ciudad.

## JUEGO

Construye grandes casinos y salones de juego para atraer a montones de turistas y aumentar los ingresos. Estos edificios pueden generar mucho tráfico en tu ciudad, por lo que debes asegurarte de que el transporte público está a la altura. El Juego además conlleva un aumento de la delincuencia, así que asegúrate de tener suficientes policías para combatirla.

## ESTADÍSTICAS DE JUEGO

Hay información clave en la información del sistema del submenú Juego del menú Especialización ciudad. Consulta la cantidad de turistas que visitan la ciudad diariamente y los beneficios que generan para la ciudad.

## MAPAS DE JUEGO

En el submenú Juego del menú Especialización ciudad, utiliza los botones de Mapa de datos para abrir el mapa de turismo y ver dónde se encuentran los turistas y dónde suelen concentrarse.

## ELECTRÓNICA

Conviértete en un centro neurálgico de alta tecnología y desarrolla el sector electrónico. Fabrica procesadores, ordenadores y televisores para después exportarlos. La producción de electrónica requiere oleación y plástico, que se puede obtener a través del reciclaje o importándolo.

## ESTADÍSTICAS DE ELECTRÓNICA

Puedes encontrar información importante en el panel de información del submenú Electrónica del menú Especialización ciudad. Consulta la cantidad de procesadores, ordenadores y televisores que se producen diariamente.

## MAPAS DE ELECTRÓNICA

En el submenú Electrónica del menú Especialización ciudad, puedes seleccionar los botones de Mapa de datos para cambiar de un mapa de datos a otro.

### Tecnología industrial

Muestra el nivel tecnológico que se está desarrollando en las zonas industriales y los edificios que afectan a las actualizaciones tecnológicas.

### Comercio

Consulta de dónde se importan, a dónde se exportan y dónde se fabrican productos en tu ciudad.

## SIMCITY WIRE

En la parte superior de la pantalla se encuentra *SimCityWire*. Aquí se muestran las últimas noticias de tu ciudad.

## CONTROLES DE TIEMPO

Los controles de tiempo se encuentran en la parte inferior izquierda de la pantalla. Aquí puedes ver la hora actual, adelantar el tiempo en el juego o detener la partida.

## ESPECIALIZACIONES DE CIUDAD

Selecciona cualquiera de las especializaciones y después haz clic en **GUÍAME** para centrarte en ese sector. También puedes hacer clic en el nombre de la ciudad para especificar un nombre nuevo.

## MISIONES ESPECIALES

Al pulsar el botón **Guíame** de cualquier especialización de ciudad, es posible que te pidan que completes misiones especiales de esa especialización. Utilízalo para guiar a tu ciudad rápidamente en la dirección elegida.

## NIVEL DE POPULARIDAD

La cara sonriente es un indicador de la felicidad general de la población y representa tu nivel de popularidad. Haz clic en el icono para ver el panel Nivel de popularidad. Este panel contiene tres medidores de felicidad divididos en distintas categorías: residencial, comercial e industrial. Cuanto más lleno esté un medidor, mayor será tu nivel de popularidad en esa categoría. Si tienes un bajo nivel de popularidad y la gente es infeliz en una categoría, haz clic en el medidor de esa categoría para ver comentarios más detallados. Haz caso a estos comentarios y preocupaciones para aumentar tu nivel de popularidad.

## PRESUPUESTO DE LA CIUDAD



Junto al nivel de popularidad, puedes ver cuántos simoleones tienes actualmente y cuántos estás ganando (o perdiendo) por hora. Si estás ganando simoleones, esta cifra será de color verde, y si estás perdiendo simoleones, será de color rojo.

Haz clic en el icono de simoleones para abrir el panel Presupuesto de la ciudad y ver una lista detallada de gastos, ingresos y otras transacciones recientes o para emitir bonos (préstamos). Echa un vistazo a las estadísticas para saber dónde estás tirando el dinero y dónde estás haciendo caja. Analiza los grandes gastos detenidamente. Si no compensan lo suficiente, quizá deberías invertir en otra cosa. En la parte inferior del gráfico de gastos e ingresos figura la cantidad de simoleones que ganas por hora en total.

La sección de préstamos del panel te permite tomar dinero prestado de distintas instituciones financieras. Los préstamos proporcionan a tu ciudad una inyección de fondos, pero hay que devolverlos periódicamente con intereses.

En la parte derecha del presupuesto de la ciudad se encuentra la información tributaria y el saldo financiero. Cuando tengas un Ayuntamiento de pueblo, podrás ajustar los impuestos. Utiliza la sección de impuestos del panel Presupuesto para ajustar la tasa impositiva que quieres gravar a los sectores residenciales, comerciales e industriales de la ciudad.

**NOTA:** Puedes acceder a controles de impuestos más avanzados después de construir el Departamento de Finanzas del Ayuntamiento.

## POBLACIÓN

Junto al panel Presupuesto, se encuentra el contador de población. A medida que se muden nuevos Sims a la ciudad, este número aumentará. Haz clic en el icono para ver una ventana de estadísticas de población. Consulta qué tipo de ciudad tienes, cuántos habitantes tienes, el recuento de edificios, información sobre empleo, la riqueza de la población, el historial de crecimiento de la ciudad e información sobre el comercio.

## OPCIONES

Selecciona el icono de opciones de la parte superior derecha de la pantalla para acceder a lo siguiente:

<b>Ajustes</b>	Configura los gráficos, el sonido y los ajustes de juego.
<b>Manual de juego</b>	La ubicación de este manual digital.
<b>Centro de ayuda</b>	Accede al centro de ayuda para obtener información sobre distintos temas.
<b>Tutorial</b>	Vuelve a jugar al escenario inicial.
<b>Créditos</b>	Mira los créditos de <i>SimCity</i> .
<b>Salir al menú principal</b>	Deja la ciudad y vuelve al menú principal.
<b>Salir de <i>SimCity</i></b>	Sal de <i>SimCity</i> .

## LA VIDA EN LA GRAN CIUDAD

La vida avanza bastante rápido. A medida que crece la ciudad, se tiran los edificios antiguos para abrir paso a los nuevos. Los Sims se mudan a la ciudad y traen consigo sus sueños y aspiraciones. Ya sea grande o pequeña, tienes que supervisar toda la actividad de la ciudad y mantener a la población contenta. Recuerda, un Sim feliz es un miembro productivo de la comunidad. La clave del éxito está en el equilibrio entre el crecimiento y la evolución de tu ciudad y el pulso de sus habitantes.

## PENSAMIENTOS Y SOLICITUDES DE LOS HABITANTES

¿Quieres saber más sobre tus electores? Como alcalde, puedes echar un vistazo a la vida de cualquier habitante de tu ciudad. Haz clic en cualquier Sims que vaya andando o conduciendo por la ciudad para ver su estado. Se abrirá una pequeña ventana que muestra el nombre del Sim, su estado financiero y a dónde se dirige. Si quieres seguir a un Sim, haz clic en el botón SEGUIR y la cámara le seguirá automáticamente hasta que hagas clic en otra parte.

Puedes descubrir muchas cosas siguiendo a los Sims. Para saber cómo se siente la población, echa un vistazo a los bocadillos de pensamiento que aparecen por toda la ciudad. Al acercar la cámara, puedes ver más bocadillos de pensamiento. Estos bocadillos transmiten pensamientos positivos y negativos de los habitantes y eso te puede dar una pista sobre la actitud de la gente. Aprovecha estas pistas para satisfacer las necesidades de los Sims.

### Bocadillos verdes

Si ves aparecen este tipo de bocadillos por la ciudad, significa que estás haciendo algo bien. Pasa el ratón sobre ellos para leer los comentarios positivos.

### Bocadillos naranjas

Estos pensamientos neutrales te permiten conocer la opinión de un Sim de la ciudad. Pasa el ratón por un bocadillo para leer la opinión.

### Bocadillos rojos

Si los Sims están disgustados por un problema de la ciudad, aparecen estos bocadillos rojos para informarte de su descontento. Pasa el ratón por un bocadillo para leer la queja o sugerencia de un Sim.

## BOCADILLOS DE SOLICITUD BLANCOS

En ocasiones, los Sims, las empresas o las organizaciones realizan solicitudes dirigidas directamente al alcalde. Si aparece un bocadillo blanco en el mapa, haz clic en él para ver la solicitud. Las solicitudes pueden ser tan simples como la construcción de una escuela o proyectos más ambiciosos como diseñar un sistema de transporte público para toda la ciudad. Después de leer una solicitud, puedes aceptarla o rechazarla. Si la aceptas, aparecerá un icono a la derecha de la pantalla y se quedará ahí hasta que la lleves a cabo o la canceles. Para cancelar una solicitud, haz clic en el icono X del progreso de la misión situado en la parte derecha de la pantalla. Haz clic en el icono para ver los requisitos necesarios para satisfacer la solicitud. Puedes aceptar hasta tres solicitudes para que los habitantes estén contentos y sean productivos y para mejorar tu nivel de popularidad.

## TU REGIÓN

Cuando hayas establecido tu ciudad, puede que veas que te va bien en algunos aspectos, pero no tanto en otros. Si otros jugadores han reclamado áreas de la región, tu ciudad no es la única partida del lugar. Cuando hayas conectado tus carreteras con la autopista regional, tu ciudad estará enlazada con las demás ciudades reclamadas de la región. Comparte recursos y servicios con tus vecinos para que la región crezca y prospere.

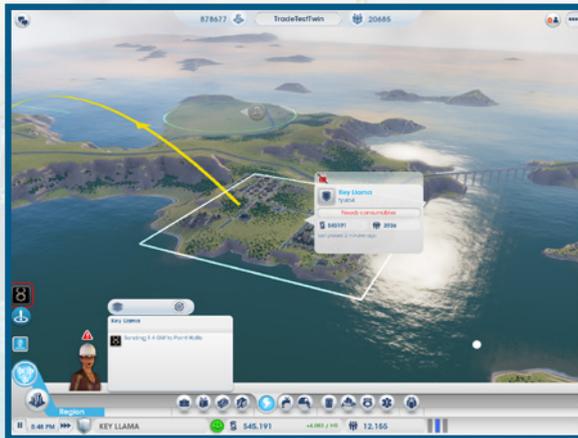
## VECINOS

Tus recursos y servicios serán cada vez mayores, al igual que la relación con tus vecinos. Algunos de estos recursos y servicios, como los de bomberos o sanidad, llegarán automáticamente a tus vecinos. Si los recursos o servicios de un vecino cruzan las fronteras de la región, aparece una alerta justo debajo de *SimCity Wire*.

Los demás jugadores de la región aparecen en la parte izquierda de la pantalla. Haz clic en el avatar de cualquier jugador para acceder a una vista regional de su ciudad.

## VISTA DE LA REGIÓN

Cuando estés listo para colaborar directamente con tus vecinos, pulsa el icono de la vista de la región situado a la izquierda de la pantalla para ver una vista aérea de toda la región. Haz clic en el icono de la ciudad de un vecino para acceder a una vista de su ciudad. Una vez en una ciudad vecina de la vista de la región, aparece una ventana con detalles sobre ella. Si la ciudad no se ha reclamado, selecciona Reclamar para hacerte con otra ciudad de la región.



## VENTANA DE INFORMACIÓN DE LA CIUDAD

En la vista de la región, puedes ver información sobre la ciudad de otro jugador.

### Simoleones

Consulta cuántos simoleones tiene el otro jugador. Si quieres, puedes enviarle un regalo utilizando tus propios fondos. Haz clic en el icono del menú Vista de la región en la parte inferior de la pantalla y elige la cantidad que deseas regalar.

### Población

La población de la ciudad del jugador.

### Quiere

Los servicios que necesita esta ciudad.

### Visitar

Accede a una ciudad vecina en modo espectador.

## MENÚ DE LA VISTA DE LA REGIÓN

Cuando observas una ciudad vecina en la vista de la región, aparece un menú en la parte inferior de la pantalla. Haz clic en los iconos de recursos del menú para obtener más información sobre la relación de unas ciudades con otras. También puedes obtener detalles sobre la ayuda procedente de otras ciudades o destinada a otras ciudad. Al hacer clic en cualquiera de estos iconos, aparecerá un mapa de datos de ese recurso en la región, con gráficos y estadísticas que comparan ese recurso/servicio en las distintas ciudades. Si se suministran recursos generales (como electricidad, aguas residuales o agua) a una ciudad vecina, aparece una flecha de color entre las ciudades para indicar cuál es su origen y su destino.

Otros servicios, como policía, bomberos o servicios sanitarios, se pueden ofrecer voluntariamente a otra ciudad. Para enviar ayuda a un vecino, primero debes tener suficientes recursos para tu propia ciudad. Cuando se satisfagan las necesidades de tus habitantes, podrás ayudar a otros. Si tienes excedentes, selecciona el icono del recurso y después selecciona la cantidad de vehículos que quieres ofrecer a la ciudad. Entonces los servicios se pondrán en marcha y en breve llegará la ayuda a la ciudad de tu vecino. Ten en cuenta que los vehículos que ofreces no se restan del número de vehículos disponibles para tu ciudad.

Puedes regalar tantos recursos como quieras a una ciudad. Para regalar, selecciona el icono de compartir y envía aleación, carbón, procesadores, televisiones, ordenadores, combustible, metal, petróleo, mineral o plástico.