



# CITIES SKYLINES

## MANUAL DEL USUARIO



# Manual del usuario

## *Cities: Skylines*

### Índice

Índice.....	1
Bienvenido a <i>Cities: Skylines</i> .....	3
Guía rápida para empezar.....	3
Requisitos del sistema.....	4
Controles del ratón.....	5
Comandos de teclas por defecto.....	5
Controles generales.....	5
Velocidad de juego.....	6
Menú principal.....	6
<i>Mods</i> del juego.....	6
Nueva partida.....	7
Interfaz del usuario.....	8
1) Áreas.....	8
2) Metas.....	8
3) Avance del tiempo en el juego.....	8
4) Nombre de la ciudad.....	9
5) Ayuda.....	9
6) Demanda de zonas.....	9
7) Saldo bancario.....	9
8) Paneles de servicios municipales.....	9
9) Población y felicidad.....	10
10) Herramienta de demolición.....	10
11) Modo de cámara libre.....	10
12) Vistas de información.....	10
13) Chirper.....	11
14) Menú de pausa.....	11
Construcción de la ciudad.....	11

Carreteras.....	11
Zonas y edificios .....	13
Energía.....	15
Agua potable y alcantarillado.....	17
Eliminación de desechos .....	17
Atención médica y seguridad .....	18
Educación .....	18
Transporte público .....	19
Decoración .....	19
Una ciudad próspera .....	19
Metas y desbloques .....	20
Ciudadanos.....	20
Finanzas.....	22
Leyes.....	23
Valor del terreno y atractivo de la ciudad.....	23
Mejora de los edificios .....	23
Edificios abandonados y calcinados .....	24
Recursos naturales .....	24
Contaminación y ruido .....	25
Conexiones con el exterior.....	26
Turistas .....	27
Edificios especiales.....	27
Monumentos.....	28
Herramientas de edición .....	29
Servicio al cliente.....	29
Créditos .....	30
Colossal Order Ltd .....	30
Ulysses Graphics.....	31
Equipo de <i>Cities: Skylines</i> de Paradox.....	32
Paradox Interactive AB .....	32
Equipo de producción .....	33
Equipo de gestión de marca .....	33
Marketing y RRPP.....	34
Ventas.....	34

## Bienvenido a *Cities: Skylines*



En *Cities: Skylines* puedes crear tu propia ciudad. Este videojuego de construcción de ciudades cuenta con un gran mapa y ofrece posibilidades de juego infinitas en una ciudad donde siempre hay nuevas áreas, recursos y tecnologías por explorar, y en la que el jugador encontrará continuamente nuevos desafíos.

Traza carreteras, delimita zonas e instala la red de cañerías y el tendido eléctrico para sentar las bases de la infraestructura de tu ciudad. Tendrás que ocuparte de todo, desde temas de salud y seguridad hasta de la educación, la industria y mucho más. Establece las normas que guiarán las leyes y la economía de tu ciudad y conseguirás que prospere y se convierta en la ciudad de tus sueños (¡o en la peor de tus pesadillas!).

Sacar adelante una ciudad es un fascinante reto, y este manual te ayudará a dar los primeros pasos.

## Guía rápida para empezar

Puedes empezar a jugar en diez sencillos pasos:

- 1) Selecciona Nueva partida en el menú principal.
- 2) Selecciona un mapa.
- 3) Empieza a construir tu ciudad: selecciona la herramienta de carreteras del menú que hay en la parte inferior de la pantalla.
- 4) Traza una carretera y conéctala a una autopista. Para empezar a trazar la carretera, haz clic en el botón izquierdo del ratón en un punto concreto del mapa. Coloca el asfalto haciendo clic de nuevo en el botón izquierdo del ratón.

- 5) Establece zonas residenciales y zonas para servicios e industria mediante la herramienta de zonas situada justo al lado de la herramienta de carreteras. En cuanto establezcas una zona aparecerán edificios en ella automáticamente.
- 6) Selecciona la herramienta de electricidad para construir una central eléctrica con la que abastecer tu ciudad. La red eléctrica es una zona de color azul claro que rodea los edificios y las centrales eléctricas. *Consejo: construye un tendido eléctrico para que la electricidad llegue más lejos.*
- 7) Construye una estación de bombeo junto a una fuente de agua.
- 8) Desde allí, construye una red de cañerías para poder abastecer tu ciudad de agua potable.
- 9) Construye una cañería de desagüe y conéctala a la red de aguas para deshacerte de las aguas residuales.
- 10) Sigue ampliando tu ciudad: construye más carreteras y asigna nuevas zonas a su alrededor según vaya siendo necesario. A medida que la ciudad va creciendo se irán desbloqueando nuevos servicios, y podrás construir vertederos para tener la basura bajo control, centros médicos para que tus ciudadanos estén sanos y escuelas para que tengan una educación. La policía y los bomberos se encargarán de luchar contra el crimen y los incendios.

## Requisitos del sistema

«**Mínimos**»: el juego puede jugarse con una calidad de gráficos adecuada si el sistema cumple con estos requisitos o los supera.

«**Recomendados**»: el juego puede jugarse con la calidad máxima de los gráficos y la velocidad de fotogramas ideal si el sistema cumple o supera los siguientes requisitos.

	<b>Mínimos</b>	<b>Recomendados</b>
<b>Sistema operativo</b>	Microsoft Windows 7/8 (64-bit), OS X 10.10 (64-bit), Ubuntu 14.10 (64-bit)	Microsoft Windows 7/8 (64-bit), OS X 10.10 (64-bit), Ubuntu 14.10 (64-bit)
<b>Procesador</b>	Intel Core 2 Duo, 3.0GHz ; AMD Athlon 64 X2 6400+, 3.2GHz	Intel Core i5-3470, 3.20GHz ; AMD FX-6300, 3.5Ghz
<b>Memoria del sistema</b>	4 GB RAM	6 GB RAM
<b>Espacio de disco duro</b>	4 GB	4 GB
<b>Tarjeta gráfica</b>	nVIDIA GeForce GTX 260, 512 MB de RAM ATI Radeon HD 5670, 512 MB de RAM (No es compatible con Intel Integrated Graphics)	nVIDIA GeForce GTX 660, 2 GB de RAM AMD Radeon HD 7870, 2 GB de RAM (No es compatible con Intel Integrated Graphics)
<b>DirectX (solo Windows)</b>	9.0c	11.0

## Controles del ratón

EN EL JUEGO	WINDOWS	OS X
Mover el cursor	Movimiento con el ratón/trackpad	Movimiento con el ratón/trackpad
Seleccionar objeto/activar botón	Botón izquierdo del ratón	Botón izquierdo del ratón
Controlar la cámara	Desplazamiento en el margen de la pantalla	Desplazamiento en el margen de la pantalla
Rotar la cámara	Botón central del ratón (pulsado) + movimiento del ratón a izquierda y derecha	Botón central del ratón (pulsado) + movimiento del ratón a izquierda y derecha
Acercar/alejar la cámara	Rueda del ratón (hacia arriba acerca, hacia abajo aleja)	Rueda del ratón (hacia arriba acerca, hacia abajo aleja)
Inclinar la cámara hacia arriba/abajo	Botón central del ratón + movimiento arriba y abajo	Botón central del ratón + movimiento arriba y abajo
Cancelar la selección actual	Botón derecho del ratón	Botón derecho del ratón
Construir una carretera	Botón izquierdo del ratón (clic) + movimiento + botón izquierdo del ratón (clic)	Botón izquierdo del ratón (clic) + movimiento + botón izquierdo del ratón (clic)

## Comandos de teclas por defecto

En *Cities: Skylines* puedes personalizar los atajos de teclado en el menú Opciones.

### Controles generales

	WINDOWS	OS X
Controlar la cámara	W/A/S/D/	W/A/S/D/
Rotar la cámara a izda./dcha.	Q/E	Q/E
Inclinar la cámara arriba/abajo	HOME/END	FN + cursor izda./FN + cursor dcha.
Acercar/alejar la cámara	Z/X	Z/X
Salir del menú/herramienta	ESC	ESC
Herramienta de zona residencial (d. baja)	4	4
Herramienta de zona residencial (d. alta)	5	5
Herramienta de zona comercial (d. baja)	6	6
Herramienta de zona comercial	7	7

(d. alta)		
Herramienta de zona industrial	8	8
Herramienta de zona de oficinas	9	9
Herramienta de borrado de zonas	0	0
Herramienta de demolición	B	B
Captura de pantalla	F11 (en Steam, F12)	F11 (en Steam, F12)
Menú de pausa	ESC	ESC

## Velocidad de juego

	WINDOWS	OS X
Pausa	Barra espaciadora	Barra espaciadora
Normal (x1)	1	1
Rápida (x2)	2	1
Muy rápida (x4)	3	1

## Menú principal

El menú principal cuenta con las siguientes opciones:

- **CONTINUAR.** Selecciona esta opción para reanudar al instante la última sesión de juego. Solo está disponible si ya se ha jugado previamente y si se ha guardado una partida.
- **NUEVA PARTIDA.** Empieza una nueva partida.
- **CARGAR PARTIDA.** Abre una lista de partidas guardadas. Selecciona una y, a continuación, selecciona Cargar para empezar a jugar.
- **HERRAMIENTAS.** Esta opción incluye varios editores y herramientas para modificar elementos del juego existentes o crear tu propio contenido.
- **OPCIONES.** Permite configurar los gráficos, el audio y el modo de juego, entre otras cosas.
- **SALIR.** Cierra el juego.
- **CUENTA DE PARADOX.** Te permite iniciar sesión en tu cuenta de Paradox o crearte una.
- **NOTICIAS.** Muestra las últimas noticias de la distribuidora y de los desarrolladores sobre *Cities: Skylines*.
- **TIENDA.** Enlaza a la tienda, donde encontrarás mucho más contenido de compra para *Cities: Skylines*.
- **STEAM WORKSHOP.** Aquí puedes descargarte *mods* y compartir contenido que hayas personalizado en Steam Workshop.

## Mods del juego

El juego incluye modificaciones que pueden usarse para cambiar el modo de juego. En Steam Workshop encontrarás otros *mods* y también podrás compartir los tuyos.

- **DINERO ILIMITADO.** El jugador tiene dinero ilimitado a su disposición.

- DESBLOQUEAR TODO. Al activar este *mod*, desbloqueas todos los elementos que normalmente se desbloquean conforme el juego avanza. No desbloquea edificios especiales ni monumentos, pero sí todos los niveles de edificios especiales.
- MODO DIFÍCIL. Un modo de mayor dificultad, diseñado para jugadores con experiencia.
  - Costes de construcción: +25 %
  - Demanda de zona inferior
  - Costes de mantenimiento: +25 %

## Nueva partida



Al iniciar una nueva partida puedes seleccionar un mapa, que determinará las condiciones climáticas y geográficas generales del juego. Si echas un vistazo a la información del mapa verás las conexiones con el exterior, los recursos naturales y otros elementos importantes del mapa. El juego incluye algunos y, además, en el menú Herramientas encontrarás un Editor de mapas que te permitirá crear los tuyos propios o modificar los que ya existen.

Además del mapa, también puedes escoger si quieres que se circule por la izquierda, así como personalizar el nombre de la ciudad.

## Interfaz del usuario



### 1) Áreas

Te permite cambiar de la Vista de área a la Vista de juego.

El mapa de la ciudad está compuesto por cuadrados a los que llamamos «áreas». La primera área aparece automáticamente; el resto se desbloqueará cuando alcances ciertas metas.

### 2) Metas

Haz clic en el botón de metas para abrir el panel correspondiente.

En el panel Metas podrás ver los requisitos y desbloques para la meta siguiente. Para ver las metas que ya has conseguido, pulsa los iconos de flecha situados al lado de la barra de progreso.

También podrás ver el progreso en el propio botón de metas, que irá llenándose de color verde en el sentido de las agujas del reloj conforme vayas acercándote a los requisitos necesarios para la siguiente meta.

### 3) Avance del tiempo en el juego

Por cada minuto real, en *Cities: Skylines* se avanza una semana. en el panel de tiempo, puedes ver la fecha del juego y ajustar la velocidad a la que avanza el juego. *Consejo: puedes usar las teclas 1, 2 y 3 para ajustar la velocidad del juego y la BARRA ESPACIADORA para pausar o reanudar el juego.*

- CONTINUAR/PAUSA: detiene o reanuda el desarrollo de la partida.
- TIEMPO DE JUEGO: muestra la fecha en la que transcurre el juego.
- ACELERAR EL PASO DEL TIEMPO: puedes configurar tres velocidades del tiempo de juego: normal, rápida y muy rápida. A velocidad rápida, el tiempo avanza el doble de rápido, y a velocidad muy rápida, cuatro veces más rápido.

#### 4) Nombre de la ciudad

Aquí puedes ver el nombre de la ciudad; si haces clic en el botón de información que hay al lado verás más información sobre esta.

#### 5) Ayuda

Puedes mostrar o ocultar el panel de ayuda haciendo clic en este botón.

Cuando aparece, el panel muestra información y consejos sobre la herramienta o función que estés usando.

#### 6) Demanda de zonas

Las barras de demanda de zonas indican qué zonas son necesarias en tu ciudad para mantener el equilibrio entre la economía y el bienestar de los habitantes.

La industria necesita tanto trabajadores como personas que consuman los bienes que produce, los ciudadanos necesitan tiendas y mercados para comprar artículos de necesidad diaria y los comercios necesitan clientes que compren sus productos y servicios. Un desequilibrio de las zonas provocará desempleo, bancarrota y descontento general. Esto, a su vez, tendrá como consecuencia que los ciudadanos abandonen los edificios y/o un crecimiento negativo de la población. Cuanto más alta sea la barra de demanda, mayor será la necesidad de zonas de este tipo.

Cada zona tiene un color determinado:

- VERDE = zonas residenciales (de alta y baja densidad)
- AZUL = zonas comerciales (de alta y baja densidad)
- AMARILLO = zonas industriales y de oficinas (industria y oficinas)

#### 7) Saldo bancario

El saldo bancario muestra los fondos de los que dispones, así como los ingresos semanales y el presupuesto de gastos.

#### 8) Paneles de servicios municipales

Los paneles de servicios municipales incluyen todas las herramientas esenciales para construir tu ciudad y mantener a los habitantes seguros y satisfechos. Algunos de estos servicios se desbloquean conforme va creciendo la ciudad; para ver los requisitos necesarios para ello, haz clic sobre un elemento de menú o pasa el ratón por encima. Los servicios municipales incluyen los siguientes paneles:

- CARRETERAS. Utiliza este panel para construir carreteras.
- ZONAS. Utiliza este panel para establecer zonas o borrarlas.
- DISTRITOS. Utiliza este panel para gestionar los distritos y sus especializaciones industriales.
- ELECTRICIDAD. En este panel encontrarás opciones para construir tendidos eléctricos y centrales eléctricas.
- AGUA POTABLE Y ALCANTARILLADO. Este panel se usa para construir la red de agua potable y de alcantarillado de la ciudad.
- BASURA. En este panel encontrarás opciones para gestionar la eliminación de desechos.
- ATENCIÓN MÉDICA. En este panel encontrarás opciones para dotar a tu ciudad de servicios médicos, así como para ocuparte de los fallecidos.
- SERVICIO DE BOMBEROS. Usa este panel para ocuparte de los incendios.
- DEPARTAMENTO DE POLICÍA. Usa este panel para mantener bajos la tasa de criminalidad.

- **EDUCACIÓN.** En este panel encontrarás distintas opciones para que tus ciudadanos puedan contar con una formación.
- **TRANSPORTE PÚBLICO.** Este panel cuenta con opciones para gestionar los distintos modos de transporte público.
- **DECORACIÓN.** Utiliza este panel y dale un toque especial a la ciudad para que tus ciudadanos puedan disfrutar de un lugar mejor para vivir.
- **EDIFICIOS ESPECIALES.** Selecciona y erige los edificios especiales disponibles en tu ciudad a través de este panel.
- **MONUMENTOS.** Los monumentos constituyen el mejor de los servicios municipales. Construye monumentos en tu ciudad mediante este panel.
- **FINANZAS.** Gestiona la economía de tu ciudad desde este panel; ajusta los impuestos, planea los presupuestos de los servicios municipales y consigue préstamos.
- **LEYES:** Las leyes municipales y de los distritos se gestionan desde este panel.

## 9) Población y felicidad

El contador de población muestra el número de habitantes de tu ciudad y la tendencia demográfica del momento.

Junto al contador de población se encuentra el icono del nivel de felicidad, que indica el nivel de bienestar y satisfacción general de los ciudadanos.

## 10) Herramienta de demolición

El modo de demolición puede activarse o desactivarse mediante el botón correspondiente. Cuando el modo de demolición está activo se deshabilita el resto de herramientas y paneles.

Además, cuando este modo está activo puedes demoler carreteras y derribar edificios y otras infraestructuras. Para ello, coloca el cursor sobre un objeto y haz clic en el botón izquierdo del ratón. Si eliminas un edificio o una carretera que acabas de construir, se te devolverá el importe de su construcción.

## 11) Modo de cámara libre

Puedes activar y desactivar el modo de cámara libre con este botón. Cuando el modo está activo, puedes mover y controlar la cámara sin restricciones.

Además, cuando el modo está activo, la interfaz de usuario del juego se oculta. Para volver al modo de juego normal, pulsa el botón ESC.

## 12) Vistas de información

Estas vistas ofrecen información sobre los servicios municipales, recursos y problemas, tales como la seguridad contra incendios, el valor del terreno o el nivel de contaminación. Al activarlas, la vista del mapa cambia para señalar la presencia en el mapa del elemento seleccionado.

Algunas de las vistas de información contienen pestañas que muestran distintos aspectos de la vista seleccionada. Por ejemplo, la vista de información dedicada a la educación cuenta con una pestaña para los colegios, otra para los institutos y una tercera para las universidades.

Las vistas de información son muy prácticas, ya que permiten no solo tener una idea general de la presencia de servicios, cañerías y tendidos eléctricos en el mapa sino también predecir posibles problemas o detectar las necesidades crecientes de la ciudad.

### 13) Chirper

Chirper es la red social de tu ciudad, y en ella verás los *chirps* de sus habitantes. Los *chirps* pueden ser sobre los sucesos y las noticias de actualidad de la ciudad, pero además pueden reflejar las opiniones de los ciudadanos y su estado de ánimo ante temas como las leyes o los servicios municipales, por ejemplo.

Chirper puede darte información valiosa sobre el bienestar de tus ciudadanos, ¡no lo subestimes!

### 14) Menú de pausa

Si abres este menú, la partida se detendrá y podrás escoger entre las siguientes opciones:

- **GUARDAR PARTIDA.** Abre un panel donde podrás guardar la partida que estés jugando. Para ello, puedes sobrescribir una partida anterior o ponerle un nombre especial y crear una nueva.
- **CARGAR PARTIDA.** Esta opción abre una lista de las partidas guardadas. Selecciona una y luego selecciona Cargar partida para empezar a jugar.
- **OPCIONES.** Aquí encontrarás las opciones para configurar los gráficos, el audio y el modo de juego. También hay una opción que te permite restablecer la configuración de la partida a los parámetros predeterminados.
- **SALIR.** Cierra la partida y muestra el Menú principal.

## Construcción de la ciudad

Para construir edificios o infraestructuras de servicios municipales, selecciona un servicio del panel correspondiente. Allí encontrarás más opciones relacionadas con el servicio municipal seleccionado; por ejemplo, el panel Carreteras ofrece herramientas y opciones para construir carreteras, y el panel Electricidad cuenta con opciones para construir tendido eléctrico o distintos tipos de centrales eléctricas.

### Carreteras

La herramienta de carreteras es la más básica, pero también la más importante. Podrás elegir entre distintos tipos de carreteras, cuyo objetivo es principalmente servir de medio para el tráfico y establecer zonas.

Algunas carreteras son más apropiadas para zonas residenciales, mientras que otras cumplen mejor su función con tráfico más rápido y frecuente. Algunas de estas carreteras de alto tránsito ni siquiera permiten que se instalen zonas a su lado. Eso sí, las carreteras de mayor envergadura generan más contaminación acústica y disminuyen el valor del terreno que hay cerca suyo.

#### Construcción de una carretera

Para trazar una carretera, usa la herramienta de carreteras. Hay cuatro opciones, además de una opción para que las carreteras se acoplen a la cuadrícula de zonas:

- **CARRETERA RECTA.** Esta herramienta te permite trazar carreteras solo en línea recta.
- **CARRETERA CON CURVAS.** Con esta herramienta podrás crear carreteras con curvas y giros. Para construir una carretera con curvas, haz clic una vez en el botón izquierdo del ratón. Esto hará que aparezca un punto, que puedes usar para crear la curva, y con un segundo clic construirás la carretera.
- **CARRETERA DE TRAZO LIBRE.** Con esta herramienta podrás trazar carreteras rectas y con curvas.
- **MEJORAR CARRETERA.** Esta herramienta te permite mejorar las carreteras existentes y sustituirlas por otros tipos de carretera. Los edificios de servicios municipales, así como otros objetos que se encuentren sobre las carreteras, pueden ser la causa de que una carretera no pueda mejorarse.

Para construir una carretera recta, primero haz clic con el botón izquierdo del ratón en el punto inicial, arrastra el cursor para decidir dónde quieres colocar la carretera, y vuelve a hacer clic a continuación para construir la carretera. Si haces clic con el botón derecho, cancelarás la construcción de la carretera.



*Haz clic en el botón izquierdo del ratón en el punto inicial.*



*Decide dónde quieres construir la carretera arrastrando el fin de la misma con el cursor.*

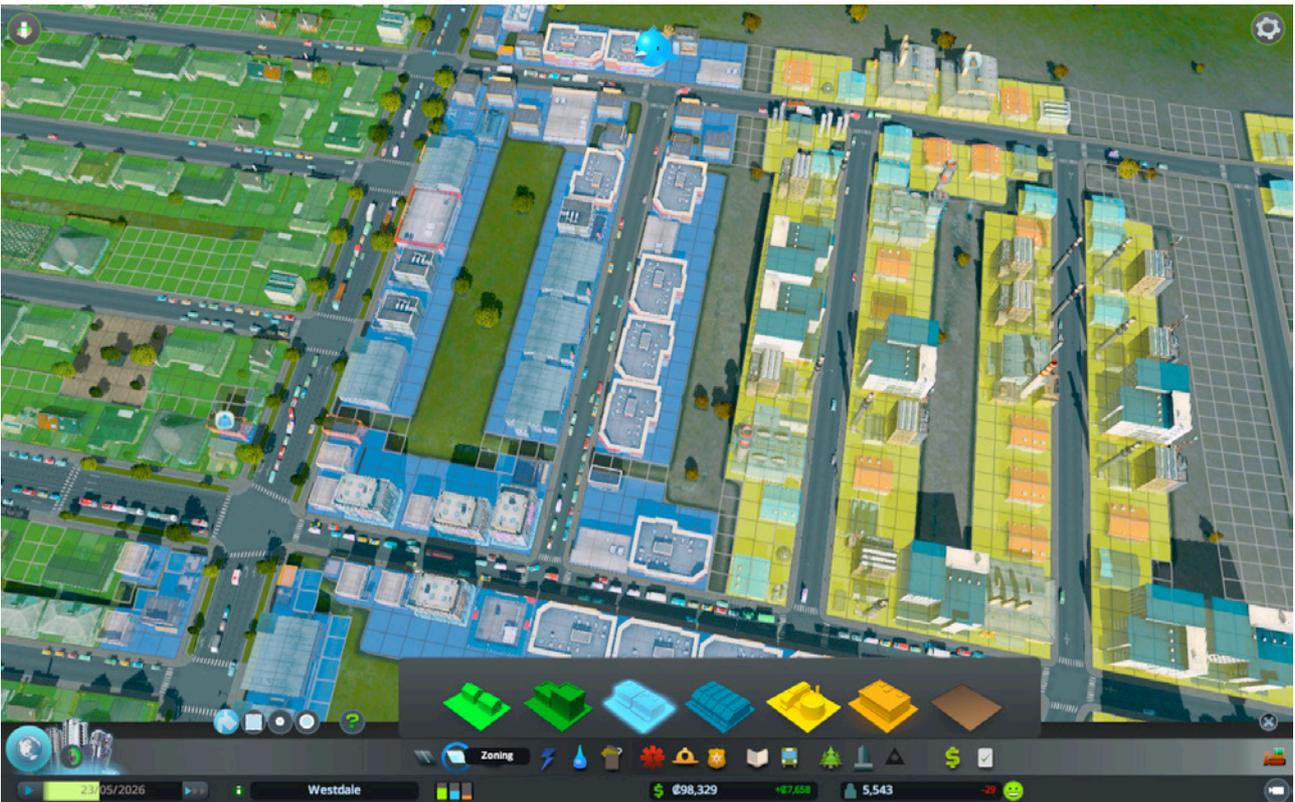


*Vuelve a hacer clic con el botón izquierdo del ratón donde quieras que se acabe la carretera. La carretera aparecerá y a su lado verás la cuadrícula de zona.*

### Carreteras de sentido único

Algunas de las carreteras son de sentido único y, por ello, solo permiten que el tráfico circule en una dirección. Lo que determina la dirección es el sentido en el que construyas la carretera, es decir, el tráfico se moverá desde el punto inicial hasta el fin de la carretera.

### Zonas y edificios



Las zonas te permiten decidir dónde construir casas, comercios y fábricas. Cuando asignes un tipo de zona a una zona vacía, empezarán a construirse edificios automáticamente.

Hay cuatro tipos de zonas, según el tipo de edificio que contengan:

- RESIDENCIAL. En las zonas residenciales se construyen casas en las que habite gente.
- COMERCIAL. En las zonas comerciales se construyen tiendas y otros servicios en los que se venden los productos fabricados en las zonas industriales.
- INDUSTRIAL. Las zonas industriales proporcionan trabajo a los ciudadanos y fabrican productos para vender en las zonas comerciales.
- DE OFICINAS. Las zonas de oficinas proporcionan puestos de trabajo que no contaminan a ciudadanos con una formación superior, pero producen una menor cantidad de bienes.

### Densidades de zona

La densidad de las zonas residenciales y comerciales puede variar. Aunque en las zonas de mayor densidad la productividad es mayor, en general, esta variación tiene consecuencias distintas según el tipo de zona. Así, por ejemplo, las zonas residenciales de baja densidad atraen a familias con niños, mientras que las de alta densidad resultan más atractivas para los jóvenes. Las zonas comerciales de alta densidad, por otro lado, pueden atender a más clientes que las de baja densidad.

Ni las zonas industriales ni las de oficinas tienen distintos niveles de densidad. Ambas cuentan para las demandas de zonas industriales, pero funcionan de distinta manera.

### Establecer zonas

Para añadir edificios nuevos a tu ciudad, primero tienes que construir una carretera que permita establecer zonas a su alrededor. Una vez hayas construido la carretera, selecciona la herramienta de establecimiento de zonas y escoge el tipo de zona que quieras de entre las que estén disponibles. Hay tres herramientas principales: relleno, perímetro y pincel.

- RELLENO. Esta herramienta te permite asignar zonas a áreas completas.
- PERÍMETRO. Dibuja un cuadrado con esta herramienta y todas las celdas dentro de esa área se asignarán al tipo de zona seleccionado.
- PINCEL (dos tamaños). Con esta herramienta podrás establecer zonas «pintando» las celdas vacías.

### Borrar zonas

Puedes hacer que las zonas asignadas vuelvan a estar vacías mediante el borrado de zonas. Para ello, selecciona el tipo de zona llamado «borrar zona» en el panel correspondiente, o haz clic con el botón derecho del ratón en una zona. También puedes borrar las zonas de áreas que tengan edificios; estos se irán sustituyendo gradualmente por otros del nuevo tipo de zona.

### Edificios

Cuando se asigna un tipo de zona a un área vacía, esta empezará a llenarse gradualmente de edificios. Hay edificios de varios tamaños y tendrán un aspecto acorde al tipo de zona en el que estén construidos.

Puedes seleccionar edificios concretos y ver información acerca de ellos y sus residentes. La información mostrada varía dependiendo del tipo de edificio.

- **Información general**
  - Nombre del edificio y tipo
  - Estado de construcción (podrás obtener más información si pasas por encima de los iconos de estado)
- **Información en edificios residenciales**
  - Nivel de construcción y consejos para mejorar el edificio (excepto en el caso de edificios de servicios municipales)
  - Número de residentes
  - Nivel de educación de los residentes
  - Distribución por edades de los residentes

- **Información en edificios comerciales e industriales**

- Nivel de construcción y consejos para mejorar el edificio (excepto en el caso de edificios de servicios municipales)
- Trabajadores
- Nivel de educación de los trabajadores
- Puestos de trabajo disponibles

### Edificios de servicios municipales

La mayoría de los edificios de servicios municipales deben construirse en zonas que estén al lado de carreteras. Selecciona un edificio de entre las opciones y colócalo en el mapa. Al seleccionar un edificio de este tipo, podrás ver el área que cubre en el mapa antes de colocarlo gracias al color que adquirirán las carreteras. Las de color verde indican que el servicio está disponible en esa zona, mientras que las de color rojo indican que el servicio no alcanza esa parte de la ciudad.

- **Información de los edificios de servicios municipales**

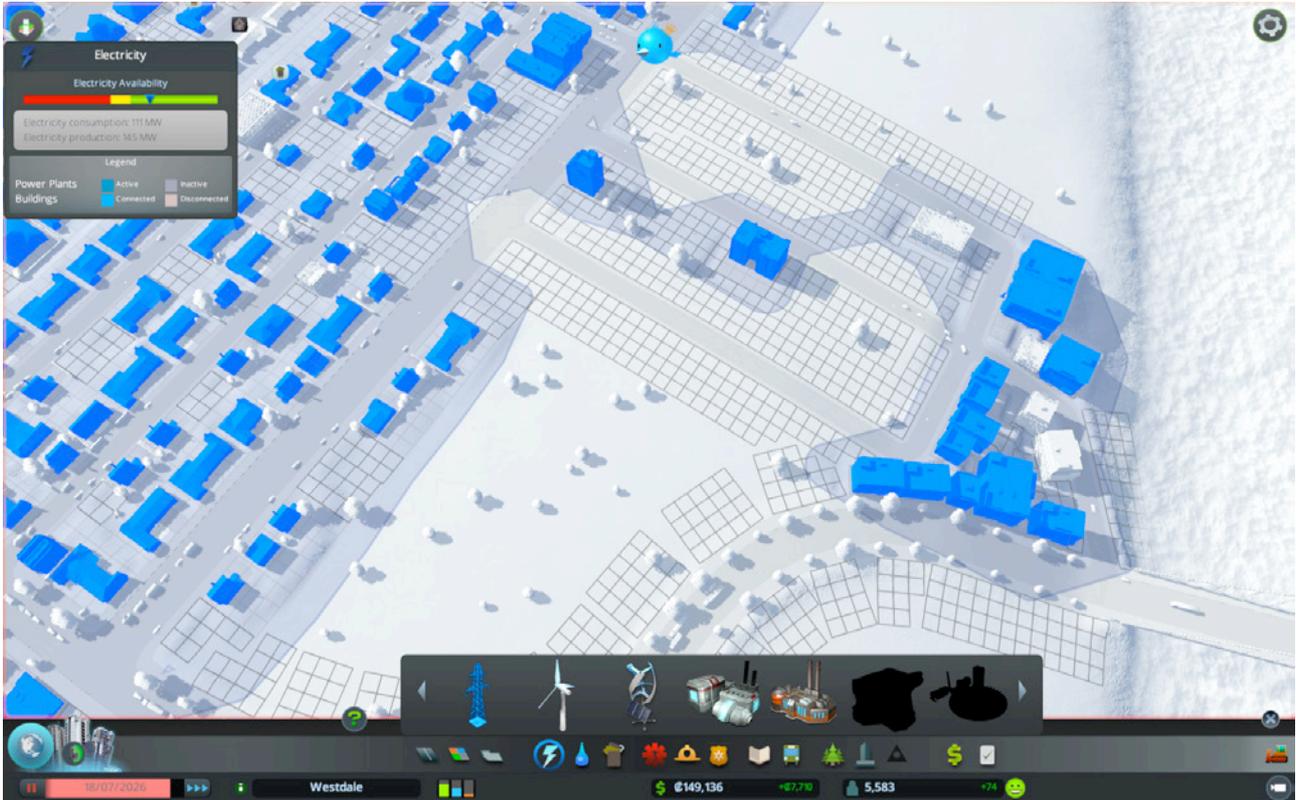
- Nombre del edificio y tipo
- Estado de construcción (podrás obtener más información si pasas por encima de los iconos de estado)
- Estado de funcionamiento
- Descripción
- Costes de mantenimiento por semana
- Capacidad/eficiencia (vehículos, almacenaje de materia prima, energía producida, consumo de agua, etc.)
- Número de vehículos en servicio (camiones de la basura, de bomberos, coches de policía, etc.)

### Energía

Tu ciudad necesita energía, que puedes obtener de distintas centrales eléctricas. Normalmente las centrales generan contaminación acústica y del suelo, lo cual debería tenerse en cuenta al decidir su ubicación.

Algunos tipos de centrales, como los parques eólicos o las centrales hidroeléctricas, tienen como fuente de energía recursos naturales como el viento o el agua corriente. La energía producida dependerá de la velocidad que alcancen dichos elementos, así que tendrás que escoger con cuidado dónde quieres situar estas centrales para poder aprovechar su capacidad al máximo. Podrás ver el potencial de producción de energía junto a ellas cuando las coloques en el mapa.

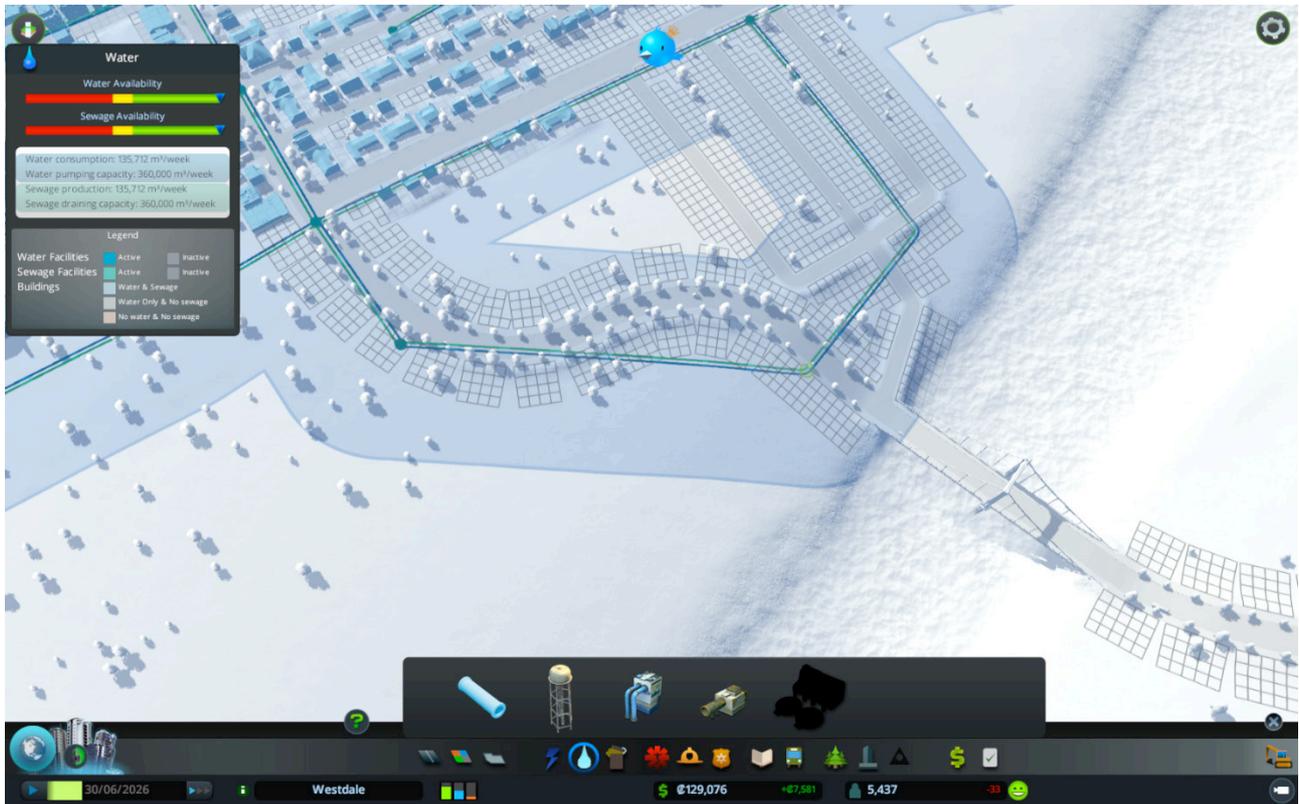
## Red de electricidad y tendido eléctrico



Los edificios pueden contar con una red eléctrica a su alrededor, que puede verse en forma de zona de color azul claro en el servicio municipal Electricidad o en la vista de información correspondiente.

Por lo general, la electricidad puede distribuirse de edificio a edificio en distancias cortas. A veces, sin embargo, se necesita que la electricidad llegue más lejos; para ello, puedes usar el tendido eléctrico, que se encuentra en el panel de electricidad, dentro de los servicios municipales. Coloca tendido eléctrico entre redes de electricidad para conectarlas.

## Agua potable y alcantarillado



Tanto tus ciudadanos como los servicios municipales necesitan agua potable y una forma de deshacerse de las aguas residuales para mantenerse sanos y funcionar con normalidad, respectivamente. Recuerda que deberás colocar las estaciones de bombeo de tal manera que no puedan contaminarse con aguas residuales, ya que esto repercutirá negativamente en la salud de tus ciudadanos.

Construye las estaciones de bombeo de modo que estén conectadas con una red de cañerías para proveer la ciudad de agua potable. También tendrás que construir un sistema de desagüe y conectarlo a la red de aguas para deshacerte de las aguas residuales. En Agua, dentro de la vista de servicios municipales, así como en la vista de información correspondiente, podrás ver tanto las cañerías como las zonas que cubre la red de aguas, estas últimas en forma de una zona azul claro entorno a las cañerías.

## Eliminación de desechos

Los edificios de tu ciudad producen basura, de la que tendrás que encargarte. Para eliminarla, tu ciudad necesita un vertedero o una planta de incineración.

Conforme tu ciudad vaya creciendo empezará a necesitar más vertederos y/o plantas de incineración para eliminar los desechos. Los camiones de la basura se desplazan por carretera dentro de la ciudad para ir recogiendo la basura, por lo que los atascos y las grandes distancias harán la recogida de basuras más lenta y pueden provocar que esta se acumule.

## Cierre de vertederos

Solo puedes demoler un vertedero si está vacío. Es posible vaciarlos, pero mientras lo haces no podrás enviar más basura allí. Durante el proceso de vaciado, los desechos se transportarán a otros vertederos vacíos o plantas de incineración.

## Vaciado de vertederos

Cuando un vertedero está lleno, puedes activar el modo de vaciado. Los camiones de la basura empezarán a redirigirse a un incinerador o, en caso de que no haya ninguno disponible, a otro vertedero.

## Atención médica y seguridad

Proporcionar atención médica y seguridad a tus ciudadanos es muy importante si quieres que vivan a gusto en tu ciudad.

### Atención médica

Los servicios de atención médica como las clínicas o los hospitales cuidarán a los enfermos y ayudarán a que tus ciudadanos tengan mejor salud. Estos servicios también disponen de ambulancias para transportar a los centros hospitalarios a las personas que necesiten tratamiento. Si no hubiera ambulancias disponibles en el momento, los ciudadanos tendrán que llegar andando hasta la clínica u hospital más cercano.

### Servicio funerario

En una ciudad llena de vida, la muerte llegará en algún punto para llevarse a los más débiles y ancianos. Cuando esto ocurra se deberá transportar a los ciudadanos fallecidos a los cementerios o crematorios. Los cementerios y crematorios disponen de coches fúnebres para transportar a los difuntos hasta sus instalaciones. Si se excede el tiempo límite para recoger un cadáver, los ciudadanos acabarán por abandonar el edificio en el que se encuentre.

Cuando un cementerio se queda sin espacio, puede vaciarse de mismo modo que los vertederos. Cuando se pone en modo de vaciado, los coches fúnebres transportan los cadáveres a los crematorios o, si no hay ninguno disponible, a otros cementerios.

### Seguridad contra incendios

En la historia de la humanidad, los incendios a menudo han devastado ciudades enteras. Tu ciudad necesita cuarteles y estaciones de bomberos para protegerla del peligro. Puede haber accidentes y por eso tener bomberos resulta vital.

Los cuarteles y las estaciones de bomberos disminuirán el peligro de incendio de tu ciudad, ya que siempre dispondrán de un cierto número de camiones preparados para cualquier situación de emergencia.

### Policía y criminalidad

El desempleo y el descontento general harán que la criminalidad aumente, por lo que los servicios policiales son necesarios para mantener el orden en la ciudad. La policía luchará contra el crimen para hacer cumplir la ley y se encargará de los accidentes de tráfico.

Los servicios policiales ayudarán a mejorar el bienestar de los ciudadanos y a reducir la tasa de criminalidad de la ciudad.

## Educación

Los centros educativos ofrecen una educación a niños, adolescentes y adultos. El nivel de educación es lo que determina cuántas mejoras puedes hacer en los edificios de la ciudad.

- **Los colegios** son para los niños y ofrecen una educación básica.
- **Los institutos** son centros principalmente para adolescentes y ofrecen una formación general en el sector de la industria y de los negocios.
- **Las universidades** son centros para jóvenes y adultos y ofrecen una formación superior en el sector de la industria y de los negocios.

## Transporte público

El transporte público está a disposición de los ciudadanos y reduce el número de vehículos privados en las carreteras. Además, facilita el tránsito por la ciudad de los vehículos de servicios municipales y de transporte comercial, ya que disminuye las congestiones.

El transporte público está formado por autobuses, metros, trenes, barcos y aviones. Un buen sistema de transporte público genera beneficios con la venta de billetes, pero para conseguirlo se necesita una buena planificación y un buen conocimiento del movimiento de los ciudadanos en la ciudad. Las grandes infraestructuras y redes de transporte suponen grandes inversiones, sobre todo en el caso de la construcción de los metros y los trenes, ya que estos necesitan una gran infraestructura para funcionar.

Dentro de los servicios municipales, en el panel de transporte público, hay diferentes edificios de transporte público, como las estaciones de autobuses o las paradas de metro. También dispones de una herramienta para crear las líneas de los diferentes tipos de transporte.

Mientras que el autobús tiene una capacidad reducida para transportar pasajeros entre la gran marea de tráfico, el metro, además de tener una mayor capacidad, al desplazarse bajo tierra viaja más deprisa y evita cualquier congestión. Por si estos dos transportes te parecieran poco, también puedes construir una estación de tren para permitir una mayor afluencia de turistas y de mercancías. El funcionamiento de los puertos y aeropuertos es muy parecido al de los trenes, con la diferencia de que el flujo de turistas y de mercancías es aún mayor.

### Creación de una línea de transporte pública

La herramienta para diseñar líneas se usa tanto para situar las paradas de los autobuses como para señalar las estaciones donde los metros y los trenes se detendrán. Crear paradas de autobús adicionales es muy sencillo: solo tienes que hacer clic en cualquier punto de la línea.

Una línea de transporte público debe tener una ruta circular, de modo que la última parada tiene que ser la misma que la primera.

## Decoración

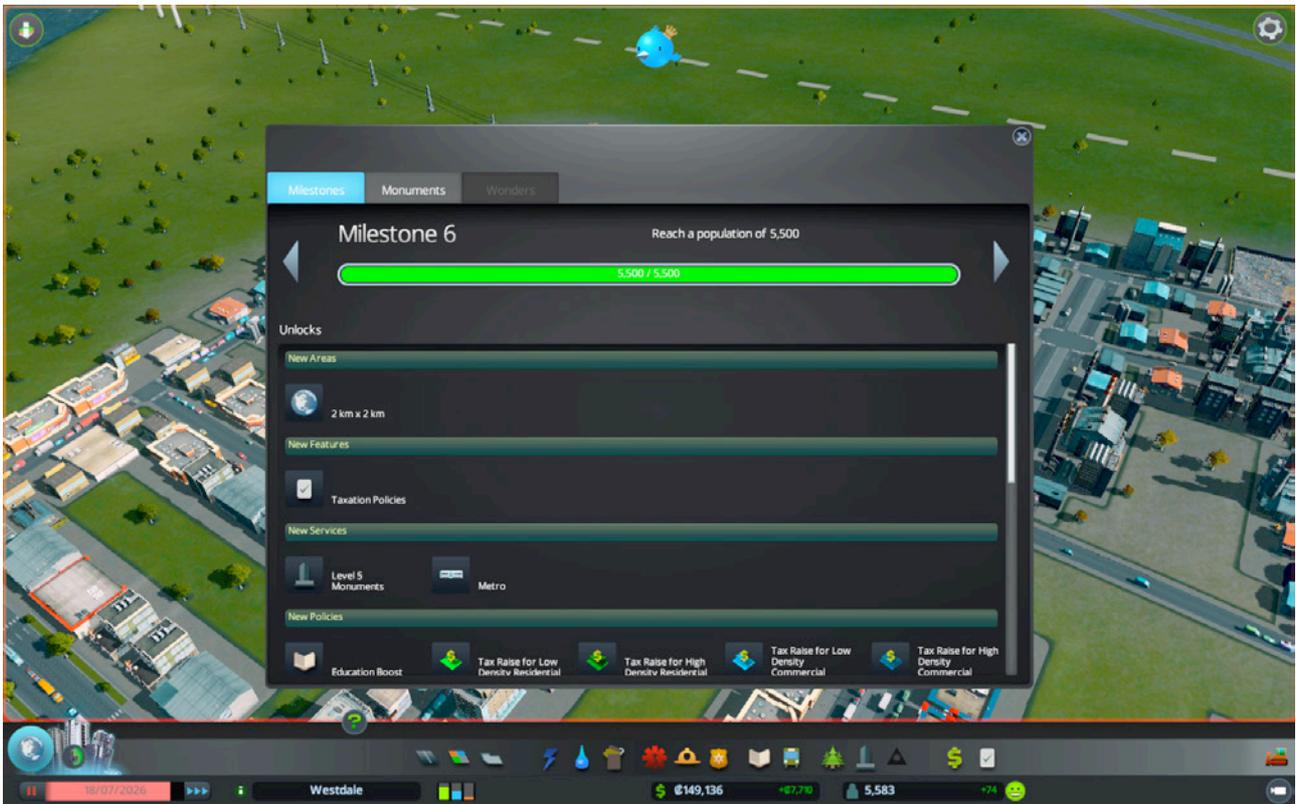
Para decorar tu ciudad puedes añadir parques, plazas, paseos, aceras y árboles. La decoración hará de tu ciudad un lugar más bonito y agradable donde vivir. Además, ayudará a aumentar el valor del terreno y el bienestar de tus ciudadanos, y a atraer a más turistas. También puedes decorar tu ciudad simplemente con un fin estético, para rellenar los espacios vacíos y darle un toque especial.

Para añadir alguna decoración, elige el tipo que quieras dentro del menú de decoración y colócala en la ciudad. Los paseos y aceras se trazan igual que las carreteras.

## Una ciudad próspera

Por norma general, si solo te dedicas a construir edificios, no verás progresos en tu ciudad. Deberás gestionar el presupuesto municipal, hacer crecer la población para alcanzar nuevas metas demográficas y cuidar de tus ciudadanos para que sean felices y gocen de buena salud.

## Metas y desbloques



A medida que tu ciudad crezca, alcanzarás metas demográficas que desbloquearán nuevos servicios, edificios, zonas y áreas de tu ciudad.

- **Los nuevos servicios** te permitirán ofrecer diferentes servicios para tu ciudad. Normalmente cuando desbloqueas uno nuevo solo tendrás acceso a los servicios básicos dentro de esa categoría; más tarde podrás desbloquear nuevos edificios. Por lo general, los nuevos edificios te ayudan a gestionar la ciudad de forma más eficiente.
- **Las nuevas zonas** incluyen zonas residenciales de gran densidad, zonas comerciales y zonas de oficina.
- **Los edificios especiales** incluyen diferentes edificios importantes. Cada uno tiene diferentes requisitos para poder desbloquearlos.
- Cuando desbloqueas **una nueva área**, tienes la opción de comprar una de las zonas contiguas en la Vista de área para ampliar tu ciudad. Algunas de las áreas pueden tener agua, autopistas y/o recursos naturales. Al final del juego puedes llegar a tener un total de nueve áreas desbloqueadas.

## Ciudadanos

Tu ciudad no existiría sin los ciudadanos, ya que son ellos los que trabajan en la industria, los profesionales que ofrecen los diferentes servicios y los clientes que acuden a las tiendas, entre otras cosas.

Para que tu ciudad siga creciendo tienes que cuidar la salud y el bienestar de tus ciudadanos, además de ofrecerles una buena educación. Si consigues que tus ciudadanos sean felices, tengan una buena formación y gocen de buena salud, tu ciudad prosperará.

Por cada ciudadano se muestran una serie de características, con las que puedes visualizar sus necesidades y su capacidad de contribuir a la ciudad.

## Edad

La edad de un ciudadano afecta a sus necesidades en lo que respecta a varios servicios municipales. Los niños necesitan más atención médica y educación que los adultos. Las personas mayores necesitan más atención médica pero también más servicios policiales y de seguridad contra incendios.

Los jóvenes y adultos forman la población activa: el pilar de la ciudad.

## Educación

El nivel de educación de los ciudadanos determinará la acumulación de basura, así como el uso del agua y de la electricidad de la ciudad. También afectará al nivel tecnológico de la ciudad, lo que a su vez condicionará las posibles mejoras de los edificios. Así pues, si formas bien a tus ciudadanos tu ciudad gozará de una industria puntera y unos servicios excelentes.

## Salud

La salud de los ciudadanos determina su esperanza de vida y su eficiencia en el trabajo. Si hay un nivel de salud bajo, los servicios de atención médica tendrán demasiado trabajo y el bienestar de los habitantes caerá.

El hecho de tener un buen programa de atención médica, servicios de eliminación de basura y agua potable ayudará a la salud de tus ciudadanos. En cambio, la contaminación acústica, del aire y del agua, así como la criminalidad, afectan negativamente a su salud, lo que hará que caigan enfermos y no puedan trabajar.

## Felicidad

La felicidad de los habitantes de tu ciudad determina cuánto dinero van a gastar, el nivel de empleo y el de criminalidad. Si se alcanza una gran falta de bienestar, los ciudadanos abandonarán la ciudad debido a las malas condiciones.

Si, por el contrario, los proteges y les ofreces una buena educación y un espacio de ocio agradable, estarás contribuyendo a su felicidad.

Los servicios de policía y de bomberos, los parques y las plazas, los centros educativos y la electricidad, por nombrar algunos ejemplos, aumentan la felicidad de tus ciudadanos. Los incendios y una salud débil les afectan negativamente.

## Finanzas



Gestionar la economía de tu ciudad es una tarea esencial si quieres verla prosperar. Puedes cambiar los impuestos y los presupuestos desde el panel de finanzas y solicitar préstamos cuando te quedas sin fondos.

### Ingresos / gastos

Puedes ver un desglose con los ingresos y los gastos que tienes y el balance del movimiento de dinero.

### Impuestos

Puedes poner diferentes impuestos según la zona. Los impuestos bajos aumentan la felicidad y la posibilidad de que los edificios suban de nivel. Por otra parte, si hay impuestos altos la felicidad y el rendimiento de los habitantes puede disminuir hasta tal punto que puede forzar a los ciudadanos a mudarse.

A medida que vayas consiguiendo zonas nuevas, desbloquearás la opción para implantar diferentes impuestos según la zona.

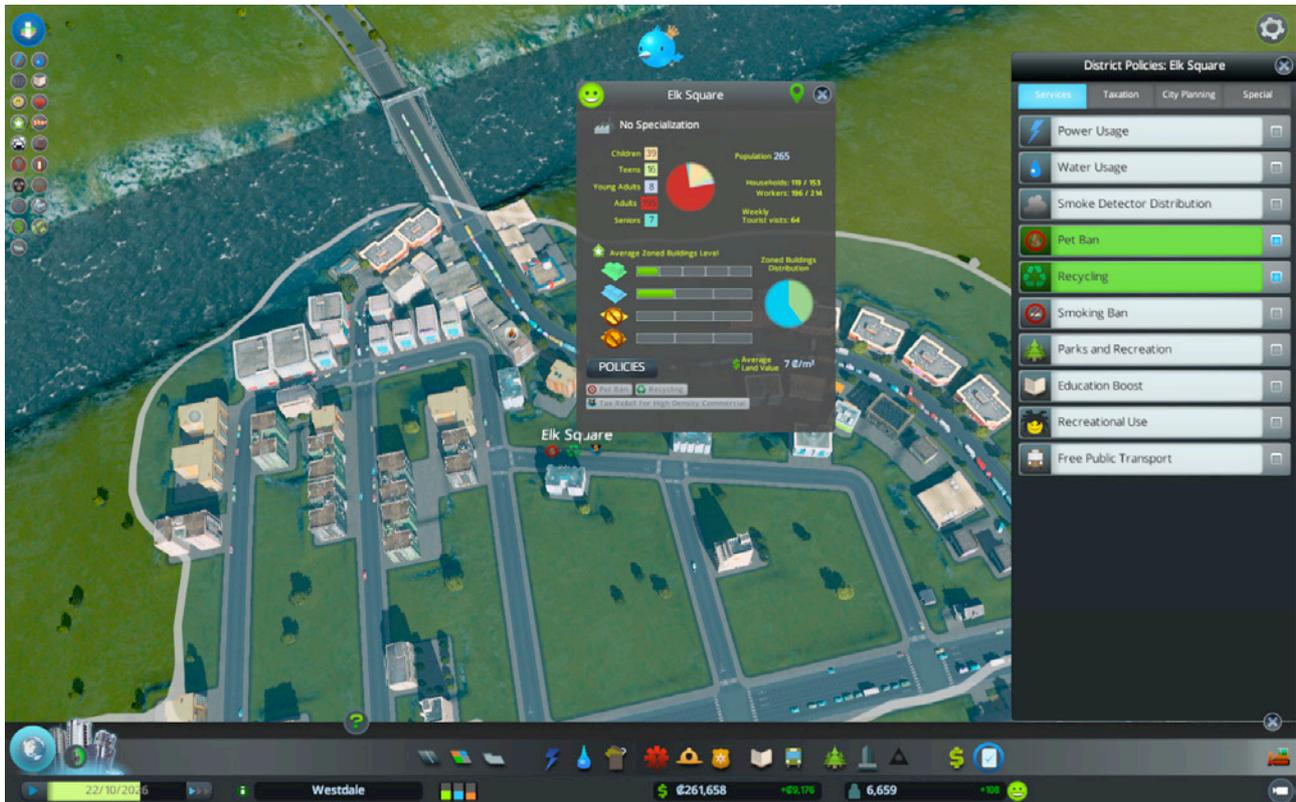
### Presupuesto para servicios municipales

Puedes modificar el presupuesto para diferentes servicios municipales. Con un mayor presupuesto podrás ofrecer más recursos para los diferentes servicios, lo que mejorará su eficacia. Por ejemplo, si se invierte más dinero el servicio puede atender a más personas o puede ofrecer más productos, se puede reducir la contaminación, puede haber más ambulancias, más coches patrulla, camiones de bomberos, etc.

### Préstamos

Cuando tienes un saldo bancario bajo y necesitas crear nuevos servicios municipales, puedes solicitar préstamos para conseguir fondos inmediatamente. Tendrás un tiempo para devolverlo, pero con intereses.

## Leyes



El juego incluye una lista de leyes predeterminadas, donde podrás elegir las que quieras que se implanten en la ciudad y en los distintos distritos. Las leyes tienen efectos positivos y negativos. La ley antitabaco, por ejemplo, beneficiará la salud de los ciudadanos pero puede que afecte negativamente a su nivel de felicidad. Puedes implantar diferentes leyes en cada distrito, así tendrán un aspecto distinto e influirán de forma distinta en el juego.

Selecciona las leyes que quieras para cada distrito haciendo clic sobre ellas en el panel de leyes.

## Valor del terreno y atractivo de la ciudad

El valor del terreno refleja el valor total de la ciudad; el atractivo de la ciudad indica el deseo de los turistas de visitar la ciudad.

El valor del terreno se ve afectado por diferentes aspectos, tanto de forma positiva como negativa. El jugador puede aumentar el valor del terreno si crea parques y plazas para embellecer la ciudad y hacerla más atractiva, y abriendo más servicios para aumentar el bienestar de los ciudadanos de la zona.

La contaminación y la criminalidad son dos de los factores que hacen mella en el bienestar y la riqueza de los ciudadanos y tienen consecuencias negativas para el valor del terreno.

El valor del terreno tiene un efecto directo en los niveles de construcción.

## Mejora de los edificios

Las zonas residenciales, comerciales e industriales forman una gran parte de la ciudad: son los hogares, las zonas de compras y las de trabajo de los ciudadanos y son la fuente de ingresos fiscales. Conforme el valor del terreno y la calidad de vida vayan aumentando gracias a los servicios municipales y la educación, los edificios irán mejorando su calidad. A medida que mejoran, los edificios se van ampliando y ganan tanto en atractivo como en eficiencia.

En un edificio residencial de alto nivel podrán vivir más personas que en otros de menor nivel. Las zonas comerciales ganan en versatilidad a medida que mejoran, es decir, ofrecen más opciones de entretenimiento y una mayor gama de productos, y son capaces de satisfacer las necesidades de los ciudadanos con un mayor poder adquisitivo. Por lo que respecta a las zonas industriales, cuando estas mejoran son capaces de producir una mayor cantidad de mercancía, lo que genera ingresos fiscales más elevados. Además, las fábricas de alto nivel producirán menos contaminación.

Cada zona tiene unos requisitos para poderla mejorar:

- **Las zonas residenciales** dependen del nivel de educación de sus habitantes y del valor del terreno.
- **Las zonas industriales y comerciales** dependen del nivel de educación de los ciudadanos y del número de servicios municipales que haya cerca.

## Edificios abandonados y calcinados

A veces, debido a las malas condiciones de vida o por situaciones de negocios desfavorables, algunos edificios quedan abandonados. Algunas de las razones por las que esto sucede son el exceso de basura y la falta de electricidad, de trabajadores o de clientes.

En ocasiones, si los bomberos no consiguen reducir el fuego a tiempo hay edificios que se queman por completo.

Los edificios abandonados o calcinados bajan el valor del terreno de su alrededor, ya que no sirven como alojamiento ni ofrecen ningún tipo de productos. Para acabar con las consecuencias negativas que tienen en los alrededores, puedes demolerlos.

Si los edificios abandonados no se demuelen, recuperarán su habitabilidad después de 4 semanas según el tiempo del juego. En cambio, los edificios que se queman deben demolerse para ganar espacio y crear otros nuevos.

## Recursos naturales



Los mapas pueden tener recursos naturales como por ejemplo bosques, tierra fértil, petróleo y minerales. Para aprovecharlos puedes establecer zonas industriales en las áreas donde estén los recursos y especializarlas según las necesidades; podrás hacerlo con el menú de servicios municipales de cada distrito. Una vez implantadas una especialidad empezarán a aparecer nuevos edificios en la nueva zona industrial, lo que cambiará su aspecto. Por ejemplo, las zonas especializadas en la industria petrolera tendrán bombas de petróleo e instalaciones para procesarlo, y las zonas forestales tendrán bosques y aserraderos. Las especializaciones industriales reportarán más ingresos fiscales si se establecen en zonas donde haya recursos naturales.

Cada recurso natural y su especialización correspondiente tienen sus ventajas e inconvenientes.

Tipo de recurso	Renovable	Ingresos fiscales (en comparación con la industria general)	Índice de contaminación (en comparación con la industria general)	Requisitos (en comparación con la industria general)
Petróleo	No	+ 35 %	+ 30 %	Necesita un 15 % más de electricidad
Minerales	No	+ 20 %	+ 20 %	Necesita un 10 % más de electricidad
Bosque	Sí	+ 10 %	+ 7 %	Necesita un 7 % más de electricidad
Tierra fértil	Sí	+ 10 %	No contamina la tierra, pero convierte el agua potable en agua residual	Necesita un 25 % más de agua

#### Bosques (industria forestal)

Los bosques son un recurso renovable y reportan un ligero aumento en los ingresos fiscales. En contrapartida, este tipo de industria aumenta el nivel de contaminación.

#### Tierra fértil (industria agrícola)

La tierra fértil es un recurso renovable que reporta un ligero aumento en los ingresos fiscales. Aunque no contamina la tierra, la especialización agrícola requiere grandes cantidades de agua, que luego se convierten en aguas residuales.

#### Petróleo (industria petrolera)

El petróleo es un recurso limitado que aumenta en gran medida los ingresos fiscales. No obstante, contamina mucho la tierra y consume mucha electricidad.

#### Minerales (industria minera)

Los minerales son un recurso limitado que aumentan los ingresos fiscales y la contaminación del suelo, aunque no tanto como la industria petrolífera. La industria minera consume más electricidad que la industria general.

#### Contaminación y ruido

Además de la basura y el agua residual, también existen la contaminación acústica y la del suelo, principalmente generadas por las zonas industriales, la eliminación de basura (vertederos), los vehículos pesados y las centrales eléctricas.

La contaminación acústica y del suelo se extienden a un cierto radio alrededor del edificio; si llega a las zonas residenciales cercanas, la salud de los ciudadanos de esa zona empeorará. Para evitarlo, las zonas residenciales deben construirse a una distancia prudencial de la fuente de contaminación, pero a su vez no demasiado lejos para que los ciudadanos puedan ir a trabajar sin perder mucho tiempo.

Hay leyes que pueden ayudarte a reducir la contaminación; por ejemplo, se pueden hacer mejoras en los edificios industriales o intentar utilizar opciones más naturales (por ejemplo, elegir un parque eólico en lugar de una central eléctrica de carbón).

Puedes controlar el nivel de contaminación con las vistas de información, pero también verás señales claras en la ciudad. La industria hará que sus alrededores se vean más sucios y las aguas residuales contaminarán el agua.

## Conexiones con el exterior



Las conexiones con el exterior suponen un empuje increíble para las zonas comerciales e industriales, ya que permiten que habitantes de otras ciudades cercanas puedan llegar a tu ciudad. Las industrias tendrán más destinos a los que enviar sus mercancías, lo que aumentará su productividad y ventas, lo que a su vez reportará más ingresos fiscales a la ciudad. Los distritos comerciales obtendrán más clientes en forma de turistas, de modo que aumentarán sus ventas y podrán acumular más beneficios.

Las conexiones con el exterior se pueden conseguir a través de una estación de tren, un puerto o un aeropuerto.

- Para crear una conexión **por** tren, construye vías que lleguen al margen del mapa o conéctalas a unas que ya existan y que lleven hasta el margen del mapa.
- Para crear un **puerto** tiene que haber una vía navegable en el margen del mapa.
- Con el **aeropuerto** se crean conexiones con el exterior automáticamente y sin ningún tipo de requisito especial.

## Turistas

Los turistas son ciudadanos temporales que gastan dinero en la ciudad, pero que no necesitan los servicios básicos ni tienen una residencia allí. Suponen un aumento de ingresos fiscales de las zonas comerciales, ya que reservan hoteles, gastan dinero en tiendas y boutiques y comen en restaurantes.

Tu sistema de transporte público y el atractivo de la ciudad determinarán la cantidad de turismo que recibirás. Para apoyar el turismo en tu ciudad:

- Asegúrate de que cuentas con la capacidad de transporte suficiente para incluir a los turistas.
- Crea edificios especiales.
- No dejes que caiga el valor del terreno.
- Ten contentos a tus ciudadanos.

## Edificios especiales



Los edificios especiales son edificios únicos y atracciones que se desbloquean como recompensa por cumplir con ciertos requisitos especiales del juego. Principalmente actúan como atracción para los ciudadanos y turistas, pero también aumentan el valor del terreno y crean empleo.

Los edificios especiales son edificios culturales como pueden ser los estadios o auditorios, pero también monumentos que existen en la realidad, como por ejemplo la Estatua de la Libertad. Si construyes uno en la ciudad el turismo semanal aumentará. La mayoría de edificios culturales tienen un público específico: al estadio asistirán principalmente adultos y estudiantes, mientras que al auditorio acudirán adultos con una educación más elevada y personas mayores. Aun así, todos los edificios especiales atraen en cierto modo a todos los ciudadanos, sea cual sea su edad y su formación.

### Cómo desbloquear un edificio especial

Los requisitos para desbloquear un edificio especial pueden ser logros tanto negativos como positivos, como por ejemplo crear una cierta cantidad de mercancía o alcanzar una tasa de criminalidad del 90 % o mayor. Una vez consigas desbloquearlo, ya puedes colocarlo en tu ciudad, pero recuerda que solo puedes tener uno de cada al mismo tiempo. Al desbloquear edificios especiales conseguirás desbloquear monumentos. Hay edificios especiales grandes y pequeños; por lo general, los pequeños son más fáciles de conseguir que los grandes.

Una vez se ha desbloqueado un edificio especial, los requisitos quedan anulados y puedes construirlo cuando quieras.

### Cómo construir un edificio especial

Para construir un edificio especial tendrás que haberlo desbloqueado y pagar los costes que implique. Los edificios especiales se eligen y ubican igual que los otros edificios de servicio municipal.

## Monumentos



Los monumentos son la culminación del desarrollo en *Cities: Skylines*. Un monumento es un edificio de servicio municipal que está tan desarrollado que prácticamente satisface las necesidades de toda la ciudad relacionadas con ese servicio. Por ejemplo, una central nuclear de fusión ofrece energía ilimitada de forma gratuita, y un hospital puntero ofrece un servicio de atención médica ilimitado y gratuito a toda la ciudad.

### Requisitos para construir monumentos

Para construir un monumento tienes que tener los edificios especiales necesarios y desbloquear las nueve áreas del mapa. Cuando cumplas los requisitos, el monumento se desbloqueará y podrás comprarlo. Si derribas o eliminas alguno de los edificios especiales que necesitas para desbloquearlo, el monumento volverá a aparecer como no disponible.

Una vez esté construido, no importa si eliminas un edificio especial, el monumento no desaparecerá. Tu ciudad puede tener tantos monumentos como seas capaz de desbloquear.

## Herramientas de edición



*Cities: Skylines* cuenta con diferentes herramientas de edición para que puedas personalizar los mapas y elementos del juego, entre otras cosas. Si quieres saber más sobre las herramientas entra en Steam Workshop y descárgate las instrucciones más detalladas.

## Servicio al cliente

<http://forum.paradoxplaza.com/>

<http://www.skylineswiki.com/>

## Créditos



Colossal Order Ltd

**Dirección**

Mariina Hallikainen

**Diseño del juego**

Karoliina Korppoo

Henri Haimakainen

Miska Fredman

**Programación**

Antti Lehto

Damien Morello

**Programación adicional**

Essi Suurkuukka

Timo Kellomäki

**Arte**

Antti Isosomppi

Hans Zenjuga

Henri Haimakainen

Suvi Salminen

Tony Kihlberg

Mikko Finneman



**ULYSSES GRAPHICS**

"Services of Art Creation"

Ulysses Graphics

**Música**

Jonne Valtonen

Jani Laaksonen

**Efectos de sonido**

Tapio Liukkonen

**Colaborador externo**

Emmi Hallikainen

**Becarios**

Szabolcs Sárosi (arte)

Nico Takeda (arte)

Janne Suhonen (arte)

David Rabineau (diseño del juego)

Gracias a todo el equipo de Colossal Order y Paradox Interactive que ha participado en el desarrollo de *Cities: Skylines* y a nuestra comunidad por ayudarnos a crear un juego mejor. También queremos dar un agradecimiento especial a los amigos y familias de nuestros desarrolladores y a todos aquellos que nos han apoyado y nos han motivado a hacer nuestra versión de un juego de construcción de ciudades clásico.



**paradox**<sup>®</sup>  
I N T E R A C T I V E

Equipo de *Cities: Skylines* de Paradox

**Productores**

Andreas Renström  
Karl Leino

**Gestor de marca**

Jakob Munthe

**Marketing**

Malin Söderberg

**Ventas**

Filip Sirc

**Paradox Interactive AB**

**CEO**

Fredrik Wester

**CFO**

Andras Vajlok

**COO**

Susana Meza Graham

**CIO**

John Hargelid

**Vicepresidente ejecutivo de desarrollo del juego**

Johan Andersson

**Vicepresidente ejecutivo de marcas**

Johan Sjöberg

**Vicepresidente ejecutivo de desarrollo de negocio**

Tobias Sjögren

**Vicepresidente de adquisición de producto**

Shams Jorjani

**Vicepresidente de marketing**  
Daniela Sjunnesson

**Ayudante directivo**  
Anna Norrevik

## Equipo de producción

**Productor ejecutivo senior**  
Andreas Renström  
Jörgen Björklund

**Productor ejecutivo auxiliar**  
Peter Cornelius

**Productor del juego senior**  
Joe Fricano

**Productor para móviles senior**  
Florian Schwarzer

**Productores del juego**  
Staffan Berglén  
Karl Leino  
Ina Bäckström

**Director de QA senior**  
Artur Foxander

**Director de QA**  
Niklas Lundström

### **Especialistas de QA**

Johan Dorell  
Tobias Viklund

### **Testers de QA**

Emil Andersson  
Erik Elgerot  
Niklas Ivarsson  
Anna Ström  
Kajsa Falck  
Malin Furöstam  
Pontus Anehäll  
Victor Järnberg  
Henrik von Warnstedt

## Equipo de gestión de marca

**Gestores de marca**  
Marco Behrmann

Robin Cederholm  
Jakob Munthe

**Director editorial**  
Tomas Härenstam

**Vicepresidente para móviles**  
Jónas Antonsson

## **Marketing y RRPP**

**Director de RRPP**  
David Martinez

**Director de streaming**  
Matthijs Hoving

**Director del tráiler y vídeo**  
Steven Wells

**RRPP senior y gestor de eventos**  
Anna Westerling

**RRPP y ayudante de eventos**  
Veronica Gunlycke

**Community Manager**  
Björn Blomberg

**Director de marketing en línea**  
Mats Wall

**Especialista en adquisición de usuarios**  
Ferruccio Cinquemani

**Director gráfico**  
Max Collin  
Adam Skarin

**Redes sociales y gestor de correo electrónico**  
Malin Söderberg

**Desarrolladores de comunidad**  
John Rickne  
Graham Murphy

## **Ventas**

**Directores de ventas**  
Vic Basse  
Filip Sirc

**Desarrolladores de negocio**  
Sandra Neudinger  
Daniel Lagergren

## **Servicios editoriales en línea y TI**

**Desarrollador Backend senior**  
Christian Westman

**Inteligencia empresarial y director analítico**  
Brynjólfur Erlingsson

**Desarrolladores Backend**  
Samuel Haggren  
Alexander Altanis

**Tecnología de la información**  
Monika Nilimaa  
Richard Lindkvist

Queremos darles las gracias a todos nuestros colaboradores internacionales, sobre todo a los que han colaborado con nosotros durante tanto tiempo, y por último, pero no por ello menos importante, queremos darles un agradecimiento especial a los miembros de los foros, a los socios colaboradores y a todos aquellos que nos han apoyado, ya que sin ellos no hubiésemos llegado hasta aquí.

<http://www.remotesensing.org/libtiff/>

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler

Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Por la presente se autoriza el uso, la copia, la modificación, la distribución y la venta de este software y de su documentación sin costes y sin importar el fin, siempre y cuando (i) los copyrights arriba mencionados y esta nota de autorización aparezcan en todas las copias del software y la documentación relacionada, y (ii) los nombres de Sam Leffler y Silicon Graphics no se utilicen en ningún tipo de anuncio o publicidad relacionada con el software sin la previa autorización por escrito de Sam Leffler y Silicon Graphics.

EL SOFTWARE SE ENTREGA TAL CUAL Y NO SE DECLARA NI SE INSINÚA NINGÚN TIPO DE GARANTÍA, LO QUE INCLUYE LA EXIMICIÓN DE CUALQUIER GARANTÍA RESPECTO A SU POTENCIAL COMERCIAL O CUMPLIMIENTO DE UN OBJETIVO CONCRETO.

EN NINGÚN CASO SE RESPONSABILIZARÁ A SAM LEFFLER O A SILICON GRAPHICS DE POSIBLES DAÑOS CONSECUENTES, INDIRECTOS, FORTUITOS O ESPECIALES, DE DAÑOS DEBIDOS AL DESUSO, A LA PÉRDIDA DE DATOS O BENEFICIOS, SE HAYA AVISADO DEL POSIBLE DAÑO O NO, NI SE TENDRÁ EN CUENTA EL PRINCIPIO DE RESPONSABILIDAD QUE PUEDA SURGIR A RAÍZ DEL USO O EL RENDIMIENTO DE ESTE SOFTWARE.

<http://www.zlib.net/>

Copyright (C) 1995-2013 Jean-Loup Gailly y Mark Adler

<http://cimg.sourceforge.net/>

Copyrights (C) De octubre de 2004, David Tschumperlé - GREYC UMR CNRS 6072, Image team.

Copyrights (C) Enero->Septiembre 2004, David Tschumperlé.

Copyrights (C) 2000->2003, David Tschumperlé - INRIA Sophia-Antipolis. Odyssée group.

<https://code.google.com/p/nvidia-texture-tools/>

Copyright © 2015 NVIDIA Corporation

Por la presente se autoriza a cualquier persona que obtenga una copia de este software y de los archivos con la documentación pertinente (el "Software"), sin ningún tipo de costes, a usarlo sin restricciones, lo que incluye los derechos de uso, copia, modificación, fusión, publicación, distribución, emisión de sublicencias y/o venta de copias del Software sin limitaciones, así como el derecho a permitir que cualquier persona a la que se le otorgue el Software pueda hacer el mismo uso, siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

El copyright arriba mencionado y esta nota de autorización deben aparecer en todas las reproducciones completas o parciales del Software.

<http://www.ijg.org/>

<http://www.libpng.org/pub/png/libpng.html>