

# DESCRIPCIÓN DEL JUEGO SIM CITY 4 DELUXE

SimCity 4 es un juego de desarrollo urbano de simulación por ordenador. A continuación señalamos todas sus herramientas, para hacer una idea somera de su funcionamiento.

## MODO 'ALCALDE'

Observación: Todas las herramientas de construcción tienen, de manera específica, costo de construcción, costo de mantención, generan ganancias vía impuestos, y externalidades positivas y negativas. Todos tienen además, un área de influencia, y una capacidad mínima, máxima y óptima para funcionar.

### HERRAMIENTAS COMUNES

#### **1. Herramientas de paisaje:**

- 1.1 Levantar terreno
- 1.2 Generar valles
- 1.3 Nivelar terreno
- 1.4 Plantar árboles

#### **2. Herramientas de zonificación:**

- 2.1 Zonificación residencial: baja densidad, media densidad y alta densidad.
- 2.2 Zonificación comercial: baja densidad, media densidad y alta densidad.
- 2.3 Zonificación industrial: zona agrícola, media densidad, alta densidad.
- 2.4 Dezonificación: se levanta destino y no se puede ocupar.

#### **3. Herramientas de transporte:**

- 3.1 Construir Caminos: pasajes, calle de un sentido, avenidas, calles.
- 3.2 Construir autopistas y nudos: autopistas a nivel de suelo, autopista elevada, nudo vial de suelo, nudo vial elevado, intersección en T de suelo, intersección en T elevada, paso sobre nivel de suelo, paso sobre nivel elevado.
- 3.3 Construir vías férreas y estaciones: vía férrea, estación de pasajeros, estación de mantenimiento, gran estación terminal, monorraíl, estación de monorraíl.
- 3.4 Transporte misceláneo: parada de bus, tren elevado, estación de tren elevado, estación de transición elevada-subterránea, tren subterráneo, estación de tren subterráneo, edificio de estacionamientos, cabina de peaje.
- 3.5 Construir aeropuertos: pequeña franja de aterrizaje, pequeño aeropuerto municipal, pequeño aeropuerto internacional.
- 3.6 Transporte marítimo: Terminal de pasajeros de ferry, terminal de autos y pasajeros de ferry, puerto marítimo, marina.

#### **4. Herramientas de infraestructura:**

- 4.1 Construir sistemas de energía: cableado eléctrico, planta de energía eólica, planta de gas natural, planta a carbón, planta a petróleo, planta a energía solar, planta nuclear, planta de hidrógeno.
- 4.2 Construir sistemas de agua: cañerías, torre de agua, bomba de agua, gran bomba de agua, planta de tratamiento de agua.
- 4.3 Construir sistemas de saneamiento: botadero de basura, centro de reciclaje, planta convertidora de basura en energía.

#### **5. Herramientas cívicas:**

- 5.1 Construir estaciones de policía y cárceles: kiosco policial, pequeña estación de policía, gran estación de policía, edificio policial, cárcel de la ciudad.

5.2 Construir estaciones de bomberos: pequeña estación de bomberos, gran estación de bomberos, franja de aterrizaje del departamento de bomberos.

5.3 Construir sistemas educacionales: escuela básica, gran escuela básica, librería local, escuela de educación media, gran escuela de educación media, museo de la ciudad, colegio de la ciudad, escuela privada, universidad, museo de arte del alcalde, librería central.

5.4 Construir hospitales y clínicas: consultorio, gran centro médico, centro de investigación de salud.

5.5 Construir hitos urbanos: signo de Hollywood (Los Angeles, EEUU), La Esfinge (Egipto), cárcel de Alcatraz (San Francisco, EEUU), la Torre de Londres, Palacio Real (Madrid, España), Rotes Rathaus (Berlin, Alemania), la Casa Blanca (Washington, EEUU), el Big Ben (Londres), la Estatua de la Libertad (Nueva York, EEUU), Saint Basil's (Moscú), museo Guggenheim (Nueva York, EEUU), Pirámide de Giza (Egipto), edificio Chrysler (Nueva York, EEUU), la Torre de Tokio, Banco de China (Hong Kong, China), edificio Empire State (Nueva York, EEUU), entre otros...

5.6 Construir recompensas y negocios: cementerio, country club, estadio de las ligas menores, zoológico de la ciudad, estudio de cine, centro de investigación médica avanzada, entre otros...

5.7 Construir parques: pequeña plaza dura, pequeña área de pasto, pequeño parque, jardín comunitario, playa, pequeño jardín de flores, cancha de basketball, espacio de juego de niños, invernadero, casa del guardaparque, pequeña plaza, cancha de tenis, parque mediano, jardín de flores mediano, juego de niños mediano, cancha de skate, plaza mediana, gran jardín de flores, gran parque, cancha de fútbol, cancha de béisbol, gran plaza, marina.

**6. Bulldózer.** (Máquina que hecha abajo lo construido, por predio)

**7. Herramientas de emergencia:** despachar auto de policía, despachar helicóptero de policía, despachar carro de bomberos, despachar avión de bomberos.

#### HERRAMIENTAS VARIAS

**Pregunta:** para saber qué pasa en un terreno.

**Pregunta de ruta:** información de transporte.

**Manejo del tiempo:** pausa, normal, rápido, más rápido.

**MODO MY SIMS** (percepción de habitantes)

**Herramienta de micrófono:** entrevista de opinión a cualquier ciudadano.

**'Tú manejas':** pasear por tierra, agua o aire por la ciudad.

**MODO 'DIOS'**

**Borrar ciudad:** borra todo rastro de civilización.

**Calzar bordes:** alinearse geográficamente con ciudades vecinas.

**Crear desastres:** erupción de volcán, gran incendio, caída de meteorito, tornado, terremoto, caída de rayo, entre otros...

**Controlar día y noche.**

#### **INDICADORES**

**PRINCIPALES:** 'Rating del alcalde', dinero municipal disponible, cantidad de habitantes.

**1. Medidor de demanda RCI:** residencia, comercio, industria.

**2. Control del estilo de edificios:** para determinar cada cuánto años del juego cambia.

**3. Planos de información geográfica (similar a SIG):** peligro de incendio, crimen, cobertura de educación, demanda habitacional, cobertura de agua potable, cobertura de electricidad, estado del tráfico, zonas por uso de suelo, valor del suelo, 'rating' del alcalde, edad de

habitantes, cobertura de salud, contaminación del aire, contaminación del agua, recolección y tratamiento de basuras, radiación.

**4. Asesores (consejos):** planificador de ciudad, asesor de finanzas, asesor de infraestructura, asesor de seguridad pública, asesor de salud y educación, asesor de transporte, asesor medioambiental.

**5. Gráficos de comportamiento en el tiempo:** crimen, suministro de energía, suministro de agua, contaminación del aire, empleo y población, contaminación del agua, recolección de basuras, cobertura de educación, educación por edad, población por edad, esperanza de vida, ingreso per cápita, ingresos v/s egresos municipales, fondos municipales, demanda RCI (residencia, comercio e industria), 'rating' del alcalde, volumen de tráfico.

**6. Presupuesto mensual:**

**6.1 Ingresos:** impuestos RCI, ordenanzas de ciudad, negocios con ciudades vecinas, departamento de transporte.

**6.2 Egresos:** departamento de transporte, departamento de seguridad pública, salud y educación, infraestructura, ordenanzas, obras de embellecimiento, presupuesto del gobierno local.

**7. Encuestas de opinión ciudadana (cómo va y cuál es la tendencia):** medioambiente, salud, seguridad, tráfico, educación, valor de suelo.

### Descripción.

El juego funciona básicamente de manera de que en una extensión de tierra vacía, el jugador, en calidad de alcalde, empieza a montar elementos infraestructurales como una estación eléctrica, carreteras, una zona industrial o comercial, área residencial, etc. Al tiempo que la ciudad crece y logra recaptar impuestos de los ciudadanos, el jugador puede utilizar el presupuesto para construir equipamientos públicos: comisarías de policía, escuelas o parques, y hacer la ciudad mejor o más grande, según sus gustos personales, por lo que se puede afirmar que "... todo es válido dentro del programa..."<sup>1</sup>

Al respecto se puede dar un pequeño ejemplo para graficar su funcionamiento. En el juego, la manera en que una nueva área de la ciudad es desarrollada es la de 'zonificarla'. Se decide qué parcela de terreno debería ser residencial, industrial o comercial. No puedes hacer que las zonas se desarrollen en forma de locales comerciales o negocios; eso está determinado por la simulación, en la base de un rango de factores interconectados incluyendo tasas de crimen, contaminación, condiciones económicas, oferta de energía, y la accesibilidad de otras zonas. Si se configuran las condiciones bien, un sitio residencial vacío se transformará rápidamente en un edificio de departamentos de alto estándar, subiendo los valores de suelo, sumando dinero por impuestos a las arcas municipales, y aumentando la población de la ciudad. Si la zona no está bien integrada en la ciudad, podría permanecer sin desarrollo alguno, o degenerar en una población repleta de crimen.

---

<sup>1</sup> Ferré, Albert et al. "Verb, Architecture Boogazine: Connection" Actar, 2004 Barcelona.