

MANUAL

CITIES in MOTION



INTRODUCCIÓN

REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

MENÚ PRINCIPAL

Nueva partida

Cargar partida

Editor de mapas

Ajustes

Créditos

Salir

INTERFAZ DEL USUARIO

Perspectiva

Reputación y dinero

Herramientas

Panel de la oficina central

Panel de compra de vehículo

Panel de líneas

Panel de gráficos

Opciones

Mapa

Fecha y velocidad

Teletipo

Mini ventana

MODOS DE JUEGO

Campaña

Tutorial

Cajón de arena

Escenario

VEHÍCULOS

Autobuses

Tranvía

Metro

Autobuses fluviales

Helicópteros

PARADAS Y ESTACIONES

4 Paradas de autobús 32

5 Paradas de tranvía 33

6 Estaciones de metro 33

6 Embarcaderos de autobús fluvial 33

7 Helipuertos 33

7 **GRUPOS SOCIALES** 34

7 Obreros 34

8 Oficinistas 34

8 Hombres de negocios 34

9 Estudiantes 35

9 Turistas 35

9 Jubilados 35

10 Fracasados 35

12 **CIUDADES** 36

14 Ámsterdam 36

15 Berlín 36

16 Helsinki 37

18 Viena 37

19 **HISTORIA** 38

20 General de división von Oppendorf 38

21 Adrian Papadopoulos 38

21 Bruno Bauer 38

22 Fatemah Azodi 38

22 Kristian Härlin 39

22 Kristina Härlin 39

22 Patricia Segers 39

22 Petronilla Segers 39

23 **EDITOR DE MAPAS** 40

23 Localización 40

26 Primer año de comienzo disponible 40

28 Usando el editor de mapas 40

29 **ATAJOS DE TECLADO Y CONTROLES** 42

30 **CRÉDITOS** 43

32

INTRODUCCIÓN

¡BIENVENIDO A CITIES IN MOTION!

En Cities in Motion, te ofrecemos varias ciudades europeas importantes en las que puedes poner a prueba tu habilidad para desarrollar y mantener un sistema público de transporte mediante diversos y extraordinarios desafíos. Cada ciudad está poblada con muchos habitantes lidiando con sus distintas vidas, ya sea viajando a sus hogares, puestos de trabajo, yendo de compras a relajarse tras un día duro o visitando diversos lugares de interés. Dispondrás de muchas modalidades de transporte para crear la red de comunicaciones perfecta para tus clientes.



REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

SISTEMA OPERATIVO: Microsoft Windows XP, Vista, o 7

PROCESADOR: Dual Core 2 GHz o superior

MEMORIA: 2 GB RAM

ESPACIO EN DISCO DURO: 2 GB

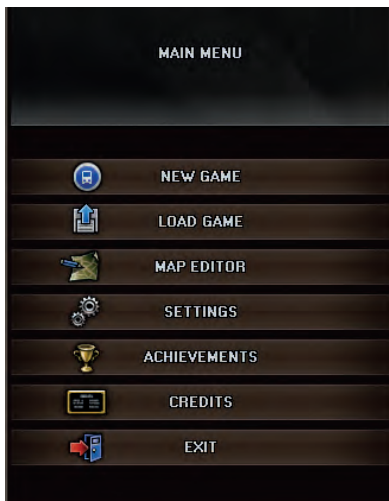
TARJETA DE VÍDEO: NVIDIA GeForce 8800/ATI Radeon HD 3850 o superior, 512 MB RAM, OpenGL 3.0

SONIDO: Tarjeta de sonido y altavoces

DISPOSITIVO DE CONTROL: ratón de 3 botones y teclado

MENÚ PRINCIPAL

NUEVA PARTIDA



Tutorial

El tutorial te enseña los fundamentos del juego

Campaña

La Campaña consta de escenarios que contienen diversos desafíos de transporte que se extienden a lo largo de más de un siglo, comenzando a principios de 1920. Al completar un escenario, accederás a la ciudad en la que este está listo para ser usado en modo **Cajón de arena**; también accederás al escenario para repetirlo en modo **Escenario**.

Cajón de arena

En el modo Cajón de arena, puedes elegir una ciudad y el año de comienzo para jugar libremente siempre que quieras. La ciudad cambiará con el paso del tiempo, con nuevos ciudadanos y vehículos que supondrán nuevos retos. Accederás a más ciudades en el modo Cajón de arena a medida que progresses en la Campaña. Además, todas las ciudades que crees con el **Editor de mapas** aparecerán en el menú Cajón de arena.

Escenario

Los escenarios que completes en la **Campaña** se mostrarán aquí. Puedes repetir escenarios sueltos en el orden que prefieras para probar nuevas tácticas y lograr retos.

Una vez elegido el modo de juego, debes crear la identidad de tu compañía eligiendo su nombre, colores y logo. Puedes usar parámetros generados al azar si lo deseas. Para juegos de Cajón de arena, debes elegir la ciudad y el año de comienzo de la sesión.

CARGAR PARTIDA

Puedes acceder a todas tus partidas grabadas desde aquí. Estas tienen una fecha de registro para ayudarte a localizar la que buscas.

EDITOR DE MAPAS

Puedes crear tus propias ciudades usando el Editor de mapas. Las ciudades creadas con el editor pueden encontrarse en modo Cajón de arena mediante **Nuevo juego**. Ve a **Creando ciudades** en la página 40 para instrucciones detalladas.

AJUSTES

En el menú Ajustes puedes cambiar los parámetros del juego a tu gusto y configurar gráficos, audio y controles. Los controles por defecto pueden verse en la página 42.

Los ajustes se dividen en tres categorías: Gráficos, Audio y Controles.

Gráficos

En el menú Gráficos puedes seleccionar la apariencia del juego.

USAR CURSOR DE SISTEMA: Elige entre el cursor del juego y el cursor por defecto del sistema.

SINCRONIZACIÓN VERTICAL: Si tienes un monitor antiguo o aprecias fragmentación en la imagen, activa la sincronización vertical.

MOSTRAR FRECUENCIA DE IMAGEN: Te permite ver la frecuencia de imagen del juego mientras juegas.

RANGO DINÁMICO DE GENERACIÓN DE IMÁGENES: Realza los gráficos pero afecta al rendimiento. Prueba a desactivarlo para un mejor rendimiento si tienes problemas.



SATURACIÓN: Retoca los colores del juego para hallar el ajuste perfecto para tu pantalla.

SOMBRA: Ajusta la resolución de las sombras en el mundo del juego. Si tienes problemas de rendimiento, deberías probar a asignar un nivel bajo o a desactivarlas.

ANTI_ALIASING: Suaviza bordes irregulares: Si tienes problemas de rendimiento, prueba a desactivar el antialiasing.

FILTRO ANISOTRÓPICO: Realza las texturas en función del ángulo de visión.

MODO DE PANTALLA COMPLETA: Elige entre el modo ventana y el modo pantalla completa.

RESOLUCIÓN: Ajusta la resolución del juego.

FRECUENCIA: Te permite elegir la tasa de actualización si hay varias tasas disponibles para la resolución escogida.

Audio

MÚSICA MIENTRAS JUEGAS: Si no quieres escuchar música al jugar deja este cuadro vacío.

VOLUMEN DE AUDIO: Este control deslizante controla los sonidos ambientales, tales como las conversaciones de la gente y los motores de los vehículos.

VOLUMEN DE LA MÚSICA MIENTRAS JUEGAS: Este control deslizante controla la música del juego.

DISPOSITIVO DE SONIDO: Elige tu dispositivo de sonido de la lista.

ALTAVOCES: Elige tu configuración de altavoces de la lista para obtener el mejor sonido.

Controles

Listado de todos los controles del juego. Puedes editar los controles haciendo clic en la acción que quieres modificar y pulsando después el botón o la tecla que deseas asociar a la acción. Puedes tener controles primarios y secundarios para cada acción. Los controles por defecto pueden verse en la página 42.

CRÉDITOS

¡Mira quién creó el juego para que tú jugases!

SALIR

Cerrar el juego.

INTERFAZ DEL USUARIO



Para jugar necesitas aprender algunas cosas acerca de la interfaz de usuario. Vamos a explicar las cosas que verás en tu pantalla.

PERSPECTIVA

Para desplazar tu ciudad usa la rueda del ratón (si procede) o sitúa el cursor al borde de la pantalla para moverla. También puedes usar las teclas W, A, S y D. Las teclas de desplazamiento del cursor se usan para rotar la perspectiva. Para aumentar y disminuir el zum, usa la rueda del ratón.

REPUTACIÓN Y DINERO

En la esquina superior izquierda de la pantalla puedes ver tu reputación actual y tu situación financiera. La reputación representa la opinión que tienen los ciudadanos de tu compañía y afecta al grado de probabilidad de que utilicen tus servicios. Haciendo clic en la barra de reputación verás un análisis más detallado de lo que piensan de ti los diferentes grupos sociales. La reputación es importante y puede elevarse manteniendo felices a tus empleados, garantizando cortos tiempos de espera en las paradas, cancelando rápidamente tus préstamos y manteniendo



apropiadamente tu flota. También puedes aumentarla cumpliendo los encargos y peticiones que se te presentan. Tu reputación menguará por diversas razones, tales como un bache en tu situación financiera, clientes que esperan mucho tiempo en las paradas, averías frecuentes o destrucción de estructuras urbanas.

HERRAMIENTAS

En el centro de la parte superior de la pantalla encontrarás las herramientas para elegir, construir y demoler.

Herramienta de selección

La **Herramienta de selección** es el cursor normal del ratón. Puedes hacer clic en edificios, gente y vehículos para obtener información acerca de ellos en la mini ventana. Mantenerlo sobre los objetos muestra su nombre o dirección.

Construir

Seleccionar **Construir** abre el menú de construcción. En la parte de arriba del menú construcción puedes elegir el tipo de vehículo para el que quieres crear infraestructura. Bajo cada clase de vehículo hallarás una o más paradas o estaciones, dependiendo del año (ver **Paradas y estaciones** en la página 31) y vías, si son necesarias para los vehículos en cuestión. Más tipos de paradas y estaciones estarán disponibles conforme pase el tiempo. Para configurar líneas, ve a **Panel de líneas** en la página 15.

Construcción de infraestructura

La infraestructura cambia según los vehículos. Algunos pueden ir sobre raíles, otros necesitan carreteras de circunvalación o bucles y otros tan solo tienen paradas colocadas según los intervalos deseados.

Infraestructura de metro

La línea de metro puede ser construida en superficie, por encima como una vía elevada o en tres niveles subterráneos. Una línea puede llevar también de un nivel a otro; para hacer esto, construye segmentos en los niveles deseados y la porción de raíl encajará automáticamente en el nivel superior o inferior. Los trenes de metro pueden circular sobre raíles sin circunvalaciones, así que puedes acabar las líneas en estaciones o dejarlas abiertas. Cuando eliges estaciones, ase-

gúrate de que seleccionas el tipo apropiado de estación. Hay distintos tipos de estaciones para raíles elevados, de superficie y subterráneos. Para rotar una estación cuando la colocas, usa el botón derecho del ratón. Dos o más diferentes líneas pueden usar la misma estación; para ello, une el raíl en algún punto para que los trenes tengan acceso a las estaciones que deseas que usen.

Infraestructura de tranvía

El tranvía necesita raíles para circular. Puedes construir raíles y paradas en el orden que desees, pero necesitas ambas para que la línea sea funcional. Puedes hacer circunvalaciones o añadir bucles a los finales para asegurar que los tranvías tengan el máximo acceso a las paradas. Si tu línea es circular, asegúrate de colocar paradas en solo un lado de las vías si planeas hacer solo una línea. Ten presente que los raíles de tranvía pueden colocarse en otras superficies además de la carretera. Áreas peatonales, zonas verdes entre carreteras multibanda y zonas ajardinadas también pueden ser usadas para tender vías. Es una forma excelente de evitar que tus tranvías se atasquen en medio del tráfico.

Infraestructura de autobús

Construye paradas a lo largo de la carretera deseada. Los buses eligen automáticamente la mejor ruta entre paradas, así que elige las posiciones que te parezcan apropiadas.

Infraestructura de autobuses fluviales

Los buses fluviales usan embarcaderos que deben ser colocados sobre el nivel del agua. Los buses fluviales usan automáticamente la ruta óptima, así que puedes colocar muelles como desees.

Infraestructura de helicópteros

Dado que los helicópteros vuelan, puedes situar helipuertos donde quieras. Tanto los helipuertos como los helicópteros estuvieron vigentes a finales de la década de 1950.

Allanar

La herramienta Bulldozer te permite destrozar y vender estructuras. Puedes vender tus propias estructuras –paradas, estaciones y segmentos de vía– por un porcentaje del precio pagado por ellas. Allana cualquier estructura y automáticamente estará vendida. El margen

de beneficio varía en función de la dificultad del juego. No obstante, allanar estructuras urbanas cuesta dinero y afecta negativamente a tu reputación.

PANEL DE LA OFICINA CENTRAL

El Panel de la oficina central es donde diriges tu compañía ajustando los precios de los billetes, pagando tus cuentas, y lanzando campañas publicitarias.



Echemos un vistazo a cada epígrafe:

Presupuesto

El **Presupuesto** muestra una estimación de la situación financiera del mes actual. Aquí puedes ver todos tus gastos y cuánto beneficio probable rendirán tus servicios.

Bancos

El epígrafe **Bancos** te permite ver y gestionar cuentas de distintos bancos. La cantidad de dinero que los bancos están dispuestos a pres-

tarte se basa en el valor actual de tu compañía y crecerá a medida que la compañía se expanda. Cuantos más bancos haya, más dinero podrás pedir. Recuerda mirar con atención las condiciones del préstamo, ya que unos bancos las ofrecen mejores que otros. El tipo de interés varía según la situación financiera mundial, así que paga rápidamente los préstamos cuando el interés sea alto.

Energía

Todos los vehículos consumen energía, sea electricidad o combustible. El epígrafe **Energía** muestra cuánto gastan tus vehículos y los costes asociados. Los precios de la energía se ven afectados por las fluctuaciones financieras mundiales, y a veces puede valer la pena pasar a alternativas energéticas económicas primando distintos tipos de vehículo.

Política de la compañía

En el epígrafe **Política de la compañía** puedes asignar los precios del billete, los sueldos y los porcentajes de mantenimiento. Sueldos y precios de billete deberían revisarse regularmente porque la expectativa ciudadana varía según la situación económica. Los precios del billete deberían ser cuidadosamente ajustados, ya que ponerlos muy altos ahuyentará a los clientes, y ponerlos muy bajos reducirá el valor de tu compañía. Asimismo, empleados felices y bien pagados te dan una mejor reputación. El mantenimiento de paradas y vehículos es también importante: tener un presupuesto exiguo de mantenimiento ocasionará averías más frecuentes, disminuyendo así tu reputación. De igual forma, mantener limpias y seguras tus paradas mediante un mantenimiento regular las hará más atractivas para tus clientes.

Publicidad

Las campañas de publicidad son un buen modo de atraer clientes y subir la reputación de la compañía. El epígrafe **Publicidad** te permite lanzar distintas campañas y ver qué efecto tendrán en diferentes grupos sociales. Algunos tipos de campaña están disponibles más adelante; otros, como el periódico y la publicidad urbana, están siempre disponibles.

Perfiles de cliente

Puedes usar perfiles de cliente para ver cómo funciona tu red a nivel popular. Si encuentras un ciudadano que te gusta, puedes grabar su perfil para encontrarlo de nuevo fácilmente. Selecciona cualquier

ciudadano y luego elige la información en la mini ventana. Entonces verás un botón “Guardar en perfiles”, que añadirá instantáneamente al ciudadano a tu lista de **Perfiles de cliente**.

PANEL DE COMPRA DE VEHÍCULO



Puedes comprar y vender vehículos en el **Panel de compra de vehículo**. Los vehículos comprados mientras solo está abierto el panel de compra van al depósito de vehículos y pueden ser asignados a las líneas abriendo el **Panel de líneas**. Los vehículos pueden ser almacenados en el depósito tanto tiempo como quieras. Asegúrate de comprobar las características del vehículo cuando consideres una compra. Puedes leer además descripciones más detalladas haciendo clic en el icono del diseño del vehículo.

CAPACIDAD: El número de pasajeros que el vehículo puede transportar.

ATRATIVO: El nivel de atractivo que tiene un vehículo para clientes potenciales. Vehículos más atractivos atraen más pasajeros.

CONSUMO DE COMBUSTIBLE/ELECTRICIDAD: La cantidad mensual de combustible o

electricidad consumida por el vehículo.

PROBABILIDAD DE AVERÍA: Las posibilidades de que el vehículo deje de funcionar y requiera reparación. Algunos vehículos se estropean más fácilmente que otros.

VELOCIDAD: La velocidad máxima del vehículo.

Puedes pasar de un tipo de vehículo a otro en la parte superior del panel.

PANEL DE LÍNEAS



Todas tus líneas se muestran en el Panel de líneas. Desde aquí puedes consultar tus líneas actuales además de poner en marcha otras nuevas. Para crear una línea, primero debes construir paradas, estaciones y rutas, y luego usar el Panel de líneas para asignarlas a una línea.

Para crear una nueva línea:

1. Elige el tipo correcto de vehículo en la parte superior del panel.
2. Haz clic en **Nueva línea**.
3. Haz clic en **Añadir parada** y luego recorre las paradas en el orden en que deseas que las visite el vehículo.
4. Tras la última parada, haz clic en la primera para cerrar la línea.
5. Haz clic en **Gestionar vehículos** y compra un vehículo para tu línea o asigna uno existente del depósito de vehículos.
6. Para abrir una línea, haz clic en el símbolo con forma de bandera junto a su nombre en el Panel de líneas.

Puedes dar nombres únicos a tus líneas seleccionando la línea y pulsando el botón **Renombrar línea**, representado por un símbolo 'T'.

¿Ves cómo se muestran las paradas en el panel? Si deseas añadir una parada más tarde, puedes seleccionar la que la precede y pulsar **Añadir parada**, y luego selecciona la nueva parada en el mapa. También puedes alterar el orden en que las paradas son visitadas desplazándolas arriba o abajo en el Panel de líneas, seleccionando una parada y haciendo clic en las **flechas verdes**. Quitar paradas es igual de sencillo: simplemente selecciona la parada que deseas quitar y pulsa el **botón 'X' rojo**. Ten presente que cuando editas una línea, automáticamente se parará y será reactivada cuando indiques que has acabado pulsando el **símbolo con forma de bandera roja**.

PANEL DE GRÁFICOS

El Panel de gráficos te muestra acontecimientos recientes en la economía mundial y en tu compañía. Se divide en dos epígrafes: **Gráficos de la compañía** y **Gráficos de la economía**.

Gráficos de la compañía

En Gráficos de la compañía encontrarás **Cobertura**, **Popularidad**, **Beneficio mensual**, **Reputación de la compañía**, **Deuda total** y **Valor de la compañía**. Cada botón te muestra el gráfico correspondiente, y un control deslizante te permite controlar la escala de tiempo. Los gráficos son un buen modo de estudiar una visión general de cómo funciona tu compañía.



Gráficos de la economía

Este panel tiene gráficos que detallan **Crecimiento económico**, **Precio de la electricidad**, **Precio del combustible**, **Población de la ciudad**, **Tasa de desempleo** y **Parque móvil**. Esto te dará una buena perspectiva de la economía global. Estudiando estos gráficos puedes aprender a predecir fluctuaciones financieras y saber cuándo es mejor hacer ciertos movimientos, tales como pedir préstamos cuando el interés es bajo o comprar vehículos cuando los precios caen.

Panel de listas

El Panel de listas te ayuda a percibir problemas con las líneas y vehículos. En el epígrafe **Lista de vehículos** puedes listar todos los vehículos de un tipo concreto y ver sus estadísticas. Puedes recorrer los tipos de vehículo con las flechas verdes pequeñas junto a la imagen del vehículo. También puedes cambiar el orden en el que se muestran los vehículos haciendo clic en las columnas. Hacer clic de nuevo invierte el orden de acuerdo a esa columna. La **Lista de paradas** muestra todas tus paradas y estaciones ordenadas por tipo. Todas las estaciones y paradas tienen estadísticas a las que deberías estar atento para localizar problemas en curso, tales como líneas abarrotadas.

OPCIONES

Seleccionar Opciones pausa el juego. **Puedes Grabar, Cargar y Salir al menú principal**, además de configurar los ajustes.

Grabar el juego

Esto graba tu progreso. Puedes dar nombres a tus partidas grabadas y tener además múltiples grabaciones de una sesión.

Cargar juego

Esto carga un juego grabado. Todas las partidas grabadas tienen nombre, y muestran la fecha en que fueron grabadas, permitiéndote así ver rápidamente cuál es la más reciente.

Ajustes

En el menú Ajustes puedes modificar los parámetros del juego para adecuarlo a tu estilo. Aquí puedes encontrar las mismas opciones que en el **Menú principal**, el cual puedes manejar mientras juegas. Encontrarás opciones separadas para gráficos, audio y controles. Los controles por defecto pueden verse en la página 42.

Los ajustes se dividen en tres categorías: **Gráficos, Audio y Controles**.

Gráficos

En el menú Gráficos puedes seleccionar la apariencia del juego.

USAR CURSOR DE SISTEMA: Elige entre el cursor del juego y el cursor por defecto del sistema.

SINCRONIZACIÓN VERTICAL: Si tienes un monitor antiguo o aprecias fragmentación en la imagen, activa la sincronización vertical.

MOSTRAR FRECUENCIA DE IMAGEN: Te permite ver la frecuencia de imagen del juego mientras juegas.

RANGO DINÁMICO DE GENERACIÓN DE IMÁGENES: Realza los gráficos pero afecta al rendimiento. Prueba a desactivarlo para un mejor rendimiento si tienes problemas.

SATURACIÓN: Retoca los colores del juego para hallar el ajuste perfecto para tu pantalla.

SOMBRA: Ajusta la resolución de las sombras en el mundo del juego. Si tienes problemas de rendimiento, deberías probar a asignar un nivel bajo o a desactivarlas.

ANTIALIASING: Suaviza bordes irregulares. Si tienes problemas de rendimiento, prueba a desactivar el antialiasing.

FILTRO ANISOTRÓPICO: Realza las texturas en función del ángulo de visión.

MODO DE PANTALLA COMPLETA: Elige entre el modo ventana y el modo pantalla completa.

RESOLUCIÓN: Ajusta la resolución del juego.

FRECUENCIA: Te permite elegir la tasa de actualización si hay varias tasas disponibles para la resolución escogida.

Audio

MÚSICA MIENTRAS JUEGAS: Si no quieres escuchar música al jugar deja este cuadro vacío.

VOLUMEN DE AUDIO: Este control deslizante controla los sonidos ambientales, tales como las conversaciones de la gente y los motores de los vehículos.

VOLUMEN DE LA MÚSICA AL JUGAR: Este control deslizante controla la música del juego.

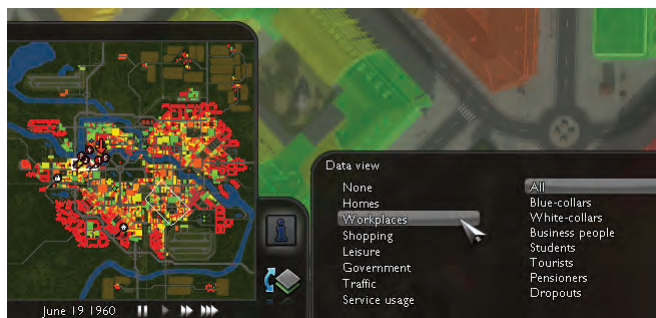
DISPOSITIVO: Elige tu dispositivo de audio de la lista.

ALTAVOCES: Elige tu configuración de altavoces de la lista para obtener el mejor sonido.

Controles

Listado de todos los controles del juego. Puedes editar los controles haciendo clic en la acción que quieres modificar y pulsando después el botón o la tecla que deseas asociar a la acción. Puedes tener controles primarios y secundarios para cada acción. Los controles por defecto pueden verse en la página 42.

MAPA



En la esquina inferior izquierda de la pantalla está el mapa. Puedes ver toda la ciudad de una vez, y tus líneas salen iluminadas con sus correspondientes colores. Las líneas de metro son verdes, las de bus azules, las de tranvía rojas, las de bus fluvial amarillas y las de helicóptero color magenta. Cada parada se muestra como un abultamiento en la línea.



El mapa tiene herramientas muy importantes para ayudarte a decidir dónde construir tus líneas. A su lado encontrarás el botón **Vista de datos**. Pulsándolo se abrirá un menú que te permite filtrar los datos del mapa de múltiples formas. En la columna de la izquierda hallarás todos los tipos de edificios de la ciudad. La columna de la derecha muestra los grupos sociales que viven en la ciudad. Para ver, por ejemplo, dónde viven más obreros, haz clic en Casas en la columna de la izquierda y en Obreros en la columna derecha. Eso mostrará en el mapa cuántos obreros viven en cada edificio. Los edificios sin residentes obreros aparecen en rojo y los que tienen muchos obreros en verde. Los colores entre ambos son el naranja, el amarillo y el verde claro, que indican una cantidad creciente de obreros habitando los edificios. Para usar esta información deberías seleccionar cualquier tipo de edificio al que sea probable que los obreros quieran viajar. Los lugares de trabajo son buenas opciones, ya que siempre atraerán gente. Tras comprobar dónde están los lugares de trabajo puedes construir una línea entre el área local más poblada y el área del lugar de trabajo, garantizando así la afluencia de pasajeros.

Colores de la vista de datos

ROJO – Tráfico mínimo para el grupo social escogido

NARANJA – Muy poco tráfico para el grupo social escogido

AMARILLO – Cierta tráfico para el grupo social escogido

VERDE CLARO – Tráfico moderado para el grupo social escogido

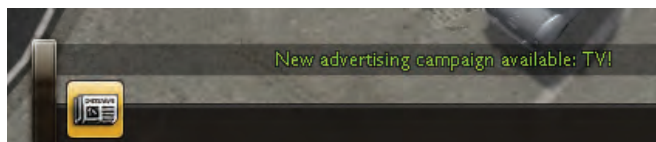
VERDE – Tráfico denso para el grupo social escogido

Bajo el botón Vista de datos está el botón **Nivel subterráneo**. Pulsándolo aparecerán todas las estructuras subterráneas, como los túneles y estaciones de metro.

FECHA Y VELOCIDAD

Debajo del Mapa, en la esquina inferior izquierda de la pantalla, aparece la fecha actual. Al lado están los controles de velocidad. Con ellos puedes elegir entre Pausa, Normal, Rápido y Muy rápido. También puedes usar el teclado numérico para ajustar la velocidad: Utiliza las teclas 1-3 para ajustar la velocidad y la barra espaciadora para pausar el juego. También puedes construir estructuras cuando el juego está en pausa.

TELETIPO



Al lado del Mapa aparece el Teletipo. Te da información acerca de los acontecimientos que ocurren en la ciudad y en el mundo. La información que pasa por la pantalla está codificada con colores: Las noticias en rojo son accidentes, reclamaciones y averías de vehículos que afectan a tu red; las de color verde hablan de nuevos artículos disponibles para compra y otros cambios positivos; y las noticias del mundo y los incidentes sin importancia aparecen en blanco. Hacer clic en una noticia te llevará al sitio donde el acontecimiento está teniendo lugar. Por ejemplo, hacer clic en una noticia acerca de un incendio centrará tu perspectiva en el edificio en llamas.

MINI VENTANA

La mini ventana aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla. Puedes seleccionar gente, edificios, paradas, estaciones y vehículos en cualquier lugar de la ciudad para que aparezcan en tu mini ventana. Puedes ver información de vehículos, perfiles de pasajeros, además de edificios y sus residentes o trabajadores seleccionando Mostrar datos en el borde izquierdo de la mini ventana. Si haces clic dentro de cualquier zona de la vista de cámara de la mini ventana, puedes centrar al instante tu pantalla en el punto donde has hecho clic.



MODOS DE JUEGO

Hay dos modos de juego principales: Campaña y Cajón de arena. Cajón de arena consiste en un mundo abierto infinitamente jugable sin ningún objetivo que te presione. Campaña tiene una trama y escenarios separados que tienen lugar en diferentes ciudades y épocas.

CAMPAÑA

La Campaña consta de 12 escenarios distintos, cada uno con un argumento y una situación de partida. Al ir superando escenarios, accederás a ciudades para jugar en modo Cajón de arena. También puedes repetir escenarios del modo Escenarios tras haberlos completado.

En la Campaña, puedes elegir el nombre de tu compañía, el logo y el color o escoger los que se ofrecen de modo aleatorio.

TUTORIAL

El tutorial te ofrece un escenario breve para ayudarte a aprender los fundamentos del juego. Puedes repetir el tutorial siempre que quieras. Jugar al Tutorial no es tenido en cuenta con respecto a los logros.

CAJÓN DE ARENA

Las ciudades que encuentres en la Campaña se vuelven accesibles en el modo Cajón de arena. Las creadas con el Editor de mapas también aparecerán para jugar en modo Cajón de arena. Puedes elegir el año de comienzo, el saldo, la dificultad y la ciudad además de otras opciones para la compañía. El modo Cajón de arena es un modo de juego libre que te permite jugar todo el tiempo que quieras. A medida que pasa el tiempo la ciudad cambia y aparecen nuevos tipos de vehículo.

ESCENARIO

Repite escenarios completados en modo Escenario. Solo se te presentará un escenario a la vez. Repetir escenarios se tiene en cuenta de cara a los logros.

VEHÍCULOS

Los vehículos son una parte importante de Cities in Motion. Al principio tendrás pocos vehículos, aunque a medida que pase el tiempo habrá más disponibles. Hay muchos vehículos distintos que atienden a las distintas rutas y tipos de pasajero.

AUTOBUSES

Los autobuses son los vehículos más comunes en las ciudades grandes. Funcionan bien en rutas cortas en áreas densamente pobladas y también son adecuados para rutas largas hacia zonas residenciales lejanas. Por regla general, a mayor capacidad del autobús, menor será la media de velocidad. Los autobuses pueden usarse para abastecer otras líneas con mejor capacidad, o para incluir de forma fácil y barata zonas aisladas de la ciudad en la red de transporte público.



NOMBRE: Maurice Astor

EN USO: 1920-1945

DESCRIPCIÓN: El Maurice Astor fue uno de los primeros autobuses fabricados en Gran Bretaña, descendiente directo del carruaje tirado por caballos. El Maurice Astor es pequeño y no muy rápido, pero también un vehículo bien acabado que los pasajeros encuentran cómodo. Tiene asientos de madera fáciles de limpiar y un asiento especial para el conductor.

NOMBRE: Livingstone Ocelot

EN USO: 1927-1953

DESCRIPCIÓN: El Ocelot incluye grandes ventanas que son excelentes para que los pasajeros disfruten del paisaje mientras viajan. Un poderoso motor de gasolina garantiza una buena velocidad media, e incluso con las ventanas panorámicas y los espaciosos asientos puede llevar hasta 10 pasajeros.

NOMBRE: Bismarck 36

EN USO: 1936-1958

DESCRIPCIÓN: El Bismarck 36 fue el primer autobús de dos pisos disponible en el mercado. Tenía mucho espacio e incluso puertas traseras que redundaban en una rápida carga y descarga en las paradas. El orgullo de la fábrica Bismarck es una excelente



elección para rutas cortas con muchos pasajeros, e incluso con su relativamente baja velocidad es un vehículo formidable. El interior del Bismarck 36 no tiene lujos modernos, pues se han hecho concesiones para garantizar gran capacidad. El gasto de gasolina es bastante alto, pero es aceptable teniendo en cuenta la capacidad de pasajeros.

NOMBRE: Jubilee Carrier

EN USO: 1941-1963

DESCRIPCIÓN: El Jubilee Carrier es un equilibrado vehículo con una generosa capacidad, y el bien diseñado motor garantiza una buena media de velocidad. Combinando fiabilidad con un atractivo diseño, el Jubilee Carrier es una gran elección para rutas medias y largas y no requiere mantenimiento tan a menudo como muchos otros vehículos.

NOMBRE: Pavlov Extended

EN USO: 1949-1977

DESCRIPCIÓN: El Pavlov Extended fue el primer autobús articulado. Todos los pasajeros pueden disfrutar el viaje al nivel del terreno teniendo mucho espacio. Comparado con otros vehículos de alta capacidad, el Pavlov Extended es rápido, pero su gasto de combustible es alto. Un buen vehículo para rutas largas con muchos pasajeros.

NOMBRE: Stern-Berger Urban

EN USO: 1955-1980

DESCRIPCIÓN: El Stern-Berger Urban fue diseñado para la conducción urbana. Es muy veloz y no requiere mucho mantenimiento, pero el consumo es alto. Aun así, debido a su buena capacidad, es un autobús excelente para muchos tipos de ruta.

NOMBRE: Pathfinder City

EN USO: 1960-1993

DESCRIPCIÓN: El excelente autobús urbano de la fábrica Pathfinder fue diseñado para circular por carreteras bacheadas y de escaso servicio. Tiene asientos muy cómodos y mucho espacio para las piernas. La buena velocidad media y su robusta estructura compensan su alto consumo. Los autobuses urbanos Pathfinder son más conocidos como autobuses de doble piso de Londres, pero son muy prácticos en cualquier ciudad.

NOMBRE: Stern-Berger 1200

EN USO: 1969-1985

DESCRIPCIÓN: El Stern-Berger 1200 fue uno de los autobuses más populares en Europa. Tiene muchas versiones, pero el modelo 1200 es el mejor para ciudades pobladas dada su capacidad y velocidad. El precio es bueno, considerando las opciones, pero el atractivo no es la mayor cualidad del Stern-Berger 1200. El vehículo

no necesita cobradores gracias a las nuevas máquinas de sellado, que permiten a los pasajeros sellar sus propios billetes.

NOMBRE: Jubilee Turtle

EN USO: 1976-1998

DESCRIPCIÓN: El Jubilee Turtle tiene una excelente capacidad gracias a la hábil disposición de sus asientos y su doble piso. Un nuevo mecanismo en la puerta garantiza rápidas cargas y descargas que compensan su baja velocidad media. Con mayor capacidad y menor consumo, el Turtle es una buena elección para rutas cortas. El Turtle equipa además puertas automáticas que detectan si hay algo en la entrada, lo cual redunda en un trayecto más seguro para los niños.

NOMBRE: Pavlov Stretch

EN USO: 1981-2002

DESCRIPCIÓN: El Pavlov Stretch articulado ofrece una gran capacidad y alta velocidad media, pero es poco fiable. Las uniones articuladas rediseñadas proporcionan mejor maniobrabilidad y mayor velocidad en las ciudades. La fábrica Pavlov refiere que el Stretch fue uno de sus modelos más populares, y fue usado en muchas grandes ciudades europeas.

NOMBRE: Arnauld Supra

EN USO: 1985-2005

DESCRIPCIÓN: El Arnauld Supra sustituyó al antiguo Stern-Berger 1200, que era antes la mejor opción cuando se necesitaba un autobús regular. Lo mejor del Supra es su bajo precio y su alta velocidad. Es más apropiado en rutas fuera de la ciudad sin atascos y con pocos pasajeros.

NOMBRE: Stern-Berger Doppel

EN USO: 1993-Aktualmente

DESCRIPCIÓN: El Stern-Berger Doppel es el último modelo de la fábrica Stern-Berger. Equipa dos pisos con cómodos asientos y es uno de los vehículos disponibles más fiables. A pesar de su elevado consumo, es estimado por los pasajeros y requiere poco mantenimiento, lo que lo convierte en un vehículo formidable para entornos urbanos con mucho tráfico.

NOMBRE: Comet XL

EN USO: 1999-Aktualmente

DESCRIPCIÓN: El Comet XL cubre rutas con muchos pasajeros. Es caro, pero lo compensa por su mayor capacidad y su elevada velocidad media, gracias al nuevo diseño

de su motor. El interior ha sido más descuidado, y por ello el Comet XL difícilmente es la primera elección de los pasajeros.

NOMBRE: Jubilee Compact

EN USO: 2003-Actualmente

DESCRIPCIÓN: Jubilee presenta el Compact, un pequeño pero muy rápido autobús hecho para las ciudades. Es muy robusto, bien equipado y gasta poco, especialmente en largas distancias. El Compact es el vehículo más rápido disponible y es muy versátil.

NOMBRE: Maurice Futura

EN USO: 2012-Actualmente

DESCRIPCIÓN: El Maurice Futura es muy atractivo para los pasajeros y tiene un consumo mínimo. Su fiabilidad, su buena capacidad y su velocidad media lo hacen un vehículo equilibrado para todos los tipos de rutas. La fábrica Maurice ha creado un chasis especial para reducir el consumo y aumentar la velocidad conservando al mismo tiempo una robusta estructura. Dispositivos especiales de lectura de billetes leen al instante los bonos de viaje de los pasajeros cuando atraviesan las puertas.

TRANVÍAS

Los tranvías circulan sobre raíles. Respetan el entorno, son bastante rápidos y tienen una buena capacidad; además, con un buen sistema de raíles pueden evitar con facilidad quedar atascados en medio del tráfico.

Los tranvías son una parte esencial de la infraestructura de cualquier ciudad europea y además por lo general son muy rentables.



NOMBRE: Zossen Mark-1

EN USO: 1920-1962

DESCRIPCIÓN: El tranvía Zossen Mark-1 es un pequeño vehículo que usa electricidad para circular por sistemas de vías. Los tranvías son excelentes para las ciudades gracias al poco espacio que requieren y a la capacidad de tender vías en lugares donde vehículos mayores no pueden circular. El Mark-1 está bien diseñado y no requiere mucho mantenimiento.

NOMBRE: James Cook

EN USO: 1934-1966

DESCRIPCIÓN: El tranvía James Cook está equipado con todas las comodidades de la era moderna: asientos calefactados con cojines y enormes ventanas para disfrutar

de la vista. Ello hace que el consumo sea un poco mayor de lo normal, pero el James Cook tiene una buena capacidad que compensa la factura de electricidad.

NOMBRE: Pavlov Elektrika

EN USO: 1947-1992

DESCRIPCIÓN: El Elektrika, antaño la estrella de la fábrica Pavlov, ofrece un mínimo confort pero es fiable y económico. La revolucionaria estructura de doble módulo aumenta enormemente la capacidad y le confiere una imagen moderna.

NOMBRE: Espen 1

EN USO: 1966-2005

DESCRIPCIÓN: El tranvía Espen 1 está especialmente diseñado para rutas bacheadas y uso intensivo. Es robusto y duradero, requiriendo menor mantenimiento que otros tranvías. El Espen 1 es también de doble módulo y tiene mucho espacio gracias a la inteligente colocación de los asientos, que siguen siendo cómodos. Además equipa una máquina para que los pasajeros sellen sus propios billetes, eliminando la necesidad de cobradores.

NOMBRE: Railcad Volatio

EN USO: 1992-Actualmente

DESCRIPCIÓN: El Railcad Volatio es muy caro, pero con una excelente capacidad y una buena velocidad media. La fábrica Railcad usa una técnica especial para hacer duraderos sus tranvías, con piezas de alta calidad que garantizan un bajo mantenimiento. El Volatio equipa una estructura de cinco módulos que garantiza gran capacidad a la par que una alta maniobrabilidad y velocidad.

NOMBRE: Louis Enviro X

EN USO: 2005-Actualmente

DESCRIPCIÓN: El Louis Enviro X de cinco módulos tiene mayor capacidad y es muy atractivo, lo que lo convierte en un verdadero imán para los pasajeros. ¡Viajar en el Enviro X siempre es un placer! El punto débil es que el vehículo es propenso a las averías. Aun así, el bajo consumo y su liviana estructura ayudan al Enviro X a compensarlo con velocidad. Se ha invertido mucho esfuerzo en hacer que la conducción sea placentera: todos los tranvías Enviro X tienen un asiento extra-acolchado para el conductor y grandes retrovisores para estar al tanto del entorno en un ámbito urbano ajetreado.

NOMBRE: Scanditram Multi

EN USO: 2011-Actualmente

DESCRIPCIÓN: Scanditram, el mayor fabricante de tranvías de Noruega, está muy

orgulloso del Multi. Tiene los más recientes sistemas y comodidades, que lo hacen rápido, atractivo y ágil. Está diseñado pensando en la crisis energética y gasta solo una fracción de la electricidad que consumían los antiguos modelos. La comodidad fue la máxima prioridad cuando fue diseñado, y aunque la capacidad no es grande, viajar en el Multi es un verdadero placer.

METRO

Las vías de metro pueden construirse en superficie, por encima de ella y en tres niveles subterráneos. Las rutas de metro son esenciales para desplazar grandes masas de público manteniendo a la vez un bajo coste operativo. Aunque la infraestructura del metro es bastante costosa, su circulación es barata y atrae grandes cantidades de pasajeros. El metro es mejor para conectar los barrios principales con el centro de la ciudad.



NOMBRE: Brotzeitschachtel

EN USO: 1920-1958

DESCRIPCIÓN: El Brotzeitschachtel fue el primer tren de metro del fabricante alemán, ofreciendo a las masas transporte subterráneo. El aspecto cuadrado del Brotzeit nace de la preponderancia de la funcionalidad sobre el confort. El punto débil de ser uno de los primeros trenes de metro queda patente en el motor, que hace que sea bastante lento. Sin embargo, su robusto diseño requiere poco mantenimiento.

NOMBRE: Livingstone Bulwark

EN USO: 1935-1960

DESCRIPCIÓN: Un auténtico exponente de la era de la aerodinámica y el proto-futurismo, el Livingstone Bulwark fue un paso en una nueva dirección en el campo del diseño de trenes de metro. Teniendo presente el confort, el interior está diseñado con equipamiento de calidad, desde asientos acolchados hasta los instrumentos en la cabina del conductor. Para reducir costes, el poderoso motor está hecho con piezas baratas y requiere frecuente mantenimiento para funcionar correctamente.

NOMBRE: Arnauld Mobilé

EN USO: 1956-1988

DESCRIPCIÓN: Con gran capacidad, el Arnauld Mobilé es un versátil tren de metro apto para transporte de media distancia. Es una fiable y versátil elección dadas su seguridad y durabilidad. Siendo uno de los primeros en ser fabricados en serie, el

motor no está bien reglado para acelerar el proceso de fabricación, lo que supone un consumo no del todo ideal.

NOMBRE: Brighton Roller 72

EN USO: 1972-2003

DESCRIPCIÓN: El Brighton Roller 72 puede describirse como espacioso, duradero y acogedor. Ofrece cómodos asientos y amplios vagones para un viaje placentero. El nuevo diseño de su motor lo hace muy fiable en todas las situaciones. El bajo consumo de energía guarda una relación directa con la mediocre punta de velocidad.

NOMBRE: Musketeur C4

EN USO: 1992-Actualmente

DESCRIPCIÓN: El Musketeur C4 es de fabricación sueca. Aúna una alta velocidad media con una capacidad insuperable, lo que lo convierte en la elección ideal para transportar grandes cantidades rápidamente entre distintos distritos de la ciudad. Su diseño se basa en materiales ligeros y resistentes, equilibrando el peso del tren gracias a la gran cantidad de pasajeros. Ello hace que su consumo sea asumible en todas las distancias.

NOMBRE: Galaxie Zoner

EN USO: 2010-Actualmente

DESCRIPCIÓN: Este tren de metro de alta velocidad de Japón simboliza el concepto de transporte global de este país. Siendo el más caro, está magníficamente diseñado para garantizar que los pasajeros disfruten del viaje. El elevado coste del billete se compensa en cierta medida por su bajo consumo y su velocidad. Sin embargo, su avanzada tecnología lo hace propenso a las averías y requiere constante seguimiento y mantenimiento.

AUTOBUSES FLUVIALES

Muchas ciudades europeas tienen vías fluviales en el interior o están situadas en la costa, convirtiéndose el transporte fluvial en una buena opción, especialmente durante las primeras décadas de la historia del transporte. Los autobuses fluviales son adecuados para un transporte masivo, pero son bastante lentos.



NOMBRE: Mandrake Steamer

EN USO: 1920-1970

DESCRIPCIÓN: El Mandrake Steamer es un robusto barco de pala hidráulica con una

alta capacidad. Debido a su gran peso y a la tecnología que lo propulsa, tiene una velocidad media baja, si bien permite a los pasajeros disfrutar del viaje en un entorno relativamente amplio. El moderado consumo también es un punto a favor del Mandrake Steamer.

NOMBRE: Ciapada Lontra

EN USO: 1961-2000

DESCRIPCIÓN: El Ciapada Lontra procede del punto neurálgico del tráfico del autobús fluvial: Venecia, Italia. Su bajo precio se hace patente en la necesidad de frecuente mantenimiento, y aunque quizá no sea la mejor opción en cuanto a aspecto y confort, se ha revelado útil merced a su alta velocidad media. Por otro lado, su velocidad conlleva un alto consumo.

NOMBRE: Donau Caravel

EN USO: 1994-Actualmente

DESCRIPCIÓN: Con su línea aerodinámica, el Donau Caravel es un autobús fluvial excelente. El depurado y moderno diseño externo austríaco se une al confortable y elegante interior. Su atractivo y alta velocidad media se ven contrarrestados por su alto consumo. Aun así es muy usado en el transporte público y en servicios turísticos.

HELICÓPTEROS

Los helicópteros atraen más a los turistas que buscan una mejor vista de la ciudad y a gente de negocios muy ocupada para los que el precio no es un problema. En general, los helicópteros son caros y tienen muy baja capacidad, pero son muy versátiles y rápidos. ¡Un helicóptero jamás es víctima de un atasco!



NOMBRE: Colossal Mosquito

EN USO: 1957-1985

DESCRIPCIÓN: El primer helicóptero comercial de dos rotores, el Colossal Mosquito probó que el servicio chárter de helicópteros era una opción viable en la industria del transporte. Tiene la mayor capacidad y parece un autobús aéreo merced a su espaciosa distribución. No obstante, el visualmente impresionante diseño es también enorme, y por tanto gasta muchísimo.

NOMBRE: Lancer 620

EN USO: 1973-2006

DESCRIPCIÓN: El Lancer 620 fue presentado al principio como helicóptero militar para evacuaciones médicas. Dado su historial de servicio, es muy fiable en cualquier situación. Lo que pierde en cuanto a consumo, lo compensa con su velocidad media. Su naturaleza y su génesis posibilita la rápida carga y descarga de pasajeros. Puesto que se diseñó atendiendo más a la funcionalidad que a la estética, no es el más atractivo.

NOMBRE: Aerocruiser 4

EN USO: 2004-Actualmente

DESCRIPCIÓN: Arquetipo del transporte aéreo comercial, el Aerocruiser 4 provee un modo rápido y tranquilo para viajar por la ciudad. Su diseño incorpora un espacioso compartimento de equipaje y una cabina casi lujosa. No obstante, la avanzada tecnología del motor que permite un vuelo casi silencioso y una alta velocidad media requiere constante mantenimiento para funcionar bien y evitar accidentes. La combinación de materiales usada en la cabina aligera el helicóptero, redundando en un consumo bastante económico.

PARADAS Y ESTACIONES

Hay muchas paradas y estaciones distintas disponibles para atender las necesidades de tus clientes. Algunas estaciones son más atractivas para los pasajeros, pero suelen conllevar mayores gastos de mantenimiento. Elige con cuidado qué paradas usar, pues en áreas de baja población, las paradas más caras pueden perjudicar a tus beneficios.

PARADAS DE AUTOBÚS



NOMBRE: Parada de autobús con señal

FECHA DE APARICIÓN: 1920

DESCRIPCIÓN: La parada de autobús más básica: una señal que marca dónde parará el vehículo.

NOMBRE: Parada de autobús con marquesina

FECHA DE APARICIÓN: 1931

DESCRIPCIÓN: Proporciona a los pasajeros un lugar para sentarse y hacer la espera más llevadera en tiempo lluvioso.

NOMBRE: Parada de autobús de lujo

FECHA DE APARICIÓN: 1981

DESCRIPCIÓN: Hace que la espera sea un placer y atrae a muchos pasajeros. Una moderna parada con una máquina expendedora atrae a muchos clientes. No obstante, tiene el mayor coste de mantenimiento de todas las paradas.

PARADAS DE TRANVÍA



NOMBRE: Parada de tranvía con señal

FECHA DE APARICIÓN: 1920

DESCRIPCIÓN: Una parada básica para tranvías con una señal que marca el área de espera.

NOMBRE: Parada de tranvía con marquesina

FECHA DE APARICIÓN: 1926

DESCRIPCIÓN: Protege a los pasajeros del viento y la lluvia.

NOMBRE: Parada de tranvía de lujo

FECHA DE APARICIÓN: 1965

DESCRIPCIÓN: Una parada delimitada por cristales bien iluminada y moderna. El alto coste de mantenimiento se ve compensado por su atractivo aspecto.

ESTACIONES DE METRO



NOMBRE: Estación subterránea de metro

FECHA DE APARICIÓN: 1920

DESCRIPCIÓN: Una estación subterránea puede gestionar muchos pasajeros. Sin embargo, debe conectarse a raíles subterráneos y tiene un alto coste de mantenimiento. Las estaciones subterráneas son buenas opciones para áreas densamente pobladas ya que ocupan poco espacio habitable.

NOMBRE: Estación de superficie de metro

FECHA DE APARICIÓN: 1920

DESCRIPCIÓN: La estación de superficie tiene el menor coste de mantenimiento de todos los tipos de estación de metro, pero ocupa mucho espacio.

NOMBRE: Estación de metro elevada

FECHA DE APARICIÓN: 1946

DESCRIPCIÓN: Las estaciones elevadas son adecuadas para ciudades con gran densidad de edificios. Su coste de mantenimiento es razonable y son muy atractivas.

EMBARCADEROS DE AUTOBÚS FLUVIAL



NOMBRE: Embarcaderos de autobús fluvial

FECHA DE APARICIÓN: 1920

DESCRIPCIÓN: Ofrece a los pasajeros acceso a los autobuses fluviales.

HELIPUERTOS



NOMBRE: Helipuerto

FECHA DE APARICIÓN: 1957

DESCRIPCIÓN: Una infraestructura para que aterricen los helicópteros y recojan pasajeros.

GRUPOS SOCIALES

En las ciudades viven muchos tipos distintos de personas, cada uno con su propia casa y lugar de trabajo. Ocasionalmente, les apetece ir de compras, o quizá ver una película en el cine. Para hacer todo esto requerirán tus servicios de transporte. Las principales diferencias entre los distintos grupos sociales son el manejo del dinero y los destinos potenciales.

OBREROS

Los obreros trabajan principalmente como empleados de fábrica o en otros trabajos físicos. No quieren pagar mucho por el transporte. Muchos no tienen coche, y por eso a menudo optan por el transporte público si les facilita el acceso a sus destinos cotidianos. Se desplazan por la ciudad sobre todo para ir al trabajo y volver.



OFICINISTAS

Contrariamente a los obreros, los oficinistas se hallan en oficinas, tiendas y edificios gubernamentales. Tienen sueldos algo mejores y no prestan mucha atención al precio del billete; lo que les importa es la velocidad y la fiabilidad del servicio. Como los obreros, los oficinistas están centrados en el trabajo y no se preocupan de las compras o el ocio.



HOMBRES DE NEGOCIOS

Los hombres de negocios son el grupo social usado para simbolizar la clase alta: directores, médicos, abogados, banqueros, etc. Tienen mucho dinero y muchos coche propio. No les preocupa el precio; solo les importa el medio más rápido y agradable para llegar a donde van.



ESTUDIANTES

Donde hay un colegio, hay estudiantes. Normalmente los estudiantes no tienen coche propio, prefiriendo caminar antes que usar transporte público caro, a menos que se establezca un enlace rentable entre sus residencias, lugares de estudio y sitios favoritos de ocio.



TURISTAS

Los turistas quieren ver la ciudad y aún les sobra dinero para gastar en sus vacaciones. No son quisquillosos en cuanto al precio y solo les interesa divertirse. Como visitantes de la ciudad, los turistas siempre están en hoteles y no irán a lugares de trabajo.



JUBILADOS

Gente honrada, los jubilados no gastan sus duramente ganadas pensiones en coches. Son caminantes lentos y preferirían acaparar los asientos de los vehículos del transporte público. Con su vida laboral terminada, los intereses de los jubilados residen en rellenar formularios en las oficinas del gobierno, comprar comida, reunirse con personas de su edad en iglesias y pasear por parques bonitos.



FRACASADOS

Los fracasados son marginados, pero como todos los ciudadanos, aún necesitan ir de un sitio a otro. Raramente tienen coches, no viajan al trabajo, y tienen muy poco dinero para gastar.



CIUDADES

ÁMSTERDAM

Ámsterdam es una ciudad bastante pequeña, y sus rasgo distintivo son los canales, o "gracht", como los llaman los habitantes. La población de Ámsterdam es regulada por el estado, manteniendo a la ciudad en un tamaño razonable y evitando la formación de grandes suburbios. Ámsterdam

tiene un estilo arquitectónico inconfundible y un aire rústico, y los canales confieren un estilo propio al transporte público.



BERLÍN

Berlín es una bulliciosa metrópoli en el corazón de Europa. La ciudad atraviesa grandes cambios y dificultades, pero siempre resurge como un fénix de sus cenizas. Berlín crece rápidamente, cambiando en un parpadeo. Es moderna, y los ciudadanos son aficionados a lo nuevo, sea diversión o adelantos técnicos.



HELSINKI

Capital de Finlandia, Helsinki está en el mar Báltico. Su baja población se distribuye en un área extensa, haciendo del transporte público un desafío. Tras la guerra, Helsinki es una floreciente capital rural llena de fábricas y alojamientos de trabajadores, pero cuando surgen las nuevas tecnologías se transforma en un centro europeo de innovación.



VIENA

Viena se extiende a lo largo de las riberas del Danubio. Fundada originalmente por los romanos, la ciudad llegó a ser el centro del imperio. El Danubio ofrece desafíos de transporte únicos ya que divide la ciudad y encauza el tráfico por escasos puentes. Viena es una ciudad antigua, orgullosa de su glorioso pasado pero que afronta nuevos desafíos en el marco de los países en vías de desarrollo.



HISTORIA

A medida que progresas en la Campaña, conocerás a más gente que necesita tu ayuda o te ofrecerá asistencia. He aquí algunos:

GENERAL DE DIVISIÓN VON OPPENDORF

Reliquia del gran imperio austro-húngaro, el general ha luchado con bravura en numerosas guerras, siendo la Primera Guerra Mundial el último epígrafe de su currículum. A pesar de ser descrito como un líder eficaz, von Oppendorf no comprende del todo todos los conceptos modernos y a menudo no sabe qué hacer cuando afronta nuevos inventos y soluciones.



ADRIAN PAPADOPOULOS

El señor Papadopoulos procede originalmente de Grecia. Hizo una gran carrera política, pero un cambio reciente al sector del transporte público ha dejado claro que el asunto no es lo suyo. Su mejor cualidad es hablar a las masas o negociar con responsables gubernamentales. Hay rumores de que existe algo turbio en él, pero ¿quién sabe?



BRUNO BAUER

Bruno solía ser conductor de autobús, pero grandes cambios en la compañía y su desempeño en la asociación de empleados le convirtieron finalmente en director. En su corazón, Bruno aún sueña con conducir su propio autobús y sería más que feliz de dejar que otro dirigiese la compañía.



FATEMAH AZODI

La señorita Azodi se graduó entre las primeras de su clase en la universidad de Teherán. Se especializó en tecnología medioambiental y es una apasionada de la naturaleza y los artefactos raros. Es la primera opción para ser contratada por cualquier ciudad cuando los asuntos medioambientales se vuelven una inquietud.



KRISTIAN HÄRLIN

Kristian Härlin pertenece a una dinastía de empresarios triunfadores. Vive en Helsinki y ahora es responsable de organizar un sistema de transporte público para atender a la floreciente ciudad. El señor Härlin está muy ocupado con los demás negocios familiares, pero está decidido a convertir Helsinki en una ciudad europea moderna a la que pueda mirar con orgullo.



KRISTINA HÄRLIN

Heredera de la familia Härlin, Kristina acostumbra a vivir bien y a salirse con la suya. Sus intereses principales en la vida incluyen ir a fiestas, vestir bien y cuidar de su perro favorito, Pixie. ¡Menos mal que tiene el dinero para contratar a otro que dirija la compañía!



PATRICIA SEGERS

La señorita Segers es una economista holandesa que siempre hace sabias inversiones, y los recién adquiridos derechos del transporte público de Ámsterdam podrían resultar ser una mina de oro. Es muy particular en lo referente al dinero y aprecia este rasgo.



PETRONILLA SEGERS

Petronilla es la hija de Patricia, y es una manzana que no ha caído lejos del árbol. Siguiendo los pasos de su madre, Petronilla ha estado atendiendo el transporte público de Ámsterdam, aunque cambios en la economía indican que el sistema entero necesita ser revisado.



EDITOR DE MAPAS

Usando el Editor de mapas puedes crear tus propias ciudades para jugar en modo Cajón de arena. Los mapas creados con el editor se mostrarán en el modo Cajón de arena, donde puedes seleccionar tu nueva ciudad y empezar a jugar. Cuando estés creando un mapa, aparecerá la pantalla de Atributos de mapa. Debes dar nombre a tu ciudad, elegir su localización, el primer año de comienzo disponible y el tamaño del mapa. También puedes escribir una descripción de tu ciudad.

LOCALIZACIÓN

La localización define la gama de lenguajes usados por la ciudad: qué nombres de calles usar, qué tipo de nombres tienen los habitantes, etc.

PRIMER AÑO DE COMIENZO DISPONIBLE

Definiendo el primer año de comienzo disponible puedes garantizar que no tendrás ningún edificio de oficinas del siglo XXI en tu ciudad de la década de 1930. Puedes usar todos los edificios y accesorios al margen del año de comienzo, pero si quieres garantizar coherencia entre el aspecto de la ciudad y la época, puedes limitar el año de comienzo.

USANDO EL EDITOR DE MAPAS

El Editor de mapas puede dividirse en tres fases: Paisajismo, Construcción y Decoración.

Paisajismo

Antes de poner edificios o carreteras puedes dar forma al paisaje para adaptarlo a las necesidades de tu ciudad. Usa las herramientas de creación del terreno para elevar, bajar y nivelar áreas, además de añadir bosques y zonas de agua.

Construcción

La construcción consiste en proyectar las redes de carreteras y raíles además de colocar edificios. Cities in Motion tiene varios tipos de

carretera que pueden acoger diferentes niveles de tráfico. Todos los edificios tienen un número asignado de hogares y lugares de trabajo. La cantidad de hogares en una ciudad afecta a su población, así, ciudades mayores tienen más ciudadanos que las pequeñas.

Decoración

Decoración se refiere a la colocación de varios accesorios y texturas para aportar más variedad y detalle al aspecto de la ciudad. Al contrario que los edificios, como los lugares de trabajo, los accesorios no se consideran elementos de la dinámica del juego y no proporcionan beneficios reales. Las texturas especiales de superficie, como abrasiones y suciedad, pueden colocarse sobre las baldosas del terreno.



AJUSTES

ATAJOS DE TECLADO Y CONTROLES

ROTAR CÁMARA A LA IZQUIERDA: Tecla flecha izquierda

ROTAR CÁMARA A LA DERECHA: Tecla flecha derecha

ACERCAR ZUM: Rueda del ratón arriba

ALEJAR ZUM: Rueda del ratón abajo

PANORÁMICA: Botón central del ratón

MOVER CÁMARA A LA IZQUIERDA: A (o desplazar cursor al borde izquierdo de la pantalla)

MOVER CÁMARA A LA DERECHA: D (o desplazar cursor al borde derecho de la pantalla)

MOVER CÁMARA HACIA ADELANTE: W

MOVER CÁMARA HACIA ATRÁS: S

SIMULACIÓN DE PAUSA: O o ESPACIO

VELOCIDAD NORMAL: 1

VELOCIDAD RÁPIDA: 2

VELOCIDAD MUY RÁPIDA: 3

PANEL DE LA OFICINA CENTRAL: H

PANEL DE VEHÍCULOS: V

PANEL DE LÍNEAS: L

PANEL DE GRÁFICOS: G

PANEL DE LISTADOS: R

HERRAMIENTA DE SELECCIÓN: Z

MENÚ DE CONSTRUCCIÓN: C

HERRAMIENTA ALLANAR: B

ELEVAR OBJETO: RePág

BAJAR OBJETO: AvPág

CAMBIAR RED: Inicio

CRÉDITOS

COLOSSAL ORDER

PRODUCTOR: Mariina Hallikainen

DIRECTOR TÉCNICO: Antti Lehto

DIRECTOR CREATIVO: Mikko Tyni

JEFE DE DISEÑO: Karoliina Korppoo

DISEÑO DE MAPAS: Ville Morkki, Antti Lehto, Karoliina Korppoo

DISEÑO ADICIONAL: Sampsa Semi, Jussi Autio

PROGRAMACIÓN DE NIVELES: Damien Morello

DIRECTOR ARTÍSTICO: Antti Isosomppi, Mikko Tyni

ARTISTAS: Henri Haimakainen, Tarkko Oikkonen, Tuuli Juntunen

ARTE ADICIONAL: Peter Finnberg, Joonas Korpilaakso

ANIMACIÓN: Suvi Salminen, Pekka Saari

JEFE DE SONIDO: Oleksi Onttonen

COMPOSITORES: Tuomas M. Mäkelä, Oleksi Onttonen, Ilpo Kärkkäinen

CONCEPTO ORIGINAL DEL JUEGO: Mikko Tyni, Antti Lehto

CONTENIDO ADICIONAL TUONELA PRODUCTIONS: Tuonela Productions, Huumos, Dicework Games

FMOD Sound System - Firelight Technologies

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

A Will Wright, Chris Sawyer, y a Hans Schilcher por la inspiración.

AVEK / Digitaaliset demot

TEKES / Manu Setälä

ELY-keskus / Pirjo Isometsä

Neogames / K-P. Hiltunen

TUT / Mikko Nieminen

Arto Koistinen, Atte Kotiranta, Johannes Kivikangas, Terje Koskinen, Seppo Santapukki, Timo Pietilä, Ville Kivistö, Sami Koistinen, Niko Leskinen, Aki Raula, Petri Järvilehto, Lauri Hyvärinen, Atte & Gastropub Nordic, presidente Sampo J. Välimaa, Teemu Berglund, Dr. Rikhard Hautala, Sami Kalliokoski, Jari Paananen, Juho Korhonen, Jari Viskari, Jouni Lahdensivu / Beremo Oy, Eila Lehto, Tapio Lehto, Pekka Paavola, Jyri Leppänen, Pertti Kainulainen, Juhana Virtanen, Samuli Syvähuoko, Jussi Laakkonen

Amigos y familiares de los desarrolladores



PARADOX INTERACTIVE CREDIT LIST

DIRECTOR EJECUTIVO: Fredrik Wester

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO: Johan Andersson

VICEPRESIDENTA DE VENTAS: Reena M Miranda

VICEPRESIDENTA DE DISTRIBUCIÓN: Susana Meza

DIRECTOR FINANCIERO: Lena Blomberg

PRODUCTOR EJECUTIVO: Mattias Lilja

PRODUCTOR ASOCIADO: Shams Jorjani

RESPONSABLE DE PRODUCTO Y EVENTOS: Jeanette Bauer

RELACIONES PÚBLICAS Y MARKETING: Boel Bermann

ASISTENTE DE VENTAS: Andrew Ciesla, Jason Ross

RESPONSABLE DE COMUNIDAD: Linda Kiby

FINANZAS Y CONTABILIDAD: Emilia Hanssen

ACTIVOS DE MARKETING: Mick Pollaci

LOCALIZACIÓN: S&H Entertainment Localization

PORTADA: Brendan McCaffrey

DISEÑO DE EMBALAJE Y MANUAL: Jorunn Grasmyr/ Retrographics

IMÁGENES DE PRODUCTO: Martin Doersam

ANUNCIOS: Christian Sabe

Gracias a todos nuestros socios a lo largo del mundo, en especial a nuestros socios a largo plazo, y por último pero no los últimos, un agradecimiento especial a todos nuestros miembros del foro y seguidores, que son la clave de nuestro éxito.

JUEGOS DE PARADOX MÁS GRANDES

Ship Simulator

EXTREMES



www.pegi.info



WWW.SHIPSIM.COM



paradox
INTERACTIVE

© 2011 Paradox Interactive. Todos los derechos reservados.

PARADOX MÁS GRANDES JUEGOS DE

The Medieval Strategy Game CRUSADER KINGS™

Forge a dynasty
to rule a kingdom



WWW.FACEBOOK.COM/CRUSADERKINGS



paradox
INTERACTIVE

© 2011 Paradox Interactive. Todos los derechos reservados.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Paradox Interactive ofrece muchos niveles de servicio a nuestros clientes y miembros. Para recibir la mejor ayuda posible, visita el enlace de abajo sobre nuestros servicios y cómo solucionar tu problema.

<http://www.paradoxplaza.com/support/>

DIRECCIÓN

Paradox Interactive AB. Åsögatan 108, 11th floor, 118 29 Stockholm, Sweden.

ACERCA DE PARADOX INTERACTIVE

Desde 1999, Paradox Interactive ha sido un desarrollador y editor destacado de juegos de estrategia para PC. Conocida mundialmente por su catálogo de estrategia, la compañía mantiene una presencia particularmente fuerte en los Estados Unidos y Europa.

Su siempre creciente catálogo incluye títulos originalmente desarrollados tales como las licencias elogiadas por la crítica Europa Universalis y Hearts of Iron, además de títulos publicados como la serie Penumbra, Supreme Ruler 2020, Elven Legacy, Mount&Blade y Majesty 2 - The Fantasy Kingdom Sim. Para más información, visite www.paradoxplaza.com y siga @pdxinteractive en Twitter.

Nuestras oficinas están en Nueva York, EE UU y en Estocolmo, Suecia. Trabajamos con reputados distribuidores mundiales y estamos presentes en los portales digitales de descarga más importantes.

CONTRATO DE LICENCIA

Este Software es licenciado, no vendido, al Usuario por Paradox Interactive AB y el dueño autorizado de su licencia y solo puede usarse bajo las siguientes condiciones. Paradox Interactive AB se reserva todos los derechos no expresamente concedidos al Usuario.

Copia. El presente Contrato de Licencia permite al Usuario utilizar el Software en un ordenador a la vez, con la excepción de las partidas en red descritas en la documentación adjunta con el Software. La copia del Software es ilegal.

Restricciones en los derechos del Usuario. El Software y el material impreso adjunto está protegido por las leyes de propiedad intelectual. El Usuario se compromete a no recrear en modo alguno el código fuente del Software de forma que no pueda ser entendido por el Usuario o ninguna otra persona. El Usuario no puede cambiar, adaptar, traducir, subalquilar, alquilar, vender obteniendo beneficio, o distribuir el Software o cualquiera de sus partes. El Usuario se compromete a no difundir, en su totalidad o en parte, el Software o su documentación impresa a otros, y a no transferirlo electrónicamente de un ordenador a otro a través de una red.

Derechos. El Usuario posee los discos de CD ROM originales en los que está almacenado el Software, pero Paradox Interactive se reserva los derechos de propiedad de todas las copias del Software. El Software está protegido por la ley de propiedad intelectual.



WWW.CITIESINMOTIONGAME.COM

WWW.PARADOXPLAZA.COM • HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM

Es aconsejable que registres tu copia del juego, usando el código de activación. Ello te da fácil acceso a nuestros foros de soporte técnico y otros foros de discusión útiles acerca del juego: <http://forum.paradoxplaza.com>

PDX7205SP. Printed in EU.

© 2011 Paradox Interactive. Cities in Motion una marca registrada de Colossal Order. Todos los derechos reservados.