

# Cities XL

---

<i>Cities XL</i>	
<b>Desarrolladora(s)</b>	Monte Cristo
<b>Distribuidora(s)</b>	Monte Cristo
<b>Plataforma(s)</b>	Microsoft Windows
<b>Fecha(s) de lanzamiento</b>	3 de septiembre de 2009 (Idioma Alemán y Francés) y 9 de octubre de 2009 (Norteamérica)
<b>Género(s)</b>	Constructor de ciudades/Simulador/Estrategia
<b>Modos de juego</b>	Single-player

*Cities XL* (previamente conocido como *Cities Unlimited*) es un videojuego encaminado a simular la construcción de ciudades, desarrollado por Monte Cristo. Actualmente ya está en venta, tanto en Norteamérica como en Francia y Alemania, así como a nivel global a través de su sitio web y de proveedores de descargas, como Steam. El juego permite a los jugadores formar las ciudades, la gestión de la economía y la atención a las necesidades de los habitantes de la ciudad. Los jugadores pueden también tener su juego en línea e interactuar con miles de otros jugadores en la persistencia de los planetas masivos.

Este nuevo juego de construcción de ciudades de última generación no es una continuación de *City Life*, aunque ambos han sido desarrollados por el mismo estudio con sede en Francia.

## Visión General

Este nuevo y ambicioso proyecto aspira a ser el constructor de ciudades con mayor calidad gráfica de todos los tiempos. Desde Monte Cristo apuestan por unos gráficos tridimensionales y lleno de detalles. En la jugabilidad apuestan por introducir novedades aportadas por los desarrolladores y por los fans de este género mediante los foros de la web oficial. MC ha dicho que se centrará en la gráfica y el realismo económico, el transporte, y la variedad a través de un gran número de edificios.

## Gameplay

### Principales Características

- Cientos de edificios y monumentos sobre la base de influencia estilos arquitectónicos americanos y europeos.
- Grandes e increíblemente detallados mapas en 3D de una gran variedad de características de los terrenos: montañas, colinas, cañones, playas e islas, todos los establecidos en los diferentes climas que van desde el desierto a tropical, el Mediterráneo a templado. La topografía del terreno afecta a la disponibilidad de recursos y diseño urbano.
- Sofisticado sistema de transporte: los jugadores pueden definir el número y usos de los carriles de tráfico, puentes y túneles para ampliar el tamaño de sus ciudades.
- Representación realista de la población. Los ciudadanos tienen un perfil consistente de edad, la educación y la riqueza. Estos perfiles afecta a qué tipos de servicios y de entretenimiento solicitan y el jugador debe de poner a disposición de los habitantes de la ciudad.
- Autosuficiente economía global, equilibrado por las fluctuaciones de los precios y demandas ciudadanos en todo el entorno del juego.
- Producción continua de contenidos que permite a los jugadores actualizar regularmente su juego.
- GEMs (Gameplay Extension Modules) permiten a los jugadores cambiar su posición de alcalde al asiento de un Director General (CEO), desde concesionarios de automóviles a las estaciones de esquí, los jugadores podrán

encontrar una amplia variedad de empresas que tienen a su disposición.

- Fantástico motor gráfico de gama alta que proporciona una calidad visual cercana foto-realistas.

## Zonas y Plopping

*CitiesXL* combina tanto el aspecto de diseñar una ciudad con plopping y el aspecto de automatización del crecimiento para establecer una ciudad con la zonificación. La Mass Placement Tool (Herramienta de colocación) permite a un jugador seleccionar las etiquetas que definen lo que quieren construir en una zona, añade el control y la flexibilidad. Las etiquetas describen una función del edificio, tales como la Residencia, Comercial, Hotel, Industria, etc y otras características importantes tales como el tamaño, nivel de riqueza, estilo arquitectónico, la procedencia geográfica, y así sucesivamente. Además, cada edificio está identificado por una etiqueta única para que usted pueda elegir edificios específicos. Los jugadores también podrán crear y definir sus propios conjuntos de etiquetas personalizadas.<sup>[1]</sup>

## MMO

*Cities XL* ofrecía, hasta el 8 de marzo del 2010, la opción de jugar en una persistente comunidad virtual en línea conocido como "Planet Offer". Como miembro de un planeta, los jugadores eran capaces de construir sus ciudades en un mundo virtual poblado por otros suscriptores, el comercio con otros jugadores, visitar otras ciudades y eventos de acogida. También tuvo concursos y eventos para asegurarse que los jugadores regresarán al juego; sin embargo, el apoyo de los clientes al modo en línea no fue suficiente y la empresa Monte Cristo se vio obligada a cerrar los servidores de esta modalidad que se hizo insostenible.<sup>[2]</sup>

## Desarrollo

### Terreno

*Cities XL* tiene por objeto proporcionar unos mayores, más realistas y más bellos paisajes. El terreno está compuesto de highmaps, texturas y un mapa normal. En lugar de crear nuevas herramientas, Monte Cristo se basa en las actuales herramientas de terceros como EarthSculptor<sup>[3]</sup>, World Machine<sup>[4]</sup> y GeoControl<sup>[5]</sup> para generar únicos y realistas terrenos antes de importarlo a su terreno en el juego. Además, middleware, como SpeedTree también se ha utilizado para hacer el juego se vea mejor.<sup>[6]</sup>

### Low-end

Monte Cristo ha puesto mucha atención en hacer un motor 3D que permite menor rango en el PC para ejecutar el juego. El jugador puede no tener todas las opciones gráficas plenamente activadas, pero aún obtiene un gran rendimiento visual.<sup>[7]</sup>

## Historia

Las primeras capturas de pantalla se difundieron en junio de 2007, existen varias imágenes del prototipo *Cities Unlimited*, llamado así para evitar confusiones con un posible "City Life 2".

El 13 de octubre de 2007 se puso en línea la web oficial, que no cambiaría su nombre en clave de desarrollo cuplanet.com hasta el 15 de abril de 2008 para ya denominar oficialmente al juego *CitiesXL*, y cambiar su web a citiesxl.com

## Cronología

- 13 de octubre de 2007 se pone en marcha la website, inicialmente el juego se denomina Cities Unlimited en su fase de desarrollo Alfa, igualmente la página oficial se denomina cuplanet.com.
- 4 de junio de 2008 es presentado el primer trailer del juego <sup>[8]</sup>.
- 15 de abril de 2008 se anunció que Cities Unlimited cambia su título oficial del juego que sería a partir de entonces Cities XL (citiesxl.com).
- 6 de marzo de 2009 Cities XL cambia su logotipo.
- 16 de abril de 2009 comenzó el registro de voluntarios para las pruebas beta del juego.

El 13 de octubre de 2007 se puso en línea la web oficial, que no cambiaría su nombre en clave de desarrollo cuplanet.com hasta el 15 de abril de 2008 para ya denominar oficialmente al juego CitiesXL, y cambiar su web a citiesxl.com

Es presentado el primer trailer del juego <sup>[8]</sup> el 4 de junio de 2008.

El 3 de septiembre del 2009 sale a la venta en Francia y Alemania

El 9 de octubre del 2009 sale a la venta en Norteamérica

El 8 de marzo del 2010, Monte Cristo da por terminada la opción de juego en línea y confirma que en adelante se enfocará únicamente en la opción de juego individual, además de informar sobre el próximo lanzamiento de "Cities XL 2011", que podría ser tanto una expansión como un juego independiente.

## Requisitos

### Mínimos

Procesador	Intel Pentium 4 2.5Ghz
Tarjeta gráfica	NVIDIA GeForce 6600 GT 256MB - ATI Radeon X1600 256MB
Memoria	1024MB (1 Gb)
Disco Duro	8GB
Sistema Operativo	Windows XP SP3 o Windows Vista SP1

### Recomendados

Procesador	Intel Core 2 Duo
Tarjeta gráfica	NVIDIA GeForce 8800 series 512MB - ATI Radeon HD 3850 512MB
Memoria	1536MB (1,5 Gb)
Disco Duro	8GB
Sistema Operativo	Windows XP SP3 o Windows Vista SP1

## Recepción

### Controversia

Monte Cristo ha recibido quejas por decisiones como eliminar los foros de la comunidad en [www.citiesxl.com](http://www.citiesxl.com) antes del lanzamiento del juego. Cuando estos foros fueron eliminados, se perdieron todas las previas discusiones del juego y sugerencias que tenían los foros hasta aquel momento.

Algunas personas consideran que la compañía ha mostrado falta de preocupación por la comunidad y varios usuarios han reportado un servicio al cliente muy pobre.

### Referencias

- [1] CitiesXL Website, "To Zone or not to Zone?..." (<http://www.citiesxl.com/index.php?content/view/16/24/lang,en/>)
- [2] (<http://www.eurogamer.es/articles/cities-xl-suspende-su-modo-online>)
- [3] <http://www.earthsculptor.com/>
- [4] <http://www.world-machine.com/>
- [5] <http://www.cajomi.de/GeoControl/geocontrol.htm>
- [6] CitiesXL Website, "Genesis of a world" (<http://www.citiesxl.com/index.php?content/view/18/31/lang,en/>)
- [7] "Eye candy landscapes for the masses / Efficient in lower configurations" (<http://www.citiesxl.com/index.php?content/view/3/31/lang,en/>)
- [8] <http://www.citiesxl.com/index.php?content/view/30/63/lang,en/>

### Enlaces externos

- Cities XL (<http://www.citiesxl.com>) - Web oficial de Cities XL.

# Fuentes y contribuyentes del artículo

**Cities XL** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54250751> *Contribuyentes:* Aibo Krkic, Aleposta, Alexcyv37, Asfarer, Daguel, Danielkolombia, Fanattiq, Fuenmikel, Garibaycamarena, GermanX, Hectorlive, House, Josete94, Madw5khy, Magister Mathematicae, Maleiva, Mrexcel, PAULOGARCIA2005, Tsuba, UA31, Yilku1, 39 ediciones anónimas

## Licencia

---

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported  
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

---