

SimCity

SimCity es una serie de videojuegos de construcción de ciudades desarrollada y publicada por Maxis (actualmente una división de Electronic Arts) en sus primeros juegos. La temática de los juegos de la saga se enfoca en la creación, gestión y evolución de ciudades.

El juego consiste exactamente en crear para abastecer.

El jugador empieza el juego con un mapa en blanco, y debe iniciar y expandir una ciudad con el presupuesto con que dispone. La ciudad debe brindar a sus ciudadanos los servicios básicos que requieran, como acueducto, energía eléctrica y, a partir de *SimCity 3000*, gestión de residuos urbanos. Además de los servicios elementales, los ciudadanos deben tener acceso a salud, educación, seguridad, y sitios de esparcimiento, representados todos ellos mediante diferentes edificios....

La fuente principal de ingresos monetarios de la ciudad son los impuestos, que pueden alterarse con diferentes resultados. Algunas otras formas de obtener ingresos son la venta de servicios a ciudades vecinas, y la ubicación de edificios especiales dentro de la ciudad (casinos, bases militares, etc.).

Los juegos de la saga *SimCity* son principalmente para un solo jugador, a excepción de una edición de *SimCity 2000* para juego en red, y una conversión del *SimCity* original para sistemas Unix.^[1] *SimCity 4* permite el intercambio entre jugadores de mapas regionales y ciudades, pero no permite el juego simultáneo en tiempo real.^{[2] [3] [4]}

Versiones

SimCity

SimCity fue publicado en 1989, y fue el primero de la saga *SimCity*.^[5] El juego fue desarrollado originalmente por el diseñador de juegos Will Wright. Wright obtuvo la inspiración para *SimCity* en una característica del juego *Raid on Bungeling Bay* que le permitía crear sus propios mapas durante el desarrollo, notando que disfrutaba más crear mapas que jugar formalmente. Adicionalmente, Wright se inspiró en la lectura de "The Seventh Sally", una corta historia de Stanislaw Lem, en la que un ingeniero encuentra a un tirano destituido, y crea una ciudad en miniatura con ciudadanos artificiales para que el tirano oprima.^[6]

La primera versión del juego fue desarrollada para el Commodore 64 en 1985, pero sería publicada cuatro años después.^[7] El título original de *SimCity* fue *Micropolis*.^[8] El juego representó un paradigma inusual en videojuegos, en tanto que el jugador no podía ganar ni perder; como resultado, los distribuidores no creían que fuera posible vender un juego de ese estilo satisfactoriamente. Brøderbund rechazó publicar el título cuando Wright se lo propuso. Finalmente, Jeff Braun, fundador de la entonces naciente Maxis, aceptó publicar *SimCity* como uno de los dos títulos iniciales de la compañía.

SimCity 2000

El inesperado éxito del *SimCity* original, combinado al relativo poco éxito de los demás juegos tipo Sim, motivó el desarrollo de una secuela. **SimCity 2000** (SC2K) es una extensión del concepto planteado con el primer *SimCity*, con una gran cantidad de modificaciones importantes: la vista pasó de ser totalmente en picada a ser dimétrica, los terrenos pueden tener diferentes elevaciones, y se introdujeron capas subterráneas para tuberías de acueducto y vías de metro subterráneas.

El jugador puede construir edificios de servicios especiales como prisiones, escuelas, librerías y hospitales libremente, a diferencia del primer juego donde éstos aparecen aleatoriamente en los sectores residenciales. El jugador puede también construir autopistas, caminos, estaciones de bus y tren, además de aeropuertos y puertos marítimos. Hay además nueve tipos diferentes de plantas de energía, incluyendo plantas de carbón y gas natural y aerogeneradores, además de plantas futuristas de fusión nuclear y microondas.

Se introdujeron controles de presupuesto y finanzas mucho más elaborados. Los impuestos pueden ajustarse individualmente para las zonas residencial, comercial e industrial, y es posible aprobar ordenanzas y realizar conexiones con las ciudades vecinas.

Otra nueva adición en *SimCity 2000* es la herramienta de consulta, que brinda información variada de la casilla o la estructura señalada, dependiendo del caso. En el caso de las carreteras, por ejemplo, la herramienta muestra la densidad de tráfico que hay en ese punto, mientras que al señalar una planta de energía se muestran datos como el tipo de planta y su capacidad de potencia.

Se añadieron gráficas para los edificios en construcción en las diferentes zonas, además de edificios oscurecidos para representar el abandono de algunas áreas.

El juego dispone de un sistema de noticias informativas que aparecen mediante artículos de periódico. Las noticias informan al jugador de nuevas tecnologías y desastres recientes, además de advertir de plantas de energía con demasiado tiempo de uso. *SimCity 2000* es el único juego de la saga que utiliza ese sistema, pues las versiones posteriores tienen una barra de noticias.^[9]

SimCity 3000

Hubo varios cambios entre **SimCity 3000** y su predecesor *SimCity 2000*, tanto en gráficas como en cuestiones de manejo de la ciudad.

Uno de los cambios fue la introducción del gestión de residuos de la ciudad, que había sido ignorado en las versiones anteriores. Cuando la población de una ciudad sobrepasa los 1000 habitantes, en las calles empieza a acumularse basura que debe ser dispuesta mediante algún método -vertedero, incineración o reciclaje, entre otros. En *SimCity 3000* hay tres densidades -baja, media y alta- para cada tipo de zona, comparadas con las dos para cada tipo que existían en *SimCity 2000*. Como detalle adicional añadido, las plantas de energía pierden eficiencia luego de permanecer más de tres cuartas partes de su vida útil en funcionamiento.

Aunque el concepto de ciudades vecinas ya había sido iniciado en *SimCity 2000*, fue expandido en gran medida en *SimCity 3000*. Por primera vez fue posible interactuar con los vecinos, realizando pequeños negocios de compra y venta de servicios de agua, energía y disposición de desechos. Los negocios generaban ingresos o gastos que se deducían automáticamente de la tesorería del jugador; cancelarlos generaba una multa monetaria. Los alcaldes con quienes se tiene un trato activo convocan reuniones esporádicamente para renegociar los costos del mismo, dando en ese momento la posibilidad al jugador de cancelar el trato sin pagar la multa.

Hubo diversos cambios en la interfaz gráfica del juego en *SimCity 3000*. En esta versión, los colores del suelo variaban dependiendo de la altura del terreno, variando desde el color de la arena costera al blanco de las zonas nevadas. En *SimCity 2000* el terreno podía ser plano o inclinado, pero todas las inclinaciones tenían la misma pendiente. En *SimCity 3000* existen 5 niveles diferentes de inclinación, dando la posibilidad de crear paisajes más variados.^[3]

SimCity 64

A pesar de que la jugabilidad de *SimCity 64* es muy similar a la de *SimCity 2000*, las texturas gráficas del juego y los gráficos de las edificaciones tienen diferencias considerables entre ambas versiones.

SimCity 64 tiene algunas características especiales únicas que no tienen *SimCity 2000* ni *SimCity 3000*, tales como la posibilidad de observar la ciudad de noche, por ejemplo. Las ciudades en el juego se presentan en gráficos híbridos 3D.^[10]

SimCity 4

Las ciudades en **SimCity 4** están localizadas en regiones que se dividen en segmentos, cada uno de los cuales puede desarrollarse. El jugador tiene la posibilidad de iniciar su ciudad en un segmento con un tamaño de área que varía entre 1 km de lado y 4 km de lado.^[11] Una ciudad grande tiene 16 km² de área.

El sistema de zonas y el tamaño de los edificios se mejoró en *SimCity 4*. Las zonas ahora se alinean automáticamente con las carreteras, y las calles se crean automáticamente cuando se zonifica en grandes áreas de terreno. Los edificios ahora se clasifican en varios niveles de bienestar, tipos de zona y tamaños, que dependen de la población de la región y la condición de la ciudad. Además, es posible construir edificios en terrenos inclinados.

SimCity 4 puede ser usado junto a Los Sims: es posible importar Sims para usarlos en el modo *My Sim*. Además, los diseños de ciudad creados en *SimCity 4* pueden usarse como plantillas de vecindario en Los Sims 2; la ubicación de caminos, árboles, puentes, ríos y colinas se conservan en la importación.^[12]

SimCity 4: Hora Punta

Pack de expansión y versión mejorada de *SimCity 4*. En esta expansión aparecen nuevas formas de construcción, sobre todo de carreteras, en las que destacan: las carreteras de un sólo sentido, las avenidas, autopistas a ras de suelo, nuevos tipos de conexiones entre autopistas, puedes elegir el tipo de puente que quieres, etc, etc, que permiten opciones ilimitadas con las que mejorar tu ciudad. Los cambios incluyen una interfaz mejorada, pero siempre guardando los preceptos del juego. A diferencia del resto de versiones, se puede definir los diseños de los edificios que quieras que se construyan en tu ciudad.

Las ciudades siempre se crean de acuerdo al gusto del usuario, tanto en infraestructura como en terreno, tomando en cuenta como punto primordial la urbanización. Esta versión es la más completa y mejorada de todas, incluyendo la versión más reciente denominada *Societies*. Esto es así debido a que la versión *Hora Punta* funciona sin problemas en: Windows XP, Milenium, 2000 y 9X, mientras que la versión *Societies* funciona correctamente en Windows Vista y 7, pero no ocurre lo mismo con Windows XP. El problema viene por el uso de DirectX 10, que únicamente funciona con Windows Vista en adelante. Por eso, la versión *Hora Punta* se considera la mejor hasta ahora, ya que funciona sin problemas en cualquier versión de Windows. El único defecto encontrado es el uso de memoria, pues requiere, al menos, 1Gb en la máquina para que funcione bien.^[13]

SimCity DS

SimCity DS es una versión altamente modificada de *SimCity 3000*. El juego utiliza gráficos de dicha versión, pero hace uso de la pantalla doble del Nintendo DS para mostrar interfaces adicionales simultáneamente. El uso de las características específicas de la consola también es notable, como es el caso del uso del micrófono integrado del sistema para apagar incendios mediante soplidos, y el uso de la pantalla táctil para el control de la interface.

Al iniciar el juego, el jugador debe inicialmente elegir una localización en la región, uno de los cinco posibles consejeros de gobierno, y luego firmar el acta de creación de la ciudad mediante el stylus. La pantalla superior del DS muestra la ciudad y la barra de noticias, mientras que la inferior muestra el mapa, el consejero, los botones y la información adicional.^[14]

SimCity Societies

SimCity Societies es diferente a los anteriores títulos de la saga SimCity, siendo descrito como un "simulador de ingeniería social" en vez de un simulador de construcción de ciudades.^[15]

En *SimCity Societies* el jugador no crea zonas, sino que construye los edificios individualmente. Las redes de transporte se redujeron a caminos de tierra y pavimentados, subterráneos y paradas de bus. Además, los impuestos no juegan un papel importante en el juego, sino que el jugador obtiene ingresos de los edificios de trabajo existentes en la ciudad

Existen en el juego seis "energías sociales", que permiten al jugador conocer las características de los ciudadanos.^[16] La ciudad cambiará su aspecto dependiendo de las energías que el jugador elija, pudiendo enfocarse en satisfacer una sola, varias, o todas ellas.^[17]

SimCity 5

En los últimos días ha habido numerosos rumores de que Maxis estaría desarrollando un nuevo SimCity, este sería anunciado en el "EA Game Changers Event" conferencia que realizará Electronic Arts (EA) el próximo 6 de marzo del 2012.

SimCity DS 2

SimCity DS 2 es un juego para el Nintendo DS. Es el sucesor de SimCity DS. Fue lanzado en Japón el 29 de marzo de 2008. En el juego, es posible crear ciudades con un tema histórico, como ciudades medievales o con aspecto y tema prehistórico.^[18]

SimCity Creator

SimCity Creator es el título de un nuevo juego de la saga Sim de Electronic Arts. El juego fue anunciado el 12 de febrero de 2008 por Nancy Smith junto con otros títulos como SimAnimals, MySims Kingdom, y MySims Party.^[19] El juego trae una faceta renovada de los antiguos SimCity, tras la supuesta decepción de SimCity Societies. El juego salió a la venta en Europa y Asia el 19 de septiembre de 2008 para la Nintendo DS y Wii. No se dio a conocer ninguna fecha de lanzamiento para PC, pero Smith afirmó que el título sería lanzado antes de marzo de 2011.

SimCity Card Game

SimCity: The Card Game es un juego de cartas coleccionables basado en el *SimCity*. Fue lanzado en 1995 por Mayfair Games. Varias expansiones se lanzaron para el juego, añadiendo cartas políticas y de localidades de varias ciudades, incluyendo Chicago, Washington, New York, y Atlanta. Una expansión de Toronto fue planeada, pero nunca fue lanzada.^[20]

SimCity (iPhone)

En 2008 sale SimCity para el iPhone y el iPod Touch de Apple. Se trata de una adaptación de SimCity 3000 para esta plataforma, igual que la versión para Nintendo DS.

Referencias

- [1] Multi Player SimCity for X11 (<http://web.archive.org/web/20030103013153/http://catalog.com/hopkins/simcity/simcity-announcement.html>)
- [2] « History of Simcity (page 1) (http://simcity.ea.com/about/inside_scoop/sc_retrospective.php)». SimCity.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [3] « History of Simcity (page 2) (http://simcity.ea.com/about/inside_scoop/sc3k_retrospective.php)». SimCity.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [4] « History of Simcity (page 3) (http://simcity.ea.com/about/inside_scoop/sc4_retrospective.php)». SimCity.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [5] « SimCity (1989) (<http://members.chello.at/theodor.lauppert/games/simcity.htm>)». Consultado el 20 de marzo 2008.
- [6] « Making City Planning a Game (<http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=950DE4D71F3AF936A25755C0A96F948260>)». *nytimes.com*.
- [7] « Inside scoop: The History of SimCity (page two) (http://simcity.ea.com/about/inside_scoop/sc_retrospective02.php)». *SimCity.com*.
- [8] « Will Wright Chat Transcript (http://simcity.ea.com/community/events/will_wright_01_08_04.php)». *simcity.ea.com*.
- [9] « SimCity 2000 (<http://pc.ign.com/objects/003/003814.html>)». IGN.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [10] « SimCity 64 (<http://ign64.ign.com/objects/001/001948.html>)». IGN.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [11] Quigley, Ocean; D.B. Robinson (2003-06-17). « Creating regions in *SimCity 4* (<http://sc4ever.com/knowledge/showarticle.cfm?id=1103>)». *Knowledge Base*. SC4EVER.COM. «A small city is a kilometer on a side».
- [12] « SimCity 4 (<http://www.answers.com/topic/simcity-4?cat=entertainment>)». Answers.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [14] « SimCity DS (<http://ds.ign.com/objects/851/851724.html>)». IGN.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [15] « DPreviews: SimCity Societies (<http://www.1up.com/do/previewPage?cId=3160151>)» (7 de junio 2007). Consultado el 11 de junio 2007.
- [16] « SimCity Societies Official Site (<http://simcity.ea.com/about.php?languageCode=1>)». Consultado el 19 de septiembre 2007.
- [17] « SimCity Societies PC Preview (<http://www.1up.com/do/previewPage?cId=3160151>)». 1Up.com (7 de junio 2007). Consultado el 8 de junio 2007.
- [18] « SimCity DS 2 (<http://www.ds-x2.com/index.php?id=10935/>)». DS-x2.com. Consultado el 20 de marzo 2008.
- [19] Faylor, Chris (12 de febrero 2008). « New Sim Titles Unveiled: SimCity Creator, MySims Kingdom, MySims Party, SimAnimals, Sims Next-Gen (<http://www.shacknews.com/onearticle.x/51288>)». shacknews.com. Consultado el 26 de febrero 2008.
- [20] « SimCity (<http://www.mayfairgames.com/mfg-shop/ccgs/simcity/qps/mfg-about.html>)». Mayfiar Games. Consultado el 20 de marzo 2008.

Enlaces externos

-  Wikimedia Commons alberga contenido multimedia sobre **SimCity**Commons.
- Sitio web oficial (<http://www.simcity.com>)
- Directorios de *fansites* de *SimCity* (<http://simcity.ea.com/community/fansites/fansites.php>)
- *SimCity Classic Live* (http://simcity.ea.com/play/simcity_classic.php)
- Análisis Sim City Creator de Wii (<http://www.viciojuegos.com/analisis/SimCity-Creator/Construye-tu-ciudad-y-destruyela/4492/30030>)
- Análisis Sim City 3000 (<http://www.mendozagamers.com/index.php/pc/anali/724-reliquias-analisis-de-sim-city-3000>)

Fuentes y contribuyentes del artículo

SimCity *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54455847> *Contribuyentes:* AAF07, AdriánnnIII, Biasoli, CalebRMCL, GermanX, Javierito92, Jorge c2010, Kintaro, Kmmilo, Millars, Raco, Rafael1193, Rondador, Rosarinagazo, Rtalaman, Rubentrf, Superzerocool, Taty2007, Tirithel, Tsuba, Txentxubros, Veon, Viscamac, 42 ediciones anónimas

Fuentes de imagen, Licencias y contribuyentes

Archivo:Commons-logo.svg *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Archivo:Commons-logo.svg> *Licencia:* logo *Contribuyentes:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.

Licencia

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