

Tercera actualización de SimCity Societies

En esta actualización añadimos mejoras de rendimiento, varias ampliaciones de la interfaz de usuario, ¡y el ataque alienígena!

Características nuevas:

En los modos de juego estratégicos:

- Al alcanzar los requisitos de una bonificación por logro en cualquiera de los modos de juego estratégicos, tendrás la oportunidad de aceptar esa recompensa. Si lo haces, anularás tus posibilidades de conseguir otro logro en esa ciudad (incluido el Manitas, así que si pretendes desbloquear el siguiente nivel de dificultad, reserva tu logro para ese momento).
- Los Sims se pueden poner enfermos aunque no hayan visitado un edificio que provoque enfermedad.
- Los trabajadores que llegan tarde al trabajo tendrán que finalizar su turno, aunque tengan que hacer horas extra.
- Aumenta la frecuencia de eventos en todos los modos estratégicos.

En todos los modos de juego:

- Ahora se pueden configurar muchas acciones de edificios para que se activen en cuanto estén disponibles. Las acciones de edificios de esta categoría están indicadas con un perfil amarillo; si haces clic con el botón derecho en ellas se activarán siempre que sea posible.
- Mensajes y herramientas de ayuda adicionales para encontrar y combatir incendios. Haz clic en el botón rojo para encontrar un incendio. Haz clic en el botón azul para encontrar el parque de bomberos más cercano.
- Se ha añadido un mensaje que avisa cuando te puede interesar cambiar la configuración para mejorar el rendimiento.
- Se ha añadido un nuevo método de colocación de carreteras que facilita su diseño. Utilízalo para construir una carretera "rígida". El método de colocación de carreteras actual sigue disponible como carretera "adaptable".
- Se ha añadido un desastre que consiste en un ataque alienígena. (Aparecen OVNIS en la ciudad y destruyen edificios. Los ciudadanos huyen despavoridos.)
- Se ha añadido un filtro para encontrar edificios según su papel en el juego (autoridad, por ejemplo). También puedes crear un propio grupo en xml y añadirlo al filtro.

Arreglos y mejoras:

- Las ciudades con una gran población trabajadora utilizan un modelo interno para sintetizar una parte de la población Sim. De ese modo se mejora el rendimiento de las grandes ciudades y se puede ajustar a tu conveniencia y la de la máquina.

- Se ha reducido la huella de memoria.
- Se ha solucionado un problema con el nivel de detalle del terreno en configuraciones bajas que podía provocar un bloqueo.
- Se ha solucionado un problema de sobrescritura en la asignación grupos de memoria que podría provocar un bloqueo.
- Se ha solucionado una circunstancia en la que las alertas no desaparecían correctamente si se hacía clic en el momento preciso.
- Ahora los camiones de helados funcionan correctamente cuando el edificio que los genera se detiene en las parcelas 1-3 de la carretera.
- Ahora los Sims que están en estado de espera al guardar, seguirán esperando cuando se cargue la partida.
- Ahora está permitido colocar rutas en campos eólicos y campos eólicos grandes.
- En ocasiones, los objetos añadidos mediante mods no obtenían su nombre hasta la segunda ejecución después de su instalación. Este problema se ha solucionado.
- Los archivos xml de música se pueden añadir sin problema, para que sea más fácil agregar nueva música al juego.

También incluye las actualizaciones de juego 1 y 2.

- No es necesario instalar las actualizaciones del juego anteriores; las mejoras y el contenido de las actualizaciones 1 y 2 se incluyen en la actualización 3. Esta tercera actualización se puede aplicar al juego base o al juego con alguna de las actualizaciones anteriores aplicada.

Notas acerca de la actualización del juego 2 (publicada en diciembre de 2007)

Actualización de modo estratégico lista para descargar

En la actualización actual añadimos mejoras y arreglos al modo Estratégico, junto con otros añadidos. Descarga la actualización [AQUÍ](#) <URL goes here>.

Modo Estratégico

- Se han introducido tres modos estratégicos que sirven de complemento a los modos de juego creativos.
- Estos modos estratégicos (Básico, Extremo y Pesadilla) son progresivamente más difíciles, y los tres incluyen una serie de ampliaciones que no aparecen en los modos de juego creativos.

- Los edificios tienen un coste de mantenimiento continuo. Si no se cumplen los requisitos de mantenimiento, los edificios pueden sufrir daños y dejar de estar operativos durante varios días, o incluso destruirse.
- Se reducen las ganancias por reciclaje, por lo que una planificación sabia es aún más importante.
- La duración de la jornada laboral y las visitas es aún mayor. Como resultado, los Sims pueden ir a menos lugares a lo largo del día.
- Es más difícil mantener felices a los Sims.
- Los Sims rebeldes e infelices tienen más probabilidades de manifestarse y producir Sims especiales negativos, o transformarse en Sims especiales negativos.
- Los Sims rebeldes ahora quedan menos apaciguados tras cerrar un lugar de trabajo, y seguirán infelices o incluso a punto de volver a rebelarse.
- Ahora los logros y monumentos deben conseguirse *por separado* en cada uno de los modos de juego.
- Para desbloquear los modos Extremo y Pesadilla hay que ganar un trofeo en el modo estratégico anterior (ganar el Básico desbloquea el Extremo, y ganar el Extremo desbloquea el Pesadilla).

Mejoras generales

- Ahora las texturas de la interfaz de usuario cambian con la sociedad. Busca apariencias de interfaz modificadas en las ciudades capitalista, ciberpunk, industrial y orwelliana. Los modificadores pueden utilizar esta funcionalidad añadida para hacer cambios aún más radicales.

Modificaciones

- Ahora se pueden añadir varios xml en casos que antes no se podía. En concreto, no todas las texturas personalizadas tienen por qué ir en el mismo archivo, de modo que distintos mods con texturas personalizadas pueden funcionar correctamente unas con otras.
- Ahora, todos los atributos de un xml de edificio que estén en el directorio de mods tiene prioridad sobre el original, de modo que los mods pueden afectar a todos los aspectos de un edificio existente.
- El XML de configuración de cámara se ha desplazado a su propio directorio, así que se puede modificar.
- Ahora, las versiones nuevas de paquetes que se llamen igual que las versiones antiguas, sobrescriben a estas últimas cuando se instalan.

- Las texturas de edificios se pueden modificar directamente desde el xml de edificios, por lo que ya no es necesario utilizar las texturas de perfil personalizadas.

Arreglos generales

- El límite pretendido de cantidad de paradas de metro y autobús en una ciudad no funcionaba correctamente, y se ha solucionado. Ahora solo puede haber 50 de cada una de ellas en una ciudad.
- Se han añadido nuevos modelos de base a algunos edificios para solucionar casos en los que el terreno aparecía sobre la base.
- Se ha solucionado el problema por el que los Sims desaparecían si llegaban al trabajo temprano.
- El mensaje de error que se recibe si los controladores de la tarjeta gráfica no cumplen los requisitos mínimos, ahora es más útil.

Estabilidad y rendimiento

- Se ha solucionado un bloqueo inusual que podía ocurrir al eliminar un accesorio cultural.
- El flujo de texturas ahora provoca un mejor rendimiento al utilizar menos memoria, especialmente en ciudades grandes.
- Diversas mejoras generales en el rendimiento de la IA de los Sims
- Se ha arreglado un fallo (que podía a veces provocar un bloqueo) que afectaba a la búsqueda de rutas y transporte público.
- Se han solucionado sobrescrituras de memoria (que podía a veces provocar un bloqueo) que afectaba a la selección de Sims y edificios, a los guiones de edificios y al sistema de iluminación.
- Ahora al guardar se consume mucha menos memoria. De este modo se deberían solucionar los errores de ausencia de memoria en los guardados automáticos que tenían algunos usuarios.
- Se ha solucionado un bloqueo al salir.

También incluye la actualización de juego 1.

- No es necesario instalar la actualización de juego 1; las mejoras y contenido de la actualización de juego 1 (ver a continuación) se incluye en la actualización de juego 2.

Notas acerca de la actualización del juego 1 (publicada en noviembre de 2007)

Primera actualización de SimCity Societies

- se ha mejorado la experiencia de instalación en descargas de contenido personalizado.
- sombras optimizadas.
- se ha solucionado un error de bloqueo aleatorio.
- se ha mejorado el texto localizado.
- se ha mejorado la interfaz de polución.
- se ha mejorado la eficacia de la acción especial Adquisición de electricidad.
- 2 edificios exclusivos y 2 mapas de terreno.