

Notas acerca de la actualización del juego 5 (publicada en mayo de 2008)

EA y Tilted Mill tienen el placer de anunciar la actualización de SimCity Societies más importante hasta la fecha, con seis escenarios, políticas globales, controles presupuestarios y mucho más.

En esta actualización hemos introducido importantes variaciones en el juego de SimCity Societies, además de ciertos perfeccionamientos en los modos creativo y estratégico de juego.

Esta actualización no habría sido posible sin las sugerencias de los usuarios en los foros de Tilted Mill, EA y otros foros de juego. Agradecemos todos los comentarios.

Características nuevas:

- Escenarios: se han añadido seis escenarios. En uno de ellos, tendrás que satisfacer las necesidades de una ciudad en concreto. En ella, los edificios pueden funcionar de forma ligeramente distinta a lo habitual, los sucesos pueden ser más o menos frecuentes, y puedes incluso perder tu puesto de alcalde. Los escenarios pueden ser tranquilos, como Un mundo aparte (construye una ciudad cosmopolita y elegante, en la que los artistas se codean con los empresarios más acaudalados) y Simplificar, simplificar (con pocos recursos, crea un refugio frente a las prisas y el despilfarro), a muy difíciles, como Futurología (construye una gran ciudad que funcione como centro neurálgico de una empresa de expansión mundial).

Podrás encontrarlos en la pantalla "Jugar a SimCity Societies" haciendo clic en el botón con las flechas rojas, naranjas y azules. Los archivos de datos de estos escenarios (en el directorio Data/XMLDb/Scenarios folder) permiten un sinnúmero de modificaciones, y estamos deseando ver qué se te ocurre.

- Políticas (modos estratégico y creativo): en cualquier momento puedes promulgar hasta tres normas especiales en tu ciudad, como Inversión en el mercado global (tu tesorería fluctúa al ritmo de la bolsa mundial), Atención sanitaria universal (los edificios sanitarios acogen a más visitantes) o Adoctrinamiento (las instalaciones educativas mantienen el estado de ánimo de los Sims a raya). En la pantalla de gestión de la ciudad (pulsa "I" o haz clic en la pequeña ciudad de la parte izquierda del minimapa) puedes ver la lista completa de políticas. Ten en cuenta que con frecuencia las políticas son más efectivas en determinados edificios o sociedades concretas.
- Nuevo sistema de mantenimiento (modos estratégicos): los edificios tienen mayor variedad de costes de mantenimiento. Los nuevos costes se adecuan mejor al tipo de sociedad que construyes, y constan de más opciones estratégicas. Además, hemos agrupado los edificios en cuatro categorías de mantenimiento (gubernamental, infraestructuras, servicios sociales y general), y puedes controlar el presupuesto de cada una de ellas de forma individual sopesando el riesgo de que los edificios se deterioren con el coste de

mantenerlos. Las barras deslizantes que controlan el mantenimiento están en la pantalla de gestión de la ciudad.

- Nuevo gráfico de presupuestos (modos estratégico y creativo): hemos puesto a tu disposición una pantalla más grande y más detallada para llevar el control de tus simoleones.
- La nueva pantalla de gestión de la ciudad te ayuda a organizar todo lo anterior en una sola ubicación.
- Herramienta de allanamiento de terreno: ahora puedes nivelar el terreno si una cuesta te impide edificar. Desplaza el cursor sobre la herramienta bulldozer para mostrarla.
- Si consigues el trofeo Manitas en el modo pesadilla, obtendrás una bonificación especial (busca el "Monumentosa la Maestría" en el menú de decoraciones si ya has conseguido el trofeo).

Cambios en la manera de jugar:

- Se han reequilibrado los ingresos en ambos modos de juego, y se dado más importancia a las distintas forma en las que las distintas sociedades generan ingresos. Los costes de edificios también se han reajustado.
- Se han reajustado los efectos de los modos de juego estratégico para que exista una mejor progresión global de un modo al siguiente.
- El efecto Adefesio existe ahora en pequeños edificios y con un radio corto en edificios como el tugurio o apartamentos marginales.
- Ha mejorado la respuesta del sistema Adefesio.
- Hay más variedad de cambios en la interfaz de usuario dependiendo del perfil de ciudad.
- Las centrales eléctricas pueden seguir funcionando aunque tengan daños (con menor rendimiento). de este modo se impide que la ciudad deje de funcionar por un solo fallo de mantenimiento.

Además de mejorar la estabilidad y el rendimiento, los otros ajustes son:

- Se ha establecido un límite de 1500 edificios por ciudad para impedir los errores por falta de memoria. Son suficientes para conseguir todos los trofeos y ganar todos los escenarios, y la mayoría de jugadores nunca construyen una ciudad tan grande. No es recomendable, pero si quieres experimentar con ciudades aún más grandes y no te importa vivir al borde del riesgo, puedes ajustar este límite en Data\XMLDb\Constants\Constants.xml, busca 'MaxLimit' debajo del encabezamiento Building Constants.
- Se ha solucionado un bucle infinito de ajustes de recursos sociales que podía ocurrir con determinados usos de la habilidad Libertad de prensa.
- Se han puesto en práctica soluciones a problemas de estabilidad con los controladores ATI más recientes.
- Ahora la cámara de seguimiento puede seguir al Sim adecuado después de una pelea.
- Se han introducido mejoras de rendimiento al flujo de texturas.
- Se han añadido más consejos y ayuda durante el juego.

- Se ha solucionado el problema por el que los edificios bajo influencia de múltiples efectos no siempre se actualizaban correctamente cuando se demolía uno de los edificios que causaba uno de los efectos.
- Se ha solucionado el problema por el que el juego se bloqueaba si la configuración de la tarjeta gráfica actual no era válida (debido a que habías jugado con una tarjeta diferente y la habías cambiado sin reajustar la configuración).
- En esa larga fracción de segundo entre los vídeos de introducción y el menú principal, antes no había nada que hacer, pero ahora puedes admirar una preciosa pantalla de carga.
- La tecla rápida de variante de edificio no funcionaba bien en la urbanización estatal. Ahora sí lo hace.
- Se ha solucionado el problema por el que al borrar una partida guardada, se borraban dos.
- Se han solucionado los problemas de estabilidad si se hacían varios cambios de configuración.
- Se ha solucionado situaciones en las que los iconos podrían quedar colgando sobre edificios eliminados indefinidamente.

Problemas conocidos

- Bloqueo del juego: si el usuario cambia la calidad de gráficos de alta a baja durante una tormenta mortal en un equipo con Vista y una tarjeta Radeon HD3870.
- Los edificios modificados anteriormente, ahora no disponen de la funcionalidad de mantenimiento. Estos modos tendrán que actualizarse para que el mantenimiento del edificio funcione correctamente. Para obtener un mantenimiento correcto, es necesario modificar dos archivos: categorías de mantenimiento y grupos de mantenimiento.
- Asegúrate de que tienes las actualizaciones de Windows y los Service Packs más recientes, especialmente si tu equipo funciona con Vista. Microsoft ha publicado varios arreglos para Vista que pueden provocar un uso excesivo de memoria o inestabilidad al jugar a SimCity Societies.
- Los jugadores con tarjetas gráficas Radeon Crossfire pueden experimentar parpadeos en las animaciones. Si desactivas el "crossfire" cuando sea posible o utilizas una sola tarjeta, se soluciona el problema.

Notas acerca de la actualización del juego 4 (publicada en marzo de 2008)

En esta actualización añadidos 2 nuevos desastres, mejoras adicionales en los modos de juego estratégico/creativo, nuevas crisis y sucesos, nuevos edificios y variantes y mejoras en el rendimiento de la interfaz gráfica.

Visión general

La actualización 4 amplía el juego creativo innovador de SimCity Societies además de los nuevos modos estratégicos introducidos en la segunda actualización. EA y Tilted Mill quieren agradecer el apoyo y las constantes sugerencias. Esperamos que disfrutes de estas mejoras recientes y de las que vengan en el futuro.

Esta actualización (junto con la siguiente), creará una experiencia de construcción de ciudades diferente para los jugadores estratégicos o para aquellos que buscan un desafío de construcción más tradicional, y además añade contenido para los que prefieren el juego creativo.

Hemos añadido ocho nuevos sucesos y crisis, algunos de ellos específicos de un determinado tipo de sociedad. Si en el mismo lugar hay una gran cantidad de autoridad o creatividad, puedes experimentar una revolución contracultural. Si tienes demasiados trabajadores enfadados, puede que tu ciudad sufra una huelga general, a menos que se pronuncien los sindicatos. También se pueden producir avances científicos, revueltas, epidemias y días festivos.

En todos los modos de juego, se ha reajustado el efecto de los edificios que reducen la felicidad del área circundante. Estos edificios Adefesio tendrán un mayor impacto, especialmente en los modos estratégicos, en la forma en que diseñas tu ciudad. Las decoraciones aplicarán en alguna ocasión una bonificación a un edificio cercano, lo que recompensará a los jugadores que invierten en el buen aspecto de su ciudad.

Entre otras novedades, hay dos nuevos desastres de gran relevancia (y por "relevancia" queremos decir de veinte metros de alto, que disparan rayos láser y escupen fuego), una forma sencilla de gestionar mods del usuario integrados en el menú principal, un montón de edificios nuevos y muchas mejoras mejores, como una tecla rápida que te permite cambiar entre variantes de edificios, nuevas texturas de la interfaz para diferentes tipos de sociedad, la posibilidad de cambiar el tamaño del icono que aparece sobre los Sims especiales, efectos de OVNIS más pulidos y mensajes de ayuda mejorados.

También hemos ido más allá para solucionar problemas relacionados con el uso de memoria y conflictos con Vista que afectan a la estabilidad del juego. Y por supuesto hemos mejorado el rendimiento, especialmente en las ciudades grandes.

Características nuevas:

En todos los modos de juego:

- Se ha añadido el desastre Hamburguezoides 6000, que es la consecuencia de un experimento en el servicio de producción de hamburguesas con queso que se salió de madre. Sus pisadas provocan miniterremotos.
- Se ha añadido el desastre Ornitosaurio Catacrex, un gigantesco monstruo cornudo con forma de pájaro que lanza fuego por el pico. Sus pisadas provocan miniterremotos.
- Seis nuevos sucesos: epidemia, burbuja inmobiliaria, rebelión, huelga, avance científico y peregrinaje.
- Dos crisis nuevas: día festivo y revolución contracultural.
- Nuevas habilidades de edificio, adefesio, adefesio menor, humo, contagioso, inspiración
- Herramienta de gestión de mods al que se puede acceder desde el menú principal. Te permite activar o desactivar mods. Incluye un enlace al intercambio de mods online. En Vista, la herramienta solo se puede utilizar si el jugador está conectado con una cuenta con privilegios de administrador.
- Si pulsas Mayús+V al colocar una morada, se muestran sus variantes disponibles.
- Se ha añadido una opción para establecer el tamaño de los iconos que aparecen sobre los Sims y muestran su estado o qué tipo de Sim especial son (pestaña Configuración-Juego).

Nuevos edificios:

- Nuevo tipo de morada, la vivienda de protección oficial, y variantes de 15 tipos de morada.
- Dos nuevas instalaciones, el supermercado y el carrusel.
- Dos nuevos lugares de trabajo, el almacén y los edificios de oficinas de pocos pisos.

Arreglos y mejoras:

- Se ha solucionado el problema por el que se bloqueaba el juego si se tenía una ciudad grande, con mucha población trabajadora y el indicador del icono de felicidad activado.
- Se ha solucionado el problema por el que las teclas rápidas "V" y "Mayús+V" en griego no funcionaban.
- Se ha solucionado un problema de bloqueo de juego si se salía con la ciudad en llamas.
- Se ha solucionado: error por el que se saltaba el mensaje de guardar/cargar si se pulsaba volver al menú principal después de un logro.
- Se ha solucionado el problema por el que no funcionaba el botón de ir al parque de bomberos más cercano en los parque de bomberos de distrito.
- Se ha solucionado el problema por el que la cámara no enfocaba un ataque alienígena después de enfocar el fuego. (Sin embargo se puede colocar la cámara debajo del OVNI si este está muy elevado si se hace clic en el botón "!").
- Se ha solucionado el problema por el que el humo espeluznante y los efectos fantasmagóricos no se activaban al entrar en lugares encantados.
- Se ha solucionado el problema por el que los costes de edificio no se actualizaban en la galería cuando el modificador de costes estaba en funcionamiento.
- Se ha solucionado el problema por el que se producía un bloqueo en partículas de memoria no alineadas con los nuevos controladores de ATI Catalyst 8.3.
- Modificaciones: se ha solucionado el problema por el que los fantasmas de edificio no mostraban texturas personalizadas al colocarse.
- Modificaciones: se ha solucionado el problema por el que no se ampliaban los grupos de coches culturales.
- Modificaciones: se ha solucionado el problema por el que no se podían sobrescribir los ambientes con mods.
- Modificaciones: se ha solucionado el problema por el que los mapas de baches personalizados no aparecían en el coche.
- Se ha solucionado: las texturas de alta resolución ya no se cambian para aprovechar el detalle ni siquiera cuando la cámara está muy elevada. Se reduce el uso de memoria.
- Se ha solucionado: un error en la renderización de sombras y archivos que puede haber causado errores de DirectX / ralentizaciones.
- Cambios en el manejo de materiales y en la colocación de las texturas de interfaz de usuario que podían reducir el uso de memoria.

Problemas conocidos:

- En algunos casos puede no ser posible desactivar o eliminar DownloadPack1.xml con la herramienta de gestión de mods (el pack contiene los edificios de bonificación Central de hidrógeno y Ahorros y préstamos).

También incluye las actualizaciones de juego 1, 2 y 3.

- No es necesario instalar las actualizaciones del juego anteriores; las mejoras y el contenido de las actualizaciones 1, 2 y 3 se incluyen en la actualización 4. Esta cuarta actualización se puede aplicar al juego base o al juego con alguna de las actualizaciones anteriores aplicada.

Notas acerca de la actualización del juego 3

(publicada en marzo de 2008)

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.

- o 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.
- o Se reducen las ganancias por reciclaje, por lo que una planificación sabia es aún más importante.
- o 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.
- o Es más difícil mantener felices a los Sims.
- o Los Sims rebeldes e infelices tienen más probabilidades de manifestarse y producir Sims especiales negativos, o transformarse en Sims especiales negativos.
- o 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 tienen 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.