

## Spilloppdatering #5 (utgitt mai 2008)

EA og Tilted Mill er glade for å kunne offentliggjøre den hittil største oppdateringen til SimCity Samfunn, med seks scenarier, viktige beslutninger, budsjettkontroll og mye mer. I denne oppdateringen introduserer vi helt nye måter å spille SimCity Samfunn på, i tillegg til finpussing på både kreative og strategiske spillmoduser. Denne oppdateringen ville ikke vært mulig uten tilbakemeldingene brukerne – dere – har gitt på spillforaene til Tilted Mill, EA og andre sider, og vi er takknemlige for alle innspill.

### Nye funksjoner:

- Scenarier – Seks scenarier har blitt lagt til. I et scenario får du beskjed om å nå spesifikke mål for byen. Bygninger kan fungere på noe forskjellig måte enn det du er vant med, spesielle hendelser er mer eller mindre frekvente og du kan også miste jobben som borgermester. Scenariene varierer fra avslappende, som for eksempel Dagdrømmeland (der du skal bygge en kosmopolitisk og raffinert by der kunstnerne spiser kirsebær med sine rike velgjørere) og Simplisitet (der du med begrensede ressurser skal lage et fristed fra kjas og mas), til svært utfordrende scenarier som Futurologi (der du skal bygge en massiv by som fungerer som nervesenteret til et verdensomspennende firma).  
Du finner dem i skjermen "Spill SimCity Samfunn" ved å klikke på knappen med de røde, oransje og blå pilene. Datafilene for disse scenariene (i mappen Data/XMLDb/Scenarier) oppfordrer til modifikasjon, og vi gleder oss til å se hva dere får til med dem.
- Beslutninger (kreative og strategiske moduser) – Til enhver tid kan du ha tre spesialregler gjeldende for byen din, slik som investering i verdensmarkedet (bykassen din svinger med børsmarkedet), allmenn rett til helsetjenester (helsebygningene dine kan ta imot flere besøkende) eller indoktrinering (utdanningsfasilitetene dine holder simmenes humør i sjakk). En komplett liste over beslutninger, samt kravene for å aktivere dem, finnes i Byadministrasjonsskjermen (trykk på "I" eller klikk på den lille byen til venstre for minikartet). Beslutninger fungerer ofte best med spesielle bygninger eller i spesielle samfunn.
- Nytt vedlikeholdssystem (strategiske moduser) – Bygninger har en større spennvidde for vedlikeholdskostnader. De nye kostnadene passer bedre til typen samfunn du bygger, og gir deg flere strategiske valg. Vi har også satt bygningene inn i fire vedlikeholdskategorier (Myndigheter, Infrastruktur, Sosialtjenester og Generelt), og du kan kontrollere budsjettet for hver kategori individuelt og slik veie risikoen for at bygninger må stenges mot det det koster å vedlikeholde dem. Gliderne som kontrollerer vedlikehold finnes i Byadministrasjonsskjermen.
- Ny budsjettgraf (kreative og strategiske moduser) – For å hjelpe deg med å holde styr på simoleonene finnes det nå en større og mer detaljert budsjettskjerm tilgjengelig.
- Ny Byadministrasjonsskjerm som hjelper deg med å organisere alle punktene over på ett sted.

- Terrengutjevningstøy – du kan nå planere terreng når en bakke hindrer deg i å bygge. Hold musepekeren over bulldoseren for å se det.
- Det finnes en spesiell belønning for deg dersom du kan oppnå Allrounder-troféet i Mareritt-modus (Sjekk "Mestermonumentet" i Dekorasjonsmenyen hvis du allerede har fått troféet).

## Nye funksjoner:

- Inntekter har blitt rebalansert for begge spillmoduser og understreker sterkere de forskjellige måtene de ulike typene samfunn genererer inntekt. Bygningskostnader har også blitt rebalansert.
- Effekten av strategiske spillmoduser har blitt rebalansert for å gi en bedre total fremdrift fra en modus til neste.
- Skamplett-effekten eksisterer nå for små bygninger i en liten radius for bygninger som den brune baren og slumleilighetene.
- Økt feedback for skamplett-systemet.
- Økt variasjon av endringer i brukergrensesnitt basert på byprofil.
- Kraftverk fungerer også når de er skadde (med redusert effekt). Dette bør hindre at byen din stenges på grunn av ett enkelt vedlikeholdsproblem.

## Økt stabilitet og ytelse samt andre reparasjoner, inkludert:

- Øvre grense på 1500 bygninger per by for å unngå for lite minne-feil. Dette er nok til å få alle troféene og vinne alle scenariene, og de fleste spillere bygger aldri en så stor by. Vi anbefaler ikke å gjøre det, men hvis du vil eksperimentere med store byer som dette og ikke har noe imot å leve på kanten, kan du justere denne grensen i filen Data\XMLDb\Constants\Constants.xml – søk etter MaxLimit under overskriften Building Constants.
- Fikset en uendelig løkke med justeringer av sosiale energier som kunne oppstå med spesifikk bruk av egenskapen Fri presse.
- La til problemløserer for enkelte stabilitetsproblemer med nyere ATI-drivere.
- Følgekameraet vil nå følge korrekt sim etter en slåsskamp.
- Ytelsesforbedringer for teksturstreaming.
- Mer hjelp og verktøytips i hele spillet.
- Reparasjon der bygninger som var påvirket av flere effekter samtidig ikke alltid oppdaterte seg skikkelig når en av bygningene som forårsaket effekten ble revet.
- Fikset en krasj som oppstod hvis man hadde innstillinger som ikke gjaldt for grafikkortet (fordi man hadde spilt spillet med et annet grafikkort og byttet uten å endre innstillingene).
- I det timelange sekundet mellom introfilmene og hovedmenyen var det tidligere ingenting å gjøre. Nå kan du se på en finfin lasteskjerm.
- Hurtigtasten for bygninger var ikke grei med det statlige boligprosjektet. Nå er den det.
- Fikset en sak der to lagrede spill ble slettet når man prøvde å slette ett.
- Fikset stabilitetsproblemer etter flere innstillingsendringer.

- Fikset situasjoner der ikoner i lang tid hang over bygninger som hadde blitt revet.

## Kjente problemer:

- Spillkrasj: Hvis brukeren endrer grafikkvalitet fra høy til lav under en katastrofestorm på en Vista-maskin med et Radeon HD3870 grafikkort.
- Tidligere moddede bygninger mangler den nye vedlikeholdsfunksjonen. Disse moddene må oppdateres for at vedlikeholdet skal fungere ordentlig. De to nye filene som må moddes for ordentlig vedlikehold er Vedlikeholdskategorier og Vedlikeholdsgrupper.
- Vennligst sørg for at du har alle de siste Windows-oppdateringene og Service Packs, spesielt om du kjører Vista. Microsoft har sendt ut flere reparasjoner for bugs i Vista som kan føre til overdrevet minnebruk eller ustabilitet når du spiller SimCity Samfunn.
- Enkelte spillere med grafikkortet Radeon Crossfire kan oppleve blinking i animasjonene. Deaktivering av "crossfire" når det er mulig eller kjøring av bare ett grafikkort løser problemet.

## Spilloppdatering #4 (utgitt mars 2008)

I denne oppdateringen forbedrer vi både ytelse og brukergrensesnitt. 2 nye katastrofer kommer til, sammen med 8 kriser og hendelser, nye bygninger og varianter i tillegg til forbedringer innen strategisk/kreativt gameplay.

### Oversikt

Oppdatering 4 utvider SimCity Samfunns innovative kreative spillbarhet i tillegg til de nye strategiske spillmodusene vi kom med i andre oppdatering. EA og Tilted Mill vil takke deg for deres støtte og tilbakemeldinger. Vi håper du liker disse nyeste forbedringene, samt de som kommer senere også.

Denne oppdateringen (sammen med den neste) vil skape en betydelig endret byplanleggingsopplevelse for strategispillere eller de som ser etter en mer tradisjonell byggeutfordring, samtidig som vi legger til innhold for de som liker kreativt spill.

Vi har lagt til åtte nye hendelser og kriser, noen bare for spesifikke typer samfunn. Hvis du har mye autoritet og kreativitet på samme sted kan du få en kontrakulturell revolusjon. For mange sinte arbeidere kan bety en generalstreik, med mindre du gir fagforeningene makt. Du kan også forvente forskningsgjennombrudd, opprør, epidemier og religiøse helligdager.

I alle spillmoduser har effekten av bygninger som trekker ned lykken til omgivelsene sine blitt rebalansert. Disse skamplottene vil få større innvirkning, spesielt i strategiske moduser, på hvordan du setter opp byen din. Dekorasjoner kan noen ganger gi en lykkebonus til en bygning i nærheten, slik at de som investerer i å få byen til å se pen ut blir premiert for det.

Blant de andre tilleggene er to betydelige nye katastrofer (og med "betydelige" mener vi 20 etasjer høye, laserskytende og ildsprutende), enklere måter å implementere brukermods rett inn i hovedmenyen, flere nye bygninger og mange små forbedringer, inkludert en hurtigtast som kjapt lar deg bytte mellom bygningsvarianter, nye brukergrensesnitteksturer for ulike samfunnstyper, muligheten for å endre ikonstørrelse over spesialsimmer, fetere UFO-effekter og forbedrede hjelpemeldinger.

Vi har også brukt mye energi på å fikse minnebruk og Vista-relaterte problemer som har påvirket spilllets stabilitet for noen av dere. Vi har også fortsatt å gjøre ytelsen kjappere, spesielt i større byer.

## Nye funksjoner:

I alle spillmoduser:

- La til katastrofen Burgazoid 6000. Som resultat av et feilslått eksperiment innen effektiv levering av osteburgere skyter Burgazoid 6000 nå ut laserstråler. Trampingen hans forårsaker mindre jordskjelv
- La til katastrofen Ornitosaurus Brecks. Et gigantisk, behornet, fuglelignende monster som skyter ild ut av nebbet. Trampingen hans fører til små jordskjelv.
- Seks nye hendelser: epidemi, investeringsboble, opprør, streik, teknologisk gjennombrudd og pilegrimsferd
- To nye kriser: religiøs helligdag og kontrakulturell revolusjon.
- Nye bygningsegenskaper for skamplett, mindre skamplett, smog, smittsom og inspirasjon
- Mod-verktøy som er tilgjengelig fra hovedmenyen. Gjør deg i stand til å aktivere/deaktivere eller slette modder. Lenker også til mod-exchange på nett. For Vista kan bare verktøyet brukes når spilleren er logget inn på en konto som administrator.
- "Shift + V" når du plasserer en bygning vil bli gjennom dens tilgjengelige varianter.
- La til valget om å angi størrelsen til ikonene over simmene som viser status eller hvilken type spesialsim de er (Innstillinger – Spillfanen).

## Nye bygninger:

- Nytt type hus – Boligprosjektet – pluss varianter av 15 hustyper.
- To nye møteplasser – supermarkedet og karusellen
- To nye arbeidsplasser – varehuset og den lave kontorbygningen

## Reparasjoner og forbedringer:

- Fikset feil der en veldig stor by med en stor arbeidsstokk kombinert med en grønn lykkeindikator førte til krasj
- Fikset – GRESK – hurtigtastene "V" og "Shift+V" er ikke i bruk
- Fikset krasj som kunne forekomme når man avsluttet mens det brant i byen
- Fikset at det å gå til hovedmenyen etter å ha oppnådd en prestasjon hoppet over lagre/last inn-beskjeden
- Fikset at knappen for å gå til nærmeste brannstasjon ikke fungerte for distriktsbrannstasjoner
- Fikset at kameraet ikke fokuserte på UFO-angrep etter at det hadde fokusert på brann (Samtidig er det fortsatt mulig for kameraet å holde seg under UFOen dersom UFOen er veldig høyt oppe når "!"-knappen klikkes).
- Fikset at skumle røyk- og spøkelseseffekter ikke aktiveres når man går inn på hjemsøkte profiler
- Fikset at bygningskostnader ikke oppdateres i galleriet når kostnadsmodifikatorer er i bruk
- Fikset krasj for skjevt partikkelminne med nye ATI Catalyst 8.3-drivere
- Fikset at bygningsskygger ikke viser egendefinerte teksturer når de plasseres ut
- Fikset at kulturspesifikke bilsett ikke var utvidbare
- Fikset at omgivelsene ikke kunne overskrives av mods
- Fikset at egendefinerte bump maps ikke vises i spillet
- Fikset at teksturer i høyresolusjon ikke byttes ut, selv ikke når kameraet er for høyt til å dra fordel av detaljnivået deres. Reduserer minneforbruket
- Fikset en feil med skygge- og fyllnivået som kan ha forårsaket enkelte feil/forsinkelser med DirectX.
- Endringer i materialbehandling og UI-teksturhefting reduserer minneforbruket

## Kjente problemer:

- I enkelte tilfeller vil det ikke være mulig å deaktivere eller slette DownloadPack1.xml med mod manager-verktøyet (pakken inneholder bonusbygningene Hydrogenkraftverk og Innskudd & lån).

## Inkluderer også spilloppdatering 1, 2 og 3

- Du trenger ikke installere tidligere spilloppdateringer; forbedringene og innholdet fra spilloppdatering 1, 2 og 3 er inkludert i spilloppdatering 4. Spilloppdatering 4 kan legges til hovedspillet eller til et spill med hvilken som helst av de andre oppdateringene allerede installert.

## Spilloppdatering #3 (utgitt mars 2008)

Med denne oppdateringen legger vi til ytelsesforbedringer, forskjellige oppgraderinger for brukergrensesnitt og et UFO-angrep!

### Nye funksjoner:

I strategiske spillmoduser:

- Når du møter kriteriene for en Prestasjonspremie i én av de strategiske spillmodusene, tilbys du muligheten for å akseptere denne premien. Gjør du dette, kan du ikke oppnå andre prestasjoner i denne byen (inkludert Allrounder – hvis du er ute etter å låse opp neste vanskelighetsgrad må du lagre en prestasjon for den).
- Simmer kan bli syke selv om de ikke har besøkt en bygning der det finnes sykdommer.
- Arbeidere som er sent ute til arbeid gjør seg ferdig med gjøremålene sine, selv om de må jobbe overtid.
- Økt hendelsesfrekvens i alle strategiske moduser.

I alle spillmoduser:

- Mange bygningshandlinger kan nå automatisk settes i gang når de er tilgjengelige. Bygningshendelser med denne muligheten er markert med en gul ramme; høyreklikk på dem for å aktivere dem når de blir tilgjengelige.
- Tilleggsbeskjeder er blitt lagt til for å hjelpe deg med å finne og bekjempe brann. Klikk på den røde knappen for å finne en brann, og klikk på den blå knappen for å finne nærmeste brannstasjon.
- En melding har blitt lagt til for å gi deg beskjed når du kan endre innstillingene for å forbedre ytelsen.
- Et nytt verktøy for plassering av vei har blitt lagt til for å gjøre veibygging enklere. Dette brukes ved å velge en "Fastlagt" vei. Det eksisterende veibyggingsverktøyet finnes fortsatt tilgjengelig som en "Fleksibel" vei.
- Et UFO-angrep har blitt lagt til som en katastrofe. (UFOer dukker opp i byen din, og ødelegger bygninger. Innbyggerne dine flykter i redsel.)
- Et filter for å finne bygninger basert på rolle i spillet (for eksempel politiarbeid) har blitt lagt til. Du kan også lage ditt eget oppsett i XML og legge det til filteret.

### Reparasjoner og forbedringer:

- Byer med store arbeidsstokker bruker en intern modell for å vise mindre deler av sim-befolkningen. Dette forbedrer ytelsen til større byer, og kan justeres i forhold til din egen smak og maskinkapasitet.
- Redusert minnespor
- Reparerte et problem med terrengdetaljer på lavt nivå som kunne krasje spillet.
- Fikset en overskriving i en minnegruppedeling som kunne føre til krasj.
- Fikset en situasjon der alarmer ikke ble vist korrekt dersom du trykket akkurat på riktig tid.
- Iskrembiler virker nå ordentlig når bygningen som sender dem ut plasseres 1-3 ruter bort fra veien.
- Simmer lagret i venteposisjon vil nå fortsatt være i venteposisjon når spillet lastes inn igjen.
- Veibygging gjennom vanlige og store vindfarmer er nå tillatt.
- Gjenstander som legges til av mods fikk ofte ikke navnet sitt før andre oppstart etter installasjon. Dette er nå fikset.
- Musikkfiler i xml er nå additive, noe som gjør det lettere å legge til musikk i spillet.

## Inneholder også Spilloppdatering 1 og 2

- Du trenger ikke installere tidligere spilloppdateringer. Forbedringene og innholdet fra spilloppdatering 1 og 2 er inkludert i spilloppdatering 3. Spilloppdatering 3 kan legges til hovedspillet eller et spill med én eller begge av de tidligere oppdateringene allerede aktive.

## Spilloppdatering #2 (utgitt desember 2007)

### Strategisk modus-oppdatering klar for nedlastning

Med dagens oppdatering legger vi til en strategisk modus i tillegg til andre nyvinninger, forbedringer og reparasjoner. Last ned oppdateringen HER <URL her>.

## Strategisk modus

- Tre strategiske spillmoduser introduseres for å utfylle de originale tre kreative spillmodusene.
- Hver av disse strategiske modusene (Grunnleggende, Hardcore og Mareritt) er progressivt mer utfordrende enn forgjengeren sin, og alle tre introduserer forskjellige vanskelige utfordringer som ikke finnes i de kreative spillmodusene:
  - Bygninger har en løpende vedlikeholdskostnad. Dersom kravene til vedlikehold ikke holdes, vil bygningene ha en skaderisiko som kan gjøre dem ubrukelige i flere dager, og til og med ende i ødeleggelse.
  - Gevinsten ved resirkulering reduseres, noe som gjør dyktig planlegging viktig.
  - Arbeid og besøk varer lengre. Som et resultat kan simmene gjøre færre ting hver dag.
  - Det er vanskeligere å holde simmene lykkelige.
  - Ulykkelige og opprørske simmer vil oftere gjøre opprør, produsere negative spesialsimmer eller forvandles til negative spesialsimmer.
  - Opprørske simmer blir mye mindre blidgjorte av å stenge ned en arbeidsplass, og vil forbli ulykkelige eller til og med også på kanten av å bli opprørske igjen.
- Prestasjoner og monumenter må tjenes *separat* for hver av spillmodusene.
- Hardcore og Mareritt-modusene må låses opp ved å vinne et trofé i den forrige strategiske modusen (suksess i Grunnleggende strategisk låser opp Hardcore; suksess i Hardcore låser opp Mareritt).

## Generelle forbedringer

- Brukergrensesnitteksturer kan nå endre med samfunnet ditt. Se etter endrede UI-utseende i kapitalistiske, cyberpunk, industrielle og orwellske byer. Moddere kan bruke denne tilleggsfunksjonaliteten til å gjøre mer radikale endringer.

## Modding

- Flere XMLer som ikke var additive før, er det nå. Det er spesielt egendefinerte teksturer som ikke trenger å være i samme fil, så flere mods med flere teksturer kan leke sammen lettere.
- Alle bygningsattributters XML i mod-mappen prioriteres nå over originalen, slik at mods kan leke med alle aspekter av eksisterende bygninger.
- Kamerainnstillings-XML har blitt flyttet til en egen mappe slik at den kan modifiseres.

- Nye versjoner av pakker med samme navn som gamle pakker overskriver nå den gamle pakken når den installeres.
- Bygningsteksturer kan modifiseres direkte fra bygnings-xml – det er ikke lenger påkrevd å bruke egendefinerte profilteksturer.

## Generelle reparasjoner

- Det tilsiktede maksantallet undergrunner og bussholdeplasser i en by virket ikke skikkelig, og er nå fjernet. Det kan nå være 50 av hver ting i en by.
- Nye grunnmodeller er lagt til noen bygninger for å reparere enkelte hendelser der terrenget ble vist over grunnmuren.
- Reparasjon for simmer som forsvinner midlertidig dersom de kommer tidlig på jobb.
- Feilmeldingen du får når grafikkortet eller driverne ikke tilfredsstiller minimumskravene er nå mer hjelpsom.

## Stabilitet og ytelse

- Fikset en sjelden krasj som kunne forekomme om man tok bort en kulturell støtte.
- Strømmende teksturer gir økt ytelse og lavere minnebruk, spesielt i store byer.
- Flere generelle forbedringer på simmenes AI-egenskaper.
- Reparerte en låsing (som noen ganger førte til krasj) som involverte pathfinding og offentlig transitt.
- Reparasjon av en minneoverskriving (som noen ganger førte til krasj) som involverte valg av simmer og bygninger, bygningsskript og lyssystemet.
- Lagring tar nå mye mindre tilleggsminne. Dette skulle løse feilene med for lite minne under autolagring som noen brukere opplevde.
- Fikset en krasj ved avslutning av spill.

## Inkluderer også spilloppdatering #1

- Du trenger ikke installere spilloppdatering 1; forbedringene og innholdet fra spilloppdatering 1 (se under) er inkludert i spilloppdatering 2.

## Spilloppdatering #1 (utgitt November 2007)

### SimCity Samfunn – spilloppdatering 1:

- forbedret installasjonsopplevelse for egendefinert innholdsnedlasting
- optimerte skygger
- fikset en tilfeldig krasj-bug
- forbedret lokalisert tekst
- forbedret forurensings-UI
- forbedret effektivitet av spesialhandlingen Kjøp av strøm
- 2 eksklusive bygninger & 2 terrengkart