

Notas para a Actualização #5 do Jogo (lançado em Maio de 2008)

A EA e a Tilted Mill têm o prazer de anunciar a actualização mais significativa para o SimCity Societies, com seis cenários, políticas a nível da cidade, controlos de orçamento e muito mais.

Nesta actualização, introduzimos novas maneiras potentes de jogar o SimCity Societies, bem como novos melhoramentos tanto no modo de jogo Criativo como no Estratégico.

Esta actualização não seria possível sem os comentários dos nossos utilizadores nos fóruns de jogos da Tilted Mil, da EA e de outros fóruns, e estamos agradecidos pela ajuda de todas as pessoas.

Novas Funcionalidades:

- Cenários - Foram adicionados seis cenários. Num cenário, é-lhe pedido para satisfazer as necessidades de uma cidade específica. Neste cenário, os edifícios podem funcionar de maneira ligeiramente diferente do que está habituado, determinados eventos podem ser mais ou menos ou raros e pode perder o seu trabalho como presidente de câmara. Os cenários variam entre relaxante, como "Uma Terra Aparte" (construa uma cidade cosmopolita e sofisticada onde os artistas convivem com abastados mecenas) e "Simplificar" (com recursos modestos, crie um refúgio longe da azáfama e do desperdício) até muito desafiante, como "Futurologia" (construa uma enorme cidade que funcione como centro principal de âmbito mundial).

Estão disponíveis no ecrã "Play SimCity Societies" se clicar no botão com as setas vermelha, laranja e azul. Os ficheiros de dados destes cenários (na pasta Data/XMLDb/Scenarios) são altamente comentados para encorajar a modificação e aguardamos ansiosamente o que irá fazer.

- Políticas (modos Criativo e Estratégico) – Em qualquer altura, pode activar um máximo de três regras especiais para a sua cidade, tais como Investimento no mercado mundial (a sua tesouraria varia de acordo com a bolsa de valores), Cuidados de Saúde Universais (os seus estabelecimentos de cuidados de saúde estão abertos a mais visitantes) ou Doutrinação (as suas instalações educacionais mantêm os Sims em bom estado de espírito). A lista completa de políticas e os requisitos para activá-los são apresentados no ecrã Gestão da Cidade (prima 'I' ou clique na cidade pequena à esquerda do mini-mapa). As políticas normalmente funcionam melhor com determinados edifícios ou em determinadas sociedades.
- Novo Sistema de Manutenção (Modos Estratégicos) – Os edifícios dispõem de uma maior variedade de custos de manutenção. Os novos custos são mais adequados para o tipo de sociedade que está a construir e apresentam mais opções estratégicas. Também agrupámos edifícios em quatro categorias de manutenção (Governo, Infra-estrutura, Serviços Sociais e Geral), o que permite um controlo individual do orçamento para cada categoria, avaliando o risco de

esses edifícios serem irreparáveis por oposição ao custo de manutenção. As barras de deslocamento para controlar a manutenção encontram-se no ecrã Gestão da Cidade.

- Novo Gráfico de Orçamento (Modos Criativo e Estratégico) - Para ajudar a registar os seus Simoleões, está disponível um ecrã de orçamento maior e mais detalhado.
- O novo ecrã Gestão da Cidade ajuda-o a organizar todos os aspectos indicados acima num único local.
- Ferramenta Nivelamento de Terrenos - agora pode nivelar terrenos se uma encosta o impedir de fazer construções. Desloque o rato sobre a ferramenta Bulldozer para visualizá-la.
- Há uma recompensa especial para si se ganhar o troféu Ás de Todos os Negócios no modo Pesadelo (consulte 'Monumento de Autoridade' no menu Decorações se já tiver ganho o troféu).

Alterações no jogo:

- Os rendimentos foram reequilibrados para ambos os modos de jogo, de modo a realçar as diferentes maneiras que os diferentes tipos de sociedade geram receitas. Os custos dos edifícios foram também reequilibrados.
- Os efeitos dos modos de jogo estratégico foram reequilibrados para permitir uma melhor progressão geral de um modo para o seguinte.
- O efeito Monstruosidade existe agora em pequenos edifícios num pequeno raio de edifícios, tais como Bares ou Apartamentos Rascas.
- Melhores comentários para o sistema Monstruosidade.
- Maior diversidade das alterações da IU com no perfil do utilizador.
- As centrais energéticas podem funcionar, mesmo que estejam danificadas (com eficiência reduzida). Isto impede que a sua cidade deixe de funcionar devido a uma falha de manutenção.

Além disso, obtém melhor estabilidade e desempenho e outras correcções, que incluem:

- Um limite de 1 500 edifícios por cidade, que ajudam a evitar erros de falta de memória. Isto é suficiente para ganhar todos os troféus e cenários e a maioria dos jogadores nunca constrói uma cidade tão grande. Não recomendamos que o faça, mas se quiser experimentar construir cidades maiores do que essa, e não se importar de correr riscos, pode ajustar este limite em `Data\XMLDb\Constants\Constants.xml`; procure 'MaxLimit' na secção Building Constants.
- Foi corrigido um ciclo infinito de ajustes de energia social que poderiam ocorrer com determinadas utilizações da capacidade Liberdade de imprensa.
- Melhores alternativas para alguns problemas de estabilidade através de novos controladores ATI.
- A câmara de seguimento acompanha o Sim correcto após uma luta.
- Melhoramentos de desempenho para transmissão em sequência das texturas.
- Foi adicionada uma ajuda adicional e descrições ao longo do jogo.

- Correção para edifícios influenciados por vários efeitos que nem sempre são devidamente actualizados quando um edifício que causa um desses efeitos é demolido.
- Correção para um bloqueio se tiver definições que sejam inválidas para a sua placa de vídeo (porque tinha jogado com uma placa diferente e tinha trocado de placa sem alterar as suas definições).
- Na longa fracção de segundo entre as introduções e o menu principal onde antes não havia nada para fazer, agora pode admirar um belo ecrã a carregar.
- A tecla de atalho da variante do edifício não funcionava bem no Projecto de Alojamento. Agora funciona.
- Correção para uma circunstância em que apagar um jogo guardado poderia apagar dois jogos.
- Correção para alguns problemas de estabilidade com alterações de definições repetidas.
- Correção para algumas situações em que os ícones permaneciam indefinidamente sobre os edifícios eliminados.

Problemas conhecidos

- Jogo bloqueado: se o utilizador mudar a opção Qualidade dos Gráficos de elevada para reduzida durante uma Tempestade Mortífera num computador com o Vista com uma placa de vídeo Radeon HD3870.
- Os edifícios modificados anteriormente não têm a nova funcionalidade de manutenção. Estas modificações terão de ser actualizadas para que a manutenção do edifício funcione correctamente. É necessário modificar dois novos ficheiros para efectuar uma manutenção adequada: Categorias de Manutenção e Grupos de Manutenção.
- Certifique-se de que dispõe das mais recentes Actualizações do Windows e Service Packs, especialmente se tiver o Vista instalado. A Microsoft emitiu várias correcções para bugs no Vista que podem resultar em utilização excessiva da memória ou instabilidade quando utiliza o SimCity Societies.
- A placa de vídeo Radeon Crossfire pode causar algumas interferências nas animações. Para corrigir o problema, desactive a opção “fogo cruzado” quando possível ou utilize apenas uma placa.

Notas para a Actualização #4 do Jogo (lançado em Março de 2008)

Com esta actualização, estamos a adicionar 2 novos Desastres, melhoramentos de jogo estratégicos/criativos adicionais, novas Crises e Eventos, novos edifícios e variantes, bem como melhoramentos de desempenho e da IU.

Visão Geral

A actualização #4 expande a capacidade de jogo criativa e inovadora do SimCity Societies, bem como os novos modos de jogos estratégicos introduzidos na nossa segunda actualização. A EA e a Tilted Mill

gostariam de agradecer-lhe pelo seu apoio contínuo e sugestões. Esperamos que aprecie estes esforços mais recentes, bem como os que estão para vir.

Esta actualização (bem como a seguinte) irá permitir uma experiência de cidades significativamente diferente para jogadores de estratégia ou jogadores que pretendam um desafio de construção de cidades mais tradicional, ao mesmo tempo que adiciona conteúdo para os que preferem um jogo criativo.

Adicionámos oito novos eventos e crises, alguns específicos para determinados tipos de sociedades. Se tiver muita Autoridade e Criatividade no mesmo local, pode haver uma revolução contra-cultura. Se houverem empregados demasiados zangados, pode ocorrer uma greve geral na sua cidade, a menos que tenha dialogado com os sindicatos. Podem também ocorrer inovações científicas, confrontos, epidemias e feriados religiosos.

Em todos os modos de jogo, o efeito dos edifícios que diminui a felicidade da área circundante foi reequilibrado. Estes edifícios monstruosos terão um maior impacto, especialmente nos modos estratégicos, sobre como organizar a sua cidade. As decorações irão conceder ocasionalmente um bónus de felicidade a um edifício próximo, recompensando os jogadores que investem no melhoramento das cidades.

Entre outras adições existem dois novos desastres significativos (e quando dizemos “significativo”, referimo-nos a algo de grandioso, disparos laser e cuspir fogo), uma maneira mais fácil de gerir as modificações dos utilizadores directamente no menu principal, alguns novos edifícios e imensos pequenos melhoramentos, incluindo uma tecla de atalho que alterna rapidamente entre variantes de edifícios, novas texturas de IU para diferentes tipos de sociedade, a capacidade de alterar o tamanho do ícone acima de Sims Especiais, efeitos de OVNI apelativos e melhores mensagens de ajuda.

Fizemos grandes esforços para melhorar a utilização da memória e resolver problemas relacionados com o Vista que afectavam a estabilidade de jogo de alguns utilizadores. E continuámos a melhorar o desempenho, especialmente em cidades maiores.

Novas funcionalidades:

Em todos os modos de jogo:

- Foi adicionado o desastre do Burgazoid 6000. O Burgazoid 6000, resultado de uma experiência de serviço eficiente de cheeseburger que correu mal, dispara raios laser. Os seus passos provocam mini-terramotos
- Adicionado o desastre do Ornitosaurus Caos. Um monstro gigantesco com ar de pássaro cornudo que lança fogo do bico; os seus passos provocam mini-terramotos.
- Seis novos eventos: epidemia, bolha de investimento, motim, greve, descoberta científica, peregrinação,
- Duas novas crises: feriado religioso, revolução contra-cultura.
- Novas capacidades de edifício para Monstruosidade, Monstruosidade Menor, Smog, Contagioso, Inspiração
- A ferramenta de gestão de modificações, disponível no menu principal permite activar/desactivar ou apagar modificações. Inclui uma ligação online para alterar modificações. No Vista, a ferramenta só pode ser utilizada se o jogador tiver iniciado sessão numa conta com privilégios de administrador
- Premir "Shift+V" ao colocar uma casa permite visualizar as variantes disponíveis.
- Foi adicionada uma opção para definir o tamanho dos ícones sobre os Sims, mostrando o respectivo estado ou o tipo de Sim Especiais (separador Definições-Jogo).

Novos Edifícios:

- Novo tipo de casa — O Projecto de Alojamento — mais variantes de 15 tipos de casas.
- Dois novos eventos – Supermercado e Carrossel
- Dois novos locais de trabalho - Armazém, Edifício de Escritórios Baixos

Correcções e melhorias:

- Correção para: ter uma cidade muito grande com uma população de trabalhadores muito elevada enquanto que o indicador Ícone de Felicidade está ligado causa uma falha
- Correção para - GREGO - Os atalhos "V" e "Shift+V" não são funcionais
- Correção para falha que ocorria quando saía do jogo com um incêndio na cidade
- Correção para: Regressar ao menu principal ignorando os comandos para guardar/carregar depois de alcançar um feito
- Correção para o botão ir para o quartel de bombeiros mais próximo que não funcionava com os quartéis de bombeiros municipais
- Correção para a câmara não focada no ataque dos OVNI depois de estar focada no Incêndio. (Contudo, é possível focar a câmara na parte inferior do OVNI se este se encontrar a uma grande altitude depois de clicar no botão "!".)
- Correção para a não activação do fumo Assustador e dos efeitos de fantasma quando entra nos perfis assombrados
- Correção para os custos de edifício que não eram actualizados na galeria quando o modificador de custo está activo
- Correção para falha de memórias de partículas alinhadas com as novas drivers da ATI Catalyst 8.3
- Modificação: Correção para Criar Fantasmas que não apresentam Texturas Personalizadas à medida que são colocadas
- Modificação: Correção para Conjuntos de Automóveis de Colecção que não são expansíveis
- Correção: Correção para ambientes que não podem ser substituídos por modificações
- Correção: mapas personalizados não apareciam no jogo
- Correção para: texturas de alta definição que não trocavam mesmo quando a câmara estava muito alta para poder apresentar o nível de detalhe. Reduz a utilização de memória.
- Correção para: erro nas sombras e na composição que podem ter provocado alguns erros DirectX / abrandamentos
- Alterações no manuseio de materiais e na textura da IU reduzindo a utilização da memória

Problemas conhecidos:

- Nalguns casos, pode não ser possível desactivar ou apagar DownloadPack1.xml com a ferramenta do gestor de modificações (o pacote contém os edifícios de bónus Central Energética de Hidrogénio e Poupanças e Empréstimos).

Inclui também a Actualização #1, #2 e #3

- Não é necessário instalar Actualizações de Jogo anteriores; as melhorias e conteúdos das Actualizações #1, #2 e 3 do Jogo estão incluídas na Actualização #4 do Jogo. A Actualização #4 do Jogo pode ser aplicada ao jogo base ou ao jogo com uma ou ambas as actualizações já aplicadas.

Notas Actualização de Jogo #3 (lançado Março de 2008)

Com esta actualização, estamos a adicionar melhorias de desempenho, uma variedade de melhorias na interface do utilizador, e o ataque de OVNI!

Novas funcionalidades:

Nos modos de jogo Estratégicos:

- Quando cumpre os critérios para obter uma recompensa por um Feito realizado em qualquer dos modos de jogo estratégicos, tem a possibilidade de escolher se pretende aceitar esse prémio. Ao aceitar esse prémio vai impedi-lo de obter outros feitos nessa cidade (incluindo o Ás de Todos os Negócios – se pretender desbloquear o próximo nível de dificuldade, opte por esse feito).
- Os Sims podem ficar doentes mesmo que não tenham visitado um edifício que provoque doenças.
- Os trabalhadores que chegaram atrasados terminam o seu dia de trabalho, mesmo que tenham de ficar até mais tarde.
- Aumento das ocorrências de eventos em todos os modos estratégicos.

Em todos os modos de jogo:

- Muitas das acções dos edifícios podem definir-se para serem accionadas automaticamente quando ficam disponíveis. As acções de edifícios com esta capacidade estão assinaladas com uma moldura amarela; faça clique com o botão direito sobre as acções para serem activadas quando estiverem disponíveis.
- Mensagens e ferramentas adicionais para ajudar a localizar e a combater incêndios. Faça clique sobre o botão vermelho para se centrar num incêndio. Faça clique sobre o botão azul para se centrar no quartel de bombeiros mais próximo.
- Foi adicionada uma mensagem para notificá-lo caso pretenda alterar as suas configurações de forma a melhorar o desempenho.
- Foi adicionado um novo método de construção de estradas que simplifica a concepção das estradas. Utilize-o para construir uma estrada "Rígida". O método de construção de estradas continua disponível como estrada "Adaptável".
- Foi adicionado um desastre por ataque de OVNI. (Os OVNI surgem na cidade e destroem edifícios. Os cidadãos fogem aterrorizados.)
- Foi adicionado um filtro que permite encontrar edifícios de acordo com a sua função no jogo (aplicação da lei, por exemplo). Pode também criar o seu próprio conjunto em XML e adicioná-lo ao filtro.

Correcções e melhorias:

- As cidades com grandes populações de trabalhadores utilizam um modelo interno para eliminar uma parte da população Sim. Desta forma, melhora o desempenho das grandes cidades e pode ser ajustado de acordo com as suas preferências e máquina.
- Redução do espaço ocupado em memória.
- Correção para um problema com o pormenor do terreno nas configurações mais baixas que podiam originar uma falha.
- Correção para uma substituição no local de memória que pode provocar uma falha.
- Correção para uma situação em que os alertas não desapareciam correctamente se não carregasse no momento certo.
- Os camiões de gelado funcionam correctamente quando os edifícios que os regeneram regressam à estrada nos mosaicos 1-3.
- Os Sims guardados num estado de espera, continuaram à espera quando o jogo for carregado.
- É permitido fazer a passagem através de Parques Eólicos e Grandes Parques Eólicos .
- Por vezes, os elementos adicionados pelos mods só obtinham os seus nomes após a segunda execução depois de serem instalados. Problema corrigido.
- Os ficheiros de música xml adicionam-se de forma correcta facilitando a integração de nova música no jogo.

Inclui também a Actualização #1 e #2 do Jogo

- Não é necessário instalar Actualizações de Jogo anteriores; as melhorias e conteúdos das Actualizações #1 e #2 do Jogo estão incluídas na Actualização #3 do Jogo. A Actualização #3 do

Jogo pode ser aplicada ao jogo base, ou ao jogo com uma ou ambas as actualizações já aplicadas.

Notas para a Actualização #2 do Jogo (lançado em Dezembro de 2007)

Actualização do Modo Estratégia Pronta para Download

Com a actualização de hoje, estamos a adicionar o Modo Estratégia, juntamente com outras adições, melhorias e correcções. Descarregue a actualização [AQUI](#) <URL aqui>.

Modo Estratégia

Foram introduzidos três Modos de Estratégia, para complementar os três Modos Criativos de jogo originais.

Cada um destes Modos de Estratégia (Básico, Hardcore e Pesadelo), é progressivamente mais exigente que o anterior, e todos apresentam uma variedade de contrariedades que não estão presentes nos Modos de Jogo Criativos:

- Os edifícios têm custos permanentes de manutenção. Se os requisitos de manutenção não forem cumpridos, os edifícios podem ficar danificados deixando-os inutilizáveis durante vários dias, ou provocar mesmo a sua destruição.
- As recuperações de reciclagem são reduzidas, tornando a capacidade de planeamento fundamental
- O período de trabalho e das visitas é mais alargado. Desta forma, os Sims vão a menos locais durante o dia.
- É mais difícil manter os Sims felizes
- Existem mais probabilidades de os Sims Infelizes e Divergentes reagirem, produzirem Sims Especiais prejudiciais, ou transformarem-se em Sims Especiais prejudiciais
- Os Sims Divergentes recuperam menos da sua insatisfação quando encerram locais de trabalho, e permanecem infelizes ou à beira de voltarem a tornar-se divergentes.

Os Feitos e monumentos devem ser conquistados *separadamente* em cada modo de jogo

Os Modos Hardcore e Pesadelo são desbloqueados ao vencer um troféu no Modo Estratégia anterior (sucesso na Estratégia Básica desbloqueia o Hardcore; sucesso no Hardcore desbloqueia o Pesadelo).

Melhorias Gerais

Agora as texturas da IU podem mudar com a sociedade. Procure aparências IU alteradas nas cidades Capitalista, Cyberpunk, Industrial, e Orwelliana. Os "modders" podem recorrer a esta nova funcionalidade para efectuar mudanças mais radicais.

Modificação

Vários XML que não eram aditivos passaram a ser. Em especial as texturas personalizadas que não precisam de estar no mesmo ficheiro, podendo combinar várias modificações de texturas personalizadas de forma mais fácil

Agora todos os atributos do XML de um edifício na pasta mod têm prioridade sobre o original, por isso as modificações podem ser combinadas com todos os aspectos dos edifícios existentes

O XML das configurações da câmara foi colocado na sua própria pasta, para não poder ser modificado

As novas versões dos pacotes com os mesmos nomes dos pacotes antigos substituem os pacotes antigos durante a instalação

As texturas dos edifícios podem ser modificadas directamente a partir do xml do edifício, sem precisar de utilizar as texturas personalizadas do perfil

Correcções Gerais

O limite máximo do número de paragens de autocarro e de metro da cidade não estava a funcionar correctamente e foi corrigido. Agora só podem existir 50 de cada em cada cidade.

Foram adicionados novos modelos base a alguns edifícios para corrigir alguns casos em que o terreno parecia estar sobre a base.

Correcção dos Sims que desapareciam temporariamente se chegassem ao trabalho mais cedo

Agora a mensagem de erro que surgia quando as placas gráficas ou os controladores não correspondiam aos requisitos mínimos é mais explicativa

Estabilidade e Desempenho

Correcção de uma falha rara que podia acontecer quando se removia uma propriedade cultural

A transmissão em sequência das texturas melhora o desempenho e reduz a utilização da memória, especialmente nas grandes cidades

Muitas melhorias gerais no desempenho da IA dos Sim

Correcção de um bloqueio (que poderia originar uma falha) relacionado com a localização de caminhos e os transportes públicos

Correcção da substituição de memória (que pode originar uma falha) relacionada com a selecção de Sim e de edifícios, scripts de edifícios, e sistema de iluminação

Guardar ocupa muito menos memória adicional. Esta medida deve solucionar os erros de memória esgotada durante as gravações automáticas sentidas por alguns utilizadores

Correcção de uma falha ao sair

Também inclui a Actualização #1 do Jogo

Não é necessário instalar a Actualização de Jogo #1; as melhorias e conteúdos da Actualização de Jogo #1 (ver abaixo) estão incluídas na Actualização de Jogo #2.

Notas para a Actualização #1 do Jogo (lançado em Novembro de 2007)

Actualização #1 SimCity Societies:

- instalação de conteúdos personalizados melhorada
- sombras optimizadas
- reparado um erro de bloqueio aleatório
- melhorias no texto localizado
- melhorias no IU de poluição
- melhorias da acção especial de Compra de Energia
- 2 edifícios exclusivos & 2 mapas de terreno