

Новости: обновление игры № 5 (выпущено в мае 2008 г.)

Компании EA и Tilted Mill рады объявить о выпуске самого значительного до сих пор обновления игры "SimCity Город с характером", включающего 6 сценариев, городские политики, средства управления бюджетом и многое другое. В этом обновлении мы вводим новые богатые возможности для игры в "SimCity Город с характером", а также дополнительные усовершенствования творческих и стратегических режимов игры.

Это обновление стало возможным благодаря отзывам наших пользователей на форумах Tilted Mill, EA и других игровых форумах, и мы благодарны всем за их вклад.

Новые возможности

- Сценарии. Добавлено шесть сценариев. В каждом сценарии вам предстоит удовлетворить потребности определенного города. В этих сценариях постройки могут функционировать несколько иначе, чем обычно, определенные события могут происходить чаще или реже, и вы можете потерять должность мэра. Сценарии варьируются от простых, таких как "Далекая страна" (построить космополитичный и доведенный до совершенства город, где в одной компании находятся творческие личности и богатые меценаты) и "Упрощай, упрощай" (создать убежище от мирской суеты и расточительства, используя ограниченные ресурсы) до очень сложных, таких как "Футурология" (построить крупный город, центр мировой корпорации). Сценарии можно найти на экране "Играть в "SimCity Город с характером"", нажав кнопку с красной, оранжевой и синей стрелками. Мы поощряем модификацию файлов данных для этих сценариев (в папке Data/XMLDb/Scenarios) и с нетерпением ждем, какие модификации вы предложите.
- Политики (в творческих и стратегических режимах игры). В любое время можно установить в своем городе до трех политик, таких как "Инвестиции мирового рынка" (ваша казна меняется с колебаниями на фондовой бирже), "Общее здравоохранение" (учреждения здравоохранения открыты для большего числа посетителей) или "Воспитание" (ваши воспитательные учреждения поддерживают настроение горожан на должном уровне). Полный список политик, а также требования к их введению находятся на экране управления городом (нажмите клавишу I или щелкните на маленьком городе слева от мини-карты). Политики часто лучше сочетаются с определенными постройками или более эффективны в определенных обществах.
- Новая система технического обслуживания построек (в стратегических режимах). Стоимость обслуживания теперь варьируется в более широких пределах. Новые цены теперь более соответствуют типу создаваемого вами общества и обеспечивают больше стратегических возможностей. Постройки теперь сгруппированы по четырем категориям обслуживания (административные, инфраструктура, социальное обеспечение и постройки

общего типа), так что можно контролировать бюджет по каждой категории отдельно, взвешивая риск повреждения этих построек со стоимостью их обслуживания. Ползунки для контроля эксплуатационных расходов находятся на экране управления городом.

- Новая бюджетная диаграмма (для творческих и стратегических режимов). Введен более крупный и более детальный экран бюджета для лучшего наблюдения за движением симолеонов.
- Новый экран управления городом для показа всего вышеперечисленного в одном месте.
- Инструмент выравнивания местности. Теперь можно выравнивать склоны, мешающие строительству. Для доступа к этому инструменту наведите курсор на инструмент "Бульдозер".
- Появилась особая награда за достижение звания "Мастер на все руки" в суперсложном режиме (загляните в "Монумент мастерству" в меню декораций, если вы уже получили это звание).

Изменения игрового процесса

- Изменен баланс доходов для обоих режимов игры, чтобы подчеркнуть разные способы получения доходов разными типами общества. Также изменен баланс стоимости построек.
- Изменен баланс эффектов стратегических режимов игры, чтобы обеспечить лучшее продвижение от одного режима к другому.
- Эффект "Не радует глаз" теперь действует в маленьком радиусе от небольших зданий, таких как кабаки или трущобы.
- Улучшена обратная связь для системы "Не радует глаз".
- Интерфейс пользователя больше отличается для разных профилей города.
- Поврежденные электростанции могут функционировать (с меньшей эффективностью) Это позволит избежать краха города из-за единственной поломки по причинам недостаточного технического обслуживания.

Кроме того, повышена стабильность и производительность игры, а также внесены другие изменения, включая следующие:

- Для предупреждения ошибок памяти добавлен лимит в 1500 построек в каждом городе. Этого количества достаточно для завоевания всех наград и выигрыша во всех сценариях. Кроме того, большинство игроков никогда не доводят город до такого размера. Хотя мы и не рекомендуем это делать, но если вы хотите поэкспериментировать с более крупными городами, то можете изменить этот лимит в файле `Data\XMLDb\Constants\Constants.xml` с помощью параметра `MaxLimit` под заголовком `Building Constants`.
- Устранено заикание корректировки социальной энергии, которое могло произойти при определенном использовании функции "Свободная пресса".
- Добавлены обходные решения некоторых проблем стабильности при использовании новых драйверов ATI.
- Камера слежения теперь отслеживает правильного горожанина после драки.

- Повышение производительности потоковой передачи текстур.
- Дополнительная помощь и подсказки по всей игре.
- Исправлена ошибка неправильного обновления зданий, находящихся под влиянием нескольких эффектов, после сноса здания, вызывающего один из этих эффектов. Устранено аварийное завершение программы в случае, если игровые настройки недопустимы для используемой видеокарты (такое могло произойти, если вы играли с одной видеокартой, а затем поменяли ее на другую, не изменив игровых настроек).
- Между вступительными роликами и главным меню теперь появляется экран загрузки.
- Исправлена ошибка в работе горячей клавиши вариантов построек муниципального жилья.
- Исправлена ситуация, при которой удаление одной сохраненной игры приводило к удалению двух игр.
- Устранены некоторые проблемы стабильности при повторных изменениях настроек.
- Исправлены ситуации, когда пиктограммы могли бесконечно висеть над удаленными постройками.

Известные проблемы

- Аварийное завершение игры, если во время урагана изменить качество графики с "Высокое" на "Низкое" на компьютере с Windows Vista и видеокартой Radeon HD3870.
- Ранее модифицированные постройки обслуживаются по-старому. Чтобы обслуживание работало правильно, необходимо обновить эти модификации. Для правильного обслуживания необходимо модифицировать два новых файла: категории обслуживания и группы обслуживания.
- Убедитесь, что на компьютере установлены все новейшие обновления и пакеты обновления для Windows, особенно если используется операционная система Vista. Корпорация Майкрософт выпустила несколько исправлений ошибок ОС Vista, которые приводили к чрезмерному потреблению памяти или нестабильности во время игры в "SimCity Город с характером".
- При использовании видеокарт Radeon Crossfire может наблюдаться дрожание анимаций. По возможности отключайте режим Crossfire или используйте только одну видеокарту.

Новости: обновление игры № 4 (выпущено в марте 2008 г.)

В этом обновлении увеличена производительность и усовершенствован интерфейс пользователя, добавлены 2 новых чрезвычайных происшествия, дополнительные улучшения стратегических и творческих режимов игры, новые кризисы и события, а также новые постройки и варианты.

Обзор

Обновление № 4 расширяет игровые возможности творческих режимов "SimCity Город с характером", а также новых стратегических режимов, введенных во втором обновлении. Компании EA и Tilted Mill благодарят всех за постоянную поддержку и вносимые предложения. Надеемся, что вам придутся по вкусу как недавно введенные изменения, так и последующие.

Это обновление (наряду со следующим) значительно изменит игровой процесс построения города в стратегических режимах игры и расширит возможности творческих режимов.

Мы добавили восемь новых событий и кризисов, некоторые из которых происходят только в определенных типах обществ. При концентрации законопослушности и творчества в одном месте может произойти контркультурная революция. Слишком большое количество недовольных рабочих может привести к общей забастовке, если своего слова не скажут профсоюзы. Также могут происходить научные прорывы, беспорядки, эпидемии и религиозные праздники.

Во всех режимах игры изменен баланс неблагоприятных эффектов зданий, снижающих привлекательность окружающей местности. Эти неприглядные постройки будут сильно влиять на планировку города, особенно в стратегических режимах игры. Декорации будут эпизодически приносить баллы благополучия близлежащим постройкам, вознаграждая игроков, заботящихся о внешнем виде своего города.

Среди других добавлений два новых значительных чрезвычайных происшествия (а под "значительными" мы имеем в виду нечто пятидесятиметровое, стреляющее из лазеров и огнедышащее), встроенное управление пользовательскими модификациями прямо из главного меню, группа новых зданий и множество мелких улучшений, включая горячую клавишу для быстрого переключения между вариантами строительства, новые текстуры пользовательского интерфейса для различных типов обществ, возможность изменять размер пиктограмм над особыми горожанами, более броские эффекты НЛО и улучшенные сообщения в помощь игроку.

Мы также работали над проблемой использования памяти и проблемами, специфичными для ОС Windows Vista, которые в ряде случаев снижали стабильность игры. И мы улучшили производительность игры, особенно для крупных городов.

Новые возможности

Во всех режимах игры:

- Добавлено чрезвычайное происшествие "Бургазоид 6000". Неудачный продукт экспериментов по улучшению чизбургеров, "Бургазоид 6000", стреляет лазерными лучами. Его шаги вызывают мини-землетрясения.
- Добавлено чрезвычайное происшествие "Орнитозавр-разрушитель". Гигантское рогатое птицеподобное чудовище, извергающее пламя из клюва. Его шаги вызывают мини-землетрясения.
- Шесть новых событий: эпидемия, экономический обвал, беспорядки, забастовка, научный прорыв, паломничество.
- Два новых кризиса: религиозный праздник, контркультурная революция.
- Новые функции построек для статусов "Не радует глаз", "Умеренно не радует глаз", "Смог", "Заражение", "Воодушевление".
- Инструмент управления модификациями, доступный из главного меню. Возможность активировать/деактивировать или удалять модификации. Связь со страницей обмена модификациями. В операционной системе Windows Vista этот инструмент можно использовать только тогда, когда игрок вошел в систему с правами администратора.
- Горячая клавиша "Shift+V" для перебора всех возможных вариантов размещения постройки.

Добавлена возможность устанавливать размер пиктограмм над горожанами, указывая их статус или к какому типу особых горожан они относятся (вкладка "Настройки – Игра").

Новые постройки

- Новый тип домов (проект "Жилье") и варианты 15 типов домов.
- Две новые зоны отдыха: супермаркет и карусель.
- Два новых предприятия: склад и малоэтажный офис.

Исправления и улучшения

- Исправлено: аварийное завершение игры при включении пиктограммы индикатора благополучия в очень большом городе с очень большим количеством работников.
- Исправлено: не работают горячие клавиши "V" и "Shift+V" для греческого языка.
- Исправлено: аварийное завершение, которое возникает при выходе из игры, если в городе пожар.
- Исправлено: при возврате в главное меню пропускается предложение сохранить/загрузить игру, если кнопка нажимается после выполнения задания.
- Исправлено: кнопка перехода к ближайшей пожарной станции не работает для районных пожарных станций.
- Исправлено: камера не фокусируется на атаке НЛО после фокусировки на пожаре (однако, если при нажатии кнопки "!" НЛО находится на большой высоте, камера по-прежнему может оказаться ниже НЛО).
- Исправлено: эффекты страшного смога и призраков не активируются при входе в профили с привидениями.
- Исправлено: цены на постройки в галерее не изменяются, когда действует модификатор цен.
- Исправлено: аварийное завершение из-за невыровненной памяти частиц при использовании новых драйверов ATI Catalyst 8.3.
- Модификации, исправлено: у призраков в постройках не отображаются пользовательские текстуры при их размещении.
- Модификации, исправлено: наборы общественных автомобилей не расширяются.
- Модификации, исправлено: окружающая среда не изменяется с помощью модификации.
- Модификации, исправлено: в игре не показываются пользовательские автомобильные карты.
- Исправлено: текстуры высокого разрешения не заменяются, даже когда камера находится слишком высоко, чтобы различать их подробности. Уменьшено потребление памяти.
- Исправлено: ошибки в тенях и пакетном рендеринге, которые могут вызывать некоторые ошибки или замедление DirectX.
- Изменения в обработке материалов и захвате текстуры интерфейса пользователя уменьшают использование памяти.

Известные проблемы

- В некоторых случаях невозможно деактивировать или удалить DownloadPack1.xml с помощью инструмента управления модификациями (дополнение содержит бонусные здания – водородную электростанцию и ссудно-сберегательную ассоциацию).

Также включены обновления игры № 1, № 2 и № 3

- Нет необходимости устанавливать предыдущие обновления игры. Улучшения и содержимое обновлений № 1, № 2 и № 3 включены в обновление игры № 4. Обновление игры № 4 можно устанавливать на базовую игру или любые ранее примененные обновления.

Новости: обновление игры № 3 (выпущено в марте 2008 г.)

В этом обновлении улучшена производительность, введены различные усовершенствования пользовательского интерфейса и добавлена атака НЛО!

Новые возможности

В стратегических режимах игры:

- Когда вы выполняете условия получения награды за выполнение задания в одном из стратегических режимов игры, то получаете возможность принять эту награду. Это не позволит вам получить в этом городе другую награду (в том числе и Мастера на все руки, поэтому, если вы хотите разблокировать следующий уровень сложности, сохраните свою единственную награду для этой цели).
- Жители могут заболеть, даже не посетив здание, вызывающее болезнь.
- Опоздавшие на работу трудятся полный рабочий день, даже если для этого они должны остаться до ночи.
- Повышена частота событий во всех стратегических режимах.

Во всех режимах игры:

- Для многих функций постройки теперь можно задать автозапуск сразу после того, как они станут доступны. Функции постройки с такой возможностью отмечены желтой рамкой. Щелкните их правой кнопкой мыши, и они активируются при первой возможности. Дополнительные сообщения и инструменты помогут обнаружить пожары и бороться с ними. Нажмите красную кнопку в центре пожара. Нажмите синюю кнопку, чтобы переместить окно просмотра на ближайшую пожарную станцию.
- Добавлено сообщение, уведомляющее о возможности изменения настроек для увеличения производительности.
- Добавлен метод размещения дорог, который упрощает прокладку дорог. Используйте его при сооружении "Жесткой" дороги. Существующий метод прокладки дорог по-прежнему доступен для "Адаптивных" дорог.
- Добавлено чрезвычайное происшествие "Атака НЛО". (НЛО появляются над городом и разрушают постройки. Жители в ужасе разбегаются.)
- Добавлен фильтр для поиска построек по их роли в игре (например, поддержание порядка). Можно также создавать собственные наборы на XML и добавлять их к фильтру.

Исправления и улучшения

- Города с большим количеством работников используют внутреннюю модель для выделения части горожан. Эта модель повышает производительность больших городов и может настраиваться в соответствии с желаниями и компьютером игрока.
- Снижены требования к памяти.
- Исправлено: проблема с детализацией местности при малом разрешении, которая могла привести к аварийному завершению программы.
- Исправлено: перезапись выделяемого пула памяти, которая могла привести к аварийному завершению программы.
- Исправлено: ситуация, когда сообщения не убираются с экрана правильным образом, если щелкнуть их в определенный момент.
- Грузовики с мороженым теперь будут правильно работать, если постройки, в которых они появляются, отодвинуты от дороги на 1–3 клетки.
- Горожане, сохраненные в режиме ожидания, теперь правильно остаются в режиме ожидания при загрузке игры.
- Теперь разрешено прокладывать маршруты через ветряные электростанции и большие ветряные электростанции.
- Объекты, добавляемые в модификациях, могли не иметь названий до второго запуска после своей установки. Это исправлено.
- Музыкальные файлы XML добавляются правильно, что упрощает добавление новой музыки в игру.

Также включены обновления игры № 1 и № 2

- Нет необходимости устанавливать предыдущие обновления игры. Улучшения и содержимое обновлений игры № 1 и № 2 включены в обновление игры № 3. Обновление игры № 3 может устанавливаться на базовую игру или любые ранее примененные обновления.

Новости: обновление игры № 2 (выпущено в декабре 2007 г.)

Обновление стратегического режима готово для загрузки

В этом обновлении добавлен стратегический режим, а также внесены другие добавления, улучшения и исправления. Загрузите обновления ЗДЕСЬ <здесь адрес URL>.

Стратегический режим

- В добавление к трем исходным творческим режимам игры были введены три стратегических режима.
- Каждый из этих стратегических режимов (обычный, сложный и суперсложный) сложнее предыдущего, и все они содержат множество трудных препятствий, которых нет в творческих режимах.
 - Постройки имеют текущую плату за обслуживание. Если требования по обслуживанию не выполняются, возникает вероятность повреждения построек, которая выводит их из строя на несколько дней или даже приводит к разрушению.
 - Преимущества перепродажи уменьшаются, что повышает важность точного планирования.
 - Работа и посещения отнимают больше времени. В результате горожане успевают посетить меньше мест за один день.
 - Труднее поддерживать жителей счастливыми. Несчастные и недовольные горожане более склонны действовать импульсивно, вызывая появление отрицательных особых горожан или превращаясь в отрицательных особых горожан.
 - Недовольные горожане гораздо меньше успокаиваются при ликвидации рабочих мест и остаются несчастными или даже готовы снова стать недовольными.
- Награды за выполнение заданий и монументы должны зарабатывать *по отдельности* для каждого режима игры.
- Сложный и суперсложный режимы необходимо разблокировать, выиграв приз в предыдущем стратегическом режиме (победа на обычном уровне стратегического режима разблокирует сложный режим, победа на сложном – суперсложный).

Общие улучшения

- Вид интерфейса пользователя теперь меняется в зависимости от общества. Сравните интерфейс в финансовом центре, киберпанковском городе будущего, промышленном мегаполисе и антиутопии Оруэлла. Лица, занимающиеся модификациями, могут использовать эту дополнительную функциональную возможность для внесения более радикальных изменений.

Модификация

- Теперь можно добавлять некоторые XML-файлы, которые раньше нельзя было добавлять. В частности, собственные текстуры необязательно хранить в одном файле, поэтому различные модификации с пользовательскими текстурами должны взаимодействовать лучше.
- Все XML-атрибуты построек в папке модификаций теперь имеют преимущество перед оригинальными, так что модификации могут изменять все аспекты существующих построек.
- XML-файлы с параметрами камеры перемещены в отдельную папку, и их теперь тоже можно изменять.
- Новые версии пакетов с именами, совпадающими с именами старых пакетов, теперь при установке заменяют старые пакеты.
- Текстуры построек можно изменять прямо в XML-файлах построек, не нужно использовать текстуры своего профиля.

Общие исправления

- Запланированный лимит числа станций метро и автобусных остановок города, который ранее работал неправильно, исправлен. Теперь в городе можно иметь не более 50 остановок каждого типа.
- К некоторым постройкам были добавлены новые базовые модели, чтобы устранить случаи, когда ландшафт отображался поверх базовой модели.
- Исправлено: временное пропадание горожан, если они рано приходят на работу.
- Сообщение об ошибке, выдаваемое при несоответствии видеоплаты или драйверов минимальным требованиям, теперь стало более понятным.

Стабильность и производительность

- Исправлено: иногда встречающееся аварийное завершение программы при удалении параметров культуры.
- Поточковая передача текстур имеет повышенную производительность и требует меньше памяти, особенно в больших городах.
- Множество общих улучшений в работе искусственного интеллекта горожан.
- Исправлено: блокировка (иногда приводящая к аварийному завершению), относящаяся к указанию курса и общественному транспорту.
- Исправлено: перезапись памяти (иногда приводящая к аварийному завершению), относящаяся к выбору горожан и построек, сценариям построек и системе освещения.
- Сохранение требует значительно меньше дополнительной памяти. Это решает проблему нехватки памяти при автоматических сохранениях, о которой сообщали некоторые пользователи.
- Исправлено: аварийное завершение при выходе из игры.

**Также включено обновление игры
№ 1**

- Нет необходимости устанавливать обновление игры № 1. Улучшения и содержимое обновления игры № 1 (см. ниже) включены в обновление игры № 2.
-

Новости: обновление игры № 1 (выпущено в ноябре 2007 г.)

Обновление игры "SimCity Город с характером" № 1

- Улучшены средства загрузки своего содержимого.
- Оптимизированы тени.
- Исправлена ошибка со случайным аварийным завершением.
- Улучшен текст перевода.
- Улучшен интерфейс пользователя для загрязнений среды.
- Повышена эффективность специального действия приобретения энергии.
- 2 особые постройки и 2 ландшафтные карты.