

## บันทึกชุดอัปเดตเกมครั้งที่ 5 (พฤษภาคม 2008)

EA และ Tilted Mill มีความยินดีที่จะนำเสนอการอัปเดตเกมครั้งใหม่สำหรับ ซิมซิตี โขไซตี้ส์ ด้วยฉากใหม่หกฉาก นโยบายที่สามารถปรับใช้ได้ทั่วทั้งเมือง การควบคุมงบประมาณ และอื่นๆอีกมากมาย

ในชุดอัปเดตนี้เราได้นำเสนอวิธีการใหม่ๆในการเล่น ซิมซิตี โขไซตี้ส์ และการปรับปรุงโหมดการเล่นทั้งโหมดสร้างสรรค์และโหมดวางแผน

ชุดอัปเดตนี้สำเร็จได้ด้วยข้อเสนอแนะจากผู้เล่นในทีม Tilted Mill EA

และกระดานสนทนาของเกมนี้อันทั่วโลก ทีมงานขอขอบคุณความช่วยเหลือของทุกท่านมา ณ โอกาสนี้ด้วย

### คุณสมบัติใหม่:

- ฉากใหม่ – ได้มีการเพิ่มฉากใหม่สำหรับชุดอัปเดตนี้จำนวนหกฉาก โดยคุณจะต้องบริหารเมืองให้ได้ตามความต้องการของเมืองแต่ละเมือง สิ่งปลูกสร้างต่างๆอาจจะมีการใช้งานที่เปลี่ยนแปลงไป การเกิดเหตุการณ์ต่างๆอาจจะมีมากขึ้น น้อยลง หรืออาจจะเกิดขึ้นได้น้อยมาก และคุณมีโอกาที่จะถูกไล่ออกจากตำแหน่งนายกเทศมนตรีของเมืองได้อีกด้วย ฉากต่างๆจะมีการแบ่งตั้งแต่การเล่นแบบสบายๆ ด้วยการสร้างเมืองแบบสบาย (สร้างมหานครที่เต็มไปด้วยศิลปะและมหาเศรษฐีที่พร้อมจะสนับสนุนศิลปะเหล่านั้น) การเล่นแบบง่าย (มีทรัพยากรจำกัด สร้างเมืองจากที่ดินว่างเปล่า) และการเล่นแบบท้าทาย เช่นเมืองในอนาคต (สร้างเมืองขนาดใหญ่ที่เป็นจุดศูนย์กลางของบริษัทระดับโลก) คุณสามารถตรวจสอบได้จากหน้าจอ “เล่นซิมซิตี โขไซตี้ส์” ด้วยการคลิกปุ่มลูกศรแดง ส้ม และฟ้า ตำแหน่งเก็บไฟล์ข้อมูลเหล่านี้จะถูกเก็บอยู่ที่ (Data/XMLDb/โพลเดอร์ ฉาก) เราพร้อมให้คุณทำการปรับแต่งเกมได้เต็มที่
- นโยบาย (โหมดสร้างสรรค์และวางแผน) – คุณสามารถกำหนดนโยบายได้พร้อมกันครั้งละสามนโยบาย นโยบายต่างๆจะช่วยปรับรูปแบบเมืองของคุณเช่น นโยบายการลงทุนในตลาดโลก (มูลค่าของตลาดหลักทรัพย์จะส่งผลต่อเงินคงคลังของคุณ) นโยบายการรักษาพยาบาลสำหรับทุกคน (สิ่งปลูกสร้างด้านสาธารณสุขจะเปิดรับคนมากขึ้น) หรือนโยบายการปลูกฝังทางความคิด (สิ่งปลูกสร้างด้านการศึกษาจะทำให้ซิมส์ของคุณมีอารมณ์ที่คงเส้นคงวามากขึ้น) รายละเอียดของนโยบายทั้งหมดและความต้องการในการจะใช้นโยบายต่างๆนั้นจะมีการแสดงอยู่ในหน้าจอบริหารเมือง (กดปุ่ม 'I' หรือคลิกปุ่มเมืองเล็กๆทางด้านซ้ายของแผนที่เล็ก) นโยบายต่างๆจะทำงานได้แตกต่างกันตามสิ่งปลูกสร้างและสังคมที่แตกต่างกันไป
- ระบบการบำรุงรักษาใหม่ (โหมดวางแผน) – สิ่งปลูกสร้างจะมีอัตราค่าบำรุงรักษาที่แตกต่างกันไป ค่าบำรุงรักษาเหล่านี้จะส่งผลต่อสิ่งปลูกสร้างในสังคมของคุณสิ่งจะส่งผลต่อการวางแผนต่างๆของเมืองของคุณโดยตรง ค่าบำรุงรักษาสิ่งปลูกสร้างได้แบ่งออกเป็นสี่หมวดดังนี้ (สิ่งปลูกสร้างบริหาร สิ่งปลูกสร้างพื้นฐาน สิ่งปลูกสร้างบริการสังคม และสิ่งปลูกสร้างทั่วไป) คุณสามารถควบคุมงบประมาณแต่ละหมวดได้อย่างอิสระ โดยคุณจะต้องเสี่ยงกับสิ่งปลูกสร้างนั้นจะเสียหายหากได้ค่าบำรุงรักษาไม่เพียงพอ หน้าการปรับงบประมาณจะอยู่ในหน้าจอบริหารเมือง

- กราฟงบประมาณใหม่ (โหมตสร้างสรรค์และวางแผน) - จะช่วยให้คุณในการติดตามงบประมาณโดยหน้าจอบประมาณได้มีการปรับปรุงให้มีขนาดใหญ่ และมีรายละเอียดที่มากขึ้น
- หน้าจอบริหารเมืองจะช่วยให้คุณบริหารงานด้านต่างๆของเมืองได้ในหน้าจอเดียว
- อุปกรณ์ปรับระดับพื้นผิว – คุณสามารถปรับปรุงโค้งและเนินต่างๆเพื่อให้คุณสามารถสร้างสิ่งปลูกสร้างได้ตามแนวเขา คุณสามารถปรับระดับพื้นผิวด้วยอุปกรณ์รถเกี่ยดินเพื่อตรวจสอบพื้นที่
- มีรางวัลพิเศษใหม่สำหรับคุณถ้าคุณสามารถได้รางวัล ผู้เชี่ยวชาญสารสนเทศด้านในโหมตไนท์แมร์ (ตรวจสอบ รายชื่ออนุสาวรีย์ ได้หน้าเมนูสิ่งประดับตกแต่ง ถ้าคุณได้ถ้วยรางวัลนี้มาแล้ว)

## การปรับปรุงเกมการเล่น:

- ปรับปรุงสมุดลย์รายได้ในโหมตการเล่นต่างๆ ปรับปรุงวิธีการที่สังคมต่างๆจะสร้างรายได้ขึ้นมา ค่าสิ่งปลูกสร้างต่างๆได้รับการปรับสมุดลย์ใหม่ด้วยเช่นกัน
- ผลกระทบในโหมตวางแผนได้รับการปรับสมุดลย์ใหม่เพื่อให้ได้ความก้าวหน้าที่แตกต่างกันในแต่ละโหมต
- เอฟเฟคสิ่งปลูกสร้างไม่น่ามองจะส่งผลในสิ่งปลูกสร้างเล็กๆด้วย พร้อมทั้งส่งผลในวงแคบๆ สิ่งปลูกสร้างพวกนี้ได้แก่ บาร์และ อพาร์ทเมนท์สลัม
- เพิ่มระบบโต้ตอบสำหรับเอฟเฟคสิ่งปลูกสร้างไม่น่ามอง
- เพิ่มความหลากหลายในข้อมูลเมืองบนหน้าจอผู้เล่น
- โรงงานผลิตไฟฟ้าสามารถทำงานได้แม้จะเกิดความเสียหายก็ตาม (โดยจะมีประสิทธิภาพการทำงานที่ลดลง) เพื่อป้องกันเมืองไม่ทำงานในกรณีที่มีการจ่ายเงินค่าบำรุงรักษาผิดพลาด

## การปรับปรุงเสถียรภาพ ประสิทธิภาพ และการแก้ไขบั๊กต่างๆ ซึ่งประกอบไปด้วย:

- จำกัดการสร้างสิ่งปลูกสร้างสูงสุดไว้ที่ 1,500 สิ่งปลูกสร้าง เพื่อช่วยป้องกันการเกิดข้อผิดพลาดของระบบหน่วยความจำ ซึ่งข้อจำกัดนี้ยังเปิดโอกาสให้คุณสามารถชนะถ้วยรางวัลและฉากต่างๆในเกมได้ และผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะไม่มีการสร้างเมืองในขนาดใหญ่ขนาดนั้น และทางทีมงานไม่แนะนำให้คุณสร้างเมืองขนาดใหญ่เกินไป แต่ถ้าคุณอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องการสร้างเมืองขนาดใหญ่กว่า 1,500 สิ่งปลูกสร้าง คุณสามารถปรับค่าได้ Data\XMLDb\Constants\Constants.xml; ให้คุณค้นหาค่าตัวแปร 'MaxLimit' ที่อยู่ใต้ค่า Building Constants heading
- แก้ไขการวนลูบของการปรับค่าสังคมเพื่อมีการใช้ความสามารถ สื่ออิสระ
- เพิ่มเสถียรภาพสำหรับไดร์ฟเวอร์การ์ดจอของ ATI
- กล้องติดตามสามารถติดตามซิมส์ได้ถูกต้องหลังจากได้มีการต่อสู้กัน
- ปรับปรุงประสิทธิภาพการสตรีมพื้นผิว
- เพิ่มการช่วยเหลือและเคล็ดลึบในเกม
- แก้ไขสิ่งปลูกสร้างที่มีผลกระทบจากเอฟเฟคหลายเอฟเฟคมีการอัปเดตผลไม่ถูกต้องเมื่อสิ่งปลูกสร้างสร้างเอฟเฟคนั้นถูกทำลาย
- แก้ไขการแคลชถ้าคุณตั้งค่าการ์ดจอคุณไม่ถูกต้อง (ถ้าคุณมีการเปลี่ยนการ์ดจอที่ใช้ในเครื่องและคุณไม่ได้ทำการปรับแต่งการตั้งค่า)

- เพิ่มหน้าจอรอการโหลดระหว่างการเข้าเกมที่สวยงามเพื่อให้คุณเพลิดเพลินยิ่งขึ้นระหว่างการรอเข้าเกม
- ปุ่มลัดสำหรับสิ่งปลูกสร้างสำหรับโครงการเคหะทำงานไม่ถูก ได้รับการแก้ไขแล้ว
- แก้ไขปัญหาการลบเซฟเกมที่ผิดพลาด
- แก้ไขปัญหาเสถียรภาพเมื่อมีการเปลี่ยนค่าต่างๆอย่างซ้ำๆ
- แก้ไขปัญหาไอคอนค้างบนสิ่งปลูกสร้างที่ถูกทำลายทิ้ง

## ปัญหาที่ทราบ

- เกมแคลช:  
ถ้าคุณได้ทำการเปลี่ยนคุณภาพกราฟฟิกจากสูงไปต่ำระหว่างที่เมืองคุณโดนพายุหฤโหดบนเครื่องที่ใช้ Windows Vista พร้อมการ์ดจอ Radeon HD3870
- สิ่งปลูกสร้างที่ทำการปรับแต่งมาก่อนหน้าแพทช์นี้จะขาดคุณสมบัติการบำรุงรักษา MOD เหล่านี้จะต้องทำการอัปเดตเพื่อให้คุณสมบัตการบำรุงรักษาสามารถทำงานได้อย่างถูกต้อง คุณจะต้องทำการปรับแต่งไฟล์สองไฟล์เพื่อให้ MOD ทำงานได้อย่างถูกต้อง ได้แก่: Maintenance Categories และ Maintenance Groups
- โปรดตรวจสอบให้แน่ใจว่าคุณได้ทำการอัปเดตและลง Service Packs รุ่นล่าสุดจาก Microsoft โดยเฉพาะถ้าคุณเล่นเกมบน Windows Vista ที่อาจจะเกิดปัญหาเกี่ยวกับหน่วยความจำได้ในการเล่น ซิมซิตี โซโซตี้ส์
- ผู้เล่นที่ใช้คุณสมบัติ Crossfire ของ Radeon อาจพบปัญหาด้านอนิเมชันในเกมได้ เราขอแนะนำให้คุณทำการปิดคุณสมบัติ Crossfire เพื่อแก้ไขปัญหานี้

## บันทึกชดอัปเดตเกมครั้งที่ 4 (มีนาคม 2008)

ชดอัปเดตนี้ จะทำการเพิ่มประสิทธิภาพของเมนู ภัยพิบัติใหม่ 2 ชนิด เหตุการณ์สำคัญและสถานการณ์ใหม่ 8 อย่าง เพิ่มสิ่งก่อสร้าง ตัวแปร และพัฒนารูปแบบการเล่นในเชิงวางแผนและสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

### คุณสมบัติใหม่:

สิ่งที่เพิ่มในทุกโหมด:

- เพิ่มภัยพิบัติจากหุ่นยนต์เบอร์กาชอยด์ 6000  
กำเนิดจากเครื่องให้บริการซีเบอร์เกอร์อัตโนมัติ หุ่นเบอร์กาชอยด์ 6000 สามารถยิงลำแสงเลเซอร์ และทำให้เกิดแผ่นดินไหวได้ด้วยการกระแทกเท้า
- เพิ่มภัยพิบัติจากออร์นิโทซอร์ส เรคส์ นกยักษ์ที่สามารถพ่นไฟได้จากปากของมัน การย่างก้าวของมันจะทำให้เกิดแผ่นดินไหวขนาดย่อมๆ
- หกสถานการณ์ใหม่: โรคระบาด เศรษฐกิจฟองสบู่ จราจล ประท้วงหยุดงาน การคิดค้นทางวิทยาศาสตร์ และการแสวงบุญ
- สองเหตุการณ์สำคัญใหม่: วันหยุดสำคัญทางศาสนา และ การปฏิบัติวัฒนธรรม
- ความสามารถสิ่งก่อสร้างใหม่ สำหรับ สร้างทัศนียภาพที่น่ารังเกียจ สร้างทัศนียภาพที่น่ารังเกียจเล็กน้อย หมอกควัน ติดตอ และแรงบันดาลใจ

- อุปกรณ์จัดการ Mod ที่สามารถทำการบริหาร Mod ได้จากหน้าเมนูหลัก คุณจะสามารเปิดใช้งาน หรือทำการลบ Mod และสามารถให้ลิงค์ไปยังหน้าแลกเปลี่ยน Mod แบบออนไลน์

### สิ่งก่อสร้างใหม่:

- บ้านชนิดใหม่—การเคหะ—และบ้านชนิดย่อยๆอีก 15 ชนิด
- สิ่งปลูกสร้างสวนกลางใหม่สองชนิด - ซุปเปอร์มาร์เกต และ ม้าหมุน
- ที่ทำงานใหม่สองชนิด—โกดัง และตึกออฟฟิศแบบเดี่ยว

### การแก้ไขและการเพิ่มเติม:

- แก้ไขการเคลขของเกมที่เกิดจากไอคอนแสดงความสุขในเมืองขนาดใหญ่ที่มีประชากรทำงานจำนวนมาก
- แก้ไขปัญหาปุ่มลัด "V" และ "Shift+V" ไม่สามารถใช้งานได้
- แก้ไขการเคลขของเกมถ้าทำการออกเกมระหว่างที่มีไฟไหม้
- แก้ไขปัญหาการกดปุ่มเพื่อกลับไปยังหน้าจอหลักและเกมไม่ขึ้นหน้าจอ เซฟ/โหลด หากคุณเพิ่งทำเป้าหมายสำเร็จ
- แก้ไขปัญหาปุ่มเพื่อไปยังสถานีดับเพลิงใกล้สุด ไม่ทำงานกับสถานีดับเพลิงประจำเมือง
- แก้ไขปัญหาหมวกกล่อง เมื่อมีการโจมตีของ UFO หมวกกล่องทำการจับภาพที่ไฟไหม้
- แก้ไขปัญหาเอฟเฟคควันและไฟไม่ทำงานเมื่อทำการใช้แฟ้มข้อมูลแบบผีสิง
- แก้ไขราคาสิ่งก่อสร้างไม่อัปเดตในหน้าแกลอรี เมื่อมีการใช้เอฟเฟคที่ส่งผลต่อราคาสิ่งก่อสร้าง
- แก้ไขปัญหา unaligned particle memory กับไดรฟ์เวอร์ ATI Catalyst 8.3
- แก้ไขปัญหาตึกผีสิงไม่แสดงเท็กเจอร์แม้จะได้ทำการวางไว้แล้ว
- แก้ไขปัญหาชุดรถวัฒนธรรมไม่สามารถแสดงได้
- แก้ไขปัญหา Mod ไม่สามารถแก้ไขวัตถุรอบข้างได้
- แก้ไขปัญหาแผนที่ปรับแต่งเองไม่สามารถแสดงได้ในเกม
- แก้ไขปัญหาเท็กเจอร์ที่ความละเอียดสูงเมื่อหมวกกล่องอยู่ในมุมที่สูงเกินไป และลดอัตราการใช้หน่วยความจำ
- แก้ไขปัญหาการเรนเดอร์แสงเงาที่จะทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับ DirectX
- แก้การจัดการวัตถุในหน้าเท็กเจอร์ของเมนูการใช้งาน และลดการใช้งานของหน่วยความจำ

### ชุดอัปเดตเกมชุดที่ 1, 2 และ 3 ได้แนบมาพร้อมกับไฟล์นี้ด้วย

- คุณไม่ต้องทำการติดตั้งชุดอัปเดตก่อนหน้านี้อีก เพราะเราได้ทำการรวมชุดอัปเดตก่อนหน้านี้ทั้งหมดรวมมาไว้ในชุดอัปเดต 4 นี้ด้วยแล้ว คุณสามารถทำการอัปเดตชุด 4 นี้ได้ทันทีเช่นกันแม้คุณจะได้ทำการติดตั้งชุดอัปเดตก่อนหน้านี้ไว้แล้ว

## บันทึกชุดอัปเดตเกมครั้งที่ 3 (มีนาคม 2008)

ด้วยชุดอัปเดตนี้ เราได้ปรับปรุงประสิทธิภาพของเกม เมนูการใช้งาน และการโจมตีของ UFO!

## คุณสมบัติใหม่:

สิ่งที่เพิ่มในโหมดวางแผน:

- เมื่อคุณได้ทำตามเกณฑ์ของรางวัลแห่งความสำเร็จ คุณจะมีตัวเลือกยอมรับด้วยรางวัล หากเลือกยอมรับรางวัล คุณจะไม่มีโอกาสทำเป้าหมายของรางวัลนั้นอีกในเมืองนั้นอีก (รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญสารพัดด้าน – หากคุณต้องการปลดล๊อคระดับความยากขั้นที่สูงขึ้นไปกว่านี้ ให้ทำการบันทึกความสำเร็จที่ทำได้ก่อน)
- ซิมส์สามารถป่วยได้แม้พวกเขาจะไม่ได้เข้าไปในสิ่งก่อสร้างที่ก่อให้เกิดโรค
- คนงานที่เข้างานสายจะทำงานจนครบเวลาแม้จะต้องเลิกงานช้ากว่าปกติ
- เพิ่มความถี่ของการเกิดเหตุการณ์ต่างๆ ในโหมดวางแผน

สิ่งที่เพิ่มในทุกโหมด:

- แอคชั่นจากสิ่งก่อสร้างหลายชนิดได้มีการตั้งเปิดใช้งานอัตโนมัติเมื่อเมืองคุณมีคุณสมบัติพร้อม แอคชั่นสิ่งปลูกสร้างจะมีการสร้างเครื่องหมายสีเหลือง เมื่อทำการคลิกขวา แอคชั่นพิเศษจะทำงานเองโดยอัตโนมัติเมื่อถึงเวลาที่เหมาะสม
- เพิ่มข้อความและเครื่องมือต่างๆ ที่จะช่วยให้คุณจัดการปัญหาเกี่ยวกับเพลิงไหม้ คุณสามารถใช้ปุ่มสีแดงเพื่อเลื่อนมุมมองไปยังจุดเกิดเหตุได้ทันที และใช้ปุ่มสีน้ำเงินเพื่อไปยังสถานีดับเพลิงที่ใกล้ที่สุด
- เพิ่มการเตือนถ้าระบบของคุณจำเป็นต้องมีการปรับค่าการแสดงผลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่น
- เพิ่มระบบรูปแบบการวางถนนแบบใหม่เพื่อให้คุณสามารถวางระบบถนนได้ง่ายยิ่งขึ้น
- เพิ่มภัยพิบัติการโจมตีจาก UFO (เมื่อ UFO มาที่เมืองของคุณมันจะทำการทำลายสิ่งก่อสร้างต่างๆ ในเมืองคุณ และประชาชนจะหนีตายกันอย่างอลหม่าน)
- เพิ่มตัวกรองตามความสามารถของสิ่งปลูก (เช่นสิ่งปลูกสร้างที่มีความสามารถเกี่ยวกับด้านกฎหมาย) คุณยังสามารถสร้างรูปแบบต่างๆ ได้โดยผ่านระบบ XML และเพิ่มมันไว้ใช้ในตัวกรองได้

## การแก้ไขและการเพิ่มเติม:

- เมืองขนาดใหญ่ที่มีคนงานจำนวนมากจะใช้ระบบการจัดการประชาชนชาวซิมส์ระบบใหม่ ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของเมืองและสามารถทำการปรับแต่งได้ตามแนวทางการเล่นและเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณ
- ปรับปรุงการใช้หน่วยความจำ
- แก้ไขปัญหารายละเอียดของระดับภูมิประเทศในการตั้งค่าขั้นต่ำที่จะทำให้เกมแคลชได้
- แก้ไขปัญหาการบันทึกซ้ำของการจัดสรรระบบหน่วยความจำที่จะทำให้เกมแคลชได้
- แก้ไขการแสดงค่าเตือนไม่ถูกต้องเมื่อเกิดสถานการณ์ต่างๆ แม้ว่า คุณจะ ได้ทำการกดเพื่อทำการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องแล้วก็ตาม
- รถไอศครีมจะทำงานได้อย่างถูกต้อง แม้โรงงานรถไอศครีมจะถูกสร้างห่างออกไปจากถนนสองถึงสามช่องก็ตาม
- เมื่อทำการเซฟเกม เมื่อมีซิมส์ที่อยู่ในสภาวะรอ จะถูกโหลดขึ้นมาอยู่ในสภาวะนั้นเช่นกัน
- สามารถสร้างถนนผ่านกึ่งหันลมได้ในชุดอัพเดทนี้
- แก้ไขปัญหาไอเท็มที่เพิ่มโดย Mod แสดงผลอย่างถูกต้อง โดยที่ไม่ต้องทำการเปิดใช้ครั้งที่สอง
- แก้ไขไฟล์ xml ของเพลงเพื่อให้คุณสามารถเพิ่มเพลงโปรดได้ง่ายยิ่งขึ้น

## ชุดอัปเดตเกมชุดที่ 1 และ 2 ได้แนบมาพร้อมกับไฟล์นี้ด้วย

- คุณไม่ต้องทำการติดตั้งชุดอัปเดตก่อนหน้านี้อีก เพราะเราได้ทำการรวมชุดอัปเดตก่อนหน้านี้ทั้งหมดรวมมาไว้ในชุดอัปเดต 3 นี้ด้วยแล้ว คุณสามารถทำการอัปเดตชุด 3 นี้ได้ทันทีเช่นกันแม้คุณจะได้ทำการติดตั้งชุดอัปเดตก่อนหน้านี้ไว้แล้ว

### บันทึกชุดอัปเดตเกมครั้งที่ 2 (ธันวาคม 2007)

#### โหมตวางแผนพร้อมให้ดาวนโหลดแล้ว

ในชุดอัปเดตนี้ได้มีการเพิ่มโหมตวางแผน และการปรับปรุงและแก้ไขปัญหาต่างๆ

#### โหมตวางแผน

- โหมตวางแผนสามแบบได้ถูกเพิ่มเข้ามาจากโหมตสร้างสรรค์ที่มีอยู่เดิมแล้วทั้งสามแบบ
- ในโหมตวางแผนทั้งสามแบบ (พื้นฐาน ฮาร์ดคอร์ และไนท์แมร์) จะเพิ่มความท้าทายมากขึ้นตามแต่ละดับ และในทั้งสามแบบจะเพิ่มคุณสมบัติใหม่ๆที่ไม่เคยมีมาก่อนในโหมตสร้างสรรค์
- สิ่งก่อสร้างจะต้องใช้งบในการบำรุงรักษา ถ้าไม่สามารถบำรุงรักษาสิ่งปลูกสร้างตามข้อกำหนดได้ สิ่งก่อสร้างอาจจะเสียหายจนต้องปิดดำเนินการหรือต้องทำลายสิ่งปลูกสร้างนั้นทิ้งในที่สุด
- รายได้จากการขายสิ่งปลูกสร้างลดลง ทำให้ต้องวางแผนในการพัฒนาเมืองอย่างละเอียดมากยิ่งขึ้น
- ช่วงเวลาการทำงานและการเข้าใช้สถานที่ต่างๆจะยาวมากยิ่งขึ้น ทำให้ซิมส์เดินทางไปในสถานที่ต่างๆได้น้อยลง
- ทำให้ชาวซิมส์มีความสุขได้ยากขึ้น
- ชาวซิมส์ที่มีความสุขจะแสดงอาการออกมามากขึ้น ทำให้เกิดชาวซิมส์ที่ไม่มีความสุขแบบพิเศษได้มากขึ้น และรวมถึงการที่ซิมส์คนนั้นจะกลายเป็นซิมส์ที่ไม่มีความสุขแบบพิเศษได้ด้วย
- ดูแลชาวซิมส์อารมณ์ร้ายได้ยากขึ้น คุณจะไม่สามารถปิดที่ทำงานเพื่อทำให้ซิมส์กลับมามีความสุขได้ง่าย และซิมส์จะมีความสุขอยู่ต่อไป และมีแนวโน้มที่จะกลับมาแสดงอาการก้าวร้าวได้อีก
- ในแต่ละโหมต การทำสำเร็จตามเป้าหมายและการได้รางวัลอนุสาวรีย์ จะแยกออกจากกัน
- โหมตฮาร์ดคอร์และไนท์แมร์ จะสามารถเล่นได้ต่อเมื่อได้ชนะโหมตที่มีความยากระดับต่ำกว่ามาก่อนเท่านั้น (เช่นกาชนะโหมตพื้นฐานก็จะสามารถปลดล็อคโหมตฮาร์ดคอร์ และเมื่อชนะโหมตฮาร์ดคอร์ก็จะสามารถปลดล็อคโหมตไนท์แมร์ได้)

## การเพิ่มประสิทธิภาพทั่วไป

เท็กเจอร์ของเมนูต่างๆจะเปลี่ยนไปตามสภาพของสิ่งคมคุณ

คุณสามารถสังเกตได้จากสภาพสิ่งคมต่างๆเช่น สิ่งคมทุนนิยม สิ่งคมไซเบอร์พังค์

สิ่งคมอุตสาหกรรม และสิ่งคมเผด็จการ ผู้พัฒนา Mod สามารถใช้คุณสมบัตินี้เพื่อพัฒนา Mod ให้มีความหลากหลายได้

## Mod

- เพิ่มไฟล์ XML สำหรับการปรับแต่ง และเทกเจอร์ปรับแต่งไม่จำเป็นต้องเก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกันทั้งหมด ซึ่งจะช่วยให้เสริมประสิทธิภาพในการทำงานของเกม
- ค่าคุณสมบัติของสิ่งปลูกสร้างในไฟล์ XML จะเลือกใช้งานจากโฟลเดอร์ Mod ก่อน ซึ่งจะให้นักพัฒนาสามารถปรับค่าต่างๆของสิ่งปลูกสร้างที่มีมาอยู่แล้วได้
- ไฟล์ XML สำหรับสำหรับปรับมมกลองได้ย้ายไปอยู่ในโฟลเดอร์ที่สามารถทำการปรับแต่งได้
- เมื่อมีการติดตั้งไฟล์แพคเกจใหม่ที่มีชื่อไฟล์เดียวกัน ไฟล์แพคเกจจะทำการติดตั้งทับไฟล์แพคเกจเก่าโดยอัตโนมัติ
- สามารถปรับแต่งเทกเจอร์ของสิ่งก่อสร้างได้โดยตรงผ่านไฟล์ XML ของสิ่งปลูกสร้าง ไม่จำเป็นต้องทำการสร้างโครงร่างไฟล์สำหรับเทกเจอร์เฉพาะอีก

## การแก้ไขทั่วไป

- ค่าสูงสุดของการมีสถานีรถไฟใต้ดินและป้ายรถเมล์จะมีจำนวนสูงสุดของแต่ละอย่างได้ที่ 50 สถานี เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของเกมให้ดีขึ้น
- เพิ่มโมเดลฐานของสิ่งปลูกสร้างเพื่อแก้ไขปัญหาพื้นที่บางอย่างที่อาจจะสูงขึ้นมาเกินฐานของสิ่งปลูกสร้าง
- แก้ไขปัญหาการหายตัวชั่วคราวของซิมส์ถ้าซิมส์ไปถึงที่ทำงานก่อนเวลา
- ข้อความเตือนปัญหาการดจ่อและไดรฟ์เวอร์การ์ดจ่อ ได้รับการปรับปรุงเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น

## การเพิ่มเสถียรภาพและประสิทธิภาพ

- แก้ไขปัญหาการแคลชของเกมที่อาจเกิดขึ้นได้หากมีการนำสิ่งก่อสร้างที่เกี่ยวข้องกับด้านวัฒนธรรมออกไป
- เทกเจอร์การเคลื่อนไหวของน้ำจะมีการเพิ่มประสิทธิภาพและมีการใช้หน่วยความจำที่น้อยลง โดยเฉพาะในเมืองใหญ่
- ปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของ AI ของซิมส์
- แก้ไขการล๊อคของพาหนะในการหาเส้นทางการวิ่ง (สามารถทำให้เกมแคลชได้)
- แก้ไขการเขียนทับหน่วยความจำของซิมส์ สิ่งปลูกสร้าง สคริปสิ่งปลูกสร้าง และระบบแสง (ซึ่งสามารถทำให้เกมแคลชได้)
- การบันทึกเกมจะมีการใช้หน่วยความจำน้อยลง ซึ่งจะสามารถแก้ปัญหาหน่วยความจำไม่เพียงพอระหว่างการออกโต้เซฟ
- แก้ไขปัญหาเกมแคลชระหว่างการออกจากเกม

**ชุดอัปเดตเกมชุดที่ 1 ได้แนบมาพร้อมกับไฟล์นี้ด้วย**

- คุณไม่ต้องทำการติดตั้งชุดอัปเดตก่อนหน้านี้อีก เพราะเราได้ทำการรวมชุดอัปเดตก่อนหน้านี้ทั้งหมดรวมมาไว้ในชุดอัปเดต 2 นี้ด้วยแล้ว คุณสามารถทำการอัปเดตชุด 2 นี้ได้ทันทีเช่นกันแม้คุณจะได้ทำการติดตั้งชุดอัปเดตก่อนหน้านี้ไว้แล้ว

## บันทึกชุดอัปเดตเกมครั้งที่ 1 (พฤศจิกายน 2007)

### ชุดอัปเดตซิมซีดีไฮไลท์ #1:

- ปรับปรุงการติดตั้งเนื้อหาเพิ่มเติมสวนดาวน์โหลด
- ปรับปรุงการทำงานของแสงเงา
- แก้ไขปัญหาการแคลชของเกม
- แก้ไขเนื้อหาภาษาในเกม
- ปรับปรุงการแสดงผลสถานะ
- ปรับปรุงประสิทธิภาพในการใช้งานคำสั่งการซื้อไฟฟ้า
- เพิ่มสิ่งปลูกสร้างพิเศษ 2 แบบ และแผนที่พิเศษ 2 แผนที่