

## 遊戲更新#5說明 ( 2008年5月釋出 )

美商藝電和 Tilted Mill 很高興的發表這個至今為止最為重大的《模擬城市：夢之都》遊戲更新，包含六個劇本、全市政策、預算控制等等。

在此次更新中，我們導入了全新的《模擬城市：夢之都》玩法，以及進一步強化「創造模式」和「策略模式」。

若沒有玩家們不斷在 Tilted Mill、美商藝電和其他遊戲討論區提供的意見，本次更新便無法實現，我們非常感謝大家提供的寶貴意見。

### 新特色：

- 劇本 – 增加了六個劇本。在其中一個劇本中，你得達成特定城市的各種需求。在這個劇本中，建築物的運作方式可能和過去有點不相同，特定的事件可能更長或更少發生，而且你甚至有可能丟掉市長的工作。這些新的劇本內容涵蓋很廣，包括休閒放鬆的劇本，例如「文藝之都」（打造一座聚集了藝術家和富人們的世界性優美城市），以及簡單、簡單（利用最現代化的資源，快速且浪費地打造一個庇護所）到充滿挑戰，例如「未來學」（打造一座巨大的城市，作為全球企業的管理中樞）。

你可以在「進行《模擬城市 夢之都》」畫面中找到這些劇本，只需點選紅色、橘色和紅色箭頭。我們非常鼓勵大家針對這些劇本的資料檔（位在 Data/XMLDb/Scenarios 資料夾下）進行修改，我們迫不及待想瞧瞧你們能搞出什麼新名堂。

- 政策（創造及策略模式） – 任何時候，你都可以針對你的城市頒佈最多三條的特殊規定，例如「世界銀行投資」（你的資金會隨著股市波動），「普及醫療保健」（你的醫療保健建築物可容納更多參觀者），或是「教化」（你的教育設施會讓模擬市民的情緒維持穩定）。完整的「政策」清單，以及頒佈的先決條件，可以在「城市管理畫面」中找到（按「I」，或點選迷你地圖左側的小城市）。「政策」通常能與特定建築物或特定社會完美配合。
- 新的管理機制（策略模式） – 建築物有更多元化的維護費用。新的費用更適合你所打造的社會類型，同時可帶來更多的策略選擇。我們也將建築物劃分為四種維護類型（政府、公共建設、社會服務以及一般），而且你可以單獨控制各種類型的預

算，針對建築物年久失修的風險以及得支出的維護費用進行評估。管理維護的滑桿在「城市管理畫面」中。

- 新的預算圖表（創造及策略模式）- 協助管理你的模擬幣，提供了更大且更詳細的預算畫面。
- 新的「城市管理畫面」可協助在一個地方組織管理前述一切。
- 地形整平工具 – 現在，若有個山坡讓你無法蓋建築物，你可以把地形整平。將游標移至推土機工具上即可看到此選項。
- 如果你可以在「惡夢模式」中獲得「萬事通」獎勵，你將可以獲得特殊獎品（如果你已經獲得了該獎勵，請察看你的「裝飾」選單下的「統治紀念碑」）。

## 遊戲更動：

- 兩種遊戲模式的收入經過重新平衡，進一步增加不同社會類型產生收入的差異性。建築物費用也經過重新平衡。
- 策略遊戲模式的效果經過重新平衡，提供從一個模式進入下一個模式的更佳整體性發展。
- 「影響市容」效果現在出現在「低級酒吧」或「貧民窟公寓」這類小規模的建築物上。
- 提升「影響市容」機制的回饋。
- 增加根據城市設定而產生的使用者介面變化的多樣性。
- 發電廠受損時仍能作用（但效率降低）。這應該可以避免你的城市因為一次維護失敗而癱瘓。

## 其他增進穩定性和效能以及修正：

- 每座城市 1500 座建築物的限制，協助避免發生記憶體耗盡的錯誤。在此限制下，玩家足以獲得所有的獎勵，以及完成所有的劇本，而且大多數的玩家從未將城市發展至這樣的規模。雖然我們不建議這樣做，但是，如果你想要實驗性地建造一座比此規模還大城市，而且你不在乎隨時會有程式當掉的危險，你可以透過 `Data\XMLDb\Constants\Constants.xml` 調整此限制，在 Building Constants 表頭下搜尋「MaxLimit」。
- 修正使用「任意施壓」可能會導致社會能量調整進入無限迴圈的問題。
- 針對新的 ATI 驅動程式修正一些穩定性的問題。

- 跟隨攝影機在戰鬥之後能夠追蹤正確的模擬市民。
- 提升材質串流的效能。
- 在遊戲中增加額外的說明與工具提示。
- 修正當造成其中一種影響的建築物被摧毀，受到多重影響的建築物卻沒有適度更新的問題。
- 修正如果你的設定對你的顯示卡無效時，會導致程式當掉的問題（起因是你更換了顯示卡，卻沒有更動設定就直接進行遊戲）。
- 之前，在片頭影片和主選單之間有段讓你手足無措的空白時間，現在你可以欣賞漂亮的載入畫面。
- 建築物變體熱鍵在「重劃區國宅」上的效果不彰。現在已經改善。
- 修正刪除一個遊戲存檔卻刪掉兩個的意外情況。
- 修正一些重複改變設定而造成遊戲不穩定的問題。
- 修正一些圖示可能會出現已不存在的建築物位置上的問題。

## 已知問題：

- 遊戲當掉：如果使用 Vista 作業系統並安裝 Radeon HD3870 顯示卡的使用者在「暴風雨」中將「圖像品質」由高改低會造成遊戲當掉。
- 之前的模組建築物缺乏新的維護功能。這些模組必須更新，才能讓建築物維護正常運作。模組必須增加兩個新檔案才能使維護功能正常：「維護類別」以及「維護群組」。
- 請確認你已安裝了最新的 Windows 更新檔案及服務套裝（Service Packs），即便你使用的是 Vista 作業系統。Microsoft 已針對 Vista 修正了許多會導致超額記憶體使用，或導致執行《模擬城市：夢之都》不穩定的問題。
- 某些使用 Radeon Crossfire 顯示卡的玩家，可能會遇到動畫閃爍的問題。盡可能地關閉「crossfire」，或以單張顯示卡執行遊戲，即可解決此問題。

## 遊戲更新#4說明（2008年3月釋出）

藉由本次更新，我們增加了兩種新「災難」，針對策略/創造遊戲模式做了進一步的加強，增加了新「危機與事件」，帶來了新的建築物和變體，並且加強了執行效能和使用者介面。

## 概要

遊戲更新#4 不但加強了《模擬城市：夢之都》創新的創造模式，也進一步強化了第二次更新時導入的新策略遊戲模式。美商藝電和 Tilted Mill 感謝各位玩家繼續支持及提供建議。我們希望你們會喜歡近期及未來替你們帶來的最新內容。

本次更新（與下次更新合併）將為策略玩家，或是那些追求傳統城市建設挑戰的玩家，帶來截然不同的城市建造體驗，同時也為那些喜歡創造模式的玩家增添許多新內容。

我們增加了八種新事件與危機，某些是針對特定類型的社會所設計。如果在同一個地方擁有大量的「權力」和「創造力」，你可能會遇到反文化革命。若有過多憤怒的勞工，你的城市可能會遇上罷工，除非你給工會一個交代。你也可能會遇到科學突破、暴動、傳染病以及宗教節日。

在各種遊戲模式中，建築物抑制周圍區域快樂的效力已經重新平衡過。依據你的城市佈局，這些被視為影響市容的建築物將會帶來更大的影響，尤其是在策略模式下。裝飾有時候會替附近建築物帶來額外的快樂，獎勵那些試圖讓城市更美麗的玩家們。

除此之外，我們還加入了兩起新災難（特別一題，我們指的是二十層樓高、能夠發射雷射和噴火的玩意兒），將更便捷的管理使用者模組介面融入主選單中，帶來一堆子的新建築物，以及很多很多小幅度的改進，包括可讓你快速在各種建築物間切換的熱鍵、針對不同社會類型設計的新使用者介面材質，可改變特殊模擬市民頭上圖示大小的能力、華麗的幽浮效果，以及改進了說明訊息。

針對會影響你們其中一些人執行遊戲時的穩定性的記憶體使用和 Vista 相關問題，我們也做了相當程度的改善。我們將繼續提升遊戲的執行效能，尤其是那些較為巨大的城市。

## 新特色：

所有遊戲模式：

- 增加「漢堡機 6000」災難。這項試圖增進漢堡服務的實驗產品突然發狂，會亂射雷射光束。它的腳步會引發小型地震。
- 增加「烏龍」災難。這種巨大的鳥類怪獸會噴出火焰，它的腳步會引發小型地震。
- 六種新事件：傳染病、投資泡沫、暴動、罷工、科學突破、朝聖。
- 兩種新危機：宗教節日、反文化革命。
- 新的建築物能力：影響市容、些許影響市容、霾害、傳染、靈性。
- 可透過主選單直接使用的模組管理工具。讓你能夠關閉/開啟或刪除模組。提供線上交換模組的連結。針對 Vista 的使用者，只有玩家以管理者權限帳號登入時才能使用這些工具。
- 安置住宅時按下「Shift+V」可以變換各種可用的變體。
- 增加設定模擬市民頭上圖示大小的選項，顯示他們的狀態或他們屬於何種特殊模擬市民（設定-遊戲標籤）。

## 新建築物：

- 新的住宅類型—重劃區國宅—外加 15 種住宅類型的變體。
- 兩種新的公共場所—「超市」和「音樂旋轉木馬」。
- 兩種新的工作地點—「倉庫」、「辦公矮樓」。

## 修正與改良：

- 修正：在勞工人口極多的超大城市中開啟「快樂圖示」指示時會導致遊戲當掉的問題。
- 修正—希臘版—熱鍵「V」和「Shift+V」沒有作用的問題。
- 修正當城市中有火災發生時離開會造成遊戲當掉的問題。
- 修正：在獲得一項成就後，直接跳回主選單，而沒有出現儲存/載入提示的問題。
- 修正前往最近消防局按鈕不對距離較遠消防局起作用的問題。
- 修正在跳至火災場面後，攝影機不會跳至幽浮攻擊場面的問題。(然而，如果幽浮仍在高空，按下「！」按鈕時，攝影機仍有可能只會照著幽浮下方。)
- 修正進入鬧鬼設定時，毛骨悚然的煙霧和鬼魂效果不會啟動的問題。
- 修正當費用調整起作用時，建築物藝廊中的建築物費用不會更新的問題。
- 修正新的 ATI Catalyst 8.3 驅動程式的未排列粒子記憶體造成的程式當掉問題。
- 模組：修正建築物鬼魂不會顯示設置的自訂材質的問題。
- 模組：修正「文化車輛設定」未被擴展的問題。
- 模組：修正模組無法覆蓋環境音效的問題。
- 模組：修正自訂凹凸貼圖不會在遊戲中顯示的問題。
- 修正：即便攝影機拉得很高，仍不會將高解析度材質換掉的問題。降低記憶體使用率。
- 修正：陰影及批次繪圖錯誤，可能會導致一些 DirectX 錯誤/延遲的問題。)
- 變更材質處理以及使用者介面材質吃掉記憶體而降低記憶體使用率的問題。

## 已知問題：

- 在某些情況下，使用模組管理工具可能會關閉或刪除 DownloadPack1.xml (該套件包含額外的「水力發電廠」和「信用合作社」建築物)。

## 包含了遊戲更新#1、#2 和#3

- 無須安裝之前的「遊戲更新」；「遊戲更新#4」裡完全包含「遊戲更新#1」、「遊戲更新#2」和「遊戲更新#3」的改良和內容。「遊戲更新#4」可以套用於始遊戲版本上，或是已套用之前更新的遊戲版本上。

**遊戲更新#3說明 (2008年3月釋出)**

藉由本次更新，我們不但改善了遊戲執行效率，針對使用者介面做了多種加強，並且加入了幽浮攻擊！

## 新特色：

策略遊戲模式：

- 當你在任何策略遊戲模式中達到「成就」獎勵標準時，你會獲得接受該獎勵的機會。這樣做，會讓你在該城市中無法贏得任何其他成就（包括「萬事通」 – 如果你打算解開下個難度等級，為此保留你的一項成就）。
- 即便沒有造訪會致病的建築物，模擬市民也可能會生病。
- 遲到的勞工得上滿一整天的工作時數，儘管他們得待到很晚。
- 提高所有策略模式的事件頻率。

所有遊戲模式：

- 許多建築物動作，現在能在一出現時便設定為自動啟用。具有這種功能的建築物動作會以黃色邊框標記出來；右鍵點擊它們，它們會在適當時機啟用。
- 提供額外的訊息和工具協助你找到起火點並滅火。點擊紅色按鈕將起火點置於畫面中央。點擊藍色按鈕將最近的消防隊置於畫面中央。
- 新增了適時提醒你改變設定以提高遊戲執行效率的訊息。
- 增加了新的道路設置方式，簡化了道路的鋪設。運用這種新方式，可以鋪設「死板」的道路。原有的道路鋪設方式仍舊存在，可以鋪設「彈性」的道路。
- 新增了幽浮攻擊災難。（幽浮會出現在你的城市上空，並摧毀建築物。你的市民會驚恐地逃跑。）
- 增加了依遊戲職責尋找建築物的過濾器（例如執法）。你也可以在 XML 中創造自己的設定，並將之加入過濾器。

## 修正與改良：

- 擁有龐大勞工人口的城市運用內部模型將部分模擬市民人口抽象化。這可以增進大型城市的遊戲執行效能，並可隨你的喜好和電腦配備進行調整。
- 記憶體使用量減少。
- 修正在低地形精細度下可能會導致程式當掉的問題。
- 修正記憶池配置覆寫可能會導致程式當掉的問題。
- 修正如果你在適當時機點選而導致警示不會正確消失的問題。
- 當產生冰淇淋卡車的建築物與道路有一至三格的距離時，冰淇淋卡車現在能夠正常運作。
- 在等候狀態下被儲存的模擬市民，現在當遊戲載入時仍會正確地處於等候狀態。
- 現在風力發電廠及大型風力發電廠允許路徑穿越。
- 模組新增的物件有時候得在安裝後第二次執行時才會顯示名稱。這個問題已經修正。
- 音樂 xml 檔案已正確附加，使得為遊戲增加新音樂變得更簡單。

## 包含了遊戲更新#1 和#2

- 無須安裝之前的「遊戲更新」；「遊戲更新#3」裡完全包含「遊戲更新#1」和「遊戲更新#2」的改良和內容。「遊戲更新#3」可以套用於始遊戲版本上，或是已套用之前更新的遊戲版本上。

## 遊戲更新 #2 說明 ( 2007年12月釋出 )

### 策略模式更新開放下載

透過今日的更新，我們為遊戲增加了「策略模式」，另外還有其它的新增內容、改良和修正。可透過此處網址下載更新<URL goes here>。

## 策略模式

- 除了原本的三種「創造模式」遊戲方式，額外收錄了三種「策略模式」遊戲方式。
- 各種「策略模式」（基礎、困難和惡夢），漸進式地比前一種更為困難，同時這三種模式都收錄了「創造模式」中未曾出現的各種挑戰：
  - 建築物得持續支出維護費用。如果未達維護需求，建築物有機會受損，使它們數日無法運作，或是導致完全毀壞。
  - 再利用收益減少，使得精明規劃成為必要。
  - 工作與參觀時間很長。因此，模擬市民一日之中能去的地方變少。
  - 維持模擬市民高興更困難。
  - 不高興和耍無賴的模擬市民更容易行為出軌，產生負面的特殊模擬市民，或是轉變成負面的特殊模擬市民。
  - 關閉工作場所的動作，對耍無賴的模擬市民的撫慰效果降低，將仍舊維持不高興，甚至停留在可能再次耍無賴的邊緣。
- 各種遊戲模式中的成就和紀念碑必須獨立取得。
- 「困難」和「惡夢」模式，必須透過在前一個「策略模式」中獲得獎勵來解開（在「基礎模式」中獲得成功可解開「困難模式」，在「困難模式」中獲得成功可解開「惡夢模式」）。

## 改良

- 使用者介面材質現在會隨著你的社會型態而改變。留意在「資本主義」、「網記龐克」、「工業」和「奧爾威式」城市中使用者介面的改變。模組設計師可以利用這個新增的功能做出更徹底的改變。

## 模組

- 過去不附加的 XML 現在起附加。尤其是，自訂材質不必全都置於同一個檔案中，所以有自訂材質的多樣模組應當能夠更巧妙地組合在一起。
- 模組資料夾中建築物 XML 的所有屬性，現在優先權在原始建築物 XML 之上，所以模組可以介入現存建築物的所有層面。
- 攝影機設定 XML 被移入其專屬資料夾，因此也可以加以修改。
- 與舊包裝檔同名的新版包裝檔，現在安裝時會蓋掉舊包裝檔。
- 建築物材質可以透過建築物 XML 直接修改，不再需要使用自訂外觀材質。

## 修正

- 先前未能正常運作的城市地鐵站和巴士站數量預定上限，已經修正。現在每座城市只能擁有 50 座巴士站和 50 座地鐵站。
- 替一些建築物增加了新的基地模型，解決某些情況下地形會出現在基地上的問題。
- 修正模擬市民若提早上班會暫時消失的問題。
- 當你的顯示卡或驅動程式不符合系統最低需求時顯示的錯誤訊息，現在更有幫助。

## 穩定性與執行效能

- 修正移除文化道具時極少發生的程式當掉問題。
- 透過串流材質的方式，增加執行效能，減少記憶體的使用率，尤其是開啟大型城市時。
- 針對模擬市民人工智慧的表現做了許多的改良。
- 修正路徑尋找及公眾運輸導致的程式鎖住（有時候會造成程式當掉）問題。
- 修正模擬市民和建築物選擇、建築物指令以及打工系統的記憶體覆寫（有時候會造成程式當掉）問題。
- 儲存動作使用較少的額外記憶體。這應該可已解決某些使用者在自動儲存時遭遇的記憶體不足的問題。
- 修正離開遊戲時程式當掉的問題。

## 包含了遊戲更新#1

- 無須安裝「遊戲更新#1」；「遊戲更新#2」裡完全包含「遊戲更新#1」的改良和內容。
-

## 遊戲更新 #1 說明 ( 2007年11月釋出 )

### 《模擬城市：夢之都》遊戲更新#1：

- 強化自訂內容下載的安裝體驗。
- 陰影最佳化。
- 修正隨機當掉的問題。
- 改善中文化文字
- 強化污染使用者介面。
- 強化「能源購買」特殊動作的效果。
- 2款獨特建築物以及2張地形地圖