

カ ム

巨像アドオンモッズ

バージョン 2.1 (2016 年1 月)

InvisiChem によって



(RippleJet によって CAM 1.0 マニュアルからオリジナルのアートワーク)

目次

謝辞	3
導入	3
基本	3
インストール	4
推奨追加	5
CAM と既存のリージョンを使用します	6
生育ステージ	6
サイズ対ステージ	7
住宅成長段階のしきい値	8
商業成長段階のしきい値	8
産業の成長ステージしきい値	9
需要範囲	10
国勢調査ドライブ（労働力のための労働需要）	10
労働力のドライブ（職業のための労働力需要）	11
ステージ CAPS	13
望まししきい値	14
CAMeLots	15
CAM で農業	16
InCAMpatible 改造	18
アン CAM 2.1	19

謝辞

私は SC4Devotion でみんなに感謝したいと思います。コミュニティと専門知識がなければ、この MOD はできなかったでしょう。BSC と LEX が開発され、元のファイルを開催しました。オリジナル CAM 2 ベータフォーラムは重要な情報とファイルを提供しました。オリジナルのテスターに、豊富な情報をありがとうございました。これは、あなたなしでは実現しませんでした。

特別な感謝を次のようになります：

- RippleJet CAM、画像、およびその他の重要な側面の原作者。
- BarbyW 最も独創 CAMElots の 2016 Creator の RIP。
- Wouanagain これを可能にする「X- ツール」や他のツールを構築するため。
- Z オリジナルテストとダブル容量バグ修正を開発。
- FrankU 将来のアイデアとたくさんの励ましと発展のために。
- CasperVG 情報アクセス、励ましと権限の詳細については。
- Vortex テスト、励ましと批判について。彼の批判は完璧でした。
- タルカス 励ましとフィードバックのために。
- M4346 フィードバックとテストのために。

導入

巨像アドオン MOD (CAM) へようこそ。CAM は、都市や地域の開発方法を変更します。これは、成長段階（本マニュアルの基本で読む）を使用することにより可能です。これは、ゲームはあまり迅速かつはるかに現実的に小さな店舗、単一の家や農場/商業オフィスビルにある小さな工場、住宅高層ビルや大規模な産業の工場から進行させます。

変更された成長も、より良いプレイヤーはゾーニング密度を使用することにより、それらの都市を制御することができます。プレイヤーは、より大きな領域内のいくつかの媒体との素敵な田舎町、ゾーンのみ光密度を、望んでいた場合。他の側では、高層ビルやその他の大規模な建物は非常に先進地域でよりバランスのとれたし、可能となります。高密度ゾーニングの使用は、準備ができれば、これらが成長することができます。

新しいソフトウェアまたは MOD と同様に、MOD をインストールまたは使用する前に、*Readme* ファイルのと、このガイドをお読みください。このガイドの 4 ページは、インストールの詳細が含まれています。

基本

シムシティ 4 で成長可能 (RCI) ロットの開発は、プロパティコール成長段階に基づいています。

シムシティ 4 (パニラ、ラッシュアワー/デラックス) では、住宅や商業ロットは、1 農業を含む 8 産業たくさんを通じて、成長段階で利用可能な成長段階 1~3 でご利用いただけます。

巨像アドオンの Mod は、これらの成長段階を次のように拡張します。

- 居住の 1 から 15 （9～15 は、新しく追加されました）
- コマーシャル 1 から 15 （9～15 は、新しく追加されました）
- 産業 1 から 10 （～104 は、新しく追加されました）

注：元の CAM に慣れ方のために、農業多くは、CAM 2.0 に 10 段に、CAM 1.0 で 7 段階から拡張されています。

インストール

重要な注意：あなたが Simcity_1.dat でオリジナルの CAM を合併している場合は、このファイルを削除して、元の Simcity_1.dat を復元する必要があります。これは、ゲームをアンインストールし、再インストールすることによって行うことができるが、私は唯一のマージの方向に作成したバックアップコピーから復元を示唆しています。

インストールは非常に簡単です。セットアッププログラムを実行し、**Plugins フォルダ\シムシティ4\ドキュメント**への CAM インストーラの場所自体をしましょう。以下のリストは、インストーラを実行する方法です。あなたがプラグインのカスタムの場所を持っている場合にのみ、これを変更します。IR パッチは 1.1.xxx.1 に EXE のバージョンを変更しないので、パッチを当てた後で、セットアップは、もはやゲームにパッチを適用するように求められます。フォーラムはあなたが実行しているバージョンを尋ねる場合にも、それはパッチが適用されている明白です。

- セットアップは、Windows レジストリでシムシティ 4 のインストールディレクトリをチェックします。問題がある場合、セットアップは、あなたがシムシティ 4 を再インストールする必要がお知らせします。
- セットアップは、以前のバージョンの CAM と起動、アンインストールするかどうかをチェックします。
- 使用許諾契約書を読みます。
- 完了したメインディレクトリのフォルダをインストールしていることを確認します。これは、SIMC 性 4 \ プラグイン \ \ ドキュメントでなければなりません。
- 次に、インストールタイプを選択します。
- セットアップは、たくさんのファイルをコピーする命令でメモ帳のウィンドウをポップアップ表示されます。あなたがメモ帳のウィンドウを閉じた後、セットアップが自動的に SC4 ダット パッカーを実行します。命令は、それがハイライト唯一のものであることを確認すること、SimCity_1 リストをクリックして、簡単です。[開始]をクリックします。それが完了すると、新しいウィンドウで、[閉じる]をクリックします。次に[終了]をクリックします。セットアップは、あなたのためのファイルの移動の世話をします。
- IR のみを選択したを修正した場合 - インストーラは終了します そうしないと、セットアップが続行されます。
- 次に、セットアップは、CAM の他のバージョン または既知の競合するファイルを見逃されている可能性があるファイルを削除するために Cleanitol を実行します。それが行われたときだけ、[閉じる]をクリックします。
- セットアップは、CAM 2.1.0 がインストールされます。
- セットアップが完了し、新しい CAM 2.1.0 は行く準備ができています。

タイプをインストールします。

- **IR のみ修正します** - のみ SimCity_1.dat ファイルにパッチを適用し、最も意味のない数字で EXE のバージョンが更新されます。これは、他のすべてのインストールタイプはすでにこれを含む。IR はまた、通常の産業用の接続は、IR のために動作するようになり、通常のシムシティ 4 の産業の合計に含まれることになります。オリジナルシムシティ 4 ファイルはフォルダ\ドキュメントにバックアップされている\オリジナルシムシティの Files\シムシティ 4\
- **拡張 (InvisiChem)** - これは、より大きな地域の拡張段階の範囲で CAM 2.1.0 標準です。私が感じるの成長は、よりバランスのとれた本物そっくりです。
- **標準** - ただ、CAM 1.0 の段階のように、単に曲線が滑らかされており、範囲が少し延長しました。
- **農村** - ステージは小さく、農村スタイルの成長のために設定されています。ステージ 15 はそれだけで非常に大きな領域になり、非常にまれに、発生する可能性があります。
- **Midrise** - ステージは成長 midrise 段階に重点を置くように設定されています。これは、ヨーロッパの都市が成長する方法と似ています。
- **超高層ビル** - ステージは超高層ビルがあっても 1 つの都市の地域で、急速に成長するように設定されています。

すべての段階の設定は、拡張バージョンを除き、もともと RippleJet によって開発された値です。すべての新しい CAM 2.1.0 の修正は、すべてのバージョンに含まれています。唯一の違いは、特定のプレイスタイルのための段階です。

推奨追加

CAMでの都市は非常に高密度になることができます。開発者がこれらの変更から生じる問題を予想していなかったため、シムシティ 4 作成時に電力を計算することは、非常によく、このサイズのシミュレーションを処理していませんでした。以下の改造は、これらの問題のほとんどを解決します。

ネットワークアドオン MOD (NAM) - [NAM](#) は、CAM の有無にかかわらず本質的な MOD です。交通シミュレータは、インテリジェントな経路探索を持っており、ネットワークの容量を持つ多くの問題が修正されています。追加のネットワークやモジュラーコンセプトはまた、より良い見て、道路、鉄道、その他のネットワークを作ります。

キャメロットカウンタ - [キャメロットカウンタ](#) は あなたの街に成長した CAMeLots をカウント新しいクエリを提供します。また、あなたの街は、開発の各カテゴリ内にあるどの段階測ることができます。あなたが問題に実行して、フォーラムの情報を求める場合にはこれが必要になります。

国勢調査リポトリ施設 - [国勢調査リポトリ施設](#) は あなたの街の統計、地域統計とあなたの街の健康に関する一般的な多くの情報についての統計を提供します。あなたが問題に実行して、フォーラムの情報を求める場合にはこれが必要になります。 (**IR キャップステータスはもはや正しく報告されません**)

公民は - 大規模超高層ビルの都市では、あなたの市民の建物が追いついて非常に苦勞を持ってしようとしています。あなたの演奏スタイルや街の外観に適しているものを見つけるために、このような LEX や STEX などの交流を、検索します。以下は、もともと RippleJet によって提案されたほんの一例です。

- [SimGoobers 教育ロット](#)

- [SG 健康](#)
- [トーントン州立病院](#)
- [BSC マーシー全般](#)
- [バサーストセント警察署](#)
- [イースタンヒル消防署](#)

他の- シムシティ 4 は、いくつかの壊れた建物や接続してリリースされました。これらは、CAM 2.1 が既に修正されないそれらのいくつかを修正します。BSC 機能港湾、オペラハウスの修正、スライダーと宇宙基地 Fix で私立学校。タルカスは偉大な書き込み [ブログ](#) CAM についてを。それはそれについてそこに誤った情報の一部を削除します。彼のブログはまた、CAM で使用するためのいくつかの素晴らしい建物の追加を提案します。

CAM と既存のリージョンを使用します

あなたは、CAM をインストールし、既存のすべての RCI の建物で、*既存の地域*で再生する継続したい場合は、これに注意深くお読みください。

ベータテストは、CAM をインストールした後、既存の領域に再生を続行することが可能であることを示しました。しかし、いくつかの注意が必要です。

ほとんどの既存のステージ 8 建物が CAMpatible ではなく、多くの場合、彼らが持っているべきであるよりもはるかに高い占有率を持っているので、あなたはあなたの街のサイズがサポートするのに十分な大きさになるまで既存のステージ 8 の建物は、より高いステージにアップグレードされません状況が発生する可能性がありますほとんどの既存のステージ 8 の建物よりも高密度の人口を有していなければならない段階 12-13 建物の成長。

あなたの領域が需要に問題がある場合は、それらの問題はおそらく、CAM がインストールされた後に処理するために、より困難になります。（CAM 1.0 マニュアルから撮影）。

元の問題に加えて、3 つの建物は、CAM 2.1、*診療所*、*原子力発電所* や *太陽光発電所* で修正されています。インストール後、CAM および再ウランチをインストールする前に、あなたの都市でこれらのすべてのインスタンスを破壊。これを怠ると、*ファントムのスライダーの不具合の原因* となります。すし、他の望ましくない結果を持つことができます。

永遠の通勤者は、設計が不十分な都市間の接続から来ています。主に都市のコーナーで接続を構築するから。通勤者が仕事を探して街を終了します。近隣都市に到達すると、彼らはエッジに十分近い仕事を見つけて、次の都市に移動しません。彼らは、彼らが通勤しているネットワーク上のトラフィックの問題を引き起こして、円形に、永遠にこれを行います。これは単に大いに CAM で高い成長段階によって強化、シムシティ 4 に新しいものではありません。

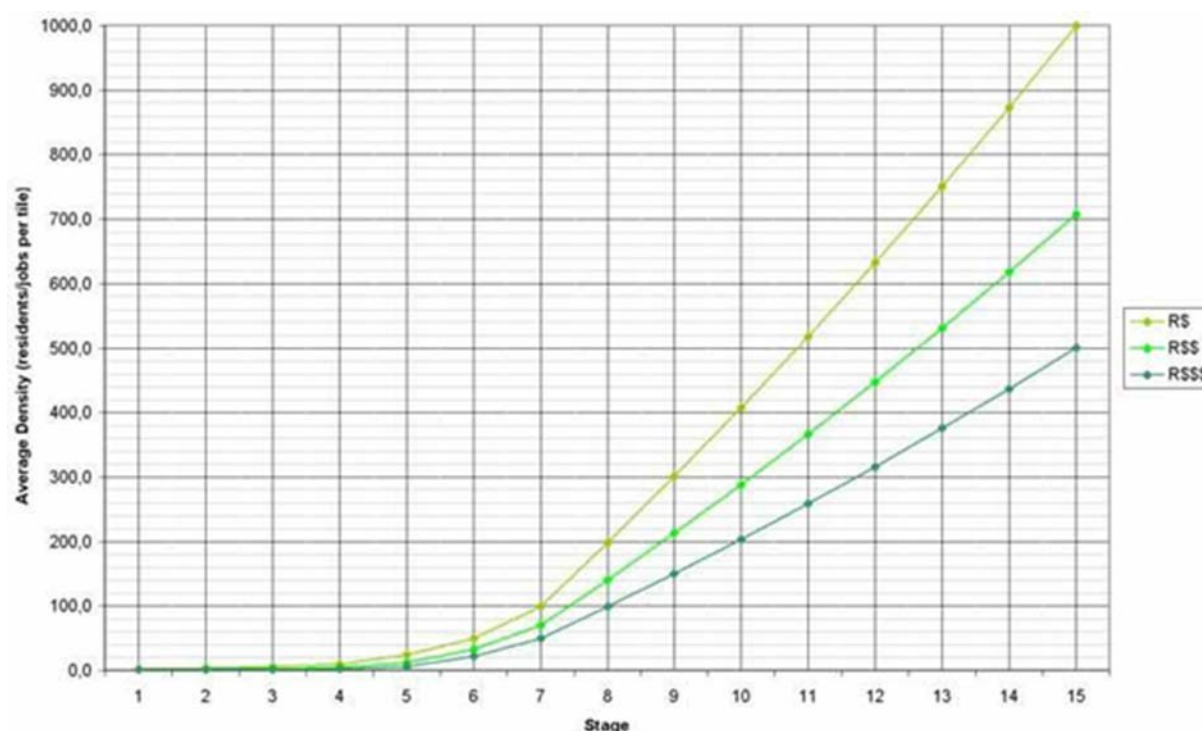
生育ステージ

RCI ロットの開発のための基礎は、人口密度です。各高いステージは、任意の低いものよりも密度の高い人口を持っている必要があります。それ以外の場合は多くはアップグレードされません。これはアップグレードされません農業多く、以外のすべての RCI のロットに適用されます。注：**農場はアップグレードすることがあり、CAM 2.1 での変更が反映されたと報告バグがありました。あなたはこの有益なバ**

グを開発した場合、レビューのための CAM スレッドになどあなたのゲーム版、改造の詳細を報告してください。私はそれを悪用して、CAM のコアファイルの永続的な機能にするために、このバグの原因を発見したいと思います。

意図したとおりに動作するように開発のためには、ゲーム内のすべての RCI ロットの成長段階が同じルールに従うことが不可欠です。CAM 2.1 の値は、10 段階に拡大されてきた農業の段階、例外と CAM 1.0 と同じです。この拡張の詳細はグラフ化し、コンテンツ開発者と X ツールの助成のために配布されます。

例として、住宅のロットの密度は、下のグラフで示されています：



（注：CAM 1.0 マニュアルから変更）。

このグラフは、CAM 段はバニラとラッシュアワーで利用可能な最高の住宅ステージであるステージ 8 に比べて、ゲームを取るどのくらいさらに示す上で非常に視覚的です。

すべての成長段階のプロパティの完全な技術的な説明については、CAM でのスレッドを参照してください [SC4Devotion コミュニティ](#)。

サイズ対ステージ

あるステージの建物が表示されるように起動したときにこれらのプロパティが決定します。

のみ以下の表ではそれらのしきい値は、拡張版の各成長段階の建物を可能にするために突破することの必要性を与られています。他のバージョンは異なるしきい値と一緒に成長。私はそれらをアップロー

どするように複数のテーブルのための SC4Devotion コミュニティで CAM 一般ディスカッションを参照してください。

しきい値に応じて表示される様々な成長段階の建物間の割合の分布を含むこれらのプロパティの完全な技術的な説明とリストについては、CAM でのスレッドを参照してください [SC4Devotion コミュニティ](#)。現在のテーブルは、CAM 1.0 のためのものですが、私は意志ゆっくり CAM バージョン 2.1 にそれらを更新します。

住宅成長段階のしきい値

住宅のステージは、全地域の住宅の容量に依存しています：

成長 ステージ	R\$ しきい値	R\$\$ しきい値	R\$\$\$ しきい値
1	-	-	-
2	2,000	3000	4,000
3	3410	5114	6818
4	7464	11192	14920
5	16010	24006	32002
6	33660	50468	67280
7	69358	103992	138636
8	140074	210024	279988
9	277268	415734	554222
10	537926	806564	1075244
11	827484	1240724	1654030
12	1261592	1891626	2521758
13	1906348	2858374	3810542
14	2855020	4280812	5706818
15	4237794	6354140	8470806

商業成長段階のしきい値

商業ステージは、全地域の商業容量（CO + CS）に依存しています：

成長	CO\$\$	CO\$\$\$	CS\$	CS\$\$	CS\$\$\$
ステージ	しきい値	しきい値	しきい値	しきい値	しきい値
1	-	-	-	-	-
2	600	800	400	600	800
3	1,022	1,364	680	1,022	1,364
4	2,236	2984	1,488	2,236	2984
5	4798	6398	3194	4798	6398
6	7274	13450	6714	10088	13450
7	10088	27714	13834	20788	27714
8	20788	55972	27940	41986	55972
9	41986	110792	55306	83110	110792
10	83110	214946	107298	161242	214946
11	161242	330648	165056	248036	330648
12	248036	504110	251646	378158	504110
13	378158	761744	380254	571422	761744
14	855784	1140818	569482	855784	1140818
15	1270266	1693352	845300	1270266	1693352

産業の成長ステージしきい値

産業用ステージは、全地域産業容量（IR + ID + IM + IHT）に依存しています。しきい値は、今農業を含みます。

成長	IR	ID	IM	I-HT
ステージ	しきい値	しきい値	しきい値	しきい値
1	-	-	-	-
2	400	400	600	800
3	1,148	1,148	1726	2304
4	3194	3194	4798	6398

5	8562	8562	12866	17154
6	22154	22154	33290	44380
7	55306	55306	83110	110792
8	133228	133228	200208	266890
9	309682	309682	465372	620372
10	694592	694592	1043792	1391446

需要範囲

ラッシュアワーの需要範囲 6000 に-6000 ました。CAM 1.0 は 24000 にこれらの範囲の大部分を延長しました。これは、はるかに高い容量を持つ建物が成長することを可能にするのに役立ちました。CAM 2.1 は、さらに-10000 54000 にし、この範囲を拡張しました。CAM 2.1 はまた、構築するために、SOMY 1 と SOMY 2 すなわち、非常に困難な建物を可能にするために、同時ビルド値が増加しています。

標準農業たくさん 54,000 容量を満たすことはありませんが、すべての開発者のタイプにわたって均等に分配この範囲を持つことは、開発者のタイプ間のバランスを維持するのに役立ち、最大値が満たされていないときは何も害はありません。

国勢調査ドライブ（労働力のための労働需要）

拡張可能な商業用および工業用の建物は、指定された容量（ジョブ数）を開発しています。ゲームビル・ファイル（模範）は、それだけで容量を配布する方法ではなく、総容量が含まれています。これは国勢調査ドライブの目的です。以下の表は、この要求を配布する方法を示しています。

ラッシュアワー

雇用タイプ									
労働者タイプ	CO \$\$\$	CO \$\$	CS \$\$\$	CS \$\$	CS\$	I-HT	IM	ID	IR
R \$\$\$	15%	10%	8%	5%	0%	10%	5%	0%	0%
R \$\$	65%	50%	30%	27%	0%	80%	45%	0%	0%
R \$	20%	40%	62%	68%	100%	10%	50%	100%	20%

CAM 1.0（注：オプションがインストールされた場合を除き、これらは、ラッシュアワーと同じです）

雇用タイプ

労働者タイプ	CO \$\$\$	CO \$\$	CS \$\$\$	CS \$\$	CS\$	I-HT	IM	ID	IR
R \$\$\$	15%	10%	8%	5%	0%	10%	5%	0%	0%
R \$\$	65%	50%	30%	27%	5%	80%	45%	5%	1%
R \$	20%	40%	62%	68%	95%	10%	50%	95%	19%

CAM 2.1（一部 R \$\$アウトを分散させる。都市は、よりバランスの取れたことになります）

雇用タイプ									
労働者タイプ	CO \$\$\$	CO \$\$	CS \$\$\$	CS \$\$	CS\$	I-HT	IM	ID	IR
R \$\$\$	25%	20%	18%	5%	2%	25%	8%	2%	2%
R \$\$	55%	50%	30%	27%	4%	60%	50%	18%	23%
R \$	20%	30%	52%	68%	94%	15%	42%	80%	75%

CAM 2.1 はもともと、CAM 1.0 によって試みバランシングを実装しています。CAM の将来のバージョンでは、大幅に今日の基準でゲームをリバランスするためにこれらのテーブルを変更します。

元の表は、2つの主要な欠陥を持っていました。

まず、I-HT の従業員のバグです。I-HT は、10%R\$と一致する 10%の R \$\$\$、ゲーム割り当てる 0%R を \$\$\$採用しているため。これは、I-HT バグ修正冗長を作り、これらの新しい値で修正されました。I-HT バグ修正の値は大幅に異なっているので、あなたはそれらの値を継続したい場合、それは CAM 2.1 の後にロードしてください。

第二に、IR（農業）は、わずか 20%のドライブを持っていました。これは、業界の主要な部分 IR この MOD 作成の参加で 100%に増加しました。

労働力のドライブ（職業のための労働力需要）

従業員のドライブは、彼らの富と教育に基づいて、労働力（人口）によって受け入れられている（商業、工業）職業の種類を教える。

これらのドライブは、需要のために、CAM 1.0 からさらにバランスのとれたていました。CAM 1.0 は非常に急速な成長を引き起こしてあまりにも多くの需要を提供します。（IR は含みません）要求された合計の仕事は 140%と 165 パーセントの間でした。今、これは 125%です。100%に滞在することは、このようにシムズはおそらく仕事の複数のタイプを選択するために余裕がなければならないという意味、停滞を引き起こしました。IR は、このインスタンスで別々に処理されます。

この領域は、変化に敏感であることが分かっています。これらの値は RippleJet にほとんどがオリジナルです。CAMの将来のバージョンでは、工商のタイプの均一な分布を提供するために、これらを調整します。こうしてプレイヤーは、彼らが構築したい都市の種類を決定することができます。IR は、オンデマ

ンドで教育効果を除去するために変更されました。通知は、高学歴 R\$\$\$シムズはまだ農場で働くことを拒否。

CAM 1.0

富	教育	CO \$\$\$	CO \$\$	CS \$\$\$	CS \$\$	CS\$	I-HT	IM	ID	IR
R \$\$\$	150-200	70%	-	35%	-	-	35%	-	-	-
	100-150	60%	30%	30%	5%	-	20%	-	-	-
	50-100	45%	60%	23%	15%	-	-	7%	-	-
	0-50	22%	60%	10%	23%	10%	-	15%	15%	16%
R \$\$	150-200	45%	15%	10%	30%	-	45%	-	-	-
	100-150	22%	22%	-	38%	-	38%	30%	-	-
	50-100	10%	40%	-	30%	10%	-	50%	15%	16%
	0-50	-	30%	-	25%	20%	-	55%	30%	160%
R \$	150-200	22%	68%	-	15%	23%	22%	-	-	-
	100-150	-	22%	-	10%	30%	-	53%	40%	16%
	50-100	-	-	-	-	40%	-	40%	80%	160%
	0-50	-	-	-	-	50%	-	-	115%	1600%

CAM 2.1

富	教育	CO \$\$\$	CO \$\$	CS \$\$\$	CS \$\$	CS\$	I-HT	IM	ID	IR
R \$\$\$	150-200	65%	-	30%	-	-	30%	-	-	-
	100-150	55%	20%	25%	5%	-	20%	-	-	15%
	50-100	40%	50%	20%	10%	-	-	5%	-	45%
	0-50	20%	55%	5%	20%	5%	-	10%	10%	65%
R \$\$	150-200	35%	10%	5%	25%	-	50%	-	-	60%

	100-150	25%	20%	-	30%	-	25%	25%	-	75%
	50-100	10%	35%	-	25%	5%	-	40%	10%	90%
	0-50	-	25%	-	20%	10%	-	45%	25%	115%
R \$	150-200	15%	65%	-	15%	15%	15%	-	-	95%
	100-150	-	20%	-	10%	20%	-	45%	30%	105%
	50-100	-	-	-	5%	25%	-	35%	60%	131%
	0-50	-	-	-	-	30%	-	-	95%	166%

ステージ CAPS

一部のアメニティには、建物が特定の段階を達成することができるように配置する必要があります。これは、CAP のタイプです。CAM 1.0 以来、利用されている 4 ステージの CAPS、消費電力上限、水の CAP、公園の CAP と炎 CAP があります。

これらは、需要 CAPS と同じではありません。需要 CAPS は、アウト工業貨物トラックを可能にするネイバー接続として、一定の基準までの需要が満たされているストール。ステージはまだ成長と需要は、彼らは単にに記載されているステージ上の成長を許可しないことができます CAPS 下の表。R \$ はありません水のためにステージ 3 でキャップされる場合は、ステージ 3 の、建物下の多くが成長します。人口ステージは 10 であり、R \$ の需要は十分にある場合でも。

RCI タイプ	消費電力上限	水の CAP	パーク CAP	火災 CAP	マックスステージ
R \$	0	3	12	-	15
R \$\$	0	3	9	12	15
R \$\$\$	0	0	3	9	15
CS の\$	0	3	-	-	15
CS \$\$	0	3	12	-	15
CS \$\$\$	0	0	9	12	15

CO \$\$	0	3	12	-	15
CO \$\$\$	0	0	9	12	15
IR	0	2	6	4	10
ID	0	1	-	5	10
IM	0	1	-	5	10
IHT	0	0	6	3	10

消費電力上限

消費電力上限は、建物のステージは電源を供給せずに成長するかを決定します。これはおそらく、ステージ 0 でキャップされているシムシティ 4 のすべての建物の中で最もよく知られている CAP で、電源なしで開発しません。

水の CAP

水 CAP は、建物のステージが水を供給せずに成長するかを決定します。これは、別のよく知られた CAP です。高富の建物は、水なしで開発することを拒否。工業用の建物は、同様に水の不足に非常に敏感です。農場は、フィールドに十分に 2 段階まで生き残ることができますが、最終的にさらに前進させるために水道水供給への接続が必要になります。

パーク CAP

パーク CAP は建物のステージは 20 たくさんのタイル内の公園なく成長するかを決定する（工業用建物、これはアンカーたくさんあります）。CAM 1.0 ので、このキャップは、ラッシュアワーに比べてはるかに広く利用されています。CAM 2.1 は、この規格を継続します。

火災 CAP

火災 CAP はない場合は、建物のステージは消防署の消防カバレッジ円内に成長するかを決定します。このキャップは、CAM 1.0 の前に、完全に未使用でした。CAM 2.1 は、これらの値を変更しません。

望ましき値

CAM での開発では、ラッシュアワーを使用してに慣れているよりも速くなる可能性があるので、望ましき値は `bones1` により少ない荒廃モッズで使用したのと同じ値に設定されています。

これらのしきい値を微調整するとの目的は、それがより困難中高富の RCI の種類は、彼らがすぐに起因する低すぎる望ましに放棄されるかもしれない分野で開発できるようにすることです。

望ましさは、ゲーム内の望ましきデータビューはあなたの街の周りの RCI タイプの異なる種類の望ましさを推定するために使用することができ、0~200 の間の値を取得することができます。

RCI タイプ	望ましい状況	望まししきい値	望まししきい値
	しきい値の衰退	成長（マクシス）	成長（CAM）
R§	50	50	50
R§§	50	50	90
R§§§	50	50	120
CS§	50	50	50
CS§§	50	50	90
CS§§§	50	50	120
CO§§	50	50	90
CO§§§	50	50	120
IR	35	50	50
ID	50	50	50
IM	50	50	50
I-HT	50	50	90

望まししきい値の衰退： この値より大きい望ましと地帯を放棄することはありません

望まししきい値の成長： 以下、この値よりも望ましと地帯が発達することはありません

唯一の値は、CAM1.0 以降に変更されました。IR 望まししきい値の減少は、35 農場に減少した非常に迅速に放棄する傾向があります。実生活では、農場が望まし要因の変化に非常に耐性があります。この変更は、現実を反映して、放棄/荒廃の問題を軽減することでした。

CAMELOTS

バナナやラッシュアワーで現在利用可能なものの上に成長段階を持ってたくさん CAMElots と呼ばれます。彼らは巨人アドオン MOD（CAM）で 사용할 ことができます。BSC LEX からダウンロード可能なすべての CAMElots は、CAM のために開発された人口密度対成長段階に従うことを認定されています。

まだ CAM 用に開発された設定に従って行われバニラやラッシュアワーで利用可能な成長段階でたくさん、しかしが CAMpatible と呼ばれています。彼らは、とと CAM の有無に関係なく使用することができます。

CAM は、利用可能なすべての段階を経て良い発展を得るために、ゲーム内のロット数の成長段階に変更されます。特にステージ 8 商業用および住宅用建物は本当に一つの段階に合うように、ラッシュアワーにはあまりにも多様化しています。CAM の段階に再配置されているすべてのゲーム内の多くの完全なリストは、付録 10 を介して、付録 1 に記載されています [CAM 1.0 マニュアル](#)。

すべての真の CAMElots もカウントすることができます。あなたがあなたの都市に成長して持っていたどのように多くの CAMElots を追跡したい場合は、ダウンロードしてください [キャメロットカウンター](#) を。(CAM 1.0 マニュアルから直接取得)。

CAM で農業

CAM はこのためのシムシティ 4 の成長可能な建物のすべてのタイプのための成長段階を増加させ、多くの人々は、CAM の目的は、前に見たことがない集団で無制限の超高層ビルの都市を成長させることであると考えています。

CAM は、これらの非常に大きな領域を成長させる可能性を増大させることができるが、それはこれらの目標を達成することはより困難です。まず、領域が小さく、都市タイプをサポートして開発されなければなりません。農業セクションが重要になってくることです。

多くの変更は、CAM 1.0 で農業システムに行われました。彼らはまだ有効かつ重要であるため、これらのトピックでは、ここで回収されます。CAM 2.1 の変更さらに、このシステム。

マクシスは、農業 3 ステージを提供しました。彼らは他のすべてのタイプをしたとして残念ながら、それらは多くの農家の多くを発症しませんでした。あなたが Pedriana の植物はどこでもポップアップを見たのはこのためです。これは、リリース時にゲームのために開発された唯一のステージ 3 の農場でした。CAM 2.1 は、それが成長したときだけで、成長してから Pedriana の植物、または任意の他の多くを停止しません。

マクシスはまた、リリース前にゲームの農業セクションを完了していないようでした。CAM 2.1 は未完成または壊れたシステムに多くの変更を実装しています。教育は、もはや農業の需要を破壊しません。農場ははるかに寛容公害や交通のです。農場は、業界全体の数で集計されており、産業用接続がキャップの救済を提供しています。これらはほんの数変化です。

元 CAM は最初の 3 段階はすぐに成長させました。これはまだ農業業界の独占を成長 Pedriana の工場の問題を提示しました。CAM 2.1 は汚い産業のそれを複製ステージテーブルを提供し、農業のための緊密

なステージキャップを提供してきました。これは、利用可能な多くのより良い分布を許可する必要があります。

CAM 2.1 は、元の CAM からすべてのロットのステージを変更していません。たくさんのいくつかの側面が変更されました。ファームフィールドは、種類に応じて汚染のタイプに依存して仕事を提供し、現在照会することができます。

4〜7は、LEXからダウンロードする必要がありますので、ステージ CAM 2.1 はまた、任意の新しいロットを提供していません。ステージは、8〜10 は、そのように何の農場は、このグループのために開発されていない、新しいブランドです。開発することが許可されますが、このグループは、将来の発展のために実際にそこにあります。

ステージ 4 農場

これらの農場は、他の農場よりも大きいです。地域産業人口が 3194 に達した時点で彼らは、開発を始めることがあります。彼らは水の蓋をして火キャップされているので、あなたは、あなたがそれらを開発したい場所をある程度制御することができます。

ステージ 5 農場

これらの農場は本当に大きな農業産業です。地域産業人口が 8562 に達した時点で彼らは、開発を始めることがあります。彼らは水の蓋をして火キャップされているので、あなたは、あなたがそれらを開発したい場所をある程度制御することができます。

ステージ 6 農場

これらは森林保護区です。彼らは通常の農場よりも少ない仕事を提供していますが、代わりにあなたの市民のためのレクリエーションを提供することができます。地域産業の容量が 22154 に達したとして、彼らはすぐに開発を始めることがあります。しかし、森林保護区は、公園キャップされているので、あなたはこれらの農場を表示する場所をある程度制御することができます。彼らは成長する近く（20 タイル）公園を必要としています。

ステージ 7 農場

ステージ 7 農場は非常に特殊です。彼らはさまざまな望ましさの影響を与え、ちょうど ploppable ランドマークのように行動し、歴史的なランドマークであり、CAP が緩和します。地域産業の容量が 55306 に達したとして、彼らはすぐに開発を始めることがあります。これらは、すべてのステージの大文字でキャップされています。これはあなたに彼らが成長する場所を制御の多くを提供します。

ステージ 8 農場

これらは、メガファームの近代を開始します。製品を処理するための多層的な建物を使用した高生産、。これは、など、大きな鶏農場、コンパクトな大酪農農場、PETA が長年抗議された正確な施設のよう

なものです。最も成長が屋内に起こるし始めるとフィールドは、数にする必要があります。工業地域の容量が 133328 になるまで開発が開始されません。これらの多くは、すべてのステージのキャップでキャップされています。

段階 9 および 10 農場

これは未来のとファンタジー農場でなければなりません。巨大な温室、高層穀物サイロなど想像することが可能であるものに唯一の制限です。フィールドが完全に離れてこの時点で行われるべきです。工業地域の人口は（9）309682、（10）694592 に到達するまで開発が開始されません。これらの多くは、すべてのステージの大文字でキャップされています。

10 農場を通じステージ 8 はまだちょうど概念です。スレッドは LEX で、CAM 一般ディスカッションで CAM を通じて農業産業の発展についてのアイデアをすぐに行われます。上記のアイデアは、考慮すべきものですが、私とコンテンツ開発者は、あなたが持っている可能性のある新しいアイデアと一緒に、アイデアを聞かせて自由に感じます。これは、コミュニティの mod である、のは、社会が進歩を操縦させてみましょう。

INCAMPATIBLE 改造

CAM 1.0 と互換性がありませんすべての改造 (*inCAMpatible*) も、CAM 2.1 および将来のすべてのバージョンで *inCAMpatible* です。CAM は、高レベルの手本の多くを変更します。特定の改造が *inCAMpatible* はありませんが、彼らは、CAM の設定を上書きしたり、CAM は、その設定を上書きすることがあります。以下は、包括的なリストではありませんが、初心者のために開発され、それらのこのバージョンで発見されているそのリストです。より包括的なリストについては、行く [HERE](#)。

inCAMpatible 改造

産業ダブラーまたは quadruplers。

bones1 より少ない放棄モッズ

Twrecks による産業革命の Mod

PEG プロダクションによって SPAM（私は sc4devotion 上の CAM でこれを使用しないことを理由についてもう少しを掲載します）

マクススブロッカー（あなたはこれらを使用するすべての段階でのカスタムコンテンツのかなりが必要になります）

xxdita によって XX ターボモッズ

Simolean（RH）（両方のバージョンが *inCAMpatible* です）

