

Hinweise zu Spiel-Update #5 (veröffentlicht im Mai 2008)

EA und Tilted Mill sind erfreut, euch das bedeutendste Update zu SimCity Societies überhaupt mit sechs Szenarien, stadtweiten Politiken, Budgetkontrolle und mehr vorstellen zu dürfen.

In diesem Update führen wir neue und beeindruckende Möglichkeiten, SimCity Societies zu spielen, sowie weitere Verbesserungen sowohl für die Kreativen als auch die Strategischen Spielmodi ein.

Dieses Update wäre ohne das Feedback unserer Nutzer in den Foren von Tilted Mill, EA und anderen Spielforen nicht möglich gewesen, und wir sind dankbar für die Ideen von euch allen.

Neue Features:

- Szenarien – Sechs Szenarien wurden ergänzt. In einem Szenario wirst du aufgefordert, die Bedürfnisse einer bestimmten Stadt zu erfüllen. Dabei könnten Gebäude etwas anders funktionieren, als du es gewohnt bist, bestimmte Ereignisse könnten mehr oder weniger selten auftreten und es ist möglich, dass du deinen Job als Bürgermeister verlierst. Szenarien reichen von entspannt, wie 'Ein abgeschiedenes Land' (baue eine edle Weltstadt, in der Künstler Seite an Seite mit wohlhabenden Gönnern zu finden sind) und 'Vereinfache, Vereinfache' (erschaffe mit bescheidenen Mitteln einen Rückzugsort von Hektik und Verschwendung) bis hin zu anspruchsvoll, wie 'Zukunftsforschung' (baue eine gewaltige Stadt, die als Knotenpunkt eines weltumspannenden Konzerns dient).
Du findest sie auf dem Bildschirm "SimCity Societies spielen", wenn du auf den Button mit den roten, orangen und blauen Pfeilen klickst. Die Datendateien für diese Szenarien (im Ordner Data/XMLDb/Scenarios) eignen sich sehr für Modifikationen und wir können es nicht erwarten, zu sehen, was ihr daraus macht.
- Politiken (Kreative & Strategische Modi) – Zu einem gegebenen Zeitpunkt kannst du bis zu drei spezielle Regelungen für deine Stadt in Kraft setzen, wie 'Weltmarktinvestition' (deine Stadtkasse fluktuiert zusammen mit dem Aktienmarkt), 'Universelle Gesundheitsfürsorge' (deine Gesundheitsfürsorgegebäude sind mehr Besuchern geöffnet) oder 'Indoktrination' (deine Bildungseinrichtungen halten die Launen der Sims im Einklang). Die komplette Liste der Politiken und die Bedingungen für ihre Inkraftsetzung befinden sich auf dem Stadtverwaltungsbildschirm (drücke 'I' oder klicke auf die kleine Stadt links von der Mini-Karte). Politiken funktionieren oft am besten mit bestimmten Gebäuden oder in bestimmten Gesellschaften.
- Neues Wartungssystem (Strategie-Modi) – Gebäude haben eine breitere Palette an Wartungskosten. Die neuen Kosten passen besser zum Gesellschaftstyp, den du baust, und bieten mehr strategische Optionen. Wir haben auch Gebäude in vier Wartungskategorien zusammengefasst (Regierung, Infrastruktur, Soziale Dienste und Allgemein), und du kannst das Budget für jede Kategorie individuell regulieren, indem du das Risiko des Verfalls dieser Gebäude gegen die Kosten

für deren Wartung abwägt. Die Schieberegler für die Regulierung der Wartung befinden sich auf dem Stadtverwaltungsbildschirm.

- Neues Budgetdiagramm (Kreative & Strategische Modi) – Um deine Simoleons besser verfolgen zu können, ist nun ein detaillierter Budgetbildschirm verfügbar.
- Neuer Stadtverwaltungsbildschirm, der dir hilft, alle oben erwähnte Punkte von einem Ort aus zu organisieren.
- Geländeplanierungswerkzeug – Du kannst nun Gelände planieren, wenn du wegen eines Abhangs nicht bauen kannst. Halte den Mauszeiger über das Bulldozer-Werkzeug, um es zu sehen.
- Es gibt eine Spezialbelohnung, wenn du im Albtraum-Modus die Tausendsassa-Trophäe gewinnen kannst (halte im Dekorationen-Menü nach dem ‚Monument der Beherrschung‘ Ausschau, falls du diese Trophäe bereits gewonnen hast).

Gameplay-Änderungen:

- Das Einkommen wurde für beide Spielmodi neu strukturiert. Dadurch werden die verschiedenen Art und Weisen, wie die unterschiedlichen Gesellschaftstypen Einkommen generieren, weiter hervorgehoben. Die Gebäudekosten wurden ebenfalls neu strukturiert.
- Die Auswirkungen der Strategie-Spielmodi wurden neu strukturiert, um einen besseren Gesamtfortschritt von einem Modus zum nächsten zu gewährleisten.
- Die Schandfleck-Wirkung besteht nun bei kleinen Gebäuden in einem kleinen Radius für Gebäude wie Absteigen oder Slum-Apartments.
- Verbessertes Feedback für das Schandfleck-System.
- Gesteigerte Vielfalt von Änderungen der Benutzeroberfläche basierend auf dem Stadtprofil.
- Kraftwerke funktionieren nun, wenn sie beschädigt sind (mit reduzierter Leistung). Das sollte verhindern, dass deine Stadt aufgrund eines einzigen Wartungsversäumnisses komplett lahmgelegt wird.

Plus verbesserte Stabilität und Leistung und andere Reparaturen, darunter:

- Ein Limit von 1.500 Gebäuden pro Stadt wurde ergänzt, um Fehler aufgrund von Platzmangel im Hauptspeicher verhindern zu helfen. Das ist genug, um alle Trophäen zu erhalten und alle Szenarien zu gewinnen, und die meisten Spieler bauen niemals solch eine große Stadt. Wir empfehlen es zwar nicht, aber falls du mit größeren Städten als das Limit experimentieren möchtest und dir der Nervenkitzel nichts ausmacht, kannst du dieses Limit in `Data\XMLDb\Constants\Constants.xml` anpassen. Suche nach ‚MaxLimit‘ unter der Rubrik ‚Building Constants‘ (Gebäudekonstanten).
- Eine unendliche Schleife von Anpassungen der sozialen Energien wurde repariert, die in Zusammenhang mit bestimmten Einsätzen der Pressefreiheit-Fähigkeit auftreten konnte.
- Es wurden Abhilfen für einige Stabilitätsprobleme mit neueren ATI-Treibern ergänzt.
- Die Verfolgungskamera verfolgt nach einem Kampf nun den korrekten Sim.
- Leistungsverbesserungen beim Textur-Streaming.

- Es wurden zusätzliche Hilfen und Kurzinfos im gesamten Spiel ergänzt.
- Reparatur für Gebäude unter dem Einfluss von multiplen Auswirkungen. Die Gebäude haben sich nicht korrekt aktualisiert, wenn ein Gebäude, das eine der Auswirkungen verursacht hat, abgerissen wurde.
- Reparatur für einen Absturz, wenn du Einstellungen vorgenommen hast, die für deine aktuelle Grafikkarte ungültig sind (weil du das Spiel zuvor mit einer anderen Karte gespielt hattest und sie ausgetauscht hast, ohne deine Einstellungen zu ändern).
- Im diesem langen Sekundenbruchteil zwischen den Intro-Filmen und dem Hauptmenü, in dem man bisher gar nichts machen konnte, kannst du nun einen wunderschönen Ladebildschirm bewundern.
- Der Hotkey für die Gebäudevarianten funktionierte nicht schön mit dem Wohnprojekt. Jetzt schon.
- Reparatur für einen Umstand, bei dem das Löschen eines Spielstands stattdessen zwei Spielstände löschte.
- Reparatur für einige Stabilitätsprobleme bei wiederholten Änderungen der Einstellungen.
- Reparatur für einige Situationen, bei denen Symbole auf unbestimmte Zeit über bereits gelöschten Gebäuden abgebildet wurden.

Bekannte Probleme

- Spielabsturz: Wenn der Nutzer die Grafikqualität auf Vista-Systemen mit einer Radeon HD3870-Grafikkarte während eines Monstersturms von Hoch auf Niedrig ändert.
- Zuvor modifizierte Gebäude haben nicht die neue Wartungsfunktion. Diese Modifikationen müssen aktualisiert werden, damit die Gebäudewartung korrekt funktioniert. Zwei neue Dateien müssen für eine korrekte Wartung modifiziert werden: Maintenance Categories (Wartungskategorien) und Maintenance Groups (Wartungsgruppen).
- Bitte Sorge dafür, dass du alle aktuellen Windows-Updates und Service Packs installiert hast, besonders dann, wenn du Vista hast. Microsoft hat mehrere Reparaturen für Fehler in Vista veröffentlicht, die zu übermäßiger Speichernutzung oder Instabilität beim Spielen von SimCity Societies führen.
- Einige Spieler mit Radeon Crossfire-Grafikkarten könnten flimmernde Animationen erleben. Die Deaktivierung von „Crossfire“, wenn möglich, oder der Einsatz von einer einzelnen Karte behebt das Problem.

Hinweise zum Spiel-Update #4 (veröffentlicht im März 2008)

Mit diesem Update ergänzen wir zwei neue Katastrophen, zusätzliche strategische/kreative Gameplay-Verbesserungen, neue Krisen und Ereignisse, neue Gebäude und Varianten sowie Verbesserungen der Leistung und Benutzeroberfläche.

Überblick

Update #4 erweitert das innovative, kreative Gameplay von SimCity Societies sowie die neuen strategischen Spielmodi, die wir in unserem zweiten Update eingeführt haben. EA und Tilted Mill möchten euch für eure anhaltende Unterstützung und eure Vorschläge danken. Wir hoffen, dass euch diese aktuellen Bemühungen und auch jene, die noch bevorstehen, gefallen werden.

Dieses Update (zusammen mit dem nächsten) erzeugt ein wirklich sehr unterschiedliches Städtebauerlebnis für Strategiespieler oder jene Spieler, die eine traditionellere Herausforderung im Städtebau suchen, während es noch Inhalte für all jene ergänzt, die das kreative Spiel bevorzugen.

Wir haben acht neue Ereignisse und Krisen ergänzt – manche davon gezielt für bestimmte Gesellschaftstypen. Wenn du viel Autorität und Kreativität am selben Ort hast, könntest du vielleicht eine Gegenkultur-Revolution erleben. Zu viele wütende Arbeiter und deine Stadt könnte einen Generalstreik erleben, es sei denn, du gibst den Gewerkschaften ein Mitspracherecht. Du kannst auch wissenschaftliche Durchbrüche, Aufstände, Epidemien und religiöse Feiertage erwarten.

In allen Spielmodi wurde die Wirkung von Gebäuden, die die Zufriedenheit der Umgebung herabsetzen, neu strukturiert. Diese Schandfleckgebäude werden größeren Einfluss, besonders in den strategischen Modi, darauf haben, wie du deine Stadt anordnest. Dekorationen werden gelegentlich Gebäuden in ihrer Nähe einen Zufriedenheitsbonus geben und damit diejenigen unter euch belohnen, die in das gute Aussehen ihrer Städte investieren.

Unter weiteren Ergänzungen befinden sich zwei bedeutsame neue Katastrophen (und mit „bedeutsam“ meinen wir zwanzig Stockwerke groß, Laserstrahlen feuern und Feuer speiend), eine leichtere Möglichkeit, Benutzer-Mods direkt im Hauptmenü zu verwalten, eine Reihe neuer Gebäude und viele kleinere Verbesserungen, inklusive eines Hotkeys, der dich schnell zwischen Gebäudevarianten wechseln lässt, neuer Benutzeroberflächen-Texturen für verschiedene Gesellschaftstypen, der Fähigkeit, die Symbolgröße über Spezial-Sims zu ändern, schickerer UFO-Effekte und verbesserter Hilfe-Nachrichten.

Wir haben uns außerdem sehr bemüht, den Speicherverbrauch und die Probleme in Zusammenhang mit Vista, die die Spielstabilität für manche von euch beeinträchtigt haben, anzugehen. Und wir haben weiterhin die Leistung flotter gemacht, besonders in großen Städten.

Neue Features:

In allen Spielmodi:

- Die Burginator 6000-Katastrophe wurde ergänzt. Weil das Produkt eines Experiments im effizienten Cheeseburger-Service fehlgeschlagen ist, schießt der Burginator 6000 Laserstrahlen. Seine Schritte verursachen Minierdbeben.
- Die Destruktosaurus-Katastrophe wurde ergänzt. Ein riesiges, gehörntes, vogelartiges Monster, das aus seinem Schnabel Feuer spuckt. Seine Schritte verursachen Minierdbeben.
- Sechs neue Ereignisse: Epidemie, Spekulationsblase, Aufstand, Streik, wissenschaftlicher Durchbruch, Pilgerreise
- Zwei neue Katastrophen: religiöser Feiertag, Gegenkultur-Revolution
- Neue Gebäudefähigkeiten für Schandfleck, Kleiner Schandfleck, Smog, Ansteckend, Inspiration
- Mod-Management-Werkzeug, auf das im Hauptmenü zugegriffen werden kann. Damit kannst du Mods aktivieren/deaktivieren oder löschen. Liefert einen Link zur Mod Exchange online. Für Vista kann das Werkzeug nur genutzt werden, wenn der Spieler mit einem Konto angemeldet ist, das über Administratorrechte verfügt.
- Mit „Shift+V“ kann bei der Platzierung eines Hauses durch die verfügbaren Varianten geblättert werden.
- Es wurde eine Option ergänzt, mit der die Größe der Symbole über den Sims festgesetzt werden kann, das ihren Status oder den Typ von Spezial-Sim zeigt (Tab Spieleinstellungen).

Neue Gebäude:

- Neuer Typ Haus – das Wohnprojekt – plus Varianten von 15 Häusertypen.
- Zwei neue Einrichtungen – Supermarkt und Karussell
- Zwei neue Arbeitsplätze – Lagerhaus, Flachbau-Büro

Reparaturen und Verbesserungen:

- Reparatur für sehr große Städte mit einer großen Arbeiterbevölkerung, während die Zufriedenheitsanzeige aktiviert ist, was zum Spielabsturz führte
- Reparatur für GRIECHENLAND: die Hotkeys "V" und "Strg + V" funktionieren nicht
- Reparatur für einen Absturz, der auftreten konnte, wenn das Spiel mit einem ausgebrochenen Feuer verlassen wurde.
- Reparatur für: Rückkehr zum Hauptmenü und Überspringen von Speicher-/Ladeaufforderungen nach dem Erreichen eines Ziels
- Reparatur für den Button "Zur nächsten Feuerwache gehen", der mit Bezirksfeuerwachen nicht funktionierte
- Reparatur für die Kamera, die nicht auf einen UFO-Angriff zentrierte, nachdem sie auf ein Feuer zentriert war (die Kamera kann trotzdem noch unter dem UFO sein, wenn das UFO sehr hoch ist und der Button "!" angeklickt wird).
- Reparatur für Gruselrauch und Geistereffekte, die beim Betreten von Spukgebäuden nicht aktiviert werden
- Reparatur für Gebäudekosten, die sich in der Galerie nicht aktualisierten, wenn der Kostenmodifizierer aktiviert war
- Reparatur für einen Absturz für unausgerichteten Partikelspeicher bei den neuen ATI Catalyst 8.3-Treibern
- Reparatur für Gebäudegeister, die während ihrer Platzierung nicht die benutzerdefinierten Texturen anzeigen
- Reparatur für kulturspezifische Auto-Sets, die nicht erweiterbar waren
- Reparatur für Umgebungen, die nicht mit Mods überschrieben werden konnten
- Reparatur für benutzerdefinierte Höhenkarten, die nicht im Spiel auftauchten
- Reparatur für: Hochauflösende Texturen werden nicht ausgelagert, sogar wenn die Kamera zu hoch ist, um von ihren Details zu profitieren. Reduziert den Speicherverbrauch.
- Reparatur für: Fehler im Schatten- und Batch-Rendering, der eventuell einige Direct-X-Fehler/-Verlangsamungen verursacht hat
- Veränderungen bei der Materialverarbeitung und beim UI-Pinning reduzieren den Speicherverbrauch

Bekannte Probleme:

- In manchen Fällen ist es nicht möglich, DownloadPack1.xml durch Nutzung des Mod-Manager-Werkzeugs zu deaktivieren oder zu löschen (das Pack enthält die Bonusgebäude Wasserstoff-Kraftwerk und Spar- und Darlehenskasse).

Enthält auch Spiel-Updates #1, #2 und #3

- Die vorherigen Spiel-Updates müssen nicht installiert werden. Die Verbesserungen und Inhalte der Spiel-Updates #1, #2 und #3 sind im Spiel-Update #4 enthalten. Spiel-Update #4 kann entweder mit dem Basisspiel angewendet werden oder auch dann, wenn ein vorheriges Update oder beide vorherigen Updates bereits beim Spiel angewendet wurden.

Hinweise zum Spiel-Update #3 (veröffentlicht im März 2008)

Mit diesem Update werden Leistungsverbesserungen, vielfache Erweiterungen der Benutzeroberfläche und der UFO-Angriff ergänzt!

Neue Features:

In den Strategie-Spielmodi:

- Wenn du die Kriterien für die Belohnung eines Ziels in einem der Strategie-Spielmodi erfüllst, wird dir die Möglichkeit geboten, diese Belohnung anzunehmen. Wenn du das tust, wird der Gewinn eines anderen Ziels in dieser Stadt eingeschränkt (inklusive des Tausendsassas – wenn du versuchen willst, den nächsten Schwierigkeitsgrad freizuschalten, speichere dein eines Ziel für diesen Zweck).
- Sims können sogar dann krank werden, wenn sie kein Gebäude besucht haben, das Krankheiten verursacht.
- Arbeiter, die zu spät zur Arbeit kamen, beenden den kompletten Arbeitstag, sogar wenn sie dafür Überstunden machen müssen.
- Erhöhte Ereignishäufigkeiten in allen strategischen Modi.

In allen Spielmodi:

- Es kann nun eingestellt werden, dass viele Gebäude-Aktionen automatisch ausgelöst werden, sobald sie verfügbar sind. Gebäude-Aktionen mit dieser Eigenschaft sind mit einer gelben Umrahmung versehen; mit einem Rechtsklick aktivieren sie sich, wann immer es möglich ist.
- Zusätzliche Nachrichten und Werkzeuge helfen dir beim Suchen und Bekämpfen von Bränden. Klicke auf den roten Button, um ein Feuer zu zentrieren. Klicke den blauen Button, um die am nächsten befindliche Feuerwache zu zentrieren.
- Eine Nachricht wurde ergänzt, die dich dann benachrichtigt, wenn du die Einstellungen zur Leistungsverbesserung ändern solltest.
- Eine neue Straßenplatzierungsmethode wurde ergänzt, die das Platzieren von Straßen vereinfacht. Setze sie ein, indem du eine "starre" Straße baust. Die bestehende Straßenplatzierungsmethode als "anpassungsfähige" Straße ist noch immer verfügbar.
- Eine Katastrophe in Form eines UFO-Angriffs wurde ergänzt. (UFOs tauchen in deiner Stadt auf und zerstören Gebäude. Deine Bürger fliehen total verschreckt.)
- Ein Filter für das Auffinden der Gebäude nach deren Rolle im Spiel (zum Beispiel Gesetzesvollstreckung) wurde ergänzt. Auch kannst du deinen eigenen Satz in XML erschaffen und dem Filter hinzufügen.

Reparaturen und Verbesserungen:

- Städte mit großen Arbeiterbevölkerungen benutzen ein internes Modell, um einen Teil der Sim-Bevölkerung zusammenzufassen. Dadurch wird die Leistung von großen Städten verbessert und an deinen Geschmack und dein System angepasst.
- Die Speicherauslastung wurde reduziert.
- Reparatur eines Problems mit der Detailstufe von Gelände bei niedrigen Einstellungen, das zu einem Absturz führen konnte.
- Reparatur für ein Überschreiben in der Speicher-Pool-Zuordnung, das zu einem Absturz führen konnte.
- Reparatur für eine Situation, in der Alarme nicht ordnungsgemäß verschwinden, wenn du sie rechtzeitig angeklickt hast.
- Eiscreme-Wagen funktionieren jetzt einwandfrei, wenn das Gebäude, das sie generiert, 1-3 Felder von der Straße entfernt gebaut wurde.
- Sims, die im Wartezustand gespeichert wurden, sind nun weiterhin ordnungsgemäß im Wartezustand, wenn das Spiel geladen wird.
- Wege durch Windkraftwerke und Große Windkraftwerke sind nun zulässig.

- Gegenstände, die durch Mods hinzugefügt wurden, erhielten gelegentlich nicht eher ihre Namen, bis das Spiel zum zweiten Mal nach ihrer Installation gestartet wurde. Dieses Problem wurde repariert.
- Musik-XML-Dateien werden nun korrekt hinzugefügt, um das Ergänzen von neuer Musik ins Spiel zu erleichtern.

Spiel-Updates #1 und #2 ebenfalls enthalten

- Die vorherigen Spiel-Updates müssen nicht installiert werden. Die Verbesserungen und Inhalte der Spiel-Updates #1 und #2 sind im Spiel-Update #3 enthalten. Spiel-Update #3 kann entweder mit dem Basisspiel angewendet werden oder auch dann, wenn ein vorheriges Update oder beide vorherigen Updates bereits beim Spiel angewendet wurden.

Hinweise zum Spiel-Update #2 (veröffentlicht im Dezember 2007)

Update für Strategie-Modus zum Download bereit

Mit dem heutigen Update fügen wir neben weiteren Ergänzungen, Verbesserungen und Reparaturen den Strategie-Modus hinzu. HIER <URL hier einfügen> kannst du das Update herunterladen.

Strategie-Modus

- Es wurden drei Strategische Spielmodi eingeführt, um die ursprünglichen drei Kreativen Spielmodi zu komplettieren.
- Jeder dieser Strategie-Modi (Basis, Knallhart und Albtraum) steigert sich in der Herausforderung verglichen zum jeweiligen Vorgänger, und alle drei bringen eine Vielzahl an anspruchsvollen Herausforderungen mit sich, die in den Kreativen Spielmodi nicht vorhanden sind:
 - Bei den Gebäuden fallen permanente Wartungskosten an. Wenn diese Wartungsanforderungen nicht eingehalten werden, könnten Gebäude möglicherweise beschädigt werden, was dazu führt, dass sie für mehrere Tage außer Betrieb gesetzt oder sogar ganz zerstört werden.
 - Die Erlöse aus dem Recycling werden reduziert und dadurch wird cleveres Planen erschwert.
 - Die Arbeits- und Besuchszeiten sind lang. Das führt dazu, dass Sims an einem Tag weniger Orte besuchen können.
 - Es ist schwieriger, Sims zufrieden zu halten.
 - Die Wahrscheinlichkeit ist größer, dass unzufriedene und durchgedrehte Sims aus der Reihe tanzen, negative Spezial-Sims generieren oder sich in böartige Spezial-Sims verwandeln.
 - Einen Arbeitsplatz lahmzulegen beschwichtigt durchgedrehte Sims weniger, und sie bleiben unzufrieden oder sind sogar weiterhin kurz davor, erneut durchzudrehen.
- Ziele und Monumente müssen in den jeweiligen Spielmodi *separat* erreicht werden.
- Die Modi Knallhart und Albtraum müssen durch den Gewinn einer Trophäe im vorangegangenen Strategie-Modus freigeschaltet werden (Erfolg im Basis-Strategie-Modus schaltet Knallhart frei; Erfolg in Knallhart schaltet Albtraum frei).

Allgemeine Verbesserungen

- Die Texturen der Benutzeroberfläche können sich nun zusammen mit deiner Gesellschaft verändern. Halte Ausschau nach einem veränderten Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche bei kapitalistischen, Cyberpunk-, industriellen und Orwellschen Städten. Modder können diese zusätzliche Funktionalität nutzen, um radikalere Veränderungen vorzunehmen.

Modding

- Es gibt nun einige zusätzliche XML-Dateien. Besonders benutzerdefinierte Texturen müssen sich nicht alle in derselben Datei befinden, daher sollten mehrfache Mods mit benutzerdefinierten Texturen besser zusammenspielen.
- Alle Attribute einer XML-Datei eines Gebäudes im Mod-Ordner haben nun Priorität über das Original, daher können sich Mods bei allen Aspekten vorhandener Gebäude einmischen.
- Die XML-Datei der Kameraeinstellungen bekam einen eigenen Ordner, damit sie modifiziert werden kann.
- Neue Versionen von Packages mit denselben Namen wie alte Packages überschreiben nun bei der Installation das alte Package.
- Gebäudetexturen können direkt in der XML-Datei des Gebäudes modifiziert werden. Es ist nicht länger erforderlich, die benutzerdefinierten Profiltexturen zu verwenden.

Allgemeine Reparaturen

- Die geplante Begrenzung der Anzahl von U-Bahnen und Bushaltestellen funktionierte bisher nicht einwandfrei und wurde repariert. Jetzt sind nur jeweils 50 davon in einer bestimmten Stadt möglich.
- Einigen Gebäuden wurden neue Fundamentmodelle hinzugefügt, um die Problemfälle zu beheben, bei denen das Terrain über dem Fundament abgebildet wurde.
- Reparatur für Sims, die vorübergehend verschwanden, wenn sie zu früh zur Arbeit kamen
- Die Fehlermeldung, die du erhältst, wenn deine Grafikkarte oder ihre Treiber die Mindestvoraussetzungen nicht erfüllen, ist jetzt hilfreicher.

Stabilität und Leistung

- Reparatur für einen seltenen Absturz, der bei der Entfernung einer kulturellen Requisite eintreten konnte
- Strömungstexturen liefern eine verbesserte Leistung und verbrauchen weniger Speicher, besonders in großen Städten.
- Viele allgemeine Verbesserungen der Leistung der Sim-KI.
- Reparatur einer Spielaufhängung (die manchmal zu einem Absturz führte) in Zusammenhang mit Laufwegen und öffentlichem Transport
- Reparatur für Speicher-Überschreibungen (die manchmal zu einem Absturz führten) in Zusammenhang mit der Auswahl eines Sim oder Gebäudes, Gebäude-Scripts und des Beleuchtungssystems.
- Speichervorgänge benötigen weniger zusätzlichen Speicher. Dies sollte die Fehler aufgrund von ungenügendem Speicher während Autospeicher-Vorgängen beheben, denen Benutzer manchmal begegneten.
- Reparatur für einen Absturz beim Beenden

Enthält auch Spiel-Update #1

- Spiel-Update #1 muss nicht installiert werden. Die Verbesserungen und der Inhalt von Spiel-Update #1 (siehe unten) sind im Spiel-Update #2 enthalten.
-

Hinweise zum Spiel-Update #1 (veröffentlicht im November 2007)

SimCity Societies Spiel-Update #1:

- verbesserte Installation für Downloads mit benutzerdefiniertem Inhalt
- optimierte Schatten
- Reparatur eines Fehlers, der zu willkürlichen Abstürzen führte
- verbesserter lokalisierter Text
- verbesserte Benutzeroberfläche zur Umweltverschmutzung
- verbesserte Effektivität der Spezial-Aktion Stromkauf
- 2 exklusive Gebäude und 2 Geländekarten