

## Päivityksen 5 sisältö (julkaistu toukokuussa 2008)

EA ja Tilted Mill ylpeänä esittävät: SimCity™ Yhteiskunnat -pelin viides ja tähänastisista merkittävin päivitys. Päivitys sisältää kuusi tarinaa, kaupungin toimintaperiaatteita, uusia budjettitoimintoja ja paljon muuta.

Tämän päivityksen myötä kaupungin johtaminen ja kehittäminen saavat yhä uusia ja monipuolisempia piirteitä, minkä lisäksi sekä luovia että strategisia pelimuotoja on hiottu yhä paremmiksi.

Päivityksen rakentaminen ei olisi ollut mahdollista ilman Tilted Millin, EA:n ja muiden ylläpitämällä pelifoorumeilla annettua palautetta. EA ja Tilted Mill ovat erittäin kiitollisia tästä pelaajien antamasta palautteesta.

### Uudet toiminnot:

- **Tarinat:** pelissä on kuusi uutta tarinaa. Tarinapelissä pelaajan on vastattava tietyn kaupungin asettamiin haasteisiin. Tarinapelissä rakennukset saattavat toimia hieman normaalista poiketen, tietyt tapahtumat saattavat olla yleisempiä tai harvinaisempia kuin tavallisesti ja pormestari voi saada potkut, mikäli homma ei toimi. Tarinoiden kirjo on laaja. Rennossa Toinen maa -tarinassa rakennetaan kansainvälistä, hienostunutta kaupunkia, jossa viihtyvät niin taiteilijat kuin heidän rikkaat tukijansakin. Samaan rataa jatkaa Simppeliä, simppeliä -tarina, jossa pormestarin tulee rajallisilla resursseilla rakentaa rauhan satama, jota nykyajan kiire ja tuhlaus eivät kosketa. Skaalan toisessa ääripäässä ovat sellaiset tarinat kuten Futurologia: tässä tarinassa on rakennettava massiivinen kaupunki, joka toimii maailmanlaajuisen yhtiön hermokeskuksena.

Tarinoihin pääsee käsiksi napsauttamalla kuvaketta Pelaa SimCity™ Yhteiskunnat -peliä ja napsauttamalla sitten punaisia, oransseja ja sinisiä nuolia. Tarinoiden datatiedostot (tiedostopolku: Data/XMLDb/Scenarios) sisältävät yksityiskohtaisia kommentteja sisällöstä. Tällä haluamme rohkaista tarinoiden modaamista. On aina hienoa nähdä, mitä kaikkea pelaajayhteisö saakaan aikaan.

- **Toimintaperiaatteet (luovat ja strategiset pelimuodot)** – Kaupungin johtamisessa voi nyt hyödyntää toimintaperiaatteita. Periaatteita voi kerrallaan olla käytössä kolme kappaletta. Toimintaperiaatteisiin kuuluvat mm. investointi maailmanmarkkinoille (kaupungin kassa lihoo ja laihtuu osakemarkkinoiden muutosten mukaan), yleinen terveydenhuolto (terveydenhuollon rakennukset ovat tehokkaampia) ja indoktrinaatio (koulutusrakennukset pitävät simit ruodussa). Kattava lista toimintaperiaatteista ja niiden vaatimuksista löytyy Kaupunginhallinto-ruudulta (paina "I" tai napsauta pienoiskartan vasemmalla puolella sijaitsevaa pientä kaupunkikuvaketta). Toimintaperiaatteet ovat usein tehokkaimmillaan, kun ne yhdistetään sopivien rakennusten tai yhteiskuntamuotojen kanssa.
- **Uusi ylläpitojärjestelmä (strategiset pelimuodot)** – Rakennusten ylläpitokustannukset vaihtelevat nyt enemmän. Uudet kustannukset heijastelevat paremmin rakenteilla olevaa yhteiskuntaa, ja samalla pormestarin strategiset vaihtoehdot kasvavat. Rakennukset on myös jaettu neljään eri ylläpitoluokkaan,

jotka ovat hallinto, infrastruktuuri, sosiaalipalvelut ja yleiset. Jokaisen kategorian määrärahat voi määrittää erikseen, joten pormestari voi punnita riskejä ja vetää oman linjansa ylläpidon suhteen. Ylläpidon liikusäätimet löytyvät Kaupunginhallinto-ruudulta.

- Uudet budjettikäyrät (luovat ja strategiset pelimuodot) - Budjettiruutu on tarkempi ja monipuolisempi. Tämä helpottaa menojen ja tulojen arviointia.
- Uusi Kaupunginhallinto-ruutu keskittää kaikki yllä olevat toiminnot yhteen paikkaan.
- Maaston tasoitus -työkalu - Rakentamisen kannalta liian mäkisen maaston voi nyt tasoittaa. Työkalun saa esille siirtämällä kohdistimen jyräspainikkeen kohdalle.
- Painajainen-pelimuodossa saavutetusta Joka paikan höylä -tavoitteesta saa erityispalkinnon (jos olet jo ansainnut tämän palkinnon, etsi koristeista Mestarillisuuden monumentti).

## **Pelimuutokset:**

- Kaupunkien tulokertymää on tasapainotettu uudelleen kaikissa pelimuodoissa. Näin tulot kuvaavat paremmin sitä, miten eri tavoin erilaiset kaupungit hankkivat tuloja. Myös rakennusten hinnat on tasapainotettu uudelleen.
- Strategisten pelimuotojen piirteitä on muokattu, jotta siirtymä yhdestä strategisesta pelimuodosta seuraavaan olisi sujuvampi.
- Jotkin pienet rakennukset ovat nyt paikallisia rumiluksia, jotka vaikuttavat pienempään alueeseen kuin isot rumilukset. Näitä pikkurumiluksia ovat esimerkiksi bilishallit ja slummitalot.
- Rumiluksien palautejärjestelmää on parannettu.
- Ohjauspaneeli muuttuu yhä enemmän kaupungin profiiliin mukaiseksi.
- Voimalat toimivat, vaikka ne olisivat vahingoittuneet. Toimintateho on tällöin pienempi. Näin koko kaupunki ei sammahda yhden ainokaisen ylläpito-ongelman seurauksena.

## **Suorituskyky- ja vakauskorjaukset sekä muut korjaukset:**

- Muistin loppumisesta aiheutuvien ongelmien estämiseksi kaupungin maksimikoko on rajattu 1 500 rakennukseen. Yläraja on tarpeeksi suuri kaikkien palkintojen ansaitsemiseen ja kaikkien tarinoiden pelaamiseen. Suurin osa kaupungeista ei ole lähelläkään ylärajaa. Mikäli kuitenkin haluat kokeilla suurempia kaupunkeja, ja muistiongelmiä mahdollisuus ei pelota, voit muokata ylärajaa. Muokkaaminen ei ole suositeltavaa, mutta tarvittava tiedosto on Data\XMLDb\Constants\Constants.xml. Etsi rakennusvakioiden alta kohta MaxLimit.
- Joidenkin Lehdistönvapaus-toiminnon käyttötapojen aiheuttama loputon sosiaalisten energioiden muokkaus on korjattu.
- Osa uusimpien ATI-ajureiden aiheuttamista pelin kaatumisista on nyt kierretty.
- Simien seuraustoiminto seuraa nyt tappelun jälkeen oikeaa simiä.
- Suorituskykyä on parannettu muokkaamalla tekstuurien striimausta.
- Peliin on lisätty ohje- ja vinkkitekstejä.

- Rakennus päivittyy nyt oikein niissä tilanteissa, joissa rakennukseen vaikuttaa useita muita rakennuksia ja yksi näistä rakennuksista puretaan.
- Korjattu pelin kaatuminen väärin näyttöasetusten takia (tilanteet, joissa peliä on pelattu yhdellä näytönohjaimella ja näytönohjain on sittemmin vaihdettu, mutta asetuksia ei ole muutettu).
- Intropätkien loppumisen ja päävalikon ilmestymisen väliin on lisätty latauskuva. Hyvästi tylsyys.
- Rakennusmuunnelmien selailun näppäinkomento toimii nyt myös kunnan vuokratalojen kanssa.
- Pelitallennuksen poistamiseen liittyvä ongelma, joka silloin tällöin aiheutti kahden tallennuksen poistamisen yhden sijaan, on korjattu.
- Toistuvan asetusten muokkaamisen aiheuttamia vakausongelmia korjattu.
- Kuvakkeet eivät enää roiku loputtomiin purettujen rakennusten kohdalla.

## Tunnetut ongelmatapaukset

- Pelin kaatuminen: kuvanlaadun muuttaminen korkeasta matalaksi murhaavan myrskyn aikana, kun käytössä on Radeon HD3870 -näytönohjain.
- Aiemmin modatut rakennukset eivät ole uusien ylläpitotoimintojen piirissä. Modit tulee päivittää, jotta ylläpito toimii kunnolla. Ylläpitotoimintojen kunnostamiseksi on modattava kahta uutta tiedostoa, ylläpitoluokkia ja ylläpitoryhmiä.
- Varmista, että käytössä ovat kaikki viimeisimmät Windows -päivitykset ja Service Pack -paketit, eritoten jos käyttöjärjestelmänä on Vista. Microsoft on korjannut useita Vistan bugeja, jotka saattoivat SimCity™ Yhteiskunnat -peliä pelattaessa johtaa muistin ylikuormitukseen tai järjestelmän kaatumiseen.
- Joissakin tilanteissa grafiikka saattaa välkkyä, jos käytössä on Radeon Crossfire -näytönohjaimia. Crossfiren poistaminen käytöstä (mikäli mahdollista) tai yhden näytönohjaimen käyttäminen korjaa ongelman.

## Päivityksen 4 sisältö (julkaistu maaliskuussa 2008)

Tämä päivitys sisältää kaksi uutta katastrofia, parannuksia niin strategisiin kuin luoviinkin pelimuotoihin, uusia kriisejä ja tapahtumia, uusia rakennuksia ja rakennusmuunnelmia sekä parannuksia suorituskykyyn ja ohjauspaneeliin.

## Yleistä

Neljäs päivitys laajentaa SimCity™ Yhteiskunnat -pelin innovatiivista luonnetta ja toisen päivityksen peliin tuomia strategisia pelimuotoja. EA ja Tilted Mill haluavat myös kiittää pelaajayhteisöä tuesta ja mainioista ehdotuksista. Toivottavasti nautitte niin tämän päivityksen mukanaan tuomista ominaisuuksista kuin tulevistakin päivityksistä.

Tämän ja seuraavan päivityksen kokonaisuus muuntaa pormestarina toimimisen hyvin erilaiseksi varsinkin niille pelaajille, jotka pitävät strategisemmasta otteesta tai haluavat kaupungin rakentamisen olevan perinteisellä tavalla haastavaa. Tietenkin päivitykset tuovat lisäsisältöä myös niille pelaajille, jotka valitsevat luovemman pelitavan.

Uusia tapahtumia ja kriisejä on kahdeksan, ja osa näistä on yhteiskuntakohtaisia. Jos kaupungissa on paljon sekä määräysvaltaa että luovuutta, yhdistelmä saattaa johtaa vastakulttuurin

vallankumoukseen. Vihaisten työläisten suuri lukumäärä saattaa johtaa yleislaktoon, elleivät ammattiyhdistykset saa ääntään kuuluviin. Luvassa on myös tieteellisiä läpimurtoja, mellakoita, epidemioita ja uskonnollisia juhlapyyhiä.

Simejä masentavien rakennusten vaikutusalueita on muokattu kaikissa pelimuodoissa. Näiden rumilusten vaikutus on entistä voimakkaampi, varsinkin strategisissa pelimuodoissa. Koristeet puolestaan saattavat silloin tällöin avittaa lähistön rakennuksia kohentamaan simien mielialaa. Näin kaupunkiensa ulkonäköön investoivat pelaajat saavat vastinetta vaivoilleen.

Muiden suurempien lisäysten joukossa on kaksi uutta katastrofia (tässä katastrofilla tarkoitetaan 60-metristä, lasereita ampuvaa tai tultasyöksevää hirviötä), päävalikkoon integroitu käyttäjien tekemien modien hallinta, joukko uusia rakennuksia, suuri määrä pieniä viilauksia (mm. näppäinkomento rakennusten muunnelmien selaamiseen), uusia ohjauspaneelin tekstuureja kullekin yhteiskuntatypille, mahdollisuus muuttaa erikoisimpien kuvakkeen kokoa, paremmat UFO-efektit sekä lisää ohjetekstejä.

Eriyistä huomiota on kiinnitetty muistin käyttöön ja Vistaan liittyviin ongelmiin, jotka ovat joissakin tapauksissa jopa kaataneet pelin. Myös suorituskykyä on parannettu, eritoten suurien kaupunkien kohdalla.

## Uudet toiminnot:

Kaikissa pelimuodoissa:

- Lisätty Burgazoid 6000 -katastrofi. Jotakin meni pahasti pieleen yrityksessä tehostaa juustohamppareiden tuotantoa ja tarjoilua. Lopputulos on Burgazoid 6000, joka ampuu lasereita silmistään. Samalla sen askeleet aiheuttavat pieniä maanjäristyksiä.
- Lisätty Varpusaurus Romyx -katastrofi. Jättimäinen, sarvipäinen lintuhirviö, joka syöksee tulta nokastaan. Samalla sen askeleet aiheuttavat pieniä maanjäristyksiä.
- Kuusi uutta tapahtumaa: epidemia, sijoituskupla, mellakka, lakko, tieteellinen läpimurto ja pyhiinvaellus.
- Kaksi uutta kriisiä: juhlapyyhi ja vastakulttuurin vallankumous.
- Uusia vaikutuksia rakennuksille: rumilus, lievä rumilus, savusumu, tartuntavaara ja inspiraatio.
- Päävalikosta käytettävä työkalu modien hallinointiin. Modit voi ottaa käyttöön, poistaa käytöstä tai poistaa kokonaan. Työkalu sisältää myös linkin verkon Moditorille. Jos käyttöjärjestelmänä on Vista, työkalua voi käyttää vain, kun pelaajan käyttäjätillä on järjestelmänvalvojan oikeudet.
- Sijoittamisen yhteydessä asuinrakennuksen eri muunnelmia voi selata painamalla Shift+V.
- Lisätty mahdollisuus muokata simien tilaa tai erikoisimmin tyyppiä osoittavan kuvakkeen koko (peliasetusten Peli-välilehti).

## Uudet rakennukset:

- Uusi asuinrakennustyyppi (kunnan vuokratalo) ja 15 muunnelmaa asuinrakennuksista.
- Kaksi uutta toimintapaikkaa: supermarketti ja karuselli
- Kaksi uutta työpaikkaa: varasto ja matala toimistorakennus

## Korjaukset ja parannukset:

- Korjattu pelin kaatuminen, kun erittäin suuressa ja erittäin suuren työläisväestön sisältävässä kaupungissa oli päällä onnellisuuden osoitin
- Näppäinkomennot "V" ja "Shift + V" toimivat nyt silloinkin, jos kieliasetuksena on kreikka
- Korjattu pelin ajoittainen kaatuminen, jos pelistä poistuttiin, kun kaupungissa on tulipalo
- Korjattu puuttuvat tallennus-/latauskehotteet, kun pelistä palaa päävalikkoon tavoitteen saavuttamisen jälkeen

- Lähimmän paloaseman haku toimii nyt myös paikallisten paloasemien kanssa
- Kamera kohdistuu nyt avaruusolentojen hyökkäykseen tulipaloon kohdistumisen jälkeen. (Kamera saattaa silti olla avaruusolentojen aluksen alapuolella, mikäli alus on erittäin korkealla hakua napsautettaessa.)
- Karmiva savu ja haamuefektit aktivoituvat, kun siirrytään kummitusprofiiliin
- Rakennusten hinnat rakennusluettelossa päivittyvät, kun hintoihin vaikuttaa jokin tekijä
- Uusien ATI Catalyst 8.3 -ajurien hiukkasmuistiin liittyvä pelin kaatuminen on korjattu
- Modaaminen: Rakennusten muokatut tekstuurit näkyvät jo asetteluvaiheessa
- Modaaminen: Kulttuurien autosettejä voi nyt laajentaa
- Modaaminen: Modit voivat nyt korvata tehosteita, kuten yksityiskohtia
- Modaaminen: Muokatut korkeuskartat näkyvät nyt pelissä
- Erittäin tarkat tekstuurit poistuvat nyt käytöstä, kun kamera on niin korkealla, ettei näistä tekstuureista ole hyötyä. Tämä vähentää muistin käyttöä.
- Varjojen renderöinnissä, samoin kuin useampien kohteiden samanaikaisessa renderöinnissä, olleita virheitä korjattu. Nämä virheet saattoivat aiheuttaa joitakin DirectX-virheitä tai pelin hidastumista
- Muutokset materiaalien käsittelyssä ja ohjauspaneelin tekstuurien hallinnassa vähentävät muistin käyttöä

## Tunnetut ongelmatapaukset:

- Joissakin tapauksissa DownloadPack1.xml-tiedostoa ei voi poistaa kokonaan tai käytöstä modien hallinnan kautta (paketti sisältää bonusrakennuksia vetyvoimalan ja osuuskunnan pankin).

## Sisältää myös päivitykset 1, 2, ja 3

- Aiempien päivitysten asennus ei ole välttämätöntä, sillä päivitys 4 sisältää päivitysten 1, 2 ja 3 parannukset ja korjaukset. Voit asentaa päivityksen 4 riippumatta siitä, oletko asentanut peliin aiempia päivityksiä.

## Päivityksen 3 sisältö (julkaistu maaliskuussa 2008)

Tämä päivitys parantaa pelin suorituskykyä, monipuolistaa ohjauspaneelia ja lisää peliin avaruusolentojen hyökkäykset!

## Uudet toiminnot:

Strategisessa pelimuodossa:

- Kun kaupunki saavuttaa tavoitteen jossain strategisista pelimuodoista, pelaajalle annetaan tilaisuus ottaa palkinto vastaan. Jos vastaanotat palkinnon, et voi saavuttaa muita tavoitteita kyseisessä kaupungissa. Et esimerkiksi voi enää saavuttaa tavoitetta Joka paikan höylä: jos siis haluat päästä pelissä seuraavalle vaikeustasolle, älä ota vastaan muuta tavoitetta kuin Joka paikan höylä.
- Simit voivat sairastua, vaikka eivät ole vierailleet sairautta aiheuttavassa rakennuksessa.
- Töihin myöhässä saapuneet työntekijät tekevät täyden työpäivän, vaikka joutuisivat olemaan töissä myöhään.
- Kaikissa strategisissa pelimuodoissa on enemmän tapahtumia.

Kaikissa pelimuodoissa:

- Monet rakennustoiminnot voi nyt määrittää käynnistymään automaattisesti heti, kun ne ovat varautuneet. Automaattisesti käynnistettävissä olevat rakennustoiminnot on merkitty keltaisella reunuksella. Napsauta toimintoa hiiren oikealla painikkeella, jos haluat toiminnon käynnistyvän heti, kun se on mahdollista.
- Tiheämmin ilmestyvät viestit ja lisätoiminnot helpottavat tulipalojen löytämistä ja sammuttamista. Keskitä näkymä palopaikalle napsauttamalla punaista painiketta. Keskitä näkymä lähimmälle paloasemalle napsauttamalla sinistä painiketta.
- Pelaaja saa ilmoituksen, jos pelin suorituskykyä voi parantaa asetuksia säätämällä.

- Entistä suurempien teiden rakennusta on helpotettu uuden rakennustoiminnon avulla. Käytettävissä on edelleen myös maastoon mukautuva rakennustapa.
- Avaruusolennot voivat nyt hyökätä kaupunkiin ja alkaa tuhota sen rakennuksia. Kaupungin asukkaat pakenevat hyökkäyksiä kauhun vallassa.
- Rakennuksia voi nyt etsiä niiden luokitusten perusteella: voit esimerkiksi etsiä pelkästään lainvalvontarakennuksia. Voit myös luoda oman rakennusluokkasi XML:n ja lisätä sen luokittelujen joukkoon.

## Korjaukset ja parannukset:

- Jos kaupungissasi on paljon työläisiä, voit rajoittaa näkyvissä olevien asukkaiden määrää. Tämä tehostaa pelin suorituskykyä suurten kaupunkien kohdalla. Voit säätää asetukset laitteistoasi ja omia mieltymyksiäsi vastaaviksi.
- Peli vaatii entistä vähemmän muistia.
- Vähäiseksi säädetty maaston yksityiskohtaisuus ei enää aiheuta pelin kaatumista.
- Muistin varaus ei enää aiheuta pelin kaatumista.
- Ilmoitukset eivät enää jää esiin, jos niitä napsauttaa väärään aikaan.
- Jäätelöautot toimivat nyt odotetulla tavalla, kun niitä tuottava rakennus on 1 - 3 ruudun päässä tiestä.
- Odottamistilassa tallennetut simit odottavat nyt myös silloin, kun käynnistät pelin.
- Reittejä voi nyt muodostaa tuulivoimaloiden ja suurien tuulivoimaloiden poikki.
- Muokattujen esineiden nimet ilmestyvät näkyviin heti ensimmäisen asennuskerran jälkeen.
- Musiikin XML mahdollistaa nyt uuden musiikin lisäämisen peliin entistä helpommin.

## Sisältää myös päivitykset 1 ja 2

- Aiempien päivitysten asennus ei ole välttämätöntä, sillä päivitys 3 sisältää päivitysten 1 ja 2 parannukset ja korjaukset. Voit asentaa päivityksen 3 riippumatta siitä, oletko asentanut peliin aiempia päivityksiä.

## Päivityksen 2 sisältö (julkaistu joulukuussa 2007)

### Strategisten pelimuotojen päivitys valmiina ladattavaksi

Uusi päivitys tuo peliin muiden lisäysten, parannusten ja korjausten ohella strategiset pelimuodot. Lataa päivitys TÄSTÄ <URL goes here>.

## Strategiset pelimuodot

Peliin on lisätty kolme strategista pelimuotoa, jotka täydentävät kolmea alkuperäistä, luovaa pelimuotoa.

Jokainen strategisista pelimuodoista ("Perustaso", "Ei armoa" ja "Painajainen") on edellistä haastavampi, ja jokaisessa peliin tulee uusia kiemuroita, joita ei luovissa pelimuodoissa ole.

- Rakennukset aiheuttavat ylläpitokustannuksia. Mikäli rakennusten ylläpidosta tingitään, ne saattavat kärsiä vaurioita, jotka saattavat tehdä kyseisestä rakennuksesta käyttökelvottoman useiden päivien ajaksi. Pahimmassa tapauksessa rakennus saattaa jopa tuhoutua kokonaan.
- Rakennusten kierrättämisestä saatavia varoja on pienennetty, mikä tekee suunnitelmallisuudesta entistä tärkeämpää
- Työpäivät ja vierailut kestävät kauemmin. Niinpä simit pystyvät päivänsä aikana vierailemaan harvemmissa kohteissa.

- o Simien pitäminen tyytyväisinä on vaikeampaa
- o Tyytymättömät ja mieltään osoittavat simit ovat entistä aktiivisempia ja aiheuttavat todennäköisemmin haitallisen erikoissimin ilmaantumisen tai muuntuvat todennäköisemmin itse haitalliseksi erikoissimiksi
- o Työpaikan sulkeminen ei rauhoita mieltään osoittavia simejä samalla tavoin kuin aiemmin. Vaikka mieltään osoittava sim sulkisikin työpaikan, on hän edelleen tyytymätön tai jopa edelleen valmis osoittamaan mieltään.

Tavoitteet ja monumentit on ansaittava *erikseen* jokaisessa pelimuodossa.

Ei armoa- ja Painajainen-pelimuodot on avattava ansaitsemalla palkinto edeltävässä strategisessa pelimuodossa (onnistuminen perustasolla avaa Ei armoa -pelimuodon, Ei armoa -pelissä onnistuminen Painajainen-pelimuodon).

## Yleiset parannukset

Ohjauspaneelin tekstuureja voi nyt muuttaa yhteiskunnan mukaan. Kapitalistiselle, teolliselle, kyberpunk- ja Isoveli valvoo -yhteiskunnille on omat tekstuurinsa. Modaajat voivat käyttää tätä uutta toimintoa tehdäkseen radikaalimpiakin muutoksia.

## Modaaminen

Useita XML:iä on nyt helpompi muokata. Huomattavin muutos on, että muokattujen tekstuurien ei enää tarvitse sijaita samassa tiedostossa. Tämän ansiosta useampien muokattuja tekstuureita sisältävien modien yhteispelin pitäisi nyt olla sujuvampaa. Kaikki modikansiossa sijaitsevan rakennus-XML:n määrittämät ominaisuudet ovat nyt ensisijaisia alkuperäisiin nähden. Näin modeilla voi muokata rakennusten kaikkia piirteitä. Kameran asetusten XML on siirretty omaan kansioonsa, joten sitä voi nyt modata. Asennuksen yhteydessä uudet paketit, joilla on sama nimi kuin vanhoilla, korvaavat vanhat paketit. Rakennusten tekstuureita voi muokata suoraan rakennusten XML:n avulla. Kustomoituja profiilitekstuureita ei enää tarvita.

## Yleiset korjaukset

Metroasemille ja bussipysäkeille suunniteltu maksimimäärä, joka aiemmin ei ollut käytössä, on nyt saatu käyttöön. Kumpaakin pysäkkilaatua voi nyt olla vain 50 kappaletta per kaupunki.

Joidenkin rakennusten perustukset on mallinnettu uudelleen. Tämä korjaa tilanteet, joissa maasto ilmestyi perustusten päälle.

Ennen vuoroaan työpaikalle saapuvien simien väliaikainen katoaminen on korjattu. Näytönohjaimen suorituskyvyn tai ajureiden riittämättömyyttä koskeva virheilmoitus on nyt informatiivisempi.

## Vakaus ja suorituskyky

Pelistä on korjattu harvinainen virhe, joka saattoi kaataa pelin, jos kulttuuritarpeistoa poistettiin.

Striimaavat tekstuurit parantavat pelin suorituskykyä ja alentavat muistivaatimuksia (varsinkin suurten kaupunkien kohdalla).

Simien tekoälyyn on tehty useita yleisiä parannuksia.

Pelistä on korjattu reitinhakuun ja joukkoliikenteeseen liittynyt lukittuminen, joka saattoi silloin tällöin johtaa pelin kaatumiseen  
Pelistä on korjattu simien ja rakennusten valitsemiseen, rakennusskripteihin ja valaistusjärjestelmään liittynyt muistin korvaaminen, joka saattoi silloin tällöin johtaa pelin kaatumiseen  
Tallentaminen vaatii huomattavasti vähemmän muistia. Tämän pitäisi ratkaista joitakin käyttäjiä vaivanneet ongelmat, jotka johtuivat muistin loppumisesta automaattisten tallennusten aikana  
Pelistä poistuttaessa tapahtuva kaatuminen on korjattu

## **Sisältää ensimmäisen pelipäivityksen**

Ensimmäistä pelipäivitystä ei tarvitse asentaa. Pelipäivityksen 1 sisältö ja korjaukset (katso alla) ovat mukana pelipäivityksessä 2.

---

## **Päivityksen 1 sisältö (julkaistu marraskuussa 2007)**

### SimCity™ Yhteiskunnat -päivitys 1:

- ladatun, muokatun sisällön asennusprosessia on parannettu
- varjot optimoitu
- pelin satunnaisesti kaatanut bugi korjattu
- lokalisoitua tekstiä hiottu
- saastumista käsittelevä ohjauspaneeli hiottu
- Sähkönsiirto-erikoistoiminto on tehokkaampi
- 2 ainutkertaista rakennusta ja 2 maastokarttaa