

## Megjegyzések az 5. játékfrissítéshez (kiadva: 2008. május)

Az EA és a Tilted Mill büszkén jelentik be a SimCity Társadalmak történetének legjelentősebb frissítését, amely hat forгатókönyvet, hasznos várospolitikákat, költségvetési eszközöket és még számos érdekes újdonságot tartalmaz.

Ez a játékfrissítés új lehetőségekkel és élményekkel gazdagítja a SimCity Társadalmak játékmenetét, valamint további finomításokat tartalmaz a kreatív és stratégiai játékmódokhoz egyaránt.

Mindez nem lett volna lehetséges a felhasználóink által a Tilted Mill és az EA honlapján, illetve egyéb játékos fórumokon adott visszajelzések nélkül – rendkívül hálásak vagyunk mindenki hozzájárulásáért.

### Újdonságok:

- Forгатókönyvek – Hat forгатókönyvvel gazdagítottuk a játékélményt. A forгатókönyvekben az a közös, hogy egy bizonyos város szükségleteit kell ellátnod. Itt az egyes épületek az általad megszokottól kicsit eltérően működhetnek: bizonyos események gyakrabban vagy ritkábban következhetnek be, és polgármesteri állásodat is elveszítheted. A forгатókönyvek nehézsége a mérsékelttől, mint a „Távol föld” (Építs kozmopolita, kifinomult várost, ahol a művészek és a vagyonos műpártolók között nincsenek társadalmi különbségek) vagy az „Egyszerűsítés, egyszerűsítés!” (Szerény források igénybevételével építs fel egy helyet, amely menedéket nyújt a világ zajai elől) a kihívás szintig terjedhet – utóbbira példa a „Futurológia” (Építs fel egy hatalmas várost, amely egy egész világra kiterjedő cég idegközpontja lehet). A „SimCity Társadalmak indítása” képernyőn találod meg őket, ha a narancssárga, vörös és kék nyilakkal ellátott gombra kattintasz. Mindenkit szeretnénk a forгатókönyvek adatfájljainak (a Data/XMLDb/Scenarios könyvtárban találhatóak) módosítására buzdítani – nagyon kíváncsiak vagyunk az ötleteitekre!
- Várospolitikák (kreatív és stratégiai módokban) – Egyszerre legfeljebb három különleges szabályt vezethetsz be a városodban – olyanokat, mint például a Világpiaci befektetések (kincstárad a világpiaci változásoknak megfelelően fluktuál), az Általános egészségvédelem (egészségügyi intézményeid több látogatót fogadnak) vagy az Átnevelés (oktatási intézményeid szinten tartják a simek hangulatát). A várospolitikák teljes listáját, valamint az életbe léptetésükhöz szükséges feltételeket megtalálod a városvezetés képernyőn (nyomd meg az „I” billentyűt, illetve kattints a minitérkép bal oldalán látható apró városra). A várospolitikák gyakran bizonyos társadalmakban, illetve bizonyos épületekkel együtt a leghatékonyabbak.
- Új karbantartási rendszer (stratégiai módokban) – Az épületek karbantartási költsége szélesebb skálán változik. Az új költségek jobban megfelelnek az általad épített társadalom típusának, emellett több stratégiai lehetőséget rejtenek magukban. Négy karbantartási kategóriába soroltuk be az épületeket (infrastrukturális, kormányzati, társadalmi szolgáltató és általános), és a

karbantartási költségvetést mostantól kategóriánként határozhatod meg, az adott kategóriába eső épületek amortizálódásának kockázatát a karbantartási költségek fényében mérlegelve. A karbantartás mértékét a városinformációs képernyőn található csúszkák segítségével módosíthatod.

- Új költségvetési grafikon (kreatív és stratégiai módokban) – egy nagyobb és részletesebb grafikon teszi könnyebbé az anyagi helyzeted nyomon követését.
- Az új városvezetés képernyő segít a fentieket egyetlen kezelőpanelen kézben tartani.
- Terepsimító eszköz – végre elegyengetheted a földfelszínt, ha egy nemkívánatos lejtő meggátol az építkezésben. Vidd az egeredet a bulldózer fölé, ha használni szeretnéd.
- Különleges jutalom vár, ha megszerzed az Ezermester trófeát rémálom módban. (Ha már feloldottad a Mesteri emlékművet, a dekorációs menüben találod meg.)

## **Változások a játékmenetben:**

- A mindkét játékmódban finomításokat végeztünk a bevételeken, tovább hangsúlyozva a különféle társadalomtípusok bevételszerzési módszereinek különbözőségeit. Ugyanezt tettük az épületek költségeivel.
- A stratégiai játékmódokban jelentkező hatások szintjén is igazítottunk, hogy zökkenőmentesebb legyen az előrehaladás a szintek között.
- A szembántó hatás a kis épületek körül kis sugárban érvényesül. (Például a talponállók vagy a lerobbant lakások esetében.)
- Jobb visszajelzés a szembántó rendszerben.
- A felhasználói felület mostantól szembetűnőbben változik a város jellemzőinek, profiljának függvényében.
- Az erőművek sérülten is üzemelnek, noha csökkentett hatásfokon. Így a városod nem sötétülhet el egyetlen elmulasztott karbantartás következményeképpen.

## **Megnövelt stabilitás, jobb teljesítmény és egyéb javítások, beleértve:**

- Meghatároztunk egy városenkénti 1500 épületes korlátozást a memóriaproblémák kiküszöbölésének érdekében. Ez elegendő az összes trófea megszerzéséhez és a forгатókönyvek teljesítéséhez, arról nem is beszélve, hogy a legtöbb játékos soha nem épít ilyen hatalmas városokat. Nem ajánljuk, hogy így tegyél, de ha szeretnél nagyobb városokkal kísérletezni, és nincs ellenedre a kockázat, módosíthatod ezt a határértéket a Data\XMLDb\Constants\Constants.xml állományban – csak keress rá a „MaxLimit” kifejezésre az épületállandók alatt.
- Javítva: a társadalmi energiák szintjének módosulásában megnyilvánuló végtelen hurok, amely a szabad sajtó tulajdonság alkalmazásainak egyes eseteiben fordult elő.
- Kiküszöböltünk néhány, az újabb ATI illesztőprogramok mellett jelentkező stabilitási problémát.
- A símek követésére beállított kamera megtalálja a megfelelő símet a verekedések után is.

- Teljesítményjavulás a textúrastreamingnél.
- További sűgő- és eszközsűgő-szövegek kerültek bele a játékba.
- Javítva: az egyszerre több hatás alatt álló épületek nem mindig frissültek megfelelően, ha valamelyik hatást kiváltó épület összeomlott vagy lerombolták.
- Javítva: a játék lefagyott, ha a jelenlegi videokártya mellett érvénytelen grafikus beállításokkal játszottál (mert korábban egy másik kártyát használtál, és a beállítások módosítása nélkül cserélted ki).
- A másodpercnek abban a hosszú törtrészében, amely az intro-videó és a főmenü betöltése között telik el, és amely eddig nem sok izgalmat kínált, most egy csinos kis töltőképernyőben gyönyörködhetek.
- Az épületvariánsok gyorsbillentyűje akadozott a lakótelepnél. Már nem teszi.
- Javítva: bizonyos körülmények között a mentett játék törlésére adott utasítás két játékállást törölt.
- Kijavítottunk bizonyos stabilitásproblémákat, amelyek a beállítások ismételt módosításakor jelentkeztek.
- Javítva: bizonyos helyzetekben az ikonok megmaradtak a törölt épületek felett.

### **Ismert problémák:**

- Ha a játékos egy Windows Vistát és Radeon HD3870 videokártyát használó rendszeren magasról alacsonyra állítja a grafika minőségét, miközben gyilkos vihar pusztít a városban, a játék lefagy.
- A korábban moddolt épületeknél hiányzik az új karbantartás funkció. A funkció megfelelő működéséhez ezeket a modokat frissíteni kell. Ehhez két új fájl kell módosítani: a karbantartási kategóriákat (Maintenance Categories) és a karbantartási csoportokat (Maintenance Groups).
- Érdemes telepítened a legfrissebb Windows frissítéseket és szervizcsomagokat, különösen, ha Vistát használasz – a Microsoft a Vista megjelenése óta számos fontos javítást bocsátott ki, amelyek kijavítanak több olyan hibát, melyek játék közben instabilitást és teljesítményproblémákat okozhatnak.
- A Radeon Crossfire videokártyát használó játékosok az animációk villódzását észlelhetik. Ha amikor csak lehetséges, kikapcsolják a „crossfire” opciót, illetve csak egy videokártyát használnak, a probléma megoldódik.

## **Megjegyzések a 4. játékfrissítéshez (kiadva: 2008. március)**

Ezzel a fejlesztéssel a teljesítmény és a felhasználói felület javítását, továbbfejlesztését célozzuk meg, továbbá hozzáadunk a játékhoz 2 új katasztrófát, új válságokat és eseményeket, új épületeket és variánsokat, valamint továbbfejlesztjük a stratégiai/kreatív játékmenetet.

### **Áttekintés**

A 4. játékfrissítés tovább gazdagítja a SimCity Társadalmak innovatív kreatív játékmódját és a 2. játékfrissítés által bevezetett stratégiai játékmódot egyaránt. Az EA és a Tilted Mill szeretne köszönetet mondani a folyamatos támogatásért és a remek ötletekért. Reméljük, örömeiket lelitek ezekben és a jövőbeni újdonságokban is.

Ez a játékfrissítés (a következővel együtt) jelentős változásokat hoz a játékelményében a stratégiai játékmód és a hagyományos városépítési kihívások kedvelői számára, ám a kreatív játékot előnyben részesítők számára is tartogat újdonságokat.

A játékot nyolc új eseménnyel és válsággal gazdagítottuk, melyek közül néhány bizonyos társadalomtípusokhoz kötődik. Ha nagy mennyiségű kreativitás és tekintély találkozik, nagy az esély az ellenkulturális forradalomra. Ha sok dühös munkásod van, a városodban általános sztrájk robbanhat ki, hacsak nem engeded egy kis hatalomhoz a szakszervezeteket. Számíthatsz továbbá tudományos áttörésekre, zavargásokra, járványokra és vallási ünnepekre.

Minden játékmódban igazítottunk a környék boldogságára károsan ható épületek hatásán. Ezeknek a szembántó épületeknek a várostervezésre tett hatása felerősödik, különösen a stratégiai játékmódokban. A díszítőelemek bizonyos időközönként boldogság-bónusszal láthatják el a környékbeli épületeket, a városképre is hangsúlyt fektetőket jutalmazva ezzel.

Az egyéb újdonságok mellett két nagyszabású új katasztrófát tartogatunk a számotokra (nagyszabású alatt húsz emelet magas, lézerrel lövöldöző és tüzet okádó lényeket értünk); továbbá könnyebb, közvetlenül a főmenüből végezhető modkezelést, egy csokorra való új épületet, valamint rengeteg apró javítást és fejlesztést. Ilyenek az épületvariánsok közötti könnyebb változtatást elősegítő gyorsbillentyű, a felhasználói felület különféle társadalomtípusokhoz illő textúrái, a különleges simek feje fölött lebegő ikon átméretezésének lehetősége, a jobb UFO-effektusok és a hasznosabb sügőüzenetek.

Kijavítottunk továbbá számos memória-felhasználással kapcsolatos, illetve Windows Vista mellett jelentkező problémát, amelyek sok játékos számára rontottak a játék stabilitásán. Tovább dolgozunk a teljesítmény javításán, különös tekintettel a nagyobb városokra.

## Újdonságok:

Minden játékmódban:

- Hozzáadtuk a játékhoz a Burgazoid 6000-katasztrófát. A sajtburgerkészítés hatékonyabbá tételére irányuló, ám rosszul elsülő kísérletben létrejött Burgazoid 6000 lézersugarakkal lövöldöz, léptei nyomán pedig reng a föld.
- A játék gazdagabb lett az Ornithosaurus Rezex-katasztrófával. Ez az óriási, madárszerű, szarvas szörnyeteg tűzgolyókat köpköd a csőréből, és földrengések keletkeznek a léptei nyomán.
- Hat új esemény: járvány, befektetési buborék, zavargás, sztrájk, tudományos áttörés és zarándoklat.
- Két új válsághelyzet: vallásos ünnep és ellenkulturális forradalom.
- Új épületképességek a szembántó, mérsékelt szembántó, szmogos, ragályos és inspiráló épületek számára.
- Modkezelő eszköz, amely elérhető a főmenüből. Lehetővé teszi a modok be- és kikapcsolását, illetve törlését. Elérhetőséget biztosít az on-line Modtárhoz. Windows Vista operációs rendszer mellett ez az eszköz csak akkor használható, ha a játékos rendszergazdai jogosultsággal rendelkező fiókkal jelentkezett be a számítógépre.
- A Shift+V billenyűkombinációval az otthonok elhelyezésekor végiglapozhatóak a rendelkezésre álló variációk.
- Lehetőség a simek feletti ikonok méretének beállítására. Ezek jelzik a simek állapotát, illetve különleges simek esetében a kategóriát, amelybe tartoznak. (Beállítások – Játék fül)

## Új épületek:

- Új otthontípus – a lakótelep –, valamint 15 típus különféle variánsai.
- Két új létesítmény: nagyáruház és körhinta
- Két új munkahely: raktár, alacsony irodaépület

## Javítások, fejlesztések:

- Javítva: Egy rendkívül nagy város nagyméretű munkáspopulációval, bekapcsolt boldogság ikonkijelzővel a játék lefagyásához vezetett.
- Javítás (a görög nyelvű játékhoz): a „V” és a „Shift+V” gyorsbillentyűk nem működtek.
- Javítva: ha a játékból való kilépéskor épp tűz volt a városban, a játék néha lefagyott.
- Javítva: a visszatérés a főmenübe opciót használva a játék átugorja a mentés/betöltésre figyelmeztető üzeneteket, ha közvetlenül egy cél megvalósítását követően történik mindez.
- Javítva: az ugrás a legközelebbi tűzoltóállomáshoz gomb nem működött a kerületi tűzoltólaktanyáknál.
- Javítva: a kamera nem fókuszált az UFO-támadásra, ha előtte a tűzre közelített rá. (Mindamellet így is előfordulhat, hogy a kamera az UFO alá fókuszál, ha az nagyon magasan van a „!” billentyű megnyomásakor.)
- Javítva: a kísérteties füst- és szellemhatások nem aktiválódtak a kísértetjárta helyszínekre történő belépéskor.
- Javítva: az épületgalériában feltüntetett költségek nem frissültek megfelelően egy-egy ármódosítás életbe lépése után.
- Javítva: a rendezetlen memóriarészek által okozott összeomlás az új ATI Catalyst 8.3 illesztőprogramok esetében.
- Moddolás – javítva: az épületeket kísértő szellemeken az elhelyezésükkor nem érvényesültek az egyéni textúrák.
- Moddolás – javítva: a kultúrafüggő autóparkok nem voltak bővíthetőek.
- Moddolás – javítva: a környezeti hatásokat nem lehetett felülírni a modokkal.
- Moddolás – javítva: az egyedi kialakítású domborzattal ellátott térképek nem jelentek meg a játékban.
- Javítva: a nagy felbontású textúrák nem váltottak át még akkor sem, ha a kamera túl nagy távolságra volt tőlük ahhoz, hogy hasznosíthassa a részletgazdagságukat. Ezáltal csökkent a memória-felhasználás.
- Javítva: az árnyékok és a kötegek renderelésénél hibák léptek fel, amelyek a DirectX lelassulásáért / bizonyos hibáiért is felelőssé tehetőek.
- Az anyagkezelésen és a felhasználói felület textúrakezelésén végrehajtott változásoknak köszönhetően csökkent a memória-felhasználás.

## Ismert problémák:

- Bizonyos esetekben nem kapcsolható ki, illetve távolítható el a DownloadPack1.xml állomány a modkezelő eszköz segítségével. (Ez a csomag tartalmazza a takarékszövetkezet és a hidrogénörömű épületeket.)

## Tartalmazza az 1. , 2. és 3. játékfrissítést is

- Nincs szükség a korábbi játékfrissítések telepítésére: az 1., 2. és 3. játékfrissítések javításait és tartalmát tartalmazza a 4. játékfrissítés is. A 4. játékfrissítés éppúgy telepíthető az alapjátékra, mint egy, az eddigi frissítések bármelyikével frissített játékra

## Megjegyzések a 3. játékfrissítéshez (kiadva: 2008. március)

Ezzel a frissítéssel javítjuk a teljesítményt és a felhasználói felület különféle elemeit, valamint játékba hozzuk az UFO-támadást!

## Újdonságok:

Stratégiai játékmódokban:

- Ha bármely stratégiai módban teljesíted a valamely cél eléréséhez szükséges követelményeket, lehetőséget kapsz a szóban forgó jutalom elfogadására. Ha elfogadod, akkor az adott városban már nem nyerhetsz el más jutalmat (még az Ezer mestert sem – ezért ha a következő nehézségi fokozatot szeretnéd elérhetővé tenni a játékban, tartogasd erre a jutalomra azt az egy lehetőséget!)
- A simek még akkor is lebetegedhetnek, ha nem látogattak el betegséget okozó épületbe.
- A munkából késő dolgozók ledolgozzák a teljes munkaidejüket, még akkor is, ha emiatt tovább kell bent maradniuk.
- Minden stratégiai módban gyakrabban következnek be különféle események.

Minden játékmódban:

- Most már jó néhány épületműveletet be lehet úgy állítani, hogy automatikusan működésbe lépjen, elsüljön, amint elérhetővé válik. Az így beállítható épületműveleteket sárga keret jelzi; ha rájuk kattintasz jobb gombbal, onnét kezdve mindig aktiválódnak, amint csak lehet.
- További üzenetek és eszközök segítenek a tüzesetek felkutatásában és a tüzek kioltásában. Kattints a vörös gombra a tűz középpontba helyezéséhez. A kék gombra kattintva a legközelebbi tűzoltóállomás kerül középre.
- Üzenet figyelmeztet arra, ha érdemes megváltoztatni a grafikus beállításokat a teljesítmény javításához.
- Bevezetésre került egy új útelhelyezési mód, ami leegyszerűsíti az útrajzolást. A merev út építése opcióval használható. Persze a korábbi útelhelyezési megoldás is elérhető maradt, alkalmazkodó út néven.
- Bevezetésre került az UFO-támadás katasztrófa. (UFÓk tűnnek fel a városodban, és elpusztítják az épületeket. Polgáraid fejvesztve menekülnek.)
- Elérhetővé vált egy szűrő, mely az épületek játékban betöltött szerepük szerinti keresését teszi lehetővé (pl.: rendfenntartás.) XML-ben létrehozhatod saját beállításaidat is, és hozzáadhatod a szűrőhöz.

## Javítások, fejlesztések:

- A népes munkásosztállyal bíró városok belső modell segítségével kalkulálják ki a simnépesség egy részét. Ez a beállítás javítja a nagy városok teljesítményét, ráadásul gépedhez és izlésedhez igazítható.
- Csökkent a memóriaigény.
- Javítva: alacsony beállításoknál a tereprészletesség egy problémája miatt eddig lefagyhatott a játék.
- Javítva: a memóriakiosztás egy felülírási problémája eddig fagyáshoz vezethetett.
- Javítva: a figyelmeztetések egy bizonyos szituációban nem helyesen jelentek meg, ha pont jókor kattintottál.
- A jégkrémeskocsi most már jól működnek majd, ha az őket kibocsátó épület 1-3 lapkányival messzebb van az úttól.
- A várakozó állapotban mentett simek most már akkor is várakozni fognak, helyesen, amikor a játék betöltésre kerül.
- Most már engedélyezett a szélfarmok és a nagy szélfarmok átszelése ösvényekkel.
- Javítva: a modok által hozzáadott tárgyak néha nem kapták meg a nevüket a telepítés utáni második futtatásig.
- A zenei xml állományok már megfelelően bővíthetők, ezáltal könnyebbé válik az új zenék hozzáadása a játékhoz.

## Tartalmazza az 1. és a 2. játékfrissítést is

- Nincs szükség a korábbi játékfrissítések telepítésére: az 1. és 2. játékfrissítés javításait és tartalmát tartalmazza a 3. játékfrissítés is. A 3. játékfrissítés éppúgy telepíthető az alapjátékra, mint egy az első két frissítés valamelyikével vagy mindegyikével frissített játékra.

# Megjegyzések a 2. játékfrissítéshez (kiadva: 2007. december)

## Letölthető stratégiai mód frissítés

A mai frissítéssel bevezetjük a stratégiai módot, valamint további kiegészítéseket és javításokat. A frissítés letölthető: INNÉT <ide jön az URL>.

## Stratégiai mód

- Az eredeti három kreatív játékmód kiegészítéseként három stratégiai játékmódot vezetünk be.
- E stratégiai módok (alap, kemény és rémálom) egyenként egyre nagyobb kihívást jelentenek, mint az őket megelőző fokozat, és mindegyik olyan különféle megkötéseket vezet be, melyek nem voltak jelen a kreatív játékmódokban:
  - Az épületeknek folyamatos fenntartási költsége van. Ha fenntartási követelmények nem teljesülnek, megeshet, hogy kár keletkezik bennük, ami jópár napra lebéníthatja, vagy akár végleg tönkre is teheti őket.
  - Az újrahatszósítás kevésbé hatékony, miáltal kritikussá válik az agyafűrt tervezés.
  - A munka és látogatási idők hosszúak. Ennek eredményeképp a simek kevesebb helyre juthatnak el egy adott napon.
  - Nehezebb fenntartani a simek boldogságát.
  - A boldogtalan és a zsvány simek nagyobb eséllyel rendetlenkednek, hoznak létre negatív simeket vagy változnak negatív hatású különleges simekké.
  - A zsvány simeket sokkal kevésbé békíti meg egy munkahely lezárása, és boldogtalanok maradnak, sőt, esélyesen újra zsványokká válhatnak.
- A célokat és az emlékműveket minden egyes játékmódban *külön* kell elérni.
- A kemény és a rémálom módot az előző stratégiai módban elnyert trófeával lehet elérhetővé tenni (Az alap stratégiai módban elért siker játszhatóvá teszi a keményet, a keményben elért siker feloldja a rémálmot.)

## Általános fejlesztések

- A felhasználói felület textúrája most már a társadalmaddal együtt változhat. Figyeld a felület változását a kapitalista, a cyberpunk, az ipari és az orwelli városokban. A modkészítők ezt az extra funkcionalitást felhasználhatják radikálisabb változtatások bevezetésére.

## Moddolás

- Számos olyan XML, ami eddig nem volt bővíthető, most már az. Kiemelten megemlítenő ezek közül, hogy az egyedi textúráknak most már nem kell egyetlen állományban elérhetőnek lenniük, így jobban együtt kell, hogy működjön több különböző, ilyen textúrákat tartalmazó mod is.

- Egy, a modmappában is szereplő épület-XML minden tulajdonsága magasabb prioritású az eredetinel, így a modok a meglévő épületek minden aspektusát megváltoztathatják.
- A kamera-beállítások XML saját mappájába került, hogy módosítható legyen.
- Az új csomagok mostantól felülírják telepítéskor az azonos névvel ellátott régi csomagokat.
- Az épülettextúrák közvetlenül módosíthatók az épület xml-ből, már nincs szükség az egyedi profil textúráinak használatára.

## Általános javítások

- A metró és buszmegállók számának felső határa eddig nem működött megfelelően, de kijavítottuk. Most mindegyikből 50 lehet egy városban.
- Új alapmodelleket adtunk néhány épülethez, mivel egyes esetekben a terep az alap fölött jelent meg.
- Javítva: A símek ideiglenesen eltűntek, ha túl korán értek be dolgozni.
- Mostantól többet segít a hibaüzenet, amit akkor kapsz, ha videokártyád vagy illesztőprogramod nem felel meg a minimális követelményeknek.

## Stabilitás és teljesítmény

- Javításra került egy ritka fagyás, mely egy kulturális prop eltávolításakor következhetett be.
- A streaming textúrák javítják a teljesítményt és csökkentik a memóriaigényt, különösen a nagyvárosokban.
- Sok általános javítás a sim MI-k teljesítményében.
- Javításra került egy, az ösvénykijelöléshez és a tömegközlekedéshez kötődő kiakadás (mely néha fagyáshoz is vezethetett.)
- Javítva: A símek és az épületek kiválasztásához, az épületscriptekhez és a világitáshoz kapcsolódó memória-felülírás, mely néha fagyáshoz vezethetett.
- A mentéshez sokkal kevesebb tovább memória szükséges. Ez meg kell, hogy oldja azokat a memóriahiány-hibákat, amelyeket egyes felhasználók tapasztaltak az automatikus mentések során.
- Javítva: Fagyás kilépéskor.

## Tartalmazza az 1. játékfrissítést is

- Nincs szükség az 1. játékfrissítés telepítésére, annak tartalmát és javításait (ld. alább) tartalmazza a 2. játékfrissítés is.

## Megjegyzések az 1. játékfrissítéshez (kiadva: 2007. november)

SimCity Társadalmak 1. játékfrissítés:

- javított telepítési élmény az egyedileg letöltött tartalmakhoz
- optimalizált árnyékok
- egy véletlenszerű fagyási hiba javítva
- javított lokalizált szöveg
- javított szennyezettség-kezelőfelület
- az áramvásárlás különleges akció hatékonysága javítva
- 2 exkluzív épület és 2 domborzati térkép