

Opmerkingen bij spel-update #5 (uitgebracht in mei 2008)

EA en Tilted Mill kondigen met trots de belangrijkste update voor SimCity Societies tot op heden aan, met zes extra scenario's, vernieuwd stadsbreed beleid, geavanceerde budgetregeling en meer.

In deze update introduceren we krachtige nieuwe manieren om SimCity Societies te spelen, in combinatie met verdere verfijning voor de creatieve en strategische spelmodi.

Deze update was niet mogelijk geweest zonder de feedback van onze gebruikers bij de forums van Tilted Mill, EA en andere spelforums en we zijn hen dan ook bijzonder dankbaar voor alle input.

Nieuwe functies:

- Scenario's – Er zijn zes scenario's toegevoegd. In een scenario heb je de taak om in de behoeften van een bepaalde stad te voorzien. De gebouwen werken misschien net iets anders dan je gewend bent, bepaalde gebeurtenissen kunnen meer of minder vaak voorkomen en je kunt zelfs je baan als burgemeester kwijtraken. De scenario's variëren van ontspannend, zoals “Een land apart” (waarin je een kosmopolitische en verfijnde stad bouwt waar kunstenaars omgaan met rijke mecenasen) en “Terug naar de natuur” (met bescheiden hulpbronnen creëer je een toevluchtsoord, weg van het gehaaste en verkwistende leven) tot heerlijk uitdagend, zoals Futurologie (hier bouw je een enorme stad die het zenuwcentrum van een wereldwijde corporatie is).
Je vindt ze in het scherm “SimCity Societies spelen” door te klikken op de knop met de rode, oranje en blauwe pijlen. De gegevensbestanden voor deze scenario's (in de map Data/XMLDb/Scenarios) zijn van heel veel opmerkingen voorzien, zodat ze eenvoudig kunnen worden aangepast en we zijn dan ook heel benieuwd wat voor creatieve aanpassingen iedereen gaat doen.
- Beleid (creatieve en strategische modi) – Op elk gewenst moment kun je tot drie speciale beleidsregels voor je stad in werking stellen, zoals “Investering wereldmarkt” (je financiën fluctueren met de beurskoersen mee), “Universele gezondheidszorg” (je gezondheidsinstellingen kunnen meer bezoekers aan), of “Indoctrinatie” (je onderwijsvoorzieningen houden de stemming onder de Sims in het gareel). De volledige lijst met beleidsregels en de vereisten om deze te kunnen uitvoeren, vind je op het scherm Stadsbeheer (druk op 'I' of klik op de kleine stad links van de minikaart). Een bepaald beleid werkt vaak het beste in combinatie met bepaalde gebouwen of in bepaalde samenlevingen.
- Nieuw onderhoudssysteem (strategische modi) – Gebouwen hebben een grotere variëteit in onderhoudskosten. De nieuwe kosten komen beter overeen met het type samenleving dat je bouwt en bieden ook strategisch meer mogelijkheden. Ook hebben we de gebouwen in vier onderhoudscategorieën gegroepeerd (Regering, Infrastructuur, Sociale diensten en Algemeen) en de mogelijkheid gegeven om het budget voor elke categorie afzonderlijk te beheren, waarbij je de kans dat deze gebouwen in verval raken afweegt tegen de kosten voor het

onderhoud ervan. De schuifregelaars voor beheer van het onderhoud vind je in het scherm Stadsbeheer.

- Nieuwe budgetgrafiek (creatieve en strategische modi) – Om je meer inzicht te geven in de besteding van je Sim-dollars is er nu een groter en gedetailleerder budgetschermbeschikbaar.
- Nieuw Stadsbeheer-schermbeschikbaar om je te helpen al het genoemde op één plek te beheren.
- Terreinegeliseringsfunctie – Je kunt nu het terrein vlak maken op plekken waar een helling het anders onmogelijk maakt om te bouwen. Houd de aanwijzer boven de functie Platwalsen om dit zichtbaar te maken.
- Er wacht je een speciale beloning als je de Alleskunner-trofee in de Nachtmerrie-modus hebt binnengesleept (zoek naar 'Monument van Meesterschap' in je Versieringen-menu als je de trofee al hebt verdiend).

Veranderingen in de manier van spelen:

- De inkomsten zijn voor beide spelmodi opnieuw gebalanceerd, en daarbij is een grotere nadruk komen te liggen op de verschillende manieren waarop de verschillende soorten samenlevingen inkomsten genereren. Ook de kosten voor gebouwen zijn opnieuw gebalanceerd.
- De effecten van de strategische spelmodi zijn opnieuw gebalanceerd om te komen tot een betere algehele progressie van de ene naar de andere modus.
- Het afschrikkingseffect is er nu voor kleine gebouwen met een kleine invloedssfeer, zoals de Kroeg en Krotwoningen.
- Verbeterde feedback voor het afschrikkingssysteem.
- Toegenomen diversiteit van weergaveverschillen op basis van het stadsprofiel.
- Krachtcentrales kunnen ook als ze beschadigd zijn functioneren (alleen minder efficiënt). Hiermee wordt voorkomen dat je stad direct komt plat te liggen als je een keer de onderhoudskosten niet kunt opbrengen.

Plus verbeterde stabiliteit en prestaties, evenals andere oplossingen en verbeteringen, waaronder:

- Er is een limiet van 1500 gebouwen per stad toegevoegd om geheugenproblemen te voorkomen. Dit is voldoende om alle trofeeën te verdienen en alle scenario's te winnen en bovendien bouwt bijna niemand een stad van die afmetingen. Hoewel we het niet aanraden, kun je toch met grotere steden experimenteren. Als je graag een beetje risico neemt, kun je deze limiet aanpassen in Data/XMLDb/Constants/Constants.xml. Zoek naar 'MaxLimit' onder het kopje Building Constants.
- Een oneindige lus van sociale-krachtaanpassingen is verwijderd die bij een bepaald gebruik van de persvrijheidsfunctie kon ontstaan.
- Er zijn workarounds voor stabiliteitsproblemen met nieuwere ATI-drivers toegevoegd.
- De volgcamera volgt nu na een vechtpartij de juiste Sim.
- De prestaties met betrekking tot vloeiende texturen zijn verbeterd.
- In het hele spel is extra help en knopinfo toegevoegd.

- Er is een oplossing ingebouwd voor het feit dat gebouwen waarop meerdere effecten van toepassing zijn niet altijd goed worden bijgewerkt op het moment dat een gebouw dat een van die effecten veroorzaakt, wordt gesloopt.
- Er is een oplossing ingebouwd voor een crash die zich kan voordoen als er instellingen zijn gedaan die niet bij de actieve videokaart passen (bijvoorbeeld doordat je het spel eerder met een andere kaart speelde, die je later had vervangen zonder de spelinstellingen aan te passen).
- In die lange fractie van een seconde tussen de introfilmpjes en het hoofdmenu, waar eerst niets te doen was, kun je nu een prachtig laadscherm bewonderen.
- De gebouwensneltoets kon niet goed met het huisvestingsproject overweg. Nu wel.
- Er is een oplossing ingebouwd voor een geval waarbij het verwijderen van een opgeslagen spel ertoe leidde dat er twee spellen werden verwijderd.
- Er is een oplossing voor stabiliteitsproblemen bij herhaalde wijziging van instellingen ingebouwd.
- Er is een oplossing ingebouwd voor bepaalde situaties waarin pictogrammen boven verwijderde gebouwen zichtbaar bleven.

Bekende problemen

- Het spel crasht: als de gebruiker de kwaliteit van de grafische weergave van hoog in laag verandert tijdens een dodelijke orkaan, en dit gebeurt op een Windows Vista-computer met een Radeon HD3870-videokaart.
- Op eerder aangepaste gebouwen ontbreekt de nieuwe onderhoudsfunctionaliteit. Deze mods moeten worden bijgewerkt om de onderhoudsfunctie goed te laten werken. De volgende twee nieuwe bestanden moeten worden aangepast om de onderhoudsfunctie goed te laten werken: Maintenance Categories en Maintenance Groups.
- Zorg ervoor dat je alle recente Windows-updates en Service Packs hebt geïnstalleerd, zeker als je onder Windows Vista speelt. Microsoft heeft verscheidene oplossingen uitgebracht voor fouten in Windows Vista die kunnen leiden tot overmatig geheugengebruik of instabiliteit tijdens het spelen van SimCity Societies.
- Sommige spelers met een Radeon Crossfire-videokaart kunnen geflikker bij de animaties tegenkomen. Door “crossfire” waar mogelijk uit te schakelen of door slechts één videokaart te gebruiken zou het probleem moeten zijn verholpen.

Opmerkingen bij spel-update #4 (uitgebracht in maart 2008)

In deze update zijn er twee nieuwe rampen toegevoegd, evenals extra verbeteringen in de strategische en creatieve speelmodi, nieuwe crises en gebeurtenissen en nieuwe gebouwen en varianten op bestaande gebouwen. Ook zijn de prestaties en de weergave van de schermteksten van het spel verbeterd.

Overzicht

Met update #4 is de innovatieve en creatieve manier waarop SimCity Societies wordt gespeeld verder uitgebreid, evenals de nieuwe strategische spelmodi die in de tweede update werden geïntroduceerd. EA en Tilted Mill bedanken de spelers voor hun voortdurende steun en de gedane suggesties. We hopen dat jullie veel plezier zullen beleven met deze update en ook met alle updates die nog gaan komen.

In deze update (samen met de volgende) creëren we een heel verschillende stedenbouwbeleving voor liefhebbers van strategiespellen of voor spelers die een traditionelere stedenbouwuitedaging zoeken. Daarnaast hebben we ook materiaal toegevoegd voor spelers die aan de creatieve spelmodi de voorkeur geven.

We hebben acht nieuwe gebeurtenissen en crises toegevoegd, waarvan een aantal specifiek voor een bepaald soort samenleving is. Als je veel Autoriteit en Creativiteit in dezelfde stad hebt, bestaat de kans dat er een tegenculturele revolutie zal plaatsvinden. Te veel boze arbeiders, en je stad kan een door een algehele staking worden platgelegd, tenzij je met de vakbonden overlegt. Ook kun je wetenschappelijke doorbraken verwachten, evenals rellen, epidemieën en religieuze feestdagen.

In alle spelmodi is het effect van gebouwen die het geluk van het omliggende gebied verlagen, opnieuw gebalanceerd. Deze afschrikkende gebouwen krijgen nu een grotere invloed op de ruimtelijke ordening van de stad, met name in de strategische spelmodi. Versieringen zullen van tijd tot tijd een geluksbonus aan een gebouw in de buurt geven, als beloning voor spelers die investeren in een goed aanzicht van de stad.

Er zijn ook twee nieuwe en nogal enorme rampen toegevoerd (waarbij je moet denken aan twintig verdiepingen hoog, schietend met lasers en vuurspuwend). Er is een eenvoudigere manier om mods te beheren in het hoofdmenu ingebouwd, er is een aantal nieuwe gebouwen beschikbaar en er zijn een heleboel kleine verbeteringen doorgevoerd, zoals een sneltoets waarmee je tussen bouwvarianten kunt wisselen, nieuwe schermtexturen voor verschillende soorten samenlevingen, de mogelijkheid om de grootte van het pictogram boven speciale Sims te wijzigen, mooiere UFO-effecten en verbeterde helpberichten.

We hebben ook ons best gedaan om de problemen met het geheugengebruik en met spelen onder Windows Vista die zich bij sommigen voordeden, op te lossen. Ten slotte hebben we ook de prestatiesnelheid, met name in de grotere steden, verder verbeterd.

Nieuwe functies:

In alle spelmodi:

- De ramp Burgazoid 6000 is toegevoegd. Dit product van een mislukt experiment om hamburgers te verbeteren, schiet met laserstralen in het rond. Zijn voetstappen veroorzaken kleine aardbevingen.
- De ramp Ornithosaurus is toegevoegd. Dit gigantische en gehoornde vogelachtige monster spuwt vuur uit zijn snavel. Zijn voetstappen veroorzaken kleine aardbevingen.
- Zes nieuwe gebeurtenissen: epidemie, investeringszeepbel, opstand, staking, baanbrekend onderzoek, pelgrimstocht.
- Twee nieuwe crises: religieuze feestdag, revolutie tegen de heersende cultuur.
- Nieuwe gebouwenmogelijkheden voor lelijke, afschrikwekkende, besmettelijke, inspirerende en smog veroorzakende gebouwen.
- Mod-beheer, toegankelijk vanuit het hoofdmenu. Met deze functie kun je mods inschakelen, uitschakelen of verwijderen. Het bevat een koppeling naar de online Mod Uitwisselaar. Windows Vista-spelers kunnen dit alleen gebruiken als ze met beheerdersrechten zijn aangemeld.
- Door bij het plaatsen van een huis op "Shift+V" te drukken, ga je alle beschikbare varianten bij langs.

- Er is een mogelijkheid toegevoegd voor het aanpassen van de grootte van pictogrammen boven Sims waarmee hun status wordt weergegeven of wordt aangegeven om welke soort Speciale Sim het gaat.

Nieuwe gebouwen:

- Een nieuw soort huis – het huisvestingsproject – plus varianten op 15 andere soorten huizen.
- Twee nieuwe ontmoetingsplaatsen: supermarkt en mallemolens.
- Twee nieuwe werkplekken: magazijn en laag kantoorgebouw.

Oplossingen en verbeteringen:

- Oplossing voor het probleem dat het spel vastloopt als de stad heel groot is met een grote werkende bevolking en de stemmingsindicator is ingeschakeld.
- Oplossing voor het probleem dat – GRIEKS – de sneltoetsen “V” en “Shift+V” niet werken.
- Oplossing voor een vastloper als je het spel afsluit terwijl er brand in de stad woedt.
- Oplossing voor het probleem dat de vragen om het spel op te slaan of te laden worden overgeslagen als je naar het hoofdmenu terugkeert nadat je een doelstelling hebt bereikt.
- Oplossing voor het probleem dat de knop Ga naar dichtstbijzijnde brandweerkazerne niet werkt bij regionale brandweerkazernes.
- Oplossing voor het probleem dat de camera niet goed op een UFO-aanval wordt gericht nadat het op een brand was gericht. (Het is nog steeds mogelijk de camera iets onder de UFO te richten als de UFO heel hoog in de lucht hangt op het moment dat je op de knop “!” klikt.)
- Oplossing voor het probleem dat er geen griezelige rook en spoeffecten optreden als de spookprofielen actief worden.
- Oplossing voor het probleem dat de bouwkosten niet worden bijgewerkt in het gebouwen-overzicht als deze zijn aangepast.
- Oplossing voor een vastloper bij een niet-geordend geheugen met de nieuwe stuurprogramma's voor ATI Catalyst 8.3.
- Modding: Oplossing voor het probleem dat geesten in gebouwen bij het plaatsen niet met aangepaste texturen worden weergegeven.
- Modding: Oplossing voor het probleem dat de autoseries voor de verschillende culturen niet kunnen worden uitgebreid.
- Modding: Oplossing voor het probleem dat omgevingskenmerken niet door mods overschreven kunnen worden.
- Modding: Oplossing voor het probleem dat aangepaste kaarten waarop hoogteverschillen staan aangegeven niet in het spel worden weergegeven.
- Oplossing voor het probleem dat texturen met een hoge resolutie niet veranderen, zelfs als de camera te hoog staat om alle details goed waar te kunnen nemen. Deze oplossing reduceert het geheugengebruik.
- Oplossing voor een fout bij het renderen van schaduwen, wat voor problemen met DirectX zorgde.
- Veranderingen in de behandeling van materialen en de weergave van schermteksten reduceren het geheugengebruik.

Bekende problemen:

- In bepaalde gevallen is het niet mogelijk om met behulp van Mod-beheer DownloadPack1.xml uit te schakelen of te verwijderen (dit pakket bevat de bonusgebouwen Waterstofcentrale en Bank van Lening).

Bevat ook spel-updates #1, #2 en #3

- Het is niet nodig om de vorige spel-updates te installeren. De verbeteringen en inhoud uit de spel-updates #1, #2 en #3 zijn opgenomen in spel-update #4. Pas spel-update #4 toe op het basisspel of op een spel waarop één of meer van de vorige updates al zijn toegepast.

Opmerkingen bij spel-update #3 (uitgebracht in maart 2008)

Met deze update worden de prestaties van het spel beter. Ook bevat de update een aantal uitbreidingen van de gebruikersinterface en de UFO-aanval!

Nieuwe functies:

In de strategische speelmodi:

- Als je in een van de strategische speelmodi een doelstelling hebt bereikt, krijg je de mogelijkheid om wel of niet een beloning te accepteren. Als je de beloning accepteert, kun je geen andere doelstelling in die stad meer nastreven (inclusief de doelstelling Alleskunner – als je het volgende moeilijkheidsniveau wilt vrijspelen, moet je dus geen andere beloning voor doelstellingen accepteren dan die voor Alleskunner).
- Sims kunnen ziek worden, zelfs als ze niet in een gebouw komen die ziekte veroorzaakt.
- Werknemers die te laat op hun werk komen, moeten een volledige werkdag werken, zelfs als dat betekent dat ze moeten overwerken.
- In alle strategische modi komen onverwachte gebeurtenissen vaker voor.

In alle speelmodi:

- Je kunt veel gebouw-acties zodanig instellen dat ze automatisch worden uitgevoerd zodra ze beschikbaar komen. Gebouw-acties met deze mogelijkheid worden aangegeven met een gele rand. Klik er met de rechtermuisknop op, om ze te activeren zodra het kan.
- Extra berichtenservice en hulpmiddelen die helpen om branden op te sporen en te blussen. Klik op de rode knop om te focussen op een brand. Klik op de blauwe knop om te focussen op de dichtstbijzijnde brandweerkazerne.
- Er is een bericht toegevoegd die meldt dat je de instellingen kunt veranderen als je de prestaties wilt verbeteren.
- Het spel beschikt over een nieuwe methode om wegen aan te leggen. Hiermee is het eenvoudiger om een weg te tekenen. Gebruik deze methode om een “vaste” weg aan te leggen. Je kunt de bestaande methode om wegen aan te leggen ook nog gebruiken voor “aanpasbare” wegen.
- De ramp UFO-aanval is aan het spel toegevoegd. (UFO's verschijnen in de stad om gebouwen te vernietigen. Burgers vluchten in doodsangst weg.)
- Er is een filter toegevoegd om te zoeken naar gebouwen aan de hand van hun functie in het spel (bijvoorbeeld wetshandhaving). Je kunt ook je eigen verzameling in een .xml-bestand maken en aan het filter toevoegen.

Oplossingen en verbeteringen:

- Steden met een grote werkende bevolking maken gebruik van een intern abstract model van een deel van de Sim-bevolking. Hiermee worden de prestaties van grote steden beter. Je kunt het precies aanpassen aan jouw smaak en de mogelijkheden van je computer.
- De grootte van het gebruikte werkgeheugen is kleiner.
- Oplossing voor een probleem met het detailniveau van het terrein bij lage instellingen. Dit kon voorheen een crash veroorzaken.
- Oplossing voor het probleem dat de toegewezen geheugenruimte werd overschreven, wat een crash kon veroorzaken.
- Oplossing voor een situatie waarin berichten niet goed op het scherm verschenen als je precies op het juiste moment klikte.
- IJscokarren werken nu goed als het gebouw waar ze uit voortkomen 1 tot 3 tegels van de weg worden geplaatst.
- Sims die stonden te wachten op het moment dat het spel werd opgeslagen, staan nu nog steeds te wachten als het spel weer wordt geladen.
- Je kunt nu ook een weg aanleggen dwars door een windmolenpark of een groot windmolenpark.

- Soms kregen onderdelen die door mods waren toegevoegd niet hun juiste naam, totdat het spel voor de tweede keer nadat ze geïnstalleerd waren werd gestart. Dat probleem is nu opgelost.
- Je kunt nu eenvoudiger nieuwe muziek aan het spel toevoegen met .xml-bestanden die muziek bevatten.

Bevat ook spel-updates #1 en #2

- Het is niet nodig om de vorige spel-updates te installeren. De verbeteringen en inhoud uit de spel-updates #1 en #2 zijn opgenomen in spel-update #3. Pas spel-update #3 toe op het basisspel of op een spel waarop één of meer van de vorige updates al zijn toegepast.

Opmerkingen bij spel-update #2 (uitgebracht in december 2007)

Update Strategische speelmodus klaar om te downloaden

De update van vandaag bevat onder andere nieuwe strategische speelmodi en nog meer aanvullingen, verbeteringen en oplossingen voor gesignaleerde problemen. Download HIER <URL komt hier> de update.

Strategische modus

- Er zijn drie strategische speelmodi bijgekomen, in aanvulling op de drie oorspronkelijke creatieve speelmodi.
- Elke strategische modus (Basis, Hardcore en Nachtmerrie) is net iets moeilijker dan die ervoor. In alle drie verschijnen problemen die niet aanwezig waren in de creatieve speelmodi:
 - Gebouwen moeten voortdurend onderhouden worden, wat een extra kostenlast oplevert. Bij achterstallig onderhoud kunnen gebouwen in verval raken, waardoor ze een paar dagen onbruikbaar worden of zelfs in elkaar kunnen storten.
 - Het recyclen van gebouwen levert minder op, zodat een slimme planning nog belangrijker wordt.
 - Sims brengen meer tijd door op hun werk of bij ontmoetingsplaatsen. Het resultaat is dat ze op één dag minder plaatsen kunnen bezoeken.
 - Het is moeilijker om Sims gelukkig te houden.
 - Ongelukkige en losgeslagen Sims zullen eerder uit de band springen, negatieve speciale Sims produceren of veranderen zelf in negatieve speciale Sims.
 - Losgeslagen Sims kalmeren niet zo snel als ze een werkplek afsluiten. Ze blijven ongelukkig of staan zelfs op het punt om opnieuw uit de band te springen.
- Doelstellingen en monumenten moeten in elk van de speelmodi *apart* verdiend worden.
- De modi Hardcore en Nachtmerrie worden vrijgespeeld door een trofee in de voorgaande strategische modus te verdienen (lukt dat in de basismodus, dan speel je Hardcore vrij; lukt dat in de modus Hardcore, dan speel je Nachtmerrie vrij).

Algemene verbeteringen

- Je kunt het uiterlijk van de schermteksten nu aanpassen aan de samenleving. Zie de aangepaste schermteksten in de kapitalistische, Cyberpunk-, industriële en Big Brother-

steden. Iedereen die inhoud wil aanpassen, kan deze toegevoegde functionaliteit gebruiken om nog radicalere veranderingen aan te brengen.

Modding (bestanden aanpassen)

- Verschillende .xml-bestanden die eerst niet aangepast konden worden, kunnen dat nu wel. Vooral aanpasbare texturen hoeven niet allemaal in hetzelfde bestand te staan, zodat verschillende mods met texturen beter kunnen samenwerken.
- De attributen van een gebouw-xml in de map met mods krijgen nu voorrang boven het origineel. Mods kunnen zodoende alle aspecten van bestaande gebouwen beïnvloeden.
- Het .xml-bestand met camera-instellingen is naar een eigen map verplaatst, zodat het ook kan worden aangepast.
- Nieuwe versies van pakketten met dezelfde namen als de oude pakketten overschrijven bij installatie het oude pakket.
- Gebouwttexturen kunnen rechtstreeks in het .xml-bestand van het gebouw worden aangepast. Je hoeft niet meer de aangepaste profieltexturen te gebruiken.

Algemene oplossingen

- Het bedoelde maximale aantal metrostations en bushaltes werkte niet goed. Dit probleem is verholpen. Van elk kunnen er nu maar 50 in een stad worden geplaatst.
- Er zijn nieuwe basismodellen aan sommige gebouwen toegevoegd, als oplossing voor het probleem dat het terrein soms over de plint van een gebouw wordt geprojecteerd.
- Oplossing voor Sims die tijdelijk verdwijnen als ze te vroeg op hun werk komen opdagen.
- De foutmelding die je krijgt als de grafische kaart of de drivers niet voldoen aan de minimale vereisten is nu duidelijker.

Stabiliteit en prestatie

- Oplossing voor het zeldzame probleem dat het systeem kan crashen bij het verwijderen van cultureel eigendom.
- Vloeiende texturen geven een verbeterde prestatie en een lager geheugengebruik, vooral in grotere steden.
- Veel algemene verbeteringen met betrekking tot de AI-prestaties van de Sims.
- Oplossing voor een vastloper (die soms kan leiden tot een crash) bij het uitstippelen van wegen en openbaar vervoer.
- Oplossing voor problemen bij het overschrijven van geheugen (wat soms kan leiden tot een crash), dat te maken heeft met Sims en het selecteren van gebouwen, gebouwscripts en het belichtingssysteem.
- Het opslaan van spellen neemt veel minder geheugen in beslag. Dit moet een oplossing bieden voor de foutmeldingen over te weinig geheugen tijdens het automatisch opslaan van spellen, waar sommige spelers over klaagden.
- Oplossing voor een crash bij het afsluiten van het spel.

Bevat ook spel-update #1

- Het is niet nodig om spel-update #1 te installeren. De verbeteringen en de inhoud van spel-update #1 (zie onder) zijn opgenomen in spel-update #2.

Opmerkingen bij spel-update #1 (uitgebracht in november 2007)

SimCity Societies spel-update #1:

- aangepaste inhoud die je gedownload hebt, is eenvoudiger te installeren
- geoptimaliseerde schaduwen
- een willekeurige bug die een crash veroorzaakte, is opgelost
- verbeterde tekstlokalisatie
- verbeterde schermteksten over vervuiling
- hogere effectiviteit van de speciale actie Energie-aankoop
- 2 exclusieve gebouwen & 2 terreinkaarten