

Uwagi do aktualizacji gry nr 5 (wydanej w maju 2008 r.)

EA i Tilted Mill z radością prezentują najważniejszą z dotychczasowych aktualizacji do gry *SimCity™ Społeczności*, z sześcioma scenariuszami, rodzajami polityki obejmującymi całe miasto, kontrolą nad budżetem i nie tylko.

W niniejszej aktualizacji wprowadzamy nowe, efektywne sposoby gry w *SimCity™ Społeczności*, a także dalsze udoskonalenia dla kreatywnych oraz strategicznych trybów rozgrywki.

Niniejsza aktualizacja nie byłaby możliwa bez pomocy naszych graczy, którzy zamieszczali swoje uwagi na forach Tilted Mill, EA oraz innych. Jesteśmy wdzięczni za wkład Was wszystkich.

Nowe cechy:

- Scenariusze – wprowadzono sześć nowych scenariuszy. Rozgrywając scenariusz, musisz spełnić potrzeby określonego miasta. Tutaj budynki mogą funkcjonować nieco inaczej niż zwykle, pewne wydarzenia mogą następować częściej lub rzadziej, a Ty możesz stracić posadę burmistrza. Scenariusze mają różne poziomy trudności, od łatwych, jak „Miejska sztuka” (zbuduj kosmopolityczne, wyrafinowane miasto, gdzie artyści spotykają się z bogatymi patronami) oraz „Prostota, prostota” (mając skromne zasoby, stwórz ustronie wolne od pośpiechu i marnotrawstwa), do bardzo wymagających, jak „Futurologia” (zbuduj potężne miasto, które posłuży jako ośrodek nerwowy globalnej korporacji).
Możesz je znaleźć na ekranie „Graj w *SimCity™ Społeczności*”, klikając przycisk z czerwoną, pomarańczową i niebieską strzałką. Pliki danych tych scenariuszy (w folderze Data/XMLDb/Scenariusze) są uzupełnione o wyczerpujące komentarze. Zachęcamy do ich modyfikacji i nie możemy się doczekać, aby zobaczyć, co stworzycie.
- Polityka (kreatywne i strategiczne tryby rozgrywki) – w dowolnym momencie możesz wprowadzić do trzech specjalnych efektów w swoim mieście, takich jak „Inwestycje na rynku światowym” (stan Twojego skarbcza będzie się zmieniał zgodnie z fluktuacjami na giełdzie), „Powszechna służba zdrowia” (Twoje budynki opieki zdrowotnej mogą przyjmować więcej gości) albo „Indoktrynacja” (ośrodki edukacyjne kontrolują nastrój Twoich Simów). Pełna lista rodzajów polityki, wraz z wymaganiami do ich wprowadzenia, znajduje się na ekranie zarządzania miastem (wciśnij klawisz „I” albo kliknij ikonę miasta na lewo od minimapy. Dana polityka często sprawdza się najlepiej przy wykorzystaniu określonych budynków albo w określonych społecznościach.
- Nowy system kosztów utrzymania (strategiczne tryby rozgrywki) – z budynkami związane są bardziej zróżnicowane koszty utrzymania. Nowe koszty lepiej odpowiadają typowi społeczności, jaką rozwijasz i zapewniają bardziej strategiczne opcje. Oprócz tego pogrupowaliśmy budynki w cztery kategorie kosztów utrzymania (rządowe, infrastruktura, usługi społeczne oraz ogólne). Możesz kontrolować budżet dla każdej kategorii osobno, wyważając ryzyko

uszkodzeń tych budynków z kosztem ich utrzymania. Suwaki do kontrolowania kosztów utrzymania znajdują się na ekranie zarządzania miastem.

- Nowy grafik budżetu (kreatywne i strategiczne tryby rozgrywki) – aby pomóc Ci w śledzeniu wydatków, dostępny jest większy i bardziej szczegółowy ekran budżetu.
- Nowy ekran zarządzania miastem pomoże Ci zorganizować wszystkie wymienione powyżej elementy w jednym miejscu.
- Narzędzie wyrównywania terenu – teraz możesz wyrównywać teren w miejscach, gdzie zbocze uniemożliwia budowę. Przesuń kursor nad buldożer, aby wywołać to narzędzie.
- Czeka na Ciebie specjalna nagroda, jeśli zdobędziesz tytuł Złotej Rączki w trybie koszmaru (szukaj „Posągu Mistrzostwa” w menu ozdób, jeśli już udało Ci się zdobyć ten tytuł).

Zmiany w rozgrywce:

- Zbilansowano dochody w obu trybach rozgrywki, dla podkreślenia różnic sposobów, w jaki różne społeczności generują zyski. Zbilansowano także koszty budynków.
- Zbilansowano efekty strategicznych trybów rozgrywki, aby zapewnić płynne przejście z jednego trybu do innego.
- Efekt okropieństwa obecnie dotyczy kilku mniejszych budynków, w małym promieniu wokół konstrukcji takich jak spelunka lub mieszkania w slumsach.
- Poprawiono działanie systemu efektu okropieństwa.
- Interfejs użytkownika zmienia się w sposób bardziej zróżnicowany, w zależności od profilu miasta.
- Elektrownie mogą działać, gdy są uszkodzone (ze zmniejszoną wydajnością). To powinno zapobiec wyłączeniu całego miasta z powodu jednego zaniedbania w opłacaniu kosztów utrzymania.

Oprócz tego poprawiono stabilność i wydajność oraz wprowadzono inne poprawki, w tym:

- Wprowadzono limit 1500 budynków w mieście, co ma zapobiec błędom związanym z brakiem pamięci. To wystarczy, aby zdobyć wszystkie tytuły i wygrać wszystkie scenariusze, a większość graczy nigdy nie zbuduje tak wielkiego miasta. Nie zalecamy tego, ale jeśli chcesz eksperymentować z jeszcze większymi miastami i nie boisz się ryzykować utratą stabilności, możesz zmienić ten limit w pliku `Data/XMLDb/Constants/Constants.xml`; szukaj linii „MaxLimit” pod nagłówkiem „Building Constants”.
- Usunięto błąd wywołujący nieskończoną pętlę poprawek zasobów społecznych, która mogła wystąpić w niektórych przypadkach użycia akcji „Wolna prasa”.
- Wprowadzono poprawki pewnych problemów ze stabilnością, przy wykorzystaniu nowszych sterowników ATI.
- Kamera śledzenia będzie podążała za właściwym Simem po walce.
- Wprowadzono poprawki wydajności, związane z wczytywaniem tekstur.
- W całej grze wprowadzono dodatkowe teksty pomocy i wskazówki.

- Usunięto błąd, który czasami uniemożliwiał prawidłową aktualizację funkcji budynku będącego pod wpływem kilku efektów, gdy wyburzony został budynek wywołujący jeden z tych efektów.
- Usunięto błąd powodujący zawieszanie się gry przy błędnych ustawieniach dla obecnej karty grafiki (gdy gra rozgrywana była z inną kartą, a potem karta została wymieniona bez dokonania zmian w ustawieniach).
- W tym długim ułamku sekundy między filmami otwierającymi a głównym menu, gdy wcześniej nie było nic do roboty, teraz możesz podziwiać ładny ekran wczytywania.
- Skrót klawiszowy wariantu budynku nie zachowywał się należycie w przypadku projektu mieszkaniowego. Teraz już jest jak trzeba.
- Usunięto błąd, który powodował usuwanie dwóch zapisanych gier, zamiast jednej.
- Wprowadzono poprawki związane ze stabilnością po wielokrotnych zmianach ustawień.
- Usunięto błąd powodujący w niektórych sytuacjach zawisanie ikon nad usuniętymi budynkami.

Znane problemy

- Zawieszenie gry: gdy użytkownik zmienia jakość grafiki z wysokiej na niską podczas zabójczej burzy, na komputerze z systemem Vista i kartą grafiki Radeon HD3870.
- Wcześniej zmodyfikowane budynki pozbawione są nowej funkcji kosztów utrzymania. Te budynki należy zaktualizować, aby ich koszty utrzymania działały poprawnie. W tym celu należy zmodyfikować dwa nowe pliki: kategorie kosztów utrzymania oraz grupy kosztów utrzymania.
- Upewnij się, że są zainstalowane wszystkie najnowsze aktualizacje Windows oraz pakiety Service Packs, szczególnie, jeśli używasz systemu Vista. Firma Microsoft opublikowała kilka poprawek dla Vista, które mogą prowadzić do nadmiernego zużycia pamięci lub niestabilności podczas gry w *SimCity™ Społeczności*.
- W niektórych przypadkach użycia kart grafiki Radeon Crossfire może występować migotanie podczas odtwarzania animacji. Rozwiązaniem problemu jest wyłączenie funkcji „crossfire”, jeśli to możliwe lub gra z użyciem pojedynczej karty grafiki.

Uwagi do aktualizacji gry nr 4 (wydanej w marcu 2008 r.)

Wraz z niniejszą aktualizacją wprowadzamy 2 nowe katastrofy, dalsze udoskonalenia strategicznych/kreatywnych trybów rozgrywki, nowe kryzysy i wydarzenia, nowe budynki i warianty, a także poprawki wydajności oraz interfejsu użytkownika.

Przegląd

Aktualizacja nr 4 rozwija innowacyjny, kreatywny tryb rozgrywki w *SimCity™ Społeczności*, a także nowe strategiczne tryby wprowadzone w naszej drugiej aktualizacji. EA oraz Tilted Mill chcą Wam podziękować za nieustanne wsparcie i sugestie. Mamy nadzieję, że spodobają się Wam nasze najnowsze zmiany, a także te, które jeszcze nastąpią.

Niniejsza aktualizacja (włącznie z następną) wprowadza znacząco inny styl budowy miasta dla strategów albo dla tych, którzy poszukują bardziej tradycyjnych wyzwań budowlanych, jednocześnie zwiększając możliwości dla tych, którzy wolą grę kreatywną.

Dodaliśmy osiem nowych wydarzeń i kryzysów. Niektóre są specyficzne dla określonych typów społeczeństw. Jeśli masz wiele władzy i kreatywności w tym samym miejscu, możesz spodziewać się rewolucji kontrkulturowej. Zbyt wielu wściekłych pracowników, a w Twoim mieście może wybuchnąć strajk generalny, chyba, że dasz dojść do głosu związkom zawodowym. Możesz także przeżyć naukowe przełomy, zamieszki, epidemie oraz święta religijne.

We wszystkich trybach rozgrywki zbilansowano efekty budynków, które zmniejszają poziom zadowolenia w okolicy. Te okropieństwa budowlane będą wywierały większy efekt, szczególnie w strategicznych trybach rozgrywki, na sposób, w jaki będziesz planować miasto. Ozdoby będą czasami zapewniały premię do zadowolenia w pobliskich budynkach, nagradzając tych z Was, którzy inwestują w ładny wygląd swoich miast.

Wśród innych dodatków pojawiły się dwie nowe, znaczące katastrofy (a przez „znaczące” rozumiemy wysokie na dwadzieścia pięter, strzelające z laserów i ziejące ogniem), łatwiejszy sposób zarządzania modyfikacjami użytkownika, włączony do menu głównego, kilka nowych budynków oraz mnóstwo mniejszych poprawek, włącznie z wprowadzeniem skrótu klawiszowego, który umożliwia szybkie przełączanie między wariantami budynków, nowymi teksturami interfejsu użytkownika dla różnych typów społeczeństw, możliwością zmiany rozmiaru ikon nad Simami specjalnymi, fajniejsze efekty UFO oraz poprawione komunikaty pomocy.

Włożyliśmy także wiele wysiłku w poprawę problemu zużycia pamięci oraz problemów związanych z systemem Vista, które wywoływały niestabilność gry w niektórych przypadkach. Postaraliśmy się także o poprawienie wydajności gry, szczególnie w większych miastach.

Nowe cechy:

We wszystkich trybach rozgrywki:

- Dodano katastrofę Burgazoid 6000. Burgazoid 6000 to rezultat nieudanego eksperymentu mającego na celu stworzenie wydajnej maszyny do produkcji cheeseburgerów. Potrafi strzelać wiązkami lasera. Jego krok wywołuje małe trzęsienia ziemi.
- Dodano katastrofę Ornitozaur. To gigantyczny, rogaty, ptasi potwór, który miota ogniem z dzioba. Jego stąpanie wywołują małe trzęsienia ziemi.
- Sześć nowych wydarzeń: epidemia, akcje na szczycie, zamieszki, strajk, eureka, pielgrzymka.
- Dwa nowe kryzysy: święto religijne, rewolucja kontrkulturowa.
- Nowe możliwości budynków: okropieństwo, pomniejsze okropieństwo, smog, zakaźne, inspirujące.
- Narzędzie zarządzania modyfikacjami, dostępne w menu głównym. Umożliwia włączanie/wyłączanie lub usuwanie modyfikacji. Dostępny odnośnik do internetowej giełdy modyfikacji. W systemie Vista, narzędzie to może być używane tylko, gdy gracz jest zalogowany na konto z uprawnieniami administratora.
- Kombinacja klawiszy „Shift+V” podczas ustawiania domu przełącza między dostępnymi wariantami.
- Dodano opcję ustawienia rozmiaru ikon nad Simami. Ikony te pokazują ich status lub typ Sima specjalnego (zakładka Ustawienia-Gra).

Nowe budynki:

- Nowy typ domu – projekt mieszkaniowy – plus warianty 15 typów domów.

- Dwa nowe obiekty – supermarket i karuzela.
- Dwa nowe miejsca pracy – magazyn, tani biurowiec.

Poprawki i ulepszenia:

- Usunięcie błędu: w bardzo wielkich miastach o bardzo wysokiej populacji pracowników włączenie wskaźnika ikony zadowolenia powodowało zawieszenie gry.
- Poprawka dla greckiej wersji językowej: skróty klawiszowe „V” oraz „Shift+V” nie działały.
- Usunięto błąd, który mógł powodować zawieszenie gry po wyjściu z miasta, w którym szaleje pożar.
- Usunięcie błędu: po zdobyciu tytułu, anulowanie opcji zapisu/wczytania powodowało wyjście do menu głównego.
- Usunięcie błędu, który uniemożliwiał działanie przycisku skierowania do najbliższej remizy strażackiej w przypadku dzielnicowych remiz.
- Poprawiono działanie kamery, która nie kierowała się na atakujące UFO po skupieniu się na ogniu (jednakże, nadal jest możliwe, że kamera znajdzie się pod UFO, jeśli UFO będzie unosiło się bardzo wysoko, gdy kliknięty zostanie przycisk „!”).
- Usunięto błąd uniemożliwiający aktywację efektów strasznego dymu i duchów, po włączeniu profilu nawiedzonych miasta.
- Poprawka aktualizacji kosztów budynków w galerii, gdy aktywny jest modyfikator kosztu.
- Usunięto błąd powodujący zawieszenie się gry, związany z przydzielaniem pamięci cząstkowej przy użyciu nowych sterowników ATI Catalyst 8.3.
- Modyfikacje: poprawka umożliwiająca prawidłowe wyświetlanie zmodyfikowanych tekstur strasznych budynków po ich ustawieniu.
- Modyfikacje: poprawka umożliwiająca rozwinięcie zestawów samochodów przypisanych do danej kultury.
- Modyfikacje: poprawka umożliwiająca modyfikowanie otoczenia.
- Modyfikacje: poprawka wyświetlania w grze zmodyfikowanego mapowania wypukłości.
- Usunięcie błędu: tekstury w wysokiej rozdzielczości nie były zastępowane, nawet gdy kamera znajdowała się na tyle wysoko, że nie były widoczne ich szczegóły. Zredukowane zużycie pamięci.
- Usunięcie błędu: problem renderowania cieni mógł wywoływać błędy/spowolnienia DirectX.
- Zmiany w obsłudze materiałów oraz tekstur grafiki interfejsu użytkownika, zapewniające redukcję zużycia pamięci.

Znane problemy:

- W niektórych przypadkach może nie być możliwe wyłączenie lub usunięcie pliku DownloadPack1.xml, wykorzystującego narzędzie zarządzania modyfikacjami (pakiet zawiera dodatkowe budynki: elektrownię wodorową oraz kasę pożyczkowo-oszczędnościową).

Zawiera także aktualizacje gry nr 1, nr 2 oraz nr 3

- Nie musisz instalować poprzednich poprawek: ulepszenia oraz zawartość aktualizacji gry nr 1, nr 2 oraz nr 3 są zawarte w aktualizacji nr 4. Aktualizacja nr 4 może zostać zastosowana do gry podstawowej, albo do gry już wykorzystującej dowolne z poprzednich aktualizacji.

Uwagi do aktualizacji gry nr 3 (wydanej w marcu 2008 r.)

Niniejsza aktualizacja wprowadza poprawki wydajności gry, różne poprawki interfejsu użytkownika, a także atak UFO!

Nowe cechy:

W trybach strategicznych rozgrywki:

- Po spełnieniu kryteriów osiągnięcia nagrody w dowolnym ze strategicznych trybów gry, pojawi się pytanie, czy chcesz przyjąć daną nagrodę. Jeśli ją przyjmiesz, nie będzie możliwe otrzymanie jakiegokolwiek innej nagrody w tym mieście (włącznie z tytułem Złotej Rączki – jeśli chcesz odblokować następny poziom trudności gry, zachowaj jedyną nagrodę właśnie w tym celu).
- Simowie mogą zachorować, nawet gdy nie odwiedzają budynków, które wywołują choroby.
- Pracownicy, którzy późno przyszli do pracy, muszą przepracować pełen wymiar godzin zmiany, nawet jeśli przez to muszą zostać dłużej w pracy.
- We wszystkich trybach strategicznych wydarzenia następują częściej.

We wszystkich trybach rozgrywki:

- Obecnie można ustawić automatyczne wykonywanie wielu akcji budynków, gdy tylko staną się dostępne. Akcje budynków, posiadające tę możliwość, są oznaczone żółtą ramką. Kliknij je prawym przyciskiem myszki, a zostaną wykonane, gdy tylko będzie to możliwe.
- Dodatkowe komunikaty i narzędzia pomogą Ci znajdować i zwalczać pożary. Kliknij czerwony przycisk, aby wyśrodkować widok na źródle pożaru. Kliknij niebieski przycisk, aby wyśrodkować widok na najbliższej remizie strażackiej.
- Dodano komunikat, który powiadomi Cię, gdy zaistnieje możliwość zmiany ustawień, w celu poprawienia wydajności gry.
- Wprowadzono nową metodę układania dróg, która uprości ich planowanie. Użyj jej, budując „zaawansowane” drogi. Istniejąca dotychczas metoda układania dróg jest nadal dostępna przy budowie „prostych dróg”.
- Dodano katastrofę – atak UFO. (W Twoim mieście pojawia się UFO i niszczy budynki. Mieszkańcy uciekają przerażeni.)
- Dodano filtr wyszukiwania budynków według ich przeznaczenia w grze (na przykład, siedziby stróżów prawa). Możesz także tworzyć własne zestawy w pliku XML i dodawać je do filtra.

Poprawki i ulepszenia:

- Miasta o dużej populacji pracowników wykorzystują wewnętrzny model do prezentacji części populacji Simów. Poprawia to wydajność działania gry w dużych miastach, a opcję tę można dostosować według własnych wymagań i możliwości systemu.
- Zmniejszono zużycie pamięci systemowej.
- Usunięto problem powodujący zawieszanie się gry przy niskich ustawieniach szczegółów terenu.
- Usunięto problem powodujący przepełnienie pamięci, co mogło prowadzić do zawieszenia się gry.
- Usunięto problem uniemożliwiający prawidłowe wyświetlanie komunikatów po kliknięciu w odpowiednim momencie.
- Samochody-łodziarnie działają już poprawnie, gdy generujący je budynek jest odsunięty od drogi o 1-3 pól.
- Simowie zapisani w stanie wyczekiwania obecnie nadal będą czekali po wczytaniu gry.
- Przechodzenie przez zwykłe i duże elektrownie wiatrowe nie jest możliwe.
- Obiekty wprowadzane przez modyfikacje czasami nie otrzymywały nazw do momentu ponownego uruchomienia gry po ich zainstalowaniu. Problem ten został usunięty.
- Muzyczne pliki xml są poprawnie kumulatywne, co ułatwia tworzenie nowej muzyki do gry.

Zawiera także aktualizację gry nr 1 oraz nr 2

- Nie musisz instalować poprzednich poprawek: ulepszenia oraz zawartość aktualizacji gry nr 1 oraz nr 2 są zawarte w aktualizacji nr 3. Aktualizacja nr 3 może zostać zastosowana do gry podstawowej, albo do gry już wykorzystującej obie lub dowolną z poprzednich aktualizacji.

Uwagi do aktualizacji gry nr 2 (wydanej w grudniu 2007 r.)

Gotowa do pobrania aktualizacja trybu strategicznego

W niniejszej aktualizacji dodajemy tryb strategiczny rozgrywki, a także inne uzupełnienia, ulepszenia i poprawki. Aktualizację możesz pobrać [STĄD](#) <tu wstawić URL>.

Tryb strategiczny

- Wprowadzono trzy strategiczne tryby rozgrywki, które uzupełniają oryginalne trzy kreatywne tryby gry.
- Każdy z tych trybów strategicznych (podstawowy, maniaka i koszmaru), stanowi większe wyzwanie od poprzedniego, a wszystkie trzy wprowadzają różne utrudnienia, które nie występują w kreatywnych trybach gry:
 - Utrzymanie budynków kosztuje. Jeśli koszt utrzymania budynków nie jest opłacany, budynki mogą ulegać uszkodzeniom, które wyłączą je z użytku na kilka dni, a nawet mogą doprowadzić do całkowitego zniszczenia.
 - Wartość odzysku po wyburzeniu budynków jest zmniejszona, przez co konieczne jest rozsądne planowanie budowy.
 - Czas pracy i odwiedzin w obiektach został wydłużony. W rezultacie Simowie są w stanie odwiedzić mniej miejsc w ciągu jednego dnia.
 - Trudniej jest utrzymać zadowolenie Simów.
 - Wzrosło prawdopodobieństwo, że nieszczęśliwi i zbuntowani Simowie zareagują, doprowadzając do pojawienia się niepożądanych Simów specjalnych albo sami się w nich przemienią.
 - Zbuntowani Simowie uspokajają się w znacznie mniejszym stopniu po zablokowaniu miejsca pracy i pozostaną nieszczęśliwi, a nawet bliscy ponownego zbuntowania się.
- Osiągnięcia trzeba zdobywać *osobno* dla każdego trybu gry.
- Tryby maniaka i koszmaru można odblokować tylko zdobywając trofeum w poprzednim trybie strategicznym (sukces w podstawowym trybie strategicznym odblokowuje tryb maniaka; sukces w trybie maniaka odblokowuje tryb koszmaru).

Ogólne udoskonalenia

- Tekstury interfejsu użytkownika obecnie zmieniają się zależnie od społeczności. Zwróć uwagę na zmieniony wygląd interfejsu użytkownika w miastach kapitalistycznych, cyberpunkowych, przemysłowych oraz autorytarnych. Gracze dokonujący modyfikacji mogą to wykorzystać do wprowadzania bardziej radykalnych zmian.

Modyfikacje

- Kilka skryptów XML, które nie działały kumulatywnie, obecnie tak działa. W szczególności nie jest konieczne uruchomienie importowanych tekstur z jednego pliku, zatem kilka modyfikacji, wykorzystujących importowane tekstury, powinny lepiej współpracować ze sobą.
- Wszystkie atrybuty skryptów XML budynków w katalogu modyfikacji mają obecnie priorytet nad oryginalnymi, zatem modyfikacje mogą zmieniać wszystkie aspekty istniejących budynków.
- Ustawienia kamery w skrypcie XML zostały przeniesione do osobnego katalogu, co umożliwia modyfikację tych ustawień.

- Nowe wersje pakietów o tych samych nazwach co stare pakiety obecnie podczas instalacji nadpisują stare pakiety.
- Tekstury budynków można modyfikować bezpośrednio w skrypcie XML budynku. Nie trzeba już używać zmodyfikowanych tekstur profilu.

Ogólne poprawki

- Zamierzony limit liczby przystanków metra i autobusowych w mieście poprzednio nie działał prawidłowo. Zostało to poprawione. Obecnie w danym mieście może być maksymalnie 50 przystanków każdego rodzaju.
- Niektórym budynkom dodano nowe modele podstaw. Ma to usunąć problem, który powodował czasem pojawianie się terenu ponad podstawą budynku.
- Usunięto błąd powodujący tymczasowe znikanie Simów, którzy przybyli zbyt wcześnie do pracy.
- Komunikat błędu pojawiający się w przypadku, gdy stosowana karta grafiki lub sterowniki nie spełniają minimalnych wymagań, jest obecnie bardziej pomocny.

Stabilność i wydajność

- Usunięto błąd mogący w rzadkich przypadkach powodować zawieszenie się gry w momencie usunięcia obiektu kulturalnego.
- Płynne tekstury zapewniają lepszą wydajność i mniejsze zużycie pamięci, szczególnie w wielkich miastach.
- Wprowadzono wiele ogólnych ulepszeń do działania sztucznej inteligencji Simów.
- Usunięto błąd prowadzący do blokowania się (co czasami skutkowało zawieszeniem się gry) procedury wyszukiwania drogi i połączeń transportu publicznego.
- Usunięto błąd powodujący przepełnienie pamięci (co czasami skutkowało zawieszeniem się gry), związany z wyborem Simów i budynków, skryptami budynków oraz systemem oświetlenia.
- Zapisywanie gry zużywa znacznie mniej pamięci dodatkowej. To powinno spowodować uniknięcie błędów dotyczących braku pamięci, które w niektórych przypadkach występowały podczas zapisu automatycznego.
- Usunięto błąd powodujący zawieszanie się gry w momencie wyjścia.

Zawiera także aktualizację gry nr 1

- Nie musisz instalować aktualizacji gry nr 1; poprawki i zawartość aktualizacji nr 1 (patrz niżej) są zawarte w aktualizacji gry nr 2.

Uwagi do aktualizacji gry nr 1 (wydanej w listopadzie 2007 r.)

Aktualizacja nr 1 do gry *SimCity™ Społeczności*:

- udoskonalono proces instalowania pobranej zawartości zmodyfikowanej

- zoptymalizowano cienie
- usunięto błąd wywołujący zawieszanie się gry
- poprawiono tekst lokalizacji
- poprawiono interfejs zanieczyszczeń
- poprawiono skuteczność akcji specjalnej „Zakup energii”
- 2 ekskluzywne budynki i 2 mapy terenu