

城市：天际线

《城市：天际线》（英语：*Cities: Skylines*，香港译作“都市：天际线”，台湾译作“大都会：天际”，中国大陆官方译为“都市：天际线”）是一款由Colossal Order开发，Paradox Interactive发行的城市建造游戏。本作2015年3月10日发行于Microsoft Windows、Linux和macOS平台，Xbox One版本于2017年4月21日发行，8月15日发售PlayStation 4版本，2018年9月14日发售任天堂Switch版本。在游戏发布后，Colossal Order陆续推出了31个可下载内容。Steam用户则可以通过“创意工坊”，制作额外模组分享到创意工坊，或者从创意工坊下载额外模组来扩展游戏，像是更多的地图、更多的资金甚至是提升游戏难度等。

本作是款开放式的单人城市模拟游戏，玩家通过城市规划来控制城市土地，借由分区、道路建设、税收、公共服务和地区公共交通部署，来维持控制城市的收支、人口、交通、污染与噪音，居民的健康、就业、满意度等城市发展因素。玩家还可以在沙盒模式下规划、建造城市，不受资金和城市状况的限制。

《城市：天际线》优良的设计、广阔的地图与玩家创作的额外模组让本作不管是媒体评价还是商业上都有相当亮眼的成绩，更被认为是当今最好的城市建造游戏。游戏获得第19届D.I.C.E.奖“年度策略模拟游戏”提名，并让开发商获得“芬兰年度游戏开发者”的殊荣。游戏单日出售25万份，打破了Paradox Interactive所有发行游戏的纪录，截至2022年6月，《城市：天际线》共售出1200万份。

游戏系统



游戏中的操作界面与部分主要游戏元素（道路、铁路和土地使用分区规划）

玩家可以地图中添加其他公共交通系统设施，例如公车系统和地铁系统等^[11]。

游戏支持玩家在Steam的创意工坊发布修改模组，让用户加入各种其自创的内容，例如建筑、车辆等。创造一个活跃的用户自创内容社群也早已是游戏的明确设计目标之一^{[12][15]}。游戏自带多种地形提供给玩家建设，并提供一个地图编辑器来创造自己的地图，甚至可以使用现实世界的地理环境特征来创造地图^[16]。额外模组还能影响游戏的功能，同时游戏也自带了几个修改模组用于绕开人口增长里程碑来解锁设施建造限制、提供无限资金或提升游戏难度^[10]。

开发历程



本作的首席游戏设计师卡罗莉娜·科尔波

《城市：天际线》是由芬兰游戏开发商Colossal Order推出的城市建造游戏，游戏采用Unity引擎开发^[17]。游戏开发初期只有9名员工参与^[18]，随着团队规模发展，增加到了14人^[19]。开发商Colossal Order自成立以来就一直想要开发一款城市建造游戏^[12]，但当时团队只有5名成员且技术尚未成熟^{[18][20]}。自《都市运输》、《都市运输2》推出以来，Colossal Order累积了不少开发经验^[12]，即便如此，团队仍担心被认为是模拟城市系列的仿冒品，公司执行长玛丽娜·哈利凯宁（Marina Hallikainen）接受采访表示“当他们（EA）宣布《模拟城市》的时候，我知道我们永远无法说服Paradox让我们开发这款游戏”，但随着2013年《模拟城市》发生的种种失误，看见机会的Paradox终于愿意让Colossal Order进行《城市：天际线》的开发^{[20][21]}。游戏的目标是希望能模拟最高容纳超过100万人的城市^[22]。为了达到这个目标，开发者要让模拟市民使用城市的道路和运输系统，使得道路设计与交通堵塞的影响成为玩家设计城市的影响因素^[22]。在此，开发者发现城市顺利发展的根本在于如何划定好的道路系统^[23]。Colossal Order在《都市运输》中就已经意识到道路系统的重要性，并认为对交通和交通堵塞的可视化标示是能让玩家在城市设计中发现问题的一个易于理解的标志^[23]。

为了表现游戏的交通，Colossal Order设计了一套复杂的系统，用于让模拟世界里的市民根据其附近的道路系统与公共交通系统去决定如何寻找上下班或去任何其感兴趣的地点的最快路径^[24]。模拟市民不会改变已经决定的路径，一旦路径发生改变，系统会直接把模拟市民传送回其出发的起点，而不是根据目前所在位置重新计算新的路径^[22]。如果路径中需要乘坐或驾驶车辆，系统有七条模拟规则来规定他们怎样做，并且将这些情况展示给玩家。另外，对于不在玩家视野中的地区，系统会让模拟市民在一些对模拟影响较少的地方跳过一些模拟规则^[23]，从而避免玩家实时调整道路系统时对交通系统的连锁性干扰^[22]。玩家所创造的交通运输系统会用一种基于节点的图表示，来实现最短路径的搜索和交叉节点的识别。之后系统会根据这些节点上的交通状况和一些基本的物理规则（例如遇到下行斜坡时汽车会加速、遇到急弯时汽车需减速），模拟个体沿着这些道路和交通运输系统的移动轨迹，从而精确地模拟出由系统的设计和地形因素而导致的交通堵塞^[22]。开发者通过这套模拟机制精确地表现了一些现代道路立交——例如单点城市立交和分离式菱形立交的通行效率和不足之处^[23]。

发行

游戏仍在Alpha阶段时，发行商Paradox Interactive于2014年8月14日的Gamescom，首度公开宣布游戏^[25]。当时宣传片的内容着重于让玩家能够“建造自己的梦想城市”、“制作游戏模组与他人分享”和“能够离线游玩”^[15]，其中第三点被评论们认为是对2013年的《模拟城市》需要在游玩中保持联网的回应^{[12][26]}。《城市：天际线》曾计划于2015年第一至第二季度之间发布，并宣布游戏发售后仍会继续游戏的开发^[12]。隔年2月10日，游戏正式确认将于3月10日发售，并发布了新的预告片^[27]。之后Colossal Order宣布将会发售Xbox One的移植版^[28]。

Paradox Interactive曾预计Xbox One和Windows 10移植版会在2017年春天发行^[29]，移植工作由Tantalus Media负责，并收录了《夜生活》（After Dark）扩展包^[30]。Xbox One版本于2017年4月21日推出^[3]。除了Xbox One，Tantalus Media也包办了PlayStation 4与任天堂Switch的移植工作^{[4][5]}，前者于2017年8月15日发行，同样收录《夜生活》扩展包^[4]；后者于2018年9月13日发售，收录了《夜生活》、《冰天雪地》（Snowfall）两个扩展包^[5]。Xbox One与PlayStation 4的实体版本由Koch Media负责发行^[4]。2016年12月，腾讯宣布代理《城市：天际线》，游戏将登陆腾讯游戏平台^[31]，12月8日开启预售，12日正式发售^[1]。

Steam的创意工坊为玩家自创的游戏修改模组提供了一个友好的平台。Colossal Order在《都市运输》的发行中发现，玩家乐于于修改并增加游戏功能，因此意识到游戏提供可修改能力对于玩家来说很重要，并且并不会损害游戏的价值，所以也想鼓励玩家在此游戏也有这样这样的行为。在游戏发行一个月后，创意工坊上就出现了2万多个修改模组资产，其中包括加入第一人称视角、飞行模拟器等^[32]。

可下载内容

游戏发布后，Colossal Order陆续推出多个额外下载内容（DLC），截至2022年12月，游戏共推出44个DLC。首个大型DLC《夜生活》于2015年9月24日发布。内容包含游戏预售奖励、豪华版升级包及已经删除的《体育馆：欧洲俱乐部包》^{[33][34]}。本作在Steam上有大量相应的修改模组。Paradox注意到有许多爱好者会通过Patreon众筹等方式来为创作成果募集开发资金，于2016年开始鼓励创作者为官方制作内容扩展包，让创作者从DLC的销售中获得分成。其中，马特·克鲁兹（Matt Crux）制作的《艺术合集》（Art Deco）是首个官方邀请制作的DLC^{[35][36]}。

城市：天际线
<i>Cities: Skylines</i>
 <div>游戏中的城市</div>
官方译名
中国大陆：都市：天际线
类型
城市建设、建造与经营模拟
平台
Microsoft Windows、Linux、macOS、Xbox One、PlayStation 4、任天堂Switch
开发商
Colossal Order
发行商
全球：Paradox Interactive <p>中国大陆：腾讯^{[1]}</p>
制作人
玛丽娜·哈利凯宁（Marina Hallikainen）
设计师
卡罗莉娜·科尔波 亨利·海玛凯宁（Henri Haimakainen） 米斯卡·弗雷德曼
程序
安蒂·莱赫托（Antti Lehto） 达米恩·莫雷洛（Damien Morello）
美术
安蒂·伊索松皮（Antti Isosomppi）
音乐
永内·瓦尔托宁 亚尼·拉克索宁（Jani Laaksonen）
引擎
模式
单人
发行日
Microsoft Windows <p>全球：2015年3月10日^{[2]}</p> <p>中国大陆：2016年12月12日^{[1]}</p> <p>macOS、Linux <p>全球：2015年3月10日^{[2]}</p> <p>Xbox One <p>全球：2017年4月21日^{[3]}</p> <p>PlayStation 4 <p>全球：2017年8月15日^{[4]}</p> <p>任天堂Switch <p>全球：2018年9月14日^{[5]}</p> <p>Playstation 5及Xbox X/S <p>全球：2023年2月15日</p></p></p></p></p></p>
外部视频链接
<div><div>YouTube上的《城市：天际线》于Gamescom 2014上展示的预告片 (https://www.youtube.com/watch?v=lxfeBpagvQw&t=0h0m0s)</div></div>

DLC列表		
名称 ^{[注 1]}	发布时间	内容简介
预购包 <div><i>Pre-order Pack</i></div>	2015年3月10日	为预购游戏的玩家提供5座奖励建筑物 ^{[38]} 。在1.5.0-f4的版本更新中开放给所有玩家使用 ^{[39]} 。
豪华版升级包 <div><i>Deluxe Edition Upgrade Pack</i></div>	2015年3月10日	添加5个历史建筑，提供游戏原声带和艺术设定集 ^{[40]} 。
夜生活 ^{[注 2]} <div><i>After Dark</i></div>	2015年9月24日	首次公布于Gamescom 2015，主要新增了观光区域和夜晚建筑物灯光等内容，并添加了日夜更替的免费补丁 ^{[33][34]} 。
冰天雪地 <div><i>Snowfall</i></div>	2016年2月18日	主要新增了降雪气候、雪地地图、电车系统及各种因应严寒气候而出现的建筑变化 ^{[41][42]} 。
比赛日 <div><i>Match Day</i></div>	2016年6月9日	免费DLC，新增一座足球场，并且可以以此来经营一支本地球队 ^{[43]} 。
艺术合集 <div><i>Art Deco</i></div>	2016年9月1日	由Matt "Shroomblaze" Crux"设计。内含一系列装饰风格的楼房，包括6座住宅楼、6座商业楼和3座独特建筑 ^{[44]} 。
体育馆：欧洲俱乐部包 <div><i>Stadiums: European Club Pack</i></div>	2016年10月18日	添加4个体育场和相关功能 ^{[45]} ，目前已从商店中删除 ^{[46]} 。
大灾难 <div><i>Natural Disasters</i></div>	2016年11月29日	主要新增了各种自然灾害和相应的功能建筑，用于让玩家针对自然灾害对城市设计做好准备和灾后恢复建设，另外还包括一个剧情编辑器和游戏内的广播电台建筑 ^{[47][48]} 。
高科技建筑合集 <div><i>High-Tech Buildings</i></div>		由Mauro"GCVoS"Vos设计。其中包含10个特色建筑和5个市政建筑 ^{[48][49]} 。
放松小站 <div><i>Relaxation Station</i></div>		由《欧陆风云4》与《十字军之王2》的作曲家Tobias Gustavsson创作的音乐合辑 ^{[48][50]} 。
东方明珠 <div><i>Pearls From the East</i></div>	2017年3月22日	免费DLC，内含3个中国建筑 ^{[51]} 。此DLC旨在庆祝WeGame版本上线 ^{[52]} 。
公共交通 ^{[注 3]} <div><i>Mass Transit</i></div>	2017年5月18日	新增大量交通工具，包括单轨列车、缆车、渡轮及飞船等，并同时加入新道路类型 ^{[53][54]} 。
摇滚之城电台 <div><i>Rock City Radio</i></div>		添加包含16首音乐的电台 ^{[54]} 。
音乐会 <div><i>Concerts</i></div>	2017年8月17日	由3座新的独特建筑组成，并更新了欣赏音乐的人群的动画效果 ^{[55]} 。
绿色都市 <div><i>Green Cities</i></div>	2017年10月19日	让玩家实施与城市可持续发展相关的规划，例如在屋顶安装太阳能板、推广电动汽车和其他生态方面的改善 ^{[56]} 。
欧洲郊区 <div><i>European Suburbia</i></div>		由Samantha"Avanya"Woods设计。增添了80组新的特殊住宅建筑和资产 ^{[57]} 。
圣诞歌，蜡烛与糖果 <div><i>Carols, Candles and Candy</i></div>	2017年12月5日	免费DLC，增加了一些圣诞主题的音乐 ^{[58]} 。
爵士盛典 <div><i>All That Jazz</i></div>		添加一个具有4种不同类型爵士的广播电台 ^{[59]} 。
公园生活 <div><i>Parklife</i></div>	2018年5月24日	允许玩家建造主题公园、国家公园和动物园。玩家可以为公园划分特定区域并在其中建设大型的自定义公园，也可以在区域内的步行街边放置各种建筑物，而不仅限于道路旁 ^{[60]} 。还添加了新的区域政策、新模型和观光线路 ^{[61]} 。
乡村之路 <div><i>Country Road Radio</i></div>		包含16首新的音乐 ^{[62]} 。
工业 <div><i>Industries</i></div>	2018年10月23日	允许玩家建立独立于原有工业系统的基于可控产业链的新型工业规划及部分与工业相关的新交通设施。另外免费更新中增加道路收费站 ^{[63]} 。
机械黎明电台 <div><i>Synthetic Dawn Radio</i></div>		包含16首新的音乐 ^{[63]} 。
校园 <div><i>Campus</i></div>	2019年5月21日	允许玩家创建独立可控的校园区域 ^{[64][65]} 。
大学城 <div><i>University City</i></div>		由Michael"KingLeno" Warren设计。增加了36座低密度住宅楼，32座低密度商业楼以及15个资产 ^{[64][65]} 。
校园电台 <div><i>Campus Rock Radio</i></div>		包含16首新的音乐 ^{[64][65]} 。
深度聚焦 <div><i>Deep Focus Radio</i></div>		
现代都市中心 <div><i>Modern City Center</i></div>	2019年11月7日	由Jason"AmiPolizeiFunk"Ditmars设计，增加一些新的建筑 ^{[66]} 。
闹市区电台 <div><i>Downtown Radio</i></div>		包含16首新的音乐 ^{[66]} 。
日落港口 <div><i>Sunset Harbor</i></div>	2020年3月26日	新增渔业、交通工具和城市服务。增加5张以极地环境、热带环境和温带环境为主题的新地图。另外免费更新中强化了地铁的建造（新增地面与高架路线及相应车站） ^{[67]} 。
现代日本 <div><i>Modern Japan</i></div>		由Ryuichi Kaminogi设计，新增了20栋建筑物与6个道具 ^{[68]} 。
海岸之滨 <div><i>Coast to Coast Radio</i></div>		包含16首新的音乐 ^{[68]} 。
火车站 <div><i>Train Stations</i></div>	2021年5月22日	由BadPeanuti设计，新增了12座车站与4个运输枢纽 ^{[69]} 。
码头与大桥 <div><i>Bridges & Piers</i></div>		由Andrés "Armesto" Cortiña、Rev0设计，新增了22种桥梁、码头及堤岸 ^{[69]} 。
轨道之鹰电台 <div><i>Rail Hawk Radio</i></div>		新增了16首电子舞曲 ^{[70]} 。
灿烂微风电台 <div><i>Sunny Breeze Radio</i></div>		
机场 <div><i>Airports</i></div>	2022年1月25日	玩家可以设计自己的机场 ^{[71]} 。
广场与步行街 <div><i>Plazas & Promenades</i></div>	2022年9月14日	新增人行道、无车区域和现代广场 ^{[72][73]} 。
中世纪时尚 <div><i>Mid-Century Modern</i></div>		新增3间旅馆、2间餐厅、30种以上的额外装饰品，例如围栏、家具与庭院装饰、以及车棚 ^{[73]} 。
短途旅行电台 <div><i>Shorelines Radio</i></div>		新增电子舞曲若干 ^{[73]} 。
天堂之声电台 <div><i>Paradise Radio</i></div>		
金融区 <div><i>Financial Districts</i></div>	2022年12月13日	新增金融区域。玩家可以建立该区域，促进所在城市的经济，并运用资金对最适合城市人口的产业进行投资，并带来全新的“投资”功能，以及超过100种物件 ^{[74]} 。
地图包2 <div><i>Map Pack 2 CCP</i></div>		社群模组作者Sidai出品的《Map Pack 2》，新增了10张地图，各自呈现出寒带、沙漠、热带和温带等不同的生物群系 ^{[74]} 。
非洲风情 <div><i>African Vibes</i></div>		新增传统非洲音乐共计 16 首乐曲 ^{[74]} 。

评价

《城市：天际线》普遍获得媒体的好评，根据评论汇总网站GameRankings的资料，游戏的平均分数为86.49%^[75]，而另一个网站Metacritic根据60份评论给予游戏85/100分^[76]。

Destructoid的贾森·福克纳（Jason Faulkner）给予本作9分（满分10分），表示自己“十分享受游戏的每分每秒，并且对我的城市的规划、建造与培育带来了超远于本作标题所带给的想象力与创造力”，认为《城市：天际线》不只是回归到城市建设类游戏的初心，还更进一步扩展、完善它^[80]。IGN的丹·斯塔普莱顿（Dan Stapleton）给出8.5分（满分10分），写到“不要期望有天然和随机事件，但是可以期望城市建设者为你带来规模与各种设施运作的震撼”^[84]。《The Escapist》的乔纳森·博尔丁（Jonathan Bolding）给出满分5星，认为游戏虽然有些小瑕疵，但仍然是“最近十年来一款最好的城市建设游戏”，喜欢经营模拟与城市建造的玩家都应该要体验看看^{[85][86]}。《为战而生》的总监兰迪·瓦内尔（Randy Varnell）表示这是他2015年最喜欢的游戏之一，提到《城市：天际线》重新启发了自己对城市建设游戏的热情^[91]。

《PC Gamer》的克里斯托弗·利文斯顿（Christopher Livingston）给《城市：天际线》86/100分，称赞游戏的用户界面一目了然，搭配画面上的“小啾啾”能够马上知道城市发生的问题：道路建设方面，建造道路很简单，但要做出一条有意义的却很难，玩家能够从完善城市交通的过程中获得乐趣，并总结到“游戏虽然有些缺陷，但这款有趣且令人上瘾的游戏让人趋之若鹜”^[9]。Kotaku的编辑路克·彭凯特（Luke Plunkett）觉得能建设自己的城市很有趣，但管理起来却很麻烦，市民会有许多问题等者解决，例如垃圾、污水，最麻烦的莫过于塞车，即使是6线道，游戏的AI也会让他们挤在同一条^[92]。

模拟城市系列作为城市建设游戏类型的标竿，《城市：天际线》不免被各家媒体、评论及玩家进行各种比较^{[12][20][93]}。但随着2013年发售的《模拟城市》因强制联机和游戏机制的问题惹得玩家不满，《城市：天际线》的推出被视为有力竞争者，甚至达到《模拟城市》难以超越的程度^{[12][20][93]}。游戏推出以来，《城市：天际线》凭借着低廉价格、优秀的游戏AI、允许离线游玩及更广阔的游戏地图等优点获得玩家喜爱^{[94][95]}。评论普遍认为《城市：天际线》已经成功取代模拟城市系列，成为新的城市建设游戏标竿^{[12][96][97][98][99][100]}。虽然如此，游戏仍被批评内容不足和设计缺陷^{[83][92]}，例如缺少了天灾系统（天灾系统后来通过DLC发布引入）和随机事件，这些都是《模拟城市》拥有的内容^[84]，另外，游戏还缺少实用的指南来指引玩家^[100]。

“小啾啾”是最受评论与玩家批评的游戏功能。IGN的斯塔普莱顿抱怨小啾啾显示的无聊内容^[84]。Quarter to Three的汤姆·奇克（Tom Chick）在一篇“你永远猜不到哪款新作有着游戏史上最烂的角色”评论中表示小啾啾令他感到崩溃。游戏已经有许多设计可以表现出污染、噪音以及民生物资的缺少，不用多一个假推特发送一堆垃圾消息提醒他该做什么^[101]。PC Invasion将可以屏蔽与删除小啾啾的额外模组收录在“城市：天际线必装模组清单”^[102]。《PC Gamer》的里荣斯顿和God is a Geek的格雷格·希尔（Greg Hill）感激可以通过游戏设置阻止小啾啾自动弹出或是选择将其屏蔽^{[9][89]}。玛丽娜·哈利凯宁在接受访谈表示：“这是游戏最具争议的功能，许多玩家恨死了这只蓝色小鸟”，身为当初建议加入小啾啾的提案者，哈利凯宁也笑说开发团队应该不会想再听到她发表意见^[18]。

随着时间过去，《城市：天际线》陆续增加了许多内容，Kotaku的彭凯特在一年后重新游玩《城市：天际线》，提到游戏运行更加顺畅，彭凯特喜欢DLC《冰天雪地》增加的内容，觉得天气变化让市民出现大量用电及大雪造成的道路壅塞是对玩家能力的考验^[103]。USgamer的迈克·威廉姆斯（Mike Williams）对《冰天雪地》13美金的售价有些意见，表示除了有轨电车，大多更新的内容都只是视觉方面，积雪特效也只能在本次新增的地图使用，觉得因为增加有轨电车而花费13美金购买似乎显得有些不合理^[104]。

GameSpot的布雷特·托德（Brett Todd）给予《大灾难》、《公共运输》、《工业》这三款DLC 7分、8分以及7分的评价，托德评论《大灾难》拥有令人印象深刻的视觉表现，但分量上只是游戏更新^[105]；《公共运输》虽然有瑕疵，但解决了原本玩家处理大众运输的困难^[108]；《工业》为城市增添了不少特色，但奖励、挑战的缺少都让玩家觉得没必要建立工业区^[107]。

移植版

游戏的主机移植分别于2017年和2018年推出，根据Metacritic的得分，Xbox One和PlayStation 4版本均获得81分^{[77][78]}。评论赞赏游戏不输于电脑的画面表现及完美契合的摇杆控制方式。

Windows Central的编辑耶兹·柯登（Jez Corden）给予游戏4.5颗星（满分5颗星），认为游戏令人上瘾到会破坏玩家的人际关系与工作能力^[108]。Push Square的山姆·布鲁克（Sam Brooke）提到游戏在放大缩小画面的时候会出现分辨率下降的问题，其他像是风力发电机的动态建筑也会有卡顿的情形，但开发商通过简单的**控件**、数不清的细节和容易上手的玩法，让本作兼具趣味和挑战性^[109]。

《CGMagazine》的两位评论员科迪·奥姆（Cody Orme）、乔丹·比奥路迪（Jordan Biordi）分别给予8.5分、9分（满分10分），赞赏游戏对主机的支持程度，虽然键盘鼠标仍是游玩《城市：天际线》的最佳办法，但摇杆也能做出相同的效果，只要动动按钮就能轻易做出横跨城镇的道路^{[87][88]}。

任天堂Switch版本的分数较低，在Metacritic上仅有67分^[79]。媒体批评任天堂Switch上的糟糕画面及不稳定的帧^[79]。GameSpot的托德虽然很喜欢随身携带的便利性，但随着城市越建越大，小屏幕的缺陷逐渐明显，光是缩放屏幕就耗费不少时间^[83]。God is a Geek的米哈伊尔·马德纳尼（Mikhail Madnani）给予6.5分（满分10分），表示“以我游玩近15个小时的感受，除非你能够忍受丑陋画面和差劲性能，否则根本不值得买”^[90]。Destructoid的彼得·格洛戈夫斯基（Peter Glagowski）基于类似评价给予游戏5分（满分10分），谈到除非玩家想要有随身体验城市建造游戏的乐趣，不然别考虑任天堂Switch版本^[81]。

销售

本作在24小时内共售出50万份，打破Paradox Interactive的历年发行游戏的纪录成为最热卖的作品^{[110][111]}，一个月内售出100万份^[112]，一周年时已经卖出200万份^[113]，两周年已卖出350万份^[114]。到了2019年，本作已累计售出600万份^[115]。2022年6月，所有平台销售量达到1200万^[116]。

所获荣誉

许多媒体都把《城市：天际线》列为“2015年最佳PC游戏”，包含了Red Bull^[117]、PCGamesN^[118]以及《PC World》^[119]。在排行方面，《Paste杂志》评选本作为“2015年最佳PC游戏”第10名^[120]、Shacknews评选本作为第9名^[121]，而在一场由德国媒体PCGames举办，将近4100人参与的PC游戏票选中，《城市：天际线》获得第5名^[122]。USgamer收录游戏至“25款最佳Steam游戏”名单^[123]，《PC Magazine》将本作纳入“9款你需要的Steam游戏”当中^[124]，GameTrailers提名游戏为“2015年最佳PC独占游戏”^[125]。Bleeding Cool评选《城市：天际线》为“年度最佳游戏”第33名^[126]、亚马逊公司评选本作为第5名^[127]。Game Debate将本作评为“年度管理”与“年度游戏”第5名^[128]、并将“最佳扩展”颁发给DLC《夜生活》^[129]。Rock, Paper, Shotgun评选本作为“2010年代最伟大的PC游戏”之一和“2022年PC上最值得玩的20款经营游戏”第4名，并称其为城市游戏的希望^{[99][130]}。

游戏奖项方面，《城市：天际线》荣获《GameInformer》的“最佳模拟游戏”^[131]、《PC Gamer》的“社群冠军”^[132]以及2015年Unity大赛“金立方奖”（Golden Cube）^[133]。《城市：天际线》获得两次Steam大奖提名，分别是2016年的“轻松惬意奖”及2017年的“世界已冷酷至极，让我们携手前行”^{[134][135]}。在第19届D. I. C. E. 奖上，《城市：天际线》获得了“年度策略模拟游戏”提名，但该奖项最后颁给了《风暴英雄》^[136]。开发商Colossal Order凭借《城市：天际线》获得“芬兰年度游戏开发者”（Vuoden suomalainen pelinkehitäjä）的殊荣^[137]。

现实影响

Paradox Interactive总部所在地瑞典斯德哥尔摩在其新市镇改造计划中宣布成立了“我的邻居城市：天际线”（My Neighborhood Cities: Skyliness），试图让玩家、建筑师、土木工程师和水土保持学者们一同在游戏中设计模拟新市镇，以作为现实新市镇未来的蓝图^{[138][139][140]}。其中在纪录片《My Urban Playground》提到，将会用本游戏来模拟一个公共交通运输系统^[141]。

在韩国，由韩国国土情报公社举办的第二届空间信息模拟比赛（제 2회 공간정보 시뮬레이션 경진대회）于2015年6月22日正式开放报名，选手们要通过《城市：天际线》完成三个比赛项目，获胜选手将得到300万韩元的奖励^{[142][143]}。芬兰的海门林纳政府也举办了类似活动，政府将待建设的区域做成游戏地图让玩家发挥创意，并依据成品的创意、可行程度颁发优胜者^{[144][145]}。

续作

Paradox Interactive于2023年3月宣布《城市：天际线》的续作，名为《都市：天际线II》。游戏计划于2023年10月24日发布，适用于PlayStation 5、Xbox Series X/S 和Microsoft Windows。它将具有更强大的游戏机制，包括更强大的模组功能和完全实现的经济及交通运输系统^[146]。新作仍继续沿用Unity游戏引擎^[147]，并允许玩家获得更多土地：虽然本作仅限于9个方块（总共有36 km²区域）（通过模组后修改增加至25或81个，重制版为25个，重制版100 km²），续集将允许玩家构建41块土地，总共有 159 km² 的区域。^[148]

参见

- 模拟城市系列

注释

- DLC中文名称参照WeGame翻译^[37]。
- 也译作“不夜城”。
- 也译作“大众运输”。

参考资料

- 小熊桑.《城市：天际线》正式登陆腾讯TGP平台 现仅售22元. 游民星空. 2016-12-05 [2019-05-21]. （原始内容存档于2019-05-21） （中文（中国大陆））.
- Purchase, Robert. Cities: Skylines release date revealed A sim city.. Eurogamer. Gamer Network. 2015-02-11 [2019-12-21]. （原始内容存档于2019-12-21） （英语）.
- Faller, Patrick. Cities: Skylines Xbox One Release Date Revealed Includes After Dark DLC expansion.. GameSpot. 2017-04-03 [2018-01-14]. （原始内容存档于2018-01-14） （英语）.
- Nunneley, Stephany. Cities: Skylines will be released on PlayStation 4 in mid-August. VG247. 2017-06-21 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Stevens, Colin. Cities Skylines Coming to Switch Today. IGN. Ziff Davis. 2018-09-13 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Kamen, Matt. How 'Cities: Skylines' aims to dethrone SimCity. Wired. 2014-09-23 [2018-03-17]. （原始内容存档于2018-03-17） （英语）.
- CitiesSkylines.《城市天际线》中的区域类型和密度该怎么划分?. 新浪博客. 2019-03-01 [2020-04-11]. （原始内容存档于2020-04-11） （中文（中国大陆））.
- CitiesSkylines. 看到城市天际线满屏的绿色尴尬笑脸，我终于放心了！. 新浪博客. 2019-01-22 [2020-04-11]. （原始内容存档于2020-04-11） （中文（中国大陆））.
- Livingston, Christopher. Cities: Skylines Review. PC Gamer. Future plc. 2015-03-10 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- City Skylines User Manual (PDF). Colossal Order Ltd. [2020-04-11]. （原始内容存档 (PDF) 于2020-04-11） （英语）.
- Goodwin, Dario. 10 Things The “Cities: Skylines” Video Game Taught Us About Modern Urbanism. ArchDaily. 2015-04-15 [2020-04-11]. （原始内容存档于2020-04-11） （英语）.
- Dean, Paul. Cities: Skyline is out to satisfy where SimCity couldn't. Eurogamer. Gamer Network. 2014-09-14 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- BloodyPenguin. 81 Tiles (Fixed for 1.2+). [2017-03-30]. （原始内容存档于2020-02-21） （英语）.
- Haimakainen, Henri. Cities: Skylines - Dev Diary 1: Roads. Paradox Interactive Forums. 2014-09-24 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （英语）.
- The Sky is Not the Limit in a New City-building Simulator from Colossal Order (新闻稿). Paradox Interactive. 2014-08-14 [2014-09-21]. （原始内容存档于2015-03-11） （英语）.
- Wawro, Alex. Cities: Skylines dev: Don't punish your players; teach them. Gamasutra. 2015-08-04 [2020-04-11]. （原始内容存档于2020-04-11） （英语）.
- Kamen, Jacob. We are Colossal Order & Paradox Interactive, the developers and publishers of the upcoming hardcore city builder game Cities: Skylines -- AMA. Reddit. 2014-08-20 [2014-09-21]. （原始内容存档于2016-04-24）. “Sure! First of all we will have a lot of built in tools: Map editor, 3d-importer with building editor, beautification tool. Besides that we also try to make the actual code, or at least bits of it, available. Unity is not the most open engine, so it required a bit of work, but we are trying as good as we can.”
- Peel, Jeremy. How Colossal Order touched the clouds: the making and success of Cities: Skylines. PCGamesN. 2015-07-04 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （英语）.
- Purchase, Robert. A Cities: Skylines expansion will be unveiled at Gamescom. Eurogamer. Gamer Network. 2015-07-01 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （英语）.
- Livingston, Christopher. Cities: Skylines greenlit “after what happened to SimCity”. PC Gamer. Future plc. 2015-03-19 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Peel, Jeremy. How Cities: Skylines was nearly a political sim. PCGamesN. 2017-05-19 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （英语）.
- Lehto, Antti; Morello, Damien; Korppoo, Karoliina. Game Design Deep Dive: Traffic systems in Cities: Skylines. Gamasutra. 2015-03-27 [2019-10-02]. （原始内容存档于2019-10-02） （英语）.
- Wiltshire, Alex. Why road-building in Cities: Skylines is a pleasure. Rock Paper Shotgun. 2017-02-10 [2017-02-10]. （原始内容存档于2017-02-14）.
- 叶梓涌. 曾杰、孙珞轩，编. 当城市走入电子游戏：《模擬城市》中的程式邏輯. U-ACG. 关键评论网. 2016-05-28 [2016-09-03]. （原始内容存档于2016-09-03） （中文）.
- O'Connor, Alice. Simulated Urban Area – Cities: Skylines Announced. Rock, Paper, Shotgun. 2014-08-15 [2019-03-09]. （原始内容存档于2019-03-09） （英语）.
- Stoneback, Robert. Cities: Skylines Revealed by Cities in Motion Creators at Gamescon. The Escapist. Defy Media. 2014-08-14 [2019-03-01]. （原始内容存档于2019-03-01） （英语）.
- Karmali, Luke. Cities: Skylines Gets Release Date And New Trailer. IGN. Ziff Davis. 2015-02-10 [2016-03-05]. （原始内容存档于2016-03-05） （英语）.
- Hall, Charlie. Cities: Skylines is headed to Xbox One first. Polygon. Vox. 2015-08-04 [2017-03-22]. （原始内容存档于2017-03-22） （英语）.
- Dryus, Oscar. Cities: Skylines Xbox One Edition Coming This Year. GameSpot. 2017-02-16 [2017-02-16]. （原始内容存档于2019-03-02） （英语）.
- Phillips, Tom. Cities: Skylines building to Xbox One, Windows 10 release. Eurogamer. Gamer Network. 2017-02-16 [2017-02-16]. （原始内容存档于2019-05-22） （英语）.
- 小熊桑. 腾讯TGP再次出手：代理P社群星、城市：天际线. 游民星空. 2016-12-05 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （中文（中国大陆））.
- Campbell, Colin. How Cities: Skylines took a great big slice of SimCity. Polygon. Vox. 2015-04-08 [2015-04-08]. （原始内容存档于2019-05-19） （英语）.
- Matulef, Jeffrey. Cities: Skylines reveals After Dark DLC. Eurogamer. Gamer Network. 2015-08-06 [2019-05-21]. （原始内容存档于2019-05-21） （英语）.
- Phillips, Tom. Cities Skylines: After Dark release date, price detailed. Eurogamer. Gamer Network. 2015-08-20 [2019-05-21]. （原始内容存档于2019-05-21） （英语）.
- Newhouse, Alex. Cities: Skylines' Next Official DLC Was Made by Community Modder. GameSpot. 2016-08-24 [2016-08-24]. （原始内容存档于2019-05-25） （英语）.
- Donnelly, Joe. How two Cities: Skylines modders turned hobbyist work into life-changing careers. PC Gamer. Future plc. 2017-03-03 [2017-03-06]. （原始内容存档于2017-03-07） （英语）.
- WeGame 上的 都市：天际线. WeGame. [2023-03-05]. （原始内容存档于2023-03-05） （中文（中国大陆））.
- Dealzon. Next week's Cities: Skylines pre-order deals up to 27% off. Destructoid. 2015-03-06 [2015-10-08]. （原始内容存档于2015-10-08） （英语）.
- O'Connor, Alice. Gooaa! Cities: Skylines Adds Free Football Stadium DLC. Rock, Paper, Shotgun. 2016-06-09 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Blues (编). 城市模拟新作《城市：天际线(Cities: Skylines)》预购正式开启！发售日期公布！. 游视网. 2015-02-11 [2018-10-01]. （原始内容存档于2018-10-01） （中文（中国大陆））.
- Morrison, Angus. Cities: Skylines Snowfall expansion announced. PC Gamer. Future plc. 2016-01-19 [2019-05-31]. （原始内容存档于2019-05-31） （英语）.
- Morrison, Angus. Cities Skylines: Snowfall release date revealed. PC Gamer. Future plc. 2016-02-03 [2019-05-29]. （原始内容存档于2019-05-29） （英语）.
- Chalk, Andy. Cities: Skylines free update adds theme editor, weather effects, and hats. PC Gamer. Future plc. 2016-02-10 [2016-02-10]. （原始内容存档于2021-01-10） （英语）.
- Cities: Skylines - Content Creator Pack: Art Deco | Paradox Interactive. Paradox Store. [2020-03-03]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Scott-Jones, Richard. Bring FC Barcelona (or someone else) to your city in the European Club Pack for Cities: Skylines. PCGamesN. 2016-10-18 [2019-03-30]. （原始内容存档于2019-03-30） （英语）.
- @CitiesSkylines. Don't miss your chance to pick up the Stadiums: European Club pack at 33% OFF before it is removed from the store! (推文). 2017-09-27 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14）–通过Twitter （英语）.
- Purchase, Robert. Natural Disasters are coming to Cities Skylines in a new expansion. Eurogamer. Gamer Network. 2016-08-18 [2019-05-22]. （原始内容存档于2019-05-22） （英语）.
- "Its" Kim, Kyeongbeom. Natural Disasters Strike Cities: Skylines (新闻稿). Inven Global. 2016-11-29 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Cities: Skylines - Content Creator Pack: High-Tech Buildings | Paradox Interactive. Paradox Store. [2020-03-03]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Cities: Skylines - Relaxation Station | Paradox Interactive. Paradox Store. [2020-03-03]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- McKeand, Kirk. Cities: Skylines sells over 3.5 million copies, free Pearls from the East DLC planned in celebration. PCGamesN. 2017-03-12 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- WeGame 上的 东方明珠. WeGame. [2020-03-03]. （原始内容存档于2020-03-03） （中文（中国大陆））.
- MacLeod, Riley. Cities: Skylines will get a mass transit expansion. Kotaku. 2017-02-28 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Newhouse, Alex. Cities: Skylines DLC Out Today, Lets You Make A New Mass Transit System. GameSpot. 2017-05-18 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- O'Connor, Alice. Fyre it up! Cities: Skylines launches Concerts DLC. Rock, Paper, Shotgun. 2017-08-17 [2019-07-21]. （原始内容存档于2019-07-21） （英语）.
- Scott-Jones, Richard. Go vegan with the Cities: Skylines Green Cities expansion. PCGamesN. 2017-08-22 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Cities: Skylines - European Suburbia | Paradox Interactive. Paradox Store. [2020-03-03]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Steam - Cities: Skylines - Carols, Candles and Candy. Paradox Store. [2020-03-03]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- McWhertor, Michael. Cities: Skylines jazz DLC brings back fan favorite Jazz Boatman. Polygon. Vox. 2017-12-05 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Tarason, Dominic. Cities: Skylines aims to please all the people in Parklife. Rock, Paper, Shotgun. 2018-04-18 [2018-05-10]. （原始内容存档于2018-05-11） （英语）.
- Wales, Matt. Cities Skylines' next expansion lets you build your own theme parks, zoos, and more. Eurogamer. Gamer Network. 2018-04-18 [2018-05-10]. （原始内容存档于2019-05-20） （英语）.
- More Play, Less Stress - Parklife is Available Now for Cities: Skylines PC. Gamasutra (新闻稿). UBM plc. 2018-05-24 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Cities: Skylines - Industries Inbound on October 23, Along with Synthetic Dawn Radio and New Free Update. Gamasutra (新闻稿). UBM plc. 2018-10-11 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Jones, Alison. University Is Coming to Cities: Skylines. InvasionCommunity. 2019-05-09 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Cities: Skylines - Campus Expansion Now Available for Consoles. Gamasutra (新闻稿). UBM plc. 2019-09-24 [2020-03-14]. （原始内容存档于2020-03-14） （英语）.
- Madan, Asher. Cities: Skylines gets Modern City Center and Downtown Radio packs. Windows Central. 2019-11-07 [2020-03-14]. （原始内容存档于2019-11-08） （英语）.
- Livingston, Christopher. Cities: Skylines goes to sea with a fishing expansion next week. PC Gamer. Future plc. 2020-03-19 [2020-04-11]. （原始内容存档于2020-04-11） （英语）.
- Harding, Chris. Out Today: Cities: Skylines – Sunset Harbor DLC, Modern Japan Creator Pack and Coast to Coast Radio. Pure PlayStation. 2020-03-26 [2020-04-14]. （原始内容存档于2020-04-14） （英语）.
- Smith, Graham. Cities: Skylines gets train stations and bridges DLC, and is free for the weekend. Rock, Paper, Shotgun. 2021-05-22 [2022-01-27]. （原始内容存档于2022-01-27） （英语）.
- Nunneley, Stephany. Cities: Skylines has new bridges, train stations, and radio options available today. vg247. 2021-05-21 [2022-02-02]. （原始内容存档于2022-02-02） （英语）.
- Wales, Matt. Cities: Skylines' Airports DLC takes off today alongside customisation-focused free update. Eurogamer. Gamer Network. 2022-06-25 [2022-07-07]. （原始内容存档于2022-07-07） （英语）.
- Cities: Skylines will have more decorative cities with Plazas & Promenades expansion. PC Invasion. 2022-08-24 [2022-08-31]. （原始内容存档于2022-09-06） （英语）.
- Wales, Matt. Cities Skylines' Plazas and Promenades expansion out now on Xbox, PlayStation, and PC. Eurogamer. Gamer Network. 2022-09-14 [2022-09-22]. （原始内容存档于2022-09-22） （英语）.
- Smith, Graham. Cities: Skylines gets train stations and bridges DLC, and is free for the weekend. Rock, Paper, Shotgun. 2022-11-08 [2022-12-09]. （原始内容存档于2022-12-09） （英语）.
- Cities: Skylines for PC Reviews. GameRankings. CBS Interactive. [2019-12-09]. （原始内容存档于2019-12-09） （英语）.
- Cities: Skylines for PC Reviews. Metacritic. CBS Interactive. [2019-09-11]. （原始内容存档于2019-09-11） （英语）.
- Cities: Skylines - Xbox One Edition for Xbox One Reviews. Metacritic. CBS Interactive. [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Cities: Skylines - PlayStation 4 Edition for PlayStation 4 Reviews. Metacritic. CBS Interactive. [2019-09-11]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Cities: Skylines - Nintendo Switch Edition for Switch Reviews. Metacritic. CBS Interactive. [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Faulkner, Jason. Review: Cities: Skylines (Switch). Destructoid. 2015-03-10 [2019-05-22]. （原始内容存档于2019-05-22） （英语）.
- Glagowski, Peter. Review: Cities: Skylines. Destructoid. 2018-09-30 [2020-03-20]. （原始内容存档于2020-03-20） （英语）.
- Shea, Brian. Cities: Skylines Building Toward Something Meaningful. GamelInformer. GameSpot. 2015-03-10 [2017-07-17]. （原始内容存档于2017-07-17） （英语）.
- Todd, Brett. Cities: Skylines Review - In The Zone. GameSpot. 2015-03-10 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Stapleton, Dan. Cities: Skylines Review. IGN. Ziff Davis. 2015-03-10 [2019-07-30]. （原始内容存档于2019-07-30） （英语）.
- Bolding, Jonathan. Cities: Skylines Review - The Best City Builder in a Decade. The Escapist: 1. 2015-03-10 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Bolding, Jonathan. Cities: Skylines Review - The Best City Builder in a Decade. The Escapist: 2. 2015-03-10 [2020-03-16]. （原始内容存档于2021-01-10） （英语）.
- Orme, Cody. CITIES: SKYLINES – XBOX ONE EDITION REVIEW. CGMagazine. 2017-04-21 [2020-03-25]. （原始内容存档于2020-03-25） （英语）.
- Biordi, Jordan. CITIES: SKYLINES (PS4) REVIEW – SKY’ S THE LIMIT. CGMagazine. 2017-12-19 [2020-03-25]. （原始内容存档于2020-03-25） （英语）.
- Hill, Greg. Cities: Skylines Review. God is a Geek. 2015-03-13 [2019-07-29]. （原始内容存档于2019-07-29） （英语）.
- Madnani, Mikhail. Switch Re:Port Review #31: Cities: Skylines, Velocity 2X, SubaraCity. God is a Geek. 2018-09-24 [2020-03-20]. （原始内容存档于2020-03-20） （英语）.
- GAME INFORMER STAFF. Battleborn's Randy Varnell Shares His Top Games Of 2015. Game Informer. GameSpot. 2016-01-06 [2019-11-29]. （原始内容存档于2019-11-29） （英语）.
- Plunkett, Luke. Cities: Skylines: The Kotaku Review. Kotaku. Univision Communications. 2015-03-10 [2020-03-27]. （原始内容存档于2020-03-27） （英语）.
- Parrish, Peter. Cities: Skylines announced at Paradox fan event. PC Invasion. 2014-08-14 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Young, Shamus. SimCity vs. Cities: Skylines - Who Wins?. The Escapist: 1. 2015-03-24 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Young, Shamus. SimCity vs. Cities: Skylines - Who Wins?. The Escapist: 2. 2015-03-24 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Dingman, Hayden. Cities: Skylines is more like SimCity than SimCity. PC World. 2014-12-17 [2015-04-20]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Maiberg, Emanuel. The 'SimCity' Empire Has Fallen and 'Skylines' Is Picking Up the Pieces. Motherboard. Vice. 2015-03-17 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
- Tassi, Paul. "Cities: Skylines' Succeeds Where EA's 'SimCity' Failed. Forbes. 2015-03-14 [2020-03-16]. （原始内容存档于2019-05-22） （英语）.
- Rock, Paper, Shotgun. The greatest PC games of the 2010s. 2019-12-06 [2020-04-29]. （原始内容存档于2020-04-29） （英语）.

100. Hargreaves, Roger. Cities: Skylines review – the real SimCity. Metro. 2015-03-19 [2019-05-21]. （原始内容存档于2019-05-21） （英语）.
101. Chick, Tom. You’ Il never guess which game has the new Worst Videogame Character of All Time. Quarter to Three. 2015-03-04 [2020-10-03]. （原始内容存档于2020-10-03） （英语）.
102. Younger, Paul. Essential Cities Skylines Mods You Need. PC Invasion. 2015-03-12 [2020-10-03]. （原始内容存档于2020-10-03） （英语）.
103. Plunkett, Luke. 12 Months Later, How’s Cities: Skylines Going?. Kotaku. Univision Communications. 2016-02-18 [2020-03-27]. （原始内容存档于2020-03-27） （英语）.
104. Williams, Mike. Cities Skylines Snowfall Tests the Limits of the Word "Expansion". USgamer. Gamer Network. 2016-02-16 [2020-03-27]. （原始内容存档于2020-03-27） （英语）.
105. Todd, Brett. Cities: Skylines - Natural Disasters Review Build it up and tear it down.. GameSpot. 2016-12-06 [2020-03-27]. （原始内容存档于2020-03-27） （英语）.
106. Todd, Brett. Cities: Skylines - Mass Transit Review Getting around just got easier.. GameSpot. 2017-06-22 [2020-03-27]. （原始内容存档于2020-03-27） （英语）.
107. Todd, Brett. Cities: Skylines - Industries Review - The Up And Up. GameSpot. 2018-11-06 [2020-03-27]. （原始内容存档于2020-03-27） （英语）.
108. Corden, Jez. Cities: Skylines for Xbox One review — The best management game money can buy. Windows Central. 2017-04-21 [2020-03-25]. （原始内容存档于2020-03-25） （英语）.
109. Brooke, Sam. Cities: Skylines - PlayStation 4 Edition Review (PS4). Push Square. 2017-08-15 [2020-03-25]. （原始内容存档于2020-03-25） （英语）.
110. Karmali, Luke. Cities: Skylines Sells 250,000 in First 24 Hours. IGN. Ziff Davis. 2015-03-12 [2015-03-13]. （原始内容存档于2015-03-13） （英语）.
111. Hillier, Brenna. Cities: Skylines has doubled its day one sales. VG247. 2015-03-17 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （英语）.
112. Futter, Mike. Paradox Builds Up 1 Million Cities: Skylines Sales. GameInformer. GameSpot. 2015-04-14 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （英语）.
113. Nunnely, Stephany. Cities: Skylines has sold over 2M copies, 76,000 pieces of mod content created. VG247. 2016-03-10 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （英语）.
114. Oxford, Nadia. Cities: Skylines Turns Two, Free DLC Incoming. US Gamer. 2017-03-10 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （英语）.
115. druiber. 《城市：天际线》发售四周年 累计销量突破600万. 3DM. 2019-03-09 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （中文（中国大陆））.
116. Cities: Skylines | Celebrating 12M Copies Sold, [2022-06-22], （原始内容存档于2022-06-22） （英语）
117. Ahmed, Sayem. 10 best PC games of 2015. Red Bull. 2015-12-17 [2020-03-21]. （原始内容存档于2020-03-21） （英语）.
118. PCGamesN. The best PC games of 2015. PCGamesN. 2015-12-01 [2017-02-02]. （原始内容存档于2017-02-02） （英语）.
119. Dingman, Hayden; Chacos, Brad. The 10 best PC games of 2015. PC World: 10. 2015-12-16 [2020-03-21]. （原始内容存档于2020-03-21） （英语）.
120. Kunzelman, Cameron. The 10 Best PC Games of 2015. Paste (magazine). 2015-12-31 [2020-03-21]. （原始内容存档于2020-03-21） （英语）.
121. Shack Staff. 2015 Game of the Year #9: Cities: Skylines. Shacknews. Gamerhub. 2018-12-28 [2017-10-05]. （原始内容存档于2017-10-05） （英语）.
122. Dammes, Matthias. PC Games Spiele des Jahres: Bestes PC-Spiel des Jahres 2015 - ihr habt gewählt. PCGames. 2015-12-30 [2020-03-22]. （原始内容存档于2020-03-22） （德语）.
123. USgamer Team. The 25 Best Steam Games. USgamer. Gamer Network. 2020-02-03 [2020-03-22]. （原始内容存档于2020-03-22） （英语）.
124. Zamora, Gabriel. 9 Steam Games Your PC Needs. PC Magazine. 2015-11-05 [2020-03-21]. （原始内容存档于2020-03-21） （英语）.
125. Best of 2015 Awards - Best PC Exclusive. GameTrailers. 2016-07-21 [2020-03-22]. （原始内容存档于2021-01-10） （英语）.
126. Dane, Patrick. Bleeding Cool's Game Of The Year Selection: #35-#18. Bleeding Cool. 2015-12-28 [2020-03-22]. （原始内容存档于2020-03-22） （英语）.
127. Amazon.com: Amazon Games Best of 2015: Video Games. Amazon. [2015-12-25]. （原始内容存档于2015-12-25） （英语）.
128. Cities: Skylines Global Game Awards Nominee 2015. Game Debate. [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
129. Cities: Skylines - After Dark Global Game Awards Nominee 2015. Game Debate. [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
130. Smith, Graham. The 20 best management games on PC to play in 2022. Rock, Paper, Shotgun. 2022-01-01 [2022-01-01]. （原始内容存档于2022-05-27） （英语）.
131. Marchiafava, Jeff. Game Informer Best Of 2015 Awards. GameInformer. GameSpot. 2016-01-16 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （英语）.
132. PCGamer. Community Champion 2015 — Cities: Skylines. PC Gamer. Future plc. 2015-12-26 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （英语）.
133. MCV Staff. Unity Awards 2015 winners revealed. MCV. 2015-09-24 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
134. Good, Owen S. Steam Awards names its first-ever winners. Polygon. Vox. 2016-12-31 [2019-02-16]. （原始内容存档于2019-02-16） （英语）.
135. Chalk, Andy. The 2017 Steam Awards winners are revealed. PC Gamer. Future plc. 2018-01-03 [2019-02-13]. （原始内容存档于2019-02-13） （英语）.
136. Pereira, Chris. The 2016 DICE Award Winners [UPDATED]. GameSpot. 2016-02-19 [2020-03-16]. （原始内容存档于2020-03-16） （英语）.
137. Cities: Skylines toi vuoden suomalaisen pelinkehittäjän palkinnon. Tivi. 2015-10-30 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （芬兰语）.
138. Video game Cities Skylines helps plan Stockholm development. BBC. 2017-03-08 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （英语）.
139. Andrew, Keith. Stockholm to use Cities: Skylines to plan new real world district. PCGamesN. [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （英语）.
140. 瑞典首都新市鎮，將由玩家和模擬城市遊戲景觀建造. U-ACG. 2016-08-27 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （中文（台湾））.
141. Nutt, Christian. Did you know Stockholm used Cities: Skylines for urban planning?. Gamasutra. 2016-03-11 [2020-03-18]. （原始内容存档于2020-03-18） （英语）.
142. 서울레이션 게임 시티즈: 스카이라인, 공간정보 서울레이션 경진대회 참가. 이것이 게임이다. 2015-06-22 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （韩语）.
143. 제 2회 공간정보 서울레이션(시티즈 스카이라인) 경진대회. 정부24. 2015-07-02 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （韩语）.
144. Cities: Skylines - Hämeenlinna, modaa kaupunki mieleiseksi. Hämeenlinna. [2016-03-28]. （原始内容存档于2016-03-28） （芬兰语）.
145. de Guzman, Jaemi. Finland city holds city planning contest using video game. Rappler. 2016-02-23 [2020-04-02]. （原始内容存档于2020-04-02） （英语）.
146. Good, Owen S. Cities: Skylines 2 launching later this year. Polygon. 2023-03-06 [2023-03-06]. （原始内容存档于2023-03-06） （英语）.
147. @ColossalOrder. Cities: Skylines II is Unity based (推文). 2023-03-07 [2023-03-07]. （原始内容存档于2023-03-07） →通过Twitter （英语）.
148. Features - 悖論互動. paradoxinteractive.com. [2023-06-11]. （原始内容存档于2023-07-08） （英语）.

外部链接

- 官方网站 (http://www.citiesskylines.com)
- 《城市：天际线》(https://www.paradoxplaza.com/cities-skylines/CSCS00GSK-MASTER.html) （页面存档备份（https://web.archive.org/web/20210110152127/https://www.paradoxplaza.com/cities-skylines/CSCS00GSK-MASTER.html），存于互联网档案馆）》的Paradox Store商店页面

检索自 “https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=城市：天际线&oldid=84400604”