

中文指南

CITIES ⁱⁿ MOTION[®]

都市运输 2

译文版本 1.1



目录

快速开始指南	3	游戏模式	16
介绍	4	车辆	17
系统要求	5	站台	18
主菜单	6	行程表和昼夜交替	19
用户指南	8	社交	20
视野移动	8	地图编辑器	21
声望和金钱	8	工具	21
建造工具菜单	9		
运输面板	11		
数据面板	12		
经济面板	13	设置	23
选项	14		
设置	14	职员表	24
地图	15		
时间和速率	15		
消息	15		
小视窗	15		

注意事项

该指南不是官方中文指南，是译者根据英文版指南汉化而来。该指南仅限个人使用，严禁使用该指南进行商业行为。指南中所代表的观点与原公司的观点无关。由于初次尝试翻译工作，不当之处敬请谅解。

版权声明

该指南有授权且仅授权 CIM 游戏中国官方群（群号：35134712）、3DMGame 网站及其论坛、都市运输中文网论坛发布。其它需要发布该指南的网站及个人请联系作者。
本作品采用知识共享署名-非商业性使用-相同方式共享 2.5 中国大陆许可协议进行许可。
作者的联系方式：QQ：896841013。

作者简介

张硕，南京理工大学计算机学院网络工程专业一班大四在读生，在校任学习委员。中共党员。喜欢打羽毛球和都市运输系列游戏。

版本历史

2013-04-03 发布 1.0 版 只包含前十页译文；
2013-04-04 发布 1.1 版 包含全部译文，并且修改前十页字体。全部译文完成。

©张硕|保留所有权利

快速开始指南

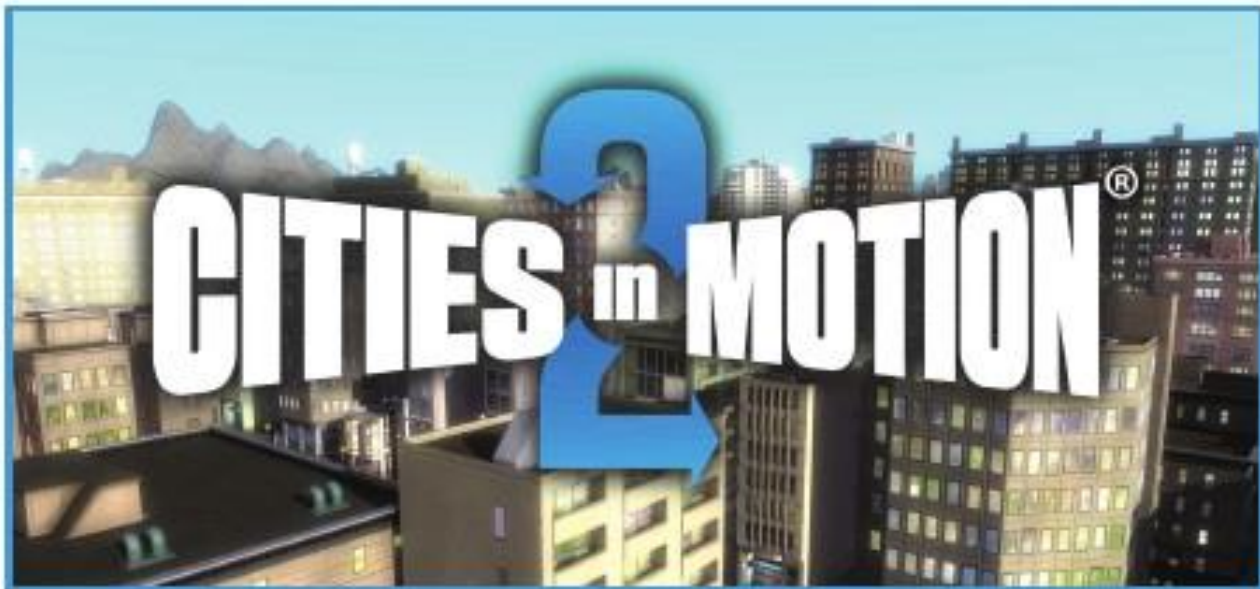
选择沙箱，选择一个要玩的地图，单击“开始”。选择一个公司名称和标志。
要建立一条线路：

- 1 打开“建立工程”菜单。
 - 2 选择交通工具类型。
 - 3 点击要选择的类型，然后把它放在道路上。右键点击控制其建设方向。
 - 4 如果您的车辆类型需要铁路或高架，应首先建设将它们。它们可以在“建设道路”选项中找到。然后，选择“建立工程”中的站台选项中建立它们。
 - 5 打开“交通”面板。
 - 6 选择“线路”。
 - 7 在您所选择的车辆类型列中，点击“新建”。
 - 8 点击“添加火车站/汽车站”。首先，选择车库，然后按照顺序选择要添加的站台。
 - 9 当您所有站台选择完毕后，选择车库作为最后的终点站。
 - 10 点选地图上的车库。
 - 11 选择“车库”菜单中的“购买车辆”。
 - 12 检查线路窗口来看线路需要多少车辆，然后至少需要购买显示需要车辆的最小数目。
- 大功告成！这些车辆将根据预设的时间表自动调度。



介绍

欢迎来到都市运输2：现代纪元！



都市运输2：现代纪元紧跟时代脚步，其原型是现实中的世界。该游戏提供了大的，原始的城市，在其中您可以建立复杂的运输系统，您可使用城市构建器，以进一步提高游戏可玩性。在新作品中引入了几个全新的功能：如昼夜交替变化，控制时间表等。随着城市的发展，会出现许多不同的车辆类型，它随着您的每个决定而有所变化。所以每次游戏都是不同的，给每个人带来了新的挑战。

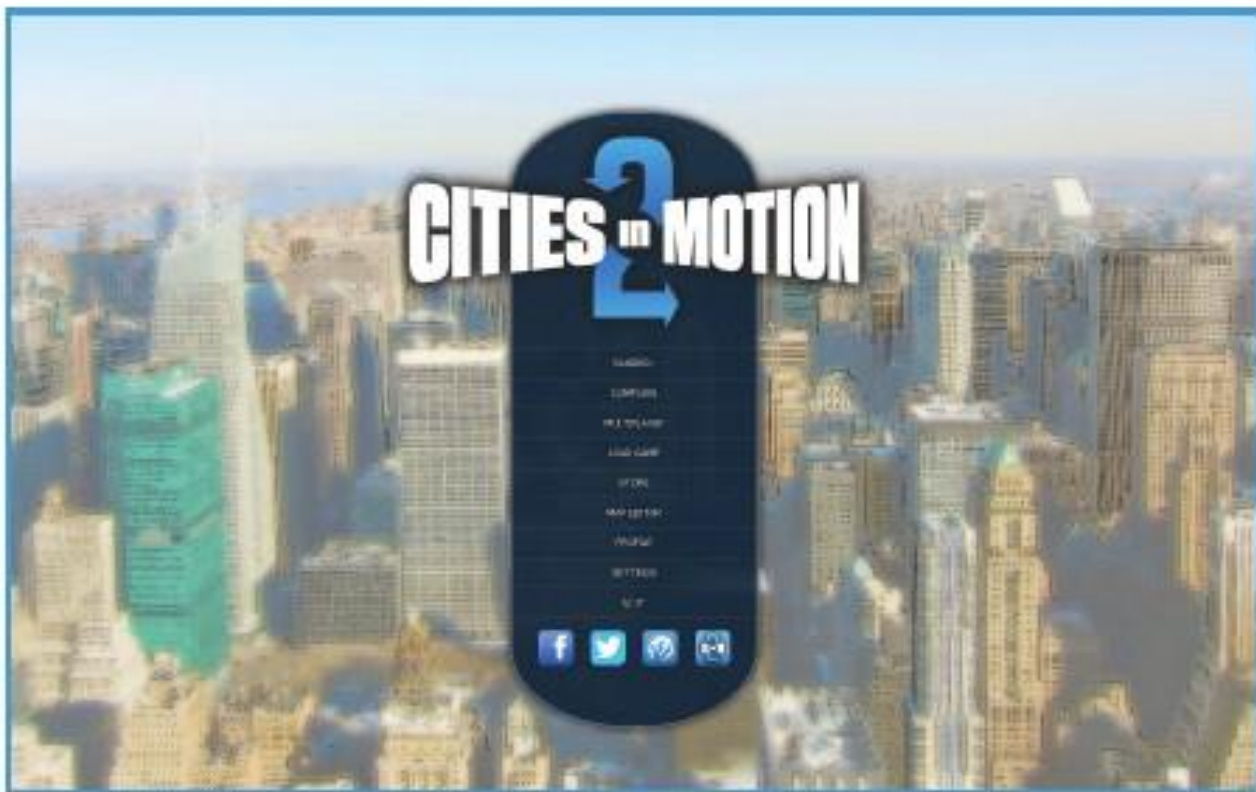
系统需求

最小需求: 游戏可以使用的系统匹配或有足够的图形质量的最小需求。

推荐配置: 游戏运行使用系统的全图形化的质量和理想的帧率匹配或超过给定的规格。.

	最小需求	推荐配置
系统需求	Microsoft Windows XP/Vista/7/8 或OSX Snow Leopard 或 OSX Snow Leopard 10.6.3 10.6.3	Microsoft Windows 7/8 及更高版本
处理器	2 GHz 双核	3 GHz 四核
系统内存	3 GB RAM	4 GB RAM
硬盘需求	2 GB	2 GB
显卡	nVIDIA GeForce 8800, 512 MB 或ATI Radeon HD 3850, 512 MB RAM	RAMnVIDIA GeForce GTX460, 1 GB RAM 或 AMD Radeon HD 6850, 1 GB RAM
Directx	9 或更高	
声卡	声卡和话筒	
控制器需求	三键的鼠标和键盘	

主菜单



沙箱

沙箱模式是一种自由模式。您可以从列表选择一个地图，您可以无限期游戏。通过战役模式出现的剧情在新地图会变得可用。

战役

战役模式会在城市中心地区发起产生各种任务，偶尔在小地区也会需要您的帮助。当您完成一个故事情节时，沙箱模式就会变得可用。您第一次玩的时候，将会提供教程。如果你以后需要教程，您可以在“设置”菜单中找到它。

多人

您最多可以和6个人一起游戏。有两种模式：对抗，和别的玩家对抗；竞争，和其他玩家一起建设城市交通系统。为了更刺激，您可以组成一队。更多信息，请参阅“多人”部分。

读取游戏

您可以从加载游戏画面访问所有已保存的游戏。保存的游戏有一个时间戳，它帮助你找到你要找的保存。要删除保存请在它的名字上按X号。

商店

访问商店来查看[都市运输2](#)的额外内容。这些可能包括新的车辆，车站，地铁站，乃至整个新地图。

地图编辑器

您可以使用地图编辑器创建自己的城市。使用编辑器创建的城市可以在沙箱模式中使用。

资料

您的公司信息中包括它的名字，颜色和标志。此配置文件用于在单人游戏和多人网上游戏使用。您可以在任何时间更改您的公司设置。您的个人资料也可以记录一些统计数据。

设置

在“设置”菜单中，你可以调整游戏设置，以适应您的计算机的设置和您的独特的游戏模式。您会发现不同的选项卡包含图形，音频，控制和其他杂项设置。

退出

退出游戏。



用户指南



为了使玩游戏变得更加有趣，让我们通过在屏幕上显示各种信息和选项来提升您的游戏体验。

视野移动

要在您的城市移动视野，使用W，A，S和D键。箭头键是用于旋转和倾斜的。要放大和缩小，你可以使用鼠标滚轮。要倾斜视野时，按住中间的按键或滚轮按钮，然后来回移动鼠标。

声望和金钱

在屏幕的右上角会显示您目前的信誉和财务状况。您的信誉反映公民对您的服务的高兴程度，他们越高兴，就越有可能使用您在未来的交通运输工具。点击您的名声栏会打开一个更详细的菜单，其会显示不同社会群体对运输的感受。声誉很重要，您可以通过提高你的员工幸福度，尽量减少等待时间，迅速还清贷款，并保持良好车况来提高声望。您还可以通过完成任务和回应人民的意愿来提高声望。如果你的财务状况直线下降或你的客户要等待很长的时间才能上车，或您的车辆经常抛锚，或您拆除城市房屋会降低您的声望。



建造工具菜单

选择的施工工具,打开建设菜单。在每个车辆类型您都会发现与它相关联的建筑物。你会开始只有几个选项,但更多的会随着游戏的进行而增多。

运输面板

建设基础设施总是有些变化的,这取决于您所使用的车辆的类型。一些车辆仅能在轨道上使用,有些则需要设立环线,而仅仅在需要的地方放置车站即可。所有的车辆都要在选择车库作为起始和终点站。

公交设施

在您想要公交行驶的合适位置放置车站。巴士会自动在两站之间选择最佳路线。

无轨电车设施

电车使用电力作动力,电力由空中电缆提供。您可以在任意地方放置他们的站台和电缆。请确保站台靠近电缆,所以乘客可以轻松地上下车。

有轨电车设施

电车只能在轨道上运行。您可以在自己喜欢的地方构建轨道和站台,但您需要双向设置这样能保证线路可行。您可以使用圆形路线或在末端画个圈,以确保您的电车有最大访问所有站台。如果您的线路是圆形的,请务必将站台设置在一边,除非您计划多条线路使用同一个铁轨。

地铁设施

地铁轨道可以建在地面、高架轨道或地下。一条线路可以任意切换，为了做到这一点，你可以使用连接铁轨。要改变施工高度，使用Page Up和Page Down键。站台将自动粘合在轨道上，甚至可以被放置在绵延的弯轨。两个或更多个不同的线路可以使用相同的站。只是在某些时候，注意在一些点上加入铁轨来链接不同的站台路线。

水上巴士设施

水上巴士使用需要被放置在水线的桥墩作为站台。水上巴士自动发现最佳路线，可以随意到你想去的地方的码头。您可以使用航点指导这些水上巴士。

升级站台，车站及车库

所有的玩家拥有的建筑物都可以升级。如果您的线路需要较大的车站，只要到建设菜单中选择一个更大的站台就可以升级了。

建设道路

时而不停的，然后你可能需要一条新的道路缩短路程或将达到一个新的位置。公路工具提供了很多的选择，如单向道路，以控制哪个方向的车流量来为电车轨道在中间留出足够的空间。建筑物会自动出现在有人行道的道路，如果你的城市正在蓬勃发展，修建道路菜单中还提供了所有的轨电车和地铁，甚至是无轨电车。

推土机

推土机工具可以让你破坏城市规划。你可以出售你自己的设施，地铁站，车站，轨道，而获得他们购买价格的百分比来换得金钱。简单地强行拆除对你的规划的障碍的地方，它就会自动被出售。投资回收百分比通过您选择的游戏的难易程度来定制。推掉城市设施的会花费金钱，影响你的声誉。

交通线

你的交通网络可以有不同的价格区域以帮助车票的收取。多达四个区域以不同颜色标示。使用交通线工具，您可以在地图上画出它们，在经济面板中，您可以设置车票价格。



运输面板

运输面板负责管理交通线、车库和车辆——任何您认为关于运输需要的东西。

交通线

这个单独的面板显示您的当前交通线的车辆类型，并且您可以创建新的。双击交通线可以看到它的时间表和车站列表。点击“新建”建立一个新的交通线。

车库

列表中的所有车库是按车辆类型分开的。点击车库名可以查看车辆和交通线，您也可以购买新车辆。您可以在车库菜单中升级车库。如果您想重命名车库名，在交通面板中选择“重命名”。

车站和站台

列表中列出所有的车站和车站。点击任意一个名称打开车站菜单之后可以查看其详细信息。

车辆

列出你所拥有的所有车辆。单击可以重命名车辆或查看其状态及其他属性。



经济面板

经济面板是管理公司的地方。在这里，您可以调整门票价格，采取贷款措施，并管理广告活动。

现金流

告诉你线路运营时花了多少钱，继续运营要花多少钱。

贷款

为了能够投资于更昂贵的车辆类型，您可能需要采取的贷款措施。您贷款之后，你会按月支付银行所欠款。

雇员

你可以调整你的员工的工资。工资在你的公司中发挥了重要作用，在此面板上，你可以考虑它们工资的多少来影响您的运输系统。良好的工资更可能招来乘客，维修人员的工作会更高效，检票员会逮到更多的无票上车的人。

票价

您可以给您的乘客提供多种类型的门票。单线票价即让乘客一次乘坐一趟。单区车票，让乘客可以改变一个区域内的车辆的票价，而多区门票，让乘客在更大的范围内自由换乘，但因此会更昂贵。不同的颜色表示你的乘客对票价的反应，如机票价格。绿色和浅绿色他们很高兴接受票价价格，而是黄色，橙色和红色的意思是价格过高，因此您不会得到的最大数量的乘客，因为有些人选择不使用你的服务。



选项

选择“选项”暂停游戏。您可以保存，加载，并退出到主菜单，以及调整一些设置。

保存游戏

保存你的进度。您可以命名您的存档，并有多保存副本。

读取游戏

入保存的游戏。所有保存都有名称，但你也可以什么时候存档，所以很容易看出哪一个是你最近的保存。

设置

在“设置”菜单中，你可以调整游戏的设置来适应您的计算机的设置和您的游戏风格。当游戏开始时在这里就像在主菜单中，你可以找到同样的选项，你可以在这里进行调整。你会发现分好的选项卡包括图像，音频和游戏的控制。

设置分为四个标签：图像，音频，控制，及其它。

图像

设置分辨率，详细程度，质地细致度，和影响游戏的性能和外观其他的东西。

声音

调整音乐和周围的声音，或将其完全关闭。

控制

在这里，你可以调整游戏的控制，以适应你的游戏模式。

其它

在这里，您可以重新设置的教程，并调整您的网络设置为多人游戏模式。

地图

在屏幕的左下角是你的地图。您可以一次查看整个城市，这包括考虑突出显示颜色对应的类型的运输线——地铁线是绿色的，公交线是蓝色的，电车线是红色的，水上巴士是黄色的，直升机式紫红色的。每个站台被显示为沿输送路径上线的节点。

数据视图下方的按钮是地下一层的按钮。按它可以让你查看所有地下结构，包括隧道和地铁站。

时间和速率

时间显示在地图的下面，在屏幕的左下角。在它下面，你会发现速度控制表。您可以选择暂停，正常，快速和非常快的速度。当然即使在游戏暂停您可以建立线路。要调整的速度，你也可以使用数字键：1-3不同的速度，然后按空格键暂停游戏。每一天的时间不同将影响行人的多少。通常情况下，人们在上午8-10时去工作下午5点左右回家。学生有不同的时间表，会有很多市民想在工作后前往休闲的地方。周末没有高峰时段，但休闲的地方仍然很受欢迎。

消息

在右上角的屏幕是消息框。它为您提供了发生在该市以及来自世界各地的新闻。信息滚动颜色定义：红色表明有事故，投诉，车辆故障等影响您的交通的情况发生；绿色表示新项目的报价和其他积极的变化；而世界新闻和轻微事故都显示为白色。点击一则新闻将会看到正在发生的事情详细信息：例如，单击火灾有关的新闻项目视野将集中在燃烧的大楼上。

小视窗

位于屏幕的右下角是小视窗。您可以在这里选择人，建立车站，地铁站，车辆或到城市的任何地方：它们会锁定在您的小视窗中（相当于放大镜面板）。如果您在小视窗中的任意位置单击，可以立刻反应中心的主屏幕上。

游戏模式

有三个主要的游戏模式：战役，沙箱，和多人。沙箱是一个开放的没有主要要求的一种模式。战役模式发生在不同的城市和时间会有一个故事情节。多人游戏模式，可以让你玩在互联网上与朋友开展合作和竞争。

战役

该模式由不同的场景构成。每个场景在开始都有一个故事。当游戏继续进行中，你会解锁新的城市。您也可以在完成他们之后回过头来继续游戏。当开始一个战役，你可以选择公司的名称，并定制您的徽标和颜色。

战役、沙箱和多人模式中，有三个难度模式：简单，正常和专家。简单是一个喜欢简单的人不具有挑战性的建设模式。“正常”是基本的游戏模式。专家模式是非常具有挑战性的，很像运行真正的公司。在战役模式游戏中，您将看到的一个主要目标，需要完成后才进展到下一个场景，小的可选任完成后，就可以获得资金或提高你的声誉。

教程

教程中的地图为您提供在一个短时间的情况下，帮助您熟悉基本的游戏。只要你愿意，您可以重放教程，它可以在“设置”菜单中找到。玩教程是不计入成就的。

沙箱

在沙箱模式中在战役模式中玩过的地图会市被解锁。地图编辑器中编辑的地图在也出现。您可以选择禁用城市变化，如果您需要的城市稳定；如果你愿意，你可以有无限的资金。还有一个小的可选任务来增加游戏趣味。沙箱模式是一个休闲的模式，城市会随着时间而改变，你可以一直玩，只要你愿意等。你可以选择三种模式：简单，普通和专家。

多人在线

创建一个新的多人游戏，选择“查找游戏”加入现有的游戏，或“新建游戏”建立一个新游戏。

要发现一个游戏，你可以从结果中筛选的玩家和游戏模式（合作，对抗，组队），以找到一个合适的游戏，也可以输入一个IP地址直接连接到一个游戏。要举办一个竞赛，你必须选择一个游戏模式和玩家数量。要确定一个多人游戏结束时，你有几个选择的目标。

公司价值设定为一个目标，一个玩家的公司价值的多少来评胜负。如果你想有一个短的，快节奏的游戏，选择一个严格的时间限制。如果一个缓慢的，和平游戏，你可以没有时间限制。

车辆

公共汽车

公交车是在大城市中最常见的车辆。他们的常见于支线以及在人口密集的地方。人口稠密的地区和遥远的房屋区的选择公交线路都还不错的。作为一项规则，公交车载客数越大，平均速度将越慢。总线可以用于为其它线路输送客流，或轻松廉价地连接隔离地区的城市在直接放在较大的公共交通网络中。

有轨电车

电车在轨道上运行。他们是环保的并且相当快的速度还拥有良好的运输能力。一个良好的铁路系统是一个简单的，来避免交通堵塞。电车是任何一个城市的基础设施的重要组成部分，而且通常是非常赚钱的。

地铁

地铁路线可以建在地面层，地上和地下。地铁路线来运输人民群众是必不可少的，同时运输成本低。虽然地铁基础设施建立是相当昂贵的，但运行成本低廉，并且能吸引大量乘客。地铁是最适合用来连接主要郊区到市中心。

无轨电车

无轨电车工作方式和普通巴士一样，但使用电力代替柴油。他们要求头上的电缆提供电源，更比普通柴油为动力更大。可以称作环保巴士。

水上巴士

许多城市都有内流河，或位于海岸上，所以使用水的运输一个显而易见的选择。水上巴士可以运送人民群众，虽然他们相对较慢。

站台

我们需要建立许多不同的车站以满足您的乘客的需求。一些好的站台吸引更多的乘客，但这些通常具有较高的维护成本。

有时您应该慎重选择或停止使用高昂的站台，因为在低人口密集地区，更昂贵站台可能会带来利润的下降。如果您喜欢，您可以花费一小笔钱更新您的旧车站。



行程表和昼夜交替



在[都市运输2 :现代纪元](#)中, 游戏中的调度给您带来了一个新的体验。城市生活变化, 白天和黑夜的变化, 运输需求也会发生相应的变化。大多数市民在上午8至10时上班, 在晚上回家或去的休闲场所。

您可以调整运输面板上的行程表选项卡来确定车辆的安排。如果您要编辑, 选择“编辑时间表”。您也许需要一个单独的时间表来调整周一至周五, 早上上班, 傍晚下班, 周末的时候的车辆安排, 当然您甚至也可以自定义时间表。要调整, 选择一个时间表选项卡, 然后修改的开始和结束时间或时间间隔。你可以有很多不同的车辆在车库中, 并为了该表可行您需要一定规模的车辆。但是, 如果线路需要运营一辆车时而车库有任何可用的车辆时, 为了时乘客更加高兴, 这辆车将被开始运营。

开始时间

在日常周期的时间表开始时间到时开始运营。

结束时间

当时间表结束时停止运营。

发车间隔

车辆调度发车的间隔。间隔越短, 车辆就越会在运营中。.

社交

许多人生活在同一个城市，都有一个自己的家庭和工作场所。有时他们想要去购物，或可能在想去电影院看电影。要做到这一切，他们当然会需要你的服务。不同社会群体之间的主要区别是他们的钱的用法和其使用范围，以及它们的典型的目的地区别。

蓝领

蓝领工人主要在工厂工作或其他身体要求很高的工作。他们不愿意付出太多的车费，但很多都人没有私家车，所以他们不得不选择公共交通，如果给他们提供一些方便，很容易到达他们的日常的目的地就会很高兴。他们主要需要到城市周边工作和回家。

白领

与蓝领不同，白领主要坐在办公室，商店和政府大楼中。他们有稍微好一点的工资，所以他们更关心的机票价格，车辆速度和本质上是否是可靠的运输服务。像蓝领工人一样，白领工作作为日常主要内容，不关心购物和休闲。

商务人士

商务人士是最重要的社会群体：他们包括董事，医生，律师，银行家——任何行业，其中重要特点是薪水很多。他们中的许多人拥有汽车，他们不关心票价。他们只寻求最快捷和最愉快的方式到达目的地。

学生

无论在哪个大学中，都有学生。学生通常没有自己的汽车，但更喜欢走来应对昂贵的公共交通——除非他们找到很便宜的方式到达他们的宿舍，学习的地方或者喜欢的休闲场所。

游客

游客希望浏览城市，并准备假期花自己的积蓄。涉及到价格问题，它们并非很挑剔，他只关心自己玩的是否高兴。游客总是住在酒店，工作场所一般不会去。

退休人员

退休人员，如同地球上的盐，不愿意以前自己辛苦挣来的老年福利在购买私家车上。他们是缓慢的步行者，宁愿乘坐公共交通工具。退休公务员不上班，更愿意去食品杂货商店，或者和他们的朋友去教堂亦或漫步在美丽的公园。

地图编辑器



使用的地图编辑器的设计可分为三个阶段：园林绿化，摆放建筑和进行装饰。首先，选择是否要在现有的地图上编辑，或创建一个新的地图来编辑。

工具

信息工具

用信息工具，你可以设置多少人拥有自己的车。这会影响交通拥堵情况以及玩家的公司如何赢得客户。

地形工具

地形工具提供的一些方法来编辑地形。在“创建”中，你可以找到不同的类别来编辑地地貌。“纹理”选项卡中的所有不同的地形纹理你都可以在地图上使用。“编辑”工具可以放置树木等道具，或者加入水，也可以编辑地形高度。

道路工具

都市运输2有不同类型的道路，可容纳不同的交通量。如果你愿意，你可以简单地塑造地形，并立即开始游戏。为了获得更漂亮的地图，你需要建设道路。在实际游戏中可道路的形状与编辑器时显示的是相同的。

放置工具

这个工具为市民提供住房和工作。在城市的建筑物的数量会影响其人口，所以大城市比小城市有更多的人。您可以将建筑按照您自己喜欢的样子摆放。某些特殊建筑物，如体育馆，只能放置，不会自动生成。但一旦您开始，市民会自动移动到城市中。随着城市的发展，游戏中会出现新的建筑。这给了您更多的选择：您可以构建一个功能齐全的城市，比如建设各种建筑物；或只兴建道路，并且开始游戏来动态产生城市。

您可以使用该工具来放置建筑物。您可以将最重要的建筑物放好，然后选择“生成建筑”自动生成城市的建筑，使之平衡（这意味着有足够的工作场所的房屋数量）。点击“保留已建成的建筑物”复选框以保持您放置的建筑物；或者不勾选，以得到一个新面貌的城市。

推土机工具

推土机是用从地图中来删除项目的。

设置

键盘控制和选项。

主工具行为	鼠标左键
第二工具行为	鼠标右键
建立更高的建筑	Page up
建立更低的建筑	Page down
向左移动物体	减 (-) 或小键盘减
向右移动物体	加 (+) 或小键盘加
用鼠标移动视角	鼠标中键或左ALT
向左移动视角	左键
向右移动视角	右键
向上移动视角	上键
向下移动视角	下键
用键盘移动视角	左CTRL
放大	鼠标滚轮向上或 Q
缩小	鼠标滚轮向下或r E
摇动	鼠标中键
向左移动视角	A
向右移动视角	D
向前移动视角	W
向后移动视角	S
视角居中	C
更快移动视角	左 Shift
暂停	0 或 空格
正常速度	1
快速	2
急速	3
显示信息面板	T
激活视角	F8

职员表

重要职员表

producer

Mariina Hallikainen

technical director

Antti Lehto

additional programming

Damien Morello

lead designer

Karoliina Korppoo

additional design

Toni Hollming

map design

Antti Lehto

Henri Haimakainen

lead artist

Antti Isosomppi

paradox interactive credits

Production Team – Cities in Motion 2

game producer

Jakob Munthe

senior line producer

Jörgen Björklund

executive producer

Mattias Lilja

artists

Henri Haimakainen

Tuuli Juntunen

Tony Kihlberg

Janne Pitkärängas

Hans Zenzuga

Ulysses Graphics

animation

Suvi Salminen

sounds and music

Olli Perttula

Huumos

special thanks

Friends & families of the developers

Paradox Plaza community

All playtesters for your great input!

sales

Reena Miranda

technical producer

Daniel Kallin

Junior Backend developer

Samuel Haggren

paradox interactive

ceo

Fredrik Wester

cfo

Andras Vajlok

executive Vice president of sales

Reena M Miranda

Vice president of Business development

Shams Jorjani

executive Vice president of production

Mattias Lilja

cmo

Susana Meza Graham

executive producer

Gordon Van Dyke

senior game producer

Joe Fricano

senior line producers

Andreas Renström

senior pretty Boy producer

Jörgen Björklund

game producer

Robin Cederholm

Brand manager

Jakob Munthe

associate game producers

Staffan Berglén

Karl Leino

Ina Bäckström

Qa producer

Erika S. Kling

Qa manager

Artur Foxander

associate Qa manager

Niklas Lundström

Qa testers

Johan Dorell

Niklas Ivarsson

Anna Jenelius

Morgan Söderkvist

Tobias Viklund

senior developer

Daniel Kallin

Junior developer

Samuel Haggren

senior pr manager

Petra Tell

marketing manager

Daniela Sjunnesson

streaming producer

Matthijs Hoving

trailer & Video producer

Steven Wells

eVent manager

Jeanette Bauer

community manager

Björn Blomberg

community support

John Rickne

support

Johannes Bengtsson

sales associates

Andrew Ciesla
Jason Ross
Don Louie

cao

Lena Blomberg

finance & accounting

Emilia Hanssen

legal counsel

Juliette Auverny-Bennetot

marketing assistant

Veronica Gunlycke

manual layout

An Ordinary Day

感谢我们的全球合作伙伴 ,尤其是我们的长期合作伙伴 ,最后 ,但并非最不重要的一点是 ,我们要特别感谢我们所有的论坛的成员和支持者 他是我们的成功的不可或缺的一部分。 .

外部测试者

Alex_brunius
AshleyTayles
douglasrac
GE90-115B
greg748
hybrid87
Ixath
Jazzoid
jimmy_lam
Joel Lisk

Marnit
MatthieuL
mikeking3280
Moonlooper
slornie
Splott
Svip
TH1
vonhaubit
zomers



© 2013 Colossal Order. All rights reserved.

消费者支持

Paradox Interactive提供任何有关于此项游戏的支持和帮助。为了得到最好的帮助，请阁下访问以下我们的服务网站来解决适合与您的问题。





www.paradoxplaza.com/support

官方地址

Paradox Interactive AB, Götgatan 78, 23 tr, 11830 Stockholm, Sweden.



WWW.CITIESINMOTION.COM

 @CITIESINMOTION •  /CITIESINMOTION
  HTTP://FORUM.PARADOXPLAZA.COM
WWW.PARAdOXPLAZA.COM