

Transport Tycoon — Lurkmore

Transport Tycoon (*Транспортный магнат*) — изрядно древняя, но до сих пор доставляющая, особенно **маньякам**, игра в жанре экономической **RTS**. Точнее — Transport Tycoon DeLuxe + самопальные адд-оны, так называемый TTD patch, обросший **свистелками и пердежками** необходимыми фидами много более, чем полностью.

Также существует OpenTTD, открытый продукт **маньяцтва unixоидов**, вследствие чего от игры можно не отвлекаться даже в сортире и метро, установив её на коммуникатор или КПК. История создания — тоже то ещё дичество; это феерический пример **бек-инженеринга**, да ещё и успешный.

Геймплей

Достаточно прост — карта, на ней всякие города, объекты, горы и озера, по всему этому надо строить дороги и пускать по ним поезда, машины, самолеты и корабли, которые будут что-нибудь возить и рубить на этом **бабло**. Примитивно звучит? Отож. Но зато как привлекательно! Все те, кто в далеком детстве не доиграл в комнатную железную дорогу, а тем более те, кто только пускал на нее слюни, уперевшись носом в витрину магазина, при виде транспорт тайкуна впадают просто в ступор. Не надо ползать по полу и гонять вагончики (а то коллеги в офисе не поймут), не надо даже тратить ни копейки (только свое время, в том числе рабочее) — все это будет жить и ездить прямо на экране компьютера.

Игра характерна полным отсутствием какого бы то ни было **задротства**. Оно там в принципе невозможно — это не боевая стратегия, где только и успевай поворачиваться, да и цель жизни как таковая практически отсутствует. Помереть от финансовой недостаточности там тоже достаточно трудно ввиду изрядной тупости **искусственных идиотов-соперников**. Хотя с новыми АИ можно посоревноваться в плане прибыли, ибо у последних тупость АИ компесирруется скоростью постройки новых дорог и покупки транспорта. В результате игра представляет собой практически чистый симулятор без какой-либо соревновательности, так же как и любая RL игрушка из далекого детства, типа паровозика или машинки. Единственный доступный вид задрачивания — изобретение и разработка (из имеющихся примитивов, совершенно не предназначенных для такого!) специальных особенно монстроидальных конфигураций железнодорожных станций и развязок, способных автоматически пропускать огромный трафик без затыков (при виде некоторых подобных решений рука сама тянется к шприцу с **галоперидолом**).

Корованы так грабить нельзя, можно только давить чужие автомобили своими поездами на переездах, в том числе специально построенных поперек вражеской автодороги. Любители пацифизма могут не давить машины, а просто оставлять поезда посреди проезжей части, создавая тем самым пробку, которая будет длиться бесконечно. Экономные любители пацифизма могут развернуть поезд, когда он ещё не доехал до переезда, но тот уже закрыт, и отправить его на полезную работу — переезд останется закрытым. Можно, перекрыв поездом дорогу, построить вражеским фурам объезд. И пока они по нему едут, демонтировать часть дороги, заперев их на кольце. И маршрут загажен, и нефть потребляют, и красивые аттракционы на карте.

Также можно (используя один из многочисленных багов) давить и чужие поезда специально направленными своими. В результате происходит **большой взрыв** и кризис **доверия** рейтинга на близлежащих станциях, а если это была последняя машина противника на маршруте, то ему всему приходит кирдык. Также можно играть с АИ в игру по захвату территории: как только компьютер начинает прокладывать дорогу, надо как можно быстрее обложить прилегающую к станции территорию рельсами или же просто купить землю в версии поновее. Алсо можно запереть рельсами старый аэродром конкурента, и новые, скоростные, самолёты будут невозбранно биться при посадке.

К слову музыка к игре написана в формате midi и спокойно проигрывается на любом телефоне.

Паровозы

Несмотря на наличие в TTD автомобилей, самолетов, вертолетов и



Пиздец работе!

[OpenTTD - The Movie](#)

I am a passenger, lalala...

[Animation 2 Part 2 Test 6 \(Pre-Final 1\)](#)

[Скачать бесплатно без СМС...](#)



Он **стал героем**. А ты нет.

судов, главный и всепобеждающий вид транспорта все-таки железнодорожный. Межвидовый баланс там очень неудачный, поэтому все остальные варианты непригодны ни на что, кроме мелкого и весьма специфического использования там, куда не дотянулась железная рука рельса, а также в тех случаях, когда довести рельсы до точки Б невозможно: мешает чужая дорога (построить свои рельсы прямо на рельсах оппонента не дадут, а вот самолет преспокойно перелетит через все преграды, которые может поставить соперник), непролазно-глубокое море, несуразно-высокая гора или бездонная пропасть. В OpenTTD таким же прибыльным, как и поезда транспортом, могут являться самолеты. В родном ттд они плотно сосут из-за низкой скорости, даже медленнее, чем топовые поезда, и главное — медленной и малоэффективной работы аэропортов по сравнению с огромными станциями с кучей параллельных путей. В опен же ттд можно возводить эпичнейшие межконтинентальные аэропорты на 4 ВПП с отдельными местами для вертолетов, что позволяет не собирать стаи самолетов, ждущих своей очереди на посадку или взлет.

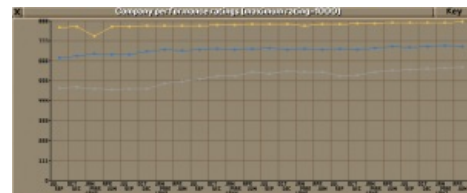


График рейтинга компаний. Обратите внимание на различие рейтинга между ИИ (серый и синий) и человека (жёлтый)

НЛО

Наряду с конкурентами одним из главных врагов запойного транспорт-тай-куна являются **всамделешные** летающие блюда. Тарелки (на манер своих коллег из другой **винрарной игры** от того же издателя) невозбранно прилетают из-за края карты, приземляются где-нибудь посреди оживленной жд-развязки, а через некоторое время прилетает **бомбардировщик** и их **ацки** взрывает, нанося вменяемым людям **лулз**, а **фимозным** паравозникам — истерику и огорчения. В особо удачном (неудачном, распространённом) случае место утилизации поезда остается недоступным. Приходится делать памятник: «Последний паровой локомотив с вагонами на парных железных рельсах» (год открытия 2012). В обновленной бесплатной версии можно спокойно переделать старые рельсы в новые непринужденными движениями мышки, включая станции и вокзалы.

Ещё до кучи есть безобидные дирежопели (в Опене и обидные) и подводные лодки.

Немного критики

xxx: на выходных ездил в деревню на автобусе.

xxx: уже не в первый раз замечаю за собой, что когда еду обратно в город и вижу, что садится мало народу, то начинаю думать и вспоминать openttd

— 403153

- Нереалистичная бизнес-модель. Оплата доставленного груза напрямую зависит от расстояния — чем дальше отvez, тем больше заплатят. Поэтому, с целью максимизации прибыли, товар отправляется на другой конец карты, а не к соседнему заводу, что было бы логичнее. Частично пофикшено штрафами за долгую доставку.
- Не сбалансированы виды транспорта. В игре поезда занимают доминирующее положение: грузовики имеют малые вместимость, скорость и не могут использоваться в условиях, когда пользоваться поездами (альтернативой) нельзя, самолеты дороги и склонны создавать очереди у взлетно-посадочных полос, суда очень медленны и не везде могут использоваться.
- Тупой рейтинг станций. Количество поставляемых на станцию грузов зависит от возраста поездов, обслуживающих эту станцию — чем моложе поезд, тем лучше рейтинг. Особенный идиотизм виден в онлайн играх при борьбе («competing») нескольких игроков за шахты и заводы. К концу игры стороны занимаются исключительно тем, что продают и тут же покупают локомотивы, обнуляя тем самым их возраст.
- На Full HD ноутбуках (особенно когда у вас 1920 при 15") крайне тяжело разглядывать надписи, олсо не все детали можно разглядеть. Масштаб строго дискретный и кратен двойке, но возможность увеличения ограничена, что адски высаживает на Full HD. Олсо дискретность масштабирования тоже ад.



Сатанинские железные дороги

Вообще в OpenTTD все данные косяки давно исправлены: Путем автозамены все поезда меняются в 2 клика, пассажиры и почта катаются не абы куда, допграфика поправляет баланс, а с версией 1.2 графика еще и 32-х битной становится, да и зум добавили, с появлением канальных систем денег становится не так много как кажется...

В интернетах

В местах скопления интернетных старперов (**форумы**, **жж**) любое упоминание о тикуне приводит к

парализации какой бы то ни было полезной деятельности у заметного числа участников, которые тут же достают подзабытую игрушку и пару дней подряд, забыв обо всем, предаются [живым воспоминаниям](#).

ЖД-маньяки

[Железнодорожные маньяки](#) используют «Транспорт тайкун» как замечательный заменитель настоящей железной дороги, куда их порулить, разумеется, не пускают. Строят чудовищные пути, станции, пускают кучу поездов и с видом вечного блаженства сидят смотрят, как это всё само ездит. Без особенной цели, просто это — красиво!

Можно также на совершенно сухопутной карте понакопать каналов и пользоваться исключительно водным транспортом. Но это уже для [эстетов](#).

Аналоги

Railroad Tycoon

Кроме собственно Transport Tycoon и его прямых последователей есть ещё такая серия, как Railroad Tycoon, состоящая из трёх частей. Несмотря на явную ж/д направленность, что-то в ней маньякам от ж/д не понравилось (предполагаю, что корявая реализация многопутных участков и [нахуй](#) никому [не нужные](#) элементы управления компанией, как то: выпуск акций, разнообразные апгрейды вокзального хозяйства и прочие, без которых, правда, весь жанр превращается тупо в прокладку рельсов, но фанаты на то и фанаты).

Transport Giant и Locomotion

Также примерно в одно время появились ещё две игры: Transport Giant и Locomotion. Locomotion, а точнее, Chris Sawyer's Locomotion (да, от автора этого вашего TTD) является, как метко было подмечено [game.exe](#), по своей сути просто TTD, переделанным для стабильной работы в ОС Windows XP. Кроме этого в игре сделаны три с половиной изменения. Но на самом деле этот ваш Chris Sawyer's Locomotion — дерьмо страшное. Мало того, что симпатичная изометрическая графика в 3d смотрится просто нелепо, так ещё и чрезвычайно усложнён интерфейс, меню, а также добавлена абсолютно неуместная анимация. Transport Giant на этом фоне существенно выигрывает — например, расширено ограничение на длину состава (аж до 64 вагонов) и перрона (вообще ограничен только длиной карты), локомотивы можно сцеплять по системе многих единиц (это когда поезд ведут несколько локомотивов, а не один), добавлять свои модели подвижного состава и прочее. Однако, подобно Railroad Tycoon, игрушку перегрузили другими свистоперделками, явно дурацкими. Не лишена игрулька и минусов, ибо города в ней растут независимо от действий игрока, не говоря уже о прохождении составов сквозь друг друга. Поэтому лучший аналог Transport Tycoon для Windows XP — OpenTTD.

Sid Meiers Railroads

Также есть аналог от Сиды Мейера (да, того самого, с Цивилизацией), но какой-то унылый, ибо больше 4-х путей на станцию не сделаешь, ассортимент локомотивов откровенно убог и ограничен шестидесятью годами прошлого века. Да, анон, VL85 здесь нету и ЭР2 не погонять. Доставляет игра разве что фотками соперников, среди которых какие-то пропитые лица Бисмарка, Линкольна и других американских президентов. Даже Колян Второй есть. Но игра, возможно, понравится ксенопатриотам, ибо американские паровозики есть, а русских нет, из плюсов можно отметить плавную торговлю акциями и аукционы за тот или иной паровозик или технологию.

Shortline

Нельзя не вспомнить не менее древнюю (1992 год) игру Shortline, которая не является симулятором, но таки относится к этим вашим поездкам (кстати, написана была русскими программерами). Суть состоит в том, что нужно соединять ж/д путями разноцветные города (сначала 2, к концу игры 6), располагающиеся на левом и правом краях экрана. Из городов иногда выезжают разноцветные поезда, которые должны попасть в города соответствующих цветов и не попасть в аварию. Легкий лулз и профит доставляет поезд, который должен попасть туда, откуда выехал. Поездами управлять нельзя, можно управлять стрелками и светофорами. Недавно вышел неплохой ремейк сабжа под Винду — AIT Trains, но для прочувствования атмосферы рекомендуется играть в оригинал. С недавних пор яблофаги также могут поиграть в Rails на любимом огрызке или даже на iPad'e. Вызывала баттхёрт тем, что с каждым 2000 годом повышался уровень, а с ним и сложность, а начинать строить пути приходилось с нуля. В детстве анонимус впервые познакомился с 22 уровнем — до этого в неё много играли. Методом [научного тыка](#) поудалял лишние файлы, чем наставил игрушку на Путь Истинный. Цимес в том, что после 10 уровня становится уже сложновато, а дальше 20-го — АдЪ и Израиль.

Traffic Giant

В принципе, всё то же самое, только внутри города и полностью ориентировано на перевозку пассажиров.

В наличии такая фишка, как направление транспортного потока: в отличие от этой вашей TTD, пакс, садящийся на остановке в твой сраный трамвай, не вываливается на следующей станции, а едет несколько остановок до пункта назначения, прямо как в RL. Очень удобно прокладывать маршруты — опять же, плевков в сторону OpenTTD. Поругать дают автобусом, трамваем, электричкой и монорельсом.

Cities in Motion

Современный подражатель TG. Поражает привыкших к суровой изометрии фанатов **ГРАФОНОМ**. При дальнейшем изучении вылезают огромные количества багов и очевидно индусского кода: более или менее серьёзная сеть даже на маленьких картах тормозит похлеще, чем Supreme Commander (от части, это достижение б-гомерзкого Unity). Метро сделано криво, об оборотных тупиках разработчики не слышали, электрички вообще вышвырнули, а о реализме в ТТХ транспорта придётся забыть. Впрочем, не всё так плохо: вокруг игры сформировалось хорошее комьюнити, радующее игроков фанатскими патчами, картами, трамваями и прочим. Так что, если не боитесь ковыряться во внутренностях игры, то попробовать всё же стоит. С недавних пор можно узреть вторую часть, в которой была выпилена большая часть багов, и запилена хуева гуча новых. Яркий пример: в первой части было ну очень много авто в трафике и человек, желавших прокатиться на драндулетах игрока. В итоге постоянные пробки вообще везде, а на остановках могло находиться по 160—200 пиплов, при вместимости дефолтного автобуса в 10 пиплов. Во второй части серии проблему решили просто: увидеть машину какого-либо жителя или самого жителя можно довольно редко.

A4 Network\$

Неблагодарно забытая стратегия, оригинальное название которой варьируется в интернетах от AIVNetwork\$, A4Networks, и т. п. с заменой 4 на IV слитно или отдельно, с долларом и без на конце (принципиально при попытке поиска дистрибутива). Доставляла в середине 90-х пиксельной графикой и красиво нарисованными автобусами/электричками в меню покупок транспорта. Автору правки на тот момент было 6 или 7 лет, поэтому глупо думать о каких-то четких воспоминаниях. Приведу лишь краткое воспоминание о сюжете: «Самолет с директором транспортной компании разбился, и теперь Вы находитесь во главе ее». Идет чисто под DOS. Много разных кнопок.

A-Train 9

Рассово японский симулятор рельс с небольшим уклоном в экономику и градостроительство. Лютый вин, но больше фейл одновременно. Из плюсов незагруженность ее супершрейдерами и полигонами; возможность постройки действительно красивых многоуровневых жд развязок не на изометрической сетке; большое количество различных японских поездов: от маленьких дизель-поездов до длинящих электричек, заканчивая суперскоростными поездами маглев и синкансэн; продвинутое расписание поездов и стрелок; большой упор в экономику. Из минусов вырвиглаз какой нелогичный, непонятный интерфейс, особенно если надо пустить поезд (То нужно слишком морочиться, указывая на каждой стрелке что делать), всякие акции и индексы тоже непонятно для чего; полное отсутствие сигнализаций и контактных сетей, несмотря на то что большинство поездов — электропоезда; маленькая окупаемость, в минус уходишь не успев глазом моргнуть; только 2 вида груза: паксы и контейнеры, что явно не понравится любителям длинных TTDэшных транспортных цепочек, но зато чтобы развивать свой Токио придется изрядно поразмыслить как доставлять эти контейнеры, да чтобы еще и в плюсе оставаться. Через год вышло обновление которое исправляет некоторые вещи: запиливает парочку кошерных станций, включая многоуровневые, делает возможным установку опор контактной сети без проводов, пару сотен новых поездов, пару десятков новых зданий, индикацию маршрутов и 4 новых эстакады. Все это доступно только для японской версии. Не так давно в стиме игре дали зеленый свет таки. Пока тишина.

Train Fever

Швейцарский аналог TTD. Радует современной графикой и реально существовавшими/существующими локомотивами. В игре есть не только поезда, но и машины с трамваями. Не радует багами, однотипным ландшафтом (зелёная равнина или прерия) и неочевидными механиками, касающимися в первую очередь грузоперевозок, без знания которых построить прибыльный грузовой маршрут практически невозможно. Зато модели-куны со всего мира успели сделать просто дохерища контента — от станций и товара до транспорта разных стран и эпох. Если ты мечтаешь увидеть как ходят между Мухосранском и Гадюкино ЭР2Т — Train Fever твой выбор, мой друг. Алсо, к релизу готовится продолжение под названием Transport Fever, которым разработчики намереваются переплюнуть даже сабж статьи.

ВАНН

Расовый немецкий **симулятор** городских транспортных сетей. Там же можно скачать русификатор. Адекватное управление стрелочными переводами и маршрутами. Никакой экономики, строй сколько хочешь. В комплекте идут хороший добротный мануал и несколько готовых моделей немецких городов.

Также, для фанатов этого вашего TTD **немецкий прогер** написал игрушку, из которой **чуть более, чем полностью** была выпилена все, кроме самой сути — езды поездов, автобусов и **ДАЖЕ трамваев!** Доставляет только тем, что из кучи комбинаций светофоров, семафоров, стрелок и прочей **хуеты** можно

создавать ацкие мегаразвязки и непрерывно фапать на то, как оно само все ездит. Также доступно [over 9000](#) единиц дополнительного подвижного состава (чуть более, чем полностью рисованного в [Paint'e](#)). Игра отличается унылостью геймплея и убогостью анимации, в связи с чем [Анонимус](#) считает её верхом задротства [транспорт-фагов](#). Слить [отсюда](#).

Bounty Train

Свежая игра 2017 про тот самый поезд который грабят на диком западе. И тут помимо самого строительства поездов приходится тщательно думать и об их охране, с одной стороны чтобы поезд не ограбили, а с другой чтобы не разориться на охране.

Ссылки

- [Сайт маньяков](#)
- [OpenTTD](#)
- [Сайт убер-задротов, коллективно предающихся транспортному разврату](#)
- [Музыка из игры в формате ogg](#)
- [Еще музыка \(и с X-COM тоже\)](#)

См. также

- [Железнодорожные маньяки](#)
- [RTS](#)



Игры

[1C 3dfx](#) [A challenger appears](#) [Action 52](#) [Aion](#) [Alignment](#) [All your base are belong to us](#) [Angry Birds](#) [Angry Video Game Nerd](#) [Another World](#) [Arcanum](#) [Assassin's Creed](#) [Baldur's Gate](#) [Barrens chat](#) [BASKA](#) [Battletoads](#) [Beat 'em up](#) [BioWare](#) [Bitches and whores](#) [Blizzard](#) [Blood](#) [Brick Game](#) [Bridget](#) [Carmageddon](#) [Chris-chan](#) [Civilization](#) [Combats.ru](#) [Command & Conquer](#) [Company of Heroes 2](#) [Contra](#) [Copyright](#) [Corovaneer Online](#) [Counter-Strike](#) [Crimsonland](#) [Crysis](#) [Daggerfall](#) [Dance Dance Revolution](#) [Dangerous Dave](#) [Dark Souls](#) [Dead Space](#) [Demonophobia](#) [Denuvo](#) [Deus Ex](#) [Diablo](#) [Did he drop any good loot?](#) [Digger](#) [Disciples](#) [Doki Doki Literature Club!](#) [Doom](#) [DOOM: Repercussions of Evil](#) [Dopefish](#) [DotA](#) [Dreamcast](#) [Duke Nukem 3D](#) [Dune 2](#) [Dungeon Keeper](#) [Dungeons and Dragons](#) [Dwarf Fortress](#) [Earthworm Jim](#) [Elasto Mania](#) [Elite](#) [EVE Online](#) [Everquest 2](#) [F-19](#) [Falcon Punch](#) [Fallout](#) [Fate/stay night](#) [Five Nights at Freddy's](#) [Flashback](#) [FPS](#) [GAME OVER](#) [Game.exe](#) [GameDev.ru](#) [GamerSuper](#) [Garry's Mod](#) [Giant Enemy Crab](#) [GoHa.Ru](#) [Gothic](#) [Granado Espada](#) [Grand Theft Auto](#) [Guilty Gear](#) [Guitar Hero](#) [Half-Life](#) [Half-life.ru](#) [Heroes of Might and Magic](#) [Hit-and-run](#) [Hitman](#) [HL Boom](#) [Homeworld](#) [I.M. Meen](#) [Ice-Pick Lodge](#) [IDDQD](#) [Immolate Improved!](#) [It's dangerous to go alone! Take this.](#) [Itpedia](#) [Jagged Alliance](#) [Kantai Collection](#) [Katawa Shoujo](#) [Kerbal Space Program](#) [Killer Instinct](#)

[w:Transport Tycoon](#) [en.w:Transport Tycoon](#)