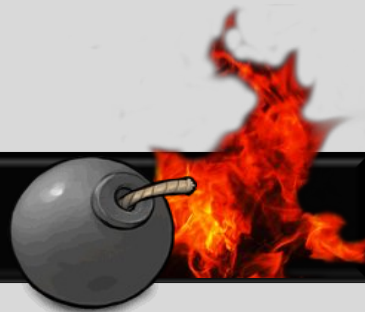


**REVIEW****TRANSPORT TYCOON**

Não conhece??? Nunca ouviu falar???

Por favor, leia o review e veja o que você perdeu todo esse tempo da sua vida.

**Transport Tycoon** ou **TT** é um jogo para PC criado por Chris Sawyer, em que voce tem o controle sobre uma empresa de transportes, e deve competir com as empresas rivais, fazendo o transporte tanto de passageiros como de bens por terra, mar ou ar.

Lendo assim pode nao parecer grande coisa; mas é só começar a jogar para entender o motivo de tantos fans em um jogo tao simples.. É VICIANTE!!!!

Voce tem que fazer sua empresa crescer de maneira a ser o maior empresario no ramo de transporte, fazendo um verdadeiro imperio. O jogador deve construir rotas de transporte, ligando cidade e fabricas; mas nao pense que é facil, o terreno tem morros, rios, lagos, tudo que pode atrapalhar “uma imaginaria linha reta” que facilitaria sua vida. Subir um morro muito grande pode ser muito complicado para o seu trem modelo 1930.. ou entao um cruzamento trem-estrada pode ser muito perigoso para seus valiosos e caros caminhoes de transporte de valores.



**Tela inicial de sua empresa**



**Estações ferroviárias**

O jogo começa em 1930, e termina em 2050. O jogador começa por pedir dinheiro emprestado para financiar a construção de equipamentos de transporte, e é cobrado juros até que o empréstimo seja pago. O jogo apresenta uma progressão de tecnologia: em qualquer ano do jogo em geral, apenas os tipos de tecnologia da época estão disponíveis.



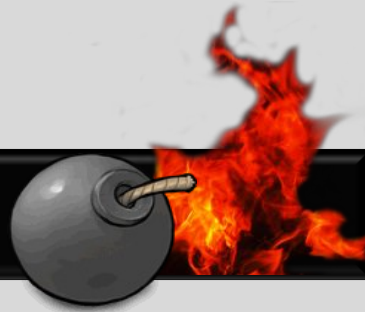
**O crescimento da cidade**



**Transporte de passageiros**



**Terraplanagem**

**REVIEW****TRANSPORT TYCOON**

Por exemplo, os sinais de estrada de ferro que permitem mais de um trem para usar uma seção de pista são inicialmente semáforos. Depois, eles são substituídos por vermelho e verde do semáforo atuais. Da mesma forma, no começo há apenas motores a vapor, mas os motores a diesel e elétrico depois são introduzidos. No ano de 1999, mon trilhos podem ser usados. Estes requerem um trilho separado das atuais ferrovias. Se o jogador continuar em atividade até 2050, o jogo anuncia que você ganhou e permite enviar seu nome para "hall da fama" e depois continua a jogar se você quiser + o ano não evolui mais embora o jogo possa continuar indefinidamente. Jogar a campanha de 120 anos ao todo leva cerca de 40 horas. O jogo permite ao jogador salvar a qualquer momento.



O jogo foi inicialmente publicado pela Microprose. Eu jogava no Windows 95... + acredito que tenha como jogar em Windows 7 e Windows XP



O jogador ganha dinheiro ao pegar recursos ou passageiros em uma determinada estação e entregá-los para outra estação, onde há uma demanda para eles. A demanda é determinada pela área que está a estação, por exemplo estações perto de cidades exigirão passageiros. A receita vai depender do tempo de entrega, distância e quantidade entregue. A influência desses fatores sobre a receita varia de acordo com o tipo de mercadorias a ser entregue. Por exemplo, o carvão perde valor muito lentamente, + os correios perdem o valor com uma velocidade incrível. Às vezes, os subsídios são oferecidos para a primeira empresa a mover um recurso especial de um lugar para outro. Isso encoraja o jogador a criar uma rede maior de transporte, ao invés de focar em rotas previamente rentável.