

# OpenTTD deja Steam standalone: qué cambia en 2026

marzo 14, 2026 por [Equipo Ecosistema Startup](#)

## ¿Qué cambió con OpenTTD en Steam?

A partir del **14 de marzo de 2026**, **OpenTTD** dejó de estar disponible como juego independiente en **Steam**. Ahora solo puede obtenerse como parte de un paquete que incluye el juego original **Transport Tycoon Deluxe (TTD)**, el clásico de simulación de transporte de **1995** desarrollado por **Chris Sawyer** y publicado originalmente por **MicroProse**, hoy en manos de **Atari**.

El anuncio fue realizado directamente por el equipo de desarrollo de OpenTTD en su sitio oficial, dejando en claro que este cambio afecta únicamente a las **nuevas compras**: quienes ya tenían el juego en su biblioteca de Steam conservan su acceso y seguirán recibiendo actualizaciones sin ningún problema. El mismo esquema aplica para **GOG.com**, mientras que otras plataformas de distribución y la descarga directa desde el sitio oficial del proyecto no se ven afectadas.

## Contexto: ¿Qué es OpenTTD y por qué importa?

**OpenTTD** es un juego de simulación empresarial de código abierto y gratuito, lanzado en **2004** como una reimplementación expandida de **Transport Tycoon Deluxe**. Los jugadores construyen redes de transporte de pasajeros y carga a través de ferrocarriles, carreteras, agua y aire, compitiendo por generar ganancias. Está licenciado bajo **GNU GPL-2.0** y su desarrollo es impulsado por una comunidad independiente sin vinculación directa con **Atari**.

En **abril de 2021**, el equipo decidió publicar el juego en Steam con el objetivo de ampliar su visibilidad, siempre dejando claro que el sitio web oficial seguía siendo el hogar principal de distribución. Este movimiento trajo una ola de nuevos jugadores, aunque también intensificó los debates en la comunidad sobre accesibilidad y experiencia de usuario.

## El rol de Atari y la gestión del bundle

El cambio en la distribución de Steam no surge del equipo de OpenTTD, sino de una decisión gestionada por **Atari**, propietaria actual de los derechos de **Transport Tycoon Deluxe**. Será **Atari** quien gestione el soporte del paquete tanto en **Steam** como en **GOG.com**. El equipo independiente de OpenTTD, por su parte, mantiene el control total del desarrollo del juego y su soporte en otras plataformas.

Esta distinción es relevante: OpenTTD sigue siendo un proyecto **libre, abierto y gratuito**. Lo que cambia es únicamente la forma en que se accede a él dentro del ecosistema de Steam.

## Implicancias para la distribución de juegos indie en plataformas digitales

Este movimiento refleja una tendencia más amplia en el mercado digital: el **bundling** como estrategia de visibilidad y monetización en plataformas saturadas como Steam. Según análisis del ecosistema de Steam en **2026**, las promociones como Daily Deals crecieron un **274% año a año**, evidenciando la presión que enfrentan los títulos independientes para destacar frente a un catálogo en constante expansión.

Para proyectos de código abierto como OpenTTD, agruparse con un título clásico como TTD puede ser una palanca de descubrimiento interesante, aunque también reduce la autonomía del proyecto en términos de visibilidad independiente. El patrón que sigue OpenTTD —priorizar la descarga directa desde su propio sitio web y usar Steam como canal secundario— es una estrategia que muchos desarrolladores indie deberían considerar: **no dependas de una sola plataforma**.

## ¿Qué pasa si ya tienes OpenTTD en Steam?

Nada cambia para los usuarios existentes. Si ya tienes **OpenTTD** en tu biblioteca de Steam, conservas acceso completo al juego y seguirás recibiendo todas las actualizaciones del equipo de desarrollo. El juego también sigue disponible de forma totalmente gratuita en su **sitio web oficial** y en otras plataformas fuera de Steam y GOG.

## Lecciones para founders del ecosistema digital

La historia de OpenTTD en Steam encierra aprendizajes valiosos para cualquier

founder que opere en el mercado de software o distribución digital:

- **Diversifica tus canales de distribución.** Dependier exclusivamente de una plataforma como Steam, App Store o Google Play te expone a cambios de política que escapan a tu control.
- **El código abierto no te inmuniza de las reglas del marketplace.** Incluso proyectos gratuitos y open source quedan sujetos a las lógicas comerciales de las grandes plataformas.
- **Los bundles pueden ser aliados o restricciones.** Agruparse con un producto complementario puede ampliar el alcance, pero también puede diluir la identidad de marca de tu producto.
- **Comunica con transparencia.** El equipo de OpenTTD publicó el cambio de manera clara y oportuna, protegiendo la confianza de su comunidad de usuarios.

## Conclusión

El cambio en la distribución de **OpenTTD en Steam** es un caso de estudio concreto sobre cómo las decisiones de plataformas y terceros pueden alterar el acceso a productos digitales, incluso cuando son gratuitos y de código abierto. Para los founders del ecosistema tech, este episodio refuerza la importancia de construir canales propios, mantener presencia multi-plataforma y comunicar con transparencia cualquier cambio que afecte a la comunidad de usuarios. El juego sigue vivo, abierto y gratuito — solo el punto de entrada en Steam cambió.

## Fuentes

1. <https://www.openttd.org/news/2026/03/14/steam-changes> (fuente original)
2. <https://www.openttd.org/news/2021/02/02/openttd-on-steam> (fuente adicional)
3. <https://en.wikipedia.org/wiki/OpenTTD> (fuente adicional)
4. <https://newsletter.gamediscover.co/p/what-steams-2026-biz-update-tells> (fuente adicional)
5. <https://steamdb.info/patchnotes/22147436/> (fuente adicional)