

SPILLHISTORIE.NO

Litt retro, litt nytt



Gode, gamle spill: Transport Tycoon

31. januar 2019, 14:00 av Joachim Froholt

Få spill er like vanedannende som dette fantastiske strategispillet fra nittitallet.

Dette er en regelmessig serie med kortere tekster om klassikere og andre godbiter fra spillhistorien. Tidligere har vi sett på [The Patrician](#) og [Formula One Grand Prix](#), og i dag er tiden kommet for et av nittitallets herligste strategispill.

- **Navn:** Transport Tycoon
- **Utvikler:** Chris Sawyer
- **Utgiver:** Microprose
- **Første utgivelsesår:** 1994
- **Originale plattformer:** Mac, PC

Ett klikk, og du er hektet

Jeg husker fortsatt første gangen jeg testet Transport Tycoon. Jeg og en kamerat kom over en utstillings-PC som kjørte spillet hos det som i gamle dager het Datakjelleren, under fotobutikken Wintersborg i Kristiansand. Det var kjærlighet, eller kanskje jeg burde si «avhengighet», ved første blick. Jeg tror vi ble stående fastlåst til den datamaskinen i en times tid, uten å ta hensyn til andre som eventuelt ville prøve spillet, og butikken fikk ikke engang et salg ut av det hele. Jeg hadde Amiga, ikke PC, og Transport Tycoon fantes ikke for min plattform.

Da jeg selv endte opp med PC noen år senere, sto Transport Tycoon høyt oppe på listen over spill jeg måtte ha tak i. Og siden den tiden har det vært fast inventar i spill-livet mitt – i likhet med



Originale Transport Tycoon. Bilde: Mobygames.

klassikere som [The Settlers](#), og [Capitalism](#) og [Capitalism Deluxe](#), tar det aldri veldig mange årene mellom hver gang jeg drar frem en variant av Transport Tycoon.

Om du ikke kjenner Transport Tycoon-konseptet, er det enkelt forklart slik: Poenget er å tjene seg søkkrik på å transportere mennesker og varer fra sted til sted på dataskapte kart, ved hjelp av ulike transportmidler som tog, skip, fly og biler. Man starter gjerne enkelt, med busser og lastebiler, men det gøyeste er å lage stadig mer avanserte jernbaner, med signaler og det hele, for å effektivt frakte så mye som mulig så raskt som mulig, og dermed tjene maksimalt med penger.

Rutene du lager kan være overraskende intrikate, og det er slett ikke nødvendig å begrense seg til ett transportmiddel. En vare kan fint reise halve veien med jernbane, så fraktes over havet med skip, før lastebiler tar den resten av veien til destinasjonen – om du klarer å legge til rette for dette, da.

Dynamisk verden

Spillet starter i 1930, med damplokomotiver og primitive jernbanesignaler, men etter hvert som tiden går får du tilgang på dieseldrevne og elektriske lokomotiver (og til og med monorail-baner). Samtidig utvikles verden dynamisk rundt deg, basert på det du og eventuelle konkurrenter foretar dere.

Vi har sett modellen i mange spill siden, skjønt de lærde strides nok om noen av de mange Transport Tycoon-inspirerte spillene som har kommet i de over 20 årene siden Transport Tycoon først dukket opp faktisk har overgått originalen. Blant annet fordi det virker overraskende vanskelig å implementere flerspiller og datastyrte motstandere i de moderne klonene.



Galskap i OpenTTD.

Transport Tycoon ble i stor grad utviklet av én eneste mann, Chris Sawyer. Han designet og programmerte så godt som hele spillet selv, men fikk hjelp til å lage grafikken og den herlige, jazz-inspirerte musikken. Et par år etter originalens utgivelse i 1994 kom Transport Tycoon Deluxe, en forbedret versjon som er overlegen originalen på de fleste områder.

Transport Tycoon Deluxe fikk etter hvert en åpen kildekode-versjon ved navn OpenTTD, som opprinnelig var avhengig av at du hadde originalfilene for å kunne kjøre. Men nå har den for lengst fått egen grafikk og musikk, slik at den kan nytes på egenhånd. Dermed er dette gratisspillet obligatorisk for enhver PC-spiller.

Du finner OpenTTD på [det offisielle nettstedet](#). Flere av bildene i artikkelen er [fra Mobygames](#).



Transport Tycoon Deluxe. Bilde: Mobygames.



Åpen kildekode-versjonen OpenTTD.