

T:ANE Screenshots

Post by "Sachsenbahner" of Mar 20th 2015, 11:53 am

Moin Interling,

die Tatsache, dass T:ANE nicht so aussieht wie moderne Egoshooter/Rennspiele/Rollenspiele ist nicht zu verleugnen. Auch im Vergleich zu TS2015 schneidet T:ANE noch nicht so gut ab. Und die Tatsache, dass man (leider) ein Jahr zu früh angefangen hat seine eigene Engine zu basteln, bevor Epic Games seine geniale (Unreal)Engine mal eben kostenlos gemacht hat - konnte ja keiner ahnen.

Und wir wissen auch, dass bei N3V nicht die Goldbarren im Keller liegen und ein riesiges Entwicklerteam wie bei Dovetail Games arbeitet.

Im europäischen Markt ist TS eindeutig der Marktführer während der klare (und durchaus nicht unerfolgreiche) Zielmarkt von N3V die USA sind (wie T. Hilliam mal erklärt hat).

Ich finde eine Vielfalt auf dem Markt durchaus wünschenswert, da Konkurrenz bekannterweise das Geschäft belebt. Während TS sich auf den Massenmarkt stürzt und auch öffentlich mit großen Partnern kooperiert (warum N3V das nicht macht erschließt sich mir allerdings nicht), sucht N3V eher die Lücken wie z.B. Mobilgeräte und Macs und spricht historisch bedingt auch mehr die Freeware-Community-Szene an.

Ich kenne TS2015 und seine Vorgänger, habe aber auch Trainz zu schätzen gelernt. Vielleicht ist T:ANE das letzte große Zucken eines etablierten Simulators und wir benutzen in zwei Jahren alle den TS2017 mit Unreal-Engine oder wir bleiben weiterhin offen für beide Welten und geben T:ANE die Chance sich weiter zu entwickeln wie es auch seine Vorgänger immer irgendwie geschafft haben.

Für die Content-Entwicklung (die mir sehr wichtig ist) bedeutet das auch weiterhin verschiedene Absatzmärkte - ob nun Free- oder Payware.

Und ich muss ganz ehrlich sagen, die Lichtstimmung (Intensität, Farben etc.) gefielen mir im Trainz schon immer besser als im TS - aber das ist eine rein subjektive Einschätzung.

Aber was wäre ein Schrebergarten ohne die schattigen Plätzchen unter den sich im Winde wiegenden Apfelbäumen?

Gruß
Sachsenbahner