

T:ANE Screenshots

Post by "Interling" of Mar 20th 2015, 12:31 pm

[Quote from Sachsenbahner](#)

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.

Auf Reddit berichteten viele schon von Planungen in diese Richtung und dies war Anno 2012. Und ganz "kostenfrei" ist diese bei kommerzieller Nutzung nicht. Je xy Dollar Umsatz fallen xy Provision an. Ich versuche daheim mal den Link zu suchen. Ich stimme Dir jedoch zu, es ist schon verwunderlich warum man komplett auf eine Eigenentwicklung setzt, hier wäre ein bestehendes System mit div. Verhandlungen wohl der zeitgemäßere Weg gewesen. Jedoch fehlt uns beiden aktuell der Bezug dazu dies zu beurteilen, da wir die Beweggründe in Australien nur erahnen können. Leider hat wohl auch Germany und deren Gruppen keinen Zugang mehr zu Auran wie es noch beim Vorgänger der Fall war.

Quote from Sachsenbahner

Und wir wissen auch, dass bei N3V nicht die Goldbarren im Keller liegen

Keine Ahnung, ich habe noch keinen Geschäftsbericht von N3V gelesen. Du? Gerade im App Bereich sind sie nicht gerade ein kleines Licht was Casualgames -/ apps betrifft. Hier geht man auf die Masse, warum man diese bei TANE nicht tut... Ich gewinne über die Jahre immer mehr den Eindruck, das Trainz fast schon ein reiner "Holzpflöck" am Bein ist welchen man halt mitschleppen muss/darf/möchte

Quote from Sachsenbahner

T:ANE die Chance sich weiter zu entwickeln wie es auch seine Vorgänger immer irgendwie geschafft haben.

Ist der u.a. der Grund warum man sich bei unserem Projekt weiterhin mit Trainz beschäftigt, im TS wäre es sicher nach einer Einarbeitung leichter gewesen dieses umzusetzen. Jedoch sehen

auch wir innerhalb von TANE in den **nächsten** Jahren nach div. Updates einen Lichtblick am Tunnel. Einen roten Faden jedoch haben wir bis heute vergeblich gesucht

Über andere Produkte wird auch in diesem Forum fast schon geschimpft wenn diese unfertig / halbvollständig auf den Markt kommen. Bei Trainz war das noch nie ein Problem - Paradox oder nicht? 😊

Letztlich hat sich N3V Games mit dem was sie bis jetzt zeigen vom Massenmarkt / Steamusern / Casualnutzern distanziert. Ob dies für die Zukunft von Trainz förderlich sein wird, mag ich zu bezweifeln. Aus diesem Grund bin ich ebenfalls zu der Auffassung gelangt, wir die Gemeinschaft sollte hier auch schon durch eigenes Interesse eben nicht alles als großen Fortschritt feiern, sondern auch mit Blick auf die Zukunft kritisch hinterfragen. Das Wort "Fanboy" möchte ich in diesem Zusammenhang bewusst nicht erwähnen...