



Quo vadis, 3DGS?

Description

Sie war zwar noch nie eine Engine, die den jeweils aktuellen Stand der Technik repräsentierte, doch für viele Hobby- und Semiprofessionelle Entwickler war 3D GameStudio über viele Jahre DIE Entwicklungsumgebung für Spiele. Der Einstieg war vergleichsweise einfach und der Preis ziemlich gut. Doch das Rad drehte sich weiter, nur nicht das von 3DGS.

Seit Jahren stagniert die einst so beliebte Engine. Die letzte Version 8.47.1 erschien zwar im März 2016, doch an der 2010 veröffentlichten A8-Engine hat sich schon lange nichts mehr nennenswertes getan. Neben der Technik unter der Haube, die gegen Unreal Engine und Unity hoffnungslos veraltet wirkt, sieht auch die Entwicklungsumgebung aus wie aus dem letzten Jahrhundert. Dazu kommt das veraltete Bezahlmodell. Selbst bei der Commercial Version hat man nicht so viele Möglichkeiten und Features wie bei den kostenlosen Versionen der Konkurrenz und muss bei 3DGS 179€ bezahlen.

Die Auswirkungen der Stagnation sieht man seit ungefähr drei Jahren. Viele ehemalige 3DGS-Fans wanderten ab, vorwiegend zu Unity. Heute kann man, verglichen mit anderen Communitys, die 3DGS-Welt als nahezu tot bezeichnen. Nur noch wenige hoffen auf eine neue Engine mit komplett überarbeiteter Entwicklungsumgebung und einem neuen Verkaufsmodell. Die Tatsache, dass es dieses Jahr zumindest ein Update gab, lässt die Sparflamme der Hoffnung noch nicht völlig erstickern.

Date Created

26. September 2016

Author

sven