



GMS-2 DISASTER – Goodbye GameMaker

Description

Es war ein sehr langer, sehr harter Kampf. Nach mehr als drei Monaten Ärger mit GMS2 und dem Support von Yoyo Games gebe ich mein Spiel in GMS2 auf und stelle es mit einem Freund auf C++ und SDL um.

Ich habe es wirklich oft genug versucht, Yoyo Games zu einer Hilfe zu bewegen. Mails, Twitter, Videos, Screenshots, Tests, extra Projekte und Beispiele wurden erstellt. Für den ganzen Aufwand investierte ich circa 100h Arbeit in der Hoffnung, der Hersteller würde sich bewegen. Aber nachdem Yoyo Games mal wieder komplett abtaucht und ich selbst auf einfache Fragen, die man mit Ja oder Nein beantworten könnte, keine Antworten erhalte, drehe ich GMS2 den Rücken. Sollten die Fehler eines Tages behoben sein, arbeite ich gerne wieder damit, aber die Hoffnung, dass das in den nächsten Monaten passiert, ist bei Null!

Das Vertrauen ist weg. Spätestens, nachdem mir versprochen wurde, dass ein übler Bug mit der kommenden Version behoben sei und dies mit dem Patch doch nicht der Fall war, hat sich das Thema Yoyo Games für mich endgültig erledigt. Mehr Details zu meinem Unmut erfahrt ihr in folgendem Video:

Trotz des ganzen Ärgers werde ich dennoch immer wieder Tutorials bringen. Außerdem werde ich, wenn die Umstellung erfolgt ist, auch weiter über das Spiel CYPEST berichten. Also keine Sorge: Diese Seite wird sich nicht so schnell auflösen. ?

Date Created

16. März 2017

Author

sven