

Ankündigung kommender Änderungen in GMS

Description

Russell Kay von YoYo Games kündigt in einem längeren Blog-Beitrag einige Änderungen für kommende GMS-Versionen an. Dabei betont er den Fokus auf GXC und andere Exportmöglichkeiten zu legen. Außerdem wurde die Anzahl der QS-Mitarbeiter verdoppelt.

Durch die Verwendung des Emscripten SDK für den C++ Compiler werden die Spiele in der Opera GX Umgebung noch schneller laufen und größere Spiele können auf GXC gehostet werden.

Verbesserungen bei Filtern und Effekten

Die neuen Filter- und Effektfunktion bietet Nutzern eine einfache Möglichkeit, grundlegende voreingestellte Shader zu ihren Spielen hinzuzufügen, ohne dass sie lernen müssen, wie die eigentlichen Shader funktionieren, wodurch sich die Möglichkeiten ihrer Spiele erweitern und die Qualitätslatte höher gelegt wird. Laut Russell soll dies erst der Anfang sein und weitere Funktionen folgen. Damit geht YoYo Games den alten, zwischenzeitlich verlassenen Weg, fertige Effekte anzubieten.

Neue Effekte sollen sein: Bewegungsunschärfe, Filmkorn, viele nützliche Effekte wie Wasser-/Glaseffekte, Überblendungen, Wettereffekte und Tag/Nacht-Zyklen. Die Filter und Effekte werden alle im Raumeditor der IDE sichtbar sein, was die Bearbeitung so einfach wie möglich machen wird.

Neben der Möglichkeit, eigene Effekte zu erstellen, soll es auch machbar sein, Filter und Effekte lediglich auf eine Ebene anzuwenden und nicht – wie aktuell – auf eine Ebene und alle darunterliegende.

WSS

WSS soll in Zukunft auf allen Plattformen unterstützt werden.

Aktionen

Die Möglichkeit, eine benannte Aktion wie „Feuer” zu erstellen und dann Autoren zu erlauben, Tastaturtasten, Gamepad-Tasten (oder Achsen) und Maustasten oder Berührungen/Gesten an diese Aktion zu binden und dann die Ausführung von Code zu erlauben, wenn diese Aktion verwendet wird. Durch die Möglichkeit, mehrere Aktionssammlungen zu erstellen, können mehrere Zuordnungen für verschiedene Layouts leicht manipuliert und in Spielen verwendet werden. Dadurch wird es einfacher, Eingaben von vielen verschiedenen Geräten zu verarbeiten und die Spiellogik von den Eingabemechanismen zu trennen.

Date Created
9. November 2021
Author
sven