



GXC – der neue Hype?

Description

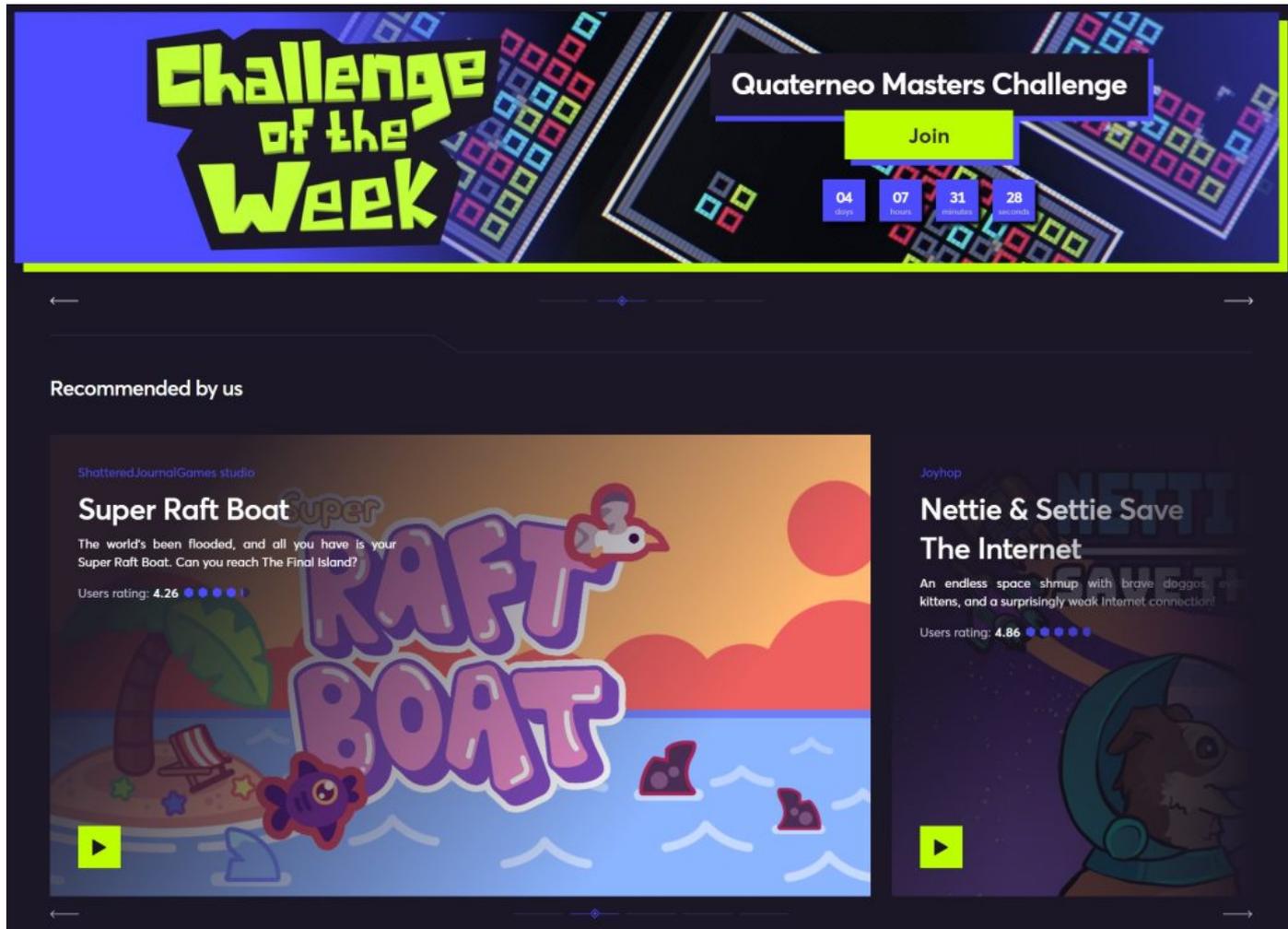
Am 4. November [kündigte Yoyo Games GXC an](#). Mit blumigen Worten wurde die neue Community für den [Opera GX Browser](#) angekündigt. Auf den ersten Blick wirkt es wie [itch.io](#) für GameMaker Entwickler, doch was verbirgt sich dahinter? Wir haben es getestet und mit der Referenz für Indie-Entwickler verglichen.

Was ist Opera GX?

Dabei handelt es sich um eine Abspaltung des klassischen Opera-Browsers. Er wurde für Browsergames entwickelt. Im Kern ist es Opera, wartet aber mit ein paar Zusatzfunktionen und einem schicken Design auf. Die zwei nennenswerten Features sind ein VPN, welches im Browser eingebaut wurde, und die sog. GX-Corner-Funktionen. Hier werden neue Spiele angekündigt. Außerdem gibt es ein paar Funktionen für soziale Netzwerke. Ein richtiges Killer-Feature fehlt unserer Meinung nach.

Was ist GXC?

Im Kern ist es [eine weitere Plattform](#), um seine HTML5-Spiele hochzuladen. Allerdings laufen die GXC-Spiele ausschließlich in Opera GX. Welchen Vorteil die Exklusivität hat, konnten wir bei den Tests nicht feststellen. Derzeit – so scheint es – geht es vorwiegend darum, den Browser zu fördern, ohne einen wirklichen Gegenwert zu erhalten.



GXC-Webseite

Da es sich ausnahmslos um GameMaker-Spiele handelt, tummelt sich derzeit nur die einschlägige Community auf der Plattform. Das hat Vor-, und Nachteile. Auf der Habenseite ist eine Gemeinschaft, die weiß, was mit dem GameMaker möglich ist und dies entsprechend würdigt. In der Theorie. In der Praxis ist die Seite ziemlich tot. Am Tag kommen drei bis fünf neue Projekte, diese werden aber eher selten bewertet. [Statistiken](#), wie man sie von itch.io kennt, sucht der Hobbyentwickler vergebens. Der Aufwand hierzu ist nicht groß, doch damit würde man sehen, dass derzeit nicht viel los ist.

Was GXC von itch.io besonders abhebt, ist das moderne, angenehme Design. Mit den entsprechenden Screenshots sehen die Games wirklich toll aus. Ein weiterer Vorteil ist die Präsentation in Fullscreen. Das wirkt professionell. Man ist sofort „im Spiel“ und vergisst schnell, dass man im Browser zockt.

Das Testprojekt

Um die Plattform anständig zu testen, haben wir einen neuen Account erstellt und mit einem komplett neuen Projekt angefangen. Die Wahl fiel auf einen Plattformer mit ein paar Features. Springen, Schießen, über Schrägen gleiten, Schlüssel einsammeln, Waffenwechsel, bewegliche Plattformen, Zwischenbosse und mehr. **Death in Yisip** enthält Soundeffekte, gestreamte Musik und die Tiles

werden bei Levelstart automatisch generiert. Das Projekt wurde unter Windows 10 entwickelt. Wir testeten den Win-Export, lokalen HTML5-Export, itch.io und natürlich GXC.



Vorab: Es zeigt sich, dass der HTML5-Export des GameMakers weiterhin nicht hasenrein ist. Immer wieder tauchen Fehler auf, die sich in der Windows-Version nicht zeigen. Sei es der Alpha-Wert oder – und das ist schon fast katastrophal – die Kollision. Hier musste mit ein paar Tricks gearbeitet werden, um die teils fehlerhafte Kollisionserkennung zu umgehen.

Das Projekt wurde über rund drei Wochenenden entwickelt. Ab der zweiten Woche haben wir verschiedene Versionsschritte hochgeladen. Die Versionen und die entsprechende Präsentation können hier angeschaut werden:

- [itch.io-Version](#)
- [GXC-Version](#)

Der Vergleich

Und wie ist GXC so? Nun, sobald mal alles eingerichtet ist, spart man sich im Vergleich zu itch.io den einen oder anderen Mausklick. Jede hochgeladene Fassung kann erst getestet und anschließend freigegeben werden. Einen inhaltlichen Unterschied zu itch.io konnten wir am Testprojekt nicht feststellen, zumindest mit dem Chrome-Browser. Im Firefox hingegen wirkte die itch.io-Version nicht sonderlich flüssig. Dies mag man als einen Vorteil von GXC ansehen. Man kann sich ziemlich sicher sein, dass alle dasselbe Resultat bewundern.



Die Einrichtung des Spiels ist ähnlich. Die Beschreibung erfolgt über einen WYSIWYG-Editor. Die Screenshots sind schnell hochgeladen, hier muss man aber auf das richtige Seitenverhältnis achten. Beschreibung, Kurzbeschreibung und Tags hinterlegt und fertig.

Außerdem kann man an Challenges teilnehmen, was wir nicht getestet haben. Hier hat man den Vorteil, dass man ausschließlich gegen GameMaker-Produktionen antritt.

Im Detail bemerkt man aber, dass GXC noch nicht ausgereift ist. Um das eigene Projekt zu finden, muss man über „Create“ gehen, statt über das Profil. Außerdem wirken ein paar Dinge umständlicher, als sie sein müssten.



Etwas ärgerlich ist, dass auf der Spieleseite automatisch populäre, statt neue Spiele gezeigt werden. So gehen sicher einige Perlen unter und die bereits beliebten Projekte werden noch beliebter. Aufgrund der relativ geringen Anzahl an neuen Produktionen bleibt man aber, entsprechend sortiert, ungefähr eine Woche auf der ersten Seite der Neuerscheinungen. Nur schade, wenn sich das niemand anschaut.

Bei itch.io hingegen ist die Sortierung fast egal. Nach weniger als einem Tag ist man ohnehin von der Startseite verschwunden, da 150 bis 200 neue Projekte im selben Zeitraum das Game ins Daten-Nirwana spülen. Trotzdem erhielten wir, wohl aufgrund der Masse an Spielern, im Testzeitraum einen Kommentar und zwei Bewertungen.

Okay, für wen ist GXC jetzt gut?

Es ist schwierig, diese Frage zu beantworten. GXC verfolgt sicher gute Absichten und bietet ein paar kleine Vorteile. Der Export ist durch die direkte Verbindung zwischen GMS und GXC etwas einfacher. Das Spiel wird deutlich besser präsentiert und startet im Fullscreen. Abgesehen von den beschriebenen HTML5-Problemen läuft es tadellos. Und: **Der GXC-Export funktioniert auch mit der freien Lizenz!**



D. h. für alle, die kein Geld investieren wollen, ist GXC eine tolle Möglichkeit, die ersten Werke zu zeigen.

Wer die alte Lizenz oder das Indie-Abo hat, sollte es sich hingegen gut überlegen. Für die ersten Tests mag es sinnvoll sein, aber derzeit kommt GXC bei Leibe nicht an itch.io heran. Die Community ist winzig, keine Statistiken und viele fehlende Funktionen schmerzen, wenn man ein ernsthaftes Projekt startet. Und ob sich der doppelte Support wirklich lohnt, sei dahingestellt.

Der Preis ist heiß!

Als Spieler mag Opera GX verschmerzbar sein, sofern man den Browser aus dem Autostart nimmt und wirklich nur für Spiele nutzt. Als Entwickler ist es eher nervig, da Yoyo Games zurecht empfiehlt, den Browser als Standard zu definieren. Für die Entwicklung ist das die richtige Entscheidung, für den Alltag im Internet hingegen die Pest, da jeder Link, etwa aus Thunderbird heraus, mit Opera GX startet. So hat man nur die Möglichkeit, die Kröte zu schlucken, immer wieder den Browser als Standard zu deaktivieren (wenn man nicht entwickelt) oder es sein zu lassen. Und spätestens an dem Punkt hat das ganze Unterfangen sein Ziel verfehlt.



Zusammenfassend kann man sagen, dass GXC derzeit lediglich eine nette Spielweise ist. Vor allem, wenn man über die freie oder Creator-Lizenz verfügt. Man sollte allerdings keine Wunder erwarten. Und ja, die 10 Millionen Spieler, die Yoyo Games in Verbindung mit Operta GX verspricht, lassen auch auf sich warten.

Date Created

26. November 2021

Author

sven