

Euro Truck Simulator 2 • Ein Interview mit Nemiro

 quick-save.de/2018/09/interview-scs-software-gc-2018/

Sven Festag

6. September 2018

Auf der Gamescom 2018 hatten wir die Gelegenheit, uns mit Community Manager Daniel „Nemiro“ Nemec von SCS Software über die Zukunft von Euro Truck Simulator 2 zu unterhalten.



Bild: SCS Software

Daniel „Nemiro“ Němec ist Community Manager bei SCS Software und als Bindeglied zwischen den Entwicklern und den Spielern tätig. Neben dem öffentlichen Auftritt des Unternehmens ist er auch für die Betreuung der Social-Media-Kanäle und das Einholen von Feedback aus der Community verantwortlich. Wir haben ihm auf der Gamescom am SCS Sim Trailer in Halle 8.1 getroffen und uns mit ihm über die aktuelle Entwicklung von *Euro Truck Simulator 2* gesprochen.

Euro Truck Simulator 2 wurde vor fast 6 Jahren veröffentlicht. Trotzdem hat das Spiel noch eine große Community. Wie schafft ihr es, die Spieler zu fesseln?

Bei einer so großen Community ist es gar nicht so einfach, sich auf eine Sache festzulegen. Ich denke aber, dass unsere detaillierte und fokussierte Herangehensweise dafür sorgt, dass wir unsere Fähigkeiten, ein Spiel zu entwickeln voll ausnutzen. Außerdem spielt auch die ruhige, zen-artige Atmosphäre eine Rolle. Es gibt zahlreiche

Ego-Shooter, viele Spiele mit Blut und Gewalt, aber nicht so viele Spiele, in denen man entspannen und einen LKW mit schwerer Fracht fahren kann, während man die Landschaft genießt und seinem Lieblingssender lauscht. Das zeichnet unser Spiel aus und deswegen wird Euro Truck Simulator 2 gern gespielt.

Natürlich nicht zu vergessen, dass unser Augenmerk darauf liegt, weiterhin neue Inhalt ins Spiel einzubauen.

Demnächst erscheint ein Update, in dem auch die Anhänger selbst angeschafft werden können. Welche Auswirkungen haben die Neuerungen auf das Spiel genau?

Endlich haben wir es geschafft, die spielereigenen Auflieger in Euro Truck Simulator 2 zu integrieren. Wir sind schon gespannt darauf, wie die Community reagieren wird. Obwohl die Anfangsphase eines solch komplexen Features noch nicht alle Wünsche abdecken kann, glauben wir, dass das Update bei den Spielern gut ankommen wird.

Wer mehr sehen möchte, kann sich aktuell [in den Steam-Spieleinstellungen] für die Open Beta anmelden und das schon einmal selbst ausprobieren.



Bild: SCS Software

Die deutschen Autobahnen sind schon von Beginn an, sogar noch vom Vorgänger übernommen, im Spiel und sehen wenig nach deutschen Autobahnen aus. Können wir da Änderungen erwarten?

Auf jeden Fall. Die Community hat uns da schon seit langem großen Druck gemacht. Einige Spieler wählen sogar absichtlich längere Routen, nur um nicht durch die alten Gebiete fahren zu müssen. Also haben wir beschlossen, dass wir daran arbeiten müssen.

Euro Truck Simulator 2 unterstützt die Integration von Modifikationen. Gibt es da welche, die ihr als Inspiration für offizielle Funktionen genutzt habt?

Ja und nein. Wir sind immer wieder beeindruckt, wie unsere Community das Spiel

selbstständig erweitert und müssen zugeben, dass es einige sehr gute Mods gibt, deren Entwicklung auch entsprechend sehr viel Arbeit in Anspruch genommen hat. Diese Arbeit möchten wir natürlich nicht einfach kopieren.

Wir haben einen Plan, welche Funktionen wir noch gern im Spiel sehen würden, Rückmeldungen und Vorschläge der Community nehmen wir uns aber dennoch zu Herzen. Auch die Berichte und Reviews der Presse spielen eine Rolle.

Besonders beliebt ist die Multiplayer-Modifikation *TruckersMP*. Habt ihr schon einmal über einen offiziellen Mehrspielermodus nachgedacht?

Das haben wir. Genau genommen arbeiten wir sogar schon daran. Unser Multiplayer-Modus wird aber eine andere Herangehensweise haben und auf das „World of Trucks“-System aufsetzen. Viel mehr kann ich dazu allerdings aktuell noch nicht sagen.



Bild: SCS Software

Ihr arbeitet aktuell an der neuen „Beyond the Baltic Sea“-Erweiterung. Dort wird der Spieler erstmals die EU verlassen können. Wie wirkt sich das auf das Gameplay aus?

Wir legen viel Wert darauf, die neuen Streckenabschnitte so gut wie möglich ins bestehende Spiel zu integrieren. Unser Fokus liegt dabei auf den Grenzübergängen, an denen sich wegen der Zollkontrollen auch schon einmal Staus bilden können.

Andererseits wünschen wir uns aber auch einen flüssigen Ablauf des Geschehens.

Welche Probleme sind bei der Entwicklung aufgetreten?

Eigentlich sind wir weitgehend problemlos vorangekommen. Wir haben schließlich schon Erfahrung damit. Das einzige, wirkliche Problem bestand darin, die Lokalisation korrekt vorzunehmen. Alle Schilder an Straßen und Gebäuden müssen in kyrillischer Schrift sein. Aber leider spricht niemand von uns Russisch.

Wird das Erweiterungspaket wieder im Dezember erscheinen?

Wir streben auf jeden Fall diesen Winter an. Da wir aber noch an anderen Projekten arbeiten, die in einem ähnlichen Zeitraum erscheinen sollen, kann es sein, dass wir den

Release der neuen Erweiterung um wenige Wochen verschieben müssen.

Sind bereits weitere Kartenerweiterungen wie etwa Irland, der Balkan oder die iberische Halbinsel geplant?

Ja, nein, vielleicht. Näher kann ich noch nicht ins Detail gehen, an welchen Teilen Europas wir arbeiten werden. Alles zu seiner Zeit.

Titel:	Euro Truck Simulator 2: Beyond the Baltic Sea
Erscheinungsdatum:	Winter 2018
Entwickler:	SCS Software
Publisher:	SCS Software/Astragon Entertainment
System:	Win
Vorbestellen:	<u>Amazon</u> , <u>Steam</u>