

# RYZOM: BEHIND THE SCENES #1

## WILLKOMMEN ZUR ERSTEN AUSGABE VON 'BEHIND THE SCENES'!

Lasst uns in die Welt des Codes und des Grafikdesigns eintauchen. Eine Welt, in der Übersetzer und Animatoren hart daran arbeiten, Euch Freude zu bereiten. Eine Welt mit Loristen und CSRs, die bei wichtigen Fragen helfen und in der das Marketing Team weitere Homins für Eure nächste Boss-Jagd oder der nächsten Außenposten-Schlacht findet.

Wir arbeiten hart daran Atys noch interessanter für Euch zu gestalten, Tag für Tag.

Dieser Blog soll unserer Leidenschaft eine Stimme verleihen und sie zu unserem wichtigsten Ziel tragen: Dich.

## INHALT

<b>GILDENINSELN</b> .....	<b>2</b>
<b>NEUER BOSS: YUBOKIN</b> .....	<b>4</b>
<b>ALLGEMEINEN VERBESSERUNGEN</b> .....	<b>6</b>
<b>EVENT TEAM</b> .....	<b>8</b>
<b>LORE TEAM</b> .....	<b>10</b>
<b>DYNAMISCHE EVENTS</b> .....	<b>13</b>

# I

FANGEN WIR MIT DER NEUESTEN SACHE AN,  
DIE ES ZU ERFORSCHEN GILT: GILDENINSELN.



## INTERVIEW MIT ULUKYN

Hallo Ulukyn. Erzähl uns doch zunächst erstmal wie lange du bereits Mitglied des Ryzom Teams bist?

*Ulukyn: Ich bin dem Ryzom Team beigetreten, bevor Winchgate die Server neueröffnet hat und nachdem diese von Gameforge geschlossen wurden. Ich hatte bereits mit NeL (Ryzom's 3D Motor) gearbeitet, um ein Mini-Spiel, basierend auf Ryzom's Daten, zu erstellen welches den Spieler erlaubt hatte einen Charakter zu erstellen und sich auf der Karte zu bewegen.*

Konzentrieren wir uns auf die Gildeninseln. Kannst Du uns erklären worum es sich hierbei handelt?

*Ulukyn: Gildeninseln sind eine einfache Idee, einen Platz zu haben, der groß genug ist, damit eine Gilde ihr Zuhause dort einrichten kann. Wir sprechen zwar von Inseln, aber es handelt sich hierbei meistens nicht um einen Ort der tatsächlich von Wasser umgeben ist. Neue Kreaturen, NSCs und Gebäude werden durch weitere Updates hinzugefügt und werden diverse Funktionen anbieten. Gildeninseln wurden mit der PockwerWorld (PoWo) Technologie erstellt, dabei wird der Szenographische Editor für die Kulisse benutzt, welcher der Gilde die komplette Freiheit gibt, die Insel individuell zu gestalten.*

## Was war das größte Problem während der Entwicklung?

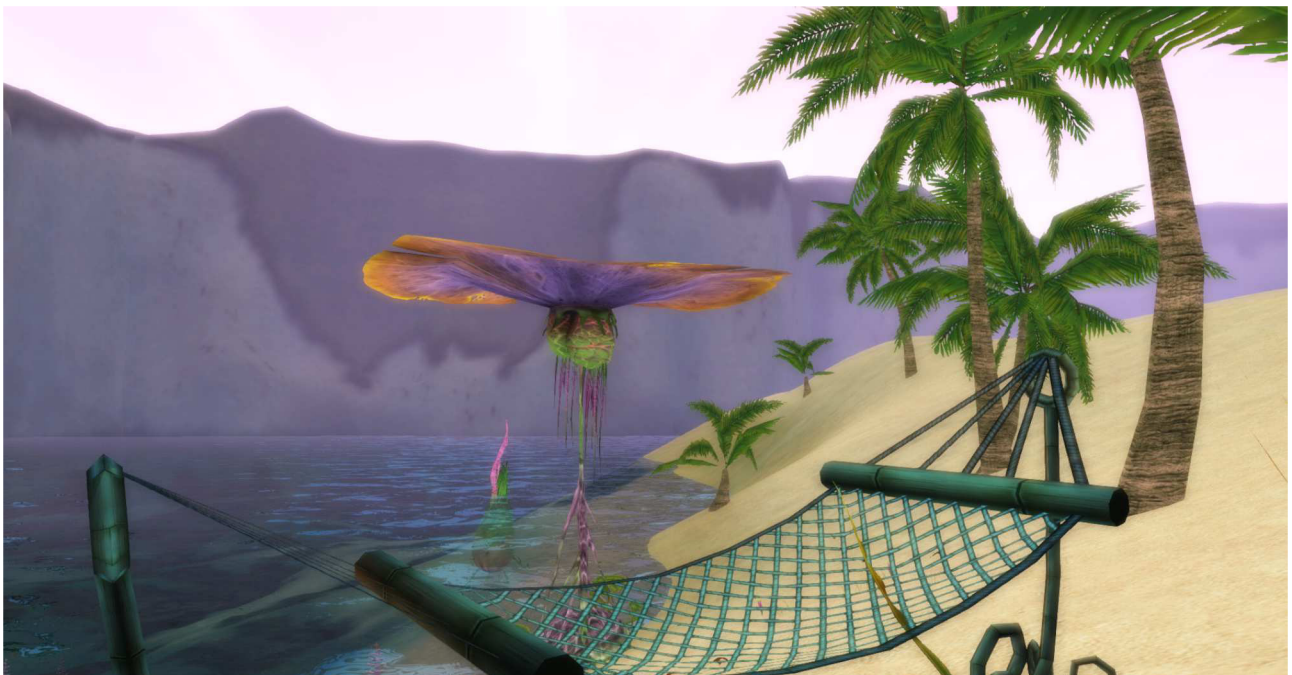
*Ulukyn: Das PoWo System, das es uns erlaubt einen instanziierten Bereich zu erstellen (wo jede Gruppe von Spielern sich am selben Ort befindet, jedoch in unterschiedlichen Dimensionen) war ursprünglich für den freien Zugang vorgesehen. Wir mussten es neubauen um es flexibler zu gestalten. Zum Beispiel, um eine PoWo nur für einen Spieler, eine Gruppe oder eine komplette Gilde zu öffnen, wie bei den Gildeninseln.*

*Wir gingen sogar noch weiter, denn eine Gildeninsel kann für eine Gilde, aber gleichzeitig auch für andere Spieler geöffnet sein.*

*Die andere Herausforderung war, die Kreaturen der Insel zu verwalten. Sie mussten zuerst beim Betreten der Insel und dann nach jedem Serverneustart hinzugefügt werden. Wir haben eine Methode verwendet, die wir zuvor hinzugefügt hatten, um dynamische Events zu testen. Um so viel Zeit wie möglich zu sparen, versuchen wir letztendlich, sehr flexible, generische Systeme zu erstellen, zu testen und in möglichst vielen Projekten einzusetzen. Auf diese Weise können wir Zeit sparen und mit wenigen Ressourcen sehr schöne Dinge tun. \*lächelt\**

## Sind für die Zukunft irgendwelche Features geplant, und wenn ja, welche?

*Ulukyn: Wir möchten Zugang zu Gildenhallen und einigen Gildeninventar-Erweiterungen geben, außerdem werden wir Gildenmissionen hinzufügen und vielleicht werden einige freiwillige Spieler in Zukunft lernen, wie man ARK benutzt, um Aktivitäten auf den Gildeninseln hinzuzufügen. Die meisten der bereits verfügbaren NSCs und Dienste werden jedoch in den sozialen Zentren des Spiels, d.h. den Hauptstädten und Dörfern, bleiben.*



**Vielen Dank Ulukyn, Ich kann es kaum erwarten meine eigene Insel zu haben!**

# II

WEITER GEHT'S MIT DEM NÄCHSTEN THEMA.  
DER NEUE BOSS AUF SILAN: YUBOKIN.

## YUBOKIN



Dieser Boss wurde von **Teanwen** und **Inky** erstellt (vielen Dank für das scripten!).  
Jetzt möchten wir uns jedoch mit dem Grafikdesign beschäftigen.  
**Aileya** hat die letzten Wochen an der Form und der Textur des neuen Yubo-Bosses gearbeitet.

### INTERVIEW MIT AILEYA

**Hallo Aileya: Lass uns damit beginnen ein wenig über dich zu sprechen. Wann hast du angefangen Ryzom zu spielen?**

*Aileya: Hallo zusammen! Das ist schwierig zu sagen. Ich schätze irgendwann zwischen 2004 und 2005. Heute spiele ich nicht mehr soviel Ryzom wie ich es einst getan habe, aber es hat natürlich immer noch einen Platz in meinem Herzen und wird ihn auch immer haben.*

**Und wann bist du dem Ryzom Team beigetreten?**

*Aileya: Ich bin dem Ryzom Team erstmal als Supporter im Jahre 2009 beigetreten und dann später, 2013, noch dem Grafikteam.*

**Als du angefangen hast an Yubokin zu arbeiten, hattest du da bereits eine klare Vorstellung davon was du tun möchtest?**

*Aileya: Selbstverständlich. Ich habe eigentlich immer eine klare Vorstellung davon was ich machen werde, und selbst wenn nicht, dann spiele ich mit ein paar vagen Ideen oder "Visionen" herum bis ich einen Punkt erreiche, an dem es sich gut genug anfühlt, um darauf aufbauen zu können.*

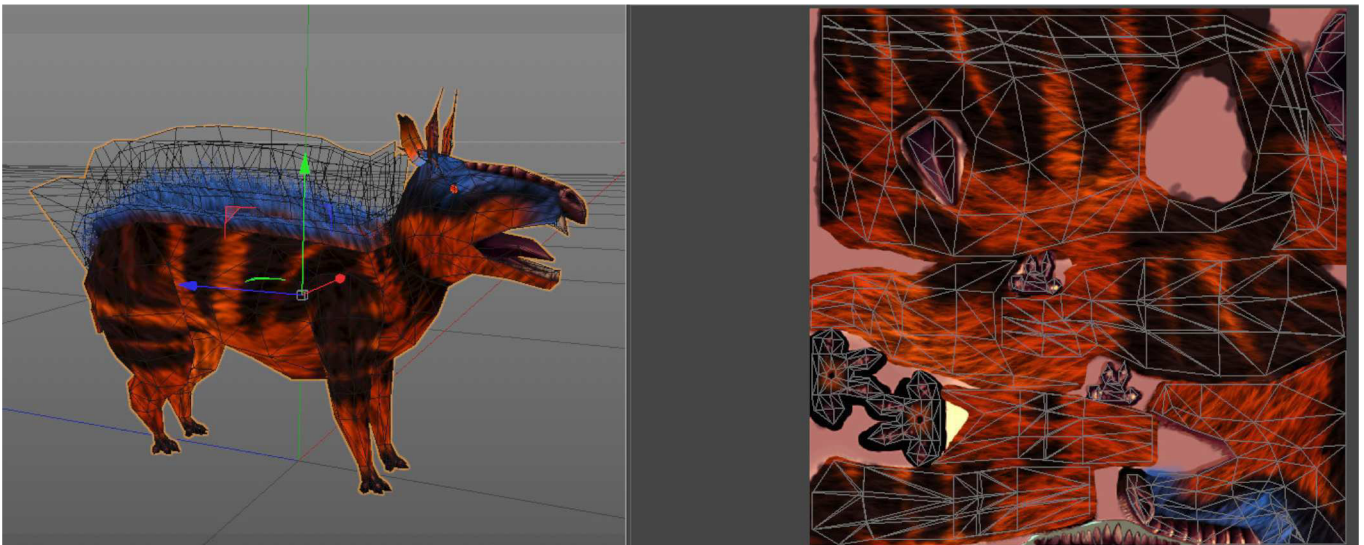


### Welche Art von Quellen hast du als Inspiration benutzt?

*Aileya: Ich habe immer ein großes Repertoire hinter mir, auf das ich zurückgreifen kann um meine eigene Inspiration zu finden. Das ist eine endlose Sammlung an Quellen: zum Beispiel Filme, Artwork, Fernsehwerbung, meine früheren Arbeiten, mein Verstand, oder einfach die Google Suche. Das allerwichtigste für den neuen Boss Yubokin, war es eine gute Balance zwischen dem originalen Yubo und seiner "weiteren Entwicklung" zu finden und dabei im Rahmen der Referenzen zu bleiben. Letztendlich ist ein Yubo ein Herbivore, selbst wenn es nur digital ist. Für dieses Projekt hatte ich mehr als 30 Referenzen in Benutzung.*

### Was waren die größten Probleme auf die du während der Entwicklung gestoßen bist?

*Aileya: Die größten Probleme, hm... wo soll ich anfangen!?! Ich schätze, um es kurz zu machen, es waren die technischen Teile. Ich musste viele Dinge des existierenden Materials neubauen, um den Yubo in seinem neuen Erscheinungsbild zu "reanimieren". Also es bedeutete viel herumbasteln für mich, bis ich das erreicht hatte was wir heute sehen. Das hat mich eine ganze Menge Haare und Kaffee gekostet. In diesem Moment, wo wir das Interview machen, bin ich immer noch nicht mit dem neuen Boss fertig. Jede Menge Ideen wurden bereits verworfen, aber ich hoffe, dass die Spieler es mögen werden sobald es fertig ist.*



**Du hast tolle Arbeit geleistet, Yubokin sieht fantastisch aus!  
Danke dir, Aileya, für diesen interessanten Einblick in deine Arbeit.**

# III

WIR HABEN NOCH EINIGES MEHR ZU ZEIGEN, KEINE SORGE!  
WEITER GEHT'S MIT ALLGEMEINEN VERBESSERUNGEN.

```
747 .....value="0"
748 .....size="15"
749 <template name="flag_back"
750 .....id=""
751 .....posparent="parent"
752 .....posref="TL_TL"
753 .....x="0"
754 .....y="0"
755 .....z="34"
756 .....texture=""
757 .....value=""
758 .....group id=""
759 .....x=""
760 .....y=""
761 .....z=""
762 .....posparent=""
763 .....posref=""
764 .....size=""
765 .....she=""
766 .....texture=""
767 .....value=""
768 .....ctrl type="sheet"
769 .....id=""
770 .....posref=""
771 .....x=""
772 .....y=""
773 .....texture=""
774 .....value=""
775 .....draggable=""
776 .....color=""
777 .....ctrl type="button"
778 .....button type="push_button"
779 .....id=""
780 .....posref=""
781 .....tx_normal=""
782 .....tx_over=""
783 .....tx_pushed=""
784 .....color=""
785 .....color_over=""
786 .....color_pushed=""
787 .....onClick=""
788 .....params=""
789 </template>
790 .....proc id=""
791 .....action handler=""
792 .....params=""
793 .....action handler=""
794 .....params=""
795 </proc>
796 .....template name=""
797 .....id=""
798 .....posparent=""
799 .....posref=""
800 .....x=""
801 .....y=""
802 .....z=""
```

GENERAL  
IMPROVEMENTS

eXtensible Markup Language file length: 14

## INTERVIEW MIT RIASAN

Hallo Riasan, bitte erzähle uns zuerst etwas über dich selbst. Wann hast du zum ersten Mal angefangen, Ryzom zu spielen?

*Riasan: Seit der Open Beta im Jahre 2004.*

Wie lange bist du schon Mitglied im Ryzom Team?

*Riasan: Ich bin dem Team im Dezember 2014 beigetreten.*

An welchen Verbesserungen arbeitest du?

*Riasan: Ich habe mehrere ARK Scripts für die Marodeure erneuert. Es war eine Menge Hintergrundarbeit, wie z.B. Fehlerbehebung. Unterm Strich gibt es nicht so viel zu sehen für die Spieler, aber es handelt sich um eine wichtige Arbeit.*

*ARK v4 läuft schneller als die alte Version und bietet uns auch mehr Möglichkeiten, Dinge schneller und besser zu implementieren.*

## Auf welche Probleme bist du gestoßen?

Riasan: Es gab einige allgemeine Probleme. Beispielsweise ist der Quellcode alt und es wurde nicht berücksichtigt, dass einige Funktionen später geändert oder erweitert werden müssten.

Ich musste die "Trial-and-Error"-Methode anwenden. Es braucht viel Zeit, um kleine Dinge zu reparieren, aber es ist der einzige Weg, es zu tun.

Außerdem gibt es keine Dokumentation, also muss ich alles neu lernen.

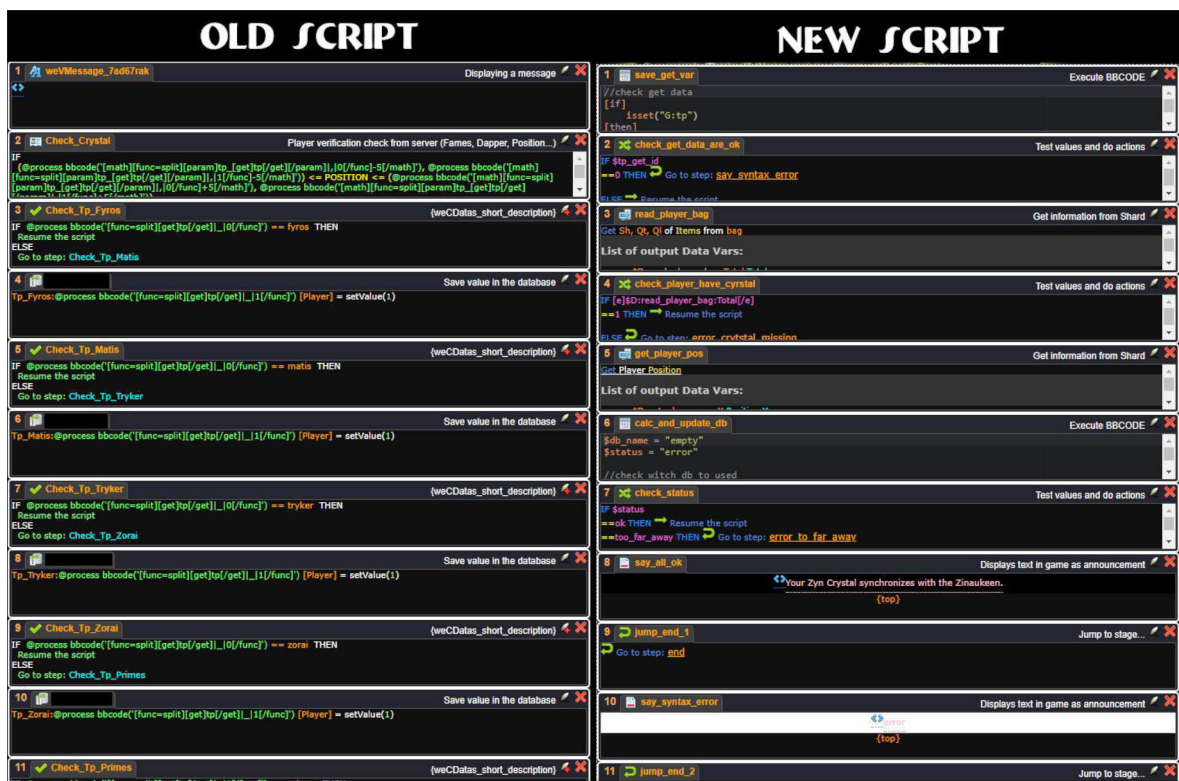
Zusätzlich gibt es keine guten Tools, insbesondere für die Benutzeroberfläche (UI). Es gibt keinen Echtzeit-Editor dafür, also muss ich den Code selbst mit einem Texteditor korrigieren. Jedes Mal, wenn ich etwas ändere, muss ich das Spiel neu starten, um das Ergebnis zu sehen.

Es ist ein zeitaufwendiger Prozess, aber es lohnt sich.

Auch viele der Quelldateien sind verloren gegangen. Sie sind in den Serverdaten komprimiert. Der Client kann die Daten zwar extrahieren, aber es ist sehr schwierig für uns, sie zu lesen (also Dateien daraus zu extrahieren, mit denen wir arbeiten könnten), was es viel komplizierter macht, wenn wir etwas ändern oder hinzufügen wollen.

## Wird es weitere Verbesserungen in Zukunft geben?

Riasan: Ja, selbstverständlich! Neben mir arbeiten auch Ulukyn, Kervala, Nimetu und jetzt auch Inky ständig an Verbesserungen, Bug- und Exploit-Fixes sowie an der Aktualisierung des Codes.



Vielen Dank für Deine Zeit Riasan, hört sich an als hättest du jede Menge zu tun!

# IV

## NÄCHSTES THEMA. WAS GEHT IM EVENT TEAM VOR SICH?

Es gibt viele Mitglieder im Event Team. Zu viele, um jeden einzelnen davon heute zu interviewen. Wir haben zwei Mitglieder ausgewählt, um Euch einen kleinen Einblick in dieses Team zu geben. Ein ganz neues Mitglied, **Drecyan**, und ein weiteres Mitglied, das nach einer langen Pause wieder zurück ist, **Zeligmane**.

### INTERVIEW MIT DRECYAN



Hallo Drecyan, lass uns zuerst über dich reden.  
Wann hast du angefangen, Ryzom zu spielen?

*Drecyan: Ich habe mit Ryzom - ich meine, Saga of Ryzom! - im Januar 2005 angefangen, wenige Monate nach der Veröffentlichung. Ich habe schon früh viel Zeit und Energie in das Spiel investiert, bis die Server geschlossen wurden. Seit der Wiedereröffnung bin ich mehrmals zurückgekehrt, hauptsächlich in den Jahren 2013 und 2016 und zuletzt im Sommer 2018.*

Und wann bist du dem Team beigetreten?

*Drecyan: Ich bin dem Ryzom Team Anfang Januar 2019 beigetreten.*

Du bist also ein neues Mitglied. An dieser Stelle nochmals herzlich willkommen!  
Welche Erfahrungen hast du bisher gemacht? Hast du bereits an einem Event teilgenommen?

*Drecyan: Ich hatte bisher die Gelegenheit, an zwei Events teilzunehmen: einer Sitzung des Gerichtshofs von Matis und einem weiteren im Zusammenhang mit dem Bau von Türmen in Thesos. Das hat mir sehr gut gefallen.*

Wirst du weitere Events in Zukunft spielen?

*Drecyan: Im Moment lerne ich sozusagen noch die Grundlagen: Es gibt so viel zu lernen, Ryzom ist eine so reiche Welt aus Sicht des Rollenspiels. Mein erstes Ziel ist es also, mich zu verbessern, um "die Dinge richtig zu machen".*

**Vielen Dank für deine Zeit Drecyan und willkommen im Team!**



## INTERVIEW MIT ZELIGMANE

Hallo Zeligmane, kannst du uns bitte zuerst ein wenig über dich erzählen? Wann hast du angefangen, Ryzom zu spielen?

*Zeligmane: Nun... Ich traf auf Silan etwa eine Woche vor der ersten Abschaltung von Ryzom ein. Das dürfte so... 2008 gewesen sein?*

Und wann bist du dem Ryzom Team beigetreten?

*Zeligmane: Ich versuche mich an das Datum zu erinnern. Es dürfte 2010 gewesen sein.*

Kannst du dich an die Gründe erinnern, warum du dem Team beitreten wolltest?

*Zeligmane: Ja, es war während eines Events, bei dem mein Charakter tief involviert war (und ein wenig im Konflikt mit einem NSC war). Ich trat mit dem Event Team in Kontakt und trat kurz darauf bei. Ich war zu dieser Zeit auch schon etwa ein Jahrzehnt lang im Rollenspiel (Tabletop, einschließlich Gamemaster) unterwegs.*



Du hast das Team auch wieder verlassen, richtig? Wann war das und was waren die Gründe dafür?

*Zeligmane: Ich bin etwa 2013 aus RL Gründen gegangen: Ich habe ein Jahr an der Universität ziemlich schlimm verhaun und musste mich daher auf mein Studium konzentrieren. Danach habe ich bis diesen Winter immer wieder einige Herausforderungen an der Universität gefunden, und ich denke, jetzt bin ich fertig mit dem Studium (nach ~11 Jahren :p).*

Gute Dinge brauchen Zeit! Wie lange bist du jetzt schon zurück im Team?

*Zeligmane: Eine sehr lange Zeit... fast 15 Tage.*

Willkommen zurück an dieser Stelle! Welche Erfahrungen hast du seit deiner Rückkehr gemacht?

*Zeligmane: Ich war noch nicht im Spiel, bisher muss ich außerhalb davon erneut die Event Befehle erlernen. Ich mache mich mit jedem Event der Ryzom-Geschichte, seit ich gegangen bin, vertraut und lerne auch die kommenden Events. Ich fühle mich mit dem Neuen immer wohler und vertrauer, also hoffe ich, dass ich bald bei einem Event mitspielen kann.*

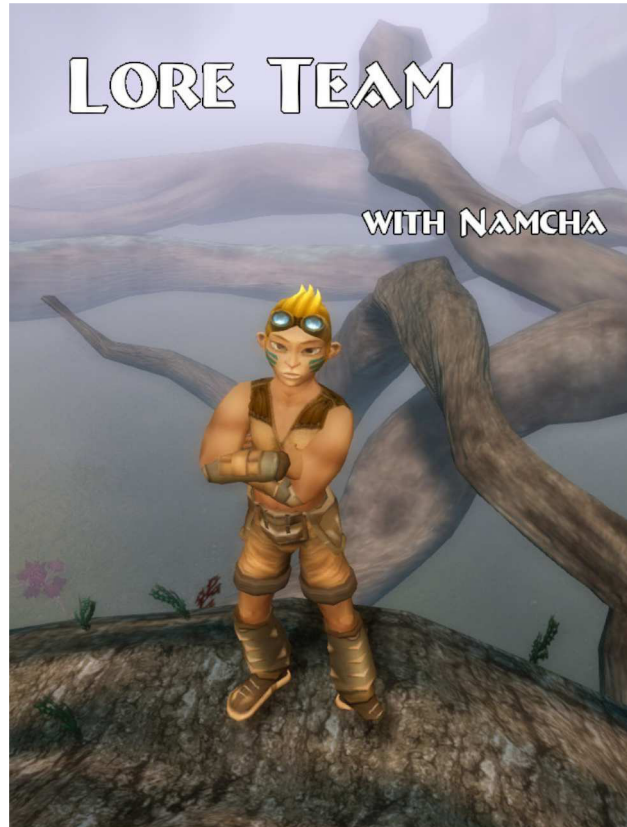
Klingt als hättest du viel zu tun. Deine Pläne für deine Zukunft im Event Team sind also regelmäßige Events zu spielen?

*Zeligmane: Events spielen, mich am Schreiben von diesen zu beteiligen und vielleicht auch wieder eine Community zu leiten, wie ich sie früher hatte. Aber ja, zunächst einmal geht es darum, wieder ein Teil der Events zu sein.*

Dann bin ich sicher, dass wir von dir Großes erwarten können. Vielen Dank für deine Zeit und diesen kleinen Einblick in deine Geschichte.

*Zeligmane: Gern geschehen und ich werde mein Bestes tun, um euch die "großen" Dinge zu geben, die ihr von mir erwartet :)*

Das war ein wirklich nettes Gespräch mit dir. Danke Zeligmane und willkommen zurück!



## INTERVIEW MIT NAMCHA

**Hallo Namcha, fangen wir damit an, über deine eigene Geschichte zu sprechen. Wann hast du angefangen, Ryzom zu spielen?**

*Namcha: Ich habe mit dem Spiel 2012 angefangen, es war meine erste große Erfahrung mit einem MMORPG, nachdem ich mehrere Einzelspieler-RP-Spiele aus ©Bioware's Produktionen und Online-Hack'n'Slash gespielt hatte.*

**Wann bist du dem Lore Team beigetreten?**

*Namcha: Ich bin dem Lore Team (LT) 2016 beigetreten und zuletzt auch dem Game Design Team in 2018.*

**Ich sehe, dass du einen Tryker als Charakter gewählt hast, ist das für deine Persönlichkeit relevant?**

*Namcha: Das ist eine witzige Sache, denn sobald wir das Spiel gut genug kennen, neigen wir dazu, die Menschen im wirklichen Leben nach ihrer Trykerness, Fyrosness, Matisness usw. zu beurteilen... wir könnten uns ein Ryzom 4D Persönlichkeitsdiagramm vorstellen ^^*

*Da es bei "Namcha" kein Rollenspiel gibt, stimmt es schon, dass meine Wahl nicht zufällig war. Ich zögerte mit einem Zoraï, aber schließlich entschied ich mich dafür zu glauben, dass ich trotz meines vierzigjährigen Körpers noch einen jungen Geist habe, in dem die Ideen wie Tischtennisbälle auf und ab hüpfen. Außerdem wollte ich nicht als Lehrer oder dogmatischer Mensch gesehen werden. Auf diese Weise zog ich einen reinen Tryker vor.*

**Ich frage mich, wie das Lore Team aufgebaut ist. Benutzt ihr Dokumente, um eure Ideen zu diskutieren? Vielleicht kannst du uns erklären wie das Lore Team im Allgemeinen arbeitet?**

*Namcha: Natürlich. Wie viele andere Teams benutzen wir 3 Tools, die aus einem Bereich mit Dokumenten und PADs (cloud.ryzom.com), einem privaten Chat (chat.ryzom.com) und einem Board mit Aufgaben bestehen (board.ryzom.com).*

*Dies ist für die interne Arbeit; Lorists werden aber auch in die Tools anderer Teams (Event Team, Translation Team, ...) und projektspezifischen Tools zur Interaktion mit anderen Mitgliedern eingebunden.*

*Das aktuelle Team besteht aus 5 Lorists + Tamarea als Leiterin. Unser interner Entscheidungsprozess ist meist kollegial, und wir streben nach Einstimmigkeit bei der Unterstützung einer Lösung, anstatt eine Entscheidung zu treffen.*

*Wir können unsere Aufgaben in 3 Kategorien einteilen:*

- Hilfe und Validierung: Unterstützung anderer Teams und Spieler bei der Erstellung von Inhalten in Übereinstimmung mit der Lore.*
- Schreiben von Geschichten: Rollenspiel-Szenarien für das Event Team. Auch das Schreiben der Meta-Storyline oder einfach nur komplizierte Dialoge wie die von einem Kitin-Experten.*
- Dokumentieren: Definition des Hintergrunds von Ryzom, also der Erklärung aller Dinge. Ryzom ist weder Fantasy- noch Weltraumoper, sondern eine harte ScienceFiction-Geschichte.*



### **SO TUN ALS WÜRDEN MAN EINE LÖSUNG FÜR EIN LORE-PROBLEM SUCHE**

*Ein Lorist zu sein, bedeutet mehr als nur Dokumentationen zu pflegen. Es geht darum, neue Ideen als Ergänzung zum Bestehenden dazu schreiben zu können. Es geht darum, die Lücken im Bestehenden ausfüllen zu können. Es geht darum, den "Geist" des Hintergrunds zu verstehen. Dies kann nicht nur durch das Lesen von Dokumenten erreicht werden, sondern in gewisser Weise "mündlich" - wenn man einen Chat mit mündlicher Überlieferung gleichsetzen kann - bei langen, sich wiederholenden Diskussionen über Konzepte und Geschichten, die zusammen den Hintergrund bilden.*

*Achja!... Es ist auch wichtig, das Spiel eine beträchtliche Anzahl von Stunden gespielt zu haben, meiner Meinung nach :)*

*Das gilt für die reine Lore, aber dann muss ein Lorist ja auch mit anderen Teams zusammenarbeiten! Das bedeutet, ihre Bedürfnisse, ihre Wünsche, ihre Kreativität zu verstehen. Kompromisse zu finden, Vorschläge zu machen, Vorschläge zu hören, Frustrationen zu vermeiden. Erklären ohne etwas zu enthüllen!*



**Verfolgt ihr immer noch die Nevrax Lore?  
Und wenn nicht, wer ist jetzt für deren Entwicklung verantwortlich?**

*Namcha: Zuerst möchte ich dieses Konzept ändern, dass wir (LT) eine "Ryzom-Bibel" haben, die eine Referenz wäre, die wir eifersüchtig bewahren. Es gibt in der Tat einige Dokumente, die in einem Regal verräumt sind, aber sie sind äußerst unvollständig. Überlieferung ist eher die Summe dessen, was die Menschen wissen. Wir im LT zählen da besonders, aber auch andere Teams, Spieler, ...*

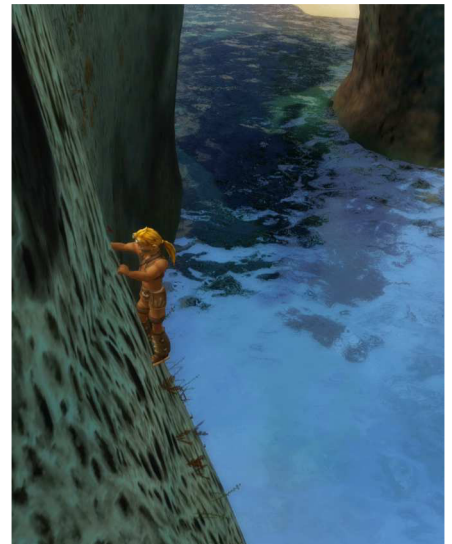
*Die Dokumentation ist ein Werkzeug, um Nichts zu vergessen und die Überlieferung zu erleichtern. Aber Dokumente werden ihren Reiz etwas verlieren, wenn man Gespräche mit erfahrenen Loristen geführt hat. Jedenfalls schreibt jedes Team seine eigenen Dokumente, da sind wir keine Ausnahme. Was ältere Dokumente betrifft, ja, die meisten darin beschriebenen Dinge werden aufbewahrt.*

*Folgen wir diesen Dokumenten? Nein, denn was geplant war, ist im Moment weder machbar noch wünschenswert.*

*Die Leute müssen erkennen, dass das Lore Team seit dem Start des Spiels nicht mehr dasselbe ist. Es gab sogar einige Jahre ohne Lore Team.*

*Wir schaffen es eine gute Beschreibung des Ryzom-Hintergrunds zu bekommen.*

*Man könnte es sogar als "Modellierung" bezeichnen. Dieses Wissen wird es ermöglichen, in vielen Punkten einheitlich zu antworten. Wir sind außerdem auch für das Schreiben der Storyline verantwortlich.*



**HIER KLETTERE ICH ETWAS AUF DER RINDE IN DEN SEENLANDEN HERUM, ES HILFT MIR MEINE GEDANKEN AUFZURÄUMEN**

**Wo befinden wir uns grade auf der Lore Zeitlinie?**

*Namcha: In gewisser Weise navigieren wir nach Sicht!*

*Eine Storyline wurde gerade dem Event Team vorgeschlagen und sollte die nächsten zwei Jahre dauern.*

*Wir haben immer noch eine gute Vorstellung davon, was als nächstes kommt. Aber die Zukunft hängt nicht nur von uns ab, auch andere Teams haben ihre eigenen Initiativen zur Weiterentwicklung des Spiels. Es geht auch darum, was zu einem bestimmten Zeitpunkt machbar ist oder nicht, und es scheint, dass die Möglichkeiten zunehmen. Die Entscheidungen der Spieler beeinflussen ebenfalls den Verlauf der Geschichte.*

**Kannst du uns irgendetwas über die Zukunft erzählen?**

*Namcha: Einige der internen Fragen, die wir über die Zukunft hatten, sind zum Beispiel, was hätte der Aufstieg der Marodeure für andere Zivilisationen für Folgen? Was wären die Reaktionen der Mächte? Wie sähen die Veränderungen in der Ranger Organisation aus?*

*Ein weiterer Hinweis ist, dass die Leute verstanden haben, dass der Planet Atys viel größer ist als die aktuellen Gebiete vermuten lassen. Wir werden oft gefragt, wie es außerhalb der Neuen Länder aussieht?*

*Was sind die alten Länder? Was sind die anderen Teile des Planeten Atys?*

*Aber für einen klareren Zeitplan liegt es in der Hand des Event Teams!*

**ES IST HARTE ARBEIT DIE KOMMUNIKATION MIT DEN CUTE AUFZUBAUEN, ABER ES LOHNT SICH, DIE PRIMITIVEN VÖLKER KENNEN VIELE LORE-GEHEIMNISSE**



**Das war ein äußerst interessanter Einblick in das Lore Team. Vielen Dank Namcha!**



# VI

LAST BUT NOT LEAST:  
DYNAMISCHE EVENTS.



## INTERVIEW MIT DAEMONIXUS

Hallo Daemonixus. Seit wann spielst du Ryzom?

*Daemonixus: Seit der Open-Beta im Jahr 2004.*

Und wann bist du dem Ryzom Team beigetreten?

*Daemonixus: Ich habe die NDA (Geheimhaltungsvereinbarung) am 19. Mai 2016 unterschrieben.*

Kannst du uns etwas über deine persönliche Erfahrung mit Ryzom erzählen?

*Daemonixus: Ryzom ist für mich immer noch ein einzigartiges MMO, ich kann nirgendwo sonst eine so lebendige Fauna finden, und so bedeutende Jahreszeitenwechsel.*

*Es ist das einzige MMO, bei dem ich noch mehr als zehn Jahre später innehalte, um mir die Landschaft anzusehen oder auf die Kreaturen zu achten, die ihr ganz eigenes Leben leben.*

*Mit anderen Worten, für mich ist das Eintauchen in diese Welt das Wichtigste.*

*Ich spiele immer noch Ryzom und bin froh, zu seiner Entwicklung beitragen zu können.*

## Du arbeitest an "Dynamischen Events". Worum handelt es sich dabei?

*Daemonixus: Ein dynamisches Event (DE) ist ein klassisches Ereignis, das automatisch gestartet wird. Es sind also nicht die Spieler oder ein Animateur, die es starten.*

*Werfen wir mal einen Blick auf die Atys Karte, klassische Missionen repräsentieren die Forderungen eines NSCs, die ein Spieler, wenn er denn möchte, erfüllen kann.*

*Stellen wir uns nun die gleiche Atys Karte vor, aber diesmal werden es die NSCs sein, die eine Forderung haben, und das in einer ganz bestimmten Zeit.*

*Ein Barmann kann beispielsweise eine wichtige Bestellung haben, die er einem NSC in kurzer Zeit bringen muss. Die Spieler müssen helfen, einen Teil dieser Bestellung zu erledigen.*

*Ihr müsst euch also regelmäßig eine Art Karte anschauen - unten seht Ihr eine alte Version - um zu wissen, was auf der Rinde grade los ist.*



Information sur les Événements Dynamiques actifs (YUBO).	
Localisations	Temps
Marchant fédéral a Fairhaven	15 mn restante(s)
Caporal, Porte de Cerakos a Pyr	3 mn restante(s)
[HRP]-Puzzle_picture	15 mn restante(s)

Carte (YUBO)  
Marchant fédéral a Fairhaven 50m

*Es gibt auch den Kitin-Invasionstyp DE, der ebenfalls automatisch und jederzeit gestartet werden kann. Auf der anderen Seite können nur die Spieler diesen Typ abschließen, indem sie gegen die Invasoren kämpfen. Ich muss gestehen, dass der Neustart des Servers das Gleiche erreichen wird, aber es ist weniger amüsant. Diese Invasionen sind dazu fähig, sich an die Anzahl der Spieler im Event anzupassen.*

## Wie lange arbeitest du schon an diesem Projekt?

*Daemonixus: Etwa zwei Jahre.*

*Ich begann damit, dass ich eine Kitin-Invasion erschaffen wollte, die völlig automatisch abläuft. Bei der Entwicklung dieser ersten Version von DE wurde mir klar, dass das Prinzip auch für klassische Missionen geeignet sein könnte.*

*Also habe ich fast von Anfang an direkt damit angefangen, die 2.0 Version von DE zu erstellen, um einen gemeinsamen Teil des Codes zu haben.*

*In einem fortgeschrittenen Stadium wollte ich den Code meiner ersten Mission, des Federal Merchant in Fairhaven, duplizieren, um eine weitere zu erstellen, den Pyr Corporal.*

*Im Nachhinein sah ich, dass zu viel von dem Code des DE-Management immer noch mit dem Code für die Mission selbst vermischt war. Das erschwerte die Duplizierung von DE.*

*Also bin ich grade dabei die 3.0-Version, die aktuelle Version, zu erstellen, die wie ein kleines Framework aussieht, in dem sich der Code für das DE-Management wirklich von dem Code der DE selbst unterscheidet, was diesen wiederum lesbarer macht.*

*Das ist der Hintergrund des Ganzen.*

## Was waren die größten Probleme, die du während der Entwicklung hattest?

*Daemonixus: Ein einziges Problem, noch vor DE, ist es ARK zu verstehen :) und all die Dinge um ARK herum, und der einzige Weg, Fortschritte zu machen, ist es, Fehler zu machen. Also habe ich viele gemacht... Und es gibt immer noch Dinge, die ich erst noch entdecken muss.*

*Ich musste auch den Ort der NSCs auswählen, die verwendet werden sollen, da sie nicht alle an DE angepasst sind. Es blieb nichts anderes übrig, als nach den guten NSCs suchen und jedes DE mit jedem NSC zu testen.*



*Für den Rest ist es überhaupt kein Problem, aber eine Facette, die ich von Events noch nicht kannte: die Schritte zwischen den ersten Tests und Bemerkungen und dem von mir vorgeschlagenen DE.*

*Bemerkungen, die zu Änderungen führen, gefolgt von neuen Vorschlägen und neuen Tests.*



*Aber das Ergebnis ist hier, und es ist viel besser in das Spiel integriert als die ersten Versionen, die ich mir vorgestellt hatte. Die Teamarbeit ist essenziell.*

**Wann werden die Dynamischen Events bereit für Atys sein?**

*Daemonixus: 2019, endlich! \*lächelt\**

**Hast du bereits Pläne für künftige Updates? Wenn ja, welche?**

*Daemonixus: In meinem Fachjargon nenne ich sie multiDE. Es wird ein simpleres DE sein als der FH Federal Merchant oder der Pyr Corporal. Aber sie werden jeweils mehrere dynamische Missionen vorschlagen, die den Spielern regelmäßig verschiedene DE geben.*

*Weiter möchte ich weitere DE mit animierten NSCs wie in Fairhaven oder Pyr. Natürlich muss man nur am Anfang hier sein, um die gesamte animierte Sequenz zu sehen, aber für die Anwesenden gibt es einen kleinen magischen Touch.*

*Ich habe andere Projekte im Sinn, aber vor allem möchte ich Feedback von den Spielern haben, um zu wissen, was sie über DE denken, denn das ist das Wichtigste.*

**Vielen Dank Daemonixus! Das hört sich nach einem wirklichen tollen Projekt an und ich kann es kaum erwarten es live auf Atys zu sehen!**

Wir hoffen, dass Euch diese Reise gefallen hat.

Neben den hier genannten Projekten gibt es noch viele weitere Projekte, die wir Euch gerne zeigen möchte!

Nächstes Mal werden wir uns unter anderem die Translation - und Support-Teams, sowie die Game Design und Marketing-Teams und weitere Projekte ansehen, die Ihr schon bald erkunden könnt!

Bleibt also gespannt für die nächste Ausgabe von 'Behind the Scenes', die im JA 2603 (Mitte April) kommt.



**BIS ZUM NÄCHSTEN MAL!**

**RYZOM TEAM**