

RYZOM: BEHIND THE SCENES #1

BIENVENUE DANS « LES COULISSES D'ATYS » - 01

Plongeons dans le monde du code et du graphisme. Un monde où traducteurs et animateurs travaillent dur pour votre plaisir. Un monde où loristes et CSR aident à résoudre les gros problèmes et où les spécialistes du marketing trouvent plus d'homins pour vous rejoindre lors de la prochaine chasse au Roi ou de la prochaine guerre d'avant-poste. Nous travaillons dur pour vous rendre Atys encore plus captivant, jour après jour.

Ce blog a pour but de donner une voix à notre passion et de la transmettre à notre cible la plus importante : vous.

CONTENU

LES ÎLES DE GUILDE	2
LE NOUVEAU ROI : YUBOKIN	4
AMÉLIORATIONS GÉNÉRALES	6
L'ÉQUIPE D'ANIMATION	8
L'ÉQUIPE LORE	10
LES ÉVÉNEMENTS DYNAMIQUES	13

I COMMENÇONS PAR LA PROCHAINE NOUVEAUTÉ À EXPLORER : LES ÎLES DE GUILDE.



ENTRETIEN AVEC ULUKYN

Bonjour Ulukyn. Tout d'abord, peux-tu nous dire depuis combien de temps tu fais partie de l'équipe Ryzom ?

Ulukyn: J'ai rejoint l'équipe Ryzom juste avant que Winchgate ne rouvre les serveurs après la fermeture du jeu par Gameforge. J'avais déjà travaillé avec NeL (le moteur 3D de Ryzom) pour refaire un mini jeu basé sur les données de Ryzom permettant de créer un personnage et de se promener dans la carte.

Concentrons-nous sur les Îles de Gilde. Peux-tu nous expliquer de quoi il s'agit ?

Ulukyn: Les Îles de Gilde sont nées d'une idée simple, celle d'avoir un espace suffisamment vaste, une île (dans les faits, on parle d'île bien que la plupart du temps cela ressemble d'avantage à une zone non bordée d'eau) permettant à une guildes d'installer son petit chez soi. Au fur et à mesure des patches, des nouveaux personnages non joueurs, bâtiments et créatures viendront compléter l'île tout en fournissant divers services.

Les Îles de Gilde fonctionnent avec le système des Pocket World et l'utilisation de l'Éditeur Scénographique pour poser le décor, ce qui laisse une incroyable liberté à la guildes pour personnaliser son foyer.

Quel fut le plus gros problème rencontré durant le développement ?

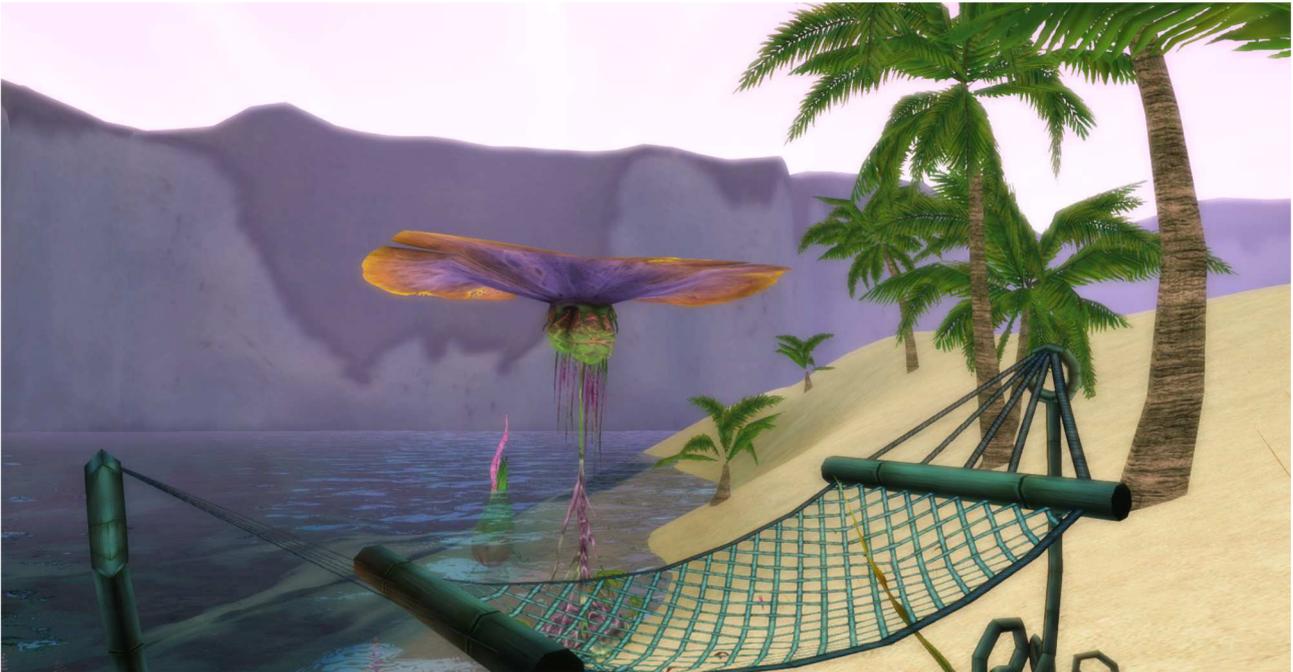
Ulukyn: Le système PoWo qui permet de créer un espace instancié (où globalement chaque groupe de joueur peut se trouver dans la même zone mais dans un environnement différent) avait été à l'origine surtout pensé pour des accès libres. Il a fallu repenser le système pour le rendre plus flexible. Pouvoir par exemple ouvrir un PoWo à un seul joueur, à une équipe ou, comme dans le cas des Îles de Guilde, à une guilde entière.

Nous sommes même allés plus loin, dans les faits, car une Île de Guilde peut être ouverte à la fois à une guilde mais aussi aux autres joueurs.

*L'autre difficulté a été de gérer les créatures de l'île. Elles se devaient d'être ajoutées en une seule fois lorsqu'un premier joueur entre dans l'île et ceci après chaque redémarrage du serveur. Nous avons donc réutilisé une méthode mise en place précédemment pour tester les événements dynamiques. Au final, pour gagner un maximum de temps, nous essayons de concevoir des systèmes hyper flexibles et génériques, nous les testons et les réutilisons dans un maximum de projets. Cela nous permet de gagner du temps et de faire des choses très sympathiques avec peu de moyens. *sourit**

Y a-t-il d'autres fonctionnalités prévues dans l'avenir ? Et si oui, lesquelles ?

Ulukyn: Nous souhaiterions donner accès au Hall de Guilde et à des extensions d'Inventaire de Guilde, ajouter des Missions de Guilde, et il n'est pas impossible que des joueurs volontaires s'essayent à ARK afin d'ajouter des activités dans les Îles de Guilde. Toutefois, la grande majorité des PNJ et des services accessibles en ce moment resteront dans les centres sociaux du jeu que sont les villes des régions capitales.



Merci beaucoup, Ulukyn. J'ai hâte de profiter de ma propre île !

II

PASSONS AU SUJET SUIVANT.
LE NOUVEAU ROI DE SILAN : YUBOKIN.

YUBOKIN



La vie a été donnée à ce Roi par Teanwen et Inky (grand merci à eux pour le script !). Mais nous allons maintenant jeter un coup d'œil à sa conception graphique. Aileya travaille depuis plusieurs semaines sur la forme et la texture du nouveau Roi yubo.

ENTRETIEN AVEC AILEYA

Bonjour Aileya ! Commençons par parler de toi. Quand as-tu commencé à jouer à Ryzom ?

Aileya: Hé, salut ! C'est difficile à dater précisément... Je dirais en 2004 ou 2005. Aujourd'hui, je ne joue plus à Ryzom autant qu'autrefois, mais il est assurément encore dans mon cœur et le sera toujours.

Et quand as-tu rejoint l'équipe Ryzom ?

Aileya: J'ai rejoint l'équipe Ryzom pour la première fois en 2009 en tant que CSR et ensuite en tant que membre de l'équipe infographie en 2013.

Quand tu as commencé à travailler sur Yubokin, avais-tu une idée claire de ce que tu voulais faire ?

Aileya: Bien sûr que oui. J'ai généralement une vision claire de ce que je vais faire, et même si ce n'est pas le cas, je joue avec de vagues idées ou des « visions » jusqu'au point où je pense que ça pourrait coller assez bien pour que je puisse en tirer parti.

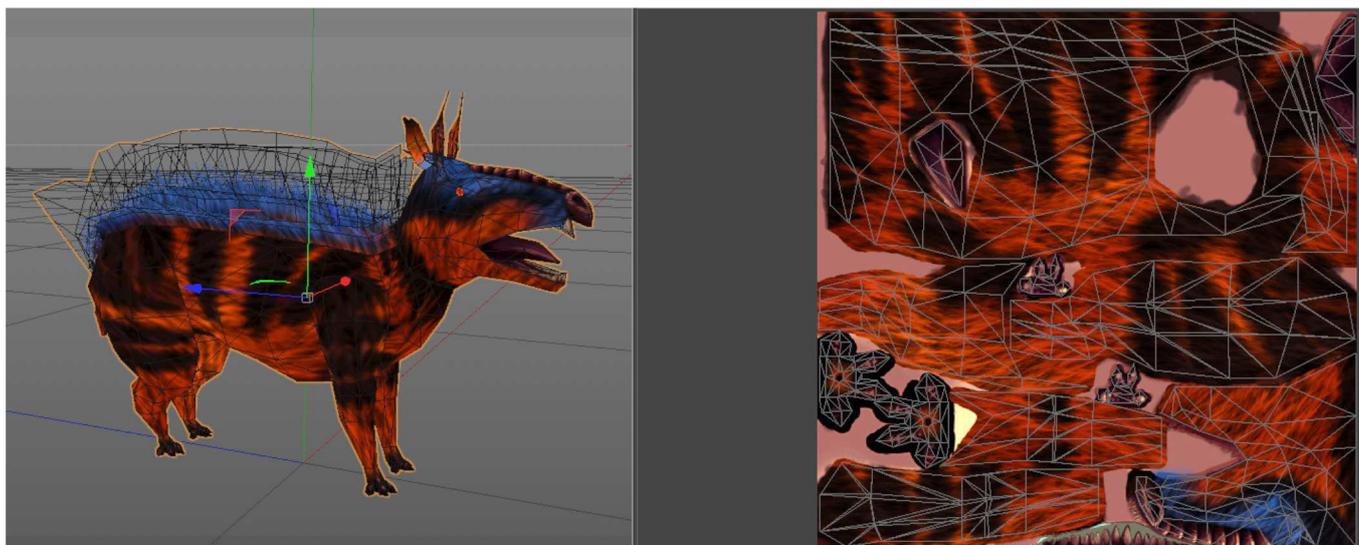
Quel genre de sources utilises tu pour ton inspiration ?

Aileya: J'ai toujours un grand dossier derrière moi, sur lequel je peux m'appuyer pour trouver ma propre inspiration. Il s'agit d'une collection infinie de sources : par exemple, des films, des œuvres d'art, des publicités télévisées, mes créations antérieures, mon esprit... Ou même, simplement, des recherches sur Google. Le plus important, pour le nouveau Roi Yubokin, était de trouver un bon équilibre entre le yubo original et son « évolution future » et de rester dans un cadre réaliste. Après tout, le yubo même seulement numérique reste un herbivore. Pour ce projet, j'ai utilisé plus de 30 références.

Quels ont été les plus gros problèmes rencontrés lors de la création ?

Aileya: Les plus gros problèmes, heh... Par où commencer ?! Je dirais, pour faire court, que c'était les parties techniques. J'ai dû reconstruire beaucoup d'éléments préexistants pour « réanimer » le yubo dans sa nouvelle apparence et jouer avec lui jusqu'à parvenir à ce que nous avons aujourd'hui. Ça a demandé beaucoup de grattage de tête et de café.

En ce moment, alors que nous avons cet entretien, je n'en ai pas encore tout à fait terminé avec le nouveau Roi. Beaucoup d'idées ont déjà été abandonnées, mais j'espère que les joueurs apprécieront le résultat final.



**Tu as fait du bon boulot, Yubokin est vraiment magnifique !
Merci Aileya pour cet aperçu intéressant sur ton travail.**

III

NOUS AVONS D'AUTRES CHOSES À VOUS MONTRER, NE VOUS INQUIÉTEZ PAS ! POURSUIVONS AVEC LES AMÉLIORATIONS GÉNÉRALES.

```
747 .....value="0" />
748 .....size="15" />
749 <template name="flag_back" />
750 .....id="" />
751 .....parent="parent" />
752 .....posref="TL_TL" />
753 .....x="0" />
754 .....y="0" />
755 .....z="34" />
756 .....texture="" />
757 .....value="" />
758 .....group id="#id" />
759 .....x="" />
760 .....y="" />
761 .....parent="" />
762 .....posref="" />
763 .....size="" />
764 .....she="" />
765 .....texture="" />
766 .....value="" />
767 .....ctrl type="sheet" />
768 .....id="image1" />
769 .....posref="TL_TL" />
770 .....x="" />
771 .....y="" />
772 .....texture="" />
773 .....value="UI_TEMP_GUILD_CREA_BACK:#value" />
774 .....dragable="false" />
775 .....color="255 255 255" />
776 .....ctrl type="button" />
777 .....button type="push_button" />
778 .....id="" />
779 .....posref="TL_TL" />
780 .....tx_normal="W_slot_blason_over.tga" />
781 .....tx_over="W_slot_blason_over.tga" />
782 .....tx_pushed="W_slot_blason_over.tga" />
783 .....color="255 255 255 0" />
784 .....color_pushed="255 255 255" />
785 .....onclick_1="proc" />
786 .....params_1="change_flag_back|#value" />
787 .....group />
788 .....template />
789 .....proc id="change_flag_symbol" />
790 .....action handler="set" />
791 .....params="target_property=ui:interface:bot_chat_create_guild:content:blason:symbol|value=0" />
792 .....action handler="set" />
793 .....params="target_property=ui:interface:bot_chat_create_guild:content:fore_layer:texture|value=@1" />
794 .....proc />
795 .....template name="flag_symbol" />
796 .....id="" />
797 .....parent="parent" />
798 .....posref="TL_TL" />
799 .....x="0" />
800 .....y="0" />
801 .....z="0" />
802 .....x="" />
```

GENERAL IMPROVEMENTS

ENTRETIEN AVEC RIASAN

Bonjour Riasan, parle-nous d'abord de toi. Quand as-tu commencé à jouer à Ryzom ?

Riasan: Durant la bêta ouverte, en 2004.

Depuis combien de temps es-tu membre de l'équipe Ryzom ?

Riasan: J'ai rejoint l'équipe en décembre 2014.

Sur quelle sorte d'améliorations travailles-tu ?

Riasan: J'ai refait plusieurs scripts ARK pour les Maraudeurs. C'était beaucoup de travail de fond, comme la correction de bogues, donc pas très visible pour les joueurs. Mais c'était un travail nécessaire et très important. ARK fonctionne plus vite dans sa version 4 que dans l'ancienne et nous offre également plus de possibilités pour implémenter de nouveaux éléments plus rapidement et d'une meilleure manière.

À quels problèmes as-tu dû faire face ?

Riasan: Il y a eu quelques problèmes généraux. Par exemple, le code source est ancien et il n'a pas été envisagé à l'époque que certaines fonctions devraient être modifiées ou étendues ultérieurement.

J'ai dû utiliser la méthode « essai-et-erreur » qui demande beaucoup de temps pour réparer de petits défauts. Mais c'est la seule façon de procéder.

De plus, il n'y a pas de documentation, donc je dois tout réapprendre.

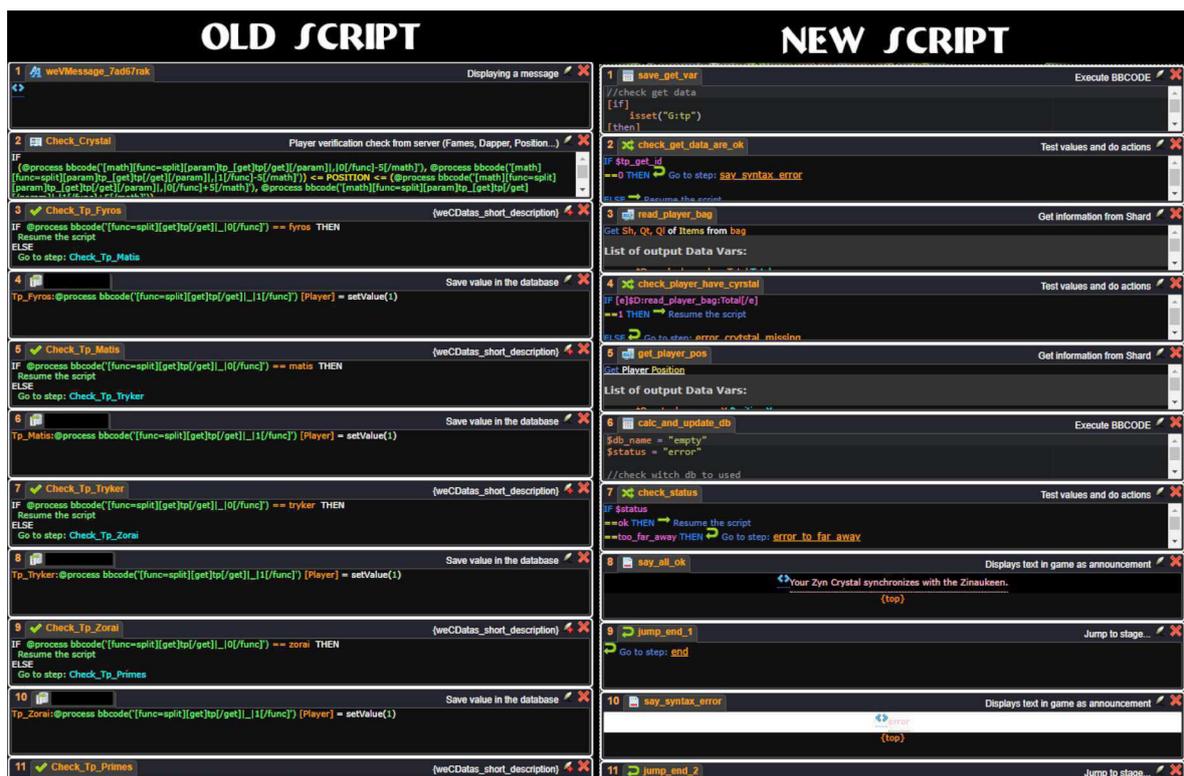
En outre, je n'ai pas de bons outils, notamment pour manipuler l'interface utilisateur. Il n'y a pas d'éditeur en temps réel pour ça, donc je dois réparer le code lui-même avec un éditeur de texte. Chaque fois que je change quelque chose, je dois relancer le jeu pour voir le résultat.

C'est un processus qui prend beaucoup de temps, mais ça en vaut la peine.

Enfin, de nombreux fichiers sources ont été perdus. Ils sont compromis dans les données mêmes du serveur. Le client peut extraire les données, mais il est très difficile de les lire (pour en extraire des fichiers de travail), ce qui complique beaucoup la tâche lorsqu'on veut modifier ou ajouter quelque chose.

Y aura-t-il d'autres améliorations à l'avenir ?

Riasan: Oui, bien sûr ! Ulukyn, Kervala, Nimetu et maintenant Inky travaillent constamment, comme moi, sur des améliorations, des corrections de bogues (exploitables ou non), ainsi que sur la mise à jour du code.



Merci de nous avoir accordé de ton temps Riasan : on dirait que tu as beaucoup à faire !

IV

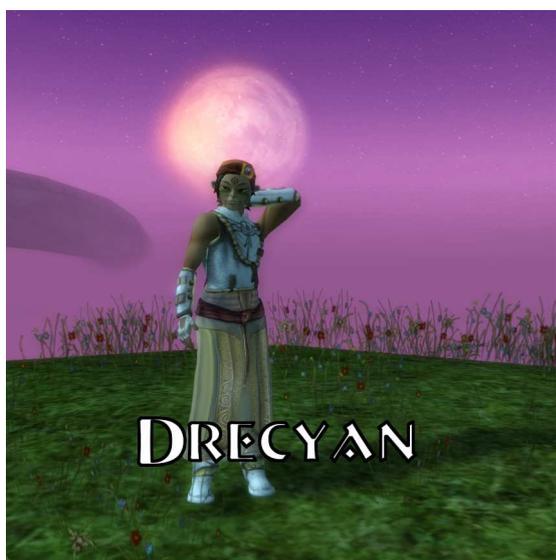
SUJET SUIVANT. QUE SE PASSE-T-IL DANS L'ÉQUIPE D'ANIMATION ?

Il y a beaucoup de membres dans l'équipe d'animation. Beaucoup trop pour interroger chacun d'entre eux aujourd'hui.

Nous avons choisi deux membres pour vous donner un petit aperçu de cette équipe.

Un tout nouveau membre, **Drecyan**, et un membre de retour après une longue coupure, **Zeligmane**.

ENTRETIEN AVEC DRECYAN



Bonjour Drecyan, parlons d'abord de toi.
Depuis quand joues-tu à Ryzom ?

Drecyan: J'ai débuté Ryzom – enfin Saga of Ryzom ! – en janvier 2005, quelques mois après sa sortie. Je m'y suis rapidement beaucoup investi, et ce jusqu'à la fermeture des serveurs. Je suis revenu à plusieurs reprises depuis la réouverture, principalement en 2013 et 2016, puis plus récemment à l'été 2018.

Et quand as-tu rejoint l'équipe ?

Drecyan: J'ai rejoint l'équipe de Ryzom début Janvier 2019.

Tu es donc un nouveau membre. Bienvenue derechef, donc !

Quelles expériences as-tu faites jusqu'à présent ? As-tu déjà joué un événement ?

Drecyan: J'ai eu l'occasion de participer à deux événements : une réunion de la Cour Matis et un autre en rapport avec la construction de tours à Thesos. Et j'ai beaucoup aimé.

Joueras-tu d'autres événements dans l'avenir ?

Drecyan: Pour l'instant, j'apprends encore les ficelles du métier, pour ainsi dire. Il y a tant à apprendre, Ryzom est un monde si riche du point de vue roleplay. Mon premier objectif est donc de m'améliorer pour « bien faire les choses ».

Merci pour ton temps Drecyan et bienvenue dans l'équipe !

ENTRETIEN AVEC ZELIGMANE

**Bonjour Zeligmane, peux-tu nous parler un peu de toi ?
Quand as-tu commencé à jouer à Ryzom ?**

Zeligmane: Eh bien... J'ai essayé Silan une semaine avant la fermeture du premier Ryzom. Quelque chose comme... 2008 ?

Et quand as-tu rejoint l'équipe Ryzom ?

Zeligmane: J'essaie de retrouver la date... Peut-être 2010.

Te souviens-tu des raisons pour lesquelles tu t'es joint à l'équipe ?

Zeligmane: Oui, c'était lors d'un événement où mon personnage était profondément impliqué (et un peu en conflit avec un NPC). J'ai commencé à communiquer avec l'équipe de l'événement et je l'ai rejointe peu après. J'avais aussi derrière moi, à l'époque, une dizaine d'années de participation à des jeux de rôle sur table (y compris en tant que Maître de Jeu).



Tu as aussi quitté l'équipe à un moment, n'est-ce pas ? Quand était-ce et quelle en était la raison ?

Zeligmane: Je suis parti, vers 2013, à cause de ma « vraie vie » : j'ai complètement raté une année universitaire et j'ai dû me concentrer sur mes études. Par la suite, j'ai continué à trouver des défis universitaires jusqu'à cet hiver. Mais je pense que j'en ai désormais terminé avec les études (après environ onze ans :p).

Les bonnes choses ont besoin de temps ! Depuis combien de temps es-tu revenu ?

Zeligmane: Très longtemps... Presque quinze jours.

Bienvenue derechef ! Quelles expériences as-tu vécues depuis ton retour ?

Zeligmane: Je ne suis pas encore allé dans le jeu, sauf pour ré-apprendre les commandes propres à l'animation. Je revisite tous les points de l'histoire de Ryzom depuis mon départ, et me familiarise avec les événements à venir. Comme je suis de plus en plus à l'aise avec les nouveautés, j'espère commencer bientôt à jouer des événements.

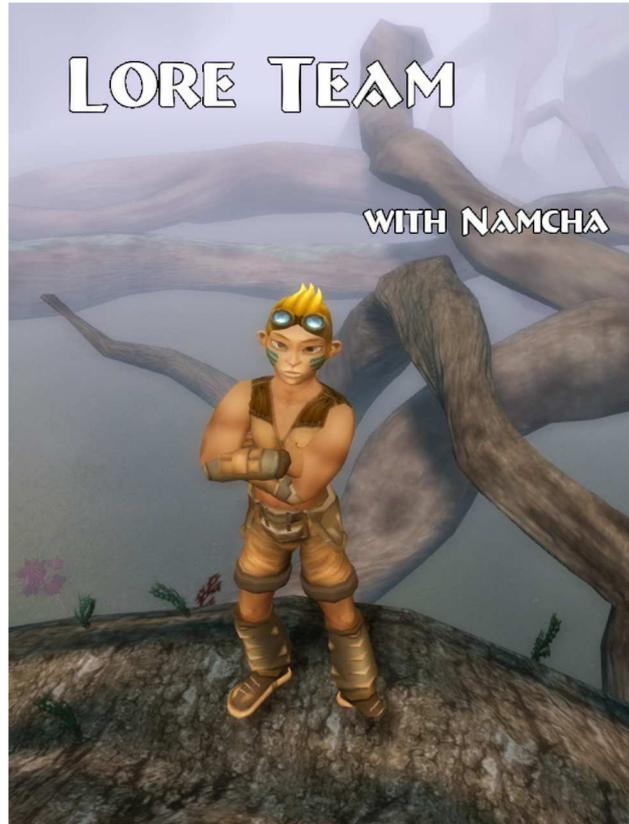
On dirait que tu as du pain sur la planche. Donc, ton projet au sein de l'équipe d'animation est de jouer régulièrement des événements ?

Zeligmane: Jouer des événements, participer à leur écriture et peut-être gérer une communauté comme je le faisais autrefois. Mais oui, dans l'immédiat, participer aux événements.

Je suis sûr alors qu'on peut s'attendre à de grandes choses de ta part ! Merci beaucoup pour ton temps et pour ce petit aperçu de ton histoire.

Zeligmane: De rien... Et je ferai de mon mieux pour donner les « grandes choses » qu'on attend de moi :)

Quelle belle discussion avec toi. Merci Zeligmane et bon retour !



INTERVIEW WITH NAMCHA

**Bonjour Namcha, commençons par parler de ta propre histoire.
Quand as-tu commencé à jouer à Ryzom ?**

Namcha: J'ai commencé le jeu en 2012, c'était ma première longue expérience avec un MMORPG, après avoir joué à plusieurs RPG en solo dans les suites de ©Bioware et, en ligne, à divers jeux hack'n'slash.

Quand as-tu rejoint l'équipe Lore ?

Namcha: J'ai rejoint l'équipe (ou LT, pour Lore Team) en 2016. Depuis 2018, je fais aussi partie de l'équipe de conception (Game Design Team).

Je vois que tu as choisi un Tryker comme avatar. Est-ce révélateur de ta personnalité ?

Namcha: C'est drôle parce qu'une fois qu'on connaît bien le jeu, on a tendance à décrire les gens d'après leur plus ou moins grande Trykité, Fyrosté, Matisté, etc. On pourrait donc en effet imaginer un modèle Ryzom 4D de personnalité ^^.

Quoique « Namcha » ne pratique pas de jeu de rôle, c'est vrai que mon choix ne s'est pas fait au hasard. J'ai hésité d'abord entre Tryker et Zoraï, mais j'ai choisi finalement de souligner que j'ai encore un esprit jeune malgré mon corps de quarante ans, esprit où les idées rebondissent comme des balles de ping-pong. De plus, je ne voulais pas qu'on me voie comme un professeur ou une personne dogmatique. J'ai donc donné ma préférence à un simple Tryker.

Je me demande comment fonctionne l'équipe Lore. Utilisez-vous des écrits pour partager vos idées ? Plus généralement, peux-tu nous expliquer comment fonctionne l'équipe Lore ?

Namcha: Oui, comme beaucoup d'autres équipes, nous disposons de trois outils. À savoir : un espace en ligne accueillant documents de travail et pads (cloud.ryzom.com), un salon de chat privé (chat.ryzom.com) et un tableau de bord facilitant l'ordonnancement et la prescription de nos tâches (board.ryzom.com)... Ceci pour le travail interne à l'équipe ; mais certains « loristes » sont également associés à d'autres équipes, qu'elles soient transversales (animation, traduction...) ou dédiées aux divers projets, et utilisent ces mêmes outils pour interagir avec d'autres bénévoles.

L'équipe actuelle est composée de cinq personnes et de Tamarea, qui est à sa tête. Notre processus de décision interne est essentiellement collégial et nous recherchons l'unanimité sur une solution plutôt que d'en décider par vote.

Nous pouvons classer nos missions en trois catégories :

- *Aide et validation. Il s'agit d'assister les autres équipes, ainsi que les joueurs, dans la création de contenus conformes à la Lore*
- *Rédaction d'histoires. Il s'agit de bâtir des scénarios de jeu de rôle pour l'équipe d'animation. Et aussi de construire des arcs narratifs (meta-storylines) ou, plus simplement, d'écrire des dialogues ou discours compliqués (tels ceux d'experts en kitins par exemple).*
- *Documentation. Il s'agit de définir précisément le contexte de Ryzom, c'est-à-dire de donner l'explication de toutes choses. Ryzom n'est ni une fantasy ni un space opera, mais bien une histoire du genre Hard SF.*



PRÉTENDANT CHERCHER UNE SOLUTION À UN DILEMME DANS LA LORE

Un loriste est plus qu'un simple conservateur de documents. Il doit pouvoir imaginer de nouvelles histoires conformes à l'existant. Il doit être capable de combler les lacunes de l'existant. Il doit s'efforcer de comprendre l'« esprit » du monde qui constitue l'arrière-plan (background ou... Lore) du jeu. Cela ne peut se faire par la seule lecture de documents, il y faut aussi une sorte de « transmission orale » – si taper dans un canal de chat peut être assimilé à un échange oral – entre loristes, au cours de longues discussions, fréquemment répétées, sur les concepts et les histoires qui composent l'arrière-plan du jeu. Oh... Il est aussi, à mon sens, important qu'un loriste ait joué à Ryzom un bon nombre d'heures :)

Ceci pour la pure Lore. Mais un loriste doit aussi travailler avec d'autres équipes ! Cela signifie comprendre et accueillir leurs besoins, leurs souhaits, leur créativité. Trouver des compromis, faire des suggestions, entendre des propositions, éviter de provoquer des frustrations. Expliquer sans révéler !

**Suivez-vous toujours la Lore documentée par Nevrax ?
(Sinon, qui est aujourd'hui en charge du développement ?)**

Namcha: J'aimerais démentir cette idée que nous (LT) aurions une « Bible Ryzom », une référence que nous conserverions jalousement. Il existe en effet un corpus de quelques documents, rangés sur une étagère, mais il est très incomplet.

L'histoire est plutôt la somme de ce que les gens savent. Nous, de la LT, nous comptons pour beaucoup dans cette somme mais d'autres équipes, et certains joueurs comptent aussi...

La documentation est un outil pour ne pas oublier et pour faciliter la transmission. Mais les documents deviennent un peu insipides une fois que vous avez eu des conversations avec des loristes chevronnés. De toute façon, chaque équipe rédige ses propres documents, nous ne faisons pas exception. S'agissant des documents anciens, oui, la plupart des éléments de la Lore qu'ils décrivent sont conservés.

Suivons-nous leurs indications ? Non, parce que ce qui était prévu n'est ni praticable ni souhaitable pour l'instant.

Les gens doivent réaliser que l'équipe Lore n'est plus celle présente lors du lancement du jeu. Il y eut même quelques années sans Lore Team.

Nous sommes en train de compléter une bonne description de l'arrière-plan de Ryzom. On pourrait même l'appeler un « modèle conceptuel ». Ce modèle une fois achevé permettra d'apporter des réponses cohérentes sur de nombreux points. Nous sommes également en charge de la rédaction de l'intrigue générale.



**UN PEU D'ESCALADE D'ÉCORCE
DANS LES LACS, ÇA M'AIDE À
ME VIDER LA TÊTE**

Où sommes-nous sur la ligne du temps de la Lore en ce moment ?

Namcha: D'une certaine façon, nous naviguons à vue !

Un scénario vient d'être proposé à l'équipe d'animation et devrait s'étendre sur les deux prochaines années. Nous avons aussi une bonne idée de ce qui suivra. Mais l'avenir ne dépend pas seulement de nous, d'autres équipes ont aussi leurs propres initiatives concernant l'évolution du jeu. Il nous faut aussi considérer ce qui est ou non faisable à un moment donné, même s'il semble que les possibilités augmentent ces derniers temps. Les choix des joueurs, enfin, viennent (et viendront) aussi influencer le parcours.

Peux-tu nous donner des indices sur ce qui nous attend ?

Namcha: Certaines des questions concernant l'avenir que nous nous sommes posées en interne constituent des indices. Quelles seraient les conséquences d'un essor des Maraudeurs sur les autres civilisations ? Quelles seraient les réactions des Puissances ? Quels seraient les changements induits dans l'organisation des Rangers ? Une autre piste est l'étendue de la planète : les joueurs ont compris que la planète Atys est beaucoup plus grande que les cartes actuelles le laissent à penser. On nous demande souvent comment est Atys hors des Nouvelles Terres, ce que sont les Anciennes Terres ou quelles sont les autres parties de la planète.

Mais pour un programme plus précis, il faut s'adresser à l'équipe d'animation !

**C'EST PAS UNE VIE D'ESSAYER D'ÉTABLIR
UNE COMMUNICATION AVEC LES CUTES
MAIS LES PRIMITIFS SAVENT DES
SECRETS SUR LA LORE**



C'était un aperçu très intéressant sur l'équipe Lore. Merci beaucoup Namcha !

VI

**DERNIER POINT, MAIS PAS LE MOINDRE :
LES ÉVÉNEMENTS DYNAMIQUES.**



ENTRETIEN AVEC DAEMONIXUS

Bonjour Daemonixus. Depuis combien de temps joues-tu à Ryzom ?

Daemonixus: Depuis la bêta ouverte en 2004.

Et quand as-tu rejoint l'équipe Ryzom ?

Daemonixus: J'ai signé le NDA le 19 mai 2016.

Peux-tu nous en dire plus sur ton expérience personnelle avec Ryzom ?

Daemonixus: Ryzom pour moi reste un MMO unique, je ne trouve nulle part ailleurs une faune aussi vivante, des changements de saisons aussi aboutis.

C'est le seul MMO où je m'arrête, même plus de dix ans après, pour regarder le paysage ou regarder les animaux faire leur vie.

Bref, pour moi l'immersion, c'est le plus important.

Je continue à jouer à Ryzom, et je suis heureux de pouvoir apporter ma contribution pour son évolution.

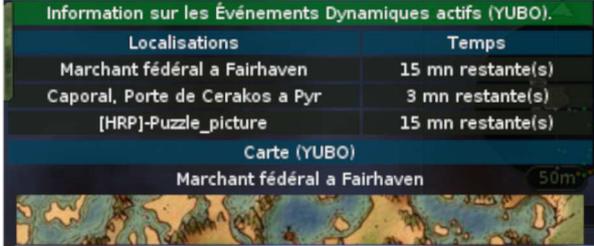
Tu travailles sur les « Événements Dynamiques ». Qu'est-ce que c'est ?

Daemonixus: Un Événement Dynamique (ou DE, pour Dynamic Event) c'est un événement classique qui se déclenche automatiquement. Ce n'est donc pas les joueurs ou un animateur qui le lancent.

Prenez une carte d'Atys, les missions classiques représentent les demandes des PNJ, que les joueurs peuvent satisfaire s'ils le souhaitent. Maintenant, imaginons cette même carte d'Atys, mais cette fois-ci, ce sont les PNJ qui indiqueront leurs demandes, et ce, pour un temps donné. Par exemple, un barman peut avoir une commande importante à fournir à un PNJ dans un délai assez rapide. Ce sera aux joueurs de l'aider à remplir une partie de cette commande. Il faudra donc regarder régulièrement une sorte de carte, en voici une ancienne version ci-dessous, pour savoir ce qui se passe sur l'Écorce.

Il y a aussi des DE de type invasion de kitins, qui eux aussi, seront lancés automatiquement, à n'importe quelle heure. Par contre seuls les joueurs pourront les clore, en luttant contre l'invasion.

Bon, j'avoue, un redémarrage du serveur fera la même chose, mais c'est moins amusant. Ces invasions sauront s'adapter au nombre de joueurs qui participent à l'événement.



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

Depuis combien de temps travailles-tu à ce projet ?

Daemonixus: Voilà deux ans environ.

J'ai commencé par vouloir faire une invasion de Kitins qui soit totalement automatique dans son fonctionnement. En avançant dans le développement de ces prémices des DE, j'ai vu que le principe pouvait également convenir pour des missions classiques.

J'ai donc presque recommencé de zéro pour faire la version 2.0 des DE, dont une partie du code serait commune à tous.

Arrivé à un stade plus avancé, j'ai voulu dupliquer le code de ma première mission, le Marchand Fédéral de Fairhaven, pour en faire une autre, le Caporal de Pyr.

Et avec le recul, j'ai estimé que trop de code propre à la gestion des DE était encore mélangé au code des missions elles-mêmes. Ce qui rendait la duplication des DE moins évidente.

Donc, je suis passé à la version actuelle 3.0, qui ressemble à un petit framework, où le code de gestion des DE est largement sorti du code des DE eux-mêmes, ce qui les rend plus lisibles.

Voilà pour la partie histoire.

Quels ont été les plus gros problèmes rencontrés au cours du développement ?

Daemonixus: Un seul et unique problème, avant même le début des DE : comprendre l'ARK :) , ainsi que tout ce qui tourne autour. Et le seul moyen de progresser, c'est de faire des erreurs, alors j'en ai fait... Et il me reste pas mal de choses à découvrir encore.

Il a également fallu choisir l'emplacement des PNJ qui seront utilisés, car ils ne sont pas tous adaptés pour les DE. Il faut donc aller à la chasse pour trouver les bons PNJ, et tester chaque DE avec chaque PNJ.



Pour le reste, ce n'est en rien un problème, mais une facette des événements que je ne connaissais pas. Il s'agit des allez-retours entre les premiers tests et les remarques sur les DE que j'avais proposés.

Remarques qui demandent de faire des changements, suivis de propositions, et de nouveaux tests.



Mais le résultat est là, ils sont bien mieux intégrés au jeu que les premières versions que j'avais imaginées, le travail d'équipe est indispensable.

Quand les événements dynamiques seront-ils prêts à l'implantation sur Atys ?

*Daemonixus: En 2019, enfin ! *sourit**

As-tu déjà programmé des mises à jour ? Et si oui, lesquelles ?

Daemonixus: Dans mon jargon, je les appelle les multiDE. Il s'agit de DE plus standard que le Marchand Fédéral de Fairhaven ou celui du Caporal de Pyr. Mais ils proposeront chacun plusieurs missions dynamiques, permettant d'avoir régulièrement des DE variés.

À terme, je voudrais faire d'autres DE avec une petite animation des PNJ, comme pour Fairhaven et Pyr. Il faut, bien sûr, arriver pile au début de l'événement pour voir l'animation, mais pour les heureux présents, ça donne un petit côté magique.

J'ai d'autres projets en tête, mais avant tout, j'aimerais avoir un retour des joueurs, c'est important, pour connaître leur ressenti face aux DE.

Merci Daemonixus. C'est vraiment un beau projet et j'ai hâte de le voir en direct !

Nous espérons que vous avez apprécié ce voyage.

En plus de ceux évoqués cette fois, il y a beaucoup d'autres projets à vous présenter !

La prochaine fois - entre autres choses - nous visiterons les équipes de traduction et de support, ainsi que les équipes de conception et de marketing, et nous explorerons d'autres projets !

Restez donc à l'écoute pour la prochaine édition des « *Coulisses d'Atys* », prévue en 2603 de Jena (mi-avril).



LA PROCHAINE FOIS !

RYZOM TEAM