

RYZOM: BEHIND THE SCENES #1

BIENVENIDOS A LA PRIMERA EDICIÓN DE 'ENTRE BASTIDORES'!

Sumerjémonos en el mundo de los códigos y el diseño gráfico. Un mundo en el que traductores y animadores trabajan duro para su entretenimiento. Un mundo con loristas y CSRs para ayudar en cuestiones importantes y donde los vendedores en busca de más homins para unirse a su próxima cacería de Boss o guerra para los Puestos Avanzados.

Estamos trabajando duro para que Atys sea aún más interesante para ti, día a día.

Este blog es para dar voz a nuestra pasión y llevarla a nuestro objetivo más importante: a vosotros.

CONTENIDO

ISLAS DE GREMIO	2
EL NUEVO BOSS: YUBOKIN	4
MEJORAS GENERALES	6
EQUIPO DE EVENTOS	8
EQUIPO DEL LORE	10
EVENTOS DINÁMICOS	13

I COMENZAREMOS CON LA SIGUIENTE SECCIÓN A EXPLORAR: ISLAS DE GREMIO.



ENTREVISTA CON ULUKYN

Hola Ulukyn. ¿En primer lugar, por favor, díganos cuánto tiempo ha sido miembro del equipo de Ryzom?

Ulukyn: Me uní al equipo de Ryzom justo antes de que Winchgate reabriera los servidores tras el cierre de Gameforge. Ya había trabajado con el NeL (motor 3D de Ryzom) para hacer un mini-juego basado en los datos de Ryzom que permitía a los jugadores crear un personaje y viajar en el mapa.

Centrémonos en las islas del Gremio. ¿Puede explicarnos de qué se trata?

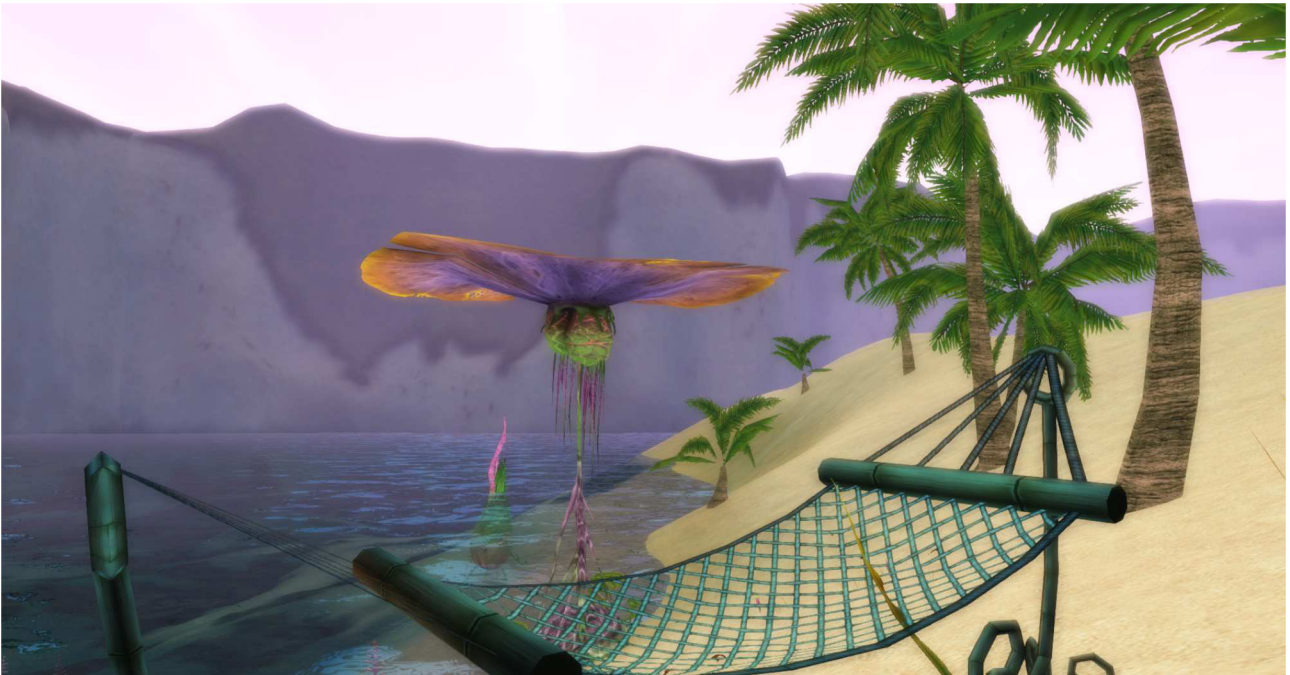
Ulukyn: Las Islas del Gremio son una idea simple, tener un espacio lo suficientemente grande como para permitir que un gremio instale su hogar, dulce hogar. Hablamos de la isla aunque, de hecho, la mayor parte del tiempo, no es un lugar rodeado de agua. Nuevas criaturas, NPC y edificios serán añadidos a través de parches y proveerán varios servicios. Las Islas del Gremio están hechas con el motor PocketWorld (PoWo), usando el Editor Escenográfico para la escenografía, lo que le da a un gremio la completa libertad de personalizar su isla.

¿Cuál fue el mayor problema durante el desarrollo?

*Ulukyn: El sistema PoWo, que nos permite crear un área instanciada (donde cada grupo de jugadores puede estar en el mismo lugar pero en un entorno diferente) fue pensado inicialmente para el acceso libre. Tuvimos que reconstruirlo para hacerlo más flexible. Por ejemplo, poder abrir un PoWo a un jugador, a un equipo o incluso a todo un gremio, como en las Islas del Gremio. Fuimos aún más lejos, porque una isla de Gremio puede estar abierta al mismo tiempo, a un gremio pero también a otros jugadores. El otro desafío era manejar las criaturas de la isla. Tenían que ser añadidos primero cuando un jugador entra en la isla y después de cada reinicio del servidor. Utilizamos un método que habíamos añadido previamente para probar los eventos dinámicos. Al final, para ahorrar el mayor tiempo posible, intentamos crear sistemas genéricos muy flexibles, los probamos y los utilizamos en el mayor número de proyectos posible. De esta manera podemos ahorrar tiempo y hacer cosas muy bonitas con pocos recursos. *sonríe**

¿Hay alguna característica planeada para el futuro y, en caso afirmativo, cuáles?

Ulukyn: Nos gustaría dar acceso a las salas de Gremio y algunas extensiones del inventario del Gremio, también para añadir algunas misiones del Gremio y tal vez, algunos jugadores voluntarios aprendan a usar ARK, para crear actividades en las Islas de Gremio. Sin embargo, la mayoría de los NPCs y servicios que ya están disponibles, permanecerán en los centros sociales del juego, es decir, en las capitales y aldeas.



Muchas gracias Ulukyn, ¡no puedo esperar a tener mi propia isla!

II

**PASEMOS AL SIGUIENTE TEMA.
EL NUEVO BOSS DE SILAN: YUBOKIN.**

YUBOKIN



Este Boss fue creado por **Teanwen** e **Inky** (¡muchas gracias por el scripting!). Sin embargo, ahora queremos echar un vistazo al diseño gráfico. **Aileya** trabajó durante las últimas semanas en la forma y textura del nuevo yubo Boss.

ENTREVISTA CON AILEYA

¡Hola Aileya! Empecemos por hablar de ti mismo. ¿Cuándo empezaste a jugar a Ryzom?

Aileya: ¡Hola! Es difícil de fechar. Supongo que algo sobre el 2004 o el 2005. Hoy ya no estoy jugando a Ryzom como antes, pero seguro que está en mi corazón y siempre lo estará.

¿Y cuándo se unió al equipo de Ryzom?

Aileya: Me uní al equipo de Ryzom en 2009 como colaborador y más tarde como miembro del equipo gráfico en 2013.

Cuando empezaste a trabajar en Yubokin, ¿tenías una idea clara de lo que querías hacer?

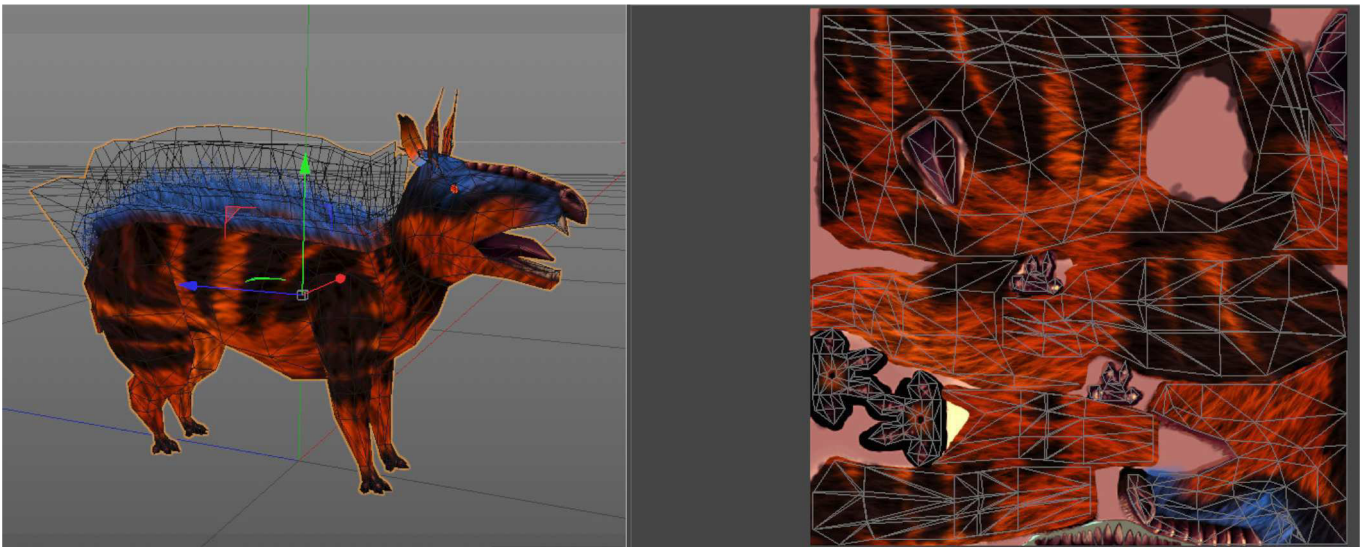
Aileya: Por supuesto. Suelo tener una visión clara de lo que voy a hacer, e incluso si no, estoy jugando con ideas inciertas o "visiones" hasta que llego a un punto en el que supongo que podría encajar lo suficientemente bien como para poder construir a partir de ellas.

¿Qué tipo de fuentes usó para inspirarse?

Aileya: Siempre tengo un gran repertorio a mis espaldas, en el que puedo apoyarme para encontrar mi propia inspiración. Esta es una colección interminable de fuentes: por ejemplo, de películas, obras de arte, anuncios de televisión, mis trabajos anteriores, mi mente, o incluso sólo la investigación de Google. Lo más importante, para el nuevo Boss Yubokin, era encontrar un buen equilibrio entre el Yubo original, su "ulterior evolución" y mantenerse dentro de un marco de referencia real. Después de todo, el Yubo sigue siendo un herbívoro, aunque sólo sea digital. Para este proyecto he tenido más de 30 referencias en uso.

¿Cuáles fueron los mayores problemas que enfrentó durante la creación?

Aileya: Los mayores problemas, ¿¿por dónde empezar?! Supongo que, para ser breves, eran las partes técnicas. Tuve que reconstruir mucho del material preexistente para "reanimar" al Yubo en su nueva apariencia, por lo que está jugando hasta llegar a lo que tenemos hoy. Me costó mucho trabajo, comí mucho la cabeza y tome unos cuantos cafés. Actualmente, mientras estamos haciendo esta entrevista, todavía no he terminado completamente con el nuevo jefe. Ya se han dejado caer muchas ideas, pero espero que a los jugadores les guste cuando esté terminado.



**Hiciste un gran trabajo, ¡Yubokin se ve fantástico!
Gracias Aileya por esta interesante visión de tu trabajo.**

III

TENEMOS ALGO MÁS QUE MOSTRARTE, ¡NO TE PREOCUPES!
SIGAMOS CON LAS MEJORAS GENERALES.

```
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 .....w="34"
756 .....texture=""
757 .....value=""
758 .....group id="#id"
759 .....x=""
760 .....parent=""
761 .....posref=""
762 .....parent=""
763 .....posref=""
764 .....sizef="w"
765 .....she=""
766 .....texture=""
767 .....value=""
768 .....ctrl type="sheet"
769 .....id="image1"
770 .....posref="TL_TL"
771 .....w=""
772 .....h=""
773 .....texture="guild_flag"
774 .....value="UI:TEMP:GUILD_CREA_BACK:#value"
775 .....draggable="false" />
776 .....color="255 255 255" />
777 .....ctrl type="button"
778 .....button type="push_button"
779 .....id=""
780 .....posref="TL_TL"
781 .....tx_normal="W_slot_blason_over.tga"
782 .....tx_over="W_slot_blason_over.tga"
783 .....tx_pushed="W_slot_blason_over.tga"
784 .....color="255 255 0"
785 .....col_over="255 255 255"
786 .....col_pushed="255 255 255"
787 .....onClick_1="proc"
788 .....params_1="change_flag_back|#value" />
789 .....
790 </template>
791 .....proc id="change_flag_symbol"
792 .....action handler="set"
793 .....params="target_property=ui:interface:bot_chat_create_guild:content:blason:symbol|value=0" />
794 .....action handler="set"
795 .....params="target_property=ui:interface:bot_chat_create_guild:content:fore_layer:texture|value=@1" />
796 .....
797 .....
798 .....
799 .....parent="parent"
800 .....posref="TL_TL"
801 .....x="0"
802 .....y="0"
.....
```

GENERAL IMPROVEMENTS

ENTREVISTA CON RIASAN

Hola Riasan, por favor, cuéntanos algo sobre ti primero. ¿Cuándo empezaste a jugar a Ryzom?

Riasan: Desde la beta abierta en 2004.

¿Desde cuándo eres miembro del equipo de Ryzom?

Riasan: Me uní al equipo en diciembre de 2014.

¿En qué tipo de mejoras están trabajando?

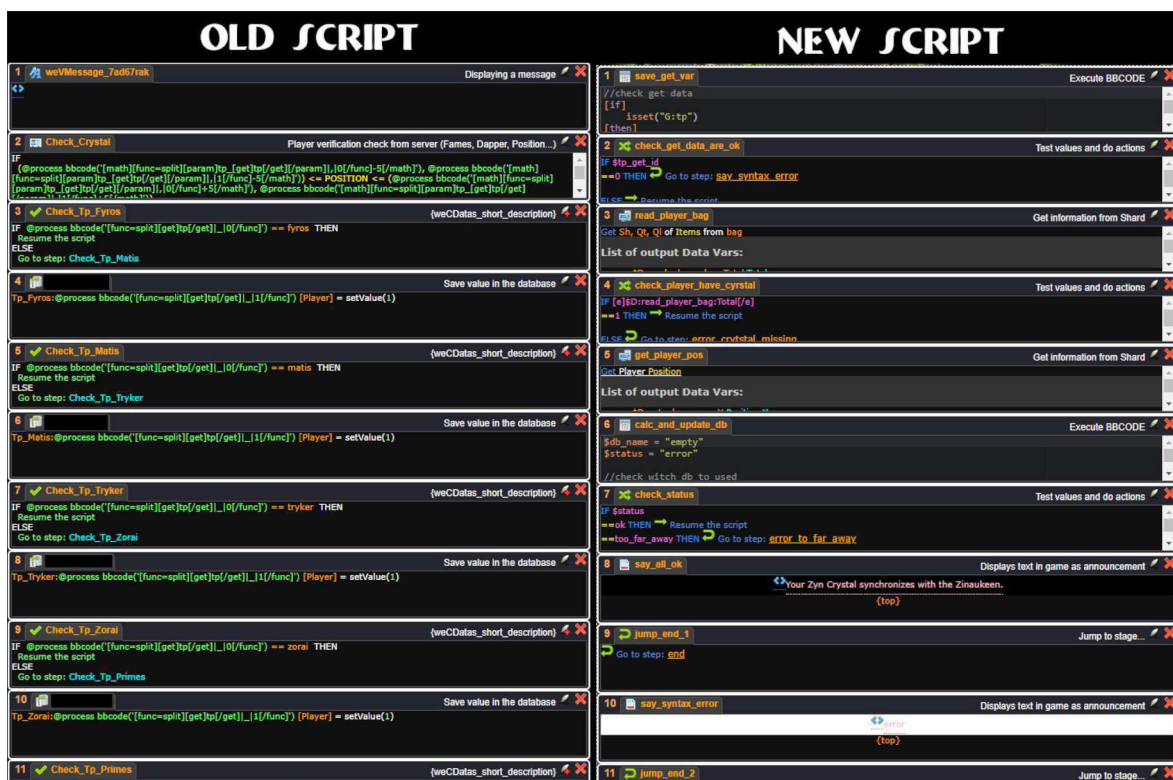
Riasan: He renovado varios scripts de ark para los Marauders. Fue un montón de trabajo de fondo, como la corrección de errores, así que no hay mucho que ver para los jugadores, pero también es un trabajo muy importante. ARK v4 está corriendo más rápido que la versión anterior y también nos ofrece más posibilidades de implementar las cosas más rápido y de una mejor manera.

¿Qué problemas enfrentó?

Riasan: Hubo algunos problemas generales. Por ejemplo, el código fuente es antiguo y no se consideró que algunas funciones necesitarían ser cambiadas o ampliadas posteriormente. Tuve que usar el método del "ensayo y error". Se necesita mucho tiempo para arreglar las cosas pequeñas, pero es la única manera de hacerlo. Además, no hay documentación, así que tengo que volver a aprender todo. Además, no hay buenas herramientas, especialmente para la Interfaz de Usuario (UI). No hay un editor en tiempo real para ello, así que tengo que arreglar el código mismo con un editor de texto. Cada vez que cambio algo, necesito relanzar el juego para ver el resultado. Es un proceso que requiere mucho tiempo, pero vale la pena. También se pierden muchos de los archivos fuente. Están comprometidos en los datos del servidor. El cliente puede extraer los datos, pero es muy difícil para nosotros leerlos (extraer archivos de trabajo de ellos), lo que hace que sea mucho más complicado, si queremos cambiar o añadir algo.

¿Habrá más mejoras en el futuro?

Riasan: ¡Sí, por supuesto! Además de mí, también Ulukyn, Kervala y Nimetu y ahora Inky están constantemente trabajando en mejoras, correcciones de bugs y exploit, así como en actualizar el código.



Gracias por tu tiempo Riasan, parece que tienes mucho que hacer!

IV

SIGUIENTE TEMA. ¿QUÉ ESTÁ PASANDO EN EL EQUIPO DE EVENTOS?

Hay muchos miembros en el equipo del evento. Demasiados para entrevistar a cada uno de ellos hoy. Escogimos a dos miembros para darle una pequeña idea de este equipo. Un miembro muy nuevo, **Drecyan**, y otro miembro que regresó después de un largo descanso, **Zeligmane**.

ENTREVISTA CON DRECYAN



Hola Drecyan, hablemos de ti primero.
¿Cuándo empezaste a jugar a Ryzom?

Drecyan: Yo empecé Ryzom, es decir, ¡Saga de Ryzom! - en enero de 2005, unos meses después de su publicación. Rápidamente invertí mucho tiempo y energía en ello, hasta que se cerraron los servidores. He regresado varias veces desde la reapertura, principalmente en 2013 y 2016, y más recientemente en el verano de 2018.

¿Y cuándo se unió al equipo?

Drecyan: Me uní al equipo de Ryzom a principios de enero de 2019.

Así que tú eres un nuevo miembro. Bienvenidos de nuevo a este punto!
¿Qué experiencias ha tenido hasta ahora? ¿Ya has jugado en un evento?

Drecyan: He tenido la oportunidad de participar en dos eventos: una reunión de la Corte Matis y otra relacionada con la construcción de torres en Thesos. Eso me gustó mucho.

¿Jugarán más eventos en el futuro?

Drecyan: Por ahora todavía estoy aprendiendo las reglas del oficio, por así decirlo, hay tanto que aprender, Ryzom es un mundo tan rico desde el punto de vista de los juegos de rol. Así que mi primer objetivo es mejorarme a mí mismo para "hacer las cosas bien".

Gracias por su tiempo Drecyan y bienvenido al equipo!

ENTREVISTA CON ZELIGMANE

Hola Zeligmane, ¿puede hablarnos un poco de ti?
¿Cuándo empezaste a jugar a Ryzom?

Zeligmane: Bueno.... Probé Silan una semana antes de que cerrara el primer Ryzom. Algo así como..... 2008 ?

¿Y cuándo se unió al equipo de Ryzom?

Zeligmane: Estoy tratando de encontrar la fecha. Tal vez en el 2010.

¿Puede recordar las razones para unirse al equipo?

Zeligmane: Sí, fue durante un evento en el que mi personaje estuvo profundamente involucrado (y un poco en conflicto con el npc). Comencé a comunicarme con el equipo del evento y me uní poco después. También había estado haciendo juegos de rol (de sobremesa, incluyendo maestro de juegos) durante una década en ese entonces.



Tú también dejaste el equipo, ¿verdad? ¿Cuándo fue eso y cuál fue la razón?

Zeligmane: Me fui alrededor del 2013 por razones de la vida real: Reprobé un año universitario y tuve que concentrarme en mis estudios. Después, he seguido encontrando algunos retos universitarios hasta este invierno, y creo que ya he terminado de estudiar (después de ~11 años :p)

¡Las cosas buenas necesitan tiempo! ¿Cuánto tiempo llevas de vuelta esta vez?

Zeligmane: Mucho tiempo... casi 15 días.

¡Bienvenido a este punto! ¿Qué experiencias ha tenido desde que regresó?

Zeligmane: Todavía no he estado en el juego, fuera de los comandos de eventos de re-aprendizaje. Estoy revisando cada punto de la historia de Ryzom desde que me fui, y aprendiendo los próximos eventos. Me estoy sintiendo más a gusto con lo nuevo, así que espero empezar a jugar durante los eventos pronto.

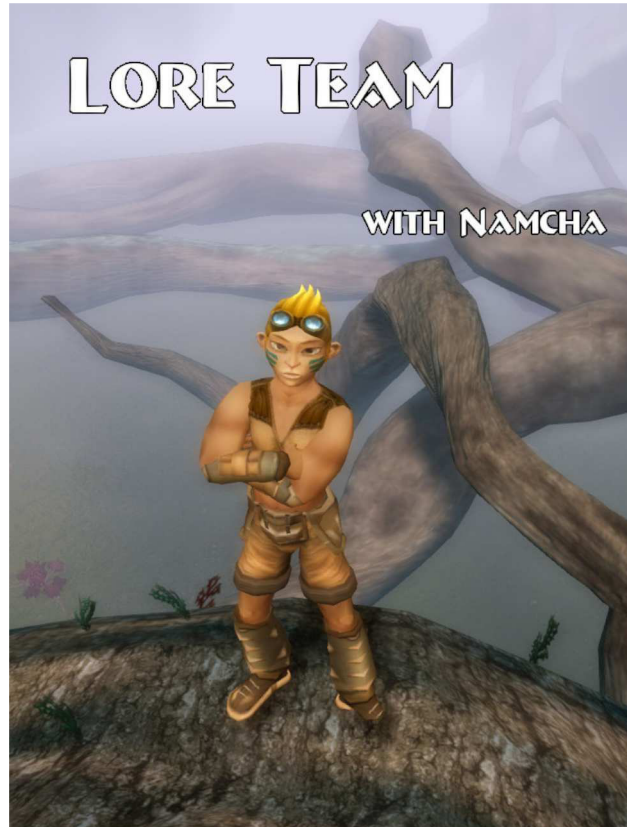
Suena como si tuvieras mucho que hacer. Así que sus planes para su futuro en el equipo de eventos es jugar regularmente eventos?

Zeligmane: Jugar eventos, participar en la escritura y tal vez dirigir una comunidad como solía hacerlo. Sí, en primer lugar, ser parte de los eventos de nuevo.

Entonces estoy seguro de que podemos esperar grandes cosas de ti.
Muchas gracias por su tiempo y esta pequeña visión de su historia.

Zeligmane: De nada y haré todo lo posible para darte las "grandes" cosas que esperas de mí :)

Qué agradable charla contigo. Gracias Zeligmane y bienvenido de nuevo!



ENTREVISTA CON NAMCHA

Hola Namcha, empecemos a hablar de tu propia historia.
¿Cuándo empezaste a jugar a Ryzom?

Namcha: Comencé el juego en 2012, fue mi primera larga experiencia con mmorpg, después de haber jugado en varios juegos de rpg en solitario de ©Bioware' suites and online hack'n'slash.

¿Cuándo te uniste al equipo de la tradición?

Namcha: Me uní a Lore Team (LT) en 2016 y ahora también a equipo de diseño del juego en 2018.

Veo que ha elegido un Tryker como toon, ¿es relevante para su personalidad?

Namcha: Es gracioso porque una vez que conocemos bien el juego, tendemos a juzgar a la gente de la vida real por su Trykerness, Fyrosness, Matisness etc.... podríamos imaginar un diagrama de personalidad 4D de Ryzom ^^ En cuanto a "Namcha" no hay ningún juego de rol, es cierto que mi elección no fue al azar. Dudé con un Zoraï, pero finalmente opté por creer que todavía tengo una mente joven a pesar de mi cuerpo de cuarenta años, dentro del cual las ideas rebotan como pelotas de ping-pong. Además, no quería que me vieran como un maestro o una persona dogmática. De esa manera, prefería a un simple Tryker.

Me pregunto cómo funciona el equipo del lore. ¿Estás usando papeles para compartir tus ideas? ¿Quizás puedas explicarnos cómo funciona el equipo de la tradición en general?

Namcha: Sí, como muchos otros equipos tenemos este conjunto de 3 herramientas que consisten en espacios con documentos y PADs (cloud.ryzom.com), un chat privado (chat.ryzom.com), y un foro con tareas para hacer (board.ryzom.com) Esto es para el trabajo interno; los loristas también son enviados entre las herramientas de otros equipos (eventos, traducciones...) y herramientas específicas del proyecto para interactuar con otros voluntarios.

El equipo actual está compuesto por 5 Loristas + Tamarea como líder. Nuestro proceso interno de toma de decisiones es en su mayor parte colegiado, y buscamos el apoyo de la unanimidad en una solución en lugar de votar por una opción.

Podemos dividir nuestras misiones en 3 categorías:

- ayuda y validación: ayudar a otros equipos y jugadores a crear contenidos compatibles con Lore.
- escribir historias : escenarios de juegos de rol para el equipo del evento. También escribiendo meta-storyline o simplemente un diálogo complicado como el de un experto de kitins.
- documentando: definiendo el trasfondo de Ryzom, es decir, la explicación de todas las cosas. Ryzom no es ni una fantasía ni una ópera espacial, sino una dura historia de tipo SF.



FINGIENDO BUSCAR UNA SOLUCIÓN PARA UN DILEMA PARA EL LORE

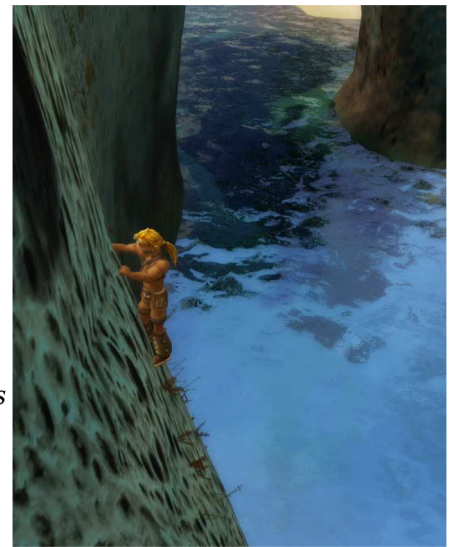
Ser un Lorista es algo más que un guardián de documentación. Se trata de ser capaz de escribir nuevas ideas que cumplan con las existentes. Se trata de ser capaz de llenar los agujeros de los existentes. Se trata de comprender el "espíritu" del fondo. Esto no puede lograrse sólo leyendo documentos, sino una especie de "oral" -si el chat mecanografiado puede equipararse a la transmisión oral- durante largas discusiones sobre conceptos e historias que componen el trasfondo, repetidas veces. oh! También es importante haber jugado el juego un número significativo de horas, en mi opinión :)

Esto es para Lore puro pero entonces un Lorista tiene que trabajar con otros equipos también! Esto significa entender sus necesidades, sus deseos, su creatividad. Encontrar compromisos, hacer sugerencias, escuchar sugerencias, evitar causar frustraciones. Explicando sin revelar!

¿Todavía sigue Nevra Lore?
(Si no, ¿quién es el responsable del desarrollo ahora?)

Namcha: Primero me gustaría cambiar este concepto de que nosotros (LT) tenemos una "Biblia de Ryzom", que sería una referencia que guardamos celosamente. De hecho, hay algunos documentos, ordenados en un estante, y está muy incompleto. Lore es más bien la suma de lo que la gente sabe. Nosotros en la LT contamos mucho, pero también otros equipos, jugadores... La documentación es una herramienta para no olvidar y para ayudar a la transmisión. Pero los documentos se vuelven un poco insípidos una vez que usted ha experimentado conversaciones con los expertos loristas. De todos modos cada equipo escribe sus propios documentos, no somos una excepción. En cuanto a los documentos anteriores, sí, la mayoría de las cosas descritas en ellos se conservan.

¿Lo estamos siguiendo? No, porque lo que se planeó no es factible ni deseable en este momento. La gente tiene que darse cuenta de que el equipo Lore no es el mismo desde que el juego fue lanzado. Incluso hubo algunos años sin equipo de Lore. Estamos logrando una buena descripción de los antecedentes de Ryzom. Incluso podríamos llamarlo "modelado". Este conocimiento permitirá la consistencia para responder en muchos puntos. También somos responsables de escribir la historia.



**TREPANDO UN POCO POR LA
CORTEZA EN LOS LAGOS, ME
AYUDA A VACIAR MI MENTE**

¿Dónde estamos en la línea de tiempo de Lore ahora mismo?

Namcha: En cierto modo, ¡navegamos por la vista! Se acaba de proponer una historia para el equipo del evento y debería durar los próximos dos años. Todavía tenemos una buena idea de lo que sigue. Pero el futuro no depende sólo de nosotros, otros equipos también tienen sus propias iniciativas sobre la evolución del juego. También se trata de lo que es factible o no, en un momento dado, y parece que las posibilidades están aumentando. Las elecciones de los jugadores también influyen en el recorrido.

¿Puede darnos alguna pista sobre el futuro?

Namcha: Algunas de las preguntas internas que teníamos sobre el futuro son cuáles serían las consecuencias del ascenso de los Marauders en otras civilizaciones? cuáles serían las reacciones de las Potencias? cuáles serían los cambios en la organización de los Rangers? Otra pista es que la gente entendió que el planeta Atys es mucho más grande que los mapas actuales. A menudo se nos pregunta cómo es fuera de las Nuevas Tierras? ¿Qué son las Tierras Antiguas? ¿Cuáles son las otras partes del planeta Atys? Pero para una agenda más clara, está en manos del Equipo de Eventos!



**LA VIDA ES DURA ESTABLECIENDO
COMUNICACIÓN CON LOS CUTES,
LOS PRIMITIVOS CONOCEN LOS
SECRETOS DEL LORE**

Esa fue una visión muy interesante del equipo de Lore. Muchas gracias Namcha!

VI

**POR ÚLTIMO, PERO NO MENOS IMPORTANTE:
EVENTOS DINÁMICOS.**



ENTREVISTA CON DAEMONIXUS

Hola Daemonixus. ¿Cuánto tiempo llevas jugando a Ryzom?

Daemonixus: Desde la beta abierta en 2004.

¿Y cuándo se unió al equipo de Ryzom?

Daemonixus: Firmé la NDA el 19 de mayo de 2016.

Hola Daemonixus. ¿Puedes contarnos más sobre tu experiencia personal con Ryzom?

Daemonixus: Ryzom sigue siendo para mí un MMO único, no puedo encontrar en ningún otro lugar una fauna tan viva, tan exitosos cambios estacionales. Es el único MMO en el que, incluso más de diez años después, me detengo a mirar el paisaje o a prestar atención a las criaturas que viven sus propias vidas. En otras palabras, para mí la inmersión es lo más importante. Sigo jugando a Ryzom y estoy contento de poder contribuir a su evolución.

Estáis trabajando en "Eventos dinámicos". ¿Qué es eso?

Daemonixus: Un evento dinámico (DE) es un evento clásico que se inicia automáticamente. Así que no son los jugadores o un animador los que lo lanzan. Echa un vistazo al mapa de Atys, las misiones clásicas representan las demandas del NPC que los jugadores pueden satisfacer si lo desean. Ahora, imaginemos el mismo mapa de Atys, pero, esta vez, serán los PNJs quienes indiquen sus demandas, y esto, durante un tiempo dado. Por ejemplo, un barman puede tener una orden importante que dar a un PNJ en poco tiempo. Los jugadores tendrán que ayudar a hacer una parte de este orden.

Así que tendrás que mirar regularmente una especie de mapa - Puedes ver una versión antigua a continuación - para saber lo que está sucediendo en la corteza. También hay Kitin tipo invasión DE, que también se lanzará automáticamente, en cualquier momento. Por otro lado, sólo los jugadores podrán cerrarlas, luchando contra la invasión. Debo confesar que reiniciar el servidor hará lo mismo, pero es menos divertido. Estas invasiones podrán adaptarse al número de jugadores del evento.



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

¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en este proyecto?

Daemonixus: Alrededor de dos años. Comencé queriendo crear una invasión de kitin que sería totalmente automática en su operación. Durante el desarrollo de esta primera versión de DE, me di cuenta de que el principio también podría ser adecuado para las misiones clásicas. Así que empecé de nuevo casi desde el principio a crear la versión 2.0 de DE, para tener una parte conjunta de la codificación. En una etapa más avanzada, quería duplicar la codificación de mi primera misión, el comerciante federal de Fairhaven, para crear otra, en el cabo de Pyr.

En retrospectiva, vi que demasiada codificación dedicada a la gestión DE todavía estaba mezclada con la codificación de la misión misma. Esto dificultaba la duplicación de DE. Por lo tanto, creo la versión 3.0, la versión actual, que parece un pequeño marco de trabajo donde la codificación para la gestión de DE es realmente diferente de la codificación de los DE mismos, lo que los hace más legibles. Ese es el trasfondo.

¿Cuáles fueron los mayores problemas que tuvo durante el desarrollo?

Daemonixus: Un único problema, incluso antes de DE, entender ARK :) y todo lo que hay a su alrededor, y la única forma de progresar es cometer errores, así que he hecho muchas cosas.... Y aún me quedan cosas por descubrir. También tuve que elegir el lugar de los NPCs que se utilizarán porque no todos están adaptados a DE. Así que tienes que buscar los buenos NPCs y probar cada DE con cada NPC.



Por lo demás, no es un problema en absoluto, pero una faceta que no conocía en los acontecimientos: los pasos atrás y adelante entre las primeras pruebas y comentarios, y el DE que propuse. Comentarios que conducen a cambios, seguidos de nuevas propuestas y nuevas pruebas.



Pero el resultado está aquí, están mucho mejor integrados al juego que las primeras versiones que imaginé, el trabajo en equipo es esencial.

¿Cuándo estarán listos los eventos dinámicos para Atys?

*Daemonixus: 2019, ¡por fin! *sonríe**

¿Han planeado ya futuras actualizaciones? En caso afirmativo, ¿cuáles?

Daemonixus: En mi jerga, los llamo multiDE. Será más básico DE que el marchante federal de la FH o el cabo de Pyr. Pero cada uno de ellos propondrá varias misiones dinámicas, dando a los jugadores, de forma regular, varias DE. Adelante, me gustaría crear otro DE con NPCs animados como en Fairhaven o Pyr. Por supuesto, tienes que estar aquí al principio para ver toda la secuencia animada, pero para los que están presentes, les da un pequeño toque mágico. Tengo otros proyectos en mente, pero sobre todo, me gustaría tener la retroalimentación de los jugadores, saber qué piensan de DE, es lo más importante.

Gracias Daemonixus! Parece un proyecto muy bonito y no puedo esperar a verlo en directo!

Esperamos que hayan disfrutado de este viaje

Además de los proyectos nombrados aquí, hay muchos más proyectos para mostrarle! La próxima vez, entre otras cosas, echaremos un vistazo a los equipos de traducción y soporte, así como a los equipos de diseño de juegos y marketing y a otros proyectos para que los exploren.

Así que estén atentos a la próxima edición de 'entre bastidores', el próximo JA 2603 (mediados de abril).



NOS VEMOS LA PRÓXIMA VEZ!

RYZOM TEAM