

Ariald : ¡El nuevo desarrollador de Ryzom!

-: *Atys: Detrás de Escenas #4* :-

Bienvenido a *Atys: Detrás de Escenas*, la revista que le da un mirada adentro de las operaciones de Ryzom permitiéndole a usted conocer a los voluntarios que, una y otra vez, contribuyen con la mejora del juego que todos conocemos y amamos.

Hoy, estoy complacida de compartir con ustedes mi entrevista al nuevo desarrollador, Ariald.



Ariald

Tamarea : ¡Hola Ariald! Para comenzar, ¿podrías presentarte en unas breves palabras?

Ariald: ¡Hola Tamarea! ¡Seguro, con mucho placer! Para empezar, mi historia con Ryzom es larga, descubrí a Ryzom en 2011 cuando un amigo me lo presentó. Inmediatamente quedé embelesado con el, puesto que nunca había jugados este tipo de juegos antes. Jugué hasta 2017, cuando tomé un descanso y regresé en 2021, aún como jugador. Me uní al Equipo Ryzom unos pocos meses después de mi regreso. Aparte de ello, hago malabares entre mis estudios y mi trabajo como desarrollador en mi vida ordinaria.

T: ¿Qué te hizo querer unirse al Equipo Ryzom como un desarrollador voluntario? ¿Tuviste un sueño o un proyecto específico en mente?

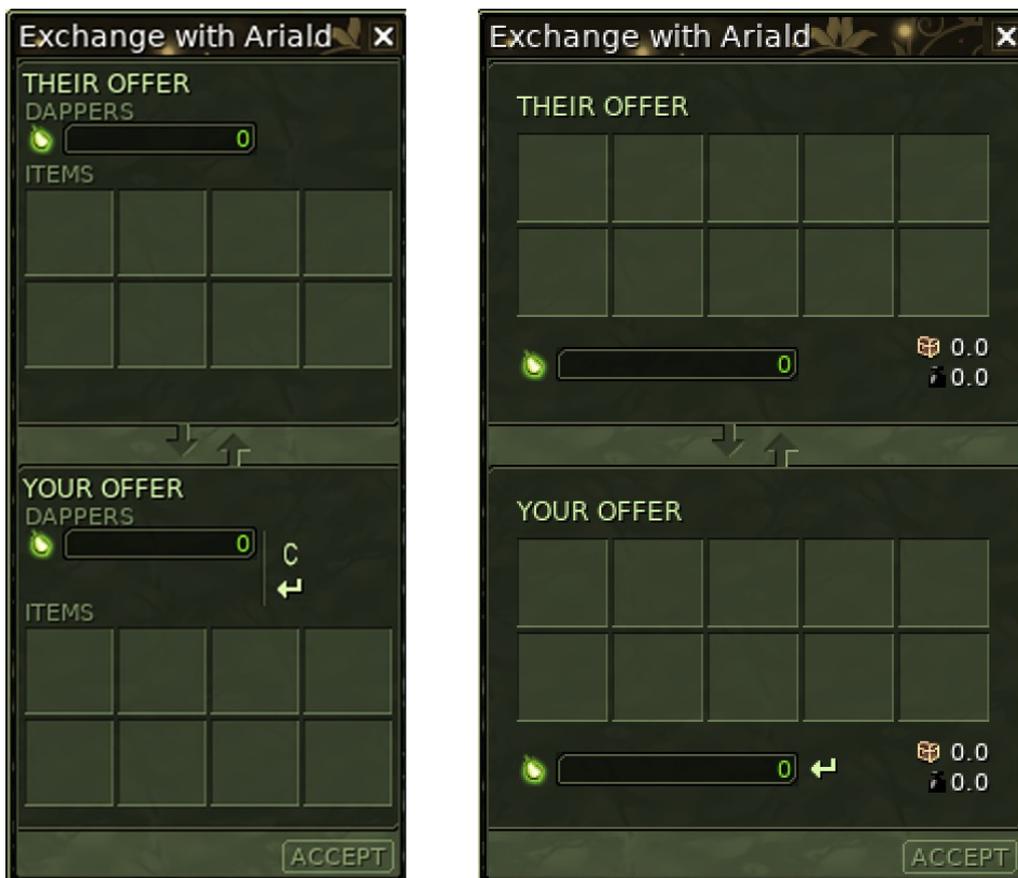
A: Bien, antes que nada, Ryzom tiene un gran lugar en mi corazón. Me ha permitido crear muchas amistades, y pienso que sentí mucha nostalgia de mis primeros días en el juego. Cuando regresé en 2021, estuve muy triste al saber que la mayoría de las personas con las cuales jugué habían dejado de jugar. Como muchos, sentí que el juego, especialmente debido a sus errores, fue una de las causas de aquellas pérdidas. Sin embargo, yo no hubiera ayudado sino fuera porque noté que el espíritu de la comunidad no había cesado, lo cual me impulsó a regresar al juego nuevamente. Mientras más juego, mas ideas tengo para el juego. Sentí que debía regresarle a este juego aquello que fue muy querido por mí. En particular, yo soñaba con resolver muchos de los molestos errores y finalmente añadirle mejoras que nosotros habíamos deseado hace mucho. Así, que un día pregunté, y es así como ingresé al equipo.

T: Cuéntanos acerca de tu llegada al equipo: ¿Encontraste rápidamente lo que buscabas?

A: Primero, te envié a ti mi solicitud. Nosotros entonces agendamos una entrevista con Ulukyn. Las preguntas fueron tanto técnicas como generales. Algún tiempo después recibí la noticia de que había sido aceptado en el equipo. Fue muy gratificante. Mi ingreso a bordo fue muy suave. Se me dio mucha libertad, se me asignaron los proyectos en los cuales yo deseaba trabajar y no estuve bajo presión o estrictas expectativas. Al principio, trabajé casi exclusivamente con Ulukyn, pero gradualmente encontré mi marca y empecé a colaborar con otros miembros del equipo.

T: ¿Cuál fue tu primera tarea como un desarrollador de Ryzom?

A: Inicialmente, yo quería añadir un editor visual para los grupos de ítem. Sin embargo, rápidamente me di cuenta que la tarea iba a ser demasiado difícil puesto que escasamente me había familiarizado con el código de Ryzom. Así que, mi primera tarea fue corregir errores de inventario que ahora son parte del Parche de Enero 2022. Como jugador esto me molestaba particularmente. Fue un humilde comienzo, pero sabía que no era el único que estaba molesto con ellos. También me enfoqué en la ventana de intercambio del jugador, el cual, en mi opinión, estaba muy desactualizada. Notablemente, añadí 2 celdas e indicadores de peso y volumen y limpié toda la ventana.



*Ventana de intercambio del jugador,
antes (izquierda) y después (derecha) del Parche de Enero 2022.*

T: ¿Qué fue lo más difícil al principio?

A: Encontrar mi camino en el código. Primero, debes entender que casi no hay documentación y es bastante desordenado. Hay varios códigos base y millones de líneas de ellas, así que es imposible aprenderlas todas a la vez. Frecuentemente tuve que molestar a Ulukyn cuando no podía entender algo. Sin embargo, él fue muy paciente conmigo, por lo cual le estoy muy agradecido 😊.

T: ¡Acabas de llegar y ya te has convertido en la mayor pesadilla de los errores! ¿Qué te hizo

querer maniobrar el código como una espada cortante?

A: ¡Ja! No iría tan lejos para decir algo así 😊. De todos modos, puesto que Ryzom se había convertido en sinónimo de errores, yo quise apoyar dando una mano. Es, desafortunadamente, una realidad que los errores son parte de la experiencia típica del juego, y eso no es normal. Frecuentemente, es un asunto de problemas que son muy triviales para corregir pero hacen una gran diferencia en el juego. También está la migración a GitLab como nuestra herramienta de gestión de errores, que ha desempeñado un papel importante facilitando la corrección de los mismos.

T: También te gusta ayudar a mejorar el juego diario para los jugadores, como evidencia el último parche del cuál tu fuiste el mayor responsable. ¿Puedes decirnos más acerca de eso? ¿Dónde y cómo elegiste en que trabajar?

A: Sí, estas son las cosas que yo llamo mejoras en la Calidad de Vida (Q.O.L). Son el tipo de refinamientos que son normalmente muy pequeños pero mejoran enormemente la experiencia del juego. Ryzom tiene un gran potencial por este tipo de mejoras, y tiendo a preferir trabajar en ellas. Por supuesto, hay contenido de mayor nivel que es interesante, pero las pequeñas mejoras usualmente con más factibles y son muy apreciadas por los jugadores. Yo baso mis elecciones principalmente en mi propia experiencia como jugador. Intento recordar mis propias frustraciones y las uso para soñar viéndolas resueltas, pero ultimamente, he estado consultando en el foro y a los jugadores por más y más inspiración colocándome en los zapatos del jugador.

T: Por cierto, ¿cómo es tu trabajo en el día a día?

A: Mi trabajo gira predominantemente alrededor de GitLab. El flujo de trabajo va algo así: nosotros diseñamos el contenido del siguiente parche seleccionando los más relevantes errores y adiciones de la lista de asuntos de GitLab, cada asunto seleccionado es asignado a un desarrollador, y nosotros trabajamos en nuestros respectivos asuntos. Una vez que están hechos, empezamos la fase de prueba. En este punto, es muy importante encontrar todos los errores; de otra manera, ellos serían llevados a Atys. Cuando todo luce bien, hacemos el parche. Entonces es solo materia de enjuagar y repetir.

T: ¿Qué significa el rol de jugador en tu trabajo?

A: Me gusta mucho esa pregunta. Pienso que es muy relevante. Por el lado más obvio, el jugador es el principal recipiente de nuestras adiciones y correcciones, y ello motiva nuestro trabajo. Por otra parte, mientras más trabajamos detrás de escena menos tiempo tenemos para jugar, lo cual inevitablemente nos arrebatara el toque de la experiencia del jugador. Es una lástima, sí, porque amo a Ryzom, pero más importante es porque es esencia que este juego evolucione conforme a las críticas de jugadores reales. Yo dependo de los jugadores para iluminarme en lo que ellos quieren ver en el juego, que sirve, que no, etc.

T: ¿Qué puedes decir acerca de otros miembros el Equipo Ryzom?

A: Los demás miembros del Equipo Ryzom juegan un rol integral en mi trabajo. Trabajo en concreto con los equipos de diseño del juego, de Traducción, y especialmente con el equipo de probadores. Sin estos otros voluntarios, nosotros no podemos hacer lo que hacemos.

T: ¿Cuál ha sido tu más grande satisfacción?

A: Podría decir que fue el momento cuando el primer parche en el que trabajé fue liberado en Atys. No solo fue la culminación de mis esfuerzos, sino también el momento cuando los jugadores conocieron mi adiciones y tomaron nota. Sentí que yo podía hacer una diferencia real en el juego.

T: ¿Y cuál ha sido tu más molesto error a resolver?

A: ¡Ah! Hay uno en particular que rápidamente me viene a la mente. Brevemente, fue un error super oscuro que requería que tu arrastraras y soltaras objetos de la ventana de intercambio a la bolsa dos veces seguidas para que ellos se movieran apropiadamente a la bolsa. Creo que ocupé

cinco interminables días solo en ese error. Finalmente, cansado, muy tarde en la noche, tuve una epifanía. Lo irónico del asunto fue que mi solución fue una única línea de código.

T: ¿Has hecho alguna vez un gran OH OH?

A: ¡Sí! "OH OH" le ocurre a los mejores de nosotros, desafortunadamente ☹. Creo que lo peor que he hecho es ocasionar la caída de Atys. Esto ocurrió cuando acababa de empezar y probando mi cliente cambió directamente en Atys (no intentes esto en casa). Estaba trabajando en la ventana de intercambio del jugador. Al servidor no le gusto lo que hice y ¡crash! ¡Por suerte fue muy muy tarde en la noche (quizás de madrugada)! Ahora, siempre hago las prueba en Gingo o Yubo, precisamente para evitar este tipo de escenario.

T: ¿En qué estás trabajando en este momento?

A: Actualmente, estoy trabajando en un sistema para ordenar el inventario y añadiendo “bolsillos” a la ventana de equipamiento para tener acceso rápido a los ítem consumibles. Hay además gran cantidad de pequeñas adiciones y correcciones Q.O.L., algunas de las cuales han sido demandadas desde el inicio de Ryzom. Es posible que estas adiciones ya estén en el juego al momento de esta publicación.



Vistazo a la primera iteración de la nueva ventana de equipamiento, que incluye la adición de cinco bolsillos.

T: ¿Cuál ser tu siguiente proyecto?

A: Después de terminar el actual parche, planeo trabajar en un editor de grupo de objetos, rediseñar la ventana de compras de pactos de teletransportación y muchas más mejoras. Está también el infame error “locura Q15” que planeo corregir, pero un asunto burocrático evita que trabaje en el por el momento. En general, prefiero enfocarme en lo pequeño, mejoras esenciales Q.O.L antes de trabajar en adición de contenido mayor. En el largo plazo, me gustaría por supuesto ser capaz de añadir nuevas criaturas y nuevas regiones.

T: ¡Gracias Ariald, por tan fascinante entrevista!

A: ¡Gracias a ti por darme la oportunidad de expresarme y compartir mi viaje!

*Este es el fin de este número de Atys. Detrás de Escenas,
el cual fue deliciosamente hecho para usted.
¡Nos veremos, hasta la próxima!*