

# ***Ariald : un nouveau Dev pour Ryzom !***

*-: Les Coulisses d'Atys #4 :-*

Bienvenue dans ***Les Coulisses d'Atys***, le magazine qui vous montre l'envers du décor de Ryzom en vous permettant d'aller à la rencontre des bénévoles qui, jour après jour, contribuent à améliorer ce jeu qui est notre passion à tous.

Aujourd'hui, j'ai le plaisir de partager avec vous mon entretien avec notre nouveau développeur, Ariald.



*Ariald*

**Tamarea : Bonjour Ariald ! Pour commencer, peux-tu te présenter en quelques mots ?**

Ariald : Bonjour Tamarea ! Bien sûr, avec plaisir ! Pour commencer, mon histoire avec Ryzom est longue. J'ai découvert Ryzom en 2011 lorsqu'un ami m'a présenté le jeu. J'en suis immédiatement tombée amoureux, car je n'avais jamais joué à ce genre de jeu auparavant. J'ai joué jusqu'en 2017, date à laquelle j'ai fait une pause, et je suis revenu en 2021, toujours en tant que joueur. J'ai rejoint l'équipe de Ryzom quelques mois après mon retour. Sinon, je jongle entre les études et mon emploi de développeur dans ma vie ordinaire.

**T : Qu'est-ce qui t'as donné envie de rejoindre l'équipe Ryzom en tant que Dev bénévole ? Avais-tu un rêve ou un projet spécifique en tête ?**

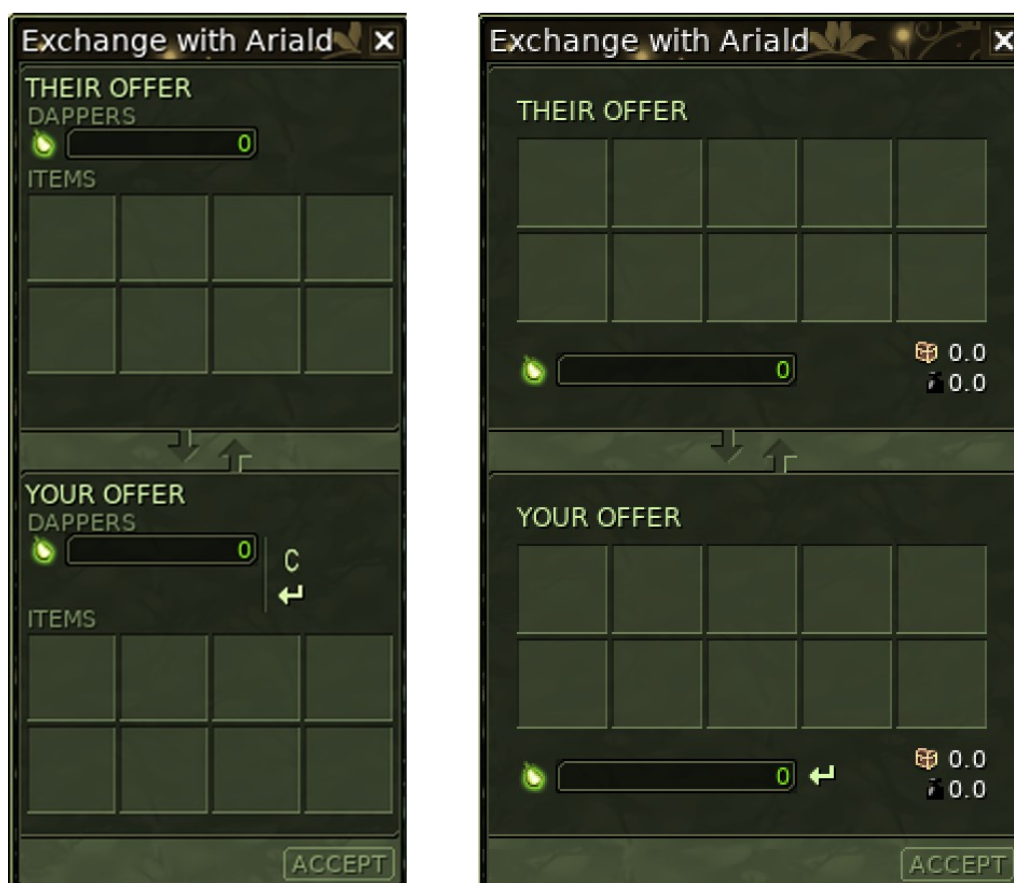
A : Ryzom occupe avant tout une grande place dans mon cœur. Ce jeu m'a permis de nouer de nombreuses amitiés, et je ressens beaucoup de nostalgie quand je repense à mes débuts dessus. Lorsque je suis revenu en 2021, j'ai été attristé d'apprendre que de nombreuses personnes que je connaissais avaient cessé de jouer. Comme beaucoup, je pensais que le jeu, et notamment ses bugs, était une cause perdue. Cependant, j'ai immédiatement remarqué que l'esprit de communauté n'avait pas cessé, ce qui m'a incité à reprendre le jeu. Plus je jouais, plus j'avais d'idées. Je ressentais le besoin de rendre la pareille à ce jeu qui m'était si cher. En particulier, je rêvais de résoudre les bugs les plus tenaces et d'enfin ajouter les améliorations que nous demandions depuis si longtemps. Alors, un jour je me suis informé, et c'est ainsi que je suis entré dans l'équipe.

**T : Parle-nous de ton arrivée dans l'équipe : as-tu rapidement trouvé tes marques ?**

A : D'abord, je t'ai contacté pour soumettre ma candidature. Nous avons ensuite planifié une entrevue avec Ulukyn. Les questions étaient à la fois techniques et générales. J'ai reçu la nouvelle un peu plus tard que j'avais été accepté dans l'équipe. J'étais très heureux. Mon intégration s'est faite en douceur. On m'a donné beaucoup de liberté, j'ai pu désigner les projets sur lesquels je travaillais et je n'ai pas reçu beaucoup de pression ou d'attentes strictes. Au début, je travaillais presque exclusivement aux côtés d'Ulukyn, mais petit à petit, j'ai trouvé mes marques et j'ai commencé à collaborer avec d'autres membres de l'équipe.

**T : Quelle a été ta première tâche en tant que Dev de Ryzom ?**

A : Initialement, j'avais en tête d'ajouter un éditeur visuel pour les groupes d'objets. Par contre, j'ai rapidement compris que la tâche allait être un peu trop ardue puisque je venais à peine de me familiariser avec le code de Ryzom. Donc, mon entame fut les corrections des bugs au niveau de l'inventaire, qu'on retrouve aujourd'hui dans le patch correctif de janvier 2022. En tant que joueur, ceux-ci me dérangent en particulier. C'était un petit début, mais je me suis dit que je ne devais pas être le seul qui en était importuné. Je me suis également concentré sur la fenêtre d'échange des joueurs, qui me semblait assez désuète. J'ai notamment ajouté deux emplacements pour les objets et des indicateurs de poids et de volume, ainsi qu'une refonte de l'interface de la fenêtre.



*La fenêtre d'échange joueur avant (gauche)  
et après (droite) le patch de janvier 2022.*

**T : Qu'est-ce qui a été le plus compliqué au départ ?**

A : Se retrouver dans le code. Il faut comprendre qu'il n'y a presque pas de documentation, et que c'est assez le désordre. Il y a plusieurs bases de code, des millions de lignes, et donc ça ne s'apprend pas d'un coup. Souvent je devais déranger Ulukyn lorsque je ne comprenais absolument rien. Il a su être très patient avec moi, et je lui en suis reconnaissant 😊.

**T : Tu es arrivé depuis peu et tu es déjà devenu la terreur des bugs ! Qu'est-ce qui t'a donné envie de manier le code comme une épée pourfendeuse ?**

A : Ha ! Je n'irais pas jusqu'à dire cela 😊. Bref, puisque Ryzom est devenu synonyme de bugs, j'ai voulu apporter un coup de main. C'est malheureusement une réalité que les bugs font partie de l'expérience de jeu habituelle, et ça, ce n'est pas normal. Souvent, il est question de problèmes si bêtes à corriger, mais qui font une différence énorme en jeu. Il y a aussi la migration vers GitLab comme outil de suivi des bugs qui a rendu ma tâche beaucoup plus facile.

**T : Tu aimes aussi contribuer à améliorer le jeu quotidien des joueurs, comme en témoigne le dernier patch correctif dont tu es en grande partie l'auteur. Peux-tu nous en dire plus ? Où et comment choisis-tu sur quoi tu vas travailler ?**

A : Oui, c'est ce que j'aime appeler des ajouts Q.O.L. (*Quality of Life*). C'est le genre d'ajouts qui est normalement assez petit, mais améliore énormément l'expérience de jeu. Ryzom a un potentiel énorme pour ce genre d'ajouts et c'est généralement ceux sur lesquels je préfère travailler. Bien sûr, il y a le contenu plus élevé qui est intéressant, mais les petites améliorations sont généralement plus réalisables et sont autant appréciées par les joueurs. Je me base principalement sur ma propre expérience de jeu pour les choisir. J'essaie surtout de me souvenir de mes frustrations en tant que joueur que je rêvais de voir résolues, mais récemment je consulte de plus en plus le forum pour m'inspirer et me remettre dans la peau du joueur.

**T : D'ailleurs, comment travailles-tu au quotidien ?**

A : Mon travail tourne majoritairement autour de l'outil GitLab. Le flux de travail fonctionne un peu comme ceci : on désigne le prochain patch en sélectionnant les bugs et les ajouts les plus pertinents/prioritaires de la liste de tickets sur GitLab, chaque ticket sélectionné est assigné à un développeur et on travaille tous de notre côté sur nos tickets respectifs. Une fois que nous avons terminé, on amorce les tests. À ce moment-là, il est très important de dénicher tous les bugs, sinon ils se ramassent sur Atys. Lorsque tout est beau, on patch. Après, on rince et on répète.

**T : Quelle est la place des joueurs dans ton travail ?**

A : J'adore cette question. Elle est très pertinente à mon avis. D'un côté plus évident, le joueur est le destinataire de nos ajouts et corrections, et donc ce sont eux qui motivent notre travail. D'un autre côté, plus on travaille derrière les coulisses, et donc moins on a le temps de jouer, plus on perd inévitablement contact avec l'expérience joueur. C'est dommage, oui, car j'adore Ryzom, mais surtout, car il est essentiel que le jeu évolue selon les critiques de vrais joueurs. Je dépends des joueurs pour m'éclaircir sur ce qu'ils souhaitent voir dans le jeu, ce qui pose problème, ce qui fonctionne bien, etc.

**T : Et des autres membres de l'équipe Ryzom ?**

A : Les autres membres de l'équipe Ryzom sont intégraux à mon travail. Je travaille de concert avec l'équipe *game design*, l'équipe de traducteurs, et surtout l'équipe de testeurs. Sans tous ces autres bénévoles, on ne peut pas faire ce qu'on fait.

**T : Quelle a été ta plus grande satisfaction jusqu'ici ?**

A : Je dirais que c'est la publication sur Atys du premier patch sur lequel j'ai travaillé. Non seulement c'était la concrétisation de mes efforts, mais ça a aussi été le moment où les joueurs ont découvert mes ajouts et en on fait remarque. À ce moment-là, j'ai senti que je pouvais faire une vraie différence au jeu.

**T : Et ton problème le plus épineux à résoudre ?**

A : Ah! Il me vient rapidement en tête. C'était un bug super obscur qui nécessitait qu'on déplace un objet de la fenêtre d'échange vers le sac (pour le remettre) deux fois de suite pour qu'il retourne bien au sac. Je pense avoir passé 5 jours acharnés sur le bug. Finalement, épuisé, très tard un soir, j'ai eu

une illumination. Le plus ironique : ma solution ne comportait qu'une seule ligne de code.

**T : As-tu déjà fait un gros OUUUUPS ?**

A : Oui! Les OUUUUPS arrivent aux meilleurs d'entre nous malheureusement ☹. Je pense que le pire que j'ai fait c'est d'avoir fait planter Atys. C'était lorsque je commençais et que je testais mes modifications clients directement sur Atys (à ne pas faire). Je travaillais sur la fenêtre d'échange. Le serveur n'a pas aimé. Et, crash ! Une chance qu'il était très très tard le soir ! Aujourd'hui, je teste en permanence sur Gingo ou Yubo, justement pour éviter ce genre de scénario.

**T : Sur quoi travailles-tu en ce moment ?**

A : En ce moment, je travaille notamment sur un système de tri d'inventaire et l'ajout de "poches" dans la fenêtre d'équipements pour un accès rapide aux objets consommables. Il y a aussi beaucoup de petits ajouts et de corrections Q.O.L., certains parmi ceux-ci étant en demande depuis la naissance de Ryzom. Il est possible que ces ajouts soient déjà en jeu au moment de la publication de ce magazine.



*Aperçu de la première itération de la nouvelle fenêtre d'équipement, y compris l'ajout de cinq poches.*

**T : Quels sont tes projets à venir ?**

A : Après avoir complété le prochain patch, je planifie de travailler sur l'éditeur de groupe d'objets, la refonte de la fenêtre d'achat de pacte de téléportation et davantage améliorations à la fenêtre d'échange. Il y a aussi le fameux bug "Folie Q15" que je projette de régler, mais une affaire bureaucratique m'empêche de m'y pencher pour l'instant. De façon générale, je préfère me concentrer sur les petits ajouts et corrections Q.O.L. essentiels avant de me mettre sur un grand ajout au niveau du contenu. Au long terme, je souhaite pouvoir envisager l'ajout de nouveaux mobs et de nouvelles régions.

**T : Merci à toi, Ariald, pour cet entretien passionnant !**

A : Merci de m'avoir donné la chance de m'exprimer et de partager mon parcours !

*Ainsi s'achève ce numéro des **Coulisses d'Atys**,  
que nous avons eu beaucoup de plaisir à réaliser pour vous.*

*À bientôt pour le prochain !*