



MANUEL RYZOM RING

www.ryzom-ring.com/fr



An Incan
Monkey God
Studios
Production





AVERTISSEMENT AUX PERSONNES SOUFFRANT D'ÉPILEPSIE

Il est vivement conseillé de lire ce qui suit avant que votre enfant ou vous-même commenciez à jouer aux jeux vidéo.

Certaines personnes sont susceptibles d'avoir des crises d'épilepsie ou de connaître une perte de conscience en voyant certains types de flashes lumineux ou de successions rapides d'images dans leur environnement quotidien. Ces personnes s'exposent peut-être à des risques en regardant certaines images à la télévision ou en jouant à certains jeux vidéo. Ce phénomène peut se produire même si le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été victime d'une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de conscience) en présence de stimulations électroniques, il est vivement conseillé de consulter un médecin avant toute utilisation de ce produit. Il est également vivement conseillé aux parents de surveiller étroitement leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant manifestez l'un des symptômes suivants : étourdissements, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, spasmes et convulsions, veuillez immédiatement consulter un médecin.

Précautions d'ordre général à prendre lorsqu'on joue à des jeux vidéo :

- Se tenir à une bonne distance de l'écran.
- Jouer à une bonne distance de l'écran.
- Si possible jouer aux jeux vidéo devant un petit écran.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- S'assurer de jouer dans une pièce bien éclairée.
- Faire des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

© 2006 NevraX. NevraX, « Ryzom », « Ryzom Ring », et les logos de NevraX, « Ryzom » et « Ryzom Ring » sont des marques commerciales et déposées de NevraX. Tous les autres noms de marques, de produits et logos sont des marques commerciales ou déposées par leurs propriétaires respectifs. Les logos Jolt Online Gaming et Jolt sont des marques déposées par Jolt Online Gaming Ltd. Tous droits réservés.





TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE DANS LE RING!4

NOTE «Sessions» et instances

QU'EST-CE QU'UN

SCENARIO ?5

NOTE Entre les PJ, les PNJ et les MOB, on ne s'y retrouve plus !

Un lieu5

Des habitants5

Des événements5

CHECKLIST POUR LA CONCEPTION6

Préparation6

Joueurs6

Événements6

Entités6

Lieux6

Mode Jeu6

PREPARATIFS7

Configuration système requis7

Installation7

Lancement7

Autres options7

Sessions d'édition8

Commencer un nouveau scénario8

Île et saison8

Premiers Choix8

«Scénario»8

«Objets»8

«Composants»8

COMMENCER UN NOUVEAU SCENARIO9

*NOTE Entités, Objets, Éléments,
Composants, Routes et Zones*

Palette9

Entités9

Objets du décor9

Routes et Zones10

Composants10

NOTE Noms

Présentation des composants ..11

NOTE Actif / Répétable / Cyclique

NOTE Items

NOTE Manipulation des groupes

NOTE Shift-Drag Copier- Coller

Scénario13

Entités et composants13

Objets du décor14

Items14

Scénario14

Acte14

NOTE Points Ring

Map15

ACTES16

ÉVÉNEMENTS, SÉQUENCES, DIALOGUES16

Séquences17

Éditeur de séquence

d'activité17

Panneau d'activité17

Éditeur de dialogue18

Panneau de chat18

Éditeur d'événement18

Panneau d'événement....18

Boutons situés dans la partie supérieure19

Menu principal.....19

Boutons contextuels20

Menu clic droit21

Propriétés21

Arborescence du scénario22

Personnaliser l'apparence (Homins)22

NOTE Sets

Profile22

Équipement22

Body22

TESTER UN SCÉNARIO23

Mode test.....23

Boutons situés dans la partie supérieure23

Menu principal.....23

Boutons contextuels23

Tester en tant qu'AM.....23

Tester en tant que joueur ..

23

LANCER UNE SESSION (MODE JEU)24

Mode jeu24

Lancement et affichage d'une session24

Animé ou autonome ?....24

PARTICIPER À UNE SESSION25

Terminaux Ring25

Participer25





BIENVENUE DANS LE RING !

Si vous avez beaucoup joué sur Atys dans l'univers de Ryzom, vous connaissez les Fyros et les Matis, les Tryker et les Zoraïs. Vous avez rencontré et combattu plus de Kitins que vous n'osiez imaginer, et vous avez peu à peu choisi votre camp entre les factions Kamis ou Karavan. Vous avez parcouru de nombreuses régions du monde ; vous vous êtes probablement déjà demandé si Jena était réelle et si elle était vraiment revenue sur Atys. Mais vous n'avez jamais eu l'occasion de créer quoi que ce soit vous-même ; il s'agissait toujours d'un monde imaginé et créé par quelqu'un d'autre.

Jusqu'à maintenant...

Le Ring propose une approche entièrement nouvelle du jeu en ligne massivement multijoueurs - des espaces où vous pouvez vous-même créer vos scénarios, où évolueront les créatures, personnages et situations qui incarneront toutes les histoires que vous souhaitez raconter... .

Vous créez tout d'abord un scénario ; une fois que vous êtes prêt à convier d'autres joueurs à participer à votre nouveau scénario, il vous suffit de les inviter directement ou de rendre visible la session à la communauté (ou à une partie de celle-ci) afin que des joueurs



puissent vous demander d'y accéder. Selon le type de scénario que vous aurez créé, vous pourrez dans votre scénario incarner soit un joueur, soit l'AM (Adventure Master) ; ce rôle d'AM permet de contrôler et de parler au nom des « personnages non joueurs », de déclencher des événements, ...

NOTE

« SESSIONS » ET INSTANCES

Une session (lancée par un joueur à partir d'un scénario) est un exemple d'« Instance ». Une « Instance » est une zone dans laquelle seuls quelques joueurs peuvent pénétrer (souvent en remplissant certaines conditions comme par exemple trouver une clé ou recevoir une mission royale). Dans certains cas, plusieurs équipes peuvent accomplir la même quête sans jamais se rencontrer, chacun se trouvant dans des « instances » identiques mais séparées à la poursuite de la même quête.





QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO ?

Avant d'aborder les méthodes de création de scénarios, prenons quelques instants pour définir précisément ce qu'est un scénario. Vous avez joué dans de nombreux scénarios, mais avez-vous déjà réfléchi à ce qui est requis pour créer un scénario ?

Un lieu

Il vous faut tout d'abord un lieu (ou deux, voire davantage) dans lequel se passe votre scénario. Un désert, une forêt, une jungle ou bien un lac ? Un climat sec ou humide ? Dans un village, ou à la campagne ?

Si de nombreux scénarios peuvent se passer n'importe où, un scénario doit impérativement se dérouler... quelque part. Tirez pleinement parti du lieu que vous choisirez, et servez-vous de ses caractéristiques pour élaborer votre scénario.

Des habitants

Il vous faut ensuite des personnes et des créatures pour habiter dans le lieu que vous aurez choisi. Vous pouvez bien sûr ouvrir un scénario vide, mais... qu'est-ce qu'un joueur viendrait y faire ?

Les habitants ne sont pas simplement des hommes, des plantes et des créatures. Car votre scénario consiste peut-être à localiser un item rare et précieux, retrouver un diadème disparu ou remettre en main propres un traité de haute importance. Vous aurez peut-être envie d'intégrer à votre

scénario des bagages, des campements, des temples ou des villages entiers (occupés ou désertés)...

Des événements

Enfin, il faut généralement de l'action -une damoiselle kidnappée puis sauvée, une cargaison détournée puis récupérée, une invasion imminente évitée. (Ou peut-être préférerez-vous que ce soient vos joueurs qui kidnappent, organisent un détournement ou envahissent ?) Vous pouvez tout-à-fait créer un scénario où il ne se passe rien, mais vos joueurs se lasseront très vite si vous ne les occupez pas.



NOTE

ENTRE LES PJ, LES PNJ ET LES MOB, ON NE S'Y RETROUVE PLUS !

Les abréviations et les sigles sont omniprésents dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (aussi appelés MOG, MMORPG, et ainsi de suite) surtout lorsque vous chattez en direct et qu'il faut taper le mot aussi vite que possible. Ici, les principaux sigles sont assez faciles à retenir : un PJ est un « personnage joueur », un personnage animé par un joueur, un PNJ est un « personnage non joueur », un personnage animé selon le code du jeu ; un MOB est... en fait, tout le monde n'est pas d'accord sur ce que ce mot veut dire, mais c'est une créature gérée par le jeu. « PNJ » et « MOB » servent parfois à

désigner tous les personnages non joueurs.

Dans le présent manuel, plutôt que d'utiliser « MOB », nous désignons par « entité » les êtres non joueurs (même les plantes) alors que « PNJ » se réfère seulement à des personnages non joueurs, qui marchent et parlent.

Et, dernier éclaircissement, dans un scénario, vous (en tant qu'AM) avez tout à fait la possibilité de gérer activement un personnage du jeu. Nous appellerons tous les personnages non gérés par les joueurs des PNJ, même si vous les gérez vous-même.





CHECKLIST POUR LA CONCEPTION

PRÉPARATION

Nous ne déconseillerons pas d'ouvrir Ryzom Ring ni de l'explorer (c'est un véritable plaisir d'y flâner), mais avant de passer à la phase de création d'un scénario conséquent, prenez le temps de réfléchir à ce que vous voulez y mettre. Servez-vous de la liste qui figure ci-dessous (ou de quelque chose de semblable) pour vous faire une idée des éléments qui constitueront votre scénario. Lorsque vous aurez une idée précise de ce que vous voudrez faire, laissez-vous entraîner et amusez-vous bien !

JOUEURS

- 🎲 **Quel est le niveau de votre scénario ?**
Comptez-vous créer un scénario pour débutants de niveau 10 ou pour une équipe de vétérans de niveau 150 ?
- 🎲 **Combien de joueurs** comptez-vous inviter ?

ÉVÉNEMENTS

- 🎲 **Que va t-il se passer ?**
Quel est l'ordre chronologique des événements ?
- 🎲 **Etablissez une liste de chaque événement** qui a eu lieu avant le début du scénario (les éléments qui ont provoqué ce scénario).
- 🎲 **Etablissez une liste de chaque événement** qui a lieu au cours du scénario.
- 🎲 **Si certains événements dépendent de conditions,** lesquelles déclencheront ces événements ?

ENTITÉS

- 🎲 **Où est-ce que cela se passe ?** Etablissez une liste de chaque entité et le rôle qu'elle jouera dans le scénario.
- 🎲 Les entités clés : **que** vont-elles faire et **quand** ?
- 🎲 Les PNJ : **que diront-ils ?** (et qu'est-ce qui provoquera chacune de leurs déclarations)

LIEUX

- 🎲 **Où est-ce que cela se passe ?**
- 🎲 **Quels sont les éléments nécessaires ?**
Une ville, un campement, une oasis ?
- 🎲 Quels sont les éléments secondaires qui contribueraient à rendre le scénario plus crédible ?

MODE JEU

- 🎲 **Prévoyez-vous de participer à la session en tant qu'AM** (Adventure Master) ou en tant que joueur ? Si vous comptez assurer le rôle d'AM, **quelles fonctions occuperez-vous ?**
- 🎲 **Souhaiterez-vous ralentir le rythme** si les joueurs vont trop vite ? Comment ? Disposez-vous d'entités adéquates prêtes à rentrer rapidement dans le jeu ? Voulez-vous avoir la possibilité de recourir à un Acte supplémentaire ?
- 🎲 **Souhaiterez-vous accélérer le rythme** s'ils sont trop lents ? Comment ? Disposez-vous d'un PNJ susceptible de fournir des indices et/ou de prêter main forte lors d'un combat ?





PREPARATIFS

CONFIGURATION SYSTEME REQUISE

- Windows 98SE / 2000 / XP
- Pentium III 1 GHz ou équivalent (2 GHz recommandés)
- 512 Mo de RAM
- Lecteur CD-Rom 4X ou plus (uniquement si vous avez le CD)
- NVidia GeForce 2 (ou carte graphique équivalente) avec 64 Mo de RAM (GeForce 4 TI ou équivalente avec 128 Mo de RAM recommandés)
- Carte son compatible DirectX 8
- Connexion Internet avec modem de 56 K (mais ADSL ou câble recommandé)
- 6,5 Go d'espace disque recommandé

INSTALLATION

Visitez www.ryzom.fr pour obtenir les instructions de téléchargement du Ryzom Ring.

LANCEMENT

Cliquez deux fois sur le raccourci Ryzom Ring (si vous en avez mis un sur votre fenêtre) ou allez dans le menu Démarrer> Tous les programmes> Ryzom Ring.

Pour lancer Ryzom Ring, saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, puis cliquez sur « Connexion ».

S'il est nécessaire de mettre à jour le code du jeu, une fenêtre s'affiche. Veuillez confirmer que vous voulez faire la mise à jour. (Certaines mises à jour peuvent prendre un certain temps ; vérifiez la taille de la mise à jour si vous êtes pressé).

A chaque fois que vous vous connectez, vous devez accepter le contrat de licence utilisateur final. Cliquez sur « J'accepte » si vous êtes d'accord.

AUTRES OPTIONS

Pour créer un compte ou modifier votre installation, sélectionnez le bouton adéquat :

Configuration du jeu. Ceci lance une fenêtre contenant les mêmes options de configuration qui existent dans Ryzom telles que la résolution d'écran, les options audio, etc. Ces options sont également disponibles au cours du jeu.

Créer un compte. Cliquez ici pour ouvrir une fenêtre de navigation dans laquelle vous pouvez créer un compte.

Modifier un compte. Cliquez ici pour ouvrir une fenêtre de navigation afin de modifier les informations relatives à votre compte. Vous devrez saisir votre nom d'utilisateur et votre mot de passe pour accéder à votre compte.

J'ai oublié mon mot de passe. Cliquez ici pour recevoir un mail et réinitialiser votre mot de passe.

Créer votre compte d'essai gratuit. Cliquez ici pour ouvrir une fenêtre de navigation afin de créer un compte d'essai.

Aide. Cliquez ici pour ouvrir une fenêtre de navigation afin d'accéder à la page d'aide de Ryzom.

Résolution du jeu.

Choisissez parmi les possibilités suivantes :

- En fenêtre
(Pour travailler dans une fenêtre plutôt qu'en plein écran)
- 1024 x 768 (par défaut)
- 1152 x 864 • 1280 x 768
- 1280 x 960 • 1280 x 1024
- 1360 x 768 • 1600 x 900
- 1600 x 1024 • 1600 x 1200

Attention : certaines des résolutions ci-dessus ne sont peut-être

pas prises en charge par votre moniteur. Si vous sélectionnez l'une de ces résolutions, vous serez obligé d'utiliser le bouton « Configuration du jeu » la prochaine fois que vous jouerez pour retrouver une résolution qui marche.

Niveau de détails.

Choisissez parmi les niveaux suivants :

- Faible • Moyen
- Normal (par défaut)
- Elevé • Personnalisé

Sortir. Pour quitter Ryzom Ring, cliquez sur **Sortir**.





SESSIONS D'ÉDITION

Une fois connecté, vous vous retrouvez sur l'écran standard de création de personnages et de sélection.

Supprimer. Effacez ce personnage.

Jouer. Rendez vous avec ce personnage sur Atys (ou sur une session d'animation Ring, si vous en avez une en cours).

Éditeur. Choisissez cette option pour commencer ou poursuivre une session d'édition.

Vous avez alors le choix de poursuivre la session d'édition en cours (« resume ») ou de commencer un nouveau scénario à partir de zéro (« reset »).

COMMENCER UN NOUVEAU SCÉNARIO

Plusieurs choix se présentent lorsque vous débutez un nouveau scénario. Ou pas, pour la plupart, si vous ne voulez pas choisir, des choix sont faits pour vous au hasard.

Île et saison

Ecosystème. Choisissez un écosystème pour le Premier acte de votre scénario (désert, jungle, lacs, forêt ou Primes Racines). Puis choisissez l'une des îles de cet écosystème. Enfin, choisissez votre point de départ sur l'île en cliquant sur

l'un de ses drapeaux (sur la vue zoomée située en bas). C'est ici que votre personnage commence son parcours et que le scénario commence pour les joueurs. Le drapeau que vous sélectionnez devient vert.

Saison. Vous pouvez choisir le printemps (jaune), l'été (vert), l'automne (rouge) ou l'hiver (bleu). Si vous décochez "Choix manuel des saisons", la saison correspondra à celle définie sur le serveur.

Lorsque vous avez sélectionné une île et une saison, validez pour commencer la conception de votre scénario.

PREMIERS CHOIX

A ce stade, votre personnage est tout seul dehors avec plusieurs boutons et quelques menus à sa disposition. Il y a peut-être un paysage som-

maire, des arbres clairsemés, peut-être un lac, quelques collines... A part ça, vous avez un terrain vierge sur lequel créer votre nouveau chef-d'œuvre. Qu'allez-vous faire ensuite ?

« Scénario »

Si vous comptez organiser votre scénario en plusieurs actes, vous devrez créer ces différents actes et décider quelles entités apparaîtront dans chaque acte. Dans la partie **Scénario** (p. 13), vous verrez comment créer et modifier la structure de votre scénario.

« Objets » et « Entités »

Dans les onglets « Objets » et « Entités » (qui font partie de la fenêtre Palette), vous trouverez les différents éléments que vous pourrez intégrer à votre scénario. **Objets** (p.9) et **Entités** (p.9) présentent comment placer et modifier ceux-ci.

« Composants »

Dans l'onglet « Composants » (qui fait aussi partie de la fenêtre Palette) vous trouverez des déclencheurs, des générateurs, du dialogue ainsi que d'autres événements qui donneront vie à votre scénario. « Composants » (p.10) explique comment placer et modifier les composants.

Mais par où allez-vous commencer ?

C'est à vous d'en décider. Vous pouvez créer et organiser tous les Actes dont vous aurez besoin, puis intégrer dans chacun d'eux des entités auxquelles vous affecterez des événements pour qu'il y ait de l'action.

Vous pouvez aussi commencer à insérer les entités au sein de votre premier Acte (peut-être même votre seul et unique Acte) et gérer plus tard et à votre convenance la structure en actes de votre scénario.

Ou bien vous pouvez commencer à introduire les événements que vous voulez, puis placer les entités qui sont impactées par les événements. C'est à vous de voir.





COMMENCER UN NOUVEAU SCÉNARIO

Quand on crée un scénario, les choix et possibilités qui s'offrent sont larges.

Commençons par les trois boutons situés en haut et à droite : Palette, Scénario et Map. La fenêtre Palette contient tous les éléments qu'on peut mettre dans un scénario. La fenêtre Scénario (p. 15) gère l'organisation de votre Scénario, la liste des éléments posés par acte, ... La fenêtre Map (p. 15) indique le lieu où vous vous trouvez.

PALETTE

P



La palette comprend 4 onglets : 'Entités',

'Composants', 'Objets' et 'Zones et Routes'.



ENTITÉS



Utilisez cet onglet pour choisir chaque créature et personnage qui intégrera votre scénario. Il comprend deux filtres, Écosystème et Niveau, pour vous permettre de limiter vos choix (et vous aider à maintenir un scénario cohérent et réaliste).

Les entités sont regroupées un peu à la manière de Windows : cliquez sur une petite case avec «+» pour visualiser l'intégralité des choix disponibles ; cliquez sur une case avec «-» pour les cacher. Cliquez sur une entité en particulier pour la sélectionner, puis déplacez le curseur à l'endroit où vous voulez l'insérer, puis cliquez à nouveau.

Avant qu'une entité soit intégrée au scénario, son image apparaît à l'écran ; c'est le moment idéal pour l'examiner si vous ne la connaissez pas encore bien. Vous pouvez uniquement l'insérer au scénario lorsqu'une étoile jaune apparaît à l'extrémité de votre curseur ; s'il y a un cercle rouge « Non » à l'extrémité du curseur, vous ne pouvez pas placer l'objet à cet endroit. Faites un clic droit pour vous débarrasser de l'entité sans lui donner d'emplacement.

Boutons supérieurs



Séquence



Scénario et Sélection

OBJETS DU DÉCOR



Utilisez cet onglet pour sélectionner les différents Objets à intégrer dans votre scénario.

Les objets peuvent uniquement être intégrés au contenu permanent ; quel que soit l'acte courant lorsque vous insérez un objet, celui-ci sera ajouté au contenu permanent de votre scénario et peut ainsi apparaître chaque fois que votre scénario utilise le lieu où vous l'avez placé. Vous pouvez placer jusqu'à 100 objets dans un scénario.

NOTE

ENTITES, OBJETS, ITEMS, COMPOSANTS, ROUTES ET ZONES

Une Entité est toute chose ou tout être physique doué de pensée. (Ce sont, pour la plupart, des êtres humains et des créatures, mais certaines plantes sont aussi douées d'intelligence). Un Objet est toute chose physique non douée de pensée. Un Item (ou encore Item de quête) est quelque chose que vous concevez spécialement en tant que récompense. Un Composant est un trigger ou tout autre élément non physique que vous introduisez pour faire avancer l'intrigue. Une Route est composée d'un ensemble de repères que les Entités peuvent suivre ; une Zone est constituée de repères formant une boucle pour délimiter la frontière d'un lieu précis.





Sinon, le positionnement d'objets est similaire à l'intégration d'entités. Reportez-vous aux deux derniers paragraphes concernant les Entités pour savoir comment positionner des objets.

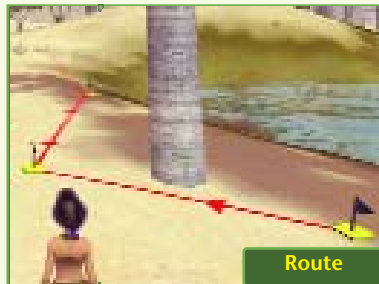
ROUTES ET ZONES



Sélectionnez « Tracer une nouvelle route ou une nouvelle zone » pour positionner une nouvelle route ou une nouvelle zone. Une route est le trajet que suivra une entité sur votre demande. Une route est représentée par une ligne bleue ponctuée de petits repères symbolisés par des drapeaux surmontés de pointes de flèches qui indiquent le sens du parcours. (Si vous voulez que vos entités aillent en sens inverse, positionnez les drapeaux dans le sens inverse). Une zone est (par exemple) un camp où les Kitins sont réunis pour préparer une attaque, ou bien une oasis où une caravane fait halte pour y passer la nuit. Une zone apparaît sous forme d'un espace délimité par une couleur en surbrillance et avec des repères en pierre de point en point. Les entités affectées à une zone resteront à l'intérieur de ses frontières.

Les procédures pour tracer une route et délimiter une zone sont identiques. Sélectionnez l'une ou l'autre (cliquez sur

l'icône Route ou Place dans la Palette) puis cliquez sur le terrain à chaque point qui définit/délimite la route ou la zone. Comme pour les entités, une étoile indique que vous pouvez placer un repère à cet endroit, et un cercle rouge que vous ne pouvez pas.



NOTE

NOMS

Dans le Ring, tout nom est au départ un nom par défaut (Scénario 1, Élément 1, Coffre 6, etc.). Vous pouvez le modifier à votre guise (« Nouveau départ », « Coffre à trésor d'Alakazam » où tout nom susceptible de vous plaire).

Lorsque vous arrivez à votre dernière marque, cliquez deux fois ou faites un clic droit pour la terminer. (Quand vous tracez une zone, le dernier repère se connecte automatiquement avec le premier pour fermer entièrement celle-ci).

Vous ne pouvez pas faire de clic droit sur une route ou une zone pour la supprimer avant de l'avoir placée ; vous devez d'abord terminer son tracé, puis la sélectionner pour enfin la supprimer.

COMPOSANTS



Les composants remplissent plusieurs fonctions nécessaires.

Ils déterminent ce qui se produit et quand ; quelques-uns facilitent même la tâche de conception en positionnant plusieurs objets en une fois. Pour chaque composant, commencez par le sélectionner dans la fenêtre Palette.

Il existe trois grandes catégories de composants. Les composants Triggers vous permettent de décider quand les événements se produisent. Peu importe où vous placez une Minuterie, mais un Trigger de zone doit être situé à l'endroit exact où vous souhaitez qu'il agisse.

Utilisez les composants de Quête pour créer un ensemble d'instructions relatif à votre scénario, pour générer un boss au moment propice, pour deman-

der que votre équipe remette des éléments spécifiques à un PNJ, pour positionner un coffre contenant ces éléments, etc. Ces types de composants ont des caractéristiques en commun :

1) Vous pouvez placer un composant de quête avant de placer les entités qui lui sont liées, mais vous serez obligé de positionner les entités pour que le composant puisse faire quoi que ce soit. Il ne faut pas les créer en même temps que le composant, au contraire : il faut placer séparément les entités puis les affecter au composant.

2) A l'exception de l'élément Coffres, le positionnement d'un composant de quête importe peu (il est cependant pratique de le placer près des entités sur lesquelles il exercera une influence).





Un macro-composant est un ensemble d'entités que vous pouvez positionner en un clic. Utilisez-les pour simplifier votre travail de création.

Liste des différents composants actuellement disponibles :

Composants de Quête

- Générateur de boss
- Coffre de récompense (générateur de loot)
- Coffre
- Donner item
- Demander item
- Parler à
- Dialogue

Composants triggers

- Minuterie
- Trigger de zone
- Trigger déclenché par l'AM (User Trigger)

Macro-Composants

- Camp de bandits
- Système de faune

NOTE

ACTIF / REPETABLE / CYCLIQUE

Presque toutes les fenêtres Composants contiennent deux cases cochées. Cochez Actif pour activer le composant et l'inclure dans le scénario. Décochez-la pour désactiver un composant, sans pour autant le supprimer.

Cochez Répétable ou Cyclique si vous souhaitez pouvoir renouveler l'action des composants.

Présentation des composants

Remarques générales

Nom. Attribuez le nom que vous voulez au composant.

Actif. Si cette case est cochée, le composant fonctionnera. Si elle n'est pas cochée, le composant est inactif.

Valeur de déclenchement.

Pour qu'un boss soit généré, le nombre de gardes restant doit être inférieur ou égal à cette valeur. Si par exemple, si vous choisissez « 2 » comme valeur de déclenchement, le boss sera généré quand ne restera plus que 2 gardes vivants. La valeur de déclenchement doit être inférieure au nombre de gardes disponibles (voir « Gardes » ci-dessous) ; si la valeur de déclenchement est égale au nombre de gardes en vie, le boss est généré immédiatement.

Gardes. Affichez la liste des gardes qui sont liés au composant.

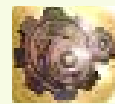
Remarques spécifiques



Générateur de boss. Sélectionnez ce composant et

placez le pour commencer. En utilisant la fenêtre qui apparaît, sélectionnez le boss et 5 entités au plus qui devront mourir avant que le boss n'apparaisse (cliquez sur Choisir, puis sur une entité). Ces entités sont définies

comme des « gardes », mais elles peuvent représenter l'entité que vous voudrez (y compris des plantes).



Coffre de récompense (Générateur de

loot).

Un Coffre de récompense génère un coffre qui contient un ou plusieurs items que les joueurs pourront ramasser pendant le scénario. Vous pouvez fixer la génération d'un coffre uniquement après la mort d'une ou de plusieurs entités précises.

Lorsque vous positionnez un composant Coffre de récompense, un objet coffre est également placé (voir Coffre, ci-après).

Rappelez-vous qu'il faut mettre des items dans le coffre.

Lorsque vous placez un item dans un Coffre de récompense, cet item devient partie prenante du scénario. Reportez-vous à la remarque concernant les Items.



Coffre. Cliquez sur un lieu pour y placer un coffre

(ou sélectionnez un coffre positionné par un composant Coffre de récompense). En utilisant la fenêtre qui apparaît, sélectionnez de 1 à 3 éléments à mettre dans le coffre et combien d'unités de chaque items

vous y mettrez.

Vous ne pouvez pas insérer de déclencheurs directement sur un coffre. Pour déclencher un coffre, créez un composant Coffre de récompense à cet effet, ou bien utilisez l'Éditeur d'événements (p. 18).

NOTE

MANIPULATION DES GROUPES

Si vous créez une nouvelle entité à proximité d'une entité similaire, elles se regroupent automatiquement, la première étant le leader. Si vous copiez une entité qui fait déjà partie d'un groupe, la nouvelle entité se retrouve automatiquement intégrée à ce groupe, à moins que vous ne la déplaçiez suffisamment loin du groupe d'origine.



Donner, Demander item, Parler à

Certains scénarios exigent que vous trouviez un élément particulier (Donner item), livriez un élément (demander item) ou parliez avec un PNJ particulier. Utilisez ces composants pour sélectionner le PNJ (le cas échéant) qui confiera cette tâche, le PNJ (le cas échéant) que les PJ devront trouver pour la réaliser et le dialogue spécifique qui aura lieu dans ce cadre. Il existe des possibilités de dialogues définis par défaut, mais vous pouvez les modifier comme bon vous semble. Un Texte Contextuel apparaît à coté du donneur de mission lorsque celui-ci est cliqué par un joueur. Le Texte de la Mission est dit par le donneur de mission lorsque le PJ lui parle. Le Texte de validation est dit par le PNJ destinataire de la mission lorsqu'un PJ lui adresse la parole. Le Texte mission accomplie est dit par le PNJ une fois que le PJ a accompli la mission. Normalement, ces composants s'associent ensemble et à d'autres composants. Vous pouvez par exemple associer un composant Donner item et un composant Demander item pour qu'un PNJ puisse donner un élément au personnage joueur, qui le transmet ensuite à

NOTE

ITEMS

Lorsque vous sélectionnez une case marquée comme «item», une fenêtre contenant environ 180 icônes s'affiche.

Sélectionnez un type d'item (et le nombre d'items souhaités) que vous voulez que le composant comprenne. La plupart des composants vous permettent de sélectionner un, deux ou trois items.

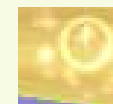
un autre PNJ pour achever la mission. Comme la plupart des composants, ceux-ci peuvent être connectés entre eux à l'aide de l'Editeur événements (p. 18).



Minuterie. Créez une minuterie pour retarder des événements jusqu'au moment propice. Le début d'un acte ou n'importe quel événement peut déclencher un minuteur.

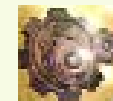
Vous pouvez seulement régler la durée du minuteur dans la Fenêtre propriétés. Pour définir lorsqu'il démarre ou pour déterminer ce qu'il va se passer lorsque le temps est écoulé, utilisez l'**Éditeur d'événement** (p. 18).

Si vous réglez une minuterie en mode Cyclique, chaque fois que le compte à rebours sera terminé, elle le recommencera (et déclenchera à nouveau les mêmes événements).



Trigger de zone.

Un trigger de zone provoque un événement lorsqu'un PJ pénètre ou quitte une zone que vous déterminez (un Endroit carré apparaît lorsque vous créez le trigger, que vous pouvez déplacer et modifier comme n'importe quel autre zone). Vous pouvez associer des triggers (un trigger de zone peut par exemple déclencher une minuterie pendant cinq minutes qui, à son tour, déclenche un événement de façon qu'il ait lieu 5 minutes après l'entrée du PJ dans la zone).



User Trigger.

Si vous participez en tant qu'AM au scénario, vous pouvez utiliser des user triggers. Lorsque le scénario est en cours, vous pouvez décider à quel moment déclencher des événements spécifiques. Vous aurez, par exemple, peut-être envie de faire



NOTE

COPIER-COLLER

Vous pouvez copier/coller au moyen des boutons situés en haut, mais il est parfois plus facile de le faire en appuyant sur Majuscule, en sélectionnant l'élément que vous voulez copier, puis en le déplaçant là où vous voulez le mettre.



apparaître le fils désespéré du commerçant porté disparu, suppliant les gens de bien vouloir l'aider à trouver sa mère elle aussi portée disparue, mais uniquement une fois que les participants connaîtront la situation. Comme certains groupes de joueurs peuvent mettre cinq minutes et d'autres plus d'une demi-heure, un déclencheur automatique ne marchera pas aussi bien qu'un user trigger.

Vous pouvez aussi créer un user trigger pour ajouter des éléments supplémentaires à un scénario, ce qui vous permet de décider en route si le groupe a besoin d'être confronté à des défis supplémentaires ou s'il a besoin de l'aide de davantage d'entités. Dans les deux cas, un user trigger constitue un bon moyen d'adapter le déroulement du scénario au comportement des joueurs.



Dialogue. Ceci crée un nouveau dialogue. Mis à part sa fonction évidente de transmettre des informations, un composant Dialogue peut agir comme la plupart des autres composants, en contribuant à déclencher des événements.

La fenêtre Propriétés d'un composant Dialogue ne définit que son nom, s'il se déclenche automatiquement (n'a pas besoin d'être déclenché) et s'il est Actif. Pour véritablement

attribuer un dialogue au composant et spécifier qui va le prononcer et à qui il est destiné, sélectionnez « éditer des dialogues » et utilisez l'**Éditeur de dialogue** (p. 18).

Camp de bandits. Lorsque le feu de camp apparaît, cliquez sur le lieu où vous voulez le mettre. Une fenêtre de Description du camp de bandits apparaît. Saisissez-y le nombre de bandits que vous souhaitez et sélectionnez leur race et leur niveau. Fermez cette fenêtre puis sélectionnez la fenêtre de Propriétés du campement afin de choisir pendant combien de temps ils resteront assis et pendant combien de temps ils se déplaceront (en secondes). Ils seront tour à tour assis et en déplacement, à moins que l'une des deux durées ne soit réglée sur 0.

Système de faune.

Sélectionnez un type d'herbivore, un type de carnivore et le nombre de chaque type qui apparaîtra. (Pour afficher différents choix dans le menu déroulant, changez de niveau ou d'écosystème). Leurs chemins se croisent : les carnivores chassent les herbivores. Mais une fois qu'ils sont positionnés, vous pouvez les séparer (ou même supprimer l'un des deux groupes).

SCÉNARIO



La fenêtre scénario comporte 6 onglets :

Entités, Composants, Objets, Éléments, Scénario et Acte. Vous pouvez en modifier la taille en tirant sur un bord ou un coin

Entités et Composants



L'onglet Entités affiche

toutes les entités associées à chaque acte. L'onglet Composants affiche tous les composants associés à chaque acte.

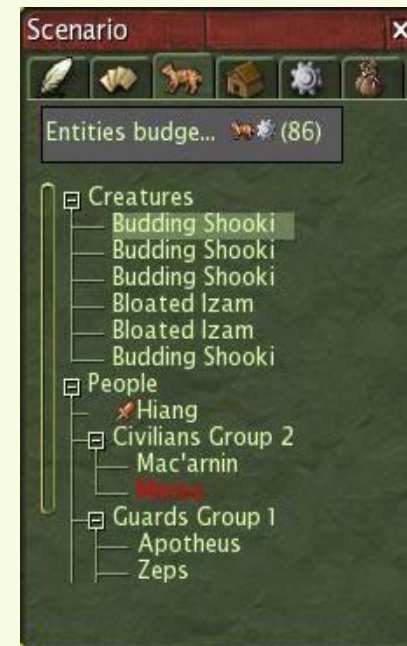
Prenez note que le nom Merius figurent en rouge, ce qui indique qu'il est le leader de leurs groupes. A côté du nom Hiang figure une icône rouge, indiquant qu'il fait partie du Contenu permanent.

Limites des Entités/Composants.

Vous pouvez positionner jusqu'à 100 Entités et Composants dans chaque acte (100 au total). Le nombre entre parenthèses situé en haut de l'onglet désigne le nombre d'Entités et de Composants que vous pouvez encore positionner.

Contenu permanent. Vous pouvez décider qu'une Entité ou un Composant fassent partie du Contenu permanent : faites un clic droit dessus, puis sélectionnez Contenu perma-

nent. C'est le moyen le plus facile pour retrouver une Entité ou un Composant au même endroit dans chaque Acte. Toutefois, si il/elle se trouve dans Contenu permanent, il/elle sera compté parmi les 100 Composants/Entités maximum par acte, même si l'Acte se déroule dans un autre lieu. (Si vous voulez déplacer une Entité ou un Composant d'un Acte à un autre qui se déroule sur le même lieu, faites un clic droit, intégrez-le dans le Contenu permanent, passez à l'Acte suivant, puis faites à nouveau un clic droit pour le faire participer au contenu de cet Acte).





Objets du décor



L'onglet Objets affiche tous les objets du scénario.

Limites d'objets. Le scénario peut comporter jusqu'à 100 objets (ils font tous partie du Contenu permanent). Le nombre entre parenthèse désigne le nombre d'objets que vous pouvez encore positionner.



Items



L'onglet items permet de créer de nouveaux items pour votre scénario. Cliquez dans la case « Créer un nouvel item » et sélectionnez un objet dans la fenêtre qui apparaît. Chaque fois que vous sélectionnez un nouvel item, la Fenêtre Propriétés qui lui correspond apparaît et vous pouvez Nommer, Décrire et Faire des commentaires sur le nouvel item.

Ensuite, lorsque vous êtes prêt à placer un butin ou à remplir un coffre, votre nouvel item est disponible.



Scénario



Nom de fichier. Le nom de fichier de ce scénario. Si vous

n'avez pas déjà sauvegardé le fichier, faites-le (par le Menu principal).

Règles. Animé signifie que l'organisateur de la session participera en tant qu'AM ; il contrôlera des entités, déclenchera des user triggers etc...

Autonome signifie que l'organisateur de la session participera à celle-ci en tant que joueur.

Niveau. Sélectionnez un le niveau qui s'affichera dans le terminal Ring (voir p.25) et qui permettra aux joueurs de connaître le niveau du scénario avant de le rejoindre (1-50, 51-100, 101-150, 151-200, 201-250).

Concernant les personnages et créatures qui participeront à des combats, vérifiez bien que vous avez sélectionné des ennemis et des alliés suffisamment forts, mais pas excessivement. Vous

pouvez passer d'un niveau à un autre pour sélectionner des Entités, mais sachez que vous pouvez déséquilibrer un scénario bien conçu à l'origine si vous intégrez des entités trop faibles ou trop fortes.

Langue. Sélectionnez la langue utilisée dans votre scénario : anglais, français, allemand ou toute autre langue.

Type. Sélectionnez le terme qui présente le mieux votre scénario : Story Telling, Newbie Training, Hack & Slash, Mystery, Guild Training ou Other.

Titre. C'est le nom du scénario tel qu'il s'affichera dans le terminal Ring (voir p.25).

Présentation. Si vous le souhaitez, rédigez une brève présentation de votre scénario à cet endroit. Elle s'affichera dans le terminal Ring (mais vous pourrez l'éditer lorsque vous lancerez une nouvelle session sur la base de ce scénario).



Acte



(Il n'existe pas d'onglet Acte pour le Contenu Permanent).

Pour changer d'acte, utilisez le menu déroulant Acte.

Nouvel Acte. Sélectionnez ceci pour créer un nouvel acte et le nommer. Cela vous amène à une fenêtre où vous pouvez sélectionner une nouvelle île pour le nouvel acte (sélectionnez le bouton jaune « Create new location » situé en haut à gauche, puis cliquez sur OK en

NOTE

POINTS RING

Lorsque vous débutez sur Ryzom, vous n'avez pas accès à toutes les îles ni à toutes les entités possibles ; ce à quoi vous avez accès dans le Ring dépendra des points de spawn que vous obtiendrez sur Atys. Chaque fois que vous découvrez un point de spawn, l'éventail de vos choix s'élargit.

Ceci explique pourquoi un débutant a uniquement accès à un nombre restreint d'éléments du Ring. Plus vous jouez à Ryzom, plus vous aurez accès à de nouveaux lieux et entités quand vous concevrez des aventures.





bas à droite), ou sélectionnez un lieu déjà utilisé pour un acte existant (n'importe lequel figurant dans la liste, puis cliquez sur OK).

Supprimer. Supprime l'acte courant.

Météo manuelle. Si vous souhaitez préciser quel temps il fait, cochez cette case et réglez le curseur Météo, qui propose un ciel dégagé (à l'extrémité gauche), nuageux, pour aller jusqu'à orageux. Si vous ne cochez pas cette case, Ryzom Ring choisira au hasard le temps qu'il fait.

Présentation de l'Acte. Si vous le souhaitez, rédigez une présentation de votre acte ici (uniquement disponible en édition).



MAP



Le bouton Map ouvre une carte de l'île courante.

Vous pouvez l'utiliser pour la téléportation, pour y poser des entités, ...

Vous pouvez augmenter ou diminuer l'échelle de la carte. Il y a un point pour chaque élément que vous avez placé sur la carte ; positionnez votre curseur sur un point et une étiquette apparaîtra pour identifier le point.

L'arc blanc indique la direction dans laquelle votre personnage regarde et ce qu'il voit (approximativement).

Utilisez les boutons « + » et « - » situés dans le coin supérieur gauche pour zoomer sur la carte ou vous éloigner ; utilisez la pointe de flèche blanche à côté des boutons pour centrer la carte.





ACTES

Il arrive qu'un scénario se déroule en plusieurs temps et lieux. C'est pourquoi on le divise en actes, comme dans une pièce de théâtre. Le premier acte peut se dérouler dans une petite ville, tandis que le second se passe sur un campement des Tryker et le troisième acte apporte la conclusion de l'histoire au fin fonds d'une forêt.

Les objets du décor sont placés dans le Contenu permanent et, en général, vous posez chaque entité au sein de l'acte courant. Par exemple, vous paramétrez une petite oasis de paix avec tous ses édifices, ses habitants et ses accessoires en Contenu permanent. Le premier acte peut comporter une caravane de passage qui se fait attaquer, tandis que le groupe de joueurs est à proximité, mais pas assez près pour les sauver. Dans le deuxième acte, une autre caravane arrive, entend parler de l'histoire et supplie le groupe de l'aider. Les brigands attaquent à nouveau, avec du renfort cette fois. Cette attaque est plus violente, mais le groupe la combat sans subir de pertes importantes de part et d'autre. Le groupe décide d'organiser une embuscade et d'y attirer les brigands (assistés dans cette décision par des suggestions appropriées des PNJ de la ville). Dans le troisième acte, les brig-

ands attaquent à nouveau, mais cette fois accompagnés de leur chef et de son conseiller mage. Seuls peuvent l'emporter la stratégie judicieuse du groupe et leur travail d'équipe.

Comme toute l'action se déroule en un lieu, le scénario peut être conçu en un seul acte. Toutefois, il est beaucoup plus facile de suivre tout ce qu'il se passe (surtout les incursions à répétition des brigands) si les événements sont divisés en plusieurs actes. De plus, vous êtes limité à 100 entités et composants (au total) par acte ; vous pouvez seulement dépasser cette limite en créant plusieurs actes.

Attention cependant, tout objet, route ou zone est placé en tant que Contenu permanent.



EVENEMENTS, SÉQUENCES, DIALOGUES

Le passage du temps est le moyen que la Nature a trouvé pour empêcher les choses de se produire simultanément. Le système d'Événements est la méthode de Ryzom pour éviter que tout se passe en même temps.

Grâce à la fenêtre de gestion d'événements, vous pouvez programmer quelque chose d'aussi compliqué que cette séquence baroque :

Lorsque le groupe pénètre pour la première fois dans un campement isolé, cinq séduisantes jeunes femmes apparaissent. Elles s'affairent à préparer un repas succulent (en s'occupant du feu et des casseroles qui y mijotent), puis elles se reprennent et invitent le groupe à partager le dîner

Même si la fenêtre événements ne peut pas tout faire, elle est capable de bien des choses. Voici, par exemple, la première séquence au cours de laquelle l'épouse O'Biroy meurt après avoir reçu le premier coup, disparaît, puis réapparaît sous l'apparence d'un gingo hurlant. Lorsque le gingo hurlant meurt, il s'évanouit lui aussi puis un coffre apparaît.

qu'elles ont préparé.

Tandis que le groupe se concentre, un vieux monsieur entre dans la cabane, regarde autour de lui, puis hurle que ses épouses l'ont trahi et se transforme instantanément en monstre. Il se jette sur une femme après l'autre, qui se transforme à son tour en monstre. Si on ne peut pas le mettre hors d'état de nuire tant qu'elles ne se sont pas toutes transformées en monstres, une fois que c'est chose faite, il tombe juste après le premier coup qu'on lui porte.

Une fois transformées en monstres, ses épouses l'attaquent puis s'en prennent au groupe. A mesure qu'elles sont vaincues les unes après les autres, elles se transforment en coffre. Cinq coffres sont tout ce qui restera d'elles.

C'est à ce moment-là que le groupe peut obtenir sa récompense puisqu'il a survécu à cette rencontre bizarre... ou pas. Car ils doivent remplir certaines conditions avant d'ouvrir chaque coffre. Comment le groupe peut-il le savoir ? Peu après que l'homme soit mort et que son corps ait disparu, sa voix désincarnée avoue que son plan, qui avait pour but de pro-





téger ce qu'il avait de plus cher, a échoué.

Si un coffre est ouvert incorrectement, il se téléporte ailleurs, sur une autre île. Si aucun des coffres n'est ouvert correctement, alors les cinq coffres disparaîtront de cette même façon. Et alors que le groupe se met à la recherche des coffres, il est guidé par les créatures de plus en plus fortes plus qui surgissent et les défient ; plus le groupe approche du coffre, plus les créatures sont fortes.

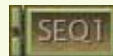
Cette fenêtre recèle encore bien plus de possibilités qu'on ne peut le montrer ici, c'est pourquoi il vous est conseillé de bien préparer ce que vous voulez qu'il se passe, d'installer tous les éléments dont vous avez besoin et de commencer à créer quelque chose de cohérent. Sachez que vous pouvez uniquement intégrer des éléments qui existent déjà dans le scénario. Vous devez donc créer ce dont vous avez besoin avant de pouvoir l'intégrer dans un événement.

SÉQUENCES

Vous avez sans doute déjà mis tous les personnages en place ; quelques-uns sont peut-être déjà en vadrouille ou suivent des trajets spécifiques. Mais comment allez-vous leur faire faire des choses au moment où vous le voulez et aussi longtemps que vous le voulez,

dans l'ordre que vous voulez ? Avec une séquence.

Lorsque vous sélectionnez un élément qui peut marcher, ramper, courir ou voler, une entité, un nouveau bouton apparaît immédiatement à la droite des boutons de l'arborescence du scénario (p. 22). Servez-vous-en pour sélectionner l'une des séquences de l'entité ou pour en créer une nouvelle.



Lorsque vous choisissez une séquence, un petit bouton au moins apparaît au-dessus des boutons contextuels de l'entité, à l'extrême gauche de l'écran. Sélectionnez ce bouton pour commencer à attribuer des



actions à l'entité.

Si vous avez déjà attribué des actions à l'entité, plusieurs petits boutons apparaissent, un par activité. Sélectionnez l'un d'eux pour ouvrir la fenêtre de l'Éditeur de séquence d'activité de l'entité.

ÉDITEUR DE SÉQUENCE D'ACTIVITÉ

Nouvelle séquence.

Sélectionnez ceci pour créer une nouvelle séquence (un ensemble d'activités) pour l'élément.

Onglets. Sélectionnez un onglet pour ouvrir le panneau de la séquence correspondante. Lorsque vous sélectionnez un onglet de séquence, ses activités sont énumérées dans l'ordre.

Nouvelle activité.

Sélectionnez ceci pour ajouter une nouvelle activité à la séquence actuelle.

Ordre des activités.

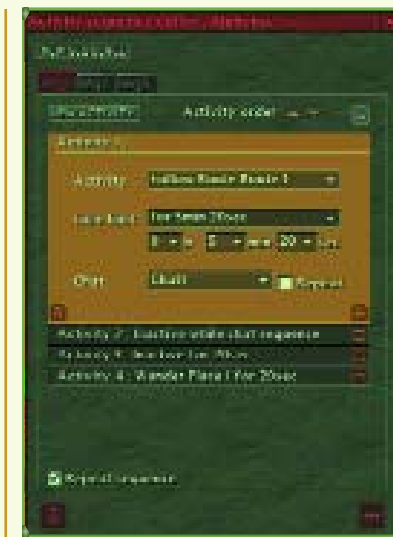
Sélectionnez une activité, puis cliquez sur la flèche montante ou descendante pour déplacer l'activité avant ou après dans la séquence.

Corbeille. (à l'extrémité gauche de la fenêtre de séquence). Cliquez sur ceci pour supprimer la séquence en cours.

Trois points (à l'extrémité inférieure droite). Sélectionnez ceci pour changer le nom actuel de la séquence.

Panneau d'activité

Menu déroulant **Activité.** Sélectionnez un type d'action ; si vous sélectionnez une action qui nécessite davantage d'informations, fournissez-les. (Si vous sélectionnez, par exemple,



Suivre Route et qu'il y en a trois, vous devez continuer en sélectionnant la route que l'entité doit suivre).

Durée limite. Grâce à ce menu déroulant, vous pouvez déterminer la durée de l'activité : sans limite de temps ou pour un certain temps. Si vous spécifiez Pour un certain temps, vous devez ensuite en déterminer la durée.

Corbeille. (A l'extrémité inférieure gauche de chaque panneau). Cliquez sur ceci pour supprimer l'activité sélectionnée.

NOTE

Si vous avez déjà attribué une action à l'entité (comme par exemple suivre une route), une séquence (Séq. 1) lui aura déjà été attribuée.



ÉDITEUR DE DIALOGUE



Un composant Dialogue est indispensable pour qu'un dialogue puisse avoir lieu. Si vous voulez que quelqu'un dise quelque chose, sélectionnez un composant Dialogue et sélectionnez New chat.

A proprement parler, vous aurez sans doute uniquement besoin d'un composant Dialogue pour tout un scénario. Mais il est généralement plus logique de disposer de plusieurs composants Dialogue pour pouvoir attribuer un ensemble de chats liés à chacun.

Chaque fois que vous souhaitez ajouter ou modifier un chat, sélectionnez l'un des composants Dialogue que vous avez déjà pour ouvrir l'Éditeur de dialogue. Sélectionnez le composant Dialogue que vous voulez modifier dans la liste de Dialogues déroulante. (Vous pouvez modifier n'importe quel composant Dialogue avec cet Éditeur, pas seulement celui que vous avez sélectionné).

Sélectionnez Nouveau chat pour créer un nouveau chat au sein d'un dialogue.

Ordre des chats.

Sélectionnez un chat, puis cliquez sur la flèche montante ou descendante pour déplacer le chat avant ou après dans la séquence de chat.

Agrandir/Réduire.

Sélectionnez le bouton fenêtre standard (à droite des flèches) pour agrandir ou minimiser tous les chats pour le composant Dialogue actuel.

Répéter le dialogue. Cochez cette case pour répéter (cycle) tous les chats du composant Dialogue en cours.

Panneau de chat

Lorsque vous sélectionnez Nouveau chat, vous obtenez un panneau avec :

Après. Si vous ne voulez pas que l'entité commence à chatter immédiatement, fixez un délai ici. Prenez note que ce délai commence quand ce chat est déclenché et non pas (par exemple) au début de l'acte.

Qui. Ce menu déroulant dresse la liste de toutes les entités présentes dans l'acte en cours ; sélectionnez celle que vous voulez faire parler.



Que dire. Saisissez ce que vous souhaitez que l'entité dise.

A qui. Un autre menu déroulant ; vous pouvez sélectionner une autre entité à qui la première peut s'adresser. (Vous pouvez déclencher le chat d'une entité quand des PJ se trouvent à proximité, mais vous ne pouvez pas sélectionner un personnage joueur auquel s'adresse le chat).

Emote. Quel geste fera l'orateur. Si vous souhaitez avoir deux emotes pendant un chat, divisez celui-ci en deux et attribuez un emote à chacun.



ÉDITEUR D'ÉVÉNEMENT

Vous attribuez des actions et des chats à chacune de vos entités avec des séquences et des dialogues. Mais comment en faites-vous un ensemble cohérent pour que ce que fait Alphonse (par exemple) déclenche la réponse de Gaston ? C'est là qu'intervient



l'Éditeur d'événement.

Tout comme il n'existe qu'une seule fenêtre Éditeur de dialogue (que vous pouvez ouvrir à partir de n'importe quel composant Dialogue), il n'existe qu'un seul Éditeur événements que vous pouvez ouvrir à partir de n'importe quelle entité ou composant.

Filtre. Utilisez ce menu déroulant pour sélectionner n'importe quelle entité, n'importe quel groupe, composant ou même un acte. Cela affichera tous les événements qui font intervenir l'élément choisi dans le filtre.

Nouvel événement. Une fois que vous avez sélectionné quelque chose dans le filtre déroulant, sélectionnez Nouvel Événement (pour ouvrir un nouveau panneau événement) ou sélectionnez n'importe quel panneau événement existant en cliquant dessus.

Panneau d'événement

A partir de là, vous disposez de deux ou trois nouveaux menus déroulants :

Quand. Sélectionnez ce qui va déclencher l'événement.

Ce qu'il se passe.

Sélectionnez ce qu'il va se passer. Il y a des options génériques adéquates (par exemple, un groupe peut Apparaître, Disparaître ou Mourir), et d'autres choix qui correspondent par exemple à des





séquences d'activités que vous avez attribuées à des entités.

Les deux options suivantes sont uniquement disponibles si vous sélectionnez Avancé, mais vous verrez que vous les utiliserez régulièrement quand vous connaîtrez bien le Ring.

Ajouter une action. Cette option ajoute une entrée supplémentaire à Ce qu'il se passe, quand vous voudrez qu'un seul déclencheur provoque plusieurs actions.

Ajouter une condition.

Cette option ressemble à Quand. Elle permet d'augmenter les conditions de déclenchement pour le(s) action(s) que vous avez définie(s).

Corbeille. Cliquez là-dessus pour supprimer la condition ou l'action correspondante ; cliquez sur la Corbeille située dans la partie inférieure gauche du panneau d'événement pour supprimer complètement l'événement en cours.

BOUTONS SITUÉS DANS LA PARTIE SUPÉRIEURE



Sélectionner/Déplacer (M).

Choisissez ce bouton, puis cliquez et faites glisser un objet pour le déplacer d'un endroit à un autre.



Sélectionner/Faire pivoter (R).

Choisissez ce bouton, puis cliquez et faites glisser un objet pour le faire pivoter ; faites-le glisser vers la gauche pour le faire pivoter dans le sens des aiguilles d'une montre, vers la droite pour le faire pivoter dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Annuler (Ctrl Z) et Rétablir.

Annule ou rétablit les actions précédentes.



Copier / Coller. Parfois, il est plus facile d'utiliser ces boutons pour positionner divers routes, zones, entités... Pour copier quelque chose, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton Copier. Pour l'insérer, cliquez sur le bouton Coller. Ce que vous avez copié apparaîtra, vous pouvez ensuite le déplacer là où vous souhaitez le positionner. Lorsque vous copiez une entité, vous décidez également si vous voulez reproduire les événements et séquences d'activités qui lui sont affectés.



Téléporter

(Ctrl T). Cliquez sur ce bouton, puis cliquez sur l'écran pour vous

téléporter vers un autre endroit de l'île.

Ce bouton est particulièrement pratique à utiliser conjointement avec la map (qui permet de facilement choisir l'endroit où se téléporter).



Affichage des itinéraires et des zones.

Sélectionnez ce bouton pour cacher/montrer et figer/défiger toutes les routes et les zones.



Figer/Défiger des objets.

Sélectionnez ce bouton pour figer/défiger tous les objets du scénario.



Test de lancement. (F8).

Cliquez sur ce bouton pour commencer à tester ce que votre scénario donnera en animation.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal permet d'ouvrir les principales fenêtres et modifier certaines options spécifiques.

Nouveau scénario. Pour commencer un nouveau scénario.

Charger scénario. Pour charger un scénario que vous avez créé.

Sauvegarder scénario. Pour



sauvegarder le scénario en cours.

Préférences. (U). Pour ouvrir la fenêtre de configuration du jeu Ryzom, avec les mêmes options.

Touches. (K). Pour ouvrir une liste de raccourcis-clavier similaires à ceux de la liste de touches de Ryzom, mais celle-ci comporte en plus tous les raccourcis d'édition dont vous aurez besoin.

Réinitialiser les positions de fenêtre par défaut. Si vous avez déplacé les fenêtres en travaillant sur le scénario, cette fonction les replace dans leur position initiale.

Map (C). Affiche/Cache une petite carte de votre zone. (p. 15)

Palette. (P). Affiche/Cache la fenêtre Palette (p. 9).

Scénario. (S). Affiche/Cache la fenêtre de Scénario (p. 13).





Propriétés. Affiche/Cache la fenêtre Propriétés de l'élément actuellement sélectionné (p. 21).

Fenêtre Chat. (X).

Affiche/Cache la fenêtre de Chat. Utilisez-la pour chatter avec d'autres joueurs. Vous pourrez aussi l'utiliser pour « parler » au nom de vos PNJ en animation.

Mailbox. Pour consulter les messages que d'autres joueurs vous ont envoyés.

Support. Contactez l'équipe d'assistance du Ryzom Ring.

Lumière du jour / Lumière par défaut (bascule). Cette option affiche la scène de jour / Affiche la scène à l'heure du serveur (qui peut être jour ou nuit).

Test (F8). Sélectionnez cette option quand vous êtes prêt à tester votre scénario.

Stop Test (F8). Sélectionnez cette option si vous souhaitez reprendre l'édition de votre scénario.

Quitter. Sélectionnez cette option pour quitter l'éditeur.

BOUTONS CONTEXTUELS

Une fois que vous avez sélectionné un élément dans la scène, plusieurs boutons apparaissent dans la partie inférieure de l'écran. Ce sont des boutons contextuels, qui sont donc liés à l'élément sélectionné.



Supprimer.

Supprime l'élément sélectionné.



Propriétés.

Ouvre la fenêtre Propriétés de l'élément (p. 21).



Personnalisez l'apparence ...

(C). Ce bouton ouvre la fenêtre de personnalisation d'un Homin (p. 22)



Editer les évènements.

Ceci ouvre l'Éditeur événements pour vous permettre de modifier les événements du scénario, en particulier ceux liés à l'entité sélectionnée (p. 18).



Déambuler.

Lorsque vous avez sélectionné une entité, cliquez sur ce bouton pour que l'entité se déplace dans une zone que vous aurez délimitée (un endroit nouveau ou existant).



Suivre Route, Patrouiller, Parcourir à nouveau une route. Ces boutons sont semblables à « Tracer une nouvelle route » (p. 10), mais lorsque vous terminez la création d'une

route dans ce cadre, l'entité y est automatiquement affectée. Vous pouvez aussi attribuer à l'entité un itinéraire déjà existant.

Suivre Route signifie que l'entité parcourt une seule fois la route.

Patrouiller signifie que l'entité parcourt l'itinéraire la route plusieurs fois, dans les deux sens.

Parcourir à nouveau la route signifie que l'entité suit la route continuellement, en boucle.

Lorsqu'une entité est affectée à une route ou à une zone, des traces de pas permettent de suivre son itinéraire.



Ajouter de nouveaux vertices.

Cette fonction permet d'ajouter des éléments supplémentaires à une route ou à une zone. Maintenez le curseur au-dessus du périmètre de la zone ou la route puis cliquez lorsqu'il devient jaune. Un nouveau repère s'affiche, que vous pouvez déplacer où vous voulez.



Prolonger la route.

Cela vous permet d'ajouter de nouveaux éléments au bout d'une route.



Regrouper (G).

Ce bouton groupe l'entité avec une autre entité. Sélectionnez

l'autre entité et une ligne verte apparaît pour relier la première entité à la seconde. Une pointe de flèche sur la ligne désigne le leader du groupe. Plusieurs entités peuvent se regrouper autour d'un leader mais le leader d'un groupe ne peut être affecté au leader d'un autre groupe.



Désigner comme leader de groupe.

Ceci rend l'entité sélectionnée leader de son groupe. Toutes les flèches du groupe, qui étaient tournées vers l'ancien leader, désignent maintenant la nouvelle entité.



Dégrouper

(Alt G). Retire l'entité sélectionnée du groupe auquel elle appartenait.



Rester immobile.

Ce bouton instruit une entité de ne pas bouger.



Travail.

Ce bouton envoie un Kitin non-agressif dans un endroit que vous avez désigné.



Garde.

Envie un Kitin agressif dans un endroit que vous avez désigné.





Se reposer. Envoie une entité non homin se reposer dans un endroit.



Nourrir. Envoie un herbivore paître dans un endroit que vous avez désigné.



Chasser. Envoie un carnivore chasser dans un endroit que vous avez désigné.



Editer dialogues. Si vous sélectionnez un Composant dialogue, sélectionnez ce bouton pour éditer vos chats.



Verrouiller/Déverrouiller.

Verrouillé, l'élément ne peut être modifié.

MENU CLIC DROIT

Sélectionnez un élément, faites un clic droit pour ouvrir cette fenêtre. Le coin supérieur gauche de la fenêtre s'affiche là où vous cliquez.

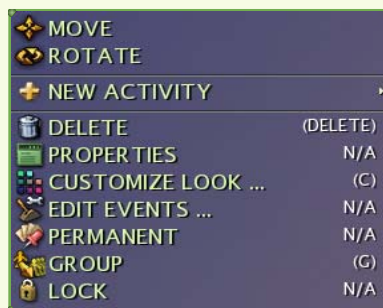
Déplacer. Ceci a le même effet que le bouton Sélectionner/Déplacer situé dans la partie supérieure de l'écran (p. 19).

Faire pivoter. Ceci a le même effet que le bouton Sélectionner/Faire pivoter situé dans la partie supérieure de l'écran (p. 19).

Nouvelle activité. Ceci ouvre un sous-menu donnant accès aux différentes activités disponibles pour l'entité (Voir les **Boutons contextuels** p. 20).

Supprimer. Ceci supprime l'élément.

Propriétés. Ceci ouvre la fenêtre de Propriétés de l'élément (p. 21).



Personnalisez l'apparence.

Ceci ouvre la fenêtre de personnalisation d'un Homin (p. 22)

Editer évènements ... Ceci ouvre l'Éditeur d'évènements pour que vous puissiez modifier des évènements, en particulier ceux qui sont liés à l'entité sélectionnée (p. 18).

Contenu permanent/Contenu de l'acte en cours. Fait passer l'entité ou le composant de l'un à l'autre.

Grouper, dégrouper, désigner leader de groupe.

Ces fonctions sont identiques aux boutons contextuels corre-

spondants (p. 20).

Verrouiller/Déverrouiller. Verrouillé, un élément ne peut être modifié.

PROPRIÉTÉS

Cette fenêtre affiche plusieurs caractéristiques de l'élément sélectionné.

Propriétés des objets

Nom. Vous pouvez changer le nom qui s'affiche pour l'objet.

Angle. Ce curseur fonctionne comme le bouton Sélectionner/Faire pivoter. Faites pivoter l'objet en déplaçant le curseur.

Propriétés des entités

Elles comprennent les mêmes propriétés que pour les objets, ainsi que les fonctions suivantes :

Batailles avec les joueurs. Si vous cochez cette case, l'entité se défendra (et éventuellement attaquera) si des PJ l'attaquent.

Bataille avec les PNJs. Si vous cochez cette case, l'entité se défendra (et éventuellement attaquera) si d'autres entités l'attaquent.

Auto-Spawn. Si vous cochez cette case, l'entité apparaît au début de l'acte (vous n'avez pas besoin de créer un événement pour qu'elle apparaisse).

Pas de Respawn. Si vous cochez cette case, l'entité ne se régénère pas après sa mort.





Propriétés des Homins

Elles comprennent toutes les propriétés des entités ainsi que les fonctions suivantes :

Personnaliser l'apparence.

Ouvre une fenêtre pour changer l'apparence du personnage (voir ci-dessous). Vous pouvez uniquement changer l'apparence d'un Homin.

Aggro. Fixez le niveau d'aggro d'un Homin de 1 (bas) à 120 (élevé). Plus l'aggro est élevé, plus le Homin lancera son attaque contre une cible lointaine.

Vitesse. Fixez la vitesse de déplacement d'un Homin : marche ou course.

Niveau. Sélectionnez très élevé, élevé, moyen ou facile. Ces niveaux se trouvent à l'intérieur de la fourchette de niveaux que vous aviez déterminé en posant le Homin dans la scène. Donc si par exemple, le Homin est d'un niveau 150-200, « Facile » se rapprochera du niveau 150, alors que « Très élevé » se rapprochera du niveau 200.

ARBORESCENCE DU SCÉNARIO

Chaque sélection que vous faites au sein de cette arborescence réduit les options possibles pour votre prochain choix.

Act. Le premier élément de

cette arborescence permet de sélectionner l'acte courant.

Select. Utilisez l'élément suivant pour sélectionner une entité, ou un composant ou un objet en particulier. Vous pouvez utiliser ce menu pour sélectionner n'importe quel élément, même s'il n'est pas à proximité, puis modifier ses priorités, ...

S'il y a des groupes dans l'acte en cours, vous pouvez sélectionner un groupe, ce qui ajoutera un niveau de plus à l'arborescence.

PERSONNALISER L'APPARENCE (HOMINS)

Utilisez cette fenêtre pour modifier les caractéristiques du Homin. (Cette fenêtre n'est disponible que pour les Homins). Elle contient trois onglets : profile, équipement et body.

Aperçu. Affiche/cache un aperçu de l'Homin.

Modifier la vue (dans le panneau aperçu). Fait basculer entre la vue complète et une vue en gros plan du Homin.

Profile

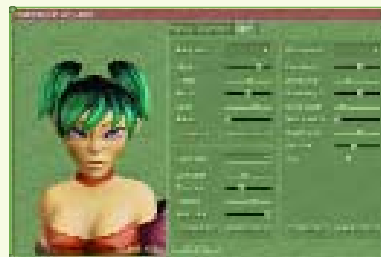
Nom. Changez le nom affiché pour ce Homin.

Race. Sélectionnez l'une des quatre races d'Homins.

Sexe. Sélectionnez Masculin ou Féminin.

Notes. Rédigez des remarques utiles sur le personnage (celles-ci ne sont visibles qu'en édition).

Equipment



Sélectionnez les vêtements, l'armure, les armes et d'autres équipements du personnage.

Random Equipment.

Attribue au hasard un équipement au PNJ.

Sets. Utilisez ce menu déroulant pour sélectionner un équipement pré-défini.

Color. Utilisez les curseurs pour sélectionner la couleur pour chaque partie d'armure. Cochez la case « link » pour changer la couleur de toutes les parties en une fois.

Random Color. Attribue une couleur au hasard à chaque partie de l'armure.

Manage Sets. Permet de composer et sauvegarder des ensembles d'armures qui pourront ensuite être attribués à ce Homin ou à d'autres.

Spécialization. Sélectionnez une spécialité de combat pour le Homin. Ceci permet en particulier de changer l'arme que

manie un Homin.

Body

Utilisez ces curseurs pour modifier l'apparence physique du Homin.

Random. Utilisez ces boutons pour définir au hasard les caractéristiques du corps, de la tête et du visage du Homin.

Manage Sets. Utilisez ces boutons pour sauvegarder un ensemble de paramètres concernant le corps, la tête ou le visage du homin.

NOTE

Sets

La création et la gestion de sets d'équipements et des caractéristiques physiques peut prendre du temps, mais c'est un investissement qui en vaut la peine. Une fois que vous aurez créé des sets d'équipements ou de caractéristiques, il est facile de les appliquer à d'autres Homins, ce qui vous permet de créer rapidement une armée homogène. Si vous ne le faites pas au départ, vous risquez de le regretter amèrement quand vous serez en train de créer votre troisième troupe d'attaquants Tryker, tous issus du même royaume.

Bien sûr, si vous souhaitez créer des troupes parfaitement identiques, faites des Copier/Coller. (Et vous pouvez légèrement modifier chaque personnage pour qu'ils n'aient pas l'air de clones terrifiants).





TESTER UN SCÉNARIO

La conception d'un scénario peut être divertissante, mais arrive toujours le moment où il faut le mettre à l'épreuve, le tester donc (Mode test), alors que vous êtes en train de peaufiner différentes parties de la conception, puis enfin le jouer avec d'autres joueurs (Mode Jeu).

MODE TEST

Lancer Mode Test. Vous pouvez passer du Mode Édition au Mode test au moyen du bouton situé dans la partie supérieure, par le Menu principal ou en appuyant sur **[F8]**.

Retourner en Mode Édition. Pour y retourner, sélectionnez le bouton situé dans la partie supérieure ou en passant par le Menu principal ou en appuyant sur **F8**.

Tester en tant que joueur, tester en tant qu'AM.

Vous pouvez tester votre scénario de deux façons : en tant que joueur ou en tant qu'AM (Adventure Master). Lorsque vous passez pour la première fois en Mode test, vous êtes en mode "Tester en tant qu'AM". Votre personnage a alors les mêmes capacités que celles qu'il aura en tant qu'AM en mode Jeu.

Vous pouvez passer à "Tester en tant que joueur" en utilisant les bouton contextuel appro-

prié (dans la partie inférieure gauche) et dans ce cas, votre personnage participe à l'action en tant que joueur. Plusieurs boutons et options sont toujours à votre disposition auxquels les joueurs normaux n'ont pas accès, mais vous pouvez vivre le scénario comme un joueur.

Vous pouvez retourner à "Tester en tant qu'AM" (bouton contextuel) ou retourner en mode Édition.

BOUTONS SITUÉS DANS LA PARTIE SUPÉRIEURE

Téléporter. (**Ctrl** **T**). Comme précédemment.



Return to edition mode (**F8**).

Cliquez sur ce bouton au cours d'un test pour reprendre l'édition du scénario.



Cliquez sur ce bouton quand vous avez terminé de concevoir un scénario et que vous voulez le lancer en mode Jeu (voir page suivante).

MENU PRINCIPAL

Le menu principal comporte moins d'options en modes Test

et Jeu qu'en édition; les options qui demeurent sont cependant les mêmes que celles qui leur correspondent en mode Édition (p. 19).

BOUTONS CONTEXTUELS

Tester en tant qu'AM



Passer en mode Test. Passez-y pour tester le scénario en

tant que joueur.



Actes du scénario. Lancez l'acte sélectionné.



Déclencheurs. Déclenchez le user trigger que vous avez sélectionné.



Parler/Arrêter de parler. Ce bouton Ajoute/enlève un onglet dans la fenêtre de Chat ; cet onglet correspond à l'entité sélectionnée. Si vous chattez dans cette fenêtre, ce que vous saisissez n'est pas sauvegardé comme dialogue permanent ; cette fonctionnalité n'est disponible qu'en mode Édition, via les dialogues.



Contrôle.

Déplacez l'entité sélectionnée

comme si c'était votre propre PJ.



Ajouter de l'HP.

Redonnez de HP à l'entité sélection-

née.



Tuer. Tuez l'entité

sélectionnée.



Despawn. Faire disparaître l'entité sélectionnée.



Changer la météo.

Changez le temps qu'il fait.

Tester en tant que joueur



Passer en Mode AM.

Testez le scénario en tant

qu'AM.





LANCER UNE SESSION (MODE JEU)

MODE JEU

Vous ne pouvez pas passer du mode Édition au mode Jouer. Vous pouvez uniquement lancer le mode Jeu par l'intermédiaire du bouton situé dans la partie supérieure en mode test, ou en jouant normalement à Ryzom, via un terminal Ring à Pyr, Fairhaven, Yrkanis, Zora.

En Mode Jeu, vous avez accès aux mêmes boutons et avez les mêmes choix qu'en mode Test (sauf que vous ne pouvez pas passer d'AM à joueur, vous êtes toujours soit AM soit Joueur selon que le scénario est animé ou autonome ; reportez-vous aux **Règles** p. 14. Par ailleurs, vous ne pouvez pas accéder au mode Édition). Vous gérez également le groupe de joueurs présents dans la session (invitations, exclusions).



LANCEMENT ET AFFICHAGE D'UNE SESSION

Pour lancer immédiatement une session depuis l'édition, allez en mode Test et sélectionnez le bouton R2 situé dans la partie supérieure. Sinon, vous pouvez également lancer une session depuis Atys, en vous présentant à un terminal du Ring. Il y en a à Pyr, Fairhaven, Yrkanis, Zora.

Près du terminal Ring, cliquez sur celui-ci pour visualiser les Sessions du Ring lancées par d'autres joueurs. Cliquez sur le logo Ryzom Ring situé à côté des drapeaux pour ouvrir la fenêtre de lancement de session. Puis choisissez un scénario parmi ceux disponibles.

Peu importe si vous avez lancé la session depuis le mode test

ou depuis le terminal Ring, la procédure qui suit est la même.

Lorsque vous lancez une session, vous déterminez les joueurs qui pourront visualiser celle-ci dans le terminal Ring, et votre propre personnage est déplacé sur le lieu du premier acte de la session ; vous restez dans votre session jusqu'à ce que vous y mettiez fin.

Vous avez déjà déterminé le **Titre**, le **Niveau**, la **Langue**, le **Type**, les **Règles** de votre session (Animé ou Autonome) et la **Présentation** (voir **Scénario** p. 14).

Vous pouvez modifier la présentation, mais restez bref car c'est ce qui s'affichera dans la colonne de description des Sessions du terminal Ring.

En-dessous, décidez si la session sera visible dans le terminal (en cochant **Autoriser de nouveaux venus**) ou non (en ne le cochant pas). Si vous voulez qu'elle soit visible, mais pas pour tous les types de joueurs, cochez les cases appropriées (**Race**, **Religion**, **Joueurs qui ne font pas partie de ma guilde**, **shards**, et **level max**).

Parmi les joueurs qui voient la session dans le terminal Ring, personne ne peut jouer dans votre session sans y être expressément invité. Un joueur qui souhaite jouer dans votre session doit vous le faire savoir (par chat), et vous devez l'inviter avant qu'il ne puisse

rejoindre votre session. (Un raccourci : si vous faites partie d'un groupe au moment où vous lancez une session, tous les membres de ce groupe y seront également invités si vous le souhaitez).

Animé ou autonome ?

Lorsque vous créez votre scénario, vous décidez si celui qui lancera la session y participera en tant qu'AM (**Aventure animée**) ou en tant que PJ (**Aventure autonome**).

Il n'existe pas d'AM dans une aventure autonome, mais quand vous avez lancé la session, vous pouvez en tant que joueur (et vous seulement) toujours changer les paramètres de visibilité de la session sur le terminal, inviter ou exclure un joueur d'une session (par l'intermédiaire de la fenêtre de Contrôle des joueurs) et mettre fin à l'aventure.

En tant qu'AM dans une session que vous animez, vous pouvez faire tout cela et remplir également les autres fonctions précédemment présentées dans ce manuel : contrôler des entités, déclencher des user triggers, chatter par l'intermédiaire d'une entité, etc.





PARTICIPER À UN SCÉNARIO

TERMINAUX RING

Utilisez un terminal du Ring pour connaître les sessions en cours, auxquelles vous êtes ou non directement invités. Si vous n'êtes pas directement invité mais que l'organisateur vous a permis de voir la session, vous pouvez chatter avec celui-ci afin qu'il vous invite. La fenêtre de [Session du Terminal Ring](#) comprend 9 colonnes et vous pouvez l'organiser en triant chacune des colonnes.

Invité/Animateur. Chacune des sessions auxquelles vous êtes invité est cochée. Il y a une icône en forme d'oeil pour chaque session dans laquelle un AM anime une [Aventure animée](#) (p.24). S'il n'y a pas d'icône affichée, la session cor-

respondante est autonome.

Propriétaire. Ceci fournit le nom du joueur qui a lancé la session. Vous pouvez envoyer un « tell » au propriétaire en sélectionnant cette session et en utilisant le menu clic droit.

Titre. Le titre de la session.

Présentation. La description de la session. Si une description n'apparaît pas intégralement, maintenez le curseur dessus afin de voir la version complète.

Niveau. La gamme de niveau recommandée des personnages pour la session.

Nombre de joueurs. Le nombre de joueurs actuellement présents dans la session.

Langue. La langue du scénario.

Genre. De quel genre d'aventure il s'agit : raid, sauvetage, entraînement de guildes, etc.

Date de lancement. Date à laquelle la session a démarré.

Drapeaux. Cochez les cases de drapeaux dans la partie inférieure gauche pour afficher uniquement les sessions dont la langue est l'anglais, le français, l'allemand ou toute autre langue.

PARTICIPER

Si la colonne Invité est cochée, vous êtes invité à participer à la session. Vous pouvez cliquer sur [Rejoindre](#) pour commencer à jouer.

Si une session s'affiche, mais que rien n'est coché dans la colonne invité, votre person-

nage répond aux critères que votre l'organisateur a fixé pour ses sessions, mais vous n'y êtes pas invité. (Vous ne pouvez pas visualiser les sessions dont les critères ne correspondent pas à votre personnage actuel).

Si vous êtes susceptible d'être intéressé par une session à laquelle vous n'avez pas été invité, vous avez la possibilité de contacter l'organisateur. Si celui-ci décide de vous inviter, cette session sera cochée et vous pourrez alors sélectionner [Rejoindre](#) (pour rejoindre la session)



Invited/Animator	Owner	Title	Description	Level	Nb. Players	Language	Type	Launch date
<input checked="" type="checkbox"/>	Kaeremi(Arispede)	Illusions	Somewhere, in a small Tryker ...	151-200	1		Mystery	08:22 AM
<input checked="" type="checkbox"/>	halalily(Leonor)	Krim Nekt		201-250	5		Guild training	08:47 AM
<input checked="" type="checkbox"/>	Phantase(Anno)	La Canne A Peche	Aidez Tappy O'Bradigan à rem...	101-150	1		Other	08:52 AM
<input checked="" type="checkbox"/>	Seido(Anno)	Pirate's treasure	Solve the old tryker's enigma a...	151-200	1		Mystery	09:47 AM
<input checked="" type="checkbox"/>	Enoring(Anno)	Une Inhue menacée	Un emissaire d'une tribu roma...	201-250	1		hack'n'Mash	09:42 AM
<input checked="" type="checkbox"/>	Rapuil(Leonor)	Weihnachten	Es ist Weihnachten	151-200	1		Story telling	09:19 AM

At the bottom of the window, there are language selection icons for UK, DE, FR, and a question mark, along with a 'RT COLONNE' button and a 'TELL' button.