



RYZOM RING ANLEITUNG

www.ryzom-ring.com/de



An Incan
Monkey God
Studios
Production





WARNUNG AN EPILEPSIEKRANKE

Bitte lesen Sie folgenden Text durch, ehe Sie oder Ihr Kind ein Videospiel spielen.

Manche Menschen erleiden epileptische Anfälle oder verlieren das Bewusstsein bei verschiedenen hellen Lichtern oder schnellen Displays des alltäglichen Lebens. Diese Menschen können sich in Gefahr befinden, wenn sie verschiedene Fernsehbilder sehen oder verschiedene Videospiele spielen. Dieses Phänomen kann auch bei Menschen ohne medizinische Vorgeschichte auftreten und bei Menschen, die noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben.

Wenn Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie schon Epilepsiesymptome aufgezeigt haben (Anfall oder Bewusstlosigkeit), die durch elektronische Simulationen ausgelöst wurden, raten wir Ihnen dringend, einen ärztlichen Rat einzuholen, ehe Sie dieses Produkt benutzen. Wir raten Eltern, ihre Kinder im Auge zu behalten, wenn sie Videospiele spielen.

Falls Sie oder Ihre Kinder eines der folgenden Symptome aufzeigen, sollten Sie sofort aufhören zu spielen und einen Arzt aufsuchen: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Kontraktion der Augen oder Muskeln, Bewusstlosigkeit, Orientierungsprobleme, Zuckungen oder Schüttelkrämpfe.

Allgemeine Vorsichtsmaßnahmen, die jeder Spieler treffen sollte :

- Setzen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm heran.
- Spielen Sie das Spiel auf einer sicheren Entfernung des Bildschirms.
- Wenn möglich, spielen Sie Videospiele immer auf kleinen Bildschirmen.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde oder schläfrig sind.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie eine 10-15 minütige Pause für jede gespielte Stunde ein.

© 2006 Nevrax. Nevrax, „Ryzom“, „Ryzom Ring“, und die Nevrax, „Ryzom“ und „Ryzom Ring“ Logos sind Warenzeichen und eingetragene Warenzeichenlogos von Nevrax. Alle Marken- und Produktnamen sowie Logos sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Jolt Online Gaming und das Jolt Logo sind Warenzeichen von Jolt Online Gaming Ltd. Alle Rechte vorbehalten.





INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN IM RING!4

HINWEIS Instanzen & Szenarien

WAS IST EIN SZENARIO?5

HINWEIS PCs, NPCs und MOBs, du meine Güte!

- Ein Ort5
- Bewohner5
- Events5

DESIGN CHECKLISTE6

Planung6

Spieler6

Events6

Kreaturen6

Orte6

Hosting6

LOS GEHT'S7

Systemanforderungen7

Installation7

Starten7

Andere Optionen7

Sessions bearbeiten8

Neues Szenario starten8

Karte & Jahreszeit8

Möglichkeiten8

Szenariomenü8

Objektmenü8

Komponentenmenü8

EIN SZENARIO ERSTELLEN:

SO GEHT'S9

HINWEIS Einheiten, Objekte, Items, Komponenten, Routen & Plätze

Palette9

Einheiten9

Landschaftsobjekte9

Routen & Plätze10

Komponenten10

HINWEIS Namen

Komponentenbeschreibung ..11

HINWEIS Aktiv / Wiederholbar / Zyklisch

HINWEIS Plot Items

HINWEIS Handhabung von Gruppen

HINWEIS Shift-Drag Copy & Paste

Szenario13

HINWEIS Ring Punkte

Kreaturen &

Komponenten13

Landschaftsobjekte14

Items (Plot Items)14

Szenario14

Akt14

Landkarte15

AKTE16

EVENTS16

Sequenzen16

Aktivitätssequenz-

Editor17

Aktivitätsleiste17

Dialog-Editor18

Chatleiste18

Event-Editor18

Eventleiste18

Top Buttons19

Hauptmenü19

Kontextbuttons20

Rechtsklick-Menü21

Eigenschaften21

Baum-Buttons22

Aussehen personalisieren (Homins)22

HINWEIS Sätze

Profile22

Équipment22

Body22

EIN SZENARIO TESTEN23

Test Modus23

Top Buttons23

Hauptmenü23

Kontextbuttons23

Test als AM23

Test als Spieler23

SZENARIO ABSPIELEN24

Spielmodus24

Session starten und auflisten24

Gemeistert oder

Meisterlos?24

IN EINEM SZENARIO MIT-SPIELEN25

Ring-Terminals25

Beitreten25





WILLKOMMEN IM RING!

Sie kennen Atys und Ryzom wie Ihre Hosentasche? Dann kennen Sie ja die Fyros, die Matis, die Tryker und die Zorai. Sie sind mehr Kitins begegnet, als Ihnen lieb war und haben viele davon bekämpft. Sie haben einen Hang zu den Karavan oder den Kamis entwickelt. Sie haben vielleicht sogar eine Meinung dazu, ob es Jena wirklich gibt und ob sie nach Atys zurückgekehrt ist. Sie haben viele Regionen der Welt erkundet und fantastische Missionen erfüllt. Doch Sie hatten noch nie die Möglichkeit, etwas Eigenes zu erschaffen: Es war immer die Welt eines Anderen. Bis jetzt...

Der Ring bietet ein neuartiges massives online Spieluniversum. Orte, an denen Sie selbst Szenarien erstellen können, die genau jene Kreaturen, Charaktere und Situationen beinhalten, die ein Szenario für Sie ausmachen. Sie können ein Szenario erstellen und wenn Sie bereit sind, können Sie nur ein paar andere Spieler einladen oder aber es allen zugänglich machen. Wenn es Ihnen gefällt, können sie als Adventuremaster (AM) „Gott spielen“ oder als normalen Charakter teilnehmen. Sie können den Zugang zum Szenario auf ein paar eingeladene Spieler beschränken oder Sie können



es jedem Spieler, der daran teilnehmen möchte, zugänglich machen. Sie können Szenarien eröffnen, die Sie selbst erstellt haben oder die von anderen Spielern geschaffen wurden. Es gibt eine Menge an Möglichkeiten.



HINWEIS

INSTANZEN & SZENARIEN

Eine Session (ein laufendes Szenario) ist ein Beispiel einer „Instanz“. Eine Instanz ist ein Gebiet, das nur ein paar Spieler betreten können (meistens durch Erfüllen bestimmter Bedingungen wie das Finden eines Schlüssels oder durch eine Urkunde). In manchen Fällen können mehrere Teams die gleiche Mission gleichzeitig erfüllen, ohne sich je zu begegnen. Sie befinden sich in einer anderen aber identischen Instanz dieser Mission.



WAS IST EIN SZENARIO ?

Ehe wir zur Erstellung eines Szenarios kommen, zuerst ein paar Worte über die Szenarien an sich. Sie haben bereits in vielen Szenarien gespielt, doch haben Sie schon darüber nachgedacht, wie so ein Szenario entsteht?

Ein Ort

Zuerst benötigen Sie einen Ort (oder zwei oder mehrere Orte) an dem Ihr Szenario sich abspielt. Wüste, Wald, Dschungel oder Seegebiet? Feucht oder trocken? Stadt oder Land?

Szenarien können an vielen Schauplätzen stattfinden, doch ein Szenario muss irgendwo stattfinden. Wählen Sie einen passenden Ort aus und bauen Sie seine Eigenschaften ins Szenario ein. Dadurch wird es noch lebhafter!

Bewohner

Außerdem benötigen Sie Menschen und Kreaturen, die Ihren Ort bevölkern. Natürlich können Sie ein unbewohntes Szenario eröffnen, doch...was würden die Spieler dort tun?

Bei Bewohnern muss es sich nicht ausschließlich um Menschen, Pflanzen oder Kreaturen handeln. Ziel Ihres Szenarios kann auch sein, wertvolle Tierressourcen zu sammeln, eine verlorene Tiara wieder zu finden oder einen entscheidenden Vertrag zu übermitteln. Sie können auch Gepäck, Lager, Tempel und

sogar ganze Städte in Ihr Szenario einbringen.

Events

Natürlich muss auch etwas passieren – eine gekidnappte junge Dame, die es zu retten gilt; eine entführte Ladung, die es zurück zu erobern gilt oder eine Invasion, die verhindert werden muss. (Oder sollen Ihre Spieler kidnappen, entführen und besetzen?) Wie gesagt, Sie können ein Szenario ohne Events erschaffen, aber Ihre Spieler langweilen sich möglicherweise schnell wenn sie nichts zu tun haben.



HINWEIS

PCS, NPCS UND MOBS, DU MEINE GÜTE!

Abkürzungen und Akronyme sind integraler Bestandteil von massiven online Spielen (auch MOGs, MMORPGs...), insbesondere im Chat, wenn es schnell gehen soll. Die hauptsächlichen Akronyme sind einfach: PC steht für „Player Character“, ein Charakter der von einem Spieler kontrolliert wird. Ein NPC hingegen ist ein „Non-Player Character“, ein Charakter der vom Spielcode geleitet wird. Ein MOB ist... tja es besteht keine Einigkeit darüber, für was die Buchstaben stehen, aber ein MOB ist ein vom Spiel betriebener Charakter. Sowohl „NPC“ als auch „MOB“ werden manchmal benutzt, um alle Nicht-

Spielerwesen zu beschreiben. Anstatt von „MOB“ sprechen wir in dieser Anleitung von „Kreaturen“ um ein Nicht-Spieler-Wesen (auch Pflanzen) zu designieren, während NPC sich nur auf gehende und sprechende Nicht-Spieler-Charakter bezieht.

Und noch etwas: In einem Szenario haben Sie (als AM) die Möglichkeit, einen Spielcharakter zu kontrollieren. Wir reden bei allen Charakteren, die nicht von Spielern kontrolliert werden, von NPCs, auch wenn Sie sie selbst kontrollieren.





DESIGN CHECKLISTE

PLANUNG

Es ist nicht verboten, den Ryzom Ring einfach zu öffnen und sich umzusehen (das macht nämlich Spaß), doch ehe Sie ein seriöses Szenario erstellen, überlegen Sie sich, wie es aussehen soll. Benutzen Sie die Checkliste auf der nächsten Seite (oder etwas Ähnliches), um einen Leitfaden zu definieren. Nachdem Sie einen bodenpermanenten Plan haben, tauchen Sie ein und haben Sie Spaß!

SPIELER

- 🎮 **Was ist das primäre Level Ihres Szenarios?**
Richtet Ihr Szenario sich an Neulinge mit Level 10 oder an ein Veteranenteam mit Level 150?
- 🎮 **Aus wie vielen Spielern** soll ein Team sich zusammensetzen?

EVENTS

- 🎮 **Was wird passieren?**
Welche Reihenfolge haben die Events?
- 🎮 **Zählen Sie jedes Event auf, das** vor dem Szenario stattfand (Ursache des Szenarios)
- 🎮 **Zählen Sie jedes Event auf, das** während des Szenarios passiert.
- 🎮 **Wenn manche Events ausgelöst werden müssen,** wodurch werden sie ausgelöst?

KREATUREN

- 🎮 **Welche NPCs und Kreaturen spielen die Hauptrolle?**
Listen Sie jede Kreatur und ihre Rolle im Szenario auf.
- 🎮 **Was** wird jede „Schlüsseleinheit“ tun und **wann** wird sie dies tun?
- 🎮 Was werden die einzelnen NPCs **sagen?** (und wodurch werden diese Aussagen ausgelöst?)

ORTE

- 🎮 **Wo spielt das Szenario sich ab?**
- 🎮 **Was sind die Hauptelemente?**
Eine Stadt, ein Lager, eine Oase?
- 🎮 Was sind die nebensächlichen Elemente, die das Szenario **realistischer** erscheinen lassen?

LEITUNG EINES SZENARIO

- 🎮 **Wollen Sie das Szenario leiten** (immer präsent sein wenn andere Spieler es spielen) oder wollen Sie es als nicht-geleitetes Szenario laufen lassen? Falls Sie es leiten möchten, **welche Aufgaben übernehmen Sie?**
- 🎮 **Wollen Sie das Weiterkommen verlangsamen,** wenn es zu schnell geht? Und wie? Verfügen Sie über passende Kreaturen, die Sie schnell hinzufügen können? Wollen Sie einen optionalen Akt, den Sie jederzeit einfügen können?
- 🎮 **Wollen Sie das Weiterkommen vorantreiben,** wenn es nicht schnell genug voran geht? Wie? Verfügen Sie über einen NPC der Tipps geben oder/und im Kampf helfen kann?





LOS GEHT'S

SYSTEMANFORDERUNGEN

- Windows 98SE / 2000 / XP
- Pentium III 1 GHz oder entsprechend (2 GHz empfohlen)
- 512 MB de RAM
- Lecteur CD-Rom 4X Laufwerk oder höher (nur wenn Sie die CD-ROM haben)
- NVidia GeForce 2 (oder gleichwertige Videokarte mit 64 MB de RAM (GeForce 4 TI oder entsprechend, mit 128MB RAM empfohlen)
- DirectX 8 compatible Soundkarte
- Internetanschluss mit 56k Modem (ADSL oder Kabel empfohlen)
- 6,5 GB freier Speicherplatz auf Festplatte

INSTALLATION

Siehe www.ryzom.de für Anweisungen zum Downloaden der Ryzom Ring Version.

STARTEN

Klicken Sie doppelt auf Ihren Ryzom Ring Shortcut (falls Sie einen auf dem Desktop haben) oder gehen Sie in Start -> Programme -> Ryzom Ring. Um Ryzom Ring zu starten, geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf „verbinden“. Wenn der Spielcode aktualisiert werden muss, öffnet sich ein Fenster. Update bestätigen (Manche Updates brauchen etwas Zeit). Sehen Sie nach wie groß Ihr Update ist, falls Ihre Zeit begrenzt ist. Sie müssen bei jedem Login die Endverbraucherlizenz akzeptieren. Klicken Sie auf „Ich akzeptiere“, falls Sie das tun.

ANDERE OPTIONEN

Um einen Account zu erstellen oder Ihre Einstellungen zu ändern, wählen Sie den passenden Button aus:

Spielkonfiguration. Öffnet ein Fenster mit den gleichen Konfigurationsoptionen wie in Ryzom: Bildschirmauflösung, Audiooptionen und so weiter. Diese Optionen gibt es auch innerhalb des Spieles.

Account erstellen. Hier klicken, um ein Browserfenster zu öffnen, in dem Sie Ihren Account erstellen können.

Account ändern. Hier klick-

en, um ein Browserfenster zu öffnen, in dem Sie Ihre Accountinformationen ändern können. Sie müssen sich mit Ihrem Benutzernamen und Passwort anmelden, um zu Ihrem Account zu gelangen.

Passwort vergessen. Hier klicken, um eine Email mit Ihrem Passwort zu erhalten.

Free Trial Account erstellen. Hier klicken, um ein Browserfenster zu öffnen und einen Free-Trial-Account zu erstellen.

Kundenbetreuung. Hier klicken, um ein Browserfenster zu öffnen und zur Ryzom Hilfeseite zu gelangen.

Spielauflösung.

Wählen Sie:

- **Fenstermodus** (um in einem Fenster zu arbeiten anstatt auf Vollbildschirm.)
- **1024 x 768** (Standard)
- **1152 x 864** • **1280 x 768**
- **1280 x 960** • **1280 x 1024**
- **1360 x 768** • **1600 x 900**
- **1600 x 1024** • **1600 x 1200**

Es kann sein, dass Ihr Bildschirm nicht alle Auflösungen unterstützt. Wenn Sie solch eine Auflösung auswählen, müssen Sie den „Spielkonfiguration“ Button das nächste Mal drücken, wenn Sie das Spiel laden, um eine Auflösung auszuwählen

die funktioniert.

Stufe der Details.

Sie haben die Wahl zwischen:

- **Niedrig** • **Mittel**
- **Normal** (Standard)
- **Hoch** • **Selbst Definiert**

Ausgang. Klicken Sie auf **Ausgang**, um den Ryzom Ring zu verlassen.





EDITORS

Nachdem Sie sich eingeloggt haben, gelangen Sie zu einem Charaktererschaffungs- und Auswahlbildschirm. Wenn bisher noch kein Charakter angelegt wurde, erstellen Sie einen. Wenn dies erledigt ist, wählen Sie den Charakter, mit dem Sie Ihr Szenario erstellen möchten.

Löschen. Diesen Charakter löschen.

Spielen. Anklicken, um den Charakter auf dem normalen Server einzuloggen und normal zu spielen..

Editor. Auswählen um eine Bearbeitungssession zu öffnen oder fortzusetzen.

Wenn Sie das erste mal den Editor-Button nutzen, startet der Editor direkt. Wenn Sie sich das nächste mal im Charakterauswahlfenster befinden und den gleichen Charakter benutzen, erhalten Sie zwei Möglichkeiten beim Auswählen des Editor-Buttons: Wiederaufnehmen des zuletzt bearbeiteten Szenarios (Resume) sowie Zurücksetzen und Starten eines neues Szenarios (Reset the Editor).

EIN NEUES SZENARIO STARTEN

Zuerst müssen Sie ein paar Entscheidungen treffen, wenn Sie ein neues Szenario beginnen. Oder auch nicht: Falls Sie nicht entscheiden möchten,

entscheidet der Zufall.

Karte & Jahreszeit

Ökosystem. (Ecosystem)

Wählen Sie ein Ökosystem für den ersten Akt Ihres Szenarios. (Wüste (Desert), Dschungel (Jungle), Seengebiet (Sub Tropics), Wald (Forest) oder Urwurzeln (Prime Roots)). Wählen Sie dann eine Karte mit dem Ökosystem aus. Wählen Sie Ihren Startpunkt auf der Karte, indem Sie eine der Flaggen anklicken (unten, gezoomte Ansicht). Dort startet Ihr Charakter und dort startet das Szenario für die Spieler. Die ausgewählte Flagge wird grün.

Jahreszeit. (Season) Sie haben die Wahl zwischen Frühling (Spring) (gelb), Sommer (Summer) (grün), Herbst (Autumn) (rot) oder Winter (Winter) (blau). Wenn Sie manuelle Jahreszeit (manual season) nicht auswählen, dann

wird diese zufällig herausgesucht.

Wenn Sie sich für eine Karte entschieden haben und eine Jahreszeit herausgesucht haben, wählen Sie Karte erstellen (create location), um mit dem Erstellen Ihres Szenarios zu beginnen. (Sie können ihm auch jetzt einen Namen geben.)

MÖGLICHKEITEN

Zu diesem Zeitpunkt steht Ihr Charakter ganz alleine da und hat eine Reihe von Buttons und Menüs zur Auswahl. Er mag von einer Art Landschaft umgeben sein – vereinzelte Bäume, vielleicht ein See oder ein paar Hügel - doch ansonsten haben Sie jetzt freie Bahn für Ihr Meisterwerk. Was ist der nächste Schritt?

Szenariomenü

Wenn Ihr Szenario aus mehreren Akten besteht, müssen Sie die verschiedenen Akte erschaffen und entscheiden, welche Einheiten sich in welchem Akt wieder finden. **Szenario** (S.13) beschreibt wie man die Struktur eines Szenarios erschafft und verändert.

Objekte und Wesen

Im Objekt/Wesen-Tab (Teil des Palettenfensters) finden Sie alle Objekte und Wesen, die Sie in Ihr Szenario einbringen können. **Objekte** und **Wesen** (S.9) beschreibt, wie man Objekte/Wesen an ihren Platz setzt und verändert.

Komponente

Im Komponentenmenü (auch im Palettenfenster) erhalten Sie Trigger, Spawner, Dialoge und andere Events, die Ereignisse in Ihrem Szenario auslösen.

Komponenten (S. 10) beschreibt, wie man Komponenten platziert und verändert.

Doch was tun Sie als erstes?

Das hängt ganz von Ihnen ab. Sie können alle notwendigen Akte erschaffen und organisieren, jeden davon mit Objekten sowie Wesen füllen und diesen dann Events zuordnen, die Geschehnisse auslösen.

Oder Sie ignorieren das Szenariomenü und platzieren schon einmal die Elemente für Ihren ersten Akt (vielleicht Ihren einzigen Akt) und kümmern sich dann um die Aktstruktur, wenn nötig.

Sie können auch zuerst die gewünschten Events platzieren und danach die Elemente platzieren, die die Events auslösen. Es liegt in Ihrer Hand!

Wenn Sie ein Szenario erstellen, steht Ihnen eine ganze Reihe





EIN SZENARIO ERSTELLEN: SO GEHT'S

von Möglichkeiten und Optionen zur Verfügung. Beginnen Sie mit den drei Buttons oben rechts: Palette, Szenario (Scenario) und Landkarte (Map). Das **Paletten**fenster enthält jeden Gegenstand und jedes Event, das Sie ins Szenario einbringen können. Das **Szenariofenster** (S. 14) sorgt dafür, dass Ihr Szenario organisiert bleibt und hält die Basis jeden Akts fest. Das **Landkartenfenster** (S. 15) zeigt Ihnen, wo Sie befinden.

PALETTE



Die Palette hat vier Tabs: **Kreaturen** (das Tier), **Komponenten** (das Zahnrad), **Items** (das Haus) und **Straßen & Plätze** (das Flächensymbol).

KREATUREN



Mit diesem Tab können Sie einzelne Kreaturen und

Menschen für Ihr Szenario auswählen. Dieser Tab hat zwei Filter (Ökosystem und Level) um die Auswahl einzugrenzen und dafür zu sorgen, dass das Szenario einheitlich und realistisch bleibt.

Kreaturen werden wie Dateien unter Windows gruppiert. Klicken Sie auf das kleine Feld mit dem "+", um mehr Möglichkeiten anzuzeigen; klicken Sie auf das Feld mit dem "-", um die Möglichkeiten auszublenden. Klicken Sie auf eine Kreatur, um diese auszuwählen und platzieren Sie den Cursor dorthin, wo Sie die Kreatur haben möchten. Klicken Sie dann noch einmal. Ehe Sie die Kreatur platzieren, erscheint ihre Abbildung auf dem Schirm - das ist eine gute Gelegenheit, sich die Kreatur anzusehen. Sie können sie nur einordnen, wenn sich ein gelber Stern vor dem Cursor befindet. Befindet sich dort ein roter „Nein-Kreis“, kann das Objekt nicht dorthin platziert werden. Drücken Sie die rechte Maustaste, um das Platzieren der Kreatur abubrechen.

LANDSCHAFTS

Boutons supérieurs



OBJEKTE



Benutzen Sie diesen Tab um einzelne Objekte für Ihr

Szenario auszuwählen. Objekte können nur im permanenten Inhalt platziert werden, auch wenn Sie ein Objekt während eines spezifischen Akts platzieren. Es kann jederzeit erscheinen, wenn dieser Ort im Szenario vorkommt. Sie können bis zu 100 Objekte in ein Szenario platzieren. Außerdem ist die Platzierung von Objekten identisch mit der Platzierung von Kreaturen. Siehe die letzten beiden Abschnitte von **Kreaturen** für die Platzierung von Objekten.

HINWEIS

KREATUREN, OBJEKTE, ITEMS, KOMPONENTEN, ROUTEN & PLÄTZE
Unter Kreatur versteht man alles Materielle, das denken kann. Das sind größtenteils Menschen und Tiere, doch es gibt auch ein paar intelligente Pflanzen. Alles Materielle, das nicht denken kann, ist ein Objekt. Ein Item (auch Plot Item) ist etwas, das Sie als Belohnung aussetzen. Bei einer Komponente handelt es sich um einen Trigger oder ein anderes nicht-materielles Element, das Sie platzieren, um Ihren Plot vorzubringen. Eine Route ist eine Reihe von Markierungen, denen die Einheiten folgen können. Ein Platz ist eine Reihe von Markierungen, die einen bestimmten Ort abgrenzen.





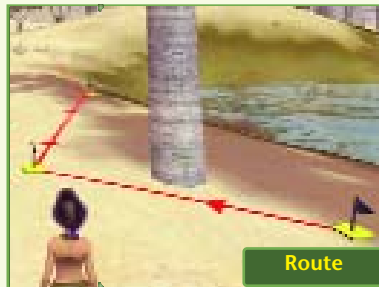
ROUTEN & PLÄTZE



Neue Route einzeichnen (Trace New Route) oder Neuen Platz einzeichnen (Trace New Place) auswählen um eine neue Route oder einen neuen Platz hinzuzufügen. Eine Route ist ein Weg, dem eine Kreatur folgen wird, wenn Sie sie dazu auffordern. Eine Route erscheint als blauer Strich mit kleinen Flaggen an den Enden und Pfeilspitzen, die die Richtung angeben. Wenn Sie Ihre Kreatur in die andere Richtung schicken wollen, platzieren Sie die gleichen Fahnen in die entgegengesetzte Richtung. Ein Platz ist beispielsweise ein Lager, in dem sich Kitins versammelt haben, um einen Angriff zu planen oder aber eine Oase, in der eine Karawane über Nacht Halt gemacht hat. Ein Platz erscheint als gefärbte Zone mit Steinen an der Grenze. Kreaturen, denen ein Platz zugeteilt wurde, bleiben innerhalb der Grenze dieses Platzes.

Die Vorgehensweise, um eine Route oder einen Platz einzuzichnen, ist die gleiche. Das eine oder andere auswählen (das entsprechende Symbol in der Palette anklicken) und dann auf dem Terrain auf jeden Punkt klicken, der die Route oder den Platz begrenzt. Wie bei den Objekten zeigt ein Stern oder ein roter Kreis an, wo Sie eine

Markierung platzieren können und wo nicht. Wenn Sie bei der letzten Markierung angekommen sind, machen Sie einen Doppelklick oder einen Rechtsklick, um das Setzen der Begrenzung abzuschließen. (Wenn Sie einen Platz einzeichnen, verbindet die letzte



HINWEIS NAMEN

Im Ring beginnt alles mit einem Standardnamen (Szenario 1, Truhe 6 usw.). Sie können diese Namen ändern, wie Sie wollen (Neuanfang, Schatztruhe von Alakazam) oder wonach auch immer Ihnen ist. Sie können den Namen der NPC'S ändern, sogar in etwas bestimmtes wie „Alphonse“.

Markierung sich automatisch mit der ersten, um den Platz abzugrenzen).

Sie können Routen und Plätze nicht mit einem Rechtsklick löschen, bis Sie mit der Platzierung fertig sind. Sie müssen die Platzierung der Begrenzungen erst beenden, dann Sie erst die Route oder den Platz auswählen und löschen.

Doch wenn Sie eine Route zum ersten Mal platzieren, können Sie Entfernen (Entf) drücken um die letzte Markierung zu löschen.

KOMPONENTEN



Komponenten erfüllen mehrere wichtige Funktionen.

Sie bestimmen was passiert und wann. Manche vereinfachen Ihnen das Design, indem sie ein paar Objekte gleichzeitig platzieren. Klicken Sie für jede Komponente zuerst auf das entsprechende Symbol im Palettenfenster. Es gibt drei große Kategorien von Komponenten.

Triggerkomponenten

ermöglichen es Ihnen zu bestimmen, wann Dinge passieren. Es ist unwichtig, wo Sie einen Zeittrigger platzieren, doch ein Zonen- oder Benutzertrigger muss genau dort platziert werden, wo seine Effekte ausgelöst werden sollen.

Benutzen Sie

Questkomponenten, um eine Reihe von Anweisungen für Ihr Szenario zu erstellen: einen Boss zum richtigen Zeitpunkt spawnen, von Ihrer Seite verlangen, einem NPC bestimmte Items zu überreichen, diese Items mit einer Truhe versehen usw. Diese Art Komponenten haben einiges gemeinsam:

1) Sie können eine Questkomponente platzieren, ehe Sie ihre Kreaturen platzieren, doch Sie müssen die Kreaturen platzieren, damit die Komponente etwas tut. Sie erschaffen sie nicht mit der Komponente, sondern platzieren die Kreaturen einzeln und teilen sie dann der Komponente zu.

2) Mit Ausnahme von Itemtruhen ist es nicht wichtig, wo genau Sie eine Questkomponente platzieren. (Es ist praktisch, sie in der Nähe





der Kreatur zu platzieren, die sie betrifft.)

Eine **Makrokomponente** ist eine Reihe von Objekten, die Sie mit einem Klick platzieren. Nutzen Sie diese, um das Design einfacher zu gestalten. Ein kurzer Überblick über die Arten von Komponenten:

Questenkomponenten

Boss Spawner
Reward Chest
(Loot Spawner)
Chest (Item Chest)

Get Item Task Step
Request Item Task Step
Talk To Task Step
Dialog

Triggerkomponenten

Timer
Zonentrigger
Benutzertrigger

Makrokomponenten

Banditenlager
Faunasystem

HINWEIS

ITEMS (PLOT ITEMS)

Wenn Sie eine Kiste auswählen, die als Plot Item angegeben ist, dann erscheint ein Fenster mit 180 Itemsymbolen. Wählen Sie ein Item aus (geben Sie die Anzahl dieses Items an), das in der Komponente vorkommen soll. Die meisten Komponenten ermöglichen Ihnen ein, zwei oder drei Items aus dem Plot Item Fenster auszuwählen.

Komponentenbeschreibung

Allgemeine Hinweise

Name. Geben Sie der Komponente einen beliebigen Namen.

Aktiv. Ist dieses Feld ausgewählt, dann funktioniert die Komponente. Wenn nicht, unternimmt die Komponente nichts.

Triggerwert. Damit ein Boss spawnen kann, muss die ausgewählte Gruppe von Wächtern auf diese Zahl begrenzt werden. Wenn Sie zum Beispiel einen Triggerwert von 2 eingeben, dann spawnet der Boss, wenn nicht mehr als 2 Wachen übrig bleiben. Der Triggerwert sollte niedriger sein als die Zahl von Wächtern, die Sie eingeben (bei „Wächter“, unten). Wenn Ihr Triggerwert so hoch ist wie die Anzahl von Wächtern, dann spawnet der Boss sofort.

Wächter. Zählen Sie die „Wächterauswahl“ auf – die Wächter die vom Triggerwert überprüft werden.

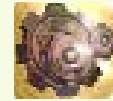
Besondere Hinweise



Boss Spawner.

Auswählen und Ihren Ort anklicken um zu beginnen. Wählen Sie anhand des erscheinenden Fensters den Boss, sowie bis zu fünf Kreaturen aus, die sterben müssen ehe der Boss auftaucht. (klicken Sie auf **Wählen (Pick)**

und dann auf eine Kreatur). Diese Kreaturen werden als „Wächter“ bezeichnet, doch es kann sich um irgendeine Kreatur handeln (inklusive Pflanzen).



Reward Chest (Loot Spawner).

Eine Belohnungstruhe spawnet eine Truhe, die ein oder mehrere Items beinhaltet, die die Spieler während des Szenarios einsammeln sollen. Sie können die Truhe so einstellen, dass sie nach einer Zeitspanne erscheint, nachdem eine oder mehrere bestimmte Kreaturen tot sind. Wenn Sie eine Belohnungstruhenelemente platzieren, wird auch eine Truhe platziert (siehe Truhe). Doch Sie müssen diese Truhe nicht mit der Komponente benutzen; Sie können eine andere Truhe auswählen und die ursprüngliche Truhe löschen. Vergessen Sie nicht Items in der Truhe zu platzieren. Wenn Sie ein Item in eine Belohnungstruhe platzieren, dann wird daraus ein Plot Item. Siehe Plot Items bei HINWEIS.



Chest (Item Chest).

Klicken Sie auf einen Ort, um eine Truhe zu platzieren (oder wählen Sie eine Truhe, die durch eine

Belohnungstruhenelemente platziert wurde). Wählen Sie im erscheinenden Fenster 1-3 Items aus, sowie die Anzahl jedes Items, das Sie in die Truhe platzieren wollen. Sie können keine Trigger einfach in eine Truhe platzieren. Dafür müssen Sie eine Belohnungstruhe-Komponente erschaffen oder den **Event-Editor** benutzen. (S.18).



Give Item Task Step, Talk to Task Step, Request Item Task Step.

In manchen Szenarien muss ein NPC ein bestimmtes Item an einen Spieler übergeben (Give Item), ein Item von einem

HINWEIS

AKTIV / WIEDERHOLBAR / ZYKLISCH

Fast alle Komponentenfenster haben zwei Felder. Wählen Sie Aktiv (Aktive) aus, um die Komponente zu aktivieren und im Szenario einzusetzen. Ist eine Komponente nicht ausgewählt, ist sie abgeschaltet ohne dass sie gelöscht werden muss.

Kreuzen Sie Wiederholbar oder Zyklisch (Cyclic) an, wenn Sie die Aktion dieser Komponente wiederholen möchten.





Spieler entgegen nehmen (Request Item) oder ein Spieler muss mit einem bestimmten NPC sprechen (Talk to). Wählen Sie anhand dieser Komponenten einen NPC aus (wenn Sie wollen), der diese Aufgabe stellt und den passenden Text auf sagt. Es gibt Standard-Texte, doch Sie können diese beliebig ändern. Beim ersten Klicken auf den Missionsgeber erscheint der **kontextabhängige Missions-Text (Contextual Text)**. Der **Missionstext (Mission Text)** ist der Text, den der Auftraggeber auf sagt, wenn der PC die Mission angenommen hat. **Validierungstext (Validation Text)** ist der Text, den das Missionsziel auf sagt, wenn das erste Mal ein PC mit ihm spricht.

Mission erfüllt Text (Mission Succeeded Text) ist der Text, den der NPC auf sagt, wenn der PC die Mission abschließt. Normalerweise werden diese Komponenten miteinander kombiniert. Beispiel: Sie können eine Give-Item und eine Request-Item Komponente so miteinander kombinieren, dass ein NPC dem Spielercharakter das Item gibt und ein anderer NPC es entgegen nimmt, um die Mission zu erfüllen. Wie die meisten Komponenten, können diese auch im Event-Editor (S.18) miteinander verbunden werden.



Timer.

Programmieren Sie einen Timer, damit die Ereignisse zum passenden

HINWEIS

HANDHABUNG VON GRUPPEN

Wenn Sie eine neue Kreatur in der Nähe einer ähnlichen Einheit setzen, bilden diese automatisch eine Gruppe und die erste Kreatur ist der Anführer davon. Wenn Sie eine Kreatur, die bereits einer Gruppe angehört mit Shift kopieren, dann befindet die neue Kreatur sich auch automatisch in der Gruppe, es sei denn Sie verschieben sie weit weg von der ursprünglichen Gruppe.

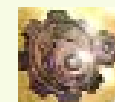
Moment stattfinden. Ein Timer kann durch den Start eines Aktes oder durch ein anderes Ereignis ausgelöst werden. Sie können die Länge des Timers im Eigenschaftsfenster des Timers einstellen. Benutzen Sie den Event-Editor (S.18) um einzustellen, wann er beginnt oder was passiert, wenn er abgelaufen ist. Wenn Sie einen Timer zyklisch einstellen, fängt er jedes Mal nach Ende wieder von vorne an zu zählen und wird seine Effekte noch ein Mal auslösen.



Zonentrigger.

Ein Zonentrigger löst ein Ereignis aus, wenn ein Spielercharakter eine bestimmte Zone betritt oder verlässt. Wenn Sie den

Trigger erschaffen, erscheint ein Rechteck, das Sie bewegen und ändern können, wie jeden anderen Platz auch. Sie können mehrere Trigger miteinander kombinieren: Ein Zonentrigger kann zum Beispiel einen fünfminütigen Timer auslösen, der dann ein Event auslöst, das demnach fünf Minuten nach Betreten eines PCs der Zone ausgelöst wird.



Benutzertrigger.

Wenn Sie der Adventuremaster des Szenarios sind (anstatt es unbeaufsichtigt laufen zu lassen), können Sie Benutzertrigger einbauen. Während das Szenario läuft, können Sie beschließen, wann Sie bestimmte Events auslösen wollen. Zum Beispiel: Wenn der verzweifelte Sohn des vermissten Händlers auftauchen und um Hilfe flehen sollen, um nach seiner vermissten Mutter zu suchen. Er soll aber erst auftauchen, wenn die Spieler mit



HINWEIS

SHIFT-DRAG COPY & PASTE

Sie können mittels den im linken oberen Menü vorgegebenen Tasten Objekte/Kreaturen kopieren, doch manchmal ist es einfacher Shift, zu drücken, das gewünschte Item in der Palette auszuwählen und es dann an den gewünschten Platz zu ziehen.



der Situation vertraut sind. Da manche Spieler fünf Minuten dafür brauchen und andere eine halbe Stunde, funktioniert ein automatischer Trigger nicht so gut wie ein Benutzertrigger. Sie können auch einen Benutzertrigger erstellen um optionale Elemente in ein Szenario einzubringen. Dann können Sie zum gegebenen Zeitpunkt entscheiden, ob die Spieler eine weitere Herausforderung oder die Hilfe von mehr Kreaturen benötigen. Ein Benutzertrigger ist eine gute Art und Weise, zusätzliche Elemente vorzubereiten, ohne sie mitten im Szenario zusammensetzen zu müssen.



Dialog. rstellt einen neuen Dialog. Neben dem offensichtlichen Nutzen, dass er die Informationen liefert, kann eine Dialogkomponente auch dabei helfen, Events auszulösen.

Das Eigenschaftsfenster für eine Dialogkomponente beinhaltet nur seinen Namen und die Tatsache ob sie automatisch gestartet wird (und demnach nicht ausgelöst werden muss) und aktiv ist. Um der Komponente einen Dialog hinzuzufügen und zu erläutern, wer ihn und zu wem sagt, wählen Sie **Dialoge bearbeiten (edit Dialog)** und benutzen Sie den **Dialog-Editor** (S. 18).

Banditenlager. Erscheint das Lagerfeuer, dann klicken setzen Sie es an seinen Bestimmungsort. Es öffnet sich ein **Banditenlager – Beschreibungsfenster**. Geben Sie ein, wie viele Banditen Sie wollen und wählen Sie ihre Rasse und ihren Level aus. Schließen Sie das Fenster und wählen Sie dann das Eigenschaftsfenster des Lagers, um auszuwählen, wie lange sie sitzen (sit duration) bleiben und wie lange sie umher gehen (wander duration) (in Sekunden). Sie wechseln beide Aktivitäten ab, es sei denn eine Zeitspanne steht auf Null. In dem Fall bleiben sie die ganze Zeit sitzen oder wandern nur. Benutzen Sie wie bei anderen Komponenten auch das Eventsequenzfenster, um den Banditen andere Aktivitäten zu erteilen.

Faunasystem. Wählen Sie eine Art Pflanzenfresser, eine Art Fleischfresser und die jeweilige Anzahl von ihnen aus, die erscheinen soll. (Um mehr Auswahl im Pulldown-Menü zu erhalten, ändern Sie den Level oder das Ökosystem). Ihre Pfade überschneiden sich – die Fleischfresser suchen die Pflanzenfresser auf. Doch nachdem sie platziert sind, können Sie sie trennen (oder eine Gruppe löschen wenn Sie nur die andere wollen).

SZENARIO S



Das Szenariofenster hat sechs Tabs:

Kreaturen, Komponenten, Objekte, Plot Items, Szenario und **Akt**. Sie können seine Größe ändern, indem Sie es mit der Ecke verschieben.

Komponenten



Das Kreaturen-Fenster

zeigt alle Kreaturen jedes Akts an. Der Komponenten-Tab zeigt alle Komponenten eines Akts an.

Merius Name ist rot gekennzeichnet, um zu zeigen, dass es sich um den Anführer der Gruppe handelt. Hiang hat ein Symbol neben seinem Namen, der anzeigt, dass er zum permanenten Inhalt gehört.

Maximale Anzahl an Kreaturen/Komponenten.

Sie können insgesamt bis zu 100 Kreaturen und Komponenten in einem Akt platzieren. Die sich in Klammern befindende Zahl am rechten Ende der Aktenleiste zeigt an, wie viele Kreaturen und Komponenten Sie noch platzieren können.

Permanenter Inhalt. Sie können eine Kreatur oder eine Komponente zum permanenten Inhalt hinzufügen. Ein Rechtsklick und dann permanenter Inhalt anklicken genügt.

Das ist der einfachste Weg, dass eine Kreatur oder eine Komponente in jedem Akt am gleichen Platz verfügbar ist.

Doch wenn sie sich im permanenten Inhalt befindet, wird der 100-Kreaturen-/Komponenten-Kredit jedes Akts um einen Punkt vermindert, auch wenn der Akt sich an einem anderen Ort befindet. (Wenn Sie eine Kreatur oder Komponente von einem Akt zu einem anderen verschieben wollen, der den gleichen Ort benutzt, dann fügen Sie diese Kreatur/Komponente dem permanenten Inhalt hinzu, wechseln zum neuen Akt und fügen es dann mit Rechtsklick -> zum momentanen Akt hinzufügen (current Act content).)





Landschaftsobjekte



Das Objektfenster zeigt alle Objekte des Szenarios an.

Objektlimits. Sie können bis zu 100 Objekte in ein Szenario einbauen. (Diese befinden sich alle im permanenten Inhalt). Am rechten Ende der Aktleiste steht in Klammern, wie viele Objekte Sie noch platzieren können.



Items (Plot Items)



Das Itemfenster ist eine Möglichkeit, neue Items für Ihr Szenario zu erschaffen. Klicken Sie auf das Feld „Neues Item erschaffen“ und wählen Sie einen Gegenstand im erscheinenden Fenster aus. Jedes Mal, wenn Sie ein neues Item auswählen, erscheint sein Eigenschaftsfenster und Sie können einen Namen, eine

Beschreibung und ein **Kommentar** hinzufügen. Wenn Sie bereit sind eine Truhe zu platzieren, zu füllen oder auszuräumen, dann steht Ihr neues Item zur Verfügung oder Sie können noch mehr Items erschaffen.



Szenario



Dateiname. Der Dateiname für dieses Szenario. Wenn Sie die Datei noch nicht gespeichert haben, tun Sie das (über das Hauptmenü).

Regeln. (Rules) **Gemeistert** bedeutet, dass Sie (der AM) aktiv auf der Seite der Nicht-Spieler tätig sind: Überwachung von Kreaturen, Auswahl von Benutzertriggern, Sprechen mittels einer Kreatur usw.

Meisterlos bedeutet, dass Sie als normaler Spieler spielen.

Level. Wählen Sie einen passenden Level für Objekte aus, die Sie platzieren wollen. Vergewissern Sie sich, dass Sie Charakteren und Kreaturen, die in Kämpfe verwickelt werden, Gegner aussuchen, die angemessen stark sind. Sie kön-

nen zwischen den Leveln wechseln um Wesen auszuwählen, doch achten Sie darauf, dass Sie ein gutes Szenario nicht durch zu schwache oder zu starke Kreaturen aus dem Gleichgewicht bringen.

Sprache. (Language)

Wählen Sie die Hauptsprache aus, die in Ihrem Szenario benutzt wird: **Englisch**, **Französisch**, **Deutsch** oder eine **Andere Sprache**.

Art. (Type) Wählen Sie ein Wort das Ihr Szenario am besten beschreibt: **Erzählung**, **Neulingstraining**, **Hack & Slash**, **Mysterium**, **Gildentraining** oder **Andere**.

Titel. (Title) Dieser Name wird im Ring-Terminal erscheinen.

Beschreibung. (Description) Hier können Sie Ihr Szenario kurz beschreiben, wenn Sie wollen. Das wird im Ryzom Ring Sessionfenster erscheinen (Sie können den Text bearbeiten, wenn Ihr Szenario dort aufgelistet wird).



Akt



(Es gibt kein Akt-Tab für den permanenten Inhalt). Um zu einem anderen Akt zu wechseln, benutzen Sie das Ziehmenü unten Links auf dem Bildschirm.

Neuer Akt. (New Act)

Auswählen um einen neuen Akt zu benennen und zu starten. Sie gelangen zu einem Fenster, in dem Sie eine neue Karte für den neuen Akt auswählen können. (Wählen Sie den großen gelben Button

Neuer Ort erschaffen (Create

HINWEIS

RING PUNKTE

Sie haben nicht von Anfang an Zugriff auf alle Karten und Kreaturen. Das hängt davon ab, wie viele Spawn-Punkte Sie erreicht haben. Mit jedem entdeckten Spawn-Punkt eröffnen sich neue Möglichkeiten.

Ein Neuling hat also nur Zugang zu einer kleinen Anzahl der Ring-Karten und den zugehörigen Kreaturen. Je mehr Sie Ryzom spielen, desto mehr Orte und Kreaturen stehen Ihnen zur Verfügung, wenn Sie Abenteuer erstellen.



New Location) oben links, dann OK oben rechts), oder wählen Sie einen vorigen Ort (eine der aufgezählten Orte, OK).

Akt löschen. (Delete current) Auswählen um diesen Akt zu löschen.

Manuelles Wetter. (Manual Weather) Wenn Sie das Wetter steuern möchten, dann stellen Sie das Wetter in diesem Kasten ein, von klar (ganz links) über bewölkt bis stürmisch. Falls Sie dieses Feld nicht aktivieren, wählt der Ryzom Ring das Wetter per Zufallsgenerator aus.

Aktbeschreibung. (Act description) Hier können Sie Ihren Akt beschreiben.

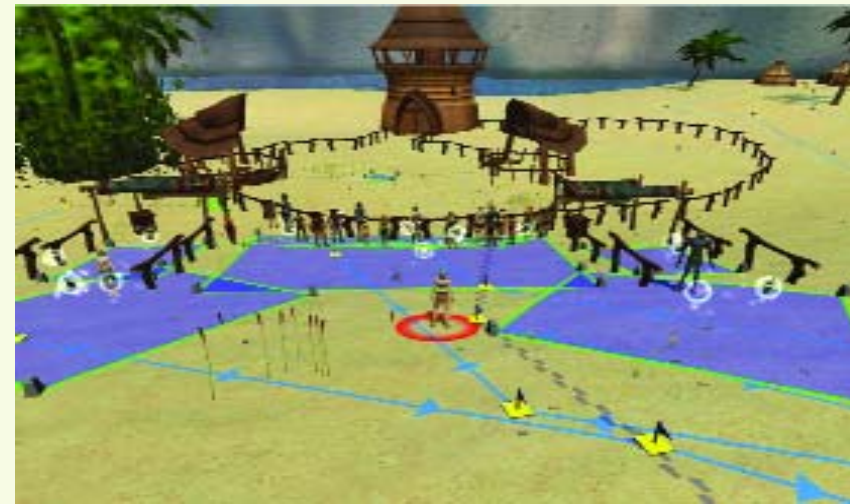
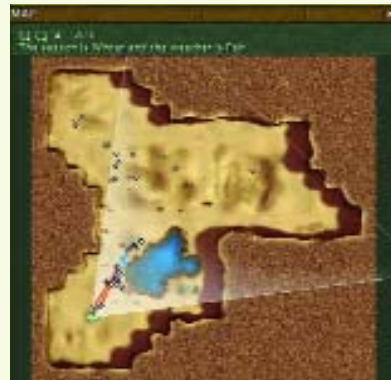


LANDKARTE



Mit diesem Button können Sie eine Landkarte der

Karte öffnen, auf der Sie sich gerade aufhalten. Sie können sie als Teleportationsortbestimmung benutzen. Erweitern oder verkleinern Sie das Fenster, um die Karte zu vergrößern oder zu verkleinern. Für jedes Element, das Sie auf die Karte gesetzt haben, ist ein Punkt eingezeichnet. Wenn Sie mit dem Cursor auf den Punkt zeigen, erscheint ein Erklärungsfenster. Der weiße Bogen zeigt die Richtung an, in die Ihr Charakter schaut und (ungefähr) was er gerade sehen kann. Anhand der „+“ und „-“ Buttons oben links können Sie die Karte zoomen; mit der weißen Pfeilspitze daneben können Sie die Karte zentrieren.





AKTE

Manchmal finden Szenarien zu verschiedenen Zeiten und an mehreren Orten statt. Deshalb werden Akte benötigt - wie in einem Theaterstück. Akt 1 kann beispielsweise in einer kleinen Stadt stattfinden, während die Aktion des 2. Aktes sich in einem Trykerlager abspielt und der Schlussakt in den Bergen. Sie stellen Objekte als permanenten Inhalt rein und weisen (normalerweise) jede Kreatur einem Akt zu. Sie haben zum Beispiel ein kleines Oasenstädtchen mit all seinen Gebäuden, permanenter Bevölkerung als permanenter Inhalt des Szenarios. Akt 1 kann eine vorbeifahrende Karawane beinhalten, die angegriffen wird, wenn die Spielergruppe in der Nähe aber nicht nahe genug ist, um ihr zu helfen. In Akt 2 erscheint eine zweite Karawane, die sich den Bericht anhört und die Gruppe um Hilfe bittet. Die Banditen greifen erneut und mit Verstärkung an. Dieser Angriff ist heftiger, doch die Gruppe wehrt sie ab und es gibt wenig Verluste auf beiden Seiten. Die Gruppe beschließt, einen Hinterhalt zu legen und den Banditen aufzulauern (diese Entscheidung wird durch ein paar Anregungen der NPCs aus der Stadt bekräftigt). In Akt 3 greifen die Banditen erneut an und werden dieses Mal von ihrem Chef und seinem

Zauberer angeführt. Die Gruppe gewinnt nur dank ihrer cleveren Pläne und ihres Zusammenhalts. Da all diese Angriffe sich an einem Ort abspielen, kann es sich um einen einzigen Akt handeln. Doch die Situation ist überschaubarer (insbesondere die wiederholten Angriffe), wenn es sich um mehrere Akte handelt. Darüber hinaus ist ein Akt auf insgesamt 100 Kreaturen und Komponenten beschränkt. Sie können diese Zahl nur überschreiten indem Sie mehrere Akte erschaffen.

Objekte, Routen oder Plätze gehören zum permanenten Inhalt des Szenarios. Sie können zum Beispiel eine Route einstellen, auf der eine Gruppe in Akt 1 Patrouille schiebt während eine zweite Gruppe der Route in Akt 2 einfach nur folgt.



EVENTS

Die Natur hat die Zeit erfunden um zu vermeiden, dass alles gleichzeitig passiert. Bei Ryzom übernimmt der Eventfilter diese Rolle. Mit diesem Fenster können Sie eine vielschichtige Situation inszenieren: Wenn die Gruppe erstmals ein entlegenes Lager betritt, erscheinen fünf reizende Jungfern. Sie sind damit beschäftigt, ein feines Mahl vorzubereiten (spazieren um ein Feuer und ein paar Essensvorräten), setzen sich dann zusammen und laden die Gruppe zum Essen ein.

Als die Gruppe entscheidet was zu tun ist, erscheint ein älterer Herr in der Hütte, sieht sich um und schimpft, seine Frauen hätten ihn hintergangen. Er verwandelt sich sofort in ein Monster. Er greift eine Frau nach der anderen an und jede die er angreift, verwandelt sich in ein Monster. Er kann nicht angegriffen werden, bis alle seine Frauen sich in Kreaturen verwandelt haben, doch

Das Event-Fenster kann zwar nicht alles, aber doch sehr viel. Hier ist zum Beispiel ein früher Teil der Sequenz, in der Frau O'Biroy beim ersten Mal stirbt, als sie getroffen wird, verschwindet und als bellender Gingo wieder auftaucht. Wenn der bellende Gingo stirbt, verschwindet auch er und dann erscheint eine Truhe.

danach ist er nach dem ersten Angriff besiegt.

Als Monster greifen seine Frauen ihn, die Gruppe und sich gegenseitig willkürlich an. Wenn alle getötet wurden, verwandeln sie sich in eine Truhe. Am Ende bleiben nur noch 5 Truhen von den Frauen übrig. Hier kann die Gruppe ihre Belohnung ernten, dafür dass sie diese seltsame Begegnung überlebt hat...oder auch nicht.

Denn sie müssen bestimmte Bedingungen erfüllen ehe sie jede Truhe öffnen. Woher weiß die Gruppe das? Kurz nachdem der Mann stirbt und sein Körper verschwindet, beichtet seine körperlose Stimme das Scheitern seines Plans, seine wertvollsten Schätze aufzubewahren.

Wird eine Truhe falsch aufgemacht, teleportiert sie an einen anderen Ort, auf eine andere Karte. Wenn keine der Truhen richtig aufgemacht wird, verschwinden alle Truhen auf diese Art.

Während die Gruppe die Truhen aufspürt, wird sie von den stärker gewordenen Kreaturen geleitet, die plötzlich auftauchen und sie herausfordern: Je näher sie an einer Truhe sind, desto stärker werden die Kreaturen.

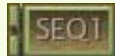
Dieses Fenster verfügt über weitaus mehr Möglichkeiten,



als hier beschrieben werden können. Planen Sie deshalb bis ins kleinste Detail, was passieren soll, bringen Sie alle nötigen Elemente ein und beginnen Sie damit, die Punkte zu verbinden. Passen Sie auf, dass Sie nur Elemente einbauen, die es im Szenario gibt. Sie müssen also im Voraus erschaffen, was Sie für ein Event benötigen.

SEQUENZEN

Alle Akteure sind auf ihrem Platz und manche laufen vielleicht sogar umher oder folgen den eingezeichneten Pfaden. Doch wie bringen Sie sie dazu, Sachen zu tun, wann, wie lange und in der Reihenfolge die Sie wollen? Die Antwort darauf lautet Sequenz. Wenn Sie ein Item auswählen, das gehen, krabbeln, laufen oder fliegen kann – also eine Kreatur - dann erscheint ein neuer Button, rechts neben den Grund-Buttons am unteren Linken Rand (S. 22). Mit diesem Button können Sie eine Sequenz der Kreatur auswählen oder eine neue Sequenz erschaffen.



Wenn Sie eine Sequenz auswählen, erscheint mindestens ein kleiner Button über den Kontextbuttons der Kreatur, ganz links auf dem Bildschirm. Wählen Sie diesen Button aus, um der Kreatur

Aktionen zuzuschreiben. Falls Sie das schon getan haben, erscheinen ein paar kleine Buttons - einer pro Aktivität.



Wählen Sie irgendeinen davon aus, um das Fenster des Aktivitätssequenz-Editors der Kreatur zu öffnen.

AKTIVITÄTSSEQUENZ-EDITOR

Neue Sequenz. (New Sequence) Auswählen um ein neues Event (Reihe von Aktionen) für das Item zu erschaffen.

Tabs. Wählen Sie ein Tab, um die entsprechende Sequenzleiste zu öffnen. Wenn Sie ein Sequenz-Tab auswählen, werden ihre Aktivitäten der Reihe nach aufgelistet.

Neue Aktivität. (New Activity) Wählen Sie das um der laufenden Sequenz eine neue Aktivität hinzuzufügen.

Reihenfolge der Aktivitäten. Wählen Sie eine Aktivität und klicken Sie dann auf den Pfeil nach oben oder unten, wenn Sie die Aktivität früher oder später stattfinden soll.

Mülleimer (Delete-Button) (unten links im

Sequenzfenster). Klicken Sie darauf um die laufende Sequenz zu löschen.

Die Drei Punkte (unten rechts im Sequenzfenster). Klicken Sie darauf, um den Namen der laufenden Sequenz zu ändern. (Bitte beachten Sie, dass der Sequenztab nur die ersten fünf Buchstaben anzeigt.)

Aktivitätsleiste

Pull-Down-Menü der **Aktivitäten**. Wählen Sie eine Art Aktion; wenn Sie eine Aktion auswählen die detailliert werden muss, dann tun Sie das. (Wenn Sie zum Beispiel **Route nachgehen** wählen und es gibt drei Routen, dann müssen Sie fortfahren und auswählen, welcher Route die Einheit folgen soll).

Zeitlimit. Mit diesem Pull-Down-Menü können Sie die Dauer der Aktivität einstellen: **Ohne Zeitlimit (without time-limit)** oder **Für eine bestimmte Zeit (for a certain time)**. Wenn Sie letzteres angeben, müssen Sie die Zeit in diesem Feld einstellen.

Mülleimer. (unten links in der zweiten Leiste). Hier klicken um die ausgewählte Aktivität zu löschen.



HINWEIS

Wenn Sie der Kreatur schon eine Aktivität zugeordnet haben (wie einer Route zu folgen), dann wurde ihr schon eine Sequenz zugeteilt (Seq1).



DIALOG-EDITOR



Dialog entsteht nur mithilfe einer Dialogkomponente. Wenn Sie wollen, dass jemand etwas sagt, wählen Sie eine Dialogkomponente und **Neuer Chat (New Chat)**. Genau genommen benötigen Sie vielleicht nur eine Dialogkomponente für ein ganzes Szenario. Doch es ist meistens sinnvoller, mehrere Dialogkomponenten zu haben und jeder eine Reihe zusammenhängender Gespräche zuzuordnen.

Wenn Sie ein Gespräch hinzufügen oder ändern möchten, wählen Sie eine Ihrer Dialogkomponenten aus, um den Dialog-Editor zu öffnen. Wählen Sie die Dialogkomponente, die Sie ändern wollen in der Pull-Down-Dialogliste aus. (Sie können mit diesem Editor alle Dialogkomponenten bearbeiten und nicht nur die ausgewählten).

Neuer Chat auswählen um einen neuen Chat zu erschaffen.

Chat-Reihenfolge. Wählen Sie einen Chat aus und bewegen Sie dann den Pfeil nach oben oder unten, damit der Chat früher oder später in der Chatsequenz erscheint.

Ausweiten/Verkleinern. Wählen Sie den

Standardbutton von Windows (rechts von den Pfeilen) um alle Chats für die laufende Dialogkomponente auszuweiten oder zu verkleinern.

Dialog wiederholen.

Aktivieren Sie dieses Feld, um alle Chats für die laufende Dialogkomponente zu wiederholen (Zyklus).

Chatleiste

Wenn Sie Neuer Chat auswählen, dann öffnet sich ein neues Chatmenü mit:

Nach. (After) Wenn Sie nicht wollen, dass die Kreatur sofort anfängt zu sprechen, dann programmieren Sie hier eine Verzögerung. Beachten Sie, dass diese Verzögerung beginnt, wenn der Chat ausgelöst wird und nicht (zum Beispiel) am Anfang des Akts.

Wer. (Who) Dieses Pull-Down-Menü zählt alle Kreaturen im laufenden Akt auf. Wählen



Sie eine, welche den Dialog sprechen soll.

Sagt was. (Says what)

Geben Sie hier ein, was die Kreatur sagen soll.

Zu wem. (to who) Ein weiteres Pull-Down-Menü: Sie können eine andere Kreatur auswählen, mit der die Kreatur spricht. (Sie können einstellen, dass eine Kreatur spricht, wenn PCs in der Nähe sind, doch Sie können keinen bestimmten Player Charakter aussuchen).

Emote. (emote) Gesten der Sprecher. Wenn Sie zwei Emotes während eines Chats wollen, dann teilen Sie es in zwei Chats auf und ordnen jedem ein Emote zu.

EVENT-EDITOR



Sie weisen jeder Kreatur mit Sequenzen und Dialogen Chats zu. Doch wie verbinden Sie sie miteinander, damit die Handlung von Alphonse beispielsweise die Antwort von Gaston auslöst? Deshalb



benötigen Sie den Event-Editor. So wie es nur ein Dialog-Editor-Fenster gibt (das Sie von allen Dialogkomponenten aus öffnen können), gibt es nur einen Event-Editor, den Sie durch alle Kreaturen und Komponenten öffnen können.

Filter. Benutzen Sie dieses Pull-Down-Menü um eine Kreatur, Gruppe, Komponente oder sogar einen Akt auszuwählen.

Neues Event. (New Event)

Wenn Sie etwas aus dem Filter Pull-Down ausgewählt haben, wählen Sie Neues Event (um eine neue Eventleiste zu öffnen) oder wählen Sie eine bestehende Eventleiste aus, indem Sie diese anklicken.

Eventleiste

Zu diesem Zeitpunkt erhalten Sie zwei oder drei neue Pull-Down-Menüs:

Wann. (When) Wählen Sie aus, durch was das Ereignis ausgelöst werden soll.

Was passiert. (What happens) Wählen Sie was passieren soll. Es gibt ein paar passende Gattungen (eine Gruppe kann zum Beispiel **Erscheinen, Verschwinden** oder **Sterben**) und alle Sequenzen, die Sie erschaffen haben, für was auch immer Sie den Filter ausgewählt haben. Die nächsten beiden Optionen sind nur verfügbar wenn Sie **Fortgeschritten (advanced)** auswählen. Sie werden öfter





zum Einsatz kommen, wenn Sie sich besser mit dem Ring auskennen.

Aktion hinzufügen. (Add Action) Dadurch wird ein Eintrag zu Was passiert hinzugefügt, wenn Sie wollen dass ein Trigger mehrere Aktionen auslöst.

Bedingung hinzufügen. (Add Condition) Das ist so ähnlich wie Wann. Es müssen mehr Bedingungen erfüllt werden, um den Trigger auszulösen.

Mülleimer. Anklicken um die entsprechende Bedingung oder Aktion zu löschen. Klicken Sie auf den Mülleimer unten links in jeder Eventleiste, um das laufende Event vollständig zu löschen.

TOP BUTTONS



Auswählen/Bewegen (move) (M).

Button wählen und Objekt dann anklicken und ziehen, um es von einer Stelle zu einer anderen zu bewegen.



Auswählen/Drehen (rotate) (R).

Button wählen und Objekt dann anklicken und ziehen um es zu drehen – nach links ziehen um im Uhrzeigersinn zu drehen und nach rechts ziehen, um gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.



Rückgängig & Erneut ausführen. (Undo & Redo) ((Ctrl)Z) Annule ou rétablit les actions précédentes.



Kopieren und Einfügen. (copy & paste) Manchmal ist es einfacher mehrere Objekte, Routen oder Plätze mit diesen Buttons zu platzieren. Um etwas zu kopieren, wählen Sie es aus und klicken Sie dann auf den Kopieren-Button. Das Kopierte erscheint und dann können Sie es dorthin platzieren, wo Sie wollen. Wenn Sie eine Kreatur kopieren, können Sie auch entscheiden, ob Sie ihre Events und Aktivitäten mitkopieren wollen.



Teleportieren (teleport) ((Ctrl)T). Erst diesen

Button betätigen und dann auf den Bildschirm klicken, um an einen anderen Ort zu teleportieren. Sie können auch die Landkarte öffnen: Hauptmenü, Landkarte und dort ein Ziel auswählen.



Anzeige von Routen und Zonen. Button drücken um Routen und Plätze

auszublenden/anzuzeigen und zu aktivieren/deaktivieren.



Objekte aktivieren/deaktivieren. Wählen um alle Objekte im Szenario zu aktivieren/deaktivieren.



Test beginnen. (Start test) (F8). Szenario

wird getestet.

HAUPTMENÜ

Benutzen Sie das Hauptmenü um Fenster zu öffnen und andere Optionen auszuwählen.

Neues Szenario. (New Scenario) Neues Szenario starten. Sie können keine Änderungen am laufenden Szenario mehr vornehmen.

Szenario laden. (Load Scenario) Laden Sie ein Szenario, das Sie erschaffen haben.

Szenario speichern. (Save Scenario) Laufendes Szenario speichern.

Einstellungen (Preferences). (U). Öffnet das Standardkonfigurationsfenster von Ryzom, mit den gleichen Optionen.

Tastenkombinationen (Keys) (K). Öffnet eine Liste von Hotkeys, ähnlich der Standardtastentaste von Ryzom, doch diese Liste verfügt über alle nötigen Bearbeitungstasten.



Standard Fenstereinstellungen (Reset Windows) Wenn Sie die Fenster während Ihrer Arbeit verschoben haben, können Sie anhand dieses Buttons wieder an ihren ursprünglichen Platz zurückgesetzt werden.

Landkarte (Map) (L). Zeigt eine kleine Landkarte Ihrer Zone an (S. 15)

Palette (Palette) (P). Schaltet das Palette-Fenster um. (S. 9).

Szenario (Scenario) (S). Schaltet das Szenariofenster um (S. 13).

Eigenschaften (Properties) Schaltet das Eigenschaftenfenster für das ausgewählte Objekt um. (S.21).

Chatfenster (Chat Window) (X). Schaltet das Chat-Fenster um. Damit können Sie mit anderen Spielern chatten. Sie können es auch benutzen um während eines



Szenarios für Ihre NPCs „zu sprechen“.

Mailbox. Lesen Sie die Nachrichten anderer Spieler.

Kundenservice. (Support) Kontaktieren Sie das Support-Team vom Ryzom Ring.

Tageslicht/ Alte Tageszeit (Force Day Light) (toggle). Mittag / "Serverzeit" (Die Uhrzeit die es auf dem Server ist).

Test starten (launch test) (F8). Auswählen wenn Sie bereit für einen Testlauf Ihres Szenarios sind.

Test stoppen (Stopp test) (F8). Auswählen wenn Sie das Szenario weiter bearbeiten wollen.

Verlassen. (Quit) Ryzom Ring verlassen

KONTEXT BUTTONS

Sobald Sie ein Element platziert haben, erscheinen neue Buttons am unteren Ende des Bildschirms, nachdem Sie das Element ausgewählt haben. Dabei handelt es sich um Kontextbuttons, das heißt diese werden nur angezeigt, wenn sie in den Kontext passen.



Löschen. (Delete). Löscht das ausgewählte Element.



Eigenschaften. (Properties) Öffnet das Eigenschaftenfenster des

Elements (S. 21).



Aussehen anpassen... (Customize Look) (C). Öffnet ein Personalisierungsfenster für Homins (S. 22).



Events bearbeiten. (Edit Events) Öffnet den Event-Editor wenn Sie den Inhalt des Szenarios ändern möchten (S. 18).



Durch Gebiet wandern. (Wander) Wenn

Sie eine Kreatur ausgewählt haben, drücken Sie diesen Button, wenn Sie die Kreatur beauftragen möchten, an einem bestimmten Platz umher zu gehen. (Entweder ein neuer Platz oder ein bereits bestehender Platz).

Der Route folgen, Patrouillieren, Route wiederholen. Diese Buttons sind wie



Neue Route einzeichnen (S. 10), außer dass die Kreatur der beendeten Route automatisch zugeordnet wird. Sie können die Einheit auch einer bestehenden Route zuordnen.

Der Route folgen (follow route) bedeutet, dass die Kreatur der Route einmal folgt.

Patrouillieren (patrol) bedeutet, dass die Kreatur der Route immer wieder folgt, hin und her.

Route wiederholen (repeat route) bedeutet, dass die Kreatur der Route kontinuierlich in einer Schlaufe folgt. Ist eine Kreatur einer Route oder einem Platz zugeordnet, dann sind Fußabtritte neben der Kreatur abgebildet.



Neue Pfeilspitzen hinzufügen. (Add New Vertices) Diese Option wird sichtbar, wenn eine Route oder ein Platz ausgewählt ist. Sie können Flaggen auf einer Route oder Steine auf einen Platz hinzufügen. Richten Sie den Cursor auf den Platz oder die Route und klicken Sie, wenn er gelb wird. Es erscheint eine neue Markierung die Sie dorthin ziehen können wo Sie wollen.



Straße erweitern. (Extend Road) Hier können Sie mehr Markierungen ans Ende einer Route platzieren. Wenn Sie den Button auswählen, geht Ihr Cursor zur nächsten Flagge über.



Gruppe (Group) (G). Befiehlt der Kreatur die

Aktionen einer anderen Kreatur zu kopieren. Die andere Kreatur auswählen und dann erscheint eine grüne Linie, die die erste Kreatur mit der zweiten verbindet. Eine Pfeilspitze auf der Linie zeigt auf den Anführer. Mehrere Kreaturen können unter einem Anführer gruppiert werden, doch ein Gruppenanführer kann keinem anderen Anführer zugeordnet werden.



Als Gruppenanführer einstellen. (Set As Groupleader) Dadurch wird die Kreatur zum Gruppenleader. Alle Gruppenpfeile, die auf den vorigen Anführer zeigten, zeigen jetzt auf die Kreatur.



Gruppe auflösen (ungroup) (Alt+G). Wählen Sie ein Gruppenmitglied aus und drücken Sie diesen Button um diesen aus der Gruppe zu entfernen.



Still stehen. (Stand Still) Damit bleibt die Kreatur stehen.





Arbeit. (work)
Schickt einen zahmen Kitin zu einem von Ihnen markierten Platz.



Bewachen. (Guard) Schickt einen aggressiven Kitin zu einem von Ihnen markierten Platz.



Ausruhen. (Rest)
Schickt eine Kreatur zu einem Platz um auszuruhen.



Füttern. (Feed)
Schickt einen Pflanzenfresser an einen von Ihnen markierten Platz um zu füttern.



Jagen. (Hunt)
Schickt einen Fleischfresser zu einem von Ihnen markierten Platz um zu jagen.



Dialoge bearbeiten. (edit Dialogs) Wenn Sie eine Dialogkomponente auswählen, klicken Sie hier um Ihre Chats zu bearbeiten.



Sperren/Entsperren. (Lock) Das Element kann nicht bearbeitet werden wenn es gesperrt ist.

RECHTSKLIKK-MENU

Wählen Sie ein Element aus und machen Sie dann einen Rechtsklick darauf, um das Fenster zu öffnen. Die Ecke von oben links erscheint dort wo Sie klicken.

Bewegen. (move) Gleiche Funktion wie der Auswählen/Bewegen-Button (S. 19).

Drehen. (rotate) Gleiche

Funktion wie der Auswählen/Drehen Topbutton (S. 19).

Neue Aktivität. (new activity) Öffnet ein Untermenü zu den verschiedenen Wegmöglichkeiten. (siehe **Kontextbuttons** S. 20).



Löschen. (Delete) Element wird gelöscht.

Eigenschaften. (Properties) Öffnet das Eigenschaftenfenster des Elements (S. 21).

Aussehen anpassen. (Customize look) Öffnet das Personalisierungsfenster eines Homins. (S. 22).

Events bearbeiten (Edit Events) Öffnet den Event-Editor, wenn Sie den Inhalt des Szenarios bearbeiten wollen. (siehe S. 18).

Permanenter Inhalt/momentaner Aktinhalt. Schaltet Kreatur oder Komponente von einem zum anderen um.

Group, Ungroup, Als Gruppenanführer einstellen. Gleiche Funktion wie

die entsprechenden Kontextbuttons (siehe S. 20).

Sperren/Entsperren. (Lock) Das Element kann nicht bearbeitet werden wenn es gesperrt ist.

EIGENSCHAFTEN

Dieses Fenster zeigt ein paar Eigenschaften des ausgewählten Elementes an.

Eigenschaften der Objekte

Name. Sie können den angezeigten Namen der Objekte ändern.

Winkel. (Angel) Dieser Schieber funktioniert wie der Auswählen/Drehen Button.

Eigenschaften der Einheiten

Alle Eigenschaften der Objekte und:

Kämpfe mit Spielern. (Fight with Player) Wenn Sie dieses Feld aktivieren, dann kann das Wesen von Spielern angegriffen wird.

Kämpfe mit NPCs. (Fight with NPC) Wenn Sie dieses Feld aktivieren, dann kann das Wesen nicht von Spielern angegriffen werden.

Auto-Spawn. Wenn Sie diesen Kasten ankreuzen, erscheint die Kreatur am Anfang des Aktes. (Sie brauchen kein Event zu erschaffen damit sie erscheint.)

Kein Respawn. (No





Respawn) Wenn Sie dieses Feld aktivieren, respawn die Kreatur nicht nachdem sie gestorben ist.

Eigenschaften der Homins

Alle Eigenschaften der Kreaturen und:

Aussehen anpassen. (Customize look) Öffnet ein Fenster um das Aussehen des Charakters zu ändern. (siehe unten). Sie können nur das Aussehen von Homins verändern.

Aggressivität. (Aggro) Bestimmen Sie den Gewaltbereitschaftslevel des Homins zwischen 1 (niedrig) und 120 (hoch). Je höher der Level, desto weiter wird der Homin laufen um anzugreifen.

Geschwindigkeit. (Speed) Stellen Sie die Fortbewegungsgeschwindigkeit des Homins ein: Gehen oder Laufen.

Level. Wählen Sie Sehr Hoch, Hoch, Mittel oder Niedrig. Diese fallen mit dem Level, den Sie eingestellt haben, als Sie den Homin zum ersten Mal erschufen. Wenn der Homin zum Beispiel Level 150-200 hat, ist „Niedrig“ nahe Level 150 während „Sehr Hoch“ in der Nähe von Level 200 ist.

BAUM-BUTTONS

Dieser Name hat nichts mit

Bäumen zu tun, sondern damit, dass jede getroffene Wahl die Optionen für die nächste Auswahl einschränkt – so als würde man einen Baum vom Stamm zum Ast zu jedem Blatt hinauf klettern.

Szenario. (Scenario) Wählen Sie einen bestimmten Akt anhand dieses Pull-Up-Menüs.

Auswählen. Mit diesem Pull-Up-Menü können Sie eine spezifische Einheit, eine Komponente oder ein Objekt auswählen. Sie können ein Element mit diesem Menü auswählen, auch wenn es sich nicht in der Nähe befindet, und dann seine Eigenschaftsfelder ändern.

Wenn Sie Gruppen im laufenden Akt haben, können Sie eine Gruppe auswählen, die dem Baum einen „Ast“ Button hinzufügt. Es ist so wie der Auswahlbutton doch es listet nur die Kreaturen der ausgewählten Gruppe auf.

AUSSEHEN ANPASSEN (HOMINS)

In diesem Fenster können Sie einen Homin beliebig verändern. (Sie können nur Homins verändern). Es hat drei Tabs: Profil, Ausrüstung und Körper.

Vorschau. (preview) Zeigt eine Vorschau des Homins.

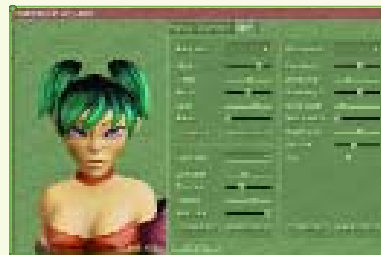
Ansicht ändern (in der Vorschauleiste). Schaltet zwischen einer Vollansicht und einer Nahansicht des Homins

um.

Profil

Name. Name des Homins ändern.

Rasse. (Race) Wählen Sie eine der vier Homin-Rassen aus.



Geschlecht. (Sex) Weiblich oder Männlich.

Hinweise. (Notes) Nützliche Hinweise über den Charakter.

Ausrüstung

Kleidung, Rüstung, Waffen und anderweitige Ausrüstung für den Charakter auswählen.

Zufällige Ausrüstung. (Random Equipment) Überlässt dem Zufall die Ausrüstung des Charakters.

Sätze. (Sets) Anhand dieses Pull-Down-Menüs können Sie eine passende Rüstung aussuchen.

Farbe. (Color) Benutzen Sie diese Leisten um die Farbe jedes Rüstungsbestandteils auszuwählen. Klicken Sie auf die Linkbox, um alle Stücke zusammen zu ändern.

Zufällige Farbe. (Random Color) Verleiht jedem Stück zufällig eine Farbe. (Ist die

Linkbox aktiviert, erhalten alle Bestandteile der Rüstung dieselbe Farbe per Zufallsgenerator).

Sätze verwalten. (Manage Sets) Auswählen um das Ausrüstungsfenster zu öffnen. Mit diesem Fenster können Sie Rüstungssätze zusammensetzen, die Sie diesem Homin oder einem anderen Homin zuordnen können.

Spezialisierung. (Specialization)

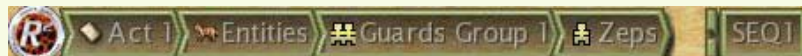
Spezialisierung. (Specialization) Wählen Sie eine Kampfart aus, in der der Homin spezialisiert ist. So ändern Sie die Waffe, die er in den Händen hält.

Körper

Mit dieser Leiste können Sie die körperliche Erscheinung des Homins verändern.

Zufall. (Random) Benutzen Sie diese Buttons um den Zufall über den Körper, den Kopf und die Gesichtszüge des Homins entscheiden zu lassen.

Sätze verwalten. (Manage Sets) Mit diesen Buttons können Sie ein Fenster öffnen, um gemeinsame Sätze von Eigenschaften zu erschaffen und zu koordinieren.





EIN SZENARIO TESTEN

Ein Szenario zu erstellen macht zwar viel Spaß, doch Sie müssen es auch ausprobieren bzw. im Testmodus testen, wenn Sie verschiedene Teile fertig gestellt haben oder es für andere spielen (Spielmodus).

TEST MODUS

Testmodus starten. (launch Test) Sie gelangen entweder vom Bearbeitungsmodus mit dem Topbutton über das Hauptmenü zum Testmodus oder, [F8].

Zurück zum Edit-Modus. (Stop test) Um zurück zu gehen, wählen Sie den Topbutton oder benutzen Sie das Hauptmenü.

Als Spieler testen, als AM testen.

Es gibt zwei Möglichkeiten das Szenario zu testen: als Spieler oder als Adventuremaster. Wenn Sie das erste Mal in den Testmodus schalten, ist es ein **Test als AM**. Ihr Charakter interagiert noch mit nichts Anderem und Sie verfügen noch nicht über die Fähigkeiten, die Sie als AM im Spielmodus haben. Sie können zu **Test als Spieler** wechseln, indem Sie den entsprechenden Kontextbutton drücken (unten links). Dann wird Ihr Charakter Teil der Aktion. Sie verfügen dann noch immer über ein paar Buttons und Optionen, die reguläre

Spieler nicht haben, doch Sie können das Szenario aus Spielersicht erleben. Sie können zurück zu **Test als AM** (Kontextbutton) wechseln oder zum Edit-Modus zurückkehren.

TOP BOUTTONS

Teleportieren (Teleport) (Ctrl T). Siehe auch weiter oben.



Zurück zum Bearbeitungsmodus (back to edit) (F8).

Drücken Sie diesen Button während eines Tests um zurück zu gehen und Ihr Szenario weiter zu bearbeiten.



Drücken Sie diesen Button wenn Sie ein Szenario

abschließen und es sofort in die Spielliste setzen möchten (siehe folgende Seite).

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü verfügt über weniger Optionen im Test- und Spielmodus. Es sind die gleichen wie die entsprechenden Optionen im Bearbeitungsmodus (S. 19).

KONTEXT BUTTONS

Test als AM



Zum Test Modus. Zu **Test als Spieler** wechseln.



Szenarioakte. Zum ausgewählten Akt wechseln.



Auslösen. Löst den Benutzertrigger aus, den Sie auswählen.



Sprechen/Aufhören zu sprechen. (Speak/Stop Speak) Entfernt oder fügt ein Tab für diese Kreatur im Chatfenster hinzu. Chat, der auf diese Weise hinzugefügt wird, wird nicht als permanenter Dialog gespeichert. Dies können Sie nur im Bearbeitungsmodus tun.



Kontrolle. (Control) Bewegen Sie die ausgewählte Kreatur so, als wäre es Ihr PC.



HP hinzufügen. (Add HP). Der ausgewählten Einheit mehr HP verleihen.



Töten. (Kill) Die ausgewählte Einheit töten.



Despawn. Ausgewählte Einheit entfernen.



Wetter ändern. (Change Weather) Ändert das Wetter.

Test als Spieler



Gehen Sie zum AM-Modus. Wechseln Sie zu **Test als AM**.





SZENARIO ABSPIELEN

SPIELMODUS

Sie können nicht zwischen Spiel- und Bearbeitungsmodus wechseln. Sie können den Spielmodus nur durch den Topbutton oder während des herkömmlichen Ryzom Spiels starten, indem Sie einen Ring-Terminal in Pyr, Fairhaven, Yrkanis, Zora benutzen.

Im Spielmodus haben Sie Zugang zu den gleichen Buttons und Möglichkeiten, wie im Testmodus (außer dass Sie nicht von AM auf Spieler wechseln können – Sie sind immer der AM, wenn Sie das Szenario so geflaggt haben; siehe **Regeln** S.14 – und Sie können nicht zum Bearbeitungsmodus wechseln.) Sie verfügen auch über die Spieler- und Sessionkontrolle die in Gemeistert oder Meisterlos?

beschrieben werden (rechts).

SESSION STARTEN UND AUFLISTEN

Um eine Session sofort zu starten und aufzulisten, gehen Sie zum Testmodus und wählen Sie den

R² Topbutton. Sie können auch in Ryzom beginnen und zu einem Ring-Terminal gehen. Es gibt Ring-Terminals in Pyr, Fairhaven, Yrkanis, Zora und den Ruinen von Silan. Wenn Sie Ryzom beginnen, klicken Sie auf das Terminal um das Ryzom-Ring-Sessionfenster zu öffnen. Klicken Sie das Ryzom Ring Logo neben den Flaggen an, um eine Session aufzulisten die Sie spielen wollen. Wählen Sie dann eines Ihrer Szenarien aus. Egal ob Sie vom

Testmodus oder vom Sessionfenster aus begonnen haben ist der nächste Schritt der gleiche. Wenn Sie den **R²** Button drücken (sei es im Ring Terminal oder im Testmodus) haben Sie zwei Dinge zu tun: Sie starten Ihre Session und Sie listen sie im Ryzom Ring Sessionfenster auf. Ihr eigener Charakter wird zum Ort des 1. Aktes der Session gebracht und Sie bleiben in Ihrer Session bis Sie sie beenden. Sie können noch immer einladen, Filter ändern usw.

Sie haben **Titel, Level, Sprache, Art, Regeln** (Gemeistert oder Meisterlos) und **Beschreibung** (siehe **Szenario**, S. 14) bereits festgelegt.

Sie können die Beschreibung ändern, doch halten Sie sich kurz. Dieser Text erscheint in der Beschreibungsspalte des Ryzom Ring Sessionfensters.

Entscheiden Sie, ob die Session jedem zugänglich ist (**Neulinge erlauben (allow Newcomers)** ankreuzen) oder nicht. Falls sie offen ist, Sie aber die Art der Charaktere die spielen können einschränken möchten, kreuzen Sie die entsprechenden Felder an: **Rasse, Religion, Nicht-Gildenspieler, Shard und Kampflevel**. (Ist der Kasten angekreuzt, sind diese Spieler zugelassen).

Niemand kann in Ihrer Session spielen, den Sie nicht eingeladen haben. Ein Spieler, der in Ihrer Session spielen möchte,

muss Ihnen das per Chat mitteilen und Sie müssen ihn einladen. (Wenn Sie sich in einer Gruppe befinden während Sie eine Session starten, dann sind alle Mitglieder der Gruppe automatisch eingeladen.)

Gemeistert oder Meisterlos?

Wenn Sie Ihr Szenario erschaffen, entscheiden Sie ob Sie als AM (**Gemeistertes Abenteuer**) mitmachen oder als Spieler in der Gruppe teilnehmen (**Meisterloses Abenteuer**) wollen.

In einem meisterlosen Abenteuer gibt es keinen AM, doch Sie (und nur Sie) können die Einladungskriterien ändern, Spieler einladen oder hinauswerfen (über das Spielerkontrollfenster). Sie können das Abenteuer auch beenden. Als AM in einem gemeisterten Abenteuer können Sie das und vieles mehr, wie schon in dieser Anleitung beschrieben: Einheiten kontrollieren, Benutzertrigger auswählen, anstelle von einer Person chatten usw.





IN EINEM SZENARIO MITSPIELEN

RING-TERMINALS

Benutzen Sie ein Ring-Terminal um zu sehen, zu welchen Sessions Sie eingeladen wurden und um mit den AM's zu chatten, die Sessions starten, in denen Sie mitspielen könnten. Das [Ryzom Ring Sessionfenster](#) hat 9 Spalten und Sie können nach Spalten sortieren.

Gast/Animator. Jede Session zu der Sie eingeladen wurden, ist mit einem Häkchen versehen. Bei jeder Session, die ein AM als [Gemeistertes Abenteuer](#) betreibt, ist ein Auge abgebildet (S. 24).

Besitzer. Diese Liste beinhaltet den Namen des Spielers, der die Session erstellt hat. Sie können dem Besitzer eine Nachricht schicken, indem Sie

die Session auswählen und rechtsklicken oder doppelklicken.

Titel. Titel der Session.

Beschreibung. Beschreibung der Session. Wurde ein Teil abgeschnitten, halten Sie den Cursor darauf, um eine längere Version zu sehen.

Level. Reihe empfohlener Level für die Session.

Anzahl Spieler. Anzahl der Spieler, die derzeit in der Session sind.

Sprache. Hauptsprache die in der Session benutzt wird.

Art. Um welche Art Abenteuer es sich handelt— Raid, Rettungsaktion, Rollenspiel usw.

Startdatum. Wann die Session begonnen hat.

Flaggen. Kreuzen die Kästen

unten links an um nur Sessions anzuzeigen, deren Hauptsprache Englisch, Französisch, Deutsch oder eine andere Sprache ist ([Andere](#) oder [?](#)).

BEITRETEN

Wenn sich ein grünes Häkchen in der Einladungsspalte befindet, dann wurden Sie zu dieser Session eingeladen.

Sie können [Mitmachen](#) anklicken, um zu spielen. Sie können auch in einer Session mitspielen, die bereits begonnen hat. Falls eine Session aufgelistet ist, aber kein grünes Häkchen in der Einladungsspalte ist, dann erfüllt Ihr Charakter die Bedingungen, die der Besitzer gestellt hat, aber Sie wurden nicht eingeladen. (Sie können

keine Sessions sehen, für die Ihr Charakter die Bedingungen nicht erfüllt).

Falls Sie an einer Session interessiert sind, zu der Sie nicht eingeladen wurden, wählen Sie [Tell](#) (um mit dem Besitzer zu sprechen). Falls der Besitzer Sie einlädt, erscheint ein Häkchen für diese Session und Sie können [Mitmachen](#) auswählen (um in der Session mitzuspielen).



Invited/Animator	Owner	Title	Description	Level	No. Players	Language	Type	Launch date
	Kaestem(Arispede)	Illusions	Somewhere, in a small Tryker ...	151-200	1		Mystery	08:22 AM
	halaliby(Leonor)	Krim Neel		201-250	5		World training	08:47 AM
	Phantase(Antio)	La Canne A Pêche	Aidez Tappy O'Bradigan à rem...	101-150	1		Other	08:52 AM
	Seido(Antio)	Pirate's treasure	Solve the old tryker's enigma a...	151-200	1		Mystery	09:47 AM
	Inoring(Antio)	Une Inbuue menacée	Un emissaire d'une tribu roma...	201-250	1		hack'n'Mash	09:42 AM
	Rapuil(Leonor)	Weihnachten	Es ist Weihnachten	151-200	1		Story telling	09:19 AM

