
Hinter Open source



Seit der Ankündigung der Absicht von Cyan MOUL auf OpenSource umzustellen, gab es eifrige Erwartung von Fans der Änderung. Am 7. April gab Cyan die Cyanworlds.com Maschine frei, zusammen mit Entwicklerwerkzeug durch Open Uru.org. Es gab viele überraschte Reaktionen der Fans, weil nur sehr wenig Leute das exakte Datum kannten wann die Dinge fertig sein würden. Die Mitteilung von OpenUru.org ist jedoch erst der Anfang. Cyan muss noch den MOULa-Server Code freigeben. Die Fertigstellung der Myst Online Server Software (MOSS), die ein Ersatz für den MOULa Server ist, wurde ebenfalls als ein OpenSource Projekt freigegeben. Es gibt noch viele Leute die an Verbesserungen und anderen wichtigen

Zusätzen arbeiten, die erforderlich sind um ein erfolgreiches OpenSource Projekt zu schaffen. Viele in der GoW haben ungestüm kodiert seit die Quelle freigegeben wurde, einfach um die Sache zu beschleunigen. Mehrere Änderungen von den Fans sind schon direkt in den gegenwärtigen MOULa Client aufgenommen worden. Es ist sehr wahrscheinlich, dass weitere Änderungen der Fans in den gegenwärtigen MOULa Client aufgenommen werden. Mit der Zeit wird es vollkommen eigenständige Shards durch Fans geben. Diese Ausgabe ist der Freigabe des Open Source gewidmet und denkt über die zukünftigen Möglichkeiten der Entwicklung nach.
- Brad "AgeExplorer" Christensen

Glossary

CWE = Auch bekannt als **Plasma**, es kann sich auf beides beziehen, die Spielmaschine und der benutzte Client um sich mit dem Spiel zu verbinden.

Bullet = OpenSource, Multi Plattform physics engine. Sie wurde benutzt im Plasmaclient und könnte genutzt werden um Physx zu ersetzen.

DirectX = verarbeitet Multimediaaufgaben wie Video und macht das Spiel auf Deinem Bildschirm sichtbar.

Havok = eine Physics Engine die benutzt wurde in Uru:ABM, Uru:PoTS, Uru:CC, Prolog und UU.

MOSS = Myst Online Server Software, wurde entwickelt von a'moaca' und Cjkelly

OpenGL = OpenSource, Multi Plattform, ersetzt DirectX

OpenSource = In diesem bestimmten Fall heißt es, dass der Code für den Client / CWE und MOSS freigegeben wurde.

Physx = Eine Physics Engine von Nvidia die vor Gametap eingeführt wurde, aber nach Until Uru etc. Eine Physics Engine sorgt (unter anderem) für die beweglichen Teile, wie z. B. die Kegel.

Plasmaclient = ein Multi-Plattform (Windows, OSx, Linux) OpenSource Client, entwickelt von Branan. Nach OpenSource wurde das Projekt aufgegeben.

Pyprp (2) = Blender Plugin um Welten zu bauen. Pyprp 2 ist die Version für den aktuellsten Blender (noch im Beta-Stadium) und wird noch entwickelt.

Offen gegenüber OpenSource

Der Anfang

Am 6. April schrieb Mark "Chogon" De Forest eine Mitteilung in den Myst Online:URU Live Foren: Es war ein Brief vom Myst Mitschöpfer und Cyan Worlds CEO Rand Miller an uns alle in der Gemeinschaft. Dank der Arbeit von Cyan und einer handvoll engagierter Individuen war Open Source URU Live jetzt Realität. Zu sagen, diese Mitteilung hätte Schockwellen durch die Gemeinschaft geschickt, wäre eine Untertreibung. Dies ist etwas auf das die meisten hartgesotenen Fans gewartet haben seit der Schließung der Gametap Server, der folgenden Wiedererlangung der Rechte an Myst Online durch Cyan, der ersten Mitteilung der Pläne zu Open Source und der Wiedereröffnung der Höhlen im Februar letzten Jahres.

Ihr "vorsichtiger Optimismus" wurde wieder belohnt.

Wie geschah eigentlich Open Source genau? Natürlich, wir alle haben Fragen, da dies für die meisten von uns aus heiterem Himmel heraus geschah. Dazu wurde OpenURU.org durch AgeExplorer und der Gilde der Boten Fragen geschickt, und viele der beteiligten Schlüsselpersonen antworteten.

Die Arbeit für OpenSource begann an oder um den Dezember 2008 herum. Trotz ihres großen Wunsches das Material so schnell wie möglich an ihre Fans zu geben, hatte sich Cyan in erster Linie auf die sich bezahlt machenden Projekte zu konzentrieren. Ein solches Projekt war "MagiQuest Online", das JWPlatt of Creative Kingdoms in eine geschäftliche Beziehung mit Cyan brachte und häufige Diskussionen mit Chogon. "Ich blieb mit Mark (Chogon) ziemlich

konstant in Verbindung nachdem Magi Quest Online Kapitel Eins beendet war", sagte JWPlatt, "and das Thema Open Source kam ab und an auf." Er, zusammen mit Mac_Five aus den MOUL-Foren, hielten Open Source auf Cyans vermutlich langer Zutun-Liste. Nach der Veröffentlichung von Riven für iOS am 15. Dezember fühlte Chogon, dass es der richtige Zeitpunkt war um OpenSource weiterzutreiben. Und so, ca. zwei Tage später, schickte er eine E-Mail an Rand, Tony Fryman (Präsident von Cyan Worlds) und dem OpenURU.org Team mit einer ausführlichen Schilderung des späteren Planes für OpenSource.

Ersetzen kritischer Komponenten

Ein Problem war die Tatsache, dass kein Servercode im Rest der Open Source Werkzeuge enthalten sein wird. Während die Freigabe nur vom Client und den Plugin Quellen für sich alleine ein großer Schritt gewesen wäre, wurde der Quellcode für Serversoftware gebraucht um aus dem Schritt einen riesigen Sprung zu machen. Und Cyan war immer noch weit vom anbieten des Codes entfernt. Auftritt a'moaca und cjkelly, Entwickler von MOSS (Myst Online Server Software), die erstellt wurde durch "reverse engineering", dann testen des Originalcodes. Ein Fall von perfektem Timing, kurz nachdem dieser neuen Anstoß für Open Source startete, zeigten sie dem Team MOSS.

"MOSS war ein unglaubliches Geschenk", sagt JWPlatt über ihre Arbeit. "Laut Originalplan hätten wir nur die CyanWorlds.com Engine mit dem Client und Plugin veröffentlicht. [...] Aber a'moaca' kontaktierte uns wegen MOSS

kurz nachdem wir unsere Pläne zur Veröffentlichung von Open Source begonnen hatten. Wir hatten also jetzt einen funktionierenden MOUL Server und beide, a'moaca' und cjkelly, mit an Bord für die Arbeit am Client. Plötzlich hatten wir die Kapazität ein vollständiges MOUL Shard anbieten zu können."

"Sie haben mir und Cyan unzählige Male geholfen", ergänzt Chogon, "eingeschlossen das Netzwerkproblem mit dem Gametap MOUL Service (und natürlich war Mac[-Five] ebenfalls beteiligt, heh)." Die Tatsache, dass sie in der Lage waren so ein Projekt durchzuführen, war keine Überraschung für den Cyan-Angestellten, der sie vorher in den Büros von Cyan World in Spokane, WA, beim Mysterium getroffen hatte, einem jährlichen Treffen der Fans. "Ich musste sie und cjkelly von einem eigenwilligen Drucker von Cyan wegzerren den sie in Ordnung bringen wollten. Nicht, dass ich nicht dachte, dass sie ihn nicht reparieren könnten, es schien einfach nicht richtig, dass Fans im Urlaub an sowas arbeiten sollten. Aber klar, sich tief in die internen Dinge einzuarbeiten ist die Art von a'moaca' und cjkelly."

Für a'moaca' fing die Arbeit an MOSS einfach als Spaß an. "MOSS begann als kleines Projekt, damit ich einerseits die MOUL-Welten "behalten" konnte und andererseits zu um sehen, was die wirklich interessanten Dinge in einem Serverprojekt sind." Mit der Zeit entwickelte sich ihr Zeitvertreib zu einem gut entwickelten MultiplayerServerprojekt.

Wie erwartet war es keine einfache Arbeit. Es gab viele Stolpersteine im Entwicklungsprozess. "Manchmal mussten wir einfach etwas schreiben und sehen was passiert, wenn versucht wurde das Spiel zu spielen nachdem alles zusammengefügt wurde", sagte a'moaca' über

die Probleme. "Wir steckten für Monate an einem Bug fest, der Avatare für andere unsichtbar machte, aber auf eine sehr asymmetrische Art und Weise. Trotzdem wurde die manchmal langwierige Arbeit fortgeführt und machte Fortschritte bis sie etwas hatten, das sie Cyan präsentieren konnten und als Resultat einen Weg gefunden hatten, den Druck auf die Firma zu vermindern den eigenen Server Code zu veröffentlichen.

Zusammenfügen

Ein anderes Bedenken, das vom Open URU Team geäußert wurde, war, wie genau die Verteilung und der Bauprozess organisiert werden soll. Natürlich, eine zentrale Sammlung von Werkzeugen wäre nötig um ein bisschen Übereinstimmung im Verlauf der Entwicklung zu haben. Rarified, eine spätere Ergänzung des Teams, verbrachte die Zeit mit Cyan und anderen, um sich durch die legalen Details zu arbeiten, um den Rahmen für genau so eine Sammlung zu schaffen, genannt "the Foundry" (Die Gießerei). Rarified sagte: "Ich habe gehofft, dass dieser geteilte Satz von Werkzeugen und Prozessen sowohl attraktiv für die MOULa Gemeinschaft wäre, weil es nichttechnischen Leuten einfacher macht Zugang zu den momentanen Versionen des Spieles zu haben, als auch für Cyan, weil sie einen Platz haben für die Zusammenarbeit und das Teilen neuer Elemente des Open Source Spieles."

Rarified erwähnte, dass es trotz des Vorhandenseins der Arsenalen, der Fehlerverfolgung, des Quellcode Durchsuchens und der Berichtwerkzeuge, noch mehr gibt, dass man mit der Foundry tun kann. "Die Infrastruktur, um den Quellcode in Programme einzuarbeiten die auf Deinem Computer laufen, existiert," sagte er, "muss aber noch konfiguriert werden, um

die Arsenalen zu überwachen und die Aufgaben auszuführen." Es gibt viele andere Optionen die als Teil des Projektes betrachtet werden, eingeschlossen automatische Tests neuer Umgebungen und sogar das Verfügbar machen von Werkzeugen, mit Hilfe einer geteilten Umgebung, die den meisten nicht zur Verfügung stehen, wie zum Beispiel 3DS Max.

Viel zu tun

Was muss jetzt also getan werden, nachdem OpenSource auf die Öffentlichkeit losgelassen wurde? Jeder von Cyan und OpenURU macht klar, dass, trotz der Freigabe, die echte Arbeit weit entfernt von erledigt ist. Unumstritten ist die wichtigste Sache, den Code, den Cyan aus rechtlichen Gründen entfernt hat, ordentlich zu ersetzen. "Beim Herauslösen des Codes, den Cyan nicht verteilen konnte, und dem Ersetzen mit alternativen Bibliotheken," sagte Mac_Five "sind einige 'Eigenschaften aufgetaucht', nicht zuletzt einige Eigenartigkeiten mit PhysX. Das basiert auf Sachen, die möglicherweise bereits in Cyans Software gewesen sind." Er fährt fort, "Wir denken, das erste was getan werden muss ist, so nah wie möglich an eine funktionierende Version, ähnlich der von Cyan, zu kommen damit wir eine vergleichbare Basis zum arbeiten bekommen. Jetzt schnell zu versuchen neue Features hinzuzufügen bevor die Grundlagen ordentlich arbeiten, würde nur mehr Fehlersuche in der Zukunft verursachen.

JWPlatt stimmte dem zu. "[...] wir würden es vorziehen, uns auf die Wiederherstellung von Funktionalität zu konzentrieren bevor wir zu den nervtötenden Bugs kommen, die die Leute lieben zu hassen." In der Zwischenzeit kann Rarifieds vorher erwähnte Fehlerverfolgung, genannt "JIRA", alle eingereichten Beschreibungen von Fehlern und Störungen in einer

zentralen Datenbank erfassen für eine spätere Bereinigung, Prüfung und Statusaktualisierungen. Es wäre ein Ort für Programmierer um zu testen, ob Fehler immer noch ein Problem sind oder nicht, und wie breit gestreut das Problem war.

Was die Arbeit mit anderen angeht, die bereits seit Jahren mit Sorgfalt an der Öffnung und dem Ändern verschiedener Aspekte des Spieles gearbeitet haben - insbesondere die Guild of Writers - sagt das Team von OpenURU, dass es bereit ist, professionelle Beziehungen mit jedem einzugehen der helfen möchte. JWPlatt sagte es so: "Wir gehen Arbeitsverhältnisse ein mit jeder Entwicklergruppe oder individuellem Entwickler. Jedes Projekt wie dieses wird besser funktionieren und mehr Erfolg erzielen wenn jeder das, was er tut, teilt. Das ist Open Source." Mac_Five beharrt darauf, dass OpenURU.com nur ein Platz ist der Werkzeuge zur Verfügung stellt, die hoffentlich Entwicklern, Weltbauern, Künstlern, etc. helfen werden, welche Loyalitäten sie auch immer haben oder nicht."

Einer der Schlüsselpunkte, die Cyan, OpenURU und tatsächlich die meisten Fans betont haben ist, dass der Zugang zum gesamten Material so offen wie möglich sein sollte. Es werden aber ein paar Einschränkungen nötig sein, um ein Zusammenbrechen von entscheidenden Systemen zu verhindern. Jedoch sagen sie, dass der Prozess für andere qualifizierte Leute rechtzeitig offen sein wird. "[...] wir sind dabei zu versuchen Leute auf die Schnelle in so eine Position zu bekommen." sagt Mac-Five. Es sollte angemerkt werden dass, während zuerst ein Open URU-Zugang benötigt wurde um die Quellcode-Dateien zu bekommen, jetzt ein Gastzugang angelegt wurde um den Prozess etwas einfacher zu machen (username: guest, password: guest). "Wir konnten das Interesse in einem Projekt

so groß wie Cyan Worlds nicht vorhersagen," sagt JWPlatt, "also war es wichtig, sich auf eine große Nachfrage vorzubereiten." Chogon würde nur eine bestimmte Einschränkung fordern: dass eine Hauptentwicklungsrichtung ausgesetzt wird "das, was in (oder vollständig kompatibel mit) MOULa ist."

Nach vorne schauen

Eines Tages in der Zukunft plant Cyan den aktuellen MOULa Servercode zu veröffentlichen, man könnte sich fragen, ob dies auf irgendeine Art Konflikte mit dem momentanen MOSS Server geben wird. Die Veröffentlichung ihres Codes kann MOSS nur helfen, sagt a'moaca'. "Zweifelos würde der Servercode neue Dinge aufdecken darüber, wie MOSS arbeiten soll. Ich würde zum Beispiel gerne wissen, welcher Algorithmus benutzt wird um bewegbare Mitteilungen zu filtern (z. B. Kegel). [...] es geht mit MOSS, aber nicht so gut wie mit Cyans Server. MOSS kann also auf jeden Fall eine oder zwei Sachen lernen." cjkelly ergänzt, "Wenn die Cyan Quellen verfügbar sind sollte es leicht sein, ihre gespeicherten Prozeduren für MOSS anzupassen, wenn bestimmt wird, dass solch eine Sache gewünscht wird."

Die vielleicht wichtigste Sache in den Gedanken des zufälligen Spieler ist neuer Inhalt. Die bereitgestellten Werkzeuge werden es einfacher machen, solche Kreationen auf dem gegenwärtigen MOSS Client zu testen, da dies vor der Freigabe beschränkt war auf die etwas überholteren "Path of the Shell" and "Complete Chronicles" Versionen des Spieles. Neue Welten innerhalb des Spieles zu testen wird auch leichter sein. a'moaca' erklärt, "[...] um die SDL-Datei einer Welt in Alcugs (Server-Software) zu ändern, musste man den Server herunterfahren und ich habe das ge-

hasst, also muss man mit MOSS den Server nicht herunterfahren. [...] Das schöne an Open Source ist, wenn wir, um die Schaffung von Welten zu erleichtern, entweder den Client oder den Server ändern müssen auf eine bisher nicht vorhandene Art und Weise... können wir es tun!"

Open Source MOUL ist der Höhepunkt von unzähligen Arbeitsstunden von Cyan Worlds, Inc und seinen engagierten Angestellten, die einige unserer liebsten Videospiele geschaffen haben und auch die Myst/URU Gemeinschaft für so viele Jahre unterstützt haben, weit darüber hinaus was die meisten Videopiefirmen derzeit erlauben würden. Auch gedankt werden muss nicht nur den Einzelpersonen im Open URU.org Team, sondern all denen, die geholfen haben, eines unserer am meisten geschätzten Videospiele fortzusetzen und zu entwickeln. Mit dem Aufkommen von Open Source sind die Möglichkeiten, zu einem nicht zu kleinen Teil durch all ihre unermüdlichen Bemühungen, nahezu endlos.

"Das Ende wurde noch nicht geschrieben" ...und das gilt auch für Myst Online: URU Live. ***

- Brad "Age Explorer" Christensen & Patrick "Doobes" Dulebohn

Ein spezieller Dank geht, in keiner bestimmten Reihenfolge, an: Mark DeForest (Chogon) von Cyan Worlds, JWPlatt von Creative Kingdoms, Mac_Five, Rarified, a'moaca' und cjkelly für ihre Teilnahme an diesem Interview.

Dieser Artikel ist eine Zusammenfassung von dem Interview, das Du hier lesen kannst. (Englisch)

Wenige Engagierte

Lange bevor Open Source überhaupt angedacht wurde bei Cyan, haben Fans daran gearbeitet die Geheimnisse zu enthüllen und URU anpassbar zu machen. Alle "offiziellen" Welten durchzuspielen macht Spaß, kann aber monoton werden. Nach dem Schließen von Uru Live durch Ubisoft und der Freigabe von "Path of the Shell" war das Spiel in Gefahr, ohne neuen Inhalt zu stagnieren. Talentierte Programmierer, Künstler und Bauer warteten ungeduldig darauf, ihren eigenen Stil in das Spiel einbringen zu können und zu sehen, wie ihre Version der "Kunst" sich in Cyans (oder D'nis, im Spiel gedacht) Arbeit einpassen würde. Viele Gruppen entstanden um genau dies zu tun, überarbeiten von Aspekten des Spiels um Fanerweiterungen zuzulassen.

Eine bemerkenswerte Gruppe, die sehr gut war in dieser Umstrukturierung von URU und die erstaunliche Sachen getan hat, um neuen Inhalt wenigstens in die Offline-Version des Spiels zu bekommen, ist die Gilde der Autoren (Guild of Writers). Benannt nach der D'ni Einrichtung die, nach der Myst Regel, die fantastischen Welten geschrieben hat, die wir hauptsächlich in Myst V und URU/ MOUL gesehen haben, ihre unglaubliche Arbeit, wie z. B. PyPRP, hat geholfen die Geschichte am Leben zu halten, um es mal so auszudrücken... und die Gemeinschaft interessiert.

Mit der kürzlichen Freigabe von Open Source war es nur natürlich, dass sich viele an die Gilde wenden würden um zu sehen, was deren Meinung war und was sie nun plant, mit dem Code zu tun. Age Explorer interviewte Branán, ein Ratsmitglied der GoW und Erschaffer von Plasma Client, der eine offene, von Fans

gemachte Alternative zu Cyans offiziellen Myst Online war: URU Live again Client. PlasmaClient wird im Moment nicht mehr unterstützt.

Die vielleicht erste Frage die den Fans in den Sinn kommt ist: Was denkt Branán darüber, wie OpenURU die Freigabe von ihrem OpenSource Code handhabte? "Mein großes Problem mit der Handhabung der Dinge von OpenURU ist, dass sie nicht vom ersten Tag an für Mitwirkende geplant hatten," sagte er. "Der wichtigste Teil bei einem OpenSource Projekt ist die Fähigkeit attraktiv für Entwickler zu sein und Beiträge zu bekommen. Wenn man also keinen Plan für Entwickler hat, damit man sagen kann 'auf diese Art und Weise kannst Du den Code einbauen', dann bekommt man keinen Code von Entwicklern." Seiner Meinung nach hätte die GoW von Anfang an so einen Plan gehabt, auch wenn es nur ein vorübergehender, aber modifizierbarer, Entwurf gewesen wäre.

Seines Wissens nach ist die Gilde nicht gefragt worden, ob sie Leute für Open URUs Team an Bord bringen wollte. "Wenn sie es taten, wurde ich nicht informiert." Branán wurde erst kurz nach der Freigabe Ratsmitglied. Das, zusammen mit seinem engen Zeitplan, half ihm nicht gerade mit den letzten Neuigkeiten auf dem Laufenden zu bleiben, obgleich er über die meisten Angelegenheiten der Gilde informiert blieb.

Und Cyan, ihre Entscheidung OpenURU.org zu nutzen war, angeblich, gefallen weil sie bereits bestehende geschäftliche Verbindungen mit ein paar Mitgliedern der Site nutzen wollten, besonders JWPlatt von Creative Kingdom, aber einige haben erwartet, dass sie auch die Gil-

de nützen würden, da Mitglieder die innere Funktionalität der Spiele seit Jahren studiert haben. "[...] das ist das, was einige Leute der GoW vermuteten," sagte Branan. "Aus der geschäftlichen Sicht stimme ich zu. Das macht den meisten (geschäftlichen) Sinn, aber ich bin nicht sicher, dass es die beste Entscheidung aus der Sicht eines Open Source Projektes war." Wie Branan erwähnte, ist Cyan nicht an ihn herangetreten um etwas von seiner Arbeit zu verwenden, aber er hofft, dass die Dinge aus dem Weg geräumt werden "damit wir an einem Punkt Code in beiden Richtungen teilen können."

Trotz all dem, die Gilde ist bereit an ihren eigenen Projekten und ihrem eigenen Zeitplan weiterzuarbeiten. Es wird an Plänen für einen offiziellen Guild of Writers Shard gearbeitet, einem Client um ihn zu nutzen, aktuelle 3DS Max Plugin Binaries die mit einer aktuelleren Version des Programms arbeiten, und natürlich ihrer sehr erwarteten Freigabe von PyPRP2. Für die, die es nicht wissen, PyPRP ist das Open Source Plugin, das es ermöglicht die in Blender, einem freien 3D-Programm, erstellten Welten zu konvertieren um sie in der offline Version von URU nutzen zu können. Während es unbestreitbar nicht so "perfekt" wie Cyans Konvertierungstechniken ist, hat es über die Jahre hinweg große Schritte gemacht um Fanwelten und Funktionalität so nah wie möglich an die Standards zu bringen. "[...] wir haben allgemein hart gearbeitet seit wir die Quelle bekommen haben um den Code ans laufen zu bringen mit aktualisierten Werkzeugen und Technologie. Das wird unsere große Freigabe sein."

Fanwelten werden unzweifelhaft der Hauptbeitrag zum Erfolg von Open Source und MOULa als Ganzes sein.

Welche vielleicht auf dem offiziellen Cyan Server enthalten sein werden ist immer unter Diskussion. "Ich denke die guten werden auf jeden Fall von den Fans akzeptiert werden," sagt Branan. "Ich glaube es gibt eine Menge Fanwelten, die von Leuten geschaffen wurden die lernen und die offensichtlich nicht wirklich die Profiqualität haben und die Politur. Viele von ihnen machen trotzdem Spaß zum spielen, aber, weißt Du, dass Dinge wie Kollisionen nicht ganz richtig funktionieren und ausgeschaltetes Licht ist ziemlich häufig in Fanwelten. [...] ich denke Cyan wird wahrscheinlich eine konservative Annäherung an die Fanwelten haben, weil sie immer noch versuchen ein Produkt zu vermarkten und sie müssen nur das Beste vom Besten dort behalten. Deshalb denke ich, dass es viele Gelegenheiten für Leute, die an der Auswahl der Fanwelten interessiert sind, gibt die Sachen laufen zu lassen." Er merkt an, dass es mit den zukünftigen neu entstehenden Shards keinen Mangel an Zusammenstellungen mit den unterschiedlichsten Inhalten geben wird.

Manche haben gesagt, dass Fanwelten, sogar die Besten, für sie nicht dieses "außerweltliche" Gefühl vermitteln wie Cyans Welten Teledahn oder Kadish Tolesa. Branan hat das auch gemerkt. "Es gab ein paar Welten dort draußen die schön gewesen sind," sagt er. "Ich glaube die meisten der Fanwelten der besseren Qualität haben Dinge, die entweder Verbindung haben mit Orten in D'ni oder den Gartenwelten. Die Gartenwelten, durch ihre Natur, neigen dazu eher etwas ruhiger und erdiger als außerweltlich zu sein. Ich denke da ist viel Potential, da gibt es viel Fantasie in der Gilde der Autoren."

PlasmaClient war eine von Branans bemerkenswerten Werken und das Thema von vielen Gesprächen bei den Treffen aller Gilden in Kirel und in verschiedenen Foren. Als

Open Source freigegeben wurde fragten sich viele sofort, was aus ihm werden würde. "Ich denke mir war beim Plasma Client immer ziemlich klar, dass das ein Projekt war um mich zu beschäftigen und zu unterhalten solange bis Cyan den Code freigab. Jetzt habe ich im Allgemeinen meine ganze Energie auf Cyans Code gerichtet." Damit hat die Arbeit am PlasmaClient aufgehört, aber Branan hofft, dass einige der Features, die er in seine Version des Clients eingebaut hatte, ihren Weg finden in ein "Projekt der Künstler", das Cyans Code nutzt, wie Physics draw um Kollisionen zu sehen."

Eines der wichtigsten Ziele der Gilde ist, Originale Versionen des Spieles für Mac und Linux-Nutzer zum laufen zu bringen. Bisher mussten diese entweder warten oder durchdachte Wege finden, die aktuelle Version auf ihren Systemen zum laufen zu bringen, mit gemischten Resultaten. Wie Branan erklärt, wird diese Konvertierung keine leichte Aufgabe sein, aber die Gilde ist engagiert und Teile seines Plasmaclients könnten hilfreich sein. "Während wir uns in Richtung des Umzugs auf Mac und Linux bewegen (und das ist eines unserer Ziele, weil es klar ist, dass ein gutes Segment der Bevölkerung diese Systeme benutzt und es wäre schön eine Originlversion für sie zu haben), werden wir PhysX und DirectX ersetzen müssen und PlasmaClient basiert schon auf Bullet und OpenGL. Auch wenn die Logik nicht besonders gut ist, kann ich die Physik und die Wiedergabe im PlasmaClient als Basis nutzen, wenn ich daran arbeite Cyans Code zu transportieren."

Während der Gametap Ära von MOUL musste Cyan die Havoc physics Maschine ersetzen weil die Lizenz abgelaufen war und eine Erneuerung sehr teuer und kostspielig gewesen wäre. PhysX war die

von ihnen genutzte Alternative und die Auswirkungen der Änderung variierte von gut bis frustrierend, gelinde gesagt. "PhysX ist toll wenn man ein Welt erstellen will, wo man einen Haufen Kästen aufstellt und einen Baseball nach ihnen wirft," erklärt Branan. "PhysX wird das perfekt machen. PhysX hat die Werkzeuge wenn man will, dass der Charakter mit Dingen interagiert." Nach ihm ist Cyans Implementierung der Maschine teilweise schuld, aber der Grund könnte sein, dass Gametap ihnen nicht genug Zeit gegeben hat vor der Produkteinführung von MOUL um sauber zu implementieren, und Charakterinteraktionen einzufügen ist bestenfalls heikel, um nichts über irgendeine der anderen physics im Spiel zu sagen. Ein anderer Grund war, sagt er, dass die Firma keine große Zunahme der Systemanforderungen wollte, "so entschieden sie sich für die einfache, weniger performante, aber auch weniger systemintensive Lösung."

Ähnlich der Position von OpenURU.org gegenüber dem Spiel, ist Branan mehr besorgt vollständige, funktionierende Versionen des Spieles zu bekommen, besonders für Mac und Linux Benutzer, bevor neue Features implementiert werden. Sobald das komplett ist, jedoch, "würde ich gerne aktualisierte Graphiken sehen, so dass es mehr als gerade ein paar Realzeitlichter (real time lights) auf einmal geben kann, besseres Rendering, weißt Du, einfach ein paar grundlegende Verbesserungen um die Maschine in 's 21-ste Jahrhundert zu bringen. Wenn man bestimmte Aspekte betrachtet, besonders wie der Avatar im Spiel beleuchtet wird, beginnt sie ihr Alter zu zeigen." Und während er zustimmt, dass die meisten statischen Umwelten im Spiel immer noch visuell bis zum heutigen Tag mit-halten, gibt es noch viele Verbesserungen die gemacht werden können.

Deshalb glaubt Branan dass, obwohl es schön ist, dass URU immer noch auf alten

Graphikkarten läuft, es Zeit ist ein Upgrade für das Spiel zu machen, da zweifellos einige Künstler Feature einbauen werden, die ältere Karten möglicherweise nicht unterstützen. "Da führt kein Weg dran vorbei", sagt er, "aber ich weiß, dass einige Leute in der URU Gemeinschaft sehr alte Computer haben und sie mögen es vielleicht nicht wenn ich dies sage, aber es gibt einen Punkt wo die Entwickler und Künstler einfach nicht mehr die wirklich alte Hardware bedienen können. Es ist einfach eine Sache der Anwendbarkeit." Er würde gern in der Lage sein einen Weg zu finden einen "kontrollierten Leistungsrückgang" zu implementieren, damit alte Graphikkarten noch funktionieren, aber am Ende möchte die GoW hauptsächlich den Künstlern mehr Möglichkeiten bieten.

URU hat viele Veränderungen im Laufe der Jahre durchlaufen, genau wie das Personal von Cyan, weshalb der Zustand des freigegebenen Codes als solches von Interesse ist. Gefragt, ob er etwas ungewöhnliches in dem von ihm betrachteten Code gesehen hat, musste Branan lachen, "Oh, viele Sachen. Der Code wurde von vielen Leuten gebaut über einen Zeitraum von 15 Jahren. Er hat etwas exzentrisches, um es mal so zu sagen. Es gibt auf jeden Fall sehr guten Code und es gibt sehr schlechten Code." Diesen besagten "schlechten Code" zu ersetzen war eine andere Priorität der Gilde gewesen, wobei der größte Teil insbesondere des netzverarbeitenden Codes von Adam "Hoikas" Johnson durchgeschaut wurde, ebenfalls von der GoW. Seine Verbesserungen, hauptsächlich Lösungen für viele Verzögerungen die mit der Kommunikation zwischen Client und Server zusammenhängen (denk an die 2 Sekunden Verzögerung wenn eine Einladung mit der KI verschickt wurde, der Verzö-

gerung beim Verbinden zu den Welten, und andere kleine, dennoch ärgerliche Pausen wie diese), werden sehr bald in den Hauptzweig ihrer Arbeit einfließen.

Branan, zusammen mit anderen in der Gilde der Autoren wie Hoikas, Zrax und Paradox (und vielen anderen, die nicht erwähnt, aber natürlich genauso wichtig sind), haben alle ihren Teil dazu beigetragen den Geist von URU am Leben zu erhalten, trotz vieler Rückschläge im Laufe der Jahre. Obwohl er nicht wirklich glücklich ist mit der gegenwärtigen Art und Weise wie OpenSource behandelt wird, ist Branan mehr als willig mit OpenURU.org zu arbeiten wenn "sie einen fertigen Plan haben wie Code integriert werden kann und auch eine allgemeine Erklärung was sie tun wollen. Unser Fokus bei der GoW war und wird weiterhin darauf sein, was die Künstler wollen." Er macht klar, dass er sie beide und Cyan Worlds respektiert, trotz ein paar Meinungsverschiedenheiten zwischen ihnen und der Gilde in letzter Zeit und dass er gerne mit ihnen weiterarbeiten würde. Erwarte aufregende neue Projekte von Branan und all den Mitgliedern der Gilde der Autoren in den kommenden Monaten. Sie enttäuschen nie. ***

Brad "Age Explorer" Christensen & Patrick "Doobes" Dulebohn

(Großen Dank an Branan dafür, dass er sich für dieses Interview Zeit nahm!)

Dieser Artikel ist eine Zusammenfassung der Originaldiskussion, die man hier lesen kann. (Englisch)