

RYZOM: BEHIND THE SCENES #2

INHALT

ARIONASIS - EIN WEITERER STERN ERHEBT SICH ÜBER DEM HIMMEL VON ATYS:

- INTERVIEW MIT TAMAREA.....2
- INTERVIEW MIT TYKUS.....3

BELOHNUNGSSYSTEM IN RYZOM.....4

I ARIONASIS: EIN WEITERER STERN ERHEBT SICH ÜBER DEM HIMMEL VON ATYS



Arionasis, † 2. Mai 2019

INTERVIEW MIT TAMAREA

Hallo Tamarea, kannst du uns zunächst etwas über deine Arbeit im Ryzom Team erzählen?

Tamarea: Ich habe zwei ähnliche Rollen: Ich bin der Ryzom Team Manager, und bin verantwortlich für die interne und externe Kommunikation.

Kannst du uns mehr über die Arbeit von Arionasis im Team erzählen?

Tamarea: Sie hat leidenschaftlich an den Einsätzen des Ryzom-Supportteams mitgewirkt und war zu einer Schlüsselperson für die englischen Übersetzungen geworden, die für den Betrieb unserer mehrsprachigen Plattform erforderlich sind. Dank ihrer Effizienz, aber auch ihrer Reaktionsfähigkeit, war sie auch meine Kommunikationsassistentin geworden und betreute viele dringende Ankündigungen. Auch im Test-Team war sie sehr aktiv. Immer motiviert von ihrem Wunsch, so viel wie möglich zu helfen, hatte sie sich erst kürzlich dem Game-Design-Team angeschlossen.

Hast du eng mit Arionasis zusammengearbeitet?

Tamarea: Ja, da sie mir in meiner Rolle als Leiterin des Kommunikationsteams geholfen hat und sich darauf vorbereitet hat, es zu leiten. Wir haben jeden Tag zusammengearbeitet, immer gut gelaunt. Sie war immer sehr reaktionsschnell, autonom und effizient. Ich werde das Bild einer lächelnden Person behalten, offen, freundlich, hingebungsvoll, leidenschaftlich für Ryzom. Ich werde ihre menschliche Wärme sehr vermissen...

Gibt es noch etwas, das du über Ari ergänzen möchtest?

Tamarea: Arionasis hat es vor allem geliebt, neuen Spielern zu helfen, wenn sie auf Silan ankamen. Die ganze Community konnte sie in der Nähe von Chiang dem Starken stehen sehen, das CSR-Banner in der Hand, bereit, jeden neuen Silaner willkommen zu heißen, sobald man sich verbunden hatte. Symbolisch entschieden wir uns, den Yubo-Kameraden von Arionasis für immer in der Nähe von Chiang zu lassen.

INTERVIEW MIT TYKUS

Hallo Tykus, lass uns bei dir selbst beginnen. Kannst du uns erklären, was du im Ryzom-Team machst?

Tykus: Natürlich: Ich bin verantwortlich für das Support-Team, ich arbeite im Design-Team und bin auch als Junior-Community-Manager tätig. Ich übernehme gerne viele verschiedene Aufgaben und schaffe Fortschritte außerhalb meiner Hauptarbeit.

Was kannst du uns über Arionasis sagen?

Tykus: Arionasis war ein Teammitglied, mit dem ich eine besondere Beziehung hatte: Sie war meine Lektorin, wenn ich ein Dokument auf Englisch verfasste. Ich spreche gut genug Englisch, um verstanden zu werden, aber mein Wortschatz und meine Syntax sind nach wie vor recht simpel.

Hast du eng mit Ari zusammengearbeitet?

Tykus: Wie gesagt, wir standen uns nahe, vor allem wegen ihrer hohen Verfügbarkeit, ihrem Anliegen, immer zu helfen, ihrem Wunsch zu lernen, und das sage ich mitnichten, weil sie nicht mehr da ist. Es war wirklich ihre Lebenseinstellung. Ich erfuhr erst sehr spät, dass sie krank war. Tatsächlich erst als ich die Leitung des Support-Teams übernahm...

Gibt es noch etwas anderes, was du über Arionasis sagen möchtest?

Tykus: Zusätzlich zu der Tatsache, dass sie wusste, dass sie zum Tode verurteilt war, würde ich sagen: ihr Engagement, das Geschenk ihrer Fähigkeiten an andere, das ist es, was ich an ihr immer am meisten geliebt habe.... Sie tat alles, um ihre Krankheit zu verbergen, bis sie sich in ihre Arbeit einmischte, die, wie bei den Meisten von uns, freiwillig war. Ein großer Verlust, aber auch ein Vorbild.



II

BELOHNUNGSSYSTEM IN RYZOM: GEHT ES NUR UMS GLÜCKSSPIEL?



Hallo Ulukyn. Wir haben bereits in der letzten Ausgabe von Behind the Scenes miteinander gesprochen. Wir wissen bereits viel über dich, also kommen wir zum Thema! Viele Spieler haben das Gefühl, dass es dem aktuellen Belohnungssystem in Ryzom an Spaß fehlt. Es gibt nur das Glücksrad, wo man mit Jetons spielen muss, was bisher in Ordnung ist, aber es scheint, dass es der einzige Weg ist, interessante Belohnungen zu erhalten. Die Spieler befürchten, dass sie gezwungen sein werden, die ganze Zeit um Belohnungen zu spielen. Es scheint, dass das Glücksrad den gewinnbringenden Teil des Spiels beherrscht und es in Zukunft viel stärker dominieren wird.

Ulukyn: Nein, im Gegenteil, wir wollen das Glücksrad nicht zum absoluten Belohnungssystem machen. Dies wäre für die Spieler weder interessant noch lohnenswert. Es ist nur eines der Systeme mit seinen Vor- und Nachteilen. Ein weiteres Belohnungssystem ist in der Tat gerade erst entstanden: Implikation.

**Welche Position hat das Glücksrad im Moment innerhalb des Belohnungssystems?
Welche Position wird es in Zukunft einnehmen?**

Ulukyn: Das Glücksrad ist nur eines der Belohnungssysteme, die wir im Spiel einsetzen wollten. Wenn es vor den anderen fertig war, dann deshalb, weil es in der Theorie länger dauerte zu bauen - so haben wir früher damit begonnen.... bis eine Spielerin eine hervorragende erste Version vorschlug, die wir schließlich nur noch verfeinern und optimieren mussten. Das Glücksrad ist das Belohnungssystem für OOC-Veranstaltungen. Wir werden weiterhin Gegenstände anbieten, die sich eher auf die Kosmetik konzentrieren, aber es wird nicht darüber hinausgehen.

Kannst du uns mehr über Implikation erzählen?

Ulukyn: Dies ist ein RP-basiertes System. Tatsächlich gewinnen Spieler durch dynamische Events, tägliche Missionen oder auch andere, später implementierte, Instrumente an Implikation. Diese Implikation kann dann genutzt werden, um Aufgaben mit NSCs durchzuführen. Derzeit erlaubt dir die Implikation nur, bekannte Gegenstände wie SAP-Kristalle und Allzweck-Rohmaterialien zu gewinnen. Aber es ist ein sehr vielseitiges und einfach einzurichtendes System, das viele Möglichkeiten in Bezug auf die Belohnung bietet. Wir können uns vorstellen, dass Spieler ihre Implikation nutzen, um spezielle Aufgaben zu erfüllen (und schnelle Aufgaben, wenn man weiß, dass man bereits arbeiten muss, um sich zu beteiligen), um ihrer Nation oder Fraktion zu helfen, indem man Gegenstände oder andere Vorteile erhält. Es ist schwierig, weiter darüber zu sprechen, weil wir ein System wollten, das so universell wie möglich ist, damit wir uns nicht auf die Belohnungen beschränken, die wir anbieten können.

Gibt es noch etwas, was du über das Belohnungssystem sagen kannst?

Ulukyn: Belohnungen bleiben eine der Schwachstellen von Ryzom. Deine Ideen sind daher willkommen. Welche Dienste soll dir ein NSC anbieten? Hast du eine Vorstellung von ein paar schönen Gegenständen? Wir hören immer auf innovative Ideen ;)