

RYZOM: BEHIND THE SCENES #2

EL CONTENIDO

ARIONASIS - UNE AUTRE ÉTOILE S'ÉLÈVE DANS LE CIEL D'ATYS:

- **ENTRETIEN AVEC TAMAREA.....2**
- **ENTRETIEN AVEC TYKUS.....3**

SYSTÈME DE RÉCOMPENSES DANS RYZOM.....4

I ARIONASIS - UNE AUTRE ÉTOILE S'ÉLÈVE DANS LE CIEL D'ATYS



Arionasis, † Le 2 mai 2019

ENTRETIEN AVEC TAMAREA

Bonjour Tamarea. Tout d'abord, peux-tu nous parler de ton travail dans l'équipe Ryzom ?

Tamarea: J'ai deux rôles connexes : celui de manager de l'équipe Ryzom et celui de responsable de la communication, tant interne qu'externe.

Peux-tu nous en dire plus sur le travail d'Arionasis dans l'équipe ?

Tamarea: Elle a contribué avec passion aux missions de l'équipe de soutien de Ryzom et était devenue une personne clé pour les traductions en anglais nécessaires à l'exploitation de notre plate-forme multilingue. Grâce à son efficacité, mais aussi à sa réactivité, elle était aussi devenue mon assistante pour la communication et se chargeait de nombreuses annonces urgentes. Elle a également été très active dans l'équipe de test. Toujours motivée par son désir d'aider le plus possible, elle venait de rejoindre l'équipe de Game Design.

As-tu travaillé en étroite collaboration avec Arionasis ?

Tamarea: Oui, puisqu'elle m'aidait dans mon rôle de responsable de l'équipe de communication et qu'elle se préparait à en prendre la tête. Nous travaillions ensemble tous les jours, toujours dans la bonne humeur. Elle a toujours été très réactive, autonome et efficace. Je garderai l'image d'une personne souriante, ouverte, aimable, dévouée, passionnée par Ryzom. Sa chaleur humaine me manquera beaucoup...

Y a-t-il autre chose que tu voudrais ajouter à propos d'Ari ?

Tamarea: Arionasis aimait plus que tout aider les nouveaux joueurs à leur arrivée sur Silan. Toute la communauté pouvait la voir debout près de Chiang le Fort, la bannière de CSR bien en main, prête à accueillir chaque nouveau Silanais dès sa connexion. Symboliquement, nous avons décidé de laisser le compagnon yubo d'Arionasis près de Chiang pour toujours.

ENTRETIEN AVEC TYKUS

Bonjour Tykus, commençons par toi-même. Peux-tu nous expliquer ce que tu fais dans l'équipe Ryzom ?

Tykus: Bien sûr : je suis responsable de l'équipe "Support", je participe à l'équipe Game Design et suis aussi Communauté Manager junior. J'aime mener nombre de tâches différentes et progresser ailleurs que dans de mon travail de base :)

Que peux-tu nous dire sur Arionasis ?

Tykus: Arionasis était une co-équipière avec qui j'avais une relation privilégiée : elle était ma relectrice attitrée lorsque je rédigeais un document en anglais. Je parle anglais assez bien pour être compris, mais mon vocabulaire et ma syntaxe demeurent assez basiques. :)

As-tu travaillé en étroite collaboration avec Ari ?

Tykus: Comme je l'ai dit, nous étions proches l'un de l'autre, d'abord du fait de sa grande disponibilité, de son souci de toujours aider, de son désir d'apprendre, et je ne dis pas ça parce qu'elle n'est plus là. C'était vraiment sa façon d'être. Je n'ai appris que très tard qu'elle était malade, quand j'ai pris la tête de l'équipe "Support", en fait...

Y a-t-il autre chose que tu aimerais dire sur Arionasis ?

Tykus: Outre le fait qu'elle se savait condamnée, je dirais : son engagement, le don de ses capacités au profit d'autrui, c'est ce que j'ai toujours aimé le plus chez elle... Elle a tout fait pour cacher sa maladie, jusqu'à ce qu'elle empiète sur son travail, qui, je vous le rappelle, était bénévole, comme pour la plupart d'entre nous. Une grande perte, mais aussi un exemple.



II SYSTÈME DE RÉCOMPENSES DANS RYZOM: TOUTES SONT-ELLES LAISSÉES AU HASARD ?



Bonjour Ulukyn. Nous avons déjà parlé ensemble pour la dernière édition de Behind the Scenes. Nous en savons déjà beaucoup sur toi, alors passons au sujet !

Beaucoup de joueurs ne trouvent guère amusant le système de récompenses actuel de Ryzom . Il n'y a que la Roue, qu'on doit alimenter en jetons. C'est bien pour l'instant, mais on dirait bien que c'est le seul moyen d'obtenir des récompenses intéressantes. Les joueurs craignent d'être forcés de jouer constamment à des jeux de hasard pour obtenir des récompenses. Tout se passe comme si la partie gratifiante du jeu était gouvernée par la Roue du Gubani Fortuné et devait l'être encore plus à l'avenir.

Ulukyn: Non, loin de là, nous ne souhaitons pas faire de la Roue le système de récompense absolu. Cela ne serait ni intéressant ni valorisant pour les joueurs. C'est seulement un des systèmes, avec ses avantages et inconvénients. Un autre système de récompense vient d'ailleurs de faire son apparition : l'Implication.

Quelle est la place actuelle de la Roue dans le système de récompenses ? Et quelle place aura-t-elle à l'avenir ?

Ulukyn: La Roue n'est qu'un des systèmes de récompenses que nous souhaitons mettre en jeu. S'il a été terminé avant les autres c'est que, comme il était en principe plus long à construire, nous avons commencé plus tôt à travailler dessus... jusqu'à ce qu'une joueuse nous propose une première version excellente, que nous n'avons eu finalement qu'à embellir et optimiser. La Roue est le système utilisé pour récompenser la participation aux events HRP ; nous continuerons à la fournir en items plutôt cosmétiques, mais elle ne sortira pas de ce cadre là.

Peux-tu nous en dire plus sur l'Implication ?

Ulukyn: Il s'agit d'un système orienté RP. En effet, via des events dynamiques, des missions journalières, voire d'autres moyens qui seront mis en place plus tard, les joueurs gagnent de l'Implication. Cette Implication peut être utilisée ensuite pour remplir des tâches confiées par des PNJ. Actuellement, l'implication ne permet de gagner que des items connus comme les cristaux de sève et les matières premières génériques. Mais c'est un système très versatile et simple à mettre en place, qui offrira de nombreuses possibilités en termes de récompenses. On peut imaginer voir les joueurs utiliser leur Implication afin de réaliser des tâches spéciales (et courtes, sachant qu'ils ont déjà travaillé pour obtenir leur Implication) pour aider leur nation ou faction et ainsi obtenir des items, des avantages ou autres. S'il est difficile d'en parler d'avantage c'est parce que nous avons voulu un système le plus générique possible afin de ne pas nous limiter dans les récompenses que nous offrirons.

Y a-t-il autre chose que tu peux dire au sujet du système de récompenses ?

Ulukyn: Les récompenses restent un des points faibles de Ryzom. Vos idées sont donc les bienvenues. Quels services aimeriez-vous qu'un PNJ puisse vous offrir ? Avez-vous une idée d'items sympathiques ? Nous sommes toujours à l'écoute d'idées novatrices. ;)