

RYZOM: BEHIND THE SCENES #2

EL CONTENIDO

ARIONASIS – OTRA ESTRELLA QUE BRILLA EN EL CIELO DE ATYS

- **ENTREVISTA CON TAMAREA.....2**
- **ENTREVISTA CON TYKUS.....3**

SISTEMA DE RECOMPENSAS DE RYZOM.....4

I ARIONASIS – OTRA ESTRELLA QUE BRILLA EN EL CIELO DE ATYS



Arionasis, † 2 de mayo de 2019

ENTREVISTA CON TAMAREA

Hola Tamarea. Antes que nada, ¿nos puedes hablar de tu trabajo en el equipo de Ryzom?

Tamarea: Tengo dos funciones conexas: la de team manager de Ryzom y la de responsable de la comunicación tanto interna como externa.

¿Podrías contarnos algo más sobre el trabajo desempeñado por Arionasis en el equipo?

Tamarea: Ella contribuyó con pasión a los objetivos del equipo de soporte de Ryzom y se había convertido en un personaje clave para las traducciones en inglés necesarias a la explotación de nuestra plataforma multilingüe. Gracias a su eficacia, pero también a su re actividad, se convirtió también en mi asistente de comunicación y se encargaba de los numerosos anuncios urgentes. Fue igualmente muy activa en el equipo de test. Siempre motivada por su deseo de ayudar el máximo posible, acababa de unirse al equipo de diseño del juego.

¿Trabajabas en estrecha colaboración con Arionasis ?

Tamarea: Si, ya que ella me ayudaba en mi función de responsable del equipo de comunicación y se estaba preparando para dirigirlo. Trabajábamos juntas todos los días, siempre en buena sintonía y humor. Siempre fue muy receptiva, autónoma y eficaz. Conservaré la imagen de una persona sonriente, abierta y amable, dedicada, apasionada por Ryzom. Echaré de menos su calidez humana...

¿Hay algo más que quieras añadir sobre Ari?

*Tamarea: Arionasis lo que más amaba ante todo era ayudar a los nuevos jugadores a su llegada a Silan. Toda la comunidad podía verla en pie cerca de Chiang el Fuerte, con su estandarte de CSR en mano, dispuesta a acoger a cada nuevo silanés tan pronto como se conectase..
Simbólicamente, hemos decidido dejar la mascota yubo de Arionasis cerca de Chiang para siempre.*

ENTREVISTA CON TYKUS

Hola Tykus, empecemos por ti mismo. ¿Puedes explicarnos que haces en el equipo de Ryzom ?

Tykus: Por supuesto: soy el responsable del equipo de soporte, participo en el equipo de diseño y gestiono la comunidad junior. Disfruto llevando acabo diferentes tareas y progresando más allá de mi trabajo básico :)

¿Que nos puedes decir sobre Arionasis ?

Tykus: Arionasis era una compañera de equipo con la que mantenía una relación privilegiada: era mi correctora habitual cuando redactaba un documento en inglés. Domino el inglés lo suficientemente bien como para ser entendido, pero mi vocabulario y sintaxis son bastante básicos :)

¿Trabajaste muy estrechamente con Ari?

Tykus: Como ya he dicho, estábamos muy unidos, en primer lugar por su gran disponibilidad, su preocupación por ayudar siempre, su deseo de aprender, y no lo digo porque ya no esté aquí. Era realmente su manera de ser. Me enteré muy tarde de que estaba enferma, cuando asumí el liderazgo del equipo de apoyo, en realidad.....

¿Hay algo más que quieras añadir sobre Arionasis?

Tykus: Si nos saltamos el hecho de que ella sabía que estaba sentenciada, yo diría: su compromiso, el don de sus capacidades para el bien de los demás, es lo que más me gustaba de ella.... Hizo todo lo posible para ocultar su enfermedad, hasta en el momento en que afectó su trabajo, que, les recuerdo, fue voluntario, como la mayor parte de nosotros que nos dedicamos a ello. Una gran pérdida, pero también un ejemplo.



II SISTEMA DE RECOMPENSAS DE RYZOM: ¿TODO SE TRATA DE APUESTAS?



Hola Ulukyn. Ya hemos conversado juntos en la última edición de Entre bastidores. Ya sabemos mucho de ti, así que ¡sigamos adelante!

Muchos jugadores no consideran muy divertido el actual sistema de recompensas de Ryzom. Sólo está la Rueda, que tenemos que cargar con fichas. Eso es algo bueno por ahora, pero parece que es la única manera de obtener recompensas interesantes.. Los jugadores temen ser forzados a jugar constantemente a juegos de azar para obtener recompensas. Es como si la parte gratificante del juego estuviera gobernada por la Rueda de la Suerte Gubani y debería estarlo aún más en el futuro.

Ulukyn: No, ni mucho menos, no queremos hacer de la Rueda el sistema de recompensa absoluta. Esto no sería interesante ni gratificante para los jugadores. Es sólo uno de los sistemas, con sus ventajas y desventajas. Otro sistema de recompensa acaba de aparecer: la implicación.

¿Cuál es la posición actual de la rueda en el sistema de recompensa? ¿Y qué lugar ocupará en el futuro?

Ulukyn: La Rueda es sólo uno de los sistemas de recompensa que queríamos poner en el juego. Si se diseñó antes que los demás es porque, como en principio era más largo de realizar, empezamos a trabajar en él antes... hasta que un jugador nos ofreció una primera versión excelente, que finalmente sólo tuvimos que adornar y optimizar. La Rueda es el sistema utilizado para recompensar la participación en eventos de HRP; seguiremos suministrándole artículos más bien cosméticos, pero no irá más allá de eso.

¿Puedes contarnos algo más sobre la Implicación?

Ulukyn: Es un sistema orientado al Role Play. De hecho, a través de los eventos dinámicos, misiones diarias, o incluso otros medios que se establecerán más tarde, los jugadores ganan Implicación. Esta Implicación puede ser utilizada para llevar a cabo las tareas asignadas por los PNJs. Actualmente, la implicación sólo permite ganar objetos conocidos como cristales de savia y materias primas genéricas. Pero es un sistema muy versátil y sencillo de instalar; que ofrecerá muchas posibilidades en términos de recompensas. Podemos imaginarnos a los jugadores utilizando su Implicación para realizar tareas especiales (y cortas, sabiendo que ya han trabajado para conseguir su Implicación) para ayudar a su nación o facción y así obtener artículos, beneficios u otros. Si es difícil seguir hablando de ello, es porque queríamos un sistema lo más genérico posible para no limitarnos a las recompensas que ofreceremos.

¿Que puedes comentar sobre el sistema de recompensas?

Ulukyn: Las recompensas siguen siendo uno de los puntos débiles de Ryzom. Por lo tanto, vuestras ideas son bienvenidas. ¿Qué servicios os gustaría que os ofreciese un PNJ? ¿Tenéis una idea de algún artículo interesante? Siempre estamos a la escucha de ideas innovadoras :)