

Council of Stellar Management

Sitzungsberichte Oktober 2010

Während des jüngsten Islandbesuchs des Council of Stellar Management (dt. etwa "Rat der stellaren Verwaltung") hatten deren Mitglieder sieben wichtige Besprechungen mit Mitarbeitern von CCP.

Der Hauptzweck dieses Besuches bestand darin, den CSM mit Hintergrundinformationen zu Abläufen bei CCP zu versorgen und zusätzliche Verfahren zu entwickeln, wie CCP die Eingaben des CSM für eine Verbesserung von EVE-Online nutzen kann. Zudem wurden viele Themen, die für die EVE-Gemeinschaft allgemein interessant sind, detailliert diskutiert. Die Planung des Dezembergipfels wurde begonnen. Ausserdem wurde der CSM zur Beobachtung einiger Sprint-Vorführungen eingeladen.

Der CSM war nicht nur mit der Tiefe und Qualität der Diskussionen während der Besprechungen sehr zufrieden, sondern auch mit der deutlichen Änderung des Betriebsklimas während des Besuchs, welches das Zusammenspiel mit CCP nicht nur angenehm, sondern auch extrem produktiv machte.

Es wurde diesen Besprechungen ausführlich diskutiert, wobei die Fragen des CSM (und CCP) zu einer Klarstellung (und ausführlicheren Darstellung) des präsentierten Stoffes führten.

Der Übersichtlichkeit halber wird in vielen dieser Diskussionen nur der Hautgesprächspartner erwähnt. Direkte, individuelle Zitate werden mit Anführungszeichen gekennzeichnet und zusammengefassten Abschnitten wird der Name des Sprechers vorangestellt (CSM oder CCP).

Sitzung Nummer 1 – CCP Kickoff, "Der Hilmarathon"

CCP-Teilnehmer: Hilmar (CCP Hellmar), Arnar (CCP Zulu) und Eyjólfur (CCP Dr.EyjoG)

Die Sitzung begann mit einer Präsentation des CCP 2010 Kickoff-Videos durch Hilmar, welches das "Deliver"-Motto (dt. etwa Lieferung oder Auslieferung) veranschaulichte. Unterstützt wurde das durch Folien und etliche klärende Bemerkungen – sowohl unaufgeforderten als auch auf Nachfragen des CSM.

Hilmar sprach über vergangene Erweiterungen und Kickoffs und den dadurch gewonnenen Erfahrungsschatz. 2004 musste CCP zu neuen Features "NEIN" sagen und sich auf die Auslieferung der intern akkumulierten Verbesserungen konzentrieren. Nachdem dasselbe im darauffolgenden Jahr erneut passierte, verpflichtete sich CCP zu zwei Erweiterungen pro Jahr. Während der letzten zwei Jahre jedoch hat CCP zu viel entwickelt, zu viele Neuerungen wurden in jede Erweiterung gepackt und das führte zu einem Zustand des "Zu viele Features, nicht genug Glanz".

Jeder Kickoff hat ein Motto, einen Grundton, der auf das kommende Jahr einstimmt. Das diesjährige Motto ist "Deliver", das auf dem letztjährigem Motto "Excellence" (dt. etwa Vortrefflichkeit) aufbaut. Je größer die Firma CCP wird, desto offensichtlicher wird die Bedeutung dieses Ansatzes. Während des Kickoffs wird allen Mitarbeitern eine Präsentation über den Status der Projekte, die momentan in Produktion sind, vorgeführt. Im Moment gibt es nur bei EVE zwei allgemein verfügbare Veröffentlichungen, die anderen beiden Projekte befinden sich noch in der Entwicklung und werden intern getestet.

Üblicherweise benötigt die Botschaft des Kickoff etwas Zeit, um sich zu verbreiten und in der Firma Wirkung zu entfalten; das letztjährige "Excellence"-Motto begann nicht vor dem zweiten Quartal 2010 die Firma zu beeinflussen, jedoch erwartet Hilmar, dass "Deliver" einen schnelleren Effekt hat.

Der Fokus des 2010-Kickoffs war Carbon, CCPs neue interne Entwicklungsplattform und wie alle CCP-Produkte von ihr profitieren, da Verbesserungen und Innovationen, die für ein Spiel entwickelt wurden, jetzt "carbonisiert" werden können und dann auch in den anderen Spielen benutzt werden können. Da EVE das einzige von CCP veröffentlichte Spiel ist, bestand ein Großteil des bisherigen Aufwandes darin, EVE-Code für den Einsatz in Dust 514 und World of Darkness zu "carbonisieren". Jetzt jedoch wird mit Hilfe dieser Projekte allmählich Carbon selbst verbessert und davon profitiert dann auch EVE.

Beispielsweise könnten die Verbesserungen des Grundlagenteams für Carbon bezüglich der Netzwerk-IO sehr wohl die Leistung bei großen Flottenschlachten in EVE erhöhen.

Ausserdem führt die Umstrukturierung des EVE-Code im Zuge der "Carbonisierung" zu vielen kleinen Verbesserungen in EVE. Der jüngste Trend zu kürzeren Downtimes ist ein direktes Ergebnis dieser Bemühungen und CCP erwartet in Zukunft weitere, möglicherweise dramatische Verkürzungen der Downtime. Der CSM fragte, warum CCP solche Sachen nicht mittels Devblogs kommuniziere, so wie sie es mit "Der Krieg gegen Lag" gemacht haben.

Arnar erwiderte, dass zwar jedes Team Devblogs schreiben solle, es aber oftmals gar nichts zu schreiben gäbe, da Softwareentwicklung manchmal langweilig sei.

Carbon hat auch die Entwicklungsumgebung verbessert. Da die meisten Softwareentwickler der Firma dieselbe Technologie benutzen, ist es einfacher, Arbeitskräfte zwischen verschiedenen Projekten zu verschieben. Zudem hat die technische Herausforderung von Carbon einige extrem talentierte Leute zum Beitritt in die Firma bewogen.

Es folgte eine Diskussion über die Tyrannis-Erweiterung. Hilmar sagte unverblümt, dass "Tyrannis ein Maßstab einer Veröffentlichung war, was man nicht tun sollte".

Hilmar: Alle Leistungs- und Benutzungs-Indikatoren zusammen mit den Rückmeldungen aus den Foren zeigten an, dass CCP mit Tyrannis nicht das machte, was es machen sollte. CCPs Agile-Implementation hatte einen interessanten Effekt – "Es ist etwa so, wie wenn die Schwiegermutter zu Besuch kommt und sie ständig darauf hinweist, wo man etwas falsch macht und was man besser machen soll". Agile ist gut beim Aufzeigen von Fehlern und es leuchteten etliche rote Warnlampen im Frühstadium von planetarer Interaktion, als deren Arbeitsbestand nur noch auf MUST-Features zusammengebrochen war. Trotzdem stürzte sich CCP nach vorne – mit absehbaren Ergebnissen.

Den [Thread "Commit to Excellence"](#) (dt. etwa "Verpflichtung zu Vortrefflichkeit") in der Assembly Hall kommentierte Hilmar, dass "wir es lieben, wenn uns Leute niedermachen". Dieser Thread wurde in Hilmars Kickoff-Präsentation gezeigt und wurde in der Firma umfangreich diskutiert.

Hilmar: Das ist notwendig, damit EVE weiter wachsen kann und lebendig bleibt. Es ist für CCP notwendig. Und natürlich gibt es innerhalb von CCP Leute, die es sehr persönlich nehmen, wenn Spieler anfangen, Fehler im Spiel oder in der Kommunikation der Entwickler aufzuzeigen. Nicht alle Mitarbeiter (die Mehrzahl ist erst ein oder zwei Jahre dabei) sind an den verbalen Schlagabtausch auf den EVE Online-Foren gewöhnt und wissen nicht, wie sie reagieren sollen. Aber es ist nicht böartig, CCP energisch anzugehen. Diese Leute wollen, dass EVE ein Erfolg ist und es auch weiterhin sein wird, andernfalls wäre es ihnen egal. Und das ist der Grund, warum CCP versucht aus seinen Fehlern zu lernen, oftmals schmerzlich, und warum CCP versucht, eine Methode zur frühzeitigeren Bewertung von Spielerreaktionen zu entwickeln – "Fehler zu machen ist okay, solange man die Fähigkeit besitzt, aus diesen zu lernen."

Trotz Vermarktungsanstrengungen, etwa Steambenutzung oder Reaktivierungskampagnen, erzielte Tyrannis nicht das erwartete Abonnentenwachstum. Vielmehr erzeugte der augenscheinlich offensichtliche Rückgangstrend die direkte Frage des CSM, was CCP gedenke zu tun, um diesen Trend zu stoppen.

Hilmar: CCP konzentriert sich momentan auf Lag bei Flottenschlachten, Reorganisation innerhalb der Firma, Vereinfachung von Abläufen und Begrenzung von Projekten, auf dass sie sicher und erfolgreich zu Ende gebracht werden können. Der jüngste Trendrückgang der Abonnenten, 0.9% während der letzten 2 Monate, ist noch nicht besorgniserregend für CCP,

da historisch gesehen immer Schwankungen bei den Abonnenten existieren (trotzdem unternimmt CCP Gegenmaßnahmen und nimmt diesen Rückgang ernst). Der vierteljährliche Wirtschaftsbericht für EVE Online ([Quarterly Economical Newsletter für Q3 2010](#)) ist eine gute Quelle, um sich ein angemessenes Bild von diesen Schwankungen zu machen!

Bezüglich der jüngsten Probleme mit Tyrannis 1.1 wurde diskutiert, wie man so etwas in Zukunft vermeiden könne. CCP untersucht dieses noch und bereitet Empfehlungen vor.

Die Kickoff-Präsentation widmete sich dann Dust 514.

CSM: Plant CCP für die neuen Spiele ebenfalls Spielerräte ähnlich des CSM?

CCP: Das wissen wir noch nicht. Am Anfang wahrscheinlich nicht, da so eine Struktur eine etablierte und funktionierende Gemeinschaft voraussetzt.

CSM: Wie sieht es mit den Unterschieden bei den Zeithorizonten zwischen Konsolen- und MMO-Spielern aus?

CCP: Das Ziel von Dust ist, eine bedeutungsvolle Verbindung nach EVE zu haben, obwohl die Details noch nicht exakt ausgearbeitet sind. Zwar legen die Trends für die meisten Konsolespiele nahe, dass sie nicht für langfristig ausgerichtete Spieler gemacht sind (im Sinne wie MMOs es sind), doch ist das Ziel, diese Möglichkeit mit der Persistenz, die in Dust eingebaut ist (und mit der Verbindung zwischen Dust und EVE), zu eröffnen.

Obwohl Dust- und EVE-Interaktion noch nicht vollständig definiert ist, ist das grundsätzliche Verhältnis dem zwischen Flugzeugpiloten und Armeetruppen sehr ähnlich. Das Verhältnis muss nicht tiefgründig sein, um Bedeutung zu haben. Letztlich werden die Dust-Spieler mit der EVE-Gemeinschaft auf ähnliche Weise interagieren.

Der CSM begann dann eine Diskussion über Mikrotransaktionen in EVE.

CCP erklärte, dass sie die Branche beobachten müssen und ihr Geschäftsmodell weiterentwickeln müssen, andernfalls würde die Konkurrenz sie überholen. CCP ist sehr darauf bedacht, die Echtwelt-Wirtschaft von EVE nicht zu stören. Die PLEX wurden eingeführt, um Spielern eine Möglichkeit zu bieten, EVE ohne echtes Geld zu spielen und um dem RMT-Markt ["Real Money Trade", illegaler Handel mit Spielgeld gegen echtes Geld, d.Ü.] einen Schlag zu versetzen.

PLEX ist eine der Währungen in EVE – ein Medium, um Waren und Dienstleistungen zu bezahlen. Laut Hilmar ist in der Vergangenheit die Wirtschaft in EVE fehlerhaft geleitet worden und so wie es momentan aussieht, gibt es zu viel Geld in dem System. Deswegen müssen alle zukünftigen Änderungen vorsichtig und besonnen durchgeführt werden.

CCP sah die Einführung von PLEX für neuronale Remaps als einen Weg, die Auswirkungen von Mikrotransaktionen zu testen und dachte wirklich nicht, dass das so umstritten sein würde.

Der CSM meint weiterhin, dass es aussieht, als ob Mikrotransaktionen einfach ein weiteres Einkommen für CCP seien und dass deren Nutzen für den durchschnittlichen Spieler nur schwer zu sehen sei. Nach Meinung des CSM sei es sehr wichtig, dass man NICHT erlaubt, sich mit echtem Geld einen Vorteil im Spiel verschaffen zu können, egal wie klein oder unwichtig dieser Vorteil erscheinen mag.

Der CSM wies auch darauf hin, dass zusätzliche Funktionalität von PLEX schlecht wäre, da die gegenwärtige Form eine klare und eindeutige Bedeutung habe, die mit diesen Änderungen dann unklar und undurchsichtig würde. Zudem würde CCP den Wert von ISK verringern, da man nicht mehr alles mit ISK kaufen könne. Das würde zu einer Inflation der PLEX-Preise führen.

Wenn CCP bezahlte Remaps haben wolle, dann solle das nicht in einer Art und Weise gemacht werden – so glaubt der CSM – die nur schwer rückgängig zu machen sei. Es sei eine gute Idee, eine Option zu haben, die später ein Remap mittels PLEX erlaube, aber am Anfang solle nur die Möglichkeit erlaubt werden, mit ISK für ein Remap zu bezahlen.

Der CSM ist ebenfalls besorgt, dass große Allianzen, die sich durch PLEX und andere RMT-Methoden finanzieren, wesentlich wahrscheinlicher Gefechte gewinnen würden, sofern andere als nur Schmuckgegenstände mittels Mikrotransaktionen erworben werden können (und die Allianz mit dem freizügigstem Sponsor gewinnt dann). Echtes Geld für ein Problem aufzuwenden (anstelle ordentlicher Planung oder guter Ideen im Spiel), widerspreche dem Geist von EVE. Der CSM wies darauf hin, dass neuronale Remaps ganz offensichtlich nicht nur Zierde und Schmuck seien. Sie hätten ganz klar einen Wert im Spiel.

Der CSM wies weiter darauf hin, dass PLEX für Remaps ein erster Schritt auf dem Weg zum Kauf von PLEX für Skillpunkte seien und obwohl CCP darauf hingewiesen habe, dass sie keine Pläne diesbezüglich hätten, die Spieler annehmen würden, dass das nur eine Frage der Zeit sei.

CCP sagte, dass sie gedacht hätten, die PLEX für Remaps würden hauptsächlich für die Korrektur von Fehlern genutzt, die Spieler in ihren Skillplänen gemacht hätten. Der CSM erwiderte, dass selbst in diesem Fall die Kosten skalieren müssten, um einen Missbrauch zu verhindern, beispielsweise einen PLEX für den ersten Remap, zwei PLEX für den zweiten usw. Der CSM betonte erneut, dass Remaps keine Ziergegenstände seien, da sie einen echten Vorteil im Spiel gäben; einen Vorteil den man nur habe, wenn man reich sei (im Spiel oder im echten Leben). Eine derartige Änderung werde Vertrauen der Spieler kosten und CCP solle versuchen, von dem Vertrauen so wenig wie möglich zu verbrauchen und mit dem Abzug von Entwicklungen für die Anpassung von EVE auf Carbon sei schon einiges von dem Vertrauen verbraucht (obwohl zugegebenermaßen dieser Aufwand allmählich erste Früchte für die EVE-Spieler bringt).

Eyjólfur: Ist der CSM zufrieden mit PLEX so wie sie jetzt sind?

CSM: Die meisten von uns sind zufrieden mit PLEX und empfinden es als guten Zusatz zu EVE. Die Möglichkeit, auf transparenten Weg mit echtem Geld etwas ISK zu kaufen, ohne ISK direkt aus dem Nichts zu erzeugen, scheint gut für die Wirtschaft zu sein.

Es wurde erwähnt, dass, falls die ISK-Wirtschaft fehlerhaft geleitet wurde, ein Bedarf an ISK-Senken bestünde und es dann nicht intuitiv erscheine, wenn man nicht ISK-Mikrotransaktionen wie etwa Remaps als ISK-Senken benutzen würde – es könnte sogar so populär werden, dass man es begrenzen müsse. Als weiteres Beispiel für ISK-Senken und Mikrotransaktionen wurden benutzerdefinierte Schiffsbemalungen erwähnt.

Zusammenfassung: Der CSM betont, dass wenn CCP Mikrotransaktionen einführt, diese sich nur auf Schmuckgegenstände beziehen sollen. Der CSM würde es jedoch am liebsten sehen, wenn es keinerlei Mikrotransaktionen in EVE geben würde.

Falls CCP die Pläne bezüglich neuronaler Remaps weiterverfolgt – kein CSM5-Mitglied unterstützt das –, dann drängt der CSM auf ansteigende Kosten als Mittelweg, so dass eine Mini- bzw. Maximierung der Charakterattribute nicht möglich ist und um Missbrauch durch die reichen Spieler (sowohl im Spiel als auch im echten Leben) zu verhindern.

Der CSM dankte Hilmar zum Schluß für die Zeit, die sich er für die Besprechung und deren Vorbereitung genommen hat und im Allgemeinen für seine Unterstützung der CSM-Idee. Der CSM ermutigte ihn, auch weiterhin mit dem CSM furchtlos zu kommunizieren.

Sitzung Nummer 2 – Agile Softwareentwicklung plus PI

CCP-Teilnehmer: Pétur (CCP Xhagen) und Eyjólfur (CCP Dr.EyjoG)

Der CSM sah ein Video von Allis Präsentation über "[Global Agile Game Development](#)" auf der GDC Europe 2010.

Während die meisten CSM-Mitglieder mit den Grundlagen von Agile und SCRUM vertraut waren, betraf ein Teil der Präsentation (Folien 50-51) die Vorkommnisse bei planetarer Interaktion (PI) für Tyrannis und die Lehren, die CCP daraus gezogen hat.

Das PI-Team war gerade neu zusammengestellt, als sie die Aufgabe bekamen, die Hauptfeatures für Tyrannis zu erstellen. Als Folge der Unerfahrenheit als Team (nicht jedoch der Individuen) unterschätzten sie diese Aufgabe und demzufolge hatten die Features am Ende nur noch MUST-Geschichten. Insbesondere begannen neu entstandene Aufgaben – ungeplante, unvorhergesehene Aufgaben, die erst offensichtlich wurden, nachdem die Arbeit bekommen hatte – die Arbeit des Teams zu bestimmen. Das Diagramm auf Seite 51 von Allis Präsentation zeigt diese neu entstandenen Aufgaben und wie Fortschritt bei den geplanten Aufgaben in jedem folgendem Sprint verdrängt wurde. Am Ende konnte das Team nur 45% der geplanten Features liefern.

CSM: Was wird gemacht, damit das nicht noch einmal passiert?

CCP: Alle Teams sind sich dieses Problems jetzt bewusst und passen ihre Planung an, um sich mehr Leerlaufzeit zu geben. MuSCoW [üblicherweise MoSCoW geschrieben, d.Ü.] ist großartig für die Planung, aber kein Plan überlebt die erste Feindberührung und das verdeutlicht die Notwendigkeit zu Iteration bei folgenden Erweiterungen – so wie es mit PI in Incursion gemacht wird.

CSM: Worin besteht der Unterschied zwischen einem festen Zeitpunkt und einem variablen Zeitpunkt der Veröffentlichung? Wäre es nicht einfacher gewesen, die Veröffentlichung von Tyrannis zu verschieben?

Eyjólfur: Es ist schwierig, die Termine zu verschieben. Es wird Konflikte mit Feiertagen und Ferien geben, zudem würde es unsere Selbstverpflichtung auf zwei Erweiterungen pro Jahr brechen. Außerdem gibt es noch andere Teams und andere Projekte, die von den Veröffentlichungsterminen abhängig sind, der so entstehende Dominoeffekt wäre nicht zu kontrollieren. Die Möglichkeit, die CCP mit Agile hat, erlaubt es, die Features so gut wie möglich zu machen und dann weitere Iterationen zu planen bzw. sich dazu zu verpflichten.

CSM: Gab es nach PI eine Änderung, so dass die Teams eine größere Freiheit haben, an Features zu arbeiten, die sie mögen?

CCP: Ja, aber das bedeutet nicht, dass sie machen können was sie wollen. Die Teams können dem leitendem Produzenten eigene Vorschläge machen woran sie gerne arbeiten möchten. Der leitende Produzent schlägt dann die Richtung vor und zusammen mit den Ideen des Kreativdirektors ergibt sich dann eine Liste von Dingen. Aus dieser Liste kann dann das Team auswählen.

Sitzung Nummer 3 – EVE - Marketing

CCP Teilnehmer: Rick (CCP Zinfandel) und Eyjólfur (CCP Dr.EyjoG)

Rick beschrieb die Marketingstrategie der kommenden Monate. Ein Teil der Botschaft ist, dass der CSM Einfluss hat und CCP auf deren Kommentare hört und entsprechend danach handelt. Beispielsweise wird der CSM bei allen passenden Gelegenheiten erwähnt, etwa in Devblogs. Andere Einflüsse des CSM auf CCPs Aktivitäten (z.B. Implementierung von CSM-Vorschlägen, das "Krieg gegen Lag"-Team etc.) werden in der Öffentlichkeit mehr diskutiert.

Eine Sache, auf die Rick aus persönlicher Erfahrung (als er in Atlanta arbeitete) hinwies: Wenn man nicht in Island ist, dann meint man weniger Einfluss zu haben, aber das ist teilweise nur Einbildung. Es braucht eine Weile, bis der eigene Einfluss sich in allen Abteilungen bemerkbar macht, aber er wird es. CSM-Mitglieder, die seit mehr als einem CSM dabei sind, sagen, dass der CSM immer Fortschritte gemacht habe, auch wenn es nicht immer nach Fortschritt ausgesehen habe.

Rick besprach dann die Packung der kommenden Offiziersausgabe (Comissioned Officer Edition, COE) und wie sie sich von der ursprünglichen Packung unterscheidet. Die COE richtet sich an neue Spieler und beinhaltet einen CD-Schlüssel, der nur zur Erstellung neuer Konten geeignet ist (und nicht für existierende Konten benutzt werden kann), ein Gegenstand, der die Leistungsfähigkeit eines neuen Spielers innerhalb der ersten 30 Tage erhöht (ein Bonus auf alle Attribute, mehr Waffenschaden und höhere Feuergeschwindigkeit bei Raketen, Dinge die neuen Spielern helfen, sich in der rauen Welt von EVE zurechtzufinden).

Rick gab unumwunden zu, dass der Einzelhandelsverkauf nicht CCPs größte Stärke sei und dass MMOs allgemein mit Verkaufspackungen einige Schwierigkeiten hätten. Um die Forderung der Einzelhändler nach neuen und hübschen Sachen in jeder Packung zu umgehen, werden limitierte Erstaussgaben verkauft, die dann für eine zweite Ausgabe geändert werden. Manchmal ist eine Packung nützlich, um das Spiel bekannter zu machen. Der Zerebralbeschleuniger in der COE fragt das Erstellungsdatum des Charakters ab, um zu sehen, ob er jünger als 30 Tage ist und funktioniert nicht für ältere Charaktere. Der Zerebralbeschleuniger kann über das Contract-System gehandelt werden und ältere Charaktere können ihn so besitzen (jedoch nicht benutzen). Beim Podabschuss wird der Zerebralbeschleuniger zerstört.

Ein CSM-Mitglied war besorgt, dass der "Schock", nicht mehr länger die Boni des Beschleunigers zu haben, die Spieler irgendwie seltsam beeinflussen könnte, wenn sie mit der "Realität" konfrontiert würden.

CSM: Sind die Kosten einer Veröffentlichung der Packung es wirklich wert?

Rick: Die Leute werden langsamer zu (langfristigen) Spielern, aber das ist der Batzen Geld wert. Außerdem erreicht die Packung auch jene Spieler, die CCP sonst nicht erreichen würde.

Rick behauptete, dass die geplante Packung für Incarna einen Badeanzug beinhalten würde. Aber der CSM glaubt, dass das nur ein Scherz war. Auf den internen CSM-Foren wird über mögliche Bonuszugaben für die Packungen diskutiert werden.

Ein Folge der neuen Charaktererstellung wird ein größerer Client sein, aber das wird kein Problem für die COE-Packung bedeuten.

Gefragt nach der Marketingstrategie für Inkarna, insbesondere auf die etappenweise Veröffentlichung (Charaktererstellung in Incursion, dann die Erweiterung im Sommer 2011) angesprochen, wurde erwidert, dass es für Diskussionen noch zu früh sei. Jedoch äußerte der CSM einhellige Bedenken zu der Tatsache, dass bis jetzt noch keine Spielabläufe für Inkarna bekannt seien und der CSM sich deshalb auch keine fundierte Meinung über Inkarna bilden könne.

CSM: Wird Incarna nur neue Spieler ansprechen oder werden auch langjährige Spieler berücksichtigt? Wird es für Spieler notwendig sein, die Stationen zu betreten oder wird es optional sein? Warum wird jemand an Incarna teilnehmen wollen? Ausserdem sieht es nicht gut für die Zukunft aus, wenn schon die ganze Zeit gearbeitet wurde und noch nichts Vorzeigbares zu sehen ist.

Rick: Der erste Eindruck von Incarna, der mit der neuen Charaktererstellung kommt, wird zeigen, dass EVE die besten Avatare besitzt, die ein MMO-Spiel bieten kann. Auch wenn man nur durch den Weltraum fliegt und man nur das Portrait beim einloggen sieht, trägt das trotzdem einen handfesten Mehrwert zum Spielerlebnis bei.

Der Grund für Incarna liegt in der Erweiterung des SciFi-Erlebnis, welches CCP vor 7 Jahren mit EVE begonnen hat. Es hat Jahre gebraucht, aber jetzt ist CCP endlich soweit. Zudem erlaubt CCP durch die Hinzunahme von Incarna weitere Spielabläufe für Abonnenten, die sonst nicht EVE abonniert hätten und so wird EVE zum Wohle aller stärker bevölkert. Mit der Wahl, ob man im Weltraum sein will oder auf einer Station, wird das Spiel umfangreicher, als wenn man nur im Weltraum sein kann.

CSM: Ist es möglich, Zahlen zur Kundenbindung und Statistiken zu Abonnenten zu bekommen?

CCP: Leider ist das eines der wenigen Dinge, die CCP ziemlich gut hütet, da es für mögliche Konkurrenten sehr nützlich sein kann. Die Zahlen, die als harmlos erachtet werden, werden wir uns näher anschauen.

Ein Teil von CCPs Botschaft in den kommenden Monaten wird sein, wie EVE kontinuierlich gepflegt und verbessert wird. Ein diesbezüglicher Maßstab wird die Zahl der gleichzeitig kämpfenden Spieler sein oder die maximale unterstützte Anzahl von Piloten in Jita. Ein anderer Teil wird der CSM sein und Mitteilungen aus dieser Richtung – diese Botschaft ist sehr positiv.

CSM: Wir versuchen in unserer Kommunikation positiv zu sein, zugleich aber immer kritisch. Unterschiedliche CSM-Mitglieder werden unterschiedliche Schwerpunkte haben, aber es ist klar wen der CSM repräsentiert. Zusätzlich ist es völlig klar, dass sinnloses Eindreschen auf

CCP niemals produktiv ist. Bezüglich der Botschaften ist es für den CSM sehr schwer, wenn es nach dessen Bemühungen so wenig Vorzeigbares gibt. Trotzdem wird der CSM sicherstellen, dass die Spielergemeinschaft vollständig informiert ist, auch wenn CCP die Botschaften nicht mag. Es ist eine Tatsache, dass die Foren voll mit wohlüberlegten und potentiell nützlichen Diskussionen sind, auch wenn nicht alle positiv sind. Die Spieler haben Erwartungen an den CSM, auch wenn diese nicht immer fair sind; dem CSM wird also auch auf die Finger geschaut.

Der CSM bemerkte, dass nicht viel über die die Zukunft von EVE kommuniziert wird und der CSM glaubt, dass Marketing hier stärker eingebunden werden könne. Rick reagierte positiv auf diesen Vorschlag.

Der CSM erkundigte sich nach weiteren Marketingaspekten von EVE, etwa Resonanz von Newslettern und Onlinewerbung; die Antworten fallen jedoch unter die Stillschweigepflicht. Einige Vorschläge, die während dieser Aktivitäten gemacht wurden, fand Rick nützlich.

Sitzung Nummer 4 – Lagnarök

CCP Teilnehmer: Brian (CCP Veritas), Team Gridlock (CCP Atlas, CCP GingerDude, CCP Warlock, CCP Masterplan) und viele andere CCP-Mitarbeiter – der CSM war umzingelt

Anmerkung: Da das Team Gridlock plant, zu den diskutierten Themen einige Devblogs herauszugeben, ist dieses Sitzungsprotokoll weniger detailliert als die anderen Protokolle und konzentriert sich mehr auf den Ablauf. Dennoch ist dieses Protokoll eines der längsten im gesamten Bericht, da das Team Gridlock mit mehreren Diagrammen schwebewaffnet zum Sitzungsbeginn eintraf und bereit zum Angriff war. Der CSM schätzte die detailreiche und offene Natur der Diskussionen sehr.

Der CSM stellte während der Sitzungen etliche Fragen zu technischen Aspekten; der Übersichtlichkeit halber sind die Fragen nicht erwähnt. Die Antworten sind jedoch in die Beschreibung der Präsentation eingearbeitet.

CCP Veritas führte dem CSM eine Präsentation zum Fortschritt im "Krieg gegen Lag" vor. Er begann mit einer zeitlichen Übersicht der Ereignisse:

24. Juni – Vorige Sitzung des CSM bezüglich Lag

30. Juni – CCP GingerDude beschreibt feste Servicesperren, Anfrage einer Prioritätsverschiebung und Aufstellung eines Teams, das kontinuierlichen Verbesserungen bei Flottenkämpfen verschrieben ist. Allgemeine interne Zustimmung folgt.

12. Juli – CSM Sitzungsprotokolle veröffentlicht, CCPs interne Mailinglisten in Aufruhr. Kurze Zeit später reagieren die Eve-Online-Foren ein klein wenig gemäßiger. Ursprüngliche Ziele der Lagreperatur-Gruppe werden zur Begutachtung verschickt.

19. Juli – Die Hardware für die Thin-Clients geht online.

27. Juli – Massively.com berichtet über die Reaktion. CCPs interne Mailinglisten erneut in Aufruhr.

29. Juli – Feste Servicesperren werden aktiviert

9. August – Der CSM liefert eine priorisierte Liste von Problemen für den Winter 2010

11. August – Ein formaler Vorschlag für die Flottenkampf-Lagbehebungs-Truppe ("Fleet Fight Lag Fixing Force", FFLFF) wird dem CCP-Management vorgelegt.

16. August – Das CCP-Management genehmigt die Bildung des Teams unter der Bedingung, dass ein anderer Name als "Fluffers" gefunden wird; Team Gridlock ist geboren.

Die gegenwärtigen kurzfristigen Ziele des Team Gridlock sind:

- * Probleme beim Sprung in belastete Systeme beheben
- * Probleme bei Modultaktung beheben/verringern
- * Untersuchung von Jita, um zu sehen, wie sich die Serverleistung unter Last verändert
- * Grundlegende Untersuchungen der Leistung und Problemlösungen

Langfristige Ziele sind:

- * Vorhersagbare und gutmütige Verschlechterung unter Last (d.h. wenn der Knoten überlastet ist, dann ist das nachfolgende Verhalten vorhersagbar und dem Spieler bekannt)
- * Verbesserung der Leistungsumgebung, sowohl bezüglich der Hard- als auch der Software
- * Umstellung auf Mehrkern-Architektur (Momentan erlaubt der Entwurf von EVE nur maximal ein Sonnensystem pro Kern. Eine Änderung dieser fundamentalen Eigenschaft ist alles andere als trivial.)

Bis jetzt erreichte kurzfristige Ziele:

Feste Servicesperren

Sich wechselseitig behindernde Sperren verursachten große Verzögerungen bei Session-Wechseln. Nach der Änderung werden diese Sperren jetzt wesentlich kürzer gesetzt. Aufgespielt auf Tranquility: 29. Juni 2010

Sprungoptimierung

Ein Sprung verbraucht sehr viel Server-CPU. Verbesserungen, einen Spieler aus dem Raumzeit-Kontinuum zu reißen und ihn an anderswo in das Spiel wieder einzubinden, führte zu einer 33-prozentigen höheren Geschwindigkeit im schlechtesten Fall. Aufgespielt auf Tranquility: 20. September 2010

Wir arbeiten noch immer daran zu untersuchen, wie der Client das Grid lädt, aber wir konnten einen wirklich subtilen Fehlerfall finden und eine Verbesserung wird bald aufgespielt. Es wurde eine Überwachung der Sprungzeit eingeführt, um Livedaten zu erhalten, die nützliche Informationen liefern und uns helfen werden, Auswirkungen zukünftiger Änderungen zu bewerten.

Lastausgleich

Da die Last im Highsec sehr vorhersagbar ist, führen selbst kleine allgemeine Effizienzverbesserungen dazu, dass mehr Highsec-Systeme auf einem Knoten bearbeitet werden können. Und das bedeutet, dass mehr Knoten für Nullsec zur Verfügung stehen und dies wiederum führt zu einer geringeren Anzahl von Nullsec-Systemen pro Knoten, und das verringert das Lagpotential.

Modultaktung

Dogma (unser Effektsystem, das Dinge wie das Abfeuern von Kanonen etc. verarbeitet) verhält sich unter Last jetzt wesentlich besser, kann aber immer noch überlastet werden. Mit der gegenwärtigen Architektur kann Modullag unter extremen Bedingungen nicht verhindert werden, aber die Leistungsfähigkeit kann und wird verbessert. Eine clientseitige Verbesserung für den Fall, dass man beim Betreten des Systems "feststeckt", befindet sich auf TQ und wartet auf eine günstige Gelegenheit, um aktiviert zu werden. Die Verbesserungen des Team Gridlock sind nach dem Aufspielen standardmäßig deaktiviert,

danach können sie knotenweise zur Erprobung im Kampf aktiviert werden, bevor sie im gesamten Cluster aktiviert werden.

Jita

Jita ist sehr hilfreich beim Testen von Situationen unter hoher Last und ohne Kampf. Das Team Gridlock entwickelt spezielle Profilierungswerkzeuge, die in hochbelasteten Systemen eingesetzt werden können, ohne dass sie selbst das Verhalten des Knotens wesentlich beeinflussen (sgn. Beobachtereffekt).

Allgemeine Leistungsfähigkeit

Die allgemeine Leistungsfähigkeit wurde durch den Einsatz einer Vielzahl kleiner Verbesserungen mit vergleichsweise großer Wirkung verbessert. Team Gridlock ist sich ziemlich sicher, dass der Trend von höheren CPU-Kosten pro Spieler nun rückläufig ist.

Das Team untersucht eine Menge potentieller Verbesserungen, deren Gesamteffekt deutlich spürbar sein sollte. Das würde aggressivere Lastverteilung ermöglichen. Das Team Core Cluster arbeitet an der dynamischen Belegung der Knoten (im Gegensatz zu dem momentanen statischen Belegungen während der Downtime), jedoch ist das keine leichte Aufgabe.

Clientlag

Gegenwärtig arbeitet das Team Gridlock hauptsächlich an Problemen beim Serverlag. Carbonisierung der Benutzeroberfläche (angefangen mit Tyrannis 1.1) wird Verbesserungen des Clients erlauben und die Zusammensetzung des Team Gridlock könnte mit der Zeit auch UI-Spezialisten umfassen – es ist einfach die Frage, das Beste aus dem Vorhandenen zu machen.

Wie das Team Gridlock arbeitet

Hauptsächlich zwei Dinge ermöglichten deutliche Fortschritte beim Team Gridlock: Hilfstechnologien, die speziell zu Diagnosezwecken entwickelt wurden, und Massentest auf Singularity.

CCP Veritas nannte Thin Clients, Fehlersuche bei Datenbanksperren und bessere Netzwerkstatistiken als sehr hilfreich sowohl bei der Analyse und Identifikation von Problemen als auch bei der Verifikation/Falsifikation von Arbeitshypothesen. Die Möglichkeit, mit den Thin Clients realistische Serverlast zu erzeugen, war sehr hilfreich und erlaubte CCP, die Massentests wesentlich zielgerichteter zu betreiben und auf die kritischen Bereiche auszurichten.

Die Massentests haben sich erheblich verändert und die Beteiligung ist deutlich gestiegen (auch mit Hilfe des CSM). An einem Test nahmen sogar zu viele Leute teil, was dann zu einer solchen Überlastung des Knotens führte, dass selbst das Lag-Diagnosewerkzeug nicht mehr richtig lief. Das ist jedoch ein Problem, welches das Team in Kauf nimmt und die neuen Profilierungswerkzeuge sollten Massentests erlauben, die sich knapp am Abgrund bewegen und trotzdem nützliche Daten liefern.

Eine Sache erwähnte das Team Gridlock ganz speziell: Neue Spieler kommen aktiv für Massentests auf den Testserver, aber durch deren relative Unerfahrenheit sind deren

Rückmeldungen nicht so wertvoll wie die langjähriger Spieler. Die Veteranen haben einen durch Erfahrung gewonnenen Bezugsrahmen und wissen, wenn etwas aus dem Rahmen fällt, wie alles sein sollte und wenn alles etwas seltsam ist.

Das führte zur Frage: Wie kann CCP die Veteranen motivieren (die neuen Spieler sind offenbar durch die 2 Mio. Skillpunktebelohnung auf Singularity ausreichend genug motiviert, um an den Massentests teilzunehmen)?

Der CSM schlug vor, dass ein besserer Rahmen für Rückmeldungen zu den Tests helfen könne: etwa jeweils eigene Threads für jeden Massentest zu haben (und nicht immer ein und denselben), spezielle Fragen zu stellen (obwohl das die Antworten einschränken könnte, da die Aufmerksamkeit nur noch auf eine Sache gerichtet sein könnte) und den Singularity-Client automatisch das Logserver-Werkzeug zu starten und es einfacher zu machen, die entsprechenden Logdateien zu senden. Eine andere Idee war es, die Rückmeldungen als Umfragen zu gestalten – möglicherweise mit einem Link im Chat nach jedem Testszenario während des Massentests (solange die Informationen noch frisch bei den Spielern sind). Andere allgemeine Rahmenbedingungen wurden diskutiert, beispielsweise die Nachrichten zu den Massentests ansprechender zu gestalten und bessere Berichte von CCP zu den Massentests. Auch wurde vorgeschlagen, dass Spieler, die gute Rückmeldungen geben, von CCP direkt zu Testszenarien befragt werden.

CSM: Wie sinnvoll ist es, auf Tranquility zu testen?

CCP: Zwar ist alles möglich, manches ist jedoch schwierig. Um Tests auf Tranquility durchzuführen, muss sich der Testcode auf Tranquility befinden. Das ist zwar theoretisch möglich, jedoch sehr gefährlich. Es ist möglich, zwei verschiedene Versionen laufen zu lassen, aber das würde TEOTWAWKI (The End Of The World As We Know It – Das Ende der Welt, wie wir sie kennen) bedeuten. Das Team Gridlock wird jedoch diesen Vorschlag im Auge behalten, sollte sich die Gelegenheit dazu ergeben, ohne das gegenwärtige Universum zu zerstören.

Schnelltestpipeline

Das Team Gridlock entwickelt, testet und gibt schneller Problembeseitigungen frei. Ein Beispiel, hier wie die Optimierung der Modulwiederholung erstellt wurde (das ist jedoch kein Beispiel für die Pipeline bezüglich vollständiger Clientverbesserungen):

- 8. August – Problem wurde identifiziert
- 13. August – Verbesserung wird in die Versionskontrolle eingecheckt
- 19. August – Verbesserung wird mit Hilfe der Massentests getestet
- 24. August – Aufgespielt auf TQ im inaktiven Zustand
- 30. August – Aktivierung auf TQ

Während dieses Prozesses können viele Probleme auftreten. Die Aufspielung kann sich wegen anderer Hotfixes verzögern, möglicherweise muss man andere Patches umgehen, Fehler können an jeder Stelle auf diesem Weg auftreten (Verbesserungen werden sofort ausgeschaltet, sobald ein begründeter Verdacht auf Fehler besteht). Änderungen am Client müssen auf einen vollständigen Patch, der eine sehr strenge Testpipeline durchläuft, warten und können nicht mit dieser Methode aufgespielt werden.

Der Grund für die sechstägige Verzögerung zwischen Aufspielung und Aktivierung auf TQ liegt darin, dass die Änderung im inaktiven Zustand auf Korrektheit geprüft werden musste. Das ist ein wichtiger aber subtiler Punkt.

Devblogs

Das Team Gridlock und weitere Beteiligte haben während ihrer noch kurzen Vergangenheit schon eine Reihe von Devblogs geschrieben (deutsche Übersetzungen dank EVEger.de):

[Need for Moar Speed](#) (deutsch)

[The Long Lag](#) (leider keine Übersetzung vorhanden)

[Fixing Lag: And I, For One, Welcome Our New Automation Overlords](#) (deutsch)

[Fixing Lag: Character Nodes](#) (deutsch)

[Fixing Lag: Module Lag – Why Not All Bugfixes Are A Good Idea](#) (deutsch)

[Fixing Lag: Picking Up Low Hanging Fruit](#) (deutsch)

[Fixing Lag: Well, This One Doesn't Really...](#) (deutsch)

[Fixing Lag: Fostering Meaningful Human Interaction, Through Testing And Communication](#) (deutsch)

Der CSM ist der Meinung, dass diese Devblogs einen enormen Vertrauensvorschuss gebracht haben und ermuntert das Team, so schnell wie möglich weitere Blogs zu erstellen.

Dominion Lag

Ein in Dominion eingeführter Fehler (auch genannt "The BUG"), der erhöhten CPU-Verbrauch pro Benutzer verursachte, wurde schnell erkannt und behoben. Die fortgesetzten Klagen über Lag waren jedoch sehr verwirrend und CCP verwendete viel Zeit damit festzustellen, was sich genau in Dominion geändert hat und dieses Lag erklären kann.

Mehrere Ursachen wurden gefunden, die zusätzlich zum Lag beitragen. Zum einen hat sich das Benutzerverhalten nach der Domion-Erweiterung geändert. Außerdem haben sich die Standorte und die Zusammensetzung der Flottenkämpfe geändert.

Die Entfernung des Titan-Doomsdays war ein wesentlicher Punkt, da die Spieler jetzt weniger Angst haben, in großen Gruppen unterwegs zu sein. Raketen werden auch mehr benutzt als vorher und das ist deshalb wichtig, da sie teurer (bezüglich CPU-Kosten) sind als Geschütze. Und es war nicht wirklich hilfreich, dass die neuen Fighterbomber auch Raketen benutzten (das wurde geändert und wie neulich im Devblog erklärt, benutzen die Fighterbomber jetzt Pseudoraketen).

Und zu alledem, ist die Drake jetzt eines der beliebtesten Schiffe im Nullsec, große Scharen verdunkeln den Himmel überall wo sie langziehen. Der einzige Trost ist, dass sie in noch größerer Zahl abgeschossen in Flammen aufgehen.

Fragen und Antworten

CSM: Warum hat es so lange gebraucht, bis festgestellt wurde, dass ein ernsthaftes Problem bei der Serverleistung besteht?

CCP: Es war eine Frage der Prioritäten innerhalb der Firma und zu dem Zeitpunkt hatten andere Probleme eine höhere Priorität. Dominion war die Trendwende an der schon lange existierende Probleme eine kritische Masse bildeten. CCP hat die Prioritäten nach dem

CSM-Gipfeltreffen im Juni geändert.

Ein CSM-Mitglied äußerte große Zufriedenheit, dass der CSM jetzt von CCP ernster genommen wird. :-)

CSM: Werden die Lehren, die manche Teams ziehen, auch an andere Teams weitergegeben?

CCP: Ja. Die Berichterstattung ist ziemlich vielfältig und beinhaltet die Begutachtung von Code durch Kollegen, Begutachtung der Arbeit durch das Team, Wiki's zur Informationsverteilung und ein Schwarze-Schafe-Programm.

Der CSM merkte an, dass er Nachrichten von Leuten erhält, die sich über CCPs Bemühungen im Krieg gegen Lag sehr freuen und insgesamt sind Spieler sich bewusst, dass Fortschritte gemacht werden. Der CSM schlug vor, dass möglicherweise CCP oder das Team Gridlock auch Devblogs zu dem Lebenszyklus einer Verbesserung, eine detaillierte Vorstellung eines speziellen Problems oder die unerwarteten Konsequenzen des Befalls vom 0.0 durch Drakes veröffentlichen könnten.

CCP: Man muss vorsichtig sein, wenn man genau erklärt wie Lag erzeugt werden kann. Aber das Engagement, weitere Devblogs zu veröffentlichen, ist auf jeden Fall vorhanden, so dass der Informationsfluss nicht versiegen wird.

Der CSM meinte, dass Technikdetails und Diagramme immer gut bei den EVE-Spielern ankommen. Der CSM äußerte zu dem bisherigen Fortschritt seine Zustimmung und betonte die Notwendigkeit, mit den Spielern klar zu kommunizieren. Jeder muss jedoch zu den Details vorsichtig sein, weil dadurch die Erwartung der Spieler beeinflusst wird.

Der CSM schlug zudem vor, dass das Team Gridlock auch über Fehlschläge schreiben solle und was es daraus gelernt habe. Dieses könne sowohl dazu dienen, die Erwartungen der Spieler zu handhaben als auch die Schwierigkeit der Arbeit zu vermitteln.

Sitzung Nummer 5 – Noah und Torfi – Incarnales Wissen

CCP Teilnehmer: Noah (CCP Hammer), Torfi (CCP t0rfifranz), Eyjólfur (CCP Dr.EyjoG), Sophie (Beobachter)

Torfi und Noah eröffneten die Sitzung mit der Bemerkung, dass sie das Gefühl hätten, diese Sitzung sei mehr oder weniger ein informelles Treffen und sie Dinge wie Vorstellungen, Ziele, Incursion, zukünftige Erweiterungen usw. besprechen wollen und gerne Rückmeldungen des CSM erhalten würden.

Fragen und Antworten zu Incarna

Es ist CCPs langfristiges Ziel, EVE von einem Weltraumspiel in einen vollständigen SciFi-Simulator umzuwandeln, der sowohl Raumschiffe als auch Avatare enthält. CCP will EVE, die virtuelle Welt, besser, dynamischer und realistischer machen und mehr zu einer virtueller Realität machen. Incarna ist ein Teil dieses Prozesses.

CSM: Es besteht ein Unterschied darin, einerseits Spieler die Fähigkeit, sich in Stationen zu bewegen, zu geben und andererseits sie dazu zu zwingen. Werden Spieler sich in Stationen bewegen müssen und was werden sie in diesen Stationen machen?

Noah: "Diese Frage stellen wir uns selbst auch jeden Tag." – noch ist nichts entschieden. Aber wenn ein Spieler das Schiff verlässt, dann begibt er sich in eine verwundbare Position.

Incarna soll so etwas wie die Unterwelt von EVE werden, mit Schmuggelware, Schwarzmärkten und illegalen Aktivitäten, die potentielle Vorteile im Spiel geben. CCP denkt auch an (Glücks-)Spiele und wird während der Frühjahrsdemos einen diesbezüglichen Testlauf präsentieren (am letzten Tag des CSM-Gipfeltreffens).

Diese Beschreibung stimmt stark mit der letzten öffentlichen Vorführung überein und die dunkleren Aspekte sprechen viele Spieler an – es ist wichtig, dass es für die gewöhnlichen Spieler eine Funktion, einen Wert hat und nicht nur für die, die daran teilnehmen zu wollen.

CSM: Wenn CCP in Incarna über Schmuggelware nachdenkt, soll diese dann aus dem Contract-System verschoben werden? Und falls ja, dann wird CCP die Spieler zur Benutzung von Incarna zwingen und es wird manche Spieler benachteiligen, da Incarna nicht auf allen Stationen verfügbar sein wird (wenn Spieler beispielsweise Booster nur durch Verlassen des Schiffs erhalten können).

CCP konnte keine konkreten Antworten auf diese Bedenken geben, da noch nichts entschieden wurde bezüglich Spielmechanik und Verfügbarkeit von Incarna.

CSM: Wie ist die technische Umsetzung von Incarna bezüglich der Online-Verfügbarkeit – werden alle Stationen für Spieler zugänglich sein oder nur einige? Kann ein Spieler seine Kapsel in allen Stationen verlassen? Und wenn nicht alle Stationen zugänglich sein werden, wie wird CCP dann eine Auswahl treffen?

Torfi: Momentan ist die technische Seite von Incarna noch nicht vollständig untersucht. Es

bleibt zu sehen, wie viele Instanzen von Incarna (d.h. Stationsumgebungen) auf dem Cluster laufen können. Es sieht so aus, dass dieses ein sehr gut zu skalierendes Problem ist, das durch den Kauf von mehr Hardware gelöst werden kann, um mehr Incarnainstanzen laufen zu lassen. Es ist nicht unser Ziel, die Menge der Incarnastationen zu begrenzen. Die gegenwärtige Implementation erlaubt es, in jeder Station sein Schiff zu verlassen und zur Kapitänskajüte zu gehen. Es sind die großen öffentlichen Gebiete, die möglicherweise nicht auf jeder Station zur Verfügung stehen.

Der CSM bekräftigte erneut seine Meinung, dass Incarna nicht den Spielern aufgezwungen werden sollte und eine Benutzung von Incarna keine Vorteile für Aktionen im Weltraum bringen sollte

CSM: Was können die Piloten in der Kapitänskajüte machen?

CCP: Bezüglich der eigentlichen Funktionalität ist noch nichts entscheiden und es war nicht möglich, in irgendeiner Weise uns auf Funktionalitäten zu verpflichten.

CCP hat diese Frage umgedreht und den CSM gefragt, was sie in der Kapitänskajüte gerne machen würden. Verschiedene Dinge wurden erwähnt: (Glücks-)Spiele, Taktikmanagement, Blick aus der Station (aber die Stationen in New Eden haben keine Fenster!), Zugang zu Stationsdienstleistungen, planetares Interface und Anpassung des Charakters. Realistisch gesehen kann diese Frage jedoch nicht spontan beantwortet werden und muss erst einmal offen bleiben.

CSM: Warum gibt es Einschränkungen bei der Menge der Anpassung der Gesichter in Incarna?

CCP: Das war eine bewusste Entscheidung von CCP, um für jede Blutlinie gewisse charakteristische Gesichter zu haben, so dass der Spiele nicht beliebige Gesichter erzeugen kann. Das soll ein "verwaschen" der Gesichter, so dass alle gleich aussehen, verhindern. Ausserdem wurde entschieden, dass die Spieler nicht ihr altes Avatarbild sehen können während sie den neuen Avatar erstellen, um das System einfacher bauen zu können.

Incursion

CSM: Werden die Warptore, die in die Dungeons führen, Capital-Schiffe erlauben?

CCP: Ja, die Tore können so konfiguriert werden, dass die diese Schiffe durchlassen. Aber wenn entsprechende Orte hinzugefügt werden, dann werden sie auch für Capital-Schiffe entworfen worden sein.

CSM: Wird es notwendig sein, die Incursionsorte erst zu sondieren?

CCP: Nein, sie werden für jeden sichtbar in der Übersicht sein und auf der Karte.

CSM: Werden Supercapitals die Warptore benutzen können?

CCP: Nein, höchstwahrscheinlich nicht.

Wenn ein Sansha-Befall stärker oder nicht beseitigt wird, werden systemweit unangenehme Dinge passieren. Es wird eine Steuer auf alle Kopfgelder, die in dem System gesammelt wurden, geben; die Sanshaflotten werden Cynos in dem System unterdrücken, und andere üble Sachen werden passieren. Die Idee ist, dass man starke Anreize gibt, das System auszumisten. Der Befall wird jedoch nicht permanent sein, er wird nach einer Woche aufhören, und das System wird wieder in den Normalzustand zurückkehren. Höchstwahrscheinlich wird es zu jeder Zeit eine Incursion pro Region geben.

CSM: Was für Belohnungen gibt es, wenn man einen Befall beseitigt?

CCP: Es wird hauptsächlich ISK und Concord-LP geben, welche die Spieler in dem neuen Concord-LP-Laden ausgeben können. Die Chance, eine Blaupausenkopie des Supercarrier zu finden, wird durch eine festgelegte Wahrscheinlichkeit bestimmt. Der Trick mit den Belohnungen ist der, dass nur die Flotte, die den meisten Schaden verursacht hat, die Kopfgeld- und LP-Belohnungen bekommt. Die Belohnungen für einzelne Komplexe ändern sich, je nach Anzahl der Piloten in der Flotte – zu viele oder zu wenige Piloten werden zu verringerten Belohnungen führen, nur die optimale Anzahl der Piloten garantiert maximale Belohnungen. Auch wird der Abschuss von Incursion-NPCs den Sicherheitsstatus erhöhen, so wie bei allen anderen NPCs auch.

CSM: Wird es einen "how-to"-Ratgeber zu Incursion geben?

CCP: Ein offizieller Ratgeber ist nicht geplant.

CSM: Nach den verfügbaren Informationen denken wir, dass hauptsächlich Gesellschaften und Allianzen in der Lage sind, den Kampf gegen einen Befall zu organisieren.

CCP: So mag der Trend vielleicht aussehen. Aber es werden mehrere Werkzeuge entwickelt, die es den Leuten erleichtert, sich in zufälligen Flotten zu sammeln, beispielsweise Chat-Kanäle, spezielle Markierungen im Fleet-Finder usw. Der CSM meint immer noch, dass es unwahrscheinlich ist, dass eine Gruppe von Zufallsbekanntschaften in der Endklasse von Incursion-Dungeons kämpfen wird.

CSM: Man kann auf vielfältige Art den Beitritt zu einer zufällig gefundenen Flotte böse ausnutzen, insbesondere wenn man ein skrupelloser Spieler ist und Leuten schaden will. Habt ihr das bedacht?

CCP: Wenn es eine spezielle Spielmechanik ist, die Probleme verursacht, lasst es uns wissen! Der CSM wies auf ein bestimmtes Problem hin, die Möglichkeit, den Session-Timer für jemanden beliebig zu starten, indem man ihn in der Flottenhierarchie umherschickt. CCP bestätigte, dass das in der Tat einer Untersuchung bedürfe.

CSM: Wie sieht es mit der Unterschätzung der Sansha während und innerhalb eines Befalls aus? Ermöglicht den Spielern sich mit den Sansha zu verbünden, so dass sie nicht von diesen angegriffen werden und sie so leichter andere Spieler angreifen können.

Torfi: Zwar mag ich diese Idee, aber es wird keine Option geben, die Sansha zu

unterstützen.

CSM: Die Sansha-Schiffe, werden sie Sansha-Faktionsmodule als Beute liefern, so wie die nicht-invadierenden Sanshapiraten?

CCP: (Nach Überprüfung) Die Sansha-Eindringlinge werden keinen Sansha-Faktionsmodule als Beute liefern.

Spielentwurf-Qualitätssicherung

CSM: Wie führt CCP die Qualitätssicherung bei ihren Entwürfen durch?

Noah: Es gibt einen Vorgang im Spieldesign, der mehrere Kontrollpunkte besitzt und nach jeder Erweiterung wird die Metrik geprüft, um zu sehen, ob ein Entwurf erfolgreich war oder nicht.

CSM: Welche Lehren wurden aus vergangenen Entwürfen und deren Implementationen gezogen?

CCP: CCP bewertet vor der Implementation und nach der Entwicklung verschiedene Aspekte des Spieldesign (entweder als Ganzes oder bestimmte Teile) durch Abstimmungen und, sofern möglich, durch Daten. Der bei der Bewertung der Designs verwendete Maßstab hängt von dem Design ab und von den zu bewertenden Aspekten. Nutzungsmuster, Rückmeldungen der Spieler, interne Rückmeldungen und eigentlich alles was angewendet werden kann, wird zur Bewertung eines Entwurfs genutzt. Die Forschungs- und Statistikabteilung ist momentan für die Erstellung und Verwaltung von Datenmengen für interne Zwecke, dem sogenannten "EVE Dashboard", zuständig. Der CSM fragte nach Zugang zu diesen Daten und es wird geprüft, ob nur der CSM Zugang bekommt oder ob die Daten für alle Spieler mittels Devblogs frei zugänglich sein werden oder vielleicht werden sie auch per Echtzeit-Feed bereitgestellt.

Der CSM stimmte zu, über die Statistiken, die für ihn nützlich sind, nachzudenken und CCP eine diesbezügliche Liste CCP vorzulegen.

Incarna und Mikrotransaktionen

CSM: Wird es mit der ersten Version von Incarna auch Mikrotransaktionen geben?

CCP: CCP ist offen für eine Diversifizierung ihres Geschäftsmodells und virtuelle Güter zu untersuchen, ist weder gut noch schlecht an sich. Jedoch passt die Idee, dass nur reiche Kids die Besten sein können, gar nicht gut zu CCP und eine derartige Situation wird durch alle erforderlichen Maßnahmen verhindert werden. Bezüglich des Eurogamer-Interviews mit Torfi und Mikrotransaktionen lässt sich sagen, dass CCP wirklich gerne virtuelle Güter haben will und dass diese nicht das Spiel beeinflussen sollen. CCP stimmt zu, dass neuronale Remaps das Spiel beeinflussen, obwohl die eigentliche Idee war, Fehler bei der Attributbelegung einfach beheben zu können.

Jemand mit viel Geld könnte wieder und wieder ein Remap durchführen und somit einen unfairen Vorteil gegenüber Spielern, die das nicht können, erlangen und das beunruhigt die Spieler wirklich sehr. Der CSM betont, dass es einen großen Unterschied gibt, 30 Tage Spielzeit (ein PLEX) und Verbesserungen im Spiel zu kaufen, letzteres ist nicht Spieler-zu-Spieler Handel. Der CSM fügte hinzu, dass Mikrotransaktionen die meisten der gegenwärtigen EVE-Abonnenten irritieren und diese das Gefühl haben, dass CCP so doppelt abkassiert. Zudem gibt es die große Sorge, ob es CCP bei Mikrotransaktionen nur für Schmuckgegenstände belassen wird.

Der CSM betonte, dass Schmuckgegenstände oder Dienstleistungen, etwa Portraitwechsel, ein großer pinkfarbener Hut für Incarna oder andere solche Sachen, weniger bedenklich seien als beispielsweise Namensänderungen oder Extraslots für Schiffe etc. Es ist für niemanden klar, wo CCP hinsteuert und wo sie stoppen werden.

Zusätzlich dazu ist es mit den sich im Umlauf befindenden Ideen offensichtlich, dass der Gebrauch von PLEX nur deren Zweck verkompliziert – momentan ist es eine klare und saubere Idee: echtes Geld auszugeben, um ein PLEX zu kaufen, der dann für ISK verkauft werden kann oder für die Laufzeitverlängerung seines Kontos benutzt werden kann; und er wird mit ISK gekauft, um die Laufzeit des Kontos zu erweitern. Jetzt dem eine weitere Funktionalität hinzuzufügen, macht die Dinge unnötig kompliziert. Der CSM erwähnte die Idee von Schmuck-PLEX, ein weiterer Gegenstand, der für echtes Geld gekauft werden kann, der aber nur für Schmuckgegenstände benutzt werden kann und nicht für Aboverlängerungen. Das würde eine bessere Übersicht über Mikrotransaktionen erlauben, da nicht alles in denselben PLEX-Topf geschmissen würden. Der CSM äußerte auch die Besorgnis, dass es eine Inflation an ISK geben könnte, wenn man Schmuckgegenstände mit etwas anderem als ISK bezahlen könnte und das würde zu einem Ungleichgewicht im gesamten Spiel führen und mehr Leute zum RMT ["real money trade", ISK/Spielgegenstände illegal gegen echtes Geld verkaufen, d.Ü.] drängen.

Laut CCP gibt es schon jetzt drei Währungen in EVE: ISK, Loyalitätspunkte und PLEX. Die EVE-Spieler müssen schon jetzt mit verschiedenen Umtauschkursen und Problemen mit Fremwährungen rechnen. Vielleicht ist es kein so großer Schritt, etwas zu diesen komplexen Systemen hinzuzufügen.

CSM: Ist CCP auf die Idee gekommen, einfach die Abonnementgebühr zu erhöhen, statt sich in Mikrotransaktionen zu versuchen?

CCP: CCP macht das nicht unbedingt deswegen, um mehr Geld einzunehmen, sondern um den Spielern eine größere Palette an Dienstleistungen bereitzustellen.

Die Sitzung wurde mit Torfis Bemerkung geschlossen, dass Incarna mehr als nur Herumlaufen sein wird. Betriebe, die Spielern gehören, die von Spielern gemacht sind, Schwarzmärkte, Mehrspieler und der Sandkasten sind Werte, die bei allen Entscheidungen bezüglich Incarna grundlegend die Richtung vorgeben. Die in Incarna verfügbaren Sachen werden einzigartig und EVE-spezifisch sein. Die Erweiterung im Sommer 2011 wird jedoch nur das erste Stadium bei der Auslieferung von Incarna sein.

CSM: Was ist mit den Spielabläufen in Incarna?

Torfi: Es wird auf jeden Fall mehr als nur ein Herumlaufen sein, vielleicht Glücksspiele.

CSM: Macht einzigartige Sachen für EVE und speziell auf EVE zugeschnittene. Es muss wesentlich mehr als nur "herumlaufen in Stationen" sein.

Sitzung Nummer 6 – Die letzte Versuchung Dr. Eyjó's

CCP Teilnehmer: Pétur (CCP Xhagen) und Eyjólfur (CCP Dr.EyjoG)

Dr. Eyjó eröffnete die Sitzung mit der "einfachen" Frage, was der CSM von Mikrotransaktionen halte und wie der CSM dazu stehe.

Die direkte Antwort des CSM war, dass CCP sehr vorsichtig bezüglich einer emotionalen Reaktion der Spieler sein müsse, da diese schon eine monatliche Gebühr zahlen. Die Reaktion werde möglicherweise nicht logisch sein und Spieler werden höchstwahrscheinlich Mikrotransaktionen nicht zustimmen. Der CSM ist auch besorgt, dass es sowohl unfair als auch ärgerlich sei, mehr Geld für die Entwicklung der Spielcharaktere zu bezahlen. Zudem fragt der CSM, ob Statistiken oder Untersuchungen, wer Mikrotransaktionen wünscht, vorhanden seien und ob die EVE-Abonnenten diesem Profil entsprechen.

Dr. Eyjó: Es ist schwierig, die möglichen Interessen zu untersuchen, da keine Studien bezüglich der Interessen der EVE-Abonnenten an Mikrotransaktionen vorliegen – etwa Unterschiede bei Alter, Geschlecht, Interessen etc.

Der CSM kann den Wunsch verstehen, Mikrotransaktionen als Geschäftsmodell für zukünftige Produkte zu untersuchen, aber für EVE muss es bei Schmuckgegenständen bleiben. Der CSM kann das nicht stark genug betonen. Der Reiz an EVE besteht darin, dass es eine halsabschneiderische und brutale Gesellschaft ist und keine lockere, freundliche Umgebung. Warum sollte also CCP versuchen, solche Freizeitspieler anzulocken? Das würde dazu führen, dass EVE die gegenwärtige Spielerbasis verlieren würde.

Dr. Eyjó: Wenn wir entscheiden, welche Gruppen CCP für das Spiel anlocken will, dann ist es notwendig nachzudenken, wie diese Gruppen zu der gegenwärtigen Spielerbasis passen. Das ist CCP klar.

Der CSM ist besorgt, dass falls PLEX für neuronale Remaps eingeführt werden, die möglicherweise folgende Inflation es vielen Spielen schwer machen werde, EVE auch weiterhin zu spielen, da viele Spieler die Spielzeit mit ISK bezahlen. Der CSM erwähnte auch, da schon jetzt viel für das Abonnement gezahlt werde, zwangsläufig das Gefühl aufkommen würde, dass CCP doppelt abkassieren wolle. Ein Vorschlag wurde gemacht, wenn auch nicht vom gesamten CSM unterstützt, dass alle Gegenstände, die durch Mikrotransaktionen erworben wurden, auf die entsprechenden Charaktere festgelegt sein könnten und somit nicht in den EVE-Wirtschaftskreislauf gelangen könnten und entsprechend ohne Bezug zu PLEX sein würden. Einige CSM-Mitglieder meinten, dass diese Gegenstände zumindest zerstörbar sein sollten. Der CSM äußerte Zweifel an der Wirtschaftlichkeit dieses Projektes für CCP.

Dr. Eyjó: CCP macht das nicht zwangsläufig für Profit, sondern um die Lage mit einem neuen Wirtschaftsmodell zu sondieren.

Diese Antwort zog Besorgnis des CSM nach sich, dass CCPs Ruf aufs Spiel gesetzt wird für wenig bis gar nichts.

Der CSM wies darauf hin, dass der Zeitpunkt dieses Vorschlags schlecht war. Falls Incarna schon aktiv gewesen wäre und Schmuckgegenstände für echtes Geld verfügbar gewesen wären, dann hätte das (PLEX für neuronale Remaps) sicher nicht so eine Aufregung verursacht. Die Idee der Mikrotransaktionen wäre eingeführt und den Spielern nicht fremd gewesen.

Dr. Eyjó: Wie wäre die Reaktion des CSM gewesen, falls es nur um Schmuckgegenstände statt Remaps gegangen wäre?

Der CSM glaubt, dass die Reaktion wesentlich geringer ausgefallen wäre, auch wenn sie immer noch da gewesen wäre.

Der CSM wünscht, dass CCP einsieht, wie die Besorgnis um die Zukunft von EVE völlig berechtigt ist – auch wenn vielleicht Schlussfolgerungen voreilig gezogen werden –, da CSM wie auch Spieler EVE sehr verbunden sind. Zudem hören die Spieler keinen Widerspruch, dass CCP Mikrotransaktionen für alles in EVE einführen wird und demzufolge sind sie natürlich sehr besorgt. Und, als Krönung von allem, gefährdet das Geschäftsmodell der Mikrotransaktionen die langfristigen Ziele des Spiels.

Es ist die Überzeugung des CSM, dass Mikrotransaktionen nur bei sehr niedrigen Abonentkosten funktionieren, aber EVE ist ziemlich teuer und der CSM hat noch kein gutes Argument von CCP gehört, das Mikrotransaktionen für EVE bevorzugt. Wie werden Mikrotransaktionen EVE überhaupt verbessern? CCP lieferte keine befriedigende Antwort auf diese Frage.

Es ist allgemeiner Konsens, dass Spiele auf Basis von Mikrotransaktionen sich in vielen Dingen von EVE unterscheiden und deswegen sind sie auch viel besser für Mikrotransaktionen geeignet als EVE. CCP könnte versucht sein, vollständig auf Mikrotransaktionen umzusteigen, falls sie meinen, dass das besser als ein Abonnent sei – das aber birgt die echte Gefahr, dass EVE so völlig anders sein würde, da die gegenwärtigen Spieler (CSM Wähler!) sich von EVE abwenden würden.

Dr. Eyjó: Die Kommunikation zu den Spielern bezüglich Mikrotransaktionen wurde sträflich falsch geführt. CCP ist eine Firma, die führend bei Unterhaltungsherstellung ist und sie will auch in Zukunft führend sein. Die Möglichkeiten von Mikrotransaktionen zu erkunden, ist Teil dieser Idee.

Der CSM wies CCP darauf hin, dass sie die Firma sein sollten, die beweist wie es auch nur mit Abonnent geht. CCP erwiderte, dass es notwendig sei, alles zu nutzen. CCP müsse neue Sachen machen, um in diesem Geschäft überleben zu können.

Auch wies der CSM darauf hin, dass es diesbezüglich andere Wege gäbe: Statt sich Schmuckgegenstände bezahlen zu lassen, könnte man zum Beispiel kostenpflichtig weitere Daten außerhalb des Spiels bereitstellen (etwa über eine erweiterte API) oder es

Drittanbietern ermöglichen, kostenpflichtige Programme zu entwickeln bei denen CCP am Gewinn beteiligt ist.

Dr. Eyjó und der CSM stimmten überein, dass das höhere Management darauf hingewiesen werden muss, dass eine klare Botschaft notwendig ist bezüglich CCPs Zielen bei Mikrotransaktionen, insbesondere bezüglich der Situation mit neuronalen Remaps.

CCP als Firma muss berücksichtigen was sie machen und wie sie verhindern, die Spielerbasis zu verschrecken.

Der CSM drängt CCP mitzuteilen, dass sie ihre Strategie von Grund auf überdenken und er wird mit der Spielergemeinschaft bezüglich der Remaps diskutieren. Es wurde für den Fall, dass CCP ernsthaft PLEX für Remaps als Versuch ansieht und nicht als Geldquelle, vorgeschlagen, andere Gegenstände zu nehmen und nicht etwas, was direkten Einfluss auf das Spiel hat. Dann kann man der Spielergemeinschaft sagen, dass dieser neue "Schmuckgegenstand" verkauft wird und die Einnahmen davon wohltätigen Zwecken gestiftet werden – so kann CCP ein Experiment machen, da ganz klar das Geld nicht an sie geht. CCP sollte auch berücksichtigen, dass das gesamte EVE-Erlebnis eine Dienstleistung ist – warum sollte man versuchen, dieses Erlebnis mit weiteren Dienstleistungen zu ruinieren?

Der CSM erwähnte, dass Schiffsanstriche möglicherweise etwas seien, wofür die Spieler echtes Geld ausgeben würden. Zwar könnte das die Künstler verärgern und den Gesamteindruck von EVE schädigen (beides Dinge von Belang), aber es wäre kein Vorteil im Spiel selbst und diese Schiffe könnten zerstört werden.

Sitzung Nummer 7 – Nathan wird schanghai

CCP Teilnehmer: Nathan (CCP Oveur) und Pétur (CCP Xhagen)

Der CSM hatte eine Telefonkonferenz mit Nathan, der sich just zu jener Zeit in Shanghai aufhielt. Zur Überraschung von absolut niemanden begann die Diskussion direkt mit Mikrotransaktionen. Nachdem er eine Zusammenfassung der CSM-Standpunkte gehört hatte, antwortete Nathan mit Hinweisen zur Unternehmensstrategie bezüglich der drei verschiedenen Spiele und er erwähnte ausdrücklich die Umwandelbarkeit von PLEX in ISK und Spielzeit.

Der CSM stimmte zu, dass dieses gut sei (es beinhaltet Zeit und Spielerhandel) aber er stimmte nicht den neuronalen Remaps zu: diese sind keine ISK-Senke und sie beinhalten auch keinen Handel zwischen Spielern. Nathan diskutierte PLEX für Dienstleistungen und der CSM denkt, dass dieses akzeptabel sei, solange diese Dienstleistungen keine Vorteile im Spiel bringen.

CSM: Die Entfernung einer künstlichen Barriere im Spielentwurf, indem man Spieler mehr Geld bezahlen lässt, wird nur Unmut und Ärger erzeugen. CCP sollte Wege finden Dienstleistungen bereitzustellen, die keinen Unmut erzeugen und die die Spieler begeistert annehmen.

Der CSM war besorgt, dass der nächste logische Schritt nach PLEX für Remaps, PLEX für Skillpunkte sein werde. Auch wurde ein Preisanstieg der PLEX nach Bekanntwerden dieser ganzen Thematik bemerkt. Das bereitet Probleme bei Spielern, die diese Inflation bezahlen können und jenen, die diese Inflation nicht bezahlen können. Das kann die Abonnentenzahl betreffen, wenn Leute nicht mit echtem Geld zahlen können und sich keine PLEX leisten können. Es wurde angedeutet, dass ISK-Farmer am meisten von PLEX für Remaps profitieren könnten, was zu einem Verlust an Spielern, die echte Interaktion leisten, nach sich ziehen könnte.

Nathan: Wenn das passiert, kann es entfernt werden.

CSM: Warum soll man es dann überhaupt erst einführen?

Nathan: Wir haben eine Menge Erfahrung damit, neue Funktionalität in EVE einzuführen – das hier ist mehr "Erforschen" als "Experimentieren".

Es folgten Diskussionen zu ökonomischen Feinheiten. Nathan stimmte zu, dass ISK für Remaps eine brauchbare Alternative sei und diese geringer Auswirkungen auf PLEX-Preise haben könnte. Der CSM schlug CCP vor, diesen kleineren Schritt zu machen, falls sie wirklich damit weitermachen wollten.

Die Skillpunkte-Vergütung während der TQ-Downtime während des Juni-Gipfeltreffen: Die Spieler vermuteten, dass die Funktionalität der Skillpunkte-Vergütung schon seit einiger Zeit vorhanden war und das heizte die Gerüchte um PLEX für Skillpunkte weiter an.

Nathan: Das war eine spontane Sache, deren Implementation ziemlich durchgedrückt werden musste.

CSM: War die negative Presse während des Sommers wirklich notwendig, um CCP zum Handeln zu bewegen (zum Beispiel bezüglich Lag)?

Nathan: Unsere Sicht ist, dass uns der CSM einen guten Weckruf gegeben hat und das war nützlich und produktiv. Deswegen sehen wir das nicht als schlechte PR, wir sehen es vielmehr als wirklich notwendige Botschaft, unsere Bemühungen produktiver zu gestalten.

Es folgte eine kurze Diskussionen darüber, wie der CSM am besten mehr Informationen von CCP bekommen könne und CCP mit mehr Rückmeldungen zu einem früheren Zeitpunkt ("rote Warnflaggen zeigen") zu versorgen, um vermeidbare PR-Probleme in Zukunft zu vermeiden.

Bezüglich der Vorkommnisse in Tyrannis 1.1 geht die Autopsie weiter. Es wurden verschiedene Wege diskutiert, die Spielertests von punktuellen Veröffentlichungen zu verbessern.

Die Sitzung endete mit freundlichen Bemerkungen.