

Встреча CSM и ССР, 18-е – 20-е мая 2011г., Исландия

Вводная сессия CSM

Присутствуют: ССР Dr.EyjoG, Ívar - руководитель отдела технической поддержки, ССР Diagoras, ССР Xhagen

CSM считает должным заметить, что данная сессия, назначенная на 9 часов - будучи первой на саммите, стартовала с задержкой по причине опоздания членов CSM. Тем не менее было признано, что завтрак - очень важный приём пищи, что оправдывает эту мелкую шероховатость в начале процесса.

Для начала ССР анонсировала формальное изменение позиции CSM в организационной структуре. Проект CSM был переведён из отдела исследования и статистики, и теперь принадлежит отделу технической поддержки, управления сообществом и подразделению волонтеров. Это логично, поскольку все перечисленные отделы работают напрямую с потребителями, и для максимального кумулятивного эффекта их следует подчинить одной и той же персоне. Таковой персоной является Ívar, текущий руководитель отдела технической поддержки. Он является одним из основателей ССР, бывшим генеральным директором ССР, бывшим финансовым директором... и вообще так или иначе исполнял все мыслимые роли, которые существуют в ССР.

Это смещение проекта CSM было запланировано давно, так как CSM подтвердил свою валидность в качестве идеи, и может быть "поднят по карьерной лестнице", что и осуществлено.

ССР спросила двух переизбранных членов Совета, как шестой Совет выглядит в сравнении с предыдущим. Ответ был в том духе, что этот Совет стартовал быстрее (и, возможно, эффективнее), чем раньше. Причиной этому являются как сами кандидаты, так и более качественная связь с ССР. Острые углы совместной работы ещё не сглажены, но вроде бы не видно никакой особой личной несовместимости.

Каждый следующий Совет имеет больше исторической памяти (знания о том, что работало, а что нет) по сравнению со своим предшественником. Поэтому шестой совет стартует легче, чем пятый - организационный опыт накапливается, легче избегать ошибок. Методы, привносимые новичками, доказали свою эффективность, и, как это было определено на встрече "CSM быстрее понимает внутреннюю кухню".

Одна из жалоб, которую выразил (и выражал ранее) Совет - это жалоба на доступ (а точнее, отсутствие доступа) к внутренней информации ССР. Недовыполненные задачи различных команд, что уже делается, кто именно и что именно делает - вся эта информация необходима для того, чтобы принимать осознанные решения. Команды и люди, которые общаются с ЦСМ, предоставляют им бесценную информацию. Команды, которые не связаны напрямую с потребителями, а также команды высшего ранга - часто становятся неизвестным значением в уравнении; ЦСМ нуждается в обзоре этих данных для более адекватного функционирования.

Например, Совет может при выборе из двух проблем посчитать, что проблема А важнее проблемы Б, исходя из того, что командам, которые с ним разговаривают, будет легче сделать А, нежели Б. На практике всё может оказаться совсем наоборот. И это случится не из-за общающейся команды, а из-за зависимостей, которые эта общающаяся команда имеет с какой-то другой. А с этой другой - Совет связан не очень хорошо.

Резюмируя вышесказанное: больше данных у Совета - лучше рекомендации, которые Совет может выдать.

Один из способов размыть грань между CSM и CCP - больше общения, и меньше формальности в этом общении. Для этой цели был внедрён канал в скайпе, общий для CSM и CCP.

Совет выразил эту позицию ещё конкретнее: чем больше Совет видит, тем более он легитимен и тем больше у него влияния - как в CCP, так и среди игроков. CCP добавила, что новички (менее одного года в игре) составляют очень большую долю игроков, и дотянуться до них - сложнее, чем до ветеранов. Лучший обзор для Совета мог бы помочь обратиться к этой аудитории.

Также была дискуссия на тему механики выборов в Совете, и как эту систему можно было бы изменить для того, чтобы получить более качественные выборы. Стороны сошлись на том, что эта тема не требует внимания немедленно - а следовательно, может быть обработана за пределами саммита. Задача состоит в том, чтобы упростить систему, делая так, чтобы голосующим было легче принять осмысленное решение.

Встреча закончилась на признании, что "очные ставки" между CSM и CCP очень важны для Совета, и что в данный момент их недостаточно.

Команда BFF и Little Things

Присутствуют: CCP Soundwave, CCP Greyscale, CCP Zulu, CCP Tallest

CCP продемонстрировала Круговые забеги (Sprint cycles, термин методологии Scrum - примечание переводчика) команды BFF. Каждая задача приведена к ожидаемым человеко-часам и приоритизирована по системе MusCoW. Также Совету были показаны незавершённые проекты команды Little Things; на данный момент в списке 180 пунктов. Изначально их было более 300. Каждый пункт вписан в рейтинг с определённым количеством очков (1, 3, 5, 8, 13, 20 - где 1 можно примерно расценить как один человеко-день, а 13 - работает вся команда в течение двух полных "раундов", что показывает сложность внедрения). Большая часть лёгких задач уже исполнена, и подавляющая часть того, что относится к нульсекам - смещено в отдельный лист под грядущий ребаланс нульсеков.

Совет выразил желание видеть работу команды Little Things/Тысяча обрезков на постоянной основе, а также сообщил, что хотелось бы видеть более регулярную связь с игроками по поводу текущего статуса проектов Little Things. Также была подчеркнута важность доступа к списку задач, лежащих в очереди этой команды, а не только к тому, что лежит под лейблом "рассмотрено CSM". Zulu сообщил, что Совет может сделать выбор из данного списка, а Soundwave предложил выделить "топ 10" из него - то есть Совет имел возможность переопределить важность задач и помочь BFF лучше осознать, что именно важно для игроков. Совет предложил организовывать такой выбор на регулярной основе в дальнейших взаимодействиях между Советом и CCP. То есть - не ограничиваться однократной попыткой улучшения обратной связи.

На этапе дизайна CCP не всегда в курсе, насколько сложной в итоге окажется задача. Пример: файтер-отсеки (которые содержали бы только файтеров и файтер-бомберов, но не обычных дронов). Эта задача начиналась с 3-х очков и неожиданно превратилась в задачу на 5, а то и 8 очков. Так что она перемещена на зимнее расширение, посвящённое нулям, где и будет введена в жизнь, если позволят время и ресурсы.

Совет указал, что игроки ассоциируют команду BFF с Little Things, и предупредил, что позже, когда игроки обнаружат, что BFF работает и над другими вещами (например, над ребалансом нулей) - возможна некоторая "отдача" со стороны игроков.

9 месяцев назад CCP сменила парадигму патчинга на распределённые патчи (или фазы патчей) в предпочтении перед двумя большими релизами каждый год. Совет крайне одобряет идею меньших, но регулярных, апдейтов и правок для улучшения игры; это показывает, что работа действительно идёт.

В конце сессии CCP Greyscale раскрыл страшный секрет подачи сюжета в EVE: всё, что угодно, может быть объяснено наноботами или Джовианами.

EVE: Полёты в Космосе

Присутствуют: CCP Soundwave, CCP Greyscale, CCP Tallest и CCP Zulu

CCP Soundwave, CCP Greyscale, CCP Tallest и CCP Zulu с горящими глазами заложили фундамент для будущих презентаций, предложив данную презентацию, одну из первых на текущем саммите CSM. Она была направлена по большей части на то, чтобы дать Совету некоторые вещи на подумать и обсудить в более поздних сессиях.

Презентация началась с того, что Soundwave и Greyscale, как представители команды BFF, показали план по продвижению зимнего расширения. План предполагает не только выкатку большого расширения на Рождество, но и нескольких расширений среднего размера в качестве подготовки к главному - зимнему. Главная тема зимнего экспаншена - как минимум в том, что касается Полётов в Космосе (ПвК) - развитие 0.0-пространства. А именно: фишки, направленные на суверенитет нулей, расползание суперкапов и их неоспориваемое правление, а также другие правки от команды BFF.

Для многих членов CSM (кроме двух) - это было первое столкновение с внутренними ограничениями CCP. Во время разговора об изменениях ПОСов Soundwave объяснил, что многие обсуждаемые проблемы могут выглядеть лёгкими, но при этом создавать затор при внедрении. Факт, что изменять вещи, связанные с ПОСами - технически сложная и ресурсоёмкая задача, независимо от своего кажущегося размера - остаётся фактом. В качестве частного примера Совет мог бы воспринять проблемы команды TriLambda (художники и графические дизайнеры), которые в данный момент заняты полностью. Любое изменение, которое требует переделки графики, или, проще, любой графический эффект, должен быть повешен в конец их очереди.

Затем Soundwave кратко высказался по поводу тех аспектов зимнего расширения, которые не относятся к ПвК. Они связаны с ХпС (Хождением по Станциям), и логическое развитие Квартир Капитана - Дом Капитана - будет связано с контрабандой и бустерами.

Soundwave и Greyscale рассмотрели текущую игровую механику, в которой НПЦ-таможенники отвечают за перехват контрабанды. Предлагаемое ими изменение отправляет эту часть "установления закона" в руки игроков. Механика того, как игроки могут сканировать груз и защищать закон, была в общих чертах обсуждена с CSM. Совет отреагировал в целом позитивно, указав на то, что в механике должны присутствовать коррупция и подкуп. CCP согласилась с этим.

Позднее Совет опять вернулся к вопросу о ПОСах, но теперь с другого ракурса. Пробежала идея о том, что некоторые модули ПОСа можно выносить за щиты ПОСа, что позволит малым гангам доставлять больше гадостей империям нульсексов. CCP согласилась (кажется) и усилила идею предложением добавить в список Capital Ship Asseembly Arrays. Обе участвующие стороны поучаствовали в мозговом штурме. Контакт выглядел налаженным, но разговор вкратце свернулся в обсуждение (со ссылками на презентацию) судьбы структур ПОСов и нулей в целом.

Проходя по касательной, Zulu и Soundwave обсудили важность заселения космоса - как для больших, так и для малых альянсов. Они считают, что на уровне альянсов должно быть желание вкладываться в сам космос - не только ради абстрактной идеи "мы заботимся о наших людях", но также ради осязаемой награды за такое вложение. Нацеленность ССР на сохранение малых альянсов в живом состоянии остаётся в силе.

Данная тема не была бы закончена без обсуждения нерфа аномалий. CSM внёс потенциальную проблему с частотой распределения хэвенов и санктумов, что заставило Greyscale и Soundwave перепроверить графики, чтобы убедиться, что всё идёт как должно. Графики ничего не показали, но ССР обещала присмотреться к проблеме внимательнее и починить её, если она есть.

Далее мозговой штурм был продолжен, и был обсуждён момент с договорами, которые могли бы быть внесены в ингейм-механику. Soundwave выразил сомнение в эффективности таких договоров и озабочился тем, что они могут быть использованы для дальнейшего затруднения развития малых альянсов.

Затем беседа сместилась к размножению нулевых станций. Совет предложил идею разрушаемых станций, и - хотя ССР не отказалась от неё - проблема недостатка ресурсов привела к тому, что эта задача отложена. Как минимум не будет внедрена в ближайшее время.

ССР предложила поговорить о суперах, и Совет согласился. Были обсуждены изменения суперров, и все согласились, что идея отсека только для файтеров или только для бомберов - хорошая вещь. CSM согласился, что титаны в текущем состоянии сбалансированы достаточно, и целью баланса должны быть именно супера. Greyscale и Soundwave напомнили, что программирование этой вещи весьма ресурсоёмко, и эти ресурсы можно потратить на несколько более мелких изменений. Учитывая важность проблемы суперкарьерров, Совет настаивал на том, что тем не менее нужно заняться именно этой задачей - и похоже, что ССР согласилась.

Были также попытки мозгового штурма про роли других капиталов (например, дредноутов). Однако ничего полезного, кроме нескольких интересных идей на пожевать для обеих сторон, из этого не вышло.

Может показаться, что в этой встрече не случилось ничего хорошего, но неосязаемые бонусы были вполне реальны как для Совета, так и для ССР. Первые смогли "заглянуть за коврик" и увидеть чуть больше внутренней механики ССР, какие изменения разумны, а какие могут привести к заторам. ССР, в свою очередь, лучше поняла, что именно волнует Совет.

Будущее Евы

Присутствуют: CCP t0rfifrans, CCP Zulu

CCP начала с детализации летнего релиза Инкарны, и завершила Совет в том, что никакого "секретного" контента после первого июня добавлено не будет. Вместо этого весь существующий контент будет просто отполирован, чтобы убедиться, что всё работает нормально.

Затем беседа переключилась на видение Torfi по поводу развития Евы. В предыдущих расширениях главным был новый контент. В будущих львиную долю займёт развитие уже существующих фиш. Тем не менее некоторые возможности для добавления контента (в идеале - как часть развития уже существующей фиши) вполне остаются.

Обсуждение сместилось в сторону зимнего расширения и изменений, которые оно с собой принесёт. Ребаланс 0.0 и редизайн суверенитета привлекли внимание Совета. Но отдельная презентация по поводу этих фиш была намечена на потом и поэтому детальное обсуждение не состоялось. Вместо этого фокус сместился на Дом Капитана (развитие Квартир капитана).

Дом Капитана будет совмещён с развитием контрабанды. Torfi был озабочен тем, что в данный момент протаскивание контрабанды и бустеров не ощущается теневым бизнесом, как следовало бы. А слишком большое участие НПС в качестве таможенной полиции - ограничивает геймплей. Перемещение этой функции в руки игроков и позиционирование Домов как места для продажи бустеров - должны быть успешны.

После этого Torfi продемонстрировал графическую фишку, которая тоже будет доставлена зимой. Туманности будут центром внимания - 13 различных объектов, по которым игроки смогут определять своё положение в галактике. То есть разные места космоса будут действительно ощущаться разными, а движение по регионам станет действительно движением. Torfi пояснил, что эту фишу в данный момент делает команда, не принадлежащая к CCP, и отдельно фокусирующаяся на дизайне туманностей и прочей космической графике.

Новые эффекты турелей, в дополнение к новым моделям турелей, тоже планированы на зиму. Совет воспользовался моментом и напомнил про инверсионные следы и про цино-эффект. Arpa и Torfi выразили сожаление по поводу отмены инверсионных следов, но указали, что они были удалены не просто так, а потому что на тот момент давали слишком большую нагрузку на железо. Было подтверждено, что инверсионные следы вернутся среди прочих новых эффектов, пользователь сможет включить-отключить их. Цино-эффект и его судьба были вежливо загнаны под коврик с обтекаемым заявлением от CCP в духе "аха, и над этим тоже подумаем".

Механики суверенитета также были обсуждены, но лишь вкратце - другая презентация по поводу суверенитета стояла в планах, но CCP признала, что текущая система может быть лучше. Цель не переделать суверенитет с нуля, но внести изменения так, чтобы суверенитет был более полезен, чем это есть сейчас.

Вторжения были расценены Советом как возможность для позитивной групповой активности, которая одновременно более фанова, чем простой хант/миссии и является хорошим переходным элементом от ПвЕ к ПвП.

Беседа ушла в сторону, и Арнаг отметил, что локал, как мы привыкли его видеть, должен измениться зимой. Совет был шокирован этим и выпустил веер вопросов по поводу этого нового "отсутствия локала". Было пояснено, что локал должен смениться по причине общих структурных изменений в инфраструктуре Евы, которые нужны для Инкарны. Но он будет заменён новой, пока не придуманной, фицей для сбора данных. Локал не будет просто "выключен" и повешен в режим с задержкой наподобие того, как это есть в вормхолах. Это стоит повторения - **локал НЕ будет просто выключен и повешен в режим с задержкой**. Арнаг и Торги подчеркнули важность того, чтобы игрок не чувствовал себя затерянным в космосе. Они напомнили, что в игре 50 000 человек онлайн, и это не должно ощущаться как одиночество. Совету будут предоставляться данные об этой фице по мере их (данных) придумывания.

Затем были кратко отмечены изменения в обучающем секторе игры. Более глубокое рассмотрение вопроса обучения и удержания игрока внесено в график. Арнаг отдельно подчеркнул, что эта функция важна для ССР, в неё вкладываются ресурсы, а кривая обучения выгибается так, чтобы быть не настолько убийственной.

Следом были представлены Аурум и магазин Инкарны (теперь называемый NeX). Аурум - новая валюта, связанная с плексом, но не конвертируемая напрямую обратно в плекс. Аурум не будет ограничен одеждой Инкарны, но будет служить каркасом для будущего ассортимента виртуальных вещей. Арнаг отметил, что предметы NeX'a (одежда и прочие предметы роскоши) должны быть разрушаемы. Совет спросил, будут ли эти вещи в киллмылах, Арнаг решил, что это хорошая идея, но Торги был не уверен, по причине наличия технических ограничений. Сошлись на том, что это была бы хорошим дополнением к концепту. [Примечание редактора: это изменено. Одежда и прочие предметы роскоши НЕ разрушаются].

ССР представила "Уровень Унифицированных Сервисов", или УУС. Новый процесс над API, что позволит взаимодействовать с Евой через сеть; по сути API на стероидах. УУС позволит пользователям покупать вещи с рынка без логина, а также производить другие подобные действия. Если всё пойдёт хорошо, ССР надеется вскоре выкатить УСС. Эта тема перешла в краткое обсуждение монетизации продуктов сторонних производителей.

Затем Торги начал вещать про Еву на очень абстрактном уровне. Он пришёл к выводу, что Ева не настолько сбалансирована, как могла бы быть - игроки стремятся сохранить те же профессии, те же типы кораблей и так далее. Конечно, они делают это не просто так, а потому что это вознаграждает - значит, возможны изменения, которые бы позволяли гибкость без изменения наград. В целом он хотел бы видеть намного больше баланса, но считает, что указанная проблема лежит на очень высоком уровне, и поэтому не может быть просто зафиксена одним патчем. Чтобы лучше понять баланс (как согласились как Арнаг, так и Торги) - нужно больше информации. Было сказано, что инструментарий для изучения поведения игроков уже внедрён, и будет применяться и расширяться до внесения собственно изменений.

Совет перешёл к вопросу о неспособности ССР общаться с игроками. Как пример был взят "Нерф Аномалий". Девблог предлагал нормальное изменение, но использовал для него неверные аргументы. Совет пояснил, что ощущение, что ССР не играет в игру, подбрасывает дров в огонь. Агнаг был в курсе этого и был в полной уверенности, что ССР стремится улучшать связи с игроками.

После обсуждения вопросов ближнего будущего Torfi перешёл к фишкам, которые будут позже. Например, возможность догружать клиент на ходу, чтобы облегчить опыт вхождения в игру. Агнаг огорчился, что WoW придумал это раньше, и Совет слегка подколот его по этому поводу.

Продолжая тему "далёкого будущего", Совет также обсудил ограничения овервью Евы. Оба участника согласились, что ощущают овервью тяжеловесным. CarbonUI, инструмент, разработанный для Инкарны, позволяет разрабатывать овервью дальше. К сожалению, в силу ограничения ресурсов, это изменение было настолько далеко в цепочке разработки, что практически не существовало детальной информации о том, как может выглядеть новое овервью. Тем не менее Совет выразил осторожный оптимизм. Изменения для ПОСов также всплыли в беседе, Совет в очередной раз напомнил, что переделать эти ПОСы когда-нибудь было бы очень важно. Torfi в принципе согласился, но ещё раз указал, что суверенитет и ребаланс нулей - важнее, чем переделка псов.

Затем Torfi снова углубился в абстрактные материи - например, об излишней однородности контента. Общая цель, намеченная Инкарной и Аурумом - добавить контент для разделения между расами. Более того, концепт применения Аурума как инструмента для тонкой настройки игрока и его личности обещан к рассмотрению как часть ещё не проработанного способа поделить вещи NeX по ценам.

Разговор вновь ушёл в сторону, была задета тема стоимости ракет с точки зрения процессорных ресурсов, и ССР согласилась, что новые разработки команды Gridlock внушают оптимизм в этом плане. Тем не менее Torfi хотел бы видеть, что ракеты используют новую инфраструктуру V3. Очередная дальняя идея без привязки ко времени - разрешить ракетам летать не по прямой.

Презентация закончилась на ещё более отдалённом моменте в будущем, на чём-то типа "может быть, когда-нибудь сделаем". Среди списка в том числе были: командное копание новых астероидных полей, окружающих планеты, полная переделка карты (превращение её в инструмент планирования), кометы (и копание комет), солнце как батарейка. Звёзды Смерти - как высший уровень альянсовой собственности, развитие контроля дронов. Torfi и Агнаг тщательно подчеркнули, что эти планы абсолютно абстрактны, далеки и не намечены на сколько-нибудь ближнее будущее.

Связь между Евой и Дастом

Присутствуют: CCP TomB, CCP Fendahl, CCP Mindstar, CCP Soundwave

[Примечание CCP Xhagen'a ко всем читающим данный текст: всё, что написано про DUST 514, может быть изменено в процессе разработки]

Встреча началась с устной презентации по поводу связи Евы и Даста.

Связь между Евой и Дастом может оказаться намного сильнее, чем ожидает большинство; игроки Даста будут членами корпораций Евы. Кроме того, будут внедрены новые командные центры на поверхности планет (отличные от тех, что есть в планетарке), которые игроки смогут строить и разрушать. Эти конструкции будут производить пока-неясно-что, но оно будет подпитывать экономику Евы.

Даст будет иметь несколько игровых режимов, так что игроки Даста не обязаны зависеть от игроков Евы для того, чтобы сражаться, собирать ресурсы, строить оружие, и так далее.

Совет спрашивал по поводу предлагаемого дизайна и того, как именно игроки Евы смогут взаимодействовать с Дастом. Разработка устройства этой связи всё ещё находится на начальных этапах.

Раскрыто одно: игроки Евы не смогут выйти из подов, включить консоли и играть в Даст. Они должны будут создать новых персонажей в Дасте.

Были выражены опасения по поводу объединённых корпораций типа Ева/Даст и проблем разделения наёмников и пилотов. Эти детали ещё не проработаны.

Совет насторожен тем, что очевидно сама природа связи между Евой и Дастом ещё не определена. Грубый набросок был накидан прямо на месте, и Совет задал много вопросов в попытке прояснить ситуацию. Однако дизайн этой связи едва-едва намечен и видны только самые общие черты.

Совет запросил дизайн-документ, чтобы получить общее представление. Эта просьба принята к исполнению и будет исполнена как только всё станет яснее.

Маркетинг Евы

Присутствуют: CCP Zinfandel, Greg from CCP North America, CCP Darth Beta

Встреча была открыта видеоконференцией с Грегом, который презентовал новый подход к маркетингу, основанный на лучшем информировании о том, что именно делает еву особенной. Эта кампания будет запущена вместе с Инкарной, и Совет запросил обратной связи по этому поводу и по новому трейлеру, который тогда был в разработке, а сейчас выпущен как трейлер "[Я там был](#)".

Последняя часть этой встречи была посвящена новому магазину виртуальных вещей и внедрению Аурума, новой валюты. Совет получил брифинг, похожий (но более детализированный) на недавний девблог "[Монокль или смерть!](#)".

CCP внедряет Аурум и виртуальные предметы роскоши для того, чтобы уменьшить зависимость Евы от бизнес-модели, основанной на подписке. Намерение в данном случае - расширить бизнес-модель, а не заменить доход от подписки доходом от виртуальных вещей. Речь о смягчении рисков, а не об увеличении дохода.

Игровая индустрия в данный момент активно продвигается к моделям, основанным на микротранзакциях, и есть озабоченность риском, что модель, полагающаяся на подписку (которую использует и от которой зависит Ева) - устареет. Таким образом, важно накопить опыт с микротранзакциями и подготовить инфраструктуру на случай возможного переезда. Тем не менее, CCP не имеет никаких срочных планов по уходу от подписок как от основного источника дохода.

Говоря о мощи виртуальных вещей, CCP Zinfandel сообщил, что он не только играет в WoW (шок!), но даже заплатил приличное количество денег на ебее за маунта - призрачного тигра (ужас!!). Он был немедленно осмеян всем Советом.

Тем не менее, Zinfandel указал, что некоторые люди расценивают ММО как видеоигру, а другие - как хобби. Второй тип стремится и хочет вложиться в своё хобби, и виртуальные товары - способ удовлетворить их желание.

"Я получаю удовольствие каждый раз, когда выпускаю его" - вот что сказал Zinfandel про свою большую искрящуюся кошечку. Он указал, что эта покупка увеличила его слияние с игрой.

Примечание редактора: вплоть до конца всего саммита ни одно обсуждение виртуальных товаров не обошлось без многократных ссылок на "искрящихся пони".

Следующей темой стала новая валюта, Аурум. Аурум - валюта, подобная ISK; смотрите линкованный выше девблог, чтобы узнать детали.

CSM выразил озабоченность относительно возможной инфляции плекса, связанной с дополнительным спросом на плексы, который будет создан магазином виртуальных товаров. После некоторого обсуждения сошлись на том,

что эта тема будет обсуждена подробнее с ССР Dr.EujoG (главный экономист Евы) в более поздней сессии.

Дополнительной проблемой было то, что Аурум не может быть напрямую конвертирован обратно в плекс. Причиной этого было названо желание чётко отделить реальные деньги от Аурума, что подстегнёт потребление.

Запуск виртуальных товаров в жизнь начнётся в июне с относительно малого количества предметов, но с регулярным добавлением новых предметов позднее. Цены - ещё не определены.

Большая часть вещей может быть только на одном из полов; не то чтобы у ССР были философские претензии к кросс-дрессу, но технически сложно сделать модели, работающие независимо от пола. Монокли - исключение в этом плане.

Совет заметил, что многим игрокам понравилось бы, если бы игра предоставляла поддержку их собственных особенных фетишей. Большая часть их слишком сомнительна, чтобы упоминать в этом тексте.

Поскольку все предметы имеют свои собственные идентификаторы типа, они будут видны на рынке (в некоторых случаях - ещё до релиза), и могут быть выставлены на рынок для продажи. Варианты (например, разные цвета) - разные предметы, и следовательно - не могут быть сложены в один стек.

Вещи, которые носят, будут - по техническим причинам и по назначению - приравнены к имплантам, и поэтому будут разрушены, если игрок будет поднут. [Примечание редактора: это изменено, на самом деле вещи не уничтожаются]

Когда генератор персонажей используется для смены одежды - опции будут предлагать одежду, которая была выбрана в рамках первого создания персонажа, плюс - кроме того - все виртуальные товары, находящиеся в локации, напрямую доступной вашему персонажу (ангар, грузовой отсек текущего корабля, и так далее)

Первым виртуальным товаром, связанный с кораблями, станет Ishukone Watch Scorpion. Он будет уникальным предметом, что верно и для других вещей. Стоимость его: некоторое количество Аурума плюс обычный Scorpion. Однако он не будет доступен в ближайшем будущем. (примечание переводчика: Ishukone Watch Scorpion не отличается от стандартного скорпиона ничем, кроме имени и раскраски).

Контроль качества

Присутствуют: CCP Heimdall, CCP Dren

Цель этой встречи - сфокусироваться на вопросах и ответах по поводу контроля качества лучше, чем получилось на прошлой подобной встрече. За деталями по поводу общей структуры отдела контроля качества и того, как он работает, обращаться в протокол декабрьского саммита пятого CSM, часть II [http://cdn1.eveonline.com/community/csm/CSM_CCP_Meetings-part-2_15-17_12_2010.pdf].

С декабря отдел контроля качества (далее QA) прошёл через реорганизацию штатов. Кроме того, теперь у него есть новый тестировочный партнер на аутсорсе. Этот внешний партнер исполняет регрессионные тесты и особые проекты. 8 человек заняты на полной ставке, исполняя регрессионные тесты на каждом билде, и около 15 в сумме (5 на месте) - в Исландии.

Heimdall поинтересовался, какие именно дефекты игры CSM поставил бы выше всего в листе вещей, которые надо починить. Совет провёл объяснения по поводу концепции "основных" проектов (на данный момент это Замедление Времени), и спросил, как именно отдел QA может помочь собрать нужные силы для такого "основного" проекта.

Совет также узнал, как именно QA вовлечён в балансировку кораблей. В основном баланс находится в руках отдела развития игры, а QA проверяет, что изменения действительно делают именно то, что планировано вышесказанным отделом. Помимо этого делается и некоторое ингейм-тестирование.

Совет подтвердил, что QA несомненно очень важно, и поинтересовался, как именно Совет может помочь увеличить его качество. Heimdal ответил, что помимо расстановки приоритетов среди того, что ещё не сделано, самая важная вещь, которую может сделать Совет - это стимулировать игроков участвовать в тестировании - как на SiSi, так и на Duality. А особенно - в течение массовых тестов.

Также было краткое обсуждение некоторых мелких проблем с поощрениями, выдаваемыми за участие в тестах на SiSi. Также обсуждались способы улучшить это поощрение.

QA был приглашён в скайп-канал Совета и CCP. Heimdall согласился, что это хорошая мысль [и теперь включен в этот канал].

Heimdall смог уклониться от участия в определённой игре, в которой есть гусеничные машинки с установленными на них пушками, продемонстрировав больше воли, чем большая часть CCP и Совета. Он был упорен в своём воздержании.

Отдел QA в данный момент занят модификацией собственной структуры для того, чтобы сделать её более масштабируемой. Это неизбежная реакция на удвоение этого отдела до 30 человек (не считая внешних партнеров).

В этот момент, ради пользы новых членов Совета, Heimdall прочитал краткую лекцию по поводу того, как именно структурирован QA. Совет спросил, что он может сделать, чтобы обеспечить QA большим количеством ресурсов, раз уж похоже, что именно QA является бутылочным горлышком.

В ответ на это Heimdall предоставил Совету краткий обзор некоторых сложностей в разработке Евы (треугольник "качество-фичи-время") и показал как иногда возникают проблемы с параллельным проектированием, которые в свою очередь вызывают ситуации заторов и задержек. Управление и слияние множества ветвей кода - серьёзный вызов для QA.

Большая часть команд имеет по 2 приписанных к ним человека из QA. Однако команде Gridlock достаточно одного. Так получается потому что Gridlock сначала перемалывает множество данных, и лишь затем делает малые изменения, а более "обычная" команда типа BFF - создаёт множество видимых изменений в Еве, что требует тестирования. Совет отметил, что работа над Замедлением Времени может потребовать больше ресурсов QA, чем это обычно для Gridlock. QA был уже в курсе, и перетасует собственные ресурсы после Инкарны. Вероятно, Gridlock получит больше QA.

Совет подчеркнул важность инициативы по Замедлению Времени для игроков, чтобы убедиться, что QA правильно расценивает необходимость соответствующих ресурсов для поддержки этого проекта.

Совет поинтересовался по поводу проблем с персоналом и реорганизации штатов в QA. Heimdall ответил, что это действительно было проблемой, и что "очень мало народу мечтают о карьере в QA". Вся комната закатилась со смеху. Heimdall продолжил замечанием, что QA - это возможно и часть карьеры, часть пути к другим работам в компании, и что лишь немногие покидают корпорацию из-за неудовлетворённости работой. Выяснилось, что CCP Zulu и CCP Soundwave - выпускники QA, и определённо часть дьявольского плана Heimdall'a по заражению корпорации злобной философией QA. Тем не менее он признал, что это может быть всего лишь рационализацией сизифова труда.

Встал вопрос по поводу того, какое влияние есть у QA на планирование релизов. Ответ был в том смысле, что процесс не определён, происходит как результат множества обсуждений и не является чем-то мёртвым и закреплённым в камне. QA, как и остальные заинтересованные лица (включая CSM) - вправе лоббировать ресурсы, чтобы устранять ощутимые проблемы.

Совет поставил вопрос об открытом баг-трекере (как и 5-й совет). Игроки крайне расстроены отсутствием прозрачности и невозможностью кооперироваться ради создания более качественных баг-репортов. Более того, неуверенность, был ли баг уже отрепортен, приводит одновременно и к недостатку сообщений ("кто-то ещё сделает это") и к множеству репортов (дополнительная работа для баг-хантеров). Хотя CSM и согласно, что некоторые баги (эксплойты) не должны быть публичными - прозвучала настоятельная просьба к QA делать баги публичными после проверки на приемлемость. Также было указано, что одно лишь знание, что QA в курсе бага - вселяет уверенность в игроков.

Heimdall возразил, что полный лист дефектов не может быть опубликован, и что рабочие силы в таком случае придётся перенаправить - с непосредственно

фиксов на фильтрацию листа под публикацию. Совет, в свою очередь, сообщил, что внутренние дефекты публиковать не обязательно, хватит и тех, что получены от игроков. Фильтрация листа может быть реализована как всего лишь чекпойнт "пометить как публичное".

Один из членов Совета рассказал про баг интерфейса, который он отрепортил 10 месяцев назад. Этот баг был многократно фильтрован как невоспроизводимый - даже после загрузки видео, показывающего этот баг. Этот род раздражения - и неспособность кооперироваться с другими игроками в плане улучшения баг-репортов - приводит к апатии. То есть - ровно к противоположности ожиданиям QA.

Он собрался продемонстрировать баг на месте, но это был день патча, и сервер лежал.

Heimdall признал, что в этом может быть своя ценность для QA, но есть и другие факторы для рассмотрения. Тема обсуждалась в прошлом, будет обсуждаться в будущем, и если это важно для CSM - это будет учтено в будущих решениях. Он тем не менее заметил, что это не решение одного только отдела QA, маркетинг и юридический отдел тоже будут вовлечены. А возможно - и не только они. И даже если решение будет принято - приоритизация всё равно поднимет уродливую голову.

В ответ на вопрос Heimdall объяснил, как именно списки дефектов собираются, приоритизируются и решаются. Все scrum-команды тратят часть времени на работу по устранению старых дефектов, так называемый "технический долг".

Совет закрылся запросом, чтобы часть сил QA была направлена на починку публичного WiFi в ССР. Он ужасен. Heimdall ответил, что это вопрос не к QA, а к оперативному подразделению.

GM - правила, петиции и лаги больших флотов.

Присутствуют: GM Q, GM Ender, GM Gusto, GM Panzer, GM Grimmi, CCP Guard, Ívar (руководитель отдела технической поддержки)

Совет начался замечанием, что правила внутри отдела ГМов несколько нестабильны и непоследовательны, и у многих игроков есть трудности с нахождением информации о них. Эту точку зрения выразил (с досадой) один из членов Совета.

Далее последовала развёрнутая дискуссия про возмещения в ситуациях, связанных с лагом в больших флотах. CCP заявила, что мало что обсуждалось так активно, как политика возмещений, и установила, что на данный момент эти возмещения не могут быть честными - ведь нет способа определить, действительно ли отдельный игрок в большом столкновении испытывал больше лага, чем другой.

Более того, если сделать политикой возмещение всего и всех, когда лаг большого флота становится слишком большим, тогда проигрывающая сторона может набить больше народу в систему, чтобы сознательно вызвать возмещение. И - в любом случае такое возмещение сделает бой бессмысленным.

Совет указал, что бои с большим лагом на самом деле бессмысленны в любом случае.

Совет спросил, есть ли у ГМов способ получить дампы логов после большого боя, так что они могли бы определить, что бы случилось в норме. CCP ответила, что какие-то логи существуют, но - проблемно определить, кто должен, а кто не должен был умереть.

Тем не менее ГМы обсуждали вопрос о возможности внедрения логирующих инструментариев с командой Gridlock. В принципе такой инструментарий мог бы помочь с ситуацией.

Совет выразил большую озабоченность проблемой чёрных экранов (смерть без загрузки грида), и спавна призраков после даунтайма, что ощущается ещё более нечестным, чем обычный лаг. Совет был уверен, что в таких случаях корабли должны быть возмещены. CCP ответила, что в данный момент сложно определить, случилось ли что-то подобное.

Была поднята и другая проблема - с запросами перемещения корабля из системы, нода которой расплавилась. Ведь в этой ситуации ничего невозможно сделать, а у игрока могут быть проблемы в реале (например: 2 пополуночи), что мешает ему сидеть на попе ровно. CCP прояснила, что даже если бы и была политика, которая разрешала такое - когда всё становится плохо, они зачастую и сами ничего не могут: их собственные команды тоже застревают в лагах.

Совет сделал два предложения:

1) Если девайсы от команды Gridlock помогут ГМам - что может сделать CSM, чтобы помочь с этим? Лаг больших флотов - проблема из двух составляющих: сам

лаг и его последствия; таким образом, предоставление Gridlock'у больших сил на разработку инструментов для работы с последствиями - выглядит разумным.

2) с точки зрения игрока, если нода на 100% и вырубилась, несмотря на потенциальные манипуляции игроками - будет честнее возместить потери всех участников.

Также Совет предложил, что в ситуациях, когда нода не отвечает, у игроков должна быть возможность сказать "я всё, запускайте мой пятнадцатиминутный таймер" с помощью какого-то обходного метода, не идущего через саму ноду. Это поставит таймер на аккаунт таких игроков, и ГМ сможет принять осмысленное решение по восстановлению.

Из этого произошла расширенная дискуссия по данному поводу. Совет подчеркнул, что с точки зрения игроков бессмысленных боёв не бывает, ГМам в таких обстоятельствах следует быть щедрее. Далее Совет указал, что наличие такой возможности сильно уменьшит количество петиций, генерируемых большими боями, что уменьшит нагрузку на ГМов.

В ответ на озабоченность ССР, что игроки будут осознанно перегружать ноду в проигрышных ситуациях, Совет предложил восстанавливать корабли, но не цели боя.

ССР также выразила сомнение по поводу возможной реакции игроков на более щедрое возмещение; игроки очень рады, когда им компенсируют потери, но в гневе, когда компенсацию получают их враги. Совет ответил, что если правила будут изменены, чтобы лучше соответствовать предложениям Совета - Совет будет публично и активно поддерживать эти изменения, поскольку с их точки зрения это идёт на пользу всем.

В ответ на вопросы о форме, через которую должны подготавливаться флотовые бои, ССР заметила, что (1) использование этой формы сократилось с Доминиона и (2) оперативный персонал обычно не может отреагировать на рапорт и укрепить ноду до следующего даунтайма. Ремап на живом кластере требует отключить всех от укрепляемой ноды. Кроме того, такие ремапы не могут быть сделаны одним щелчком пальцев, поскольку очень "грубы" с точки зрения кода, и поэтому в целом не поддерживаются. Создание такого инструмента необходимо, но не является высокоприоритетным.

Встреча закончилась несколькими мелкими предложениями для ГМов, среди которых была и более тесная линковка между петициями и баг-репортами. Во избежание дублирования усилий.

Специальная комиссия по безопасности Евы

Присутствуют: CCP Sreegs, CCP Veritas, CCP Explorer, CCP Masterplan, GM Grimm

Совет получил брифинг от CCP Sreegs по поводу текущего состояния и будущих планов улучшения безопасности Евы, включая но не ограничиваясь "войной с ботами и PMT".

Некоторые материалы были не просто под соглашением о неразглашении, но - более того - под соглашением о неразглашении двойной секретности. Лишь несколько человек в CCP знают об их существовании.

CCP подготовила специальную комиссию по безопасности Евы, составленную из разработчиков из операционной команды, QA, дизайна и технической поддержки. Некоторые разработчики в этой команде заняты на 50-100% своего времени, остальные подключаются по мере необходимости и выделяют свободное время (например, выходные).

Единственная задача этой комиссии - укрепление EULA.

Способы детектирования включают, но не ограничиваются: поведенческие (активность, которую человек просто не может осуществлять), сигнатурные (последовательности действий, присущие конкретным ботам), и техническое детектирование в клиенте.

Комиссия также внедряет внутренние инструменты для собственного функционирования.

Стратегия давления: "Общаться, Обучать, Принуждать". Комиссия хочет сообщить каждому, что именно они делают, объяснить, почему некоторые способы поведения - плохие, и принудить к соответствию с EULA.

Давление осуществляется через политику "трёх ударов". Первый удар - двухнедельный бан, второй - 30-тидневный бан, третий - перма-бан. Цель - не наказать за плохое поведение, но изменить его. Однако модификация клиента или хакинг - это немедленный перма-бан.

Комиссия также фокусируется на противодействии личностям, которые пишут и распространяют ботов. Операция, направленная на определённого бота и его сайт - достигла определённых успехов и похоже, что стоит продолжать двигаться в этом направлении.

В будущем комиссия намерена внедрить другие методы (помимо банов) для того, чтобы боттинг был не таким привлекательным. Одна из возможностей - "прицельные сбои в сборе ресурсов"; уменьшение или уничтожение награды, которую бот получает за свою ингейм-деятельность.

Кроме того, больше ресурсов будет направлено в сторону защиты клиента. В частности, комиссия рассматривает запрет запуска Евы на виртуальных машинах. Измерения показывают, что очень мало людей используют виртуальные машины в легальных целях.

Совет указал пограничный случай юзеров Макинтош, которые используют Parallels вместо клиента для Маков; CCP согласилась, что для игроков, нуждающихся в коннекте именно таким образом, должен быть способ авторизовать себя для CCP.

Комиссия также начинает проводить намного больше датамайнинга как часть усилий в противодействии РМТ. Процесс отслеживания исков через множество отмывающих транзакций имеет "внутреннее" название "датаворминг" (worm - червяк).

Совет спросил, пытается ли этот майнинг отслеживать внеигровые транзакции (PayPal). Sreegs ответил, что данная работа в самом начале, но конкретная указанная деталь - то, что они хотят учесть и контролировать.

Хотя комиссия и занята глобальными действиями, периодически они будут центрироваться на определённых ботах; если бот станет слишком популярным, против него будут выделены отдельные ресурсы.

Другая новая программа будет стимулировать игроков репортить ботопрограммы, РМТ и эксплойты. Текущее название этой программы - "плекс за донос", и она уже функционирует (неформально) достаточно давно; есть планы сделать это формально. Цель программы - пробудить ответственное и осмысленное осведомление о проблемах безопасности.

Совету был продемонстрирован график числа персонажей, активно производящих "определённые действия" более 20-ти часов в сутки. В этом графике есть огромные провалы вокруг китайского нового года, Халкагеддона, и финальный обрыв после первых банов комиссии. График создан для демонстрации общей активности, и того, что "определённые действия" - не признак определения того, что кто-то ботит. Комиссия уже банила раннерских, копальных и рыночных ботов.

Совету поинтересовался географическим распределением использования ботов; CCP только начала собирать эту информацию, а CCP Sreegs задал практический вопрос: "А чем это знание мне поможет?".

Был поднят также и вопрос о широковещательных банах всех аккаунтов, ассоциированных с текущим компьютером или IP. То есть с ситуациями типа "мой брат сделал нехорошую вещь". CCP не предоставила данных, каким образом комиссия делает такое определение, но выразила мнение, что "может быть, вам следует злиться на вашего брата?"

Покупка исков рассматривается отдельно от боттинга; баны идут от службы поддержки, и комиссия пока не имеет правил относительно этого случая. Однако, когда у комиссии появятся инструменты для детекта покупки исков, они не будут рыться в далёком прошлом и выискивать неверное поведение.

Совету была предоставлена статистика по поводу того, сколько аккаунтов получили бан благодаря автоматизированным методам определения ботов, внедрённым комиссией. Совет был очень впечатлён результатом и одобрил дальнейшее использование этих методов.

До второго удара доводят ситуацию лишь 8% задетых первым ударом. Совет отметил, что параметр "рецидива в течение года" в США составляет 16%, это означает, что игроки евы - к сожалению - чрезмерно законопослушны.

В течение недели до саммита около 100 игроков получили третий удар, но кроме того, ряд игроков, пойманных на боттинге, были независимо побанены за РМТ.

Совет выразил опасения, что эти цифры подвержены влиянию "отмывания" персонажей (продажа замаранных персонажей и замена их чистыми). Однако ССР следит за такой активностью, и с этой поправкой численность невелика.

Есть планы добавить опцию "Report Bot" в меню внутри игры. Детали дизайна или конкретная механика внедрения должны быть определены позднее. (Примечание переводчика - эта опция действительно добавлена, но не в самое очевидное место. Открыть информацию о персонаже, открыть меню персонажа кликом по соответствующей кнопке в верхнем левом углу (рифлённый прямоугольник), самая нижняя опция меню. На том же месте в контекстном меню, которое вызывается на портрете персонажа по правому клику, находится опция Report ISK Spammer. Интересно, что она даже не упомянута в patchnotes).

Дискуссия расширилась в сторону включения точных чисел в предложенный девблог, в особенности речь шла о значении цифр типа "общее количество забаненных персонажей". Совет аргументировал, что хотя (как сказала ССР) эти цифры не дают достаточного количества настоящей информации - они будут давать важный психологический эффект; таким образом СSM настоятельно рекомендовал включить в девблог так много информации, как это возможно.

Всплыл вопрос по поводу маленького процента рецидивов - "Означает ли это, что РМТ-ботеры (от которых ожидаются рецидивы) меняют своё поведение, чтобы избежать последовательных банов?". ССР признала, что это возможно.

ССР также получила вопрос, имеет ли комиссия представление о том, какой процент ботопопуляции уже обработан. Ответ был таким: очень сложно определить это, и "если бы мы знали, куда смотреть - их бы уже не было". Цель комиссии - определить границы приемлемого поведения, и использовать эти границы, чтобы определять активность ботов и находить определённые (ботовые) последовательности параметров. Абсолютная цель - сменить поведение людей.

Комиссия находится в контакте с командами по безопасности в других ММО, где тоже есть подобные проблемы.

По поводу "железной" авторизации, пример которой был на фанфесте - всё ещё нет даты по её внедрению, но работа в процессе.

Команда Gridlock: Война с лагом

Присутствуют: CCP Veritas, CCP GingerDude, CCP Explorer, CCP Masterplan

Команда Gridlock представила рапорт о текущих успехах. Они активно мониторят живые флотовые бои, получая прекрасные данные, и тесно общаются с другими командами для уверенности, что новые фиши не вредят общей производительности игры.

Пока что, некоторые проблемы, решённые этой командой:

- * Общая нагрузка; ЦПУ на пользователя снижено на 50%
- * Ракеты (Дрейк не настолько плох). Починка ракет включала оптимизацию работы с инвентарём. Это случайно починило Джиту. Джита теперь не висит на 100%-й загрузке.
- * Недавний фикс моникеров снизил общую нагрузку на ЦПУ на 8%
- * Телеметрия! Команда Gridlock ввела в строй новую систему мониторинга нод, которая даёт доступ к трассировке всего происходящего вплоть до уровня вызова процедур. Это сделало намного проще нахождение новых целей. Будут предприняты публичные шаги по дальнейшему развитию этой фиши.
- * В ответ на вопрос про 30-секундный таймер смены сессии было пояснено, что он необходим, чтобы обеспечить для различных нод кластера время прийти к единому мнению (все сошлись на том, где вы, и в каком именно вы корабле). Там, где 30-ти секунд оказывается мало, вероятен пресловутый "Чёрный экран", так что очень вряд ли этот таймер будет когда-то уменьшен.

Как выяснилось, основная причина чёрных экранов при загрузке залаганной системы - генерация имён персонажей для каналов чата. Эта операция исполнялась неэффективно. Это пофиксено.

* Команда "Атака" для дронов не делала нужного, а другие команды делали ненужное. С дронами пообщались по-мужски.

Лист задач на будущее этой команды включает:

- * Поддержку для ещё больших и ошеломляющих боёв.
- * Замедление времени. Как минимум в начале, оно будет применяться на уровне ноды - а значит, воздействовать на все системы, работающий на перегруженной ноде. Пока все остальные в июле уедут в отпуск, один-единственный разработчик, храбрый CCP Veritas, выйдет с оружием против моря лага и победит его. Он рапортует, что всё идёт "насколько хорошо, что я даже не могу больше запустить клиент"
- * Переназначение систем на укреплённую ноду в течение флотового боя. На данный момент это зачастую заставляет вещи странным образом ломаться.

Новая система находится в разработке. По идее она починит эту проблему, но осталось ещё много работы до того, как её можно будет запустить.

* Починить настоящую симуляцию вселенной (работу сервера) до того, как переходить к починке репрезентации этой симуляции (самого клиента) - и в конечном итоге показать вам мир правильным образом.

* Внести "мозги в коробке", улучшенную систему управления скиллами. Отслеживание того, как ваши скиллы работают с вашими модулями - не настолько эффективно, как могло бы быть.

* Оптимизировать пожирателей ресурсов: AoE-оружие, дроны, смерть кораблей и так далее.

Затем CSM и команда Gridlock обсудили, как именно Совет может помочь в этой работе. Игрокам следует дополнительно напоминать про использование формы флотового боя, если есть достаточное время. Это не только позволит поставить усиленную ноду, но и увеличит шанс, что ноде хватит процессорных мощностей, чтобы дополнительно подключить диагностику без проблем для боя. Благодаря этому Gridlock сможет мониторить больше флотовых боёв.

Дополнительно было высказано: поскольку Совет имеет прямой контакт с командой Gridlock в реальном времени, люди, которые собираются участвовать в большом флотовом бою, могут связаться с Советом, так что сообщение пройдёт и по этому каналу тоже, в дополнение к форме флотового боя.

Следующим этапом, который надо ещё формализовать при помощи Совета, заключается в том, что необходимо предоставлять способ обеспечения ССР рапортами о бое после боя. То, что испытывают игроки во время боя - важно учитывать в улучшениях, которые делаются командой Gridlock. Ибо, как ни странно, уменьшенный лаг не всегда означает, что это уменьшение будет реально чувствоваться конечным пользователем. Факт заключается в том, что люди очень редко слышат про хорошие бои - но часто слышат про бои плохие. Говорить про "нехватку лага" нет особого смысла, но в этом и есть задача команды Gridlock.

Картографирование ощущений игроков опросами после боя даст ССР возможность определить, стали ли игроки чувствовать себя лучше. Рассматриваются возможности официальных опросов, но помимо них ССР также обратилась к Совету с просьбой связываться с участниками крупных боёв, чтобы получить обратную связь.

Вопросы ISD и сообщества

Присутствуют: CCP Ginger, CCP Guard, CCP Xhagen

CCP Ginger (управляющий волонтерами) запросил контакт с CSM, чтобы обсудить необходимость связи ISD/CSM

ISD содержит пять команд: Star, которая помогает игрокам, и встречает и поддерживает новичков; Bughunters, которые помогают фильтровать багрепорты, обрабатываемые QA; ISC, генератор ингейм-новостей; Команда Евелопедии, трудящаяся над вики; и Mercury, сторилан-команда, которая создаёт фантастический бэкграунд Евы.

Совет указал, что эта сессия могла быть решена по e-mail; если CCP хочет от нас ознакомиться с вкладом ISD Star в новичковый опыт, это могло быть решено через e-mail за недели до саммита.

Совету крайне не понравилась трата этого сессионного слота, поскольку весь вопрос занял всего лишь 12 минут.

CCP Guard шагнул вперёд в качестве новичка: он лишь недавно оформлен в качестве разработчика по сообществу, и Совет начал обсуждать проблемы сообщества. Он трудится над производством большего количества живых девблогов и переделкой связи с фансайтами. Он также будет работать вместе с командой по Событиям.

Совет прокомментировал тот факт, что новости ISC перестали быть "живыми"; это может быть связано с тем, что один из самых активных репортёров ISC, Delegate Zero, был нанят CCP.

CCP Xhagen указал на разлад между функциями CSM и парламентской структурой Assembly Hall. CCP продемонстрировала пример Web-2.0-форума в стиле Reddit, с системой прямого голосования, которая используется в Исландии для прямой демократии. Однако многие члены Совета выразили дискомфорт от идеи прямой демократии в отношении к решениям игрового дизайна; идеи, которые популярны среди игроков - не обязательно хороши для игры, и такое "голосование" будет подпитывать ожидание "подарочной посылки" от CCP.

Совет решил, что эта идея хороша для переделки форума Features and Ideas - но не для чего-то похожего на Assembly Hall и не для чего-либо связанного с CSM.

Совет отметил, что CCP игнорирует очень популярные треды, относительно которых нет решения о внедрении соответствующей фичи; поскольку со стороны CCP никто никогда не говорит "это не может быть сделано или просто не будет сделано" - обратное (ожидание внедрения) умирает медленной и отвратительной смертью.

Совет выразился крайне позитивно в поддержку более частых тредов типа "спроси CCP обо всём на свете", с большим количеством ответов девов. Совет попросил девблог, который объединял бы все ответы в таком тред, так что все данные лежали бы в одном, определённом месте.

Проблемы интерфейса Евы

Присутствуют: CCP Sharq, CCP Punkturis, CCP karkur, CCP Optimal, CCP Frellicus, CCP Arrow, CCP Explorer, CCP Zulu.

Встреча началась с короткой презентации.

Основные принципы дизайна для команды по интерфейсу состоят в следующем: интерфейс должен быть распознаваемым (элементы интерфейса и его функции должны быть очевидны), многослойным (сложность тут, но скрыта), минималистичным (показывает то, что нужно, и не больше), центрированным на пользователе (фокус на том, что пользователь хочет сделать, а не на том, что в принципе можно сделать этим интерфейсом), человеческим (подходит под мысленные модели пользователя), открываемым (лёгким в изучении), последовательным, предоставлять обратную связь, быть динамичным (давать актуальную информацию), настоящим (поддерживать погружение) и визуальным (смерть числам)

До саммита CSM был спрошен о приоритетах и больных мозолях в плане интерфейса. Это было отсортировано в категории выше, и представлено. Идея была в том, чтобы показать Совету, как его проблемы укладываются в рамки концепций команды UI, и подготовить основу для свободного обсуждения.

Первая поднятая тема - овервью; было выражено сомнение по поводу того, что это - ключевой информационный ресурс в бою, и он содержит огромное количество информации; разве это не конфликтует с целью упрощения интерфейса?

CCP ответила, что "упрощение - это не ампутация мясницким топором... мы не будем превращать всё в WoW.". Упрощение может быть укладкой предметов по слоям, или их перемещением.

Были высказаны претензии к лагам интерфейса, и в качестве примера приведено переключение табов в овервью. CCP ответила, что по этому поводу уже работают, как и по другим похожим проблемам.

Совет запросил примеров того, над чем в данный момент работает группа UI, но презентации не оказалось.

Совет: "Значит, мы должны просто сидеть тут и хныкать?" (смех)

Команда UI в данный момент сфокусирована на Инкарне, но важно понимать, что это не scrum-группа; как и другие команды (например, QA), они могут быть включены в другие scrum-группы по мере необходимости.

Совет: Вы прочитали наши личные топ-10. Они будут улучшены?

CCP: (осторожно) По мере того, как позволят время и ресурсы, да.

Команда UI не отвечает за приоритизацию фиксов UI, это зависит от scrum-команд (наподобие команды BFF) и топ-менеджеров (например, CCP Zulu).

ССР Zulu: Большая доля мелких фиксов была отложена чуть дальше, потому что нет смысла делать их на старом движке. Когда новая технология выйдет в релиз (я говорю о Carbon UI) - станет возможно обработать эти проблемы легче и быстрее.

Совет: И когда это случится?

ССР Zulu: В пределах двух недель. (31-го мая 2011 соответствующий патч достиг релиза на Транквилити)

Совет выразил желание видеть цели и экспериментальные прототипы; их не было в доступе. Но ССР объяснила, что Carbon UI позволит им сменить все элементы интерфейса; это всего лишь вопрос приоритетов. Правда, сами приоритеты ещё не оформлены.

Carbon UI будет ощутимо виден (в плане визуальных изменений и новых фиш интерфейса) в квартирах капитанов, которые были продемонстрированы Совету в демо-версии Инкарны.

Совет: О каких изменениях вы думаете в целом и вообще? Можете ли вы дать информацию, которую мы могли бы использовать для отдачи обратной связи? Например, эти дисплеи, которые мы видим в ваших видео, сильно отличаются от текущего интерфейса.

ССР: Мы хотели бы перенести часть информации из овервью в 3д-космос и в цели, и соединить эти элементы в более целостной системе, с визуальным сообщением о ситуации вместо "просто" чисел. Например, кривая, которая даёт вам данные о соотношении трансверсала и трекинга.

CSM представил много примеров, как именно такой дисплей может облегчить жизнь пилоту; это тупо, когда пилот огромного корабля должен запоминать вещи наподобие трекинга и оптималов.

Команда интерфейса в данный момент обсуждает изменения о слиянии окон. Например, вместо большого количества окон, связанных с кораблём (дроны, карго, и т.д.) может быть и одно окно с табами. Это обсуждение в данный момент на ранних стадиях.

CSM: Эти изменения, о которых вы говорите (визуальные данные, полезные в бою) - интересны, и должны быть просто чудесны для ситуаций 1x1 или 5x5, но как они должны масштабироваться до боёв с 1500 игроками? Лаг и без того настолько велик, что приходится вырубать всё, зумиться или даже врубить карту.

ССР: Мы должны учесть это. У текущего клиента есть свои ограничения. Это основная причина для продвижения Carbon UI.

Совет отметил, что в больших боях игроки в основном ограничиваются только локом целей из окно бродкаста и стрельбой из пушек; остальная часть UI не используется. Однако также было отмечено, что в связи с недавним расширением прогресс в привязке управления к клавиатуре как минимум ощутим, и возможность сместиться ещё дальше от кликанья в сторону нажимания кнопочек была бы неплоха:

ССР Explorer: В большинстве случаев лаг клиента связан с тем, что клиенту нужна информация с сервера. На каком-то этапе команда Gridlock займётся этим вопросом и начнёт решать эти проблемы одновременно на сервере и на клиенте. Кроме того, проблема с циклами модулей была решена после того, как CSM предоставил ССР видео, которое ясно показывало проблему; видео других подобных проблем клиента было бы полезным.

Совет поднял вопрос о брекетах и их производительности; они очень полезны в некоторых боях, но их включение убивает производительность. ССР в курсе этого и уже внедрила некоторые улучшения, но остаётся ещё многое, что стоило бы сделать.

ССР Explorer предупредил, что эту проблему невозможно починить так же, как невозможно починить лаг; каждое улучшение будет съедено увеличением размера флота.

Совет поинтересовался возможностью быстрого фикса - увеличения размера вотч-листа, чтобы помочь логистам. Проблема была поднята и на предыдущих саммитах, и ответ не изменился: вотч-листы создают проблему для сервера, потому что каждый пилот имеет свой собственный вотч-лист, который надо обновлять. Это означает, что для каждого пилота, использующего вотч-лист, сервер должен собрать нужную информацию и отправить её пилоту.

ССР указала, что вотч-лист был способом исполнения определённых задач, и если найдётся другой способ делать те же задачи с меньшей нагрузкой на сервер - то может появиться возможность дать игрокам то, чего они хотят.

Далее была расширенная дискуссия, в рамках которой обе стороны сравнили массивы данных, которые нужны логистам по сравнению с обычными пилотами, и подумали, как эти данные могут быть представлены: возможно, в качестве расширения (с дополнительными окнами или табами) текущего бродкаст-окна. Бродкасты кажутся привлекательными, потому что они могут быть собраны, упакованы и посланы в флот достаточно эффективно. Обсуждение продолжилось на внутренних форумах Совета. ССР более всего нуждается в описании того, какая именно информация необходима игроку, исполняющему определённую роль.

Совет обязался предоставить "рассказы пользователя" от лица разных типов флотовых ролей, чтобы нагляднее проиллюстрировать информацию, которую эти роли генерируют и требуют.

Следующей темой стал Ад Контекстных Меню. ССР соглашается, что они не подходят в качестве основного метода взаимодействия с клиентом, они плохие и есть желание перейти к чему-то лучшему. Зд-меню в Инкарне - такой пример. В некоторых случаях ССР просто в курсе, что "это плохо", в других были предложены те или иные решения. Однако приоритизация по-прежнему напоминала о себе злобным шипением.

CSM поощрил интерфейс-команду в направлении желательности консультаций с Советом относительно предлагаемых улучшений, так что CSM мог бы дать обратную связь с точки зрения игроков. Было подчёркнуто, что Совет понимает,

что предварительные идеи и наброски являются не более чем идеями и набросками.

CSM запросил доступ к списку того, что команда UI ещё не сделала. Хотя этот список несколько невнятен (UI-команда не является scrum-командой, а члены её предоставляют помощь многим командам), Совет считает, что он может дать полезную обратную связь. Обсуждение того, как именно элементы интерфейса включаются в логи запросов на выполнение работ, позволило Совету лучше понять ограничения ресурсов, с которыми сталкивается интерфейс-команда. Кроме того, CSM также понял, почему малые изменения часто оказываются сложно обеспечить ресурсами.

Связанные с CSM проблемы интерфейса чаще всего оказываются распределены в ранние циклы, когда интерфейс-команда не так нагружена. Это означает, что задачи приоритизации могут быть полезны в начале релизного цикла.

CSM спросил о статусе новых брекетов (иконок другого вида), которые какое-то время были видны на тестовом сервере. CCP ответила, что они отложены до тех пор, пока не будет выпущен в свет Carbon UI.

Затем были краткие обсуждения по поводу связи между приоритетами, выставленными CSM, и усилиями CCP по поводу более широкого использования Carbon UI, а также по поводу проблем взаимодействия, которые затрудняют переделку определённых элементов UI (овервью) без затрагивания остального интерфейса.

На основе всего этого Совет рекомендовал интерфейс-команде сделать "дорожную карту" про будущее интерфейса (в особенности - про космически-тактические аспекты вопроса), что должно сделать более лёгким планирование и внедрение последовательных улучшений, которые должны закончиться достижением необходимых результатов.

CCP попросила, чтобы Совет рассказал о том, как по его мнению должен выглядеть интерфейс, фокусируясь на том, какие возможности он должен давать пилотам, а не на визуальном решении и раскладке на экране.

Встреча закончилась кратким обсуждением взаимодействия между командой UI и командой Gridlock.

Беда с ПОСами

Присутствуют: CCP Soundwave, CCP Greyscale, CCP Tallest

CCP получила документ Совета по поводу проблем с ПОСами. Этот документ сработал как стартовая точка встречи. После некоторого обсуждения CCP Greyscale выразил теоретический интерес к модульной ПОС-системе, включая модули дока и модули фабрик. Главное затруднение - графическое отображение. Соответствующий отдел (художники) крайне занят, как минимум до следующего года.

Совет согласился, что это было бы прекрасно, но попросил меньших и более близких по времени изменений, например, модификаций для assembly arrays. Управление большим количеством отдельных структур такого рода очень неприятно. Обе стороны (CCP и CSM) согласились, что было бы неплохо, если бы специализированных сил и сборочных массивов (assembly arrays) было поменьше.

Вновь были обсуждены топливные таблетки, включая сопутствующие затруднения в механике (в том, как именно провести переход с одного формата топлива на другой).

Совет указал, что беда с ПОСами задевает людей на всей территории Евы: ВХ, хаи, лоу, нули.

Была обсуждена возможность увеличения количества способов, которыми игроки могут взаимодействовать со структурами ПОСа.

Совет попросил личных ангаров (особенно для обитателей ВХ). Совет также попросил возможность защищать паролями отдельные модули ПОСа.

Совет указал, что пароли на джамп-бриджи - это идиотизм, и один из Совета (человек, имеющий опыт шпионажа) показал CCP список паролей для джамп-бриджей всех альянсов. Возможность избавиться от этих паролей обсуждалась - но без обещаний.

Совет попросил возможности всем желающим заправлять бридж. CCP согласилась, что это было бы разумно.

Возникла чуть более отвлеченная дискуссия про исследования и датакоры; CCP выразила интерес в увеличении дропа датакор в соответствующих локациях.

CCP также сказала по поводу удаления ABC (Арконон, Бистот, Крокит) из ВХ. Когда-нибудь в будущем. Может быть, из всех ВХ, может быть - только из нижних по классу. Некоторые члены Совета заявили, что большая часть высших руд приходит именно через эти сайты. Но те члены Совета, которые были активны в ВХ, не приняли это заявление на веру.

Заброшенные фиши

Присутствуют: ССР Zulu, ССР T0rfifrans

Новые члены Совета начали с выражения мнения, что после того, как из первых рук были показаны проблемы, которые ограничивают действия ССР - было бы нечестно просто потрясать кулаками и жаловаться на забытые фиши; что касается проблем типа пресловутого инцидента "18 месяцев" (Zulu: "Я рассердил этим кучу народа") - много проблем происходит из-за плохой формулировки сообщений. Возможно, это та область, в которой Совет может помочь.

ССР Zulu припомнил момент про подготовку девблога о расширении уже существующей фиши, чтобы проиллюстрировать проблемы коммуникации в ССР. Нагрузки настолько велики, что сами по себе дают помехи внутри системы, и сложно поймать людей и заставить их общаться. Это касается как внутренних, так и внешних сеансов связи. "До нелепости тяжело" поймать народ и заставить его не работать столько времени, сколько нужно, чтобы написать хороший девблог.

Один из членов Совета предположил, что, возможно, скорость разработки в таком случае можно и чуть замедлить в обмен на лучшую прозрачность.

Тред "Девы ответят на все вопросы" был обсуждён в качестве примера хороших коммуникаций.

Говоря о фише, которую затрагивает вышеупомянутый девблог Zulu, Совет осведомился - в свете обсуждений по поводу распределения ресурсов, что постоянно упоминалось на сессиях саммита, и в связи с ранее выраженным намерением развивать другую глобальную фишу - когда появятся ресурсы сделать это на практике. Выяснилось, что цель блога - сообщить о намерениях ССР, а не подписаться делать это немедленно. Совет подчеркнул, что в таком случае это надо сообщить крайне осторожно, и что будут необходимы регулярные обновления "прогресс-бара". Также была озабоченность "задразниванием"; по высказанной аналогии "представь, что твоя девушка пришла к тебе и сказала "я не буду заниматься с тобой сексом сейчас, но если я когда-нибудь это сделаю - я сделаю всё-всё, что ты захочешь, и это будет хорошо.""

Совет подчеркнул, что это работает только тогда, когда у девушки есть репутация сдерживающей такие обещания.

Zulu согласился с этим опасением.

Совет предложил ССР на регулярной основе выпускать девблог, резюмирующий состояние "забытых фиш". Совет подчеркнул, что под "фишами" в данном случае имеется в виду то, что было целью значимого маркетинга ССР - например, воркхолы и фракционные войны, но не корпменеджмент.

С уважением к развитию таких больших фиш, также было предложено, чтобы ССР чинило их следующим образом: внести малые изменения, посмотреть результаты, быстро подправить по мере необходимости. Это продемонстрировало бы равномерный и ровный прогресс.

У Совета поинтересовались по поводу недавних видеоблогов; ответ был в том смысле, что эти блоги очень полезны и хорошо воспринимаются.

Совету продемонстрировали лист правок, о которых думает отдел гейм-дизайна. Пример такой правки: не платить страховку, если игрок умер от конкорда (совет отнёсся к этому неоднозначно).

Опираясь на комментарии CCP Greyscale из предыдущей сессии, те члены Совета, которые обитают в нулях, подняли тему удаления "ABC" из вормхоллов. Их удивило, что вормхоллы являются нулями, и эти минералы действительно находятся там. Они предпочли бы полное удаление ABC из VX-спейса - или по крайней мере ограничения до C5 и C6 - но два "вормхольных" члена совета сильно возражали, считая, что экспортировать минералы из глубоких VX очень сложно, а большая часть руды зачастую потребляется на местах.

Некоторые члены Совета сказали, что цены высшей руды и соответствующих продуктов рефайна уронены "однодневными" заездами в "легкодоступный" VX-спейс; другие ответили, что нерфа ABC не должно быть, пока нет подробной статистики по балансу торговли каждого минерала и каждого класса VX.

Совет отметил, что основываясь на уже прошедших встречах, у него есть лучшее понимание проблем с распределением ресурсов, которые приводят к ощущению "забытости" фиш. Совет хотел бы, чтобы CCP уделила больше времени донесению этой информации до игроков. В дополнение Совет отметил, что QA и художники неоднократно упоминались именно в качестве "точек затора".

Совет ещё раз повторил сказанное на предыдущих саммитах: слишком много ресурсов уходит на "яркие новинки". Будут ли эти ресурсы после выпуска в свет Квартир и Дома перенаправлены на починку того, что уже существует?

CCP ответила, что значимая часть ресурсов для Инкарны взята взаймы из других проектов, или используется для разработки инфраструктуры с более широким применением, нежели Инкарна.

В данный момент существует три основных команды, работающие над контентом Полётов-в-Космосе (в отличие от Инкарны. Это развитие инфраструктуры [Carbon], производительность [Gridlock] и так далее). Есть команда BFF (Мелкие Вещи), команда TriLambda (художники), и команда Commie Pinkos (контент. Например, миссии).

Новый контент и новые игровые механики (контрабанда) предназначены для связи между Инкарной и традиционными полётами в космосе. Это хорошо, но Совет настаивает, чтобы после начального запуска Инкарны и до того, как будет запущены другие прекрасные новые большие проекты - следует уделить внимание существующим проблемам: индустриализации нулей, суверенитету и (особенно важно) ПОСам.

Дискуссия ушла в сторону, позволив Совету лучше понять, насколько на самом деле тяжело застревание на уровне команды художников. Среди трёх вышеперечисленных пунктов ПОСы - единственная, которая требует большого вложения труда этой команды.

Совет указал, что развитие существующей фичи с одновременным добавлением новой функциональности и графики само по себе может быть точкой презентации для отдела маркетинга и продаж, что может быть отправным моментом для продвижения расширения. CCP считает, что переделка ПОСов потребует 2-х технических команд плюс команду художников на 1-2 релиза. Было также сказано, что если база подписчиков вырастет (благодаря Инкарне и микротранзакциям) - будет возможно нанять больше людей для работы в Еве.

Было отмечено, что между ПОСами, модульными станциями и Инкарной можно провести линк. Так что игроки смогут на самом деле жить в ПОСе.

Всплыла тема ТЗ и отсутствия их баланса/развития. На данный момент есть 2 обычных фита для каждого тЗ. Это перешло в обсуждение балансировки кораблей, и CCP Zulu отметил, что выделить одного гейм-дизайнера на правку кораблей было хорошей идеей. Совет всем сердцем согласился с этим и потребовал, чтобы балансировка была регулярной, публичной и последовательной - каждый патч должен содержать правки баланса.

Команда PI, которая провела два цикла на планетарном взаимодействии, в данный момент работает со связью Евы и Даста. Они будут для этого использовать некоторые идеи из PI, но сам PI сколько-нибудь серьезно изменяться не будет. Совет повторил запрос на дизайн-документ по связи Евы и Даста (ранее уже звучавший на соответствующей сессии).

Развитие нулей начинается прямо сейчас. Первым шагом - работа по индустриализации, и на сейчас не ожидается каких-либо больших фич вплоть до 2012-го включительно. То есть это будет скорее плавным развитием полётов-в-космосе. Но вышесказанное может быть изменено, как и остальные планы.

В ответ на вопрос о том, как развитие дохода с виртуальных товаров может быть использовано для поддержки Евы, Zulu ответил, что он спорит по поводу добавления команды, полностью направленной на фичи, и что такой дополнительный доход откроет CCP больше вариантов; что-то пойдёт в Еву, но другим проектам достанется тоже.

Вновь было отмечено, что каждая игра CCP имеет элементы, которые можно использовать в других играх. Например:

- * Боевая система WoD может быть использована в Инкарне.
- * WoD имеет больше требований в плане большего количества аватаров в одной сцене, чем Ева. По этому поводу команды WoD активно работают в направлении улучшения производительности. Это также поможет Инкарне.
- * Бесшовное переключение между пространствами мира (сценами в Инкарне).
- * Основы моделей для Инкарны пришли из WoD, правда, "некоторые особенности" были при этом отфильтрованы.

На вопрос, будет ли существовать Совет Вампирского Управления, ответ был "Без комментариев".

Индустриализация нулей и Риск/Награда

Присутствуют: CCP Soundwave, CCP Greyscale, CCP Tallest, CCP Dr.EyjoG

CCP Soundwave и Greyscale увели CSM в двухчасовую сессию мозгового штурма по поводу индустриализации нулей и балансировки риска/награды в хаях, лоу и нулях. Огромное количество стикеров на доске и реорганизация этих стикеров по зонам интереса. После определения и отделения таких зон команда перешла к обсуждению результатов по каждой отдельной теме.

CCP Tallest продемонстрировал базу данных со сравнением "цены" регионах в терминах лунных ресурсов и истинного статуса безопасности. Greyscale указал, что дроновые регионы ощутимо мощнее в плане истинного статуса (если сравнивать с другими, более старыми).

CCP Greyscale подчеркнул важность наличия "плохих" регионов, что позволит "новым" организациям привыкнуть к нулям и понять их правила без страха быть уничтоженными на месте, и будет стимулировать их к продвижению и прогрессу.

CCP и CSM сошлись на том, что неплохо бы иметь больше целей для малых гангов ("фермы и поля") - но не обязательно больше стрельбы по структурам, это просто скучно. Воровать мунматы из харвестеров - вариант.

CCP предложила сделать фарм НПС интереснее. Следующим образом: численность НПС в локации уменьшается, сила - увеличивается, таким образом бои с НПС становятся больше похожи на PvP. Совет одобрил такой вариант в приложении к переделке офицеров - как пример, когда подход уже был применён.

Совет сказал о проблеме с "узкими местами" в производстве лунных материалов, что негативно влияет на экономику. В примере шла речь о технеции и неодиме. Был предложен как возможное решение вариант добавить алхимию на технеций. Greyscale предложил добавить мунматы на выходе из планетарки. Совету в принципе понравилась эта идея - при условии, что мотиваторы конфликта (ПОСы) всё ещё необходимы и ставятся на карту для того, чтобы добыть эти (полученные через планеты) материалы. Эта идея набросана в самых общих чертах, и нет совершенно ничего на уровне дизайна.

Было обсуждение возможности сделать "коалиции" через механику формальных договоров; Совет не сошёлся во мнениях по поводу этого. CCP Soundwave сказал "Мне нравятся большие альянсы, но не нравятся большие коалиции".

Совет выразил желание получить более интересный исследовательский контент. Археология ужасна, хакинг несколько лучше. CCP отметила, что буст археологии - высокий приоритет для отдела контента. Совет предложил добавить апгрейд для сайтов археологии и хакинга к инфраструктурному хабу. Совет подчеркнул, что процесс "выслеживания" - искать, найти, рискнуть и выиграть - вполне развлекает, при условии, что интерфейс сканирования продолжает улучшаться.

Совету (кроме двух его членов) не понравилась идея о том, что высшие руды, копаемые в нижних VX, портят рынок. CCP Zulu заметил, что он считает это "больным" и этот вопрос будет рассмотрен подробнее. В 5-м или 6-м классах VX

вопрос сложнее, и Совет признаёт, что эти минералы нужны для производства на месте и в любом случае слишком далеко от рынка, чтобы влиять на него.

Совет поднял вопрос о Супервельдспаре и о необходимости астероидов с большим количеством низшей руды в нулях, чтобы уйти от нужды сжимать материалы и импортировать их из хайсека. ССР Greyscale проявил осторожное одобрение этой заявки, в зависимости от того, что покажет статистика.

Совет считает, что нули должны быть более независимы от хайсека на уровне индустрии. Совет предложил, чтобы нули могли производить T2 с большей выгодой, чем в хайсеке. Было высказано много идей: сделать т2-продукцию более качественной в нулях, или добавить больше слотов производства и исследования в нулевые аутпосты. Совет также предложил сделать так, чтобы хайтек-продукты шли из нулей. Они могут быть сделаны в хайсеке, но в нулях это выгоднее. Совет был заинтригован идеей разрешить варку мета-уровней в лоу, создавая последовательность из т1-мета-т2 по хаям-лоу-нулям. Большая часть Совета одобрила идею улучшения шансов инвента в нулях по сравнению с хаями.

Совету были продемонстрированы дизайн-наброски новых инструментов разведки, и он запросил прояснения по ряду моментов. Например, будут ли видны стенды? Совет подчеркнул необходимость для игроков видеть личные стенды. С точки зрения Совета: если игроку не нужен локал (потому что сейчас локал работает как разведывательный инструмент, показывая число пилотов и стенды) - он может идти в ВХ; для остальных должен быть метод определить, есть ли враг в системе. Не просто для того, чтобы избежать ганка, но и для того, чтобы роаминги могли найти друг друга и подраться. ССР понимает озабоченность CSM в этом вопросе и предоставит обновления по мере возможности.

Совет предложил ряд возможных улучшений разведки, например - апгрейд на хаб, работающий "скаутом", как спутниковая сеть. Таким образом, в неулучшенном космосе может не быть данных вообще (реканы могут работать по своей роли), в более улучшенных системах сети сенсоров дают намного больше данных тем, кто их построил.

ССР согласилась с Советом, что лоусеки просто сломаны в самом фундаменте. В качестве области для игры, как минимум.

Dr. Eujo указал, что на данный момент экономика Евы делается так, чтобы нули и хайсеки были независимы в плане собственных рынков. Совет ещё раз напомнил, что они хотят, чтобы рынки были разнесены ещё более, и чтобы вопрос не сводился к экспорту всего подряд из Житы в нули. Dr. Eujo предложил вариант хайсечных "островов рынка" в нулях. Например, телепорт или линия метро Интербаса в житу. То есть цель - "посеять зёрна" рынков в нулях. Совет был заинтересован этой идеей, но не пришёл к единому мнению по данному поводу.

Инкарна и переработанное "предисловие к игре"

Присутствуют: CCP Flying Scotsman, CCP Zulu.

CCP Flying Scotsman представил запутанный массив статистических данных, показывающий, где у текущего новичкового опыта есть проблемы, а где он силён. CCP проанализировала обучающий цикл на каждом шаге, чтобы посмотреть, в какой момент триальщики могут бросить триал, и это было использовано для идентификации проблем. CCP считает, что 10%-ное улучшение коэффициента перехода триальщиков в платные акки - будет считаться успехом для улучшенного стартового контента.

CCP подчеркнула, что эта переделка не что-то одноразовое, а длительный процесс, направленный на сохранение новичков.

Было отмечено, что игроки, добравшиеся до карьерных агентов, "конвертируются" в платников намного чаще. Совету очень нравятся карьерные агенты и он считает, что стартовый процесс должен более качественно направлять новичков в сторону этих агентов. В данный момент они скрыты в глубине Неокома. В будущем эти агенты, возможно, будут физически находиться в Домах в Инкарне, что позволит новичкам встречаться и находить друзей в этом месте. Совет считает, что это круто.

Кроме того, игроки, которые находят корпорации и развивают социальные связи, скорее всего остаются в игре, так что одна из задач для CCP - сделать поиск и вход в корпорации проще для новичков. CCP считает, что корпорации - лучшие "послы" игры для новых игроков. CCP продемонстрировала новое окно корпоративного рекрутинга, которое позволяет селективно искать корпорации по их типам. Совет был весьма впечатлён функциональностью этого окна.

Аура вернётся, и в tutorial будут добавлены изображения, так что он не будет просто стеной текста.

Чуть более сомнительным движением со стороны CCP может быть запрет закрывать tutorial на триалах, так что критично важная информация (прокачка скиллов) не потеряется. CCP в курсе, что это может раздражать людей с алтами, но вопрос крайне важен для настоящих новичков. Совет предложил оставить возможность пропустить tutorial, но спрятать эту возможность подальше, так что новички его пропускать не будут.

Обсуждалась идея сделать "новичковые" Вторжения, которые могут работать как способ обучить игроков находить друзей. Совет отметил наличие других игр с общими заданиями для новичков, например, Rift, и в целом одобрил эту мысль.

Flying Scotsman признал, что интерфейс евы "не крут" и основа для него "проблемна", но архитектура Carbon должна улучшить вещи в этом плане.

Затем он продемонстрировал билд новых CQ, позже выложенный на Duality, для общей оценки. CCP собирается добавить видео-tutorial на главный экран квартир и в целом расширить функциональность этого экрана.

Совет подчеркнул желание получить лучшие модели нубшипов, так как прелесть ощущения "мой первый кораблик!" оказывается заглушена уродливостью нубшипа.

И последнее: анимация бега персонажей находится в работе, но даты релиза для неё пока нет.

Графика Евы

Присутствуют: CCP Salvo, CCP BasementBen, Ásgeir – начальник графического отдела.

Совет запросил встречу с группой по графике, чтобы обсудить эстетику и лучше понять, почему именно эта группа зачастую упоминается другими группами CCP как "бутылочное горлышко" и препятствие к введению новых фиш. Совет хотел получить общий обзор того, как работает эта группа.

В подразделении находятся примерно 30 человек, поделенных на команды - одна на персонажи, одна на космос и одна на интерьеры станций. Космическая группа в данный момент работает над турелями, это многомесячная задача. Команда художников использует методологии Scrum и Kanban.

Совет поинтересовался по поводу "V3", который необходим для апгрейда каждого корабля под новую графическую систему. Понадобится полный релизный цикл, чтобы сделать все корабли; каждый отдельный корабль - это 2-3 недели работы доведения до V3. Этот процесс позволяет CCP улучшить внешний вид. Потребуется годы, чтобы довести корабли не просто до V3, но до современных стандартов графики (как скорпион и маллер). Это требует дополнительного пояснения: переделать корабль под третьи шейдеры с минимальной обработкой текстур - 2-3 дня на корабль. Та же переделка с тщательной починкой и переделкой текстур - 2-3 недели на корабль. Полное обновление (с новыми моделями и текстурами) - 5-7 недель. Текущий проект V3 работает по первому варианту. Причина? 185 уникальных моделей, с текстурами, которые в итоге создают 300+ вариантов кораблей в игре.

Совет сказал о необходимости переделать нубшипсы. Они уродливы, и одновременно они являются первым кораблём, который видит игрок - это означает, что у игрока остаётся плохое первое впечатление. Отдел художников согласился с этим!

Совет спросил, сколько времени нужно, чтобы сделать новый корабль: концепт-арт занимает 1-2 недели, моделирование - столько же. "Грунтовка", то есть подготовка текстур - одна неделя, раскраска текстур - 2 недели. Это справедливо для "любого нового предмета", включая модули ПОСа, если речь не о чём-то капитального класса. Отдел художников предположил, что для больших объектов времени должно уходить в 2 раза больше. По внутреннему взаимодействию они способны обслуживать 4 корабля/объекта одновременно. Т. е., 12 кораблей каждые 6 месяцев, если считать, что отдел полностью занят именно этим - что обычно неверно.

Если создаются большие вещи (капиталы и станции) - отделу нужны другие инструменты (что требует исследования), поскольку текущие техники просто не подходят для создания нужной детализации.

Совет вновь вернулся к предложению о переделке ПОСов и к необходимости глобальной перерисовки, требуемой, чтобы на самом деле провести эту переделку. Отдел художников тоже хочет сделать модульные станции.

Совет поинтересовался необходимостью разрушаемых станций и отрисовки этого разрушения для возможной переделки суверенитета, и тем, могут ли художники поступиться эстетикой, чтобы "пропустить" нужные по дизайну фиши в свет. Ответ был в том смысле, что они и без того часто идут на такие компромиссы, чтобы не мешать внедряемым фишам.

Совет также озадачился наличием определённых корпораций со странно-ужасными цветовыми решениями, например - серый и оранжевый цвета Lai Dai. Начальник департамента сказал, что - хотя это действительно можно назвать "менее, чем притягательным" по современным стандартам - так придумал и сделал самый первый начальник отдела художников на заре Евы; это - легенда (как Мерс 80-х, покрашенный в ужасный бежевый. Это уродливо, но одновременно и исторично). Так что отдел художников не собирается мешать истории.

Совет спросил о проблеме масштабирования; художники поняли вопрос. До недавнего времени не существовало фиксированной масштабной сетки для кораблей. Пунишер и маллер были подтверждены как цели для масштабирования. Эта проблема идёт из древних времён, её чинят по мере починки самих кораблей.

Совет спросил про цино, инверсионные следы движков, и эффекты сенсорбустеров. Отдел художников работает над новым движком эффектов и по мере внедрения движка - смогут починить указанные эффекты. Также в той же упаковке идут новые эффекты пушек: например, гильзы, летящие из артиллерии.

С ракетами пока сложно и они ещё не сделаны. С пушками проще: две точки в космосе и эффекты просто применяются к пушкам. Ракеты - напротив - настоящие объекты в космосе, которые спавнятся (и могут быть перехвачены другими подобными объектами), т. е. - это не просто эффект между двумя точками. Следовательно, это очень сложная система, включающая много задач (не только художников), и внедрить её намного сложнее.

Турели требуют примерно столько же сил, сколько и новый корабль. Это такой же объект, как и что угодно другое суб-капитальное. Турели переделаны, чтобы позволить рефакторинг движка турелей; оптимизировать тут было нечего, это был древний код (у слиперов нет турелей ровно потому, что до полной переделки движка у ССР не было способа исправить рисунок или поведение турели, или даже добавить новые пушки). Это - то есть неспособность делать новые турели - являлось "узким местом" для внедрения новых фиш. Это была маленькая задача. Относительно. "Всего лишь" 65 моделей.

Совет спросил про то, как новые красивые турели будут смотреться на старых, не переделанных под V3, моделях. Для начала, они будут смотреться странно, потому что турели будут краситься под цвет корабля, в который они зафичены - что подготовлено под возможную перекраску кораблей.

Отдел художников хочет добавить возможность спуститься по лестнице в свой под в Квартирах. Совет предложил опциональный ролик, показывающий, как под едет к кораблю в ангаре, вместо чёрного экрана смена сессии и прогресс-бар андока. Художники спросили, чего бы хотел Совет, если бы было можно сделать только одну вещь; Совет безусловно сошёлся на новых моделях, типа скорпиона и маллера. Вторым на очереди хотелось бы видеть улучшенные эффекты - цино и следы движков.

Художники любопытствовали, что Совет думает по поводу приоритета логотипов на кораблях; Совет был в сомнениях и заявил, что это вряд ли основная задача, особенно если сравнивать с переделкой моделей. Художники отметили, что повесить на корабль альянсовое лого сложнее, чем корпоративное: корпоративные логотипы используют встроенные в игру элементы.

Встреча с Hilmar

Ближе к концу саммита Совет получил крайне позитивную встречу с генеральным директором ССР - Hilmar'ом.

После достаточно пространныго знакомства Совет сделал шаг и выразил открытое восхищение командой Gridlock. Работа команды Gridlock не выражается в цифрах напрямую - так что Совет считает важным, чтобы высшее начальство понимало значение Gridlock для сообщества. Далее последовало обсуждение важности восприятия, и Совет протолкнул идею, что прямое общение и способы такого общения может существенно снизить напряжение.

Hilmar поддерживает работу команды Gridlock, что сняло опасения Совета. Hilmar также выразил опасения по поводу восприятия Евы как "лагающей" игры среди игрового сообщества, и попросил поддержки Совета в прояснении данных ошибочных представлений следующим образом: называть лаг в флотовых боях "флотовым лагом".

Затем Совет представил новую, реорганизованную, открытую структуру, в которой есть широко открытые каналы связи как между членами Совета, так и с разработчиками ССР. Эта открытая связь, благодаря в первую очередь ССР Zulu и ССР Xhagen, привела к тому, что данный саммит - как, похоже, поверили все - станет самым продуктивным саммитом Совета на текущий момент.

Hilmar обсудил историю Совета и важность возможности общаться с игроками беспристрастно, без необходимости копаться в потоках форумной ярости и без воздержания от обсуждения организационных деталей. Hilmar продемонстрировал искреннюю преданность делу CSM и был удовлетворён влиянием Совета на ССР. Будучи спрошен про бизнес-модель Евы, Hilmar представил взгляд на Еву как на не только игру, но и хобби - то есть хобби, которое не делает вложения обязательными, но позволяет этим вложениям существовать.

Похоже на то, что дружеские отношения между Советом и персоналом ССР радуют Hilmar'a. Это привело к дискуссии про космические кораблики в стиле "круглого стола". Основной темой была Инкарна и микро-транзакции, и Hilmar ещё раз подтвердил Совету, что обратная связь от Совета имеет значение.

Хотя Hilmar и сказал, что он ценит многие типы откликов от Совета, он чувствует, что самая важная роль, которую может обеспечить Совет - это (в терминах разработки) - "полирующая" функция, а не определение глобальных вопросов дизайна.

Экономика Евы

Присутствуют: ССР Dr.EujoG, ССР Zulu (а также ребёнок :))

Dr. Eujo показал график населённости хайсеков, лоу и нулей. Лоусек-население остаётся стабильно малым, нулёвое же - удвоилось за 18 лет. Было обсуждение причин этого, включая дополнительные возможности по получению исков в нулях (в особенности до нерфа аномалий). Также было отмечено, что население в нулях ощутимо упало вместе с релизом Инкуршена, затем медленно восстановилось. Это, видимо, потому что люди вышли из нулях попробовать Вторжения.

Dr. Eujo сказал, что в игру ежемесячно входит 30 триллионов исков в месяц через баунти. Это примерно 80% всех входящих исков. Доктор был и остаётся озабочен дисбалансом между исками входящими и выходящими из игры, и просил дизайнеров уменьшить этот поток, или добавить дополнительные каналы вывода исков.

Затем Совету показали статистику в связи с нерфом аномалий. ССР не ожидала от численности жителей падения настолько, насколько она упала. Было достаточно интенсивное обсуждение того, как нерф непропорционально накрыл рядовых жителей альянсов.

Также обсуждался боттинг аномалий, некоторые члены Совета заявили, что большая часть ботов работает по белтам, а не по аномалиям. Было указано, что некоторые боты могут делать аномалию прямо сейчас. И если белты будут понерфлены - боты смогут переключиться.

Совет и Dr. Eujo обсудили влияние на рынок плексов, который на тот момент не был серьёзно задет нерфом. Dr. Eujo хотел подчеркнуть, что - по аналогии с Федеральным Резервом США - всё, что он скажет по поводу возможного воздействия ССР на рынок плексов, будет крайне ограничено, потому что все такие комментарии повлияют или могут повлиять на рынок.

После этого он добавил: "Я хочу подчеркнуть: у ССР нет назначенной и желаемой цены для плекса, мы озабочены только эффективностью рынка и уверенностью, что из-за проблем механики не наступит коллапс". Они вмешаются тогда и только тогда, когда почувствуют, что это "действительно, действительно нужно". Его спросили, вмешивалась ли ССР в рынок плексов в прошлом, и он отказался отвечать. Он заметил, что народ продолжает запасаться плексами, и число плексов, вброшенных на рынок, тоже растёт. ССР мониторит этот рынок и наблюдает за числами на дневной, недельной и месячной основе. Месячный обзор включает общее число подписок, а также здоровье рынка плексов.

Число игроков, использующих плекс для проплаты аккаунтов, плавно увеличивается, оставаясь наравне с общим увеличением числа подписок. Было некоторое обсуждение про возможные способы и инструменты влияния ССР на рынок плексов. Совет запросил дальнейшую выдачу данных по рынку плексов на регулярной основе в будущем, что было приемлемо для Dr. Eujo.

Был активный спор по поводу влияния Аурума на рынок плексов. С той же точки зрения рассматривались и более ранние программы (как пример - трансферы персонажа за плексы). Совет подчеркнул, что эти программы использовали намного меньше плексов, чем Аурум.

Совету показали много графиков, включая график числа подписчиков. Было отмечено, что с точки зрения ССР Тираннис является провалом с точки зрения расширения базы игроков. Был небольшой буст количества аккаунтов, но он быстро выровнялся. Более ранние паттерны показывали стабильный рост, и обычная "отдача", идущая после экспаншена, оказалась сильно заторможена. Они также заметили начало ожидаемого роста числа подписчиков по причине приближающегося релиза Инкарны. Совет чувствует, что прогноз ССР по подписчикам может быть достигнут. ССР Zulu думает, что есть большой спрос на Инкарну, и это приведёт к большему, чем обычно, росту числа подписчиков

Средний возраст игрока Евы - 31 год, и он растёт вместе с тем, как сама Ева становится старше. Также было отмечено, что всего в игре 14 000 женщин-владельцев аккаунтов - или, более точно, 14 000 владельцев, заявляющих, что они - женщины.

Dr. Eujo также в подробностях обсудил то, как именно более подробные данные по действиям новичков были использованы для редизайна tutorиала и нахождения в нём слабостей.

Балансировка кораблей

Присутствуют: CCP Soundwave, CCP Tallest

Совет начал с просьбы делать маленькие "умные" изменения в кораблях на регулярной основе для поддержания баланса.

Soundwave ответил, что когда он начал работать над космосом, не было балансировщика кораблей. Понадобилось найти кого-нибудь для хрумканья хитрых циферок - но оказалось, что у них уже есть такой человек: CCP Tallest.

Когда CCP Tallest'a спросили, играет ли он сам, он ответил "Да".

Суперкариеры не будут первыми на очереди, вместо этого правки начнутся с чего-нибудь помельче. Не потому, что CCP не чувствует важности балансировки суперов, но потому что они хотят сделать это как надо.

Было показано, что на EAS летают реже всего. Следом идут блэкопсы и титаны.

Команда BFF будет смотреть как на отдельные корабли, так и на классы кораблей в плане баланса. Существует цель - ребалансировать как минимум один корабль в каждом релизе (примерно четыре раза в год).

По мнению CCP, ситуации, когда можно сделать быстрый фикс, редки. Большая часть реальных изменений - это "монструозная таблица против всех других монструозных таблиц", так что они всегда сложны - даже когда кажутся простыми.

Обе стороны сошлись, что если народ вынужден менять фиты из-за смены статусов кораблей - то это хорошо.

Совет подчеркнул, что каждый тип корабля должен иметь свою роль в флоте.

Была обширная дискуссия по поводу проблем суперов и титанов. Сошлись на том, что обе стороны согласны, что суперы требуют углублённого ребаланса.

Суицид капиталов (селф-дестракт, когда вы затаклены, чтобы лишить врага лута/киллмыла) упоминался как проблема. Неоднократно. По этому поводу высказывались различные идеи.

Некоторое время ушло на обсуждение, почему все блэкопсы сосут, но некоторые сосут глубже соседей по классу.

Обменивались мнениями по поводу ролей различных кораблей и того, как они взаимодействуют между собой.

CSM отметил: работа над кораблями не так важна, как явный прогресс в балансе.

Совет предпочёл бы видеть постоянные малые исправления, а не глобальные революции "в день, когда петух снесёт яйцо от змеи". По мнению Совета самое главное, что CCP может сделать, чтобы продемонстрировать такой прогресс - оставаться в русле проблемы, работать с ней и постоянно выпускать правки.

Авторы протоколов саммита CSM

Начальные редакции заседаний

CSM: Вводная сессия.....	CCP Xhagen
Команда BFF & The Little Things.....	The Mittani
EVE: Полёты в космосе.....	Elise Randolph
Будущее Евы.....	Elise Randolph
Связь между Евой и Дастом.....	Trebor Daehdoow
Маркетинг Евы.....	Trebor Daehdoow
Контроль качества.....	Trebor Daehdoow
GM - правила, петиции и лаги больших флотов.....	Trebor Daehdoow
Специальная комиссия по безопасности Евы.....	Trebor Daehdoow
Команда Gridlock: Война с лагом.....	Vile Rat
Вопросы ISD и сообщества.....	The Mittani
Проблемы интерфейса Евы.....	Trebor Daehdoow
Беда с ПОСами.....	Two Step
Заброшенные фичи.....	Trebor Daehdoow
Индустриализация нулей и Риск/Награда.....	The Mittani
Инкарна и переработанное "предисловие к игре".....	The Mittani
Графика Евы.....	The Mittani
Встреча с Hilmar.....	Elise Randolph
Экономика Евы.....	Two Step
Балансировка кораблей.....	Vile Rat
Финальная редакция протоколов.....	CCP Xhagen, Trebor Daehdoow

Русская версия

Главный редактор и исполнительный продюсер.....	UAxDEATH
Перевод и литературная редакция.....	Paul Clancy
Вёрстка и техническая редакция.....	ghostneko