COUNCIL OF STELLAR MANAGEMENT

CSM 12 Summit One – August 21 – August 24, 2017

Inhalt

1. Begrüßung 2
2. Roadmap 3
3. EVE Produktion 4
4. Updates mit Team Genesis 5
5. Lowsec und Faction Warfare Diskussion 6
6. Clone States und Open Access 7
7. EVE Ökonomie 8
8. Team Event Horizon 9
9. Raffinerien, Mondbergbau und Reaktionen 10
10. Strukturen: Status und Balance 11
11. Phenomenon Winter Expansion 12
12. Community 13
13. Wurmlöcher 14
14. Team Psycho Sisters Teil 1 15
15. Balancing: Schiffe und Module 16
16. Team Tech Co: API und andere Zaubereien 17
17. Kundendienst 18
18. Team Psycho Sisters Teil 2 19
19. Video-Produktion und Streaming 20
20. Souveränität und Nullsec 21

1. Begrüßung

Teilnehmer:

- CCP Seagull
- CCP Manbjörn
- CCP Falcon
- CCP Guard

- Der Gipfel wurde mit einer Einleitung von CCP Seagull eröffnet, die über die Ziele des Gipfels redete, sowie einige Updates zu Organisatorischen Änderungen gab.
- CCP Seagull fragte dann jedes CSM Mitglied, was ihr jeweiliger Fokus beim CSM ist.
    - Yuiko: Opportunities.
    - Innominate: Statische Natur der Karte
    - Aryth: Glatte Abwicklung der Mondmineralien-Balancier.ung und Mondbergbau.
    - Judge: Schiffs- und Modul-Neubalancierung.
    - Steve: Veröffentlichung der Strukturen.
    - Suitonia: PvP im gesamten Spiel, speziell der Einstieg ins PvP.
    - Rhiload: PvP und Strukturen.
    - Jin'taan: Geschwindigkeit der Balancierungen.
    - Noobman: Strukturen und Kriegsführung mit Capitals.

2. Roadmap

Teilnehmer:

- CCP Seagull
- CCP Guard
- CCP Falcon
- CCP Manbjörn
- CCP Ghost
- CCP Dren

Die Inhalte dieses Treffens unterliegen der NDA.

3. EVE Produktion

Teilnehmer:

- CCP Seagull
- CCP Guard
- CCP Falcon
- CCP Dren
- CCP Vertex
- CCP Chimichanga
- CCP Mimic
- CCP MrHappy
- CCP Manbjörn

- Die verschiedenen Teams stellen sich vor und erklären, was sie tun.
- Team Size Matters wird von Monetarisierung zurück zu Gameplay wechseln.
- Es soll ein Schiffe- und Balance-Team geben, die Details sind noch nicht komplett klar.
- Es soll in Zukunft eine Anzeige des Abonnement-Status in verschiedenen Plätzen geben, z. B. im Launcher. Dies dient z. B. dazu, Leute zu alarmieren die aus Versehen das Abonnement auslaufen lassen haben, was zu Problemen bei Capital-Piloten führen kann.
- Es gibt weniger Dev Blogs, aber dafür mehr Foren-Posts, Streams und Videos. Foren Posts können besser aktualisiert werden als Dev Blogs, wenn sich etwas an Schiffs-Statistiken ändert.
- Die Entfernung des Kapitänsquartiers wurde besprochen. Der CSM fand es schade, dass man nun die Charaktere nicht mehr so viel sieht. CCP meinte sie wollen Features implementieren, die sie wieder sichtbarer machen.

4. Updates mit Team Genesis

Teilnehmer:

- CCP Falcon
- CCP Guard
- CCP Edelweiss
- CCP Affinity
- CCP Dren
- CCP Rave

- Team Genesis arbeitet an der Winter-Expansion: Ressourcenkriege.
- Die Imperien heuern Kapselpiloten an, um für sie Rohstoffe zu sammeln und gegen Piraten zu verteidigen.
- In die Gebiete werden nur Schiffe der jeweiligen Fraktion sowie ORE-Schiffe Zugang haben.
- Belohnungen werden aus ISK, LP und Ansehen bestehen.
- Für die Corporations der Ressourcenkriege wird eine neue LP Store-Oberfläche erstellt, die evtl. in Zukunft auch andere LP Stores beeinflussen wird.
- In den LP Stores der Ressourcenkriegs-Corporations wird man Belohnungscontainer kaufen können mit verschiedenen Schiffen, Modulen, und SKINs.

5. Lowsec und Faction Warfare Diskussion

Teilnehmer:

- CCP Guard
- CCP Falcon
- CCP X-Type
- CCP Rise
- CCP Larrikin
- CCP Fozzie
- CCP Affinity
- CCP Mimic
- CCP Loki

- Der CSM stellte fest, dass es bis auf Faction Warfare nicht viel Anreiz für neue Spieler gibt, sich in den Lowsec zu begeben.
- CCP fragte, was für weiter Probleme es gibt, wozu der CSM meinte, dass das komplette Faction Warfare System einige Änderungen braucht, vor allem wegen Piloten die ständig auf die Seite der Sieger wechseln.
- Weitere Probleme die aufkamen waren die einheitlichen Belohnungen für die verschiedenen Größen der FW Komplexe, Steuern auf LP sowie Überbleibsel von DUST.
- Die Idee für einen Komplex kam auf, bei dem man fürs hineinwarpen einen Betrag abgibt, und dann eine gewisse Summe erhält, wenn man jemanden darin tötet.
- Probleme mit neuen Spielern im FW ist vor allem schnell verlorenes und schwer zu reparierendes Ansehen, weshalb CCP Neulinge auch nicht explizit zum FW weist.
- Das Problem der Zitadellen im FW-Raum wurde besprochen, wofür es momentan noch keine Lösung gibt.
- Die Idee eines Komplexes mit einer minimalen Schiffsgröße kam auf.
- CCP fragte nach Meinungen, wie der ideale Lowsec aussieht, worauf es mehrere Beschreibungen gab.

6. Clone States und Open Access

Teilnehmer:

- CCP Falcon
- CCP Guard
- CCP Cognac
- CCP Nagual
- CCP MrHappy
- CCP Signal
- CCP Rise
- CCP Orca
- CCP Manifest
- CCP Quant
- CCP Seagull
- CCP Chargeback

Die Inhalte dieses Treffens unterliegen der NDA.

7. EVE Ökonomie

Teilnehmer:

- CCP Guard
- CCP Quant
- CCP Larrikin
- CCP Fozzie
- CCP Nagual
- CCP Seagull
- CCP Recurve
- CCP Thomas

- Die Sitzung begann mit einer Diskussion um PLEX, und was gegen Markt-Manipulation getan werden kann. Es kam die Idee einer speziellen Steuer auf PLEX-Käufe auf.
- Es wurde angebracht, dass der PLEX Preis momentan zu hoch sei. CCP meinte, sie hätten Methoden um einem zu hohem Preis entgegenzuwirken.
- Es gab eine Diskussion über Inflation auf Tranquility, auch im Vergleich zu Serenity. Es wurde angebracht, dass es mehr ISK Sinks geben sollte, die vor allem auf die Leute abzielt, die aktiv ISK generieren.
- Das Problem des Ratting wurde angesprochen, dass vor allem ohne viel Spieler-Input funktioniert.
- Es gab eine Diskussion über Methoden wie man das Risiko beim Margin Trading (Handel innerhalb einer Station) erhöhen könnte.

8. Team Event Horizon

Teilnehmer:

- CCP Guard
- CCP Punkturis
- CCP Sledgehammer
- CCP Ratgobbler
- CCP Dragon
- CCP Dren

- Team Event Horizon ist ein neues Team, welches sich um neue Events kümmert, nicht nur um Feiertage herum. Sie überlegen außerdem, wie man das alte „Scope Network“ wiederbeleben könnte.
- Es gab ein kurzes Review über das Lucky Clash Event.
- Es wurde besprochen, ob man bei einem Event sich nicht eine Seite aussuchen könnte, die man dann unterstützt.
- Die Idee eines Salvaging-Events wurde aufgebracht, das aber momentan technisch nicht möglich wäre.
- Das nächste Event, Alpha Strike wurde vorgestellt, welches testen soll, wie neue Spieler auf Events reagieren.
- Das nächste Crimson Harvest Event wurde besprochen, die SKINS die es dabei geben wird, sowie das CCP besseres Logging für die Cerebral Accelerators will.
- Das Event danach hat noch keinen Namen, aber wird sich wohl um Mining drehen, welches auch eine skalierende Schwierigkeit haben soll.
- Für das Yoiul Event wurden speziell Festival Launcher für Strukturen vom CSM angefragt. CCP überlegt, wie sich ein „Secret Santa“ System umsetzen lassen würde.

9. Raffinerien, Mondbergbau und Reaktionen

Teilnehmer:

- CCP Falcon
- CCP Fozzie
- CCP Lebowski
- CCP karkur
- CCP Nagual
- CCP Habakuk
- CCP Mimic
- CCP Larrikin
- CCP Manifest

- Team Five-0 erklärt, wie das Mondbergbau-System momentan auf Chaos funktioniert, sowie die Exklusionszonen um einen Mond herum, in dem keine Strukturen platziert werden können.
- CCP zeigte den momentanen Stand des Mond Extraktions-Fensters. Die maximale Dauer, die für das Ausheben eines Mondbrockens eingestellt werden kann 56 Tage.
- Durch aufmerksames Scouten kann der Termin, wann der Mondbrocken ankommt bis auf wenige Tage bestimmt werden.
- Das resultierende Asteroidenfeld wird relativ groß werden, welches nicht zu nah und nicht zu weit von der Raffinerie entfernt sein wird.
- Die Details zu den Monderzen wurden besprochen.
- Alle Monde in Null- und Lowsec werden Ressourcen haben.
- NPC Piraten können überall auftauchen wo es Asteroiden gibt.
- CCP zeigte das Bergbauhauptbuch für Corporations und Piloten.
- Ein Pilot wird bis zu 11 Reaktionen laufen haben können (so viel wie auf ca. 5 POSen), es werden keine Reaktionen im Highsec möglich sein.
- In Zukunft soll es möglich sein, unterschiedliche Servicemodule unterschiedlich zu besteuern, so z.B. das Herstellen von Supercapitals anders als das von Modulen.
- CCP erklärte die Szenarien, was passiert wenn der Mondbergbau-Laser ausgeschaltet würde:
  Aus= Brocken vom Mond bleibt hängen bis das Modul wieder angeschaltet wird.
  Unfitted= Der Brocken verschwindet.
- Die Verwundbarkeitszeiten der Raffinerien wurden besprochen.
- Der CSM bat darum, die Mechanik des Mondbergbaus auch im Higshec und in Wurmlöchern einzuführen.
- CCP erklärte „Jackpot Chunks“, Brocken mit großen Mengen hochqualitativer Monderze.

10. Strukturen: Status und Balance

Teilnehmer:

- CCP Guard
- CCP Habakuk
- CCP Lebowski
- CCP Fozzie
- CCP karkur
- CCP Nagual
- CCP Larrikin
- CCP Mimic
- CCP GingerDude

- CCP startete mit dem Thema Außenposten. Die finalen Statistiken und Daten werden wahrscheinlich kurz vor der Ankündigung des Datums des Ersetzens feststehen.
- Die Fraktions-Fortizars, welche die Außenposten ersetzen sollen, werden ein aktualisiertes Model der momentanen Außenposten haben, wobei eroberbare Stationen Fortizar-Modelle mit einem SKIN sein werden.
- Die Diskussion drehte sich als nächstes um Verwundbarkeitszeiten. Der CSM brachte an, dass das Schild immer verwundbar sein sollte.
- Die Idee wurde angebracht, die Verwundbarkeiten wie bei POCOs einzustellen: Schild immer verwundbar, der 2. Timer zu einer vom Verteidiger gesetzten Zeit am nächsten Tag, der 3. Timer zu einer Zeit am 2. Tag, die vom Verteidiger gewählt wird.
- Das Problem von verlassenen Zitadellen und deren Zerstörung wurde angebracht. Verschiedene Lösungsansätze wurden diskutiert.
- Der Höchstschaden, der Zitadellen zugefügt werden kann wurde angesprochen, und sollte durch eine logarithmische Progression ersetzt werden.
- Void Bomben wurden besprochen, und dass die letzten Änderungen nur wenig zur Situation beigetragen hatten.
- Webs & Scrams der Zitadellen fühlen sich zu stark an, vor allem da man kein Gegenmittel hat und sie benutzt werden können, um FCs zu headshotten. In Antwort dazu wurde gefragt, wie der CSM zu einem FC Schiff steht.

11. Phenomenon Winter Expansion

Teilnehmer:

- CCP Larrikin
- CCP Frellicus
- CCP Paradox
- CCP Guard

- Der CSM wurde nach seiner Meinung zu den Blood Raider Shipyards gefragt, und warum sie nicht absolviert werden. Die Antwort war, dass man wartete, bis das Interesse vorbeigehe, um sie dann in Ruhe absolvieren zu können.
- Weitere Diskussionen zu kommenden Features unterlagen der NDA.
- Der CSM fragte, ob CCP gemerkt hatte, das Drohnen viel Aufmerksamkeit von Sleepern in Wurmlöchern erhalten, was CCP bestätigte, aber bisher keinen Grund dafür gefunden hatte.

12. Community

Teilnehmer:
- CCP Guard
- CCP Falcon
- CCP Leeloo
- CCP Phantom

- Organisatorische Änderung: Das Lokalisierungsteam ist nicht mehr dem Community-Team bei CCP zugeordnet, sondern dem Team für Creative Services. Die Änderung hat nur geringe praktische Auswirkungen.
- Die o7-Show wird aufgeteilt und mehrere Segmente werden aus ihr herausgelöst.
- In-Development-Videos sollen häufiger im Abstand von etwa 4 bis 5 Wochen herausgebracht werden.
- Aufgrund von Kommunikationsproblemen, die CCP in den letzten Monaten hatte, werden die einzelnen Entwickler-Teams durch Mitglieder des Community-Teams unterstützt, welche bei der Erstellung von Dev Blogs und der Außenkommunikation der jeweiligen Teams helfen.
- CCP plant, häufiger Übersichts-Dev Blogs über Features in einer frühen Entwicklungsphase herauszubringen.
- Dev Blogs sollen früh genug fertiggestellt werden, so dass sie vor der Veröffentlichung noch übersetzt werden können.
- CSM und CCP haben eine Stimmung in der Spielergemeinschaft beobachtet, dass "nichts passieren" würde, die Anlass zu einiger Sorge gibt. In-Development-Videos könnten hierbei eine große Hilfe sein.
- Als ein Beispiel wurde vom CSM das Fanfest genannt, bei dem vielen, die nicht teilnahmen, eine Aussicht in neue Spielinhalte gefehlt hat. Laut CCP besteht nicht immer die Option, ein neues Feature zu präsentieren, das in sechs Monaten kommen wird. Stattdessen habe man diesmal Dev Blogs vor dem Fanfest veröffentlicht, die als Grundlage für Diskussionen und Präsentationen während des Fanfests dienten. Der CSM hält dies ebenfalls für die bessere Option, um Spielern vorab eine Grundlage für Präsentationen und Roundtables auf dem Fanfest zur Verfügung zu stellen.
- Ein ähnliches Live-Event wie auf dem diesjährigen Fanfest wird auch für das Fanfest im nächsten Jahr in Betracht gezogen, wird aber aufgrund der Kürze der Zeit nicht für EVE Vegas kommen.
- Für die Vorführung des Blade Runner-Films bei EVE Vegas stehen etwas weniger als 300 Sitzplätze zur Verfügung, von deren Ausverkauf man ausgeht.
- Ein Charity-Poker-Turnier zwischen Spielern und Entwicklern während EVE Vegas wird diskutiert.
- Laut CCP ist der Start des neuen Forums glatt verlaufen und die Spieleraktivität im neuen Forum mit der im alten vergleichbar.

13. Wurmlöcher

Teilnehmer:

- CCP Guard
- CCP Lebowski
- CCP Larrikin
- CCP Fozzie

- Der CSM weist darauf hin, dass das Farmen von Driftern mit Hilfe von Zitadellen ein ernstes Problem geworden ist. CCP stimmt zu, dass es sich nicht um eine wünschenswerte Spielweise handelt.
- Der CSM erwähnt, dass einige Spieler sich mehr NPCs wünschen, deren Auftauchen durch Kapitalschiffe angestoßen wird, um zur intensiveren Nutzung von Kapitalschiffen im Wurmlochgebiet zu ermutigen. Einige C4-Bewohner weisen jedoch auf ihre Sorge hin, dass sie dann von C5-NPC-Gebieten ausgesperrt sein könnten, da sie keine Kapitalschiffe bringen können. CCP schlägt vor, dem Drifter-Response-Schlachtschiff eine stärkere aktive Verteidigung zu verleihen, die allerdings vom Energiespeicher abhängt, so dass Subkapitalschiffsflotten ihn neutralisieren könnten, aber Kapitalschiffe immer noch schneller mit der Zerstörung wären. Der CSM entgegnet, dass dies die Dauer drastisch verlängern könnte, die ein Dreadnought zur Erledigung eines Gebietes benötigt, da sie aufgrund der Belagerungszyklen auf 5-Minuten-Intervalle beschränkt sind.
- Der CSM fragt, ob es möglich wäre, den Drifter-Schiffen mehr Warp-Hemmer hinzuzufügen, um die Nutzung von Schlachtschiffen mit Mikrosprungantrieben zu erschweren. Generell betrachtet Der CSM mehr NPCs mit Warp-Hemmern und Warp-Disruptoren in allen Bereichen des Weltraums als besser, um eine aktivere Spielweise zu belohnen.
- Der CSM erwähnt das Problem, dass NPC-Gebiete sich aufgrund langer Lebensdauern in unbenutzten Systemen anhäufen, worauf CCP entgegnet, dass man mögliche Lösungen des Problem diskutiert hat.
- Der CSM hält es für eine gute Idee, zusammen mit der neuen Mondbergbaumechanik dem Wurmlochgebiet neue Drifter-Schiffe und Wurmlochmodule hinzuzufügen, die auf neuen Rohstoffen von Wurmlochmonden basieren. CCP erwähnt, dass es schon früher Diskussionen über Module gegeben hat, die nur in bestimmten Raumgebieten arbeiten und dass in ferner Zukunft T3-Module unvermeidlich sein werden. Der CSM hält Raffinerien und die Mondbergbaumechanik für einen großen Segen für die Wurmlochregionen, da sie für Corporations in Wurmlöchern ein Einkommen auf Corporation-Ebene bedeuten würden.
- Der CSM schlägt die Idee von Brückenköpfen im Wurmlochraum vor. Der Vorschlag besteht in einer kleinen Struktur mit konstanter Schadenanfälligkeit und kurzen Reinforcement-Timern, die Spielern erlauben würde, Subkapitalschiffe an die Struktur zu binden und auf einen Lagerraum für Schiffe zurückzugreifen. CCP hält diese Idee für interessant.
- FAXes (Force Auxiliaries) werden sowohl vom CSM als auch von CCP als zu stark im Wurmlochgebiet eingeschätzt. Über mögliche Lösungen wird diskutiert, wie z.B. Cap Boosters ähnlich wie Rapid Light Missile Launchers arbeiten zu lassen (kürzere Umlaufzeiten, längere Nachladezeiten).
- Der CSM erwähnt, dass immer noch einige Fehler im Wurmlochgebiet existieren, wie z.B. Wurmlöcher, die vor der Nase verschwinden, und Systeme mit Hunderten von Wurmlöchern.

14. Team Psycho Sisters Teil 1

Teilnehmer:

- CCP Surge
- CCP Wonderboy
- CCP Sharq
- CCP Semiotics
- CCP Guard
- CCP Manifest
- CCP Claymore
- CCP Optimal
- CCP MrHappy

- Nach Meinung des CSM werden zu viele Meldungen bei Änderungen des Ansehens generiert. Es wird vorgeschlagen, Meldungen erst oberhalb eines bestimmten Änderungsschwellwerts auszugeben.
- Der CSM schlägt vor, dass auch Meldungen für Änderungen des Sicherheitsstatus generiert werden, insbesondere dann, wenn man die Schwelle passiert, die dazu führt, dass man in Systemen mit höherem Sicherheitsstatus angegriffen werden kann, oder wenn man zum Kriminellen wird. Andere Vorschläge sehen vor, dass Sprungtore ins Highsec oder Systeme, in denen man angegriffen werden könnte, anders dargestellt werden.
- Der CSM schlägt vor, dass die Meldung, die jeder bekommt, wenn jemand von der Fraktionspolizei angegriffen wird, entfernt wird - außer für den Betroffenen selbst.
- Der CSM kritisiert, dass die Meilensteine bei Änderungen des Sicherheitsstatus nirgendwo im Spiel dokumentiert sind und Informationen darüber in den Client aufgenommen werden sollten.
- Der CSM schlägt vor, dass Spieler gewarnt werden, wenn sie eine Station mit einer Ladung mit einem Wert von über 100 Millionen ISK verlassen, um neue Spieler auf die Gefahren, insbesondere auch des Gankings im Highsec, hinzuweisen. CCP unterstützt diese Idee.
- CCP arbeitet an den Vorbereitungen aufzulisten, welche Skills Einfluss auf welche Attribute und Module haben.
- Der CSM fragt, ob eine 2D-Karte im Stil von Dotlan integriert werden könnte. CCP räumt Probleme mit der neuen Karte ein, kann aber keinen Zeitrahmen nennen, in dem an der neuen Karte weitergearbeitet wird.
- Der CSM erwähnt, dass die meisten Spieler bei Project Discovery: Exoplaneten inzwischen herausgefunden haben, dass sie ohne Probleme und ohne Verlust ihrer Genauigkeitseinstufung "Kein Transit" klicken können und dass die Kontrollproben leicht zu identifizieren sind. CCP ist das Problem bewusst und sie sind besorgt, dass damit mangelhafte Daten an die wissenschaftliche Analyse weitergeleitet werden, verlassen sich aber für die meisten Fälle dennoch auf die Genauigkeitseinstufung, um schlechte Daten herauszufiltern. CCP ist weiterhin mit MMOS in Kontakt, um das Problem zu beheben.

15. Balancing: Schiffe und Module

Teilnehmer:

- CCP Larrikin
- CCP Fozzie
- CCP Nagual
- CCP Rise
- CCP Guard
- CCP X-Type
- CCP Seagull
- CCP Manbjörn

- Die Idee neuer Schiffsklassen wird diskutiert, die auf Sleeper-Modulen beruhen, welche ihre Funktion oder Wirkung ändern, je nachdem in welchem Teil des Weltraums man sich befindet und welche Wurmlocheffekte in einem System aktiv sind. Insbesondere wird der "Hairdrier" diskutiert, der anderen Schiffen Hitzeschaden zufügen könnte.
- Es wird auch die Idee nur zeitlich begrenzt verfügbarer und funktionsfähiger Beta-Module diskutiert, um zu sehen, wie neue Module von der Spielergemeinschaft angenommen und genutzt werden. CCP hat Zweifel an der Idee, da Beta-Module möglicherweise aus dem Grund nicht benutzt werden, weil Spieler fürchten, dass investierte Zeit und Kosten verloren sind, falls die Module wieder aus dem Spiel entfernt werden sollten. Der CSM entgegnet, dass es ja möglich sein könnte, diese Module an NPCs zu verkaufen oder zu Rohstoffen aufzubereiten.
- Die Häufigkeit von Änderungen des Balancings von Schiffen/Modulen und ob sie beschleunigt oder verlangsamt werden sollten, wird kontrovers diskutiert.
- CCP erwägt, einen monatlichen Bericht mit einigen Zahlen über die Nutzung der Schiffstypen einzuführen, worin sie den Vorteil sehen, dass die Spielergemeinschaft besser fundierte Informationen erhält, um die Diskussion mit besseren Rückmeldungen über das Balancing voranzutreiben.
- Die Idee eines "Berserker"-Schiffs wird diskutiert, das mehr Schaden austeilt, je mehr Schaden es selbst erleidet.
- Ebenso wird vom CSM vorgeschlagen, weitere Munitionstypen hinzuzufügen, welche mehr Waffensystemen ermöglichen, die Schadensart auszuwählen. CCP mag diese Idee nicht, da sie grundlegende Entscheidungen entfernt, die der Auswahl des Waffensystems inhärent sind. Der CSM erläutert, dass die Einschränkung von Waffensystemen auf bestimmte Schadenstypen diese im Gefecht je nach Gegner unter Umständen wirkungslos machen kann. CCP hat andere Lösungsmöglichkeiten für dieses Problem im Hinterkopf, wie z.B. die Anwendung von Effekten, welche die Resistenzen eines Gegners reduziert, oder Module, welche den Schadenstyp von einem Typ in einen anderen transformieren. Der CSM entgegnet, dass es ihm grundsätzlich wichtig ist, dass im Gefecht mehr Wahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen, um den Entscheidungen eines Gegners zu begegnen.

16. Team Tech Co: API und andere Zaubereien

Teilnehmer:

- CCP Guard
- CCP Chimichanga
- CCP Avalon
- CCP AquarHEAD
- CCP Zoetrope
- CCP Larrikin
- CCP Codex
- CCP Bartender

- Die Frage wurde aufgeworfen, wann ESI mit der XML- und CREST-API auf gleichem Stand sein würde. CCP will diesen Stand im Dezember erreichen. Sollte dies nicht gelingen, könnte die Deaktivierung der XML- und CREST-API verschoben werden, die momentan für den 18. Mai 2018 geplant ist.
- CCP erläutert, dass sie daran arbeiten, Schnittstellenendpunkte zur Verfügung stellen zu können, die Daten aktiv übermitteln, wie z.B. einen Stream für Benachrichtigungen, z.B. Killmails.
- CCP erläutert auch, dass sie an einem neuen System arbeiten, das Benutzer, die eine große Anzahl an Fehlern in der Schnittstelle generieren, für eine gewisse Zeit blockiert. CCP zieht es vor, ESI nach wie vor ohne Übertragungslimit bereitzustellen.
- CCP erläutert, dass sie keine Endpunkte zur Verfügung stellen möchten, die Informationen über das Benutzerkonto liefern, wie z.B. das Ablaufdatum einer aktiven Subskription, insbesondere auch, weil sie sich nicht auf Drittanbieterwerkzeuge verlassen möchten, um Benutzer über den Ablauf ihrer Subskription zu informieren.
- Der CSM regt an, in der Benutzerverwaltung den Status aller Konten mit der gleichen Email-Adresse anzuzeigen.
- CCP stellt die fertige Spezifikation für den Schnittstellenendpunkt für das persönliche Bergbauhauptbuch vor. Der CSM empfiehlt, den Datentyp für die abgebaute Erzmenge von int32 auf int64 zu erweitern.

17. Kundendienst

Teilnehmer:

- CCP Guard
- GM Arcade
- GM Lelouch

- CCP äußert sich ausführlich zum Vorfall des "Ghost Trainings" und gibt zu, dass sie ihre Reaktion auf diesen Exploit selbst als nicht befriedigend empfanden. Genauere Analysen hätten aber inzwischen gezeigt, dass 90% der betroffenen Spieler diesen Exploit nicht absichtlich nutzten. Die betroffenen Charaktere, die das Problem anscheinend nicht absichtlich ausnutzten, wurden daraufhin von CCP mit dem Angebot zweier Optionen kontaktiert: Sie müssten entweder eine Reihe Skill-Extraktoren kaufen und die zusätzlichen Skillpoints extrahieren, oder den Marktpreis für die zusätzlichen gewonnenen Skillpoints zahlen. Dennoch gab es Missbrauch durch einige Spieler mit über 100 Benutzerkonten. (Der Spitzenreiter war ein Spieler mit etwa 400 Konten, der allerdings den Exploit nicht bewusst ausnutzte, einen großen Gegenwert für die Skillpoints zahlte und daher nicht gebannt wurde.) Spielgegenstände, die für die durch Ghost Training gewonnenen Skillpoints gehandelt wurden, schließen unter anderem 6 Supercarrier und 2 Caedes ein. CCP plant, mehr Details in einem Devblog bekanntzugeben.
- Die Frage des CSM, warum es so lange dauerte, bis Ghost Training zu einem Exploit erklärt wurde, konnten die GMs nicht beantworten, da dies im Verantwortungsbereich der Entwickler lag.
- Der CSM fragt auch, warum das Problem nicht früher untersucht wurde, da es doch schon sehr früh als Fehler gemeldet wurde. Laut den GMs lagen eine Reihe von Meldungen über schnelleres Training als normal vor, aber man war sich nicht bewusst, wie und wie einfach das Problem zu reproduzieren war. CCP fügt hinzu, dass man im Nachhinein den ganzen Verlauf weit zurück bis zum 15. November 2016 aufgerollt hat, um sicherzustellen, dass das Problem nicht wieder auftritt.
- Der CSM fragt, unter welchen Bedingungen ein Problem als Exploit deklariert wird. CCP erläutert, dass ein Problem nicht als Exploit ausgerufen wird, falls es nur sehr wenigen Spielern bekannt ist und eine Behebung des Problems ohnehin kurz vor der Tür steht, um zu vermeiden, dass das Problem dadurch erst weithin bekannt wird. Ansonsten wird ein Exploit im Hilfezentrum bekannt gemacht.
- Auf die Frage des CSM, ob CCP eine Zunahme des Ghost Trainings bemerkt hatte, nachdem es als Exploit bekannt gemacht wurde, antwortete CCP, dass das Gegenteil der Fall war: Viele, die Ghost Training betrieben, meldeten sich sofort an und hielten das Skilltraining auf allen ihren Charakteren an.
- CCP gibt Auskunft über den aktuellen Status der Supportwarteschlange: Zufriedenheitsbewertung von 88% während der letzten Woche und im langfristigen Mittel zwischen 90% und 92%.
- CCP erläutert ihre Regeln bei der Vergabe von anstößigen Charakter- und Corporation-Namen. Ein Komitee von drei GMs prüft alle vergebenen Namen. Es gibt eine Liste von direkt anstößigen Namen und die GMs benennen sofort Namen um, die unter diese Liste fallen, wenn sie gemeldet werden. Über Namen in einer Grauzone wird im Komitee entschieden.

18. Team Psycho Sisters Teil 2

Teilnehmer:

- CCP Dragon
- CCP Wonderboy
- CCP Optimal
- CCP Claymore
- CCP Semiotics
- CCP MrHappy

- CCP stellt den "Session Finder" - so der momentane Arbeitstitel - vor. Das Ziel des Systems ist, PVE-Inhalte anzuzeigen. Alle Inhalte in nahegelegenen Sternsystemen werden mit ihrem Schwierigkeitsgrad und ihrem Standort aufgelistet. Die Liste filtert nach Fähigkeiten, so dass neuen Spielern nur Inhalte angezeigt werden, die sie bewältigen können. COSMOS-Inhalte werden nicht angezeigt, da sich CCP nicht sicher ist, ob sie Spieler auf Inhalte verweisen wollen, die technische Probleme haben. Es wird diskutiert, ob die Arten von Asteroiden angezeigt werden sollten, die in einem Asteroidengürtel potentiell auftauchen können.
- Es wird auch diskutiert, ob Asteroidengürtel benachbarter Systeme und Signaturen, die man selbst gescannt hat, angezeigt werden sollten, sowie Systeme, die Eis enthalten können.
- CCP möchte die Möglichkeit nutzen, den Session Finder zukünftig zu erweitern und eventuell Funktionalitäten zu entfernen, die sich mit dem Session Finder überlappen, wie z.B. die Karte und den Agent Finder. CCP möchte auch Informationen wieder in den Client bringen, die momentan nur außerhalb des Spiels verfügbar sind.
- CCP erwägt auch, Regionen anzuzeigen, in denen Schiffswerften auftauchen können, und Konstellationen, in denen Gas auftauchen kann. Eventuell soll bei denjenigen Aktivitäten, die zur laufenden Aufgabe der Agency beitragen können, das Agency-Icon angezeigt werden.
- Die Sortierung für Agenten soll nützliche Agenten zuerst aufführen, z.B. Agenten aus Corporations, bei denen man hohes Ansehen hat, die höchste Stufe, die man nutzen kann, und Agenten der Sicherheitsabteilungen (da diese Agenten am häufigsten genutzt werden).
- CCP erwähnt, dass sie die Möglichkeit in Erwägung ziehen, im Marktsystem über Regionsgrenzen hinauszuschauen.
- Epic Arc Agenten werden im Session Finder ebenfalls angezeigt.
- Der CSM schlägt vor, zuzulassen, dass Corporations und Allianzen ihre eigenen Markierungen im Session Finder setzen können.
- Der Session Finder arbeitet momentan nicht mit dem Faction Warfare-System zusammen, kann aber eventuell zukünftig damit verknüpft werden. Es wurde darüber diskutiert, sicherzustellen, dass neue Spieler dann nicht aus Versehen mit einer Korvette in einen PVP-Kampf stolpern. CCP erläutert, dass sie in der Lage wären, bestimmte Inhalte in Abhängigkeit von den Skillpunkten eines Spielers herauszufiltern.
- Es wurden Pro und Contra für die Option diskutiert, Scanergebnisse unter Spielern zu teilen.

19. Video-Produktion und Streaming

Teilnehmer:

- CCP Loki
- CCP Goodfella
- CCP Falcon
- CCP Phantom
- CCP Mirage
- CCP Tara
- CCP Guard

- CCP hat Pläne, "In-Entwicklung"-Videos zurückzubringen. Es gibt ebenfalls Ideen, ein wöchentliches "This Week in EVE"-Video auf Facebook herauszubringen, kurz und knapp mit Links auf weitere Ressourcen.
- CCP plant, die o7-Show in kleinere Pakete aufzuteilen, die live gestreamt werden könnten. Ebenfalls sollen mehr Streamer aus der Spielergemeinschaft eingeladen werden, live auf dem CCP-Kanal zu streamen. Grundsätzlich soll der Schwerpunkt mehr auf Live-Inhalte, teilweise unter Beteiligung von Entwicklern, gelegt werden.
- Dazu gehört auch die Idee, große Schlachten live zu beobachten und währenddessen mit Spielern aller beteiligten Parteien zu sprechen. Die Idee einer automatischen Kamera wird vom CSM vorgebracht, welche ohne Eingriff Konfliktgebiete beobachten könnte. Bedenken werden allerdings geäußert, dass damit vorsichtig umgegangen werden muss, damit keine geheimdienstlichen Überwachungsinformationen preisgegeben werden.
- Um die Abdeckung verschiedener Zeitzonen sicherzustellen, spielt CCP mit dem Gedanken, selbst während ihrer Arbeitszeiten zu streamen und die Lücken außerhalb durch das ISD oder Streamer aus der Spielergemeinschaft zu schließen.
- Eine weitere Idee von CCP ist es, ein wöchentliches Highlight-Video zu erstellen, das sich aus verschiedenen Clips zusammensetzt, die Streamer erstellt und zur Verfügung gestellt haben.
- Die Idee, dass Entwickler selbst streamen, während sie im Spiel unterwegs sind, Roams veranstalten und Schiffsausrüstungen vorstellen, wurde allgemein positiv aufgenommen.

20. Souveränität und Nullsec

Teilnehmer:

- CCP Nagual
- CCP Habakuk
- CCP Fozzie
- CCP Mimic
- CCP Larrikin
- CCP Burger
- CCP Guard
- CCP Manbjörn

- Es werden Lösungsmöglichkeiten diskutiert, wie unbeaufsichtigte Zitadellen entfernt werden können. Eine Idee schlägt vor, einer bemannten Zitadelle während gewisser Zeitintervalle eine höhere Resistenz zur Verfügung zu stellen als einer unbemannten. Andere Ideen schließen ein, dass Zitadellen permanent verwundbar sein sollten, nicht nur innerhalb bestimmter Zeitfenster, oder dass zunächst nur die kurz vor der Einführung stehenden Raffinerien längere Verwundbarkeitszeitfenster haben sollten. Generell befürwortet Der CSM, dass Zitadellen umso sicherer sein sollten je teurer sie sind.
- Superkapitalschiffe werden als zurzeit problematisch und generell zu stark diskutiert. CCP stimmt zu, dass sie einen tieferen Blick in das Balancing von Kapitalschiffen werfen müssen. BFGs, FAXes und HAWs bilden den Kern des Problems und werden als zu stark betrachtet.
- Der CSM fragt nach der Möglichkeit eines Schiffes für neue Spieler, das Unterbrecherannullierung (interdiction nullification) unterstützt (wie Abfangjäger), um neuen Spieler zu ermöglichen, ohne kampf- und transporttaugliches Schiff die NullSec-Regionen aufzusuchen. Laut CCP hat es nach der Einführung der Unterbrecherannullierung für Abfangjäger einen deutlichen Anstieg der Anzahl Sprünge im NullSec gegeben.
- Der CSM skizziert, dass die gegenwärtigen statischen NullSec-Regionen ein Teil der Ursache für fallende Spielerzahlen sind und dass ein NullSec mit vielen Kampfkonflikten einem statischen NullSec vorzuziehen ist.
- CCP möchte das Problem beheben, dass es zurzeit sehr schwierig ist, rattende Carrier und Supercarrier zu fangen.