

Community Management

Community

Zusammenfassung der Spieler, die ein Spiel spielen.

Vorteile:

- ▶ Ohne Spieler ist ein Spiel eher eine Programmierübung, als wirklich ein Spiel
- ▶ Machen unerwartete Dinge
- ▶ Haben gute Vorschläge, man lernt über das Spiel

Nachteile:

- ▶ Machen unerwartete Dinge
- ▶ Haben schlechte Vorschläge, sind teilweise beleidigt, wenn diese nicht umgesetzt werden
- ▶ Stellen sich in Gruppendynamik manchmal gegen Entwickler

Communitymanagement

Ziele:

- ▶ Community aktiv halten, mehr Spieler anlocken
- ▶ Probleme frühzeitig bemerken
- ▶ Genaueres Wissen über Fehler im Projekt
- ▶ Negatives Verhalten der Community reduzieren

Hauptwerkzeug: Community ernst nehmen, regelmäßig von Fortschritten berichten

Ernstgenommene Community

- ▶ Macht Spiel interessanter für Spieler
- ▶ Motiviert den Entwicklern Fehler zu melden
- ▶ Reduziert negative Gruppendynamik

Methoden des Communitymanagements

Rückmeldungsplattform anbieten (Chat, Forum, im Spiel, ...)

Wichtig: Spielern zeigen, dass Rückmeldung wahrgenommen wurde

aber: Nicht zu schnell antworten (oft genannt: 10 Minuten bis 1 Stunde), wenn es keine direkte Frage an die Entwickler ist (entmutigt andere Spieler zu antworten, reduziert die Möglichkeiten über Community zu lernen)

Spieler über das Spiel informieren:

Anleitungen, Changelogs, ...

(Vergleiche Auswertung Übungsblatt 1)

Communitymanagement ernst nehmen: Bei größeren Projekten eine Person mit Communitymanagement als Hauptaufgabe betreuen

Im Praktikum: Auch an Communitymanagement denken

Häufigkeiten von Meldungen an Community

Zu seltene Meldungen: Spieler halten Projekt für tot

Zu häufige Meldungen: Spieler wollen nicht so viel wissen, Qualität von Meldungen leidet

Oft gegebene Empfehlungen

- ▶ Frühphase des Projektes: 2-3 Mal pro Woche bis 1 Mal pro Woche
- ▶ Langfristig: 1 Mal pro Woche bis 1 Mal pro Monat

Qualität von Meldungen wichtiger, als Häufigkeit

Bei Ankündigungen von Neuerung darauf achten, wie neue Spielaspekte von Spielern angenommen werden

Trolle, Destruktive Meldungen

Entsteht bei jedem Projekt

Nicht zu viel auf so etwas eingehen: Zeigen, dass berechtigte Kritik ernstgenommen wird, rein destruktive Kritik aber ignorieren

- ▶ Problem durch komplett ignorieren: Berechtigte, aber ignorierte Kritik kann Trollen in der Community Autorität geben
- ▶ Problem durch zu starke Beachtung von Trollen: Zieht weitere Trolle an, andere Communitymitglieder fühlen sich ignoriert