

Zielgruppendefinition

Eine Retro-Community ist im punkto Änderungen sehr sensibel. Kleine Fehlentscheidungen können schon dafür sorgen, dass sich viele User eine neue Bleibe suchen. Deshalb sollte man bei all seinen Entscheidungen bedenken, mit welcher Zielgruppe wir es hier zu tun haben. Das bringt mich zu meinem Thema Zielgruppendefinition.

Die erste Frage lautet: Was ist der Großteil der Community. Durch Statistiken konnte man ziemlich eindeutig feststellen, dass der durchschnittliche Habbo Spieler knapp 13-15 Jahre alt ist, ein sehr schwieriges Alter.

In diesem Alter durchlaufen Jugendliche ihre Selbstfindungsphase, was bedeutet, dass im Hotel sehr unterschiedliche Persönlichkeiten anzutreffen sind. Teilweise sehr naiv mit dem Ziel einfach nur zu spielen, andererseits aber auch sehr von sich überzeugt und rechthaberisch.

Alleine dieser Punkt zwingt uns dazu zweigleisig zu fahren. Einerseits sehr professionell und fehlerfrei um die etwas älteren, sehr kritischen User zu besänftigen aber auch sehr freundlich um den jüngeren Usern gerecht zu werden.

Die Jugend hat viel Freizeit und diese ist zudem glücklicherweise in einem genauen Zeitfenster definiert. Durch Schule, Vereinsaktivitäten und Schlafzeiten kann man eine Hauptstoßzeit ermitteln, die ungefähr bei 14:00 bis 16:00 und 18:00 bis 20:00 liegt. Events, Veranstaltungen und sonstige offizielle Dinge sollten hauptsächlich in diese Zeiträume gesetzt werden um die User nicht durch verpasste Dinge zu verärgern.

Nochmal zusammenfassend: Um die User zu erreichen muss man zwei wesentliche Dinge beachten. Zum einen ein professionelles, fehlerhaftes und kindliches Auftreten um die gesamte Community anzusprechen, zum anderen ein genauer Zeitplan, bei dem man alle miteinbezieht um keinen auszuschließen, der daraufhin das Weite sucht.

Beachtet man diese Faktoren kann man das Risiko, dass es einen Aufstand gibt, sehr klein halten.