

Council of Stellar Management

Sitzungsberichte Dezember 2010

Teil 1 von 3

CSM und die EVE-Webseiten	...	2
Dauerhafte, von CCP verwaltete Wohlfahrt?	...	4
CSM: Abläufe, Werkzeuge und Entwicklungen	...	6
CSM-Themen	...	8
CSM-Aktivitäten auf dem FanFest 2011	...	9

CSM und die EVE-Webseiten

CCP-Teilnehmer: CCP Alice und CCP Xhagen

CCP Alice eröffnete die Sitzung mit einem Überblick über die Arbeit und Zukunftsvorstellungen der CCP WebCell-Gruppe. Diese sieht eine dreigliedrige Internetpräsenz für EVE: nach außen gerichtete Funktionen, etwa die EVE-Webseite (nützliche Funktionen sowohl für Spieler als auch für nicht-Spieler), Kontenverwaltung und Kundenbetreuung (Funktionen speziell für Spieler) und EVE-Gate (Funktionen bezüglich einzelner Charaktere).

Innerhalb von EVE-Gate wurden Unterbereiche definiert: Spielrelevante Funktionen (Sachen, die man sowohl im Client als auch mittels Web machen kann, etwa EVE-Mail), internetbasierte Funktionen für die Gemeinschaft (etwa Foren, CSM, Blogs und Ereignisse) und spezielle Sachen (beispielsweise die EVElopedia).

Momentan arbeitet CCP Alice's Team hauptsächlich an der Auslieferung der neuen EVE-Foren. Diese sind Teil der abschließenden Januar-Erweiterung von Incursion.

Der CSM ist besorgt, dass die Spieler möglicherweise nicht den Mehrwert der neuen Funktionen erkennen und sie nur als wenig nützlich einschätzen werden, insbesondere da die ursprünglich ausgelieferte Version von EVE-Gate sehr eingeschränkt war und diese auch nicht sofort weiter verbessert wurde.

Folgende Bemerkungen wurden auf die Fragen des CSM zu den neuen Foren gemacht:

1) Die Auslieferung wird am Anfang noch keine Corporation- oder Allianzforen enthalten; dieses ist für die Zukunft geplant. Jedoch wird noch am genauen Arbeitsplan gearbeitet und deswegen ist die Reihenfolge, in der neue Funktionen (etwa spezielle Foren) für das EVE-Gate implementiert werden, noch unklar.

2) Die neuen Foren werden einen nicht mehr willkürlich ausloggen, trotz nicht unerheblicher Unterstützung des CSM, diese heißgeliebte und althergebrachte Funktion wieder herzustellen.

3) Die neuen Foren erlauben es, andere Kommentare zu "mögen" (engl. "like") und die Zahl der "mag ich"-Bewertungen, die ein Spieler erhalten und vergeben hat, öffentlich anzuzeigen. Der CSM wies sofort darauf hin, dass dieses manipuliert werden könne.

4) Die neue Suchfunktion wurde als "sehr, sehr, sehr leistungsfähig" beschrieben. Erweiterte Suchfunktionen nehmen gewöhnliche Foren-Suchfunktionen und fügen diesen neue Funktionalität hinzu. Die Suche wird eine Menge von Begriffen ("tag cloud") erzeugen, um mit der Suche verwandte Begriffe zu finden. Jede Suche kann in einen RSS-Feed umgewandelt werden.

Der CSM schlug vor, dass es es nützlich sein könnte, wenn die Suchfunktion über das semantische Verhältnis zwischen Worten, die spezielle Bedeutung in EVE haben, Kenntnis hätte. So ist eine Chimera ein Trägerschiff (engl. "carrier") und eine Suche nach "carrier loadout" sollte dann auch Artikel finden, die den Begriff "chimera loadout" enthalten.

Es wurde darauf hingewiesen, dass bei einer funktionierenden Suche nach CSM-Kommentaren, diese zum Zeitpunkt der Erstellung mit einer CSM-Markierung versehen werden müssen und diese Markierung auch nicht verschwinden dürfe, wenn der Autor nicht mehr länger Mitglied im CSM sei. Weiter wurde vorgeschlagen, dass die CSM-Mitglieder eine entsprechende CSM-Markierung an ihren Kommentaren jeweils aktivieren und deaktivieren können, so dass diese Markierung nur bei den CSM-relevanten Kommentaren erscheine.

5) Die alten Foren werden auf eveonline.com als dann schreibgeschütztes Archiv bestehen bleiben.

Anschließend wurde der [EVE-Nebula-Vorschlag](#) des CSM [alle Client-Einstellungen nach Wunsch auf den EVE-Servern zu speichern, d.Ü.] und die anstehenden CSM-Wahlen diskutiert. Die CSM-Wahlen und entsprechende Seiten werden auf EVE-Gate umziehen. Es wurden die Vor- und Nachteile von Dierdra Vaal's Vote-Match Programm besprochen und die Möglichkeit diskutiert, dieses in EVE-Gate zu integrieren. Jedoch wurde gemeint, dass nicht ausreichend Zeit vorhanden sei, mehr als die grundlegenden CSM-Funktionen vor der nächsten Wahl in EVE-Gate zu implementieren.

Weitere Vorschläge bezüglich der Wahlen beinhalteten von Kandidaten editierbare Stellungnahmen zu gewissen Themen (momentan können diese Stellungnahmen nur von CCP-Mitarbeitern geändert werden). Zwar könnte man die Profile der Spielercharaktere für so etwas nutzen, doch diese werden schon für andere Sachen benutzt und so könnte ein Konflikt entstehen.

CCP hofft, Werkzeuge für die bessere Verwaltung der CSM-Vorschläge in der Assembly Hall zur Verfügung zu stellen, bessere Rückverfolgung von Problemen zu entwickeln und doppelte Arbeit zu verringern. Der CSM gab sofort Kommentare zu den gewünschten Funktionen, betonte aber, dass der CSM als wichtiger Stakeholder [formale Interessensgruppe, d. Ü.] jederzeit über die fortschreitende Entwicklung informiert werden solle.

Zum Schluss sah der CSM eine kleine Demonstration der neuen Foren und diesbezügliche Kommentare und Beobachtungen wurden als nützlich empfunden.

Der CSM betont, dass das Hauptaugenmerk zuerst auf der Entwicklung hervorragender Foren für alle liegen solle und erst danach Überlegungen zu Vereinfachungen für den CSM stattfinden sollten – möglichst indem schon für alle vorhandene Funktionen einfach nur verändert würden.

Dauerhafte, von CCP verwaltete Wohlfahrt?

CCP-Teilnehmer: CCP Fallout, CCP Dr.EyjoG, CCP Wrangler und CCP Navigator

CCP Fallout beantragte diese CSM-Sitzung, um die Möglichkeit einer dauerhaften Wohlfahrtseinrichtung als Teil von EVE zu diskutieren.

CCP und die EVE-Spieler betreiben nun schon seit 5 Jahren Spendenaktionen. Die jüngste Spendenaktion, mit der Flutopfern in Pakistan geholfen werden sollte, ergab \$14.900 (11.200€) für den Roten Halbmond (insgesamt 805 PLEX und andere Beiträge). Das Rote Kreuz war Nutznießer von drei Spendenaktionen, die insgesamt \$74.200 (55.500€) einbrachten (insgesamt 2818 PLEX). Auf der GDC in Austin, Texas, wurden \$1000 (750€) gespendet. Die Child's Play-Spendenaktionen während FanFest gaben \$16.500 (12.400€).

Die Spieler spendeten innerhalb von fünf Jahren insgesamt \$98.800 (74.000€). Eine bemerkenswerte Summe, insbesondere wenn man die rücksichtslose Natur von EVE bedenkt. EVE-Spieler sind vielleicht als Schurken berüchtigt, aber sie sind "nette Schurken".

2010 wurden zwei "PLEX zum Wohle"-Spendenaktionen (engl. "PLEX for Good") durchgeführt (einmal für die Erdbebenopfer in Haiti und einmal für die Opfer der Flutkatastrophe in Pakistan). Nach der Einführung von PLEX ist das Spendenaufkommen gestiegen – PLEX machen es einfacher zu spenden, sie haben auch geringere Transaktionsgebühren. Die Spenden in Form von PLEX betragen bis jetzt etwa \$63.000 (47.100€), das sind etwa 3.600 PLEX.

CCP hat die Spieler bezüglich dieses Programms befragt. Eine große Sorge ist, ob Spendenaktionen eine deutliche Steigerung des ISK-Wertes von PLEX verursachen. Die Statistiken von CCP zeigen jedoch keine aussagekräftige Korrelation zwischen Spendenaktionen und Preisanstiegen bei PLEX. Zudem machen die PLEX, die gekauft werden, um gespendet zu werden, keinen großen Teil des Handelsvolumens an PLEX aus. Der CSM merkte jedoch an, dass der Eindruck, PLEX für Spenden und FanFest-Tickets nutzen zu können (was somit einen größeren Bedarf an PLEX bedeutet), die Preise spekulationsbedingt erhöhen könnte.

Der CSM merkte an, dass das "Wetter" (d.h. kurzfristige Effekte) nicht mit dem "Klima" (d.h. langfristige Effekte) verwechselt werden sollte. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt gibt es jedoch für ernsthafte Sorgen nur unzureichende Beweise. Falls jedoch das Spendenaufkommen deutlich zunehmen sollte, müsste dieses Thema eventuell erneut untersucht werden.

CCP betonte, dass alle getätigten Spenden im Namen der EVE-Online-Gemeinschaft gemacht wurden und nicht in CCPs Namen. CCP ist zutiefst von der Kraft und Großzügigkeit der EVE-Gemeinschaft überzeugt und sieht die eigene Rolle darin, es der Gemeinschaft so einfach wie möglich zu machen, anderen zu helfen.

CCP profitiert in keiner Weise von den Spenden der Spieler. 100% der PLEX-Werte werden bei Spendenaktionen weitergeleitet. CCP übernimmt die gesamten Kosten für Mehrwertsteuern, Kreditkartentransaktionen, Betrugsprüfungen und Wechselkursgebühren sowie die Kosten für die Mitarbeiter (GM Grimmi), die die Spendenaktionen betreuen.

CCP erhält keine Steuergutschrift für die Spenden, da die Spenden im Namen der EVE-Gemeinschaft gemacht werden und nicht direkt von CCP kommen. Der CSM fragte, warum CCP nicht im eigenen Namen spende, somit eine Steuergutschrift erhalten würde, um diese dann auch noch zu spenden. Aber der Aufwand, den isländischen Steuerwikingern zu erklären, warum eine Spende von virtuellen Gütern eine reelle Steuergutschrift bewirken solle, würde einen eventuellen Nutzen übersteigen. Zudem würden spezifische Aspekte des isländischen Steuerrechts die steuerlichen Vorteile von Spenden begrenzen. Falls eine für alle Seiten gewinnbringende Veränderung stattfinden sollte, wird CCP alles noch einmal überdenken.

CCP merkte an, dass die gegenwärtige Methode, PLEX zu spenden, sehr umständlich sei und der Vorschlag eines CSM-Mitgliedes, ein Bot, das den ganzen Prozess automatisieren würden, für GM Grimmi zu schreiben, wurde nicht ernsthaft erwägt. CCP erwägt, der Kontoverwaltung eine neue Funktion hinzuzufügen, mit der Spieler PLEX an beliebige vorhandene Spendenaktionen geben können (auch PLEX, die man auf dem Markt gekauft hat). CCP ist bereit, vierteljährlich Spenden an Wohlfahrtsorganisationen zu überweisen und so eine dauerhafte Spendenaktion zu ermöglichen.

CCP ist besorgt, da das jetzige System eine Begrenzung für jedes Konto vorsieht, maximal 60 PLEX im Redeem-System zu halten (im Spiel selbst gibt es allerdings keine Begrenzung). Der CSM sieht das nicht als ernsthaftes Problem an, aber CCP merkte an, dass in einem Fall ein einzelner Spieler (der anonym bleiben wollte) mehr als 240 PLEX in einer einzigen Aktion gespendet hat.

Versuche des CSM, die Identität dieser Person herauszubekommen, waren nicht erfolgreich, aber es stellte sich heraus, dass ein weiterer Spieler 170 PLEX gespendet hat.

Es wurde diskutiert, wie viele Spendenaktionen CCP unterstützen solle.

Zwar gibt es keine technischen Hindernisse, trotzdem hat CCP Bedenken sowohl bezüglich einer "Qual der Wahl"-Problematik als auch in Hinblick auf den Verwaltungsaufwand von vielen kleinen Spenden im Vergleich zu wenigen großen. Insbesondere ist CCP besorgt, dass dauerhafte Spendenaktionen einen negativen Effekt auf die Spendenbereitschaft bei Katastrophen haben könnte. CCP fürchtet auch, dass es möglicherweise einen Gewöhnungseffekt geben könnte; deshalb ist nicht geplant, andauernd um Spenden zu bitten (außer bei Katastrophen, die dann zu einem Spendenaufruf führen).

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der CSM gelegentliche große Spendenaktionen (so wie es auch momentan gehandhabt wird) für eine gute Idee hält und den Plan, die Kontoverwaltung für einfacheres Spenden zu verbessern, unterstützt. Der CSM ist etwas uneins in der Meinung, ob die Möglichkeit, außerhalb großer Spendenaktionen spenden zu können, wirklich das gewünschte Resultat (erhöhtes Spendenaufkommen) erzielen würde, aber eine Antwort auf diese Frage ist unklar.

Die Sitzung endete mit einer Diskussion über die relative Priorität dieser Möglichkeiten im Verhältnis zu anderen, von CCP geplanten, Verbesserungen der Internetpräsenz. Es wurden noch einige praktische Vorschläge gemacht, wie die während der Sitzung besprochenen Punkte besser verdeutlicht werden können.

CSM: Abläufe, Werkzeuge und Entwicklungen

CCP Teilnehmer: CCP Xhagen, CCP Diagoras und CCP Dr.EyjoG

Der CSM fragte, ob CCP mit dem Ablauf des Gipfeltreffens bis jetzt zufrieden sei und ob die Entwicklung des CSM im Allgemeinen in Ordnung sei. Das wurde bejaht. Die meisten Aspekte des CSM – interne Abläufe, Schnittstellen zu CCP und nach außen gerichtete Kommunikation – haben sich ganz wesentlich seit der Wahl des CSM1 weiter entwickelt; es gibt in allen Bereichen Fortschritte. Der CSM stimmte zu, dass sich die Funktion des CSM in die richtige Richtung bewege. Der CSM ist erfreut über diesen Fortschritt

Der CSM merkte an, dass die Entwicklung innerhalb CCP positiv sei, insbesondere da offenbar der CSM stärker gewürdigt werde, dass CCP empfänglicher für deren Ideen sei als in der Vergangenheit. Dieser Eindruck ermutigt den CSM, sich weiter für ihre Arbeit einzusetzen, da sich dieses lohnt. Der CSM erwähnte auch, dass die gegenwärtige Methode (gegenseitige Zusammenarbeit, statt CCP zu diktieren, was sie tun sollen) wesentlich effektiver sei und echte Ergebnisse liefere. CCP widersetzte sich in der Vergangenheit natürlicherweise dem Diktat des CSM, da dieser nicht auf dem Laufenden war, was gemacht wurde und wann. Jedoch konnte der CSM keine aktuellen Informationen bekommen, da es innerhalb CCP dafür keine Infrastruktur gab. Jetzt aber gibt es diese und alle stimmen überein, dass es Fortschritt gibt. Wegen dieser Änderungen kann der CSM inzwischen wesentlich besser Rückmeldungen geben und so arbeiten, wie es von Anfang an vorgesehen war.

Mit diesen Änderungen soll der CSM auch über die langfristigen Ziele, die über den Ein-Jahres-Zeitraum hinausgehenden, nachdenken. Das hängt jedoch davon ab, ob der CSM mehr Informationen über CCPs Pläne erhält, was dem CSM erlauben würde, Synergien zwischen den EVE-Entwicklerteams und anderen Stakeholdern zu erzeugen, um die Chance für eine erfolgreiche Arbeit zu erhöhen.

Der CSM besprach eine Änderung des Formates seiner Online-Sitzungen: statt "schwergewichtiger" Sitzungen mehr zusammenfassende Sitzungen, in denen Entscheidungen getroffen werden. Es gab innerhalb des CSM keine Einigkeit diesbezüglich, da die Online-Sitzungen den EVE-Spielern eine Chance geben, dem CSM Rückmeldungen zu liefern und den CSM zur Rechenschaft zu ziehen. Die Straffung der Online-Sitzungen könnte gegenüber Spielern zu einer Verschleierung von Informationen führen. Der momentane Ablauf ist nicht gestrafft und vielleicht etwas umständlich, aber er ist so transparent wie möglich. Es konnte diesbezüglich keine Einigung im CSM erreicht werden, aber es gab Übereinstimmung, dass dieses Thema weiterer Diskussionen wert sei und einige dieser Diskussionen auf den Foren, insbesondere der Assembly Hall, stattfinden solle.

Mit dieser Bemerkung wurden die CSM-Mitglieder ermuntert, mehr Zeit als in der Vergangenheit in der Assembly Hall zu verbringen und sich an detaillierteren Diskussionen mit Spielern und untereinander zu beteiligen. Dieses würde auch die Online-Sitzungen insofern straffen, als dass alle besser vorbereitet seien, statt ein Teil der Diskussionen von diesem Medium abzuziehen.

Der CSM äußerte Besorgnis bezüglich der Kontinuität innerhalb des CSM bei Abläufen, Methoden, Informationen und anderen Dingen, die üblicherweise von Mitgliedern, die mehreren CSMs angehören, übernommen werden. CCP offenbarte, dass genau diese Sorge auch schon innerhalb CCP geäußert wurde und daher der CSM die Aufgabe erhalte, eine Kontinuitätsakte für den nächsten CSM anzulegen, um den Übergang so reibungslos wie möglich zu gestalten. CCP bemerkte weiterhin, dass der gegenwärtige CSM sich erfolgreich etabliert habe und es auch keine Absicht gäbe, den zukünftigen CSM anders zu behandeln, etwa bei den vorgelegten Themen, Aufträgen etc. Die zukünftigen CSMs erhalten so einen ziemlich guten Eindruck von dem, was CCP von ihnen erwartet. Ehemalige CSM-Mitglieder sind eine Ressource und sollten nicht abgewiesen werden; zukünftige CSMs werden ermuntert, Rat und Meinung jener Mitglieder einzuholen. Zudem gibt es umfangreiches Material für zukünftige CSMs, so dass diese zwar nicht dazu gezwungen werden können, das zu machen zu dem sie gewählt wurden, sie aber jede Möglichkeit haben, den Staffstab erfolgreich zu übernehmen.

Zum Schluss fragte der CSM, ob CCP mit dem CSM bezüglich ihrer Kriterien zufrieden sei und ob CCP regelmäßig die Kriterien bezüglich des CSM überprüfe. Die Antwort war, dass CCP nicht individuelle CSM-Mitglieder bewerte, sondern dass der Gesamtfortschritt des CSM auf verschiedenen Ebenen beobachtet werden kann, etwa die Stimmung auf den Foren in Bezug auf dem CSM, wie stark der CSM den Arbeitsrückstau beeinflusst usw. Es gibt und wird keine Zählung geben, wie viele Probleme jedes CSM-Mitglied veröffentlicht hat, da dieses ein völlig unbrauchbarer Maßstab sei. Unbrauchbar, da er nicht nur die bekannten Probleme erzeuge, sondern auch die Funktionalität des CSM sich ändere und deshalb die Veröffentlichung eines Problems nicht mehr so grundlegend sei. Es ist bis jetzt kein Problem, keine speziellen Kriterien für die Kontrolle des CSM zu haben, was darauf hindeutet, dass der CSM wie gewünscht arbeitet. Kriterien für den CSM sollten jedoch zum allgemeinen Nutzen (für CCP, CSM und die Spieler) erstellt werden. Das ist ein Projekt, das CCP in Zusammenarbeit mit dem CSM definieren und ausführen sollte.

CSM-Themen

CCP Teilnehmer: CCP Grayscale, CCP Explorer, CCP Skylark und CCP Zulu

Spieldesign führte eine experimentelle Sitzung mit dem CSM durch, um die Konsequenzen von unkonventionellen Einsätzen des CSM zu untersuchen.

Von einem der Teams wurde ein früher Entwurf eines Arbeitsplans hervorgekramt, der verschiedene Bestandteile und deren "Komplexitätsbewertung" (das entspricht dem geschätzten Implementationsaufwand) auflistet mit insgesamt 200 Komplexitätspunkten an Arbeit. Den neun anwesenden CSM-Mitgliedern wurden jeweils zehn Gutscheine (jeder Gutschein war einen Komplexitätspunkt wert) gegeben. Gemeinsam musste der CSM dann entscheiden, welche Bestandteile des Arbeitsplans sie "kaufen" wollten. Zum Ende hin wurde gesagt "TQ ist kaputt", um ein Überraschungselement, das bei echter Entwicklung durchaus auftauchen kann, einzuführen und demzufolge das Team "einen Programmierer verliert" und somit 30 Punkte verlor.

Diese Übung gab CCP nützliche Einblicke in die Meinungen und Arbeitsmethoden des CSM und wird im Idealfall dabei helfen, das gegenseitige Verständnis (sowohl von CCP als auch des CSM) von Priorisierungsproblemen anzugleichen. Zusätzlich hat der CSM dem Team bei der anfänglichen Priorisierung des Arbeitsplans geholfen. CCP erwägt weitere derartige Sitzungen während zukünftiger Gipfeltreffen.

CSM-Aktivitäten auf dem FanFest 2011

CCP Teilnehmer: CCP Xhagen, CCP Dr.EyjoG und CCP Tyr

Die Sitzung wurde mit einer Präsentation der "special limited edition" Incursion-Poster, von der Dr. Eyjólfur behauptete, dass sie "Millionen" wert seien, eröffnet. Der CSM fragte nach Belegen, die diese Behauptung beweisen könnten.

CCP fragte den CSM nach Beiträgen, um FanFest eine neue Dimension zu geben. Der erste Vorschlag lautete, eines Tages Gemeinschaftsaktivitäten ("community to community", C2C) zu haben, etwa Vorträge von Spielern, Allianz- und CSM-Präsentationen. Allerdings ist die allgemeine Meinung des CSM, dass diese Art der Präsentation zusammen mit anderen Präsentationen stattfinden sollte (insbesondere Präsentationen der Entwickler), so wie es in der Vergangenheit schon gemacht wurde.

Zwar steht der CSM CCPs Ziel, C2C-Interaktionen auf dem FanFest zu fördern, wohlwollend gegenüber, aber das sollte nicht auf Kosten der Sachen, die die Spieler wollen, geschehen, und ein Tag mit weniger populärer (und dennoch angemessener) Themen würde als Verschwendung von Ressourcen angesehen werden.

Eine Sorge bezüglich des CSM-"Runden Tisch" besteht darin, dass die Themen fast immer in den NDA-Bereich fallen, so dass es fast nichts gibt, was der CSM den Spielern mitteilen kann, was diese nicht sowieso schon wissen. Umso mehr Wert sollte deswegen auf die Präsentationen und Interaktionen der Entwickler mit den Spielern gelegt werden. Die Spieler wollen mit den Rockstars (den Entwicklern) und nicht mit den Bühnenarbeitern (dem CSM) reden. Natürlich sollte es ein Gremium für die Spieler geben, die selbst einmal großartige Bühnenarbeiter werden wollen.

Es wäre nett, wenn die CSM-Sitzung nicht parallel zu einer extrem populären anderen Sitzung stattfinden würde.

Der CSM glaubt, dass ein Angebot an Gesellschaften und Allianzen, eigene Räume für Treffen gestellt zu bekommen, besser anderweitig genutzt werden könne, da diese Treffen eher formlos und familiär seien.

Es wurde erneut betont, dass die Spieler zum FanFast kommen, um hauptsächlich mit den Entwicklern über das Spiel zu reden. Das ist etwas, was sie nicht mit den sonst vorhandenen Kommunikationsmethoden, etwa Foren, machen können.

CCP fragte, warum sich Spieler nicht bei Gelegenheit Anekdoten und Geschichten etc. erzählen wollten. Der CSM antwortete, dass das zwar sicherlich lustig, aber sowieso informell sei und dass außerdem jeder, der zum FanFest nach Island fliegen würde, die großen Geschichten sowieso kennen würde. Die Personen zu treffen, die hinter den Avataren stecken, sei großartig, aber das funktioniere am Besten in der Kneipe und nicht im Sitzungszimmer.

Der CSM schlug CCP vor, kleine Sitzungen (Sitzungen mit wenigen Hörern), die ein ganz spezielles Thema behandeln (etwa 0.0 oder die Benutzeroberfläche), mit einigen Entwicklern und dem CSM als Moderator und/oder Redner zu planen. Die Idee dabei ist, sowohl direkte Diskussionen von Angesicht zu Angesicht als auch ungefilterte Rückmeldungen interessierter Spieler an die Entwickler zu ermöglichen. Die CSM-Mitglieder können Einblicke aufgrund ihrer Zusammenarbeit mit den Entwicklern liefern; zudem können sie zu guter Interaktion ermutigen und die Entwickler ermuntern, umfangreichere Antworten zu geben. Eventuell kann der CSM auch bei der Erstellung von Mitschriften helfen

CCP willigte ein, sich mehr auf Diskussionen und Gespräche am Runden Tisch und weniger auf frontale Vorlesungen zu konzentrieren und überlegt, den CSM stärker einzubinden, um nicht nur die Rückmeldungen zu verbessern, sondern auch die sichtbare Präsenz des CSM zu erhöhen. Der CSM warnte, den CSM in einen "Rockstar" zu verwandeln, da dieses die falschen Leute in den CSM bringen könnte.

Der CSM ermutigte CCP, so viele Diskussionen am Runden Tisch wie möglich bezüglich Spielabläufen und -design zu planen, merkte aber an, dass eine Aufzeichnung der Diskussionen zwar nützlich für Mitschriften seien, dieses aber zu Einschränkungen bei der Äußerung von unpopulären Meinungen führen könne.

Auch wurden Sorgen bezüglich der Schallisolation zwischen den Konferenzräumen geäußert. Es wurde vorgeschlagen, die Entwickler daran zu erinnern, jede Frage vor der Beantwortung zu wiederholen.

Anschließend wurde die Wechselwirkung zwischen FanFest und der CSM-Wahl diskutiert: Der momentane Zeitplan sieht eine Überlappung zwischen FanFest und den Wahlen vor. Zwar hat der CSM nichts gegen einen unverhohlenen Stimmenkauf auf dem FanFest, aber der CSM ist trotzdem über eine störende Wirkung diesbezüglich besorgt. Es wurde vorgeschlagen, die Wahl vor dem FanFest abzuschließen und die Ergebnisse dort zu verkünden. CCP Xhagen wird die Machbarkeit dieses Vorschlags untersuchen.

Die Größe der "Runden Tisch"-Sitzungen wurde detailliert besprochen. Es gab die Sorge, dass eine größere Teilnehmerzahl die Moderation schwieriger mache. Es wurde vorgeschlagen, dass der CSM CCP helfe, die Sitzungsthemen bezüglich ihrer Popularität abzuschätzen, so dass diese in entsprechend großen Räumen stattfinden können. Möglicherweise kann man gleichzeitig mehrere Sitzungen zum selben Thema durchführen, um eine angemessene Teilnehmerzahl gewährleisten zu können; eventuell gibt es auch simultan stattfindende Sitzungen des selben Themas aber mit verschiedener Unterthemen.

CCP möchte, dass der CSM bei der Vorbereitung einer Liste von interessanten Themen für die Diskussionsrunden hilft. Es wurde bemerkt, dass die CSM-Priorisierungslisten eine gute Ausgangsbasis für diese Liste seien.

Der CSM schlug CCP vor, über Variationen der Brainstorm- und Priorisierungsspiele, die der CSM während des Gipfeltreffens durchgeführt hat, nachzudenken. Diese könnten interessante Ergebnisse liefern und gleichzeitig den Spielern ein besseres Verständnis für den Ablauf der Dinge vermitteln. Der CSM wäre erfreut, "Priorisierungs-Pokerrunden" zu moderieren. Sowohl CCP als auch CSM fanden dieses eine "sexy Idee".

Die Idee von Messe-Hostessen (hübsche Mädels in EVE-Kostümen, die Sachen verteilen) lehnte der CSM ab.

Der CSM stört sich nicht daran, dem Live-Agenten-Spiel beizutreten – aber nur, wenn eine der Missionen darin besteht, "einem CSM-Mitglied ein Bier zu kaufen". Einige CSM-Mitglieder haben nichts dagegen, Agenten für Missionen zu sein.

Es wurde angemerkt, dass die "offizielle" Kneipentour des letzten FanFests für viele Spieler enttäuschend war. CCP hat aufgrund der Klagen schon jetzt Änderungen geplant.

Das PVP-Turnier wird wahrscheinlich auf den Donnerstag verschoben, am Freitag fortgesetzt und nur die Finalrunden am Samstag auf der Bühne ausgetragen. Es wird wahrscheinlich kein "Royal Rumble" geben: Die Kämpfe sollen kurz und knackig sein. Eine weitere Änderung ist, dass sich nur der Kapitän des Teams anmeldet und dann für den Einsatz des Teams verantwortlich ist. Das bedeutet, dass ein Kapitän sein Team während des FanFest zusammenstellen kann oder dass er kurzfristige Änderungen vornehmen kann, falls ein Mitglied ausfällt oder unpässlich ist.

Der CSM fände es nett, Slay (das Strategiespiel in Incarna) live auf dem FanFest spielen zu können – CCP will darüber nachdenken.

In Bezug auf die Präsentation von anderen CCP-Produkten, die nicht EVE sind, hat der CSM keine Bedenken, meint aber, dass diese ihre eigenen Sitzungen bekommen sollten und nicht mit den großen EVE-Präsentationen vermischt werden sollten.

Der CSM wurde nach der Meinung zu der Änderung der "Party auf der Weltspitze" 2009 gefragt, als die allgemeine Bevölkerung Islands zugelassen wurde. Der CSM meinte, dass das eine Verbesserung gewesen sei (obwohl es keine große Vermischung zwischen Einheimischen und EVE-Spielern gab), beklagte sich aber bitterlich über die unverschämten Getränkepreise (auf der Feier) im Allgemeinen und speziell über den Preis von Smirnoff Ice.

Zwar sind die Preise für Alkohol in Island hoch, doch auf der Party waren sie astronomisch und das ist nicht schön für die Spieler, die sowieso schon viel Geld ausgegeben haben, um nach Island zu diesem Ereignis zu kommen. CCP versprach, sich darum zu kümmern. Da diese Dinge jedoch von dem Betreiber des Veranstaltungsortes festgelegt werden, könnte es sein, dass CCP nichts ändern kann.

CCPs Vorschlag, dass CSM-Mitglieder kein Alkohol während ihrer "Dienstzeit" auf dem FanFest trinken sollten, stieß auf Ablehnung.

CCP wurde daran erinnert, im Falle eines Pokerturniers, Kopfgelder auf Entwickler und CSM-Mitglieder zu setzen, um die Dinge interessanter zu machen.

Nach 27 Stunden Konferenzen endete das CSM-Gipfeltreffen. Dr. Eyjólfur machte abschließende Bemerkungen, dass insbesondere das Juni-Gipfeltreffen und seine Folgen eine große Wirkung auf CCP gehabt und "praktisch das Ruder herumgerissen" habe. Der CSM merkte an, dass die Stimmung dieses Treffens wesentlich besser sei und dass, obwohl zwar schwierige Themen diskutiert worden seien, die Diskussionen immer reibungslos verlaufen seien. Als Águst, der Moderator des Gipfeltreffens, zustimmte, wurde vorgeschlagen, dass ihm deswegen CCP eine Belohnung schulde.