

Appendices

Appendix A

Pre-prototype game specification

The game

The game is an online strategy game played in a persistent world by many players. The world is tile based and each tile is of a certain terrain type which can hold one resource, city or other constructions (some constructions can share tiles while others cannot).

It is not possible for players to be completely annihilated. Instead, if their last city is taken, they get the option to move to another location. When doing so they retain their technological advancements as well as some resources and even all manpower (though some manpower has probably disappeared since it is likely that a large part of their army has been wiped out).

The game consists of a few basic parts that each player can control. These are:

- Cities
- Resources
- Family and family members
- Armies
- Research
- Trade
- Diplomacy

All of these parts are accessible through the games interface. How and what the player controls for each part will be explained in further detail below.

Timescale

The timescale of the game is that approximately 24 hours in real life equals 6 months in the game.

A battle will take approximately 1 hour (though with variations depending on the size of the smallest side of the battle).

Taking full control of a city will take approximately 3 days.

Family members will live for approximately 30 years, but they will only be possible to take control of after they have reached the age of 16 making the playable time with a family member about 1 month. The lifespan can be increased through research.

It should take about 4 hours to move through an area in enemy territory (an area can consist of several tiles). This means that it should take a minimum of 4 hours from the declaration of war until someone can attack a city.

Fog of War

The game includes “fog of war” which in this case only makes tiles that the player are able to see at any specific time entirely visible (the terrain of previously seen tiles is still visible, but armies, cities and so on can only be seen if there is a unit or building close enough to actually see it). The fog of war should fade into the graphical style of an old map while tiles that can be fully seen is more detailed (with color etc.).

Events

Events are things that occur in the game that players cannot decide whether or not they should happen (they could however be triggered by player actions). One must be very careful to not introduce events that punish players randomly (some sort of heads up is required). Events could be:

- The birth of a holy person (i.e. making a place more valuable).
- The appearance of an evil dragon.
- The birth of an island.
- Famine.
- Good years.
- Large battles (or other events) can trigger tiles to become holy (thus making it more valuable).

The game has to allow for the possibility of including such events.

Goals and endings

The game is played over an extended period of time and there is no defined end. To ensure that the game stays interesting expansions are to be released on a regular basis. These expansions will provide the players with more technologies to research, resources to gather and so on. Because the game is based on continuous expansions all options (in terms of research, technologies, resources and so on) can not be visible for the players when starting out. There should however be a hint of an end, where each expansion implies that the ending is drawing nearer. Each expansion also delivers the story of the world to date.

Highscore

The players highscores (based on the prestige of the families, see Family and family members, Prestige) are stored in two lists. One list represents the combined prestige of the family, all players are visible in this list. The other list is divided into a list for each category of prestige, players can only see their own position in this list. The top 10 of each list is however also visible to all players.

There is also an additional list for each category of prestige where the all time top three players are listed (that is, the best three scores ever recorded in every category is listed).

Cities

Each player controls a number of cities. Each city that a player controls has to have a family member connected to it if the player is to be able to fully control the city. The primary purpose of a city is to provide the player with manpower. Manpower can then be used to:

- Create/reinforce armies
- Gather or refine resources
- Conduct research.

To get additional cities a player can conquer cities (see Conquest and expansion, conquering cities) or build cities. In both cases the player needs at least one family member that can be connected to the new city (i.e. the city, to which the family member in question is connected to, has to have at least one other family member connected to it). There is also a cost in manpower and resources to construct a new city.

Buildings

It is possible to construct buildings within a city. Each building gives a bonus to some area or makes new build options available. It is possible to queue the buildings that are to be built (though the queue has a limited number of buildings that it can hold) so a player can order the construction of a couple of buildings and then log out.

Population

Each city has a certain population and a large population contributes with a large amount of manpower. The population in each city can consist of one or many of the different races available in the game. The population growth depends on how developed the city is and how much food and other similar resources the city has available. The amount of food that a city needs depends on the surrounding environments. If for example a city is located in the mountains the cost to feed each unit of population is higher than if the city is located in a more fertile surrounding.

Attraction

Each city has an attraction level for each individual race and this affects how much of the population growth that comes from each race. Population can also move between cities if they are close enough to another city that has a higher attraction level than their current city.

The attraction level for a city is affected by different buildings in the city, these buildings can however require different luxury items to function. Different luxury items and building affect different races differently. Some buildings raise the attraction level for one race and at the same time lower the attraction level for another race.

Demand for resources

To expand the city needs food. If the city has all the food it needs for feeding the current population, any surplus would generate a population growth (the more surplus in food there is, the greater the population growth, as long as the population limit has not been reached). The amount of food a city gets has to be assigned by the player. The amount of food a city needs is defined by its surrounding terrain. If there are a lot of mountains etc. the cost to feed the city is higher. This is represented by having a greater demand for food for each citizen.

The luxury resources work in a similar fashion as the demand for food, but here the buildings that use the luxury items define how much of the resource is needed. If a building does not get all the luxury items it needs to keep running, it simply stops and does no longer give its bonus.

A player can assign more resources than he gets per time unit if he has a stock of the resource. If the player runs out of that resource however the cities will no longer get the resources they need. In this case the capital city is always prioritized and thus gets as much as needed. Any remaining resources will then be distributed between the other cities.

Races

The game contains seven fantasy races (even though the races are not decided yet, the classical example would be dwarfs, elves, orcs and so on). They all have different

strengths and weaknesses (except for the human race which has no particular strengths or weaknesses). The player chooses a race for his/her family in the beginning of the game. Through interracial marriage the players family can change race (although of course only the child from an interracial marriage is affected). The population in the cities of the world also consist of these races and thus contribute with different types of manpower (discussed in Cities).

The races in this game will not be defined as good or evil, but rather just have different strengths and weaknesses.

Resources

To have access to and to be able to gather resources is vital in the game. The resources feed cities as well as provide the means to be able to build armies and buildings.

There are several different resources. Some are basic resources needed to feed cities and build basic buildings etc. These can for instance be food, wood, stone and so on, this kind of resources can be found all over the world. There are however also more rare resources. These can be used as luxury items that raise the attraction level for cities as well as enabling the building of more advanced troops and buildings (including buildings that give a bonus to research). The more rare resources are also unique (or at least more common) to certain areas (it might for example only be possible to find diamonds in the south or spices in the east).

Some resources can be refined or combined with other resources to create better/more specialised resources. This is done in factories in cities.

To be able to gather resources a player has to assign manpower to a place that has the resource in question. The player also need to build a building on the site of the resource to be able to gather it (i.e. build a building that the player assigns manpower to) and the building has to be connected to a city via a road. Resources cannot be depleted, there is however a limitation in the quantity that can be gathered per time unit (larger buildings with more assigned manpower of course gathers more resources than smaller ones with less assigned manpower).

The resources a player gathers are available to use anywhere, that is, the resources are not connected to any one city, thus alleviating the need to transport resources between cities that a player owns.

To be able to use all resources players have to research technology to “understand” the resources. A resource that a player has not “discovered” yet is not visible to the player.

Family and family members

Each player plays a unique family, i.e. the player takes control of a family and its members. The family always has a “head of the family” that is the most powerful and important character in the family. The city to which the head of the family is connected is the players’ capital city. The player can choose freely which family member who should inherit the throne when the head of the family dies.

When beginning the game the player has to chose what race the family should start out as (though this can change over time through marriage and reproduction).

Since it is impossible to take over or build a new city without a family member that is not connected to another city the family members work as a limitation to how large a players' empire can grow. This works by always having a limit to how many family members a player can control at any single time (the player can conduct research that increases the limit on family members). Each family member has to be connected to a city; there can however be more than one family member in each city.

Prestige

Each player has a score that depends on the collective prestige of the family. Each family member thus has a prestige score that adds to the collective prestige. The prestige depends on what the family member accomplishes. A family member that wins a great battle against a superior army might for example get a lot of prestige. It is also possible to get prestige while contributing to research or attraction and so on.

The prestige is categorised. That is, a family member gets high "battle prestige" for winning many battles. They can also get "science prestige" or "cultural prestige" where "science prestige" increases if the family member contributes to scientific discoveries and "cultural prestige" increases if the family contributes to a city's attraction level and the city attracts a certain amount of people.

The prestige is larger than the sum of the family members' individual prestige (such things as the players' wealth or scientific achievements is not directly coupled to an individual family member but are still included in the collective prestige).

When declaring war a player loses prestige (the loss is greater if the player attacks a significantly weaker player), this prestige loss is coupled to the general (i.e. family member) that leads the army that triggers the declaration of war or, if there is no general in the army, to the head of the family. This works for each situation where there is no leader for an army (such as when winning great battles), i.e. the head of the family gets prestige that a leader should have gotten (though not as much, the amount of prestige loss for a declaration of war is however the same).

Reputation

Each family member has a reputation that corresponds to his/her actions. This reputation can then result in different "titles". If a family member for example is involved in a lot of victorious battles he/she might get the title "the conqueror". In contrast, a family member that spends most of his/her time in a city adding to the attraction level might get the title "the fair".

Life and death

Each family member has a certain life span. This means that after a while he or she will die. This ensures that no single player can have the highest score at all times and thus

the leader boards will always be in motion. The player will also get new family members to control; this is of course represented by the family members having children. This means that if the highest amount of family members a player can have is five, then the player might actually have less family members at any given time (though not a lot less and not for too long a time). It should however not be possible to kill other players family members as this simply makes too much of an impact.

A family member always has a minimum age that it will live, after that age there will be a risk that the family member dies for each successive year. This risk also increases with each successive year.

Development

The family members can become better in different areas over time. This is represented by experience that the player can distribute on the different attributes that a family member has. The experience of a family member increases at a certain rate over time. The family members also gets extra experience if they accomplish something significant (such as being a part of discovering a new technology, winning a great battle, raising the population of a city and so on). A family member needs more and more experience to get better.

Usage

The family members can be used in the cities that they are linked to by focusing their efforts on an area of the players' choice. This could be to raise the attraction level, making the city more productive and so on. The family members can also be used as generals in an army (they are however still linked to a city and represented as focusing on military). Here the family member gives a bonus to morale, strength, defence or even perhaps to the AI (meaning that it is better at adapting to the current situation on the battle field).

Marriage

To be able to have children the family members must marry. Players can marry their family members to other players' family members, which would result in a prestige bonus (for the children). If the player does not marry their family member in time (i.e. if the family member reaches a certain age) it is automatically married to a non-playing character (which would result in the child not getting any prestige bonus, but still enabling the family line to prevail). To be able to marry off family members some sort of "dating service" or "market" for available family members must be included.

Only humans can marry all races. The other races can only marry a subset of the races.

Family history

Throughout the game a family history will be created automatically. All kinds of statistics and data, such as the great deeds mentioned under Prestige, will be recorded and

described in text. The player can, at any time, access this information. The family history will also contain a family tree where each family member and their relation to the family is recorded. The connection to other players' families (through marriage) is also shown here.

Armies

The player can of course have armies at his/her disposal. These can be created by assigning manpower to the army. Armies can be used to defend cities, attack other armies and plunder or taking over cities or land. The armies need manpower (which adds to the overall limitation of how much manpower a player can have) which limits the amount and the size of the armies.

Leaders

The army can have a leader assigned to it (i.e. a family member). This leader can boost the stats of the army (such as morale, strength, defence and so on) depending on how good the general is. It is also possible that the general enhances the AI for the army (meaning that it is better at adapting to the current situation on the battlefield).

Units

An army can consist of many different units. The units have different strengths and weaknesses and they are also affected by terrain to different degrees. There are different types of units for example cavalry, infantry, archers, artillery and so on. These groups can also be further defined (i.e. cavalry could be heavy or light or dragoons and so on) by researching more advanced or varied versions of the unit. The kind of units that are available for a player is defined by what the player has researched and also what kind of resources the player has available.

Units are “built” in cities and they cost manpower and other resources. The amount of manpower and resources (as well as which resources are needed) is defined by the unit type. Each unit has strength and morale levels as well as other stats defining their strength and weaknesses. When the strength reaches zero, the unit dies. When the morale reaches zero the unit flees.

Each unit takes some time to finish training. The time required depends on how well trained the unit should be (that is, how many possible battle orders it can receive as well as how many terrain types it should get bonuses in and so on).

Some units can be harder to spot than others, this is represented by training units to make use of camouflage. This is represented by the enemy not being able to see them until they are very close. If a unit without camouflage abilities is in the same army as a unit with such abilities, the army becomes visible just as if it was just units without camouflage in the army. It is not however possible to sneak into enemy territory without declaring war even though the unit trying to go into the land of the enemy is camouflaged.

Units can get experience from battles and thus become better if they survive many battles (represented by better morale and other stats). If the entire unit is killed it is not possible to get it back, but if it only has its strength weakened it can be reinforced. The cost of reinforcements is cheaper on land owned by the player controlling the army than in enemy held or neutral territory.

Conquest and expansion

The players can expand their territory by conquering both land and cities. It is also possible to construct buildings (forts) and new cities (as long as the player has enough family members) that expand the territory.

Conquering land

Each city has an area around it that defines what a player can own in terms of land. The size of the area depends on the size of the city as well as how developed it is (i.e. certain buildings can give a bonus). If the land in the area is neutral it automatically becomes the player's land. All land that is owned by another player must however be taken over by military force or negotiated/sold. To take over a land by military force a player simply moves an army to that tile and defeats any army that stands on that tile. The tile must also be within the area that a player can own.

It is possible to own land outside of the city-defined areas. This is done by building forts that in themselves also have an area within which the player can get control of land (this works in the same way as with the cities). The areas are however smaller than the city-areas and there is also a limit to how far from a city a fort can be built. Family members cannot be assigned to forts. Forts give a bonus to any defending army on that tile. In the same way as resource gathering buildings (discussed under Resources) the fort has to be connected to a city via a road to function.

Conquering cities

Cities can only be conquered by military force. This is done by defeating any defending armies located in the city. It also takes a significant amount of time (much longer than a normal battle) to get complete control over the city.

When a city is conquered any resource gathering building that is no longer under the area which the former owner can control (see conquering land) is destroyed. Each building (built by the player) within the city also has a risk of being destroyed.

The player losing a city will not lose any of the manpower that has been acquired from that city (nor will he lose any other resources available to him), the limitation in manpower will however decrease (thus it is possible to have more manpower than what the limit allows, but as long as the manpower is higher than the limit the player will not get any more manpower).

Battles

The battles are played out between AI and it is thus not possible for players to directly influence the battles (see Battle orders). The player can however see the result of battles “live” and through replays. It is also possible to get a summary for the results of the battle. All battles takes some time to actually finish, this ensures that additional armies can join the battle either to support one side or simply to attack every other army in the battle. The time required to finish a battle depends on the amount of soldiers in the smallest army (or side) in the battle.

If an army loses a battle but is not completely annihilated (the complete annihilation of an army is rare) it will flee to the best possible (in terms of terrain bonuses) adjacent tile closest to a friendly city.

There are two reasons to why an army could flee. The first is if the strength of the army gets lower than a predefined value (set by the player, this is called retreating) and the other is if the morale of the army drops to low. The level of morale that is required for the army to stand fast depends on the leader of the army. The morale drops when units within the army are killed (or loses strength), when units get attacked from the rear or flanks, when units gets attacked by superior units or if the enemy fields an impressive unit (such as a dragon).

If the army retreats to a tile that supplies the army with a significant enough bonus it might fight again if attacked.

To prevent that players “scout” enemy armies by attacking them with a single weak and cheap unit, at least one unit has to survive the battle for the player to get any information about it (more than just that it took place and that the player lost).

Capturing family members

If the unit that a family member is connected to (this would be some sort of elite unit, for example the family members personal guard) is wiped out the family member gets captured. The player who captures the family member can decide what to do with it (though it is not possible, in any way, to kill an enemy family member). The options are (followed by what the capturing player gains):

- Set the family member free (prestige, reputation goes toward benevolent)
- Demand ransom (a predefined value of a resource chosen by the capturing player, reputation goes toward greedy)
- Disgrace (the captured family member loses prestige, reputation goes toward nasty)
- Torture for information (the capturing player has a chance of gaining a technology that the captured player has researched, reputation goes toward bloodthirsty)

Battle orders

A player can set battle orders for each army and for each unit within the army. The battle orders tells the army how it should behave in a battle as well as how their initial formation should be. This is however not a fixed behaviour but rather an initial idea of what the army should try to do. The AI is in charge of trying to “make the best of the situation” given the initial orders set by the player and the size, composition and tactics of the opposing force.

A player can conduct research to get access to more advanced battle orders and formations. The more advanced alternatives are however not a certain way to get a better army but rather just a way for the player to be able to influence the army in more detail.

It is also possible to set the overall behaviour of the army. This could be to hold its ground, meaning that it will not move for anything, attack any enemy army in sight, go to a location without attacking, go to a location and attacking everything in its way and so on.

Attacking cities

When starting an attack on a city a player has a choice of pillaging, burning or taking control over the city (if there is any family member that can be assigned to the city). Pillaging is the easiest to accomplish and to take control of the city is the hardest to accomplish. The following happens if the player succeeds:

- If the player pillages the city the steals some resources.
- If the player chooses to burn the city each building within the city also has a quite large risk of being destroyed.
- If the player chooses to take control over the city (can only be chosen if there is a free family member), the defeated player then chooses what will happen:
 - The defeated family member(s) stays in the city as vassal and pays tax to the conquering player.
 - The defeated family member(s) become partisans and tries to work against any productivity within the city (this includes any resource gathering within the area of the city). If this is continues for long enough and has a large enough impact the conquering player can give the city back to the defeated player.
 - The defeated family member(s) chooses to abandon the city and settle somewhere else. In this case the conquering player gets full control over the city with no limitations.

These options work in the written order so that you can always go down a level but never up (for example; it’s possible to be a vassal and at any time choose to become a partisan or abandoning the city, but not the other way around).

If an additional army attacks a city that is already under attack (that is, if someone has ordered to attack the city and chosen to try to take control over the city) the new army

can choose to support the attack, the defender, try to attack the city for themselves (any of the ways of attacking is possible, but this means that the army has to attack all armies already battling for the city) or to withdraw.

Each successful attack on a city will decrease its population to a certain degree, where the burning of a city of decreases the population more than the plundering of a city.

To completely take control over a city takes a lot of time. If it is achieved (including if the conquered player stays as a partisan) the conquered player is presented with the alternative to burn the city themselves or leave it intact. To burn the city will destroy a large number of buildings and also kill a lot of the population. This is of course a way to prevent the conquering player from gaining too much. The chosen action of course affects the family members' reputation.

Research

By assigning manpower to research the player can improve his/her empire in different areas. There are several different areas in which research is possible. Each area can be seen as a stem (with branches) in the technology tree. To assure that new players don't get left to far behind each player that has researched a certain technology in a stem makes it easier for the next player to research that technology (i.e. for each player that has researched a technology in a stem the shorter the research time for that technology gets). This applies only to technologies in the different stems and not in their branches. Technologies in the branches are more "applied technology" than the stem technologies which are more basic research that might not be possible to use directly.

The following things are examples of what can be researched (they are not however necessarily stems in the technology tree):

- Military (new/improved units, more advanced battle orders)
- Trade (less loss per distance, possibility to trade over longer distances)
- City development (attraction level, capacity and so on)
- Production (resource gathering/refining, shortened building times)
- Research (faster research)
- Family development (longer life span, larger family, more experience)

Trade

To get access to all resources the player will have to trade. If a player needs more food to feed his/her large cities it is of course also possible to trade such resources.

To be able to trade the player has to research the first level of trade in the technology tree. When this is done the player can build a basic trading post which enables the player to trade with other players in his/her vicinity. This is done by defining an offer

to buy or sell a certain amount of a resource at a certain price (for example [buy 1000 wood for 100 gold]). It is of course also possible to see other players' offers and accepting them to buy or sell resources.

The level of researched trade defines how "far" the player is able to trade. Each successive level of trade research lessens the amount of loss per distance between the two trading players' capitals or gives the player access to buildings that lessens this loss. If the loss is over a certain amount the player cannot see the other players offer to buy or sell. The loss is always calculated from the perspective of the player with the most advanced trading technology, but it is always paid by the player who confirms the deal (i.e. the player that accepts another players offer to buy or sell).

It is also possible to set up running deals with other players. These deals can take the form of [buy 10 wood/hour for 1 gold/hour for 10 hours]. If war breaks out between the players this kind of deal would of course cease to function.

In the prototype trade will work by exchanging resources (i.e. there will not be a currency for which the players can trade all resources). If this becomes too complicated, there might be a need to introduce currency in the final design of the game. There will not be any cost in time to conduct trade either.

Diplomacy

As a major part of the game is interaction with other players diplomacy is of course essential. There are essentially three states between players: neutral, alliance and war.

There is always a penalty in prestige to declare war on another player (if the player that declares war is much stronger than the player upon whom war is declared the prestige loss is far more significant than if the players are of similar strength), but this can of course be remedied by conquering land or cities.

When players are in a state of war (which happens if a player attacks another player) attacks can be made without any loss of prestige.

Communication

There are several ways of communicating between players. If players are not in an alliance of any sort, the only way of communicating is by sending messages. These messages can only be sent to one player at a time, but does not require any time to arrive or any other limitation.

In alliances (though not in non-aggression pacts, see Alliances) there is a form of "alliance-chat" where players can communicate with all other players within the alliance. There is also a forum for each alliance.

Alliances

Alliances can be of three types: non-aggression pacts, military alliances and "guilds". If two players have agreed to a non-aggression pact it means that a player that attacks

the other player suffers a significant prestige loss. If two players are in a military alliance and one player gets attacked by a third player it means that both players in the alliance will become in a state of war (without any loss of prestige) towards the attacking player (as opposed to only the attacked player becoming in a state of war towards the attacker if there is no alliance in play). Of course there will also be a significant prestige loss if a player attacks another player that he/she is allied with. Guilds are a more loosely defined alliance where the players themselves can define the rules for the alliance (the rules for non-aggression pacts and military alliances are possible to use, but not necessary). Players set the rules by selecting from drop-down lists or checkboxes which means that the game can keep track of the players and if they break the alliance or not (the rules can define who can join, who can start wars, if it is a democratic alliance, who leads the alliance and so on). What this means is that non-aggression pacts and military alliances are only predefined lighter versions of a guild.

It is possible for alliances to be allied with other alliances.

The basic alliances (non-aggression and military) are possible to limit in time (for example it might be possible to agree that a non-aggression pact should hold for one week).

Appendix B

Enkät

Vi är två Interaktion & Design-studenter som gör ett exjobb där vi ska utveckla en prototyp för ett datorspel. Denna enkät syftar till att fånga intressanta aspekter kring liknande spel.

Var gärna så utförlig som möjligt i dina svar.

Nämn ett strategispel som du anser är bra. “Strategispel” kan i det här fallet vara både turordningsbaserade spel och realtidsspel. Har du ej spelat något strategispel så kan du lämna delarna som berör sådana spel tomma.

Nämn ett onlinespel som du anser är bra. “Onlinespel” syftar på spel som enbart spelas online och innehåller någon form av interaktion med andra spelare (behöver ej vara ett strategispel). Har du ej spelat något onlinespel så kan du lämna delarna som berör sådana spel tomma.

Vad är de centrala delarna i de spel du angivit, vad går spelen ut på?

Strategi:

Online:

Vad/vilka delar gör spelen bra? Var detaljerad, exemplifiera gärna.

Strategi:

Online:

Finns det några mindre positiva aspekter av spelen?

Strategi:

Online:

Tack för din medverkan!

Appendix C

Manus till brainstormingsession

Introduktion

Hej vi heter Andreas och Anders, och vi håller på med ett exjobb där vi ska utveckla och utvärdera en prototyp för ett spel.

Vi har bjudit in er för att vi vill veta vad ni vill ha i ett spel. Ni ska alltså bidra med idéer och input.

Innan vi börjar tänkte vi berätta lite om hur det hela kommer att gå till. Ni kommer att brainstorma genom att först sitta i några minuter och skriva ner alla era idéer på post-it lappar, gärna en idé per lapp. Det är viktigt här att ni skriver ner alla idéer, försök att inte döma på förhand. Sedan kommer vi att tillsammans titta på alla era idéer och då får ni en chans att förklara närmare vad de går ut på. Det är även här viktigt att man inte dömer varandra. I detta skede finns inga dåliga idéer. Det vi är ute efter är många idéer.

Sedan kommer processen att upprepas i en till kortare brainstorm där vi försöker utveckla idéerna ytterligare.

I slutet kommer vi att diskutera vad vi kommit fram till samt några andra frågor.

Frågor så långt?

Brainstorm

Då sätter vi igång.

Spelet vi ska utveckla är ett strategiskt spel som utspelar sig i en beständig värld med flera spelare. Det betyder att även om man är utloggad så kommer världen att finnas kvar. I många onlinespel så försvinner spelaren från världen när denne loggar ut, men här ska spelaren finnas kvar även när denne är utloggad.

Det ni ska skriva ner på lapparna är vad ni vill ha i detta spel (vad ska ingå, hur går det till). Håll gärna en idé per lapp. Vi kör i ungefär fem minuter.

Frågor?

Sätt igång!

Appendix D

Resultat - brainstorm 1

Spår 1

- 00.34 - Deltagare 1:** Rapportsystem (7000 rättor dödade m.m.). Man ska kolla på all sorts möjlig "dum" statistik.
- 02.14 - Deltagare 2:** Släktallianser, karaktärerna i ens familj finns med, lite hjälteaktigt. Kan påverkas av hur spelaren spelar.
- 06.10 - Deltagare 3:** Möjlighet att kombinera servrar. Möjlighet att "resa" mellan.
- 08.25 - Deltagare 1:** Hjältar, i kombination med släkt kanske, dessa ska kunna utvecklas.
- 09.50 - ... :** Öar, samma som 06.10 i princip.
- 10.25 - Deltagare 3:** "Galaktiskt råd", stort råd (som FN). AI. Politiskt spel, låter inte folk anfalla eller hjälper till osv. "Jag blev bortbombad, kan ni hjälpa". "Pengar på onda spelares huvud".
- 13.45 - Deltagare 1:** Ej 3D. Ingen lyckas med 3D.
- 15.20 - Deltagare 2:** Möjlighet att välja mellan olika raser, folkslag med olika stats osv. Kan då kombineras med råd (för olika folk). Välja styrelseskick. Blodslinjen är en ras (kan mixas), städer kan innehålla olika raser ,men kan också stoppa tex alver från att komma in.
- 21.52 - Deltagare 3:** Flera "lager", under jord, ovan jord, luft och omloppsbanda.
- 24.50 - Deltagare 1:** Multiplattform, stöd för linux, webbaserat och klientbaserat. Lite mer "light" på webben.
- 26.10 - Deltagare 1:** Konfigurerbart UI, färger, positioner m.m.
- 28.02 - Deltagare 2:** Bygg och utveckla, resursförvaltning och forskning.
- 28.55 - Deltagare 3:** Politiskt. Inte bara "bråka" med arméer. Stoppa tex tekniker med politik, ej längre lagligt med viss forskning. Kan finnas hemlig forskning.

- 31.00 - Deltagare 1:** Lika utveckling. Skillnader mellan spelare (en med raketer, annan med klubbor) Olika vägar att gå teknologiskt (teknologiträd). Lägg in "skum" forskning, magi tex.
- 34.45 - Deltagare 3:** Sändebud mellan spelare. Chatt med sina vänner, men fördröjning mellan andra. Stoppbara sändebud, få tillbaka huvud.
- 35.55 - Deltagare 1:** Inga fasta sidor Goda orcher. Hur man spelar definierar om man är ond eller god. "Ett steg mot god och neutral" (Baldurs Gate).

Paus.

Spår 2

- 00.00 - Deltagare 1:** Konstanta uppdateringar, nytt innehåll, nya områden, bättre balans. Bra respons till spelare. Håll koll på forum och vad folk vill ha.
- 01.48 - Deltagare 3:** AI tar över när "jag" är borta. Man kan ställa in ungefär hur det ska reagera. Kan forska fram mer avancerade alternativ - Fler, bättre macron. Även playorders/battleplans. Långsiktiga mål, sätt prioritet.
- 06.33 - Deltagare 1:** Expandera. "Hus i städer i världen". Man ska kunna se hur andras städer ser ut. Gärna kunna gå omkring i dem.
- 10.04 - Deltagare 3:** Ena galaxen. Kan vara spelets mål, mål är viktigt. Få alla under samma flagga (vilket är uppfyllt när alla samarbetar och det ej längre är något bråk).
- ca 13** Diskussion om skala. Förslag om att man kan "växa ur sin region" (sandlåda - bakgård - kvarter osv. Varje kvarter innehåller ett antal bakgårdar som i sin tur innehåller ett antal sandlådor). Man kan aldrig bli av med sista sandlådan i sin bakgård eller sin sista bakgård när man är i kvartersskalan. Alternativt partisanverksamhet eller dra vidare till nytt område.
- 27.12 - Deltagare 2:** Handel mellan spelare ska påverka mer än i andra spel. Det ska vara möjligt att det går bra utan att man strider. Man ska inte ha tillgång till alla material. Gotland måste tex. importera skog (eller expandera). I princip krav på handel. Resurser kan kanske "växa" tillbaka långsamt. För hård produktion tömmer resurser (kalhyggen, utarmad jord osv.). Upkeep på soldater.
- 34.30 - Deltagare 3:** Starcraft/warcraft-grafiskt. Möjlighet att både se strider och att bara få en sammanfattning ("Battle reports"). Stora strider (med många soldater) ska ta längre tid. Det ger möjlighet för andra spelare att lägga sig i under tiden. Möjlighet att zooma in på striderna (och allt annat).
- 40.27 - Deltagare 1:** Nedladdningsbart. Köp inga skivor.
- 41.10 - Deltagare 1:** Inget slut. Lägg till mer tekniker i trädet i expansioner. När någon nått max ska nästa expansion komma. Först finns slott, sedan nästa steg osv. Låg nivå först. Döljer även trädet vilket är bra (man kan inte planera exakt hur man ska göra hur långt fram som helst).

- 47.30 - Deltagare 1:** Växande värld beroende på spelarna.
- 48.44 - Deltagare 3:** Fantasy & sci-fi. Börja tidigt och gå mot teknik/magi/osv. Olika för olika raser. Kan vara evolution för vissa och teknik för andra.
- 50.30 - Deltagare 1:** Möjligt att spela som casual gamers. Teknik och "superskölden för min hjälte" ska ej försvinna.
- 52.40 - Deltagare 3:** Guilds. Stor fördel av att vara i grupper. Dessa kan hjälpas åt för försvar och liknande. Bonusar, förvarningar, extra röster för guilds, "Han-och-jag-slåss-mot-den-som-är-allierad-med-den" (tänk andra världskriget). Mer än en sorts allians: handels, icke aggressionspakt med mera.
- 1.00.10 - Deltagare 1:** PvE, PvP. Uppror, quest for glory. Om inte annat bra för att testa. Utbrytarstäder kan också dyka upp osv.

Paus.

Spår 3

- 00.00 - Deltagare 3:** Mycket bakgrund "fluff". Ska finnas för den som vill veta. "Döda 10 rättor" och "Det var en gång...", båda alternativen ska finnas. Uppdrag skulle vara skoj. Quest inom olika saker, tex. strid, produktion, teknik osv. Rådet kan ge quests. "Spelare x är griever, rådet säger skicka två soldater och attackera x till alla". Spelar- och/eller admin-ledda events. Tex. admin säger "kl. 17.00 är det världskrig" (kan vara frikopplat från resten av spelet). Vanliga spelare ska kunna bygga quests. Råd är både AI och spelare.
- 09.20 - Deltagare 1:** Smidiga kontroller. Inte tusen knappar på en gång. Använd standardgrejer.
- 11.01 - Deltagare 3:** Forskning.
- 11.12 - Deltagare 1:** Äga och skapa byggnader. Allianser kan äga städer.
- 13.18 - Deltagare 3:** Man ska kunna spela ensam. Man ska ej bli påtvingad något.
- 18.01 - Deltagare 1:** Olika kanaler för chat. Friendslist, guildchat, allianschat osv.
- 19.16 - Deltagare 1:** Det bör inte finnas begränsningar. Spelsätt ska ej bli påtvingade.
- 21.01 - Deltagare 2:** Man ser spelet från "guds perspektiv". Tillsätter ledare osv. (man styr familjen "från ovan"). Kanske är en gud. Kan lösa problemet med spelare som slutar spela (guden dog, folk... brinner upp?).
- 23.45 - Deltagare 3:** Designa sina trupper. Tank - mycket armor + stor kanon = dyr och långsam.

Eftersnack

- 00.00:** Råd + teknik är centrala. Bygg för expansioner. Lite i taget.
- ca 04.00** Hur löser man att man har inget att göra?

Appendix E

Resultat - brainstorm 2

Del 1 - Inledande brainstorm

Spår 1

00.24 - Deltagare 1: Teman. Strid, handel, resor. Man kan köra på olika teman (samtidigt). Man ska kunna påverka karaktärer, miljön. Borde finnas ett stort mål man arbetar mot (reset när målet uppnåtts). Exempel på sådant är olika sidor som kämpar mot varandra. Kan ske genom övertagbara saker (del-/etappmål). Även spännande för förlorande sida.

05.40 - Deltagare 2: Terräng gör inverkan.

06.30 - Deltagare 3: Micro och macro. Byggnader som ger plus. Mindre och större mål.

08.35 - Deltagare 4: Tidsbegränsade karaktärer med ålder. Spelet tar slut eller att det går upp och ner (inte samma personer på toppen hela tiden). Karaktärer dör, men vissa saker ska man ha kvar (reinkarnation?).

Spår 2

00.00 - Deltagare 1: Ta land, resurser. Necromunda - 10-20 pers per område, hantera ett lag, karaktärer gör det mer intressant. Något som byggs upp + taktik + strategi. Guilder, klaner - Gemensamt försvar, territorium. Ansvar för en spelares "gubbe" kan tas över av någon annan medan spelaren är borta. Svårare att ta död på någon som är utloggad.

06.40 - Deltagare 2: Realtidsstrategi / turnbaserat Playorders.

(10.30 - Deltagare 4:) Knåpa ihop strategier. Se hur striderna utspelar sig (replays?). Begränsa interaktionen med utloggade spelare.

- 12.43 - Deltagare 3:** Slump. Lätt system för att förstå striderna, typ tävningssystem. Synligt hur striderna går till. Mindre enheter ska kunna vinna mot större. Innebär en risk även för de största. Budgivning på karaktärer, vapen. Marknad för resurser. Köpa in bra soldater/hjältar. Man ska aldrig kunna dö helt.
- 17.40 - Deltagare 4:** Mycket stats (är roligt). Färdigheter, egenskaper, stats för vapen osv. Olika trupper är bra i olika terräng och situationer osv. "Har jag fördel och hur kan jag få fördel?". Besatthet vid stats (som en bra sak, folk kan ägna mycket tid till dessa). Bygga upp egenskaper/färdigheter. Allt ska ha stats. Hjältar, arméer mm. Erfarenhet och ledare för arméer.
- 22.38 - Deltagare 4:** Wikipedia för världen. Uppslagsverk. Som visar stats och allt (tänk civilopedia).
- 23.30 - Deltagare 1:** Bakgrundshistoria. Möjlighet att påverka framtida historia. Se hur storn utvecklas. Både spelare och annat kan påverka. Om två sidor slåss mot varandra så ska det verkligen puttats över till den enas fördel om dessa är på väg att vinna, det ska synas i världen.
- 26.38 - Deltagare 1:** Påverka andra spelare/påverka sina egna "grejer" (PvP/PvE). Påverka andra är roligare. Påverka även världen. Total war "Execute them all" påverkar karaktärer. Hur man spelar påverkar. Meka mycket med det egna är också kul. Ska gå att spela på olika sätt.
- 31.00 - Alla :** Handel, krig och annat. Inte bara krig! Skapande och handel är kul. Res och sälj där de betalar bra. Allt ska inte finnas överallt, men en resurs (eller liknande) ska ej påverka för mycket.
- 38.55 - Deltagare 3:** RTS-syn. Bygg och utveckla ett område. Mål är att rankas högst (highscore). Kan få bonus vid reset om man var bra (kan vara endast visuell). Beskrivningar kan skilja, men stats ska betyda något.
- Atombomb kan avsluta spelet. "Logisk reset", ingen fast reset (dynamiskt). Antingen "cykliskt" på toppen (ingen kan vara mäktigast jämt) eller reset. Man ska se vem som är bäst just nu.

Spår 3

- 00.00 - Deltagare 4:** Flera områden på flera olika servrar, interaktion dem emellan. Världar interagerar med varandra. Land förklarar krig/handlar med andra länder. Skillnad på förutsättningarna mellan olika världen (tex. olika resurser osv.). Mångfald. Rymdspel är praktiskt för utforskning. Den som leder på servern kan styra interaktionen med andra servrar.
- 05.30 - Deltagare 3:** Talar i telefon...
- 06.16 - Deltagare 4:** Guilds. En är kung till dess han/hon dör/avsätts. Röstning/starkast/äger något särskilt kan avgöra vem som är kung. För stor makt för kungen kan vara dåligt. Olika roller kan finnas (hierarkier/nivåer). Mycket makt måste innebära mycket ansvar ("kungen måste kunna lynchas").

Del 2 - Utveckling av idéer

Spår 4

- 00.00 - Deltagare 4:** Olika resurser på olika planeter/världar. Även pengar kan skilja (valutakurser). Ett antal resurser. Förädling och kombinerings (smör + sirap = (amerikansk) mat, där "+" kanske är en fabrik som kombinerar). Man ska kunna välja vad man ska sälja för, sedan budgivning. Buy-out -i få resursen direkt om man betalar dyrt. Byta en last x mot vara y. Resa iväg för att köpa/sälja.
- 00.40 - Deltagare 1:** Karaktärsförbättring. Hamna först på highscore innan reset. Flera sätt att ta sig framåt på. Se vem som ligger först (för att ej stödja). Får kanske inte stå i detalj (score 39 kan vara både arméer och handelspoäng sammanslaget). Svårt med direktkontakt för handel, marknad är lättare. "Jag vill köpa mängd x av vara y om det kostar mindre än z". Högst karisma kan få handla först, "shopping skills".
- 13.10 - Deltagare 2:** Resor. Du måste upptäcka, kommer ej åt alla spelare direkt. Sälja/byta kartor. Leta resurser, dessa syns ej direkt.
- 15.35 - Deltagare 3:** Uppdrag. Introduktion i form av quests. "Döda x antal monster". Strid mot NPC:s som intro. Dessa intro-quests kan finnas för alla saker (handel, diplomati etc.). Intro gärna utan att vara hotad av andra spelare i början. Quests kan vara tillgängliga hela tiden. Även stora uppdrag "Drake anfaller stad".
- 18.35 - Deltagare 4:** Events. Sjukdomar, böldpest, "great year". Båda bra och dåliga (men "lagom" inverkan). Kan ske pga. Hårt utnyttjade resurser eller byggande av många fabriker/parker. Kan ske pga. hur man spelar. Kan påverka många (man kan se hur folk beter sig när det dyker upp en gemensam fiende eller liknande). Kungen kan i princip tvinga folk att skicka iväg soldater/han kan ej tvinga... Kungen blir straffad för dåliga order.
- 26.02 - Deltagare 2:** Flera karaktärer. En huvudkaraktär, men ha fler. En som styr en armé, en handlare, en utforskare osv. Gangleader, ranker, hierarki även här. Statbonus för ledaren. Lite kan föras över från död karaktär. Utveckling för karaktärer på det dom gör. Hur du spelar ska påverka, "fega" karaktärer ska överleva lättare, men de blir inte bra. Både strategi och rollspel. Historia bakom karaktärer. Karaktärsutveckling är intressant.
- 35.54 - Deltagare 3:** Ledarens ansvar att sätta upp tullar, vilka man handlar med mm. Vapenindustrin kan ägas av "staten" så spelare blir involverade och får något av staten. Subventionera saker så att han indirekt styr vad som produceras. Valet att ställa sig utanför och ej stödja kungen.
- ca 40:** Kan man byta land? Skulle kunna gå, men måste finnas ett straff. Makt över sitt eget område, men "styrs" av annan (tex. genom att man kan vara vasall). "Vasall eller dö". Kan bryta sig ur. Kontakt utan att vara social genom "färdiga avtal". Ledaren ställer in "ska få 10% av trupperna", spelare ställer in "ska ge 5% av trupperna". Spelaren får då inte lika mycket av "the spoils of war".
- 47.35 - Deltagare 4:** Blandar 2d & 3d. Olika nivåer. Ledare och krig på stor skala kan ha turnbaserat 2d. Varje härskare som skickar med trupper ser mer detaljer

(3d) och styr mer i detalj. Förvarning om när striderna sker så man kan vara inloggad.

Spår 5

00.00 - Deltagare 4: Skapa nya byggnader, föremål, vapen. Designa själv så andra kan se. Användargenererat innehåll. Black & White-stuket (är spelaren ond så syns det). Inte bara ond eller god utan även mellanting. Bygg olika byggnader. Kombinera byggnader. Enkla enheter kombineras ihop till mer komplexa.

Appendix F

Manus för diskussionsession

Spelet

- Onlinestrategispel
- Beständig värld
- När en spelare är utloggad finns spelarens rike & enheter kvar
- Många spelare (minst ett hundratal)
- Ska kunna fortsätta under lång tid (långt forskningsträd, genom expansioner)

Världen

- Består av land som är synligt på kartan
- Flera olika raser/kulturer
- Utspelar sig (eller börjar åtminstone) tidigt/fantasy

Spelaren kan interagera och styra

- Städer - skapa arméer, förädla resurser, forska
 - Population - Mankind
 - Olika raser/kulturer
 - Attraktion
- Resurser
 - Grundläggande finns överallt
 - Lyxresurser på vissa ställen
 - Kräver mankind för att utvinnas

- Familj och familjemedlemmar
 - Krävs för att styra städer, ger bonusar till städer
 - Kan fungera som generaler
 - Utvecklas med erfarenhet - ålder och bragder ger erfarenhet
 - Prestige - spelarens poäng
 - Rykte/titlar (Edward de Geers the bloodthirsty)
 - Liv och död
 - Giftermål för att få nya familjemedlemmar
 - Familjehistoria skrivs automatiskt under spelets gång
- Arméer
 - Manskap
 - Olika enheter
 - Battle orders
 - Replays
- Övertagande av städer
 - Anfallaren kan välja att plundra, bränna, ta över osv.
 - Den övertagna kan välja på att överge staden, bli partisan eller vasall.
 - Om alla städer har blivit övertagna kan man helt enkelt flytta någon annanstans.
- Forskning
 - Kräver manskap
 - Flera stammar med förgreningar
 - Stöd för nya spelare, stammen går snabbare
- Handel
 - Trading posts
 - Svinn
- Diplomati
 - Olika situationer, krig, neutralitet, allians
 - Olika kommunikationskanaler

Appendix G

Frågor som måste behandlas

Skala

- Hur ofta kan man förvänta sig att spelare loggar in?
- Vad ska rimligtvis hinna hända medan man är utloggad?
- Hur länge borde familjemedlemmarna leva?
- Hur länge ska en strid pågå?
- Hur lång tid ska en armé behöva för att förflytta sig över en kontinent?

Världen

- Ska det vara fantasy eller vad ska det egentligen vara?

Raser/Kulturer

- Ska det vara raser eller kulturer?
- Hur många olika?
- Vad ska skillnaderna vara?
- Bara populationen eller även familjer?

Giftermål och familjer

- Hur ska det ske?
- Mellan spelares familjemedlemmar (vilket innebär problem) eller bara med NPC:s?
 - Om med spelare: Hur kontrollerar man vem som får barnen?
 - Förlorar man karaktärer?

- Ska man kunna “blanda blod/raser”?
- Vilka ska ingå i familjen?
- Hur stor ska familjen vara?
- Hur förhindrar man att spelare får för många familjemedlemmar att styra?

Allianser

- Hur hårt ska de vara styrda? (Tillstånd i spelet vs. Hanterade av spelare)
- Vilka sorter ska finnas?
 - Icke aggressions-pakt
 - Militära allianser
 - Handelsallianser
 - Osv...

Råd

- Automatiskt med i (ett enskilt för varje ras/kultur)
- Kan fungera som
 - Introduktion
 - Bidra med uppdrag och events
 - Militär hjälp till svaga spelare
 - Resurser till svaga spelare
 - Nya spelare kan vara under rådets beskydd
 - Starta krig med andra råd/raser/kulturer

Ska detta finnas och vilka delar i så fall?

Händelser/Events

- Är det viktigt?

Speltekniska aspekter

- Ska man kunna se alla alternativ även om de inte är tillgängliga än (t.ex. i forskningsträdet)?

Highscore

- Hur ska detta representeras?
 - Ska man se alla spelare och vad de har hög poäng i (kan ge info om vem man ska anfälla osv)?
 - Ska man bara se top 10?
 - Ska man bara se samlad poäng för alla “kategorier”?

Resurser

- Mat, hur ska detta fungera (i form av befolkningstillväxt/tak)?
 - Som “vanlig” resurs?
 - Knutet till staden, ger befolkningstillväxt beroende på hur området kring staden ser ut?

Övertagande

- Hur ska områden tas över från andra spelare?
- Hur tar en spelare över neutrala områden?
 - Markörer/fort (som ger några rutors area) som spelaren placerar ut/bygger
 - Städer ger rutor att placera ut
 - Ta över med militär
 - Ta över med militär, men endast inom en radie definierad av storleken på städerna (varje stad har ett eget område inom vilket spelaren kan ta över områden, dessa områden kan överlappa). Städer kan dock tas över ändå, dessa blir då “nollade” i form av sitt område som kan tas över, staden får även det grundläggande området (1x1, 3x3 eller 5x5) övertaget. Den som blir av med staden får behålla allt område som fortfarande är inom områden som hans kvarvarande städer täcker. Allt annat område blir dock neutralt.

Appendix H

Annoterade idéer till spelet

Text i kursiv stil är kommentarer till idéerna. Siffror i parentes är betyg till idéerna där 1 är sämst och 5 är bäst.

Idéer i korthet

- Användning av rapportsystem. Spelarna ska kunna hitta all möjlig statistik om hur de spelar. *(5) Höjer fun-factor.*
- “Samma värld”, alla ska kunna spela i samma värld som sina kompisar. Man ska alltså inte behöva välja värld, eller server, när man börjar spela och vara fast på den för evigt. För att få detta att fungera kan samma värld ha flera kontinenter (eller planeter) på olika servrar. Spelare kan resa mellan servrar och även ha resurser på flera olika servrar. På detta sätt kan man koppla på nya servrar till samma värld när nya spelare anländer. *(4) Stöder princip 1.*
- Möjlighet att välja mellan olika raser och folkslag man ska spela med (detta blir då den familj man spelar med, se nedan). Olika raser och folkslag ska ha olika stats och ge bonus på olika saker. *(3) Måste utvecklas, potentiellt bra.*
- Flera “lager” som spelaren kan röra sig mellan. Även om spelet är i 2D så finns diskreta lager i spelvärlden travade på varandra. Dessa lager skulle kunna vara under jord, i berg, mark, luft och omloppsbanan. *(3) Kan vara bra, speciellt om det kombineras med olika raser (dessa skulle då kunna bo i olika lager), men ej nödvändigt. Kan bli svårt att överblicka.*
- Stöd för flera plattformar. Det skulle även kunna vara så att man kan ladda ned en tung klient där allt ingår, och är man på jobbet kan man surfa in på webbsidan för att spela en lätt version av spelet. Denna skulle då vara utan grafik och spelaren kan inte göra allting, kanske bara skicka och kolla meddelanden mellan andra spelare. *(3-4) Implementationsfråga.*
- Konfigurerbart gränssnitt. Man ska själv kunna välja vilka knappar som gör vad. Man ska även kunna bestämma layouten på elementen (karta, knappar, flikar

- m.m.) på skärmen. Man kanske också ska kunna välja vilka knappar som syns i gränssnittet och vilka som finns i undermenyer beroende på spelstil (allt detta kräver en rejäl inställningsmeny). (4) *Kan höja usability. Implementationsfråga.*
- Man ska kunna interagera med andra spelare på ett politiska plan, inte bara genom att skicka arméer på dem. (5) *Key feature.*
 - Det ska inte finnas en ond och en god sida. Olika raser ska bara ha olika egenskaper, men sättet de spelas på bestäms av spelaren. Eventuellt kan ondska och godhet representeras, men det är ändå spelarens handlingar som avgör var på skalan den befinner sig. (5) *Stöder princip 2.*
 - Spelaren är inte hjälplös när den är offline. Då tar en AI över och “spelar”. (3) *Stöder princip 3, men kräver mycket att implementera en AI. En AI kan ej heller vara jämställd spelaren, dvs. kunna starta krig, rösta, handla mm. Kan dock bara vara så att AI:n utför playorders och inte tar egna initiativ.*
 - Man ska kunna ställa in beteende på arméer och byggplaner. (4) *Stöder princip 3. Se playorders.*
 - Skillnader i utseende för olika spelares städer/länder/arméer. Eventuellt genom att spelaren får göra egna skins eller liknande. (3) *Skillnader mellan arméer och folkslag krävs för att man ska få en överblick, men möjligheten att definiera egna skins kräver mycket implementation. Om andra spelare ska kunna se dem så krävs det att någon måste godkänna dem för att inte det ska komma olämpligt material.*
 - Spelare ska ej kunna dö helt. Det ska ej heller vara möjligt att “mobba ut” svagare spelare. (5) *Se princip 4 och princip 5.*
 - När man börjar spela ska man inte kunna se alla alternativ och möjligheter som man ej än kan utnyttja. (3) *Höjer användbarheten om spelaren inte kan se alla alternativ och byggnader som ännu inte är tillgängliga. Kan dock ändra sättet spelet spelas på om spelaren inte kan planera långt i förväg för att denne inte vet vad som kan göras senare i spelet. Därför måste man vara försiktig när man döljer alternativ, även om de ej går att utnyttja. Är dock en balansfråga, om man ser att man kan bygga dödsfällor under stenåldern så blir det ej heller realistiskt. Något man också kan göra är att dölja föråldrad teknik, så att alternativet att bygga blåsrör inte visas när man kan bygga laserkanoner.*
 - Teknologiträdet ska bara vara synligt en bit. När man börjar närma sig slutet får man se de nya alternativen. Genom detta så får spelarna någonting nytt att sikta på hela tiden. (3) *Bra att kunna erbjuda kortsiktiga mål, men lider av samma som ovan. Kan lösas genom att man visar att det finns alternativ bortom det “sista” alternativet, till exempel genom att ha frågetecken (?) som visar att det finns något, men inte vad.*
 - Det ska gå att spela och överleva som “casual gamer”. Det betyder att även om det finns många parametrar att ställa in så är spelarna inte tvingade till att göra det (defaultvärden). De är inte heller tvungna att sätta sig in i bakgrundshistorien. Om man har soldater och inte ger dem “battle orders” så står de ändå inte still om det blir strid. (4) *“Casual gamers” är viktiga. Det handlar om att ge alternativ. Vill spelaren inte detaljstyra så ska denne inte vara tvingad till det. Stöder princip 2 och princip 3.*

-
- Allting får inte försvinna om en hjälte/familjemedlem dör. (4) *Det blir för hårt straff om en karaktär dör och spelarna kan tappa motivationen.*
 - Det ska vara lätt att kontrollera spelet. Standarder ska följas. (5) *Handlar om användbarhet.*
 - Spelare som vill ska kunna spela ensamma, de ska inte tvingas att gå med i en allians eller liknande. Det kan även vara möjligt att ha “färdiga avtal” så spelare slipper interagera så mycket. (3) *Stöder princip 2. Men viss interaktion är alltid nödvändig, även om den göms bakom färdiga avtal och order.*
 - Det bör inte finnas begränsningar. Spelsätt ska ej bli påtvingade. (3) *Att inte ha begränsningar är ganska svårt. Men spelaren ska själv kunna välja vilken nivå som denne ska spela på (detaljstyra playorders eller fokusera på helheten), och även hur denne ska spela (fokusera på krig, handel osv.). Stöder princip 2.*
 - Spelaren ska själv kunna designa sina trupper genom att ge dem olika skydd och vapen. Detta påverkar truppernas egenskaper. (2) *Kan vara roligt, men blir väldigt komplext. Kräver att man kan bygga/köpa de olika vapen och rustningsdelarna.*
 - Bygg för expansioner, spelare ska aldrig kunna “levla” till max så att de ej kan komma vidare. (4) *Implementationsfråga. Bra för att spelet ej behöver vara “färdigt” när det släpps.*
 - Spelare ska kunna påverka miljön i spelet. Till exempel genom att plantera skog, bygga broar m.m. (4) *Roligt, intressant och strategiskt.*
 - Spelet ska ha en bakgrundshistoria. (4) *Ger djup åt spelet.*
 - Spelarnas handlingar påverkar hur historien i spelet utvecklas. (3) *Finns en bakgrundshistoria som byggs vidare kräver det att man bevakar spelet (kan göras automatiskt) för att kunna föra historien vidare. Då får spelet en “handling” som kan föras vidare i olika riktningar beroende på hur spelarna spelar (lite som scripted events). Kräver dock implementation och att man har bestämt mycket i förväg. Kan även betyda att det spelarna gör “skapar” en historia (som även kan dokumenteras).*
 - Terräng gör inverkan. Olika trupper är olika bra i olika terräng. Viss terräng är mer gynnsam för att bygga vissa byggnader på. (5) *Strategiskt, lätt att implementera, intressant.*
 - Det ska gå att ta över områden. Både “neutrala” och andra spelares områden (krig, kultur, religion). (5) *Strategiskt intressant.*
 - En spelare kan överlåta sina städer, soldater m.m. till en annan spelare när denne är offline. (2) *Bra om en spelare är borta länge. Men knöligt och svårt att implementera. Frågan är också hur mycket man ska kunna överlåta åt andra spelare.*
 - Det ska vara svårare att ta död på en spelare som är utloggad. (4) *Stöder princip 3.*
 - Lätt system för att förstå striderna, typ tärningssystem. Synligt hur striderna går till. Det ska alltså inte bara synas attack och försvar utan även reglerna för hur stridssystemet fungerar. Man ska förstå vad alla stats innebär. (4) *Strategiskt*

intressant. Ökar playability om spelarna förstår vilka konsekvenser ett beslut kan få.

- Mindre enheter ska kunna vinna mot större. Innebär en risk även för de största. (3) *Balanseringsproblem.*
- Mycket stats för enheter, byggnader, hjältar, vapen osv. (3) *Kan vara roligt att lära sig reglerna, men kan bli svårt att förstå och innebära en hög tröskel för nya spelare. Kan göra relationen mellan handling och konsekvens svårare att förstå.*
- Arméer, hjältar, familjemedlemmar mm. kan utvecklas och bli bättre (genom erfarenhet). De blir bättre i det område man använder dem till. Eventuellt skulle erfarenheten för en armé försvinna med tiden. (5 - *karaktärsutveckling och erfarenhet*) *Om karaktärer ej utvecklas försvinner en mening med att ha dem. Detta gör det intressant att specialisera sina karaktärer. (3 - arméerfarenhet) Svårt att implementera. Enskilda trupper måste ha egen erfarenhet. Dock logiskt och intressant.*
- Wikipedia för världen. Uppslagsverk. Som visar stats och allt (tänk civilopedia). (3) *Bra om spelet är avancerat, men är en nödlösning att måste förklara reglerna utanför spelet. Är bättre att spelarna kan komma åt dem inne i spelet när de behöver dem. Kan dock vara ett komplement.*
- Det kan finnas möjlighet att köpa/sälja kartor (som håller information om vilket terräng som finns inom ett visst område). Om en spelare kommer in på området så får han/hon tillgång till hela kartan för det området, men för de som inte utforskar allt själva så kan det vara relevant att köpa kartor. (3) *Enbart relevant om man inte kan se hela världen till en början. Dock kan det innebära att alla kan få en komplett världsbild alltför snabbt. En fråga är vad som ska synas på kartorna, är det bara terrängen eller även städer, broar och liknande? Om städer syns kan det bli ett problem med versionshanteringen eftersom sådant kan förändras.*
- En spelare som blir övertagen av en annan blir vasall. Detta är i princip en påtvingad allians. (2) *Stöder princip 4, motsäger princip 2. Det finns dock alternativ: Om en stad blir invaderad av en motspelare och det finns en familjemedlem i staden så kan spelaren välja om familjemedlemmen ska bli vasall, partisan eller flytta. Om man väljer att bli vasall så har man kvar staden och betalar skatt till motspelaren beroende på hur stor staden är. Är man partisan kan man försöka ta tillbaka staden och väljer man att flytta så får den andra spelaren staden. Den andra spelaren kan i sin tur välja vid invasionen om staden ska plundras, förstöras eller tas över samt den andra spelaren ska bli vasall. Om alla städer tas över så ska spelaren som har tappat alla sina städer ha möjlighet att flytta sitt rike.*
- Spelare kan skapa nya byggnader, föremål, vapen. Designa själv så andra kan se (i.e. användargenererat innehåll). (2) *Kan vara roligt men kan bli mycket att implementera. Måste även övervakas och fyller ej heller någon egentlig funktion. Om man själv kan välja stats på sina vapen och inte bara göra nya grafiska representationer på dem så får man även balanseringsproblem.*
- Det kan finnas en möjlighet att kombinera byggnader. Enkla enheter kan kombineras till mer komplexa (detta kan leda till "strömlinjeformad produktion"). (3) *Bra idé om resurser är många och kan kombineras i flera steg för att producera andra resurser. Automatiserar delar som inte är så roliga att göra.*

- Synligt om spelare är onda eller goda (men även mellanting måste finnas). (4) *Bra men ett tveeggat svärd. Om man kan se andra spelares spelstil så kan man kanske räkna ut vilka som är värda att anfalla osv.*

Familj, ätt, hjältar

Som spelare styr man en familj eller ätt av en speciell ras och folkslag. Denna familj kan ses som spelarens största “pjäser” i och med att de har stor inverkan på vad spelaren kan och inte kan göra. Till exempel så kan det krävas att spelaren placerar en medlem ur familjen i varje stad som spelaren har. Medlemmar ur familjen blir äldre och dör alltefter som tiden går i spelet. Detta medför att familjen måste kunna föröka sig för att inte försvinna. (5) *Familj är en central del i spelet. Med dem kan man hindra att en spelare är bäst hela tiden genom att familjemedlemmar dör.*

I familjen finns även ett “överhuvud” som är den viktigaste karaktären i spelet. Denna karaktär ger mest bonus vad den än används till tack vare dess pondus. (4) *Ger mer djup. Den stad som överhuvudet är kopplad till blir även spelaren huvudstad.* När denna dör måste ett nytt överhuvud väljas. Spelaren kan då välja hur det nya huvudet ska väljas, till exempel den äldsta sonen, dottern eller det barn med mest av någon egenskap. Om ingen kandidat finns som uppfyller kriterierna, eller om det finns flera, kan stridigheter inom familjen uppstå.

Det kan även vara så att en familjemedlem gör uppror mot resten av familjen. Det beror på hur mycket direkt kontroll spelaren ska utöva över “sin” familj. Antingen är de viljelösa dockor som lyder och gör allt som spelaren vill (enkelt att implementera), eller så har de egen vilja och mål (svårare att implementera). Om då spelaren sätter dem i positioner som går emot deras vilja kan de revoltera. (1 - egen vilja) *Spelarna kommer med största sannolikhet att känna frustration om deras viktigaste pjäser inte kan kontrolleras direkt.*

Under spelets gång så skapas en familjehistoria. Alla relevanta händelser som familjen är med om registreras och läggs till. Även släktrådet byggs naturligtvis ut allteftersom spelet fortskrider. Det här skulle kunna representeras i html (eller liknande, med länkar osv.). Detta blir särskilt intressant om giftermål med andra spelares familjer introduceras då man kan se “sitt” släktskap med andra spelares familjer. (4) *Inte livsviktigt, men väldigt roligt. Blir mer statistik att titta på.*

Giftermål

En spelare kan gifta bort en medlem ur sin familj med en medlem ur en annan spelares familj. Detta ska då ge någon form av fördel för spelarna. Vem som senare får spela de gifta samt deras barn finns det flera alternativ för:

- Spelaren med den manliga karaktären “får” den kvinnliga karaktären och även de barn de får. För detta betalar denna spelare en “hemgift” för att få nytt blod till sin familj. Hemgiften kan vara i form av resurser, eller en icke-angreppspakt (om denna bryts så förlorar spelaren väldigt många prestigepoäng). Detta kan vara ganska realistiskt med tanke på hur det verkligen gick till. Nackdelen är att

det kan bli lite väl realistiskt och kan verka stötande för vissa. Det kan också verka konstigt om detta sätt är det enda genom historiens gång, från stenålder till rymdålder.

- Spelarna behåller sina respektive karaktärer och delar på barnen de får. Då bor och verkar de gifta på olika håll och den enda inverkan det får är att nya barn blir till. Detta alternativ är inte lika realistiskt.
- Spelarna väljer själva vilken spelare som ska ta över paret. Denna betalar då hemgift åt den andra.
- Det gifta paret “försvinner” (blir ospelbara). Efter viss tid så anländer barnen till familjen som spelbara karaktärer. Detta alternativ kan också fungera som “extraliv” om familjen skulle dö ut. Det kan alltid finnas en kusin som är beredd att ta över.

Systemet med “extraliv” skulle kunna användas vilket alternativ man än väljer. Det finns alltid en avlägsen kusin som kan komma och ta över.

Alternativt kan man låta medlemmarna i familjen gifta sig med icke adliga personer (dvs. NPC:s). Detta kan ge mindre prestige (eventuellt minus), men det skulle även kunna vara adliga NPC:s från “ett land långt borta” som inte ger någon negativ effekt på prestigen. Man får dock inte någon allians eller liknande och man får mindre möjlighet att styra vilka egenskaper friarna har.

Om man tvingar spelarna att gifta sina familjemedlemmar med andra spelares familjemedlemmar så lägger man stort ansvar på spelarna. Vad händer om de inte gifter sig och släkten dör ut? Det finns en risk att det blir väldigt komplicerat. Om de bara gifter sig med NPC:s så försvinner dock roligheten med att se släktskapen mellan familjerna (det finns inga). Det måste även vara en balans i antalet familjemedlemmar man har, det ska inte kunna gå att få för många man kan spela. Eventuellt så kan det vara så att man börjar med några få och allteftersom så kan man ha fler (forska fram eller liknande).

Den stora frågan är om man måste gifta sig med samma ras och folkslag. Det blir enklare om det skulle vara så, men det blir (kanske) mer intressant om man kan blanda blod mellan olika raser. Då skulle avkomman få stats som är en blandning av föräldrarnas. Om föräldrarna har specialförmågor så kan det slumpas ut om barnet får det också. *Beror på vad som bestäms ovan.*

Användningsområden för familjemedlemmar

- Spelaren måste ha en familjemedlem i en stad för att kunna styra över den. Kan dock vara möjligt att äga en stad utan en familjemedlem (men inte att styra och det går inte att anlägga eller ta över nya städer om man inte har en familjemedlem att placera där). *(5) Detta leder till att man inte kan bygga hur många städer som helst och därmed bli hur mäktig som helst. Problemet är vad som händer när personen som styr staden dör. Detta kan lösas genom att spelaren har reserver som kan ta över. Om inte spelaren har en reserv så förlorar spelaren viss kontroll över staden (kan inte bygga nya byggnader, svårare att försvara osv.).*

- Familjemedlemmarna kan springa omkring och döda monster osv. Detta kan ge föremål som kan hjälpa familjen/landet/familjemedlemmen. Familjemedlemmen kan eventuellt också utvecklas och få bättre "stats", detta kan dock innebära problem då familjemedlemmar kan dö. När familjemedlemmarna är ute och springer så kan dom röra sig inom en ruta på kartan (en ruta kan tex. vara uppdelad i nio små rutor). *(2) Blir alltför frikopplat och ett eget spel. Stats och erfarenhet är dock en god idé, men kan förskaffas på andra sätt, till exempel när ett slag har vunnits. Det vore också roligt om man hade ett achievements-system där karaktärerna får priser för att ha utfört vissa uppgifter, dessa kan då visas upp för andra spelare.*
- Familjemedlemmar kan ge en bonus till städer eller arméer som de placeras i. Detta beror på familjemedlemmens egenskaper och eventuella utrustning osv. *(5) Detta är en anledning till att familjen finns. De ska vara något annat än en "tavla" som man kan titta på men inte ger något rent mekaniskt.*
- Familjemedlemmar kan skickas till rådet för rasen (varje spelare får skicka en familjemedlem var). Familjemedlemmens egenskaper avgör hur mycket genomslagskraft den röst spelaren lägger får. Vilka egenskap som påverkar kan bero på ras (en orch med mycket styrka har mycket att säga till om medan en alv med mycket spiritualitet är inflytelserik osv.). *(4) ännu ett användningsområde. Bra om karaktärerna har betydelser på andra plan än krigiska.*
- Familjemedlemmar kan användas som ambassadörer i andra spelares städer. Då kan spelaren med ambassadör få viss information om den andra spelarens stad. Det kan vara så att man måste utse en ambassadör som bor i den andra spelarens huvudstad om man ingår någon form av allians. *(3) Enbart applicerbart om det finns flera familjemedlemmar.*

Förmodligen blir det så att man måste koppla en familjemedlem till en stad, men kan även använda den till andra uppgifter. När personen bor i staden så ger den bonus till vissa områden som spelaren väljer. Spelaren kan när som helst plocka ur personen ur staden och stoppa in den i en armé, men då tappar staden bonusen. Även om personen inte befinner sig i staden så är den ändå kopplad dit.

Områden familjemedlemmar kan fokusera på:

- Krig, familjemedlemmen blir då en enhet som spelaren kan gå omkring med på kartan. Kan även sätta in denne i en armé. Bragder är slag och ger erfarenhet-spoäng.
- Produktion minskar byggnadstiden och ger erfarenhet när byggnader färdigställs.
- Forskning ger uppfinningsbonus och mer erfarenhet vid upptäckter.
- Attraktion ger mer nöjda invånare så att populationen ökar snabbare, erfarenhet vid folkökning.

Familjemedlemmar får erfarenhet på två olika sätt:

- Ålder ger erfarenhet som spelaren kan placera ut på olika områden.
- Bragder ger bonus på det område där bragden utförts.

Rykte

Varje familj har ett rykte vilket återspeglar hur spelaren har spelat. Ryktet kan vara flera olika variabler som till exempel blodtörstig, kulturell, välvillig, hederlig mm. Varje familjemedlem kan även ha ett rykte som bidrar till familjens rykte. Eventuellt är det endast familjens rykte som spelar in vid rådslag mm (detta för att inte spelaren ska vara blodtörstig med vissa familjemedlemmar och att det inte märks vid rådslag). (3) *Ger mer djup, men kan utnyttjas om man ej är försiktig. Om alla andra spelare ser an familjs och individuella medlemmars rykte inom flera områden så kan de även räkna ut hur de ska bete sig mot den spelaren.*

Råd

Ett råd/orakel/en despot osv. kan finnas för varje enskild ras. Rådet är de som avgör när spelare ska bli straffade när de hackat på mindre starka spelare etc. Detta kan yttra sig tex. genom att rådet säger "Spelare x har varit ond, alla ska skicka två soldater för att attackera spelare x". Rådet kan även lägga fram ämnen för omröstning så som höjda skatter, eller korståg osv. Rådet är i princip AI när det gäller bestraffning av spelare, men fungerar även som admins kanal in till spelarna (genom att lägga ut uppdrag och omröstningar). Omröstningarna påverkas naturligtvis av spelarna. Olika bestraffningar/belöningar osv. kan användas av de olika rasernas råd. Rådet kan ge ytterligare hjälp/bestrafningar. Några alternativ listas nedan:

- Militär hjälp till svaga spelare som blir attackerade
- Resurser till någon som blivit nedslagen
- Nya spelare kan vara under rådets beskydd
- Ge quests som spelare kan utföra (korståg, hitta artefakter osv.). Kan vara för flera länder, ett land eller för enskilda familjemedlemmar/hjältar (se quests).
- Om ovanligt mycket aggression har visats från en ras mot en annan så kan rådet lägga fram förslaget att det ska startas krig mot den andra rasen (dvs. det blir ingen prestigeförlust att anfälla spelare av den andra rasen).

Spelare ska kunna ge förslag på omröstningar eller "lagar" till rådet. Dessa lagar skulle kunna gälla att en typ av forskning är förbjuden, eller att alla måste betala skatt.

(3) *Positiva aspekter:*

- *Hjälp till svaga.*
- *Naturlig kanal från admin.*
- *Färdigt forum som spelarna kan använda.*
- *Introduktion, tutorial till nya spelare.*

Negativa aspekter

- *Krystat.*
- *Konstiga restriktioner. Spelarna måste tillhöra ett råd, även om de inte vill. Bryter mot princip 2.*

Det skulle kunna vara så att rådet spelar stor roll för nya spelare. När man börjar får man flera uppdrag av rådet för att man ska lära sig hur spelet fungerar. Allteftersom så lär sig spelarna och de får inga mer uppdrag av rådet. Då är det bara vid speciella tillfällen som rådet kan ge uppdrag, annars fungerar det bara som en kanal mellan spelare.

Allianser

En allians är ett förbund som två eller flera spelare bundit sig till. (5) *allianser måste vara med på ett eller annat sätt.* Det ska finnas flera olika typer av allianser, och en spelare ska kunna ansluta sig till mer än en av dem. En allians är ett "state" i spelvärlden, det vill säga att man ska kunna se vilka spelare som är i allians med vilka. Det finns flera sätt man kan göra detta på:

- Det finns bara en typ av allians som en spelare kan skapa. I denna så bestämmer denna spelare vilka regler som gäller för denna allians. Denna spelare bestämmer även själv vilka spelare som ansöker om medlemskap som får vara med. Det är även upp till denna spelare att "kicka" spelare som bryter mot alliansen. Detta blir väldigt flexibelt, men det är upp till spelarna själva att se till att de inte bryter alliansen. Detta kan leda till missbruk och orättvisor om till exempel en alliansledare kickar en spelare på grund av personliga orsaker och inte på grund av att den spelaren bröt mot några regler i alliansen. Detta kan vara bäst för allianser som inte explicit betyder någonting (typ Ikariam). (3) *Enkelt att implementera, men ger ingen "koll".*
- Det finns bara en typ av allians, men nu väljer spelaren i listor hur den ska fungera. Det kan till exempel vara hur man bestämmer i alliansen (omröstning, en ledare, ett råd av starka spelare m.m.) och vilka regler som gäller (om man får anfälla andra i alliansen och vad som händer om man gör det, vad man måste betala för att få vara med m.m.). På detta sätt får "spelet" reda på vilka regler som gäller för alliansen och kan på detta sätt se till att regler efterföljs. Då kan spelare som inte sköter sig kickas automatiskt och andra slipper bli kickade på grund av "fel" orsaker. (3) *Ger koll, men oflexibelt. När man försöker skapa en taxonomi över olika allianser och olika alternativ så kommer man att missa saker. Om en spelare vill skapa en viss typ av allians, men den inte stöds, så blir spelaren frustrerad.*
- Det finns flera olika typer av allianser att välja mellan. De kan vara av typen handelsallians, icke-angreppspakt eller militär allians. Då är flera regler färdigspecifierade och spelarna slipper fylla i oändliga listor av regler, de behöver bara justera vissa värden. Då kan andra spelare även se vilken typ av allians andra spelare har mellan varandra. Nackdelen är att det kan kännas oflexibelt om spelarna inte kan bilda sina egna allianser. De kanske vill bilda en ballongallians(?), men det finns ingen sådan att välja på. (4) *Kombinerar man detta alternativ, där vissa typer*

av allianser finns att välja på, med en generell allianstyp, så blir det ganska kraftfullt. Kan spelaren ställa in vissa parametrar (styrelseskick, hur omröstning går till, hur man kan avsluta sitt medlemskap, hur spelare sparkas, kan individuella spelare starta krig med andra spelare, hamnar alla i alliansen i krig med en annan spelare om denne attackerar någon i alliansen, kan alliansen starta krig mm.), så blir det nästan en kombination av alla typer. De färdigspecificerade allianserna kan till exempel vara icke angreppspakt mm.

En nackdel med att ha färdiga regler är att det kan krävas lite handpåläggning om paradoxer uppstår. Om spelare A har en militär allians med spelare B och en annan militär allians med spelare C, och B och C börjar kriga, vad händer då? Ska man skicka styrkor till båda sidor? Tvingas man välja sida eller kan man hålla sig neutral i detta fall utan att bli utesluten i båda allianser?

Om spelet explicit håller reglerna kan man tvinga spelare i en ickeaggressionspakt att hålla fred genom att ta bort alternativet att anfalla. Man kan även göra så att skatt dras automatiskt. I ett handelsavtal så kan en viss mängd varor skickas kontinuerligt utan att spelarna själva måste göra det.

Riken

Med allianser skulle man även kunna skapa "riken" där en spelare är ledare (behöver ej vara den som startade alliansen) och har viss kontroll över de andra spelarna. Denna spelare kan till exempel kräva skatt eller kontroll över en viss mängd soldater. Även tullar och tex. vapenindustrin skulle kunna styras/ägas av ledaren. Mycket makt kräver dock mycket ansvar. Det ska gå att sätta sig emot kungen och avsätta denne. Det måste finnas en möjlighet för enskilda spelare att bryta sig ur "riket", detta ska dock innebära någon form av straff för att det inte sker alltför lättvindigt (möjligtvis kommer spelarna själva att skapa sådana bestraffningar). (2) *Kan vara häftigt, men måste bidra med något unikt som inte kan finnas i en vanlig allians (bankverksamhet kanske?). Restriktivt och ej nödvändigt.*

En spelare som väljer att inte bidra med den mängd soldater eller skatt som ledaren utkräver kan bli straffad (tex. om ledaren vill ha 10% av soldaterna och spelaren bara ger 5% så får spelaren mindre av bytet från kriget).

En allians kanske kan bilda allians med en annan allians. Då kan riken gå ihop och bli superriken. Till slut finns det en kung över galaxen. (3) *Detta fungerar även om man bara har "vanliga" allianser. Då skulle man kunna välja när man skapar alliansen om den ska kunna ingå allians med andra allianser.*

Eventuellt kan även allianser äga och sköta städer, soldater m.m.

Städer

Spelaren ska kunna bygga städer och fylla dem med invånare. (5) *Nödvändigt.* Dessa invånare behöver inte vara av samma ras eller folkslag som familjen man spelar. Det kan mycket väl vara så att samma stad både innehåller alver, orcher, människor, lågländare,

högländare och lilleputtar. Spelaren ska även ha möjlighet att stoppa vissa raser från att komma in i staden. (?) *Kan bli för avancerat att ha olika raser i en stad, men behöver inte bli det. Har man olika raser som kan bo i samma stad så kan spelaren välja om de ska ha en generell stad eller en specialiserad för en specifik ras.*

För att locka till sig olika raser i staden kan man behöva bygga olika typer av byggnader som den rasen tycker om. Det kan då vara så att vissa byggnadstyper även stöter sig med andra raser. Det kan även vara så att vissa lyxvaror lockar till sig vissa raser men stöter sig med andra.

Om städer är olika attraktiva att bo i för olika raser kan man locka till sig en viss ras från en annan konkurrerande stad genom att göra sin stad mer attraktiv att bo i för den rasen.

Two bra idéer som ger städer och raser djup.

Handel

Handel ska ha betydelse i spelet. (5) *Key feature.* För att få tillgång till alla resurser så måste man handla, alla resurser är ej tillgängliga bara genom att utvinna dem själv. Antingen så kan man byta varor mot pengar, eller varor mot andra varor. Handel kan fungera på många olika sätt:

- Man kan bygga trading-posts i en stad. Om två andra spelare använder denna trading-post så kan denna spelare ta ut tull för denna handel. (3) *Avstånd betyder något, blir mer att göra, ännu en byggnad att bygga/forska fram. Men det kan bli väldigt rörigt tillslut. Det kan även bli för svårt att få tag på vissa resurser, säljarens marknad.*
- Global marknad. (3) *Enkelt att implementera och förstå, men gör att man kan "se" mer än man borde kunna. Avstånd från det egna riket till en viss resurs spelar även mindre roll, svårt att få vägar att få betydelse. Köparens marknad.*
- Auktionssystem, där man även kan välja att betala ett högt pris för att få varan direkt. (3) *Kan läggas till de andra, eventuellt forskar man fram det.*
- Resor för att köpa och sälja. (2) *Kan bli roligt och realistiskt, men kommer att bli trögt.*

Man skulle kunna göra en annan version av en tradingpost där man forskar fram handelssystemet. Ju mer man forskar desto längre bort kan man handla och desto mindre svinn blir det. Ju större en spelares handelspost är, desto mer av marknaden får spelaren tillgång till. Storleken på handelsposten avgör hur mycket svinn det blir (större -> mindre svinn). Det är alltid den som avgör affären som drabbas av svinnet. Detta betyder att om man har en liten handelspost och vill köpa eller sälja, så vill ingen göra affärer med en därför att de drabbas av svinnet. Om man däremot har en liten handelspost och ser att en annan spelare vill köpa eller sälja varor, så drabbas man själv av svinn. Det är alltid varor som försvinner, inte pengar.

Det är avståndet mellan två spelares huvudstäder som avgör avståndet när man ska beräkna svinnet.

Vägar kan även byggas för att minska svinnet (eventuellt minska transporttiden). En fråga är om handlandet ska ta tid? Ska man få varorna direkt eller tar det en tid proportionell till avståndet att få sina varor.

Även hjältar, vapen och andra producerade tillgångar skulle kunna handlas med. Hjältar som ej tillhör någon spelare kan finnas tillgängliga att köpa. Alla spelare har då möjlighet att ge bud. *(3) Hjältar kommer nog inte att finnas i spelet, man ska förmodligen inte kunna producera vapen, enbart trupper. Eventuellt så skulle man kunna handla med producerade lyxvaror (och trupper).*

Har man trading post eller global marknad så kan själva köpandet och säljandet fungera på två sätt:

- Man anger att man vill köpa en vara för ett visst pris och andra spelare kan se det och välja att sälja till en. Man kan även ange att man vill sälja en vara till ett visst pris och då fungerar det på samma sätt. *(4) Det är förhållandevis enkelt och kan kombineras med svinn.*
- Man anger att man vill köpa till ett visst pris maxpris X, en annan spelare anger att denne vill sälja till ett visst pris minpris Y. Om $X \geq Y$ så får man varan för ett pris som är en funktion av X och Y. Om flera spelare vill köpa samma vara så kan den spelare som får varan bestämmas antingen den som köat längst eller vars familjemedlem har högst karisma. *(2) Ganska krångligt och går ej att kombinera med svinn.*

Forskning & utveckling

Spelarna ska kunna forska fram ny teknik. *(5) Nödvändigt.* Denna teknik gör det till exempel möjligt att bygga nya typer av vapen eller byggnader. Teknologiträdet ska ha flera grenar och det ska inte vara möjligt att kunna bli bäst på allt. Möjliga områden är teknik, vapen, magi m.m.

För att förhindra att nya spelare inte har en chans mot äldre, så kan man göra så att stammen/stammarna på trädet går fort att forska fram när många behärskar tekniken. Stammen kan då vara de olika åldrarna i världshistorien och viktiga teknologiska genombrott (papper, hjulet, kugghjulet, mikrochipet mm.). Mikrochipet kan vara fruktansvärt dyrt att forska fram för den första som kommer på det, men är man först så får man ett visst försprång under en viss tid. Ju fler som forskar fram mikrochipet desto billigare blir det. Men stammen gör inte mycket i sig, utan man måste utforska grenarna för att kunna bygga olika soldater eller byggnader och de är lika dyra oavsett hur många som kommit på dem. På detta sätt hindrar man att nya spelare befinner sig i stenåldern och andra i rymdåldern.

Olika raser kan ha olika teknologitråd (eller grenar). Kan vara evolution för vissa och teknik för andra. *(1 - unika träd) Blir svårt att balansera och ger inte så mycket. (3 - unika grenar) Kan ge mer djup åt de olika raserna.* På detta sätt kan man tvinga fram interaktion mellan de olika raserna om bara dvärgar kan utvinna mithril och alverna utvinna silverek (men vad hindrar en alvfamilj att anställa dvärgar? Dvs. om man kan ha olika raser i staden så varför inte i gruvan?). *Får fråga.*

Kommunikation

Det ska vara enkelt att kommunicera med sina grannar och allierade. *(5) ett måste för diplomati.* Det finns chatt (som går till alla inom en allians tex.), mejl (till en eller ett fåtal personer) och forum (Varje allians har ett forum där de kan diskutera). Man ska kunna ha vänlistor och listor på alla som är med i de olika allianserna/råden/guilden och kunna kontakta enskilda eller alla. Om man ska skicka meddelanden till spelare som befinner sig långt borta tar det tid för meddelandet att gå fram. *(2) Det bör ej ta någon tid att kommunicera, kommunikation kan ändå ske utanför spelet och det tar ingen tid.* Hur lång tid beror på kommunikationskanalen. Svar ska kunna representeras som avhuggna huvuden om man vill.

Ett alternativ är att spelare kan stoppa sändebud mellan andra spelare och på detta sätt avlyssna kommunikationen (kryptering kanske också då ska finnas). *(1) Ingen bra idé, kommunikationen kommer då bara att flytta utanför spelet.*

Playorders

Spelaren kan ge order till AI:n om hur denna ska bete sig när spelaren inte styr själv. *(5) Måste vara med. Stöder princip 3.* Detta kan ske på olika nivåer.

Strider

- Ett alternativ för playorders här är att spelaren säger till AI:n hur en armé och de bataljoner/divisioner/trupper som den består av ska bete sig och vilka uppställningar den ska utgå från i strid. Alla strider kan i så fall utspelas mellan AI. *(5) Ger djup och fler saker att syssla med, ska dock ej vara ett måste.*
- Det är möjligt att säga till en armé hur den ska bete sig i en större skala medan man är borta. Ska den tex. attackera alla andra arméer som kommer i närheten, fly undan, återvända och försvara en stad eller bara hålla sin position. *(4).*
- Det kan finnas möjlighet för spelaren att forska fram bättre AI (dvs. mer avancerade alternativ; olika formationer eller attacker). *(4).*
- En duktig general eller liknande i en armé kan göra AI:n bättre. *(4) eller höja moralen.*

Byggplaner

Spelaren kan ge instruktioner till vilka byggnader som ska byggas medan spelaren är borta. Detta kan ske på lite olika sätt.

- Spelaren säger exakt vilka byggnader som ska byggas (dvs. spelaren sätter upp en kö) *(4) Lätt att implementera. Frustrerande om man måste logga in hela tiden för att göra något nytt.*

- Spelaren säger vad AI:n ska prioritera (tex. bygger AI:n mycket baracker eller liknande om fokus ligger på stridsbyggnader, eller så ligger fokus på att reparera osv.). (2) *Svårt att implementera och har inte så stor poäng.*

Mål och slut

Spelet innehåller mål som spelarna kan kämpa mot. Målen kan vara både delmål och/eller slutgiltiga mål som i princip avslutar spelet (spelet skulle även kunna fortsätta även när det slutgiltiga målet har uppnåtts, det kanske finns spelare med ett motsatt mål som fortsätter kämpa för det). Ett exempel på stora mål är:

- “ena galaxen/världen under en flagga”.
- Flera sidor strider och en har vunnit.

Om man hintar om att det finns ett mål, men inte skriver ut det explicit, så kan man skjuta upp beslutet. Man kan till exempel skriva i bakgrundshistorien om en splittrad värld som vill enas.

Exempel på delmål är:

- Man ska ta över vissa platser eller artefakter.
- Vinn över påven till din sida.

Det är viktigt med delmål för att belöna spelarna och motivera dem att spela vidare.

Det finns flera alternativ på hur spelet slutar:

- Det finns inte något slut på spelet, men det ska inte vara så att samma spelare befinner sig på “toppen” hela tiden. Även nya spelare ska ha chans att bli bra.
- Det finns ett slut (ett av flera möjliga slutgiltiga mål har uppnåtts), men spelet kan fortsätta även efter slutet.
- Spelet slutar efter ett slutgiltigt mål har uppnåtts.
- Spelet tar slut efter en viss tid.
- Ett visst antal spelare släpper bomben och allt dör.

Resurser

Det ska inte vara möjligt att ha tillgång till alla resurser (förutom eventuellt genom handel eller krig). (4) *Ger djup och skapar intressekonflikter.* Resurser skulle kunna förädlas med hjälp av tekniker och fabriker (eller liknande), både genom att slå samman olika resurser (kol + järn = stål) eller bara förädling av en resurs (timmer -> plank). (3) *Beror på hur avancerat man vill göra det.*

Resurser ska vara mer eller mindre tillgängliga och vanliga. Vissa basresurser (trä och sten) finns överallt, men andra mer exklusiva finns bara på vissa ställen i världen. Dessa är dock inte nödvändiga för överlevnad. (5) *Tvingar till interaktion.*

Vissa resurser är förnyelsebara och växer tillbaka efter en viss tids tröda. Spelaren kan välja hur mycket av en resurs den ska ta ut från en källa per tidsenhet. Om spelaren överutnyttjar en resurs så kan den ta slut, åtminstone för en tid. Tillväxten för en resurs är proportionell till hur mycket av resursen som finns i källan. Detta betyder att om man utvinnet för mycket av en resurs så försämras återväxten. Eventuellt skulle forskning kunna ge bättre återväxt. (2) *Kan vara intressant att försöka hitta balansen, men det finns alltid en bästa nivå så när man hittat den blir valet trivialt.*

Alternativt så är resurserna oändliga men spelare kan bara utvinna en viss mängd per tidsenhet. Genom forskning eller uppgradering så kan man utvinna mer per tidsenhet. (4) *Enklare och mindre frustration.*

För att hindra att det blir för mycket inflation så krävs det att resurserna används upp och försvinner. Detta kan lösas genom att byggnader, soldater m.m. kostar att bygga, samt att soldater kostar att underhålla. *Balanseringsproblem.*

Resurser är inte nödvändigtvis synliga direkt, utan spelarna måste medvetet leta efter dem. Det kan även vara möjligt att vissa resurser inte är synliga om man inte "forskat fram" dem. (2) *Blir ingen strategi om man måste gå på en resurs för att veta att den finns där. Borde räcka med att man upptäckt ett område för att se vilka resurser som finns där.*

Resurser ska vara globala, det betyder att de inte är kopplade till en viss stad. Behöver spelaren bygga någonting i en stad så måste denne inte skicka resurser mellan städer. Det betyder inte att man inte kan bygga förråd i städer, de ger högre tak i det globala förrådet.

Städer förbrukar vissa resurser, som till exempel vissa lyxvaror, med en viss hastighet som spelaren bestämmer (mer ger högre attraktion). Om lagret innehåller mindre av en viss resurs än vad som behövs så kan ett av följande hända:

- Ingen stad får någon resurs.
- Det finns en prioritet mellan städerna, där kvarvarande resurser delas ut efter prioritet.
- Resurserna delas lika.
- Slump avgör vilka som får hur mycket av en resurs.

Manskap

Manskap är även det en resurs. Städer ger manskap som spelaren kan fördela ut på olika arbetsområden. Fler och större städer ger mer manskap. Om städerna innehåller olika raser, syns det även i vilket sorts manskap spelaren får. Olika manskap kan även vara olika bra på olika arbetsuppgifter. Vissa raser kanske även inte kan utföra vissa sorters arbete.

Arbetsuppgifter skulle kunna vara:

- Trupp. Ett antal män används för att bygga en trupp soldater av något slag (trupper kan sedan slås ihop till arméer).
- Matproduktion.
- Gruvdrift.
- Byggnationer.
- Forskning

Städer fyller på med nytt manskap om man skulle tappa det efter till exempel strid. Men det tar tid att fylla på med nytt (beror på storleken på städerna). Om man tappar en stad så tappar man inte manskap (skulle vara alltför hårt straff), det fylls bara på saktare.

Strider

Det ska vara möjligt att både se strider och hur de utspelar/utspelade sig samt att få en sammanfattning (battle report). Det ska inte vara möjligt att direkt ta kontroll över striden (se playorders) (*nödvändigt*), men strider ska ta lång tid (större strider tar längre tid) så det ska vara möjligt att skicka förstärkning i form av nya trupper. Det är även möjligt att andra spelare lägger sig i striden (*inte nödvändigt*).

För att förhindra att man kan skicka en ensam soldat till en armé och på så sätt enkelt spionera på den andra spelarens laguppställning, krävs det att det finns överlevare som kan rapportera striden.

När en spelare vunnit ett slag (fältslag eller tagit över en stad) så kan denne välja vad som ska hända med förlorarna (och staden). Ska alla dödas, skonas, ska staden brännas eller tas över mm. Vad spelaren väljer påverkar familjens rykte. (4) *Påverkar karaktärerna. Tillfångatagna familjemedlemmar kan krävas lösensumma för, torteras, skickas hem i förnedring mm. Olika val leder till olika bonusar och påverkar ryktet (för vinnaren och/eller förloraren).*

Förloraren av ett (fält)slag (och inte blir annihilerad) flyr till bästa möjliga ruta närmast en stad som inte tillhör fienden (egen, allierad eller neutral). Blir man attackerad igen så backar man automatiskt så länge man är i flykt-tillstånd. Om rutan armén flyr till är strategiskt bra så kan det hända att den börjar slåss igen. Finns det bara fienderutor runt om så slåss man till siste man.

Flykttillstånd kan en armé hamna i på två olika sätt: moralen brister och soldaterna flyr eller antalet levande soldater har hamnat under en (egeninställd) gräns. Moralens sjunker självklart när soldater dör.

Quests och events

Det kan finnas flera olika sorters quests (uppdrag). De från admin och/eller från andra spelare. Dessa uppdrag kan gälla för flera länder, raser, allianser, ett land eller enskilda

hjältar. Uppdragen kan utspela sig inom olika områden: handel, produktion, politik eller strid (alla områden som finns inom spelet). Events och quests kan även triggas av hur spelarna spelar, tex. kan missväxt inträffa om spelarna utnyttjar odling i alltför stor utsträckning osv.

Quests kan fungera som tutorial, men spelarskapade quests är svåra att implementera. Hur kan spelet få reda på att en spelare verkligen har utfört ett quest som denne påstår. Med olika kommunikationskanaler kan dock spelare ge varandra uppdrag utanför spelets regler.

Events är händelser som skiljer från “vardagen” i spelet. (4) *Intressant, skapar mål och belöningar.* Några exempel är:

- En drake kommer och attackerar.
- En ö föds.
- Hungersnöd.
- Jordbävning.
- Goda år (skördar/produktion etc.).

Introduktionen till spelet kan ske i form av quests inom de olika områdena. Under tiden som spelaren spelar de introducerande questen så bör denne vara skyddad från andra spelare (eventuellt inte en del av den “riktiga” världen).

Perspektiv

Man styr från “guds” perspektiv (man “är” inte en enskild karaktär) (*Så ska det vara*). Men det skulle kunna vara så att man verkligen är en gud som styr sina undersåtar. Då skulle man kunna förklara spelare som slutar spela med att folkets gud har övergivit dem. Ett annat alternativ är att hela släkten dör under mystiska omständigheter och anarki och kalabalik utbryter. (1) *Tar fokus från familjen.*

Highscore

Familjernas poäng listas i någon sorts highscorelista. (5). Detta kan vara en highscorelista där familjens poäng i alla områden (strid, handel osv.) räknas samman, eller olika listor för olika områden. Även familjens blodtörst/godhet skulle kunna listas.

Alternativ för highscorelistor inom olika områden:

- I listor för olika områden listas alla spelare. Det skulle kunna medföra att man kan avgöra om man ska attackera en spelare eller inte.
- Endast topp tio listas inom de olika områdena.
- Man ser endast sin egen position i listorna (spelaren ser att denne ligger på tex. position 128 på handelslistan).

Alternativ för hur man räknar:

- Highscoren räknas från tidernas begynnelse (dvs. allt man får poäng för läggs till det man redan hade, resultatet ökar hela tiden). Kan få effekten att dom som börjar spela spelet först alltid ligger i topp. *(2) Leder till att den som började spela alltid är bäst.*
- Highscoren är knuten till specifika familjemedlemmar. När en familjemedlem dör så tappar familjen den “score” som familjemedlemmen hade. Kan anses som hårt straff, men ser till att toppen av highscoren är i konstant rörelse. *(4) Har man vunnit ett stort slag, eller uppfunnit elden så återspeglas det i poängen så länge familjemedlemmen som utförde dådet lever. Man kan även räkna in andra saker i poängen som till exempel antal städer, landarean, produktion mm (se nedan).*
- Highscoren räknas ut för stunden, endast den situation spelaren och dess land befinner sig i just för stunden är det som visas på highscore. Man slipper räkna poäng, det kommer vara relativt mycket rörelse på highscore-listan, men det finns stor risk att spelare kan räkna ut vem som är svag osv. *(3) Att bara göra på detta sätt tar fokus från familjen. Stora bragder räknas inte heller alls.*
- Samma som ovan, fast knutet till specifika familjemedlemmar (familjemedlem A har visst politiskt inflytande och en viss militär makt osv.). *(3) Går, men inte lika intressant som ovan.*

Appendix I

Heuristiker för utvärdering

Feedback & control

- Players should perceive a sense of impact onto the game world.
- Feedback should be given immediately to display user control.
- The first-time experience is encouraging.

Goals

- The game provides clear goals or supports player created goals.
- There should be multiple goals.

Challenges & skills

- Get the player involved quickly and easily.
- There should be variable difficulty level.
- “A good game should be easy to learn and hard to master” (Nolan Bushnell).
- Provide instructions, training and help.
- Challenges are positive game experiences, rather than a negative experience (results in their wanting to play more, rather than quitting).
- There are no repetitive or boring tasks.
- Pace and activities are varied to minimize frustration and fatigue.

Progress

- The player sees the progress in the game and can compare the results.
- The players are rewarded and rewards are meaningful.
- The game should give rewards that immerse the player more deeply in the game by increasing their capabilities (power-up), and expanding their ability to customize.
- The player does not lose any hard-won possessions.
- The game does not stagnate.
- The game must maintain an illusion of “winnability”.

Balance & Strategies

- There must not be any single optimal winning strategy.
- The game supports different playing styles.
- Play should be fair.
- Player should not experience being penalized repetitively for the same failure.
- The player cannot make irreversible errors.

Setting & content

- The game uses orthogonal unit differentiation.
- Include a lot of interactive props for the player to interact with.
- Provide consistency between the game elements and the overarching setting and story to suspend disbelief.

Multiplayer issues

- The game supports communication.
- There are reasons to communicate.
- The game supports groups and communities.
- The game provides information about other players.
- The design overcomes lack of players and enables soloing.
- The design minimizes deviant behavior.

Appendix J

Found issues in heuristic evaluation

Topic	Feedback & Control
Heuristic	Feedback should be given immediately to display user control
Problem	Can be a long time between action and consequence
Rating	Moderate
Description	There is a chance that the consequences of an action are revealed long after the action. Therefore it will be hard for players to link cause and effect and therefore feel that the game is randomly punishing or supporting players.
Solution	-

Topic	Feedback & Control
Heuristic	Players should perceive a sense of impact onto the game world
Problem	Players might not feel that they can affect the world.
Rating	Minor
Description	Depending on the size of the world (and also the time scale) the player might not feel that it is possible to have any significant impact on the world as a whole. I.e. if the world is too big the actions of one single player won't have any significant effect on the world.
Solution	1. Limiting the size of the world. 2. Making it possible to affect a very large area in the world (though this might be extremely difficult to balance and make fair).

Topic	Feedback & Control
Heuristic	Feedback should be given immediately to display user control
Problem	No action has an immediate effect (The moving of an army is used as an example).
Rating	Important
Description	If the player gives an order to move to an army the army will not move until the “move time” has ended which provides very little feedback.
Solution	1. It is possible to give armies “move points” over time instead of making them wait for each move. By doing this it is possible to have the armies move directly but only a given distance during a specific time. 2. Presenting that the army has been given an order and also showing clearly how much time it will take for the army to complete the order.

Topic	Feedback & Control
Heuristic	The first-time experience is encouraging
Problem	All actions takes time to finish
Rating	Important
Description	Since all actions takes a certain amount of time to finish there is the risk of players not being able to play for more than a couple of minutes before they have actually developed their land/country/cities quite a bit.
Solution	1. Having plenty of things to do in the beginning. 2. Not restricting all actions to take time (for example using movement points instead of having to wait for each move when ordering armies around). 3. Make sure that there is a “hook” in the first parts of the game to make the players want to come back (and also provide good enough help so the start of the game is not too complex).

Topic	Challenges & skills
Heuristic	Get the player involved quickly and easily
Problem	There is a chance that the player will be overwhelmed with all options at the beginning of the game.
Rating	Important
Description	At the beginning of the game the player has a lot of options of things to do and strategies to use. Because the player does not know the game world and its rules he/she may not be able to form a strategy and thus quit playing. If a mistake is made it could also have dire consequences that the player will have to deal with for a long time (i.e. building the wrong thing and thus depleting critical resources).
Solution	1. Provide an in game tutorial that introduces the player to the world and explains the rules. 2. Ensure that the gameplay is balanced in a way that the initial decisions do not have too much effect.

Topic	Challenges & skills
Heuristic	“A good game should be easy to learn and hard to master” (Nolan Bushnell)
Problem	Complexity vs. depth.
Rating	Important
Description	The game has a lot of rules that can intimidate new players. This is a transparency issue.
Solution	Make the rules simple but that still provides much depth (i.e. several choices in each situation).

Topic	Challenges & Skills
Heuristic	There should be variable difficulty level
Problem	The opponents set the difficulty.
Rating	Moderate
Description	It is very difficult to tune the difficulty for different players. All players will in essence play on the same difficulty, but if a player happens to start next to a strong and aggressive player the difficulty will be fairly steep for that individual.
Solution	Make the different directions a player can take have an effect on the difficulty. For example: If a player chooses to focus on science the difficulty in defending (since warfare is apparently not where the player wants a challenge) might become easier (so that aggressive players cannot take advantage of a peaceful player).

Topic	Challenges & Skills
Heuristic	Provide instructions, training and help
Problem	There is no mention of a tutorial or help.
Rating	Critical
Description	Since it is a fairly complex game some sort of help or tutorial (preferably both) is probably needed.
Solution	-

Topic	Challenges & Skills
Heuristic	There are no repetitive or boring tasks
Problem	It is repetitive and tedious to explore.
Rating	Important
Description	Players need to give a new order each time a new area is to be explored (i.e. the armies cannot move into unexplored territory). This makes the exploration very difficult as it demands that the player is online for a very long time or logs in very often.
Solution	1. Use “movement points” for the armies. 2. Allow the moving of armies into unexplored areas.

Topic	Challenges & Skills
Heuristic	Pace and activities are varied to minimize frustration and fatigue
Problem	The pace is fixed and the same for all players making it very difficult to balance the game at the same time as ensuring that the pacing is good in every situation a player can be in.
Rating	Important
Description	In the beginning of the game things should perhaps be fast to accomplish, but when a player builds an additional city building cannot be as fast as it would disrupt balance. This is also an issue for new players. A new player should not be in an “impossible” position because everyone around her is already much more powerful. Since the pacing is identical for everyone (?) this becomes very difficult to balance.
Solution	Provide different time scales for new players. The faster research for new players is a good approach, but this might need to be extended to buildings as well. This solution could however result in the pace of the game being too fast for new players.

Topic	Progress
Heuristic	The players are rewarded and rewards are meaningful
Problem	Many rewards are of the type that a player can gain by waiting.
Rating	Minor
Description	Plundering has basically the same effect as trading. This is however a minor issue when it is the interaction between players that is important and plundering will affect the relations between players.
Solution	Give unique rewards to different play styles (more than reputation, which is a minor cosmetic issue).

Topic	Progress
Heuristic	The game should give rewards that immerse the player more deeply in the game by increasing their capabilities (power-up) and expanding their ability to customize
Problem	The rewards (or achievements) are basically very similar.
Rating	Minor
Description	Example: Build a building and you get a building allowing you to build another building and so on. There is no real change to the options available for the players.
Solution	Make more differentiating options available when certain achievements have been made.

Topic	Progress
Heuristic	The player does not lose any hard-won possessions
Problem	Players can take over cities.
Rating	Important
Description	A player can take over a city from another player. Cities are very important in the game and players spend a lot of time developing and upgrading them.
Solution	1. Offer “free-zones”, cities that can not be taken over that the players can spend time on developing. Other players can only take over forts or similar buildings. 2. Make sure that cities do not have too much impact on the world (though this can make the game less interesting). 3. Enable the rebuilding of a city in a new location and make it much less costly than building an ordinary city from scratch. 4. Make it extremely difficult to lose cities.

Topic	Progress
Heuristic	The game does not stagnate
Problem	The game repeats and goals loses their importance.
Rating	Moderate
Description	When all cities are built the goal to expand loses its importance. The only real goal will then be research, which is just waiting. If a player achieves all resources trading and warfare loses its importance. Players at the top are not offered any other goals than new players to keep them motivated to play.
Solution	1. Ensure that there is interesting gameplay even after a player has reached the maximum number of cities. 2. Fill the game with enough content so that no player ever comes to a situation where “everything has been done”. This could be done by demanding that cities and territories constantly change in order to counter the tactics of opponents.

Topic	Progress
Heuristic	The game must maintain an illusion of “winnability”
Problem	The illusion may break.
Rating	Minor
Description	After a while players may realize that there is no chance to definitely win over other players.
Solution	-

Topic	Balance & Strategies
Heuristic	The game should be fair
Problem	There is a risk that different locations of players make the game more challenging for some players.
Rating	Important
Description	The position of a player's territory initially determines what resources the player has available. This can in turn make the game more challenging for certain players. The most important aspect is of course to make sure that no player starts in a location that does not allow for any growth or places the player at the mercy of other players.
Solution	1. Give each player equal (or similar) opportunity in the beginning by giving all players the same starting conditions. 2. Make sure that all possible starting positions in the game have the same (or similar) opportunities.

Topic	Balance & Strategies
Heuristic	The game should be fair
Problem	Players who have played for a while are superior to new players.
Rating	Important
Description	Since the game must give players who has played for a while more power it might be difficult for new players to catch up.
Solution	1. The approach to research (where players research new technology faster if many of the other players already has the technology) is a good start, but might need to be extended to buildings, resources etc. 2. It might be possible to include a "new player" bonus that gives new players bonuses that over time wears off (this bonus would then become more and more significant during the game so that players that join very late get more of a bonus that players who joined earlier).

Topic	Balance & Strategies
Heuristic	Play should be fair
Problem	Events can be considered unfair.
Rating	Important
Description	The game allows for events that happen, such as earthquakes, famines, and good years. If these events happen randomly to only a few players they can feel unjustly treated. Even if all the players are affected such (negative) events are not fair because they can not do anything about them.
Solution	Warn players in advance if a negative event is about to happen and make it possible for the players to avoid negative events. For example can a player be warned that a famine will break out unless the player does not build or upgrade the player's farm.

Topic	Balance & Strategies
Heuristic	Player should not experience being penalized repetitively for the same failure, Play should be fair
Problem	Too much negative feedback for the looser in battles.
Rating	Critical
Description	In battles over cities, the loosing player will loose his/her army, plus resources and perhaps the city. This leads to smaller ability to rebuild an army to defend against later attacks. There is also no possibility for a loosing player to retreat to rebuild if the war is happening in his/her land. An attacking player can pillage a city as many times he/she wants and steal resources before the defender has any chance to build an army.
Solution	-

Topic	Balance & strategies
Heuristic	The game supports different playing styles
Problem	Playing styles is influenced by neighbors.
Rating	Moderate
Description	Even if a player wants to play peacefully, it will be hard to do if his/her neighbors are constantly at war. It will also be hard to trade if no other in the neighborhood is trading.
Solution	-

Topic	Balance & strategies
Heuristic	The game supports different playing styles
Problem	Limited effects of different styles
Rating	Minor
Description	There is a risk that a player's choices will feel meaningless if he/she can do everything. A common problem in online strategy games.
Solution	-

Topic	Setting & content
Heuristic	Include a lot of interactive props for the player to interact with
Problem	Not much to do.
Rating	Moderate
Description	Most things in the game take some time to before they are performed, so when a player has issued all commands there is nothing more to do than wait.
Solution	Provide the player with something to do while he/she waits for an army to move or a building to be built.

Topic	Setting & Content
Heuristic	The game uses orthogonal unit differentiation
Problem	There is no mention of differences in how different units behave in the simulated battles.
Rating	Critical
Description	There is no description of how different units (archers, cavalry, and infantry) behave in the simulated battles.
Solution	Make sure that the different units actually behave differently in the simulated battles (archers should for example stay back and be able to deal damage at a distance while cavalry should be able to use their speed and weight to charge into enemy units etc.).

Topic	Setting & Content
Heuristic	Include a lot of interactive props for the player to interact with
Problem	There are quite fixed and limited things that the player can interact with.
Rating	Minor
Description	The game contains a basic number of things that the player can interact with (cities, armies and so on) and these never change. This might lead to the player growing tired of the game since there is in essence nothing new to do.
Solution	1. Give players who have played for a while new options and opportunities (though this might be very difficult to balance if the new options are to have an impact on the game). 2. Give the player more power in terms of customization (that could be only visible). For example, players might get the option to customize their family members' looks.

Topic	Multiplayer issues
Heuristic	The game provides information about other players
Problem	The score of the players are only shown like an overall score and it is not possible to see the land of other players (even the ones you are allied with).
Rating	Moderate
Description	Because of these limitations in the information there might be a feeling of not being connected to the other players.
Solution	Include additional information for the players. At least for allies. Information that could be shown to everyone is origin (country), the race of the other players family etc. These things would not disrupt game balance but might still be interesting to know.

Topic	Multiplayer issues
Heuristic	The design overcomes lack of players and enables soloing
Problem	One player in the game world is impossible
Rating	Minor
Description	If there is only one player in the game it will be pointless to play. The only challenge is then how long the player can wait before he/she gives up.
Solution	Have many players.

Topic	Multiplayer issues
Heuristic	The design overcomes lack of players and enables soloing
Problem	A player that wants to play without interacting with other players will have a hard time.
Rating	Minor
Description	The game supports soloing to some extent; players do not have to be in clans or communicate with each other. To play completely solo will however be hard.
Solution	-

Topic	Multiplayer issues
Heuristic	The design minimizes deviant behavior
Problem	Cheating by collusion I, battles to gain experience (described by Yan & Randell [56]).
Rating	Moderate
Description	In the game, family members and units gain experience in battles. This can lead to that two players constantly fight with each other to gain an advantage over other players.
Solution	Make it more expensive to just fight than the gain will be.

Topic	Multiplayer issues
Heuristic	The design minimizes deviant behavior
Problem	Cheating by collusion II, trading information (described by Yan & Randell [56]).
Rating	Moderate
Description	In the game, not all information is known to all players. This can lead to that players cooperate and trade information or sell it to other players that should not have access to that information. It is for examples easy to take a screenshot of an area that one player knows and sell it to a player that does not know that area.
Solution	-

Topic	Other
Heuristic	-
Problem	Players can feel “trapped”
Rating	Important
Description	A player can get totally surrounded by other players’ land. This limits his/her ability to explore the game world and he/she might feel “trapped” in his/her kingdom. He/she is left in the mercy of his/her neighbors if he she wants to travel their land to explore.
Solution	Provide “free-zones” that no player can own so that they have the ability to move and explore the map. Colonization (with a safe capital).

Topic	Other
Heuristic	-
Problem	Players can not expand.
Rating	Important
Description	When a player gains more family members and want to expand with more cities, there is a risk that his/her kingdom is surrounded with other players' cities. This forces the player to break up the kingdom into several "islands".
Solution	Change kingdoms into colonies (with a safe capital).

Appendix K

Utvärderingsmanus för fokusgrupper

Positivt/negativt

1. Vad är det bästa med spelet? Varför?
2. Vad är det sämsta med spelet? Varför?

Ekonomi

1. Hur upplever ni det att man som spelare inte har tillgång till alla resurser utan måste handla eller kriga för att få tillgång till dem?
2. Hur upplevdes det att man ej kunde bygga resursstationer utanför området man äger?
3. Vad anser ni om att handeln genomfördes utan någon valuta utan bara genom byteshandel av resurser?
4. Tanken från början var att vissa byggnader skulle ha en löpande kostnad, men detta kom inte med i prototypen. Vad anser ni om att ha löpande kostnader med utgångspunkt i hur det fungerade i prototypen (dvs. utan löpande kostnader)? Alltså: Är det något ni tror skulle bidra till att göra spelet intressantare?
5. Hur upplevdes antalet resurser (för många, för få, etc.)?
6. Andra synpunkter eller idéer om ekonomin och resurserna?

Karta

1. Hur upplevs det att spela ett sådant här spel på en karta (som i prototypen)? Dvs. Hur upplever ni det när positionen avgör vilka spelare man främst konkurrerar och

interagerar med? Abstrakta positioner så att alla spelare "kan komma åt alla" är det bättre eller sämre?

2. Att gå omkring och utforska, hur upplevs det? Intressant eller inte intressant? Vad skulle kunna göra detta mer intressant?
3. Andra synpunkter eller idéer om kartan och utforskningen?

Familj

1. Använde ni er av familjemedlemmarna?
2. Hur upplevdes familjemedlemmarna i prototypen?
 - (a) Erfarenhetssystemet
 - (b) Fokuseringen
 - (c) Effekten på spelet
 - (d) Nyttan eller bördan av dem
3. Om en familjemedlem skulle dö, hur skulle detta upplevas?
4. Andra synpunkter?

Städer

1. Ska man kunna erövra städer av andra spelare? Hur ska detta gå till?
2. Hur upplevdes systemet med population?
3. Hur upplevdes influensen städer emellan?
4. Hur upplevdes det att neutralt område automatiskt blev ens eget område när en stad expanderade?
5. Andra synpunkter?

Strider och arméer

1. Hur fungerade det att strida med en fördröjd effekt?
2. Övriga synpunkter?

Tempo

1. Hur fungerade tempot i spelet? (För snabbt eller för långsamt, vilka delar?)
2. Hur fungerade längden på striderna?
3. Att skalan endast presenterades i "gametime", hur upplevdes detta? Ska man visa verklig tid och "gametime", endast verklig tid eller endast "gametime"?
4. Andra synpunkter?

Extrafrågor

1. Om man utgår från prototypen, vad verkar då roligast eller bäst? Att det kontinuerligt kommer expansioner med fler forskningar, resurser, byggnader med mera eller att det finns ett slut på spelet?
2. Hade de olika raserna (och/eller dess antal) någon påverkan på upplevelsen?
3. Skulle ni kunna tänka er att betala för att spela ett liknande spel? Hur mycket?

Appendix L

Resultat av utvärdering, fokusgrupp 1

Antal deltagare: 2 st.

Positivt/negativt

1. Vad är det bästa med spelet? Varför?
 - Bästa med spelet är upptäckandet (fara runt, upptäcka, hitta resurser och andra spelare) och blandningen av raser på samma lag.
 - Bra kompromiss mellan turn-based och real-time.
2. Vad är det sämsta med spelet? Varför?
 - Listan med byggnader som kan byggas i staden är för otydlig eller eventuellt för lång. Den som inte går att bygga än måste åtminstone markeras tydligare.
 - Många byggnader i sig är bra, men det måste vara tydligare vilka som går att bygga.

Ekonomi

1. Hur upplever ni det att man som spelare inte har tillgång till alla resurser utan måste handla eller kriga för att få tillgång till dem?
 - Det är bra att man inte har tillgång till alla resurser. Gör att man ej kan "gömma sig i sitt hörn".
 - "Först blev jag irriterad", men trade funkar.
 - Trade är ganska anonymt, vilket är bra.
 - Bra att messagesystemet finns så man kan förhandla.

2. Hur upplevdes det att man ej kunde bygga resursstationer utanför området man äger?
 - Naturligt och bra.
 - Fort skulle kunna vara bra då det är lite väl dyrt och svårt att expandera en stad eller att bygga en ny.
3. Vad anser ni om att handeln genomfördes utan någon valuta utan bara genom byteshandel av resurser?
 - Fungerar bra. Det är inte särskilt komplicerat, speciellt då det går så snabbt.
4. Tanken från början var att vissa byggnader skulle ha en löpande kostnad, men detta kom inte med i prototypen. Vad anser ni om att ha löpande kostnader med utgångspunkt i hur det fungerade i prototypen (dvs. utan löpande kostnader)? Alltså: Är det något ni tror skulle bidra till att göra spelet intressantare?
 - Detta vore självklart bra, men det måste vara möjligt att kunna riva/stänga de byggnader som kostar.
 - Skulle förmodligen öka handel.
 - Man skulle kunna slumpa kostnaden så att en byggnad kan kosta olika sorters resurser för olika spelare. Det får förstås inte bli orättvist.
5. Hur upplevdes antalet resurser (för många, för få, etc.)?
 - Antalet känns bra. Roligt att utforska och hitta nya etc.
 - “Skulle nog vilja ha lite mindre”, men många kan nog vara tufft och realistiskt om man gillar det.
 - Om förädling ska vara med så är det här för många resurser.
6. Andra synpunkter eller idéer om ekonomin och resurserna?
 - Att ha defaultresurser som ej “målas ut” på kartan fungerade bra.

Karta

1. Hur upplevs det att spela ett sådant här spel på en karta (som i prototypen)? Dvs. Hur upplever ni det när positionen avgör vilka spelare man främst konkurrerar och interagerar med? Abstrakta positioner så att alla spelare “kan komma åt alla” är det bättre eller sämre?
 - Mycket bättre med karta! Mer “territoriskt”. Man känner att man måste ha soldater för att försvara.
 - Man blir mer involverad.
 - Det blir inte bara en topplista att tävla mot.
2. Att gå omkring och utforska, hur upplevs det? Intressant eller inte intressant?
 - Intressant.

3. Vad skulle kunna göra utforskning mer intressant?
 - Achievements vore kul.
 - Någon form av bonus/achievements borde man få för utforskning.
 - Events är bra (typ quests “Hjälpa handelsmannen”) Behöver inte vara stort och häftigt utan kan vara ett enkelt val som resulterar i olika saker.
 - Random encounters.
 - Det skulle kunna finnas “en grotta med en drake” i varje land eller andra “småmysiga” grejer. Detta skulle kunna fungera som en smakprov på krig utan att man behöver anfälla någon.
4. Att hamna i ett trängt läge, hur känns det?
 - Att expandera kräver krig.
 - Är man trängd så måste man använda diplomati.
 - Någon sorts frihet måste nästan finnas, det borde gå att ta sig ifrån det trängda läget.
5. Andra synpunkter eller idéer om kartan och utforskningen?
 - Båtar och floder saknas. Någon sorts “fri lejd” vore bra för att ta sig ur trängda lägen (tex. genom att man alltid kan resa på floder även om de går genom andras land).

Familj

1. Använde ni er av familjemedlemmarna?
 - Lite grann, de är lite småroliga.
 - Har döpt dem, skoj för en själv.
2. Hur upplevdes familjemedlemmarna i prototypen?
 - (a) Erfarenhetssystemet
 - Rolig detalj.
 - Skönt att det “balanserar ut” den ökande tiden för byggnader.
 - (b) Fokuseringen
 - Ger en möjlighet.
 - Det borde hända nått mer när fokus ändras. Porträtten kan tex. ändras.
 - (c) Effekten på spelet
 - Känns som en “oavslutad” gren, men de borde vara kvar.
 - Familjemedlemmarna kräver lite mer jobb. Kan utvecklas mer.
 - De kan användas i events (det är de som ska utföra uppdrag).
 - (d) Nyttan eller bördan av dem
 - “Har aldrig svurit åt dem i alla fall”.
 - Spännande faktor.

- Kollar någon gång per dag, lagom mycket tid som krävs.
3. Om en familjemedlem skulle dö, hur skulle detta upplevas?
 - Enda sättet att få en personlig relation. Man bryr sig om dem. Annars är de bara en axelryckning.
 - Om de inte kan dö ska de ej heller få kunna röra på sig (och utforska etc.).
 - Det ska vara en risk att skicka med dem i arméer.
 4. Andra synpunkter?
 - De borde ge mindre bonus i större arméer än i små arméer.

Städer

1. Ska man kunna erövra städer av andra spelare? Hur ska detta gå till?
 - Ja, det är bättre än “småhackande”.
 - Det är en fråga om hur “snällt” spelet ska vara.
 - Man vill kunna erövra alla andra!
 - Det är ett stort straff att bli av med en stad.
 - Man borde få starta på en ny kula när man blir av med sin sista stad, men man borde få någon bonus. Tex. få med sig research och lite resurser.
 - Allianser skulle kunna rädda en om man blir av med sin sista stad.
 - Spelet vinner inte på att vara ett evighetsspel, det borde komma till ett slut.
2. Hur upplevdes systemet med population?
 - Störande att mana krävs för första nivån av tents.
 - Ger inte något att ha det mer avancerat. Mer micromanagement behövs ej.

Tempo

1. Hur fungerade tempot i spelet? (För snabbt eller för långsamt, vilka delar?)
 - Tempot var bra.
 - “Småspela” är bra.
 - Mer att utforska vore bra.
2. Att skalan endast presenterades i “gametime”, hur upplevdes detta? Ska man visa verklig tid och “gametime”, endast verklig tid eller endast “gametime”?
 - Speltid tillsammans med en procentmätare (som visar hur många procent som är färdigt av tex. en byggnad) skulle räcka.
 - En kalender där man kan se när olika saker blir klara skulle vara bra.
3. Andra synpunkter?
 - Världen och spelet måste ha ett namn!
 - Movement points skulle kunna vara bra.

Extrafrågor

1. Hade de olika raserna (och/eller dess antal) någon påverkan på upplevelsen?
 - Antalet raser är bra, särskilt om det är så liten skillnad mellan dem.
 - Raserna borde skilja sig åt mer.
 - Skulle kunna vara fler raser ifall de hade fler olika egenskaper (så att de skiljer sig åt mera).
 - Man skulle kunna använda mindre kända raser (istället för klassiska fantasy-raser).

Grafik och interface

- Symbolerna för järn och gems är ej tydliga. Rent allmänt kan ikonerna vara större (inte på kartan nödvändigtvis, men åtminstone i resursförrådet och den detaljerade info:n om tile:n).
- Även textens storlek skulle kunna vara större.
- En “högerklicksmeny” borde inkluderas.
- Varmare färger vore trevligt.
- Vore bra att få ett mail-notify när något sker i spelet.

Buggar

- Man kan bygga det som redan håller på att byggas (tiden det tar att bygga det en gång till går också åt).

Appendix M

Resultat av utvärdering, fokusgrupp 2

Antal deltagare: 4 st.

Positivt/negativt

1. Vad är det bästa med spelet? Varför?
 - Byggandet och samlandet av resurser - kul med micro-management.
 - Kul att bygga och använda långsiktigt planerande.
 - Många resurser och handel är roligt.
2. Vad är det sämsta med spelet? Varför?
 - Svårt att utforska (då varje armé går "ett steg i taget", ej in i utforskat område).
 - Dålig AI (pathfinding).
 - Striderna var ej tillfredsställande. Svåra att förstå.
 - Forskningsträdet var svårt att förstå. Vad som behövdes och vad det gav. Hade varit bra att se vad varje forskning bidrog med.
 - Man måste klicka på byggnader (i städer) för att se om de går att bygga.
 - Borde kunna dölja de byggnader som inte går att bygga just nu (borde åtminstone vara tydligare).
 - Måste gå att överleva i början (tex. genom en passiv mini-inkomst för de grundläggande resurserna).
 - Familjemedlemmarna hade för liten effekt.

Ekonomi

1. Hur upplever ni det att man som spelare inte har tillgång till alla resurser utan måste handla eller kriga för att få tillgång till dem?
 - Underbart! Bra incitament för interaktion.
 - Finns en viss risk för att det ska bli obalanserat.
 - Man måste ha tillgång till trä och sten (de grundläggande resurserna).
2. Hur upplevdes det att man ej kunde bygga resursstationer utanför området man äger?
 - Störande i början.
 - Blev bra sen.
 - Extra knepigt när handel ej fungerade (i.e. ingen hade eller ville byta det man behövde).
 - Problemet försvinner nog med fler spelare.
3. Vad anser ni om att handeln genomfördes utan någon valuta utan bara genom byteshandel av resurser?
 - Bra.
 - Bra när man har svårt att komma åt allt.
 - Pengar behöver ej finnas.
 - Räcker med byteshandel.
 - Kan bli problem utan valuta, men det är charmigt.
 - Värdering blir dock lättare om man har en valuta.
 - En “trade-history” skulle kunna vara bra (där man ser vad saker sålts för tidigare).
 - Det borde finnas alternativ på vad man ska byta bort (tex., “jag säljer 200 glass för 50 wood, 100 stone eller 35 poppy”).
4. Tanken från början var att vissa byggnader skulle ha en löpande kostnad, men detta kom inte med i prototypen. Vad anser ni om att ha löpande kostnader med utgångspunkt i hur det fungerade i prototypen (dvs. utan löpande kostnader)? Alltså: Är det något ni tror skulle bidra till att göra spelet intressantare?
 - Skulle nog vara bra (var annars lätt att få max av många resurser).
 - Kan användas för att balansera olika byggnader.
 - Alltid bra med “underhåll”.
5. Hur upplevdes antalet resurser (för många, för få, etc.)?
 - Bra. De grundläggande resurserna borde alla ha, men de mer speciella kommer att komma in i spelet till slut.
6. Andra synpunkter eller idéer om ekonomin och resurserna?
 - Det borde gå att skicka resurser “gratis”.
 - Det borde vara en skillnad på hur bra raserna är på att samla olika resurser.
 - En deltagare: Man borde kunna lagra lite av all resurser från början (åtminstone så att alla resurser är “synliga”).

Karta

1. Hur upplevs det att spela ett sådant här spel på en karta (som i prototypen)? Dvs. Hur upplever ni det när positionen avgör vilka spelare man främst konkurrerar och interagerar med? Abstrakta positioner så att alla spelare "kan komma åt alla" är det bättre eller sämre?
 - Bra med karta, ger en till dimension.
2. Att gå omkring och utforska, hur upplevs det? Intressant eller inte intressant? Vad skulle kunna göra detta mer intressant?
 - Utforskandet är nu bara till för att hitta resurser och fiender, borde ge något mer.
 - "Tribal villages" vore ett incitament för utforskning.
 - Då ownage radius ökar så mycket och gör att man ser mer så är utforskningen tämligen onödig.
 - Man borde kunna gå in i det utforskade (det skulle kunna vara endast scouts som har den förmågan).
3. Andra synpunkter eller idéer om kartan och utforskningen?
 - "Fog of war" borde sparas på servern och inte lokalt (blir problem när man byter dator).
 - Vägar kan "byggas överallt" vilket är onödigt. Alternativ är att man bara bygger resursstationer och att dessa sedan automatisk kopplas till en stad med väg.
 - Även outposts vore bra (för att kunna utnyttja resurser utanför sitt område).
 - Trading routes till andra spelare skulle kunna vara intressant.
 - Man borde kunna bygga vägar även utanför sitt egna område.

Familj

1. Använde ni er av familjemedlemmarna?
 - Ja, följde deras "levling" noggrant.
 - Lite otydligt vad de ger och man borde se skillnad på vad de gör och på familjemedlemmarna i sig.
 - All fokus låg på "building" (och sen på "research").
2. Hur upplevdes familjemedlemmarna i prototypen?
 - (a) Erfarenhetssystemet
 - "Hade ingen aning om att de kunde levla".
 - Man borde få ett meddelande/visas en markör när de levlat/kan levla.
 - (b) Fokuseringen

- Det kändes som bra alternativ, men det borde finnas fler områden (tex. att fokusera på resource gathering genom att ställa sig på en resource station eller liknande).
 - (c) Effekten på spelet
 - Man borde ha fler familjemedlemmar som det är större skillnad mellan (tex. en väldigt stark ledare och en svag 5:e brorson).
 - Namnfunktionen var kul.
 - (d) Nyttan eller bördan av dem
 - Utan dem hade man blivit galen av de långa byggtiderna.
 - Kul när de blev bättre.
 - Det borde finnas mer interaktion med familjemedlemmarna (man borde tex. kunna bygga hus, statyer etc. som gör dem bättre).
 - Hus som ger fler familjemedlemmar skulle kunna inkluderas.
3. Om en familjemedlem skulle dö, hur skulle detta upplevas?
- Om det innebär att man även tappar en stad så vore det dåligt.
 - Familjemedlemmarna borde kunna dö och blir det tomt i staden så borde den få minus.
 - Familjemedlemmar borde kunna dö.

Städer

1. Ska man kunna erövra städer av andra spelare? Hur ska detta gå till?
- Det är nödvändigt, men det borde finnas byggnader som ger försvarsbonus.
 - Man borde kunna ta över städer med hjälp av influens.
2. Hur upplevdes systemet med population?
- Det märktes inte att populationen “tickade upp”. Det borde gå långsammare.
 - Manpower var “billigt”.
 - Bra system, det var roligt med byggnader som gav både procent och fixa siffror.
 - Soldater borde kosta “upkeep”.
 - Det borde vara billigare att reparera trupper än att skaffa nya.
3. Hur upplevdes influensen städer emellan?
- Influensen borde ha mer effekt. Kan fungera som ett “fredligt” sätt att ta över städer.
 - Effekten på populationen skulle kunna vara endast negativ till fiender (och både negativ och positiv till egna städer).
4. Hur upplevdes det att neutralt område automatiskt blev ens eget område när en stad expanderade?

- Det kändes naturligt.
- Efter Civilization så var det vad som förväntades.
- Utforskandet borde dock ge mer att se (eller någon annan bonus) än att bara öka ownage radius.

5. Andra synpunkter?

- Det borde synas vilken byggnad som är i kö.
- Köerna för både byggnader och soldater var dåliga.
- Bilder på alla byggnader vore bra.
- Research bör vara något mer (tabben var onödig, det skulle kunna läggas in i första tabben).
- Soundtracket skulle kunna varieras beroende på befolkningen.
- Musik vore bra, men soundeffects behövs ej.
- Fast ändå skönt med lite “Yes my lord!”.

Strider och arméer

1. Hur fungerade det att strida med en fördröjd effekt?

- Bra, men det måste finnas bättre “reports”.
- Strider ska inte ske direkt, det skulle ge för stor bonus till inloggade spelare.
- Det borde finnas mer inställningar (defensive mode osv).

2. Övriga synpunkter?

- Plundringen var i stort sett onödig. Man borde kunna plundra specifika resursstationer eller liknande. Väldigt jobbigt när man inte visste vilka resurser man skulle få.
- Risken vid plundring är ganska stor, men det ger väldigt lite.
- Det skulle kunna finnas andra enheter som är snabba och bra på att plundra.

Tempo

1. Hur fungerade tempot i spelet? (För snabbt eller för långsamt, vilka delar?)

- Soldaternas tempo på att gå osv var ok.
- Forskningen gick för snabbt (eller tog åtminstone slut för snabbt), skulle kunna delas upp i fler.
- En deltagare: Det fanns lite för lite att göra i början. Loggade in och hade sen svårt att motivera sig till att komma tillbaka.
- I början spelade man 5 min och sedan hade man inget att göra.
- Borde åtminstone finnas mer info att läsa sig till i början.

- När man ej aktivt klickade fanns det inget att göra.
2. Hur fungerade längden på striderna?
 - Det får gärna ta ganska lång tid så man hinner se vad som händer.
 - Bra att hinna märka vad som händer innan man dör.
 3. Att skalan endast presenterades i “gametime”, hur upplevdes detta? Ska man visa verklig tid och “gametime”, endast verklig tid eller endast “gametime”?
 - Det är något man vänjer sig vid, men det vore bra att ha någon referens.
 - Får gärna vara presenterat i verklig tid så blir det inga frågetecken, men då tappar man lite av kopplingen till realismen (“4 dagar för att bygga väg’ blir “3 timmar” eller liknande).
 - Just i början förstod man inte “Vaddå 4 dagar för att bygga en väg?”.

Extrafrågor

1. Om man utgår från prototypen, vad verkar då roligast eller bäst? Att det kontinuerligt kommer expansioner med fler forskningar, resurser, byggnader med mera eller att det finns ett slut på spelet?
 - Det ska ta slut.
 - Saker ska ändras mellan omstarter.
 - “Restart med expansioner”.
2. Hade de olika raserna (och/eller dess antal) någon påverkan på upplevelsen?
 - Bra att ha olika raser, men de borde ge mer. Borde vara större skillnad mellan dem.
 - Man borde inte kunna få minus i vissa raser.
 - Det skulle kunna finnas fler raser.
3. Skulle ni kunna tänka er att betala för att spela ett liknande spel? Hur mycket?
 - Om det var mer färdigt så skulle en 20:a i månaden kunna vara acceptabelt.
 - Man är dock försiktig med att betala till något obskyrt företag.
 - Donationer och reklam kan vara alternativ.
 - Det måste vara gratis från början för att få folk “hooked”.
 - Man kan betala per omstart, men det kan få effekten att spelare struntar i att spela mer.

Grafik

- Charmig grafik.
- Vattnet såg ut som “blå hål”.
- Osnyggt, fanns en del “skönhetsfläckar”.
- Mer “realistiska” färger (varmare) vore bra.

Övrigt

- Vatten borde ha någon betydelse.
- Första intrycket var lite “vad ska jag göra?”, men man kom in ganska snabbt i det (det svåraste var kartan och förflyttningen).
- Det borde finnas en “Hall of fame” även efter restarts.
- Olika enheter skulle kunna beordras att gå olika långt (vissa kan gå 10 steg, andra 1 steg i taget).
- Påskägg vore roligt. Skulle kunna vara nya påskägg vid varje omstart.
- Bilder på städer, troll, resursstationer osv. borde inkluderas.
- Spelet måste heta något.

Appendix N

Resultat av utvärdering, intervju

Text inom citattecken är direkta citat.

Positivt/negativt

1. Vad är det bästa med spelet? Varför?
 - Upptäckandet & byggandet.
2. Vad är det sämsta med spelet? Varför?
 - Saknar en bank. Denna ska vara styrd av spelet och dess uppgift ska vara att se till att det inte går att vara utan någon resurs. Den ska dock ta ut ockerpriser så det ska löna sig att handla med andra.
 - Interfacet måste göras om.

Ekonomi

1. Hur upplever ni det att man som spelare inte har tillgång till alla resurser utan måste handla eller kriga för att få tillgång till dem?
 - “Får man det att funka så kommer det att funka”.
2. Hur upplevdes det att man ej kunde bygga resursstationer utanför området man äger?
 - Känns naturligt.
3. Vad anser ni om att handeln genomfördes utan någon valuta utan bara genom byteshandel av resurser?

- Svårt att säga, men kändes inte konstigt i alla fall.
4. Tanken från början var att vissa byggnader skulle ha en löpande kostnad, men detta kom inte med i prototypen. Vad anser ni om att ha löpande kostnader med utgångspunkt i hur det fungerade i prototypen (dvs. utan löpande kostnader)? Alltså: Är det något ni tror skulle bidra till att göra spelet intressantare?
 - Löpande kostnad höjer värdet på resurser och handel.
 5. Hur upplevdes antalet resurser (för många, för få, etc.)?
 - Svårt att säga, men verkar bra. “Har inte klurat ut vad alla resurser ska användas till än”.
 6. Andra synpunkter eller idéer om ekonomin och resurserna?
 - Man ska kunna handla med bara en spelare. Nu kan vem som helst anta ett erbjudande som man lagt ut. Det ska också vara möjligt att kunna rikta ett erbjudande till en enskild spelare som bara den spelaren kan acceptera.
 - För att kunna bygga vissa byggnader så måste man ha vissa resurser.
 - Dyra handelsmän med ockerpriser.

Karta

1. Hur upplevs det att spela ett sådant här spel på en karta (som i prototypen)? Dvs. Hur upplever ni det när positionen avgör vilka spelare man främst konkurrerar och interagerar med? Abstrakta positioner så att alla spelare “kan komma åt alla” är det bättre eller sämre?
 - Karta var jättebra, saknar dock en minimap för att kunna hålla reda på alla enheter.
2. Att gå omkring och utforska, hur upplevs det? Intressant eller inte intressant? Vad skulle kunna göra detta mer intressant?
 - Utforskning är intressant.
 - Man ska kunna skicka in folk i utforskat område.
3. Andra synpunkter eller idéer om kartan och utforskningen?
 - Speciella utforskartrupper, till exempel kartritare. Dessa ska röra sig mycket snabbare än en armé men inte kunna slåss.
 - Interfacet ska vara kopplat till vilka trupper man har.

Familj

1. Använde ni er av familjemedlemmarna?
 - Ja, först som trupp och scouta och sedan som byggherrar.

2. Hur upplevdes familjemedlemmarna i prototypen?
 - (a) Erfarenhetssystemet
 - Jättebra. Kul att kunna levla up i områden man fokuserar på. Även roligt att kunna distribuera erfarenhetspoäng.
 - (b) Fokuseringen
 - Jättebra. Antalet fokus var lagom. Saknar inte något fokusområde.
 - (c) Effekten på spelet
 - Intressant. De har lagom effekt. Har man mer fokus på dem så kommer spelet att kretsa enbart på dem.
 - (d) Nyttan eller bördan av dem
 - Bra.
3. Om en familjemedlem skulle dö, hur skulle detta upplevas?
 - Dör de så sätter man värde på dem.
4. Andra synpunkter?
 - Familjemedlemmar ska kunna dö i krig.
 - Man ska kunna lönnmörda andra spelares familjemedlemmar. Detta skulle kunna genomföras genom att man betalar ett speciellt gille. Det ska dock inte vara lätt och spelare ska kunna skydda sig från lönnmördare.

Städer

1. Ska man kunna erövra städer av andra spelare? Hur ska detta gå till?
 - Man ska kunna ta en stad, men den ska vara förstörd. Det vill säga att det får inte finnas några byggnader i den. Det ska dock vara lätt att bygga upp en ny stad om man förlorat en.
 - I ett annat spel så går befolkningen i “migration mode” när deras sista stad erövrats. Detta betyder att hela befolkningen reser sig med vapen och blir jättefarlig. De befinner sig i detta tillstånd till de har hittat en plats att bygga en ny stad på eller tagit någon annans stad. Detta gör att det inte blir värt att ta någons sista stad.
 - Ett annat alternativ är att man bara krigar om resursstationer.
 - Man kanske inte tar staden utan bara kan beskatta den under en viss tid.
2. Hur upplevdes systemet med population?
 - Känns okej.
3. Hur upplevdes influensen städer emellan?
 - Har inte tänkt på det.
4. Hur upplevdes det att neutralt område automatiskt blev ens eget område när en stad expanderade?

- Logiskt.
5. Andra synpunkter?
 - Eventuellt så skulle man kunna bygga “watchtowers” som ger en liten area av ägande även utanför stadsgränsen. Då kan man kanske få en resursstation även om man inte kan/vill expandera stadsgränsen.

Strider och arméer

1. Hur fungerade det att strida med en fördröjd effekt?
 - Fungerar bra. Dock bara stridit en gång så inte riktigt säker.
2. Övriga synpunkter?
 - Coolt att arméer kan fly. Då förlorar man inte allt om man skulle förlora en strid.

Tempo

1. Hur fungerade tempot i spelet? (För snabbt eller för långsamt, vilka delar?)
 - Kändes bra.
2. Hur fungerade längden på striderna?
 - Bra, men bara stridit en gång.
3. Att skalan endast presenterades i “gametime”, hur upplevdes detta? Ska man visa verklig tid och “gametime”, endast verklig tid eller endast “gametime”?
 - Charmigt med skalan i endast gametime. Presenteras tider i verklig tid så bryts illusionen.

Extrafrågor

1. Om man utgår från prototypen, vad verkar då roligast eller bäst? Att det kontinuerligt kommer expansioner med fler forskningar, resurser, byggnader med mera eller att det finns ett slut på spelet?
 - Spelet skulle må bäst av att ta slut. Med ett poängsystem så skulle man kunna jämföra sig med andra i slutet på spelet.
 - En spelare ska kunna initiera ett spel. Denne kan då välja antalet spelare samt längden på spelet. Då skulle man kunna spela kompismatcher.
2. Hade de olika raserna (och/eller dess antal) någon påverkan på upplevelsen?

- Ja, men de borde ha mer inverkan på spelet för att göra nytta. Olika styrkor och svagheter är bra. Troll kan till exempel vara bra i stembrott och vara farliga med klubba, man kan aldrig bli bågskytta.
 - Tre raser räcker.
3. Skulle ni kunna tänka er att betala för att spela ett liknande spel? Hur mycket?
- Tror inte att man skulle betala för spelet. Det är bättre att det är finansierat med reklambanners.