



Testbibeln

Handboken för recensenter

goodgame

Om Goodgame

Goodgame är förbundet för dig som älskar TV- och datorspel. Vi vänder oss främst till dig under 25 år men medlem kan du vara oavsett ålder. Du och ett gäng kompisar kanske känner att det skulle vara kul att arrangera en tv-spelsturnering, eller så vill ni kanske jobba för ett ökat intresse för e-sport? Bara fantasin sätter gränser för vad just er förening skulle kunna göra. Det är inte svårt att starta förening hos Goodgame. Allt ni behöver är ett brinnande spelintresse.

Vi är en ideell organisation vilket innebär att vi inte drivs av kommersiella vinstintressen. Goodgame är också religiöst och partipolitiskt oberoende. Vår verksamhet finansieras till stor del via Ungdomstyrelsen. Resterande intäkter kommer via sökta projekt som Goodgame arbetar med runt om i landet.

Under Goodgame finns cirka 40 medlemsföreningar som tillsammans organiserar över 23000 gamers i Sverige. Varje förening är startad av en grupp på minst fem ungdomar. Alla föreningar är olika till medlemsantalet. En del föreningar trivs med att vara lite färre medan andra med annorlunda ambitioner hellre satsar på att hela tiden bli större.

Föreningarna driver sin verksamhet på egna villkor och vidden av aktiviteter är därmed stor. Aktiviteterna innefattar allt från små till stora LAN, speltestning, turneringsverksamhet, föreläsningar m.m. Goodgames uppgift är att supporta utifrån föreningens idéer och behov. Detta gör vi bland annat med hjälp av våra förenings- och verksamhetsbidrag. Vi agerar också bollplank, hjälper till att ta fram nya idéer och koncept för att sedan sätta samman dessa till exempelvis projektsökningar. Oavsett vad du är intresserad av inom spel så är Goodgame förbundet för dig!

Om testbibeln

I testbibeln hittar du information om hur man testar spel med Goodgame, det finns ett sätt att testa spel på: i en förening. Du hittar även information om hur man bildar en förening, skriver recensioner mm. Testbibeln innehåller ett flertal punkter och frågor kring; support, underhållningsvärde, marknadsföring, spelbarhet, inlärning, våldsnivå etc.

Synpunkter

Har du synpunkter eller kommentarer kring informationen i det här häftet så tar vi mycket tacksamt emot dem. Vår målsättning är att vi hela tiden ska utveckla testbibeln och hitta nya utgångspunkter för vår bedömning av spelen. Saknar ni något i den, har några frågor eller tips för att göra den bättre, hör av er till någon på kansliet.

Kontaktinformation

Vi som jobbar heltid på Goodgame är:

Annelie Persson
Generalsekreterare
annelie@goodgame.se
073 644 08 82

Vill du veta mer, skriv till:
Recensioner och artiklar skickas till:

info@goodgame.se
info@goodgame.se

Testa spel med Goodgame

Nu har du kommit så långt att du vill börja testa spel tillsammans med Goodgame. Det finns ett sätt att testa spel och det är att starta en egen förening eller gå med i en befintlig.

Det här behöver vi från er för att ni ska få testa spel

-Ni måste ha registrerat er förening på goodgame.se.
-Medlemslista på testgruppen.

- Ett underskrivet testavtal.
- En testrecension på ca 2000 tecken.

Testa spel i en förening

Fem grundpunkter

1. Samla ihop minst tre likasinnade

Vi ser gärna att det är en viss ålderskillnad i gruppen, helst fyra år. Grupper med tjejer och killar kommer att få förtur till vissa spel. Det går dock lika bra att starta en förening där alla är exempelvis killar i samma ålder.

2. Hitta på ett namn till er förening

Till exempel "Goodgame Svedmyra Girls" eller "Jönköpings XBOX-klubb". I princip fungerar vad som helst, bara namnet är unikt och inte stötande.

3. Bestäm vem som ska ha ansvar för vad.

Föreningen måste ha en styrelse som består av:

- en ordförande
- en kassör
- en sekreterare
- det kan även finnas ledamöter i styrelsen, det är inte nödvändigt

Utöver styrelsen måste det finnas:

- en revisor (vem som helst som inte är styrelsemedlem, behöver inte vara medlem i föreningen eller Goodgame, kan vara en förälder)
- en valberedare (kan vara en eller flera personer i föreningen, kan även vara styrelsen i sin helhet)

4. Håll ett möte!

På det första mötet måste ni prata igenom vissa speciella saker. Mer om det i den mer utförliga instruktionen nedan.

5. Skicka in dokumenten till oss

De dokument vi vill ha av er för att kunna anta er som medlemmar är följande:

- kopia av era stadgar
- kopia av ert protokoll fört vid bildandet av föreningen (ska vara underskrivet av ordförande, sekreterare och justeringsperson)
- medlemslistan

Vill ni även testa spel vill vi också ha:

- underskrivet testavtal
- exempelrecension på ca 2000 tecken

Är allt ok, kommer vi att skapa föreningen på goodgame.se men innan vi kan börja skicka ut spel måste ni se till att:

- minst fem medlemmar i föreningen registrerar sig i er förening på webbsidan.
- fylla i en lista på plattformar och typer av spel ni vill testa, detta görs på webbsidan av testledaren.

För mer information om att bilda förening se **Föreningsguiden**.

Nu kommer vi att kunna börja skicka ut spel till er och vid riksförbundets nästa styrelsemöte kommer föreningen att bli fullvärdig medlem av Goodgame (om inte styrelsen har några invändningar).

Gå med i en befintlig förening

Om du inte har fyra kompisar som vill starta förening med dig just nu, så kan du försöka hitta en redan existerande förening och höra om du kan gå med i den. Det du gör då är att registrera dig som medlem, logga in på medlemsarean och titta på listan över föreningar. Där kan du se var medlemmarna i föreningarna bor, och kanske hitta några som är i din ålder och bor i närheten av dig.

Om du hittar en förening där medlemmarna bor i närheten av dig så kan du skicka ett mail till ordföranden där du berättar om dig själv och att du skulle vilja hitta en förening att testa spel med. Då kan han kolla med övriga medlemmar i föreningen och se om de har möjlighet att ta emot dig. Eftersom många medlemmar sitter hemma hos varandra och testar så kan det ibland vara svårt att ta emot en ny medlem just då om man har ont om plats, men det skadar aldrig att fråga!

Hur kommer jag igång?

För att kunna testa spel med oss är det bra om ni vet hur vi recenserar spel och hur rapporteringen kommer att gå till, den informationen hittar ni längre bak i testbibeln. En annan viktig sak är att vi måste ha ett underskrivet testavtal från varje solotestare innan vi skickar ut det första spelet (se sidan 31). Det är för att ni (eller er målsman) måste vara ansvarig för spelet, att det testas som det ska och att det skickas tillbaka till oss när ni är färdiga.

Exempelrecensionen från dig vill vi ha in för att se att du kan skriva en recension enligt våra riktlinjer i testbibeln. Därför vill vi ha in ett test på ca 1000-2000 tecken som ni kan skriva på vilket spel ni vill. Är ni inte insatta i något spel så bra, som det krävs för att skriva en bra recension, går det även bra att skriva en recension av en film, en skiva, en bok eller något liknande. Det är mest för att se att ni kan producera material som går att använda.

Skicka in följande till oss (se sidan 3 för kontaktinformation):

- underskrivet testavtal
- exempelrecension på ca 1000-2000 tecken

För att bli en testgrupp

I princip kan vem som helst starta en testgrupp, men vi på Goodgame ställer vissa krav. Varje grupp måste bestå av minst tre personer varav en ska fungera som testledare. Gruppen måste sedan ha eller starta en förening som kan bli medlem i Riksförbundet Goodgame. Det krävs för att vi ska ha råd att distribuera spel till testgrupperna.

På testledaren ställer vi förstås extra krav, han eller hon måste givetvis kunna kommunicera på ett tillfredsställande sätt med oss, samt kunna skriva hyfsat. Dessutom måste vi känna att vi har förtroende för personen, att han eller hon inte kommer att bryta mot de regler vi ställt upp. Reglerna innebär bland annat att testgruppen förbinder sig att inte ägna sig åt olagligheter (piratkopiering etc.), att förvara, behandla och returnera vår utrustning (spel i första hand) på ett korrekt sätt, att leverera testresultaten enligt överenskommelse och att inte personer under den rekommenderade våldsåldersgränsen får spela spelen.

Dessa krav gör att testledaren i de allra flesta fall kommer att vara över 18 år, men undantag är möjliga. Om någon under 18 skulle bli testledare kommer någon vuxen (förälder, studiecirkelledare, målsman, lärare etc.) att behöva skriva under avtalet mellan oss och testgruppen.

I testgrupperna ser vi gärna att det är en viss spridning vad gäller ålder, och testgrupper med både tjejer och killar kommer att prioriteras.

Goodgame kommer att stå för alla kostnader i direkt samband med speltestningen: porto för försändelser, telefonsamtal (dvs. vi ringer gärna upp). Dock kommer vi inte ha råd att betala för testgruppers resor, lokaler, uppehälle och spelutrustning (konsoler datorer etc.)

I korthet gör ni så här:

1. Samla ihop de som ska ingå i föreningen
2. Skicka föreningens medlemsansökan till Goodgame:

***Riksförbundet Goodgame
Tullgatan 2 E
252 69 Rää***

3. När testgruppen (föreningen) blivit godkänd av oss kan vi börja skicka spel, och ni kan sätta igång att testa spel.
4. Efter det första speltestet varje grupp gör bedömer vi om det har fungerat tillfredsställande. Det är viktigt att vi fått resultaten i tid och att ni skickat tillbaka det första spelet.
5. Om allt är ok skickar vi sedan spel två som ni får behålla efter avslutat test.
6. Det tredje spelet får ni också behålla. I undantagsfall, framför allt om vi lånat spelet och det krävs att vi lämnar tillbaka det, kan förfarandet bli lite annorlunda. Testgrupperna kommer dock inte att lida av undantagen.
7. Sedan fortsätter det som ovan, ett av tre spel går tillbaka till oss och de två övriga får gruppen behålla och göra vad de vill med.
8. Om någon eller några personer i grupperna gör ett i våra ögon extra bra jobb kan det belönas ytterligare. Till exempel kan det bli tal om studieresor, entréer och resor till spelmässor etc., eller att man får nya, ännu viktigare uppdrag av oss. Det kommer att löna sig med väl utförda uppdrag.

Ansvar

Testledarens uppgift och ansvar

Testledaren gör den första bedömningen genom att spela igenom spelet. Bedömningen görs utifrån kriterierna i denna manual.

Testledaren ansvarar för att:

- ta fram en rättvisande sammanfattning
- göra en sammanvägning av betyget i de fall gruppen har olika åsikter
- redovisa resultatet för gruppen innan detta skickas till Goodgame. Det är viktigt att medlemmar är insatta i Goodgames betygssättning och omdöme vad gäller de spel där testpersonen har varit aktiv

Testpersonernas uppgifter och ansvar

Testpersonerna skall göra en sammanfattande bedömning med egna ord av spelet. Finns det anledning till anmärkningar på spelet och dess innehåll eller uppbyggnad är det viktigt att detta framkommer.

Testledares och testpersoners ansvar mot Goodgame

Att vara engagerad som testledare och testperson innebär att du i vår verksamhet måste följa vissa etiska regler.

Den utrustning och programvara som vi testar skall hanteras med största varsamhet. Det är många som ska använda dem i Goodgames verksamhet. Men det finns även en juridisk sida av vår verksamhet och vårt sätt att hantera spel och program.

Kopiering av datorspel för testning är inte tillåtet. Vi använder oss enbart av spelföretagens originalspel vid våra tester och i vår verksamhet. All kopiering av datorprogram och spel är olaglig.

Du får inte sprida vidare informationen i spelmanualerna vidare elektroniskt eller med papperskopior.

Hantera därför material, datorspel och annan information du får med stor omtanke.

Det är aldrig fel att berätta att du har uppdrag för Goodgame och vad vi gör.

I avtalet mellan dig och Goodgame har vi preciserat vad vi tillsammans kommit överens om vad som gäller ditt engagemang i Goodgames verksamhet. Finns det frågor om något som inte är reglerat är det båda parter skyldighet att uppmärksamma den andra parten på detta.

Avstängning från uppdraget

Riksförbundet Goodgame har rätt att avstänga testledare eller testperson om det framkommer att någon bryter mot vad som är lagligt eller strider mot avtal som upprättats mellan medlemmen och Goodgame.

Att genomföra tester

Syftet med att testa datorspel är att ge konsumenter möjligheten att välja intressanta, givande och kul spel framför sämre alternativ. Av denna anledning betygsätter vi spelen enligt skalan 1G-10G.

Vi vill testa datorspelen ur flera aspekter. Vi granskar spelen med avseende på underhållning, användbarhet, etik, teknik och målgrupp.

Testgruppens sammansättning

Minst fem testpersoner måste testa och ge synpunkter på varje spel. Det är dock aldrig fel om fler personer deltar. Tänk på att ju yngre testpiloterna är desto mer varierande blir resultaten och ju fler tester fler tester behöver man göra. I de yngsta åldrarna (tre till sex år) måste minst fem spelare i varje årsgrupp testa spelet.

Det är viktigt att rätt testpiloter spelar rätt spel. Vi försöker utgå från spelarnas preferenser och den åldersmärkning som finns på spelet. Av erfarenhet vet vi dock att åldersmärkningen inte alltid är så talande. Ibland är 12-åringarna inte lika roade av ett spel som 7-åringar. Förslagsvis kan man börja med de yngsta barnen/ungdomarna enligt märkningen och arbeta sig upp i åldrarna. Här kan man göra ett pilottest och titta på ett eller två barn först innan man bestämmer sig för att fortsätta med just den åldern eller gå uppåt/nedåt i ålder.

Skriv ner vilka testpersonerna är (ålder, kön, datorvana) och vilket sammanhang (när, var, typ av dator) hon/han testat i. Det är värdefull information eftersom olika typer av användare har olika förutsättningar.

Det är bra om alla användare utgår från samma kunskapsnivå i spelet. I annat fall bör det noteras. De bör inte instrueras i hur man spelar utan testpersonerna ska klara detta själv när man väl fått igång spelet. Om spelaren inte förstår hur spelet ska spelas kan detta tolkas på flera sätt. Det kan antingen innebära att testpiloten är mycket ovan vid att spela, att instruktionerna är oklara eller att testpiloten helt enkelt inte har rätt ålder inne. Eftersom testledaren ofta har en nära relation till testpiloten så vet vi ofta vilket problemet är – speciellt efter att ha utfört fem tester!

Testningen i praktiken

När man har en testgrupp är det dags att börja testa.

För tester med barn upp till tio år använder vi oss i huvudsak av tänka-högt-metoden. Det är den vanligaste metoden även för andra, äldre testgrupper. Därför presenterar vi denna metod lite mer utförligt redan här och nu. För specialgrupper och testpiloter mellan 11 och 25 år kan man alternativt använda någon av de andra metoderna: fokusgrupper, frågeställande eller intervjuer. Samtliga metoder beskrivs under avsnittet "Utvärdering", se s.17

Proceduren för tänka-högt går till så att en grupp av testpersoner genomför spelande av datorspelet under det att de försöker tala om vad de tänker eller gör. Under tiden samlar testledaren in information om hur användaren spelar etc. Testledaren för noggranna anteckningar under testtillfällena.

Testpersonerna ska inte få någon direkt hjälp med spelandet, men uppmuntras att högt ge uttryck för sina åsikter genom att korta frågor ställs, t.ex. "Vad anser du om det där?" och "Förväntade du dig att det skulle hända när du gjorde det där?". Förmodligen kommer det vid många testtillfällen knappast att behövas någon "extra" uppmuntran att säga vad testspelarna tycker, men tänka-högt-metoden innebär alltså att du har en möjlighet att följa upp kommentarer från användaren, såsom att man t.ex. ber användaren att förklara vad de menar med ett visst uttalande.

Att ställa frågor kan ibland vara nödvändigt eftersom att tänka högt inte alltid är lätt. Här är några exempel på frågeställningar med syfte att fastställa om "problem" förekommer:

- Förstår nybörjare instruktionerna för hur de ska spela? Verkar de komma igång bra?
- Tappar användaren "sugen" vid en viss tidpunkt? Beror det på svårigheter eller mättnad?
- Hur många av testpersonerna har problem att ta sig till ett visst mål eller förbi ett visst hinder?
- Hur "kul" tycker testpiloterna att det är att spela?

Under hela testningen är det mycket viktigt att tänka ur ett konsumentperspektiv – hur agerar testpersonerna, vad är intressant för en konsument att få reda på? Testerna är alltså i första hand till för dem som till slut ska läsa vad testgruppen kommit fram till. Detta kan inte nog betonas.

Rapport till Goodgame

Testledaren ser till att testgruppen gemensamt går igenom alla synpunkter på spelet. Vilka synpunkter som ska tas med beskrivs i avsnittet "Så testar vi - testkriterier", se s.10. Testledaren skriver också efter bästa stilistiska förmåga en recension av spelet baserat på uppgifterna som samlats in under testning och diskussion. Även enkäten i slutet av manualen ska skickas in (kopiera vid behov).

Det vi vill ha från er efter varje speltest är följande:

- en recension av spelet
- en lista på vilka som varit med och testat spelet, med ålder
- betyg på spelet
- vilken plattform ni testat och om det finns till någon annan plattform (systemkrav om det är ett pc-spel)
- vilken/vilka spelkategorier spelet faller inom: lek och lär, plattformsspel, tanke- och kunskapsspel, äventyr, sport, strategi, rollspel, action, racing, sociala spel

Om ni har tid och lust får ni gärna ge oss följande också:

- åldersmärkning
- länk till spelets officiella webbsida
- tillverkarens namn

Så testar vi - testkriterier

Det här bör du som testledare se till att försöka få med i kommentarerna som du skickar tillbaka till Goodgame.

Se punkterna nedan som hjälp och riktlinjer i ditt speltestande, inte som något som måste följas till punkt och pricka och besvaras slaviskt fråga för fråga.

1. Underhållningsvärde

1.1 Handling

Är handlingen intresseväckande och spännande? Finns det ett ämne, en röd tråd, kanske rent av en sensmoral i spelet? Utvecklar sig spelet på ett dramatiskt sätt eller finns det trista partier? Innehåller handlingen oväntade vändningar eller är den förutsägbar och tråkig?

Ofta innebär en spännande handling att spelet blir enkelspårigt och i många avseenden omöjligt att påverka för spelaren. Det vill säga, historien kan bara utvecklas i en riktning. Å andra sidan leder spel som tillåter flera olika vägar mot slutmålet till att det är svårt att få en dramatisk struktur på handlingen. Spelet kanske blir större, men samtidigt svårare att överblicka. Hur har denna avvägning gjorts? Vad är bra och vad är dåligt med speluppbyggnaden?

1.2 Karaktärer

Är karaktärerna intressanta, roliga eller bara nödortfött utformade pappfigurer som ska föra spelet framåt? Är de realistiska eller karikatyrartade? Stöpta i samma form eller varierade?

1.3 Grafik

Hur är den konstnärliga kvalitén på grafiken? Vill man ta sig vidare i spelet för att få se nya tjugiga scener? Bidrar grafiken till spelets stämning? Exempelvis: är grafiken häftig, nyskapande, imponerande eller platt, tråkig, otydlig och liknande?

När det gäller spel för yngre bör grafiken vara tydlig och överskådlig, och designen inte alltför rörig. Klara färger och lättförstådda symboler är ofta ett plus.

Försök att motivera kommentarerna till grafiken. Gör gärna jämförelser med andra spel testgruppen har erfarenhet av.

1.4 Spänning/utmaning

Innebär spelet att du får tänka och ta beslut? Hur mycket problemlösning finns i spelet? Händer det nya saker? Kan du välja olika vägar och få olika resultat? Drivs du av en iver att överträffa tidigare resultat?

För att ett spel ska vara spännande och utmanande bör det vara anpassat till rätt ålder.

1.5 Värde för pengar och tid

Spelen idag är mycket dyra, och spelet bör ge bra värde för pengarna. Om den sammanlagda speltiden i ett linjärt spel (exempelvis äventyrsspel, rollspel, action och plattformsspel) känns för kort (alltså, om spelet tar slut/klaras av för snabbt) är det ett minus. Det är det också om man blir uttråkad efter en kort stunds spel av ett icke linjärt spel (t.ex. sportspel, bilspel och Tetris).

Det är också viktigt att särskilt tidskrävande spel, som tar mycket tid att komma in i (framför allt rollspel och strategispel brukar falla i den här kategorin) ger bra med underhållning i förhållande till den tid de kräver av spelaren. Det finns ingen anledning att slösa mycket tid på ett halvbra spel om det finns många andra att välja bland, som man då kanske inte hinner spela.

1.6 Spelglädje

Vad som är kul är olika och här får du utgå från ditt omdöme och din känsla. Grips man av spelet så att man inte vill sova, jobba, plugga? Beskriv din totalupplevelse.

2. Användbarhet

2.1 Användargränssnitt

Det ska inte alltid vara nödvändigt att läsa sig till hur man spelar. Spelglädjen försvinner snabbt om man ständigt måste konsultera en tjock manual. Användargränssnittet ska vara lättbegripligt och kännas naturligt att använda. Svårighetsgraden beror förstås på spelets komplexitet, men spelet ska i princip vara så lättstyrt som bara är möjligt.

2.2. Instruktioner

Instruktionerna ska vara enkla, raka och åldersrelaterade. Ett plus är om möjlighet finns att upprepa instruktioner utan att man för den skull behöver börja om från start. Det är ett plus om spelet har ett "inlärningsläge" (interaktiv tutorial), alltså möjlighet att lära sig manövrera kontrollerna inne i spelet.

2.3 Spara, ladda, börja om

Att komma igång med spelet bör också gå lätt och snabbt. Likaså att spara, att ladda ett gammalt spel och att avsluta. Man kan också notera om det går att spara spelet när som helst, endast på vissa ställen i spelet eller inte alls. Vilken lösning som är bäst beror på spelet, så bedöm denna funktion beroende på om den känns bra eller irriterande.

2.4 Mål och riktning

Vet spelaren var hon/han är och vad denne behöver göra för att komma vidare? Fastnar man ofta i spelet? Symbolspråket bör vara tydligt för att inte förvirra spelaren i onödan. Spelandet ska vara en kamp för att bemästra spelets utmaningar, inte ett planlöst kringrörande för att förstå vad det hela går ut på.

2.5 Språk

Språket i spelen ska vara begripligt för varje åldersgrupp som spelet är lämpligt för. Om nedvärderande eller sexistiskt språk används ska detta noteras. Exempelvis är somliga barnspel direkt nedlåtande, vilket inte är särskilt kul.

3. Etiska aspekter

3.1 Våld

Merparten av spelen som ges ut idag är actionspel och de innehåller olika grader av våld. Våldets karaktär och styrka måste bedömas från spel till spel och utifrån ålder, men vi har som utgångspunkt att övervåld och meningslöst våld i spelen ska kommenteras. Det är rimligt att spelen reflekterar verkligheten i någon mån, t.ex. i sportspel där tacklingar måste få förekomma. I krigsspel är det också svårfrånkomligt att våld förekommer, men man kan ju å andra sidan fråga sig varför spelen ständigt måste handla om krig och strider.

Goodgame kan inte påverka konsumentens vilja att spela mer eller mindre våldsamma spel. Vi kan endast föra en diskussion om våld utifrån våldsmärkningen och påpeka när det förekommer övervåld respektive meningslöst våld. Som organisation utgår vi från att föräldrar och vuxna måste ta sitt ansvar. Goodgame följer också ELSPA:s (European Leisure Software Publishers Association) våldsmärkning, samt PEGI-märkningen (Pan European Game Information) och det är på testledarens ansvar att kontrollera att ingen spelar ett spel som är avsett för en äldre ålder.

3.2 Jämställdhet

Det ska anmärkas om det förekommer inslag som på något sätt är kränkande för någon. Könrollerna bör vara jämnt fördelade för att inte något kön ska framhävas eller tryckas ner. Det är ett plus om spelaren kan välja vilket kön hon/han vill ha i spelet. I enstaka fall, till exempel i krigsspel, blir en manlig dominans svårfrånkomlig. Det speglar hur verkligheten ser ut och är kanske inget speltillverkarna kan klandras för.

3.3 Rasism

Stereotypa mönster där folkgrupper eller nationaliteter framställs som elaka, fientliga eller mindre vetande på grund av sitt ursprung ska noteras. Spelen bör förmedla tolerans, jämlikhet och goda värderingar. Det är positivt om spelet speglar samhällets verkliga sammansättning, alltså har rollkaraktärer med olika etniska och kulturella bakgrunder.

3.4 Moraliskt tveksamt innehåll

Moraliskt tveksamt innehåll i spelet ska anmärkas, exempelvis droganvändning, rökning, uppmuntran till spel och dobbel, brottslighet med mera. När det gäller barnspel är sådant innehåll direkt olämpligt.

3.5 Reklam

Tydlig produktplacering eller reklam ska anmärkas, Om varumärken eller annat förekommer i bild ska det finnas en tydlig anledning och passa in i sammanhanget. Exempel på detta kan vara då reklam förekommer i verklighetstroga situationer, såsom hockey och fotboll. Var särskilt uppmärksamma på reklam som riktar sig till barn!

4. Teknik

Avdelningen teknik kommenteras i synnerhet om det uppstår problem eller om ni har något att anmärka på eller om den visar sig vara, åt andra hållet, väldigt bra.

4.1 Systemkrav

Räcker minimikraven och kan man acceptera den spelkvalitet som de ger? Finns det rekommendationer och hur stor skillnad gör det om man har den högre varianten? Det vill säga, fungerade spelen bra på era datorer eller skulle det behövas bättre? Det är bra om ni noggrant beskriver utrustningens prestanda, vad ni har för hårdvara. (Vid test av PC-spel oftast)

4.2 Grafik

Är grafiken så avancerad som man kan förvänta sig? Är animationerna välgjorda? Hackar spelet när det händer mycket på skärmen? Är det 3D eller 2D? Är ljussättningen realistisk, passar den spelet?

4.3 Stabilitet

Är spelet stabilt eller händer det att det kraschar? Innehåller det små eller stora buggar och i så fall, hur påverkar det spelupplevelsen? Borde man ha väntat med att släppa spelet och putsat på det ytterligare? Måste man ladda hem så kallade patchar (tilläggsfiler) för att spelet ska fungera tillfredsställande?

4.4 Support

Besvaras om behov uppstått. Finns det en hemsida? Är det enkelt att få hjälp med tekniska frågor där?

5. Målgrupp

5.1 Spelkategori

Vilka spelkategorier tycker du att spelet passar in under? Ibland kan ett spel passa in i flera kategorier.

- **Äventyr** – till exempel gåtor och mysterier (Monkey Island, Runaway - A Road Adventure)
- **Sport** – till exempel snowboard, fotboll, skateboard (och i enstaka fall boxning och kampsport)
- **Racing** – Project Gotham Racing, Burnout, Quantum Redshift
- **Strategi** – allt från stadsplanering (Sim City) till krigsföring (Medieval Total War)
- **Rollspel** – spel där man spelar en karaktär som utvecklas under spelets gång
- **Action** – när det gäller att skjuta först och fråga sen (Counter-Strike, Battlefield 1942)
- **Plattformsspel** – hopp och skutt (Yoshi's Island, Super Mario Sunshine)
- **Sociala spel** – till exempel The Sims
- **Lek och Lär** – utbildningsspel, oftast för barn, till exempel Chefrens Pyramid
- **Tanke och kunskap** – till exempel schack, Tetris, frågesport och liknande

5.2 Åldersrekommendation

På spelförpackningen finns ibland en föreslagen ålder för spelet. Denna avser normalt endast våldsinnehållet. Vi vill försöka hitta en mer rättvisande åldersrekommendation för spelet, så vilken åldersgrupp tycker du att spelet passar bäst för? Motivera! Fundera gärna på hur pass avancerat det är, hur duktig man behöver vara på engelska med mera.

5.3 Marknadsföring

Om ni sett något av marknadsföringen kring spelet, tycker ni den riktar sig till rätt målgrupp?

Motsvarar spelet förväntningarna med tanke på förpackning och annan reklam samt mediabevakning, till exempel förhandstittar i speltidningar och spelsajter?

6. Betygsättning

Vi använder oss av en tiogradig skala, 1G – 10G där G står för Goodgame och G-krafter!

Betygsättningen ska komplettera utvärderingen. Mellan 6 och 10 i betyg innebär att Goodgame rekommenderar spelet. Därför måste du noga överväga varje gång du sätter 6G och uppåt. Kan du verkligen rekommendera spelet till någon annan?

Betyget ska främst mäta spelbarhet och underhållningsnivå i spelet, men även etiska betänkligheter kan inverka, särskilt i spel för barn. Ett barnspel som innehåller olämpligt material bör inte få 6G. Det slutgiltiga avgörandet ligger hos testledaren som måste göra en samlad bedömning.

Denna typ av betygssättning kommer att underlätta för konsumenten på så sätt att man får något att jämföra med och man får också veta genom vår expertgranskning vad som gäller i övrigt för spelet – ålder, moral etc.

Goodgame ska testa så många spel som möjligt och från och med november 2002 ligger alla testresultat och recensioner ute på Goodgames webbsajt: www.goodgame.se

Goodgames betygskala

10

Klassiker. Bättre finns inte!

9

Fantastisk totalupplevelse!

8

Otroligt bra.

7

Riktigt underhållande

6

Bra köp.

5

Det finns många bättre spel,
men köp kan övervägas.

4

Inte värdelöst, men det håller
inte hela vägen.

3

Det finns enstaka poänger,
men problemen dominerar.

2

Rakt igenom uselt.

1

Ospelbart.

Riktlinjer för recensioner

- Inled gärna med att ge en övergripande bild av vad det är för typ av spel och kvalitén på det. Inledningen ska locka den intresserade att läsa vidare och ge tillräckligt med information för att man ska kunna avgöra om man är ointresserad. Bättre att börja med sammanfattning och övergripande omdöme än att avsluta med det.
- Försök att ge en uppfattning om hur det känns att spela spelet – stämning och upplevelse.
- Ge en uppfattning om vad man kan och inte kan göra i spelet, hur styrd/fri spelaren är.
- Ge en uppfattning om hur svårt spelets användargränssnitt är att bemästra.
- Beskriv spelets främsta styrkor och svagheter.
- Beskriv kortfattat spelets handling och karaktärer. Är de fängslande?
- Är spelet nytt och originellt på något intressant sätt, eller har vi sett det förut?
- Tänk på att balansera positiva och negativa kommentarer så att de harmonierar med betyget.
- Jämför gärna med andra spel: vilka liknar spelet? Vad är bättre/sämre jämfört med de andra?
- Tänk på att de flesta som läser recensionen inte har spelat spelet, så alla specialtermer och begrepp måste förklaras.

- Låt textens längd bero på hur mycket det finns att säga om spelet. En halvdan standard-FPS (First Person Shooter) behöver mindre utrymme än en originell genrehybrid, det vill säga ett avancerat spel som kombinerar flera genrer.
- Skriv ordentligt! Överdriv inte med slang och svordomar, använd ordentlig meningsbyggnad och interpunktion. Med andra ord: tänk på att det är en tidningstext ni skriver, inte mejl eller sms. Bryt reglerna bara när texten kräver det.
- Gör ett nytt stycke när ni kommer in på något nytt. Snåla inte med styckeindelningen!
- Texten ska inte vara en samling pliktskyldiga svar på våra frågor. Försök så gott ni kan att skriva en intressant, flytande och rolig text som får med de viktigaste grejerna!

Exempelrecensioner

Zelda: Skyward Sword

Plattform: Nintendo Wii
Utvecklare: Nintendo

Ålder: från 12 år
Betyg: 7G

Det finns ett fåtal spel som lyckas ta en genres alla förnämsta komponenter, montera ihop dem till en väloljad maskin och sen dessutom tillföra en rejäl dos innovation och särprägel. Yoshi's Island är ett sånt spel.

Detta är de tvådimensionella plattformsspelens höjdpunkt. Det enda man kan klaga på är att det är bättre lämpat för en TV än för GBA:s lilla, illa belysta skärm.

Spelet är en remake av det gamla SNES-spelet med samma namn, en gång i tiden släppt med undertiteln Super Mario World 2. Yoshi's Island utspelar sig före Mariospelen, och man spelar faktiskt inte den mustaschprydda rörmokaren utan bär omkring på honom. Mario är nämligen bara en försvarslös liten bebis när detta spel utspelar sig och hans brorsa Luigi har blivit kidnappad av otäcka Koopas. Spelaren styr här små dinosaurier, Yoshi, som bär omkring på lille Mario medan de letar hans bortrövade bror.

Grafiken i spelet är relativt enkel, på grund av begränsningarna i hårdvaran. Men det är en väldigt speciell värld Nintendo har skapat, och man har verkligen arbetat med begränsningarna i stället för att kämpa mot dem. Grafiken är platt och barnslig, men på härligt, sprittande färgkritevis, som om en knasig japansk serietecknare blåst liv i en femårings klotterblock.

Mannen bakom Yoshi är Shigeru Miyamoto. Utanför Nintendo-fanatikernas värld är han ingen superkändis, men bland dem som ser Mario som sin själsfrände är han Gud. Miyamoto skapade Nintendos Mario-spel och anses vara den som egenhändigt uppfann plattformsgenren. Han har gjort mer avancerade produkter sen han designade Yoshi's Island, nu senast Pikmin och Super Mario Sunshine, men Yoshi's Island är ungefär så bra som ett tvådimensionellt plattformsspel kan bli.

Som vanligt ska man hoppa på fiender, samla mynt och stjärnor och akta sig för att trilla ner i det okända djupet nedanför skärmkanten. Men de små dinosaurierna har också färdigheter utöver Marios. Bland annat kan man skjuta ut tungan och sluka mindre fiender. Därefter kläcker man ut dem som små ägg som sen används som ammunition för att skjuta större fiender och sånt man inte når genom att hoppa. Äggprojektilerna är ett kul och annorlunda moment men det kan också göra spelet lite komplicerat för de allra minsta Mario-diggarna.

Spelet består av sex världar med åtta nivåer i varje, plus ett antal bonusnivåer som man kommer åt om man får tillräckligt med poäng i de ordinarie nivåerna. Nivåerna är ofta små mästerverk av elektronisk snickarglädje. Spelet har inga inställningar för svårighetsgrad, men det är upp till spelaren att avgöra hur bra hon vill klara nivåerna. Väljer man att strunta i att samla mynt och stjärnor klarar man många av nivåerna ganska lätt, men satsar man på highscore och på att låsa upp extranivåer så blir spelet rejält mycket svårare.

De största problemen i spelet har att göra med Gameboyens begränsningar. Man kan inte lasta spelet för att musiken (som bitvis är prima jazzig och funkig TV-spelsmusik) låter anskrämlig i den inbyggda högtalaren och inte heller för att den lilla skärmen gör det svårt att få ordentlig överblick och reflexer lätt gör att man dör i onödan. Men det är trots allt saker som gör att just den här typen av spel lämpar sig sämre för GBA än för en rymlig TV-skärm.

Hur som helst är det trevligt att fördriva tiden i Yoshis sällskap. Sjuåringen i testgruppen är helfrälst: "Det var så roligt att jag inte ens ville gå ut och leka med kompisar eller äta," meddelar Alexander till förskräckelse för rekordrika fastrar världen över. Han vågar också tippa att man nog kan gilla spelet fastän man är 20. Vi andra i gruppen kan gå i god för att det håller ett bra tag längre än så.

Darksiders 2

Plattform: 360, PS3, Wii U
Utvecklare: THQ

Ålder: 16+ (våld och blod)
Betyg: 8G

Vart döden än kommer så skapar han kaos, men även storyn i spelet är helt kaotisk. Handlingen är som i tidigare Darksiders-spelet helt obegriplig och förvirrande, men med varierande miljöer och innovativa karaktärer och varelser är spelet inte helt meningslöst. Tvärt emot, det är riktigt bra!

Death's utseende har till en början inget gemensamt med den "klassiska" personifieringen av döden, men efter en lite noggrannare titt så förstår man att han har en del från "liemannen". Han har inte bara en lie utan två. Därutöver bär han även på något som man skulle kunna kalla för en rock eller snarare en kjol, men den är ganska gömd bakom alla färgglada sköldar och taggar han är utrustad med. Hans så kallade lie är lite mer avancerad än en vanlig lie; inte nog med att den är självlysande. Den också oerhört kraftfull vilket kanske inte kommer som en överraskning!

Genom spelet hittar man ständigt nya föremål, vapen eller nya egenskaper gömda på lättillgängliga ställen i olika grottor, och de utgörs ofta av hjälpmedel som man kan ha nytta av i kommande strider. Många plattform-aspekter, såsom knappar, spakar eller bomber präglar spelets grottor och miljöer, och levererar pussel och gåtor som gäller att lösa för att kunna ta sig vidare genom landskapen. Även bossar i spelet kväver olika knep eller interaktion med omgivningen för att fälla. När man suttit och kämpat med en boss i två timmar och sedan till slut hittar lösningen (som var att välta en stor klippa över honom) förväntar man sig att känna frustration men istället så kände vi bara en känsla som bäst kan beskrivas genom: "Himla, va entusiastiskt och inspirerande gjort av utvecklarna!".

Till skillnad från föregångaren känns det som att Darksiders 2 är lite rollspels-inspirerat, både på gott och ont. Du samlar under spelets gång in poäng som du kan spendera på uppgradering av föremål eller egenskaper. Man samlar nästan konstant på sig nya föremål som du kan jämföra med andra föremål och även byta mot något som faller dig mer i smaken. Mäktigare föremål eller vapen kan även uppgraderas om du offerar något mindre som du känner att du inte behöver. Lyckligtvis är det ganska simpelt att automatiskt plocka upp föremål runt omkring sig, då Death kan dra till sig föremål i närheten som en magnet.

Darksiders 2 kan till en början verka relativt buggfritt men så är verkligen inte fallet. Det största felet som jag blev väldigt frustrerad över flera gånger är den fruktansvärt dåliga AI:n. I spelet får man vid vissa tillfällen hjälp av datorstyrda "kompisar" som kanske ska hjälpa till med att hålla upp en port, visa vägen eller göra något. Då händer det ofta att de inte vill samarbeta eller tappar bort sig helt och hållet. Och det kan leda till att man får stänga av spelet och börja om från en tidigare spar-fil och då vara försiktigare så att de inte springer bort igen. En annan känsla jag fick när jag först började spela Darksiders 2 var att det kändes väldigt inspirerat av Prince of Persia. Inte spelmässigt men vad det gäller plattform-delen. Man springer på väggar, hoppar från pelare till pelare eller från plankor till plankor, och från vägg till vägg precis som i PoP. Detta behöver inte vara något dåligt i sig, snarare positivt då jag verkligen gillar Prince of Persia-spelen, så det är värt att påpeka.

Sammanfattningsvis tycker jag att Darsiders 2 är ett bra spel. Om man inte är ute efter en jättebra story och kan stå ut med några småbuggar så är det ett spel för dig. Spelet underhåller verkligen och det händer något hela tiden.

- + Upplevelsen
- + Vackert
- Handlingen
- Dålig AI

Utvärdering

Här och i nästa avsnitt presenteras den vetenskapliga bakgrunden till Goodgames speltester. Detta är en något förkortad och förenklad variant, som räcker gott och väl för att börja testa spel. Det är bra om alla som ska vara testledare för Goodgame har läst det.

De metoder som beskrivs här är sådana som är vanliga när det gäller utvärdering av traditionella program som till exempel ordbehandlare. De är vetenskapligt framtagna (med särskilt stor hjälp från en uppsats i systemvetenskap av Magnus Rosendahl). De flesta är i praktiken ganska enkla att använda sig av.

Användbarhet

- Användbarhet innebär att fokusera på användaren. Man måste känna till och ha förståelse för vilka som kommer att spela spelet och rådfråga representanter från denna målgrupp (barn och ungdomar i en viss ålder).
- Folk har ett mål med sitt användande. Man vill åstadkomma något, för spel är det oftast underhållning.
- Det är användaren som bestämmer om spelet är lätt att använda. Det är inte designern eller utvecklaren som avgör detta!

För att avgöra ett spels användbarhet kan exempelvis följande betänkas:

- Hur lätt det är att lära sig.
- Hur effektivt det kan användas.
- Hur roligt det är att använda.
- Hur ofta det uppkommer användarproblem.
- Hur svåra problemen är.

Mycket av det som ingår i begreppet användbarhet kan tyckas vara självklarheter. Visst är det också så att det ofta räcker med sunt förnuft för att avgöra användbarheten, men det är bra att tänka igenom noggrant vad som ligger bakom de bedömningar spelare och testare gör.

Metoder

Användartestning bygger på att ett antal barn/ungdomar ur den tänkta målgruppen får testa ett spel. Resultaten av användartest utvärderas sedan av en expert. Det finns flera olika sätt att utföra användartester. Följande avsnitt framställer några vanliga metoder som vi kan använda oss av. Att testa med användare är den vanligaste typen av metod för utvärdering. Det är nämligen väldigt svårt att veta om en produkt är något att ha innan folk verkligen har använt den. Den största svårigheten för experter som granskar är att förutse vilka problem användarna kommer att få.

Deltagare upplever ofta tester som stressande och tycker det är pinsamt att göra fel. Därför måste testarna försäkras om att testet inte går ut på att se om de själva lyckas, utan att det är spelet som testas. Andra sätt att undvika stress för testaren är att ledaren inte pressar dem, att de deltar frivilligt, kan sluta när de så önskar och att resultaten är anonyma.

Observation

Observationsmetoder går ut på att en testledare tittar på när testpersonerna spelar ett datorspel och noterar deras handlingar. Observation kan ske direkt med testledaren närvarande vid själva testet eller indirekt då studien sker i efterhand med hjälp av videoupptagning. Vid direkt observation kan utredaren välja att låta användaren fokusera på mer specifika delar av gränssnittet och detta gör att direkt observation är mer flexibel. Indirekt observation, med video, har fördelen att de fångar små detaljer som annars kan missas av utredaren. Dessutom kanske användaren beter sig onaturligt om en utredare finns på plats. Observation kan ske i olika miljöer, antingen i naturlig omgivning eller i laboriemiljö.

Tänka-högt

Har beskrivits ovan, se sidan 12.

Frågeställande

Testledaren ställer direkta frågor till testpersonerna och uppmuntrar dem att tala om vad de tänker medan de spelar. Skillnaden mellan frågeställande och tänka-högt är att direkta frågor ställs istället för att man inväntar testpersonernas egna kommentarer. Försökspersonernas svar eller oförmåga att svara skapar förståelse för deras upplevelse av systemet och visar på problem. Detta anses vara ett mer naturligt sätt än att tänka högt, men direkta frågor kan också stressa och vilseleda spelaren. De två metoderna kan också kombineras.

Fokusgrupper

Fokusgruppen är ett relativt enkelt och effektivt sätt att utvärdera och sammanställa spelarnas erfarenheter. Testgruppen samlas för att diskutera spelet under ledning av testledaren som har en lista med ämnen som ska diskuteras. Ledarens roll är att fokusera diskussionen, men att samtidigt låta den vara så fri att spontana reaktioner och idéer kommer fram. Testledaren ska också se till att alla i gruppen får chans att säga sitt så att det inte blir en persons åsikt som dominerar diskussionen. För att mötet ska bli lyckat behöver testledaren ha någon kunskap om kommunikation och hur grupper fungerar. Att leda mötet är svårare än att skriva frågorna som ska tas upp.

Fokusgruppens möte spelas in eller noteras på papper av testledaren. Det är bra att notera den allmänna stämningen, kritiska kommentarer och även citat av vad som sägs. Är det så att mötet inte ger den utdelning man önskat kan man ordna en ny fokusgrupp.

Intervjuer

En intervju går till så att testledaren formulerar frågor som fångar upp det man vill veta. Testspelarna svarar på frågorna och den som utför intervjun spelar in eller antecknar svaren.

Det finns två grundläggande sätt att utföra en intervju på. I den ostrukturerade intervjun är huvudmålet att samla information om hur användaren går till väga, deras förväntningar och allmänna uppfattning av spelet. Man riktar inte in sig på någon specifik del och den som intervjuar har inget strikt program att följa utan är mer flexibel. Strukturerad intervju har i förväg bestämda frågor som följs strikt, lite eller inget utrymme ges åt att följa upp svar. Den strukturerade intervjun liknar mer ett förhör medan den ostrukturerade är mer likt ett samtal. Generellt är det enklare för den som intervjuar att genomföra den strukturerade varianten. Ju mindre strukturerad intervjun är, desto svårare är det för intervjuaren, men den ostrukturerade metoden är mer flexibel och kan ge mer rättvisande resultat om man har en erfaren intervjuare.

Frågorna bör ställas på ett neutralt sätt och uppmuntra till att hela meningar ges som svar, vilket ofta är mer önskvärt än bara ja eller nej. Intervjuaren ska själv förbli neutral och undvika att hålla med eller säga emot. Frågor ska inte vara ledande och inte heller eftersträva svar som bekräftar vad man redan själv tror. Exempel på en ledande fråga är: "Hur påverkades du av den där jobbiga animationen på den sidan?"

För att tränga djupare in i någon fråga finns olika typer av följdfrågor som kan ställas:

- **Tilläggsfråga:** be om mer information, uppmuntra användaren att berätta vidare
- **Reflekterande fråga:** för att få mer detaljerad information utan att ge någon inriktning, genom att omformulera frågan eller göra om föregående svar till en fråga.
- **Definitionsfråga:** be om någon form av förklaring eller definition av ett begrepp.

Den största svårigheten med intervjuer är att sammanställa och analysera den insamlade informationen. Svar kan tolkas på olika sätt och det är svårt att i efterhand ta reda på om svaren bygger på kunskap och erfarenhet eller gissningar.

Frågeformulär

Frågeformulär eller enkätundersökning består av en lista av frågor som delas ut till användare. Detta är ett effektivt sätt att samla in data om man har en stor testgrupp.

Det finns två typer av frågor: öppna och slutna. En öppen fråga låter den som svarar fylla i ett egetformulerat svar. Detta har två svagheter, dels ökar risken att inget svar lämnas alls och dels kan svaren bli svårtolkade. Därför är det bättre med slutna frågor som innebär att endast ett svar ges genom att ett alternativ kryssas ifrån en lista eller en åsikt graderas på en skala.

När frågorna formuleras kan följande punkter beaktas:

- **Att göra det lätt för den som svarar.** Frågeformulär kräver tid och koncentration, ställ få och enkla frågor.
- **Frågorna måste vara otvetydiga.** Eftersom frågeställaren oftast inte är närvarande måste frågorna vara utformade så de förstås och är tydliga.
- **Om syftet är att samla exakt data för att kunna göra statistisk analys måste graderingar vara numeriska.** Det går då inte att använda exempelvis denna skala: "värdelös, kass, ganska ok, som jag förväntat, jättebra" utan siffror från till exempel 1-5 där man anger om 1 är det sämsta eller det bästa alternativet.
- **Måste veta i förväg vilka frågor man vill ha besvarade.** Annars är risken att det i efterhand visar sig finnas för mycket data av ett slag, men för lite av ett annat.

I och med att enkätfrågor inte lämnar mycket utrymme för uppföljning är det viktigt att man kontinuerligt utvärderar enkäten, lyssnar på synpunkter om enkäten från testspelarna och uppdaterar den när det behövs. Se ett exempel på enkät längst bak i testbibeln, denna kan du använda som den är eller modifiera efter behov.

Exempel på dagordning och mötesprotokoll

Dagordning

(För att bilda förening **XXXXXXXXXXXXXXXXXX**)

1. Öppnande av mötet.
2. Val av mötesordförande.
3. Val av mötessekreterare.
4. Val av justerare (kollar att mötesprotokollet stämmer och skriver under det tillsammans med ordförande).
5. Dagordningen fastställs.
6. Bildande av förening.
7. Stadgar utformas och antas.
8. Val av styrelse enligt de nya stadgarna.
9. Val av revisor.
10. Val av valberedare.
11. Medlemsavgiften fastställs.
12. Verksamhetsplanen fastställs.
13. Val av firmatecknare.
14. Budgeten fastställs.
15. Tid för övriga frågor.
16. Mötet avslutas.

Mötesprotokoll

(Detta är ett exempel och speciellt punkt 12 och 15 kan komma att se helt annorlunda ut. Där det är markerat med X fyller ni i era egna namn)

Bildande av föreningen **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**

Datum:

1. Mötet öppnas.
2. **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** väljs till mötets ordförande.
3. **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** väljs till mötets sekreterare.
4. **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** och **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** väljs till justerare av protokollet.
5. Dagordningen godkänns.
6. Alla närvarande enas om bildandet av föreningen **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**.
7. Stadgarna som föreslagits av Goodgame antogs med tillägget i paragraf 4 att **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** även ska ha som syfte att anordna testkvällar och kurser i att skriva spelrecensioner. Detta skrivs in i stadgarna.
8. Till ordförande i föreningen väljs **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**. Till kassör väljs **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**. Till sekreterare väljs **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**. Till ledamöter av styrelsen väljs **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** och **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**.
9. Till revisor väljs **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**, som inte är medlem i föreningen.
10. Till valberedare väljs **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**.
11. Medlemsavgiften fastställs till 0 (noll) kronor för år 2013.
12. Verksamhetsplan för år 2013:
Föreningen ska träffas två gånger i veckan och testa och spela tv-spel samt skriva artiklar om spel och spelande. En person i föreningen ska varje vecka få i uppgift att anteckna reaktioner på de spel som testas i föreningen. Vidare ska föreningen under slutet av året försöka hitta någon som kan lära föreningens medlemmar grunderna i recensions skrivande. Årsmöte ska hållas innan den 31 januari 2014.
Verksamhetsplanen antas enhälligt.
13. Till firmatecknare väljs **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** och **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX**.
14. Fastställande av budget:
- Inkomster: medlemsavgifter 0 kr, utgifter 0 kr.
15. **XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX** gavs i uppgift att hålla kontakt med Goodgame under 2013 för att få hjälp med bidragsansökan som föreningen ska göra.
16. Mötet avslutas.

Exempelstadgar

Stadgar Goodgame Västra Skogen

Stadgar antagna den **X/X 2013**

- § 1 Föreningens namn är **XXXXXX**.
- § 2 Föreningen har sitt säte i **XXXXXX** kommun.
- § 3 Föreningen är en ideell förening. Föreningen är ansluten till Riksförbundet Goodgame
- § 4 Föreningen har som syfte att genom organiserad kultur- och fritidsverksamhet stärka, i synnerhet barn och unga, konsumenters ställning som köpare och brukare av spel.
- § 5 Föreningen är religiöst och partipolitiskt oberoende.
- § 6 Verksamhetsår är den 1 januari till den 31 december.
- § 7 Som medlem antas intresserad som godkänner dessa stadgar och betalar medlemsavgift till föreningen. Avgiftens storlek beslutas på årsmötet. En medlem som allvarligt skadar föreningen kan avstängas av styrelsen. Avstängd medlem måste diskuteras på nästa årsmöte. Antingen så upphävs avstängningen eller så utesluts medlemmen. Betald avgift betalas icke tillbaka.
- § 8 Styrelsen ansvarar för föreningens medlemslista, bidragsansökningar, medlemsvärvning, beslut som tas på årsmöten och övrig verksamhet. Föreningens styrelse består av ordförande, kassör, sekreterare och vid behov en eller flera extra ledamöter. Samma person får inte ha flera poster i styrelsen. Styrelsen väljs på årsmötet och tillträde sker direkt efter valet. Valbar är medlem i föreningen.
- § 9 För granskning av föreningens räkenskaper och förvaltning väljs på årsmötet en eller två revisorer. Valbar är en person som inte sitter i styrelsen. Revisorer behöver inte vara medlemmar av föreningen.
- § 10 Valberedning
För att ta fram förslag på personer till de stadgarna föreskrivna valen kan årsmötet välja en eller flera valberedare. Valbar är medlem i föreningen.
- § 11 Ordinarie årsmöte skall hållas senast 31 mars varje år. Styrelsen beslutar om tid och plats. För att vara behörigt måste föreningens medlemmar meddelas minst två veckor i förväg. Följande ärenden skall behandlas på ordinarie årsmöte.
1. Mötets öppnande
 2. Mötets behörighet (är alla kallade två veckor innan mötet?)
 3. Val av mötets ordförande
 4. Val av mötets sekreterare
 5. Val av två personer att justera protokollet
 6. Styrelsens verksamhetsår förra året
 7. Ekonomisk berättelse förra året
 8. Revisorernas berättelse för förra året
 9. Ansvarsfrihet för förra årets styrelse
 10. Årets verksamhetsplan
 11. Årets budget och fastställande av medlemsavgift
 12. Val av årets styrelse
 13. Val av årets revisorer
 14. Val av årets valberedare
 15. Övriga frågor
 16. Mötets avslutande

- § 12 Extra årsmöte. Om styrelsen vill, eller revisor eller minst hälften av föreningens medlemmar kräver det ska styrelsen tillkalla extra årsmöte. Vid giltigt krav på extra årsmöte kan den som krävt det sköta kallelsen. För att vara behörigt måste föreningens medlemmar meddelas minst två veckor innan mötet ska hållas. På extra årsmöte kan endast de ärenden som nämnts i kallelsen behandlas.
- § 13 Föreningens firma tecknas av ordförande och kassör var för sig. Om särskilda skäl föreligger kan annan person utses att teckna föreningens firma.
- § 14 Rösträtt. Endast fullt betalande, närvarande medlem har rösträtt på årsmöte. På styrelsemöten har endast närvarande ur styrelsen rösträtt.
- § 15 Alla frågor som behandlas på årsmöte eller styrelsemöte avgörs med enkel röstövertakt om inget annat står i stadgarna. Enkel röstövertakt betyder att minst hälften av personer med rösträtt närvarande på mötet måste rösta för ett förslag för att det ska gå igenom. Nedlagda röster räknas ej. Varje person med rösträtt har en röst. Vid lika röstetal får slumpen avgöra.
- § 16 Stadgeändring. Dessa stadgar kan endast ändras på årsmöte. För att vara giltig måste ändringen antas med två tredjedelar av antalet röster. Då stadgeändring ska ske måste förslaget delges medlemmarna i kallelsen till mötet. I annat fall måste ändringen antas enhälligt. Ändring av föreningens stadgar om föreningsform (§3), syfte (§4), stadgeändring (§16) och upplösning (§17) kräver likalydande beslut på två på varandra följande årsmöten.
- § 17 Upplösning. Förslag om föreningens upplösning får endast framläggas på årsmöte. Att upplösning ska behandlas måste framgå av kallelsen. Föreningen kan inte upplösas så länge minst fem medlemmar vägrar godkänna upplösningen. Vid upplösning ska föreningens skulder betalas. Därefter ska föreningens tillgångar gå till verksamhet i enlighet med föreningens syfte. Hur detta ska ske beslutas på sista årsmötet.

Medlemslista

	Namn	Födelsedatum	Adress	E-post	Telefon	Utrustning*	Position**
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

* Dvc.: PC (prestanda), Playstation 3 (PS3), Nintendo DS (NDS), Xbox 360 (360), Playstation Postabel (PSP)

** Dvs.: Ordförande, sekreterare, kassör, valberedande, revisor, ledamot av styrelsen, endast medlemn

Enkät för Goodgames speltestare

(Som stöd för testgruppen under speltestandet och recensionsskrivandet)

Spel som testats:

Spelets betyg:

Testgruppens namn och ort:

Alla namn i gruppen, med ålder:

1. Vilka spelkategorier passar spelet in i?

- Äventyr** – till exempel gåtor och mysterier (Den längsta resan, Monkey Island)
- Sport** – till exempel snowboard, fotboll, skateboard (och i enstaka fall boxning och kampsport)
- Racing** – Gran Turismo , Burnout, Quantum Redshift
- Strategi** – allt från stadsplanering (Sim City) till krigsföring (Medieval Total War)
- Rollspel** – spel där man spelar en karaktär som utvecklas under spelets gång
- Action** – när det gäller att skjuta först och fråga sen (Doom, Battlefield 1942)
- Plattformsspel** – hopp och skutt (Yoshi's Island, Super Mario Sunshine)
- Sociala spel** – till exempel The Sims
- Lek och Lär** – utbildningsspel, oftast för barn, till exempel Chefrens Pyramid
- Tanke och kunskap** – till exempel schack, Tetris, frågesport och liknande

2. Hur lätt/svårt är spelet att lära sig?

Mycket svårt

Svårt

Medel

Lätt

Väldigt lätt

3. Är spelet spännande och utmanande? Lockas man att fortsätta?

Mycket tråkigt

Tråkigt

Medel

Spännande

Väldigt spännande

4. Hur är grafiken ur ett konstnärligt perspektiv (dvs. hur snyggt)?

Mycket ful

Småful

Medel

Snygg

Väldigt snygg

5. Hur är grafiken ur ett tekniskt perspektiv (rörlighet, funktion etc.)?

Urkass

Dålig

Medel

Bra

Mycket bra

6. Tycker ni att förhandsinformationen, reklamen och omslagsbilder ger en bra bild av spelet? Blev ni besvikna eller positivt överraskade av spelet?

Väldigt besvikna

Lite besvikna

Varken eller

Positivt överraskade

Överväldigade

7. Vilken minimiålder anges av våldsmärkningen? _____

8. Vilka åldrar tycker ni att spelet passar för (med tanke på både innehåll och svårighetsgrad)? _____

9. Finns det några tjejer med i spelet? Ja Nej

10. Kunde du välja att vara tjej i spelet om du ville? Ja Nej

11. Vad tycker ni om kvinno- och manssynen i spelet?

12. Vad går spelet ut på, helt kort?

13. Beskriv vilken typ av våld som förekommer i spelet:

14. Innehåller spelet någon form av rasism, droger, brottsliga handlingar eller produktreklam? I så fall vad?

15. Hur funkar spelet tekniskt? Fläckfritt eller buggigt? Om ni spelade ett PC-spel: uppfyller er maskin minimikraven eller de rekommenderade kraven?

AVTAL

(Föreningar och fritidsgårdar)

Skyldigheter och rättigheter för testledare:

1. Testledaren får inte medvetet bryta mot de regler och instruktioner som Goodgame har lämnat skriftligen och via utbildning.
2. Allt material som lånas ut av Goodgame måste förvaras och användas så att risken att de skadas eller försvinner minimeras. Uppenbara olagligheter (piratkopiering, uthyrning etc.) får givetvis inte förekomma. (Goodgame samarbetar med MDTS – "Antipiratbyrå")
3. Testledaren ska skicka tillbaka spel och utrustning det datum som överenskommits. Det är viktigt.
4. Testledaren är ansvarig för utrustningen om han eller hon varit oaktsam enligt punkt två.
5. Testledaren ansvarar för att barn under den ålder som rekommenderas på spelen inte spelar dem.
6. Det är testledarens ansvar att speltestningen går till enligt de metoder och anvisningar som Goodgame gett utbildning på.
7. Testledaren ansvarar också för att skicka testresultaten till Goodgame det datum som överenskommits.
8. Goodgame har rätt att publicera skribentens texter både elektroniskt och i tryck och har även rätt att sälja texterna vidare till andra medier utan att skribenten är berättigad till extra ersättning.
9. Testledaren måste registrera föreningens medlemmar i Goodgames medlemsregister.
10. Goodgame ska ställa upp och hjälpa testledaren om denne har frågor eller behöver hjälp så länge testledaren håller sin del av avtalet.
11. Eventuella skadeståndskrav riktade mot Goodgame kommer att regressfordras av testledaren i enlighet med detta avtal.
12. Båda parterna har rätt att med två veckors varsel säga upp avtalet genom att tydligt meddela detta. I sånt fall ska allt utlånat material från Goodgame returneras utan fördröjning.
13. Skulle det mot förmodan uppstå någon tvist ska den avgöras i allmän domstol.

Ort och datum

Ort och datum

[Underskrift + namnförtydligande]
Å Goodgames vägnar

[Underskrift + namnförtydligande]
Testledare

Riksförbundet Goodgame
Tullgatan 2 E
252 69 Råå

[Underskrift + namnförtydligande]
Målsman (om testaren är under 18 år)