

# Zahlen, bitte!

**Kunst lässt sich nicht mit Zahlen bewerten, sagen die Kritiker von Spielewertungen.**

**Das ist eine Ausrede, findet GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge.**

**Wer verlässliche Kaufberatung liefern möchte, muss sich auch trauen, eine Zahl unter einen Test zu schreiben.**



## Der Autor

Heiko Klinge diskutiert über Spielewertungen, seit er lesen kann. Weil als kleiner Steppke seine Lieblingszeitschrift die Powerplay war, plädiert er seit Jahren für alberne Grimassenfotos in den Meinungskästen. Zu seinem Bedauern hält sich die Begeisterung im Team für diese Idee jedoch in Grenzen.

Natürlich könnten wir es uns leicht machen. 87,6% der Heft-Abonnenten sowie 75,5% unserer Online-User wünschen sich, dass GameStar auch in Zukunft PC-Spiele mit Zahlen bewertet. Wunsch erfüllt, Ende der Diskussion. Bei einer derart überwältigenden Mehrheit muss man schließlich nicht länger drüber nachdenken. Oder doch? Tatsächlich haben wir bei der Entwicklung unseres neuen Wertungssystems ebenso ausführlich wie kontrovers über den Sinn und Unsinn von Zahlen unter einem Spieletest diskutiert. Es stand durchaus zur Debatte, auf Wertungen künftig komplett zu verzichten. Denn natürlich liegt einem Spielejournalisten nicht die Zahl unter einem Text am meisten am Herzen, sondern der Text selbst. Wir geben täglich unser Bestes, überlegen uns neugierig machende Einstiege, ungewöhnliche Formulierungen, mehr oder wenige witzige Wortspiele. Warum das alles? Damit Sie jeden Test vom ersten bis zum letzten Buchstaben lesen! Und nicht, damit Sie gleich zur Wertung springen. Trotzdem können und wollen wir auch in Zukunft nicht auf wertende Zahlen bei einem Test verzichten. Und zwar aus den folgenden Gründen.

## 1. Wertungen sind ein Service

Wir können noch so viel Herzblut und Liebe in einen Artikel stecken, Fakt ist dennoch: Der Blick des Lesers wandert als Erstes zur Wertung. Immer. Nicht, um den Autoren zu ärgern, sondern weil sie ihm als erster Ankerpunkt dient. Die Wertung kondensiert unsere gesamte Arbeit auf einen schnell erfassbaren Punkt. Was sagt GameStar zu Spiel X? 85, danke, gern geschehen. Denn so schön es auch für uns wäre, wenn alle immer den kompletten Test lesen würden, so wissen wir aus Leserbefragungen und Online-Abrufzahlen doch ebenso, dass manchen manchmal eben auch nur die Zahl interessiert. Nicht aus böser Ignoranz unserem Text gegenüber, sondern schlicht aus der Notwendigkeit heraus. Zum Beispiel, wenn man im Elektromarkt per Handy eine schnelle Kaufhilfe benötigt. Oder wenn man in der Diskussion mit dem Kumpel über die Stärken und Schwächen von GTA 5 fix die Wertung seines Lieblingsmagazins als Argumentationsverstärker braucht. Auch dann wollen wir in Zukunft für Sie da sein. Wäre natürlich trotzdem schön, wenn Sie sich hinterher noch Zeit für den restlichen Artikel nehmen. Text und Wertung dürfen doch koexistieren.

## 2. Wertungen schaffen Transparenz

Dem alten GameStar-Wertungssystem kann man einiges vorwerfen, aber sicher nicht mangelnde Transparenz. Wir haben

bis ins letzte Detail aufgeschlüsselt, wie eine Wertung zustande kam. Das hat viel Arbeit gemacht (zehn Kategorien, Dutzende Pros und Contras), uns vor manches Problem gestellt (Wie bewerten wir Minecraft?), für heftige Diskussionen gesorgt (8 Punkte für die Doom-3-Story!), aber unter dem Strich war das mitentscheidend für das Vertrauen in unsere Testartikel. Wer nur einen Text schreibt, kann sich immer damit verteidigen, dass dieses oder jenes ja gar nicht so gemeint oder missverständlich formuliert war. Das können wir nicht, und das wollen wir nicht. Auch in Zukunft. Wir wollen uns festlegen, ein klares Urteil fällen. Aber eben zusätzlich darlegen, wie dieses Urteil zustande gekommen ist. Denn je transparenter wir arbeiten, desto leichter fällt es Ihnen, sich Ihr eigenes Urteil zu bilden.

## 3. Wertungen ermöglichen Differenzierung

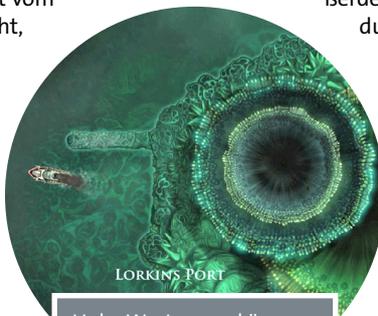
Natürlich ist es Haarspalterei, ob ein Spiel 83 oder 84 Punkte bekommt. Doch im Zeitalter der jährlichen Updates von FIFA, Assassin's Creed, Call of Duty und Co. sind es genau diese Nuancen im Vergleich mit dem Vorgänger, die für Serienfans ausschlaggebend bei der Kaufentscheidung sein können. Ein FIFA 16 wird sich von FIFA 15 auch dieses Jahr nur in Kleinigkeiten unterscheiden, aber diese Kleinigkeiten sollten sich unserer Meinung nach auch in einer Wertung widerspiegeln. Ob die nun besser oder schlechter ausfällt, hängt eben davon ab, ob sich für einen Vollpreis-Nachfolger genügend getan hat. Au-

ßerdem geben wir Ihnen auch weiterhin mehr Entscheidungshilfen als nur eine Ziffer. Es gibt nun mal Spieler, die eine bombastische Präsentation schätzen. Andere können auch mit Textkästen und Strichmännchen leben, wenn Spieldesign oder Story stimmen. Je stärker sich die Spiele unterscheiden, desto wichtiger wird es, klar herauszustellen, für wen sich dieses Spiel eignet.

## 4. Wertungen sind plakativ

Ein Test kann noch so blumig und geschliffen die Qualitäten eines neuen Meisterwerks preisen. Die erste Reaktion lautet in den Kommentaren wie in den sozialen Netzwerken trotzdem nie: »Wow, GameStar bezeichnet Pillars of Eternity als Spitzenspiel mit Seele!«, sondern: »Wow, GameStar gibt Pillars of Eternity eine 92!« Und das gilt ebenso für den euphorisierten Fan wie für den erfreuten Entwickler. Wir sagen eben nicht nur »Daumen hoch« oder »Daumen runter«, sondern liefern ein präzises und differenziertes Urteil. DASS uns ein Spiel gut gefällt, ist uns zu wenig. Wir machen deutlich, WIE GUT es uns gefällt. Wertungen sind nicht nur plakativer als die meisten Zitate, sie setzen Letztere auch in einen Kontext. Ein findiger Publisher findet selbst in einem kritischen Text immer ein halbwegs lobendes Zitat, schließlich bemühen wir uns, auch bei schwachen Spielen nicht die guten Seiten verschweigen. Wenn neben diesem Zitat aber eine 54 steht, dann hält sich dessen werbende Wirkung doch arg in Grenzen.

Ja, Wertungen reduzieren ein Kulturgut auf eine Zahl, und das wird gerade Spielen mit einem hohen künstlerischen Anspruch nicht immer gerecht. Wer so empfindet, kann unsere Wertung aber auch getrost ignorieren und sich ausschließlich auf den Text konzentrieren, der sich bei einem Dear Esther fun-



Hohe Wertungen können auch auf verborgene Perlen aufmerksam machen – etwa Sunless Sea.

damental anders lesen wird als bei einem Call of Duty. Und wir sind nun mal ein Magazin, das seine Tests für über vier Millionen Spieler schreibt (laut AGOF-Auswertung 01/2015) und sich deshalb nicht in den feuilletonistischen Elfenbeinturm zurückziehen darf.



Kleinigkeiten können (wertungs)entscheidend sein, etwa die grafischen Unterschiede zwischen Pro Evolution Soccer 2015 (links) und 2014.

## 5. Wertungen wecken Neugier

Bleiben wir bei Spielen wie Dear Esther, Hotline Miami oder Sunless Sea: Andersartige, künstlerisch wertvolle Geheimtipps haben es naturgemäß schwerer, die verdiente Aufmerksamkeit zu bekommen, als Blockbuster vom Schlage eines The Witcher 3 oder GTA 5. Den Namen »kleiner« Spiels kennen nur die wenigsten, Screenshots schrecken mangels sündteurer Bombastoptik eher ab. Das Interesse, sich ein paar Minuten für den Text zu nehmen, tendiert gegen Null. Auch das belegen unsere Website-Statistiken. Doch dann leuchtet da plötzlich eine 80er-Wertung! So gut soll dieses unscheinbare Spiel sein? Vielleicht schaue ich es mir doch mal an! Weil Wertungen so plakativ sind (siehe Grund 4), machen sie eben auch neugierig. Sie sind das Stoppschild für den Leser, auf dem steht: »Nicht weiterblättern/-klicken, sonst verpassen Sie was Spannendes!« Mit einer hohen Wertung können wir einem Geheimtipp schneller und effizienter Aufmerksamkeit verschaffen, als es ein Text jemals zu leisten vermag.

## 6. Wertungen werden diskutiert

Egal wie viele schlagkräftige Argumente wir im Test auffahren, egal wie viele unterschiedliche Meinungen wir in unseren Fa-

zitkästen darlegen: Am meisten und heftigsten diskutiert wird immer die Wertung.

Warum etwa hat Call of Duty schon wieder eine hohe 70 bekommen? Und wissen Sie was? Diese Diskussionen finden wir super! Nur, wenn über Spiele kontrovers diskutiert wird, können sie sich als Kulturmedium weiterentwickeln. Denn selbstverständlich fällt es auch EA und Dice auf, dass

der internationale Wertungsschnitt von Battlefield zuletzt mit jedem Serienabnehmer weiter gesunken ist. Dagegen werden sie etwas unternehmen. Ob das erfolgreich sein wird, steht freilich auf einem anderen Blatt. Wir können nichts weiter tun, als Publishern und Entwicklern klare Signale zu senden. Eine Wertungszahl ist das klarste Signal, das es gibt.

Und auch wir können uns nur verbessern, wenn wir uns der Diskussion mit unseren Lesern stellen. Um Fehler zu erkennen und entsprechend zu reagieren, wie zuletzt etwa bei der nachträglichen Aufwertung von Alien: Isolation. Um Sorgen und Nöte der Spieler zu erkennen, damit wir diese in unserer Berichterstattung aufgreifen und an die Entwickler weiterleiten können. Und nicht zuletzt, um ein neues Wertungssystem zu entwickeln, an dessen Entstehung unsere Community per Umfrage sowie mit zahlreichen Leserbriefen, Kommentaren und Forumspostings entscheidend mitgewirkt hat.

Die Diskussion über Wertungen ist freilich nicht abgeschlossen, nur weil wir jetzt ein neues System haben. Kein System ist perfekt, kein Test ist perfekt, keine Wertung ist perfekt. Also lassen Sie uns weiter diskutieren. Wir freuen uns drauf!

**Gamestar 01/2015**  
»Der Gamers Dream Revision 6.1 Air ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieger für Hardware4u.«

0,5 Sone Idle  
0,6 Sone Last

**CT 05/2012**  
»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle  
0,4 Sone Last

**PC-Welt Test-Sieger**  
März 2015  
**PC Welt 03/2015**  
»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, »G-Dream Light 6.1 Air«, fährt in der anspruchsvollsten Stufe, »Fire Strike« die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

0,5 Sone Idle  
0,9 Sone Last

### G-Dream Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4690K @ 5200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill TridentX DDR3-2400
- MSI Z97S SLI Krait Edition
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 2000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE ab € 1.499,-  
oder ab 55,40 €/mtl.<sup>1)</sup>

### G-Dream Revision 6.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99S SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Define R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE ab € 1.999,-  
oder ab 64,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

### G-Dream Light Revision 6.1 Air

- Intel Core i5-4460 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8 GB Corsair XMS3 DDR3 1600 Ram
- MSI Z97 G43
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 8.1 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE ab € 1099,-  
oder ab 38,90 €/mtl.<sup>1)</sup>