

# Spieletests und Wertungen • Nicht ganz durchschnittlich

 [quick-save.de/2018/07/spiele-wertungen/](https://quick-save.de/2018/07/spiele-wertungen/)

Sven Festag

9. Juli 2018

**Ob im Heft oder auf zahlreichen Online-Magazinen, Blogs und Aggregatoren: Wertungen in Spieletests und -reviews gibt es noch immer. Doch was können sie eigentlich und was nicht?**

Wertungen zu Videospielen gibt es in zahlreichen Formen, etwa als Schulnoten, in Zehner- oder auch in Hunderterschritten, respektive als prozentualer Wert. Üblicherweise gehören sie zu einem mehr oder minder ausführlichen Testbericht oder einer Review und schließen diese am Ende ab. Später sind die Wertungen dann für viele Spieler die erste, manchmal sogar die einzige, Quelle für eine Kaufentscheidung. Daher nutzen Publisher sie auch gern zur Vermarktung ihres Produktes. Folglich stellt sich also die Frage, was Wertungen leisten können und was nicht.



Wer nicht gerade guten Gewissens ein Spiel im Vertrauen in die Entwicklung und den Publisher vorbestellt, hat neben den Teasern und Trailern auch die Möglichkeit, meistens vor, aber spätestens kurz nach Veröffentlichung die ersten Tests und Reviews lesen zu können. Um nicht stundenlang mit dem Lesen diverser Artikel beschäftigt zu sein, sind die Wertungen ein gutes Mittel. Sie lassen sich leicht erfassen und vermitteln so auf einfache Weise eine Meinung.

Und weil es natürlich unterschiedliche Meinungen gibt, werden verschiedene Wertungen zusammengetragen und können auch gleich miteinander verglichen werden. Die typischen Zahl- und Prozentwertungen lassen sich oftmals im Kopf umrechnen, bei Schulnoten hilft ein Blick in den üblichen Notenschlüssel, der ein prozentuales Äquivalent umfasst. Vielleicht noch einen Durchschnitt bilden und voilà, ein endgültiger, allumfassender Wert. Oder noch einfacher: den Metascore nachschauen.

Die letzte Instanz ist es nun, diesen Wert zu interpretieren. 93 %. Das muss aber ein tolles Spiel sein. 79 %. Klingt gut, das kaufe ich. 64 %. Vielleicht lieber doch nicht. Eine verbreitete Ansicht. 64 Prozent ist noch immer ein überdurchschnittlicher Wert, oftmals aber nicht genug, um für einen potenziellen Kauf zu überzeugen. Doch das Problem mit der Interpretation beginnt vorher.

<b>86</b>	<b>GameStar (Germany) (Nov, 2000)</b> Das größte Manko ist die recht wirre und wenig originelle Story um den General. Das spielt zwar letztlich keine so große Rolle, weil ich sowieso auf alles und fast jeden schieße – aber deutlich mehr hätte Rewolf da in Sachen Motivation schon rausholen können. So richtig mag ich mich auch nicht damit anfreunden, ausgerechnet auf angelächelten fernen Planeten gegen Canyon-Cowboys anzutreten. Sei's drum, wer Action vor allem dann mag, wenn sie hart und schnell und effektiv ist: unbedingt zugreifen.	<b>70</b>	<b>Shooterplanet (Aug 19, 2004)</b> Gunman Chronicles ist ein Actiongame, das diesem Genre auf überzeugende Weise gerecht wird. Das perfekte Zusammenspiel zwischen Atmosphäre, Gegnerverhalten und präzisen Waffen läßt niemals Langeweile aufkommen und liefert Ballerspaß pur. Shooter-Unerfahrene können zwar hin und wieder einige Frustrationen erleben, doch andererseits eignet sich dieses Game hervorragend, um einige äußerst wertvolle Lektionen in Sachen straffen nachzuholen oder zu lernen.
<b>86</b>	<b>PC Action (Mar 22, 2001)</b> Rote Blutspitzer bekommen Sie nicht mehr zu Gesicht, dafür sind alle Texte in Wort und Bild hervorragend übersetzt und der Mehrspielermodus funktioniert inzwischen. Wenn Sie mit Freunden eine Partie wagen möchten, greifen Sie dennoch besser zu Counter-Strike. Gunman Chronicles macht außerhalb des brillanten Einzelspielermodus* wegen magerer fünf Deathmatch-Karten und komplizierter Waffenhandhabung genauso viel Spaß, wie sich zu driften ein Kilo zu teilen.	<b>70</b>	<b>Svenska PC Games (Jan, 2001)</b> Det stämmer måhända att Half-Lifes grafiska motor är halvgammal, men den har fortfarande en del smarta detaljer som tillsammans med en utmärkt story gör Gunman Chronicles till ett utmärkt skjutaspel.
<b>85</b>	<b>PC Joker (Nov, 2000)</b> Bei einem bekanntenen Treklike wie mir hat es jeder neue Egoshoooter erst mal schwer, gegen Voyager: Elite Force anzutreten. Dass mir die Atmosphäre von Gunman tells sogar besser gefällt, ist daher umso bemerkenswerter. Gerade die Schockeffekte haben es mir angetan. Allerdings teilen sich beide spiele ein Manko: Sie sind zu kurz, mehr als zwei, drei nette Abende sind nicht drin. Andererseits, ist das nicht bei fast jedem Egoshoooter so?	<b>70</b>	<b>Game Informer Magazine (Feb, 2001)</b> Here's another run-of-the-mill FPS to add to your collection, action fans. Gunman will not make you gasp in fascinated wonder as you work your way around the levels. Likewise, you won't find groundbreaking gameplay or plotlines. What you will find is a meat and potatoes game – it gets the job done, and leaves you satisfied at the end of the day. Of course, this may not be the best way to describe a game that tried to push the envelope but came up short. The weaponry has all been done before in one form or another. Secondary abilities and fire control are nothing new. A few of the weapons are a blast to hose the bad guys with, and the environments are well done. There's nothing particularly bad about Gunman, it's just that there's nothing particularly good either. It's Half-Life with aliens and dinosaurs. Save your FPS money for Counter-Strike.
<b>80</b>	<b>Adrenaline Vault, The (AVault) (Dec 29, 2000)</b> Gunman Chronicles is an excellent use of the slightly aged Half-Life engine, dropping players into an extremely immersive gaming experience. Should you decide to step into the boots of the hero, you should be prepared for an exciting journey through the depths of space, spanning several planets in different areas of the galaxy. The environments draw you in, compelling you to seek out that next escape hatch or ammo clip. Rewolf has managed to take an aging formula and prove that with enough pizzazz—as well as some minor innovation—what most people consider old hat can be just as entertaining as something made with all the latest ingredients.	<b>66</b>	<b>4Players.de (Dec 07, 2000)</b> Respekt vor der Leistung eines Entwickler-Teams, welches über die halbe Welt verstreut ist (USA, Europa) und welches die Entwicklung zum größten Teil über IRC und eMail koordinieren musste. Mit Sicherheit ist es der richtige Weg von Publishern, jungen Teams eine Chance zu geben, und ihnen die Möglichkeit zu geben sich zu entwickeln. Allerdings ist es schwer nachvollziehbar, dass Gunman nicht als Half-Life Add-On für einen deutlich geringeren Betrag vertrieben wird, wenn man bedenkt, welch geniale kostenlose Single- (They Hunger) und Multiplayer Add-Ons es für Half-Life gibt, und was die Konkurrenz in diesem Genre zur Zeit anbieten kann.
<b>79</b>	<b>Game Over Online (Jan 07, 2000)</b> There are only a few maps, and while playing with the customizable weapons is fun, the overall balance isn't that good. If you've been playing Q3, UT, or CS, you're not going to be terribly amused by Gunman's deathmatch. This is first and foremost a single player game. And at a reasonably low price (\$20 after a \$10 mail in rebate), it's probably a worthy go for those looking for another shooter to spend some time on. If you only buy one action game this month, check out No One Lives Forever. But if you're a fan of this type of game, Gunman Chronicles is worth looking at. It has some great ideas and some genuinely fun moments if you can get past its unpolished aspects.	<b>60</b>	<b>JeuxVideoPC.com (Jun 23, 2006)</b> La petite histoire de Gunman Chronicles ressemble un peu à un conte de fée. Au départ, simple mod pour Half-Life, Gunman Chronicles devait se noyer joyeusement dans la masse incohérente des productions de fans. Mais impressionnés par la qualité et la densité du travail en cours, Valve et Sierra proposèrent aux développeurs du mod, Rewolf, de créer un stand-alone sur la base de leur moteur. Et voilà qu'aujourd'hui, ce fils adoptif d'Half-Life sort dans les bacs. Verdict en images.
<b>74</b>	<b>Gamer's Pulse (Dec 06, 2000)</b> Gunman Chronicles makes fair use of the Half-Life engine, and does have some merits with the weapon customization, but for the price you'll have to pay it's just not worth it. It is fun in places and does have some FPS gaming goodness, but it is too short in both length and originality. The developers should have played Half-Life just one more time to really see why it was such a success and what they needed to do to GC to make a worthy use of the engine.	<b>58</b>	<b>GameSpot (Dec 01, 2000)</b> Though it's worth considering that this game was essentially developed by a group of amateur designers, there are many first-person shooters available that are much more worthwhile.
		<b>50</b>	<b>Just Games Retro (Jul 21, 2011)</b> Ultimately, Gunman Chronicles feels like a "B" action movie – it tells a story well, but the story itself isn't that memorable. I found some good thrills here, but nothing that stuck with me after the closing credits. If it had maintained a consistent pace of action (like it does in the final third), then it would easily be worth recommending. But it doesn't, so here we are – an excellent Half-Life mod, if you still have the time for Half-Life mods.

Viel entscheidender als die Gesamtwertung ist nämlich, auf welchen Kriterien der Test beruht, wie diese gewichtet werden und ob die Verfahren überhaupt Sinn ergeben. Wird beispielsweise eine Pixelgrafik schlecht bewertet, obwohl sie zur Atmosphäre des Spiels beiträgt oder ist die Handlung eines Rennspiels übermäßig stark gewichtet, muss die Aussagekraft der Gesamtwertung hinterfragt werden. Oftmals ist aber auch gar nicht ersichtlich, wie viel Bedeutung den verschiedenen Eigenschaften zugesprochen wird.

Da sich aber nicht alle Aspekte messen lassen, ist abseits davon aber auch immer die persönliche Meinung relevant, die wiederum von eigenen Erwartungen und Erfahrungen abhängig ist. Ob eine Steuerung intuitiv ist, ist genauso subjektiv wie die Schwierigkeit eines Adventures oder das Handling in einem Rennspiel. Zum Problem wird das allerdings, sobald diese Eindrücke mit einem festen Zahlwert ausgedrückt werden. Dieser suggeriert eine tatsächliche Messung und Objektivität, obwohl es sich stattdessen um eine streitbare Meinung handelt. Darüber hinaus können Tester mit derselben Meinung verschiedene Wertungen abgeben und Tester mit verschiedenen Ansichten dieselbe Wertung.



Unter anderem deswegen ist es wichtig, zu wissen, wer das Spiel getestet hat. Ein genreaffiner Tester verfügt über gute Kenntnis der Konkurrenzprodukte, arbeitet detailliert, neigt aber dazu, sich zu sehr darin zu verlieren und die Bedürfnisse von Gelegenheitsspielern zu vernachlässigen, für den das Gesamtpaket zählt. Wird allein getestet, ist auch das Urteil eher einseitig verfasst, während in einer Gruppe die einzelnen Ansichten differenziert betrachtet und diskutiert werden, aber letztlich die Gefahr besteht, dass ein schwammiger Kompromiss ausgehandelt wird.



Eine Wertung ist einfach, sie ist verständlich, sie lässt sich vergleichen. Das ist eine wichtige Eigenschaft im immer größer werdenden Markt der Videospiele, in dem es gar unmöglich ist, sich mit allen Titeln auseinanderzusetzen. Allerdings muss auch immer im Bewusstsein bleiben, dass die Vergleichbarkeit auch Grenzen hat. Denn eine Wertung ist eine nur eine Zahl, deren Ursprung ganz unterschiedliche Gründe haben kann so an Aussagekraft verliert. Daher ist eine Wertung über einen groben Überblick hinaus nicht zu gebrauchen.