



**Hochschule
Bonn-Rhein-Sieg**
University of Applied Sciences

Fachbereich Elektrotechnik, Maschinenbau
und Technikjournalismus (EMT)
Studiengang Technikjournalismus (B.Sc.)

Bachelor-Thesis

**Qualität der Qualitätsprüfung:
Testberichte im klassischen und modernen
Videospielejournalismus**

Vorgelegt von:

Sven Festag

Erstprüferin: Prof. Dr. Susanne Keil

Zweitprüfer: Prof. Dr. Oliver Ruf

Sankt Augustin, 14. Februar 2022

<https://doi.org/10.18418/opus-6198>

Inhaltsverzeichnis

	Inhaltsverzeichnis.....	II
	Tabellenverzeichnis.....	V
1	Einleitung.....	1
	1.1 Relevanz.....	1
	1.2 Fragestellung.....	2
2	Theoretischer Hintergrund.....	4
	2.1 Forschungsstand.....	4
	2.1.1 Journalismus.....	4
	2.1.2 Fachjournalismus.....	8
	2.1.3 Nutzwertjournalismus.....	10
	2.1.4 Videospieldjournalismus.....	13
	2.2 Definitionen.....	17
	2.2.1 Computerspiel und Videospiele.....	17
	2.2.2 Zeitschrift und Magazin.....	18
	2.2.3 Klassische und moderne Videospieldzeitschriften.....	19
	2.3 Vermutung.....	20
	2.4 Weitere Fragestellungen.....	20
3	Methodisches Vorgehen.....	21
	3.1 Forschungsdesign.....	21
	3.2 Auswahl und Stichprobe.....	22
	3.3 Vorgehen.....	26
	3.4 Vorstellung der untersuchten Zeitschriften.....	27
	3.4.1 Gamestar.....	27
	3.4.2 PC Games.....	28
	3.4.3 GAIN.....	28
	3.4.4 WASD.....	29
	3.5 Erhebungsinstrument.....	30

4	Ergebnisse.....	33
4.1	Analyse der WASD-Artikel.....	33
4.1.1	Artikel 01 – Apokalypse für Amerika.....	33
4.1.2	Artikel 02 – Das Spiel des Überlebens.....	34
4.1.3	Artikel 03 – Football Drama.....	36
4.1.4	Artikel 04 – Wait for it.....	37
4.1.5	Zusammenfassung und Interpretation.....	39
4.2	Analyse der GAIN-Artikel.....	42
4.2.1	Artikel 05 – Niemals vergessen.....	42
4.2.2	Artikel 06 – Rom wurde auch nicht nur mit einem DLC erbaut.....	44
4.2.3	Artikel 07 – Die Rückkehr der Fallout-Ritter.....	45
4.2.4	Artikel 08 – Friss oder stirb.....	47
4.2.5	Zusammenfassung und Interpretation.....	48
4.3	Analyse der Gamestar-Artikel.....	50
4.3.1	Artikel 09 – Und täglich grüßt das Meucheltier.....	50
4.3.2	Artikel 10 – Die Paradox-Formel.....	52
4.3.3	Artikel 11 – Nachteulen rasen besser.....	54
4.3.4	Artikel 12 – Alte Welt, frischer Wind.....	55
4.3.5	Zusammenfassung und Interpretation.....	56
4.4	Analyse der PC Games-Artikel.....	59
4.4.1	Artikel 13 – Battlefield 5.....	59
4.4.2	Artikel 14 – Anno 1800.....	61
4.4.3	Artikel 15 – Mechwarrior 5: Mercenaries.....	63
4.4.4	Artikel 16 – Crucible.....	64
4.4.5	Zusammenfassung und Interpretation.....	66
4.5	Medienübergreifende Analyse.....	68
4.5.1	Journalistische Anforderungen.....	68
4.5.2	Anforderungen an Warentests.....	75
4.5.3	Nutzwert- und spielejournalistische Anforderungen.....	77
4.5.4	Bilder und Bildunterschriften.....	79

5	Diskussion der Ergebnisse.....	81
5.1	Beantwortung der Forschungsfrage.....	81
5.2	Alternative Interpretationsmöglichkeit.....	83
5.3	Praxisrelevanz der Ergebnisse.....	84
5.4	Evaluation und Limitationen.....	85
6	Fazit.....	88
	Literaturverzeichnis.....	92
	Anhang.....	97
	Eidesstattliche Erklärung.....	169

Tabellenverzeichnis

Handlungsbezogene Qualitätsmerkmale nach Meier.....	5
Produktbezogene Qualitätsmerkmale nach Meier.....	6
Qualitätsmerkmale in Anlehnung an Neuberger/Kapern.....	6
Arten des Nutzens in publizistischen Produkten nach Eickelkamp.....	11
Qualitätskriterien für Testberichte nach Brandstetter.....	12
Wertungssysteme in Videospielezeitschriften nach Glashüttner.....	15
Top 5 der auflagenstärksten Games-Magazine, letzte IVW-Meldung.....	24
Auswahl der Testberichte.....	26
Ablauf der qualitativen Inhaltsanalyse.....	26
Kategoriensystem, vereinfacht.....	30

1 Einleitung

Die verkauften Auflagen der klassischen Videospieldmagazine sind seit über 15 Jahren rückläufig. So wurden 2002 über 360.000 Exemplare der *Gamestar* verkauft, 2021 lag die verkaufte Auflage bei 45.000 (vgl. IVW 2021a; Webedia 2021: 2). Der einstige Marktführer, die *Computer Bild Spiele*, wurde im August 2019 eingestellt (vgl. Sagaz 2019). Die verkaufte Auflage lag zuletzt bei etwa 28.000 Exemplaren; im Jahr 2002 waren es über 735.000 (vgl. IVW 2021b). Andere Magazine wie etwa *PC Powerplay*, *Bravo Screenfun* oder *PC Action* wurden zwischenzeitlich vom Markt genommen (vgl. Stangl 2007; Smits 2009; PC Action 2012).

Entgegen dieses Trends wurden abseits der großen Verlage neue Zeitschriften mit dem Schwerpunkt „Videospiele“ gegründet. So kam 2012 erstmals die *WASD* in den Handel (vgl. WASD 2012: 2). Die Erstausgabe der *GAIN* erschien 2017 (vgl. GAIN 2017). Dort wird der Anspruch verfolgt, Videospiele aus einer kulturellen Sicht zu erfassen und in Themen aus Gesellschaft, Politik und Wissenschaft einzuordnen (vgl. Heinz/Kohring 2020: 52).

1.1 Relevanz

Bereits 2006 untersuchte Robert Glashüttner in seiner Magisterarbeit die Geschichte und den Aufbau von Videospieldmagazinen. Dabei erkannte er auch, dass Testberichte einen zentralen Bestandteil von dieser Medien ausmachen (vgl. Glashüttner 2006: 47–49). Die in der Arbeit geführten Interviews deuten auf einen Einfluss von PR-Abteilungen der Videospieldverlage auf die Redaktionen der Magazine hin (vgl. Glashüttner 2006: 117, 124, 138, 151, 166).

Auch Theo Salzmann stellte fest, dass es zwischen Videospieldindustrie und der Berichterstattung Abhängigkeiten gibt. So werden Spiele in der

Umgebung von den zugehörigen Testberichten beworben. Weiter können Vereinbarungen zwischen PR und Presse einseitig ausgenutzt werden, um die Berichterstattung über schlechte Videospiele zu verzögern und Manipulationsversuche auf Presseveranstaltungen vorzunehmen. (Vgl. Salzmann 2014: 40–43)

Diese Nähe zwischen PR und Presse lässt vermuten, dass die Berichterstattung der Magazine mangels Unabhängigkeit den journalistischen Qualitätsmerkmalen nur eingeschränkt gerecht wird. Dem gegenüber stehen die modernen Magazine, die sich an den New Games Journalism anlehnen, über keine Anzeigenseiten verfügen und in denen Videospiele eher als Kulturgut und weniger als Produkt angesehen werden (vgl. Glashüttner 2009: 144).

Obwohl Salzmann auch auf die Qualität von Videospielezeitschriften über das journalistische und videospielejournalistische Berufsbild Bezug nimmt (vgl. Salzmann 2014: 8–11), ist diese aus medialer Perspektive bislang noch nicht näher erforscht, zumal Videospielemedien bisher weitgehend isoliert betrachtet wurden und noch keine Einordnung der Qualität in einen allgemeinen journalistischen Kontext erfolgt ist.

1.2 Fragestellung

Daraus ergibt sich die Frage, ob moderne Videospielezeitschriften eine höhere Qualität aufweisen als klassische Magazine. Es soll herausgefunden werden, im welchem Umfang verschiedene Qualitätsmerkmale erfüllt werden. Die Ergebnisse können als Grundlage und Anstoß zur weiteren Erforschung der Qualität im Videospielejournalismus dienen und zur Einordnung dieser journalistischen Gattung vor dem Hintergrund der Eigenschaften von Videospielebeiträgen beitragen.

In dieser Arbeit wird zunächst ein theoretischer Rahmen auf Basis der Literatur gebildet. Dieser umfasst die klassischen Merkmale des Journalismus im Allgemeinen sowie des Fach-, Nutzwert und Videospield Journalismus. Damit einhergehend werden auch die Kriterien von Warentests berücksichtigt.

Auf dieser Grundlage werden Qualitätskriterien formuliert, welche in einer qualitativen Inhaltsanalyse von unterschiedlichen Testberichten aus verschiedenen Videospelzeitschriften abgeprüft werden. Diese Ergebnisse werden für die einzelnen Artikel zusammengefasst. Im nächsten Schritt wird ein Vergleich der Artikel eines Mediums vorgenommen und eine gemeinsame Analyse für die jeweilige Zeitschrift erstellt, bevor eine medienübergreifende Analyse erfolgt.

Zuletzt werden die Ergebnisse diskutiert und es wird im Kontext der theoretischen Grundlagen erörtert, ob moderne Videospelzeitschriften qualitativ höherwertiger sind als klassische Magazine.

2 Theoretischer Hintergrund

Im Folgenden sollen der Forschungsstand zusammengefasst und die in dieser Arbeit genutzten Begriffe definiert werden. Abschließend sollen auf dieser Grundlage eine Vermutung und weiterführende Fragestellungen abgeleitet werden.

2.1 Forschungsstand

Diese Arbeit befasst sich mit der Qualität eines konkreten Produkts innerhalb des Journalismus. Im Forschungsstand soll dazu vom Allgemeinen zum Konkreten zunächst der Journalismus, spezieller der Fach- sowie der Nutzwertjournalismus und abschließend konkret der Videospieldjournalismus betrachtet werden.

2.1.1 Journalismus

Der Qualitätsbegriff im Journalismus ist nicht eindeutig definiert und wird seit über zwei Jahrzehnten in der Fachöffentlichkeit diskutiert (vgl. Arnold 2016: 551). Diese Diskussion umfasst die journalistische Qualität als Ganzes, nachdem zuvor bereits die einzelnen Qualitätsmerkmale untersucht wurden (vgl. Arnold 2016: 552). Weil es sich um eine Vielzahl von Merkmalen handelt, ist die journalistische Qualität nicht einfach zu definieren (vgl. Meier 2018: 240). So beschrieb Stephan Ruß-Mohl: „Qualität im Journalismus definieren zu wollen, gleicht dem Versuch, einen Pudding an die Wand zu nageln“ (Ruß-Mohl: 85; zit. n. Meier 2018: 240).

Gleichwohl existiert übergeordnet eine allgemeine Definition für den Begriff der Qualität in der Norm DIN EN ISO 9000: „Grad, in dem ein Satz inhärenter Merkmale eines Objekts Anforderungen erfüllt“ (DIN 2015: 39). Demnach beschreibt die Qualität, in welchem Maß ein Produkt oder eine Dienstleistung den Anforderungen entspricht.

Um also die Qualität eines journalistischen Produkts überprüfen zu können, müssen zunächst Anforderungen an ebendieses Produkt formuliert sein.

Klaus Arnold unterteilte diese Anforderungen in drei Ebenen: die funktional-gesellschaftsorientierte Ebene, die werte- und kodexorientierte Ebene und die markt- und publikumsorientierte Ebene (vgl. Arnold 2016: 552).

Klaus Meier verwies darauf, dass in die journalistische Qualität Anforderungen aus der Redaktion, dem Medium selbst und dem Publikum einfließen (vgl. Meier 2018: 240). In diesem Zusammenhang unterscheidet Meier zwischen den handlungs- und den produktbezogenen Qualitätsmerkmalen.

Die handlungsbezogene Ebene soll verdeutlichen, dass die journalistische Qualität von der Qualität des Herstellungsprozesses abhängig ist. Dessen Merkmale sind von grundlegender Bedeutung für den Sinn des journalistischen Produkts und dessen Wert für das Publikum. (Vgl. Meier 2018: 241)

Tabelle 1: Handlungsbezogene Qualitätsmerkmale nach Meier

Unabhängigkeit	keine Beeinflussung der Redaktion durch Verlag; Trennung von Redaktion und Anzeigenabteilung
Richtigkeit	korrekte Darstellung der Fakten
Fairness	Qualität des Rechercheprozess, z.B. Einbezug aller Sichtweisen
Aktualität	Neuigkeitswert, Gegenwartsbezug
Relevanz	keine beliebige Themenauswahl, sondern Selektion nach Wichtigkeit und professionellen Kriterien
Originalität	Exklusivität, eigene Themenfindung und Recherche
Interaktivität	Dialogfähigkeit einer Redaktion mit Publikum
Transparenz	Darlegen der Bedingungen, unter der die Berichterstattung erfolgte; Angaben und Kritik von Quellen; offener Umgang mit Fehlern

Quelle: Meier (2018: 242–243)

Die Bewertung des Herstellungsprozesses ist schwierig und basiert auf langfristiger Erfahrung. Im Gegensatz dazu benennt Meier die produktbezogene Dimension, die sich grundsätzlich auf eine Vielzahl unterschiedlicher Publikationen anwenden lässt. Die Erfüllung dieser Merkmale ist im Journalismus aber besonders gefordert. Sie lassen sich einfach und schnell beurteilen. (Vgl. Meier 2018: 241)

Tabelle 2: Produktbezogene Qualitätsmerkmale nach Meier

Vielfalt	Pluralität der Themen innerhalb eines Angebots und Nutzung verschiedener Quellen und Blickwinkel innerhalb eines Beitrags
Unparteilichkeit	distanzierte und ausgewogene Berichterstattung sowie Trennung von Meinung und Fakten
Verständlichkeit	Thema des Mediums angemessene Sprache, prägnanter Stil und klarer Aufbau
Sinnlichkeit	dramaturgischer Aufbau eines einzelnen Beitrags und der Zeitschrift insgesamt
Attraktivität	Erregung von Aufmerksamkeit durch Überschriften und zielgruppengerechte Ansprache des Publikums
Nutzwert	Informationen, die das Publikum bei Entscheidungen für Kauf oder Nutzung unterstützen

Quelle: Meier (2018: 243)

Einen anderen Katalog, der sich mit dem von Meier in Teilen überschneidet, definieren Neuberger und Kapern. Anders als Meier unterteilen sie ihren Kriterienkatalog nicht in Dimensionen, sondern betrachten Produktion und journalistische Angebote in einer Einheit.

Tabelle 3: Qualitätsmerkmale in Anlehnung an Neuberger/Kapern

Objektivität	Recherche mit mehreren, vertrauenswürdigen Quellen; Nachprüfbarkeit für Publikum durch Quellenangaben
Transparenz	Angabe von Rubrik oder Textsorte, Angaben zur Recherche, Kenntlichmachung von redaktionellen und werblichen Inhalten, Trennung von Fakten, Vermutungen und Meinung

Objektivität	Recherche mit mehreren, vertrauenswürdigen Quellen; Nachprüfbarkeit für Publikum durch Quellenangaben
Relevanz	Aufmachung, Überschrift, Textlänge und Grafikelemente lassen eine Vermutung zur Relevanz zu
Analyse	Erklärung von Zusammenhängen, Vergleich zu ähnlichen Ereignissen sowie Prognose in einem engen Rahmen und Schaffen von Nutzwert durch Handlungsanweisungen
Wertung und Diskurs	Darlegung aller Sichtweisen, Stützung der Meinung durch Argumente und Beteiligung des Publikums

Quelle: Neuberger/Kapern (2013: 133–141)

Die Gewichtung der unterschiedlichen Qualitätsmerkmale und damit auch deren Möglichkeit zur Erfüllung unterscheidet sich zwischen verschiedenen Mediengattungen. So ist etwa der Aktualitätsanspruch von der Periodizität des Mediums abhängig und kann nur daran gemessen werden. Dieser Anspruch ist bei Online- oder Hörfunkmedien entsprechend höher gewichtet als bei einer halbjährlich erscheinenden Zeitschrift. Ähnlich ist es mit dem Anspruch an die Interaktivität, den Printmedien nur in deutlich geringerem Maße leisten können als Internet oder Rundfunk. Bei diesen ist hingegen der Anspruch an die Originalität entsprechend stärker ausgeprägt. (Vgl. Ruß-Mohl 2016: 274–275)

Die Überprüfung der Kriterien kann, mit Ausnahme der Richtigkeit, nicht objektiv erfolgen und es ist daher immer möglich, dass sie durch implizite Wertungen beeinflusst wird (vgl. Meier 2018: 241). Weiterhin zielen die Kriterien auf den Informationsjournalismus ab, bei dem die Trennung von Fakten und Meinung eine besondere Wichtigkeit hat. Bei anderen Darstellungsformen wie Reportagen oder investigativen Formaten kann der gezielte Einsatz von Subjektivität ebenfalls ein Qualitätsmerkmal darstellen. (Vgl. Arnold 2016: 557) Auch Unterhaltungsformate mit journalistischen Inhalten finden in den Kriterien keine explizite Berücksichtigung (vgl. Meier 2018: 241). Die Überprüfung der Qualität ist folglich nur unter Berücksichti-

gung der zu untersuchenden Medien und einer dazugehörigen Gewichtung der jeweiligen Kriterien möglich (vgl. Ruß-Mohl 2016: 275).

2.1.2 Fachjournalismus

Inhaltlich zeichnet sich der Fachjournalismus auf die Beschränkung der darzustellenden Themen innerhalb eines Themenfeldes aus. Anstelle der thematischen Breite dient der Fachjournalismus dazu, Fachkundigen und Interessierten eine inhaltliche Tiefe bereitzustellen. Dieser Unterscheidung ungeachtet ist der Fachjournalismus eine Unterart des Journalismus und erbt somit dessen Eigenschaften und Regeln. Diese müssen aber speziell an die Anforderungen des Fachjournalismus angepasst werden. (Vgl. Dernbach 2010: 26–27)

Das gilt etwa für die im Fachjournalismus genutzten Textsorten, die sich einerseits den klassischen, journalistischen Darstellungsformen bedienen, aber um Textformen wie Fachartikel, Test- und Anwenderberichte sowie Firmenporträts ergänzt werden. Dabei sind verfolgen sie unterschiedliche journalistische Ansprüche. (Vgl. Dernbach 2010: 63–64)

Der Fachjournalismus verfolgt das Ziel, Themen eines Faches mit seinen Hintergründen und Zusammenhängen zu anderen Fächern zu beleuchten sowie Beteiligte zu identifizieren und zu kontrollieren und dieses Wissen allgemein zugänglich zu machen. (Vgl. Dernbach 2010: 25–26)

Zu unterscheiden ist nach Dernbach eine enge und weite Definition des Fachjournalismus, die sich in Funktion, medialer Form, Themen und Darstellungsformen unterscheidet. Der engen Definition zufolge dient der Fachjournalismus der Vertiefung von Fachwissen, welches zumeist im beruflichen Kontext erforderlich ist und mittels monothematischer Fachzeitschriften in faktenorientierter Form erfolgt. In der weiten Definition vermittelt Fachjournalismus Wissen an Interessierte mittels Nutzwertjournalismus mit Ratgeber- und Serviceinhalten, etwa Testberichten, in Special-Inte-

rest-Magazinen und Massenmedien. Dabei ist eine breite Themenauswahl möglich. (Vgl. Dernbach 2010: 80–82)

Christian Keller unterteilt die weite Definition des Fachjournalismus in drei Unterkategorien: Zum einen beschreibt er wissenschaftliche Fachmagazine, in denen Forschende wissenschaftliche Aufsätze für andere Forschende publizieren. Weiterhin gibt es nicht-wissenschaftliche Fachmagazine, die sich mit Fachbeiträgen an Fachleute richten und der Fachpublizistik zuzuordnen sind. Zuletzt definiert er eine enge Verwendung des Fachjournalismus, der ein breites Publikum mit Fachartikeln in Tages-, Publikums- und Special-Interest-Medien erreicht. (Vgl. Keller 2005: 22–23)

Die Grenze zwischen enger und weiter Definition ist unscharf, sodass die Unterscheidung von Fachzeitschriften, Special-Interest- und den dazwischen liegenden Very-Special-Interest-Zeitschriften nicht immer einfach vorzunehmen ist. Die Ernennung einer Zeitschrift zur Fachzeitschrift erfolgt oft durch die Werbebranche oder den Verlag selbst. (Vgl. Dernbach 2010: 39)

Dernbach benennt vier Merkmale von Fachzeitschriften. Zum einen verfügen sie über eine Aktualität, die sich als sogenannte Fachaktualität am Erscheinungsdatum orientiert und durch das zweite Merkmal, die Periodizität, ermöglicht wird. Demnach soll ein Fachmagazin mindestens viermal pro Jahr erscheinen. Dem dritten Merkmal, der Publizität, zufolge ist das Medium für alle Interessierten zugänglich, wenngleich ein Verkauf oft nur im Abonnement erfolgt. Diese Zugänglichkeit kann durch die Verwendung von Fachsprache eingeschränkt sein. Die Universalität beschreibt nicht die Themenvielfalt innerhalb einer Fachzeitschrift, sondern im Umfeld aller Fachmagazine. (Vgl. Dernbach 2010: 36–39)

2.1.3 Nutzwertjournalismus

Der Begriff Nutzwertjournalismus wird häufig synonym mit den Begriffen Ratgeber-, Service- und Verbraucherjournalismus verwendet (vgl. Brandstetter 2015: 14). Es existieren aber auch Definitionen, die den Begriffen unterschiedliche Bedeutungen zusprechen. Andreas Eickelkamp weist dem Nutzwertjournalismus drei Funktionen zu: Ratgeberfunktion, Orientierungsfunktion und Hinweisfunktion. Diese Funktionen bedienen sich dem Service- und Verbraucherjournalismus und sind ihm untergeordnet.

Den Begriff Ratgeberjournalismus lehnt Eickelkamp ab, da dieser die übrigen beiden Funktionen ausschließt. (Vgl. Eickelkamp 2004: 17) Im engeren Sinne ist der Begriff Verbraucherjournalismus auf die Zielgruppe von Privatpersonen beschränkt, die ein Rechtsgeschäft abschließen (vgl. Eickelkamp 2011: 30), den Servicejournalismus versteht er als Kurzinhalt mit Servicecharakter, etwa Öffnungszeiten oder Telefonnummern (vgl. Eickelkamp 2011: 330). Der Nutzwertjournalismus ist demnach ein Überbegriff für die übrigen genannten Begriffe (vgl. Eickelkamp 2011: 29–30).

Barbara Brandstetter sieht als Ziel des Nutzwertjournalismus die Darstellung von Sachverhalten und Missständen sowie das Verbreiten von Informationen und Handlungsempfehlungen, die dem Publikum die Möglichkeit geben, das eigene Handeln positiv zu beeinflussen (vgl. Brandstetter 2015: 15). Ähnlich beschreibt Eickelkamp den Nutzwertjournalismus als ein Angebot an Rezipierende, das sie in unterschiedlichen Rollen potenziell im alltäglichen Leben praktisch umsetzen können (vgl. Eickelkamp 2011: 30–31). Zentrales Merkmal ist die „dominierende Kommunikationsabsicht, die den Rezipienten in einer Handlungsabsicht unterstützt“ (Eickelkamp 2004: 16).

Eickelkamp zufolge gibt es viele unterschiedliche Nutzen, die aus journalistischen Produkten gezogen werden können. Konkret benennt er vier verschiedene Arten:

Tabelle 4: Arten des Nutzens in publizistischen Produkten nach Eickelkamp

praktischer Nutzen	Orientierung in einem Themengebiet, Problemerkennung und -lösung, Entscheidungen treffen und vorteilhaft handeln
affektiver/emotionaler Nutzen	Spaß/Unterhaltung, Entspannung, Ästhetik
kognitiver Nutzen	Informationsgewinn
sozialer Nutzen	Gesprächsinhalte

Quelle: Eickelkamp (2004: 18)

Texte mit Nutzwert bilden keine eigenständige journalistische Darstellungsform, sondern ergänzen bestehende Textsorten um zusätzliche Informationen. Folglich kann nahezu jede Textsorte durch das Hinzufügen von Orientierung und Ratschlägen um den Nutzwert erweitert werden. So hat sich der Testbericht als Erweiterung des klassischen Berichts im Nutzwertjournalismus etabliert. (Vgl. Fasel 2004: 59)

Testbericht

Der Testbericht beschreibt die Verfahren und Ergebnisse eines Tests von einem oder mehreren Produkten und Dienstleistungen. Ersteres wird auch als Warentest bezeichnet und wird mit der DIN-Norm 66054 beschrieben. Gemäß dieser Norm sollen Gebrauchstauglichkeit und Sicherheit des Produktes geprüft und bewertet werden. Die Gebrauchstauglichkeit beschreibt das Maß, indem durch die Nutzung eines Produkts ein zuvor festgelegtes Ziel effektiv, effizient und zufriedenstellend erreichen kann. (Vgl. DIN 2017: 4)

Ziel von Warentests ist es, Markttransparenz zu erzeugen und so einen Nutzen für das Publikum zu bieten, indem sie eine Entscheidungsunterstützung bei einer potenziellen Kaufabsicht übernehmen. Gleichzeitig können Unternehmen die Schwachstellen ihrer Produkte und Dienstleistungen erkennen und diese überarbeiten. (Vgl. Kaufmann 2004: 134)

Aus einem Gerichtsurteil des Bundesgerichtshofes von 1975 gehen drei Anforderungen hervor, die für eine rechtssichere Testberichterstattung notwendig sind und ebenso als ein Qualitätsmaßstab für Testberichte angesehen werden können (vgl. Brandstetter 2015: 200).

Tabelle 5: Qualitätskriterien für Testberichte nach Brandstetter

Neutralität	Unabhängigkeit der Testenden von den Herstellerunternehmen; Ziel sind Informationen über die Qualität, nicht die Verkaufsförderung; Verzicht auf bezahlte Tests, Geschenke oder sonstige Verbindungen
Objektivität	Offenlegung, Vergleichbarkeit und Nachvollziehbarkeit der Testbedingungen; nicht: objektive Richtigkeit der Testergebnisse
Sachkunde	Testpersonal muss Kenntnisse über Verfahren, Apparaturen und Analyse vorweisen; Redaktion trägt dafür Verantwortung

Quelle: Brandstetter (2015: 200–202)

Rechtlich gelten diese Kriterien nur, wenn der Testbericht eine Tatsachenbehauptung darstellt. In der überwiegenden Zahl überwiegt aber der Wertungscharakter der Testberichte, sodass hier von einer Meinungsäußerung auszugehen ist. (Vgl. Kaufmann 2004: 134–137) Eine Meinung, die mit einem qualitativ hochwertigen Test begründet werden kann, hat dennoch ein höheres Gewicht.

Die Beschaffung der Testexemplare kann durch den Einkauf im Handel oder durch die kostenfreie Überlassung durch den Hersteller erfolgen. Er-

folgt der Kauf im Handel, so kann es sich um veraltete Ware handeln, die nicht mehr vertrieben wird. Überlässt der Hersteller die Ware, kann er das Produkt vorauswählen und eine höhere Qualität gegenüber der regulären Ware liefern. Alternativ kann er Ware liefern, die noch nicht im Handel verfügbar ist, daher aber noch Mängel aufweisen kann. Diese Abweichungen können die Neutralität des Tests negativ beeinflussen. (Vgl. Kaufmann 2004: 145–148)

Gemäß der DIN-Norm 66054 sollen Testergebnisse so dargestellt sein, dass Verbrauchende diese ohne fachliche Vorkenntnisse verstehen können. Weiterhin sollen die Produkte, Testbedingungen und -methoden, sowie die Ergebnisse und Preisinformationen beschrieben werden. (Vgl. DIN 2017: 7)

2.1.4 Videospieldjournalismus

Die Forschung zum Medium Videospiele und ihre Berichterstattung ist im Vergleich zu anderen, ähnlichen Medien wie Filmen oder Comics weniger stark ausgeprägt. Die Berichterstattung über Videospiele in Form von monothematischen Periodika gab es im deutschsprachigen Raum erstmals im Jahr 1983 mit dem Magazin *Telematch*. Damals war das noch eine Ausnahme und die Berichterstattung über Videospiele war Teil von Computer- und IT-Zeitschriften. (Vgl. Glashüttner 2009: 128–131) Zwischenzeitlich wurde „das monothematische Spiele-Heft [...] de[r] Standard der journalistischen Berichterstattung über digitale Spiele“ (Glashüttner 2009: 133).

Aus dieser historischen Entwicklung stammt die nutzwertorientierte Ausrichtung der klassischen, deutschsprachigen Videospielezeitschriften, die sich dadurch auszeichnet, „Marktüberblick und Kaufberatung zu bieten“ (Glashüttner 2009: 137).

Testberichte und Wertungssysteme in Videospielezeitschriften

Die Darstellungsformen klassischer Videospielezeitschriften gehen mit den jeweiligen Rubriken einher. Zu denen mit journalistischem Anspruch zählen News, Vorschauerberichte, Testberichte und Hinweis-/Lösungsberichte (vgl. Glashüttner 2009: 137–138), sowie Hintergrundberichte, Interviews sowie Kommentare und Kolumnen (vgl. Salzmann 2014: 27–29). Klassische, journalistische Darstellungsformen sind im Videospielejournalismus selten anzutreffen (Vgl. Glashüttner 2006: 79–80).

Ein Testbericht in einem solchen Magazin besteht aus der Beschreibung des Spiels mit seinen Inhalten und seiner Mechanik sowie der Meinung mindestens einer Testperson der Redaktion, die von einer Wertung unterstützt wird. Ergänzend gibt es Kaufinformationen wie System und Preis. Ziel des Testberichts ist es, zu vermitteln, wie viel Freude das Spielen bereitet. (Vgl. Glashüttner 2009: 139) Im Text sind Beschreibung des Spiels und der Meinung dazu nicht klar voneinander abgegrenzt (vgl. Glashüttner 2021: 219). Weil sich die Erstellung von serviceorientierten Inhalten im Kontext von Videospielezeitschriften nur schwer nachvollziehen lässt, sind die Testberichte oft subjektiv angelegt und rücken die Verfasserinnen als Identifikationsfigur in den Vordergrund, indem zusätzlich zu den Namen auch die Gesichter der Verfasserinnen abgedruckt werden (vgl. Glashüttner 2006: 49–50). Nach Glashüttner haben die Meinung des Verfasserinnen sowie die Service- und Kaufinformationen in den klassischen Magazinen einen wichtigeren Stellenwert für das Publikum als der Testbericht selbst (vgl. Glashüttner et al. 2013: 00:32:00).

Die Unterschiede der Testberichte verschiedener Magazine sind schwach ausgeprägt und finden sich meist im Fokus auf einzelne Aspekte eines Spiels wie die Handlung und die Spielmechanik. Gemein haben sie aber,

dass in reinen Videospielezeitschriften die technischen Merkmale eines Spiels detaillierter behandelt werden. (Vgl. Glashüttner 2021: 219)

Die Wertung liegt in verschiedenen Zeitschriften in unterschiedlichen Ausprägungen vor, dem sogenannten Wertungssystem vor. Ziel ist es, auf einen Blick den Wert des Spiels darzustellen und zu zeigen, ob es Freude bereitet und sich ein Kauf lohnt. (Vgl. Glashüttner 2006: 47–48) Es wurden verschiedene Wertungssysteme entwickelt, von denen auch abgewandelte oder kombinierte Formen auftreten:

Tabelle 6: Wertungssysteme in Videospielezeitschriften nach Glashüttner

Schulnotensystem	Noten von „sehr gut“ bis „ungenügend“
Zehnerwertung	Skala von 1 bis 10, Bestnote: 10
Hunderterwertung	Skala von 1 bis 100, Bestnote: 100; alternativ auch als Prozentangabe
Punktewertung	Vergabe von Punkten, Sternen oder anderen Elementen; mehr vergebene Einheiten bedeuten eine höhere Wertung
Ja-/Nein-Wertung	binäre Skala, Darstellung etwa durch „Daumen hoch“ und „Daumen runter“
Wertung durch Text	Wertung wird in Textform, etwa innerhalb des Fließtextes oder gesondert als Fazit, dargestellt

Quelle: Glashüttner (2006: 48)

International hat sich die Hunderterwertung etabliert und gilt als ein Standard, der von der ebenfalls verbreiteten Zehnerwertung ergänzt wird (vgl. Glashüttner 2006: 49).

Obwohl durch numerische Wertungen eine mathematische Vergleichbarkeit zwischen den Testergebnissen unterschiedlicher Magazine besteht, existieren praktische Unterschiede zwischen den Systemen. Diese treten vorwiegend um die durchschnittliche Wertung auf, die auf der Mitte der Skala liegen sollte. Allerdings erhalten mittelmäßige Spiele diese Wer-

tungen nur selten. Insbesondere bei kleinteiligen Skalierungen liegen die Wertungen für solche Spiele in der oberen Hälfte der Skala, sodass eine Wertung mit 5 von 10 Punkten besser als eine mit 50 Prozent wahrgenommen wird. (Vgl. Glashüttner 2021: 217) Allgemein sind Testberichte, in denen auf eine numerische Wertung verzichtet wird, tendenziell kritischer verfasst als jene, in denen eine solche angegeben ist (vgl. Glashüttner 2021: 219).

Kritik am klassischen Videospieldjournalismus

Der österreichische Videospieldjournalist Rainer Sigl hält es für problematisch, dass die klassischen Videospieldzeitschriften serviceorientiert sind. Dass das Publikum das Lesen von Testberichten bevorzugt, ist seiner Ansicht nach mit einem Gewöhnungseffekt zu begründen. (Vgl. Glashüttner et al. 2013: 01:23:40) Nach Einschätzung von Robert Glashüttner ist das Testergebnis und die Meinung der Verfassenden wichtiger als der Bericht selbst (vgl. Glashüttner et al. 2013: 00:31:45). Der 2013 bei der *Gameswelt* tätige Redakteur Christian Kurowski bemängelte eine vorgetäuschte Objektivität der Testberichte, obwohl, von einzelnen technischen Aspekten abgesehen, das Testergebnis subjektiv, teilweise auch willkürlich, verfasst werde. Eine objektive Ergebnisfindung sei nicht möglich. (Vgl. Salzmann 2014: 18)

Im Jahr 2004 veröffentlichte der amerikanische Musik- und Videospieldjournalist Kieron Gillen unter dem Titel *The New Games Journalism* eine Kritik am bisherigen Videospieldjournalismus und formulierte eine neue Art des Videospieldjournalismus. Er kritisierte, dass klassischer Videospieldjournalismus der Kaufberatung diene und die Absicht verfolge, über die Spiele zu berichten, die das Publikum kaufen solle. Weiter mahnte er eine Vermischung von Unterhaltung und Journalismus an. Der *New Games Journalism* sei aber keine Reform des bisherigen Videospieldjournalismus, sondern

soll diesen ergänzen und anstelle des Spiels die Spielenden in den Fokus rücken. Subjektivität sei dabei wünschenswert, solange sie von Fakten zu unterscheiden ist. (Vgl. Gillen 2004)

Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung wurde das Konzept Gillens von etablierten Videospelzeitschriften noch nicht ernst genommen (vgl. Glashüttner 2021: 215). Zunächst wurde es in Blogs und Online-Magazinen umgesetzt, hatte aber auch Einfluss auf die inzwischen eingestellte, deutschsprachige Videospelzeitschrift *GEE*. Eine Publikation, die vollständig nach Gillens Vorstellungen gestaltet ist, existiert nicht. (Vgl. Glashüttner 2009: 142–144)

Nach Ansicht von Glashüttner (vgl. 2021) betrachten klassische Videospelzeitschriften die Spiele als Unterhaltungsprodukt und nicht als Werk aus Kunst und Kultur. Daher ist das Äquivalent zum *New Games Journalism* in deutschsprachigen Videospelzeitschriften eine Einordnung des Mediums Videospel in einen gesellschaftlichen Kontext, der sich der Kulturkritik zuordnen lässt (vgl. Glashüttner 2009: 144).

2.2 Definitionen

Die Verwendung der Begriffe Computerspiel und Videospel, Zeitschrift und Magazin sowie die Unterscheidung von klassischen und modernen Videospelzeitschriften im Rahmen dieser Arbeit soll im Folgenden dargelegt werden.

2.2.1 Computerspiel und Videospel

Als Computerspiel wird eine elektronische Unterhaltungssoftware bezeichnet, die auf einem Computer genutzt und auf einem Monitor betrachtet wird. Die Steuerung erfolgt hier über selbst ausgewählte Peripherie, die an den Computer angeschlossen wird. Ein Videospel beschreibt eine ebensolche Software, die auf speziell für diesen Zweck entwickelten Geräten,

den Spielekonsolen, ausgeführt und meist über einen Fernseher betrachtet wird. Die Bedienung erfolgt über die den Geräten beigelegte oder exklusive Peripherie. (Vgl. Glashüttner 2006: 4–5)

Strenger sind Videospiele ausschließlich digitale Spiele, die über eine visuelle Komponente verfügen. Taktile und auditive Spiele sind davon ausgenommen. (Vgl. Salzmann 2014: 6) Im vorliegenden Zusammenhang sollen sie aber explizit in diesem Begriff inkludiert sein.

Diese elektronischen Spiele erscheinen als Multiplattform-Spiele häufig auf mehreren Plattformen, darunter auch Computer und Konsolen parallel. Im Gegensatz dazu gibt es sogenannte Exklusivtitel oder Singleplattform-Spiele, die nur auf einer Konsole oder nur für den Computer erscheinen. (Vgl. Salzmann 2014: 7–8) Diese Unterscheidung wird vernachlässigt. Die Begriffe *Videospiel* und *Computerspiel* werden, ebenso wie *Game* und *Spiel*, in dieser Arbeit synonym genutzt.

2.2.2 Zeitschrift und Magazin

Zeitschriften sind periodisch erscheinende Printmedien, die sich mit unterschiedlichen Merkmalen von anderen journalistischen Druckwerken abgrenzen lassen, wenngleich sich deren Ausprägungen überschneiden können.

Erstes Merkmal ist die Periodizität. Zeitschriften erscheinen nicht häufiger als wöchentlich, können aber seltener als vierteljährlich produziert werden. Somit grenzen sie sich von den Zeitungen ab, die mindestens wöchentlich erscheinen. (Vgl. Noelle-Neumann/Schulz/Wilke 2014: 542–543) Daraus folgt ein geringerer Aktualitätsanspruch als bei Zeitungen (vgl. Winter 2004: 454).

Ein weiteres Merkmal ist die Universalität, die bei Zeitschriften, im Gegensatz zu Zeitungen, nicht gegeben ist (vgl. Winter 2004: 454). Üblich ist

eine Ausrichtung auf einzelne Zielgruppen mit Interesse an einem Thema oder Themenfeld. Zeitschriften mit vielfältigen Inhalten sind die Ausnahme (vgl. Kopper/Stricker 2006: 24). Es werden Fachzeitschriften, Special-Interest- und auch Very-Special-Interest-Zeitschriften unterschieden (vgl. Nolle-Neumann/Schulz/Wilke 2014: 482, 490).

Der Begriff *Magazin* soll im Folgenden bedeutungsgleich mit dem der *Zeitschrift* genutzt werden.

2.2.3 Klassische und moderne Videospielezeitschriften

Die Unterscheidung von klassischen und modernen Videospielezeitschriften ist in der Wissenschaft bislang noch nicht vorgenommen worden. Sie soll in dieser Arbeit aber dazu dienen, Videospielemagazine anhand verschiedener Merkmale in zwei Gruppen einzusortieren, um einen Vergleich zwischen diesen Gruppen zu ermöglichen.

Als klassische Videospielezeitschrift wird eine Zeitschrift definiert, deren Aufbau sich strukturell und inhaltlich an den Entwicklungen des journalistischen Formats in den späten 1980er und 1990er-Jahren orientiert. Ihr Fokus liegt auf Nachrichten sowie Vorschau- und Testberichten mit Servicecharakter und Kaufberatung. Weiterhin wird sie über Werbung aus der Branche mitfinanziert. (Vgl. Glashüttner 2009: 137–141)

Die moderne Videospielezeitschrift ist stärker nach den Werten des *New Games Journalism* aufgebaut und von Werbepartner aus der Branche unabhängig. Nachrichten, Vorschau- und Testberichte sind nicht mehr der Fokus, sondern ein gleichberechtigter oder untergeordneter Bestandteil. Das Ziel ist es, Videospiele nicht nur als ein zu konsumierendes Produkt, sondern auch als Kulturgut zu betrachten und in den gesellschaftlichen Kontext einzuordnen (vgl. Heinz/Kohring 2020: 52).

2.3 Vermutung

Da die modernen Videospielezeitschriften dem New Games Journalism zugeordnet werden, der eine Erweiterung des bestehenden Journalismus beschreibt, ergibt sich die Vermutung, dass moderne Magazine durch diese zusätzlichen Inhalte auch eine höhere Anzahl an Qualitätsmerkmalen erfüllen. (Vgl. Glashüttner 2009: 144; Gillen 2004)

Konkret wird erwartet, dass deren Erfüllung vorwiegend im Bereich der allgemeinen, journalistischen Qualitätsmerkmalen wie Vielfalt, Originalität und Analyse festzustellen ist.

2.4 Weitere Fragestellungen

Videospiele sind, wie der Begriff es bereits andeutet, ein vorwiegend visuelles Medium. In Printmedien ist es aufgrund deren analoger Beschaffenheit nicht möglich, eine bewegte Darstellung zu übernehmen, sodass eine Reduktion auf einzelne Bilder erfolgen muss.

Daraus ergibt einerseits die Frage, inwiefern auf Darstellungen aus den Spielen selbst oder auf andere Grafiken zurückgegriffen werden muss. Weiter ist zu klären, welche Funktion die Bilder haben. Dazu soll die Einordnung von Levin et al. herangezogen werden (vgl. Stiller: 63). Im Kontext mit den Bildunterschriften soll ein möglicher Einfluss auf die Qualität erkannt werden.

3 Methodisches Vorgehen

In diesem Kapitel werden Forschungsdesign und Erhebungsinstrument beschrieben und erläutert. Weiterhin wird dargelegt, welche Zeitschriften zur Untersuchung herangezogen werden und nach welchen Kriterien die Auswahl erfolgt.

3.1 Forschungsdesign

Ziel dieser Arbeit ist es, Qualitätskriterien für Testberichte in Videospielexeitschriften aus der Literatur zusammenzutragen und die Erfüllung dieser Kriterien in ausgewählten Testberichten zu überprüfen. Dazu soll eine qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring genutzt werden. Konkreter bietet sich eine Umsetzung als strukturierte Inhaltsanalyse an, da das Ziel einer solchen Analyse darin bestehen kann, die Einschätzung von Material auf Grundlage zuvor definierter Kriterien vorzunehmen. (Vgl. Mayring 2015: 67)

Die Strukturierung der Testberichte soll zunächst formal, danach typisierend und skalierend erfolgen, sodass sich eine interpretative Einschätzung des Materials anhand der Qualitätskriterien auf einer Skala unter Berücksichtigung besonderer Merkmale und deren Ausprägungen vornehmen lässt (vgl. Mayring 2015: 15–16, 68).

Die qualitative Inhaltsanalyse folgt einer fest definierten Vorgehensweise, die sich in einzelne Schritte aufgliedert. Im Zentrum steht die Unterteilung des Materials in Analyseeinheiten und die Verwendung eines Kategoriensystems mit festgelegten Regeln innerhalb eines Kodierleitfadens, die mit Ankerbeispielen verdeutlicht werden können. (Vgl. Mayring 1991: 213, 2015: 61)

Obschon die fest definierte Vorgehensweise eine Grundlage für die Reliabilität der Methode bildet, muss sich die Forschung an ihrem Material orientieren. Dies ist wichtiger einzustufen als das Befolgen der festgelegten Regeln, sodass trotz des Regelwerks auf ein flexibles Durchführungsverfahren geachtet werden muss, um eine sinnvolle Forschung zu betreiben. (Vgl. Mayring 1991: 213)

3.2 Auswahl und Stichprobe

Da die qualitative Inhaltsanalyse eine Auswertungstechnik darstellt, muss zuvor eine Datenerhebung vorgenommen werden (vgl. Mayring 1991: 213). In diesem Zusammenhang erfolgt sie durch die Auswahl der zu analysierenden Texte. Diese wird durch ein mehrstufiges Verfahren vorgenommen, welches im Folgenden beschrieben und erläutert wird.

Rahmenbedingungen

Dazu sollen zunächst einige Rahmenbedingungen für die Auswahl getroffen werden. Es wird festgelegt, dass die betrachteten Videospielezeitschriften in deutscher Sprache verfasst und in Deutschland im Einzelhandel, im Abonnement oder zusätzlich als E-Paper angeboten wurden. Weiterhin soll die Zeitschrift im gesamten Betrachtungszeitraum regelmäßig erschienen sein und alle Genres von Videospiele abdecken. Somit sind Magazine, die nur ein Videospiele oder Genre umfassen, ausgeschlossen. Auch Sonderausgaben, etwa zu Messen, Veranstaltungen oder Neuveröffentlichungen, werden nicht berücksichtigt. Explizit nicht unterschieden wird zwischen Magazinen, deren Berichterstattung nur eine Spieleplattform – etwa Personal Computer oder eine Spielekonsole – umfasst, und denen, die Berichte zu Spielen auf unterschiedlichen Plattformen beinhalten, sofern dies nicht die Auswahl der Genres einschränkt. Zur Analyse sind gedruckte und digitale Ausgaben der Hefte zulässig.

Eine Gemeinsamkeit der klassischen und modernen Videospielemagazine sind Testberichte, in denen ein oder mehrere Verfasser*innen ein Videospiel testweise spielen und darüber berichten. Daher soll diese Textsorte gewählt werden. Sie erhält in den Zeitschriften oft eine eigene Rubrik. Um die Menge der möglichen Testberichte einzugrenzen, sollen jeweils zwei klassische und zwei moderne Videospielemagazine ausgewählt werden. Der Betrachtungszeitraum wird auf zwei Jahre, von November 2018 bis Oktober 2020 festgelegt.

Auswahl der klassischen Videospielezeitschriften

Der Markt der klassischen, deutschsprachigen Videospielezeitschriften wird von *Computec Media* angeführt (vgl. Schröder 2017). Der Verlag publiziert verschiedene Videospielemagazine, darunter *PC Games*, *PC Games Mmore*, *Games Aktuell*, *Play5* (bis Dezember 2020: *Play4*) und *N-Zone* (vgl. Computec Media 2021: 20). Zwei weitere Magazine, *Gamestar* und *Gamepro*, veröffentlicht das Medienhaus *Webedia* (vgl. Webedia 2021: 2). Mit *M! Games* erscheint eine weitere Zeitschrift im *Cybermedia*-Verlag. Bis August 2019 veröffentlichte der Verlag *Axel Springer* die *Computer Bild Spiele* (vgl. Sagaz 2019). Ebenfalls eingestellt wurden *XBG Games* (vgl. Computec Media 2018a; b) und *Games and More* von *Computec Media* (vgl. Computec Media 2015a; b).

Aus den klassischen Videospielezeitschriften sollen zwei Zeitschriften, die jeweils auflagenstärkste aus zwei unterschiedlichen Medienhäusern, gewählt werden. Da *Webedia* und *Computec* ihre Auflagenmeldungen an die Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (IVW) zum vierten Quartal 2016 abmeldeten (vgl. Schröder 2017), sollen die jeweils aktuellsten IVW-Meldungen als Referenz herangezogen werden.

Tabelle 7: Top 5 der auflagenstärksten Games-Magazine, letzte IVW-Meldung

Rang	Titel	Verlag	Auflage	Quartal
1	Gamestar	Webedia	54.358	3/2016
2	Computer Bild Spiele	Axel Springer	40.021	4/2016
3	PC Games	Computec	34.505	1/2015
4	PC Games Hardware	Computec	25.618	3/2016
5	Play4	Computec	16.844	3/2016

Quelle: Schröder (2017) mit Daten der IVW

Von dieser Rangliste ausgeschlossen wird die *Computer Bild Spiele*, da ihre Veröffentlichung während des Betrachtungszeitraums eingestellt wurde. Weiterhin ausgenommen wird die *PC Games Hardware*, da ihr inhaltlicher Fokus auf Computer-Bauteilen und -Peripherie liegt (vgl. Computec Media 2021: 22). Somit verbleiben als auflagenstärkste Zeitschriften die *PC Games* von *Computec Media* und die *Gamestar* aus dem *Webedia*-Verlag als finale Auswahl der klassischen Videospielezeitschriften. Verlageeigenen Angaben zufolge lag die Auflage der *Gamestar* im Jahr 2021 bei 45.000 verkauften Exemplaren pro Ausgabe (vgl. Webedia 2021: 2), die der *PC Games* bei 22.000 Exemplaren (vgl. Computec Media 2021: 21).

Auswahl der modernen Videospielezeitschriften

Im deutschsprachigen Raum existieren mit dem *WASD Bookazine für Gameskultur (WASD)* und dem *Games Inside Magazin (GAIN)* zwei moderne Videospielemagazine. Da sie beide die Rahmenbedingungen erfüllen, werden sie zur Betrachtung ausgewählt.

Behandlung der Erscheinungsrhythmen und Auswahl der Hefte

Die ausgewählten Zeitschriften verfügen über unterschiedliche Erscheinungsrhythmen. So erschienen im Betrachtungszeitraum jeweils 24 Ausgaben der *Gamestar* und der *PC Games*, acht Ausgaben der *GAIN* und vier

Ausgaben der *WASD*. Zur weiteren Reduktion werden pro Zeitschrift jeweils vier Magazine ausgewählt. Die Auswahl orientiert sich dabei am Veröffentlichungszyklus der *WASD*. Dazu wird die jeweils im selben Monat erschienene Ausgabe der übrigen Magazine ausgewählt. Ist in diesem Monat keine Ausgabe erschienen, so wird die nächstmögliche Ausgabe genutzt.

Auswahl der Testberichte

Zur weiteren Reduktion wird pro Ausgabe nur ein Testbericht betrachtet. Die Längen der Testberichte variieren sowohl zwischen den Magazinen als auch innerhalb einer Ausgabe und die Testberichte sind oft nach der Länge absteigend sortiert. Um verschiedene Längen zu berücksichtigen, soll wie folgt ausgewählt werden:

Aus der jeweils ersten Ausgabe wird der erste Testbericht betrachtet, aus der zweiten Ausgabe der zweite und so weiter. Ist die Anzahl der Testberichte in einer Ausgabe geringer, so wird dort der letzte Testbericht gewählt. So ergibt sich eine finale Auswahl von 16 Testberichten.

Nach Sichtung des Materials ist festzustellen, dass der Bericht in der Rubrik *Spiele* in der *WASD*-Ausgabe 15 von einem Videospiel handelt, das der Tester und Autor nicht spielen durfte und dessen Hintergründe recherchiert. Er wird daher aus der Auswahl ausgeschlossen. Da es sich um den einzigen Text der Rubrik in dieser Ausgabe handelt, wird er durch den zweiten Bericht in ebendieser Rubrik aus der vorherigen Ausgabe ersetzt. Bei näherer Betrachtung dieses Textes, wurde er ebenfalls aus der Auswahl ausgeschlossen, da das Spiel zwar gespielt wurde, aber kein Testurteil zu erkennen war. Stattdessen wurde der dritte Text in der *Spiele*-Rubrik der *WASD* 14 genutzt.

Tabelle 8: Auswahl der Testberichte

Nr.	Zeitschrift	Ausgabe	Artikel
01	WASD	14	Apokalypse für Amerika
02	WASD	14	Das Spiel des Überlebens
03	WASD	16	Football Drama
04	WASD	17	Wait for it...
05	GAIN	8	Niemals vergessen
06	GAIN	10	Rom wurde auch nicht nur mit einem DLC erbaut
07	GAIN	12	Die Rückkehr der Fallout-Ritter
08	GAIN	14	Viel Schatten, wenig Licht
09	Gamestar	12/2018	Und täglich grüßt das Meucheltier
10	Gamestar	06/2019	Die Paradox-Formel
11	Gamestar	01/2020	Nachteulen rasen besser!
12	Gamestar	07/2020	Alte Welt, frischer Wind
13	PC Games	12/18	Battlefield 5
14	PC Games	06/19	Anno 1800
15	PC Games	01/20	Mechwarrior 5: Mercenaries
16	PC Games	07/20	Crucible

3.3 Vorgehen

Auf Grundlage der Methode und nach Auswahl des Materials wird folgendes Vorgehen angewandt, das an die Ablaufmodelle von Philipp Mayring und Sebastian Lesch angelehnt ist.

Tabelle 9: Ablauf der qualitativen Inhaltsanalyse

1. Schritt	Bestimmung der Analyseeinheiten
2. Schritt	deduktive Festlegung der Strukturierungsdimensionen auf Grundlage der Literatur (→ Kap. 2.1)
3. Schritt	Zusammenstellung von Categoriesystem und Kodierregeln
4. Schritt	Probendurchlauf am Material
5. Schritt	induktive Überarbeitung des Categoriesystems

6. Schritt	Materialdurchlauf mit finalem Kategoriensystem
7. Schritt	Aufbereitung der Ergebnisse: <ul style="list-style-type: none"> • Einzeltexte zu jedem Testbericht mit Begründung der Ergebnisse • zusammenfassende Interpretation nach Zeitschrift • zusammenfassende, zeitschriftenübergreifende Analyse und Interpretation

Quellen: Mayring (2015: 98) und Lesch (2019: 28–29)

3.4 Vorstellung der untersuchten Zeitschriften

Im Folgenden sollen die untersuchten Zeitschriften kurz vorgestellt werden. Die Steckbriefe umfassen Verlag, Redaktionsleitung und -größe, Rubriken sowie die unterschiedlichen Ausgaben, deren Umfänge und Preise.

3.4.1 Gamestar

Die *Gamestar* ist eine deutschsprachige Videospielezeitschrift des französischen Medienunternehmens *Webedia*, welches das Magazin im April 2015 von *IDG Entertainment* übernommen hat. Unter Chefredakteur Heiko Klinge arbeitet ein festangestelltes Redaktionsteam mit 15 Personen, das von freien Mitwirkenden unterstützt wird.

Im August 1997 erschien die Erstausgabe des Magazins. Thematisch ausgerichtet ist das Magazin auf digitale Spiele, die am Computer gespielt werden. Es umfasst die Rubriken *Aktuell*, *Titelstory*, *Previews*, *Tests*, *Magazin*. Derzeit erscheint die *Gamestar* monatlich mit einem Umfang von 130 Seiten als E-Paper und als gedrucktes Magazin. Dieses kann im Handel oder online sowie als Abonnement bezogen werden.

Die E-Paper-Ausgabe erscheint ohne Datenträger. Die gedruckte Ausgabe gibt es ohne, mit einem oder – als sogenannte XL-Ausgabe – mit zwei Datenträgern, auf denen Videos, Programme oder Videospiele enthalten sind. Weiterhin gibt es unterschiedliche Cover für die Ausgaben im Einzelhandel

und die im Abonnement. Die Einzelhandelsversion bewirbt die Inhalte mit aufgedruckten Schlagzeilen, die Abonnementversion zeigt nur das Covermotiv. Ohne Datenträger ist die *Gamestar* als sogenannte Magazin-Ausgabe für 4,99 Euro erhältlich, pro Datenträger ist der Preis jeweils einen Euro höher. Neben den Verkaufseinnahmen wird das Heft über Werbung finanziert.

3.4.2 PC Games

Die *PC Games* ist eine deutschsprachige Videospielezeitschrift der deutschen *Computec Media GmbH*. Die Redaktion unter Redaktionsleiter Sascha Lohmüller besteht aus einem 14-köpfigen, festangestellten Team. Freie Mitwirkende liefern zusätzliche Inhalte.

Die Erstausgabe der *PC Games* erschien im September 1992. Der Fokus des Magazins liegt auf digitalen Spielen, die am Computer gespielt werden. Unterteilt ist es in die Rubriken *Aktuell*, *Magazin*, *Test*, *Hardware* und *Service*. Die *PC Games* erscheint monatlich als E-Paper und als Printmagazin. Dieses kann als einzelne Ausgabe im Handel oder im Internet, alternativ auch im Abonnement erworben werden.

Die reguläre Printausgabe hat einen Umfang von 100 Seiten und kostet 4,99 Euro, die E-Paper-Ausgabe umfasst denselben Inhalt und kostet 3,99 Euro. Die sogenannte *Extended*-Ausgabe ist 116 Seiten lang und beinhaltet zwei zusätzliche Datenträger. Sie kostet 6,99 Euro. Neben den Verkaufseinnahmen wird das Heft über Werbung finanziert.

3.4.3 GAIN

Das Magazin *GAIN*, als Abkürzung für *Games Inside*, ist eine deutschsprachige Videospielezeitschrift, die von Michal Hejzner als Einzelunternehmer herausgegeben wird. Er ist gleichzeitig Chefredakteur des freien Redaktionsteams, das aus 15 weiteren Personen besteht. Zusätzliche Inhalte werden von freien Mitwirkenden geliefert.

Erstmals erschien das Heft im Dezember 2016. Der Inhalt umfasst digitale Spiele für unterschiedliche Plattformen. Das Heft ist in die Rubriken *Titelthema*, *Kritiken*, *Artikel* und *Spezial* unterteilt. Die GAIN erscheint regulär im dreimonatlichen Rhythmus mit einem Umfang von 94 Seiten als Printmagazin und als E-Paper.

Sowohl Einzelausgaben als auch Abonnements sind nur über das Internet erhältlich. Das E-Paper kostet 3,99 Euro pro Ausgabe, die gedruckte Fassung 7 Euro. Die sogenannte Förderausgabe kostet 10 Euro. Datenträger als Beilage gibt es nicht. Das Magazin ist werbefrei.

3.4.4 WASD

Das *WASD*-Magazin war eine deutschsprachige Videospielezeitschrift des *Sea of Sundries Verlages*. Chefredakteur war Christian Schiffer, der ein dreiköpfiges, freies Redaktionsteam leitete. Weitere Inhalte stammten von freien Mitwirkenden.

Die Erstausgabe erschien im Juni 2012. Der Inhalt umfasst digitale Spiele für unterschiedliche Plattformen. Eine Einteilung in klassische Rubriken gab es nicht. Einen Großteil des Heftes machten Inhalte zum Titelthema aus. Am Ende der Zeitschrift gab es Texte zu einzelnen Spielen. Das *WASD*-Magazin erschien bis zur Einstellung nach der 18. Ausgabe im Juni 2021 zweimal jährlich mit einem Umfang von rund 200 Seiten als gedruckte Ausgabe im Taschenbuchformat. Eine digitale Fassung gab es nicht.

Die Einzelausgaben kosteten 15,90 Euro, als sogenannte Förderausgabe 19,90 Euro und waren im Onlineshop, sowie an Bahnhofsbuchhandlungen zu erwerben. Alternativ war der Bezug im Abonnement möglich. Der Abonnement-Ausgabe lag ein Lesezeichen bei, Beilagen auf Datenträgern gab es nicht. Im November 2021 wurde die gedruckte Version in ein Online-Magazin mit dem Titel *WASTED* überführt (vgl. *WASTED* 2021).

3.5 Erhebungsinstrument

Auf Basis des theoretischen Hintergrundes wurde ein Kategoriensystem erstellt, das Merkmale des Journalismus im Allgemeinen, sowie des Fach-, Nutzwert- und Videospieldjournalismus umfasst. Weiterhin wurde es induktiv an das zu analysierende Material angepasst und die Merkmale konkretisiert. Um Wiederholungen zu vermeiden, wurden Merkmale, die sich in verschiedene Kategorien einordnen lassen, nur in einer Kategorie ermittelt. Ergänzend wurde eine zusätzliche Kategorie geschaffen, die es ermöglichen soll, Auffälligkeiten der Artikel abzubilden, die vom übrigen Kategoriensystem nicht erfasst werden können, aber potenziell zur Beantwortung der Forschungsfrage beitragen können.

Der Aufbau, die Darstellung und die Kategorien zum Format und zu den Anforderungen an Warentests orientieren sich am Kategoriensystem von Sebastian Lesch, wurden aber für diese Untersuchung entsprechend angepasst (vgl. Lesch 2019: 84–85).

Tabelle 10: Kategoriensystem, vereinfacht

Kategorie		Merkmale
0	Artikelnummer	<ul style="list-style-type: none"> • Artikelnummer
1	Format	<ul style="list-style-type: none"> • Heft, Ausgabe • Veröffentlichungsdatum • Überschrift • Name des/der Verfassenden • Länge des Artikels • Rubrik • getestetes Spiel

Kategorie		Merkmale
2	(Fach-) Journalistische Kriterien	
a	Fachaktualität	<ul style="list-style-type: none"> • Erscheinungsdatum des Spiels angegeben • Erscheinungsdatum des Spiels aktuell • Bezug zu aktuellen Ereignissen
b	Relevanz	<ul style="list-style-type: none"> • Bewerben des Artikels auf Titelseite • Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis • Begründung der Auswahl des Spiels
c	Vielfalt, Originalität und Analyse	<ul style="list-style-type: none"> • Meinungsvielfalt • Vergleiche zu anderen Spielen • Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes • Einordnung der Spiele in breiteren Kontext • Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen
d	Transparenz und Unparteilichkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Angabe der Quellen • Seriosität der Quellen • Anzeigen für das getestete Produkt • Anzeigen für Produkte des Herstellers eines getesteten Produktes • Nutzung werblicher Sprache • Trennung von Information und Meinung • Stützung der Meinung auf Argumente
e	Interaktivität	<ul style="list-style-type: none"> • Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden
3	Anforderungen an Warentests	<ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung des Testsystems • Benennung der getesteten Spielversion • Spiel als Testmuster erhalten • Unabhängige Testdurchführung • Benennung der Testkriterien • sachkundige/nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien • Gewichtung der Testkriterien • Testpersonal • tabellarische Darstellung der Ergebnisse • Übereinstimmung von Text und Tabelle

Kategorie		Merkmale
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien	<ul style="list-style-type: none"> • Art des Wertungssystems • Wertung des Spiels • Auszeichnung / Prüfsiegel • Kriterien für Vergabe der Auszeichnung / des Prüfsiegels • Hilfestellungen zum Spiel • Angabe von Serviceinformationen • Darstellung der Serviceinformation • Angabe einer Kaufberatung • Darstellung der Kaufberatung
5	grafische Elemente	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Bilder • Art der Bilder • Funktion der Bilder • Funktion der Bildunterschriften • Quellenangabe der Bilder
6	Sonstiges	<ul style="list-style-type: none"> • sonstige Auffälligkeiten

4 Ergebnisse

Im Folgenden werden die zentralen Ergebnisse der Untersuchung zusammengefasst. Dies erfolgt zunächst für die einzelnen Texte, im zweiten Schritt dann für alle analysierten Artikel einer Zeitschrift. Abschließend werden die Ergebnisse zeitschriftenübergreifend interpretiert.

4.1 Analyse der WASD-Artikel

4.1.1 Artikel 01 – Apokalypse für Amerika

Der Artikel „Apokalypse für Amerika“ von Jan Rathje aus der im November 2018 erschienenen *WASD* 14 behandelt das Spiel *Far Cry 5*. Er umfasst eine Länge von zehn Seiten. Obgleich mangels Angaben nicht auf eine Aktualität geschlossen werden kann, ist eine Relevanz zu erkennen, da dieser Teil „eine Besonderheit innerhalb der Reihe“ (Rathje 2018: 144) darstellt und zusätzliche Aufmerksamkeit bekommt, da er Rechtsextremismus behandelt und während der Wahl und US-Präsidentschaft von Donald Trump entwickelt wurde (Vgl. Rathje 2018: 145).

Inhaltlich steht im Artikel die Handlung des Spiels, der Konflikt zwischen einem christlich-apokalyptischen Kult und rechten Milizen in den USA, im Vordergrund. Sie wird einerseits mit anderen Titeln der *Far Cry*-Reihe, ebenso wie dem Spiel *Assassin's Creed* desselben Publishingunternehmens, verglichen. Darüber hinaus ordnet Rathje diese Handlung in reale Geschehnisse der 1990er-Jahre in den USA ein und stellt sie der deutschen Reichsbürger- und Pegida-Bewegung gegenüber. Weiterhin wird das Setting des Spiels betrachtet.

Weitere, technische Merkmale des Spiels wurden nicht überprüft. Angaben zum Testverfahren werden nicht gemacht. Die Angabe von Serviceinformationen beschränkt sich auf die Nennung des Entwicklerstudios *Ubisoft*.

Meinungen zum Spiel stammen ausschließlich von Rathje selbst, werden aber häufig anhand von Beispielen aus dem Spiel für das Publikum nachvollziehbar gemacht. An einer Stelle ist jedoch unklar, wie er zu seiner Meinung gelangt, da er sich auf eine allgemeine Erwartungshaltung beruft, welche er aber nicht konkret benennt (vgl. Rathje 2018: 146).

Die genutzten Bilder sind überwiegend Screenshots aus dem getesteten Spiel und beziehen sich auf einzelne Textstellen, sodass sie diese verdeutlichen und dem Publikum einen Mehrwert bieten. Einzelne Bilder sind Artworks ohne textlichen Bezug, die dann der Dekoration dienen. Für sie wurden entsprechende Quellenangaben gemacht.

Die Wertung des Spiels erfolgt in Textform und kritisiert die „Absurdität der Story“ (Rathje 2018: 146) sowie das Setting, das den aktuell „immer offener auftretenden Rassismus“ (Rathje 2018: 149) ausblendet. Sie ist in den Fließtext eingebettet, sodass sie sich optisch nicht vom übrigen Text hervorhebt. Auch sprachlich ist sie nicht klar abzugrenzen, da sie ebenso als Tatsache dargestellt wird, wie die Beschreibung von Spielinhalten.

4.1.2 Artikel 02 – Das Spiel des Überlebens

Ebenfalls in der WASD 14 erschien der Artikel „Das Spiel des Überlebens“ von Matthias Warkus, der sich über acht Seiten erstreckt. Das betrachtete Spiel ist *Fallout*. Der Artikel zum 1997 erschienenen Spiel wurde im Inhaltsverzeichnis mit der Anmerkung „Retrogame“ hervorgehoben, ohne aber damit Aufschluss auf eine Relevanz zu geben.

Neben einem Fokus auf das postapokalyptische Setting umfasst der Artikel auch Informationen zur Rahmenhandlung, dem Versagen eines Kontrollchips in einem Atomschutzbunker und der Suche nach Ersatz. Weiterhin wird die isometrische Spielperspektive und der rundenbasierte Spielablauf benannt, zu dem ein Kampf- und ein Dialogsystem gehören. Die angegebenen Serviceinformationen beschränken sich auf die Nennung des

Erscheinungsjahres und des Entwicklerstudios (vgl. Warkus 2018: 163, 165).

Einzelne Spielelemente vergleicht Warkus mit anderen Spielen. So verweist er darauf, dass in anderen Spielen, die eine isometrische Spielperspektive nutzen, das Spielfeld in Quadrate unterteilt ist, während es in *Fallout* und in Kriegsspielen eines anderen Unternehmens in Sechsecke unterteilt ist (vgl. Warkus 2018: 167). Das Setting des Spiels wird in Werke aus Literatur und Film mit ähnlichen Schauplätzen eingeordnet. Dazu spricht der Verfasser Literaturempfehlungen aus, die in chronologisch angeordneten Grafiken dargestellt sind (vgl. Warkus 2018: 166–167). Weiterhin nimmt er Bezug auf die „Renaissance [von] Apokalypseszenarien unter Reagan“ (Warkus 2018: 164) und die damit verbundene Angst vor einem Atomkrieg und dessen Folgen, die der Autor auch bei sich selbst feststellte (vgl. Warkus 2018: 164). Darüber hinaus benannt ist etwa das Motiv der Nautilus aus den Werken von Jules Verne (vgl. Warkus 2018: 169).

Zur Auswahl der Bilder gehören Artworks, Screenshot und sonstige Grafiken. Das Artwork steht ohne direkten Bezug zum Text am Anfang des Artikels und dient dort dem Leseanreiz, während die Screenshots auf einzelne Spielelemente Bezug nehmen. Zusätzlich wurden noch weitere Grafiken genutzt, die aus dem Handbuch des Spiels stammen und deren Bildunterschriften die ebenfalls im Handbuch genannten Tipps wiederholen (vgl. Interplay 1997: 12, 24, 35, 41, 55, 91). Das Artwork verfügt ebenfalls über eine Bildunterschrift, die auf die Titelseite des Handbuchs Bezug nimmt (vgl. Interplay 1997: 2).

Das Spiel wird in Textform bewertet. Warkus' Urteil beschreibt *Fallout* als Kombination einer fortwährenden Reise mit einer „entgrenzten, irren Welt“. Die Optik und Spielmechanik trafen auf eine „Wahnsinnshandlung“. (Vgl. Warkus 2018: 169) Zwar steht die Wertung in einem eigenen Absatz am

Ende des Textes, eine eindeutige Abgrenzung ist aber weder optisch noch sprachlich gegeben.

4.1.3 Artikel 03 – Football Drama

Der Artikel „Football Drama“ von Autor Jan Rudolph erschien im Dezember 2019 in der *WASD* 16. Er umfasst eine Länge von acht Seiten und handelt vom gleichnamigen Spiel. Rudolph begründet die Auswahl des Spiels mit der satirischen Handlung, die es von klassischen Sport- und Management-simulationen mit Fußballthematik unterscheidet (vgl. Rudolph 2019: 174–175). Daraus lässt sich eine Relevanz für den Artikel erkennen.

Der Text behandelt überwiegend die Handlung des Spiels, in dessen Zentrum ein Trainer steht, der in den Profifußball zurückkehrt und statt lautstarken Ansprachen auf eine philosophische Mannschaftsführung setzt (vgl. Rudolph 2019: 175, 179). Weiterhin wird die Spielmechanik benannt, die die Handlung vorantreibt und die Simulation der Fußballpartien beeinflusst. Beide Aspekte des Spiels fließen in die Wertung ein (vgl. Rudolph 2019: 176). Weitere Aspekte wie Grafik oder Klang werden nicht geprüft.

Neben der Abgrenzung durch die Handlung merkt der Verfasser auch einen Unterschied in der Darstellung an, da *Football Drama* als *Visual Novel* – einer Art interaktiver Roman, dessen Handlungsstrang von den Spielentscheidungen abhängig ist – erzählt wird. Weiterhin benennt er einige der im Spiel zitierten Buchautoren und stellt fest, dass der Trainer einem Schriftsteller aus Uruguay nachempfunden ist. (Vgl. Rudolph 2019: 174–175)

Mit dem als „Fazit“ gekennzeichneten Abschnitt liegt eine optische Trennung der Meinung vor. Allerdings ist diese nicht abschließend, da bereits im vorherigen Absatz eine Einschätzung des Autors zu finden ist. Beispiele oder Belege nennt der Autor aber nur teilweise. So gehöre die „zünftige Halbzeitansprache“ (Rudolph 2019: 179) zum „Standardrepertoire“ (Ru-

dolph 2019: 179), ohne dass Rudolph beschreibt, welche Inhalte diesem zugehörig sind. Das „repetitive Gameplay“ (Rudolph 2019: 179) wird zwar im Text beschrieben, aber Beispiele, die die Wiederholungen belegen können, werden nicht aufgeführt. (Vgl. Rudolph 2019: 179)

Unter den ausgewählten Bildern ist ein Screenshot vorzufinden, der den Inhalt des Spiels und die Spielgrafik zeigt und somit den Textinhalt näher ausführt (vgl. Rudolph 2019: 176). Die übrigen Bilder sind augenscheinlich selbsterstellt und umfassen drei Zeichnungen sowie eine Grafik. Von den drei Zeichnungen ist eine dem Protagonisten nachempfunden, die restlichen stehen nicht direkt in Bezug zum Text (vgl. Rudolph 2019: 172–174, 177). Die Grafik orientiert sich an Spielbewertungen in Fußballmagazinen, in denen die Spieler und die Partie benotet werden. Neben der Nennung der fiktiven Vereine sind in einem Team Literaturschaffende und Gelehrte aufgestellt. Im gegnerischen Team sind Spieler aus *Pro Evolution Soccer* aufgestellt, sodass hier noch einmal Bezug auf die Merkmale von *Football Drama* genommen wird. (Vgl. Rudolph 2019: 178)

Das Spiel wird in Textform bewertet. So habe das Spiel eine „erfrischende und abwechslungsreiche Geschichte“ (Rudolph 2019: 179), die eine gute Alternative zu klassischen Spielen mit Fußballthematik sei. Der Managementteil käme zu kurz und die Dialoge seien für eine satirische Darstellung zu schwach. (Vgl. Rudolph 2019: 179)

4.1.4 Artikel 04 – Wait for it...

In der im Juni 2020 veröffentlichten *WASD 17* erschien der Artikel „Wait for it...“ von Christian Huberts, der sich mit dem Spiel *The Longing* beschäftigte. Sein Text erstreckt sich über sechs Seiten, ist aufgrund des Layouts aber kürzer als vergleichbare Texte aus anderen Ausgaben. Pro Doppelseite ist ein Teil der Goldenen Spirale dargestellt, in die Text und Bilder eingepasst sind. Die Auswahl des Spiels begründet Huberts mit dem antitheti-

schen Spielprinzip, nach dem es in *The Longing* nicht um Geschwindigkeit, sondern um Langsamkeit geht.

Dieses Spielprinzip greift Huberts im Artikel auf und verknüpft es dort mit der Handlung des Spiels. Der Hauptcharakter wartet in einem unterirdischen Höhlensystem 400 Tage auf das Wiedererwachen eines Königs. Die Spielzeit läuft in Echtzeit ab und kann dazu genutzt werden, die Höhlengänge zu erkunden und im Spiel künstlerisch aktiv zu werden.

Nach Huberts orientiert sich die Geschichte an der Kyffhäusersage (vgl. Huberts 2020: 179). Weiterhin ordnet er *The Longing* dem Genre der Idle Games zu, in denen die Handlung durch die Spielenden auf ein Minimum begrenzt ist. Das Spiel unterscheidet sich aber von anderen Idle Games durch die fehlende Ausrichtung auf Produktivität (vgl. Huberts 2020: 182). Außerdem stellt er das Spiel den Speedruns – einem Wettbewerb, Spiele in einer möglichst kurzen Zeit durchzuspielen – gegenüber (vgl. Huberts 2020: 179). Die Langsamkeit könne der Reflexion der eigenen Handlung dienen, die anderen Spiele fehle (vgl. Huberts 2020: 183).

Als Serviceinformationen wurde nur das Entwicklerstudio benannt. Zusätzlich gibt Huberts aber eine Hilfestellung zum Spiel ab und verrät, dass Manipulationen der Systemzeit vom Spiel erkannt und bestraft werden (vgl. Huberts 2020: 179).

Eine Meinungsvielfalt ist im Ansatz zu erkennen. So ist Huberts zwar der einzige Verfasser des Textes, der überwiegend seine eigene Meinung darlegt, allerdings lässt er an einer Stelle zwei Interpretationen zum Spielprinzip zu, welches als Verschwendung oder Befreiung verstanden werden könne. (Vgl. Huberts 2020: 182)

Als Grafiken wurden Screenshots und Artworks ausgesucht. Die Artworks zeigen den Hauptcharakter des Spiels und vermitteln so einen Eindruck von ihm. Die zweite Darstellung von ihm zeigt ihn liegend mit fast ge-

geschlossenen Augen und unterstreicht so das Motiv des Spiels. (Vgl. Huberts 2020: 178, 183). Der erste Screenshot ermöglicht einen Blick in das im Text erwähnte Höhlensystem, während der zweite Screenshot nur im Anriss zu sehen ist und keinen erkennbaren Mehrwert bietet. (Vgl. Huberts 2020: 180, 182)

Die Wertung erfolgt in Form von Text. Demnach bewertet Huberts die Handlung des Spiels und dessen Enden als irrelevant. Stattdessen zeige es künstlerisches Potenzial, das in anderen Spielen nur von der Grafik ausgehe und daher die Chance zur Selbsterkenntnis biete. (Vgl. Huberts 2020: 183)

Zusätzlich zu bemerken ist, dass das Motiv des Spiels in die Gestaltung der Artikelseiten sowie weiterer Teile des Magazins aufgenommen wurde. Am Ende der ersten beiden Doppelseiten des Textes wurde jeweils ein Countdown mit der Anzahl der noch zu lesenden Wörter vermerkt (vgl. WASD 17: 179, 181). Weiterhin gibt es im Magazin vor dem Artikel zwei Doppelseiten, auf denen auf den Beitrag hingewiesen wird. Dort wird dasselbe Layout genutzt, der Hauptcharakter gezeigt und ein Countdown angeführt, der die verbleibenden Seiten bis zum Artikel anführt. (Vgl. WASD 17: 164, 165, 172, 173)

4.1.5 Zusammenfassung und Interpretation

In keinem der Artikel der *WASD* wird ein genaues Erscheinungsdatum angegeben, nur in Artikel 02 wird das Erscheinungsjahr erwähnt. Mangels dieser Angaben ist es auf Grundlage des untersuchten Materials nicht möglich, Aussagen zur Fachaktualität zu treffen. Allerdings spricht es dafür, dass die Redaktion der Aktualität keinen besonderen Wert zuspricht. In Anbetracht der großen Publikationsintervalle von etwa sechs Monaten erscheint das stimmig. Weiterhin lässt dies vermuten, dass dem Testpersonal, respektive den Verfassenden, ausreichend Zeit gewährt wird, um sich

mit den jeweiligen Spielen zu befassen und eine sorgfältige Arbeit zu leisten.

Da die Gestaltung der Titelseite aus dem zentralen Thema der Ausgabe hervorgeht und nicht auf einzelne Spiele zurückzuführen ist, lässt sich an dessen Gestaltung nicht feststellen, ob bestimmten Spielen eine bestimmte Relevanz zugesprochen wird. Dass die Gestaltung des Covers nicht auf ein Produkt fokussiert ist, sondern einen künstlerischen Anspruch verfolgt, lässt darauf schließen, dass die Redaktion Videospiele eher als ein Kunstobjekt und weniger als ein Konsumgut erachtet und daher kein Spiel auf der Titelseite anpreisen will.

Überdies kann es als ein Indiz für die Unabhängigkeit von der Branche betrachtet werden, da die kategorische Ablehnung eines produktorientierten Covers dessen Beeinflussung durch Marketing- und PR-Abteilungen von Spieleverlagen ausschließt. Gestützt werden diese Thesen auch durch das Fehlen von Kaufberatungen und Serviceinformationen wie Preis oder Plattformen, sowie durch die grundsätzliche Werbefreiheit der Zeitschrift.

Gleichwohl wird die zugesprochene Relevanz der Spiele deutlich die Autoren oft deutlich mit Begründungen verdeutlicht. Mit Ausnahme von *Fallout* in Artikel 02 wird die Auswahl der Spiele von den jeweiligen Autoren begründet. Häufig wird mit dem Inhalt oder der Handlung des Spiels argumentiert, die sich von anderen Titeln unterscheidet. In Artikel 01 wird sie gemeinsam mit einer gesellschaftlichen Entwicklung herangezogen.

Eine Meinungsvielfalt liegt in keinem der Artikel vor. Allerdings wird in allen Artikeln das behandelte Spiel mit anderen Videospielelementen verglichen. Häufig handelt es sich um Spiele desselben Genres oder mit ähnlichen Spielelementen. In zwei der untersuchten Artikel werden Themen benannt, die nicht aus dem Videospiel selbst hervorgehen, aber dazu dienen, die Handlung der Spiele in einen Kontext einzuordnen, der über das Spiel selbst und

die Gaming-Branche hinausgeht.

Die Vergleiche zwischen verschiedenen Spielen setzen ein Vorwissen zu diesen voraus, damit die Vergleiche verstanden und eingeordnet werden können. Die Verknüpfung dieser Themenbereiche zeigt die Umsetzung der journalistischen Qualitätsmerkmale der Originalität, Vielfalt und Analyse.

Informationen zur Gestaltung und zum Ablauf des Tests liegen nicht vor. In keinem der Berichte wurden Angaben zum Testsystem oder zur getesteten Spielversion gemacht. Ebenso blieb offen, ob die Spiele durch die jeweiligen Autoren oder die Redaktion gekauft oder vom Publishing-Unternehmen als Testmuster zur Verfügung gestellt wurden. Mögliche Testkriterien oder deren Gewichtung und Angaben zum Testpersonal wurden nicht gemacht. Eine Aussage zur Sachkunde und zur Neutralität der Tests lässt sich auf Grundlage dieser Informationen nicht treffen. Weiter war es den Verfassenden so möglich, die Merkmale und deren Gewichtung, die in ihr Urteil einfließen, frei zu wählen. Daher basiert die Wertung der Spiele überwiegend auf den subjektiven Eindrücken der Verfassenden anstelle objektiver Merkmale. Die Bewertung der Spiele erfolgt in allen Artikeln in Textform, sodass die Vergleichbarkeit zusätzlich erschwert wird. Eine Nachvollziehbarkeit können die Verfassenden allenfalls durch eine Begründung ihrer Meinung erreichen, die in zwei Artikeln gut, in zweien eher mäßig ausgeprägt ist.

Auf eine Trennung von Information und Meinung wird weitgehend verzichtet. Nur in Artikel 03 trennt der Autor einen Absatz für sein Fazit ab und macht so eine Trennung teilweise deutlich. Weiterhin werden in allen Artikeln Informationen genutzt, die nicht aus dem Spiel selbst stammen. Für diese werden in keinem Fall Quellen genannt, sodass deren Seriosität nicht eingeschätzt werden kann. Aufgrund der Art der Informationen – häufig sind es Inhalte anderer Videospiele – kann hier davon ausgegangen wer-

den, dass es sich hier um das Vorwissen der Autoren handelt. Direkte Kontaktmöglichkeiten zu den Autoren werden nicht genannt.

In allen Artikeln erfolgt die Bebilderung mit Screenshots, die – mit Ausnahme von Artikel 03 – von Artworks ergänzt werden. In Artikel 03 werden stattdessen eigens erstellte Grafiken genutzt, was den künstlerischen Anspruch noch einmal unterstreicht. In Artikel 02 wird auch auf Grafiken aus dem Handbuch des Spiels zurückgegriffen. Die Bilder dienen überwiegend der Konkretisierung von Textinhalten oder der Interpretation von abstrakten Zusammenhängen und unterstützen so die Aussagen im Text. Auf Bildunterschriften wurde weitgehend verzichtet.

4.2 Analyse der GAIN-Artikel

4.2.1 Artikel 05 – Niemals vergessen

Der Artikel „Niemals vergessen“ von Alessandro Saiko erschien in der *GAIN* 8, die am 03. Dezember 2018 veröffentlicht wurde. Er ist sechs Seiten lang und handelt vom Spiel „11:11 – Memories Untold“. Dieses wurde am 09. November 2018 veröffentlicht und somit zum Erscheinungstermin der Zeitschrift aktuell. Weiterhin nimmt der Artikel Bezug auf das hundertjährige Jubiläum des Endes des Ersten Weltkrieges. Dieser Bezug wird aber durch das Erscheinungsdatum des Spiels und dessen Thematik vorgegeben. Darüber hinaus wird über die großflächige Darstellung auf der Titelseite und die Hervorhebung im Editorial eine Relevanz des Spiels suggeriert (vgl. *GAIN* 8: 1, 3). Saiko begründet die Auswahl des Spiels mit dem Jubiläum, der respektvollen Aufarbeitung des Themas und der antithetischen Darstellung zu den bekannten Weltkriegs-Shootern. (Vgl. Saiko 2018: 16)

Der Artikel beschreibt die Handlung des Spiels und dessen Mechaniken, ebenso wie die grafische Darstellung und die Musik. Diese Aspekte fließen in die Wertung ein, sind aber nicht konkret als Testkriterien benannt. Die

genannten Serviceinformationen bestehen aus Entwickler- und Publishing-unternehmen, Systemen, Erscheinungsdatum und Preis, die teilweise als Tabelle dargestellt sind (vgl. Saiko 2018: 16–17).

Neben dem narrativen Vergleich zu anderen Weltkriegs-Shootern merkt Saiko die historische Genauigkeit des Spiels an, da das Entwicklerstudio eigenen Angaben zufolge mit Militärgeschichtlern zusammengearbeitet habe. So wird eine Recherche deutlich, die mit Quellen belegt ist. Weiterhin erinnert ihn die Emotionalität der Entscheidungsfindung an *The Walking Dead* der Telltale Studios. (Vgl. Saiko 2018: 16, 21)

Die Meinung Saikos ist mitunter sprachlich nicht abzugrenzen. So schreibt Saiko etwa „[...] auch kulturell halten wir das Erstlingswerk [...] für besonders wertvoll“ (Saiko 2018: 21) und macht seine Meinung kenntlich, wenn gleich nicht zu erkennen ist, welche Personen außer ihm selbst diese Aussage treffen. Diese Formulierung ist an verschiedenen Stellen im Text zu finden. Überdies nutzt Saiko werbliche Formulierungen. So „brilliert [das Spiel] audiovisuell mit seinem Grafikstil und Soundtrack“ (Saiko 2018: 20), ohne dies zu begründen. Seine übrigen Einschätzungen begründet er aber häufig.

Die Auswahl der Bilder besteht aus einem Artwork und Screenshots. Das Artwork hat keinen Bezug zum Text und dient an dessen Anfang dem Leseanreiz, während die Screenshots jeweils auf Inhalte des Textes eingehen und diese konkretisieren. Die zugehörigen Bildunterschriften wiederholen oft die Inhalte des Textes. Gelegentlich enthalten sie auch einen Kommentar des Autors. Im Einzelfall wird der Bildinhalt erklärt.

Die Wertung des Spiels erfolgt als Text. Das Spiel verfüge Saiko zufolge über technische Schwächen und abwechslungsarmes Gameplay. Er lobt aber die audiovisuelle Darstellung und die Geschichte. (Vgl. Saiko 2018: 21)

Es ist außerdem anzumerken, dass der Artikel nicht in der Rubrik „Kritiken“, sondern in „Spezial“ einsortiert ist. Allerdings wird er im Inhaltsverzeichnis auch den Kritiken zugeordnet. (Vgl. GAIN 8: 4, 6)

4.2.2 Artikel 06 – Rom wurde auch nicht nur mit einem DLC erbaut

In der am 30. Juni 2019 veröffentlichten *GAIN* 10 erschien der von André Dantierre verfasste Artikel „Rom wurde auch nicht nur mit einem DLC erbaut“ und ist vier Seiten lang. Er behandelt das Spiel *Imperator: Rome*. Es erschien am 25. April 2019 und ist damit für diese Ausgabe aktuell. Das Spiel wurde in einer Themenliste am Fuß der Titelseite erwähnt (vgl. *GAIN* 10: 1).

Im Fokus des Textes stehen die Spielmechanik und die Distributionspolitik des Publishingunternehmens, die beide die Grundlage für die Wertung bilden. Genannt werden die Testkriterien nicht. Die Angaben der Serviceinformationen sind unvollständig, werden aber durch eine Tabellendarstellung hervorgehoben (vgl. Dantierre 2019: 37). Weiterhin spricht Dantierre eine Kaufberatung aus, in der er, von großen „Fans des Szenarios“ (Dantierre 2019: 39) abgesehen vom Kauf des Spiels abrät (vgl. Dantierre 2019: 39).

Dantierre vergleicht Spielelemente aus *Imperator: Rome* mit denen aus zuvor erschienenen Spielen desselben Entwicklerstudios und stellt fest, dass der Funktionsumfang der früheren Spiele oft geringer ist als der des Testobjekts. Dies ordnet er in die Distributionspolitik des Spieleverlags ein, nach der Funktionen des Spiels durch den Verkauf kostenpflichtiger digitaler Erweiterungspakete ergänzt werden. (Vgl. Dantierre 2019: 36, 38, 39)

Der Verfasser unterstützt seine Meinung mit Beispielen aus dem Spiel. Dabei kommt es allerdings auch zum Widerspruch. So behauptet er zunächst, dass „keine dieser Komponenten wirklich ausgereift“ (Dantierre 2019: 36) sei und zählt zuvor auch die militärische Komponente auf. Später schreibt

er aber, dass „das Militärsystem [...] von allen Spielmechaniken das einzig wirklich ausgearbeitete“ (Dantierre 2019: 38) sei.

Die Auswahl der Bilder besteht aus Artworks und Screenshots, wobei das Artwork zu Beginn des Artikels ohne inhaltlichen Bezug steht. Die genutzten Screenshots vermitteln Inhalte aus dem Text. Neben Bildschirmfotos des getesteten Spiels zeigt ein Screenshot die Inhalte eines früheren Spiels und wird mit dem Testobjekt verglichen, um die Ähnlichkeit des Funktionsumfangs zu belegen. Die Bildunterschriften wiederholen überwiegend Inhalte aus dem Fließtext. In einzelnen Fällen ergänzen sie diesen oder erklären den Bildinhalt.

Die Wertung des Spiels erfolgt als Text. Dantierre kritisiert die Eintönigkeit, den Mangel an Innovationen und die teils fehlende Tiefe, die in vorherigen Teilen vorhanden gewesen sei. Er spricht *Imperator: Rome* ein Potenzial zu, das aufgrund der Distributionspolitik aber erst nach dem Kauf zusätzlicher Inhalte nutzbar würde. (Vgl. Dantierre 2019: 36, 38, 39)

4.2.3 Artikel 07 – Die Rückkehr der Fallout-Ritter

Der Artikel „Die Rückkehr der Fallout-Ritter“ von Giacomo Maihofer wurde in der *GAIN* 12 veröffentlicht, die am 15. Dezember 2019 erschien. Behandelt wird das Spiel *The Outer Worlds*, das ab dem 25. Oktober 2019 verkauft wurde und somit für diese Ausgabe aktuell war. Am Fuß der Titelseite wurde das Spiel in der Themenliste aufgezählt (vgl. *GAIN* 12: 1).

Inhaltlich geht Maihofer vorwiegend auf das Setting und die Spielmechanik ein, berücksichtigt aber auch die Handlung und die Optik des Spiels. Diese Aspekte fließen in die Wertung des Spiels ein, werden aber nicht explizit benannt. Vollständig sind die Serviceinformationen nicht. Sie werden aber durch eine tabellarische Darstellung hervorgehoben, wenngleich einzelne Informationen im Fließtext ergänzt werden, sodass insgesamt viele Informationen genannt werden. (Vgl. Maihofer 2019: 36–37)

Im Spielkontext ordnet Maihofer *The Outer Worlds* in den „Hype um Retro-Gaming“ ein und benennt dazu klassische Rollenspiele und ihr Verhältnis zu aktuellen Spielen des Genres, darunter die Beteiligung von Personen, die bereits an klassischen Titel mitwirkten. Auch inhaltlich wird zwischen dem Testobjekt und den früheren Spielen verglichen. Darüber hinaus erkennt der Verfasser das im Spiel genutzte Motiv der Jakobinermütze und ordnet es der realen Geschichte zu. (Vgl. Maihofer 2019: 37)

Weiterhin vergleicht der Verfasser die Kapitalismuskritik innerhalb des Spiels auf das „Crunch-Problem“ (Maihofer 2019: 39) der Videospiegelbranche (vgl. Maihofer 2019: 39).

Maihofer beginnt Aussagen zu seiner Meinung mit „Besonders gefallen hat mir“ (Maihofer 2019: 38) oder „Entlockt mir in diesem Fall“ (Maihofer 2019: 38), sodass sie als solche erkennbar sind, während sie an anderer Stelle Tatsachenbehauptungen gleicht, etwa „Das ist verdammt cringy“ (Maihofer 2019: 38) oder „Doch leider gibt es von diesen einfach zu wenige“ (Maihofer 2019: 38). Weiterhin fehlt es der Meinung des Verfassers zum Teil an Beispielen oder Belegen, die diese unterstützen.

Im Artikel wurden Artworks und Screenshots genutzt. Das Artwork steht vor dem Fließtext und hat keinen erkennbaren Bezug dazu. Die Screenshots nehmen allesamt Bezug auf einzelne im Text genannten Aspekte und dienen der Konkretisierung. Im Gegensatz zu den anderen analysierten Artikeln des *GAIN*-Magazins wurde hier auf Bildunterschriften verzichtet.

Der Autor gibt die Wertung des Spiels in Textform ab. Ihm zufolge könne das Spiel nicht an alte Rollenspiele anknüpfen. Er lobt die Optik, kritisiert aber die mangelnde Komplexität und die Aufgabenorientierung. Außerdem gebe es wenig Gründe, die Spielwelt zu erkunden und die Kapitalismuskritik sei zu kurz gekommen. (Vgl. Maihofer 2019: 38–39)

4.2.4 Artikel 08 – Friss oder stirb

In der *GAIN* 14 vom 15. Juli 2020 erschien der von Arno Görgen verfasste Artikel „Friss oder stirb“ zum Spiel *Maneater*, der zwei Seiten lang ist. Das Spiel wurde am 22. Mai 2020 veröffentlicht und ist daher für diese Ausgabe aktuell (vgl. Görgen 2020: 44). Hervorhebungen im Inhaltsverzeichnis, Erwähnungen auf der Titelseite oder eine Begründung zur Auswahl des Spiels gibt es nicht, sodass keine Aussage zur Relevanz getroffen werden kann.

Görgen geht in seinem Artikel besonders auf die Handlung, die Schauplätze und die Spielmechanik ein. Darauf basierend bewertet er das Spiel, ohne dass die Testkriterien explizit beschrieben sind. Die Menge der Serviceinformationen ist gering, sie werden aber durch die tabellarische Darstellung hervorgehoben (vgl. Görgen 2020: 44).

Angesichts der im Spiel dargestellten Evolution des Hauptcharakters wird auf die reale Evolution von Haien Bezug genommen (vgl. Görgen 2020: 45). Ebenso wird das Motiv der Rivalität zwischen Mensch und Hai und dem Verlust von Gliedmaßen aus dem Werk *Moby Dick* mit der Handlung des Spiels verglichen (vgl. Görgen 2020: 44). Weiterhin ordnet Görgen die Handlung des Spiels in das reale Schutzbedürfnis von Haien ein und merkt an, dass die Darstellung im Spiel der öffentlichen Wahrnehmung nicht zuträglich sei (vgl. Görgen 2020: 45).

Seine Meinungen belegt Görgen oft mit Beispielen aus dem getesteten Spiel. Eine Trennung von Informationen und Meinung ist allerdings nicht festzustellen, da weder eine optische noch eine sprachliche Unterscheidung vorliegt. Ferner nutzt Görgen die Ich-Perspektive sowohl, um die Handlung zu beschreiben, etwa „Ich fresse alles, was mir in den Weg kommt“ (Görgen 2020: 44), als auch, um seine Meinung darzulegen, zum Beispiel „Und ich muss zugeben, es macht Spaß, diesen moralischen Ko-

kon abzulegen“ (Görgen 2020: 45), sodass dies nicht als zuverlässiger Indikator herangezogen werden kann.

Die im Artikel genutzten Bilder umfassen Artworks und Screenshots, die alle Bezug zum Text nehmen und dessen Inhalte präzisieren. Die Bildunterschriften nutzt der Autor überwiegend zur Kommentierung. Es werden aber auch Bildinhalte beschrieben und erklärt.

Die Wertung des Spiels liegt in Textform vor. Görgen lobt die Schauplätze und den Spielspaß, der aus dem Fehlen der menschlichen Moral und den Evolutionsschritten hervorgehe, die immer schwierigere Gegner ermöglichen würden.

4.2.5 Zusammenfassung und Interpretation

Die behandelten Spiele erschienen jeweils nach Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe, allerdings ließ sich nur in Artikel 05 zusätzlich der Bezug zu einem aktuellen Ereignis feststellen, der aber auch durch das Spiel vorgegeben wurde. Der Aktualität scheint demnach eine Produktorientierung zugrunde zu liegen. Diese lässt sich auch bei der Gestaltung des Titelmotivs erkennen, bei der jeweils ein Spiel in den Fokus gestellt wird und zusätzlich weitere im Heft behandelte Spiele am Fuß der Titelseite benannt werden. Dieses Vorgehen lässt darauf schließen, dass unterschiedliche Spiele als unterschiedlich relevant angesehen werden. Woran diese Unterscheidung festgemacht wird, bleibt oft unklar, da nur in Artikel 05 die Auswahl des Spiels begründet wird.

Die Hervorhebung von Serviceinformationen lässt ebenfalls auf eine produktorientierte Berichterstattung schließen. Dem entgegen steht aber, dass es sich nur um wenige Informationen handelt, die im Einzelfall durch Angaben im Fließtext ergänzt werden. Da außerdem Hilfestellungen und eine Kaufberatung nur in einem analysierten Artikel vorzufinden waren, ist der Nutzwert und konkret der praktische Nutzen eher als gering einzustu-

fen. Weiterhin werden Spielinhalte in einen historischen oder gesellschaftlichen Kontext eingeordnet. In Artikel 06 handelt es sich dabei konkret um eine Kritik an der Preispolitik des Vertriebsunternehmens. Dies zeigt eine vielfältige und analytische Berichterstattung. Zusätzlich zur Werbefreiheit der Zeitschrift und dem überwiegenden Verzicht auf werbliche Formulierungen ist diese Kritik auch ein Indiz für die Unabhängigkeit des Magazins.

Eine Meinungsvielfalt ist in keinem der Artikel zu erkennen. Zum Vergleich werden häufig andere Spiele, oftmals Konkurrentitel, herangezogen, sodass es sich hier erkennbar um ein Fachmedium für Interessierte an Videospiele und ferner gesellschaftlichen und historischen Themen handelt.

Quellen für Informationen, die nicht aus dem Spiel selbst stammen, werden nur selten genannt. Häufig handelt es sich dabei um Wissen aus der Spielebranche oder Informationen, die dem Allgemeinwissen zuzuordnen sind, sodass hier nicht auf eine intransparente Berichterstattung geschlossen werden muss. In Einzelfällen wird Fachwissen aus den Bereichen Geschichte und Biologie herangezogen, bei denen eine Quelle die Richtigkeit der Fakten bestätigen würde. Da diese Informationen aber nicht in direktem Bezug zum Spiel stehen und die Wertung der Spiele nicht beeinflussen, kann davon abgesehen werden.

Mit Ausnahme des im Vergleich erheblich kürzeren Artikels 08 verfügen alle Artikel über einen optisch abgetrennten Fazitkasten, der zur Trennung von Meinung und Information beiträgt. Eine vollständige Trennung liegt aber nicht vor, da im Fließtext ebenfalls die Meinung des jeweiligen Autors zu finden ist. Allerdings belegen sie ihre Meinungen oft mit Beispielen, sodass Transparenz und Unparteilichkeit zumindest eingeschränkt gegeben sind.

Kontaktmöglichkeiten zu den Autoren sind nicht direkt im Artikel vermerkt. In der Übersicht zu Beginn des jeweiligen Hefts sind aber die Twitter-Ac-

counts der an der Ausgabe beteiligten Verfassenden angegeben, sofern sie über einen verfügen. Das ermöglicht grundsätzlich einen Dialog zwischen Autor und Publikum, setzt aber einen Twitter-Account zwingend voraus.

Der Ablauf des Tests wurden nicht beschrieben. Weder das Testsystem noch die getestete Version des Spiels wurden in den Artikeln angegeben. Ebenso wenig wurden Angaben zur Testumgebung, dem Bezug der Spiele, den Testkriterien oder dem Testpersonal gemacht. Daher ist davon auszugehen, dass die jeweiligen Autoren die Spiele selbst testeten. Auf diesen Informationen können weder die Sachkunde, noch die Neutralität eindeutig ermittelt werden. Da es keine konkreten Kriterien gab, konnten die Verfassenden die Merkmale und deren Gewichtung für ihrer Wertung frei wählen, sodass eine Vergleichbarkeit zwischen verschiedenen Tests nur stark eingeschränkt möglich ist. Dazu trägt auch die Wertung in Textform bei, die überwiegend auf subjektive Einschätzungen zurückzuführen ist, die aber häufig argumentativ dargelegt werden. Gleichwohl widerspricht das der in Warentests geforderten Objektivität.

In allen Artikeln kommen Artworks und Screenshots zur grafischen Gestaltung zum Einsatz. Häufig haben erstere eine dekorative Funktion, während zweitere einen inhaltlichen Bezug zum Text herstellen und dessen Inhalte verdeutlichen. Sofern Bildunterschriften genutzt werden, werden diese vorwiegend zur Wiederholung von Informationen aus dem Text genutzt. Seltener dienen sie den Autoren als Bereich für Kommentare.

4.3 Analyse der Gamestar-Artikel

4.3.1 Artikel 09 – Und täglich grüßt das Meucheltier

Der Artikel „Und täglich grüßt das Meucheltier“ von Dimitry Halley erschien in der *Gamestar*-Ausgabe 12/2018 vom 22. November 2018. Er ist vier Sei-

ten lang und befasst sich mit dem Spiel *Hitman 2*, das am 13. November 2018 veröffentlicht wurde und somit für diese Ausgabe aktuell war. Auf der Titelseite wurde das Spiel erwähnt und mit einer Unterzeile auf den Test hingewiesen (vgl. Gamestar 12/2018: 1). Auch im Inhaltsverzeichnis wird der Bericht hervorgehoben. In den Abonnentenausgabe zeigt die Titelseite nicht dasselbe Cover ohne Text und weitere Bilder, sondern eine alternative Grafik, die den Hauptcharakter von *Hitman 2* zeigt. Überdies begründet der Autor die Spielauswahl mit der Fortsetzung der *Hitman*-Reihe.

Im Fokus des Textes stehen Spielmechanik, Schauplätze sowie Spielmodi, Steuerung und Grafik. Insgesamt sind sechs Testkriterien – Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story und Umfang – benannt, die zur Bewertung von Videospiele geeignet sind und daher als sachkundig angesehen werden. Allerdings ist nicht dargelegt, welche Faktoren die Kriterien ausmachen und welche Vorgaben erfüllt werden müssen, sodass eine Nachvollziehbarkeit nicht festgestellt werden kann. (Vgl. Halley 2018: 59) An verschiedenen Stellen gibt Halley dem Publikum Hilfestellungen zum Spiel. So weist er darauf hin, dass ein Filmproduzent mit einem Ventilator getötet werden könne, oder dass ein Tritt auf eine Quietscheente ausreiche, um Wachen auf sich aufmerksam zu machen (vgl. Halley 2018: 56–58).

Das getestete Spiel wird im Kontext der eigenen Reihe eingeordnet und mit seinem Vorgängerteil verglichen. Halleys Meinung ist oft auf Beispiele aus dem getesteten Spiel gestützt. Meinungen zur Grafik nicht direkt belegt, sondern nur indirekt über die abgedruckten Screenshots aus dem Spiel.

Zur Auswahl der Bilder gehören Screenshots und Artworks. Die Artworks haben keinen direkten Textbezug und seine nur Gestaltungselemente, während die Screenshots einen inhaltlichen Zusammenhang zu den Textinhalten aufweisen und diese spezifizieren. Die Bildunterschriften wiederho-

len überwiegend Inhalte aus dem Text und beschreiben den Bildinhalt. Seltenere dienen sie der Ergänzung, Erklärung und stellen einen Kommentar des Autors dar.

Das Spiel wird auf der Hunderterwertung ausgezeichnet und erhielt eine Wertung von 85. Die Übereinstimmung zwischen Text und Pro-Kontra-Tabelle ist dabei als hoch einzustufen. Nur einzelne in der Tabelle genannten Aspekte wurden im Bericht nicht benannt. (Vgl. Halley 2018: 59)

Weiterhin erhielt das Spiel mit dem „Gamestar Gold-Award“ eine Auszeichnung (vgl. Halley 2018: 56). Er wird für Spiele ab einer Wertung von 85 vergeben (vgl. Gamestar 12/2018: 52).

4.3.2 Artikel 10 – Die Paradox-Formel

In der am 22. Mai 2019 veröffentlichten *Gamestar* 06/2019 erschien der Artikel „Die Paradox-Formel“ von Stephan Bliemel mit einem zusätzlichen Meinungskasten von Stefan Köhler. Getestet wird in dem vierseitigen Beitrag das Spiel *Imperator: Rome*, das am 25. April 2019 auf den Markt kam (vgl. Bliemel 2019: 70). Zwar erschien das Spiel noch vor der Veröffentlichung der Vorausgabe, aber der Abstand beträgt nur zwei Tage. Daher ist davon auszugehen, dass ein früherer Test nicht möglich war und er für diese Ausgabe als aktuell anzusehen ist. Ohne den Termin des Redaktionsschlusses zu kennen, lässt sich dies aber nicht belegen. Die Auswahl des Spiels begründet Bliemel mit der Beliebtheit der Spiele des Entwicklerstudios (vgl. Bliemel 2019: 70). Hervorgehoben ist der Test im Inhaltsverzeichnis mit Grafik und Titel des Spiels sowie einer Seitenangabe des Berichts (vgl. Gamestar 06/2019: 7).

Bliemel legt den Fokus des Artikels auf die Spielmechanik von *Imperator: Rome*, betrachtet aber auch die Optik, die Handlung und die Distributionspolitik des Spiels. Zur Bewertung des Spiels finden dieselben sechs Testkriterien Anwendung.

Es werden Angaben zur weiteren Tätigkeit des Autors, der auch als Tester anzusehen ist, gemacht (vgl. Bliemel 2019: 71). Aus diesen lässt sich aber zwar Sachkunde, aber keine Unabhängigkeit ableiten.

Bliemel spricht eine Kaufberatung für Spielende aus, die das antike Setting und die taktische Fokussierung mögen. Diplomatisch Spielenden empfiehlt er, die Erweiterungen abwarten. (Vgl. Bliemel 2019: 73) Überdies rät er denjenigen ohne Erfahrung, die vom Spiel vorgeschlagenen Fraktionen zu nutzen (vgl. Bliemel 2019: 71).

Imperator: Rome wird im Artikel einerseits mit den Vorgängerteilen verglichen. So wurde es in die Produktgeschichte des Entwicklerstudios eingeordnet und es wurde gezeigt, welche Elemente aus den früheren Spielen übernommen und welche Veränderungen vorgenommen wurden (vgl. Bliemel 2019: 70–72).

Zusätzlich wurde im Einzelfall ein Vergleich mit einem ähnlichen Spiel eines Konkurrenzunternehmens gezogen (vgl. Bliemel 2019: 71).

Da zusätzlich zum Autor des Testberichts die Meinung eines zweiten Autors vorliegt, ist eine Meinungsvielfalt erkennbar. Trotz der optisch abgetrennten Fazit- und Meinungskästen ist im Fließtext die Meinung Bliemels vorzufinden, welche aber oft anhand von Beispielen aus dem getesteten Spiel belegt wird.

Bei den Bildern handelt es sich um Artworks und Screenshots. Das Artwork bezieht sich nicht auf den Text, sondern erfüllt eine dekorative Funktion. Die Screenshots nehmen überwiegend Bezug auf den Text und konkretisieren dessen Inhalte. In wenigen Fällen liefert der Bildinhalt zusätzliche Informationen, die zum Textverständnis beitragen. In den Bildunterschriften wird das Gezeigte häufig erklärt. Alternativ handelt es sich dabei um den Kommentar des Autors, seltener um eine Beschreibung des Bildes.

Das Spiel wird auf einer Hunderterskala bewertet, die durch eine Pro-Kontra-Tabelle der Wertungskategorien und einen Fazittext gestützt wird. Die Wertung des Spiels liegt bei 78, kann sich aber nach Veröffentlichung der Erweiterungen noch verändern. Bliemel erachtet es als möglich, dass „in drei oder fünf Jahren aus dem Basisspiel ein echtes Meisterwerk geworden ist, das an der 90er-Marke kratzen kann“ (Gamestar 06/2019: 73). Die Übereinstimmung zwischen Text und Tabelle ist jedoch gering. Zahlreiche Angaben der Tabelle sind im Text nicht zu finden. (Vgl. Bliemel 2019: 73)

4.3.3 Artikel 11 – Nachteulen rasen besser

In der *Gamestar* 01/2020 vom 18. Dezember 2019 erschien der Artikel „Nachteulen rasen besser“ von Nedžad Hurabašić. Er ist drei Seiten lang und behandelt das Spiel *Need for Speed: Heat*, das am 08. November 2019 veröffentlicht wurde. Somit ist es für diese Ausgabe nicht mehr aktuell. Die Auswahl des Spiels erfolgte, da es sich um die Fortsetzung der *Need for Speed*-Reihe handelt, deren vorherigen Teile ebenfalls getestet wurden (vgl. Hurabašić 2019: 52). Hervorhebungen auf der Titelseite oder im Inhaltsverzeichnis gibt es nicht.

Im Artikel legt Hurabašić den Schwerpunkt auf die Spielmechanik und die Optik, befasst sich aber auch mit der Handlung und dem Klang. Bewertet wird das Spiel auf Grundlage der sechs Testkriterien.

Hurabašić vergleicht die Handlung von *Need for Speed: Heat* mit dessen Vorgängern (vgl. Hurabašić 2019: 52) und die Spielmechanik mit dem Konkurrenztitel *Forza Horizon 4* (vgl. Hurabašić 2019: 54). Seine Meinung belegt er oft anhand von Beispielen aus dem Spiel.

Als Bilder wurden Artworks und Screenshots ausgewählt. Das Artwork nimmt keinen Bezug zum Text und erfüllt eine dekorative Funktion, während die Screenshots in Bezug zu einzelnen Textinhalten stehen und diese konkret darstellen. Die Bildunterschriften wiederholen Inhalte aus dem

Fließtext und werden von Hurabašić häufig mit Kommentaren versehen. Nur im Einzelfall wird der Bildinhalt beschrieben.

Bewertet wurde das Spiel mit einer Hunderterwertung. Hurabašić vergab eine Wertung von 75. Die Übereinstimmung von Text und Tabelle ist hoch, allerdings ist eine Wiederholung innerhalb der Tabelle festzustellen. Der bemängelte Spielbeginn wird in den Kategorien „Spieldesign“ und „Balance“ benannt. Daher ist unklar, ob derselbe Kritikpunkt stärker oder doppelt gewichtet in die Wertung einfließt. (Vgl. Hurabašić 2019: 54)

4.3.4 Artikel 12 – Alte Welt, frischer Wind

Der Artikel „Alte Welt, frischer Wind“ von Stephan Bliemel erschien in der *Gamestar*-Ausgabe 07/2020 vom 17. Juni 2020 und beinhaltet einen vierseitigen Test zum Spiel *Old World*. Das Veröffentlichungsdatum des Spiels wird mit dem 05. Mai 2020 angegeben und ist damit für diese Ausgabe nicht als aktuell anzusehen. Allerdings handelt es sich dabei um die Early Access-Version des Spiels, also eine offen verkaufte Vorversion des Spiels. Auf eine Relevanz für dieses Spiel als Testobjekt deutet, dass die an der Entwicklung Beteiligten bereits bei der Entwicklung früherer Teile der *Civilization*-Reihe in führender Position mitgewirkt hatten. (Vgl. Bliemel 2020: 64)

Bliemel legt seinen Fokus auf die Spielmechanik und die Handlung von *Old World*, berücksichtigt aber auch die Optik und den aktuellen Entwicklungsstand des Spiels. Zur Bewertung führen die sechs Testkriterien. Weiterhin wird zwar erwähnt, dass im Test eine Vorabversion genutzt wurde, eine genaue Versionsangabe fehlt aber. Ebenso werden Angaben zum Autor und Tester gemacht, aus denen sich zwar Sachkunde, aber keine Unabhängigkeit ableiten lassen. (Vgl. Bliemel 2020: 64)

Bliemel spricht eine Kaufberatung für Spielende von Rundenstrategie-Spielen aus, die eine Abwechslung von der *Civilization*-Reihe haben möchten (vgl. Bliemel 2020: 67).

An verschiedenen Stellen zieht Bliemel den Vergleich zu Spielen der *Civilization*-Reihe und ihren Bestandteilen. Auch andere Konkurrenztitel wie *Crusader King* dienen als Referenz (vgl. Bliemel 2020: 66).

Zur Bildauswahl gehören Artworks und Screenshots. Erstere haben keinen inhaltlichen Bezug zum Text und dienen der Dekoration oder der Textstruktur. Die Screenshots haben einen erkennbaren Bezug zum Text und verdeutlichen dessen Inhalte. Die Bildunterschriften dienen häufig der Wiederholung von Informationen aus dem Fließtext, ergänzen diese aber in einigen Fällen. Seltener stellen sie eine Erklärung der Bildinhalte oder einen Kommentar des Autors dar.

Auf einer Hunderterskala bewertete Bliemel das Spiel auf dem Intervall von 80 bis 85. Da es sich bei *Old World* um eine Vorabversion handelte, wollte er sich nicht auf eine endgültige Wertung festlegen (vgl. Bliemel 2020: 65). Die Tabelle kann nur eine geringe Übereinstimmung mit dem Text. Eine Vielzahl der genannten Aspekte wurden im Fließtext zuvor nicht berücksichtigt. (Vgl. Bliemel 2020: 67)

4.3.5 Zusammenfassung und Interpretation

In allen untersuchten *Gamestar*-Artikeln wurde ein Erscheinungsdatum angegeben, das in zwei Fällen nicht als aktuell und in einem Fall eindeutig als aktuell einzustufen ist. In Artikel 10 lässt sich dies nicht ohne Kenntnisse der Produktionsabläufe belegen, es ist aber aufgrund der Erscheinungstermine von Spiel und Heft wahrscheinlich, dass es sich um einen aktuellen Artikel handelt. Daraus lässt sich ein Streben nach Aktualität erkennen, die mangels Bezüge zu aktuellen Ereignissen rein am Produkt ausgerichtet ist. Ob die Aktualität zugunsten intensiverer Tests oder aufgrund einer hohen

Dichte an Spiele-Neuerscheinungen nicht vollständig erreicht wird, lässt sich nicht eindeutig bestimmen.

Die Titelseite wird im Stil eines oder mehrerer Videospiele gestaltet, so dass hier eine Produktorientierung und eine zugesprochene Relevanz zu erkennen ist. Zweiteres gilt gleichermaßen für das Inhaltsverzeichnis, in dem einzelne Beiträge hervorgehoben werden. In Anbetracht der Auswahl der untersuchten Artikel ist zu vermuten, dass die Testberichte, die von der Redaktion als relevanter betrachtet werden, in der Rubrik weiter vorn abgedruckt werden. Begründungen zur Spielauswahl werden in allen Texten genannt. Diese beschränken sich aber darauf, dass bereits vorige Teile getestet wurden oder dass die Redaktion ein Interesse der Spielenden erkannt habe.

Ebenfalls für die Produktorientierung spricht die Hervorhebung der Serviceinformationen am Anfang der Artikel. Diese umfassen viele Informationen und bieten mit gelegentlich in die Texte eingearbeiteten Kaufberatungen und Hilfestellungen einen guten praktischen Nutzen für das Publikum. Eine Einordnung außerhalb des Videospiele-Kontextes erfolgt nicht, was die Vielfalt und Analyse der Artikel einschränkt. Jedoch werden Vergleiche zu anderen Spielen gezogen, die fachliches Vorwissen des Publikums erfordern.

Überwiegend ist keine Meinungsvielfalt innerhalb der Artikel zu erkennen. Einzig in Artikel 10 gibt es einen zweiten Meinungskasten, dessen Inhalt von einem weiteren Autor verfasst wurde. Unklar ist allerdings, inwiefern der zweite Autor an der Wertung des Spiels beteiligt war.

Für Informationen, die nicht aus dem Spiel selbst hervorgehen, nennen die Autoren überwiegend keine Quellen. Einzig in Artikel 12 werden teilweise die genutzten Quellen genannt, für diese es keine Hinweise auf eine mangelnde Seriosität gab. Durch den einheitlichen Aufbau der Artikel lag in

diesen eine Trennung von Information und Meinung in Teilen vor. So gab es zu allen Texten separate Meinungs- und Fazitkästen, die eine solche Trennung optisch deutlich machten. Allerdings waren in den Fließtexten selbst die Meinungen der Autoren eingebettet. Überwiegend belegen die Autoren diese aber anhand von Beispielen aus den getesteten Spielen. Weiterhin ist in zwei der Artikel die Verwendung werblicher Sprache zu erkennen, sodass insgesamt Transparenz und Unparteilichkeit nur mit Einschränkungen gegeben sind.

Für alle Autoren wird ein Twitter-Account angegeben, unter dem sie zu erreichen sind. Dem Publikum, das selbst bei Twitter angemeldet ist, wird so ein Dialog ermöglicht, während das übrige Publikum davon ausgenommen ist.

Für alle Tests sind sechs Kriterien benannt, die in die Wertung einfließen und als sachkundig anzusehen sind, weil es sich dabei um Eigenschaften von Spielen handelt, die abhängig von ihrer Beschaffenheit variieren und so als Bewertungsgrundlage herangezogen werden können.

Mit Ausnahme der *Gamestar* 07/2020 enthielten die betrachteten Magazine eine Seite mit dem Titel „So testen wir“, auf der erklärt wird, welche Merkmale den Kriterien zugeordnet sind. Diese Merkmale sind aber über subjektive Testeindrücke beschrieben. Konkrete Maßstäbe oder messbare Grenzwerte werden nicht genannt, sodass kein objektiver Testablauf erkannt werden kann. Weiterhin ist unklar, ob die Wertungskriterien auf alle Spiele gleich angewandt werden oder ob die Umstände der Produktion und das Genre des Spiels berücksichtigt werden. Eine Begründung der Ergebnisse wird vom Testpersonal nicht eingefordert. Eine Nachvollziehbarkeit ist somit nicht gegeben.

Der Aufbau und die Teile des Testsystems werden in den Berichten nicht genannt, auch gibt es keinen Hinweis auf den Beschaffungsweg des Spiels, sodass die geforderte Neutralität nicht bestimmt werden kann. Die

Ergebnisse des Tests werden in einer Tabelle festgehalten, aber die Übereinstimmung zum Fließtext schwankt. Auffällig ist, dass die beiden als gering erachteten Übereinstimmungen in Artikeln desselben Autors, Stephan Bliemel, vorgefunden wurden.

Die Spiele werden auf einer Hunderterskala bewertet, auf der ein höherer Wert eine bessere Bewertung repräsentiert. Zusätzlich werden verschiedene Siegel vergeben, die auf der „So testen wir“-Seite dargestellt sind. Neben dem Gold- und Platin-Award, die ab einer Wertung von 85, respektive 90, vergeben werden, gibt es Awards für gute Leistungen in einer der sechs Wertungskriterien. Sie werden an Spiele vergeben, die in dieser Kategorie fünf Punkte erzielen und besser als Konkurrenten sind. Da dieser Award auf diesen Kriterien basiert, ist die Vergabe des Awards ebenfalls an die subjektiven Eindrücke des Testpersonals gebunden.

Die genutzten Bilder sind Artworks und Screenshots und werden überwiegend genutzt, um die Textinhalte zu verdeutlichen und beispielhaft zu belegen. Die Bildunterschriften wiederholen vorwiegend Textinformationen oder geben dem Autor einen Platz für Kommentare. Dient das Bild der Information, während die Bildunterschrift die Meinung des Autors wiedergibt, werden auch hier Information und Meinung vermischt.

4.4 Analyse der PC Games-Artikel

4.4.1 Artikel 13 – Battlefield 5

Der Artikel „Battlefield 5“ von Matti Sandqvist wurde in der *PC Games* 12/18 vom 28. November 2018 veröffentlicht. Sandqvist testet das gleichnamige Spiel, das am 20. November 2018 erschien und somit für diese Ausgabe aktuell war. Eine Relevanz lässt sich von den Hervorhebungen auf der Titelseite und im Inhaltsverzeichnis ableiten. Das Cover ist überwiegend im Stil des Spiels gestaltet und der Test wird zentral und großflächig

beworben (vgl. PC Games 12/18: 1). Im Inhaltsverzeichnis ist eine Spielszene dargestellt und ein Verweis auf den Test abgedruckt (vgl. PC Games 12/18: 4).

Im Zentrum von Sandqvists Bericht stehen die Spielmechanik und die Schauplätze, ferner werden auch Handlung, Grafik und die Spielmodi betrachtet, die auch Grundlage der Wertung sind. Zwar wird erwähnt, dass es sich um eine Vorabversion handelt, eine konkrete Versionsnummer wird aber nicht angegeben (vgl. Sandqvist 2018: 36). Allerdings impliziert der Erhalt einer „Review-Fassung“ (Sandqvist 2018: 36), dass diese der Redaktion kostenfrei zur Verfügung gestellt wurde. Weiterhin spricht Sandqvist eine Kaufberatung sowohl für Spielende der vorherigen Teile der Reihe, als auch für Neueinsteigende aus (vgl. Sandqvist 2018: 39).

Mit Vergleichen zu den Vorgängerteilen *Battlefield 1* und *Battlefield 4* ordnet Sandqvist das Spiel in der Serie ein (vgl. Sandqvist 2018: 37–39). Darüber hinaus zieht er im Bereich der Spielmodi einen Vergleich zum Konkurrenztitel *Call of Duty* (vgl. Sandqvist 2018: 37).

Seine Perspektive belegt Sandqvist nur teilweise mit Beispielen aus dem Testobjekt. So bezeichnet er beispielsweise die Singleplayer-Kampagne als „solide, aber nicht erfrischend neu“ (Sandqvist 2018: 37), die ihn eher wie eine „nette Dreingabe“ (Sandqvist 2018: 37) vorkam, ohne dafür konkrete Gründe zu nennen (vgl. Sandqvist 2018: 37). Später bemängelt er, dass acht Karten nicht genügend seien, ohne aber anzuführen, welche Anzahl er als ausreichend erachtet (vgl. Sandqvist 2018: 39).

Die Auswahl der Bilder umfasst ausschließlich Screenshots, die alle Bezug auf Textinhalte nehmen und diese spezifizieren. Der erste Screenshot hat zusätzlich eine dekorative Funktion. Die Bildunterschriften wiederholen Informationen aus dem Fließtext oder ergänzen diese. Seltener handelt es sich um einen Kommentar von Sandqvist.

Auf einer Hunderterskala vergibt Sandqvist für *Battlefield 5* eine Wertung von 88. Ergänzt wird sie durch einen Meinungskasten und eine Pro-Kontra-Tabelle, deren Inhalt mit dem des Textes weitgehend übereinstimmt. Einzig die Anzahl der im Spiel verfügbaren Waffen wurde im Fließtext zuvor nicht erwähnt. (Vgl. Sandqvist 2018: 39) Außerdem erhielt das Spiel den „PC Games Award“ (vgl. Sandqvist 2018: 36), den Spiele ab einer Wertung von 85 erhalten (vgl. PC Games 12/18: 69).

Sandqvist merkt an, dass die Spielinhalte, die nach Veröffentlichung des Spiels ergänzt werden, in diesem Test nicht berücksichtigt wurden, er aber „schon jetzt eine finale Wertung“ (Sandqvist 2018: 37) vergibt. Gleichwohl schränkt er dies ein, indem er sich vorbehält, die Wertung zu verändern, wenn sich seine „Kritikpunkte [...] stark abmildern“ (Sandqvist 2018: 37). Eine Änderung der Wertung bei zusätzlichen Kritikpunkten, die durch die noch ausstehenden Spielinhalte auftreten können, sieht er demnach nicht vor. (Vgl. Sandqvist 2018: 37)

4.4.2 Artikel 14 – Anno 1800

In der PC Games-Ausgabe 06/19 vom 29. Mai 2019 erschien der Artikel „Anno 1800“ von Matthias Dammes mit einer Länge von sechs Seiten. Das darin behandelte, gleichnamige Spiel erschien am 16. April 2019 und ist somit für diese Ausgabe nicht aktuell (vgl. Dammes 2019: 44). Allerdings liegt der Veröffentlichungstermin des Spiels etwa eine Woche vor dem Erscheinen der Vorausgabe. Daher kann auch davon auszugehen sein, dass ein rechtzeitiger Test für die Vorausgabe nicht möglich war. Der Test wird mit einem Teil des Banners am Kopf der Titelseite beworben (vgl. PC Games 06/19: 1) und ist auch im Inhaltsverzeichnis mit der Darstellung einer Spielszene hervorgehoben (vgl. PC Games 06/19: 4).

Weiterhin begründet Dammes die Auswahl des Spiels damit, dass die Handlung des Spiels wieder in der Vergangenheit verortet ist, nachdem in den zwei vorherigen Spielen der Reihe die Handlung in der Zukunft gele-

gen hatte. Darüber hinaus merkt er an, dass die Erwartungen an das Spiel hoch seien. (Vgl. Dammes 2019: 44)

Dammes behandelt vornehmlich die Spielmechanik, aber auch Handlung, Optik und Klang werden berücksichtigt und fließen in die Gesamtwertung ein. Genannt wurden die Testkriterien allerdings nicht. In der Tabelle zu Beginn des Textes werden zahlreiche Serviceinformationen genannt (vgl. Dammes 2019: 44).

An verschiedenen Stellen vergleicht Dammes das getestete *Anno 1800* mit dessen Vorgängertiteln und ordnet es so innerhalb der eigenen Serie ein (vgl. Dammes 2019: 44–46, 49).

Dammes macht seine Meinung teilweise an Beispielen fest. So bemängelt er die Handlung des Spiels, ohne konkret zu benennen, welche Mängel vorliegen (vgl. Dammes 2019: 45) oder beurteilt das Menü zur Routenplanung als „sehr bequem“ (vgl. Dammes 2019: 46), ohne dass er es näher beschreibt oder es in einem Screenshot zu sehen ist.

Die Auswahl der Bilder umfasst Screenshots, die überwiegend einen textlichen Bezug aufweisen und dessen Inhalt konkretisieren. Einzig der erste Screenshot steht ohne Textbezug in dekorativer Funktion. Die Bildunterschriften enthalten zumeist Informationen, die bereits im Fließtext genannt worden waren. In wenigen Fällen enthielten sie zusätzlich Kommentare des Autors, seltener eine Ergänzung des Textes oder eine Erklärung des Bildinhaltes.

Dammes bewertet *Anno 1800* auf einer Zehnerskala mit einer Wertung von 9. Überdies erhält das Spiel zum einen den „PC Games Award“ (vgl. Dammes 2019: 44), der an Spiele aber einer Wertung von 9 vergeben wird (vgl. PC Games 06/19: 73). Zum anderen erhält *Anno 1800* den „PC Games Editors' Choice“-Award im Genre „Aufbaustrategie“ (vgl. Dammes 2019: 44). Zwar wird erklärt, dass dieser Award auf Grundlage einer Diskussion ver-

geben wird (vgl. *PC Games* 06/19: 73), aber ein konkreter Maßstab oder die in der Diskussion angeführten Argumente sind nicht einzusehen.

4.4.3 Artikel 15 – Mechwarrior 5: Mercenaries

Der Artikel „Mechwarrior 5: Mercenaries“ ist Teil der *PC Games* 01/20, die am 31. Dezember 2019 veröffentlicht wurde. Er wurde von Wolfgang Fischer verfasst und behandelt auf vier Seiten das gleichnamige Spiel, welches am 10. Dezember 2019 auf den Markt kam. Damit ist es für diese Ausgabe aktuell. Auf der Titelseite wird der Bericht mit einem zweizeiligen Banner am Kopf der Titelseite beworben (vgl. *PC Games* 01/20: 1). Fischer begründet die Auswahl des Spiels mit dem verstärkten Wiederaufleben des Franchises, da dessen Erfinder bereits anderthalb Jahre zuvor ein neues Spiel veröffentlichte (vgl. Fischer 2019: 48).

Fischer stellt die Spielmechanik des Titels in den Fokus seines Artikels, geht aber auch auf Handlung, Schauplätze, Steuerung, Optik und Klang ein. Konkrete Testkriterien sind nicht benannt. Der Verfasser beschreibt sich selbst als Fan der Reihe (vgl. Fischer 2019: 51). Daraus lässt sich ihm aber weder eine Sachkenntnis zu-, noch eine Unabhängigkeit absprechen. Weiterhin enthält der Artikel Hilfestellungen zum Spiel. So empfiehlt Fischer zur Steuerung „eine Maus mit mindestens drei oder vier Tasten“ (Fischer 2019: 49) und rät, auf ein ausgeglichenes Verhältnis der Klassen zu achten und den computergesteuerten Verbündeten Prioritätsziele zuzuweisen (vgl. Fischer 2019: 50).

Seine Meinung belegt Fischer nur selten mit Beispielen aus dem Spiel. Etwa stuft er einzelne Gegnertypen als nervig ein, ohne dies zu begründen (vgl. Fischer 2019: 50). Auch den seiner Ansicht nach zu hohen Schwierigkeitsgrad macht er nicht an einem Beispiel fest (vgl. Fischer 2019: 49).

Artworks und Screenshots bebildern den Artikel. Das Artwork nimmt dabei neben einer dekorativen Aufgabe auch einen textlichen Bezug. Auch die

Screenshots sind mit dem Text verknüpft und stellen dessen Inhalte visuell dar. Die Bildunterschriften dienen vornehmlich der Erklärung des Bildinhalts und der Ergänzung von Textinformationen. In einzelnen Fällen wird das Bild beschrieben oder eine Information aus dem Artikel wiederholt.

Die Bewertung des Spiels erfolgt als Zehnerwertung. Die Pro-Kontra-Tabelle weist eine hohe Übereinstimmung mit dem Fließtext auf. Nur Angaben zu Gefechten, dem Leveldesign und der Lizenznähe sind im Text nicht vorzufinden. Fischer vergab eine Wertung von 7. Allerdings ist diese Wertung nur eingeschränkt aussagekräftig, da „aus Zeitgründen“ (Fischer 2019: 51) auf einen Test des Multiplayer-Modus verzichtet wurde. (Vgl. Fischer 2019: 51)

4.4.4 Artikel 16 – Crucible

Am 24. Juni 2020 erschien die *PC Games*-Ausgabe 07/20, die den zweiseitigen Artikel „Crucible“ von David Benke zum gleichnamigen Spiel beinhaltet. Es erschien am 21. Mai 2020 und ist damit für diese Ausgabe nicht als aktuell anzusehen, wenngleich das Intervall zwischen Erscheinungsdatum des Spiels und der Vorausgabe nur eine Woche beträgt. Daher kann angenommen werden, dass ein rechtzeitiger Test für die Vorausgabe nicht mehr möglich war. Benke begründet die Auswahl des Spiels damit, dass es sich bei *Crucible* um das erste PC-Spiel handele, das vom Entwicklerstudio des Unternehmens *Amazon* produziert wurde.

Inhaltlich im Fokus steht die Spielmechanik. Auch die Schauplätze, die Charaktere sowie die Optik und die Entwicklung werden berücksichtigt und fließen in die Wertung ein. Konkrete Testkriterien gibt es jedoch nicht. Allerdings merkt Benke an, dass er verschiedene Versionen des Spiels getestet habe und einzelne Funktionen in neueren Ausgaben wieder entfernt worden seien (vgl. Benke 2020: 52).

Weiterhin gibt Benke Tipps zum Spiel. Er empfiehlt, auf Nichtspieler-Cha-

raktere zu schießen, weil diese beim Tod sogenannte Essenz fallen lassen. Außerdem sollen Spielende zur Kommunikation eine externe Software nutzen, da im Spiel selbst keine Sprachübertragung möglich sei. (Vgl. Benke 2020: 52–53)

Benke vergleicht die Spielmodi und Inhalte von *Crucible* mit denen anderer Spiele des Genres wie *Overwatch*, *League of Legends* oder *Fortnite*. Weiterhin merkt er die Entwicklungsdauer von vier Jahren an. (Vgl. Benke 2020: 52)

Der Autor begründet seine Meinung häufig auf Grundlage von Beispielen aus dem Spiel. Einzelne Aspekte, etwa die Geschwindigkeit des Matchmakings oder Grafikfehler (vgl. Benke 2020: 53), erläutert er nicht.

Die Bilder umfassen Artworks und Screenshots. Das Artwork steht ohne Textbezug zu Beginn des Textes und dient der Dekoration. Die Screenshots verdeutlichen hingegen Inhalte des Textes. Die Bildunterschriften wiederholen zumeist Informationen aus dem Text, enthalten häufig zusätzlich einen Kommentar des Verfassers. Nur im Einzelfall ist eine Erklärung des Bildinhaltes zu erkennen.

Auf einer Zehnerskala vergab Benke eine Wertung von 5. Die Pro-Kontra-Tabelle stimmt überwiegend mit dem Text überein, allerdings fehlen dort Angaben zur Grafik. (Vgl. Benke 2020: 53)

Weiterhin ist die Angabe zu den Karten im Spiel widersprüchlich. So schreibt Benke, dass die Karten für hitzige Gefechte sorgen können und impliziert durch die Verwendung des Plurals, dass *Crucible* mehrere Karten beinhaltet (vgl. Benke 2020: 52). In der Tabelle bemängelt er aber, dass das Spiel nur über eine Karte verfügt (vgl. Benke 2020: 53). Da Benke zufolge in neueren Versionen Funktionen entfernt wurden, ist es möglich, dass dabei auch die Anzahl der Karten reduziert wurde und Benke dies nicht ausdrücklich erwähnt hat.

4.4.5 Zusammenfassung und Interpretation

In allen betrachteten *PC Games*-Artikeln ist ein Erscheinungsdatum angegeben, das in zwei Fällen eindeutig als aktuell eingeschätzt wurde, in zwei weiteren ist dies aufgrund der Erscheinungstermine zu vermuten. Ohne Kenntnis über den Redaktionsschluss ist keine endgültige Aussage dazu möglich. Da auf aktuelle Ereignisse kein Bezug genommen wird, scheint die Aktualität ausschließlich über das Produkt festgelegt zu sein. Auch auf der Titelseite stehen Produkte im Fokus und dienen als Grundlage für dessen Gestaltung. Dort und im Inhaltsverzeichnis werden einzelne Artikel hervorgehoben, sodass eine zugesprochene Relevanz erkannt werden kann, die sich auch in der Reihenfolge der Testberichte widerspiegelt.

Für eine Produktorientierung spricht auch die Hervorhebung und die Menge der Serviceinformationen, die am Anfang der jeweiligen Artikel positioniert sind. Weiterhin sind gelegentliche Hilfestellungen und Kaufberatungen der Verfasser zu finden, sodass hier ein guter praktischer Nutzen erkannt werden kann. Die Vielfalt und Analyse der Artikel beschränkt sich auf den Themenbereich der Videospiele. Themen außerhalb dieses Kontextes werden nicht behandelt.

Innerhalb des Kontextes wurden in allen Artikel andere Videospiele benannt und Vergleiche zwischen ihnen und den Testobjekten gezogen, sodass Vorkenntnisse des Publikums zum Verständnis dieser Vergleiche nötig sind. Hinweise auf eine Meinungsvielfalt zeigt keiner der Artikel.

Eine Benennung der genutzten Quellen ist nur in Teilen von Artikel 13 vorzufinden. An anderer Stelle werden keine Quellen genannt. Eine fehlende Transparenz ist daraus nicht zwingend zu schließen, da die Informationen auf andere Spiele und die Videospiele-Branche Bezug nehmen. Daher ist es wahrscheinlich, dass es sich um das Vorwissen der Autoren handelt.

Alle Artikel verfügen über einen optisch erkennbaren Meinungskasten, allerdings enthält der Fließtext Informationen und Meinungen, ohne dass diese optisch oder sprachlich unterschieden werden können. Deswegen ist die Trennung von Informationen und Meinung nur in Teilen erkennbar. Ob die Verfasser ihre Meinung begründen, variiert zwischen den Artikeln stark. Daher sind Transparenz und Unparteilichkeit nur in Ansätzen zu erkennen. Möglichkeiten zum direkten Dialog zwischen Autoren und Publikum fehlen.

Weder in den Artikeln selbst, noch an einer anderen Stelle in den Heften wird beschrieben, wie die Tests ablaufen. Testsysteme werden nicht, Spielversionen nur unvollständig benannt, auch Informationen zum Bezug der Videospiele fehlen. Ebenso nicht angegeben sind die Testkriterien und Daten zum Testpersonal. Es ist deswegen anzunehmen, dass die Verfasser selbst die Spiele testeten. Daher ist eine Überprüfung der Sachkunde und Neutralität nicht möglich. Mangels fehlender Testkriterien legt das Testpersonal selbst fest, welche Merkmale in die Wertung einfließen. Zwar ist die finale Wertung mathematisch vergleichbar, aber durch die freie Wahl der Kriterien ist keine Vergleichbarkeit und demnach keine Objektivität gegeben. Die Ergebnisse werden in einer Tabelle zusammengefasst, die eine hohe Übereinstimmung zum Fließtext aufweist.

Das Wertungssystem in Artikel 13 ist ein Hunderter-, in den folgenden Artikeln ein Zehnersystem. Ein Grund für den Wechsel des Wertungssystems ist nicht zu erkennen. Zusätzlich werden Auszeichnungen vergeben. Neben dem PC Games-Award für Spiele ab einer Wertung von 85 im Hunderter- oder 9 im Zehnersystem, gibt es für elf Genres den Editors' Choice Award. Dieser wird nach Abstimmung in der Redaktion vergeben. Konkrete Maßstäbe werden nicht genannt, zumal keine Begründung der Entscheidung dargelegt wird. Die Entscheidungsfindung für diese Auszeichnungen ist intransparent und für das Publikum nicht nachzuvollziehen.

Die Bilder umfassen Screenshots und gelegentlich zusätzliche Artworks. Überwiegend dienen sie der Verdeutlichung der Inhalte des Textes, nur vereinzelt der Dekoration. Die Bildunterschriften enthalten häufig Wiederholungen von Textinformationen, seltener Kommentare des Autors. Letzteres führt in diesen Fällen zu einer Vermischung von Information und Meinung und wirkt sich so negativ auf Transparenz und Unparteilichkeit aus.

4.5 Medienübergreifende Analyse

Nachdem die Artikel zunächst einzeln und danach im Kontext der jeweiligen Publikation analysiert wurden, soll nun in letzter Instanz ein Vergleich zwischen den unterschiedlichen Videospelzeitschriften erfolgen.

4.5.1 Journalistische Anforderungen

Aktualität

In drei der Magazine – die *WASD* ausgenommen – ist ein Aktualitätsanspruch zu erkennen. Einschränkend ließe sich anmerken, dass sowohl die *Gamestar* als auch die *PC Games* jeweils mindestens einen Artikel enthielten, bei dem das behandelte Spiel bereits vor Veröffentlichung der Vorausgabe erschien. Dem gegenüber stehen jedoch zwei zusammenhängende Faktoren, die es zu berücksichtigen gilt.

So sind die Erscheinungsintervalle der beiden Zeitschriften mit einem Monat kleiner als das der *GAIN*, welche mit einem etwa dreimonatigen Abstand erscheint. So haben Verfassende von *Gamestar* und *PC Games* potenziell weniger Zeit, einen Beitrag zu erstellen, damit dieser in der nächsten Ausgabe erscheint. Nur, wenn ein Spiel im letzten Monat vor Veröffentlichung der *GAIN* erscheint, unterliegt die Redaktion demselben Zeitrahmen wie *Gamestar* und *PC Games*, um das Ziel der Aktualität zu erreichen.

Darüber hinaus lag bei drei der fünf Artikel, die nicht als aktuell eingestuft wurden, der Abstand zwischen den Erscheinungsterminen von Spiel und

dem nächsten Heft bei jeweils weniger als sieben Tagen. Zwar sind weder der Redaktionsschluss noch die benötigte Zeit für Produktion und Auslieferung bekannt, aber es kann davon ausgegangen werden, dass bei diesen Artikeln keine frühere Veröffentlichung möglich war. Ferner wurde in Artikel 12 eine Vorabversion des Spiels getestet und dessen Erscheinungstermin angegeben. In Artikel 13 erhielt die Redaktion vorab eine spielbare Version, um eine aktuelle Veröffentlichung zu ermöglichen.

Relevanz

In allen Zeitschriften ist zu erkennen, dass versucht wird, eine Relevanz der ausgewählten Spiele darzulegen. Von der *WASD* abgesehen, sind die Titelseite und das Inhaltsverzeichnis als Indikator für die von der Redaktion zugesprochene Relevanz eines Artikels anzusehen. Spiele, die als besonders relevant erkannt wurden, bilden die Grundlage für das Titelmotiv und werden im Inhaltsverzeichnis besonders hervorgehoben. Weniger relevanter Spiele werden auf dem Cover oder im Inhaltsverzeichnis der Zeitschriften weniger stark oder gar nicht herausgestellt.

Da innerhalb eines Mediums die Artikel aus unterschiedlichen Stellen der jeweiligen Hefte ausgewählt wurden, ist ein Zusammenhang zwischen den Hervorhebungen und der Position des Artikels innerhalb der Rubrik zu erkennen. Artikel, die stärker hervorgehoben sind, stehen innerhalb der Rubrik weiter vorn, sodass auch die Reihenfolge im Heft einen Schluss auf die zugesprochene Relevanz zulässt.

Mit Ausnahme der *GAIN* wird in den Magazinen regelmäßig eine Begründung für die Auswahl des jeweiligen Spiels genannt. Inhaltlich variiert diese aber. In der *Gamestar* und *PC Games* beschränkt sich die Begründung überwiegend darauf, dass es sich bei den Spielen um Nachfolger von bereits getesteten Spielen handelt, oder dass die Verfassenden eine Spielreihe als besonders beliebt erachten. Seltener verweisen sie darauf, dass

in der Branche bekannte Personen an einem Spiel mitgewirkt haben. Es ist anzumerken, dass die als Argument geführte Beliebtheit beim Publikum nicht belegt wurde.

Weiter ist diesen Argumenten gemein, dass sie Bezug auf die Vergangenheit nehmen und an etwas knüpfen, das dem Publikum mit hoher Wahrscheinlichkeit bekannt ist. Das ist kohärent mit der Auswahl der Spiele in *Gamestar* und *PC Games*. Von acht Spielen handelt es sich bei sechs um die Fortsetzung einer Reihe oder eines Franchises, bei den zwei übrigen um Konkurrenztitel zu bekannten Spielen. Im Gegensatz dazu sind von den acht Spielen aus *WASD* und *GAIN* nur zwei Spiele als Nachfolger einer Reihe zuzuordnen. Überdies stellt die Begründung der Spieleauswahl in der *WASD* zumeist einen Kontrast dar. Es wird angeführt, wie sich das ausgewählte Spiel von anderen Titeln unterscheidet.

Dies lässt den Schluss zu, dass sich die Relevanz der Spiele für die Redaktionen von *Gamestar* und *PC Games* vor allem aus der Fortsetzung von bereits Bekanntem ergibt, während in *WASD* und *GAIN* stärker auf Neues, bislang Unbekanntes gesetzt wird.

Unklar ist, ob die Auswahl der Spiele durch Feedback des Publikums, Verkaufszahlen oder Marktforschung im Auftrag der Verlage beeinflusst wurde. Vor allem bei den beiden großen, klassischen Magazinen ist dies durchaus denkbar, kann aber im Rahmen dieser Untersuchung nicht nachgewiesen werden.

Vielfalt, Originalität und Analyse

Nachdem bereits im vorherigen Abschnitt auf die Vielfalt und Originalität der Videospieleauswahl Bezug genommen wurde, sollen diese Aspekte nun innerhalb der jeweiligen Artikel betrachtet werden.

Eine Gemeinsamkeit aller untersuchten Medien ist ein Mangel an Meinungsvielfalt innerhalb der Artikel. Mit Ausnahme von Artikel 10 ist nur ein

Autor erkennbar. Davon ausgehend ist es sehr wahrscheinlich, dass die Bewertung eines Spiels jeweils nur von diesem Autor ausging, zumal es nur selten Indizien gab, die dieser Annahme entgegenstanden. So lässt zwar die Nutzung der ersten Person Plural auf eine Gruppe schließen, die die Aussagen trifft. Ob das aber tatsächlich der Fall ist, oder ob es sich um ein sprachliches Mittel handelt, das Nähe zwischen Publikum und Autor schaffen soll, kann nicht eindeutig ermittelt werden. Eine namentliche Erwähnung möglicher weiterer Beteiligter gibt es nicht. Ferner ist in Artikel 10 unklar, ob der Autor des zusätzlichen Meinungskastens Einfluss auf die Wertung des Spiels hatte.

Gründe für die fehlende Meinungsvielfalt waren hier nicht zu ermitteln. Gleichwohl ist zu vermuten, dass begrenzte finanzielle Mittel ausschlaggebend sind.

Eine weitere Gemeinsamkeit nahezu aller Artikel stellt die Einordnung der Spiele innerhalb des Videospiele-Kontextes dar. Konkret erfolgt diese durch Vergleiche zwischen dem getesteten und weiteren Videospiele. Darauf wird im Abschnitt „Einordnung in den Fachjournalismus“ am Ende dieses Unterkapitels noch einmal Bezug genommen.

Erkennbare Unterschiede zwischen den verschiedenen Medien gibt es im Umgang mit Themen, die nicht im direkten Zusammenhang mit Videospiele stehen. Sowohl in der *WASD* als auch in der *GAIN* gab es jeweils zwei Artikel, in denen zusätzliche Themen, die nicht direkt vom jeweiligen Spiel vorgegeben wurden, herangezogen wurden. In diesen – und in der *GAIN* auch in den übrigen – Artikeln wurde außerdem eine Einordnung des jeweiligen Spiels in einen Kontext vorgenommen, der über Videospiele hinausgeht. Dies ist in den Artikeln der *Gamestar* und *PC Games* nicht zu erkennen. Die Inhalte der Fußzeilen von Artikel 10 und 12 seien an dieser Stelle erwähnt, stehen aber nicht im Zusammenhang mit dem übrigen Fließtext und werden nicht an den Kontext des Spiels gebunden. Daher sind sie für

diese Einschätzung nicht als relevant zu betrachten. Diese Betrachtung wird ebenfalls im Abschnitt „Einordnung in den Fachjournalismus“ noch einmal kurz aufgegriffen.

Transparenz, Unparteilichkeit und Interaktivität

Obschon in nahezu allen Texten Vergleiche mit anderen Videospiele angeführt und somit weitere Informationen genutzt werden, die nicht aus dem Spiel selbst hervorgehen, werden nur selten Quellen benannt, aus denen diese Informationen stammen. Ferner gilt dies auch für Serviceinformationen, deren Herkunft nicht genannt wird.

Gleichwohl kann davon ausgegangen werden, dass die zum Vergleich herangezogenen Informationen aus dem Vorwissen der jeweiligen Verfassen- den stammen, das sie durch ihre berufliche Tätigkeit, etwa eigene Erfahrung mit den Spielen oder eine frühere Recherche, erlangt haben. Die Serviceinformationen stammen mit einer hohen Wahrscheinlichkeit vom Publishing-Unternehmen des Spiels. Belege für diese Annahmen gehen aus dem untersuchten Material allerdings nicht hervor, sodass das Publikum den Verfassen- den vertrauen oder die zusätzlichen Informationen durch eigenes Vorwissen einordnen muss.

Werden im Text die Quellen der Informationen genannt, so gibt es in keinem der Artikel Hinweise, die auf eine fehlende Seriosität schließen lassen. Während in Artikel 13 ein veröffentlichtes Video herangezogen wird, dessen Inhalte leicht nachprüfbar sind, handelt es sich bei den Artikeln 05 und 12 um Informationen, die von beteiligten Unternehmen an die jeweiligen Autoren weitergegeben wurden. Hier kann eine Einflussnahme durch die jeweiligen PR-Abteilungen weder nachgewiesen noch ausgeschlossen werden.

In keiner der Zeitschriften befinden sich Anzeigen, in denen ein getestetes Spiel aus den untersuchten Artikeln beworben wird. Ebenfalls wird auch

kein anderes Produkt beworben, das von Unternehmen stammt, die an der Entwicklung oder dem Vertrieb der Spiele beteiligt waren. Daraus lässt sich auf eine Unabhängigkeit von Redaktion und Anzeigenabteilung schließen. Festzustellen ist in diesem Zusammenhang allerdings, dass die *WASD* und die *GAIN* beide werbefrei sind und keine Anzeigen verkaufen. Daher kann ihnen in Bezug auf Werbung die Unabhängigkeit eindeutig nachgewiesen werden. Bei der *Gamestar* und *PC Games* ist dies nicht der Fall, da nicht bekannt ist, ob Anzeigen für die betreffenden Produkte in anderen Heftausgaben, in anderen Medien des Verlags oder auf den Internetportalen geschaltet wurde. Allerdings wäre auch dies kein abschließender Beweis für eine fehlende Unabhängigkeit zwischen Redaktion und Anzeigenabteilung.

Ebenfalls nicht auszuschließen ist eine Beeinflussung von Verfassenden durch finanzielle oder materielle Zuwendungen der Publishing-Unternehmen. Diese kann jedoch nicht nachgewiesen werden. Es sei an dieser Stelle aber erwähnt, dass der Autor von Artikel 13 eine Review-Fassung des Spiels zum Test nutzte. Diese werden in der Regel kostenfrei vom Publisher an die Redaktionen weitergegeben. Ob seine Wertung davon beeinflusst wurde, ist aber unklar. Ebenso lässt sich die vereinzelte Nutzung werblicher Sprache nicht auf eine bewusste Einflussnahme der Spieleverlage zurückführen, sodass davon auszugehen ist, dass es sich hier allenfalls um sprachliche Eigenheiten der Verfassenden handelt, die auf deren fehlende Trennung zwischen Information und Meinung zurückzuführen sind.

Diese ist bei keiner der Medien eindeutig zu erkennen. Zwar gehört mindestens ein optisch abgetrennter Fazit- oder Meinungskasten bei *GAIN*, *Gamestar* und *PC Games* zum regulären Aufbau eines Artikels, aber dieser reicht nicht aus, um die Meinungen der Autoren von den Fakten und Tatsachen abzugrenzen. Folglich enthalten auch die Fließtexte Meinungen der

Autoren. Da in der *WASD* kein vorgegebener Aufbau erkennbar ist, ist diese Trennung den Verfassenden überlassen, die sie nicht oder nur eingeschränkt umsetzen.

Zwar gilt die Trennung von Fakten und Meinung als Bestandteil der journalistischen Qualitätsmerkmale Transparenz und Unparteilichkeit, es kann aber angezweifelt werden, ob eine derart strikte Trennung der Übersichtlichkeit und Verständlichkeit der Texte zuträglich wäre, da hier verschiedene Elemente eines Spiels betrachtet und bewertet werden.

Wichtiger erscheint es, dass die Verfassenden ihre Meinung, die sie sich auf Grundlage des Tests gebildet haben, anhand entsprechender Beispiele darlegen und begründen. Dies unterscheidet sich zwischen den verschiedenen Artikel stark, sodass hier keine eindeutigen Aussagen für die einzelnen Medien getroffen, sondern nur Tendenzen festgestellt werden können. Die Verfassenden der *Gamestar* begründen häufig ihre Meinungen, die der *PC Games* nur teilweise. *WASD* und *GAIN* sind dazwischen einzusortieren.

Das Merkmal der Interaktivität ist innerhalb der Medien einheitlich ausgeprägt. Die *Gamestar* vermerkt im Meinungskasten den jeweiligen Twitter-Account, in der *GAIN* ist dieser auf der Übersichtseite aller Verfassenden vermerkt, sofern die betreffende Person über einen verfügt. *WASD* und *PC Games* verzichten auf die Möglichkeiten der direkten Kontaktaufnahme. Allerdings ist festzustellen, dass die Kontaktaufnahme über Twitter einen Account auf der Plattform voraussetzt und höherschwelliger ist als eine Kontaktoption per Telefon oder E-Mail, bei denen der Anbieter frei gewählt werden kann. Über das Impressum können diese Optionen, sowie eine Postanschrift ermittelt werden, über welche die Redaktion kontaktiert werden kann. Ob die Mitteilung allerdings auch an die jeweiligen Verfassenden gelangt oder von anderen Mitarbeitenden bearbeitet wird, ist unklar.

Einordnung in den Fachjournalismus

Die thematische Ausrichtung auf den Bereich der Videospiele wurde bereits bei der Auswahl der Zeitschriften berücksichtigt, sodass es sich bei ihnen zwingend um eine Form der Fachmedien handelt. Gleichwohl umfassen die Magazine weder wissenschaftliche Beiträge, noch Artikel, die sich ausschließlich zur beruflichen Nutzung eignen. Dennoch ist in allen Zeitschriften erkennbar, dass sie sich an ein fachlich interessiertes und kundiges Publikum richten, da in fast allen der untersuchten Artikel das jeweils getestete Videospiel mit anderen Spielen, zumeist Vorgänger- oder Konkurrenztiteln, verglichen wurde. Zum Verständnis dieser Vergleiche sind entsprechende Kenntnisse nötig.

Die stark nutzwertorientierten Inhalte (→ Kap. 4.5.3) der Testberichte sowie die streng monothematische Ausrichtung von *Gamestar* und *PC Games* lassen auf eine Zugehörigkeit zu den Special-Interest-Zeitschriften schließen. Dieser Nutzwertcharakter ist der *GAIN* schwächer ausgeprägt und in der *WASD* fast gar nicht zu erkennen. Darüber hinaus ist bei beiden Magazinen zwar der thematische Fokus auf Videospiele zu erkennen, eine streng monothematische Ausrichtung liegt hier nicht vor. Stattdessen wird hier eine Schnittmenge der Interessen im Bereich der Videospiele und im Bereich der gesellschaftlich-politischen Themen angesprochen, sodass eine Einordnung in den Very-Special-Interest-Bereich naheliegt.

4.5.2 Anforderungen an Warentests

In keinem der Medien können die Anforderungen an Warentests abschließend untersucht werden, da die Angaben in den Zeitschriften meist unzureichend sind. In der *WASD*, der *GAIN* und der *PC Games* fehlen diese vollständig. Es gibt keine Angaben zu Testablauf, -kriterien und -personal. Daher wird bei Letzterem angenommen, dass die Verfassenden jeweils das

Testpersonal darstellen. Dieses legt jeweils eigene, subjektive Kriterien an, die nicht dargelegt werden und eine Vergleichbarkeit mit anderen Texten erschweren.

Ebenfalls werden Testsystem und die genaue Spielversion nicht benannt und es bleibt offen, wie die Videospiele beschafft wurden. Eine einzige Ausnahme bildet Artikel 13, in dem implizit auf ein kostenloses Testmuster hingewiesen wird. Somit kann in diesen Medien keines der Qualitätsmerkmale abschließend erkannt werden.

Eine Ausnahme bildet die *Gamestar*, in der sechs Testkriterien genannt werden. Diese Kriterien lassen sich in Spielen prüfen und werden daher als sachkundig erkannt. Mit Ausnahme der Ausgabe 07/2020 enthalten die untersuchten Zeitschriften eine gesonderte Seite „So testen wir“, in der die Kriterien näher erläutert werden. Dort wird allerdings kein Maßstab festgelegt, den es zu erreichen gilt.

Auch eine Gewichtung ist nicht zu erkennen. Weiter werden verschiedene Genres und Produktionsbedingungen nicht berücksichtigt, sodass es sich vielmehr um subjektive Eindrücke des Testpersonals handelt, die keinen Begründungen bedürfen. Durch die Testkriterien wird dem Publikum so eine Objektivität vorgetäuscht, die nicht existiert.

In den Artikeln 10 und 12 werden Angaben zum Verfasser gemacht, die auf dessen Sachkunde schließen lassen. In den übrigen Artikeln sind diese Angaben nicht vorzufinden. Ebenso fehlen in der *Gamestar* auch Informationen zum Testablauf sowie zum Testsystem, der Spielversion und der Beschaffung des Spiels, sodass die Neutralität nicht geprüft werden kann.

Aufgrund der mangelhaften Angaben ist zu vermuten, dass die Kriterien der Warentests nicht oder nur stark eingeschränkt erfüllt werden. Da die Wertungen überwiegend auf subjektiven Aussagen basieren, ist die Nichterfüllung der Kriterien aus juristischer Sicht nur wenig relevant.

4.5.3 Nutzwert- und spielejournalistische Anforderungen

In der *WASD* und der *GAIN* erfolgt die Wertung der Spiele in Textform, während in der *Gamestar* und die *PC Games* ein numerisches System verwendet wird. In der *Gamestar* wird durchgängig auf einer Hunderterskala bewertet, in der *PC Games* findet sie nur in Artikel 13 Anwendung, später wird eine Zehnerskala genutzt. Die Nutzung einer numerischen Wertung führt zu einer mathematischen Vergleichbarkeit, die aber objektiv nicht gegeben ist, da die Bewertung der Spiele ohne fest gewichtete Kriterien und auf subjektiven Eindrücken basiert.

Unabhängig vom angewandten Wertungssystem sind die Bewertungen der Spiele überwiegend gut bis durchschnittlich. In den untersuchten Artikeln der *Gamestar* liegt die Wertung zwischen 75 und 85, bei der *PC Games* zwischen 5 und 9, sofern die Hundertwertung entsprechend umgerechnet wird. Bei *WASD* und *GAIN* liegen die Textwertungen in einem ähnlichen Bereich. Es gibt einen Ausreißer bei Artikel 06, in dem das Spiel *Imperator: Rome* eher negativ bewertet wird. Es ist das einzige Spiel, das in zwei Magazinen getestet wurde. In Artikel 10 erhielt das Spiel eine Wertung von 78.

Da es sich um einen Einzelfall handelt und die meisten Spiele nur in einem Artikel getestet wurden, kann nicht abschließend geklärt werden, ob durchschnittliche Spiele bei einer Zehnerwertung eher auf der Mitte der Skala eingeordnet werden als bei einer Hundertwertung, oder ob ohne eine numerische Wertung tatsächlich eine kritischere Einschätzung der Spiele erfolgt. Tendenziell unterstützen die vorliegenden Daten diese Aussagen.

Über die Wertung hinaus vergeben *Gamestar* und *PC Games* für getestete Spiele jeweils zwei Arten von Siegeln. Eine Art der Siegel ist bei beiden Zeitschriften abhängig von der erzielten Wertung und wird an Spiele mit einer Wertung von 85, respektive 9 vergeben. Unterschiede gibt es bei der

zweiten Art der Siegel. In der *Gamestar* wird ein weiteres Siegel für eine herausragende Leistung in einer der sechs Testkriterien vergeben. Die *PC Games* vergibt Siegel an besonders gute Spiele innerhalb eines Genres.

Zwar ist die Vergabe der Siegel auf Basis der Wertung nachvollziehbar, allerdings nicht objektiv, da bereits die Wertung nicht auf objektiven Kriterien basiert, sodass dies auch für den zweiten *Gamestar*-Award gilt. Der zweite Award der *PC Games* wird nach einer Diskussion innerhalb der Redaktion vergeben. Da deren Argumente nicht angegeben werden, ist die Vergabe dieses Siegels nicht nachvollziehbar. Es ist zu vermuten, dass es weiterhin nicht objektiv vergeben wurde. Insgesamt geht aus keinem Siegel eine belastbare Aussage zur Qualität eines Spiels hervor.

Diese Subjektivität wird noch einmal durch das Abdrucken von Fotos der Verfassenden unterstrichen. So ist in den Artikeln der *Gamestar* und *PC Games* stets der Autor am Meinungskasten abgebildet. Einem regelmäßigen Publikum ist es so möglich, die Wertung in die bekannten Eigenschaften, Vorlieben und Abneigungen der jeweiligen Verfassenden einzuordnen. In der *GAIN* werden die Medienschaffenden nur auf der Übersichtsseite zu Beginn des Magazins abgebildet, während in der *WASD* auf derartige Fotos verzichtet wird.

Zwischen den verschiedenen Zeitschriften lassen sich Unterschiede im Nutzwert, konkret dem praktischen Nutzen, erkennen. In der *WASD* sind nur einzelne Serviceinformationen zu finden. Preis, Erscheinungsdatum oder Plattformen werden dort nicht genannt. In der *GAIN* sind diese Informationen zu finden. Gleiches gilt für die *Gamestar* und *PC Games*, in denen noch mehr Serviceinformationen enthalten sind. Von der *WASD* abgesehen sind diese Daten stets zu Beginn eines Artikels in tabellarischer Form abgedruckt.

Hilfestellungen zum jeweiligen Spiel liegen in allen Zeitschriften in einem oder zwei Artikeln vor, sind also regelmäßig Bestandteil der Texte, gehören aber nicht zum Standard. Ähnlich verhält es sich bei den Kaufberatungen der Verfasser, die mit Ausnahme der *WASD* in einzelnen Artikeln der untersuchten Medien enthalten sind. Eine gesonderte, optische Hervorhebung erfolgt weder bei Hilfestellungen noch bei Kaufberatungen. Es sei aber erwähnt, dass in der *PC Games* zu *Battlefield 5* und *Anno 1800* jeweils ein gesonderter Beitrag mit Tipps zu den technischen Einstellungen des Spiels veröffentlicht wurde.

Demnach zeigt sich, dass alle Medien einen praktischen Nutzen vorweisen können, dieser bei *PC Games* und *Gamestar* aber stärker ausgeprägt ist als bei der *GAIN* und mit höherem Abstand der *WASD*. Die Menge, aber auch Hervorhebung und Positionierung zu Beginn des Textes unterstreichen zusätzlich die Bedeutung der Serviceinformationen in diesen Zeitschriften.

4.5.4 Bilder und Bildunterschriften

Mit wenigen Ausnahmen kommen in allen Medien zur Bebilderung der Artikel sowohl Artworks als auch Screenshots zum Einsatz. Oftmals haben die Artworks eine dekorative Funktion und können den Leseanreiz steigern, während die Screenshots eher einen optischen Eindruck des Spiels vermitteln und die Inhalte des Textes unterstützen.

Der Vorteil von Artworks ist die hohe Auflösung und der hohe Detailgrad der Bilder, sodass großflächige Drucke damit möglich sind. Kritisch ist allerdings, dass es sich dabei nicht um Grafiken handelt, die nicht direkt aus dem Spiel generiert werden, sondern gesondert gestaltet werden. Der Detailgrad der gezeigten Elemente ist oft höher als im Spiel, sodass hier ein falscher Eindruck vom Spiel entstehen kann.

Bei Screenshots handelt es sich um Bilder, die vom Spielgeschehen gemacht wurden. Deren Detailgrad ist von den technischen Möglichkeiten des Testsystems und den Grafikeinstellungen im Spiel abhängig. Ihr Detailgrad ist aber nicht höher als der, den Spielende selbst erzielen können, sofern ihr Gerät dieselben Grafikeinstellungen unterstützt. Daher repräsentieren Screenshots den Inhalt und die Optik des Spiels.

In Anbetracht der Special-Interest-Ausrichtung aller Medien erscheint die funktionelle Unterscheidung sinnvoll, zumal ein versiertes Publikum mit einer hohen Wahrscheinlichkeit Artworks von Screenshots unterscheiden kann.

Die Funktionen der Bildunterschriften variieren stark zwischen den unterschiedlichen Artikeln, sodass hier allenfalls eine Tendenz erkannt werden kann. So werden in Bildunterschriften aller Medien – mit Ausnahme der WAsD, die weitgehend auf Bildunterschriften verzichtet – vorwiegend Informationen aus dem Text wiederholt, Bildinhalte erklärt oder Kommentare der jeweiligen Autoren abgegeben. Bei Screenshots, die häufig Informationen vermitteln, ist Letzteres der Trennung von Meinung und Information zusätzlich abträglich und schränkt somit Transparenz und Unparteilichkeit ein.

5 Diskussion der Ergebnisse

In diesem Kapitel soll anhand der Ergebnisse die Forschungsfrage beantwortet und alternative Interpretationsmöglichkeiten berücksichtigt werden. Ferner soll die Untersuchung bewertet und auf ihre Grenzen hingewiesen werden.

5.1 Beantwortung der Forschungsfrage

Auf Grundlage der Untersuchungsergebnisse soll nun entschieden werden, ob moderne Videospieldmagazine eine höhere Qualität aufweisen als klassische Zeitschriften. Aus ihnen ergeben sich zwei Merkmale, die diese Entscheidung beeinflussen: die Gewichtung der Qualitätskriterien und die Heterogenität der Zeitschriften.

Gewichtung der Qualitätskriterien

Den modernen Videospieldmagazinen wurde neben der Einordnung der Spiele in einen gesellschaftlichen Kontext die Zugehörigkeit zum *New Games Journalism* zugesprochen. Da dieser eine Ergänzung der klassischen Magazine über den Nutzwertjournalismus hinaus repräsentiert, wurde vermutet, dass moderne Videospieldmagazine zusätzliche Qualitätskriterien erfüllen.

Diese Vermutung konnte sich in der Untersuchung nicht bestätigen. So zeigte sich zwar, dass die modernen Zeitschriften eine gesellschaftlich-politische Einordnung vornehmen, die klassische Magazine nicht aufweisen. Allerdings war auch festzustellen, dass die modernen Zeitschriften, insbesondere die *WASD* und in Teilen auch die *GAIN*, einen schwächeren Nutzwertcharakter aufweisen als die klassischen Magazine. Folglich verfügten die modernen Magazine nicht über zusätzlich erfüllte Qualitäts-

merkmale, sondern lediglich über eine andere Gewichtung bei der Erfüllung dieser Merkmale.

Ferner waren in anderen Bereichen zwischen modernen und klassischen Magazinen kaum Unterschiede zu verzeichnen. So waren Transparenz und Unabhängigkeit ähnlich ausgeprägt. Allenfalls die Werbefreiheit lässt eine leichte Tendenz in Richtung der modernen Zeitschriften vermuten. Allerdings umfasste die *Gamestar* als einziges Magazin Angaben zu den Testkriterien und vereinzelt zum Testpersonal, die in diesem Bereich zu einer leichten Tendenz in Richtung der klassischen Medien führen. Insgesamt ist auf Grundlage dieser Untersuchung in keiner Gruppe eine eindeutig höhere Qualität festzustellen gewesen.

Heterogenität der Zeitschriften

Für die Forschungsfrage wurden verschiedene Videospielezeitschriften auf Grundlage ihrer historischen Entwicklung und ihres inhaltlichen Anspruchs in zwei unterschiedliche Gruppen eingeteilt. Für diese Gruppen wurde implizit eine Homogenität vermutet. Die Untersuchungsergebnisse zeigten jedoch, dass sich die Zeitschriften innerhalb einer Gruppe stärker unterscheiden als angenommen. Gleichzeitig sind die Unterschiede zwischen Zeitschriften der beiden Gruppen teilweise geringer, als dies vorausgesetzt wurde.

Während die journalistischen Merkmale Vielfalt und Analyse, die Anforderungen an Warentests und die Wertung von Spielen in der *WASD* und der *GAIN* ähnlich umgesetzt wurden, zeigten sich bei anderen Kriterien teils erhebliche Unterschiede. Die Darstellung von Relevanz und der Einsatz von Bildern orientierte sich bei der *GAIN* stärker an den klassischen Magazinen als an der *WASD*, der Umgang mit Serviceinformationen ist zwischen *WASD* und klassischen Zeitschriften einzusortieren.

Weniger stark ausgeprägt, aber ebenfalls erkennbar ist dies innerhalb der klassischen Medien. So sind Unterschiede im Bereich der Warentests und mitunter auch in der Transparenz von *Gamestar* und *PC Games* zu finden.

Bedeutung für die Qualität

Unter Anbetracht dessen ist festzuhalten, dass die Untersuchungsergebnisse den Schluss nahelegen, dass moderne Videospielezeitschriften keine höhere Qualität aufweisen als klassische Magazine. Vielmehr scheint es sich um zwei Ausrichtungen zu handeln, die verschiedene Qualitätsmerkmale unterschiedlich gewichten.

5.2 Alternative Interpretationsmöglichkeit

Eine alternative Möglichkeit der Interpretation lässt sich aus der Überlegung von Beatrice Dernbach ableiten, nach welcher der Fachjournalismus „ein Subsystem von Journalismus“ (Dernbach 2010: 27) darstellt. Wird diese Aussage generalisiert, führt dies zu der Annahme, dass alle Unterarten des Journalismus die Strukturen und folglich auch die Anforderungen und Qualitätsmerkmale des allgemeinen Journalismus erben.

Aus dieser Vererbung geht eine hierarchische Struktur hervor, nach der die allgemeinen Qualitätsanforderungen den spezifischen Anforderungen der Unterart übergeordnet sind. Infolgedessen kann die Erfüllung spezifischer Kriterien nicht das Fehlen allgemeiner Merkmale aufwiegen.

Demzufolge würden die modernen Videospielezeitschriften als qualitativ höherwertig betrachtet, da sie die allgemeinen Qualitätsmerkmale stärker erfüllen als die klassischen Magazine. Die Anforderungen an Nutzwertcharakter und Warentests, die in den klassischen Zeitschriften stärker erfüllt sind, würden dies aufgrund ihrer Subordination nicht ausgleichen können.

Bei dieser Interpretation handelt es sich ausschließlich um eine theoretische Überlegung, die in der Praxis keine Anwendung findet. Dort verfügt

schon der allgemeine Journalismus über unterschiedliche Qualitätskriterien, die von Darstellungsform und Medium abhängig sind (vgl. Meier 2018: 240–243). Weiter verfügt auch der spezifische Journalismus über eigene Anforderungen (vgl. Dernbach 2010: 36, 63–64).

5.3 Praxisrelevanz der Ergebnisse

Die Untersuchungsergebnisse können in der Praxis an verschiedenen Stellen angewandt werden. Einerseits können sie den Redaktionen der analysierten Medien als Ansatz dienen, um die Erfüllung der internen Qualitätsansprüche zu evaluieren. Da die *WASD* in das Online-Magazin *WASTED* überführt wurde, ist hier eine solche Evaluation für die Zeitschrift nicht mehr lohnenswert, kann aber als Erfahrungsschatz für die Weiterentwicklung des Online-Magazins herangezogen werden.

Allgemeiner ist es möglich, erste Qualitätsanforderungen und deren Gewichtung für neue Medien im Bereich Videospiele abzuleiten. Voraussetzungen dafür sind die Festlegung von Zielen, die das Medium erfüllen soll und die Ausrichtung auf ein Publikum, das mit dem Medium erreicht werden soll.

Darüber hinaus lässt sich erkennen, dass sich das Vorgehen in Videospieletests von der genormten Durchführung der Warentests unterscheidet. So wird in der DIN 66054 vorausgesetzt, dass die Prüfobjekte vorwiegend über mess- und vergleichbare Eigenschaften verfügen und subjektive Eindrücke anonymisiert zu ermitteln sind. Weiter wird impliziert, dass ein Vergleich zwischen verschiedenen Produkten erfolgt. (Vgl. DIN 2017: 5–7) Dies ist bei Videospiele nur stark eingeschränkt gegeben. Zwar lassen sich technische Merkmale messen, aber der Inhalt der Spiele kann nur subjektiv ermittelt und eingeschätzt werden. Daher ist es umso wichtiger, eine Trennung von Informationen und Meinungen sprachlich oder optisch kenntlich zu machen und diese Trennung bestmöglich einzuhalten. Damit

einher gehend muss die Meinung des Testpersonals anhand konkreter Argumente und Beispiele belegt werden, sodass eine Nachvollziehbarkeit für das Publikum gewährleistet ist. Gleichwohl darf das Publikum Testberichte von Videospiele nicht mit reinen Waren- und Vergleichstest, etwa von technischen Geräten, gleichsetzen. Vielmehr handelt es sich um eine Kombination aus Test- und Erfahrungsbericht. Für das Verständnis und den Umgang mit diesen Texten im Kontext der Medienkompetenz ist es wichtig, den Einfluss der Subjektivität anzuerkennen.

5.4 Evaluation und Limitationen

Rückblickend auf diese Arbeit wird auf folgende Grenzen und Einschränkungen, sowie mögliche Forschungsansätze hingewiesen.

Artikelauswahl

Die Auswahl der Artikel erfolgte auf Grundlage der jeweiligen Rubriken, von denen angenommen wurden, dass sie Testberichte enthalten. Dazu wurde auch die Benennung der jeweiligen Rubrik herangezogen. Da diese in der *Gamestar* und der *PC Games* unter der Bezeichnung „Test“ geführt wird, ist dieser Schluss bei beiden Zeitschriften naheliegend.

Weniger eindeutig ist dies bei der *GAIN*, in der die ausgewählte Rubrik als „Kritik“ bezeichnet wird. Anstelle eines Testberichts könnte hier auch eine Kritik im Sinne einer Kunst- oder Filmkritik gemeint sein. Die in der *WASD* herangezogene Rubrik „Spiele“ lässt eine breite Interpretation der potenziellen Inhalte zu, sodass hier der Testbericht nur eine mögliche Textsorte sein kann. Dies zeigte sich bereits bei der Auswahl (→ Kap. 3.2), in der sich zwei Texte nach Sichtung des Materials als unpassend erwiesen und ersetzt wurden. Daher ist zu hinterfragen, ob dies mit einem anderen Auswahlverfahren vermeidbar gewesen wäre.

Rückschluss auf die Qualität als Ganzes

In dieser Arbeit wurden Texte aus jeweils einer Rubrik der Zeitschriften analysiert. Zwar handelt es sich bei Testberichten um einen zentralen Bestandteil von Videospieldmagazinen (vgl. Glashüttner 2009: 137–139), jedoch ist dieser für die Qualität der Zeitschriften als Ganzes nur bedingt aussagekräftig. Hier wären zusätzliche Untersuchungen sinnvoll, in denen weitere Elemente der Zeitschriften berücksichtigt werden. Weiterhin beschränkt sich diese Arbeit vorwiegend auf den Inhalt der Texte, sodass neben Inhalt und Umfang der übrigen Rubriken auch eine umfassende Analyse von Bildern, Layout und Gestaltung denkbar wäre, damit die Qualität der Zeitschriften als Ganzes erfasst werden kann. Ferner wäre auch die Untersuchung der Verhältnisse der Zeitschriften zu den jeweiligen Onlineportalen sinnvoll, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede festzustellen oder eine Beeinflussung von Print-Inhalten durch Online-Werbung zu erkennen.

Zielgruppen und ihre Qualitätsanforderungen

Um die Qualität als Erfüllung von Anforderungen nicht nur in einem theoretischen, sondern auch einem praktischen Kontext zu überprüfen (vgl. DIN 2015: 39), erscheint es sinnvoll, die Zielgruppen der jeweiligen Zeitschriften zu erfassen und ihre Anforderungen an ein Produkt des Videospieldjournalismus zu ermitteln. Daraus könnte tendenziell eine Gewichtung erkannt werden, die in die Interpretation einfließen und zu praxisnäheren Ergebnissen führen kann. Der damit einhergehende Aufwand ließe sich aber nicht in einer Bachelorarbeit umsetzen.

Reliabilität

Die Untersuchung zeigte, dass sich die analysierten Videospieldzeitschriften an ein fachkundiges Publikum richten (→ Kap. 4.5.1). So umfassten die theoretischen Grundlagen die Qualitätskriterien der journalistischen Gat-

tungen und die klassischen Bestandteile von Testberichten im Videospieldjournalismus. Informationen zum in den Medien behandelten Themenkomplex Videospiele konnten dort nicht vermittelt werden. Die Inhaltsanalyse nach Mayring setzt von den Untersuchenden einen Wissenshintergrund voraus, sodass für eine sinnvolle Kodierung mit dem vorliegenden Kategoriensystem ein Vorwissen auf diesem Fachgebiet Videospiele unbedingt erforderlich ist (vgl. Mayring 2015: 59).

6 Fazit

Das Ziel dieser Arbeit war es, herauszufinden, ob moderne Videospieldmagazine eine höhere Qualität aufweisen als klassische Zeitschriften. Dazu wurden Testberichte aus unterschiedlichen Printmedien in einer qualitativen Inhaltsanalyse ausgewertet. Hierbei wurden zunächst Qualitätsmerkmale für den Journalismus im Allgemeinen sowie konkreter für Fach-, Nutzwert- und Videospieldjournalismus ermittelt.

Danach wurden insgesamt 16 Testberichte mit einem Zufallsverfahren stichprobenartig aus den zwei jeweils auflagenstärksten klassischen und modernen Videospieldzeitschriften ausgewählt: *Gamestar* und *PC Games* aus der ersteren sowie *WASD* und *GAIN* aus letzterer Gruppe. Nach Überprüfung und Korrektur der Auswahl wurden die Artikel auf die Erfüllung der Qualitätskriterien untersucht.

Die Auswertung zeigte, dass in *Gamestar*, *PC Games* und *GAIN* ein Aktualitätsanspruch zu erkennen ist, der sich am Erscheinungstermin der jeweils behandelten Spiele orientiert. Weiter zeigte sich, dass in diesen drei Medien die zugesprochene Relevanz der Spiele und der zugehörigen Testberichte durch eine gestalterische Hervorhebung auf der Titelseite und im Inhaltsverzeichnis erfolgt. Ferner wurde ersichtlich, dass die Artikel in ihrer jeweiligen Rubrik in absteigender Relevanz angeordnet sind. Diese Eigenschaften waren in der *WASD* nicht zu festzustellen.

Während die Verfasserinnen aller Artikel die Auswahl der Spiele begründeten, wurden Unterschiede in deren Ausprägung identifiziert. In den klassischen Medien ist die Argumentation vergangenheitsbezogen, während die Verfasserinnen der *WASD* ihre Auswahl mit dem Neuen und Gegensätzlichen rechtfertigen. Dies steht im Zusammenhang mit den ausgewählten Spielen.

In *Gamestar* und *PC Games* wurden eher Fortsetzungen von Spieleserien getestet, in *WASD* und *GAIN* eher Spiele ohne Vorgänger.

In nahezu allen Texten wurde auf Informationen zurückgegriffen, die nicht aus dem jeweils getesteten Spiel stammen. Nur in Einzelfällen gab es für diese Informationen entsprechende Quellenangaben. Überwiegend handelte es sich dabei um Vergleiche zu anderen Spielen, die die Verfassernden auf Grundlage ihres Vorwissens ziehen konnten. Ein Einfluss durch PR-Quellen wurde nicht festgestellt.

Darüber hinaus zeigte sich, dass in der *WASD* oftmals keine und in den übrigen Medien nur eine unzureichende Trennung von Meinung und Information vorliegt. Zwar gibt es bei diesen Zeitschriften optische abgetrennte Meinungs- und Fazitkästen, jedoch erstreckt sich die Meinung auch auf den weiteren Fließtext und ist dort nur schwer von Inhaltsbeschreibungen zu unterscheiden.

In den beiden klassischen Medien beschränkte sich die Einordnung der Spiele und ihrer Elemente auf den Spielkontext, während in den modernen Magazinen Informationen aus Gesellschaft und Politik herangezogen wurde, um die Spielinhalte in einen breiteren Kontext einzuordnen.

Daraus ließ sich erkennen, dass die beiden klassischen Medien ein produkt- und serviceorientiertes, fachkundiges Publikum ansprechen und als Special-Interest-Magazin anzusehen sind, während die modernen Medien durch die zusätzliche Themenwahl eine Zielgruppe bilden, die sich in der Schnittmenge beider Themenbereiche einordnen lässt und daher dem Very-Special-Interest-Bereich zuzuordnen sind.

Inwiefern die Verfassernden ihrer Meinungen begründeten, war unterschiedlich, sodass keine eindeutige Aussage für die jeweiligen Medien möglich war. Tendenziell waren Meinungen in der *Gamestar* häufig und in der *PC Games* nur teilweise begründet, *WASD* und *GAIN* konnte dazwi-

schen einsortiert werden. Teil der Argumentationen waren auch die Screenshots, die Inhalte aus dem Text wiedergaben und somit der Informationen dienten. In einer nicht überwiegenden, aber signifikanten Anzahl der Bildunterschriften enthielt diese einen Kommentar des Verfassenden, sodass auch hier die Trennung von Information und Meinung unscharf wurde. Im Gegensatz dazu war aber nicht zu erkennen, dass die Inhalte der Zeitschriften durch Werbung beeinflusst wurden.

Die Anforderungen an Warentests konnten mangels Angaben nur eingeschränkt überprüft werden. Allerdings wurde deutlich, dass die Maßstäbe, nach denen ein Spiel bewertet wird, oftmals durch den Verfassenden des Textes selbst festgelegt werden und die Einschätzung subjektiv erfolgt. Objektivität und Vergleichbarkeit sind daher nicht gegeben. Einzig in der *Gamestar* wurden Testkriterien genannt, die zwar auf Sachkunde hindeuten, aber ebenfalls mit subjektiven Eindrücken geprüft werden.

In *Gamestar* und *PC Games* war ein hoher praktischer Nutzen durch die Vielzahl der Serviceinformationen und deren Hervorhebung und Positionierung zu erkennen. Die Zahl der Serviceinformationen war in der *GAIN* schwächer ausgeprägt. In der *WASD* waren sie kaum vorhanden und nicht hervorgehoben, sodass sich bei den beiden modernen Zeitschriften ein geringerer praktischer Nutzen zeigte.

Trotz der unterschiedlichen Wertungssysteme in klassischen und moderne Videospieldmagazinen fielen die Wertungen, von einer Ausnahme abgesehen, sehr gut bis durchschnittlich aus. Inwiefern die Wertungssysteme die Wertung selbst beeinflussen, konnte nicht abschließend ermittelt werden. Gleichwohl zeigte sich, dass die numerischen Wertungen und Siegel der klassischen Zeitschriften Vergleichbarkeit und Objektivität suggerieren, die nicht vorliegen. Stattdessen überwiegt in den Wertungen aller Zeitschriften der Anteil der Subjektivität.

Insgesamt lässt die Untersuchung den Schluss zu, dass moderne Magazine allgemeine, journalistische Qualitätsmerkmale erfüllen. Eine höhere Qualität der modernen Magazine gegenüber der klassischen Videospielzeitschriften lässt sich aber nicht feststellen.

Einerseits begründet sich dies durch die Gewichtung der Qualitätskriterien, da die modernen Videospielzeitschriften entgegen der Annahme nicht zusätzliche, sondern andere Qualitätsmerkmale erfüllen und sich diese gegenseitig aufwiegen. Andererseits widerlegten die Ergebnisse die implizite Vermutung, nach der eine Homogenität zwischen den beiden Gruppen existiert. Allerdings zeigte sich, dass es insbesondere bei den modernen Magazinen deutliche Unterschiede bei der Umsetzung der Qualitätskriterien gibt.

Die Ergebnisse dieser Arbeit können als Impuls für weitere Untersuchungen dienen. Für eine umfassendere Einschätzung der Qualität von Videospielzeitschriften bietet es sich an, die Inhalte der übrigen Rubriken sowie den gesamten Aufbau der Magazine zu analysieren. Neben der Betrachtung des Textinhaltes erscheint auch die Analyse von gestalterischen Elementen, einschließlich Bilder und Layout, sinnvoll.

Weiterhin empfiehlt es sich, die Qualitätsziele der Redaktionen abzufragen, um diese zur Überprüfung heranzuziehen. Zur weiteren Einordnung gilt es dann, auch die Zielgruppen der Magazine zu ermitteln und ihre Anforderungen an die Zeitschriften festzustellen, sodass sich eine Gewichtung der Qualitätsmerkmale erstellen lässt und die Qualität der Medien im Kontext von Kommunizierenden und Publikum eingeordnet werden kann.

Literaturverzeichnis

- Arnold, Klaus (2016): Qualität des Journalismus. In: Löffelholz, Martin/Rothenberger, Liane (Hrsg.): Handbuch Journalismustheorien. Wiesbaden: Springer VS. 551–563.
- Brandstetter, Barbara (2015): Verbraucherjournalismus. Konstanz München: UVK Verlagsgesellschaft mbH. (= Praktischer Journalismus Band 95).
- Computec Media, o.A. (2015a): Portfolio. In: Computec. Online unter: <https://web.archive.org/web/20151003145951/http://www.computec.de/portfolio.html> [Abrufdatum 4. Januar 2022].
- Computec Media, o.A. (2015b): Portfolio. In: Computec. Online unter: <https://web.archive.org/web/20151104115843/http://www.computec.de:80/portfolio.html> [Abrufdatum 4. Januar 2022].
- Computec Media, o.A. (2018a): Startseite. In: Computec. Online unter: <https://web.archive.org/web/20180218005356/http://www.computec.de/> [Abrufdatum 4. Januar 2022].
- Computec Media, o.A. (2018b): Startseite. In: Computec. Online unter: <https://web.archive.org/web/20180329094251/http://www.computec.de/> [Abrufdatum 4. Januar 2022].
- Computec Media, o.A. (2021): Computec Marquard Group: Unternehmenspräsentation IV 2021. Online unter: https://www.computec.de/wp-content/uploads/2021/04/CM_Unternehmenspraesentation_IV_2021_dt.pdf [Abrufdatum 4. Januar 2022].
- Dernbach, Beatrice (2010): Die Vielfalt des Fachjournalismus: eine systematische Einführung. Wiesbaden: VS, Verlag für Sozialwissenschaften.
- DIN, Deutsches Institut für Normung, o.A. (2015): Qualitätsmanagementsysteme – Grundlagen und Begriffe (ISO 9000:2015); Deutsche und Englische Fassung EN ISO 9000:2015. Berlin: Beuth Verlag.
- DIN, Deutsches Institut für Normung, o.A. (2017): Warentest – Grundsätze für die technische Durchführung. Berlin: Beuth Verlag.

- Eickelkamp, Andreas (2004): Nutzwertjournalismus: Eine Definition. In: Fasel, Christoph (Hrsg.): Nutzwertjournalismus. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 14–20.
- Eickelkamp, Andreas (2011): Der Nutzwertjournalismus: Herkunft, Funktionalität und Praxis eines Journalismustyps. Köln: Halem. (= Reihe des Instituts für Praktische Journalismusforschung 8).
- Fasel, Christoph (2004): Nutzwert und journalistische Textsorten. In: Fasel, Christoph (Hrsg.): Nutzwertjournalismus. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 57–60.
- GAIN, o.A. (2017): GAIN Magazin #1. In: GAIN Magazin. Online unter: <https://www.gain-magazin.de/produkt/gain-magazin-1/> [Abrufdatum 30. Januar 2022].
- Gillen, Kieron (2004): The New Games Journalism. In: Always Black. Online unter: <https://web.archive.org/web/20041019012425/http://alwaysblack.com/blackbox/ngj.html> [Abrufdatum 18. Dezember 2021].
- Glashüttner, Robert (2006): Das Wesen und die Entwicklung des Computerspiele- und Videospielejournalismus im deutschsprachigen Raum. Magisterarbeit. Wien: Universität Wien.
- Glashüttner, Robert (2009): Computerspiele-Journalismus: Formale, strukturelle und ideologische Entwicklungen. In: DIGAREC Lectures 2008/09: Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage; Quo Vadis 2008 und 2009. Potsdam. 128–147. (= DIGAREC Series 02).
- Glashüttner, Robert et al. (2013): Neuer Games-Journalismus. In: SUBOTRON Arcademy. Paneldiskussion. Online unter: http://archive.subotron.com/lectures_audio/131115_subotron_panel.mp3 [Abrufdatum 16. Dezember 2021].
- Glashüttner, Robert (2021): Narrative Approaches in Contemporary Video Game Reviews. In: Suter, Beat/Bauer, René/Kocher, Mela (Hrsg.): Edition Medienwissenschaft. 1. Aufl. Bielefeld: transcript Verlag. 211–228.

- Heinz, Daniel/Kohring, Torben (2020): Erste Schritte. In: Falk, Felix F./Zimmermann, Olaf (Hrsg.): Handbuch Gameskultur. Berlin: Deutscher Kulturrat e.V. 49–52.
- Interplay, o.A. (1997): Vault Dweller's Survival Guide. Los Angeles: Interplay Entertainment Corporation.
- IVW, Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (2021a): Game Star. In: Titelanzeige. Online unter: <https://ivw.de/aw/print/qa/titel/4194?quartal%5B20024%5D=20024#views-exposed-form-aw-titel-az-aw-az-qa> [Abrufdatum 30. Januar 2022].
- IVW, Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern (2021b): Computer Bild Spiele. In: Titelanzeige. Online unter: <https://ivw.de/aw/print/qa/titel/5040?quartal%5B20024%5D=20024&quartal%5B20184%5D=20184#views-exposed-form-aw-titel-az-aw-az-qa> [Abrufdatum 30. Januar 2022].
- Kaufmann, Ulrich (2004): Warentests. In: Nutzwertjournalismus. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft. 134–154.
- Keller, Christian (2005): Fachjournalismus: Schreiben für technische Fachzeitschriften. Zürich: Intelligent book production.
- Kopper, Gerd G./Stricker, Jürgen (2006): Medienhandbuch Deutschland: Fernsehen, Radio, Presse, Multimedia, Film. Originalausg. Reinbek: Rowohlt Taschenbuch. (= Rororo-Sachbuch 61938).
- Lesch, Sebastian Andreas (2019): Qualität in fach- und verbraucherjournalistischer Berichterstattung: Testberichte in Tontechnik-Magazinen. Bachelorarbeit. Sankt Augustin: Hochschule Bonn-Rhein-Sieg.
- Mayring, Philipp (1991): Qualitative Inhaltsanalyse. In: Flick, Uwe et al. (Hrsg.): Handbuch qualitative Forschung: Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen. München: Beltz Verlag. 209–213.
- Mayring, Philipp (2015): Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken. 12., überarbeitete Auflage. Weinheim Basel: Beltz.
- Meier, Klaus (2018): Journalistik. 4. überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

- Neuberger, Christoph/Kapern, Peter (2013): Grundlagen des Journalismus. Wiesbaden: Springer Fachmedien. (= Kompaktwissen Journalismus).
- Noelle-Neumann, Elisabeth/Schulz, Winfried/Wilke, Jürgen (Hrsg.) (2014): Fischer Lexikon Publizistik, Massenkommunikation. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch. (= Fischer 18192).
- PC Action, o.A. (2012): Wir machen Schluss: Die letzte Ausgabe der PC ACTION lässt es noch einmal richtig krachen! In: PC Action. Online unter: <http://web.archive.org/web/20130117084807/http://www.pcaction.de/PC-ACTION-Brands-57200/News/Wir-machen-Schluss-Die-letzte-Ausgabe-von-PC-ACTION-1039628/> [Abrufdatum 30. Januar 2022].
- Ruß-Mohl, Stephan (2016): Journalismus: das Lehr- und Handbuch. 3., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Frankfurt am Main: Frankfurter Allgemeine Buch. (= Frankfurter Allgemeine Buch).
- Ruß-Mohl, Stephan (1992): Am eigenen Schopfe... Qualitätssicherung im Journalismus – Grundfragen, Ansätze, Näherungsversuche. In: Publizistik 37. Jahrgang, Heft 1, 83–96.
- Sagaz, Kurt (2019): Gedruckte „Computer Bild Spiele“ wird eingestellt. In: Tagesspiegel. Online unter: <https://www.tagesspiegel.de/gesellschaft/medien/kuenftig-online-only-beim-schwesterportal-gedruckte-computer-bild-spiele-wird-eingestellt/24414874.html> [Abrufdatum 16. Dezember 2021].
- Salzmann, Theo (2014): Kritische Betrachtung des deutschsprachigen Videospielejournalismus: Status Quo, Probleme, Perspektiven. Bachelorarbeit. Mittweida: Hochschule Mittweida. Online unter: https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/deliver/index/docId/4553/file/BACHELORARBEIT_salzmann_theo_mt10wh_b_25439.pdf [Abrufdatum 7. Dezember 2021].
- Schröder, Jens (2017): Eine Branche kapituliert: Fast alle Games-Magazine steigen nach den Auflagen-Verlusten aus der IVW aus. In: Meedia. Online unter: <https://meedia.de/2017/01/27/eine-branche-kapituliert-fast-alle-games-magazine-steigen-nach->

- [den-massiven-auflagen-verlusten-aus-der-ivw-aus/](#)
[Abrufdatum 16. Dezember 2021].
- Smits, Peter (2009): Bravo Screenfun - Spiele-Magazin wird eingestellt. In: Gamestar. Online unter:
<https://www.gamestar.de/artikel/bravo-screenfun-spiele-magazin-wird-eingestellt,1956165.html> [Abrufdatum 30. Januar 2022].
- Stangl, Florian (2007): Das war die PC Powerplay - Ein Rückblick von Florian Stangl - Teil 2/2. In: PC Games. Online unter:
<https://www.pcgames.de/Onlinestory-des-Tages-Thema-146260/Specials/Das-war-die-PC-Powerplay-Ein-Rueckblick-von-Florian-Stangl-Teil-2-2-619556/> [Abrufdatum 30. Januar 2022].
- Stiller, Klaus (1999): Bilder und Texte in multimedialen Lernprogrammen: Eine empirische Studie zum Einfluß von gesprochenen Texten und Navigation über Bilder auf Lernprozeß und Lernergebnis. Dissertation. Regensburg: Universität Regensburg. Online unter: <https://core.ac.uk/download/pdf/11531607.pdf> [Abrufdatum 4. Januar 2022].
- WASD, o.A. (2012): Impressum. In: WASD. München: Sea of Sundries.
- WASTED, o.A. (2021): Wir sind WASTED! Online unter:
https://www.youtube.com/watch?v=_crVYHbmycw
[Abrufdatum 30. Januar 2022].
- Webedia, o.A. (2021): Webedia: Gaming Print Specs 2021. Online unter:
https://webedia-group.de/wp-content/uploads/2021/01/WEBEDIA_Gaming_Print_Specs-2021.pdf [Abrufdatum 16. Dezember 2021].
- Winter, Carsten (2004): Zeitschrift. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. 5. vollständig überarbeitete und erheblich erweiterte Auflage. München: Wilhelm Fink Verlag. 454–483.

Anhang

Kategoriensystem mit Kodierleitfaden.....	98
Kategoriensystem: Artikel 01.....	102
Kategoriensystem: Artikel 02.....	106
Kategoriensystem: Artikel 03.....	110
Kategoriensystem: Artikel 04.....	113
Kategoriensystem: Artikel 05.....	116
Kategoriensystem: Artikel 06.....	120
Kategoriensystem: Artikel 07.....	124
Kategoriensystem: Artikel 08.....	128
Kategoriensystem: Artikel 09.....	131
Kategoriensystem: Artikel 10.....	137
Kategoriensystem: Artikel 11.....	142
Kategoriensystem: Artikel 12.....	146
Kategoriensystem: Artikel 13.....	150
Kategoriensystem: Artikel 14.....	155
Kategoriensystem: Artikel 15.....	161
Kategoriensystem: Artikel 16.....	165

Kategoriensystem mit Kodierleitfaden

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	[Artikelnummer] < Artikelnummer aus Auswahltable >	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	[Heft / Ausgabe]	Min. Analyse-Einheit: Seite
	Veröffentlichungsdatum	[Veröffentlichungsdatum]	Min. Analyse-Einheit: Seite
	Überschrift	[Überschrift]	Min. Analyse-Einheit: Seite
	Name des / der Verfassenden	[Name/n]	Min. Analyse-Einheit: Seite
	Länge des Artikels	[Seitenzahl abzüglich Anzeigen]	Min. Analyse-Einheit: Seite
	Rubrik	[Rubrik]	Min. Analyse-Einheit: Seite
	getestetes Spiel	[Name des Spiels]	Min. Analyse-Einheit: Seite
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	[Ja / Nein] < Erscheinungsdatum im Fließtext oder Infokasten >	Falls ja: [Erscheinungsdatum angeben]
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	[Ja / Nein / keine Angabe möglich] < Erscheinungsdatum liegt im Zeitraum nach Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe >	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkennlich	[Ja / Nein] < Nennung von Ereignissen außer der Veröffentlichung des Spiels nach Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe >	Falls ja: [Angabe der aktuellen Ereignisse]
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	[Ja / Nein] < Nennung des Artikels auf Titelseite >	Falls ja: [Beschreibung des Umfangs der Darstellung]
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	[Ja / Nein] < Hervorhebung des Artikels durch Formatierung oder Grafiken >	Falls ja: [Beschreibung der Hervorhebung]
	Auswahl des Spiels begründet	[Ja / Nein] < Text enthält Gründe für die Auswahl des Spiels >	Falls ja: [Angabe der Gründe]
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	[Ja / Nein] < unterschiedliche Verfassende tragen ihre Meinung bei; unterschiedliche Meinungen werden gegenübergestellt >	Falls ja: [Angabe der Fälle]
	Vergleiche zu anderen Spielen	[Ja / Nein] < Text enthält Vergleiche des Spiels oder eines Bestandteils mit einem anderen Spiel >	Falls ja: [Anführen der Vergleiche]
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	[Ja / Nein] < Text benennt Themen, die über Branche und Bestandteile des Spiels hinausgehen >	Falls ja: [Anführen der Themen]
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	[Ja / Nein] < Artikel ordnet Bestandteile des Spiels ein, z.B. ungeeignete Spielmechanik für Behinderte, historische Korrektheit, gesellschaftliche Implikationen der Handlung >	Falls ja: [Zusammenfassung]
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	[Ja / Nein] < Artikel enthält Informationen, die nicht aus dem Produkt selbst hervorgehen >	Falls ja: [Zusammenfassung]

d Transparenz und Unparteilichkeit			
Quellen der Recherche angegeben	[Immer / Teilweise / Nie / keine Angabe möglich] < Nennung von Quellen >		Min. Analyse-Einheit: Satz
Seriosität der Quellen gegeben	[Immer / Teilweise / Nie / keine Angabe möglich] < subjektive Einschätzung, ob die genannten Quellen im Kontext ihrer Verwendung seriös sind >		
Anzeigen für das Produkt vorhanden	[Ja, im Artikel / Ja, außerhalb des Artikels / Nein] < Anzeigen innerhalb des Magazins, die das getestete Produkt bewerben >		Min. Analyse-Einheit: Seite
Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	[Ja, im Artikel / Ja, außerhalb des Artikels / Nein] < Anzeigen innerhalb des Magazins, die ein anderes Produkt des Entwickler- oder Publishing-UNternehmens bewerben >		Min. Analyse-Einheit: Seite
Nutzung werblicher Sprache	[Ja / Nein] < Relativierung von Herstellerversprechen, werbliche Formulierungen ohne Einordnung >	Falls ja: [Aufführen der Fälle]	Min. Analyse-Einheit: Satz
Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	[Immer / Teilweise / Nie / keine Angabe möglich] < Trennung durch Textaufbau, Sprache, Meinungskasten >	[Erläuterung der Einschätzung]	
Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	[Immer / Oft / / Teilweise / Selten / Nie / keine Angabe möglich] < Argumente können unter Angabe von Bildern, Belegen oder Beispielen aus Test oder zusätzlicher Recherche stammen, die als solche erkennbar sein muss >	[Angabe der Fälle]	Min. Analyse-Einheit: Satz
e Interaktivität			
Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	[Für alle / für mehrere / für keine] < im Artikel erfolgt Angabe von Post-, E-Mail-Adresse, Telefonnummer oder Social Media-Accounts, unter dem der/die Verfassende/n erreichbar ist >	Falls alle/mehrere: [Angabe der Kontaktmöglichkeiten]	Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
3 Anforderungen an Warentests			
Beschreibung des Testsystems	[Vollständig / Unvollständig / Nicht vorhanden] < Beschreibung des Testsystems muss bei Konsolen die Baureihe, bei Personal Computern die Bauteile umfassen; in beiden Fällen ist die Peripherie zu benennen >	Falls unvollständig: [Fehlende Merkmale benennen]	Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
Benennung der Spielversion	[Ja / Nein] < Artikel enthält Informationen getesteten Spielversion >	Falls ja: [Angabe der Spielversion]	Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	[Ja / Nein / keine Angabe] < Artikel enthält einen expliziten Hinweis darauf, ob das Spiel kostenfrei zur Verfügung gestellt wurde >	Falls ja/nein: [Angabe des Hinweises]	Min. Analyse-Einheit: Satz
Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	[Ja / Nein / keine Angabe möglich] < Artikel enthält einen expliziten Hinweis darauf, ob das Spiel in Räumen von Entwickler-/ Publishing-UNternehmen oder im Beisein eines Angestellten gespielt wurde >	Falls ja/nein: [Angabe des Hinweises]	Min. Analyse-Einheit: Satz
Benennung der Testkriterien	[Ja / Nein] < Benennung von Testkriterien ohne Kontext zum getesteten Spiel >	Falls ja: [Kriterien benennen]	Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	[Ja / Teilweise / Nein / keine Angabe möglich] < subjektive Nachvollziehbarkeit der Auswahl der Testkriterien >	Falls ja / teilweise / nein: [Erläuterung der Einschätzung]	

	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	[Ja / Nein] < Angaben zur Gewichtung der Testkriterien vorhanden >		Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
	Nennung des Testpersonals	[Ja, explizit / Ja, implizit / Nein] < Testpersonal wird explizit im Artikel benannt oder ist durch Formulierung erkenntlich >	Falls ja: [Nennung der Personen und ihrem Verhältnis zur Redaktion] Falls ja, implizit: [zusätzliche Erläuterung]	Min. Analyse-Einheit: Satz
	Sachkenntnis des Testpersonals	[Ja / Nein / keine Angabe möglich] < Artikel enthält Angaben zu Bildungs- und Berufsweg des Testpersonals >	Falls ja: [Erläuterung der Einschätzung, Benennen der Belege]	Min. Analyse-Einheit: Satz
	Unabhängigkeit des Testpersonals	[Ja / Nein / keine Angabe möglich] < Artikel enthält Angaben Berufsweg des Testpersonals, der in Zusammenhang mit Entwickler- oder Publishing-UNternehmen steht >	Falls ja: [Erläuterung der Einschätzung, Benennen der Abhängigkeit]	Min. Analyse-Einheit: Satz
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	[Ja / Nein] < Darstellung des Testergebnisses in tabellarischer Form vorhanden >		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	[Immer / Hoch / Gering / Keine / keine Angabe möglich] < Textstellen und Tabellenangaben, die sich widersprechen oder zu widersprüchlichen Interpretationen führen >	Falls hoch, gering oder keine: [Unterschiede benennen]	Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	[Angabe des Wertungssystems] < Schulnoten, Zehnerwertung, Hunderterwertung, Punktwertung, Ja-/Nein-Wertung, Wertung durch Text, keine Angabe möglich >		Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
	Wertung des Spiels	Falls binäre/numerische Wertung: [Wertung] Falls Wertung durch Text: [Zusammenfassung]		Min. Analyse-Einheit: Wort
	Auszeichnung/Siegel	[Ja / Nein] < im Artikel dargestellte Auszeichnung oder Siegel, das dem Spiel verliehen wurde >	Falls ja: [Angabe zur Art der Auszeichnung / des Siegels]	Min. Analyse-Einheit: Grafik oder Siegel
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	[Ja / Teilweise / Nein / keine Angabe möglich] < Zeitschrift enthält Angaben, welche Kriterien für die Vergabe einer Auszeichnung/eines Siegels erfüllt sein müssen >	Falls ja oder teilweise: [Kriterien anführen] Falls teilweise: [Mängel anführen]	Min. Analyse-Einheit: Satz oder Tabelle
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	[Ja / Nein] < Text enthält konkrete Handlungsanweisungen/-empfehlungen zur Beschaffung, Installation, Steuerung oder zu Passagen im Spiel >	Falls ja: [Anführen der Hilfestellungen]	Min. Analyse-Einheit: Satz
	Serviceinformationen vorhanden	[viele / wenige / keine] < Merkmale: Genre, Sprache, USK-Angabe, Spieldauer, DRM, Bündelung, Preis, Plattformen, Entwicklerstudio, Vertriebsunternehmen, Erscheinungstermin >	Falls x < 11: [Mängel benennen]	Min. Analyse-Einheit: Satz, Grafik oder Tabelle
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	[Ja / Teilweise / Nein / keine Angabe möglich] < Hervorhebung durch Formatierung / Auszeichnung im Text oder Infokasten >	Falls ja oder teilweise: [Art der Hervorhebung]	Min. Analyse-Einheit: Satz, Grafik oder Tabelle
	Kaufberatung vorhanden	[Ja / Nein] < Artikel enthält Empfehlung, ob oder unter welchen Voraussetzungen sich ein Kauf lohnt >	Falls ja: [Empfehlung aufführen]	Min. Analyse-Einheit: Satz, Grafik oder Tabelle
	Kaufberatung optisch hervorgehen	[Ja / Teilweise / Nein / keine Angabe möglich] < Hervorhebung durch Formatierung / Auszeichnung im Text oder Infokasten >	Falls ja oder teilweise: [Art der Hervorhebung]	Min. Analyse-Einheit: Satz, Grafik oder Tabelle

5		Grafische Elemente		
	Anzahl der Bilder	[Anzahl der Bilder]		
	Art der Bilder	[Screenshot / Artwork / Packshot / Fanart / Sonstiges / keine Angabe möglich] (Mehrfachzuordnung möglich)		Min. Analyse-Einheit: Grafik
	Funktion der Bilder	[Dekoration / Konkretisierung / Unterstützung der Textstruktur / Interpretation / Merkhilfe / keine Angabe möglich] < subjektive Zuordnung der Funktionen der im Text enthaltenen Bilder > (Mehrfachzuordnung möglich)	[Erläuterung der Zuordnung]	Min. Analyse-Einheit: Grafik
	Funktion der Bildunterschriften	[Beschreibung / Kommentar / Wiederholung / Ergänzung / Erklärung / keine Angabe möglich] < subjektive Zuordnung der Funktionen der Bildunterschriften > (Mehrfachzuordnung möglich)	[Erläuterung der Zuordnung]	Min. Analyse-Einheit: Bildunterschrift
	Quellenangaben der Bilder	[Immer / Teilweise / Nie] < Angabe einer Quelle in räumlicher Nähe zum Bild >	Falls immer oder teilweise: [Benennung der Quellen]	Min. Analyse-Einheit: Satz
6		Sonstiges		
	Auffälligkeiten	[Benennung weiterer Auffälligkeiten] < Zusammenfassung bisheriger Merkmale, Aufführen von Merkmalen, die nicht den Kategorien zugewiesen werden können >		Min. Analyse-Einheit: < Auswahl nach Bedarf >

Aufbau: [Antwort-Möglichkeiten] <Antwort-Kriterien>

Kategoriensystem: Artikel 01

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	01	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	WASD / 14	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	November 2018	S. 2
	Überschrift	Apokalypse für Amerika	S. 142
	Name des / der Verfassenden	Rathje, Jan	S. 142
	Länge des Artikels	10 Seiten	S. 142 – 151
	Rubrik	Spiele	S. 142
	getestetes Spiel	Far Cry 5	S. 142
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	nein	
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	keine Angabe möglich	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein	S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein	S. 4, 5, 141
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Spiel in der Reihe besonders, Handlung: Konflikt zwischen christlich-apokalyptischem Kult, rechten Milizen und Preppern in den USA
			Entwicklung des Spiels während des durch die Wahl von Donald Trump 2016 initiierten Rechtsrucks in den USA
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Far Cry: Entwicklung im Jahr 2004 von Cry Tech, erst danach von Ubisoft Assassin's Creed: enthält ebenso wie die Far Cry-Reihe politische Settings
			Far Cry 3: Handlung umfasst Unterdrückung eines indigenen Volkes durch Piraten
			Far Cry 4: Handlung umfasst einen Bürgerkrieg in einem Nepal ähnlichen Staat
			Assassin's Creed: Handlung reicht über mehrere Teile, bei Far Cry nicht, dort gibt es nur das Grundthema des Widerstands gegen totalitäre Herrscher
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	ja	Rechtsextremismus und verschwörungsideologische Gruppen in den USA der 1990er Jahre
			S. 144, Z. 1–3, Z. 7–9
			S. 144, Z. 26 – S. 145, Z. 10

	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	ja	Schusswechsel zwischen Apokalyptiker*innen und FBI in den USA 1992/1993, die daraus folgende Entstehung von verschwörungsideologischen Gruppen und angebliche Errichtung einer New World Order	S. 144, Z. 26 – S. 145, Z. 10
			Antagonist einem real existierenden Kultführer nachempfunden	S. 145, Z. 23–26
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Vergleiche zur Handlung anderer Teile der Reihe, sowie eines anderen Franchise des Publishers, Erwähnung des Films zum ersten Far-Cry-Teil von Uwe Boll	S. 144, Z. 1–19
			Hintergrundinformationen zur historischen Vorlage des Spiels	S. 144, Z. 33 – S. 145, Z. 10
			Rechtsextremismus in den USA in den 1990er-Jahren Antagonist Joseph Seed ist optisch dem Waco-Führer David Koresh nachempfunden	S. 145, Z. 23–26
			Vergleiche der Handlung mit Elementen der deutschen Politik wie Pegida oder Reichsbürgern	S. 146, Z. 16–21
d Transparenz und Unparteilichkeit				
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nie		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	nie	Meinung ist im Fließtext zwischen Fakten eingebettet und auch sprachlich nicht von diesen zu unterscheiden.	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	Dass das Setting die „klassische Erwartungshaltung“ bricht, wird mit dem Infragestellen der Gut-/Böse-Darstellung begründet, ohne einen Vergleich zur Erwartungshaltung zu liefern	S. 146, Z. 9–10
			Die „Absurdität der Story“ wird über ein vergleichendes Beispiel zwischen der Handlung und der deutschen Gesellschaft belegt	S. 146, Z. 15–21
			Die „Schwäche des Settings“, das ein „Reflexionspotenzial“ voraussetzt, wird anhand der Beschreibung des Settings und einer potenziellen Folgen beschrieben	S. 146, Z. 31–36 S. 149, Z. 1 – S. 151, Z. 1
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine		
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		

	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Jan Rathje; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 151, Fußzeile
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich		
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Wertung durch Text		S. 146, Z. 9–10, 15–16 S. 149, Z. 9 – S. 151, Z. 1
	Wertung des Spiels	Das Spiel verfügt über eine absurde Handlung und bricht mit der Erwartungshaltung des Settings und hinterfragt die Darstellung von Gut und Böse, fordert aber Reflexionspotenzial der Spielenden, die Ironie zu begreifen, ohne auf den aktuellen Bezug einzugehen.		S. 146, Z. 9–10, 15–16 S. 149, Z. 9 – S. 151, Z. 1
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
	Serviceinformationen vorhanden	wenige	nur Entwicklerstudio benannt	S. 144, Z. 7–11
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	nein		
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	6		
	Art der Bilder	Artwork		S. 142/143
		Screenshot		S. 144, 145, 147, 148/149, 150
	Funktion der Bilder	Dekoration	Bild hat keinen inhaltlichen Bezug zum Text und dient dem Leseanreiz	S. 142/143
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Antagonisten beschrieben auf S. 145, Z. 19–26	S. 144, linkes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Setting beschrieben auf S. 144, Z. 26–32	S. 144/145, unteres Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Setting beschrieben auf S. 144, Z. 26–32 und die Handlung beschrieben auf S. 145, 26–30	S. 147
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Handlung beschrieben auf S. 146, Z. 1–5	S. 148/149
		Dekoration	Ein konkreter Bezug zum Text kann nicht hergestellt werden	S. 150
	Funktion der Bildunterschriften	keine Angabe möglich		
	Quellenangaben der Bilder	teilweise	Ubisoft	S. 143, 146, 149, 151

6	Sonstiges	
	Nutzung von gendergerechter Sprache	Bei Personen, deren Geschlecht nicht bekannt ist, wird die mit dem Stern gegenderte Beschreibung oder eine neutrale Form genutzt. S. 143, <i>Unterzeile</i> , Z. 13 S. 144, Z. 27 S. 145, Z. 22 S. 146, Z. 4, 22, 29 S. 151, Z. 11, 23, 24, 26

Kategoriensystem: Artikel 02

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	02	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	WASD / 14	
	Veröffentlichungsdatum	November 2018	
	Überschrift	Das Spiel des Überlebens	
	Name des / der Verfassenden	Warkus, Matthias	
	Länge des Artikels	8 Seiten	
	Rubrik	Spiele	
	getestetes Spiel	Fallout	
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	1997
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	nein	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein	
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	ja	Der Eintrag des Artikels ist mit einem Dreieck markiert, das den Hinweis „Retrogame“ enthält.
	Auswahl des Spiels begründet	nein	
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	<p>Fallout stammt vom selben Entwicklerstudio wie Descent und M.A.X.</p> <p>Der Industriegigant erschien wie Fallout im Jahr 1997</p> <p>Einzelne Spielelemente erinnern den Autor an Nethack</p> <p>In Fallout spielt man einen Lenker über eine menschliche Existenz wie einen Lenker über eine Stadt in Sim City oder über eine Streitmacht in UFO: Enemy Unknown, in allen Spielen aus einer isometrischen Perspektive.</p> <p>Fallout nutzt kein Quadrat-, sondern ein Sechsecknetz wie Kriegsspiele von SSI</p>
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	ja	<p>Apokalypse-Szenarien unter der US-Präsidentschaft unter Ronald Reagan, das zum Ende der menschlichen Zivilisation führen könne und einige Umsetzungen in der Popkultur</p> <p>Atomkriegsvorstellungen nach Herman Kahn</p> <p>Vorstellungen der amerikanischen Science Fiction, dass der Fortschritt der Zivilisation bei einem Atomkrieg einfriert, dessen audiovisuelle Umsetzungen eine Retroästhetik haben müssen</p>
			S. 162, Titelzeile
			S. 1
			S. 2
			S. 162
			S. 162
			S. 162 – 169
			S. 162
			S. 162
			S. 162
			S. 141
			S. 165, Z. 5–8
			S. 165, Z. 8–13
			S. 166, Z. 3–7
			S. 167, Z. 4–11
			S. 167, Z. 14–16
			S. 164, Z. 1–8
			S. 164, Z. 9–13
			S. 164, Z. 13–21

			Popkultur hat das Motiv des nerdigen Jungen, der es sich im Atombunker gemütlich macht	S. 168, Z. 7–11
			Vergleich der Handlung von Fallout mit der von P. K. Dicks „Zur Zeit der Perky Rat“	S. 168, Z. 1–7
			Funktion von Schiffen in Werken von Jules Verne und daraus entstehende Handlung	S. 168, Z. 8–17
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	ja	Fallout wird als kulturelles Objekt in andere Werke mit ähnlicher Handlung und ähnlichem Setting verortet	S. 164, Z. 1–32
			Handlung von Fallout wird mit der von Zur Zeit der Perky Rat und der Bedeutung von Jules Vernes Nautilus verglichen	S. 169, Z. 1–17
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Vergleiche mit Spielen desselben Entwicklerstudios, demselben Erscheinungsjahr und ähnlichen Spielelementen	S. 165, Z. 5–13 S. 166, Z. 3–7 S. 167, Z. 4–11, 14–16
			Vorstellungen in Politik und Popkultur von den Folgen eines Atomkrieges	S. 164, Z. 1–31
			Literatur mit ähnlichem Setting oder ähnlichen Elementen	S. 168, Z. 1–17 S. 166, Bilder unten S. 167, Bilder unten
d Transparenz und Unparteilichkeit				
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	nie	Die Meinung ist in den Fließtext eingebettet und sprachlich nicht von der Beschreibung der Inhalte zu unterscheiden.	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	Weshalb die Bunkeranlagen als „riesig“ gelten, wird nicht belegt	S. 164, Z. 26–28
			Das „hochdetaillierte Rollenspielsystem“ wird durch Nennung einzelner Spielelemente belegt	S. 164, Z. 34 – S. 165, Z. 1 S. 166, Z. 3–7
			Dass Fallout „etwas Spannendes erzählt“, wird über die Handlungsbeschreibung belegt	S. 165, Z. 8–13 S. 164, Z. 22–32 S. 168, Z. 12 – S. 169, Z. 1
			Dass die Röhrenbildschirme des Interfaces albern sind, wird über die Darstellung in einem Screenshot belegt	S. 166, Z. 1–2 S. 168, oberes Bild
			Weshalb der Realismus des Spiels als „nerdig liebevoll“ beschrieben wird, wird nicht belegt	S. 166, Z. 3–7
			Die „Detailversessenheit“ von Fallout wird mit Beispielen belegt, nach denen es möglich ist, einzelne Körperteile zu treffen und es ein ausgefeiltes Kampfsystem gibt, welches selbst nicht näher beschrieben wird	S. 166, Z. 8 – S. 167, Z. 1
			Warum Fallout „über sich selbst hinauswächst“, wird anhand von Handlung, Setting und Gegnern beschrieben	S. 168, Z. 12 – S. 169, Z. 1

			Die „irre Welt“, „Iso-Ästhetik“, „frickelige Spielmechanik“ und „Wahnsinnshandlung“ wurden an anderer Stelle im Text beschrieben	S. 168, Z. 18–21
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine		
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Matthias Warkus; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 162, Autorenzeile
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich		
4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien				
	Art des Wertungssystems	Wertung durch Text		S. 169, Z. 18–21
	Wertung des Spiels	Fallout bringt Gemütlichkeit einer nie endenden Reise mit einer irren Welt zusammen und Optik und Spielmechanik treffen auf eine eskalierende Handlung.		S. 169, Z. 18–21
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
	Serviceinformationen vorhanden	wenige	Sprache, USK-Angabe, Spieldauer, DRM, Bündelung, Preis, Vertriebsunternehmen fehlen	S. 163, Unterzeile, Z. 1–4 S. 165, Z. 5
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	nein		
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5 Grafische Elemente				
	Anzahl der Bilder	11		S. 162–169
	Art der Bilder	Artwork		S. 162/163
		Screenshot		S. 165, oberes Bild S. 168, oberes Bild
		Sonstiges		S. 164 S. 165, unteres Bild S. 166 S. 167 S. 168, unteres Bild S. 169

Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork hat keinen Textbezug und dient nur dem Leseanreiz	S. 162/163
	Dekoration	Grafik nimmt keinen Bezug zum Text, sondern entstammt dem Handbuch ¹	S. 164 S. 165, unteres Bild S. 167, oberes Bild S. 168, unteres Bild S. 169
	Konkretisierung	Screenshot zeigt die Oberwelt und isometrische Perspektive, beschrieben auf S. 167, Z. 7–13 und Z. 15–18	S. 165, oberes Bild
	Dekoration	Grafik nimmt keinen Bezug zum Text, sondern ist an Inhalte aus dem Handbuch angelehnt ¹	S. 166, oberes Bild
	keine Angabe möglich	- ²	S. 166, Bilder unten S. 167, Bilder unten
	Konkretisierung	Screenshot zeigt der Interface und die Charakterinteraktionen beschrieben auf S. 166, Z. 1–7 und S. 167, Z. 18–20 und	S. 168, oberes Bild
Funktion der Bildunterschriften	Ergänzung	Bildunterschrift ergänzt zusätzliche Informationen bzw. wiederholt Informationen, die nicht im Fließtext, sondern im Handbuch genannt werden. ¹	S. 162/163
	Ergänzung	Bildunterschriften ergänzen zusätzliche Informationen bzw. wiederholen Informationen, die nicht im Fließtext, sondern im Handbuch genannt werden. ¹	S. 164 S. 165, unteres Bild S. 167, oberes Bild S. 168, unteres Bild S. 169
	Erklärung, Kommentar	Bildunterschrift erklärt, dass Grafiken Science-Fiction-Geschichten mit ähnlicher Handlung wie das Spiel sind und kommentiert sie als die „besten“	S. 166, Bilder unten S. 167, Bilder unten
Quellenangaben der Bilder	teilweise	Interplay	S. 163, 165, 168
6	Sonstiges		
Gestaltungselemente aus dem Spielhandbuch	¹ Die Grafiken und, falls vorhanden, die Bildunterschriften entstammen dem Handbuch des Spiels, das einem Überlebenshandbuch nachempfunden ist.		S. 162/163 S. 164 S. 165, unteres Bild S. 166, oberes Bild S. 167, oberes Bild S. 168, unteres Bild S. 169
Literaturempfehlungen	² Die Grafiken zeigen Literaturempfehlungen des Autors, die zur „postnuklearen Spießigkeit“ des getesteten Spiels passen		S. 166, Bilder unten S. 167, Bilder unten

Kategoriensystem: Artikel 03

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	03	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	WASD / 16	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	Dezember 2019	S. 2
	Überschrift	Football Drama	S. 173
	Name des / der Verfassenden	Rudolph, Jan	S. 173
	Länge des Artikels	8 Seiten	S. 172 – 179
	Rubrik	Spiele	S. 175
	getestetes Spiel	Football Drama	S. 174
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	nein	
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	keine Angabe möglich	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein	S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein	S. 4, 5
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Spiel unterscheidet sich durch satirische Handlung von anderen Spielen mit Fußballthematik S. 174, Unterzeile, Z. 6–10 S. 175, Z. 5–6
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	FIFA und PES sind „ironiebefreite“ Fußballsimulationen, Football Drama vermittelt einen satirischen Blick auf den Fußball S. 174, Unterzeile, Z. 1–10 Football Drama zeigt Fußball anders als FIFA oder Football Manager S. 175, Z. 5–6 Spielmechanik mit Karma- und Kaospunkten erinnert an Championship Manager S. 176, Z. 4–7
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein	
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein	
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Name des Protagonisten an einen ungarischen Schriftsteller angelehnt S. 175, Z. 13–15 Vergleiche zu anderen Spielen S. 174, Unterzeile, Z. 1–10 S. 175, Z. 5–6 S. 176, Z. 4–7
d Transparenz und Unparteilichkeit			
	Quellen der Recherche angegeben	nie	
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich	
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein	

	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit durch Zwischenüberschrift vom übrigen Text abgetrennt und daher als Meinung identifizierbar; Abschnitt zuvor enthält eine Meinung des Autors, dass ein Bestandteil des Spiels fehle. Dies stellt er aber wie einen Fakt dar, in dem er ihn ohne erkennbare Quelle dem „Standardrepertoire“ zuordnet	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	teilweise	Dass die „Halbzeitanzeige fehlt“ und der Trainer aus seiner „feingeistigen Hülle herausbrechen“ soll, wird damit belegt, dass sie in anderen Spielen zum „Standardrepertoire“ gehöre, ohne konkrete Beispiele zu nennen	S. 179, Z. 6–13, 26–31
Die „abwechslungsreiche Geschichte“ wird mit Beschreibungen der Handlungen, etwa der Affäre mit der Frau des Vereinsbesitzers oder des möglichen Matchfixings belegt			S. 175, Z. 15–21 S. 176, Z. 7–11 S. 179, Z. 15–17	
Die Selbstironie des Spiels wird mit dem Beispiel einer Dialogzeile des Trainers belegt			S. 179, Z. 20–24	
Das „repetitive Gameplay“ wird zwar beschrieben, ohne aber ein Beispiel für die Langatmigkeit und Wiederholungen zu liefern			S. 176, Z. 1–8, 12–20 S. 179, Z. 25–26	
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine		
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Jan Rudolph; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 173, Z. 3
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich		
4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien				
	Art des Wertungssystems	Wertung durch Text		S. 179, Z. 15–31

	Wertung des Spiels	Spiel umfasst eine „erfrischende und abwechslungsreiche Geschichte“, die eine gute Alternative zu klassischen Fußballspielen ist. Der Managementaspekt kommt zu kurz und leidet unter dem langatmigen Gameplay. Die Dialoge sind für eine satirische Darstellung zu schwach.		S. 179, Z. 15–31
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	ja	Einlassen auf Mafia führt zu Abzügen der Karma-Punkte, verbessert aber Mannschaftswerte und erlaubt Matchfixing	S. 176, Z. 7–11
	Serviceinformationen vorhanden	wenige	nur Angabe des Entwicklerstudios	S. 175, Z. 7–9
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	nein		
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	5		
	Art der Bilder	Sonstiges		S. 172/173, 174, 177, 178
		Screenshot		S. 176
	Funktion der Bilder	Dekoration	Zeichnung hat keinen Textbezug und dient nur dem Leseanreiz	S. 172/173
		Konkretisierung	Zeichnung nimmt Bezug auf den Hauptcharakter beschrieben auf S. 175, Z. 7–11, 15–21	S. 174
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Mannschaftswerte und Spiele beschrieben auf S. 176, Z. 8–20	S. 176
		Dekoration	Zeichnung hat keinen Bezug zum Text	S. 177
		Interpretation	Bild ist augenscheinlich eine selbst erstellte Grafik, die beschriebene die Merkmale des Spiels (Literaturbezug, Abgrenzung zu anderen Spielen) deutlich machen soll	S. 178
	Funktion der Bildunterschriften	keine Angabe möglich		
	Quellenangaben der Bilder	teilweise	Open Lab Games	S. 174, 176
6	Sonstiges			
	Nutzung eigener Grafiken	Die Zeichnungen auf S. 172/173 und 177 haben keinen erkennbaren Textbezug, während die Zeichnung auf S. 174 dem Protagonisten des Spiels nachempfunden ist. Das Bild ähnelt einer Spielerbewertung, in der die Spieler einzelne Noten erhalten. Dazu werden Elemente aus dem Spiel direkt (Vereinslogo und -name, Stadionname) genutzt, aber auch Anspielungen auf den Literaturbezug durch die Namen von „Calchester Assembled“ sowie die bewusste Abgrenzung von klassischen Fußballsimulationen durch die Spielernamen des „FC Bollywood“, die aus der PES-Reihe stammen.		S. 172–178

Kategoriensystem: Artikel 04

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	04	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	WASD / 17	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	Juni 2020	S. 2
	Überschrift	Wait for it...	S. 178
	Name des / der Verfassenden	Huberts, Christian	S. 178
	Länge des Artikels	6 Seiten	S. 178–183
	Rubrik	Spiele	S. 179
	getestetes Spiel	The Longing	S. 178
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	nein	
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	keine Angabe möglich	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein	S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein	S. 4, 5
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Spielprinzip antithetisch gegenüber dem Großteil anderer Spiele, da es Fokus nicht auf Geschwindigkeit, sondern auf Langsamkeit legt S. 179, Z. 2–7, 10–12
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein ¹	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Spielmechanik anders als bei Super Mario S. 181, Z. 9–10 The Longing ist eine andere Art des Idle Games und nicht auf maximale Produktivität gerichtet wie Adventure Capitalist, Universal Paperclips oder Pokémon Sleep S. 182, Z. 4–10
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein	
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein	
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Speedrun beschreibt eine maximale Verkürzung des Durchspielens S. 179, Z. 7–9 Kyffhäusersage als Basis für die Geschichte S. 179, Z. 12–14 Definition von Idle Games als Spiele mit wenig Handlung durch die Spielenden S. 182, Z. 1–2 Spielprinzipien von Adventure Capitalist, und Universal Paperclips S. 182, Z. 4–10
d Transparenz und Unparteilichkeit			
	Quellen der Recherche angegeben	nie	
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich	

	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	nie	Die Meinung ist in den Fließtext eingebettet und sprachlich nicht von der Beschreibung der Inhalte zu unterscheiden.	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	teilweise	Die Behauptung, das Spiel sei eine Übung in Achtsamkeit wird durch die Beschreibung im vorherigen Abschnitt verdeutlicht.	S. 182, Z. 13 – S. 183, Z. 9
			Dem Spiel werden Einzigartigkeit und künstlerisches Potenzial fernab der Grafik zugesprochen, ohne einen Beleg dafür zu nennen.	S. 183, Z. 14–18
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine		
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Christian Huberts; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich		
4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien				
	Art des Wertungssystems	Wertung durch Text		S. 183, Z. 12–21
	Wertung des Spiels	Die Handlung des Spiels und dessen Enden sind irrelevant. Stattdessen zeigt es künstlerisches Potenzial, das in anderen Spielen nur durch die Grafik erzielt wird und so bietet das Spiel die Chance zur Selbsterkenntnis.		S. 183, Z. 12–21
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	ja	Manipulation des Datums wird durch das Spiel erkannt	S. 179, Z. 16–17
	Serviceinformationen vorhanden	wenige	nur Entwicklerstudio benannt	S. 179, Z. 10–12
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	nein		
	Kaufberatung vorhanden	nein		

	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	4		
	Art der Bilder	Artwork		S. 179, 183
		Screenshot		S. 180, 182
	Funktion der Bilder	Konkretisierung	Artwork zeigt den auf S. 179, Z. 15 benannten Hauptcharakter	S. 178
		Konkretisierung	Screenshot zeigt Teile des auf S. 182, Z. 1-2 erwähnte Höhlensystem	S. 180
		Dekoration	Screenshot ist nur im Anriss zu erkennen und steht in keinem Verhältnis zum Text	S. 182
		Konkretisierung	Artwork zeigt den auf S. 179, Z. 15 benannten Hauptcharakter, unterstreicht aber auch die im Text thematisierte Langweile	S. 183
	Funktion der Bildunterschriften	keine Angabe möglich		
	Quellenangaben der Bilder	teilweise	Studio Seufz	S. 178, 182
6	Sonstiges			
	Seitenlayout	Das Seitenlayout ist an die Goldene Spirale angelehnt. Text und Bilder sind an die Spirale angepasst.		S. 178 – 173
	Ankündigung zwischen den Artikeln	Auf den beiden Doppelseiten 164/165 und 172/173 wird der Artikel beworben, in dem die Goldene Spirale mit der Darstellung des Hauptcharakters vorgenommen wird. Zusätzlich steht dort „Wait“ und „noch 5 Seiten“, respektive „noch 13 Seiten“.		S. 164/165, 172/173
	Countdown zum Ende des Artikels	Auf den beiden Seiten 179 und 181 wird im Stil der Zwischenzitate die noch verbleibende Anzahl der zu lesenden Wörter bis zum Ende des Beitrags aufgeführt.		S. 179, 181
	Meinung	¹ Artikel nur von einem Verfassenden geschrieben und Meinungen sind überwiegend einseitig; an einer Stelle werden zwei Interpretationsmöglichkeiten erwähnt, aber nur eine von ihnen wird weiter betrachtet		S. 182, Z. 17-18

Kategoriensystem: Artikel 05

0		Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]
	Artikelnummer	05		
1		Format		
	Heft / Ausgabe	GAIN / 8		S. 1
	Veröffentlichungsdatum	03.12.2018		S. 3
	Überschrift	Niemals vergessen		S. 16
	Name des / der Verfassenden	Saiko, Alessandro		S. 16
	Länge des Artikels	6 Seiten		S. 16–21
	Rubrik	Spezial		S. 16
	getestetes Spiel	11:11 – Memories Untold		S. 16
2		(Fach-) Journalistische Kriterien		
a		Fachaktualität		
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	09.11.2018	S. 17, Infofeld
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	ja		
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	ja	100. Jubiläum des Ende des 1. Weltkrieges	S. 16, Z. 1–3
b		Relevanz		
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	ja	Titelbild auf dem Cover entstammt dem Spiel, Logo des Spiels ist zentral auf der Titelseite abgebildet	S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein ¹		
	Auswahl des Spiels begründet	ja	100. Jubiläum des Ende des 1. Weltkrieges historisch korrekte, respektvolle Aufarbeitung des Themas	S. 16, Z. 1–3, 15–18
			narratives Spiel als Antithese zu den üblichen Weltkriegs-Shootern	S. 16, Z. 22–29
c		Vielfalt, Originalität und Analyse		
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein		
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	andere Spiele setzen Weltkrieg als Shooter und ohne historische Genauigkeit um	S. 16, Z. 9–15
			Emotionalität der Entscheidungen kennt Autor nur aus The Walking Dead	S. 21, Fazit, Z. 15–17
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein		
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	ja	Die Handlung des Spiels orientiert sich an realen Ereignissen und beinhaltet zeitgeschichtliche Dokumente	S. 21, Z. 13–30
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Entwickler haben mit Militärgeschichtlern zusammengearbeitet	S. 21, Z. 13–22
			Vergleiche zu Spielen des Genres, u.a. The Walking Dead	S. 16, Z. 9–15 S. 21, Fazit, Z. 15–17
d		Transparenz und Unparteilichkeit		
	Quellen der Recherche angegeben	teilweise	Aardman Studios, DigixArt und Bandai Namco	S. 16, Z. 39–43

	Seriosität der Quellen gegeben	immer	Die beteiligten Firmen kennen durchaus ihre Intentionen, allerdings können solche Aussagen auch zu PR-Zwecken eingesetzt werden. Ohne Indizien dagegen ist die Seriosität erst einmal als gegeben zu betrachten.	
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	ja	„11-11: Memories Retold brilliert audiovisuell mit seinem Grafikstil und Soundtrack“	S. 20, Z. 45–47
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit am Ende des Artikels ist subjektiv aus Sicht des Verfassers geschrieben und hebt sich optisch vom übrigen Text ab, allerdings sind auch an verschiedenen Stellen Meinungen zu erkennen, die sich nicht von Beschreibungen im Fließtext zu unterscheiden sind.	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	Die Meinung („eines der ergreifendsten Kapitel“) stützt sich auf die Inhaltsbeschreibung zur Anhörung des Sohns eines Hauptcharakters	S. 19, Z. 26–31
Die Meinung („schwermütiges, bedrücktes Gefühl“) stützt sich auf die Inhaltsbeschreibung zum Friedhof und den fehlenden und unkenntlichen Leichen			S. 19, Z. 31–41	
Die „haarsträubenden Ereignisse“, die ein Hauptcharakter erlebt, werden nachfolgend beschrieben. Er sieht Morde im eigenen Kriegslager, tritt unfreiwillig im Kabarett auf und hilft seinem Kameraden beim Diebstahl von Käse)			S. 19, Z. 50 – S. 20, Z. 3	
Die „Erheiterung“ wird zwar durch die Improvisation im Kabarett benannt, lässt aber ohne konkretes Beispiel keine Einschätzung der Meinung zu			S. 19, Z. 62–65	
Die Meinung zu den tierischen Elementen wird zwar über den vorigen Abschnitt beschrieben, aber es wird kein konkretes Beispiel genannt, wie die spielbare Katze die ernste Thematik auflockert			S. 20, Z. 17–37, 39–43	
Die Meinung zum Grafikstil und Soundtrack wird im folgenden Satz näher beschrieben, kann aber keinen Beleg dafür liefern. Allerdings können die Bilder als Belege für den Grafikstil herangezogen werden			S. 20, Z. 45–50	
Die Meinung zu den Darstellern und Synchronsprechern wird nicht weiter durch konkrete Beispiele aus dem Spiel belegt			S. 20, Z. 52 – S. 21, Z. 7	
Das Spiel als „kulturell besonders wertvolles“ Werk wird mit der historischen Authentizität begründet			S. 21, Z. 9–10, 13–22 S. 21, Fazit, Z. 1–5	
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine ²		

3 Anforderungen an Warentests			
Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
Benennung der Spielversion	nein		
Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
Benennung der Testkriterien	nein		
Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	keine Angabe möglich		
Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Alessandro Saiko; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	
Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein		
Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich		
4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
Art des Wertungssystems	Wertung durch Text		S. 20, Z. 4 – S. 21, Z. 2 S. 21, Fazit, Z. 1-5, 29-34
Wertung des Spiels	Das Spiel verfügt über technische Schwächen und abwechslungsarmes Gameplay, hat aber eine schöne Grafik und zur Handlung passende Musik und porträtiert mit guten Darstellern und Synchronsprechern die Geschichte zweier Männer auf emotionale Weise.		S. 20, Z. 4 – S. 21, Z. 2 S. 21, Fazit, Z. 1-5, 29-34
Auszeichnung/Siegel	nein		
Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
Serviceinformationen vorhanden	wenige	Genre, Sprache, USK-Angabe, Spieldauer, DRM, Bündelung fehlen	S. 17, Infofeld S. 16, Z. 22-29
Serviceinformationen optisch hervorgehoben	teilweise	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 17, Infofeld S. 16, Z. 22-29
Kaufberatung vorhanden	nein		
Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5 Grafische Elemente			
Anzahl der Bilder	6		
Art der Bilder	Artwork		S. 16/17
	Screenshot		S. 18-21
Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork hat keinen Bezug zum Text und dient dem Leseanreiz	S. 16/17
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die spielbare Katze beschrieben auf S. 20, Z. 20-37	S. 18
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Hauptcharakter und seine freiwillige Meldung beim Militär beschrieben auf S. 16, Z. 51-66	S. 19, Bild oben
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die spielbare Katze beschrieben auf S. 20, Z. 20-37	S. 19, Bild unten

		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Taube beschrieben auf S. 19, Z. 51 – S. 20, Z. 3, 17–35	S. 20
		Konkretisierung	Screenshot steht nicht im Bezug zum Text und zeigt einen Ausschnitt der Spielwelt	S. 21
	Funktion der Bildunterschriften	Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Information von S. 20, Z. 22–31 und fasst diese zusammen	S. 18
		Erklärung	Bildunterschrift nimmt Bezug auf S. 16, Z. 65/66 und erklärt so den Bildinhalt	S. 19, <i>Bild oben</i>
		Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Kommentar des Autors von S. 20, Z. 41–43	S. 19, <i>Bild unten</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen von S. 20, Z. 33–35	S. 20
		Kommentar	Bildunterschrift enthält Kommentar des Autors zum Bildinhalt	S. 21
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Hervorhebung im Editorial	¹ Hervorhebung auf der Editorial-Seite mit großflächiger Grafik, Überschrift, Seitenzahl und Spieletitel		S. 3
	Widersprüchliche Angabe zur Rubrik	Artikel im Inhaltsverzeichnis unter „Kritiken“ einsortiert, in der Dachzeile der Seite wird als Rubrik aber „Spezial“ angegeben		S. 4, 6
	Übersicht der Verfassenden	² Es gibt eine Übersicht aller Verfassenden am Anfang des Heftes, dort ist der Twitter-Account von Alessandro Saiko abgedruckt		S. 6
	Sprachliche Formulierung	Die Beschreibung der Handlung und die in den Fließtext eingebettete Meinung sind in der Wir-Form verfasst worden. Da der Text nur von einem Autor verfasst wurde, ist es denkbar, dass dies dazu dienen soll, Nähe zum Publikum zu schaffen und die emotionalen Beschreibungen auf das Publikum zu projizieren. Dass das Spiel von mehreren Personen getestet wurde, lässt sich daraus aber nicht eindeutig schließen.		S. 16–21

Kategoriensystem: Artikel 06

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	06	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	GAIN / 10	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	30.06.2019	S. 3
	Überschrift	Rom wurde auch nicht nur mit einem DLC erbaut	S. 36
	Name des / der Verfassenden	Dantierre, André	S. 36
	Länge des Artikels	4 Seiten	S. 36–39
	Rubrik	Kritik	S. 36
	getestetes Spiel	Imperator: Rome	S. 36
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	25.04.2019
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	ja	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	ja	Auflistung des Spiels in Themenliste am Fuß der Titelseite
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein	
	Auswahl des Spiels begründet	nein	
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Charaktersistem von Crusader Kings, Bevölkerungsmechaniken aus Victoria, Handel und Diplomatie aus Europa Universalis, Weltkriegsszenario aus Hearts of Iron
			Mana-System in anderen Paradox-Spielen
			Handel in Europa Universalis IV
			Persönlichkeiten der Charakter in Crusader King
			Inhalte von Imperator Rome ähnlich zu Europa Universalis: Rome, Preispolitik von Europa Universalis: Rome
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein	
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	ja	Preispolitik durch den Verkauf von herunterladbaren Inhalten (DLC)
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Vergleiche mit anderen Spielen von Paradox Interactive
			Politisches System im antiken Rom
d Transparenz und Unparteilichkeit			
	Quellen der Recherche angegeben	nie	
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich	

	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit am Ende des Artikels ist subjektiv aus Sicht des Verfassers geschrieben und hebt sich optisch vom übrigen Text ab, allerdings sind auch an verschiedenen Stellen Meinungen zu erkennen, die sich nicht von Beschreibungen im Fließtext zu unterscheiden sind.	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	immer	Meinung der fehlenden Tiefe und Innovation im Vergleich zu übrigen Titeln wird mit Elementen aus anderen Titeln von Paradox Interactive belegt	S. 36, Z. 1–24
Für die Schwächen der Komponenten gibt es Beschreibungen zum Charaktersystem, zu den Bevölkerungsmechaniken, zu Handel und Diplomatie und zu den Kriegsszenarien			S. 36, Z. 24–26 S. 38, Z. 2–7, 11–19, 34–40, 45–52	
Die Enttäuschung über die Schauplätze wird mit der ähnlichen Spielweise der Völker begründet und am Beispiel der olympischen Spiele festgemacht			S. 36, Z. 39–41, 43–47	
Stimmungsverlust und Absurdität der Handlung werden über das Auftreten von Elefanten und Gladiatoren in Germanien begründet			S. 36, Z. 56–59	
Die Untergrabung des strategischen Vorgehens am Beispiel des Mana-Systems aufgezeigt			S. 36, Z. 83–91	
Das rudimentäre Handlungssystem, dem eine strategische Komponente fehlt, wird am Beispiel der Spielmechanik des „Zusammenklickens der Boni“ und des konkreten „Blockieren des Hafens“ beschrieben			S. 38, Z. 13–22	
Das unterentwickelte Charaktersystem, das aber Potenzial zeigt, wird über den Aufbau und Spielablauf beschrieben			S. 38, Z. 31–45	
Das ausgearbeitete Militärsystem, das Spaß und Herausforderung bietet wird detailliert beschrieben			S. 38, Z. 55 – S. 39, Z. 3	
Die langweilige Expansion wird über die Beschreibung der Spielmechanik beschrieben			S. 39, Z. 6–15	
Die fehlende Innovation wird am Beispiel des Vorfängertitels Europa Universalis: Rome festgemacht und zusätzlich bildlich dargestellt			S. 39, Z. 26–34, <i>Bilder und Bildunterschrift</i> S. 39, Z. 17–19; <i>Fazit</i> , Z. 2–3, 5–7	
Die fehlenden Features werden verdeutlicht, in dem Inhalte des Vorgängertitels Europa Universalis: Rome genannt wurden			S. 39, Z. 45–54	

e	Interaktivität			
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine ¹		
3	Anforderungen an Warentests			
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	André Dantierre; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 36, Titelseite
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich		
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Wertung durch Text		S. 36, Z. 1-6, 19-26 S. 38, Z. 13-14, 21-22, 31-34, 42-45 S. 39, Z. 1-3, 14-15, 45-46; Fazit, Z. 2-7
	Wertung des Spiels	Das Spiel ist eintönig, liefert wenig Innovation und Tiefe und seine Inhalte, falls nicht gänzlich fehlend, wurden in anderen Spielen bereits besser umgesetzt. Zwar ist Potenzial zu erkennen, aber ist es zu befürchten, dass dieses erst durch den Kauf zusätzlicher DLC-Pakete nutzbar werden wird.		S. 36, Z. 1-6, 19-26 S. 38, Z. 13-14, 21-22, 31-34, 42-45 S. 39, Z. 1-3, 14-15, 45-46; Fazit, Z. 2-7
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	ja	Militärpunkte nur begrenzt nützlich, während Redekunst für viele Aktionen benötigt wird	S. 36, Z. 71-79
	Serviceinformationen vorhanden	wenige	Sprache, USK-Angabe, Spieldauer, DRM, Bündelung und Entwicklerstudio fehlen	S. 36, Z. 1 S. 37, Infofeld
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 37, Infofeld
	Kaufberatung vorhanden	ja	Kauf lohnt sich nur für Fans des Szenarios und bei entsprechenden finanziellen Möglichkeiten	S. 39, Fazit, Z. 8-11
	Kaufberatung optisch hervorgehen	nein		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	5		
	Art der Bilder	Artwork		S. 37
		Screenshot		S. 38 - 39
	Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork hat keinen Bezug zum Text und dient nur dem Leseanreiz	S. 37

		Konkretisierung	Screenshot zeigt spielbare Karte und nimmt Bezug auf die Beschreibung der Spielwelt beschrieben auf auf S. 38, Z. 1–2, 24, 57–58	S. 38, <i>Bild oben</i>
		Konkretisierung	Screenshot und nimmt Bezug auf die Beschreibung der Spielmechanik auf S. 38, Z. 57–79	S. 38, <i>Bild unten</i>
		Konkretisierung	Screenshot zeigt nimmt Bezug auf das User Interface von Imperator Rome und den Vergleich zu Europa Universalis: Rome auf S. 39, Z. 27–34	S. 39, <i>Bild oben</i>
		Konkretisierung	Screenshot zeigt User Interface von Europa Universalis Rome und nimmt Bezug auf den Vergleich zu Imperator Rome auf S. 39, Z. 27–34	S. 39, <i>Bild unten</i>
	Funktion der Bildunterschriften	Ergänzung	Bildunterschrift ergänzt Information, dass jede politische Entität spielbar ist	S. 38, <i>Bild oben</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt die Informationen von S. 38, Z. 55–56, S. 39, Z. 4–9	S. 38, <i>Bild unten</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt die Informationen von S. 39, Z. 4–9	S. 39, <i>Bild oben</i>
		Wiederholung, Erklärung	Bildunterschrift wiederholt die Informationen aus dem Text um einen Kontext herzustellen und erklärt die Herkunft des Bildinhaltes als Screenshot eines anderen Spiels um einen Beleg für den Vergleich im Text zu liefern (S. 39, Z. 19–30)	S. 39, <i>Bild unten</i>
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Übersicht der Verfassenden	¹ Es gibt eine Übersicht aller Verfassenden am Anfang des Heftes, dort ist der Twitter-Account von André Dantierre abgedruckt		S. 6
	vergleichende Screenshots	Es wird ein Screenshot aus einem vorherigen Spiel von Paradox Interactive als Vergleich zum getesteten Spiel gezeigt.		S. 39
	widersprüchliche Aussagen	Der Verfasser behauptet, dass keine Komponente, darunter auch der militärische Teil, ausgereift sei. Später widerspricht er dem und schreibt, dass das Militärsystem die einzige, ausgearbeitete Spielmechanik sei.		S. 36, Z. 24–26 S. 38, Z. 55–56

Kategoriensystem: Artikel 07

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	07	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	GAIN / 12	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	15.12.2019	S. 3
	Überschrift	Die Rückkehr der Fallout-Ritter	S. 37
	Name des / der Verfassenden	Maihofer, Giacomo	S. 37
	Länge des Artikels	4 Seiten	S. 36 – 39
	Rubrik	Kritik	S. 37
	getestetes Spiel	The Outer Worlds	S. 36
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	25.10.2019 S. 36, Infofeld
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	ja	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	ja	Auflistung des Spiels in Themenliste am Fuß der Titelseite S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein	
	Auswahl des Spiels begründet	nein	
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Handlung und Charaktere in Baldur's Gate und Vampire: Bloodlines S. 38, Z. 21–30 Spielwelt von Fallout S. 37, Z. 20–21 S. 39, Z. 1–4
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	ja	Motiv der Jakobinermütze bei der gescheiterten Märzrevolution 1848 S. 37, Z. 40–42
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	ja	Jakobinermütze im Spiel als historisches Motiv der gescheiterten Märzrevolution S. 37, Z. 38–42 Kapitalismuskritik im Spiel durch die Darstellung von „bösen Konzernen“ wird mit dem Kapitalismus und der Crunch-Kultur in der Videospieldustrie verglichen S. 39, Z. 13–17
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Benennung von klassischen Rollenspielen und ihrem Verhältnis zu neuen Rollenspielen und dem „Retro-Hype“ S. 37, Z. 7–18 Beteiligte Personen bei der Entwicklung S. 37, Z. 22–23 Motiv der Jakobinermütze bei der gescheiterten Märzrevolution 1848 S. 37, Z. 40–42 Vergleich zu Baldur's Gate und Vampire: Bloodlines S. 38, Z. 21–30 Vergleich zu Fallout S. 37, Z. 20 S. 39, Z. 1–4 Crunch in der Videospieldustrie S. 39, Z. 16–17

d Transparenz und Unparteilichkeit			
Quellen der Recherche angegeben	nie		
Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	nein		
Nutzung werblicher Sprache	nein		
Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit am Textende hebt sich optisch vom Fließtext ab und kann als Meinung abgegrenzt werden, allerdings gibt es Fließtext zahlreiche Stellen, die eine Meinung des Verfassers beinhalten	
Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	teilweise	Das abgedrehte Setting wird konkret an Beispielen beschrieben etwa an der Zahnpasta, die zu Erblindung führt oder dem Suizid als Vertragsverletzung	S. 37, Z. 28–35
		Die Begleitung, die dem Autor besonders gefiel, wird nachfolgend beschrieben und es wird hervorgehoben, wie sich die Geschichte von anderen unterscheidet	S. 38, Z. 3–9
		Die Dialoge zwischen den Charakteren werden als „süße Sonette“ bezeichnet, die auf den Autor „cringe“ wirken. Es wird zwar die sprachliche Umsetzung beschrieben, aber ein konkretes Dialogbeispiel fehlt, ebenso wie eine Erläuterung, wieso die Anzahl dieser Momente zu wenige seien	S. 38, Z. 9–16
		Die Grafik wird als hübsch, aber belanglos beschrieben, was mit neuen Texturen begründet wird und über die Screenshots betrachtet werden kann	S. 38, Z. 37–41
		Das Rollenspielsystem wird als simplifiziert beschrieben und damit belegt, dass der Autor das System schnell beherrschte und einen übermächtigen Charakter spielt, konkrete Beispiele dazu fehlen aber	S. 38, Z. 41–50
		Die Gegner und Begleiter beschreibt der Autor als langweilig und belegt dies durch die Beschreibung ebendieser	S. 38, Z. 51–66
		Der Autor behauptet, dass die Spielwelt nicht zum Erkunden anregt und die Spielenden zum „Pawlowschen Kampfhund mit Burnout-Syndrom“ macht. Dazu zieht er die Spielwelt von Fallout und das Questsystem heran, ohne konkrete Beispiele zu benennen	S. 38, Z. 68 – S. 39, Z. 6
		Die Meinung, es fehle dem Spiel an Klassenbewusstsein und Kapitalismuskritik macht der Autor an den Enden des Spiel fest, ohne dabei auf die gesamte Handlung einzugehen	S. 39, Z. 7–20 S. 39, Fazit, Z. 15–20
		Der Autor vermisst das Gefühl der alten Rollenspiele und erklärt es mit dem fehlenden Neuen. Dazu liefert er Beispiele im Fließtext, etwa zur Spielwelt, ohne aber konkrete Erwartungen zu formulieren	S. 39, Z. 1–4 S. 39, Fazit, Z. 10–15

e Interaktivität			
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine	
3 Anforderungen an Warentests			
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden	
	Benennung der Spielversion	nein	
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich	
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich	
	Benennung der Testkriterien	nein	
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich	
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein	
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Giacomo Maihofer, ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete <i>S. 37, Titelzeile</i>
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich	
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich	
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein	
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich	
4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Wertung durch Text	<i>S. 38, Z. 39–42, 68–69 S. 39, Z. 4–6, 18–21 S. 39, Fazit, Z. 10–20</i>
	Wertung des Spiels	Spiel kann nicht an alte Rollenspiele anknüpfen. Gut aussehende Grafik, aber spielerisch nicht komplex genug. Es gibt zu wenig zu erkunden und das Spiel ist aufgabenorientiert. Die angedachte Kapitalismuskritik kommt zu kurz.	<i>S. 38, Z. 39–42, 68–69 S. 39, Z. 4–6, 18–21 S. 39, Fazit, Z. 10–20</i>
	Auszeichnung/Siegel	nein	
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich	
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein	
	Serviceinformationen vorhanden	viele	Sprache, USK-Angabe, Spieldauer und Bündelung fehlen <i>S. 36, Infocfeld S. 37, Z. 6, 19</i>
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	teilweise	tabellarische Darstellung als Infocfeld <i>S. 36, Infocfeld S. 37, Z. 6, 19</i>
	Kaufberatung vorhanden	nein	
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich	
5 Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	6	
	Art der Bilder	Artwork	<i>S. 36/37, 38</i>
		Screenshot	<i>S. 38, 39</i>
	Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork hat keinen Bezug zum Text und dient dem Leseanreiz <i>S. 36/37</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Terrains und Texturen beschrieben auf S. 38, Z. 37–41 <i>S. 38, großes Bild</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Plakete beschrieben auf S. 37, Z. 42–44 <i>S. 38, kleines Bild</i>

		Konkretisierung	Screenshots nehmen Bezug auf die Terrains und Texturen beschrieben auf S. 38, Z. 37-41 sowie die Gegner beschrieben auf S. 38, Z. 51-55	S. 39, <i>alle Bilder</i>
	Funktion der Bildunterschriften	keine Angabe möglich		
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	-	-		

Kategoriensystem: Artikel 08

0		Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]
	Artikelnummer	08		
1		Format		
	Heft / Ausgabe	GAIN / 14		S. 1
	Veröffentlichungsdatum	15.07.2020		S. 3
	Überschrift	Friss oder stirb		S. 44
	Name des / der Verfassenden	Görgen, Arno		S. 44
	Länge des Artikels	2 Seiten		S. 44 – 45
	Rubrik	Kritik		S. 44
	getestetes Spiel	Maneater		S. 44
2		(Fach-) Journalistische Kriterien		
a		Fachaktualität		
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	22.05.2020	S. 44, Infofeld
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	ja		
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein		
b		Relevanz		
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein		
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein		
	Auswahl des Spiels begründet	nein		
c		Vielfalt, Originalität und Analyse		
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein		
	Vergleiche zu anderen Spielen	nein		
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	ja	Roman „Moby Dick“ von Herman Melville	S. 44, Z. 38–43
			Verhalten von Haien bei Nahrungsaufnahme	S. 45, Z. 1–2
			Öffentliche Wahrnehmung von Haien	S. 45, Z. 2–5
			Evolution von Haien	S. 45, Z. 20–24, 31–33
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	ja	Darstellung von Haien als menschenfressende Meerestiere schadet potenziell der Entstigmatisierung und dem Schutz der Haie	S. 45, Z. 2–5
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Roman „Moby Dick“ von Herman Melville	S. 44, Z. 38–43
			Verhalten von Haien bei Nahrungsaufnahme	S. 45, Z. 1–2
			Öffentliche Wahrnehmung von Haien	S. 45, Z. 2–5
			Evolution von Haien	S. 45, Z. 20–24, 31–33
d		Transparenz und Unparteilichkeit		
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		

	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	nie	Die Meinung ist in den Fließtext eingebettet und auch die Nutzung sprachlicher Elemente, etwa der Ich-Perspektive, wird nicht konsequent zur Abgrenzung der Meinung genutzt	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	Der Spaß an der fehlenden, menschlichen Moral wird mit den zu erlegenden, moralisch zweifelhaften Gegnertypen und der erlaubten Boshaftigkeit begründet	S. 45, Z. 6–12
Das „Hoch auf die Natur“ wird mit der Evolution im Spiel begründet und an Beispielen der Evolutionsschritte festgemacht			S. 45, Z. 19–30	
Der Sapphire Bay wird als „wunderschöne Meeresbucht mit einer vielfältigen Tierwelt“ beschrieben, ohne konkrete Belege oder Beispiele zu nennen			S. 45, Z. 38–48	
Die Schönheit des Mülls im Dead Horse Lake wird mit dem Screenshot auf S. 45, unten belegt			S. 45, Z. 48–50	
Dass die Lichtbrechungen und Tag-/Nacht-Wechsel zum Weinen schön sein sollen, wird ohne Beleg genannt			S. 45, Z. 50–53	
Das wunderschöne Haigebiss wird ohne Beleg als solches beschrieben, während für die „obskuren Orte“ Beispiele genannt und ein Screenshot (S. 45, oben) gezeigt werden;			S. 45, Z. 54–59	
Die Vergleiche als „darwinistische Operette“ passt zur Nennung der Evolutionsschritte, die Vergleiche als Ein-Hai-Familiendrama oder tarantinoesker Tierfilm bleiben unbegründet			S. 45, Z. 63–65	
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine ¹		
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Gewichtung der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Arno Görgen; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		

	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	nein		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	keine Angabe möglich		
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Wertung durch Text		S. 45, Z. 7–11, 19–20, 38–44, 50–59
	Wertung des Spiels	Das Spiel bereitet Spaß durch seine fehlende, menschliche Moral und die Evolutionsschritte, die immer schwierigere Gegner ermöglichen sowie wunderschöne Welten und obskure Orte.		S. 45, Z. 7–11, 19–20, 38–44, 50–59
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
	Serviceinformationen vorhanden	wenige	Sprache, USK-Angabe, Bündelung, Spieldauer, DRM und Entwicklerstudio fehlen	S. 44, <i>Infofeld</i>
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung in Infofeld	S. 44, <i>Infofeld</i>
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	4		
	Art der Bilder	Artwork		S. 44/45
		Screenshot		S. 44, 45
	Funktion der Bilder	Konkretisierung	Artwork nimmt Bezug auf den Hauptcharakter beschrieben auf S. 44, Z. 21–25	S. 44/45
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Gegner beschrieben auf S. 44, Z. 40–43	S. 44, <i>mittleres Bild</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Stöpsel am Meeresgrund beschrieben auf S. 45, Z. 57–58	S. 45, <i>mittleres Bild</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Abfall beschrieben auf S. 45, Z. 48–50	S. 45, <i>unteres Bild</i>
	Funktion der Bildunterschriften	Beschreibung	Bildunterschrift beschreibt mit dem Namen des Charakters das Bild, und stellt so Bezug zur Handlung auf S. 44, Z. 40–43 her;	S. 44, <i>mittleres Bild</i>
		Kommentar	Bildunterschrift ist Kommentar des Autors, der seine Gedanken während der Spielszene beinhaltet	S. 45, <i>mittleres Bild</i>
		Kommentar, Wiederholung, Erklärung	Bildunterschrift erklärt mit der Ortsangabe den Zusammenhang und wiederholt den Kommentar des Autors von S. 45, Z. 48–50	S. 45, <i>unteres Bild</i>
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Übersicht der Verfassenden	¹ Es gibt eine Übersicht aller Verfassenden am Anfang des Heftes, dort ist der Twitter-Account von André Dantierre abgedruckt		S. 6

Kategoriensystem: Artikel 09

0		Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]
	Artikelnummer	09		
1		Format		
	Heft / Ausgabe	Gamestar / 12/2018		S. 1
	Veröffentlichungsdatum	22.11.2018		S. 130 der Vorausgabe
	Überschrift	Und täglich grüßt das Murmeltier		S. 56
	Name des / der Verfassenden	Halley, Dimitry		S. 56
	Länge des Artikels	4 Seiten		S. 56 – 59
	Rubrik	Test		S. 56
	getestetes Spiel	Hitman 2		S. 56
2		(Fach-) Journalistische Kriterien		
a		Fachaktualität		
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	13.11.2018	S. 56, Infofeld
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	ja		
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein		
b		Relevanz		
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	ja	Erwähnung des Spiels und Verweis auf Test mit kurzer Unterzeile, drittgrößtes Thema (unter anderen)	S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	ja	Grafik des Spiels mit Titel, Seitenzahl und kurzer Unterzeile zum Test; zweitgrößte Hervorhebung	S. 7
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Fortsetzung der Hitman-Reihe	S. 56, Z. 6–9
c		Vielfalt, Originalität und Analyse		
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein		
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Hitman 2 verfügt anstelle Hitman über Episodenformat	S. 56, Z. 28–30
			Vielfalt der Tötungsmöglichkeiten in Hitman 2 ebenso gut wie in Hitman	S. 57, Z. 33–35
			Handlungsabfolge bei Hitman 2 schneller als bei Hitman	S. 57, Z. 39–43
			Handlung von Hitman 2 nimmt Bezug auf Handlung der Vorgänger	S. 57, Z. 43–47
			Story von Hitman 2 gelungen, obwohl bereits seit Hitman 2: Silent Assassin die Story nur als Beiwerk dient	S. 57, Z. 47–53
			Präsentation von Hitman 2 im Vergleich zum Vorgänger schlechter	S. 57, Z. 53–59
			Missionen ebenso gut wie beim Vorgänger, aber ebenso selbe technische Schwächen wie Vorgänger	S. 57, Z. 66–71
			Schauplätze haben alle hohe Qualität, beim Vorgänger nur einzelne	S. 57, Z. 76 – S. 58, Z. 3
			Whittleton-Creek-Mission wirkt wie Erweiterung einer Mission aus Hitman: Blood Money	S. 58, Z. 15–19

			Spielablauf von Hitman 2 ähnlich wie Hitman	S. 58, Z. 41–43
			Inhalte in Hitman 2 standardmäßig enthalten, die in Hitman erst nachgeliefert wurden	S. 59, Z. 19–21
			Hitman war erstes Spiel der neuen Generation und Hitman 2 zeigt, dass das Konzept funktioniert	S. 59, Z. 76–80
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein		
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein		
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Vergleiche zu den Vorgängerteilen Hitman (2016) und Hitman: Blood Money	S. 56, Z. 28–30 S. 57, Z. 33–35, 39–50, 53–59, 66–71 S. 57, Z. 76 – S. 58, Z. 3 S. 58, Z. 15–19, 41–43 S. 59, Z. 18–21, 76–80
d Transparenz und Unparteilichkeit				
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	ja	Kritik an kurzer Spieldauer wird zurückgewiesen, Empfehlung des Autos, die Missionen mehrfach durchzuspielen, um die angegebene Spieldauer von 30 Stunden erreichen zu können, ansonsten kürzere Spieldauer zu erwarten	S. 56, Z. 28 – S. 57, Z. 5
			Eigenständiges Spiel Hitman 2 soll nicht als eigenständig, sondern als zweiter Teil verstanden werden	S. 57, Z. 37–39
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit- und Meinungskasten des Autors sind abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	Varianz der Möglichkeiten wird als gut funktionierend und motivierend beschrieben, die mit Beispielen beschrieben wird, welche aber keinen Aufschluss auf die Funktion der Aktionen geben	S. 57, Z. 17–35
			Eignung des Spiels, für Veteranen und Neulinge geeignet zu sein, wird nicht begründet	S. 57, Z. 47–53
			Die nachgelassene technische Qualität wird anhand von Beispielen zu den Zwischensequenzen begründet	S. 57, Z. 53–59
			Die nicht nachgelassene Qualität in den Missionen wird über Angaben zur Grafik begründet, die ihrerseits aber nicht belegt werden, sondern über die Screenshots belegt werden;	S. 57, Z. 66–74

			Dass jedes Level herausragend gut sei und gigantische Umgebungen mit unglaublichen Details biete, wird anhand der Beschreibung der Whittleton-Creek-Mission begründet, bei der jedes Haus begehbar ist und eine erkundbare Geschichte bietet	S. 57, Z. 76 – S. 58, Z. 22
			Dass die zusätzlichen Inhalte den Spielfluss auflockern, wird mit der Beschreibung dieser Elemente, etwa den zu findenden Geheiminformationen, begründet	S. 58, Z. 33–41
			Die Neuerungen, die das Schleichen im Spiel vielseitiger machen sollen, werden aufgezählt	S. 58, Z. 50–59
			Dass die Schleichmechanik im Vorgängerspiel sehr gelungen war, wird nicht begründet, ist aber im Test des aktuellen Spiels zu vernachlässigen	S. 58, Z. 59–62
			Die Intelligenz der computergesteuerten Gegner wird knapp an einem einzigen Beispiel festgemacht	S. 58, Z. 62–65
			Die als fummelig und unpräzise beschriebene Steuerung wird nicht näher begründet und nur mit der Tastenbelegung beschrieben, die überfrachtet beschrieben wird, was an der Nennung der Funktion einzelner Tasten festgemacht werden soll, ohne einen konkreten Grund anzuführen	S. 58, Z. 65–68 S. 58, Z. 74 – S. 59, Z. 7
			Die „coole Bereicherung für Hardcore-Spieler“ wird mit der Nennung der zusätzlichen Inhalte belegt	S. 59, Z. 15–21
			Der als „Highlight“ und „launiger Spaß“ bezeichnete Sniper-Modus wird durch dessen Inhalt und Funktionen beschrieben	S. 59, Z. 27–37
			Die als „große Stärke“ beschriebene Kreativität wird mit einem Beispiel der unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten einer Mission begründet;	S. 59, Z. 34–63
			Das „Highlight beim Testen“, das „puren Nervenkitzel“ lieferte, wird mit einem Missionsabschnitt beschrieben, der genaues Timing erforderte	S. 59, Z. 64–71
			Der Editor wird als „kinderleicht“ zu bedienen beschrieben, ohne dies konkret zu begründen	S. 59, Z. 71–76
			Dass Hitman 2 „die beste Geschichte seit Silent Assassin“ erzählt, wird im Fließtext nicht begründet, die Kreativität am Beispiel einer Mission	S. 59, Fazit
			Dass der Test des Spiels ein Ärgernis war, wird mit der fehlenden Zeit für den Test begründet;	S. 58, Meinungskasten, Z. 1–4
			Die erfüllten Erwartungen werden mit Beschreibungen begründet, die sich im Fließtext wiederfinden	S. 58, Meinungskasten, Z. 23–34
e	Interaktivität			
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für alle	Twitter-Account @dimi_halley	S. 58, Meinungskasten

3 Anforderungen an Warentests			
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden	
	Benennung der Spielversion	nein	
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich	
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich	
	Benennung der Testkriterien	ja	Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story, Umfang S. 52
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	teilweise	Die Auswahl der Kriterien erscheint sachkundig, da es sich bei ihnen um Elemente von Spielen handelt, die Grundlage für eine Bewertung bilden können. Die Nachvollziehbarkeit ist aber nicht gegeben, da die Wertungskategorien über eine subjektive Bewertung definiert werden, für die keine konkreten Maßstäbe genannt wird und auch keine Begründung eingefordert wird. So wird beurteilt, dass ein Spielmodus „Spaß machen“ soll, ohne dass es klare Vorgaben gibt, unter welchen Voraussetzungen das gegeben ist. Auch eine Begründung durch die Testpersonen/Verfassenden ist nicht gefordert. S. 52
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein	
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Dimitry Halley; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete S. 56, Unterzeile, Z. 3
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich	
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich	
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja	S. 59, Tabelle
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	hoch	grobe Animationen, für Nicht-Fans nervige Wiederholungen, bissiger Humor, Geschichten innerhalb der Missionen und offenes Ende nicht im Text erwähnt S. 59, Tabelle
4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Hunderterwertung	S. 59, Tabelle
	Wertung des Spiels	85	S. 59, Tabelle
	Auszeichnung/Siegel	ja	Gamestar Gold-Award S. 56, Siegel
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	nein	
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	ja	Missionen sollten mehrmals auf verschiedene Weise gespielt werden S. 56, Z. 41 – S. 57, Z. 1
Filmproduzent kann mit Ventilator getötet werden S. 57, Z. 29–32			
Vorgänger in Steam-Bibliothek führt zur dessen Integration in Hitman 2, Prolog des Vorgängers ist stets enthalten S. 57, Infokasten „Vorgänger inklusive“			
Tritt auf Quetscheente alarmiert Wachen S. 57, Fußzeile			
11 Minuten Warten im Sniper-Modus ermöglicht Missionsziel mit einem Schuss auf Kronleuchter S. 58, Fußzeile			
	Serviceinformationen vorhanden	viele	Angabe zur Bündelung fehlt S. 56, Infofeld

	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infocfeld	S. 56, Infocfeld
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	10		
	Art der Bilder	Artwork		S. 56, oberes Bild S. 57, unteres Bild
		Screenshot		S. 56, unteres Bild S. 57, obere Bilder S. 58, 59
	Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork nimmt keinen Bezug zum Text und ist nur Gestaltungselement	S. 56, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die detaillierten Umgebungen, die auf S. 57, Z. 71–74 beschrieben werden	S. 56, unteres Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Spielmechanik des Erwürgens, beschrieben auf S. 58, Z. 48–49	S. 57, Bild oben links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Spielmechanik des Verkleidens, beschrieben auf S. 57, Z. 18–19	S. 57, Bild oben rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Sniper-Modus, beschrieben auf S. 59, Z. 27–35	S. 57, Bild Mitte links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Ghost Mode, beschrieben auf S. 59, Z. 21–27	S. 57, Bild Mitte rechts
		Dekoration	Artwork nimmt keinen Bezug zum Text und ist nur Gestaltungselement	S. 57, unteres Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Wachleute, beschrieben auf S. 57, Z. 20 und das Schleichen, beschrieben auf S. 58, Z. 72–73;	S. 58, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die auf S. 58, Z. 3–12 beschriebenen Missionen; Gestaltungselement	S. 58, unteres Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Wachleute, beschrieben auf S. 57, Z. 20	S. 59
	Funktion der Bildunterschriften	Beschreibung, Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Information zur Grafik von S. 57, Z. 74–76 und beschreibt Ort des Bildes	S. 56, unteres Bild
		Beschreibung, Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Information zum Töten von Zielpersonen von S. 58, Z. 39–41 und beschreibt den Bildinhalt	S. 57, Bild oben links
		Beschreibung, Wiederholung, Erklärung	Bildunterschrift beschreibt die im Bild gezeigte Szene, erklärt den Nutzen der Handlung und wiederholt die Informationen von S. 57, Z. 18–19 und S. 59, Z. 50–53	S. 57, Bild oben rechts
		Wiederholung, Erklärung	Bildunterschrift erklärt mit dem Spielmodus die Auswahl des Screenshots und wiederholt die Informationen von S. 59, Z. 27–36	S. 57, Bild Mitte links
		Erklärung, Wiederholung, Ergänzung	Bildunterschrift erklärt mit dem Spielmodus die Auswahl des Screenshots und wiederholt die Informationen von S. 59, Z. 21–27 und ergänzt das Vorhandensein des Geistes des Kontrahenten	S. 57, Bild Mitte rechts

		Kommentar	Bildunterschrift kommentiert die Gedanken des Autors zur im Bild gezeigten Szene	S. 58, oberes Bild
		Beschreibung	Bildunterschrift beschreibt den Bildinhalt, da durch die abgebildeten Untertitel auf einen Dialog geschlossen werden kann	S. 58, unteres Bild
		Ergänzung, Kommentar	Bildunterschrift ergänzt die Information, dass sich Agent 47 in Menschenmassen tarnen kann und Autor kommentiert die Szene mit einer Handlungsabsicht, die sich aus der Information ergibt	S. 59
		Quellenangaben der Bilder	nie	
6	Sonstiges			
	Alternative Titelseite	Anstatt dieselbe Grafik für die Abonentenausgabe zu nutzen, zeigt diese statt der Skyblivion-Darstellung aus der Kioskausgabe den Hauptcharakter von Hitman 2.		S. 1

Kategoriensystem: Artikel 10

0 Artikelnummer			Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]
	Artikelnummer	10	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	Gamestar / 06/2019	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	22.05.2019	S. 130 der Vorausgabe
	Überschrift	Die Paradox-Formel	S. 70
	Name des / der Verfassenden	Bliemel, Stephan Köhler, Stefan (Meinungskasten)	S. 70 S. 71
	Länge des Artikels	4 Seiten	S. 70 – 73
	Rubrik	Test	S. 70
	getestetes Spiel	Imperator: Rome	S. 70
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja 25.04.2019	S. 70, Infolfeld
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	nein ¹	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein	
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	ja	Grafik des Spiels mit Titel des Spiels und Seitenzahl, zweitgrößte Hervorhebung (unter anderen) S. 7
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Spiele des Entwicklerstudios wegen Komplexität und Geschichten bei Fans beliebt S. 70, Z. 38–42
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	ja	Der Artikel umfasst zwei Meinungskästen von zwei unterschiedlichen Autoren S. 71, Meinungskasten S. 73, Meinungskasten
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Komplexität und generative Handlung bekannter Bestandteil der Spiele des Entwicklerstudios S. 70, Z. 38–44 Spielmechanik an Vorgängerspiel orientiert S. 71, Z. 29–33 S. 71, Meinungskasten, Z. 2–6 Familienverwaltung ähnelt Crusader Kings 2 S. 71, Meinungskasten, Z. 2–6, S. 72, Z. 3–14 Ingame-Enzyklopädie wie in der Civilization-Reihe wünschenswert S. 71, Meinungskasten, Z. 10–12 Bevölkerungssystem wurde aus der Victoria-Reihe übernommen, Fokus auf Kriegsführung und Kartengestaltung ähnelt Hearts of Iron S. 72, Z. 3–14 Sizilien bestand in Europa Universalis 4 aus drei, in Hearts of Iron 4 aus neun und in Imperator: Rome aus 23 Provinzen bzw. Städten S. 72, Z. 33–38 Raumschlachten von Stallaris opulenter als Imperator: Rome S. 72, Z. 71–73
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	ja	Imperium bei den Römern absolute Befehlsgewalt innerhalb eines Bereiches S. 70, Fußzeile Imperator = oberster Befehlshaber, nicht Kaiser S. 71, Fußzeile

			Spruchwort „Rom wurde nicht an einem Tag erbaut“ stammt aus französischem Gedicht des 12. Jahrhunderts	S. 73, Fußzeile
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein		
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Fakten zu Rom und dem Ausdruck „Rom wurde nicht an einem Tag erbaut“	S. 70, Fußzeile S. 71, Fußzeile S. 73, Fußzeile
			Vergleiche zu anderen Spielen desselben Genres bzw. desselben Publishers	S. 70, Z. 38–44 S. 71, Z. 29–33 S. 71, Meinungskasten, Z. 2–6 S. 71, Meinungskasten, Z. 10–12 S. 72, Z. 3–14, 33–38, 71–73
d Transparenz und Unparteilichkeit				
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	ja	Eine der „eindrucksvollsten“ Kartendarstellungen des Genres wird zwar beschrieben, aber es wird nicht erklärt, welche Eigenschaften sie von anderen Darstellungen abhebt	S. 72, Z. 17–20
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit- und Meinungskasten der Autoren sind abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	Die Elemente, die das Spiel „abwechslungsreich“ machen, werden in zwei Beispielen, Expansionsboni und Umgang mit ägyptischer Kultur, begründet	S. 71, Z. 13–23
			Der leichte Einstieg für Spielende des Vorgängers werden mit der Nennung von Spielelementen, die es bereits im Vorgänger gab, begründet	S. 71, Z. 31 – S. 72, Z. 2 S. 71, Meinungskasten, Z. 1–6
			Alleingelassene Anfänger werden mit wenig umfangreichen Tutorial, unzureichenden Erklärungen und Tooltips begründet, eine Begründung für eine Ingame-Enzyklopädie für Profis gibt es nicht	S. 71, Meinungskasten, Z. 6–10 S. 73, Z. 57–64 S. 73, Meinungskasten, Z. 7–11
			Für fehlende Komfortfunktionen werden weder Beispiele genannt, noch Spielsituationen, in denen besagte Funktionen fehlen erwähnt	S. 71, Meinungskasten, Z. 16–17
			Die Karte, die zu den „eindrucksvollsten“ im Genre gehört, wird zwar in ihrer Funktion beschrieben, nicht aber, was sie im Gegensatz zu anderen Karten auszeichnet	S. 72, Z. 15–31
			Das „anspruchsvolle Taktieren“ wird mit Elementen der Spielwelt und der höheren Anzahl der Städte begründet, ohne einen konkreten Einfluss auf den Spielablauf zu nennen	S. 72, Z. 32–44

			Die Enttäuschung über fehlende Mechaniken und Interaktionen sowie die notwendige Expansion wird mit dem Fokus auf die expansive Kriegsführung und dem fehlen anderer Elemente begründet	S. 72, Z.46-54
			Die Darstellung der Schlachtverläufe wird nicht näher benannt, sondern nur über die vorhandenen Screenshots begründet	S. 72, Z. 69-71
			Das „motivierende“ Wirtschaftssystem wird detailliert beschrieben	S. 73, Z. 20-46
			Die über den Handel hinausgehenden Elemente werden als „flach“ beschrieben, was an einem Beispiel der Spielmechanik und der fehlenden Interaktionen festgemacht wird	S. 73, Z. 48-55
			Dass die Mechaniken gut funktionieren, wird über die bisher genannten Beschreibungen begründet, das nicht komplette Spiele über die Erfahrungen zum Produktionsablauf des Entwicklerstudios, der aber nicht konkret für dieses Spiel belegt werden konnte	S. 73, Z. 65-73
			Die Enttäuschung über die fehlenden neuen Impulse wird mit dem fehlenden Funktionen und dem Fokus auf das expansive Kriegssystem im Fließtext begründet;	S. 73, Meinungskasten, Z. 4-6
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für alle	Twitter-Account @doublepayje Twitter-Account @steinwallen	S. 71, Meinungskasten S. 73, Meinungskasten
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	ja	Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story, Umfang	S. 59
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	teilweise	Die Auswahl der Kriterien erscheint sachkundig, da es sich bei ihnen um Elemente von Spielen handelt, die Grundlage für eine Bewertung bilden können. Die Nachvollziehbarkeit ist aber nicht gegeben, da die Wertungskategorien über eine subjektive Bewertung definiert werden, für die keine konkreten Maßstäbe genannt wird und auch keine Begründung eingefordert wird. So wird beurteilt, dass ein Spielmodus „Spaß machen“ soll, ohne dass es klare Vorgaben gibt, unter welchen Voraussetzungen das gegeben ist. Auch eine Begründung durch die Testpersonen/Verfassenden ist nicht gefordert.	S. 59
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		

	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Stephan Bliemel und Stefan Köhler; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass die Autoren das Spiel selbst testeten	
	Sachkenntnis des Testpersonals	Ja	Bliemel betreibt Youtube-Kanal zu Spielen mit historischem Hintergrund	S. 71, Kasten „Über den Autor“
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja		S. 73, Tabelle
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	gering	Angaben zu Interface, Musik, Animationen, Schwierigkeitsgraden, Bürgerkriege im Lategame, Übersichten und Statistiken, Charakteridentifikation, Umgebungsounds, historische Glaubwürdigkeit, zahlenlastige Präsentation, Anzahl der Fraktionen, Multiplayer-Modus und Modifizierbarkeit fehlen	S. 73, Tabelle
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Hunderterwertung		S. 73, Tabelle
	Wertung des Spiels	78		S. 73, Tabelle
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	ja, an anderer Stelle im Heft	Kategoriensiegel wird vergeben für fünf Sterne und ein gutes Abschneiden im Vergleich zur Konkurrenz in einer Wertungskategorie, Gamestar Gold-Award bei einer Wertung von 85 bis 89, Gamestar Platin-Award bei einer Wertung von 90 bis 100	S. 59, Abschnitt Awards
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	ja	Neulinge sollten die vom Spiel vorgeschlagenen Fraktionen nutzen	S. 71, Z. 9–13
	Serviceinformationen vorhanden	viele	Angabe zur Bündelung fehlt	S. 70, Infofeld
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 70, Infofeld
	Kaufberatung vorhanden	ja	Spielende, die das antike Setting und die auf Kriegstaktik fokussierte Mechanik mögen, wird das Spiel empfohlen. Spielende, die friedlich und diplomatisch an das Spiel herangehen, sollen das Erscheinen von Updates und DLCs abwarten	S. 73, Meinungskasten, Z. 11–19
	Kaufberatung optisch hervorgehen	nein		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	10		
	Art der Bilder	Artwork		S. 70, oberes Bild
		Screenshot		S. 70, unteres Bild S. 71, 72, 73
	Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork steht nicht im Bezug zum Text und dient dem Leseanreiz;	S. 70, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot zeigt die auf S. 72, Z. 46–48 beschriebene Kriegsführung;	S. 70, unteres Bild
		Dekoration	Screenshot ist kaum zu erkennen und steht nicht im Bezug zum Text	S. 71, Bild oben links
		Konkretisierung, Interpretation	Screenshot zeigt die auf S. 72, Z. 4–7 genannten Charaktereigenschaften und Beziehungen und bietet ein Beispiel für die abstrakte Beschreibung im Text	S. 71, Bild oben rechts

		Konkretisierung, Interpretation	Screenshots zeigen die auf S. 72, Z. 15–31 und im Kasten „Die Karte“ beschriebenen Zoomstufen der Karte und bieten konkrete Beispiele für die abstrakte Beschreibung	S. 71, unten (alle Bilder)
		Konkretisierung, Interpretation	Screenshot zeigt die auf S. 72, Z. 46–48 beschriebene Kriegsführung und ist ein Beispiel für die in Z. 66–71 beschriebene Umsetzung und Darstellung	S. 72, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot zeigt eines der auf S. 72, Z. 78 – S. 73, Z. 8 beschriebenen Charakterereignisse	S. 72, unteres Bild
		Konkretisierung	Screenshot zeigt die auf S. 72, Z. 15–31 beschriebene Karte und die auf S. 70, Z. 4 benannte Karthagische Republik	S. 73
	Funktion der Bildunterschriften	Erklärung, Beschreibung, Kommentar	Bildunterschrift erklärt den Nutzen der angezeigten Oberfläche, beschreibt die Armeen mit schwarzen Bannern, erklärt dessen Funktion und der Autor kommentiert seine Meinung dazu	S. 70, unteres Bild
		Erklärung	Bildunterschrift erklärt, welche Spielinhalte in der im Bild gezeigten Oberfläche dargestellt werden	S. 71, Bild oben rechts
		Erklärung, Kommentar	Bildunterschrift erklärt, welcher Spielinhalt auf dem Bild zu sehen ist – die Schlacht von Nuceria – und Autor kommentiert seine Meinung zur grafischen Bedienoberfläche	S. 72, oberes Bild
		Erklärung, Kommentar	Bildunterschrift erklärt Aufgabe des gezeigten Fensters, die Soldatenehrung, und Autor nennt seine Meinung zur Funktion	S. 72, unteres Bild
		Beschreibung, Erklärung	Bildunterschrift beschreibt mit den karthagischen Provinzen den Bildinhalt und erklärt den Nutzen der im Bild gezeigten Ansicht	S. 73
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Veröffentlichungsdatum	¹ Spiel erschien zwei Tage vor Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe; ein Test bis zum Redaktionsschluss war wahrscheinlich nicht möglich		S. 70, Infocfeld
	Angaben zum Autor	Es gibt zwar einen Kasten, der Hinweise auf weitere Tätigkeiten des Autors gibt. Aus diesem gehen aber keine Angaben zu ihm als sachkundige oder unabhängige Testperson hervor.		S. 71, Kasten „Über den Autor“

Kategoriensystem: Artikel 11

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	11	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	Gamestar / 01/2020	
	Veröffentlichungsdatum	18.12.2019	
	Überschrift	Nachteulen rasen besser	
	Name des / der Verfassenden	Hurabašić, Nedžad	
	Länge des Artikels	3 Seiten	
	Rubrik	Test	
	getestetes Spiel	Need for Speed: Heat	
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	08.11.2019
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	nein	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein	
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein	
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Fortsetzung der Need for Speed-Reihe
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Geschichte von Need for Speed: Heat besser gelungen als bei Vorgängern, aber immer noch ähnlich aufgebaut;
			Im Vergleich zu Forza Horizon 4 dauert das Freischalten neuer Fahrzeuge und Updates lange
			Fahrphysik in Forza Horizon 4 präziser als in Need for Speed: Heat
			Fahrphysik besser als in vorherigen Need for Speed-Teilen, aber noch nicht so gut wie in Forza Horizon 4
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein	
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein	
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Vergleiche zu Forza Horizon 4 und anderen Teilen der Need for Speed-Reihe
			Vergleich zur The Fast and the Furious
			Fakten zu Gran Trak 10, Nolan Bushnell und Atari

d Transparenz und Unparteilichkeit			
Quellen der Recherche angegeben	nie		
Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-UNternehmens vorhanden	nein		
Nutzung werblicher Sprache	nein		
Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit- und Meinungskasten des Autors sind abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	
Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	Die Handlung, die nicht „von einer Peinlichkeit in die nächste stürzt“, „an der Grenze zu freundschaftlich“ liegt und nicht motivierend ist, wird kurz umrissen, ohne konkrete Beispiele zu liefern	S. 52, Z. 1–21
		Für Rennerlebnis, Wagenflotte und das Freischaltssystem wird Forza Horizon 4 als Vergleich herangezogen, ohne konkret zu benennen, was das Spiel besser macht als Need for Speed: Heat	S. 52, Z. 24–27, 41–45
		Der „zähe“ Einstieg ins Spiel wird mit der langen Dauer bis zum Freispiel schnellerer Fahrzeuge begründet	S. 52, Z. 27–41 S. 53, Meinungskasten, Z. 3–5, 11–17
		Der „hervorragend gelungene“ Tag-/Nachtwechsel wird mit dem Umschalten per Knopfdruck begründet, ohne zu benennen, warum diese Mechanik als gelungen anzusehen ist	S. 53, Z. 5–8
		Die „schicken“ Beleuchtungseffekte und „ansehnlichen“ Licht- und Wittereffekte werden beschrieben und zusätzlich über die Screenshots begründet	S. 53, Z. 8–18
		Für die als „langweilig“, „kalt“ und „austauschbar“ beschriebene Stadt „ohne Höhepunkte“ werden keine konkreten Beispiele genannt	S. 53, Z. 11–14, 24–26
		Die „sehenswerten Lichtspektakel“ und „sehenswerten“ Nächte werden beschrieben und mit den Screenshots begründet	S. 53, Z. 19–27
		Die „spannenden“ Polizeijagden werden mit der Heat-Stufe begründet, deren Aufbau und Funktion beschrieben wird	S. 53, Z. 29–46 S. 53, Meinungskasten, Z. 18–21
		Die „Tücken“ der Polizeijagden werden an Beispielen des Gegnerverhaltens und der technischen Umsetzung festgemacht	S. 53, Z. 47–63
		Für die „dummen“ computergesteuerten Gegner wird kein Beispiel oder Grund angeführt	S. 54, Z. 11–15
Die Einschränkung, der „meist ganz gut“ funktionierenden Onlinerennen wird mit der unfairen Zusammenstellung der Fahrzeugklassen begründet	S. 54, Z. 15–18		

			Teile des „Spaßes“ wird mit den Soundeffekten der Fahrzeuge begründet	S. 54, Z. 20–24
			Die Fahrphysik wird mit anderen Spielen verglichen und an Beispielen zum Fahrverhalten festgemacht, ohne darzulegen, was in Forza Horizon 4 besser gelungen ist	S. 54, Z. 24–35, 49–52
			Das „befriedigende“, aber „nicht überzeugende“ Geschwindigkeitsgefühl wird mit den Lichteffekten bei Tag und Nacht beschrieben, die aber zugleich für ein „geiles“ Erlebnis sorgen, aber auch Grund für ein „manchmal leidendes Spielgefühl“ sind	S. 54, Z. 36–48, 56–59
			Die „vielfältigen“ Tuningoptionen werden beispielhaft genannt und im Screenshot gezeigt	S. 54, Z. 66–75
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für alle	Twitter-Account @NedžadHurabasic	S. 53, <i>Meinungskasten</i>
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	ja	Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story, Umfang	S. 41
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	teilweise	Die Auswahl der Kriterien erscheint sachkundig, da es sich bei ihnen um Elemente von Spielen handelt, die Grundlage für eine Bewertung bilden können. Die Nachvollziehbarkeit ist aber nicht gegeben, da die Wertungskategorien über eine subjektive Bewertung definiert werden, für die keine konkreten Maßstäbe genannt wird und auch keine Begründung eingefordert wird. So wird beurteilt, dass ein Spielmodus „Spaß machen“ soll, ohne dass es klare Vorgaben gibt, unter welchen Voraussetzungen das gegeben ist. Auch eine Begründung durch die Testpersonen/Verfassenden ist nicht gefordert.	S. 41
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Nedžad Hurabašić; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 52, <i>Titelzeile</i>
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja		S. 54, <i>Tabelle</i>
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	hoch	Automodelle, einstellbare Motorensounds, Anzahl der Schwierigkeitsgrade, justierbarer Grad der Herausforderungen, Sammelobjekte, Anzahl der Fahrzeuge und fehlende Dragrennen im Text nicht erwähnt	S. 54, <i>Tabelle</i>

4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
Art des Wertungssystems	Hunderterwertung		
Wertung des Spiels	75		S. 54, Tabelle
Auszeichnung/Siegel	nein		
Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	ja, an anderer Stelle im Heft	Kategoriensiegel wird vergeben für fünf Sterne und ein gutes Abschneiden im Vergleich zur Konkurrenz in einer Wertungskategorie, Gamestar Gold-Award bei einer Wertung von 85 bis 89, Gamestar Platin-Award bei einer Wertung von 90 bis 100	S. 41, Abschnitt Awards
Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
Serviceinformationen vorhanden	viele	Angabe zur Bündelung fehlt	S. 52, Infocfeld
Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infocfeld	S. 52, Infocfeld
Kaufberatung vorhanden	nein		
Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5 Grafische Elemente			
Anzahl der Bilder	6		
Art der Bilder	Screenshot		S. 52, 54 S. 53, oberes Bild
	Artwork		S. 53, unteres Bild
Funktion der Bilder	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die auf S. 53, Z. 19–27 beschriebene Spielwelt	S. 52
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die auf S. 53, Z. 8–18 beschriebene Spielwelt und das auf S. 54, Z. 61–65 benannte Schadensmodell	S. 53, oberes Bild
	Dekoration	Artwork hat keinen Bezug zum Text	S. 53, unteres Bild
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die auf S. 52, Z. 1–15 beschriebene Geschichte und Zwischensequenzen	S. 54, Bild oben links
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Polizeiverfolgungen, beschrieben auf S. 53, Z. 29–63	S. 54, Bild oben rechts
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Tuning-Modell beschrieben auf S. 54, Z. 66–75	S. 54, Bild unten
Funktion der Bildunterschriften	Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Meinung des Autors von S. 53, Z. 19–27	S. 52
	Beschreibung, Wiederholung	Bildunterschrift beschreibt abgebildeten Unfall und wiederholt Informationen von S. 54, Z. 61–65	S. 53, oberes Bild
	Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Meinung des Autors von S. 52, Z. 1–10;	S. 54, Bild oben links
	Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Meinung des Autors von S. 53, Z. 54–60	S. 54, Bild oben rechts
	Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen von S. 54, Z. 66–75	S. 54, Bild unten
Quellenangaben der Bilder	nie		
6 Sonstiges			
Wiederholungen in der Tabelle	Der bemängelte Spielbeginn wurde sowohl der Wertungskategorie „Spieldesign“ als auch „Balance“ zugewiesen.		S. 54, Tabelle

Kategoriensystem: Artikel 12

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	12	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	Gamestar / 07/2020	
	Veröffentlichungsdatum	17.06.2020	
	Überschrift	Alte Welt, frischer Wind	
	Name des / der Verfassenden	Bliemel, Stephan	
	Länge des Artikels	4 Seiten	
	Rubrik	Test	
	getestetes Spiel	Old World	
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja ¹	05.05.2020
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	nein	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein	
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein	
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Entwickler des Spiels vorher an bekannten Spielen desselben Genres in führender Rolle beteiligt
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	<p>Spiel orientiert sich an Civilization-Reihe</p> <p>Entwickler von Civilization III und 4 an Entwicklung von Old World beteiligt</p> <p>Im Gegensatz zur Civilization-Reihe beschränkt sich die Handlung auf das antike Zeitalter</p> <p>Anführer in Civilization unsterblich, in Old World nicht</p> <p>Zufällige Events und Konzentration auf eigene Dynastie aus der Crusader King von Paradox Interactive bekannt</p>
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	ja	Fakten zum Lied „By the Rivers of Babylon“
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein	
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	<p>Vergleiche zu Spielen der Civilization-Reihe und zu Spielen von Paradox Interactive</p> <p>Fakten zum Lied „By the Rivers of Babylon“;</p>

d Transparenz und Unparteilichkeit				
	Quellen der Recherche angegeben	teilweise	Entwicklerstudio	S. 67, Z. 40–43
	Seriosität der Quellen gegeben	immer	Angaben des Entwicklerstudios zur noch verbleibenden Entwicklungszeit sind als seriös anzusehen, da es den Überblick über den aktuellen Entwicklungsstand hat	
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Fazit- und Meinungskasten des Autors sind abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	immer	Dass die Civilization-Reihe „unverkennbar“ die Grundlage von Old World ist und von dort bekannt ist, wird über die gemeinsamen Entwickler und den ähnlichen Spielaufbau belegt	S. 64, Z. 22–53
Der erhöhte Wiederspielwert und das Abwechslungsreichtum der Familien wird mit einer Beschreibung der einzelnen Fähigkeiten der Familien belegt			S. 65, Z. 41 – S. 66, Z. 23	
Die durch die „zur jeweiligen Situation passenden“ Events „lebendige“ Welt und Charaktere werden mit Beispielen begründet, die auch den „innovativen Kern“ belegen			S. 66, Z. 32–81 S. 66, Meinungskasten, Z. 3–7, 15–21	
Das „bemerkenswerte“ System der Befehlspunkte und dessen Auswirkungen auf das Spielverhalten werden beschrieben			S. 66, Z. 84 – S. 67, Z. 10	
Das „dynamische“ Verhalten der Ambitionen wird mit einem Beispiel begründet			S. 67, Z. 19–33	
Die „clevere“ und „gefährliche“ KI wurde bereits zuvor im Fließtext beschrieben			S. 67, Z. 43–47 S. 66, Z. 38–80	
Der „unfertige Zustand“ des Spiels wird anhand von Beispielen und einem Screenshot beschrieben			S. 67, Z. 43–53	
Die fehlende Varianz des Spiels wird mit der Beschränkung auf eine Zeitepoche begründet			S. 67, Z. 73–80	
Diplomatie und Storytelling werden bereits zuvor beispielhaft beschrieben			S. 67, Z. 81–85 S. 66, Z. 38–80	
Die „altbackene“ Spielgrafik wird mit den Screenshots begründet			S. 67, Z. 85–89	
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für alle	Twitter-Account @steinwallen	S. 66, Meinungskasten
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein ¹		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		

	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	ja	Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story, Umfang	S. 67, Tabelle
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	teilweise	Die Auswahl der Kriterien erscheint sachkundig, da es sich bei ihnen um Elemente von Spielen handelt, die Grundlage für eine Bewertung bilden können. Die Nachvollziehbarkeit ist aber nicht gegeben, da nicht erkenntlich ist, welche Merkmale konkret für eine bestimmte Wertung erfüllt werden müssen, zumal für unterschiedliche Spiele unterschiedliche Erwartungen möglich sind. Von einem teuren Spiel eines renommierten Entwicklerteams kann eine höherer Umfang erwartet werden als von einem kostenlosen Erstlingswerk eines Ein-Personen-Studios. Ob solche Unterschiede berücksichtigt werden, ist unklar.	S. 67, Tabelle
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Stephan Bliemel; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 64, Infokasten zum Autor
	Sachkenntnis des Testpersonals	Ja	Bliemel betreibt Youtube-Kanal zu Spielen mit historischem Hintergrund	S. 64, Infokasten zum Autor
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja		S. 67, Tabelle
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	gering	Event-Illustrationen, User Interface, veraltete Kartendarstellung, Anzahl der Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Ressourcenüberfluss im Endgame, Immersion durch Charaktere, Informationen zu KI-Gegnern, historische Szenarien, Kartengenerierung mit Mapscripts, Anzahl von Gebäuden und Wundern nicht im Text erwähnt	S. 67, Tabelle
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Hunderterwertung		S. 67, Tabelle
	Wertung des Spiels	80–85		S. 67, Tabelle
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	nein		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
	Serviceinformationen vorhanden	viele	-	S. 64, Infofeld
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 64, Infofeld
	Kaufberatung vorhanden	ja	Spiel ist eine Alternative für Spielende von Rundenstrategie-Spielen, die Abwechslung von der Civilization-Reihe haben möchten	S. 67, Z. 85–89
	Kaufberatung optisch hervorgehen	nein		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	15		
	Art der Bilder	Artwork		S. 64, oberes Bild, Bild „Die Fraktionen“

		Screenshot	S. 64/65, Fraktionscharaktere S. 65, oberes und mittleres Bild S. 66, 67
Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork hat keinen Bezug zum Text und dient Leseanreiz	S. 64, oberes Bild
	Textstruktur	Artwork dient der Orientierung der Lesenden hin zur Übersicht der Fraktionen	S. 64, Bild „Die Fraktionen“
	Konkretisierung, Interpretation	Screenshots der jeweiligen Fraktionsangehörigen nehmen Bezug auf die auf S. 64, Z. 35–41 benannten Fraktionen und bieten eine Darstellung über die bloße Aufzählung hinaus	S. 64/65, Fraktionscharaktere
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf S. 64, Z. 3–19 beschriebenen Kriegsszenarien	S. 65, oberes Bild
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die auf S. 64, Z. 41–54 beschriebene Karte und Stadtgründungen	S. 65, mittleres Bild
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Familiensystem, beschrieben auf S. 65, Z. 15–30 und S. 66, Z. 3–20	S. 66, oberes Bild
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Events, beschrieben auf S. 66, Z. 32–79	S. 66, unteres Bild
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die unfertigen Texturen, beschrieben auf S. 67, Z. 48–53	S. 67, oberes Bild
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Technologiebaum, beschrieben auf S. 65, Z. 30–39	S. 67, unteres Bild
Funktion der Bildunterschriften	Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt die Informationen von S. 64, Z. 35–41	S. 64, Bild „Die Fraktionen“
	Ergänzung	Bildunterschriften geben zusätzliche Informationen zu den Stärken der einzelnen Fraktionen	S. 64/65, Fraktionscharaktere
	Erklärung, Ergänzung, Kommentar	Bildunterschrift erklärt den Bildinhalt, ergänzt Informationen zum KI-Verhalten, das der Autor kommentiert	S. 65, oberes Bild
	Erklärung, Ergänzung	Bildunterschrift erklärt Szene aus Bild und ergänzt Informationen zur Stadtentwicklung	S. 65, mittleres Bild
	Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Informationen von S. 65, Z. 25–28 und Autor kommentiert die Benutzeroberfläche	S. 66, oberes Bild
	Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Informationen von S. 66, Z. 32–36, 60–66 und der Autor kommentiert die Spielmechanik	S. 66, unteres Bild
	Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen von S. 67, Z. 48–53	S. 67, oberes Bild
	Wiederholung, Ergänzung	Bildunterschrift wiederholt Informationen von S. 65, Z. 33–39 und ergänzt den Vergleich mit der Civilization-Reihe	S. 67, unteres Bild
Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges		
Wertung	Da es sich um eine Early Access-Version des Spiels handelt, legt sich der Autor nicht auf eine endgültige Wertung fest, sondern legt nur mögliches Intervall für das fertige Spiel fest.	S. 65, Kasten „Early-Access-Check“	
Angaben zum Autor	Es gibt zwar einen Kasten, der Hinweise auf weitere Tätigkeiten des Autors gibt. Aus diesem gehen aber keine Angaben zu ihm als sachkundige oder unabhängige Testperson hervor.	S. 64, Infopfeld	
Test einer Vorversion	¹ Spiel wurde im Early Access, also als offen verkaufte Vorversion, getestet	S. 64, Infopfeld	

Kategoriensystem: Artikel 13

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	13	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	PC Games / 12/18	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	28.11.2018	S. 114 der Vorausgabe
	Überschrift	Battlefield 5	S. 36
	Name des / der Verfassenden	Sandqvist, Matti	S. 36
	Länge des Artikels	4 Seiten	S. 36–39
	Rubrik	Test	S. 36
	getestetes Spiel	Battlefield 5	S. 36
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	20.11.2018
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	ja	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	ja	Coverbild überwiegend zu Spiel gestaltet, Hinweis auf Spiel und Test; größtes Thema
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	ja	Bild einer Spielszene mit Verweis auf den Test; drittgrößte Hervorhebung
	Auswahl des Spiels begründet	nein	
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Call of Duty ohne Singleplayer-Modus, Battlefield 5 mit drei Mini-Kampagnen
			Battlefield-Reihe ursprünglich als Onlinespiel angedacht
			keine technischen Probleme wie bei Battlefield 4
			Conquest-Gefechte und Operationen erneut Teil des Spiels;
			Operationen wechselt im Gegensatz zu Battlefield 1 die Karte nach jedem Abschnitt, sind aber erneut an unbekanntenen Kriegsschauplätzen angesiedelt
			Reanimieren der Soldaten dauert länger als beim Vorgänger, ist davon in allen Klassen möglich
			Bekannte Klassen werden um Unterklassen erweitert
			Upgradesystem anders als beim Vorgänger
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein	
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein	
	Erkennbarkeit zusätzlicher	ja	Inhalte des Release-Trailers
			S. 36, Z. 1–24

	Informationen		Vergleiche mit Vorgänger- und Konkurrentiteln	S. 37, Z. 8–21, 70–83 S. 38, Z. 13–19, 27–35 S. 39, Z. 28–34, 40–47
d	Transparenz und Unparteilichkeit			
	Quellen der Recherche angegeben	teilweise	Release-Trailer zum Spiel	S. 36, Z. 8–16
	Seriosität der Quellen gegeben	immer	Zur Beurteilung des Release-Trailers ist das Betrachten ebendieses Videos als Primärquelle geeignet und daher als seriös anzusehen.	
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	ja	Beschreibung des Entwicklerteams als „wahrhafte Multiplayer-Experten“	S. 37, Z. 70–76
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Meinungskasten des Autors ist abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	teilweise	Dass das Spiel ein Image-Problem hat und sich unter Wert verkauft hat, wird mit den Inhalten des Release-Trailers begründet, die das Spiel falsch dargestellt haben	S. 36, Z. 1–24; Unterzeile, Z. 1–2
Die Befürchtung der fehlenden Neuerungen wird an Vorabtests an den Alpha- und Beta-Versionen festgemacht, ohne konkrete Beispiele und Vergleiche zu nennen			S. 36, Z. 24–37	
Dass die Kriegsgeschichten wichtige Dinge ansprechen, wird nicht durch Beispiele belegt			S. 37, Z. 28–33	
Dass es zu wenige Kampagnen mit zu kurzer Handlung gibt, wird durch das subjektive Spielgefühl belegt, ohne aber ein konkretes Beispiel zu nennen. Einzig die Bekanntheit der Schauplätze wird anhand der Nennung wiederkehrender Spielinhalte belegt			S. 37, Z. 28–52	
Die KI-Gegner und das „solide“ Missionsdesign, das den Singleplayer-Modus wie eine „nette Dreingabe“ wirken lässt, werden nicht näher beschrieben			S. 37, Z. 52–61	
Das „begeisternde“ Design und Aussehen der Maps, die „unglaubliche Grafikpracht“, die „so gut“ aussieht, das sie als „Grafikreferenz des Jahres“ dient, wird nicht näher beschrieben, können aber über die Screenshots eingeschränkt belegt werden. Nicht belegt wird hingegen das Balancing			S. 37, Z. 76–85 S. 38, Z. 9–12	
Die „großartige Inszenierung“ wird mit einem Beispiel einer Spielszene begründet, die „chaotischen“ Operationen werden mit der hohen Zahl der Spielenden und der geringen Zahl der Ziele sowie der Konzentration des Spielgeschehens begründet;			S. 37, Z. 85 – S. 38, Z. 5 S. 38, Z. 39–46	

			Dass Spielende der Vorgängerteile sich nicht langweilen, wird mit Änderungen an Gameplay und Taktik belegt, zu denen Beispiele, der Aufbau von Barrikaden und der Fokus auf Teamplay, genannt werden. Letzteres wird seinerseits an den Aufgaben der Klassen belegt	S. 38, Z. 77 – S. 39, Z. 18
			Der starke Einsatz des Zerstörungsfeatures, das dem Autor „gefallen“ hat, wird durch die Zerstörung der Gebäude im Spiel beschrieben	S. 39, Z. 18–26
			Die nicht erfüllte Erwartung der „unpassenden“ Outfits und das Nichtauffallen dieser im Multiplayer-Modus werden nicht näher beschrieben	S. 39, Z. 47–59
			Die Begeisterung vom Multiplayer-Modus ist eine zusammenfassende Meinung zum Test	S. 39, Z. 61–62
			Die zu geringe Anzahl der Karten wird mit der Anzahl belegt, ohne aber zu nennen, welche Anzahl ausreichend gewesen wäre, Größe und Design der Karten werden ohne Beispiel gelobt	S. 39, Z. 65–71 S. 39, Meinungskasten, Z. 10–16
			Die „schönste“ Shooter-Grafik wird über die Screenshots belegt, Angaben zum Sound gibt es nicht und das Balancing wird nicht näher beschrieben	S. 39, Meinungskasten, Z. 18–26
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angeben	für keine		
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein ¹		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	ja		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-Unternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Matti Sandqvist; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 36, Unterzeile, Z. 2
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja		S. 39, Meinungskasten
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	hoch	Angaben zur Waffenanzahl nicht im Text erwähnt	S. 39, Meinungskasten, Tabelle
4 nutzwert- und spielejournalistische Kriterien				
	Art des Wertungssystems	Hunderterwertung		S. 39, Meinungskasten, Tabelle
	Wertung des Spiels	88		S. 39, Meinungskasten, Tabelle
	Auszeichnung/Siegel	ja	PC Games Award	

	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	teilweise	Spiele ab einer Wertung von 85 erhalten den PC Games Award, zusätzlich gibt es den Editors' Choice-Award für 11 verschiedene Genre nach Diskussion der Redaktion ohne erkennbaren Maßstab	S. 69, Infokasten „So testen wir“
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
	Serviceinformationen vorhanden	viele	Angaben zu Sprache, Spieldauer, DRM, Plattformen und Bündelung fehlen	S. 36, Infofeld
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 36, Infofeld
	Kaufberatung vorhanden	ja	Für Spielende der vorigen Teile der Reihe empfiehlt der Autor das Spiel und findet es für lernwillige Spielende ohne Vorerfahrung ebenfalls geeignet	S. 39, Meinungskasten, Z. 26–32
	Kaufberatung optisch hervorgehen	nein		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	12		S. 36–39
	Art der Bilder	Screenshot		S. 36–39
	Funktion der Bilder	Dekoration, Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Spielinhalte, benannt auf S. 37, Z. 21–28, dient aber auch dem Leseanreiz	S. 36, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Outfits beschrieben auf S. 39, Z. 47–59	S. 36, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Barrikaden, beschrieben auf S. 38, Z. 83 – S. 39, Z. 1	S. 36, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf einen Charakter, beschrieben auf S. 37, Z. 21–28	S. 37, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Visiere, beschrieben auf S. 39, Z. 40–47	S. 37, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Unterklassen beschrieben auf S. 39, Z. 34–40	S. 37, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Klassen beschrieben auf S. 39, Z. 28–34 und deren Aufgaben in Z. 7–11	S. 38, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Kartengröße beschrieben auf S. 39, Z. 66–70	S. 38, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Spielgeschehen beschrieben auf S. 38, Z. 44–55	S. 38, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Inhalte des Multiplayer-Modus beschrieben auf S. 38, Z. 77–83	S. 39, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Klassen beschrieben auf S. 39, Z. 28–34 und deren Aufgaben in Z. 7–11	S. 39, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Aufgaben der Unterklassen beschrieben auf S. 39, Z. 34–40	S. 39, Bild unten rechts
	Funktion der Bildunterschriften	Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt bzw. fasst den Kommentar des Autors von S. 37, Z. 20–61 zusammen	S. 36, oberes Bild
		Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Kommentar des Autors von S. 39, Z. 47–52	S. 36, Bild unten links

		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Information zu Barrikaden von S. 38, Z. 83 – S. 39, Z. 1	S. 36, <i>Bild unten rechts</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Information zum spielbaren Charakter von S. 37, Z. 21–28	S. 37, <i>oberes Bild</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Information zum Freischaltssystem von S. 39, Z. 40–47	S. 37, <i>Bild unten links</i>
		Ergänzung, Erklärung	Bildunterschrift liefert ergänzende Information zur Handhabung der Waffen und stellt so einen Bezug zwischen Bild und Textstelle auf S. 39, Z. 34–40 her	S. 37, <i>Bild unten rechts</i>
		Ergänzung	Bildunterschrift liefert ergänzende Informationen zu den Aufgaben der Klassen	S. 38, <i>oberes Bild</i>
		Ergänzung, Erklärung	Bildunterschrift liefert ergänzende Information zu Fahrzeugen, ordnet Kartengröße ein und stellt so Bezug zur Textstelle auf S. 39, Z. 66–71 her	S. 38, <i>Bild unten links</i>
		Wiederholung, Erklärung	Bildunterschrift wiederholt Information von S. 38, Z. 44–55 und stellt so einen Bezug zu ebendieser Textstelle her	S. 38, <i>Bild unten rechts</i>
		Kommentar, Ergänzung, Erklärung	Bildunterschrift ergänzt Informationen zu Zonen auf der Karte und stellt so einen Bezug zur Textstelle auf S. 38, Z. 77–83 her, Autor kommentiert die Informationen	S. 39, <i>oberes Bild</i>
		Ergänzung, Erklärung	Bildunterschrift liefert ergänzende Informationen zum Umgang mit Waffen und der Sanitärer-Klasse und stellt so einen Bezug zu den Textstellen auf S. 39, Z. 7–11 und Z. 28–34 her	S. 39, <i>Bild unten links</i>
		Ergänzung, Erklärung	Bildunterschrift liefert ergänzende Informationen zur Handhabung von Waffen und stellt Bezug zur Textstelle auf S. 39, Z. 34–40 her	S. 39, <i>Bild unten rechts</i>
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Testversion des Spiels	Zwar wird keine konkrete Angabe zur Testversion gemacht, aber es handelt sich beim dem Spiel um eine Vorabversion, die etwa zwei Wochen vor der regulären Veröffentlichung getestet wurde.		S. 36, Z. 38–53
	Wertung des Spiels	Die Redaktion will die zukünftigen Inhalte im Test nicht berücksichtigen, behält sich aber vor, die Wertung zu korrigieren, wenn sie einzelne Kritikpunkte abmildern.		S. 36, Z. 66 – S. 37, Z. 6

Kategoriensystem: Artikel 14

0 Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]	
	Artikelnummer	14	
1 Format			
	Heft / Ausgabe	PC Games / 06/19	S. 1
	Veröffentlichungsdatum	29.05.2019	S. 114 der Vorausgabe
	Überschrift	Anno 1800	S. 44
	Name des / der Verfassenden	Dammes, Matthias	S. 44
	Länge des Artikels	6 Seiten	S. 44–49
	Rubrik	Test	S. 44
	getestetes Spiel	Anno 1800	S. 44
2 (Fach-) Journalistische Kriterien			
a Fachaktualität			
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	16.04.2019 S. 44, Infokasten
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	nein ¹	
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein	
b Relevanz			
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	ja	Teil eines Banners am Kopf der Titelseite mit Verweis auf den Test und einen Artikel zur technischen Unterstützung, drittgrößtes Thema S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	ja	Bild einer Spielszene mit Verweis auf den Test; drittgrößte Hervorhebung S. 4
	Auswahl des Spiels begründet	ja	Fortsetzung der Anno-Reihe; Handlung des Spiels nach zwei Teilen wieder in der Vergangenheit verortet; Erwartungen der Fans an das Spiel hoch S. 44, Z. 2–10
c Vielfalt, Originalität und Analyse			
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein	
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	<p>Anno 1800 spielt nach zwei Teilen wieder in einem historischen Szenario S. 44, Z. 1–4</p> <p>Spielprinzip ähnelt den vorherigen Teilen, orientiert sich aber stärker an Anno 1404 als an Anno 2205 S. 44, Z. 19–44</p> <p>Militärteil wurde entfernt und Simulation der Waren verbessert, Multi-Session-System erlaubt Kolonialisierung, die getrennt dargestellt wird, aber im Gegensatz zum Vorgänger ohne Ladezeiten auskommt und so ein vertrautes Spielgefühl hervorruft S. 44, Z. 44 – S. 45, Z. 9</p> <p>Kampagne wieder optional, aber in der Funktion an Anno 2205 angelehnt S. 45, Z. 11–25</p> <p>Anfang des Endlosmodus spielerisch ähnlich wie Vorgänger, neu ist Unterteilung zwischen Grund- und Luxusbedürfnissen, was einen größeren Spielraum als zuvor bedeutet S. 45, Z. 81–85, 94–96, 124–126</p> <p>Upgrade auf Steinstraßen hat im Vergleich zum Vorgänger größere Auswirkungen S. 46, Z. 13–18</p>

			Südamerika mit deutlichen Unterschieden zu Europa so wie Orient in Anno 1404	S. 46, Z. 32–37
			In Vorgängern war es nötig, alle Bevölkerungsschichten zu maximieren, nun ist eine Mischung aus allen Schichten erforderlich	S. 46, Bild unten rechts, Bildunterschrift
			Anno 1800 macht Spielspaß wie schon lange kein Teil der Reihe	S. 49, Z. 43–47
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein		
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein		
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Vergleiche zu anderen Spielen der Anno-Reihe	S. 44, Z. 1–4, 19–44 S. 44, Z. 44 – S. 45, Z. 9 S. 45, Z. 11–25, 81–85, 94–96, 124–126 S. 46, Z. 13–18, 32–37 S. 46, Bild unten rechts, Bildunterschrift S. 49, Z. 43–47
d Transparenz und Unparteilichkeit				
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Meinungskasten des Autors ist abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	teilweise	Anno 1800 als „Aufbauspiel der Spitzenklasse“ und „hervorragende Mischung“ aus Gameplay und „spannender neuer Features“ ist eine zusammenfassende Meinung zum Test als Ganzes	S. 44, Unterzeile, Z. 2 S. 44, Z. 21–27
Die „nervigen Ladezeiten“ dienen als Beleg für die nahtlosen Session-Übergänge, die ihrerseits ein Beleg für ein „vertrautes Spielgefühl“ sind			S. 44, Z. 63 – S. 45, Z. 9 S. 49, Meinungskasten, Z. 8–14	
Die nicht „packende Erzählung“ mit lückenhafter Handlung und offenen Fragen wird umrissen, ohne konkrete Beispiele für die Mängel zu benennen			S. 45, Z. 26–58	
Die Vermutung, dass dem Entwicklerteam die Zeit ausging, wird mit dem Anteil der in der Kampagne enthaltenen Bevölkerungsstufen belegt, ohne aber konkrete Hinweise darauf liefern zu können			S. 45, Z. 58–64	
Die „schicken“ Zwischensequenzen werden an einem beispielhaften Screenshot belegt, die Leistung der Synchronsprecher mit einem subjektiven Eindruck des Autors			S. 45, Z. 64–76	
Die „spannende“ Neuerung der Arbeitskraft, die zum Realismus beiträgt, wird beispielhaft beschrieben			S. 45, Z. 126 – S. 46, Z. 3 S. 49, Meinungskasten, Z. 8–14	

			Die Komplexität der ersten beiden Stufen wird nicht näher belegt, die Komplexität der Stufen 3 und 4 wird an Beispielen festgemacht, die ebenfalls die Eignung für „Tüftler“ belegen	S. 46, Z. 19 – S. 47, Z. 20
			Das „sehr bequeme“ Menü zur Routenplanung wird weder beschrieben, noch in einem Screenshot gezeigt	S. 46, Z. 57–62
			Das „vereinfachte Zusammenspiel“ der Inseln, das sich der Autor „eher“ gewünscht hätte, wird beschrieben	S. 47, Z. 21–40
			Die „spannenden“ Tierarten, die sich freispielen lassen, werden nicht näher beschrieben	S. 47, Z. 15–18 S. 49, <i>Meinungskasten</i> , Z. 17–23
			Die „frustrierenden“ Expeditionen, die „eher zur lästigen Spielunterbrechung werden“ und „eine coole Idee mit nicht ausgeschöpftem Potenzial“ sind, werden beispielhaft beschrieben	S. 47, Z. 92 – S. 48, Z. 39 S. 49, <i>Meinungskasten</i> , Z. 23–24
			Die „interessanten“ taktischen Möglichkeiten des Seekampfes werden über die Nennung von Schiffen und deren unterschiedlichen Merkmalen belegt	S. 48, Z. 40–58
			Warum der Autor die friedliche Konkurrenz „gut findet“, hat er nicht begründet	S. 49, Z. 3
			Die „wunderschöne“ Grafik mit „poliertem“ Eindruck wird mit subjektiven Eindrücken des Autors beschrieben, die ihrerseits über die Screenshots belegt werden	S. 49, Z. 5–17, 24–26
			Warum die Autosave-Funktion „bequem“ ist, wird nicht näher beschrieben	S. 49, Z. 28–31
			Wie Anno 1800 die Spielenden „mit offenen Armen“ empfängt und den Einstieg „leicht“ macht, wird nicht erklärt, die konstant hohe Motivation ist eine zusammenfassende Meinung zum Wirtschafts- und Bevölkerungssystem	S. 49, Z. 48–56 S. 49, <i>Meinungskasten</i> , Z. 1–5
e	Interaktivität			
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine		
3	Anforderungen an Warentests			
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		
	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Matthias Dammes; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 44, <i>Unterzeile</i> , Z. 3
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		

	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja		S. 49, Meinungskasten, Tabelle
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	hoch	Kartengröße, Konfigurationsmöglichkeiten des Endlosspiels, Multiplayer-Modus und Kamerafunktionen nicht im Text erwähnt	S. 49, Meinungskasten, Tabelle
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Zehnerwertung		S. 49, Meinungskasten, Tabelle
	Wertung des Spiels	9		S. 49, Meinungskasten, Tabelle
	Auszeichnung/Siegel	ja	PC Games Award, Editors' Choice Award im Genre Aufbaustrategie	S. 44, Siegel
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	teilweise	Spiele ab einer Wertung von 9 erhalten den PC Games Award, zusätzlich gibt es den Editors' Choice-Award für 11 verschiedene Genre nach Diskussion der Redaktion ohne erkennbaren Maßstab	S. 73, Infokasten „So testen wir“
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	nein		
	Serviceinformationen vorhanden	viele	Angaben zu Sprache, Spieldauer, DRM, Plattformen und Bündelung fehlen	S. 44, Infofeld
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 44, Infofeld
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	17		S. 44–49
	Art der Bilder	Screenshot		S. 44–49
	Funktion der Bilder	Dekoration	Screenshot hat keinen Bezug zum Text und dient Leseanreiz	S. 44, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Warensimulation beschrieben auf S. 44, Z. 50–53	S. 44, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Expeditionen beschrieben auf S. 47, Z. 91 – S. 48, Z. 14	S. 44, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Zwischensequenzen beschrieben auf S. 46, Z. 64–70	S. 45, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Bedürfnisse beschrieben auf S. 45, Z. 94–123	S. 45, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Arbeitersystem beschrieben auf S. 47, Z. 24–37	S. 45, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Kolonialisierung beschrieben auf S. 44, Z. 55–59	S. 46, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Wirkung der Straßen beschrieben auf S. 46, Z. 13–18	S. 46, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Bevölkerungssystem beschrieben auf S. 45, Z. 126–137	S. 46, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Produktionsketten beschrieben auf S. 47, Z. 8–20	S. 47, oberes Bild
	Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Stadtattraktivität beschrieben auf S. 47, Z. 40–81	S. 47, Bild unten links	

		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Tiere im Zoo beschrieben auf S. 47, Z. 81–91	S. 47, <i>Bild unten rechts</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die friedliche Inselübernahme beschrieben auf S. 48, Z. 59 – S. 49, Z. 3	S. 48, <i>oberes Bild</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Ereignisse während der Expeditionen beschrieben auf S. 48, Z. 19–24	S. 48, <i>Bild unten links</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Tiere im Zoo beschrieben auf S. 47, Z. 81–91	S. 48, <i>Bild unten rechts</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Produktionsketten beschrieben auf S. 47, Z. 8–20	S. 49, <i>oberes Bild</i>
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die friedliche Inselübernahme beschrieben auf S. 48, Z. 59 – S. 49, Z. 3	S. 49, <i>unteres Bild</i>
	Funktion der Bildunterschriften	Wiederholung, Ergänzung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur Warensimulation von S. 44, Z. 50–53 und ergänzt die Ausprägung der Simulation durch fahrende Karren	S. 44, <i>Bild unten links</i>
		Beschreibung	Bildunterschrift beschreibt Bildinhalte: Weltkarte mit neuer und alter Welt sowie Expeditionen	S. 44, <i>Bild unten rechts</i>
		Wiederholung, Kommentar, Erklärung	Bildunterschrift erklärt, dass Bild eine Zwischensequenz zeigt und wiederholt Kommentar des Autors von S. 45, Z. 43–47, 64–70	S. 45, <i>oberes Bild</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zu den Grundbedürfnissen von S. 45, Z. 96–100	S. 45, <i>Bild unten links</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zu den Arbeitskräften von S. 47, Z. 24–37	S. 45, <i>Bild unten rechts</i>
		Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur Kolonialisierung von S. 46, Z. 40–46 und kommentiert die Landschaft	S. 46, <i>oberes Bild</i>
		Ergänzung	Bildunterschrift ergänzt Informationen zum Straßenbau von S. 46, Z. 13–18 um ein konkretes Beispiel	S. 46, <i>Bild unten links</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur Bevölkerung von S. 45, Z. 130 – S. 46, Z. 3	S. 46, <i>Bild unten rechts</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zum Transportsystem von S. 46, Z. 93 – S. 47, Z. 1	S. 47, <i>oberes Bild</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur Stadt-Attraktivität von S. 47, Z. 67–81	S. 47, <i>Bild unten links</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur Funktion von Zoos von S. 47, Z. 82–91	S. 47, <i>Bild unten rechts</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur friedlichen Übernahme von S. 48, Z. 59–95	S. 48, <i>oberes Bild</i>
		Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Kommentar zu Expeditionen von S. 48, Z. 19–24	S. 48, <i>Bild unten links</i>
		Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur Funktion von Zoos von S. 48, Z. 15–18 und kommentiert die Expeditionen	S. 48, <i>Bild unten rechts</i>

		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur Logistik von S. 47, Z. 9–20	S. 49, oberes Bild
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zur friedlichen Übernahme von S. 48, Z. 59–95	S. 49, unteres Bild
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Veröffentlichungsdatum	1 Spiel erschien etwa eine Woche vor Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe; ein Test bis zum Redaktionsschluss war wahrscheinlich nicht möglich		

Kategoriensystem: Artikel 15

0		Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]
	Artikelnummer	15		
1		Format		
	Heft / Ausgabe	PC Games / 01/20		S. 1
	Veröffentlichungsdatum	31.12.2019		S. 114 der Vorausgabe
	Überschrift	Mechwarrior 5: Mercenaries		S. 48
	Name des / der Verfassenden	Fischer, Wolfgang		S. 48
	Länge des Artikels	4 Seiten		S. 48–51
	Rubrik	Test		S. 48
	getestetes Spiel	Mechwarrior 5: Mercenaries		S. 48
2		(Fach-) Journalistische Kriterien		
a		Fachaktualität		
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	10.12.2019	S. 48, Infokasten
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	ja		
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein		
b		Relevanz		
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	ja	zweizeiliges Banner am Kopf der Titelseite mit Spieltitel und Hinweis auf den Test; drittgrößtes Thema	S. 1
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein		
	Auswahl des Spiels begründet	ja	verstärktes Wiederaufleben des Battletech-Merchandises durch neue Spiele vom Erfinder des Merchandises sowie vom Entwicklerstudio	S. 48, Z. 6–18
c		Vielfalt, Originalität und Analyse		
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein		
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Machwarrior Online ist reines Multiplayer-Spiel, Mechwarrior 5 verfügt über Singleplayer-Modus	S. 48, Z. 19–30
			Mechwarrior 5 und Battletech-Strategiespiel spielen beide im 3. Jahrtausend	S. 48, Z. 45–52
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein		
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein		
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Vergleiche mit anderen Spielen	S. 48, Z. 19–30, 45–52
d		Transparenz und Unparteilichkeit		
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	ja	Battletech-Strategiespiel wird als „vorzüglich“ beschrieben	S. 48, Z. 9–15

	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Meinungskasten des Autors ist abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	
	Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	selten	Dass die Missionen „nicht allzu viel Abwechslung bieten“, wird mit einer Beschreibung der Missionsabläufe begründet, der „zu hohe“ Schwierigkeitsgrad wird nicht belegt	S. 49, Z. 57–79
Die „hektischen“ Gefechte werden über eine allgemeine Beschreibung des Kampfablaufes belegt			S. 49, Z. 132–138 S. 50, Z. 60–81	
Die Meinungen zu den Steuerungsarten wird nur über subjektive Eindrücke des Autors beschrieben, ohne konkrete Beispiele oder Belege zu nennen			S. 49, Z. 149–152 S. 49, Z. 156 – S. 50, Z. 3	
Für die „nervigen“ Gegner Typen Helis und Panzer wird keine Begründung genannt			S. 50, Z. 71–76	
Warum die Missionen und Nebenquests sehr schwierig sind, wird nicht konkret belegt, ebenso wenig warum der schwankende Schwierigkeitsgrad Auswirkungen auf den Spielspaß hat			S. 50, Z. 95–101	
Dass Mechwarrior 5 ein „umfangreiches“ Spiel ist, wird mit einer Spielzeit von 50 Stunden und den Neben-Quests und Standardaufträgen belegt			S. 51, Z. 35–54	
Die fehlenden Storymissionen werden über eine Beschreibung des Wechsels zwischen Storymissionen, Nebenquests und Standardaufträgen belegt			S. 51, Z. 37–54 S. 51, Meinungskasten, Z. 16–21	
Die Meinung zur Grafik wird anhand subjektiver Beschreibungen des Autors sowie der Screenshots belegt			S. 51, Z. 65–72, 79–84	
Das „gelungene“ Schadensmodell wird über Nennung einer Schwäche eingeordnet			S. 51, Z. 73–79	
Die Soundkulisse wird anhand subjektiver Beschreibungen belegt, ohne konkrete Beispiele zu nennen			S. 51, Z. 83–89	
			Das ungenutzte Potenzial der Entwickler ist eine zusammenfassende Meinung des Autors auf Grundlage des gesamten Tests	S. 51, Meinungskasten, Z. 22–25
e Interaktivität				
	Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine		
3 Anforderungen an Warentests				
	Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
	Benennung der Spielversion	nein		
	Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
	Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
	Benennung der Testkriterien	nein		

	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	Wolfgang Fischer; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 48, vor Unterzeile
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja		S. 51, Meinungskasten, Tabelle
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	hoch	Angaben zu Gefechten, Leveldesign, und Lizenznähe fehlen im Fließtext	S. 51, Meinungskasten, Tabelle
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Zehnersystem		S. 51, Meinungskasten, Tabelle
	Wertung des Spiels	7		S. 51, Meinungskasten, Tabelle
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	ja	Empfehlung einer Maus mit mindestens drei oder vier Tasten zur Steuerung	S. 49, Z. 142–149
Empfehlung, auf ausgeglichenes Verhältnis der Klassen zu achten			S. 50, Z. 37–41	
Empfehlung, KI Prioritätsziele zuzuweisen			S. 50, Z. 82–85	
	Serviceinformationen vorhanden	viele	Angaben zu Sprache, Spieldauer, DRM, Plattformen und Bündelung fehlen	S. 48, Infofeld
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 48, Infofeld
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	10		
	Art der Bilder	Artwork		S. 48, oberes Bild
		Screenshot		S. 48, untere Bilder S. 49 – 51
	Funktion der Bilder	Dekoration, Konkretisierung	Artwork nimmt Bezug auf Gewicht der Mechs beschrieben auf S. 49, Z. 87–127 und dient dem Leseanreiz	S. 48, oberes Bild
		Konkretisierung, Interpretation	Screenshot nimmt Bezug auf das Reputationssystem beschrieben auf S. 49, Z. 35–51 und zeigt ein Beispiel des abstrakten Systems	S. 48, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Gewicht der Mechs beschrieben auf S. 49, Z. 87–127;	S. 48, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Sternenkarte der Inneren Sphäre beschrieben auf S. 50, Z. 7–13	S. 49, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Sternenkarte und das Anfliegen der Planeten beschrieben auf S. 50, Z. 7–13 und S. 51, Z. 13–18	S. 49, unteres Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf eine der Eigenschaften von Mechs beschrieben auf S. 49, Z. 92–102	S. 50, oberes Bild

		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Schadensmodell beschrieben auf S. 50, Z. 105-115	S. 50, unteres Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Balltemechs und ihre Piloten beschrieben auf S. 48, Z. 40-45	S. 51, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf das Kampfsystem und die Gewichtsklassen beschrieben auf S. 50, Z. 86-95 und S. 49, Z. 87-127	S. 51, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Schwarzmarkt beschrieben auf S. 51, Z. 18-26	S. 51, Bild unten rechts
	Funktion der Bildunterschriften	Beschreibung, Erklärung	Bildunterschrift beschreibt Bildinhalt als Lanze mit zwei verschiedenen Mechs und erklärt, dass die Szene vor einem Auftrag spielt	S. 48, oberes Bild
		Erklärung	Bildunterschrift erklärt, dass die gezeigte Oberfläche Informationen zum Zustand der Truppe und zum Ruf enthält	S. 48, Bild unten links
		Erklärung, Kommentar	Bildunterschrift erklärt, dass der leichte Mech aufgrund seiner Geschwindigkeit entkommen und Autor kommentiert das mit einem Spruch	S. 48, Bild unten rechts
		Beschreibung, Ergänzung, Kommentar	Bildunterschrift beschreibt den Bildinhalt, die Grenze zwischen zwei Häusern, ergänzt die Information, dass jede Planet bereist werden kann und Autor kommentiert dies als „Fun Fact“	S. 49, oberes Bild
		Erklärung, Ergänzung	Bildunterschrift ergänzt die Information aus der Bildunterschrift des oberen Bildes, dass zum Bereisen der Planeten Jump Ships genutzt werden und erklärt so den Bildinhalt	S. 49, unteres Bild
		Ergänzung	Bildunterschrift ergänzt die Information, dass die Hitzeentwicklung der Mechs von der Umgebungstemperatur abhängig ist	S. 50, oberes Bild
		Erklärung	Bildunterschrift erklärt, dass die gezeigte Oberfläche Informationen zu Auswahl und Zustand der Mechs liefert	S. 50, unteres Bild
		Erklärung	Bildunterschrift erklärt, dass das Bild einen Vergleich zwischen Mensch und Mech verdeutlicht und ergänzt die Möglichkeit des Umschauens	S. 51, oberes Bild
		Beschreibung, Erklärung	Bildunterschrift beschreibt die beiden Mechs und erklärt, dass einer von ihnen bereits beschädigt ist	S. 51, Bild unten links
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zum Schwarzmarkt von S. 51, Z: 18-26	S. 51, Bild unten rechts
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Ausschluss des Multiplayer-Modus	Der Multiplayer-Modus des Spiels wurde im Test nicht berücksichtigt und ist nicht Teil der finalen Wertung.		S. 51, Z. 62-64
	Verhältnis des Autos zur Spielereihe	Der Autor bezeichnet sich selbst als Fan der Reihe. Das reicht zwar nicht aus, um ihm Sachkenntnis zu- oder Unabhängigkeit abzusprechen, muss aber bei der Einordnung der Wertung durch das Publikum berücksichtigt werden.		S. 51, Meinungskasten, Z. 1-7

Kategoriensystem: Artikel 16

0		Artikelnummer		Fundstelle(n)-Angabe [Seite, (Abschnitt,) Zeile] [„S. X, Z. Y“]
	Artikelnummer	16		
1		Format		
	Heft / Ausgabe	PC Games / 07/20		S. 1
	Veröffentlichungsdatum	24.06.2020		S. 98 der Vorausgabe
	Überschrift	Crucible		S. 52
	Name des / der Verfassenden	Benke, David		S. 52
	Länge des Artikels	2 Seiten		S. 52 – 53
	Rubrik	Test		S. 52
	getestetes Spiel	Crucible		S. 52
2		(Fach-) Journalistische Kriterien		
a		Fachaktualität		
	Erscheinungsdatum des Spiels ist angegeben	ja	21.05.2020	S. 52, Infokasten
	Erscheinungsdatum des Spiels ist aktuell	nein ¹		
	Bezug zu aktuellen Ereignissen erkenntlich	nein		
b		Relevanz		
	Bewerben des Artikels auf der Titelseite	nein		
	Hervorhebung im Inhaltsverzeichnis	nein		
	Auswahl des Spiels begründet	ja	erstes von Amazon veröffentlichtes PC-Spiel	S. 52, Z. 1–19
c		Vielfalt, Originalität und Analyse		
	Meinungsvielfalt vorhanden	nein		
	Vergleiche zu anderen Spielen	ja	Crucible bietet ähnliche Spielinhalte wie Overwatch, League of Legends oder Fortnite	S. 52, Z. 28–35
	Benennung von Themen außerhalb des Gaming-Kontextes	nein		
	Einordnung der Spiele in breiteren Kontext	nein		
	Erkennbarkeit zusätzlicher Informationen	ja	Dauer der Entwicklungszeit von 4 Jahren	S. 52, Z. 22–28
			Vergleiche zu anderen Spielen	S. 52, Z. 28–35
			Vergleiche mit etablierten Spielmodi	S. 52, Z. 37–57
d		Transparenz und Unparteilichkeit		
	Quellen der Recherche angegeben	nie		
	Seriosität der Quellen gegeben	keine Angabe möglich		
	Anzeigen für das Produkt vorhanden	nein		
	Anzeigen für ein Produkt desselben Entwickler- und Publishing-Unternehmens vorhanden	nein		
	Nutzung werblicher Sprache	nein		
	Trennung von Information und Meinung/Wertung erkennbar	teilweise	Meinungskasten des Autors ist abgegrenzt, aber es gibt zahlreiche Stellen im Fließtext, an denen die Meinung nicht von der Beschreibung abgegrenzt ist	

Meinungen, Behauptungen, Wertungen zum Testobjekt werden mit Argumenten gestützt	oft	„Einstand nicht gelungen“ und Spiel „weiß nur bedingt zu überzeugen“ ist eine zusammenfassende Meinung zum vorliegenden Test	S. 52, Z. 19–28
		Für die „blasse Geschichte“ werden keine Beispiele genannt, es habe aber an Informationen zu den Hintergründen und Charakteren gefehlt	S. 53, Z. 11–19
		Dass die Handlung nicht wichtig sei, wird mit dem Genre des Spiels begründet	S. 53, Z. 19–21
		Die „gute spielerische Ausarbeitung“ wird mit Beispielen der Spielstile unterschiedlicher Charaktere begründet	S. 53, Z. 21–25
		Die potenzielle Hilflosigkeit und das „Vergraulen von Neueinsteigern“ wird mit dem Fehlen eines Tutorials und dem Verweis zum Amazon-Kundenservice begründet	S. 53, Z. 41–59
		Dass sich Crucible nicht „schlecht spielt“, „bei Laune hält“ und „spannende Matchverläufe“ bietet, aber dessen Gameplay „nicht neu“ ist, wird mit einer subjektiven Beschreibung zur Spielweise (dem Ausprobieren und Kombinieren) sowie der Kettenagriffe und Kartengröße belegt	S. 53, Z. 60–76 S. 53, Meinungskasten, Z. 4–8
		Für die Fehler „an allen Ecken und Enden“ werden als Beispiele die Navigation und das Trefferfeedback benannt, deren Mängel benannt werden	S. 53, Z. 79–90
		Das „langsame“ Spiel, das kein „schneller Spaß“ ist, wird über Beispiele aus dem Spielverlauf und der Wartezeiten beschrieben	S. 53, Z. 91–108
		Die „dumme“ Regel der mehrfach nutzbaren Charaktere wird mit unausgeglichenen Konstellationen, die sich nicht ändern lassen begründet	S. 53, Z. 127–140
		Die schlechte Langzeitmotivation wird mit einer Beschreibung des Freischaltsystems und der kostenpflichtigen Zusatzinhalte belegt	S. 53, Z. 141–155
		Das „langsame Matchmaking“ und die „Grafikbugs“ werden nicht mit Beispielen belegt	S. 53, Z. 156–160
	Die „düstere Zukunft“ des Spiels ist eine zusammenfassende Meinung des Tests	S. 53, Z. 160–162	
e Interaktivität			
Direkte Kontaktmöglichkeit zu dem/den Verfassenden angegeben	für keine		
3 Anforderungen an Warentests			
Beschreibung des Testsystems	nicht vorhanden		
Benennung der Spielversion	nein		
Spiel als kostenloses Testmuster erhalten	keine Angabe möglich		
Test wurde unabhängig von Entwickler-/Publishing-UNternehmen durchgeführt	keine Angabe möglich		
Benennung der Testkriterien	nein		

	Sachkundige und nachvollziehbare Auswahl der Testkriterien	keine Angabe möglich		
	Angaben zur Gewichtung der Testkriterien	nein		
	Nennung des Testpersonals	ja, implizit	David Benke; ohne Nennung von Testpersonal ist anzunehmen, dass der Autor das Spiel selbst testete	S. 52, Unterzeile, Z. 2
	Sachkenntnis des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Unabhängigkeit des Testpersonals	keine Angabe möglich		
	Tabellarische Darstellung der Ergebnisse	ja		
	Übereinstimmung von Text und Tabelle	hoch	Angaben zur Grafik fehlen, Angaben zur Karte widersprüchlich	S. 53, Meinungskasten, Tabelle
4	nutzwert- und spielejournalistische Kriterien			
	Art des Wertungssystems	Zehnerwertung		S. 53, Meinungskasten, Tabelle
	Wertung des Spiels	5		S. 53, Meinungskasten, Tabelle
	Auszeichnung/Siegel	nein		
	Kriterien für Vergabe von Auszeichnung/Siegel erkennbar	keine Angabe möglich		
	Artikel gibt Hilfestellungen zum Spiel	ja	Spielende sollen auf NPC schießen, weil diese Essenz fallen lassen	S. 52, Bild unten rechts, Bildunterschrift
			Spielende sollen über externe Software kommunizieren, da es keinen Voicechat gibt	S. 53, Z. 122–125
	Serviceinformationen vorhanden	viele	Angaben zu Sprache, Spieldauer, DRM, Plattformen und Bündelung fehlen	S. 52, Infofeld
	Serviceinformationen optisch hervorgehoben	ja	tabellarische Darstellung als Infofeld	S. 52, Infofeld
	Kaufberatung vorhanden	nein		
	Kaufberatung optisch hervorgehen	keine Angabe möglich		
5	Grafische Elemente			
	Anzahl der Bilder	5		
	Art der Bilder	Artwork		S. 52, oberes Bild
		Screenshot		S. 52, Bilder unten S. 53
	Funktion der Bilder	Dekoration	Artwork hat keinen Bezug zum Text und dient dem Leseanreiz	S. 52, oberes Bild
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf den Herzstück-Modus beschrieben auf S. 52, Z. 58–68	S. 52, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Essenz, beschrieben auf S. 52, Z. 76–78	S. 52, Bild unten rechts
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf die Helden, beschrieben auf S. 53, Z. 3–41	S. 53, Bild unten links
		Konkretisierung	Screenshot nimmt Bezug auf Ingame-Kommunikation beschrieben auf S. 53, Z. 115–122	S. 53, Bild unten rechts
	Funktion der Bildunterschriften	Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Information aus Infokasten und Autor kommentierte diese mit einem Spruch	S. 52, oberes Bild
		Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Informationen zum Spielmodus von S. 52, Z. 58–68 und Autor kommentiert mit Adjektiven	S. 52, Bild unten links

		Wiederholung, Kommentar	Bildunterschrift wiederholt Informationen von S. 52, Z. 76–81 und Autor kommentiert mit einer Handlungsanweisung	S. 52, <i>Bild unten rechts</i>
		Ergänzung	Bildunterschrift ergänzt Informationen zur Anzahl der Fähigkeiten der Helden	S. 53, <i>Bild unten links</i>
		Wiederholung	Bildunterschrift wiederholt Informationen zu Ingame-Kommunikation von S. 53, Z. 115–122	S. 53, <i>Bild unten rechts</i>
	Quellenangaben der Bilder	nie		
6	Sonstiges			
	Veröffentlichungsdatum	¹ Spiel erschien weniger als eine Woche vor Veröffentlichung der vorherigen Ausgabe; ein Test bis zum Redaktionsschluss war wahrscheinlich nicht möglich		S. 52, <i>Infofeld</i>
	Unterschiede zwischen Versionen	Verfasser benennt Unterschiede zwischen zwei Versionen des Spiels, von denen die erste bereits wieder eingestellt worden ist		S. 52, Z. 41, 42, 47, 52 – 57
	Unstimmigkeiten zwischen Text und Tabelle	In der Tabelle bemängelt der Autor, dass das Spiel nur über eine Karte verfügt, schreibt im Text aber, dass die Karten für hitzige Gefechte sorgen können.		S. 52, Z. 71–76 S. 53, <i>Meinungskasten, Tabelle</i>

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere an Eides statt, die von mir vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst zu haben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder nicht veröffentlichten Arbeiten anderer entnommen sind, habe ich als entnommen kenntlich gemacht. Sämtliche Quellen und Hilfsmittel, die ich für die Arbeit benutzt habe, sind angegeben. Die Arbeit hat mit gleichem Inhalt bzw. in wesentlichen Teilen noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Sankt Augustin, 14. Februar 2022

Ort, Datum

Sven Festag

Unterschrift