

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Backlog Origins: Die Entstehung eines Schatzes

Christian Serra am Samstag, dem 1. Juni 2019

**In meinem Regal stapeln sich heute mehrere hundert Videospiele, viele davon bisher nicht zu Ende gespielt. Ein derartiges Überangebot hatte ich nicht immer. Tatsächlich begleitete mich den größeren Teil meines Lebens eine vergleichsweise überschaubare Sammlung.**

Das lag anfangs an Geldmangel, später (zum Glück nicht lange) an fehlendem Interesse, bevor meine Sammlung ab einem bestimmten Punkt einen ordentlichen Wachstumsschub bekam, der erst seit einiger Zeit langsam abflacht.

Angesichts der Art und Weise, wie sich das Angebot und der Konsum von Spielen allmählich verändert, halte ich an dieser Stelle inne und versuche, die Entstehung des Schatzes zu rekonstruieren, den ich in meinem Hobbyzimmer horte.

Mein Interesse für Videospiele wurde erstmals geweckt, als mir ein Freund am Anfang meiner Grundschulzeit einen Game Boy mit Tetris und Teenage Mutant Hero Turtles II: Back from the Sewers auslieh. Ich war hin und weg. Am Abend nach der ersten Zocksession sah ich vor meinen Augen noch die Tetrissteine purzeln und bekam die hämmernde Boss Musik aus Turtles II nicht mehr aus dem Kopf.

Es dauerte nicht lange, bis mir mein eigener Game Boy mit beiliegendem Tetris geschenkt wurde, gefolgt von Super Mario Land. In dem Alter war nicht daran zu denken, sich selbst irgendwelche Spiele zu kaufen, daher war ich auf Anlässe angewiesen, zu denen es Geschenke gab.

Einmal bekam ich dabei sogar zu viel des Guten: Mangelnde Koordination unter Verwandten bescherte mir eines Tages gleich zwei komplette Kopien von Donkey Kong Land. Bei sämtlichen Gaben handelte es sich damals um originalverpackte Neuware. Bald bestand meine Game Boy-Sammlung aus Schachteln mit Spielen wie Mega Man II oder Kirby's Dreamland 2, die ich auch heute wieder spielen würde, Titeln die ich weniger vermisste, wie Bomb Jack, B.C. Kid 2 oder Die Rückkehr des Imperiums, und auch Wertanlagen wie Trip World oder Mega Man V, von denen ich mich zum Glück nicht mehr erinnern kann, wofür die später verscheuert wurden.

Gebrauchte lose Module waren natürlich auch kein Unding. Die gab's auf Flohmärkten und sie ließen sich wunderbar mit anderen Kindern tauschen. So kam ich unter anderem zu The Legend of Zelda: Link's Awakening, das ich im Austausch für irgendeine Gurke bekam. Andere Module waren das bockschwere Battletoads in Ragnarok's World, das unglaublich blöde The Amazing Spider-Man 2 und das grandiose Probotector.

Das letzte neue Game Boy-Spiel, das ich mir gekauft hatte, war dann einige Jahre später die blaue Edition von Pokémon.



Ein kleiner Auszug aus meiner aktuellen Sammlung. (Bild: Christian Serra)

Der Game Boy war natürlich nur der Einstieg. Als mir ein Freund Super Mario Bros. 3 auf seinem NES zeigte, wollte ich unbedingt eine eigene Konsole haben.

Das war nahe an der Mitte der Neunziger, als Nintendos erste Konsole selbst in Europa langsam aus der Mode gekommen war. Daher konnte mir aus dem Katalog „nur“ ein Sega Mega Drive II bestellt werden, dem erfreulicherweise ein 6-Spiele-Modul beilag, das Super Monaco GP, Sega Soccer, Columns, The Revenge of Shinobi, Streets of Rage und

Sonic the Hedgehog enthielt, wovon mich allerdings nur die letzten drei wirklich interessierten.

Besonders Sonic hatte es mir angetan, das ich davor nur von diversen Merchandise-Produkten kannte. Nach und nach legte ich mir noch Teil 2, 3 und Sonic & Knuckles zu. Daneben hatte ich noch eine ganze Reihe Lizenz-Plattformer wie Donald in Maui Mallard, Taz-Mania oder Garfield: Caught in the Act, an die ich keine besonders nostalgischen Erinnerungen habe. Manches war halt einfach das, was man typischerweise im Grundschulalter spielte.

Ganz anders war das bei einer besonderen Entdeckung, die ich in einem Jugendmagazin machte: Dort wurden mehrere Videospiele vorgestellt, und eins davon war das Action Adventure Landstalker, das ich nach dem Lesen des kurzen Berichts unbedingt haben musste. Am Ende entdeckte ich es neu, in einer Grabbelkiste im Toom Markt. Einige Zeit später holte ich auch das vermeintlich ähnliche Light Crusader, das mir weitaus weniger gefiel als das grandiose Landstalker, und mir damals auch irgendwie unheimlich war.



Mein originales Sega Mega Drive II aus den Neunzigern. (Bild: Christian Serra)

Obwohl das Sega Mega Drive meine erste Konsole war, blieb ich kein „Sega Kind“, da sich später noch ein Super Nintendo dazu gesellte, das gebraucht über eine Anzeige gekauft wurde.

Das Gerät kam noch in der Originalverpackung, als lose Module lagen Super Mario World und Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose! bei. Ich war langsam schon etwas aus dem Alter für bunte Plattformer raus, suchte Super Mario World dennoch sofort durch, mit allen Geheimnissen und Bonusleveln.

Zu der Zeit neigte sich die 16-Bit-Ära dem Ende zu: Es wurden nur noch vereinzelt neue Spiele veröffentlicht, und obwohl man viele noch in den Geschäften kaufen konnte, wurden Flohmärkte von gebrauchten, aber oft gut erhaltenen Spielen überflutet.

Exemplarisch für diese Situation war meine Star Wars Trilogie: Den ersten Teil hatte ich neu und originalverpackt, The Empire Strikes Back nur als loses Modul, und Return of the Jedi in einer stark abgenutzten Schachtel. Von meinen beiden Big Boxen war eine, die von Terranigma, gut erhalten gebraucht gekauft, während ich Lufia neu als Geburtstagsgeschenk bekommen hatte. Damals war es wirklich noch leicht, die Verpackung in gutem Zustand zu bekommen, weshalb ich zum Beispiel auch nicht mehr weiß, ob mein Starwing, Plok oder The Legend of the Mystical Ninja von damals neu oder gebraucht gewesen ist.

Sicher bin ich mir bei Super Mario All-Stars und The Legend of Zelda: A Link to the Past, da ich davon die am Ende der Super Nintendo-Laufzeit veröffentlichten roten Packungen der Super Classic-Serie im Geschäft gekauft hatte. Eine meiner letzten damaligen

Anschaffungen war Harvest Moon, das ich allerdings später mit einem Kumpel tauschte. Und zwar ausgerechnet gegen Mystic Quest Legend.



Das NES hat in den 90ern mein Interesse für Konsolen geweckt. Erst seit 2007 sammle ich Spiele dafür. (Bild: Christian Serra)

Wenn ich heute aus der Sicht eines Retrosammlers zurückblicke, erscheint mir die damalige Zeit nahezu paradiesisch. Es kamen noch neue Titel für Game Boy, Sega Mega Drive und Super Nintendo heraus, im Laden konnte man originalverpackte Ware kaufen, und gebraucht bekam man eine Menge Zeug in gutem Zustand und zu günstigen Preisen. Damals wusste ich das natürlich nicht zu schätzen. Ich war eher frustriert darüber, dass man sich beim Verkauf auf Flohmärkten anhören musste, dass man für die alten Spiele höchstens ein paar Mark bekommt, und über Kleinanzeigen versucht wurde, einen abzuzocken.

Zudem war es mir als Kind enorm wichtig, mit den aktuellen Entwicklungen mitzuhalten. Entsprechend enttäuscht war ich, als mir irgendwann aufging, dass ich eigentlich erst in die 16-Bit-Ära eingestiegen war, als sie schon so gut wie vorbei war.

Und auch ich gehörte zu den [Club Nintendo](#)-Lesern, die frustriert darüber waren, dass das Super Nintendo zu Gunsten des neuen Nintendo 64 fallen gelassen wurde. Trotzdem wollte ich in die nächste Generation einsteigen. Nachdem ich insgesamt doch mehr Zeit mit Game Boy und Super Nintendo verbracht hatte, lag meine Präferenz klar beim Nintendo 64.

Die Sony PlayStation hielt ich für billigen Schrott, der Sega Saturn existierte nur am Rande meiner Wahrnehmung. Mit einem Freund fieberte ich der Veröffentlichung von Nintendos erster 3D-Konsole entgegen, und konnte bei ihm bald Super Mario 64 und Lylat Wars anzocken.

Blöd für Nintendo war allerdings, dass ich durch das Super Nintendo großen Gefallen an Action Adventures und Rollenspielen gefunden hatte, und eine Fortführung dieses Spielangebots auf dem Nintendo 64 erwartete. Stattdessen entdeckte ich in einer Bravo Screenfun eine kurze Preview zu Breath of Fire III, dessen Vorgänger ich leihweise auf dem Super Nintendo gespielt hatte, sowie einen ausführlichen Test von Alundra, mit einer Infobox, die es als spirituellen Nachfolger von Landstalker beschrieb. Tschüss Nintendo! Hallo Sony!

Im Sommer 1998 kaufte ich meine PlayStation, allerdings ohne Spiel. Nachdem die beiliegenden Demos nicht unbedingt Stürme der Begeisterung in mir entfachten, überlegte ich sogar, die Sony-Konsole doch noch gegen ein Nintendo 64 einzutauschen.

Doch diese Überlegungen verflogen, als ein Freund Final Fantasy VII vorbeibrachte. Alundra gab es auch bald als Geburtstagsgeschenk. Breath of Fire III kaufte ich mir im folgenden Herbst im Toys R Us. Final Fantasy VIII und IX besorgte ich mir direkt am Erscheinungstag, der Preis von über 100 DM war mir egal.

Frustriert war ich da eher bei Silent Hill und Metal Gear Solid, die mir bei ähnlicher Preislage lediglich ein paar Stunden Spielspaß bereiteten. Gebraucht kaufte ich außer Jumping Flash! eigentlich nichts, sondern suchte anderweitige Schnäppchen. Etwa Castlevania: Symphony of the Night, das damals niemand haben wollte. Für 40 DM nahm ich es trotzdem aus dem Radio Diehl mit. Natürlich griff ich auch bei der Platinum-Reihe zu, die mir Crash Bandicoot, Tekken 2 und Gran Turismo bescherte. Und irgendwann auch mein eigenes Final Fantasy VII, nachdem ich es bis dahin immer von meinem Kumpel geschnorrt hatte.

Mein Spielgeschmack hatte damals einen starken Fokus auf Rollenspiele und Action Adventures, weshalb bald auch Titel wie SaGa Frontier 2, Wild Arms und Dino Crisis in meinen Besitz gelangten.

Es wäre schön gewesen, wenn ich die bisher genannten Spiele alle behalten hätte. Aber wie das nun mal so ist, wenn man jung ist und das Geld braucht, wurde ein Großteil irgendwann veräußert. Vieles nach und nach, allerdings gab es auch eine systematische Aufräumaktion: Dabei wollte ich meine PlayStation-Sammlung entschlacken, und alles Ältere loswerden.

Den Anfang machte das Super Nintendo. Obwohl ich inzwischen eigentlich ein Fan von Rollenspielen war, ließ mich ausgerechnet Starwing etwas zögern. Leider verkaufte ich dann trotzdem sowohl Konsole als auch alle Spiele. Beim Sega Mega Drive stoppte ich zum Glück, als es um das einzig verbliebene Landstalker ging. Ich konnte mich einfach nicht von diesem einen Spiel trennen, weshalb ich auch die zugehörige Konsole behielt.

Den Game Boy bewahrte ich mir noch eine ganze Weile mit einer Handvoll Spielen, inzwischen ist davon allerdings auch nur noch mein Probotector-Modul übrig. Bei der PlayStation gingen Titel, mit denen ich nie so warm geworden bin, wie Jade Cocoon oder Crime Killer, oder welche, bei denen ich nicht plante, sie ein weiteres Mal durchzuspielen, wie MediEvil oder Star Ocean: The Second Story. Das meiste meiner damaligen Sony-Sammlung besitze ich aber noch heute.



Alle verbliebenen Spiele, die zu ihrer Zeit neu gekauft wurden und sich nach wie vor in meinem Besitz befinden. (Bild: Christian Serra)

Während meiner Zeit in der Oberstufe widmete ich meine Aufmerksamkeit oft anderen Dingen als Videospiele. Die anbahnende nächste Generation verfolgte ich nur am Rande. Erst spät besorgte ich mir eine gebrauchte PlayStation 2, auf der ich aber nur Fortsetzungen meiner Lieblingsreihen wie Final Fantasy und Silent Hill spielte. Daneben holte ich verpasste PlayStation 1 Klassiker nach, etwa Breath of Fire IV oder Front Mission 3.

Nachdem ich mir mit Blaze & Blade: Eternal Quest eine Gurke eingehandelt hatte, kam ich fürs Erste zu dem Schluss, dass es auf diesem System wohl nichts mehr für mich zu holen gab.

Dennoch folgte eine weitere Retro-Episode: Für meinen langsam verstaubenden Sega Mega Drive ersteigerte ich mir die vier Phantasy Star-Teile für insgesamt 80 Euro. Für das erste Spiel besorgte ich mir sogar ein Master System. Leider war von Anfang an klar, dass ich die Sci-Fi-Rollenspiele aus finanziellen Gründen nach dem Durchspielen wieder verkaufen würde. Den ersten Teil behielt ich, der Rest wurde wieder zu Geld gemacht (wobei ich Phantasy Star II nicht durchgespielt hatte – wer das Spiel kennt weiß vielleicht auch, warum).

Spätestens als Zivildienstleistender hatte ich den Tiefpunkt meiner Videospiele-Laufbahn erreicht. Obwohl ich damals ziemlich viel Freizeit hatte, blieben die Konsolen aus. Erst gegen Ende startete ich einen weiteren Final Fantasy VIII-Durchgang.

Doch zum Beginn meines Studiums nahte die erhoffte Rettung, das nächste große Ding, das mich endlich aus meiner Lethargie reißen sollte: Final Fantasy XII! Das war einer der wenigen Titel, die ich aktiv verfolgt hatte. Da ich wusste, dass hier die bunten Welten der Final Fantasy-Hauptreihe mit den düsteren Szenarien von Vagrant Story und Final Fantasy Tactics zusammentreffen sollten, waren meine Erwartungen hoch. Ich erhoffte mir eine Mischung aus emotionalem Charakterdrama und verworrenen politischen Intrigen.

Dieses Versprechen wird jedoch nur zu Beginn des Spiels eingehalten, während die Story in der zweiten Hälfte irgendwo versiebt und bis zum Schluss nicht mehr wiederkommt. Ich war so frustriert darüber, dass ich es nach dem Durchspielen umgehend verkaufte. Mein Interesse an Videospiele war scheinbar endgültig dahin.



Module satt: Für das Super Nintendo bin ich inzwischen wieder gewappnet. (Bild: Christian Serra)

Dass Final Fantasy XII nicht mein letztes Videospiele wurde, habe ich einem Zufall zu verdanken: Auf YouTube entdeckte ich Videos, in denen 8-Bit-Spiele und deren Macken durch den Kakao gezogen werden. Die pixeligen Gameplay-Szenen weckten sofort Erinnerungen an den Moment, an dem mir mein Grundschulfreund das NES zeigte, und an Screenshots, die ich früher in Club Nintendo-Magazinen gesehen hatte.

Ich rannte in einen nahegelegenen Laden für gebrauchte Spiele, wo ich tatsächlich ein

NES entdeckte und für 15 Euro mitnahm. Spiele waren keine dabei, also ging es anschließend direkt auf eBay, wo ich mir für zusammen 3,50 € Super Mario Bros. 1 und 3 sichern konnte.

In der Zeit darauf ersteigerte ich weitere Klassiker wie Ninja Gaiden, Adventures of Lolo oder Probotector. Faxanadu und The Legend of Zelda entdeckte ich sogar in der Originalverpackung. Über ein Forum kam ich unverschämt günstig an das zweite Zelda sowie Mega Man 2-5. Auf einem Flohmarkt fand ich das erste Castlevania für fünf Euro. Wer heutzutage klassische Spiele sammelt, wird merken, dass ich hier eine längst vergangene Zeit beschreibe, in der man sich ältere Spiele noch für relativ kleines Geld sichern konnte.

Mein zunächst fürs NES entflammtes Sammelfieber weitete sich bald auf meine anderen Systeme aus. Endlich holte ich Devil May Cry und die beiden Metal Gear Solid-Teile für die PlayStation 2 nach. Für die erste PlayStation besorgte ich mir einige Spiele, die ich noch aus der Bravo Screenfun kannte, wie G-Darius oder Resident Evil 2. Das Sega Mega Drive wurde um die Shining-Reihe erweitert.

Als ich The Legend of Zelda: Link's Awakening auf einem Flohmarkt entdeckte, kaufte ich mir das Modul, ohne eine Abspielmöglichkeit dafür zu haben. Das änderte ich bald.

Ein schmutziges gebrauchtes Super Nintendo, das ich dem Verkäufer für fünf Euro aus den Rippen leiern konnte, wurde auf Vordermann gebracht und mit ersteigerten Teilen betriebsbereit gemacht. Den Super Game Boy konnte ich nun mit Game Boy-Modulen füttern, und mir meine liebsten Super Nintendo-Spiele von damals erneut beschaffen.

Dabei entdeckte ich auch verpasste Perlen wie ActRaiser oder Super Metroid. Bald tauchten komplett versäumte Systeme auf meinem Radar auf. Etwa ein GameCube, auf dem ich begeistert Tales of Symphonia oder Killer7 zockte, und über den Game Boy Player auch Game Boy Advance-Titel wie die Final Fantasy Ports oder 2D Castlevarias genießen konnte.



Futter für meinen HD-Fernseher. (Bild: Christian Serra)

Ich war drauf und dran, ein ewiger Retrogamer zu werden, bis ein Kumpel eine Xbox 360 mitbrachte und an meinen HD-Fernseher anschloss, der sonst nur für alte Konsolen

herhalten musste. Wir spielten Mirror's Edge, und ich war völlig baff von der hochauflösenden sauberen Optik.

Um die Kapazitäten meines Fernsehers doch etwas auszureizen, stieg ich mit der Anschaffung einer PlayStation 3 ins HD-Zeitalter und damit in die (damalige) Moderne ein. Neben Mirror's Edge kaufte ich mir auch mein erstes digitales Spiel: Flower. HD-Konsolen bringt man in der Regel (noch) keine großartigen nostalgischen Gefühle entgegen.

Trotzdem erinnere ich mich gerne daran, wie es nach langer Zeit war, wieder auf dem aktuellsten Stand zu sein, und den Lebenszyklus einer Konsole von Anfang bis Ende mitzuerleben.

Ich kaufte Ninja Gaiden Sigma 2, Final Fantasy XIII und Tales of Graces f am Erscheinungstag, wartete darauf, dass Preise fielen, damit ich mir für einen Zwanni Metal Gear Solid 4, Bayonetta und Castlevania: Lords of Shadow holen konnte, und nutzte die Platinreihe, um in den Genuss von Uncharted und Heavenly Sword zu kommen. Was ich sonst noch verpasst habe, hole ich mir inzwischen für Spottpreise auf dem Gebrauchtmart.

Bei der PlayStation 3 blieb es natürlich nicht. Inzwischen sammle ich alte und neue Spiele für die klassischen und modernen Konsolen und Handhelds von Nintendo, Sega und Sony. Die jetzt alle aufzuzählen, würde allerdings den Rahmen sprengen.

**Daher gebe ich an dieser Stelle weiter an euch: Was habt und hattet ihr für Systeme und Spiele? Welche davon hättet ihr gerne wieder, welche können euch gestohlen bleiben? Sammelt ihr physikalische Spiele oder setzt ihr mehr auf digitale Käufe? Oder schwören einige dem Horten ab und steigen auf Abos und Streaming um?**

**Erzählt in den Kommentaren mal von euren Schätzen. Ich gucke derweil nochmal nach, ob noch alles von meinem da ist. Man kann ja nie wissen.**

## Weiterführende Links

- Blog des Autors: [Binary Scroll](#)
- Fokus: [Das Club Nintendo Magazin](#) (auf [Spielkritik.com](#))

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 1. Juni 2019 um 08:43 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.





## **Über Videospiegelgeschichten**

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>