

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Leidenschaft Videospiele: Wie sich die Liebe zu einem Spiel äußern kann

Steph am Samstag, dem 14. Oktober 2023

**Wir alle kennen das Gefühl, von einem speziellen Videospiele oder von einer ganzen Spielreihe besonders angetan, fasziniert oder gar besessen zu sein. Ein Gefühl oder eine Verbindung zu einem Spiel, das sich bei jedem unterschiedlich äußern kann.**

Aber erst einmal von vorn. Nach meinem ersten Blog-Beitrag hier auf *Videospielgeschichten.de* wollte ich ein wenig persönlicher werden. Einen Beitrag schreiben, der mehr von mir und meiner Begeisterung für Videospiele erzählt. Bezug nehmend auf meine Lieblingsspiele, schwirrten mir unzählige Ideen durch den Kopf, die ich unbedingt mit euch teilen wollte. Am Ende fiel mir aber auf, dass sich meine Leidenschaft zu bestimmten Spielen völlig unterschiedlich darstellt – wo also anfangen?

Woran liegt es und wovon ist es abhängig, dass sich (m)eine Leidenschaft so unterschiedlich äußert? Warum ist es mir bei manchen meiner Lieblingsspiele wichtig, alles zu sammeln und bei anderen drückt sich die Begeisterung eher durch visuelle Bezüge, Achievement-Wahn oder glühende Plädoyers aus?

Es entstand also langsam die Idee eines Beitrags, der sowohl Einblick in mein persönliches Verhalten und Spiel-Historie gibt, als auch Ankerpunkt für euch sein kann. Lasst uns auf dieser Idee aufbauen und gemeinsam die Antworten auf die Eingangsfragen ergründen und herausfinden, welche unterschiedlichen Auswirkungen die Verbundenheit zu Videospielen haben kann. Betrachtet dabei gerne euren persönlichen Umgang mit euren Lieblingsspielen und wie ihr eure Leidenschaft dafür zum Ausdruck bringt.

## **Nostalgie: Liebeserinnerungen vergangener Zeiten**

Eines der ersten Spiele, für die ich eine größere Leidenschaft entwickelt habe, war damals *Flashback*. Der 16-Bit-Klassiker aus dem Jahre 1992 von *Delphine Software International* gehört zu meinen All-Time-Favoriten und hat mich in meiner frühen Kindheit enorm fasziniert und sicherlich auch geprägt. So findet *Flashback* immer einen Platz in meinen Toplisten und bei Diskussionen um den Sega Mega Drive zeige ich gerne meine Original-Version.

Leider war es bisher aber immer eine Ernüchterung, wenn das *Flashback*-Universum erweitert wurde. Weder konnte ich etwas mit dem 3D-Ableger *Fade to Black*, noch mit dem 2013er-HD-Remake zu *Flashback* anfangen. Einzig der 2018er-Port des Originals auf aktuelle Konsolen hat bei mir funktioniert. Hier wurde das Original aber auch weitergehend beibehalten und nur Auflösung hochgeschraubt sowie Grafik geglättet. Ein Grund, weshalb ich hier wohl hauptsächlich in nostalgischen Erinnerungen schwelge.

Damals hatte mich das Spiel völlig unbewusst dem Cyberpunk näher gebracht sowie auch musikalisch einige Spuren bei mir hinterlassen. Das Cyberpunk-Setting und Design sind einfach zum Niederknien und der Soundtrack begleitet mich wie ein treuer Gefährte bis heute. Sehnlichst warte ich auf eine Vinyl-Edition des Original-Soundtracks. *Flashback* war im Grunde das erste Spiel für mich, was sich audiovisuell in mein Gedächtnis gebrannt hat – daher zeigt sich meine Liebe wohl vor allem auf dieser Ebene.

Angesichts meiner Begeisterung für dieses legendäre Meisterwerk habe ich vor einiger Zeit das grandiose Cover eigenhändig in ein skalierbares Vektorformat umgewandelt, um es in beliebiger Auflösung bereitstellen zu können. Dies ermöglichte mir, ein hochwertiges Poster selbst auszudrucken und lässt mir sogar die Option offen, meine ganze Wand damit zu tapezieren. Das verdeutlicht hier nochmal, wie tief verwurzelt meine nostalgischen Gefühle und Sehnsüchte im Zusammenhang mit *Flashback* sind. Ich genieße es immer wieder, an diesem Poster vorbeizulaufen und dabei in Kindheitserinnerungen zu schwelgen.





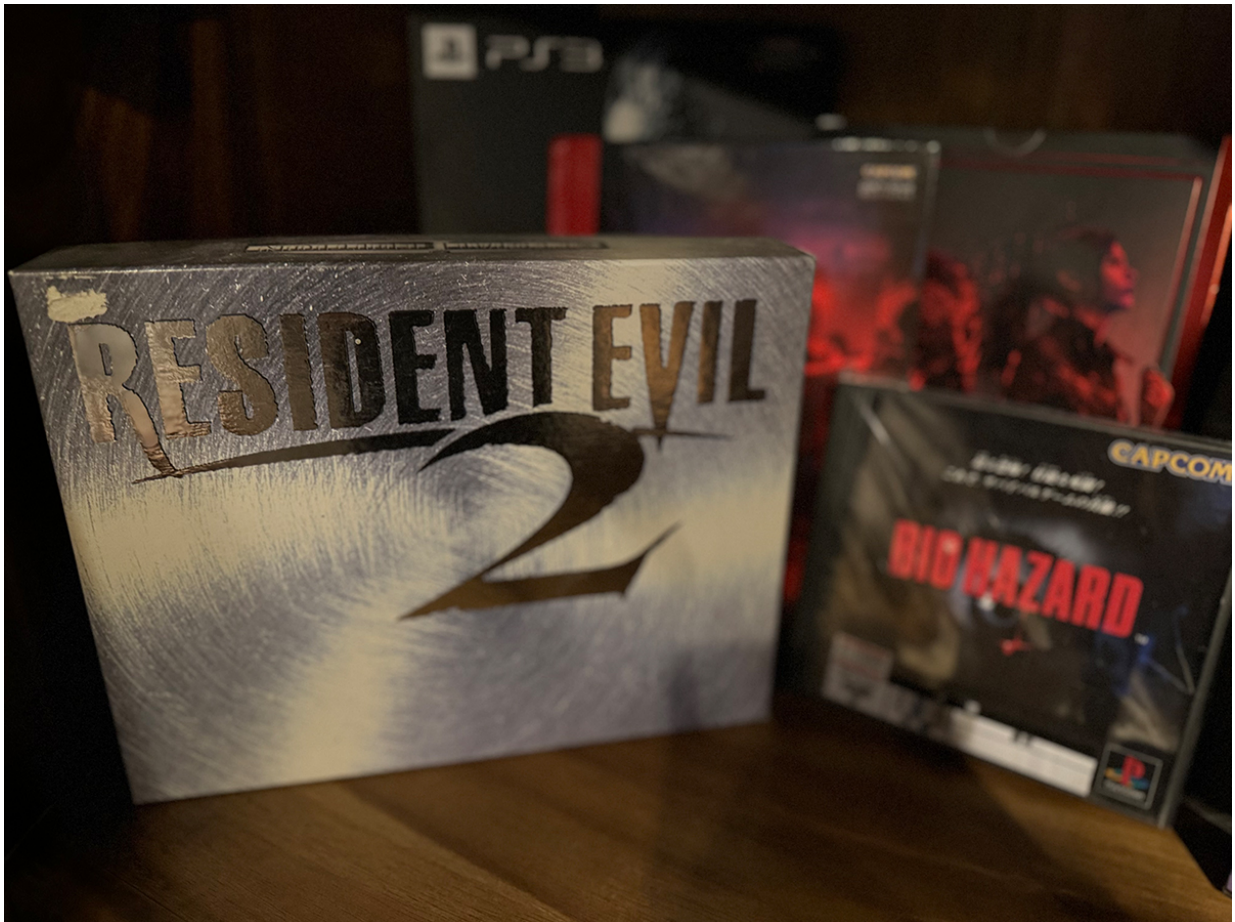
Flashback hat sich tief in mein Herz gebrannt.

## **Sammelwahn: Shut up and take my money!**

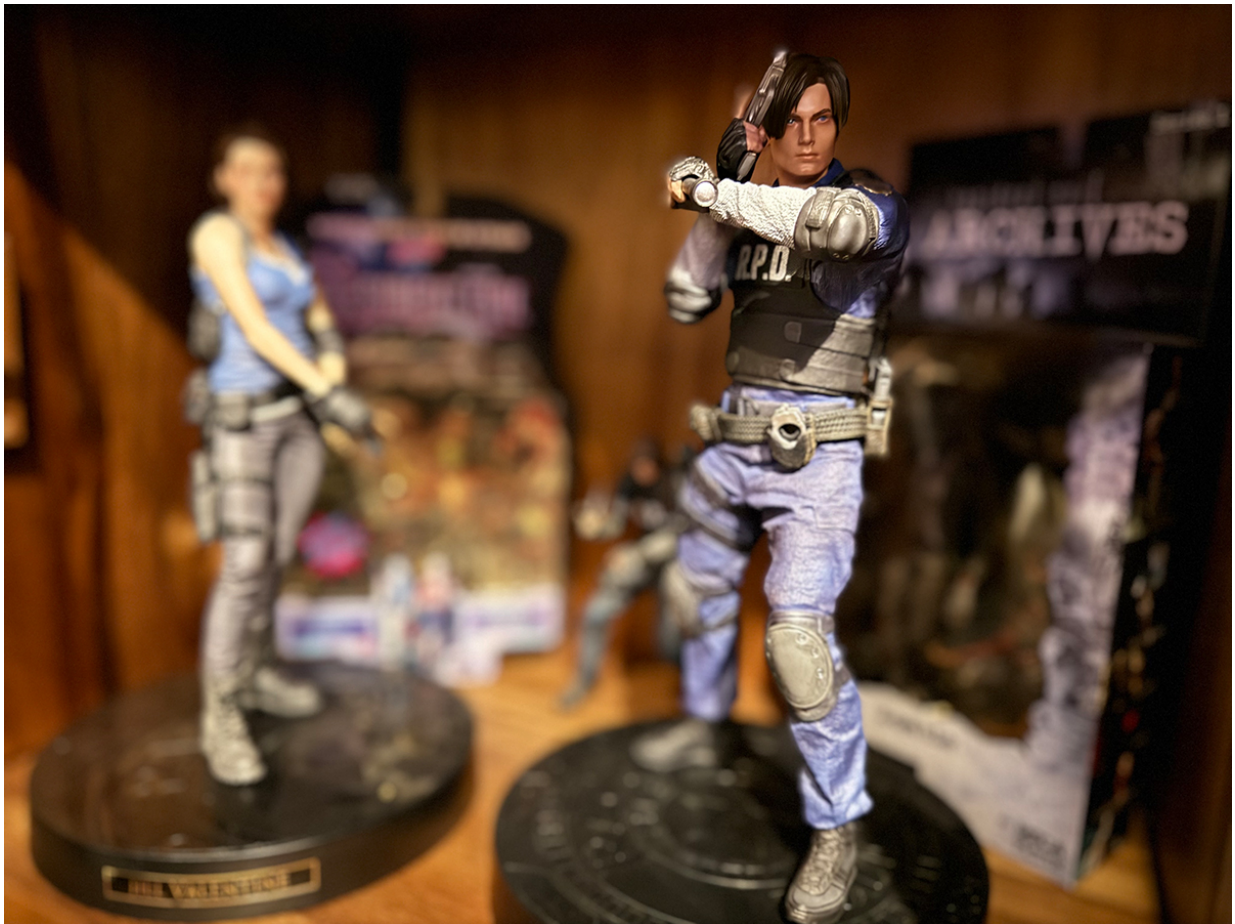
Meine Sammelleidenschaft ist in den vergangenen Jahren ein wenig abgeflaut. Früher hab' ich mir jede noch so (un)spannende Collector's Edition oder schickes Steelbook geschnappt, heute fokussiert sich mein Sammeldrang auf ganz spezielle Spiele und Extras. Einzig bei der Resident Evil-Reihe werde ich immer wieder schwach. Ein Franchise, das in den letzten Jahrzehnten mit einigen Höhen und Tiefen zu kämpfen

hatte. Für mich sticht aber bis heute noch Resident Evil 2 aus der Reihe hervor – mit Abstand der beste Teil, das gilt sowohl für das Original, als auch für das hervorragende Remake aus dem Jahre 2019.

Immer wieder werde ich dazu verleitet, Geld in die Hand zu nehmen, um meiner Liebe zu diesem Ableger zu frönen. So finden sich die unterschiedlichsten Versionen des Survival-Horror-Klassikers und auch Remakes in meiner Sammlung. Neben mehrfacher Ausführung der PlayStation-USK-Version besitze ich auch die Limited Edition, eine japanische Version des PS1-Originals sowie eine Dreamcast-Version, eine Leon-Figur, die Collector's Edition des Remakes, mit einer weiteren Leon-Figur und eine kitschige R.P.D.-Jacke. Hinzukommen Schallplatten des Soundtracks, Comics sowie Resident Evil-Romane, die natürlich ebenfalls Bezug zum zweiten Teil der Reihe haben.







Ein kleiner Auszug meiner Resident Evil 2-Sammlung.

Es ist offensichtlich, dass ich dieses Spiel liebe. Ein weiterer, aber auch banaler Grund für diese Sammelleidenschaft ist wohl, dass sich in der Vergangenheit immer wieder

Gelegenheiten ergaben, die Sammlung zu erweitern. Irgendwann habe ich gezielt nach Resident Evil-Goodies gesucht, sei es auf Urlaubsreisen oder in Online-Marktplätzen. Wenn ich hier die Wahl zwischen einer außergewöhnlichen und limitierten Cyberpunk-2077-Edition oder der 20. Resident-Evil-2-Version hätte, würde ich immer Resident Evil wählen.

An dieser Stelle auch noch ein Verweis auf [@theretrosvn](#) sowie seinen tollen und passenden Beitrag zu dieser Thematik: [Warum ich Videospiele sammle und welche Bedeutung es für mich hat](#).

## **Obsession: Zwischen Hingabe und Besessenheit**

Nun folgt ein kleiner Monolog oder viel mehr ein „glühendes Plädoyer“ zu Streets of Rage 4, welches ich so oder so ähnlich schon auf etlichen anderen Plattformen und Foren gehalten habe.

Streets of Rage 4 ist ein klassisches Beat ‚em up, wie wir es aus den Spielhallen der 80er und 90er-Jahre kennen. Egal, ob Final Fight, Double Dragon oder natürlich auch die alten Streets of Rage-Ableger, damals kämpfte man sich noch vermehrt durch die 8- und 16-Bit-Generation. Ich selbst bin mit Streets of Rage auf dem Sega Mega Drive aufgewachsen. Dementsprechend groß war die Freude, als nach mehr als 26(!) Jahren ein Nachfolger angekündigt wurde.

Schon nach kurzer Spielzeit war für mich klar, Streets of Rage 4 und ich, das wird was für die Ewigkeit. Was eine grandiose Nostalgie-Bombe, mit einem hervorragenden Artstyle, optionalen Retro-Soundtrack zum Dahinschmelzen, tollen Motivationsmechaniken und einem fabulösen Koop-Modus! Das Spiel lebt, wie damals, von Highscore-Jagden und der stetigen Verbesserung der eigenen Fähigkeiten. Ich liebe jede Faser an Street of Rage 4 und verzeihe dem Spiel auch das etwas angestaubte Gameplay.

Ich konnte Wochen, gar Monate lang den Controller nicht aus der Hand legen und habe mich völlig unbewusst auch immer mehr an alle Achievements herangetastet. So habe ich ein ganzes Wochenende nur damit verbracht, die Stages auf schwer mit einem S-Rang abzuschließen. Zwischen diesen Erfolgen verspürte ich auch immer wieder den Drang, mich mit anderen Spieler:innen über das Games auszutauschen. Dies führte schließlich dazu, dass meine „Streets of Rage 4-Obsession“ sogar in einem Insert Moin-Podcast Erwähnung fand. Auch wenn dieser nur für Supporter:innen zugänglich ist, möchte ich natürlich dennoch darauf verweisen: [Streets of Rage 4: Das Brawler-Revival des Jahres](#).







Auch hier ein kleiner Auszug meiner Sammlung, der das Ausmaß meiner Liebe zu dieser Beat ,em up-Perle verdeutlicht.

Das Spiel begeistert mich auf allen Ebenen und vereint somit alle Facetten meiner Leidenschaft für Videospiele. So versuche ich alles in Bezug auf Streets of Rage 4 zu sammeln, empfinde aufgrund der Vorgänger, nostalgische Gefühle und preise leidenschaftlich, ja fast obsessiv dieses Spiel bei jeder sich bietenden Gelegenheit an. Meine Umgebung und meine Gaming-Bubble leiden sicherlich auch etwas unter der Hingabe und Begeisterung für dieses Spiel.

## Fazit

Auch wenn es nur Nuancen sind, zeigt sich die Liebe zu verschiedenen Videospiele nicht immer zwingend gleich. So scheint mir bei Flashback primär der Blick in die Vergangenheit wichtig zu sein. Anders als bei Resident Evil 2 oder auch Streets of Rage 4, bei denen sich das Ganze auch über ausschweifende Sammlungen oder übertriebene Erhöhung der Spiele äußert. Ich hatte auf jeden Fall viel Freude an dieser persönlichen Rückschau und Aufarbeitung der verschiedenen Ausprägungen meiner Videospiele-Leidenschaft. Ich hoffe ihr auch?

**Nun seid ihr gefragt! Wie äußert sich bei euch der Hang zu einem gewissen Spiel oder gar einer ganzen Spielreihe?**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 14. Oktober 2023 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Kolumne](#). 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>