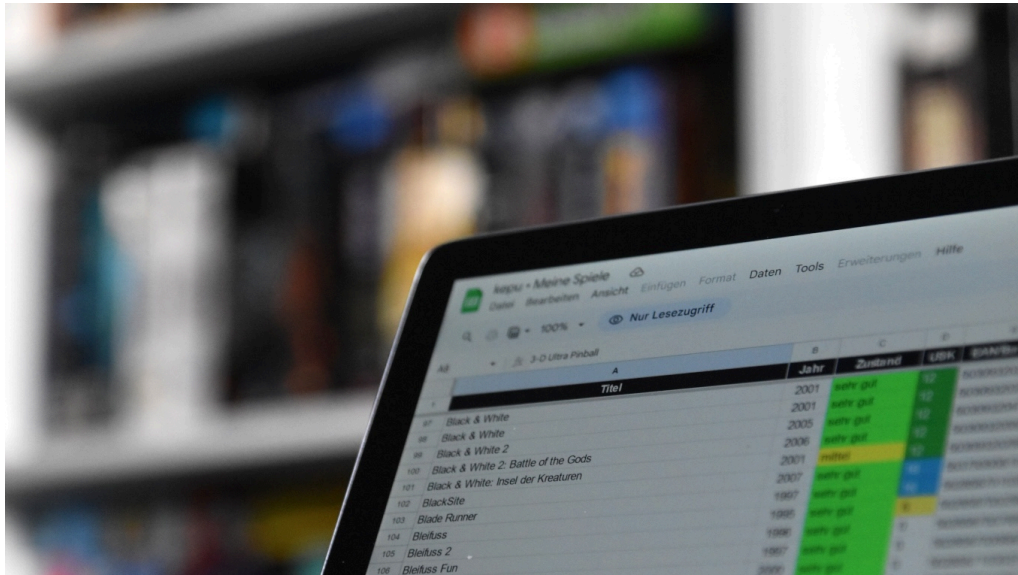


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## PC-Spiele katalogisieren: ein Look & Sort Adventure

Kevin Puschak am Samstag, dem 6. Januar 2024

**Wenn die eigene Sammlung aus allen Nähten platzt, wird es Zeit für eine vernünftige Auflistung. Wenn dabei auch noch Kontrollinstrumente aus dem Internet zum Einsatz kommen, wird das zu einem interessanten Abenteuer.**

Mit dem Lernspiel „[Big Job: Große Aufgaben](#)“ aus dem Jahr 1995 fing im Frühling 2013 meine Sammelleidenschaft für ältere PC-Spiele an. Damals noch mit einem größeren Fokus auf die in den 1990er Jahren gängigen Euroboxen (*Big-Boxen*), hat sich diese Leidenschaft inzwischen auch auf die Keep-Case-Titel vergrößert.

Dabei waren die Auswahlkriterien noch recht grob gewählt. Hauptsache alt, in einer großen Box und für den PC. Mithilfe zeitgemäßer Systeme konnten diese Titel perfekt abgespielt werden mit ihren typischen Macken und dem Einrichtungschaos, der meistens nicht vermieden werden konnte.

Doch bei solch groben Kriterien und der Ansicht, dass es nicht unbedingt ein bekannter Klassiker sein musste, wurde die Sammlung immer größer und größer. Da konnte es nicht schaden, all diese Titel in eine Tabelle zu packen, um den Überblick zu behalten.

Aber wisst ihr, wie früh ich damit angefangen habe? Nur einige Jahre, nachdem ich mit

Sammeln angefangen habe. Ich wollte schließlich ein wenig mehr über meine Exemplare wissen, die sich im Laufe der Zeit angesammelt haben.

## Spiel für Spiel, Schritt für Schritt

Zustand				Vollständig?			
neu	sehr gut	gut	befriedigend	mangelhaft	ja	nein	keine Angabe

**PC**  
**Big Box (178 Stück)**

Name	Typ	Jahr	Zustand	Vollständig?	Bemerkung
3-D Ultra Minigolf	Schubbox	1997	•	✓	
3-D Ultra Pinball	Schubbox	1995	•	✓	Sierra-Katalog 1995-96 statt 1994-95 enthalten
3-D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent	einteilige Eurobox	1997	•	✓	
3D Lemmings	einteilige Eurobox	1995	•	✓	Anleitung vom ersten Teil von "Lemmings" enthalten, Zeitungsausschnitte mit Wertungen/News zum Spiel (PC Praxis 1/96 S. 79, PCgo! 10/95 S. 130, ComputerBILD 23/96 S. 102, PCDHome (?) 12/95 S. 15, DATA NEWS 6/95 S. 128) enthalten
Abenteuer auf der Lego Insel	zweiteilige Eurobox	1997	•	✓	
Age of Empires	einteilige Eurobox	1997	•	✗	Garantieheft, Informationsfolder und Registrierkarte fehlen
Age of Empires II: The Age of Kings	einteilige Eurobox	1999	•	✓	
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	zweiteilige Eurobox	1998	•	✗	paar Bestellkarten fehlen
Armored Fist	Spezialform	1994	•	✓	Packung hat die Form eines Panzers, englischsprachige Disketten-Version mit Umtauschmöglichkeit zur deutschen Version

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Titel	Jahr	Zustand	USK	EAN/Barcode	Distribution	Verpackung	Ausgabe	es fehlt/es
2	(T)Raumschiff Surprise: Periode 1	2004	sehr gut	0	4033841100734	1x CD	Keep Case	Erstausgabe	Fanartikelkatalog
3	18 Wheels of Steel: Extreme Trucker	2009	sehr gut	0	4032222440551	1x CD	Keep Case	Re-Release	
4	18 Wheels of Steel: Extreme Trucker 2	2011	sehr gut	0	4032222440933	1x CD	Keep Case		
5	1990: Die 94'er Edition	1994	sehr gut			1x CD	Keep Case		
6	3-D Ultra Fun Center	2001	sehr gut	0	3348542126091	4x CD	Big Box	Erstausgabe	
7	3-D Ultra Minigolf	1997	sehr gut	0	3348542023338	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
8	3-D Ultra Pinball	1995	sehr gut	0	3348542006379	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
9	3-D Ultra Pinball: Creep Night	1996	sehr gut	0	3348542017931	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
10	3-D Ultra Pinball: Creep Night	1996	sehr gut		020626838968	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
11	3-D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent	1997	sehr gut	6	3348542029750	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
12	3-D Ultra Pinball: Turbo Racing	1998	sehr gut	0	3348542045385	1x CD	Big Box	Erstausgabe	Backinlay
13	3D Lemmings	1995	sehr gut	6	5016597017388	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
14	4x4 Evo 2	2001	sehr gut	0	5026555035415	1x CD	Keep Case	Erstausgabe	
15	4x4 Evolution	2000	sehr gut	0	5026555033053	1x CD	Keep Case	Erstausgabe	
16	9: The Last Resort	1996	sehr gut	12	5029988001279	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
17	A-Train	1991	sehr gut		5013156017827	3x 3,5" Disk	Big Box	Erstausgabe	
18	A.I.V Networks: Zug um Zug zum Erfolg	1995	sehr gut	0	3329720008941	1x CD	Big Box		Bestellkarte, Infogramme-Einlegeheft
19	Abenteuer auf der Lego Insel	1997	mittel	0	5028661002930	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
20	After Dark Games	1998	neu	0	3348542014398		Big Box	Re-Release	
21	Age of Empires	1997	gut	12	093007554607	1x CD	Big Box	Erstausgabe	Garantieheft, Informationsfolder, Registrierkarte
22	Age of Empires II: The Age of Kings	1999	sehr gut	12	659556138110	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
23	Age of Empires II: The Conquerors	2000	mittel	12	659556460815	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
24	Age of Empires III	2005	sehr gut	12	882224043328	3x CD	Keep Case	Erstausgabe	
25	Age of Empires III: The Asian Dynasties	2007	sehr gut	12	882224531245	1x CD	Keep Case	Re-Release	
26	Age of Empires III: The War Chiefs	2006	sehr gut	12	882224277525	1x CD	Keep Case	Erstausgabe	
27	Age of Empires: Der Aufstieg Roms	1998	sehr gut	12	659556004231	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
28	Age of Empires: Gold Edition	1999	sehr gut	12	659556098643	1x CD	Big Box	Erstausgabe	
29	Age of Mythology	2002	sehr gut	12	805529105812	2x CD	Keep Case	Erstausgabe	

Links: Die Web-Spieleliste – hier im Jahr 2016 – wurde von einer SQL-Tabelle gezogen... / Rechts: ...ehe sie 2018 zu Google Docs umgezogen ist

Anfangs landete die Liste als Tabelle auf meiner Infoseite „[kepuweb](#)“, die auf eine SQL-Datenbank zugegriffen hat. Zu Beginn wurden nur die Big-Box-Spiele aufgelistet, da sich die Anzahl anderer Typen noch stark in Grenzen hielt. Der Fokus ging so weit, dass ich sogar die Unterschiede zwischen den verschiedenen Big-Box-Typen involviert habe.

Zweiteilige Eurobox, einteilige Eurobox, Schubbox oder Sonderformen. Dazu noch das Erscheinungsjahr, der Zustand in Farben dargestellt (vom sehr guten Hellgrün bis zum sehr schlechten Rot) und ob mein Exemplar vollständig war.

Schon seit Jahren dient die [Online-Games-Datenbank \(kurz OGDB\)](#) für mich als Orientierungspunkt für die Inhalte der jeweiligen Spielepackungen. Die sicherste Aussage hat man, wenn man das jeweilige Spiel im eingeschweißten Neuzustand besorgt und reinguckt, aber zur Überprüfung reicht in den allermeisten Fällen auch diese Website.

Und dann ist man umso überraschter, wenn man bemerkt, wie viel da doch fehlen kann. Wenn der/die Vorbesitzer:in es gewagt hat, die Registrierkarte wirklich auszufüllen. Oder eine hübsche Postkarte aus der Packung genommen und verwendet hat. Oder aus ominösen Gründen das Handbuch abhanden gekommen ist.

Vermerkt wurde zudem die offensichtliche Tatsache, dass es sich bei meinem Spieleexemplar um ein Re-Release handelt. Nur in Ausnahmefällen besorge ich diese Art von Variante, aber in der Regel achte ich schon darauf, dass die Erstausgabe in der Sammlung landet. Nicht nur sind diese wertvoller, sie beherbergen alle Fehler, die zur Geschichte des Titels beitragen können.

## **Mehr Spiele, mehr Power**





Links: Die Spielesammlung war 2014 noch recht überschaubar / Rechts: 2023 füllt die Sammlung inzwischen sehr viele Ikea-Regale

Als ich 2018 die Webseite komplett umgestaltet habe, habe ich die SQL-Datenbank mit den Spielen, die inzwischen auch die digital vertriebenen Spiele umfasste, aufgegeben. Stattdessen wanderte die Tabelle zu Google und deren gute Online-Alternative zu Microsoft Excel.

Allerdings hegte ich den Plan, noch mehr ins Detail zu gehen. Jetzt darf sich auch noch die EAN-Nummer, die USK-Zertifizierung und die Anzahl der Datenträger mit in die Tabelle dazugesellen. Eine strenge Big-Box-Unterteilung gibt es nicht mehr. Schließlich platzte die Sammlung langsam aus allen Nähten.

Alles Details, die die Katalogisierung nochmals spannender macht. Dadurch haben sich Informationen offenbart, die ich vorher nicht für möglich gehalten hätte. Manche mit einem positiven, manche mit einem negativen Ergebnis.

Zum Beispiel erfuhr ich anhand der EAN-Nummer, dass ich von „[Grand Theft Auto 2](#)“ (1999) die ganze Zeit ein Budget-Release besaß. Es sah allerdings schon immer wie eine Erstausgabe aus. Ebenso „[Anno 1602](#)“ (1998), welches lt. OGDB in zahlreichen Auflagen erschienen ist. Etwas verrückt gemacht hatte mich insbesondere das Sims-Add-On „[Tierisch gut drauf](#)“ (2002), wovon ich immer ausging, dass das Handbuch fehlte. Die technische und optisch anspruchslose Anleitung war die ganze Zeit die einzige Anleitung, die dem Spiel beilag.

Beim Blick auf die USK-Wertungen gibt es ebenfalls interessante Einblicke. Die USK hat „[Autobahn Raser](#)“ (1998) mit USK6 eingestuft. Auf der Packung zierte allerdings ein USK12-Logo. Den Vogel schießt allerdings „[Need for Speed II: Special Edition](#)“ (1997) ab. Während die Packung ein USK16-Logo trägt, ist es bei der USK mit „ohne

Altersbeschränkung“ eingetragen. Waren die Spiele damals echt so brutal oder waren die grafischen Effekte wie Insekten auf der Scheibe nichts für junge Spieler:innen?

## Für Statistikliebhaber



„Autobahn Raser“ (1998, links) und „Need for Speed II: Special Edition“ (1997, rechts) hatten hohe Altersfreigaben, die nachträglich korrigiert wurden.

Solch zugegebenermaßen aufwendigen Auflistungen resultieren zu überaus spannenden Statistiken und Erkenntnissen, sofern man mehr ins Detail gehen möchte. Wie viele USK18-Spiele gibt es? Welcher Datenträger dominiert? Wie viele Titel fangen mit „Sim“ an?

Ich fand beispielsweise heraus, dass man anhand der meist dreizehnstelligen EAN-Nummern in den ersten sieben Ziffern den Herausgeber rauslesen kann.

Mal ein paar Beispiele:

- 5030932: Electronic Arts
- 3348542: Sierra
- 4005209: Funsoft/THQ
- 9006113: JoWood
- 5026555: Take 2

So war es für mich eine Überraschung, auf der Packung von „Alarm für Cobra 11 Vol. III“ (2005) eine EAN-Nummer vorzufinden, die auf Electronic Arts hinweist, aber nirgends auf der Packung erkennbar ist.

Dann hier noch die Rekordhalter, was die Menge an Datenträgern angeht:

- „Mantis: XF5700 Experimental Fighter“ (1992) und „Reunion“ (1994) mit neun 3,5“-

Disketten

- „Phantasmagoria“ (1995) und „The X-Files Game“ (1998) mit sieben CDs
- die Standard-Edition von „Microsoft Flight Simulator“ (2020) mit zehn DVDs

Wenn man es völlig übertreiben möchte, könnte man noch viel mehr angeben. Wie schwer die Packung ist, wie viele Kratzer sich auf den CDs befinden oder welche Widmungen es in den jeweiligen Handbüchern gibt.

Was aber auf keinen Fall unerwähnt bleiben darf, sind die Rechnungen. Ich mag es, wenn sich Original-Kaufrechnungen in den Packungen befinden. Besonders schön wird es dann, wenn das Spiel im Erscheinungsjahr gekauft wurde. Die älteste Rechnung, die ich vorfinden durfte, befand sich in der Packung von „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ (1992); der/die Käufer:in durfte am 18. Dezember 1992 für das Spiel stolze 119 Mark hinblättern.

Der/die Käufer:in des USK-18-Exemplars von „Half-Life“ (1998) hatte zum Beispiel das große Glück, das Spiel am 24. November 1998 für 89,90 Mark ergattern zu können, ehe diese Version nur 23 Tage später auf dem berühmt-berüchtigten Index gelandet ist.

## **Spiele katalogisieren: ein befriedigendes und zugleich beunruhigendes Gefühl**



Quittungen in Spielepackungen – etwa hier bei „Dungeon Keeper 2“ (1999, links) und „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ (1992, rechts) – können trotz weniger Zeichen eine Geschichte erzählen.

Ordnung ist das halbe Leben, so oder so ähnlich ergeht es mir mit meiner Spielesammlung. Alles auflisten, was Spiel XYZ so an sich hat, was fehlt, was da Besonderes drin ist und der Welt zeigen, dass es in meiner Sammlung existiert. Noch spannender wäre es gewesen, wenn ich noch die genauen Kosten aufgeschrieben hätte,

um festzustellen, wie viel Geld ich schon in dieses wunderschöne Hobby gesteckt habe.

Es ist natürlich ein wildes Hobby. Spiele sammeln und dabei nicht mal mit denen hinterherkommen, die bereits in der Sammlung sind. Klar, einen winzig kleinen Teil dieser Sammlung habe ich schon gespielt. Dafür winkt eine große Auswahl der ungespielten Titel. Fast schon nach dem Motto „[Ich habe nichts zum Spielen da](#)“.

Wenn es nach dem organisatorischen Kriterium geht, erfreut es mich immer wieder, unvollständige Exemplare zu vervollständigen oder Re-Releases gegen Erstauflagen eintauschen zu können. Oder wenn ich den Zustand verbessern konnte, indem eine hübschere CD, ein weniger zerstörtes Handbuch oder gleich die ganze Packung ersetzt wurde.

Zum Zeitpunkt dieses Artikels bewegt sich die Retail-Sammlung der PC-Spiele (die sowohl Boxen als auch Keep Cases umfasst) auf die 900er-Marke zu. Hätte ich keine Liste da, hätte ich womöglich schon einige Titel doppelt gekauft... wobei... das ist – trotz Liste – schon passiert. Nun... jedenfalls fühlt sich mit so einer Liste definitiv organisierter. So viel steht fest.

**Wie handhabt ihr das mit eurer Sammlung? Ist eure Spielesammlung auch schon so übermächtig geworden, dass ihr diese in einer Tabelle katalogisiert? Was sind eure wichtigsten Kriterien, bevor Spiel XYZ in die ewige Spieliste eintreten darf? Lasst es mich wissen und vor allen Dingen auch, wie „crazy“ ihr meine Vorgehens- bzw. Ansichtsweise findet.**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 6. Januar 2024 um 13:55 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#), [Videospiegelgeschichten](#). 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>