

Meine Creepypastas

Paranormale (Horror) Geschichten

Von Temmie

Der Alptraum von Lavandia: Erster Eintrag

Um es vorab zu sagen, habe ich niemals wirklich an die Echtheit dieser ganzen Creepypastas geglaubt, sie aber trotzdem ab und zu gerne gelesen. Besonders Strangled Red, Lost Silver und Snow on Mt. Silver gehören zu meinen Favoriten und ich finde sie sehr gut und im Internet findet man sogar Fake-Aufzeichnungen. Ich gebe zu, dass ich vor kurzem selbst diese Spiele am PC gespielt habe, einfach um ein Gefühl dafür zu bekommen. Aber selbst habe ich nie solche Easter Eggs oder versteckte Bossgegner gefunden, was in meinen Augen damit auch beweist, dass sie nur erfunden sind. Warum ich dies hier schreibe, will ich euch erklären, aber dazu muss ich etwas weiter zurückgehen. Als ich acht Jahre alt war, schenkten mir meine Eltern einen uralten Gameboy, nicht den Color sondern den ganz alten, der viel zu groß war und zudem keine Farben hatte. Dazu bekam ich als Spiele Pokemon Rot, Super Mario und Space Invaders. Ich war noch nie ein großer Fan der Mario-Reihe und so gab ich meinem jüngeren Bruder das Mariospiel und Space Invaders, behielt aber selbst Pokemon. An unserer Schule war es der absolute Trend zu der Zeit und ich gehörte auch zu denen, die die Karten gesammelt hatten und sogar Pokemonbettwäsche besaß. Der größte Schatz jedoch war die rote Edition. Die erste Generation war zu der Zeit gerade erst seit drei Jahren auf dem Markt und ich spielte sie Tag und Nacht. Als mein erstes Pokemon wählte ich Glumanda und schon zu Anfang gab ich jedem Pokemon Spitznamen. Ich liebte diese kleinen Pixelmonster wie eigene Haustiere, da ich selbst nie welche haben durfte. Glumanda gehörte neben Mew zu meinen Lieblingspokemon, Pikachu kam ab der gelben Edition dazu. Ich nannte es Evan und kämpfte mit ihm öfter als mit allen anderen Pokemon. Das rächte sich aber schnell mit dem ersten Arenakampf gegen Rocko, als sich zeigte, dass Evan oft unterlegen war und wenig gegen Kleinstein und Onix ausrichten konnte. Daraufhin fing ich noch weitere Pokemon, darunter ein Hornliu, ein männliches Nidoran und ein Taubsi, die ich ebenfalls hochtrainierte und ganz knapp gelang es mir tatsächlich, den ersten Orden zu gewinnen. Danach wurde es aber auch nicht einfacher für mich. Die Irrreise am Mondberg wollte kein Ende nehmen, da ich mir nie wirklich merken konnte, wo ich schon gewesen war und wie ich zum Ausgang gelangte. Ich war eben acht Jahre alt und konnte gerade erst seit einem Jahr lesen. Nach fast zwei Tagen frustrierender Suche und unzähligen Verbrauchen von Fluchtseilen gelang es mir endlich, Azuria City zu erreichen in der Hoffnung, dass mir eine kleine Verschnaufpause vergönnt war. Auch hier wurde mir wieder ein Strich durch die Rechnung gemacht, denn die Nuggetbrücke und vor allem die Arenaleiterin Misty machten mir wirklich zu schaffen.

Ich gebe zu, gerade darin lag ja der Reiz, dass gerade diese Herausforderungen den Reiz dieses Spiels ausmachten und die zweite Generation war bei weitem nicht so schwer und anspruchsvoll gewesen wie die erste. Auch wenn sie dafür graphisch mehr zu bieten hatte und ich die Pokemon der zweiten sogar noch besser fand. Die meiste Spielzeit verbrachte ich damit, zwischen Trainern bzw. hohem Gras und dem Pokecenter hin und her zu pendeln, da meine Pokemon sehr oft verletzt, paralysiert, vergiftet oder besiegt waren. Doch das harte Training zahlte sich aus und ich hatte richtige Glücksgefühle, als ich auch Misty besiegt hatte und meine Reise fortsetzen konnte. Besonders stolz war ich aber, als sich meine Pokemon weiterentwickelten und neue Attacken entwickelten oder ein höheres Level erreichten. Meine vollentwickelten Insektentypen wechselte ich schließlich gegen ein Rattler und ein Kleinstein aus, da ich der Meinung war, am längsten mit einem Gesteinstypen durchhalten zu können, wenn auf längere Zeit kein Pokecenter folgte. Tatsächlich fand ich mich schließlich vor einer Höhle, nämlich dem Felstunnel, wieder, der den momentan einzig möglichen Weg nach Lavandia darstellte. Der Zugang nach Saffronia City war, wie sich einige Spieler der ersten Generation vielleicht erinnern werden, versperrt, da der Wachmann einen nicht durchließ. Also war man gezwungen, einen Umweg über den Fahrradtunnel nach Orania City nehmen. Auf der M.S. Anne wurde allerdings wieder mit starken Gegnern konfrontiert, weshalb sich meine Besuche im Pokecenter wieder häuften. Evan war mitunter anderem derjenige, der am meisten einstecken musste, aber ich schaffte es aber trotz allem, meinen Rivalen Blau zu besiegen und mir vom Kapitän der M.S. Anne den Zerschneider zu holen, damit ich in die Arena von Orania City kam. Auch dort schaffte ich es, Major Bob zu besiegen, nachdem ich den Trick mit den versteckten Schaltern verstanden hatte. Mein Enthusiasmus konnte kaum gebremst werden und da ich gezwungen war, zurück nach Azuria City zu gehen und von dort aus den Felstunnel zu nehmen, brauchte ich wieder eine Weile. Ich nahm ein Pichu mit ins Team, das ich Anneliese genannt hatte und brachte ihr Blitz bei, da der Felstunnel stockdunkel war. Da ich euch meinen miserablen Orientierungssinn im Kindesalter sehr gut geschildert habe, brauche ich wohl nicht weiter zu erläutern, dass ich ziemlich lange brauchte, um diesen verdammten Tunnel endlich wieder zu verlassen. Nur ein einziges Mal musste ich Fluchtseil einsetzen, um zum Pokecenter zu gelangen, was für mich ein sehr gutes Zeichen war.

Ich erinnere mich gut daran, wie ich Lavandia erreichte und diese Musik zu spielen begann. Okay, fast überall wird ausgerechnet die Lavandia Musik als der Beginn eines schrecklichen und unheimlichen Ereignisses gespielt und viele in meiner Klasse beschrieben die Musik als gruselig und beängstigend. Ich selbst fand sie gar nicht so schlimm, mochte sie aber auch nicht direkt und drehte deswegen auch die Lautstärke runter. Die Stadt selbst wirkte nicht gerade interessant auf mich, insbesondere, weil sie keine Arena besaß. Dafür aber erweckte der Turm von Lavandia mein Interesse, da er das erste hohe Gebäude war, das ich sah. Bevor ich aber hineinging, sah ich mich in den Häusern um und traf schließlich das kleine Kind, das mir von der weißen Hand erzählte. Auch das jagte mir keinen sonderlichen Schrecken ein, da ich schon als kleines Kind nicht an Geister glaubte und auch nicht an eine weiße Hand. Alles änderte sich jedoch, als ich den Lavandia Turm betrat und ich diese unendlich traurige und unheimliche Melodie sogleich hörte. Ab da verschwammen meine Erinnerungen und ich konnte mich nicht mehr genau erinnern, was mich in diesem Turm so traumatisiert hatte. Ich weiß nur, wie sehr ich geweint hatte und ich nächtelang unter schrecklichen Alpträumen litt, in denen tote Pokemon mich verfolgten und sich auf

mich stürzten. Ich hörte sofort auf zu spielen und meine Eltern nahmen mir die Edition weg, weil sie der Ansicht waren, es wäre wohl doch nichts für mich, wenn es mich so sehr verstörte. Sie fragten mich, warum ich so heftig weinte, aber an die genauen Worte kann ich mich heute nicht mehr erinnern. Als ich knapp 14 Jahre später fragte, sagten sie mir, dass ich schreckliche Angst gehabt hätte, meine Pokemon weiterzutrainieren, weil sie dann bald sterben würden. Natürlich war das absoluter Quatsch, denn Pokemon konnten im Spiel nicht sterben, immerhin war es ein Spiel für Kinder. Aber trotzdem verstörten mich die Trainer, die davon sprachen, dass ihre geliebten Pokemon verstorben seien. Da ich mit dem Tode bislang so noch nicht konfrontiert worden war, war es irgendwie schon verständlich, dass mich dieses Erlebnis so traf. Besonders Knoggas Geschichte hatte mich sehr getroffen. Fast drei Jahre spielte ich Pokemon nicht mehr, bis ich schließlich die gelbe und dann die silberne Edition kaufte. Diese Spiele zu spielen, war für mich überhaupt kein Problem und ich hatte diese Geschichte im Lavandia Turm längst vergessen, fühlte mich aber trotzdem unwohl, als ich diesen in der gelben Edition betrat. Nachdem ich diese Editionen durchgespielt hatte und Pokemon eine Zeit lang aus der Mode kam, verlor ich das Interesse und verkaufte meine gelbe und silberne Edition schließlich. Zwar hörte ich von der Neuauflage von Rot und Blau und dass Pokemon Rubin und Saphir herauskamen, aber ich sah nicht ein, mir extra dafür eine neue Konsole zu kaufen. Vor allem, weil ich mich mit dieser neuen Grafik nicht anfreunden konnte. Auch die vierte und fünfte und schließlich auch die sechste reizten mich nicht besonders, wobei ich aber zugeben musste, dass mich Pokemon Schwarz und Weiß schon interessierten. Allein schon von der Story her und weil ich N so cool fand. Das animierte mich schließlich dazu, die gute alte Zeit wieder aufleben zu lassen und mich wieder an meine alten Spiele heranzuwagen. Ich kaufte mir zu allererst Kristall, da diese sich von der silbernen und goldenen unterschied und technisch etwas ausgefeilter war. Nachdem ich die Edition komplett durchgespielt hatte, sehnte ich mich nach der ersten Generation zurück. Ich erinnerte mich an die Zeit, wo ich stundenlang durch die Tunnel geirrt war und wie ich besonders bei der Silph Co. verzweifelt bin, da ich mich über 14 Stockwerke hin und her teleportieren musste und dabei alles mitnehmen wollte, auch das Lapras. Außerdem diese Suche im Versteck von Team Rocket hatte mir sehr viel Spaß bereitet und so beschloss ich, noch ein Mal die erste Generation zu spielen. Da mein Bruder sich die gelbe Edition mal gekauft hatte, sie aber selbst nicht mehr benutzte, konnte ich diese spielen und auch den alten Spielstand löschen. Ich erfuhr aber dann, dass es einen alten Cheat gab, mit dem man Missingno treffen und so seine Items ins Enorme steigern konnte, wenn man es richtig machte. Zwar versuchte ich es, fand aber schließlich heraus, dass dies nur auf der roten und blauen möglich war. Auf der gelben Edition war dieser Glitch bereits wieder behoben worden.

Hier erinnerte ich mich nach 14 Jahren wieder, dass ich vor langer Zeit mal eine rote Edition besessen, sie aber nie ganz durchgespielt hatte. Ich fragte meine Mutter, ob sie wüsste, ob sie das Spiel noch irgendwo in Verwahrung hätte. Sie konnte sich noch gut daran erinnern, wie sie es mir damals weggenommen hatte, sie machte mir allerdings wenig Hoffnung. Zwei Jahre, nachdem das geschah, waren wir nämlich umgezogen und dabei gehen ab und zu Sachen verloren. Ich durchsuchte alles und fand schließlich die alte Edition, die sich in einer Kiste mit alten Sachen in unserem Keller befand. Sie war ziemlich verstaubt und das Bild mit dem Glurak war ziemlich verblichen und an den Ecken etwas angekratzt, sah aber noch gut aus. Es brauchte einige Versuche, bis das Modul von meinem alten Gameboy erkannt wurde und ich

fragte mich, wieso ich damals aufgehört hatte, es zu spielen. Meine Mutter sagte „Du warst damals ganz durcheinander und hast geweint. Ich weiß noch wie du sagtest, du hättest Angst, deine Pokemon zu trainieren, weil sie sonst sterben würden. Du hast schlimme Alpträume gehabt und deshalb musste ich es dir damals wegnehmen.“ Als sie das sagte, erinnerte ich mich langsam wieder, wie ich weinend mit dem Gameboy in der Hand dagesessen hatte und Angst hatte, weiterzuspielen. Ich musste darüber lachen, denn ich hatte ja die gelbe Edition gespielt und diese Erlebnisse im Pokemonturm waren zwar etwas bedrückend, aber nicht sonderlich schockierend. Da ich an diesem Tag lange Schule hatte, fand ich erst am Abend wieder die Zeit, um mein allererstes Pokemonspiel zu spielen. Als ich den Spielstand überprüfte, stellte ich fest, dass ich gerade erst drei Orden hatte und insgesamt 23 Pokemon besaß. Merkwürdig, dachte ich als ich den Spielstand lud und mich vor dem Lavandia Turm wiederfand. Ich war noch gar nicht in Prisma City gewesen, dabei brauchte ich doch das Silph Scope, um die Geister identifizieren zu können. Wieso hat mich das Spiel dann so traumatisiert, wenn ich doch gar nicht so weit gekommen war? Ich beschloss, erst einmal das Silph Scope zu besorgen und machte mich dazu auf den Weg nach Prisma City. Es passierte nichts Ungewöhnliches, alles lief vollkommen normal. Ich besiegte sämtliche Trainer auf meinem Weg und ging ins Gras, um Pokemon zu fangen oder mein eigenes Team zu trainieren. Dabei bemerkte ich aber, dass mein Team viel schwächer war als ich in Erinnerung hatte. Obwohl ich Evan auf Level 28 trainiert hatte, schaffte er es kaum, die Pflanzenpokemon von der Arenaleiterin Erika zu besiegen. Dabei setzte ich sehr oft Feuerattacken ein, die sehr effektiv waren. Auch der Rest meines Teams war viel schwächer geworden. Ich verlor den Kampf gegen Erika, schaltete aus und lud den letzten Spielstand. Für mich stand fest, dass ich Verstärkung brauchte, um im Spiel weiterzukommen. Also lieh ich mir den Gameboy meines Bruders, steckte die Kristalledition hinein und führte meine beiden Charaktere ins Pokecenter, um ein wenig herumzutauschen. Ich wollte Evan gegen mein Kadabra „Merlin“ auf Level 45 tauschen, damit es sich zu einem Simsala weiterentwickelte. Mittels der Zeitmaschine war es möglich, Pokemon der alten Generation zu tauschen, solange sie keine für die alte Edition unbekannte Attacken beherrschten. Gleichzeitig wollte ich meinen Pokedex erweitern und sah eine Möglichkeit, Evan auf der Kristalledition besser trainieren zu können als auf der alten. Doch als ich zur Zeitmaschine ging und mit dem Tausch beginnen wollte, begann das Spiel sich ein wenig seltsam zu verhalten. Ich erhielt plötzlich die Nachricht *„Der Tausch wurde abgebrochen“*. Ich dachte zuerst, das Kabel sei nicht richtig angeschlossen und so zog ich es raus, steckte es noch einmal fest rein und wiederholte den Vorgang. Tatsächlich sah es zuerst danach aus, als würde es klappen, bis die Dame auf der roten Edition sagte *„Es ist ein Fehler aufgetreten. Dein Freund hat den Tausch abgebrochen.“* Wieder ging ich von einem Fehler aus, sicherte die Spielstände und startete beide Konsolen noch mal neu. Doch egal wie oft ich es auch versuchte, ich konnte mein Team nicht tauschen. Nach weiteren Versuchen gab ich es auf und beschloss, meine Pokemon weiter zu trainieren. Ich schaltete den Gameboy mit der Kristalledition aus und spielte mit rot weiter. Ein Fenster erschien, wo ich ins Auswahlmenü zurückgeführt wurde, um zu entscheiden, ob ich tauschen, kämpfen oder abbrechen wollte. Ich wählte „Abbrechen“, doch statt der altbekannten Verabschiedung kam bloß ein „...“ und für einen kurzen Moment begann der Bildschirm heftig zu flackern, was wie heftiges Schneerieseln aussah. Dabei leuchtete kurz etwas rot auf und ich erschrak, als ich ein lautes Zischen hörte. Es dauerte für höchstens ein oder zwei Sekunden an, dann normalisierte sich der Bildschirm wieder. Schließlich ging ich runter zum PC, um Evan

auf die Box abzulegen und dafür mein Nidorina "Nina" zurück ins Team zu holen, doch ich erhielt die Meldung, die Box sei voll. Also wechselte ich auf die nächste leere und wollte Evan da ablegen, aber dieses Mal stand in der Textbox *„Es ist ein Fehler aufgetreten. Dieses Pokemon kann nicht abgelegt werden“*. So etwas war mir noch nie untergekommen und ich befürchtete, dass der Spielstand beschädigt sein könnte. Auch den Rest meines Teams konnte ich nicht auf der Box ablegen und so begann ich zu überlegen, ob es nicht besser wäre, den Spielstand zu löschen und noch einmal von vorn anzufangen. Ich schaltete den Gameboy aus und legte ihn für ein paar Tage beiseite. In der Nacht wachte ich schweißgebadet aus einem Alptraum auf. An den Inhalt dieses Traumes konnte ich mich nicht mehr erinnern, aber trotzdem wusste ich, dass ich damals, als ich die rote Edition zuletzt gespielt hatte, genau den gleichen Alptraum hatte. Da ich nicht mehr schlafen konnte, schaltete ich den Gameboy wieder an und beschloss, es mit dem offensichtlich beschädigten Spielstand weiter zu versuchen. Mit einiger Mühe gelang es mir, trotz Typvorteil nur äußerst knapp, Erika zu besiegen und den Farborden zu gewinnen. Ich erhielt von ihr noch die TM *„Megasauger“*, aber dann erschien eine neue Textbox, in der stand *„Du bist von einem dunklen Schatten umgeben. Ich spüre, dass sich in Lavandia etwas zusammenbraut. Nimm dies mit, es könnte dir helfen.“* Daraufhin gab sie mir ein Item, das einfach „???“ hieß und wieder begann ein kurz andauerndes Schneerieseln und ich glaubte, den Ruf eines Pokemons zu hören. Allerdings klang es so schrecklich verzerrt, dass ich es nicht zuordnen konnte. Eine Textbox erschien und ich las *„Verschwinde sofort!“* Sofort lief ich in Richtung Ausgang und dabei setzte das Schneerieseln wieder ein. Dieses Mal war es so stark, dass ich kaum noch meinen eigenen Charakter ausmachen konnte. Eine Melodie begann zu spielen, die ich aber keiner der bekannten Tracks zuordnen konnte. Es klang schrecklich verzerrt und hörte sich an einigen Stellen an, als würde sie rückwärts gespielt werden. Ich schloss meine Kopfhörer an und versuchte, die Melodie aus dem lauten Rauschen herauszufiltern. Zuerst erinnerte sie mich an den unbekannten Radiosender, den man in der zweiten Generation in den Alph Ruinen empfangen konnte. Aber dann änderte sich das Geräusch und ich glaubte an den hohen Tönen die Musik des Lavandia Turms zu hören. Nur wurde sie verkehrt herum abgespielt. Als ich die Arena verlassen wollte, öffnete sich eine Textbox, die aber nur Fragmente enthielt:

„Wi... leben ni... m.... ...sere... Sc...me... so... ge...n ...d uns... Sc... gehört... w...“

Als sie sich schloss, ertönte wieder dieser unidentifizierbare Pokemonruf, der mir eine Gänsehaut bereitete. Sofort verließ ich die Arena und wollte schon den Gameboy ausschalten, aber als ich die fröhliche Musik von Prisma City hörte, ließ ich es doch. Meine Güte, sagte ich mir schließlich, als ich erleichtert durchgeatmet hatte. Das Spiel muss ziemlich kaputt sein. Aber seltsam fand ich das schon. Ich hatte die rote Edition nie durchgespielt, aber auf der gelben war mir so etwas noch nie passiert. Gleich am Morgen fragte ich meine Eltern, ob sie das Spiel damals vielleicht gebraucht gekauft hatten, denn in mir stieg langsam der Verdacht, jemand hätte es gehackt und irgendetwas eingebaut, um sich einen Scherz zu erlauben. Wie sich aber herausstellte, war das Spiel gar nicht gebraucht gekauft worden, sondern brandneu und ganz normal in einem Spielwarengeschäft gekauft worden. Also musste es sich entweder tatsächlich um ein defektes Spiel handeln, oder aber es war etwas einprogrammiert worden, das eigentlich nicht vorgesehen war. Vielleicht hatten die Entwickler von Pokemon nachträglich etwas in das Spiel eingefügt. Eine andere Möglichkeit, die ich

aber erst viel später in Betracht zog, war, dass man etwas aus dem Spiel entfernen wollte, was dort nicht hingehören sollte. Nur war es offenbar nicht ganz gelungen. Wenn dem so war, wäre es doch Quatsch, jetzt einfach aufzuhören anstatt herauszufinden, was mich am Ende erwartete.

Also spielte ich weiter, auch auf die Gefahr hin, dass das Spiel total kaputt ging. Ich ging zur Spielhalle und kämpfte mich durch das Team Rocket Versteck, bis ich Giovanni traf. Der Kampf gegen ihn war schwer, insbesondere da ich typmäßig unterlegen war. Nur ganz knapp gelang mir der Sieg und als ich das Silph Scope erhielt, wurde ich plötzlich gefragt *„Findest du nicht, dass es langsam an der Zeit ist, der Wahrheit ins Auge zu sehen, anstatt es immer noch zu verleugnen?“* Welche Wahrheit, fragte ich mich und hatte da wieder so ein seltsames Gefühl in der Magengegend. Es musste mit meinem traumatischen Erlebnis vor 14 Jahren zu tun haben. Ich verließ das Team Rocket Versteck wieder und machte mich, nachdem ich im Einkaufszentrum ein Erfrischungsgetränk für den Wachmann gekauft hatte, auf den Weg nach Saffronia City, um nicht schon wieder einen Umweg machen zu müssen. Dort machte ich erst einmal einen Abstecher zum Pokecenter, um mein Team wieder auf Vordermann zu bringen und einen erneuten Versuch zu starten, meine Pokemon in der Box abzulegen. Das Ergebnis war dasselbe wie zuvor und der Text *„Es ist ein Fehler aufgetreten. Dieses Pokemon kann nicht abgelegt werden“*. Schließlich wagte ich einen Versuch und wollte mein Kleinstein „Rocky“ freilassen. Als ich auf die Option *„Freilassen“* ging und diese wählte, hörte ich den Ruf meines Kleinstens und dann einen schrillen und hohen Pfeifton, woraufhin wieder ein heftiges Schneerieseln begann. Ich wurde aus dem Menü geworfen und ich fand mich im Pokecenter wieder. Mein Spielcharakter Rot war am PC, allerdings konnte ich aufgrund des starken Schneerieselns kaum etwas erkennen. Dann aber sah ich, dass sich ein Sprite direkt hinter mir befand. Ich versuchte, mit dem kaum erkennbaren Sprite zu interagieren, allerdings war das Einzige, was er von sich gab ein völlig verglichter Text, den man unmöglich entziffern konnte. Als das Schneerieseln aufhörte, spielte die Musik nicht mehr und ein lauter Pokemonschrei ertönte. Er klang schrecklich verzerrt, als würde es furchtbare Schmerzen haben. Wieder erschien eine Nachricht, doch sie gab wieder nur weitere kryptisches Kauderwelsch wieder, das ich nicht lesen konnte und kaum, dass sich das Textfeld schloss, bewegte sich mein Charakter langsam rückwärts ganz von alleine in Richtung Ausgang.

Zurück in Saffronia City herrschte immer noch Totenstille. Keine Musik spielte, lediglich die Soundeffekte funktionierten noch. Ich beschloss, den Rest der Strecke mit dem Fahrrad zu fahren, da erhielt ich eine Mitteilung von Professor Eich, der mir sagte, es sei nicht an der Zeit, dies zu benutzen. Na super, dachte ich. Jetzt geht das Spiel ganz kaputt. Jetzt kann ich nicht einmal mehr die Items nutzen. Ich ging den Rest des Weges zu Fuß nach Lavandia und sprach unterwegs einige der Trainer an, die ich zuvor besiegt hatte. Ihre Texte waren dieselben wie zuvor, aber immer, wenn sie den letzten Satz gesprochen hatten und ich den Text ein paar Sekunden noch geöffnet ließ, begann erneut ein Schneerieseln und ein Pfeifen erklang, das sich wie diese hohen Töne der Lavandia Turm Musik anhörte, allerdings immer nur eine einzige Sequenz. Und dabei sah ich es wieder: Diesen schattenhaften Sprite direkt hinter mir. Jedes Mal schloss ich den Text sofort, wenn ich diesen Schatten sah und dann normalisierte sich alles wieder. Oder zumindest fast, denn zwar wurde nicht mehr dieses laute Rauschen und Pfeifen gespielt, aber die Hintergrundmusik lief trotzdem nicht. Schließlich, als ich den letzten Trainer auf der Route traf, sprach ich auch diesen an und wartete, bis das Schneerieseln, Pfeifen und Rauschen wieder anfang. Dieses

Mal öffnete sich eine neue Textbox: „... *es tut so weh...*“ Selbst als ich den A-Knopf drückte, womit sich das Textfeld schließen sollte, tat sich gar nichts. Das Spiel reagierte überhaupt nicht mehr. Stattdessen, war das Einzige, was ich lesen konnte:

„Es... es tut so weh. Bitte... mach, dass es aufhört. Ich... ich kann nicht mehr...“

Das Schneerauschen wurde so stark, dass ich schließlich gar nichts mehr erkennen konnte, nicht einmal mehr meinen eigenen Charakter Rot. Dafür wurde jetzt die Lavandia Musik rückwärts gespielt und sie klang wie ein schauriges Trauerlied. Ich schaltete das Spiel aus und legte es erst einmal zur Seite. Nach einer Weile schaltete ich es wieder ein und lud den vorherigen Spielstand. Dieses Mal ging ich nach Lavandia, ohne die Trainer anzusprechen, da ich fürchtete, dass das Spiel sonst wieder abstürzen würde. Doch als ich Lavandia erreichte, erschien eine Textbox:

„Hilf... mir... Diese Schmerzen... Es tut so weh...“

Mir lief ein Schauer über den Rücken, als ich das las. Irgendetwas Bizarres ging hier vor sich und langsam wurde mir die Sache unheimlich. Wenn ich das vor 14 Jahren fast genauso erlebt hatte, war es kein Wunder, dass ich damals unter Alpträumen litt und das Spiel nicht mehr weiterspielen wollte. In Lavandia fiel mir sofort etwas Merkwürdiges auf: der Supermarkt, der sich südlich des Turms befand, war nicht mehr da. Stattdessen war dort ein Feld aus durcheinandergeworfenen Pixeln, ein einziger Glitch. Auch neben dem Pokecenter befand sich ein verglitchtes Gebäude, das sich nicht identifizieren ließ. Als ich mich dem Pixelgewirr näherte, machten sich Störungen der Musik bemerkbar und zum Lavandia Theme wurden abgehackte Sequenzen einer anderen Hintergrundmusik abgespielt, die sich mit dem Lavandia Theme überschneiden. Dies hörte auf, sobald ich mich wieder entfernte. Ich sicherte meinen Spielstand und sprach noch mal das Mädchen vor dem Lavandia Turm an, das immer fragte, ob man an Geister glaubte. Einfach der guten Nostalgie wegen wählte ich „Nein“, sodass dann gefragt werden würde, warum dann eine weiße Hand an meiner Schulter wäre. Statt des bekannten Textes stand da plötzlich „*Du verleugnest die Wahrheit also immer noch?*“ Dieses Mal hatte ich die Auswahl zwischen „Ja“ und „...“. Ich wählte „...“ und darauf sagte das kleine Mädchen „*Alles muss irgendwann einmal sterben. Menschen und Pokemon. Du musst es wissen... du hast es selbst gesehen.*“ Ich verstand nicht, was das bedeuten sollte. Wollte dieses Mädchen etwa auf etwas Bestimmtes hindeuten? Meine Mutter hatte gesagt, dass ich damals Angst gehabt hätte, meine Pokemon weiterzutrainieren, weil sie sonst sterben würden. „Was ist damals passiert?“ fragte ich laut, erwartete aber nicht, dass überhaupt eine Antwort kam. Wie denn auch, diese NPCs konnten mich ja nicht hören. Ich ging schließlich zum Eingang des Turms, als ein weiteres Textfeld sich öffnete „*Ich gebe dir noch eine Chance...*“

„Eine Chance? Wofür denn? Was soll das alles?“ Als sich das Textfeld schloss, bewegte sich Rot vom Eingang weg und sagte „Ich kann da nicht wieder hinein.“ Offenbar hatte Rot Angst, hineinzugehen. Aber warum sagte er „wieder“? Es musste mit den Erlebnissen von damals zu tun haben, kurz bevor meine Eltern mir die Edition weggenommen hatten. Ich musste unbedingt herausfinden, was passiert war und überhaupt hatte ich keine Wahl als in diesen Turm zu gehen, damit ich an die Pokemonflöte kam. Nur so konnte ich am schlafenden Relaxo vorbei, das den Weg blockierte. Also betrat ich den Pokemonturm und sofort erklang der Theme, der mich

damals lange verfolgt hatte. Obwohl ich die Melodie schon von der gelben Edition her kannte, überkam mich mit einem Male Traurigkeit und kindliche Angst. Die Melodie war die Gleiche, es gab keinerlei Unterschiede zu der von der gelben Edition, aber trotzdem löste es ein Gefühl von Depression und Hilflosigkeit aus, was ich noch nie zuvor verspürt hatte. Ich wollte nur noch weinen. Kaum, dass ich einen Fuß in diesen gottverdammten Turm gesetzt hatte, wusste ich, dass meine Pokemon sterben würden, wenn ich noch weiterging. Raus... ich muss sofort raus, dachte ich und ging zurück, um den Turm zu verlassen. Als ich aber den Ausgang erreichte und hindurchgehen wollte, stoppte mich ein auftauchendes Textfeld, wo aber nur „...“ stand. Die Musik begann, sich zu verzerren und Schneerieseln trat wieder ein. Dabei sah ich wieder den Sprite hinter mir und ein neues Textfeld öffnete sich, wo aber nur Bruchstücke zu lesen waren:

„Uns... Sch... so... de...re ...rd... Du bist Sc... f... ... wa... ges... ...“

Ich hörte den Ruf eines Glutexo, nur klang er fürchterlich verzerrt, wie ein Wehklagen. Das Schneerieseln hörte wieder auf und Rot entfernte sich vom Ausgang. Jeglicher Versuch, den Turm zu verlassen, missglückte. Selbst, als ich mein Fluchtseil einsetzen wollte, erhielt ich die Mitteilung *„Du kannst nicht davonlaufen.“*

Erst jetzt überprüfte ich mein Team, da ich zunächst befürchtete, es könnte sich dort etwas verändert haben. Die Sprites meiner Pokemon sahen aber normal aus, allerdings glaubte ich, dass ihr Gesichtsausdruck irgendwie müde oder traurig aussah. Aber ihre Rufe klangen so verzerrt und langgezogen, was sich wie ein schreckliches Wehklagen anhörte in meinen Ohren. Insgeheim fürchtete ich das, was kommen würde, auch wenn ich nicht wusste, was es sein würde. Da nicht sofort in die obere Etage gehen wollte, sprach ich erst einmal die Trainer an, die sich im Erdgeschoss befanden. Dieses Mal waren ihre Sätze anders, als ich sie in Erinnerung hatte. Statt über den Turm und über ihre gestorbenen Pokemon zu sprechen, sagten sie *„Die Arenaleiterin wollte ihm helfen, aber selbst sie war gegen den Fluch machtlos. Wir waren alle so blind. Bitte verzeih mir...“* Wen meinten sie denn mit „ihm“? Ich bewegte Rot zur Treppe hin, da hier offensichtlich nichts Interessantes zu finden war. Bevor ich diese aber erreichte, wurde ich von der Exorzistin aufgehalten, die mir sagte *„Der Schatten des Todes, der auf Lavandia lastet, ist auf euch übergegangen. Bete, dass es noch nicht zu spät ist.“* Mit einem flauen Gefühl in der Magengegend ging ich die Treppe rauf in die erste Etage, wo mein Rivale Blau auf mich wartete. Er schaute sich nicht um, wie sonst auch sondern hielt seinen Blick starr nach oben gerichtet, als wolle er mich ignorieren. Ich ging näher heran und sprach ihn an, doch statt der einleitenden Musik, die auf einen bevorstehenden Rivalenkampf hindeutete, wurde weiterhin die Pokemonturm Musik gespielt. „...“ Das war das Einzige, was er sagte. Ich sprach ihn erneut an, wobei er sich umdrehte und das Rauschen wieder begann. Seine Augen begannen rot zu leuchten und wieder sah ich im Schneerieseln den Schatten, dieses Mal aber hinter Blau. *„Hi... m... Hilf... mir...“* Das war das Einzige, was er sagte. Der Bildschirm färbte sich schwarz und ich hörte das vertraute Geräusch, wenn jemand eine Tür oder eine Treppe betrat. Daraufhin normalisierte sich alles wieder und Blau war verschwunden. Ich ging zuerst davon aus, er habe den Turm verlassen, wie es im originalen Spiel vorgesehen war, also machte ich mich auf den Weg zur nächsten Treppe. Neben dieser stand eine Exorzistin, die ich erst einmal ansprach, bevor ich mich auf den Kampf gegen eine große Zahl von Geistpokemon in den oberen Etagen

einließ. Wer das Spiel kennt, wird sich erinnern, dass sie normalerweise sagt, dass selbst die Exorzisten nicht in der Lage seien, die Geister zu identifizieren und dass man dafür das Silph Scope brauchte. Aber dieses Mal fragte sie stattdessen *„Bist du hergekommen, um die Gräber deiner Pokemon zu besuchen?“* Was sollte das? Meine Pokemon lebten doch noch und sie sahen durchaus kampffähig aus. Auch ihre Sprites sahen nicht danach aus, als würde ihnen etwas fehlen. Ich versuchte, einen ruhigen Kopf zu bewahren und ging weiter. Als ich die Treppe betrat, sagte die Exorzistin noch *„Das, was vor 14 Jahren geschah, war die Quintessenz von alledem. Mache nicht den gleichen Fehler noch mal.“* Hier begann mir das Spiel langsam wirklich Angst einzujagen. Entweder war es ein unheimlicher Zufall, oder aber das Spiel hatte mehr als bloß eine Vielzahl an Bugs. Ich fragte mich, woher die Exorzistin wusste, dass ich vor 14 Jahren schon mal hier gewesen war, versuchte aber auch zugleich, eine logische Erklärung zu finden. In der zweiten Generation gab es eine Uhrfunktion, warum also sollte es denn nicht eine Art Zähler geben, der die Zeit zählte, in der man zum ersten und dann zum zweiten Mal den Turm betrat? Ich ging also weiter und bereitete mich darauf vor, gleich gegen eine Vielzahl von Geistern zu kämpfen, die mich verwirrten oder paralysieren würden. Ich schob Evan, der eines der wenigen Pokemon war, das mehr als Normalattacken beherrschte, an die erste Stelle und setzte dann hauptsächlich Feuerattacken gegen die Vielzahl an Nebulaks und Apollos ein. Obwohl Evan deutlich im Level überlegen war, schaffte er es kaum, diese Geistpokemon zu besiegen und ich begann mich zu fragen, warum mein Team so schwach war, trotz des harten Trainings. Dabei hatte ich sogar auf Sonderbonbons verzichtet, weil sie das Level zwar anhoben, die Pokemon selbst aber dadurch nicht so stark wurden wie durch Kämpfe. Und immer, wenn ich Evan in den Kampf schickte, hörte ich seinen verzerrten und traurigen Ruf, der schlimmer klang als alles, was ich bis dahin erlebt hatte. Als ich für alle nichtnormalen Angriffe sämtliche APs verbraucht hatte, wich ich den Kämpfen aus und ging zu der Stelle, wo man seine Pokemon durch das Betreten eines geschützten Bereiches sein Team heilen konnte. Ich sprach die Exorzistin an, die sich direkt daneben befand und sie sagte *„Dieser Ort ist der Einzige, wo du dich fürs Erste verstecken kannst. Das ist alles, was wir tun konnten.“* Ich entsann mich, dass der eigentliche Text anders lautete, aber das Spiel nahm sowieso immer mehr Züge an, die nichts mehr mit dem richtigen zu tun hatten. Als ich die Stelle betrat und der Bildschirm kurz weiß aufleuchtete, öffnete sich eine Nachricht: *„Du hast einen geschützten Bereich betreten... Deine Pokemon können aber nicht weiterkämpfen.“* Sofort sah ich mir mein Team an, stellte dennoch fest, dass sie alle geheilt waren. Da meine Pokemon trotz allem auf Dauer zu schwach waren, floh ich vor den wilden Pokemon und kämpfte nur, wenn es sich nicht vermeiden ließ. Ich erreichte schließlich die letzte Treppe, die nach oben zu Mr. Fuji führen sollte. Wenn man diese Treppe erreichte, würde einem der ruhelose Geist des getöteten Knogga begegnen, welches man entweder besiegen oder mit einer Pokemonpuppe besänftigen musste. Aber ich gelangte ohne aufgehalten zu werden in die letzte Etage, wo statt Mr. Fuji Professor Eich auf mich wartete. Er kam direkt auf mich zu, allerdings waren die Worte im Textfeld teilweise so verbuggt, dass ich kaum etwas lesen konnte. Ich musste deshalb die einzelnen Fragmente zusammenreimen und konnte so viel verstehen:

„Wo ist mein Enkel? Ich hab gehört er ist..... Ich hatte gehofft, dass es nur..... ist, aber dass er..... Ich mache mir wirklich Sorgen. Rot, du musst..... Noch kann es aufgehalten werden.“

Es wurde gemeldet, dass Professor Eich „*Fluchtseil*“ benutzte und wir fanden uns schließlich vor dem Turm wieder. Die Musik spielte nicht mehr, es war totenstill in Lavandia. Professor Eich sah mich an und sagte „*Pass gut auf dich auf Rot. Hier, das wirst du noch auf deinem weiteren Weg brauchen. Bitte verzeih mir, dass ich dir nicht helfen kann...*“ Ich erhielt die Pokemonflöte und damit verließ der Professor Lavandia in Richtung Süden. Rot sah ihm noch nach und als Eich endgültig vom Bildschirm verschwunden war, setzte die Lavandia Musik wieder ein. Ich hatte von gehackten Spielen gehört, aber sollte es der seltene Fall sein und auch gehackt sein, so war hier ein enormer Aufwand betrieben worden. Wenn ich an „Lost Silver“ oder „Snow on Mt. Silver“ zurückdachte, waren diese bei weitem nicht so realitätsnah wie dieses Spiel. Ich hatte es zwar noch nicht zu Ende gespielt, aber ich hatte wirklich das Gefühl, ein professionelles Spiel in Händen zu halten, das mehr enthielt, als bloß das simple Ziel, alle Orden zu gewinnen und den Pokedex vollzukriegen. Nein, offenbar ging es hier um viel mehr und wie in so vielen gehackten Spielen hatte Lavandia damit zu tun. Besonders groß unterschied es sich nicht von einem gehackten Spiel, außer, dass sehr viel aus dem Original beibehalten wurde, was wiederum das Gefühl vermittelte, es sei echt. Und das erschreckte mich so sehr.

Da ich nun die Pokemonflöte hatte, konnte ich endlich nach Fuchsania City, weil ich nun endlich das schlafende Relaxo wecken konnte. Schließlich hatte ich es geschafft, Evan zu einem Glurak weiterzuentwickeln und Tabea, mein Tauboga so weit hochzuleveln, dass es sich zu einem Tauboss entwickelte. Dabei fiel mir etwas sehr Merkwürdiges auf, was ich aber zunächst nicht ganz verstand: Zwar besaßen Evan, Tabea und der Rest meines Teams eine ihrem Level entsprechende Stärke und Verteidigung, aber im Kampf unterschied sich das deutlich. Ich hatte irgendwie das Gefühl, dass, wenn ich eine längere Zeit gar nicht spielte oder kämpfte, mein Team danach deutlich stärker war, als wenn ich durchgehend kämpfte. Ob es bloß Einbildung war, konnte ich nicht sagen, aber Tatsache war, dass es einmal so schlimm war, dass Evan auf Level 38 kaum gegen ein Bluzuk auf Level 18 gewinnen konnte. Das eigentlich Unheimliche aber war der verzerrte und langgezogene Ruf meines Gluraks, der sich wie ein Wehklagen anhörte. Ich ertappte mich selbst dabei, dass ich sogar mit dem Gedanken spielte, das Spielen sein zu lassen, weil es irgendwie falsch sein könnte. Haltet mich für verrückt, aber ich hatte wirklich das Gefühl, meine Pokemon würden schrecklich leiden, wenn ich sie trainierte. War es etwa Ziel des Entwicklers gewesen, das Trainieren von Pokemon in Frage zu stellen? Als ich schließlich Fuchsania City erreichte, speicherte ich den Spielstand und legte den Gameboy beiseite. Ich stelle diesen Eintrag hier auf dieser Seite online, in der Hoffnung, vielleicht ein paar Antworten zu finden. Vielleicht hat jemand eine Ahnung, was es mit diesem Spiel auf sich hat und wie es sein kann, dass es so seltsame Züge annimmt. Wenn meine Eltern es damals gebraucht irgendwo in einem An- und Verkaufsladen oder einem Gamestore gekauft hätten, könnte ich mir diese Frage ja selbst beantworten. Aber wie kann ein damals neu gekauftes Spiel derart verändert worden sein?