

# Do you know Ben?

## He drowned

Von Rubysan

### Kapitel 1: Kapitel 1.

Vor einer Weile hat mein älterer Halbbruder Alex mir seinen alten Nintendo 64 mit all seinen Spielen geschenkt. Dabei waren unter anderem Pokémon Stadium, Super Smash Bros., Golden Eye, F-Zero und The Legend of Zelda: Majora's Mask.

Die meisten Spiele waren normal, bis auf Majora's Mask. Es sah wie ein gewöhnliches N64 Modul aus, abgesehen davon dass das Cover fehlte und jemand mit schwarzer Tinte „Majora“ auf die Vorderseite geschrieben hatte. Das kam mir sehr suspekt vor, deswegen rief ich meinen Bruder an. Er sagte mir, dass das Spiel einwandfrei funktioniere, aber er bat mich darum, das Spiel nicht zu spielen. Als ich ihn nach dem Grund fragte, sagte er nur: „Tu' es einfach nicht, okey Sis?“

Entgegen seiner Warnung entschloss ich mich das Spiel zu spielen. Als ich es startete fand ich zwei Spielstände vor: „Link“ und „BEN“. Ich wusste, dass Alex ein großer The Legend of Zelda-Fan war und sich in den Spielen selbst Link nannte. Aber der andere Spielstand verwirrte mich. Wer ist Ben?

Aus Neugier sah ich mir „Ben's“ Speicherstand an. Er war schon ziemlich weit fortgeschritten, er hatte drei der vier Endgegner besiegt und hatte fast alle Masken. Er war am dritten Tag und hatte weniger als 1 Stunde Zeit, bevor der Mond abstürzen würde. Ich dachte daran wie Schade es war dass er so nah daran war das Spiel zu beenden, aber es nie abgeschlossen hatte. Ich löschte den Spielstand meines Bruders, erstellte einen neuen Speicherstand, den ich „Luce“ nannte und startete das Spiel.

Dafür, dass das Modul so schäbig aussah, funktionierte das Spiel sehr flüssig – bis auf ein paar kleinere Fehler (Texturen wo keine sein sollten, seltsame Schnipsel von Zwischensequenzen die plötzlich auftauchten, aber nichts allzu schlimmes) genauso wie eine handelsübliche Kopie des Spiels. Die einzige Sache die etwas nervte war, dass mich die NPCs manchmal „Luce“ und manchmal „BEN“ nannten. Ich dachte, dass das nur ein Bug sei – eine Lücke im Programmcode, der dafür sorgte dass unsere Speicherstände vermischt wurden. Nach einer Weile fing es schon an mir Angst zu machen und als ich den Dämmerwald Tempel bezwungen hatte, entschied mich den alten Speicherstand zu löschen, den ich bisher aus Respekt vor dem ursprünglichen Besitzer nicht gelöscht hatte. Ich hoffte, dass dies den Fehler beheben würde, er bestand allerdings weiter: Dort wo mein Name sein sollte (Also Luce) war nur noch eine freie Stelle. Frustriert legte ich das Spiel für einen Tag beiseite.

Letzte Nacht fing ich wieder an das Spiel zu spielen und erhielt das Auge der Wahrheit und arbeitete mich zum Felsenturm Tempel vor. Einige der Hardcore Majora's Mask Fans kennen sicher den „4th Day Glitch“ - dieser Glitch sorgt dafür, dass du genau

wenn der Countdown 00:00:00 erreicht mit dem Astronomen sprichst und durch das Teleskop schaust. Wenn du es richtig machst verschwindet der Countdown und du hast einen weiteren Tag um das Spiel abzuschließen. Ich entschied mich den Glitch zu testen und schaffte es beim ersten Versuch – der Countdown verschwand.

Als ich aber B drückte um die Teleskopansicht zu verlassen, wurde ich nicht vom Astronomen begrüßt, sondern fand mich im Raum wieder in welchem normalerweise der Bosskampf stattfindet, über mir schwebte Horror Kid. Horror Kid erschien hier NIE. Die Hintergrundmusik war normal, aber sie war schon so gruselig genug. Ich begann zu schwitzen. Ich habe versucht mich im Areal zu bewegen, aber egal wo ich hinging, Horror Kid starrte mich immer an. Das blieb für etwa 60 Sekunden so. Ich dachte das Spiel buggte herum – Aber ich begann daran zu zweifeln.

Ich war gerade kurz davor den Reset-Button zu drücken, als ein Text auf dem Bildschirm auftauchte „Ich bin mir nicht sicher wieso, aber du hast anscheinend reserviert...“ Ich erkannte diesen Text sofort – dieser Text wird angezeigt, wenn man den Zimmerschlüssel von Anju im Gasthof „Zum Eintopf“ bekommt. Aber wieso erschien er an dieser Stelle? Ich lehnte es ab darüber nachzudenken dass das Spiel versucht mit mir zu kommunizieren. Ich fing an durch den Raum zu gehen um zu sehen ob es irgendeinen Auslöser gab, der dafür sorgte mit mir zu kommunizieren, dann stellte ich fest wie dumm ich war: Nur daran zu denken dass jemand das Spiel so modifizieren könnte. 14 Sekunden später erschien eine Nachricht auf dem Bildschirm „Zum Lager des Tempelbosses gehen? Ja/Nein“. Ich überlegte mir kurz was ich drücken sollte, und wie das Spiel reagieren würde. Dann stellte ich fest, dass ich Nein nicht anwählen konnte. Ich atmete tief ein und drückte Ja. Der Bildschirm wurde weiß und die Worte „Dämmerung des ersten Tages“ mit dem Text „||||“ darunter. Der Ort zu dem ich teleportiert wurde, füllte mich mit der größten Anspannung die ich je erlebt hatte.

Ich kann dieses Gefühl nur als eine extreme Niedergeschlagenheit beschreiben. Ich bin eigentlich keine depressive Person, aber ich wusste zuvor nicht einmal, dass so ein Gefühl existierte – es war eine seltsame, kraftvolle Anwesenheit die mich überwuchs. Es schien so als ob ich in einer seltsamen Version von Unruh-Stadt war. Ich ging zum Uhrturm (wie es am 1. Tag üblich war) nur um herauszufinden, dass alle Bewohner verschwunden waren. Normalerweise kann man beim „4th Day Glitch“ immer noch die Wachen und Hunde sehen, die um den Turm herum rennen – dieses mal jedoch waren sie alle verschwunden. Stattdessen beschlich mich das unheilvolle Gefühl, dass da draußen etwas war, in der selben Gegend wie ich und mich beobachtete. Ich hatte den Heroen-Bogen und 4 Herzen, allerdings hatte ich trotzdem das Gefühl dass ich mich in Gefahr befand. Das Schaurigste war wohl die Musik – Es war das Lied der Befreiung, es klang genauso wie normalerweise aber es wurde rückwärts abgespielt. Die Musik wurde lauter und man erwartete dass einen etwas im nächsten Moment angreifen würde, aber es passierte nichts, und diese ständige Wiederholung nagte an meiner geistigen Verfassung.

Ab und zu hörte ich das schwache Lachen des Besitzers des Fröhlichen Maskenladens, leise genug damit ich mir nicht sicher war ob ich das gerade wirklich gehört habe aber laut genug damit ich entschlossen blieb ihn zu finden. Ich schaute mich in allen vier Zonen von Unruh-Stadt um, nur um Nichts zu finden... Niemand. Texturen fehlten. Im Westen der Stadt lief ich auf Luft, das ganze Gebiet schien... kaputt. Hoffnungslos kaputt. Als sich das umgekehrte Lied der Befreiung zum gefühlten fünfzigsten Mal wiederholte, stand ich einfach nur im Südteil der Stadt und stellte fest, dass ich mich noch nie in einem Videospiel so einsam gefühlt hatte.

Als ich durch die Geisterstadt lief – und ich weiß nicht ob es die Kombination von seltsam platzierten Texturen und der quälenden Melodie des einst so friedlichen und beruhigenden Songs war aber – ich war kurz davor zu weinen und ich wusste nicht wieso.

Ich habe versucht Unruh-Stadt zu verlassen, aber immer wenn ich versucht habe die Zone zu verlassen, wurde der Bildschirm schwarz und ich war wieder in einer anderen Region von Unruh-Stadt. Ich versuchte auf meiner Okarina zu spielen, ich wollte entkommen, und ich wollte NICHT hier sein, aber immer wenn ich die Hymne der Zeit oder das Lied der Schwingen spielte, kam nur: „Dein Spiel klingt bis in die Ferne, aber nichts passiert“. Zu diesem Zeitpunkt war mir klar, das Spiel wollte nicht dass ich gehe, aber ich hatte keinen Plan wieso es mich hier festhielt. Ich wollte nicht die Gebäude betreten, weil ich mich dort zu verwundbar fühlte, zu angreifbar von wovor immer ich mich auch fürchtete. Ich weiß nicht wieso, aber irgendwie kam mir die Idee das wenn ich mich am Waschplatz ertränken würde ich an einem anderen Ort spawnen würde und entkommen könnte.

Es passierte als ich die Zone betrat und in Richtung Pool rannte. Link fasste sich an den Kopf und auf dem Bildschirm blitzte das Bild des Besitzers des Fröhlichen Maskenladens auf und dazu spielte im Hintergrund das Gelächter des Horror Kid. Als der Bildschirm wieder „normal“ wurde, starrte ich auf die Link-Statue, die normalerweise erscheint wenn man die Elegie des leeren Herzens spielt. Ich schrie als dieses Ding mich mit seinem leeren Gesichtsausdruck anstarrte. Ich drehte mich um und rannte zurück in den Süden von Unruh-Stadt – aber die Statue folgte mir. In zufälligen Abständen erschien die Statue hinter mir – es war als würde mich die Statue verfolgen – Ich will es nicht sagen – mich jagen.

Zu diesem Zeitpunkt befand ich mich am Rande der Hysterie, aber ich dachte trotzdem nicht daran die Konsole auszuschalten, Ich weiß nicht wieso, Ich war wie gebannt und der Schrecken fühlte sich so echt an. Ich versuchte die Statue zu schütteln, aber sie erscheint jedes mal hinter mir. Link fing an sich seltsam zu bewegen und zu glitchen, danach sah ich wieder den Besitzer des Fröhlichen Maskenladens und eine Sekunde später schaute ich wieder dieser verfluchten Statue in die Augen. Am Ende rannte ich in das Dojo des Schwertmeisters und lief nach hinten, ich weiß nicht wieso, aber ich wollte sicher sein dass ich hier nicht alleine war. Zu meinem Entsetzen fand ich keine Statue, aber als ich mich umdrehte um zu gehen, trieb mich die Statue in die Ecke. Ich versuchte die Statue anzugreifen, aber es nutzte nichts. Verwirrt, und in die Ecke gedrängt starrte ich einfach nur auf die Statue und wartete darauf, dass sie mich töten würde. Plötzlich tauchte wieder das Gesicht des Maskenhändlers auf und Link stand plötzlich der Statue gegenüber und starrte seine Kopie und gleichzeitig mich an. Schließlich waren Realität und Videospiel vollkommen verschmolzen als ich aus dem Dojo rannte. Vor lauter Angst fing mein Herz an wie wild zu schlagen.

Plötzlich wurde ich zu einem unterirdischen Tunnel teleportiert, in dem das umgekehrte Lied der Befreiung spielte. Mir wurde ein Moment der Entspannung zu Teil bevor die Statue wieder hinter mir erschien – diesmal aggressiv – Ich konnte nur ein paar Schritte laufen bevor die Statue sich wieder hinter mich teleportierte. Ich eilte aus dem Tunnel und war wieder in Süd Unruh-Stadt. Als ich ziellos herrum rannte, schrie plötzlich ein Zombie und der Bildschirm wurde schwarz als „Dämmerung des ersten Tages“ mit dem Text „||||“ darunter erneut erschien.

Das Spiel setzte wieder ein und ich stand auf der Spitze des Uhrturms und Horror Kid schwebte über mir. Ich schaute auf und der Mond war zurück, nur ein paar Meter über

meinem Kopf, aber Horror Kid starrte mich einfach nur eindringlich mit dieser verflochtenen Maske an. Ein neues Lied spielte: die Felsenturm Melodie rückwärts. Ich versuchte in meiner Verzweiflung Horror Kid anzugreifen, ich rüstete meinen Bogen aus und feuerte auf Horror Kid – und tatsächlich traf der Pfeil ihn und er wurde zurückgestoßen. Ich feuerte nochmals und als ich den dritten Pfeil schoss erschien eine Nachricht „Das wird nicht's bringen. Ha,ha“ ich wurde vom Boden hochgehoben und schwebte, schließlich schrie Link als er in Flammen aufging, was ihn sofort tötete.

Ich zuckte zusammen als das passierte – Ich hatte noch nie gesehen dass diese Attacke von IRGENDJEMANDEM in diesem Spiel eingesetzt wurde und Horror Kid hatte nicht mal Attacken. Als der Deathscreen erschien (auf dem Link immernoch brannte) lachte Horror Kid und der Bildschirm wurde schwarz, und plötzlich spawnte ich wieder am selben Platz. Ich entschied mich ihn anzugreifen. Wieder spielte das umgekehrte Lied der Befreiung. Bei meinem dritten (und letzten Versuch) bemerkte ich, dass keine Musik mehr gespielt wurde, es herrschte gespenstische Stille. Ich erinnerte mich, dass man bei Horror Kid, wenn man ihn normalerweise traf, entweder die Okarina verwenden musste um in der Zeit zurück zu reisen oder die Giganten herbeirufen musste. Ich versuchte das Lied der Befreiung zu spielen, aber als Link die letzte Note spielte ging er wieder in Flammen auf und starb.

Als der Deathscreen langsam verblasste, tuckerte das Spielemodul, als ob das Spiel Daten verarbeiten müsste... als das Spiel erneut einsetzte, sah ich die selbe Szene wie zuvor, nur dass Link diesmal tot auf dem Boden lag – in einer Position in der ich ihn noch nie zuvor in diesem Spiel gesehen habe, den Kopf leicht nach oben geneigt mit Horror Kid über ihm. Ich konnte mich nicht bewegen. Ich konnte keiner der Knöpfe am Controller betätigen, ich konnte nur auf Links leblosen Körper starren. Nach dreißig Sekunden wurde der Bildschirm schwarz und zeigte die Nachricht „Dir wurde ein schreckliches Schicksal zuteil, oder?“ bevor ich wieder auf dem Titelbildschirm landete.

Als ich das Spiel erneut startete, war mein Spielstand nicht mehr vorhanden, statt „Luce“ stand dort „DEIN ZUG“. „DEIN ZUG“ hatte 3 Herzen, 0 Masken und keine Items. Ich wählte „DEIN ZUG“ an und ich war wieder in der altbekannten Szene auf dem Dach des Uhrturms, mit dem toten Link und Horror Kid der wieder und wieder lachte. Ich drückte sofort den Reset Button und als das Spiel wieder startete gab es einen neuen Spielstand unter „DEIN ZUG“, namens „BEN“. „BEN“s Spielstand war genau da wo er war bevor ich ihn gelöscht hatte, im Felsenturm kurz bevor der Mond einschlug.

Ich schaltete das Spiel aus, weil mir das viel zu krank wurde. Ich versuchte Alex zu erreichen, aber es ging nur der AB an. Also hinterlies ich ihm folgende Nachricht: „Alex, irgendwas stimmt mit dem Spiel nicht. Du hattest recht, ich hätte es nicht spielen sollen. Es war einfach der Horror! Es wahr ... Oh mein Gott ... Wie kann das überhaupt sein? Alex bitte hilf mir. Nimm mir das Spiel weg, damit ich es nicht noch mal spiele. Bitte, ruf mich wenigstens an.“ Während ich dies sagte liefen mir Tränen über die Wangen.