

# MÖRDERISCHE TEXTE

Was, wenn ein psychopathischer Mörder mit den Mitteln der 1980er-Jahre ein Spiel entwickeln würde? Dann würde wohl genau sowas rauskommen wie dieses Textadventure. Von Nora Beyer

Eine dämonische, blutrünstige Version des populären Sonic in »Sonic.exe«, der Slender Man, gruselige Schattenkreaturen in Super Mario Galaxy 2 – das Internet ist voll von Schauermärchen. Die tauchen irgendwo auf, und die Netzgemeinschaft macht damit dann das, was sie am besten kann: sie in Windeseile per Copy-Paste weiterverbreiten. Ob an den Geschichten wirklich was dran ist oder nicht, lässt sich in der Regel nicht nachvollziehen. Und es ist eigentlich auch egal. Denn gerade davon leben die Schaugeschichten ja: von der angenehm-unbehaglichen Möglichkeit, dass sie irgendwie doch wahr sein könnten. Das jagt uns diesen wohligh-morbiden Schauer über den Rücken, den wir auch von Horrorfilmen oder gruseligen Lagerfeuer Geschichten unserer Kindheit kennen.

### Pale Luna

Eine der schaurigsten Geschichten im Netz rankt sich um das Text-Adventure Pale Luna. Grundlage der Legende ist ein Text, der etwa auf creepypasta.fandom.com zu lesen ist, einer Webseite, die sich auf solche digitalen Horrorgeschichten spezialisiert hat. Die Szenerie: die 1980er-Jahre. Das Internet steckt damals noch in den Kinderschuhen. Steam, Unity und Co. sind gefühlt eine ganze Ewigkeit entfernt. Spiele werden per Diskette weitergereicht – auf sogenannten »software swap parties«. Aber den ein oder anderen Hardcore-Programmierer gibt es natürlich schon damals. Und so tauchen neben den bekannten Mainstream-Spielen wie King's Quest oder Maniac Mansion auch vereinzelt Spiele bei solchen Raubkopierer-Partys auf, die man wohl als die Indie-Titel der damaligen Zeit bezeichnen könnte. Eines davon ist das Text-Adventure Pale Luna. Seine Verbreitung beschränkt sich selbst damals jedoch ausschließlich auf San Franciscos Bay Area.

### Text-Horror

Das Spiel beginnt mit weißem Text auf dunklem Bildschirm, im Stil von Zork und anderen schmerzhaft schlichten Text-Adventures jener Zeit. Der Text zu Beginn lautet: »Du bist in einem dunklen Raum. Der Mond scheint durch das Fenster. Da liegt GOLD in der Ecke, neben einer SCHAUFEL und einem SEIL. Im OSTEN gibt es eine TÜR. Befehlseingabe?« Die einzigen Befehle, die das Spiel zulässt, sind: NIMM GOLD, NIMM SCHAUFEL, NIMM SEIL, ÖFFNE TÜR und GEH NACH OSTEN. Sind diese eingegeben, erscheint ein zweiter Bildschirm mit dem Text: »Ernte deine Belohnung. PALE LUNA LÄCHELT DICH AN. Du bist in einem Wald. Es führen Pfade nach NORDEN, WESTEN und OSTEN. Befehlseingabe?«. Ab hier wird es verstörend. Das Spiel akzeptiert die falsche Eingabe, und das ganze Betriebssystem friert ein. Der Computer muss neu gestartet werden.

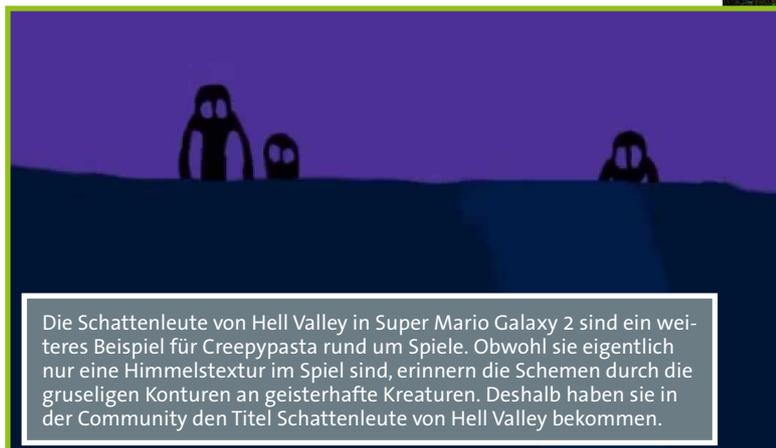
Spieler die falsche, stürzt das Spiel ab, und das ganze Betriebssystem friert ein. Der Computer muss neu gestartet werden.

### Gewollte Bugs?

Kein Wunder, dass die meisten Spieler nicht weit kommen. Zu frustrierend ist der ständige Reboot des Systems. Und selbst wenn wir eine richtige Eingabe machen und einen Bildschirm weiter kommen, steht dort nur wieder derselbe Text wie zuvor. Lediglich die Richtungsangaben ändern sich. Schlimmer noch: In Pale Luna funktionieren die üblichen Befehle, wie man sie aus anderen Text-Adventures kennt, nicht. Die einzige Eingabe, die das Spiel annimmt und die nichts mit Bewegungsrichtungen zu tun hat, ist BENUTZE. Wenn wir BENUTZE GOLD eingeben, spuckt das Spiel aus: »Nicht hier«. Geben wir BENUTZE SCHAUFEL ein, kommt: »Nicht jetzt«. Und tippen wir BENUTZE SEIL ein, erscheint auf dem Bildschirm: »Das hast du bereits benutzt«. Frustriert durch den vermeintlichen Bug, der das System konstant einfrieren lässt, und die rätselhaften Eingabensystematik geben die meisten Spieler nach ein paar Versuchen auf.

### Die Obsession des Michael Nevins

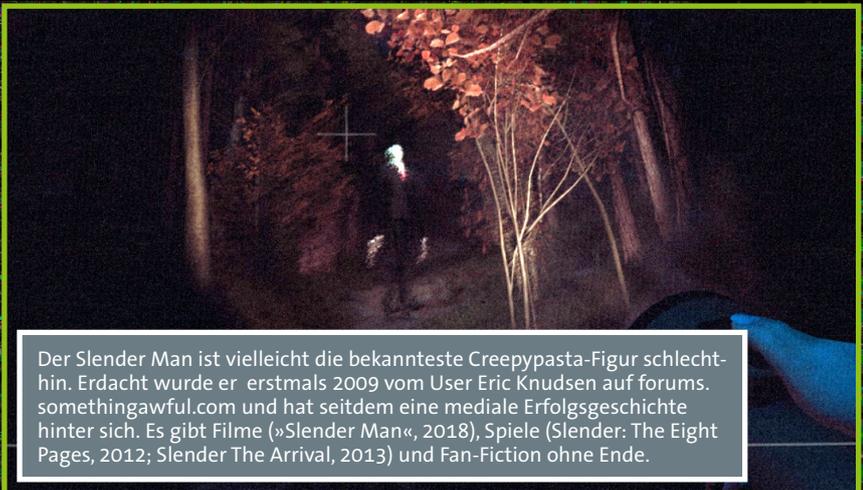
Nicht so ein Spieler namens Michael Nevins. Der wird schnell zur Hauptperson in der Geschichte um Pale Luna. Denn er beißt sich weiter durch. Nach fünf Stunden, unzähligen Reboots, Trial-&-Error und dreiunddreißig Bildschirmen ploppt schließlich ein neuer Text auf: »PALE LUNA LÄCHELT BREIT. Es gibt keine Pfade mehr. PALE LUNA LÄCHELT BREIT. Der Untergrund ist weich. PALE LUNA LÄCHELT BREIT. Hier. Befehlseingabe?« Nevins müht sich eine weitere Stunde nach der richtigen Kombination ab. Am



Die Schattenleute von Hell Valley in Super Mario Galaxy 2 sind ein weiteres Beispiel für Creepypasta rund um Spiele. Obwohl sie eigentlich nur eine Himmelstextur im Spiel sind, erinnern die Schemen durch die gruseligen Konturen an geisterhafte Kreaturen. Deshalb haben sie in der Community den Titel Schattenleute von Hell Valley bekommen.



Die Geschichte um Pale Luna spielt in den 80er-Jahren des letzten Jahrhunderts, als Spiele noch per Diskette auf Raubkopierer-Treffen verbreitet wurden.



Der Slender Man ist vielleicht die bekannteste Creepypasta-Figur schlechthin. Erdacht wurde er erstmals 2009 vom User Eric Knudsen auf forums.somethingawful.com und hat seitdem eine mediale Erfolgsgeschichte hinter sich. Es gibt Filme (»Slender Man«, 2018), Spiele (Slender: The Eight Pages, 2012; Slender The Arrival, 2013) und Fan-Fiction ohne Ende.



»Du bist in einem dunklen Raum. Der Mond scheint durch das Fenster.« So beginnt Pale Luna.

Ende gibt er ein: GRAB LOCH, PLATZIERE GOLD, FÜLLE LOCH. Auf dem Bildschirm erscheint: »Glückwunsch. -----40.24248----- -121.4434-----«. Ab hier lässt das Spiel keine Eingabe mehr zu. Das Gerede von GOLD und die offensichtlichen Koordinaten am Ende machen Nevins dann doch ziemlich neugierig.

### Morbide Schatzsuche

Nevins fackelt nicht lange und macht sich mit Schaufel, Kompass und Karte im Gepäck auf zu der angegebenen Stelle. Die Koordinaten führen zu einem Platz mitten im Wald des nahegelegenen Lassen Volcanic Parks. Als er sich auf schmalen Trails durch den Wald schlägt stellt er fest, dass die Richtungsangaben im Großen und Ganzen mit den Bewegungsrichtungen im Spiel übereinstimmen. Und tatsächlich: Er stolpert schließlich über einen Fleck unebenen Bewuchses – genau auf Höhe der im Spiel genannten Koordinaten. In regelrechtem Goldgräberfieber schaufelt er die Erde um. Doch auf was er da stößt, ist nicht das erhoffte Gold. Der grausige Fund: Der halb verwesene Kopf eines kleinen, blonden Mädchens. Nevins geht schnurstracks zur Polizei. Offenbar gehört der Kopf zu einem im Raum San Diego als vermisst gemeldeten elfjährigen Mädchen namens Karen Paulsen. Die Behörden machen sich auf die Suche nach dem Entwickler von Pale Luna – und damit dem mutmaßlichen Mörder. Die Suche läuft ins Leere, der Rest der Leiche wird nie gefunden.

### Fake News?

Soweit die Geschichte von »Pale Luna«. Verfolgt man die Spuren der namentlich genannten Personen, kommt nicht viel dabei raus. Michael Nevins ist – bemüht man Google – offenbar ein ziemlicher Allerweltsname. Vom Medizinethiker Michael Nevins über einen Chief Marketing Officer desselben Namens bis hin zu einem Michael Nevins, der bei einer Versicherungsagentur arbeitet, gibt es eine ganze Menge Leute mit diesem Namen. Keiner davon scheint in irgendeiner Verbindung zu dem Spiel zu stehen, geschweige denn zu dem vermeintlichen grausigen Fund. Das gleiche gilt für das in der Legende auftauchende Mordopfer Karen Paulsen. Gibt man den Namen in die Suchmaschine ein, schlägt Google direkt »missing«, »Pale Luna« und »death« vor. Aber jeder der Suchbegriffe führt nur auf irgendwelche Seiten oder Videos, die wiederum den Ursprungstext der Legende um Pale Luna zitieren. Eine Endlosschleife, die nirgendwohin führt. Die Legende reproduziert sich schlicht selbst.

### Verschollene Kopie wieder aufgetaucht?

Anders als bei »Sonic.exe« lässt sich außerdem keine spielbare, zumindest vermeintliche, Original-Version von Pale Luna auf-

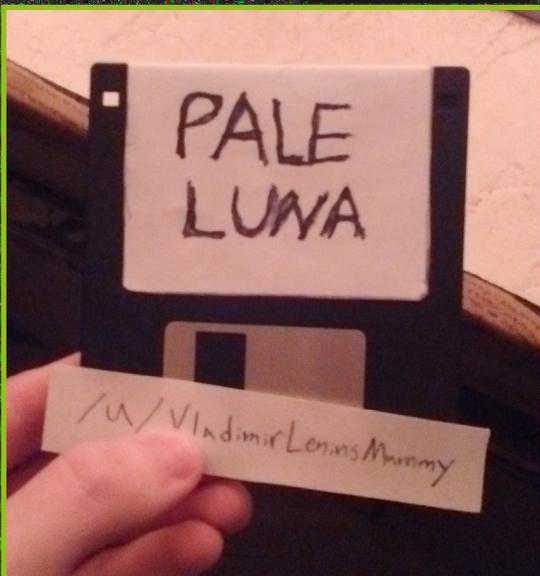


»Sonic.exe« ist eine andere populäre Schauer Mär. Das kurze Spiel kursiert im Netz und schickt uns durch zunehmend blutigere und verstörende Levels, in denen wir von einem dämonischen Sonic gejagt und zur Strecke gebracht werden.

treiben. Der Creepypasta-Text, der Pale Luna beschreibt, und damit der einzige Text, der in Videos und anderen Texten im Netz immer und immer wieder zitiert wird, verweist selbst auf diesen Umstand: »Alle bekannten Kopien sind seit langem verschwunden, und alle Computer, auf denen das Spiel jemals gelaufen ist, sind längst verschrottet.« Zumindest gilt das bis zum Jahr 2017. Auf reddit.com verkündet zu dieser Zeit nämlich ein User namens VladimirLeninsMummy, er habe tatsächlich eine spielbare Version von Pale Luna aufgestöbert. Auf einem Nachbarschaftsflohmarkt habe er eine Kiste mit alten Disketten gekauft. Was er darin findet, liest sich wie eine Fortsetzung der gruseligen Geschichte: »Ich hatte nicht erwartet, irgendwas von Interesse zu finden. Die Leute in der Nachbarschaft sind größtenteils alt und verkaufen meistens Sachen wie verstaubte Vasen oder heruntergekommene Möbel. Aber da war diese eine Box mit ein paar Disketten darin. Auf einer der Disketten klebte ein handgeschriebenes Etikett mit dem Namen Pale Luna darauf. Irgendwo hatte ich diesen Namen schonmal gehört. Es stellte sich heraus, dass es genau dieses Spiel war, von dem eine der bekanntesten Creepypasta-Geschichten handelt! Und tatsächlich: Es ist eine spielbare Version! Und die spielt sich genau wie auf der Website beschrieben. Keine Ahnung, ob das jetzt das Original oder eine Fan-Version ist. Aber es ist verdammt überzeugend.« Ein Foto samt einer ZIP-Datei mit dem Spiel hängt er an seinen Post gleich mit an.

### Community auf Schatzsuche

Der Post hat 27 Kommentare. Einige spielen das Adventure durch und gelangen tatsächlich an die Koordinaten, die im Text beschrieben sind. Eine Diskussion beginnt. Man solle die Koordinaten suchen und schauen, ob da tatsächlich was vergraben ist – »ein Schädel oder so«. Es wird eingeworfen, dass – sollte die Geschichte wahr sein – die Polizei den gefundenen Schädel ja kaum wieder dort vergraben hätte. Ein anderer User meint, egal, ob es nun echt oder nur eine Gruselgeschichte sei – vielleicht hat jemand ja einfach der Legende wegen etwas dort vergraben. Man beschließt, auf Schatzsuche zu gehen. Dann bricht das Gespräch ab. Inzwischen ist die Diskussion archiviert



Eine spielbare Version findet man im Netz nicht mehr. Aber 2017 verkündet ein User namens VladimirLeninsMummy auf reddit.com, er habe auf einem Nachbarschaftsflohmarkt eine Diskette gefunden. Er stellt eine herunterladbare Version ins Forum und fügt auch noch ein Foto des angeblichen Fundes hinzu. (Quelle: VladimirLeninsMummy)

Posted by u/VladimirLeninsMummy 2 years ago

### I found a physical copy of PALE LUNA?

Mystery

I'll prefix everything by saying this story is 100% true. Not that it's exceptionally unbelievable, it's just no one seems to believe anything on the internet anymore. ٩(ツ)٩ Can't blame 'em, honestly.

ANYWAYS, story time. The other day I was at a local estate sale. I wasn't expecting to find anything that exciting, just maybe a few games or something. Everyone around here is super old and most yard sales are mostly glassware and questionable furniture.

Luckily, there was this one small box of like 10-15 dos games on floppy disks. I leafed through them and saw a disk in there with a (pretty lazily scrawled) home made label that said "PALE LUNA."

I was pretty sure I'd heard that name before, so I picked it up with the rest of the games with the intention of looking it up later.

To my surprise, I found out that the game is the subject of a gaming creepypasta that I read a few years ago. I was a little spooked, to be honest.

Regardless, I loaded it up and discovered that it's a fully playable MS-DOS game, and it plays just like it was described in the creepypasta. I have no idea if this is the original game or some fan recreation, but whatever it is it's pretty darn convincing.

I was pretty sure I'd heard that name before, so I picked it up with the rest of the games with the intention of looking it up later.

To my surprise, I found out that the game is the subject of a gaming creepypasta that I read a few years ago. I was a little spooked, to be honest.

Regardless, I loaded it up and discovered that it's a fully playable MS-DOS game, and it plays just like it was described in the creepypasta. I have no idea if this is the original game or some fan recreation, but whatever it is it's pretty darn convincing.

Here's a picture of the floppy, with my username to prove it's original or whatever. (pardon the poor lighting and low camera quality, I've got awful lights and an awful phone, lol)

If anyone's interested in the files, I can copy them off the floppy and put them up for download. Pretty sure they're virus-free, but I've also never heard of someone getting a virus from dosbox.

(ALSO: I've only gotten to screen 7 before I got bored of trial-and-error'ing it. The directions I wrote down were north, south, south, east, north, north)

EDIT: download link: <https://dl.dropboxusercontent.com/s/9xecq2a36n2rrtq/PALELUNA.zip?dl=1>

27 Comments Share Save Hide Report

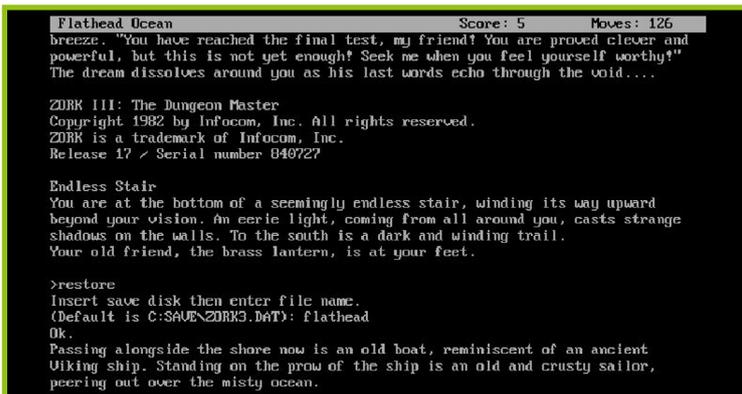
und es können keine neuen Kommentare mehr hinzugefügt werden. Ist diese Forumsdiskussion nur ein weiterer Versuch, die Legende voranzutreiben bzw. fortzuspinnen?

### Auf der Spur des Autors

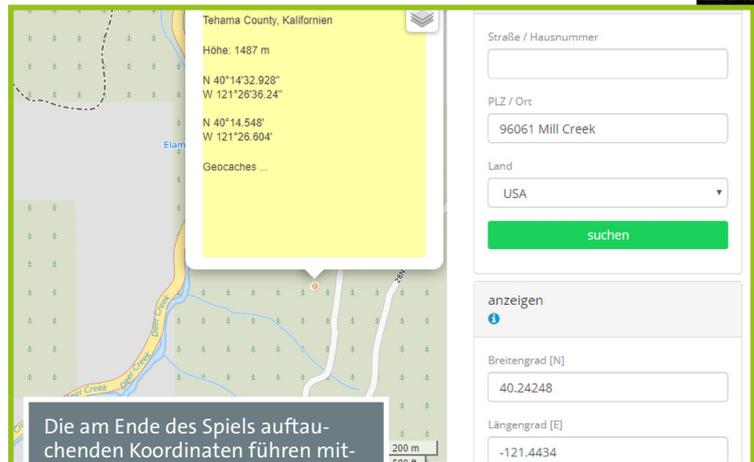
Wann die morbide Mär zum ersten Mal im Netz auftaucht, lässt sich nicht mehr eindeutig nachvollziehen. 2018 – ein Jahr nach der wohl im Sand verlaufenen Schatzsuche – behauptet ein User namens Kwasbeb auf creepypasta.fandom.com, er habe den Autor der gruseligen Geschichte gefunden. Auf forums.somethingawful.com steht die ursprüngliche Story offenbar schon seit dem Januar 2011. Der Autor: MizuZero. Im September desselben Jahres taucht die Story auf inuscreepystuff.blogspot.com auf. In Klammern unter dem Text: »(Dieser Text wird einer Person namens Ed zugeschrieben)« Unter den Kommentaren zu dem Text findet sich ein User namens, richtig: MizuZero. Er schreibt: »Ich habe den Text erstmals auf Facebook gepostet. Dann später in dem somethingawful-Forum unter dem Namen MizuZero. Ich habe einige Nächte in letzter Zeit damit zugebracht, Creepypasta-Geschichten zu lesen. Und diese Story war in gewisser Weise der Höhepunkt dieser Phase« Er erklärt außerdem: »Um ein bißchen Licht ins Dunkel zu bringen: Ja, GOLD bezieht sich tatsächlich auf das blonde Haar des Mädchens. Und die Koordinaten habe ich bewusst eingebaut. Bringen ja einen interessanten Twist rein. Für den Fall, dass sich jemand echt auf die Suche machen sollte. Ist ein toller Ort. [...]. Und: »Ich habe keine Ahnung, wer dieser Ed sein soll. Der Post ist unterzeichnet mit »Mikhail Honoridez«.

### Bloß ein Märchen. Oder?

Und tatsächlich: Auf dem Facebook-Profil von Mikhail Honoridez, wohnhaft in Toronto, aktiv bei Snakes & Lattes, einem Brettspiel-Laden mit Snacks & Kaffee, findet sich der Text »pale luna«. Datum: 18. März 2010. Gepostet um 12:15 Uhr mittags, kanadischer Ortszeit – also nicht gerade zur Geisterstunde. Die Handvoll Kommentare unter dem Post sind durchweg positiv. Viral ging also offensichtlich nur die gruselige Geschichte, aber nicht der mutmaßliche Autor hinter ihr. Aber ist das wirklich schon das Ende des Liedes? Was meint Honoridez in den Kommentaren unter seinem Facebook-Eintrag, als er schreibt: »Freut mich, dass es euch gefällt. Ich genieße es, Schaudern zu verbreiten. Da dies die einzige Möglichkeit ist, mich auszudrücken, seit der Richter mir die Maske weggenommen hat und mir vor neun Jahren verboten hat, mich näher als 150 Fuß dem Swiss Chalet zu nähern.« Eine popkulturelle Referenz? Irgendwas aus einem Film? Oder einer TV-Serie? Und was ist eigentlich aus der Schatzsuche geworden? Was liegt (oder liegt nicht) bei den mysteriösen Koordinaten begraben? Und wer ist verdammt noch mal dieser Ed? Ist er der eigentliche Urheber des Textes und Honoridez hat ihn nur geklaut? Ist er gar der Programmierer des Spiels? Auf der Suche nach der Wahrheit hinter Pale Luna tun sich statt Erkenntnissen nur immer neue Fragen auf. Das heißt wohl zumindest eines: Die Legende funktioniert. Sie lässt einen gruseln, macht neugierig, mehr sollen solche Creepypasta-Stories ja eigentlich nicht leisten. Aber ist sie nun wahr oder nicht? Nun, irgendjemand muss dann vielleicht doch mal zu den Koordinaten fahren und ein wenig buddeln ... ★



Die Geschichte um Pale Luna spielt in einer Zeit, als Text-Adventures aufgrund der eingeschränkten technologischen Möglichkeiten noch ein normales Genre waren. Ein Vorreiter war Zork von 1980. (Quelle: Steam)



Die am Ende des Spiels auftauchenden Koordinaten führen mitten in ein Waldstück in Kalifornien.