

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Keitai Denjū Tetsu: Das Pokémon-Spiel, das nie existierte

Pascal Wagner am Samstag, dem 17. März 2018

Side Manavgat, Türkei, Hochsommer 2002. In einer kleinen Betonhütte mit Wellblechdach direkt am Strand, über deren Tür ein Schild mit der Aufschrift „Bazar“ angebracht ist, kauft ein Neunjähriger mit dem Geld seiner Mutter zwei gebrauchte, graue Module für den GameBoy Color.

Zwei Jahre später würde er dieselbe Hütte erneut betreten und sich zwei kleine schwarze GameBoy Advance-Module mit seinem eigenen Taschengeld kaufen – aber davon war zu diesem Zeitpunkt noch keine Rede, denn 2002 besaß er den erst im Vorjahr veröffentlichten GBA noch nicht einmal.



Bootleg-Cover von Pokémon Diamond. Quelle: romhacks.com

Die beiden grauen GBC-Module sahen schon damals seltsam für ihn aus. Die Schrauben auf der Rückseite waren ganz andere, kupfern, rundköpfig, wie die Holzschrauben in der Schreinerei seines Großvaters. Nicht flach und silbern wie die seiner *Pokémon Blau-Cartridge*. Und das Coverbild auf beiden Modulen glänzte nicht – es war matt, wie auf gewöhnliches Papier gedruckt und dann aufgeklebt. Auf einem der beiden Cover stand in Perlmutterglanz imitierenden Regenbogenfarben *Pokémon Pearl*, darunter ein Pikachu in Portraitansicht. Auf der anderen war auf hellem Türkis das Foto eines schlangenartigen Drachen abgedruckt, darunter der Schriftzug *Pokémon Diamond*.

Ein Bootleg, doch ein echtes Spiel

Beide Spiele, das weiß ich seit vielen Jahren, sind keine offiziellen *Pokémon*-Titel. Erst recht haben die beiden nichts mit den tatsächlichen *Pokémon Diamant* und *Pearl* zu tun, die 2006 für den Nintendo DS erschienen. *Pearl* kam mir schon damals sehr seltsam vor: Ein Sidescroller, bei dem ein Pikachu durch bockschwere Level voller geklauter *Super Mario*-Gegner bugsiert werden und Blitzsymbole sammeln musste.



Super Pika Land-Bootleg. Foto: Senad Palic, [Retrokram](#).

Erst vor sehr kurzer Zeit habe ich überhaupt herausgefunden, dass dieses Modul eher unter dem Namen *Super Pika Land* bekannt ist. *Diamond* jedoch habe ich lange als Teil des Kanons der *Pokémon*-RPGs gesehen, in jugendlicher Leichtsinnigkeit strafte ich gar alle Nichtkenner bis tief in die Nintendo DS-Ära hinein mit Arroganz. Einen raren Prototypen hatte ich da, sinnierte ich. Was ganz besonderes.

Selbstverständlich sind beide Spiele das, was man heute meist als Bootleg bezeichnet: Fälschungen. Hastig auf billige Module kopierte Software, die mit einem berühmten, geklauten Namen versehen wurde, um maximale Werbeeffekte auf dem Gebrauchtmart zu erzielen. Trotzdem habe ich *Diamond* in sehr guter Erinnerung. Sicher, es war ein wenig anders als die beiden *Pokémon*-Generationen, die ich kannte. Aber die Grundelemente waren vorhanden, die Kämpfe ähnelten sich, und die Grafik passte. Heute bin ich absolut fasziniert von *Diamond* und ziehe den Hut vor den Entwicklern, die eine Hommage an *Pokémon* mit sehr eigenständigen Mechaniken und einzigartigen Themen kreiert haben. Denn wie ich – ebenfalls erst kürzlich – durch die [Betreiberin](#) des dazugehörigen [Wikis](#) herausfand, ist dieses Spiel durchaus ein mit Liebe entwickeltes eigenständiges Spiel – nur eben kein Teil der *Pokémon*-Serie.



Originalcover von Keitai Denjuu Telefang Power. Quelle: Amazon.jp

Keitai Denjuu Telefang Power beziehungsweise *Speed* ist der Name eines nie außerhalb Japans veröffentlichten Monster Taming RPG von Natsume für den GameBoy Color. Ebenfalls ganz wie bei *Pokémon* existierten hier zwei Versionen, die sich ausschließlich in der Auswahl des Starter-Monsters unterschieden. Über ROM-Hacks gelangte das Spiel nach China, von wo es schließlich auch seinen Weg in den Westen fand. Hier hat es eine für seine niedrige Qualität heute berüchtigte Übersetzung erhalten, die sich wohl von einer ebenso miserablen chinesischen ableitet und die im englischen, französischen und deutschen gleichermaßen tiefe Standards setzt.

Meinem neunjährigen Ich war das egal. Ich wunderte mich zwar über den schlechten Satzbau, war ich doch durch meine Leseaffinität immer schon ganz gut im Deutschunterricht gewesen, aber ich nahm es als nötiges Mittel der Technik hin, so wie „Pokémon“ ja auch aus Platzgründen oft „PKMN“ abgekürzt wurde. Heutzutage existiert eine [hervorragende englische Fan-Übersetzung](#), die sich auf ROMs sowohl der *Power*- als auch der *Speed*-Variante von *Keitai Denjuu Telefang* aufspielen lässt. Die japanischen Originalmodule für den GameBoy Color werden mittlerweile auf diversen Online-Shops verschleudert. Um mit reinem Gewissen den Fan-Patch mithilfe eines Emulators spielen zu können, habe ich mir also kurzerhand ein solches Modul bestellt. 16 Jahre nach dem ersten Spielen besitze ich nun also ganz offiziell *Keitai Denjuu Telefang Power*.



Denjuu folgen dem Protagonisten: eine Hommage an Pokémon Gelb? Screenshot: gamefaqs.com

Das Telefon als Heilsbringer?

Auch in *Telefang* geht ein junger Kerl (der im Spiel frei benennbar ist, im offiziellen *Telefang*-Manga jedoch Shigeki genannt wird) auf große Reise, um sich mit Denjuu genannten Tierwesen anzufreunden und Kämpfe zu bestreiten. Hier ist jedoch der Weltenbau ganz anders angegangen worden: Während in *Pokémon* Mensch und Monster im Einklang zusammenleben, existieren in *Keitai Denjuu Telefang* zwei Welten, die zunächst nicht miteinander kompatibel sind. In der Welt der Menschen, angelehnt an eine nur leicht futuristische Variante unserer Welt der Neunziger, ist Technik das Alpha und Omega: Angetrieben durch überall in der Welt verstreute sogenannte Antennenbäume, die im Prinzip Telefonmasten natürlichen Ursprung sind, blüht der Fortschritt.

So sehr, dass die Technik im Nonplusultra der heutigen Gesellschaft gipfelt: Smartphones. Ein beeindruckender Vorausgriff, wenn man bedenkt, dass *Telefang* 2000 veröffentlicht wurde. Mithilfe spezieller Smartphones, sogenannter D-Calls, können die Antennenbäume dergestalt angefunkt werden, dass sich der Benutzer in Luft auflöst und weniger später in einer neuen Welt wieder materialisiert: Der Denjuu-World, die als Schauplatz des Großteils der Handlung von *Telefang* dient.

Hier existieren ebenfalls Antennenbäume, doch ohne die Amplifikation durch menschliche Technik dienen sie lediglich als Teleporter zwischen einzelnen Siedlungen mit eigenem Baum. Die Denjuu, intelligente, sprechende Tierwesen jeder Gattung, die sich ähnlich wie Menschen in Städten, Dörfern oder Clans organisieren, empfangen die neu ankommenden Menschen mit offenen Armen. Allianzen entstehen, Menschen verteilen D-Calls unter den Deijuu und freunden sich mit ihnen an, Supermärkte, die technische Gerätschaften wie Bohrer, Schusswaffen und SIM-Karten verkaufen sprießen in jeder Stadt. Die Menschheit kolonisiert die Denjuu-Welt mit Technologie. Denjuu lernen, Werkzeuge und Geräte als Waffen im Kampf einzusetzen, manche assimilieren gar Technik in ihre Körper oder lassen sich von menschlichen Forschern mit anderen Denjuu oder bestimmten Maschinen splicen.

Zum Startzeitpunkt von *Keitai Denjuu Telefang* besteht bereits eine Distinktion zwischen natürlichen und kultivierten Denjuu. Während erstere sich wie Pokémon durch Erfahrung im Kampf weiterentwickeln können, müssen letztere in Laboren genmanipuliert werden, um stärker zu werden. Die Deijuu-Welt verhält sich er Menschenwelt gegenüber wie das Szenario von *Deus Ex* zu unserer Gegenwart: Augmentierungen und Assimilierung treibt Teile der Denjuu in einen nicht mehr rückgängig zu machenden Zustand. Neben Identitätsverlust führt das vor allem zu Lagerbildung: In mehr als einem Dorf muss der frei benennbare Protagonist die Denjuus in seinem Telefonbuch zur Hilfe rufen, um den Konflikt zweier rivalisierender Gruppen je nach Situation friedlich, doch meist über die Telefang genannten Kämpfe beilegen.



In Supermärkten herrscht Technik vor: Vom GameBoy bis zur Schusswaffe. Screenshot: Gamefaqs.com

Technologiekolonialismus trifft unberührte Natur

Hier hört der Kolonialismus der Menschheit in der Denjuu-Welt jedoch nicht auf: Viel verheerender als die ungefragt in die Parallelwelt gebrachte Technologie, die doch immerhin freiwillig angenommen wurde, wirkt im Verlauf der Handlung die Politik. Wo Zivilisation ist, da muss auch regiert werden, so lautet das unausgesprochene Credo der die "neue Welt" nutzbar machenden Organisationen, ungeachtet dessen, dass die diversen Clans und Dörfer der Denjuu durch Älteste und Einwohnerversammlungen längst funktionierende Verwaltungen haben.

Die dem Protagonisten ständig über den Weg laufende Sanaeba Corporation, die als erstes die Brücke zwischen Menschen- und Denjuu-Welt schlug, entpuppt sich relativ schnell als das Team Rocket von *Keitai Denjuu Telefang*. So möchte deren trotteleriger, aber bitterböser CEO bereits im ersten Dorf zum Bürgermeister gewählt werden. Erstens, um einen Brückenkopf in der Denjuu-Welt zu halten, von dem aus er die Ausbreitung anderer Organisationen durch die Antennenbäume verhindern kann, zweitens aber auch, um Fabrikbauten zu autorisieren, die aus dem klaren Wasser der Denjuus industriell Curry herstellen. Zu Beginn lässt er sich dabei noch, ganz wie Team Rockets Giovanni, durch Telefang-Kämpfe vom Protagonisten vertreiben. Im späteren Spielverlauf zeigt die

Sanaeba Corporation weniger Anstand und versucht es schon einmal gerne damit, Antennenbäume entweder zu versiegeln oder gleich abzusägen: Beides mithilfe von kultivierten Denjuu, die sich der Übernahme ihrer Welt angeschlossen haben.

Keitai Denjuu Telefang zeichnet ein sehr offen kritisches, aber enorm zwiegespaltenes Bild der Technologisierung. Auf der einen Seite geben sich haufenweise Denjuu bereitwillig Modifikationen hin, um stärker zu werden und ihre Freunde beschützen zu können. Auf der anderen Seite wäre dieser Schutz nicht nötig, wenn nicht die Menschen Konflikte sähen würden: Die im Wahlkampf gebildeten Gruppen, die unternehmerischen Eigeninteressen, die Weltübernahmepläne; sie alle machen den Griff zur Technik erst notwendig.



Crypto (oder Kuribute im schlecht übersetzten ROM-Hack) ist das Starter-Denjuu von Telefang Power. Screenshot: Gamefaqs.com

Nicht alle kultivierten Denjuu stolpern in Auseinandersetzungen. Viele leben wie zuvor mit ihren natürlichen Artgenossen im selben Dorf. Erst wenn die finanziellen Interessen der Menschen die Gelegenheit zur Gier unter den Deijuu eröffnen, zeigen sich Konfliktherde. Sind die Technologie und Ambition der Menschen also dafür verantwortlich, dass die Harmonie in der Denjuu-Welt zerbricht? Oder zeigen sie nur Probleme auf, die längst da waren?

Eine solche Moralfrage kratzt *Keitai Denjuu Telefang* zwar an, die 'richtige' Antwort wird aber die meiste Zeit direkt vom Spiel geliefert. Es sind eben doch eben die Firmen, die Chaos stiften, um damit Geld zu verdienen. Dass der eigene Protagonist ebenfalls ein Mensch ist, wenn auch ein junger Bursche außerhalb der organisierten Gruppen, ist diesem Anti-Kolonialismus dann aber wieder hinderlich: Es braucht trotzdem einen Menschen, um die Tierwesen vor der Menschheit zu retten. Klar wird dieser begleitet von diversen Denjuu, und zu Beginn des Spiels bekommt er sogar einen 'Kanon'-Denjuu zur Seite gestellt, ganz im Sinne eines Starterpokémons, der theoretisch als Denjuu-Protagonist dienen soll. Dieser kann aber jederzeit ausgetauscht werden und muss das an einigen Stellen sogar, da immer nur ein Denjuu den Protagonisten begleiten kann, während alle anderen per Telefon je nach Situation dazugerufen werden müssen. Auch macht es, anders als bei *Pokémon*, wenig Sinn, sich ein Team zusammenzustellen und dieses bis zum Ende zu behalten.

Neu befreundete Denjuu sind fast immer deutlich stärker als alte, und da ihre Effektivität im Kampf außerdem noch davon abhängt, wie weit entfernt sich der Protagonist von ihrer Heimat befindet (da sie vor jedem Kampf angerufen werden und sich dann erst auf den Weg machen), ruft man ohnehin meist die Einheimischen zu Hilfe. So sehr sich *Keitai Denjuu Telefang* die Mühe gibt, die Denjuu als gleichgestellte Lebewesen mit eigenen, wertvollen Kulturen zu zeichnen, so wenig findet sich das im Gameplay wieder. Denn im Kampf sind Denjuu nichts als Werkzeuge mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen, die sich im typischen Stein-Schere-Papier Prinzip völlig austauschbar auf die Mütze geben.

Um die Kolonialismus-Metapher noch etwas weiter zu strapazieren: Die Denjuu sind nicht nur die Einheimischen der "neuen Welt", sondern auch die Fußsoldaten, die sich von den Generälen der eindringenden Mächte gegeneinander aufhetzen lassen. Dass eine dieser Seiten dabei für ihr Wohl kämpft, ist fast unerheblich; verheizt werden dafür dennoch Denjuu und keine Menschen. Und auch wenn am Ende natürlich alles gut ausgeht und die böse Sanaeda Corporation den Rückzug antritt: Die Denjuu-Welt hat sich zum Schlechteren gewandelt.

Das fängt bei Technik-Ladenketten statt harmonischem Tauschhandel an und endet bei zerstörten Naturwundern.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 17. März 2018 um 12:53 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). 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>