

Meine Creepypastas

Paranormale (Horror) Geschichten

Von Temmie

Der Alptraum von Lavandia: Dritter Eintrag

Dank der Medikamente hatte ich wenigstens eine erholsame Nacht und blieb von Alpträumen verschont. Da ich keinen Appetit auf das Frühstück hatte (und vor allem weil die Schlange zu lang war), ging ich direkt runter in den Computerraum und recherchierte den Namen Sakaki. Die Antwort fand ich allerdings schneller, als ich gedacht hätte, denn wie sich herausstellte, war Sakaki der japanische Name des Team Rocket Bosses Giovanni und das war eigentlich schon das ganze Geheimnis. Trotzdem verwirrte es mich, dass Blau mir in meinem Traum sagte, ich solle „Sakaki“ töten, dabei hatte ich den Namen niemals gehört. Wenn schon, dann hätte er doch „Töte Giovanni“ sagen sollen. Da sich das Geheimnis so schnell aufgeklärt hatte, glaubte ich nicht mehr, dass da noch mehr dahinter stecken könnte. Zwar grübelte ich noch eine Weile, warum Blau Giovanni töten wollte, aber es war ja nur ein Alptraum gewesen, mehr nicht. Aber dafür habe ich eine anonyme E-Mail erhalten, in der Folgendes wortwörtlich stand:

„Hallo,

seit einiger Zeit verfolge ich mit Interesse Ihre Berichte zu Ihrem Spiel „Pokemon Rote Edition“, welches offensichtlich einige Fehler enthält, die den Anschein erwecken, als verberge sich mehr dahinter. Ich hoffe, Sie werden die Wahrheit aufdecken und das Geheimnis erkennen, das sich hinter dem Alptraum von Lavandia verbirgt. Selbstverständlich will ich Sie bei Ihren Nachforschungen nicht behindern oder Sie davon abhalten. Aber trotzdem halte ich es für meine persönliche Pflicht, Sie ausdrücklich zu warnen, das Spiel bis zum Ende zu spielen. Es könnte sehr schlimme Folgen haben, vielleicht auch für Sie. Ein persönlicher Rat: Versuchen Sie sich näher mit den Namen auseinanderzusetzen. Sie sind auf der richtigen Spur.

Mit freundlichen Grüßen

Ihr treuer Leser.“

Offenbar wusste da jemand mehr als ich und beobachtete in aller Seelenruhe, wie ich mit meinen Nachforschungen vorankam. Ich war mir nicht ganz sicher, was ich davon halten sollte. Aber zumindest klang der Kerl, den ich der Einfachheit halber John Doe nenne, nicht danach, als wolle er Ärger machen. Nein, er wollte anscheinend, dass ich

weilersuche, weil ich einer wichtigen Sache auf der Spur bin. Allerdings will er nicht, dass ich das Spiel weiterspiele, weil es gefährlich sein könnte. Fragte sich nur, was an dem Spiel gefährlich war. Etwa die Musik wie bei diesem Lavandia Syndrom Mythos? Nein, es war der Inhalt. Wenn das Spiel sich ungefähr an die originale Fassung hielt, würde Rots Weg weitergehen bis zur Pokemon Liga. Und nach dem Sieg über die Top Vier würde dann Blau auf mich warten, der Champion der Kanto Region. Ihn galt es zu schlagen und wahrscheinlich würde da auch etwas im Spiel auf mich warten, das gefährlich war. Außerdem sollte ich mich an die Namen halten, weil sie der Schlüssel zur Wahrheit waren. Wollte er etwa damit sagen, dass ich nach den japanischen Namen suchen musste, wie im Fall von Giovanni bzw. Sakaki? Zuerst schien mir das eher eine schier unlösbare Aufgabe zu sein, denn die Frage war, welche Namen ich genauer unter die Lupe nehmen musste. Es gab die acht Arenaleiter, die Top Vier und die verschiedenen Städte, nicht zu vergessen die 151 Pokemon. Die berühmte Nadel im Heuhaufen. Aber da Mr. Doe ja so nett war, von einem „Alptraum von Lavandia“ zu sprechen, weiß ich zumindest, dass es mit der Stadt zu tun haben musste. Und die Hauptfiguren hatten sicher auch ihre bestimmte Rolle. Da ich nicht viel Zeit hatte, gelang es mir nur, den richtigen Namen von Lavandia rauszusuchen und der lautete „Shion Town“. Soweit ich die Einträge auf den Wikipediaseiten richtig gelesen hatte, so hatten alle Städte in Kanto etwas mit Farben zu tun, außer Alabastia, die im Japanischen „Masara Iro“ so viel wie „brandneu“ bedeutete. Ich machte mir flüchtig Notizen und begann, sie während des Unterrichts näher zu studieren und zu versuchen, den roten Faden zu erkennen, der mir bislang noch verborgen blieb. Der Zufall wollte es, dass unser Dozent uns in den Computerraum schickte, um einige Themen zu recherchieren. Dazu wurden wir in Gruppen eingeteilt und als ich soweit fertig war, nutzte ich die Zeit, um weitere Namen herauszusuchen. Dabei machte ich eine wirklich interessante Entdeckung und die hatte mit Blau zu tun. Dieser hatte nämlich mehrere Namen: In der Animeserie war er als Gary Eich bekannt und das war sein offizieller Name. Ganz zu Anfang hieß er allerdings in der Beta-Version „Pokemon Grüne Edition“ Green und wurde dann umbenannt zu Blue. Aber in der japanischen Originalfassung des Animes hieß er Shigeru Okido. Und Rot, der im Anime Ash Ketchum hieß, wurde in der japanischen Version Satoshi genannt. Dazu musste man wissen, dass der Entwickler der Pokemonspiele Satoshi Tajiri hieß und der Protagonist der ersten Pokemongeneration ursprünglich nach ihm benannt wurde. Und Shigeru war nach seinem späteren Freund Shigeru Miyamoto benannt worden, dem Entwickler von Mario Bros. und The Legend of Zelda. Ich brauchte eine Weile, aber dann begann ich zu verstehen, was mir John Doe mit seiner Nachricht mitteilen wollte: Mehrere Figuren aus den Pokemonspielen basierten auf realen Personen! Vielleicht verbarg sich eine Geschichte hinter diesem merkwürdigen Spiel. Es hat den Anschein, als wäre in Tajiris Vergangenheit etwas geschehen, was er in dieses Spiel gepackt hat und jemand wollte dieses Kapitel unter allen Umständen geheim halten. Leider konnte ich meine Nachforschungen nicht fortsetzen, da wir mit den Vorträgen beginnen mussten und danach hatte ich auch keine Zeit, mich an den Computer zu setzen. Also schaffte ich es erst, gegen Abend wieder in den Computerraum. Wenn ich Antworten auf meine Fragen finden konnte, dann in Tajiris Vergangenheit. Wie sich aber herausstellte, gab es nicht sehr viele Informationen über ihn. Dass er der Gründer und Leiter von Game Freaks war und der „Pokemon-Vater“ war, wusste ich schon längst und die anderen Informationen waren eher dürftig. Als Kind hatte er in Machida gelebt und leidenschaftlich Insekten gesammelt, dass ihn seine Freunde „Dr. Insekt“ nannten. In der Schule war er nicht der Beste und in den 70er Jahren hatte

Satoshi die ersten Ideen für Pokemon. Er wollte ein Spiel entwickeln, wo Kinder genauso viel Spaß hatten wie er, verschiedene Kreaturen zu fangen und zu sammeln. Mit seinen Freunden gründete er Game Freak und begann schließlich, bei Nintendo zu arbeiten, wo er sechs Jahre damit verbrachte, die Pokemon zu erfinden.

Da Satoshi am Asperger-Syndrom litt, hatte er so seine Schwierigkeiten mit anderen Menschen, da er die Welt ganz anders wahrnahm und sie anders betrachtete. Aufgrund seiner Eigenheiten in seiner Kindheit hatte er nicht sehr viele Freunde, aber die wenigen, die er hatte, unterstützten ihn bei seiner Leidenschaft und seinem Traum. Die meiste Zeit verbrachte er mit ihnen in den Wäldern und Sümpfen, um neue Techniken zu entwickeln, wie man Käfer und Insekten fangen konnte. In den 70ern jedoch wurden die Wälder und Sümpfe bebaut und verschwanden somit. Schön und gut, aber das gab leider nicht sehr viele Aufschlüsse, was das mit meinem Spiel zu tun hatte. Also rekonstruierte ich noch mal das, was ich im Spiel erfahren hatte: Im Pokemonturm in Lavandia war irgendetwas Schreckliches geschehen, als ich ihn vor 14 Jahren betreten habe. Und in diesem Turm ist nicht nur etwas mit mir passiert sondern auch mit Blau, woraufhin er sich so unheimlich aufführte und mich verfolgte. Und wenn mein Traum mit diesen Ereignissen in Verbindung stand, hatte Blau vor, Giovanni zu töten. Wenn man also die Metapher beiseite ließ, sah die Sache so aus: Satoshis Freund Shigeru war etwas zugestoßen und ein Mann namens Sakaki spielte eine wichtige Rolle. Offenbar hatte dieser ein Verbrechen begangen und daraufhin fasste Shigeru den Plan, Sakaki umzubringen. Was für eine Rolle Satoshi Tajiri dabei spielte, konnte ich dabei noch nicht erkennen. Vielleicht war er der stille Beobachter gewesen. Wäre nur interessant zu wissen, was Sakaki getan hatte und ob er inzwischen tot war oder noch lebte. Um herauszufinden, was zwischen den dreien abgelaufen war, musste ich unbedingt wissen, was im Pokemonturm vorgefallen war. Was hatte Blau dort zu suchen gehabt? War eines seiner Pokemon im Kampf mit Rot oder Giovanni verstorben und wollte er dafür Rache? Rache... als mir dieses Wort durch den Kopf ging, fiel mir noch etwas ein, das im Pokemonturm passiert war. Der Geist von Knogga! Team Rocket ließ im Auftrag von Giovanni unzählige Tragosso jagen und fangen und Knogga, die Mutter eines Tragosso, wurde getötet, als sie versuchte, ihr Kind zu beschützen. Ihr Geist konnte keine Ruhe finden und terrorisierte daraufhin die Menschen in Lavandia. Was, wenn in meinem Spiel Blau nicht aus dem Grunde im Turm war, um Rot erneut zum Kampf herauszufordern oder weil er um sein vermeintlich gestorbenes Rattikarl trauert, sondern weil es mit Knogga zu tun hatte? Natürlich klang das ein wenig gewagt und in den normalen Spielen war das auch etwas absurd, aber hier war die Sache wieder anders. Im Grunde wurde alles so extrem seltsam in dem Spiel, nachdem ich das erste Mal in den Pokemonturm gegangen war. Was, wenn der ruhelose Geist von Knogga für diese unheimlichen Phänomene in dem Spiel verantwortlich war? Aber wie passte das mit der Vergangenheit Tajiris zusammen? Ich beschloss, das Mittagessen ausfallen zu lassen und stattdessen in den Computerraum zu gehen. Zwar hatte ich wenig Hoffnung, dass ich sofort etwas finden würde, aber manchmal war es ja der Zufall, der den entscheidenden Hinweis brachte. Meine Strategie war es, meine Suche ganz allgemein zu gestalten und die Schlüsselbegriffe in die Suchmaschine einzugeben. Wenn ich etwas fand, das mich ein wenig näher ans Ziel brachte, würde ich meine Suche näher eingrenzen. Ich gab in die Suchmaschine „Satoshi Tajiri“ und „Tod“ ein und fand sofort mehrere Ergebnisse. Die ersten Seiten handelten davon, dass Tajiri angeblich 2011 bei einem schweren Erdbeben starb, was natürlich eine Fehlmeldung und damit absoluter Quatsch war. Aber sonst fand ich nicht mehr viel Interessantes,

schließlich surfte ich eher ziellos herum und vertrieb mir die Zeit, mehr über Wissenswertes über Pokemon herauszufinden. Ich rechnete nicht wirklich mit einem Erfolg, fand dann aber etwas, dem ich zunächst keine nähere Bedeutung beimaß: Ein Bild, auf dem Rot, Blau und ein Mädchen zu sehen war, das ich noch nie gesehen hatte und das auch kein weiblicher Hauptcharakter aus den späteren Spielen war. Zuerst ignorierte ich dies, weil ich dachte, dass es keine besondere Bedeutung haben könnte. Aber dann wurde meine Neugier doch zu groß und ich begann nach der Identität dieses Mädchens zu forschen. Recht schnell fand ich heraus, dass dieses Mädchen Blue hieß und nur im Manga auftauchte, zusammen mit Green und Red. Das verwirrte mich ein wenig, denn ich hatte gar nicht gewusst, dass es in der ersten Generation eine weibliche Protagonistin gab. Sie musste wohl für das Spiel gestrichen worden sein, weshalb sie nur im Manga ihren Auftritt hatte. Und als ich mir das Bild so ansah, musste ich mir vor Augen halten, dass die beiden Jungs da eigentlich auf realen Personen basierten: Satoshi Tajiri und Shigeru Miyamoto. Wer aber war dann das Mädchen in dem Trio und warum erschien sie nicht auch im Spiel? Die erste Generation war immerhin die Einzige, in der es nur einen männlichen Protagonisten gab, mit der Ausnahme von der silbernen und goldenen Edition, was bei der Kristalledition wieder behoben wurde. Nun gut, es gab noch Trainerin Yellow, stellvertretend für die gelbe Edition, aber diese Edition bildete eine Ausnahme. Sie kam erst später dazu und basierte ausschließlich auf die Fernsehserie und wies auch einige Unterschiede zu den ersten Editionen auf: Das Design der Pokemon hatte sich verändert und man erhielt auf seiner Reise alle drei Starterpokemon. Außerdem wurden technische Fehler behoben, wie etwa Missingno, das man in dieser Edition nicht mehr antreffen konnte. Außerdem lief die ganze Zeit ein Pikachu hinter einem her, es war also ein Fanservice für alle Pikachu Liebhaber. Es konnte Zufall sein, aber mein Gefühl sagte mir, dass da mehr war. Viel hatte ich ja nicht, deshalb musste ich nach jeden erdenklichen Strohalm greifen und damit auch dem kleinsten und unbedeutendsten Hinweis nachgehen. Da ich nun weiß, dass es ein Mädchen namens Blue gibt, werde ich deshalb Blau ab sofort bei seinem ersten Namen, nämlich Green nennen, um Irritationen zu vermeiden. Und Rot werde ich ab jetzt Red nennen. Das sind die Namen der japanischen Originalversion und wie sie in den Mangas verwendet werden, in denen Blue auftaucht.

Ich begann im Internet zu recherchieren, wieso Blue es niemals ins Spiel geschafft hatte. Dabei machte ich mir auch verschiedene Foren zunutze, bei denen ich angemeldet war, um Leute zu finden, die vielleicht mehr wussten. Ich fragte einfach, was für Mythen und Gerüchte sie über die erste Edition kannten und brauchte nicht lange warten, bis sich ca. zehn Leute meldeten, die mir von seltsamen Geschichten gehört hatten, die mit dem Spiel in Verbindung standen. Angefangen von Ditto, dem angeblich fehlgeschlagenen Mew-Klon, der Komatheorie bis hin zu „Einheit 731“ und „Sunny Town“. Alles Geschichten, die ein eingefleischter Fan von solchen Mythen schon in und auswendig kannte. Schließlich aber meldete sich ein gewisser „Wise_Hakase65“ und der schrieb Folgendes:

„Ich hab von einigen Pokemon Mythen gehört, aber die wurden größtenteils schon von den anderen hier beantwortet. Aber vielleicht interessiert dich das, was ich mal gehört habe:

Pokemon Grüne Edition war eine Beta Version, das heißt sie war unvollständig. Zwischen der Veröffentlichung der Beta und der Alpha Version (also die rote und blaue Edition) ist

etwas Schreckliches passiert, das Tajiri dazu veranlasste, gemeinsam mit Shin Nakamura etwas ins Spiel einzubauen. Aus den Mythen weiß man, dass Nakamura die Musik für Lavandia komponierte und dass die binauralen Töne Kopfschmerzen verursachten. Tajiri hatte ein schreckliches Geheimnis aus seiner Vergangenheit in das Spiel eingebaut und er wollte es jenen offenbaren, die diese Spiele gespielt haben. Da es aber bei der Vorführung dieser Spiele zu einer Serie von Tragödien kam, vertuschte Nintendo diesen Vorfall und überschrieb die betroffenen Spiele mit der Beta-Version. Somit konnten sie ihre Spuren größtenteils verwischen, aber angeblich sollen sehr wenige Spiele der roten Edition noch Fragmente der Alpha-Version enthalten. Ein Beleg für diese Vermutung ist, dass die Spiele sehr viele Bugs und Glitches enthalten, wie etwa Missingno und Sunny Town. Das lag daran, weil die Beta-Version die Erstfassung war. Das Einzige, was an ihr geändert wurde, waren die beiden Melodien für Lavandia und für den Pokemonturm.“

Als ich Wise_Hakase65 fragte, was denn zwischen der Veröffentlichung der grünen und roten Edition passiert war, konnte er mir keine genauen Antworten geben, da er sich nicht mehr so gut an diese Geschichte erinnern konnte. Er erklärte, angeblich hätte ein alter Freund Satoshis einen Mord begangen. Diesem Mord sei ein Ereignis vorausgegangen, welches sich während der Entwicklung der Beta-Version zugetragen hatte und Satoshi hatte versteckte Hinweise auf dieses Ereignis in das Spiel einprogrammiert. Als sein Freund den Mord begangen hatte, veröffentlichte Satoshi die Alpha-Version, nämlich Pokemon Rot und diese hätte so verstörende Inhalte gehabt, dass einige der Kinder an den Folgen eines schweren Schocks verstarben. Zwei Kinder hätten ihre Eltern mit einem Messer niedergestochen und sagten, Green hätte sie dazu gezwungen. Nintendo vertuschte diesen Vorfall, indem sie hohe Schweigegelder an die Familien zahlten oder sie unter Druck setzten, Satoshi musste die Spiele mit der Beta-Version überschreiben. Als ich ihn fragte, ob dieser Freund vielleicht Shigeru Miyamoto war, der ja mit der Figur Green in Verbindung stand, antwortete Wise_Hakase65, dass Satoshi vor Miyamoto einen anderen Freund mit dem gleichen Vornamen hatte. Shigeru Miyamoto hätte nichts mit der Sache zu tun. Satoshi Tajiri hatte zwar die Alpha-Version durch die fehlerhafte Beta ersetzen müssen, allerdings enthalte sie ziemlich viele Hinweise, die man erkennen musste, wenn man gezielt danach suchte. Nicht nur die drei Editionen seien ein Hinweis darauf, dass Satoshi und Shigeru mit einem anderen ein Trio gebildet haben, sondern auch die legendären Vogelpokemon Arktos, Zapdos und Lavados. Nicht nur, dass es genau drei waren, auch ihre Namen gaben Hinweise, wenn man sie in der englischen Fassung las:

Arktos= Articuno = Uno (eins)
Zapdos= Dos (zwei)
Lavados= Moltres= Tres (drei)

Selbst danach war es Satoshis Angewohnheit, legendäre Pokemon immer in einem Trio zu bilden, als Gedenken an seine beiden Freunde. Auch die Starterpokemon, die stets mit den Farben Rot, Blau und Grün vertreten waren, waren immer drei und hatten jedes Mal exakt drei Evolutionsstufen.

So langsam begann sich das Puzzle zusammenzusetzen. Zwar hatte ich noch nicht alle Antworten auf meine Fragen, aber wenn ich das, was mir hier erzählt worden war, mit den seltsamen Abläufen im Spiel verglich, könnte sich ungefähr Folgendes abgespielt haben:

Satoshis Freund Shigeru (Green) hatte etwas Schreckliches erlebt und das hatte ihn so verfolgt, dass es ihn vielleicht sogar verrückt gemacht hatte. Für ihn gab es nur noch einen Gedanken: Sakaki (Giovanni) zu töten, der ein Verbrechen begangen hatte. Satoshi (Red) wusste davon und versuchte, Shigeru aufzuhalten aber dann war die Sache wohl eskaliert. Shigeru tötete diesen Sakaki und dieses Ereignis musste Satoshi so geprägt haben, dass er es in sein Spiel eingebaut hatte. Und das hatte die Kinder, die es gespielt hatten, so sehr verstört, dass sie einen Schock erlitten und daraufhin starben. Wenn ich die Lavandia Geschichte bei der ganzen Sache bedachte, musste es sich so verhalten, dass Sakaki einen Freund oder geliebten Menschen von Shigeru getötet hatte und dieser später Rache nahm. Ob es sich bei diesem Menschen um Blue, die verschwundene Dritte im Trio handelte? Aber um mehr über die Umstände herauszufinden, warum Sakaki Blue ermordet hatte, musste ich noch weitersuchen. Nur eines beschäftigte mich: Wieso hatte Satoshi so verstörende Dinge in dieses Spiel einprogrammiert, dass es Kinder zu Tode erschrecken konnte? Steckte vielleicht mehr dahinter, als Mord und anschließende Rache? Wenn ich mir Green in Erinnerung rief, wie er mich um Hilfe anflehte und dass er furchtbare Schmerzen litt, schien es mir eher, als stimme etwas nicht mit ihm... als wäre er nicht er selbst. Ich war mir nicht sicher, warum sich Green so komisch im Spiel aufführte und warum er diese unheimlichen Worte immer wieder zu mir sagte.

Am Abend meldete sich noch jemand auf meine Anfrage und obwohl er mir nicht viel Neues erzählen konnte, weckte er doch irgendwie mein Interesse. Und zwar erzählte er mir von dem Glitch Sunny Town, zu japanisch Hinata Iro. Angeblich sei die Stadt für die Alpha-Version entwickelt worden und in der Beta noch gar nicht enthalten. Zwar war sie genauso kompliziert zu erreichen gewesen wie in den veröffentlichten Spielen, aber sie sei angeblich vollständig gewesen und dort hätte man Blue getroffen. Über die Gründe, warum man Sunny Town aus dem Konzept streichen musste, kann man nur spekulieren, ebenso darüber, was man für Sunny Town geplant hatte. Einige vermuten, dass dort der Ort gewesen sein sollte, wo man das legendäre Mew treffen konnte. Vielleicht war Sunny Town ein wichtiger Ort aus Tajiris Vergangenheit und hatte mit dem schrecklichen Geheimnis zu tun, weshalb er Sunny Town wieder entfernen musste. Ich erinnerte mich an dieses Pixelgewirr in Lavandia auf meiner Edition. Es waren zwei Glitches, nämlich ein Mal neben dem Pokemoncenter und an der Stelle, wo der Supermarkt stand. Ich fragte mich, was wohl dort mal gestanden hatte. Ich durchkramte sämtliche Pokemonmythen und fand schließlich ein Youtube Video über die Lavandia Pokemonarena. Ich glich die Karte mit dem Aufbau der Stadt auf meiner Edition ab und mir fiel auf, dass die Arena genau an der Stelle stand, wo vorher der Supermarkt stand. Stattdessen befand sich dieser genau neben dem Pokecenter. Beide Orte befanden sich genau dort, wo bei mir das Pixelgewirr war. Also war für diese Edition eine Arena in Lavandia vorgesehen worden? Das würde zumindest erklären, warum diese abgehackten Musikfragmente zur Lavandia Melodie abgespielt wurden, wenn ich zu nah an diesen Glitch heranging: Es waren die Überreste der Arenamelodie. Fragte sich nur, warum Satoshi sie entfernt hatte. Ich erinnerte mich an die Worte von eine der Exorzistinnen, die ich im Turm getroffen hatte. Sie sagte *„Selbst die Arenaleiterin konnte ihm nicht helfen.“* Wenn sie damit die Arenaleiterin von Lavandia gemeint hatte, dann bedeutete es offenbar, dass diese wusste, was mit Green los war. Und wenn ich diesen Gedanken weiterführte, konnte es sogar gut möglich sein, dass die Arenaleiterin ebenfalls Exorzistin oder vielleicht auch ein Medium war. Immerhin war Sabrina, die

Arenaleiterin von Saffronia City, telekinetisch veranlagt, da sie ja mit Psychopokemon zu tun hatte. Warum konnte also eine Arenaleiterin, die vielleicht so ähnlich wie Agatha von den Top Vier Geistpokemon im Kampf einsetzte und darum mit ihnen kommunizieren konnte? Also war Green nach Lavandia gekommen und Knoggas Geist hatte von ihm Besitz ergriffen, woraufhin er im Turm etwas Schreckliches getan hat, was mit Red zu tun hatte. Die Arenaleiterin von Lavandia hatte versucht, ihm zu helfen, weil sie mit Geistern kommunizieren konnte. Jedoch war der Geist viel zu stark für sie gewesen und die allgemeine Unruhe in Lavandia hatte dafür gesorgt, dass die Geister der verstorbenen Pokemon die Exorzistinnen terrorisierten. Obwohl ich ausdrücklich gewarnt worden war, das Spiel weiterzuspielen, musste ich es noch einmal in die Hand nehmen. Es galt einige Dinge zu überprüfen, die mich noch beschäftigten und dafür musste ich einfach dieses Risiko eingehen. Da es aber doch schon recht spät war und ich zudem auch tierisch müde war, wollte ich erst morgen weiterspielen. Und dabei wollte ich auch den Sunny Town Glitch ausprobieren.

Die Nacht schien sich jedoch ewig hinzuziehen. Ich fand keine Ruhe und als ich dann endlich gegen drei Uhr morgens einschliefe, träumte ich wieder von Green. Doch dieses Mal war es anders als sonst. Zuvor hatte ich immer von einem leeren schwarzen Raum geträumt, doch dieses Mal fand ich mich im Pokemonturm wieder. Ein eisiger Wind trieb mir einen kalten Schauer über den Rücken und während ich die unendlich traurige und zugleich unheimliche Musik im Hintergrund hörte, spürte ich eine unheimliche Präsenz. Und ich glaubte, so etwas wie ein leises Schluchzen zu hören. Ich sah mich um, fand aber überall nur Grabsteine, auf denen „Töte Sakaki“ geschrieben stand. Ein ungutes Gefühl überkam mich und als ich mich der Treppe näherte, die ins obere Stockwerk führte, zögerte ich. Eine leise Stimme ertönte und sie kam von oberhalb der Treppe. Ich hatte Angst, dass gleich etwas herunterkommen und mich angreifen würde. Mir war klar, dass ich irgendetwas brauchte, womit ich mich im Notfall wehren konnte. Als ich meine Hosentaschen durchsuchen wollte, fiel mir auf, dass ich völlig andere Kleidung als sonst trug. Ich trug plötzlich eine rote Jacke und eine rotweiße Kappe, außerdem war mein Haar plötzlich schwarz. Zuerst verstand ich nicht, was das zu bedeuten hatte, aber dann wurde es mir klar: Ich war Red. An meinem Gürtel befanden sich mehrere Pokebälle, doch sie waren alle völlig beschädigt und als ich einen in die Hand nahm, um mir die Schäden genauer anzusehen, sah ich mit Entsetzen, das Blut herausquoll. Entsetzt ließ ich ihn fallen, da brach er auf und enthüllte einen schockierenden Anblick. Evan lag auf dem Boden. Er sah furchtbar zugerichtet und abgemagert aus, seine Flügel waren zerfetzt und er hatte am ganzen Körper offene Wunden. Einige waren so schlimm, dass das Muskelgewebe frei lag. Sein halbes Gesicht war völlig entstellt und seine Augen schienen blind zu sein, da sie ziellos umhersuchten. „Evan“, rief ich und eilte zu ihm. Mein eigenes Pokemon so leiden zu sehen, war zu viel für mich und ich wollte ihm helfen, da packte mich plötzlich etwas von hinten und ich spürte, wie sich ein Arm um meinen Hals legte. Ich versuchte, mich aus dem Griff zu befreien, doch mein Angreifer war viel zu stark. „Lass mich los“, rief ich und schlug um mich. „Lass mich sofort los!!!“ Eine Hand legte sich um meine Augen und ich hörte eine Stimme ganz dicht an meinem Ohr. *„Willkommen in Sunny Town, der Stadt der zerstörten Träume.“* Plötzlich ließ mich der Angreifer los und offenbarte mir einen bizarren Anblick. Es sah aus, wie ein lebendig gewordenes Bild von Picasso, anders kann ich es nicht beschreiben. Durcheinandergewürfelte Teile von Häusern, in denen man unmöglich leben konnte und unwirkliche Landschaften... Ich war in Sunny Town. Aber warum hatte man sie „Die Stadt der zerstörten Träume“ genannt? Als ich mich umdrehte, stand plötzlich

Green vor mir. Seine grünen Augen leuchteten unheimlich in diesen pechschwarzen Höhlen, aus denen beständig Blut floss und an seiner Schläfe klaffte eine Wunde, die aussah wie eine Schussverletzung. Er verzog seine Lippen zu einem unheimlichen Grinsen. „Was... was hat das zu bedeuten?“ fragte ich und sah mich verängstigt um. „Warum bin ich hier und was willst du von mir?“

„Ich will, dass du es tust...“ sagte er mit einer dämonisch klingenden Stimme. „*Du sollst es endlich tun...*“

„Was soll ich tun?“

„*Töte... Sakaki...*“

„Aber wer ist Sakaki? Sag es mir! Wer ist Sakaki und was hat er euch angetan?“ Alles um mich herum begann zu verschwimmen und alles wurde in einen dichten Nebel gehüllt. Green verschwand inmitten dieses Nebels und immerzu hörte ich ihn beschwören „*Töte Sakaki...*“ Ich bekam es mit der Angst zu tun und begann, blindlings loszurennen. Der Nebel wurde so dicht, dass ich gar nichts mehr sehen konnte. Trotzdem rannte ich weiter, weil ich Angst hatte, dass Green mich zu fassen bekam. In der Ferne hörte ich ihn rufen, wollte aber nicht hinhören, was er sagte. Stattdessen rannte ich blindlings weiter und sah nicht weit vor mir einen Schatten. Zwei Augen leuchteten hinter den dichten weißen Schleier und ich geriet fast in Panik. Der Schatten, dachte ich und wich zurück. Der Schatten, der mich im Spiel verfolgt hatte... Ich konnte nicht viel erkennen, aber er streckte eine Hand nach mir aus und während die Gestalt auf mich zukam, humpelte sie und schien nur noch mit letzter Kraft laufen zu können. „*Hilf... mir...*“ flehte sie und kam immer näher auf mich zu. „Es tut so weh... bitte hilf mir...“ Langsam wich ich zurück und wurde sofort von Green festgehalten, der direkt hinter mir stand. „*Hilf mir Satoshi... es tut so weh... es tut so furchtbar weh...*“ Die Hand der Gestalt bekam mich zu fassen. Sie war schneeweiß und von mehreren Verletzungen gezeichnet. Und nun sah ich auch, wer die Gestalt war: Blue... Sie sah schrecklich aus. Ströme von Blut flossen ihren Kopf hinunter, ihre Augen waren leer und aus ihrem völlig deformierten Bein stach die Spitze eines abgebrochenen Knochens hervor. Doch ihr Gesicht... es sah so schrecklich verfallen aus wie das einer Leiche. Und sie fühlte sich auch so kalt an wie eine. Sie packte mich am Kragen und kam mir ganz nahe. „*Bitte...*“, flehte sie mit Tränen des Schmerzens in den Augen. „*Ich halte das nicht aus...*“ Ich begann zu schreien und wollte mich befreien, aber Green hielt mich unerbittlich fest. „*Es wird langsam Zeit*“, sagte er schließlich „*dass du das Spiel endlich weiterspielst.*“

Ein lautes Klopfen an der Tür weckte mich schließlich auf und riss mich aus meinem Alptraum. Jenny und Desiree aus dem Zimmer nebenan hatten mein lautes Geschrei gehört und wollten nach dem Rechten sehen. Ich erklärte ihnen, dass ich bloß einen Alptraum hatte und schloss die Tür wieder. Trotzdem sah ich wohl schlimm genug aus, dass sie mir rieten, besser mal zum Arzt zu gehen. Tatsächlich sah ich genauso fertig aus wie ich mich fühlte und das Unheimliche war, dass ich an den Oberarmen, wo mich Green festgehalten hatte, blaue Flecken hatte. Offenbar hatte ich mich so heftig im Bett gewälzt, dass ich mir dabei die Arme gestoßen hatte. Aber dieser Traum ließ mich einfach nicht los. Warum nur hatte ich von Sunny Town geträumt und wieso war es die Stadt der zerstörten Träume? Und wieso wollte Green, dass ich das Spiel weiterspielte? Allmählich habe ich das Gefühl, dass diese Alpträume mehr sind... Was, wenn sich Greens Einfluss nicht bloß auf das Spiel beschränkt? Immerhin starben die Kinder, die das Spiel damals gespielt hatten, an den Folgen eines schweren Schocks. Das waren keine Zufälle, dessen war ich mir ziemlich sicher.

Die blauen Flecke an den Armen waren übrigens nicht die einzigen, die ich entdeckt habe. Auch am Hals, wo mich Blue und Green gepackt hatten, waren Spuren zu sehen. Ich war mir nicht sicher, ob es Zufall war oder nicht. Selbst am Handgelenk hatte ich Kratzer. Doch dass es wirklich von einem rachsüchtigen Geist stammte, wagte ich zu bezweifeln. So etwas gab es bei aller Liebe zu paranormalen Phänomenen nicht. Viel wahrscheinlicher wäre es, wenn ich sie mir im Schlaf irgendwie selbst zugefügt hätte. So etwas in der Art kam vor, auch wenn es eher seltene Fälle waren. Dafür aber habe ich eine neue Nachricht von John Doe erhalten: Er hatte mir im Anhang einer E-Mail einen eingescannten Zeitungsartikel geschickt. Da dieser aber komplett auf Japanisch war, musste ich erst mal nach jemandem suchen, der mir helfen konnte. Zum Glück war eine Klientin im Therapiezentrum Halbjapanerin und war so freundlich, mir den Artikel zu übersetzen. Es war ein recht kurzer Bericht über einen Amoklauf in der Firma Sakaki Industries. Ein Mann war bewaffnet in die Exportfirma eingedrungen, hätte vier Mitarbeiter erschossen und daraufhin mehrmals auf den Firmeninhaber Genji Sakaki geschossen, bevor er mittels eines Kopfschusses Selbstmord beging. Der Mörder war ein gewisser Shigeru Wakaba, das Motiv sei aber bislang noch nicht bekannt. Das brachte mich meiner Suche nach Antworten doch gleich viel weiter voran. Genji Sakaki und Shigeru Wakaba... Giovanni und Green. Jetzt, da ich ihre Namen hatte, konnte ich bald endlich herausfinden, was Satoshi damals miterleben musste und was ihn veranlasst hatte, ein derart verstörendes Spiel zu entwickeln.