

# Meine Creepypastas

## Paranormale (Horror) Geschichten

Von Temmie

### Der Alptraum von Lavandia: Letzter Eintrag

Hallo, es ist schon eine Weile her, seit ich das letzte Mal bezüglich des „Lavandia-Alptraums“ geschrieben habe und welches Geheimnis sich dahinter verbarg. Ich möchte mich für die lange Wartezeit entschuldigen und zugleich die Leute beruhigen, die bereits das Gerücht gestreut hatten, ich sei tot. Nein, es geht mir gut, zumindest einigermaßen. Der Grund, warum ich so viel Zeit verstreichen ließ, bis ich endlich berichte, wie das Gespräch mit „James Smith“ ausging war der, dass ich Zeit brauchte. Zeit, um diese ganzen Informationen zu verarbeiten und Vorkehrungen zu treffen. Ich hatte sehr viel zu tun und deshalb hab ich gar nicht mehr daran gedacht, einen weiteren Eintrag zu schreiben. Nun, da fast eine ganze Woche seitdem vergangen ist und sich die Lage einigermaßen beruhigt hat, denke ich, dass es an der Zeit ist, einen allerletzten Eintrag zu schreiben. Ja, ihr lest richtig: Dies hier ist mein allerletzter Eintrag. Ich möchte von vornherein klarstellen, dass ich das Spiel nicht weitergespielt habe und dass ich mich allein auf das beziehen werde, was mir Mr. Smith erzählt hat. Ob dies der Wahrheit entspricht, kann ich nicht garantieren, aber ich will es auch nicht herausfinden. Dazu hänge ich einfach zu sehr an mein Leben, als dass ich es unnötig aufs Spiel setzen will. Also schickt mir keine weiteren Anfragen mehr und respektiert bitte meine Entscheidung. Ich habe wirklich Angst um mein Leben. Aber nun möchte ich euch erzählen, was bei diesem Treffen geschehen ist:

Ich hatte mich am Samstag mit Mr. Smith in einem öffentlichen Cafe getroffen und das Spiel sicherheitshalber zuhause gelassen, für den Fall, dass er versuchen würde, es mir mit Gewalt abzunehmen. Mr. Smith erwartete mich bereits und stellte sich mir direkt bei seinem richtigen Namen vor. Auf seine Bitte hin werde ich ihn geheim halten, aber so viel sei gesagt: Er war ein sehr wichtiger Zeuge und kannte Satoshi Tajiri sehr gut. Da mir der Name aber zuerst nichts sagte, fragte ich ihn direkt, für wen er denn nun arbeite und ob er es war, der bei mir eingebrochen war. Er gab den Einbruch sofort zu und entschuldigte sich zugleich dafür. Zuerst dachte ich, er wäre von Nintendo oder der Familie Sakaki engagiert worden, um mich zum Schweigen zu bringen, aber zu meinem Erstaunen offenbarte er mir, dass er in Tajiris Interesse den Kontakt zu mir gesucht hätte. Das erstaunte mich, denn ich hatte zuerst gedacht, dass Nintendo und die Sakaki Familie ein viel stärkeres Motiv hätten, weil sie jeweils einen Skandal vertuschen wollten, aber so wie Mr. Smith mir sagte, wollte Tajiri ebenfalls unbedingt verhindern, dass dieses fehlerhafte Spiel jemals wieder aus der Versenkung auftauchte und ins Visier der Öffentlichkeit geriet. Das hatte mich schon

sehr verwirrt und ich verstand nicht, wieso ausgerechnet der Entwickler selbst unbedingt diese gefährlichen Spiele verschwinden lassen wollte. Immerhin hatte er sie doch erst verbreitet, weil er hoffte, dass jemand irgendwann die Wahrheit herausfinden und Sakakis Verbrechen aufdecken würde. Aber so wie mir Mr. Smith erzählte, sei alles irgendwie vollkommen aus dem Ruder gelaufen und dass die Kinder an einem schweren Schock starben, war niemals in seiner Absicht gewesen. „Und warum hat er dann dieses Spiel so traumatisierend gestaltet und riskiert, dass die Kinder schwere psychische Schäden davontragen?“ fragte ich direkt und Mr. Smith erklärte daraufhin „Satoshi wollte lediglich die Wahrheit verbreiten und sicherlich war das Spiel an einigen Stellen etwas grenzwertig, das gebe ich zu. Aber irgendwann ist das Spiel seiner Kontrolle entglitten und nahm immer grausamere Züge an, die er nicht ändern konnte.“

„Das klingt ja fast so, als hätte das Spiel ein Eigenleben entwickelt.“

„Nicht das Spiel selbst. Ich weiß nicht, was Satoshi damit gemacht hat. Er sagte nur, er habe zu viel in das Spiel mit eingebracht und deshalb ist es zu solch einem Alptraum geworden.“ Damit ich die Zusammenhänge besser verstehen konnte, begann mir Mr. Smith die wahren Begebenheiten von damals zu berichten, die Satoshi dazu veranlasst hatten, diese unheimlichen Dinge in die erste Pokemongeneration einzubauen.

Satoshi hatte in seiner Kindheit zwei enge Freunde, mit denen er im Laufe der Jahre die ersten Ideen zu Pokemon entwickelte: Shigeru Wakaba und Shion Nakamura. Sie waren seine engsten Freunde und wohl damals auch seine einzigen, da Satoshi seine Schwierigkeiten im Umgang mit anderen hatte, da er am Asperger-Syndrom litt. Die drei teilten ein gemeinsames Interesse: Das Sammeln. Satoshi sammelte für sein Leben gerne Insekten, genauso wie Shigeru und Shion sammelte kleine Schätze, die sie im Wald oder sonst wo fand, wenn sie mit den Jungs unterwegs war. Die drei waren wirklich unzertrennlich und selbst als sie auf der High School waren, blieben sie eng miteinander befreundet. Gemeinsam begannen sie mit den ersten Entwürfen für ein Videospiel und geplant war, dass es drei Editionen geben sollte, in der jeder als Hauptcharakter auftritt: Grün, Rot und Blau. Während Satoshi sich mit den Pokemon selbst beschäftigte, entwickelte Shigeru die verschiedenen Charaktere, die er größtenteils realen Personen nachempfand, während Shion sich um den Aufbau der Spielwelt kümmerte. Immer mehr interessierte Studenten, Grafiker und Softwareentwickler schlossen sich ihrer Idee an und bauten die eher groben Ausfertigungen weiter aus und verfeinerten sie. Shion und Shigeru wurden schließlich ein Paar und schon bald wurde Shion schwanger. Sie beschlossen, noch vor der Geburt des Kindes zu heiraten und wählten Satoshi als ihren Trauzeugen und als Taufpaten ihres Kindes. Satoshi freute sich wahnsinnig für die beiden, vielleicht sogar noch mehr als die beiden selbst und sie beschlossen, das Kind, welches ein Mädchen werden sollte, den Namen Hinata zu geben. Dies war gleichzeitig die Geburt von Sunny Town, welche in der Originalfassung „Hinata Iro“ heißen sollte. Die drei planten die Stadt auf eine Insel, nämlich auf die Seeschauminseln, wo sich im Spiel die drei Hauptcharaktere Red, Green und Blue treffen sollten, um den Aufstieg des jeweiligen Spielcharakters in den Rang des Kanto Champions zu feiern. Das sollte der harmonische Abschluss für das Spiel werden, aber leider gab es einige ernsthafte Probleme, was das Spiel betraf. Der Konzernriese Genji Sakaki machte den dreien nämlich massiven Druck, da er sich durch die Figur des Sakaki (also Giovanni) persönlich angegriffen fühle. Tatsächlich wiesen die beiden gravierende Ähnlichkeiten auf, da sie beide nach außen hin mächtige Geschäftsmänner waren, sich aber in Wahrheit für das organisierte

Verbrechen engagierten. Von Genji Sakaki vermutete man, dass er sowohl im Waffengeschäft als auch im Menschenhandel und im Rotlichtmilieu seine Finger im Spiel hatte und da ihm diese Figur im Spiel ihm überhaupt nicht passte, schüchterte er das Team ein und bedrohte Shion und Shigeru sogar. Während Shion versuchte, die Sache friedlich beizulegen und dem Druck nachzugeben, ging Shigeru auf Konfrontation und sagte, dass es nur eine harmlose Figur in einem Spiel sei, die rein zufällig genauso hieß. Und wenn Genji Sakaki nichts zu verbergen hätte, bräuchte er nicht so einen Aufstand darum machen. Das war, wie sich schon sehr bald herausstellen sollte, ein großer Fehler. Es blieb eine Weile ruhig um Sakaki und nachdem Shion und Shigeru geheiratet hatten, brachte Shion Hinata zur Welt und damit sie sich um ihre Mutterrolle kümmern konnte, verließ sie Game Freaks, blieb aber weiterhin in engen Kontakt zu Satoshi und ihren Kollegen. Als sie mit dem Kinderwagen einen Abendspaziergang machte, kam es zu einer unfassbaren Tragödie. Obwohl sie in einer sehr ruhigen Wohngegend spazieren ging, raste ein Auto auf Shion zu und erfasste sie und den Kinderwagen. Dabei wurde das Baby aus dem Kinderwagen geschleudert, fiel auf die Straße und starb an einer schweren Kopfverletzung. Shion lag mit inneren Blutungen und schweren Knochenbrüchen auf der Straße und war nicht fähig, aufzustehen oder um Hilfe zu rufen. Da sie kurz vor dem Unfall mit Satoshi telefoniert hatte und ihr Handy immer noch an war, hatte dieser quasi live miterlebt gehabt, wie das Auto Shion erwischte. Mit allerletzter Kraft sagte sie noch „*Satoshi, hilf mir... es tut so weh...*“ Da er keine Antwort von ihr bekam, rief er sofort Shigeru an und verständigte den Notarzt. Als dieser aber an der Unfallstelle ankam, war Shion bereits tot. Ihre Verletzungen waren so schwer gewesen, dass sie an ihren inneren Blutungen qualvoll starb. Für Satoshi und seinen Freund war das ein unfassbarer Schock und für Shigeru stand sofort fest, wer verantwortlich für den Tod seiner Frau und seiner Tochter verantwortlich war: Genji Sakaki. Satoshi hatte seine eigenen Wege, um den tragischen Verlust seiner Jugendfreundin und seines Patenkindes zu verarbeiten und baute schließlich Lavandia als Stadt der Geister ein. Lavandia bedeutete auf Japanisch „Shion Iro“ und Sunny Town wurde aus dem Konzept genommen und war nur noch als Glitch vorhanden. Dies war auch der Zeitpunkt, an dem Knoggas Geist ins Spiel kam und Team Rocket zu Pokemonmördern wurden. Während Satoshi seine Trauer auf diese Weise irgendwie verarbeiten konnte, veränderte sich Shigeru immer weiter und konnte nur noch an Rache denken. Das entging Satoshi durchaus nicht, aber er versuchte es auch von der Seite zu sehen, dass es vielleicht auch jemand anderes sein konnte. Deshalb schlug er vor, dass er und Shigeru das Gespräch mit Sakaki aufsuchten. Vielleicht würde sich ja dann herausstellen, dass Sakaki gar nichts damit zu tun hatte. Nur widerwillig ließ sich Shigeru darauf ein und war bereit, seine Gedanken an Rache fallen zu lassen, wenn er eine aufrichtige Entschuldigung hören würde. Doch Sakaki zeigte keinerlei Reue für den Mord an Shigerus Familie, nein er lachte sogar noch darüber und erklärte, dass man manchen Leuten eben eine Lektion erteilen müsse, damit sie lernen, wo ihr Platz sei. Satoshi versuchte seinen besten Freund zu beruhigen, doch dieser wurde immer verbitterter und konnte nur noch an Rache denken. Als schließlich die Beta von Pokemon veröffentlicht wurde und Game Freaks in den Mittelpunkt der Öffentlichkeit rückte, hoffte Satoshi natürlich, Shigeru somit auf andere Gedanken bringen zu können, aber kurz darauf erhielt er die Nachricht, dass Shigeru Amok gelaufen sei. Mit einer Pistole bewaffnet war er ins Gebäude von Sakakis Exportfirma eingedrungen, hatte mehrere Mitarbeiter erschossen oder schwer verletzt und Sakaki selbst vier Kugeln verpasst, bevor er sich

selbst mit einem Kopfschuss tötete. Für Satoshi brach endgültig eine Welt zusammen. Seine beiden besten Freunde waren tot, ebenso wie sein Patenkind. Und Sakaki war Schuld daran. Die eigentliche Ungerechtigkeit aber bestand darin, dass der Kerl tatsächlich überlebte. Obwohl es eigentlich völlig unmöglich sein müsste, hatte dieser doch tatsächlich wie der Film-Mafioso Don Corleone überlebt. In Satoshi wuchs der Zorn, aber er verwarf den Gedanken, genauso zum Verbrecher zu werden wie Shigeru. Davon würde er seine Freunde auch nicht zurückholen können. Da er wusste, dass Sakaki erneut auf Game Freaks einschließen würde und beim allerkleinsten Fehltritt das ganze Team in den Ruin treiben würde, entschied sich Satoshi für einen anderen Weg, der Welt die Wahrheit zu zeigen und programmierte die Alpha Version. Diese war folgendermaßen konzipiert:

Green, der im offiziellen Spiel der ärgste Rivale von Red war, sollte eigentlich sein bester Freund sein. Beide verstanden sich gut, allerdings veränderte sich Green im Verlaufe des Spiels immer mehr. Er wurde rücksichtsloser, aggressiver und egoistischer. Genauso wie Red wollte er der beste Trainer werden und den Traum seines Großvaters leben, aber er driftete zunehmend ab. In Lavandia erfuhr man schließlich den Grund: Green war nicht er selbst. Während seiner Reise wurde er von Knoggas Geist besessen, das selbst nach Rache sann und unbedingt seine Mörder jagen und töten wollte. Green wurde zu seiner Marionette und tat alles, um stärker zu werden, damit er Giovanni und den Rest von Team Rocket schlagen konnte. Im Pokemonturm traf man auf den besessenen Green, der Red erklärt, dass er nicht nur vorhabe, Team Rocket für dieses Verbrechen büßen zu lassen, sondern auch die Trainer. Diese ließen Pokemon bis zum Zusammenbruch gegeneinander kämpfen und kümmerten sich nicht darum, dass irgendwann einmal ein Kampf zu viel sein könnte und die Pokemon dabei sterben könnten. Daraufhin würde man in einen Kampf mit Green verwickelt werden, bei dem er einen unidentifizierbaren Geist auf Level 50 einsetzen würde. Da man das Silph Scope noch nicht besaß und dem Kampf nicht entfliehen konnte, war der Kampf zum Scheitern verurteilt und dabei würden Reds Pokemon sterben. Nach dem verlorenen Kampf wurde man ohnmächtig und fand sich ohne Pokemon vor dem Pokecenter wieder. Eine Nachricht würde dann eingeblendet werden, welche lautete *„Der Alptraum von Lavandia hat gerade erst begonnen. Dir wird noch eine Chance gegeben.“* Dabei würde das Spiel „einfrieren“, sodass man es neu starten musste. Daraufhin würde man sich vor dem Pokemonturm wieder finden, mit drei Orden im Gepäck und dem zuletzt gespielten Team. Alles sah danach aus, als wäre das, was sich im Turm zugetragen hatte, gar nicht passiert. Da man nun wusste, dass man das Silph Scope brauchte, ging man also nach Prismania City, wobei aber deutlich wurde, dass die Pokemon des eigenen Teams scheinbar immer schwächer und erschöpfter wurden, je öfter man am Stück mit ihnen kämpfte. Giovannis Worte, als er das Item rausrückte, sollten den Spieler erkennen lassen, dass die Geschehnisse im Turm doch passiert waren und dass das Unheil noch bevorstand. Kurz darauf würde man von Knoggas Geist heimgesucht und verfolgt werden, wenn man die Arenaleiterin Erika besiegt und von ihr das Basis-Item „Reinigendes Salz“ erhalten hatte. Dieses Item hatte den Zweck, die besessene Arenaleiterin in Lavandia zu erlösen, die von einem bösen Geist gequält wurde. Die Arenaleiterin war eine Exorzistin, die im Kampf gegen Green versucht hatte, ihn zu befreien, jedoch war sie gescheitert, da er zu stark war und sie das Silph Scope nicht hatte. Nachdem man sie besiegt hatte, erfuhr man schließlich, dass Knogga von Team Rocket getötet worden war und keine Ruhe finden konnte. Um Rache nehmen zu können, brauchte es einen

menschlichen Wirt und dazu hatte es sich Green ausgesucht. Da er und Red beste Freunde sind, bittet die Arenaleiterin Red schließlich, dass er Green rettet, weil er durch das Band der Freundschaft eine Chance hätte, zu ihm durchzudringen. Im Turm traf man schließlich auf Green, der Red verzweifelt um Hilfe bittet, allerdings verschwindet er und während Red den Turm hinaufstieg und die besessenen Exorzisten bekämpfte, wurden seine eigenen Pokemon immer schwächer. Dabei erschienen immer wieder unvollständige Textfelder wie aus dem Nichts, die allesamt unvollständig waren. Das erste Mal erschien eine solche Nachricht in der Arena von Prisma City, nachdem man das Item „Reinigendes Salz erhalten hatte“ und die Arena verlassen wollte:

*„Wir leben nicht mehr... Unsere Schmerzen sollen gesehen und unsere Schreie gehört werden.“*

Wenn man versuchte, den Lavandia Turm zu verlassen, sprach die Stimme von Shigeru, der seinen Hass gegen Sakaki zum Ausdruck bringen wollte: *„Unser Schmerz soll der deine werden. Du bist Schuld für das, was geschehen ist!!!“* Ein Entkommen aus dem Turm war unmöglich, man war also gezwungen, Green erneut zu konfrontieren und wie schon bei der Rückkehr nach Lavandia hörte man seine verzweifelten Hilferufe. Doch statt, dass ein neuer Kampf folgte, flieht Green und man musste sich durch den Turm kämpfen, bis man das oberste Stockwerk erreichte. Dort traf man auf Professor Eich, der sagte: *„Wo ist mein Enkel? Ich hab gehört er ist von etwas Böartigem besessen, das ihn zu all dem hier zwingt. Ich hatte gehofft, dass er nur in einer rebellischen Phase steckt, aber dass er besessen ist... Wenn ich das gewusst hätte, dann hätte ich das alles niemals zugelassen. Ich mache mir wirklich Sorgen. Red, du musst ihm helfen, du bist sein bester Freund. Vielleicht besteht ja noch Hoffnung. Noch kann es aufgehalten werden.“* Dann verließ man mit Professor Eich den Pokemonturm, erhielt von ihm die Pokemonflöte, sodass man seinen Weg nach Fuchsania City fortsetzen konnte. Bis zur Zinnoberinsel lief dann alles ganz normal weiter. Erreichte man dann schließlich die Arena, traf man auf Green wieder, der aufs Meer hinausstarrt. Wenn man mit ihm interagiert, dreht er sich immer noch nicht um sondern sagt *„Red... du... du musst mich aufhalten! Ich will das nicht tun...“* Nachdem man den Orden von der Zinnoberinsel hat und geht der Weg weiter zur Silph Co. in Saffronia City, um dort Team Rocket zu bekämpfen. Kurz vor dem Kampf mit Giovanni trifft man auf Green, der offenbart, dass er vorhat, Giovanni zu töten und bittet Red erneut um Hilfe, weil er niemandem etwas tun will. Red gewinnt den Kampf, schafft es aber nicht, Green zu erlösen. Dies sollte ihm erst nach dem Sieg über die Top Vier gelingen, wo ihm verkündet wird, dass Green der amtierende Champion ist. Bevor man aber dorthin kam, tauchte ein neues Textfragment in der Siegesstraße auf, das Mr. Smith und Tajiri folgendermaßen deuteten:

*„Wir hören niemals auf! Dein Blut soll durch die Straßen fließen!!!“* Als Red nach dem Kampf gegen nach dem Sieg über die Top Vier an Siegfried vorbei geht, um zu Green zu gehen, ist dieser nicht da. Stattdessen wartet Professor Eich auf ihn, der erzählt, dass er hergekommen war, um Green zu helfen, doch dieser hatte ihn überwältigt und sei daraufhin geflohen. Zusammen mit Professor Eich kehrte man nach Alabastia zurück, wo man von Officer Rocky erfuhr, dass sich Giovanni in seiner Villa in Vertania City verschanzt habe. Green sei auch dort. Red macht sich daraufhin auf den Weg, doch dort angekommen, kommt für Giovanni jede Hilfe zu spät. Er und mehrere Mitglieder von Team Rocket wurden brutal massakriert. Green steht inmitten dieses

Blutbades und von ihm erfährt man, dass er in der Stadt der verlorenen Träume warten wird, womit Sunny Town gemeint ist. Dort kommt es zum finalen Kampf gegen ihn. Nachdem man den Kampf gegen Green gewonnen hatte, würde Knoggas Geist endlich Frieden finden, aber gleichzeitig würde auch Green sterben.

Das sei der geplante Verlauf gewesen und obwohl das schon ziemlich heftig für ein Spiel war, hätte es eigentlich keine Todesfälle verursachen dürfen. Als ich fragte, warum es doch dazu gekommen sei, erklärte mir Mr. Smith, dass der „Schatten“, den man im Spiel sehen konnte, gar nicht einprogrammiert war. Auch diese Textfragmente, die ich gelesen hatte, waren niemals eingebaut worden, sie seien einfach da gewesen. Weder Satoshi noch sonst irgendjemand hatte so etwas eingeplant. Natürlich hatte er an gewissen Stellen Sachen eingebaut, die für Kinder nicht gerade geeignet waren. So erhielt die Lavandia Musik zum Beispiel hohe Frequenzen, die Kopfschmerzen und Angst bei Kindern auslösten. Auch die Musik des Pokemonturms löste Depressionen aus und der Grund, warum Shin Nakamura das überhaupt getan hatte, lag daran, dass Shion seine Schwester war. Er und Satoshi hatten damit einen gemeinsamen Feind und wurden zu Komplizen bei dieser Aktion. Als ich fragte, warum Satoshi und Shigeru denn nicht gerichtlich gegen Sakaki vorgegangen seien, erfuhr ich, dass sie das tatsächlich getan hätten. Allerdings habe Sakaki damals die Polizeibeamten und den Staatsanwalt bestochen oder erpresst, sodass es gar nicht erst zu einem Prozess kam.

„Und was genau ist dieser Schatten und wieso taucht er überhaupt auf, wenn Tajiri ihn nicht einprogrammiert hat?“

„Wie gesagt, Satoshi sagte nur, er habe zu viel Persönliches in dieses Spiel eingebracht und deshalb habe es sich seiner Kontrolle entzogen.“

„Das klingt ja fast danach, als wäre bei der Programmierung der Alpha Version irgendetwas auf das Spiel übergegangen, das diese Alpträume und diesen tödlichen Schock verursacht.“ Ich musste daran denken, wie die Kinder, die nach dem Spielen der roten Edition zu Mördern wurden oder sich selbst verstümmelten, sagten, dass Green sie dazu gezwungen habe. Auch war es verdächtig auffällig, dass ausgerechnet diese Kinder sowohl Genji Sakaki als auch seine Kinder ermordeten und ebenfalls aussagten, sie seien von Green gezwungen worden. Ich erinnerte mich an meine eigenen Alpträume, in denen er mir immer wieder befahl, Sakaki zu töten... und an die blauen Flecke. „Hatten die Kinder, die gestorben sind, Verletzungen am Körper?“

„Einige von ihnen, aber nicht alle. Man ging von Verletzungen aus, die sie sich bei Raufereien oder beim Spielen zugezogen hatten. Nur in zwei oder drei Fällen wurden Würgemale am Hals der Opfer entdeckt, weshalb man zuerst davon ausging, dass sie getötet worden seien oder zumindest von den Eltern misshandelt wurden. Aber die Todesursache war eindeutig Herzversagen durch einen schweren Schock.“ Daraufhin offenbarte ich Mr. Smith meine eigenen Verletzungen und erzählte ihm von meinen Alpträumen und wie ich in der Garage angegriffen worden war. Wie befürchtet, zeigte sich Mr. Smith sehr beunruhigt und fragte, wie weit ich das Spiel bereits gespielt hatte. Ich antwortete offen und ehrlich und sagte, ich hätte es bereits bis zu den Top Vier geschafft. Hier sah er mich ernst an und was er sagte, verfolgt mich bis heute noch: „Wenn Sie das Spiel weiterspielen, dann werden Sie nicht mehr lange zu leben haben. Wenn Sie es schon nicht verkaufen wollen, dann vernichten Sie es. Verbrennen Sie es, oder zerschlagen Sie es mit dem nächstbesten Hammer. Meinetwegen verstecken Sie es auch irgendwo, aber spielen Sie es nicht weiter, wenn Sie weiterleben wollen!“ Mr. Smith war dabei so ernst und ruhig, dass er mir gar nicht

vorkam, als wolle er mir bloß Angst einjagen, oder mich verunsichern. Er war offenbar wirklich der Überzeugung, dass da irgendetwas in diesem Spiel war, das sogar physische Gewalt auf die Spieler ausüben konnte. Nach einer langen Pause fragte ich schließlich „Kann es sein, dass Shigeru auf das Spiel übergegangen ist?“

„Ich weiß es nicht. Es wäre zumindest eine Erklärung. Wirklich herausfinden werden wir es aber wohl nicht. Tatsache ist, dass Satoshi Tajiri selbst entsetzt war, als er sah, was für grauenhafte Züge sein Spiel angenommen hatte, welches er und seine Freunde ursprünglich entwickelt hatten. Nicht nur, dass seine besten Freunde und sein Patenkind tot waren, er hatte auch noch Menschenleben auf dem Gewissen. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion programmierte er die betroffenen Spiele um, indem er die Alpha mit der Beta überschrieb und da Nintendo aus persönlichem Interesse den Skandal ebenfalls vertuschen wollte, wurden sämtliche Spuren verwischt. Allerdings hatte niemand damit gerechnet, dass Teile der Alpha immer noch vorhanden waren.“ Wie ich mir bereits gedacht hatte, wurden die Spiele gar nicht vernichtet. Sonst hätte die Polizei den Laden noch genauer unter die Lupe genommen, da sie denken würden, Nintendo versuche etwas zu verbergen. Wenn man allerdings nur die Spiele überschrieb, würde niemand denken, dass sie der Auslöser für diese Todesfälle waren. „Sie können mir ruhig glauben, dass die vollständige Alpha um einiges Schlimmer war als jene, die Sie da gespielt haben. Einige der Kinder sind nicht einmal bis zum Ende gekommen und starben dann.“

„Was genau hat denn diesen Schock ausgelöst?“

„Das weiß niemand. Zuerst ging man aus, die Kinder seien an diesen Verletzungen gestorben. Es kommt nicht jeden Tag vor, dass Menschen überhaupt an den Folgen eines Schocks sterben. Was auch immer diese Kinder gesehen haben, es muss schlimmer sein als alles, was man sich vorstellen könnte. Und ich selbst kenne nichts und niemanden, das einen derartigen Schrecken offenbaren kann.“ Als ich das hörte, bekam ich Angst. Ich hatte immer versucht gehabt, eine logische Erklärung für alles zu finden und war der Überzeugung gewesen, dass es nichts Paranormales gab. Aber wenn ich so darüber nachdachte, schien es plötzlich nicht mehr so abwegig und an den Haaren herbeigezogen zu sein. Was, wenn es tatsächlich stimmte und Satoshi Tajiri beim Programmieren der Roten Edition tatsächlich zu viel eingearbeitet hatte und ein Teil von Shigeru auf das Spiel übergegangen war? Es klang absolut verrückt und ich tue mich immer noch schwer damit, es auch wirklich zu glauben. Aber wie sonst sollte man sich die Verletzungen sonst erklären, wenn nicht nur ich, sondern auch andere sie erlitten haben? Dass ich mir die blauen Flecke vielleicht aus Versehen zugezogen haben könnte, wäre ja noch eine nachvollziehbare Erklärung, aber woher sollte ich diese ganzen Kratzer haben, obwohl meine Fingernägel dafür nicht ausreichen? Und woher sonst sollten die Würgemale an meinem Hals stammen? Diese Träume von Green, der mir befahl, Sakaki zu töten, obwohl ich bis dato noch nicht wusste, wer das war, konnten auch keine dummen Zufälle sein. Irgendetwas in diesem Spiel hatte mich ins Visier genommen und versuchte, mich zu töten. Aber warum denn ausgerechnet mich und diese Kinder? Diese Frage konnte mir Mr. Smith auch nicht beantworten, aber er und Satoshi hatten da ihre Theorie. Der Inhalt des Spiels könnte die Antwort geben. In dem Pokemonturm sagte Green, dass er nicht nur Sakaki, sondern auch alle Trainer der Welt jagen und töten würde, weil auch sie wie Sakaki ihre Pokemon verletzten und bis zum Tode kämpfen ließen. Was wenn Shigerus Zorn und seine Rachsucht so stark geworden waren, dass es ihm egal war, wer dadurch zu Tode kam? Tajiri hatte Recht, das Spiel war außer Kontrolle geraten und solange noch Teile dieser Alpha-Version existierten, würde auch weiterhin die Gefahr bestehen,

dass dieses Etwas in diesen Spielen weitere Menschen in den Tod trieb. Ich fragte schließlich, warum Sunny Town nicht komplett entfernt wurde, sondern immer noch als Glitch vorhanden war. Die Erklärung war Folgende „Satoshi wollte, dass trotz allem immer noch jeder seiner besten Freunde in diesem Spiel verewigt waren. Deshalb hatte er auch Red und seinen Rivalen beibehalten. Blue wurde gar nicht erst in das Spiel eingebaut, weil Shion ja bereits vor dem Erscheinen der grünen Edition verstarb. Deshalb wurde nach ihr die Stadt Lavandia in der japanischen Originalsprache benannt. Und genauso wenig konnte er Sunny Town vollständig entfernen, sondern ließ den Glitch absichtlich im Spiel. Ansonsten wurde der Rest des Spiels größtenteils geändert, genauso wie die Alpha. Die Arena in Vertania City wurde erst später eingefügt und war eigentlich Giovannis Villa. Dafür verschwand die Arena in Lavandia und da es zu viel Arbeit gekostet hätte, Green auch aus dem Konzept zu streichen, wurde er vom Freund zum Rivalen und lediglich seine Dialoge wurden geändert, seine Auftritte aber blieben. Dass Giovanni zum Arenaleiter gemacht wurde, war eigentlich auch nur eine Notlösung, weil man einen achten Arenaleiter brauchte und sich keine großartigen Veränderungen erlauben konnte. Das hätte einfach zu viel Zeit und Arbeit in Anspruch genommen und die Zeit hatte man nicht, wenn die Polizei ermittelte. Aber eine Frage beschäftigte mich noch und ehrlich gesagt, hatte ich wirklich große Angst vor der Antwort „Was wird mit mir passieren?“

„Wenn Sie das Spiel weiterspielen, besteht eine sehr hohe Wahrscheinlichkeit, dass auch Sie bald sterben werden. Was aber passieren wird, wenn Sie das Spiel loswerden, kann ich nicht genau sagen. Vielleicht kehrt ja wieder Ruhe bei Ihnen ein, vielleicht wird dieses Etwas Sie weiterhin verfolgen. Es liegt alleine in Ihrer Entscheidung.“

Zu meinem Erstaunen versuchte Mr. Smith gar nicht erst, mir das Spiel abzukaufen, mich unter Druck zu setzen oder anderweitig zum Schweigen zu bringen. Nein, er legte mir lediglich ans Herz, an die Konsequenzen zu denken, die es mit sich bringen würde, wenn ich weiterspielen würde. Er gab mir noch ein paar Nummern und Adressen, an die ich mich wenden konnte, wenn ich Hilfe brauchte. Damit war das Gespräch beendet und ich ging mit einem ziemlich miesen Gefühl in der Magengegend nach Hause. Natürlich war ein Teil von mir neugierig, was mich bei meinem letzten Kampf gegen Green in Sunny Town erwarten würde. Aber noch stärker war meine Angst. Mir wurde klar, dass ich etwas unternehmen musste, um diesem Spuk ein Ende zu machen. Da ich befürchtete, dass die Attacken gegen mich nicht aufhören oder sich sogar verschlimmern könnten, wenn ich es weiterhin behalte, beschloss ich, es loszuwerden. Da es mir aber gefährlich erschien, es einfach zu zerstören, rief ich eine der Nummern an, die mir Mr. Smith gegeben hatte. Dem Mann, den diese Nummer gehörte, übergab ich das Spiel in der Hoffnung, dass das, was all diese Kinder umgebracht hatte und mich wochenlang terrorisiert hatte, endlich aufhören würde. Kaum, dass ich es endlich aus dem Haus hatte, fühlte ich, wie mir ein riesiger Stein vom Herzen fiel und ich war einfach nur erleichtert, dass es endlich vorbei war. Kurz darauf hörten auch diese Alpträume auf und es tauchten auch keine Kratzer oder Hämatome mehr auf. Ob es vielleicht eines Tages wieder anfangen wird, kann ich noch nicht sagen, aber ich hoffe, dass es das einzige Spiel war, das übrig geblieben war und dass es nicht noch mehr Editionen gibt, die noch Teile der Alpha-Version enthalten. Als ich dieses verfluchte Spiel endlich los war, hatte ich endlich die Ruhe, um über einiges nachzudenken... Über die Dinge, die ich erfahren hatte und was ich alles durchgemacht habe. Ich dachte an John Doe und Wise\_Hakase65, die mich immer wieder auf die richtige Spur gebracht haben, damit ich hinter das



Geheimnis komme. Sie waren es, die mich durch kleine Hinweise immer wieder in die richtige Spur gelenkt hatten. Natürlich habe ich mir die Frage gestellt, woher sie all das wussten. Es war schon irgendwie merkwürdig, dass sie immer genau dann die entscheidenden Hinweise lieferten, wenn ich nicht mehr weiterkam. Schließlich kam mir ein weiterer Gedanke. Was, wenn es kein Zufall war, dass James Smith sich gemeldet hatte und mir all das erzählte, obwohl er wissen musste, dass ich es sofort niederschreiben und veröffentlichen werde? Nun, er war ein guter Bekannter von Satoshi Tajiri und Shin Nakamura, so viel steht fest. Mit Sicherheit war Tajiri froh, dass nach all der Zeit endlich die Wahrheit ans Tageslicht kam und nun jemand weiß, welche Tragödie sich hinter der Entwicklung der Pokemonspiele verbarg. Inzwischen glaube ich, dass Satoshi niemals wirklich an Rache gedacht hat und dieses Spiel entwickelt hatte, um Kinder dazu zu bringen, Sakaki zu töten. Sonst hätte er die betroffenen Editionen doch wieder klammheimlich in Umlauf gebracht. Und er hätte mich dann auch nicht davor gewarnt, das Spiel zu Ende zu spielen. Ja ganz Recht. Während ich in den letzten Tagen genug Zeit zum Nachdenken hatte, bin ich zu der Überzeugung gekommen, dass John Doe und Wise\_Hakase65 ein und dieselbe Person sind. Denn mir ist etwas an dem Namen aufgefallen:

Der Vorname von Satoshi Tajiri bedeutet übersetzt „weise“ oder „gelehrt“ und in seiner Jugend nannte man ihn den Insektendoktor (jap. „Konchu-hakase“) und sein Geburtsjahr ist 1965.