

Philosopher's Game

Wichtelgeschichte für Kekune

Von Schangia

Prolog: page. 0 | Game Over

Als Mello damals Wammy's House verlassen hatte, war für Matt eine Welt zusammengebrochen. Die erste reale, nicht nur in einem Videospiel bestehende Welt, und seit er erleben musste, wie schmerzhaft solch ein Verlust sein konnte, wollte er bei seinen Spielen nie wieder die verhängnisvollen Worte ›Game Over‹ über den Bildschirm flimmern sehen.

Dass sein bester Freund – er hatte immer geglaubt, dass er das war – ohne ein Wort des Abschieds gegangen war, nagte heute noch an ihm. Er hätte nicht versucht, Mello aufzuhalten, wenn er wirklich hätte gehen wollen. Warum also war das Einzige, das Mello ihm hinterlassen hatte, eine hastig auf irgendein Schokoladenpapier geschmierte Handynummer?

Obwohl so viele Stimmen in ihm danach geschrien hatten, die Nummer umgehend anzurufen, war es der Stolz, der letzten Endes gesiegt hatte. Wenn Mello es nicht für nötig hielt, sich anständig von ihm zu verabschieden, hielt er es nicht für nötig, sich bei ihm zu melden.

Sein Freund war schlau. Wenn er wirklich wieder mit Matt reden wollte, würde er ihn schon ausfindig machen können.

Doch all das lag schon einige Jahre zurück, und mit der Zeit hatte er versucht sich einzureden, dass er die Tage, Wochen und Monate nicht mehr zählte. Er lebte in den Tag hinein, hatte sich distanziert von allem, was Gerechtigkeit, Kriminalität und Detektiv schrie und verdiente sich als Spieltester ein wenig Geld. Etwas anderes blieb ihm nicht wirklich übrig, aber er war größtenteils zufrieden mit seinem Leben.

Auch, wenn ihm sein einziger sozialer Kontakt verloren gegangen war. Selbstgespräche waren schließlich auch etwas Schönes.

Sein Tag endete heute wie so oft damit, dass er kurz seine Wohnung verließ, um in einem Convenience Store das Nötigste für den nächsten Morgen zu kaufen. Über die letzten paar Monate hinweg war es für ihn zur Routine geworden, den gleichen Store (der nur viereinhalb Minuten von seiner Wohnung entfernt lag; knapp sechs, wenn er sich Zeit ließ) aufzusuchen, sechs Energy Drinks, zwei Sandwichs und eine Packung Zigaretten zu kaufen. Eine andere Routine war, dass er auf dem Rückweg immer vor dem Elektrofachhandel hielt und auf einem der Fernseher in den Schaufenstern die Nachrichten sah.

Diese Routinen waren schon immer sein größtes Problem gewesen. Sie machten sein Verhalten vorhersehbar, konnten fremden Menschen eine Art Macht über ihn geben,

die ihm irgendwann gefährlich werden konnte. Mello hatte ihn schon damals, als sie beide noch nicht einmal auf ein zweistelliges Alter kamen, davor gewarnt, dass er sich solchen Gewohnheiten nicht zu sehr hingeben sollte.

Sachte schüttelte er den Kopf, wollte nicht an den anderen denken. Matt hatte seine Gründe gehabt, warum er den Kontakt zu Mello abgebrochen hatte. Dass er Angst davor hatte, auf dem Nachhauseweg von Fremden überrascht, durch unnötig gewalttätige und harte Schläge bewusstlos geprügelt, tatsächlich in eine Art Sack gesteckt und entführt zu werden, war nur einer von vielen.

Und bis zu diesem Abend hatte er gerade diese Angst immer für die unbegründetste gehalten.