

Crossing Black Butler

New Moon

Von Alois_Trancy

Kapitel 1: Wir wissen, was du getan hast!

Fünf Stunden zuvor

Ich sitze auf meinem Bett und seufze tief, in meinen Händen halte ich ein Spiel, das mich gerade mein gesamtes Taschengeld gekostet hat. Es fällt mir schwer zu glauben, dass ich tatsächlich ein halbes Vermögen auf den Kopf gehauen habe. Aber jammern hilft nichts, jetzt hab ich es schon gekauft, also kann ich es auch genauso gut spielen. Doch meine Eltern sollten davon möglichst nichts mitbekommen, schon gar nicht mein Vater. Der würde sich glatt sorgen machen, wenn der mich mit so was zwischen den Fingern erwischt!

Ruckzuck hab ich die Plastikfolie vom Spiel entfernt und atme diesen Geruch ein, den ihr sicher auch alle kennt. Es riecht so nach Plastik, so richtig neu, dieser ganz spezielle neue Geruch. Nach neuem Auto, oder so. Vielleicht werde ich kein Fan von diesem Spiel, aber dieser Geruch ist einfach großartig, davon kann ich irgendwie nie genug kriegen.

Und nein, ich bin kein Klebstoffschnüffler!

Ich schnappe mir meinen blauen 3DS und stecke „Animal Crossing New Leaf“ hinein, dann kommt der übliche Quatsch davon, dass ich da irgendwas updaten muss, um das Spiel überhaupt starten zu können – ihr wisst schon, der übliche Mist. Und dann ist es endlich so weit.

Ich betrachte kurz den Titelschirm und starte gleich darauf einen neuen Spielstand. Ich – also mein anderes Ich – befindet sich in einem Zug, der scheinbar durch die Nacht fährt. Die Sitzpolster sind dunkelgrün, und der Boden scheint aus Holz zu bestehen, ich denke, das alles soll Wärme vermitteln. Ich mag die Farben nicht besonders.

Ich sehe keine Spielfigur von mir selbst, sondern sehe anscheinend durch dessen Augen hindurch, oder so. Nicht weit von mir hockt eine gruselige Katze mit großen, roten Glubschen. Selbst ihr Grinsen gefällt mir nicht, es wirkt irgendwie aufgesetzt und eher boshaft, als fröhlich. Die Katze steht auf und tappt auf mich zu, um sich mir gegenüber zu setzen.

Eine Textbox taucht auf, die mir verrät, dass die Gruselkatze „Olli“ heißt. Der Kater sagt: „Huch! Äh... 'tschuldigung! Ich hab da mal 'ne Frage. Es ist jetzt genau 00:01 Uhr am 14. Dezember 1886 – oder?!?“

Ich runzle die Stirn und starre verwundert auf den Bildschirm. Der 14. Dezember 1886? Im Let's Play war das aber anders ... Vielleicht wird das Datum immer

verschieden ausgegeben, oder das ist ein Bug, oder so.

Mir bleibt die Möglichkeit, das zu bejahen, oder zu verneinen. Natürlich verneine ich das Ganze, das ist doch Blödsinn!

„Falsch?!? Auweia! Wie viel Uhr ist es denn wirklich? Und welchen Tag haben wir überhaupt?“

Nun kann ich den richtigen Tag und die richtige Uhrzeit angeben, und das mache ich natürlich auch. Trotzdem, das mit diesem schrägen Datum hat schon was.

Olli fragt mich, ob auch alles richtig ist, anschließend sollte die nächste Frage kommen. *Sollte*.

„Hallo, Alois! Dass du dich hier her traust... Wer hätte das gedacht?!“

Das kommt mir seltsam vor. Er hätte mich doch erst nach meinem Namen fragen müssen! Wer soll überhaupt Alois sein? Mir kommt nach einigen Sekunden der Gedanke, dass das Spiel kaputt sein könnte, aber so schnell stecke ich nicht den Kopf in den Sand.

Ich mustere die Antworten, die ich Olli auf seine Frage geben kann. Mir bleibt die Wahl zwischen: „Cool, oder?“ oder „Hübsch, oder?“ und „So heiße ich gar nicht!“. Ich wähle letzteres. Wer will schon Alois heißen?!

Nachdem ich das hinter mir habe, kommt Olli zur nächsten Frage: „Also, Tom... Was genau suchst du denn in London?“

Ich weiß, dass ich jetzt meiner Stadt, in die der Zug einfährt einen Namen geben kann. Interessanterweise bekomme ich diese Möglichkeit erst gar nicht. Das verwirrt mich schon etwas, irgendwas scheint mit diesem „Animal Crossing“ nicht in Ordnung zu sein. Soll ich es ausschalten und zurückgeben, oder die ganze Sache einfach laufen lassen und herausfinden, was als nächstes passiert? Aber ... Wie viele Gamer haben schon ein verbugtes Animal Crossing?! Das muss ich mir genauer ansehen, bevor ich es zurückgebe!

Jetzt zeigt mir Olli eine Karte von der Stadt „London“, aber darauf ist gar nichts zu sehen – der Bildschirm ist schwarz.

Ich spüre ein seltsames Kitzeln in meinem Bauch, so eine Art Aufregung, als sitze man in einer Achterbahn und man weiß genau, dass es jetzt gleich bergab geht. Das Spiel ist echt schräg! Na klar hört man immer irgendwelche Creepypastas, oder hat Spiele in YT gesehen, die im Eimer sind. Aber das ... dieses Spiel ... Es wirkt nicht kaputt, es wirkt eher so, als wäre es manipuliert worden. Sollte wirklich ich ausgerechnet derjenige sein, der *dieses eine* Spiel aus dem Regal gezogen hat?! Immerhin, es ist wesentlich spannender, als das eigentliche Animal Crossing New Leaf. Ich kann ja damit spielen, so lange es noch geht. Sollte mir daran dann etwas nicht gefallen, kann ich es immer noch zurückgeben.

„Fährst du denn oft nach London?“

Ich wähle einfach mal „Keine Ahnung...“ aus.

„Du fährst wohl zum ersten Mal hin. Wie aufregend! Was suchst du denn in London?“

Weil ich „Darum!“ als Antwort nicht so prickelnd finde, wähle ich: „Ich ziehe um!“

„Was, echt? Ausgerechnet nach London?! Und wo willst du da wohnen?!“

„Ojemine“

„Oh. Das klingt ja nicht so optimistisch. Ob ich mir jetzt Sorgen machen sollte? Hm. Aber weißt du was, Tom? Das wird schon irgendwie. Ich hab das Gefühl, du hast gerade den Glückspilz in dir entdeckt! Ich weiß, dass du jemanden finden wirst, der dir hilft.“

Olli hört auf mit mir zu sprechen und eine Melodie setzt ein. Darauf folgt eine Durchsage: „Nächster Halt: London. Türen bitte erst nach Stillstand des Zuges

öffnen!“

Olli wendet sich wieder mir zu und ein Ausrufezeichen erscheint über seinem Kopf.

„Wir sind bald da ... War schön, dich kennen zu lernen. Hab schon lange keinen mehr gesehen, der nach London wollte. Fahr wohl, Tom.“

Die Szene wechselt. Nun sehe ich auf dem Display den Zug, wie er in einen Bahnhof einfährt. Als er dort hält, steigt meine Spielfigur aus und wird von einem Affen begrüßt: „Willkommen in London. Nimm dich vor großen Bränden in Acht!“

Meine Spielfigur verlässt den Bahnhof ohne Antwort und landet draußen in einem Pulk von NPC's, die natürlich Tiere sind. Sie stellen sich in einem Halbkreis um mich herum auf, kurz darauf tauchen die nächsten Textboxen auf.

Lizzy: „Er ist tatsächlich ausgestiegen! Das ist so aufregend!“

Edward: „Hm. Der ist ganz schön jung!“

Finnian: „Vielleicht sollten wir ihn begrüßen. Los, wer macht den Anfang?“

???: „Nur nicht so schüchtern, ihr Lieben! Jetzt ist es Zeit für die Begrüßung, die wir eingeübt haben! Auf geht's!“

Ich drücke auf weiter und warte geduldig ab, jedoch geschieht nichts. Die Figuren bleiben still stehen und ich habe das untrügliche Gefühl, dass die Farbsättigung abgenommen hat. Es ist so still. Die Musik hat ausgesetzt. Ich habe jetzt mit allem möglichen gerechnet; einem schrecklichen Bild, einer komischen Szene, oder sonst was. Aber dieses Nichts – ist viel schlimmer.

???: „Wir sind so froh, dass du endlich gekommen bist!“

Ich habe das Let's Play ungefähr bis hierhin verfolgt und weiß jetzt nicht wirklich, wie es weitergeht. Ich weiß auch gar nicht, welche der Figuren ??? ist, aber ich glaube, es ist diese Hündin.

Erneut habe ich die Wahl, auf diese Frage zu antworten. Ich wähle: „Worum geht's?“

???: „Ja, weißt du das etwa nicht? Ach so! Du machst nur Spaß! Du bist mir vielleicht einer. Wir wissen genau wer du bist, Tom. Das hast du uns schließlich alles selbst erzählt. Das, was heute in der Schule passiert ist, tut mir leid.“

Ich erstarre und meine Hände fühlen sich plötzlich taub an, es fühlt sich an, als wäre ich in Eiswasser getaucht worden. Alles kribbelt und mir ist kalt, ich meine sogar, dass sich eine Gänsehaut auf meinen Armen ausbreitet. Ich hab mich ganz schön erschreckt, als ich das gelesen habe, das gebe ich ehrlich zu. Angst hab ich trotzdem keine, ich bin viel mehr aufgeregt. Nervös kaue ich auf meiner Unterlippe herum und versuche mir klarzumachen, dass dieser Satz random einprogrammiert wurde und auf so gut wie jeden zutreffen kann, weil die meisten Spieler Kinder und Jugendliche sind. Trotzdem sorgt es für den einen oder anderen Schauer. Ich muss mich erst mal beruhigen.

Ich lege den 3DS kurz weg, hol mir was zu trinken und grüble noch ein bisschen über das nach, was bis jetzt in dem Spiel anders abgelaufen ist, als es sollte. Da kommt mir der Gedanke, dass auch der restliche Spielverlauf verändert worden sein könnte, eigentlich bin ich mir ziemlich sicher.

Ich stelle mein Getränk weg und setze mich an meinen Schreibtisch, der links neben meinem Bett steht. Dort befindet sich mein Computer, den ich jetzt einschalte. Wenn ich herausfinden will, was an meinem Spiel anders ist, muss ich mir erst einmal den regulären Spielverlauf zur Gemüte ziehen – zumindest den Anfang.

Mit meinem Getränk an den Lippen sitze ich vor dem PC und schaue das Let's Play weiter, in das ich nur kurz reingeschnuppert hatte. Auf meinem Bett schlummert der 3DS, der träge seinen Stand-By-Modus durch Blinken kund tut.

Für das Video, das den Spielanfang zeigt, habe ich Gott sei Dank nicht lange gebraucht. Nachdem ich also genau weiß, wie das Spiel normalerweise ablaufen sollten, kann ich es jetzt kaum noch erwarten zu erfahren, wie mein eigenes – seltsames – Spiel weitergehen wird. Ich verziehe mich zurück auf mein Bett und schnappe mir den immer noch blinkenden 3DS.

Die Person ???, von der ich weiß, dass sie Melinda heißen wird, hat mir also erzählt, ich hätte ihr und ihren Freunden alles über mich erzählt, auch darauf kann ich eine Antwort auswählen.

Tom: „Das hab ich nicht!“

???: „Oh, doch. Das hast du. Kriegst du schon kalte Füße? Keine Sorge, alles läuft nach Plan.“

Ich denke kurz darüber nach, was sie eigentlich hätte sagen sollen und bin mir sicher, dass der Macher dieses Spiels dem Gamer Angst einjagen will. Netter Versuch, aber für den Scheiß kenne ich schon zu viele Gruselgeschichten, und vor allem bessere!

Tom: „Hey! Warte!“

???: „Am besten, wir setzen das Gespräch bei *ihm* fort.“

Ich warte eine ganze Weile ab, bis ich bemerke, dass ich meine Spielfigur jetzt selbst bewegen kann. Auf meiner Karte ist immer noch nichts zu sehen, aber dank dem Let's Play weiß ich trotzdem, wo sich das Gebäude – das eigentliche Rathaus – befinden müsste und laufe los.

Ich steuere meine Figur nach unten und passiere einige belaubte Bäume auf grünem Rasen, manche davon tragen sogar Früchte. Bald darauf taucht das besagte Rathaus auf. Es ist eigentlich viel zu klein für eine Figur und sieht innen sicher wieder größer aus. Ich muss plötzlich an das Zelt von Harry Potter denken, während meine Figur das Haus betritt – direkt hinter mir befindet sich Melinda.

Im Haus ist nichts! Der Boden ist weiß, die Wände sind weiß, alles ist weiß. Zielloos drehe ich mich um mich selbst, doch da spricht mich der Hund schon wieder an: „Oh! Ich habe ja noch gar nicht erwähnt, dass ich zum Personal gehöre! Ich bin Maylene! Um ehrlich zu sein, bin ich ganz schön überrascht, wie jung du bist. Davon hat *er* gar nichts erzählt. Aber anscheinend bist du genau das, was *er* braucht. Am besten, ich sage *ihm* gleich einmal bescheid, dass du da bist!“

Schweigend steht meine Figur dieser Hündin Maylene gegenüber, die eigentlich Melinda hätte heißen sollen.

All diese gefakten Infos die ich bis jetzt über das Spiel habe, müssten ja eigentlich einen Sinn ergeben, zumindest für den Macher des Spiels. Aber ich kann mir weder auf das eigentümliche Datum, noch auf die Namen oder die seltsamen Texte der Spielfiguren einen Reim machen. Es ist wie ein Code, den ich nicht entschlüsseln kann, oder so.

Ich konzentriere mich wieder auf das Spiel und stelle fest, dass der Spielverlauf nicht weitergeht. Da es in diesem Haus nichts zu tun gibt, spreche ich Maylene einfach mal an.

„Oh weh, ich bin wohl ein wenig durch den Wind. Aber das ist ja auch kein Wunder ... Es tut mir so leid. Weißt du was?“

Nein, weiß ich nicht, aber Maylene spricht auch nicht mehr weiter, weshalb ich sie erneut ansprechen muss.

„Am besten wäre es eigentlich, wenn du jetzt gehst. Sofort! Geh einfach! Und komm nicht mehr zurück!!“

Das Bild verblasst, die Konturen verschwimmen und schließlich ist alles schwarz. Lediglich ein paar weiße, verzerrte Buchstaben schälen aus der sich ausbreitenden

Dunkelheit und formen die Worte: „Geh endlich!“