

# Digimon - Die Legende von Ancientwisemon

Von Sajoco

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kapitel 1: 1. Das Spiel</b> .....	2
<b>Kapitel 2: 2. Fehler 3579</b> .....	5

## Kapitel 1: 1. Das Spiel

Isamu packte gerade seinen letzten Karton aus, als er im Fernsehen auf das neuste Computerspiel aufmerksam wurde.

»Digimon! Bekämpfe mit deinem Monster die finsternen Virustypen und komme in immer höhere Level. Ab sofort im Handel für Computerspiele.«

Die Augen des blonden Jungen wurden immer größer. Ein Computerspiel mit einem kleinen Wesen, was wachsen, sich verändern und kämpfen konnte. So ein Spiel musste doch Spaß machen!

„DAD!“, rief der 12-jährige und rutschte den Flur auf seinen Socken entlang.

„Isamu, immer langsam, du fällst sonst noch hin. Was hast du denn?“, fragte sein Vater ihn verwundert.

„Dad, da gibt es so ein tolles neues Spiel, kann ich es haben? Bitte, bitte!“

Isamu machte seine blauen Augen groß und blickte seinen Vater flehend an, doch der ältere Mann schwieg. Es vergingen einige Minuten der Stille, bis Isamu den Anfang machen wollte. Er öffnete seinen Mund und begann zu einer Frage anzusetzen, als sein Vater ihn mit ernstem Blick ansah. Noch bevor Isamu seine Worte aussprechen konnte, erklang ein tiefes „Nein!“ von seinem Vater.

„Aber...“

„Kein aber Isamu. Du bist neu an der Schule, finde erst einmal Freunde. Wenn du dich gleich in das Spiel stürzt, wirst du wieder die Zeit aus den Augen verlieren. Dann verkriechst du dich in deinem Zimmer, wirst depressiv, hast keinen Anschluss zu deiner Altersgruppe und unternimmst nichts mehr. Das Thema hatten wir vor fünf Jahren schon durch!“, sprach sein Vater ernst.

*Vor fünf Jahren, dachte sich Isamu.*

*Genau vor fünf Jahren hatte Isamu seine Mutter bei einem Autounfall verloren. Sie hatte Isamu von der Schule abgeholt und die beiden gingen ein Eis essen. Die Sonne brannte auf der Haut und die Luft war stickig. Sah man auf die Straße, konnte man den Teer flimmern sehen. Isamu's Eis schmolz schneller als er es aufschlecken konnte und so tropfte es ihm auf das Shirt und die Schuhe. Er blieb stehen um es mit einem Taschentuch abzuwischen und verwischte es nur noch mehr. Seine Mutter bemerkte es nicht und ging weiter die Straße entlang. „Mam, warte!“, rief Isamu. Die Stimme des Siebenjährigen ließ die Mutter anhalten, sie drehte sich zu ihm und blieb stehen. Es hatte keiner kommen sehen, dass genau in diesem nächsten Moment ein Auto einem anderen die Vorfahrt klaut und in Schleudern geriet. Es ging alles viel zu schnell. Isamu musste mitansehen, wie seine Mutter von dem Auto erfasst und gegen die Hauswand gepresst wurde. „MAAAAAAAM!“*

*Isamu begann nach dem Verlust seiner Mutter, sich zurückzuziehen. Er war von Albträumen geplagt und spielte an seinem Computer die Nächte durch. Seine Freunde vernachlässigte er und sein Vater kam nicht mehr an ihn ran. Keine Therapie half, denn Isamu verschloss sich vor allen und jedem. Sein Vater zog mit ihm aufs Land, um seinen Sohn von dem Computer fern zu halten. Diese drastische Maßnahme klappte und so fasste Isamu mehr und mehr wieder Vertrauen zu seinem Vater und zu der Umwelt. Er fand gefallen an den Arbeiten auf dem Feld und dem Hof des Großvaters. Doch die Arbeit des Vaters zwang die beiden Männer wieder in die Stadt zu ziehen. Ihre neue Heimat*

*Nagoya, Japan.*

„Ich verspreche es, ich...“, flehte Isamu.

„Nein mein Sohn, das ist mein letztes Wort.“

Der blonde Junge rannte wütend in sein Zimmer und schlug die Tür hinter sich zu. Traurig setzte er sich auf sein Bett und öffnete das Fenster. Schluchzend hängte er sich mit verschränkten Armen aus dem Fenster und starrte in die Ferne. Die Stille tat ihm jetzt gut, er musste sich abreagieren. Zumindest wollte er das denken, aber die Nachbarskinder kicherten einfach zu laut. Sie mussten das Fenster neben ihm ebenso offen stehen haben. Also belauschte er sie.

„Kotaru schau, das ist doch niedlich? Willst du das haben?“

„Nein, ich möchte das dort. Ich mag die Streifen!“

„Aber, dass hier ist auch richtig niedlich.“

„Ist mir egal Sajoco, ich möchte das dort!“

„Okay Kotaru, dann nimmst du Elecmon. Auf geht's, los jetzt darfst du eine Stunde spielen, dann bin ich dran!“

„Ja okay!“

„Sajoco, kannst du bitte Milch und Eier kaufen, ich möchte einen Kuchen backen.“ Eine weitere Stimme mischte sich in das Gespräch.

„Och menno, wir wollten gerade das neue Digimonspiel spielen.“

„Könnt ihr doch, wenn ich den Kuchen backe. Oder möchtest du dich um die Wäsche kümmern?“

Lautes Lachen erklang, es war herzlich und klang lustig, so dass Isamu ein Lächeln über die Lippen huschte.

„Ich geh gleich los, erzähl mir was passiert ist Kota!“

Eine Tür knallte zu.

Isamu bekam plötzlich eine Idee. Wenn das Spiel nicht zu ihm kam, dann sollte er sich zum Spiel begeben. Er beschloss dem Mädchen nachzugehen. Isamu sprang aus dem Bett und rannte den Flur entlang.

„Bin mir die Gegend anschauen!“, rief Isamu und schlüpfte in seine Schuhe.

Die Tür flog hinter ihm ins Schloss und er schwang sich zum Geländer. Das Mädchen entdeckte er recht schnell, sie lief bereits im Hof Richtung Ausgang und schleuderte ihre Einkaufstasche umher.

„Da ist sie ja!“

Isamu folgte ihr und versuchte sie nicht aus den Augen zu verlieren. Es war zu Beginn relativ einfach, denn der Schotterweg war nicht viel belaufen von Menschen. Doch als sie auf die Straße kamen, wurde es mehr und mehr schwieriger. Zwar konnte er die schwarze Mütze und das auffällige Outfit gut aus allen Menschen erkennen, aber die Menschen verdichteten sich immer mehr. Im Kaufhaus hatte er sie dann völlig verloren. Traurig und mit gesenktem Kopf ging er Richtung Ausgang, als er bei einer Traube an Menschen hängen blieb. Alle die dort vor dem großen Monitor versammelten Kinder starrten gebannt auf den Werbespot von Digimon.

»Digimon! Bekämpfe mit deinem Monster die finsternen Virustypen und komme in immer höhere Level. Ab sofort im Handel für Computerspiele.«

„Ich muss es haben!“ „Ich auch!“ „Gib mir eines!“ „Ich will auch eines!“

Isamu ging einen Schritt zurück, denn die Kinder rissen sich um das neue Spiel.

*Schlimmer als bei einer Raubtierfütterung*, dachte sich Isamu. Er wick den Kindern noch

einen Schritt und stieß mit einem Mädchen zusammen, was daraufhin lauthals aufschrie.

„AUA! Pass doch auf!“, zischte sie den unverschämten Jungen an.

„Tut, tut mir leid, ich wollte nicht...“, versuchte sich Isamu herauszureden.

„Hey Saya, na flirtest du wieder.“ Erklang eine belustigte Stimme, die Isamu bekannt vorkam.

Er drehte sich zu dem Mädchen um und sah sie erleichternd an.

„Nein! Er hat mich geschubst, als ich den Werbespot angeschaut habe.“, betonte das blauhaarige Mädchen.

„Es war ein Versehen!“, entschuldigte sich Isamu erneut.

Sajoco, so schien das braunhaarige Mädchen zu heißen, kicherte belustigt. Sie blickte kurz auf den Bildschirm und ein breites Grinsen erschien über ihr Gesicht.

„Kotaru und ich haben das Spiel heute morgen von Papa bekommen, er hat es gestern aus Tokio mitgebracht, dort haben sie es bereits vorverkauft. Hast du Lust mitzukommen und es auszuprobieren?“, meinte Sajoco zu ihrer besten Freundin.

„Klar gerne!“, kommentierte Isamu, die Aufforderung die für Saya gemeint war, strahlte Sajoco förmlich an und übertönte das „Gerne doch.“ von der Blauhaarigen.

Beide Mädchen sahen verwirrt zu dem Blondschoopf rüber.

„Äh, na dann kommt ihr beide zu uns. Hey das wird lustig.“, meinte Sajoco und kicherte.

## Kapitel 2: 2. Fehler 3579

Isamu, Saya und Sajoco gingen mit dem Einkauf zu Sajoco's Wohnung. Vor der Tür blieben alle stehen, damit die Braunhaarige den Schlüssel aus der Tasche suchen konnte.

„Echt jetzt? Du wohnst hier?“, betonte Isamu die Frage, als ob er es nicht wusste.

Sajoco sah ihn fragend an. „Ja warum?“

„Weil ich dort wohne.“ Isamu zeigte auf die Haustür der angrenzenden Wohnung.

„Ach, dass ist ja wirklich lustig!“

„Ich sag schnell Bescheid, dass ich bei euch bin.“ Isamu öffnete seine Haustüre und rief in die Wohnung: „Ich bin bei den Nachbarn, Dad!“ Ein leises „Ist gut!“ erklang als Antwort.

„Dann ist ja alles geklärt, Saya kann ja anrufen“, meinte Sajoco.

„Ich kenn mich aus.“ Grinste die Blauhaarige und ging durch die geöffnete Tür zum Telefon.

„Mam, ich habe Freunde mitgebracht!“

Eine nett aussehende Frau schaute aus der Küchentür hervor.

„Schön, willkommen, aber Sajoco hast du mir auch...“, begann die Frau und wurde von ihrer Tochter unterbrochen, „...Eier und Milch mitgebracht?! Na klar! Hier bitte!“

Sajoco übergab ihrer lächelnden Mutter den Einkauf und verschwand mit ihren Freunden in den oberen Stock.

In ihrem Zimmer saß Kotaru immer noch an dem Computerspiel.

„Sajo, na endlich! Was hat so lange gedauert?“, rief ihr kleiner Bruder.

„Hab noch Saya und Isamu mitgebracht.“

Kota drehte sich zu den Dreien um. „Isamu?“

„Hallo, ich bin Isamu und euer neuer Nachbar.“, stellte Isamu sich freundlich vor.

„Cool, ich bin Kota! Kennst du Digimon schon?“

Natürlich kannte Isamu das neue Spiel vom Sehen her, aber nun erlebte er es endlich vor sich.

Die drei Kinder schnappten sich einen Stuhl und platzierten sich vor dem Computer.

„Kotaru wie heißt das Digimon was du dir ausgesucht hast?“, wollte Saya wissen.

„Elecmon, aber es ist noch klein, schau“, er zeigte auf den Monitor, indem das kleine Wesen hüpfte.

„Es heißt aber ganz anders“, fiel Sajoco auf.

„Ja es ist komisch, es sieht auch anders aus, ihm fehlen die Beine und es schwebt.“

Kotaru hatte sich das Elecmon genaustens angesehen und konnte die Unterschiede gut beschreiben.

„Jetzt bin ich aber dran, ich möchte auch ein Digimon haben!“, meinte Sajoco und schuppste ihren Bruder beiseite.

„Hey!“, rief Kota sauer.

„Ich bin dran, Kota.“

Sajoco wollte gerade das Spiel beenden, als Isamu ein Butten auffiel. „Warte mal Sajo, dort steht, Digimon hinzufügen. Klicke dort doch einfach mal drauf.“

Der Vorschlag gefiel dem Mädchen und sie folgte den Anweisungen. Isamu hatte Recht, durch dieses Auswahlfenster konnte Sajoco das Digimon welches sie wollte

einfach hinzufügen. Doch so einfach schien das ganze gar nicht zu sein.

„Ich möchte dieses hier, es sieht aus wie ein roter Wolf.“, sagte sie.

„Mit Leopardenflecken! Das gefällt mir auch so gut, ich hätte es auch genommen!“, seufzte Saya.

„Komisch, die Auswahl funktioniert nicht. Ich kann es nicht hinzufügen. Wenn ich den Besitzer einfüge, dann kommt immer der Fehler 3579...“

Langsam schien Sajoco das Spiel zu verfluchen. Warum klappte es nicht. Sie konnte ihren Namen nicht einfügen, und der von ihrem Bruder klappte auch nicht.

„Probiere es doch mal mit Isamu oder mit meinem Namen.“, schlug Saya vorsichtig vor.

„Okay.“

„Gib erstmal Saya ein, ich hätte gerne das blau-orange, wenn ich darf...“, meinte Isamu schüchtern.

Sajoco gab den Namen von Saya ein und es klappte. Kein Fehler entstand, keine sonstigen Komplikationen. Die Kinder sahen sich fragend an.

„Oh, dass ist jetzt meines, juhuhuu!“, freute sich Saya und blickte auf Leobotamon, welches sie fröhlich begrüßte.

Es klingelte an der Tür, was aber keiner der Kinder bewusst vernahm.

„Das ist ja komisch.“

„Finde ich aber auch Kota. Gut dann probieren wir einfach mal das Digimon welches Isamu wollte. Ich nehme Mokimon und trage mich als Besitzer ein. ... Das gibt es doch nicht auch hier der Fehler 3579.“, Sajoco bekam so langsam die Krise.

Und wieder klappte es mit dem Namen eines anderen Kindes. Isamu war nun der Partner von Mookmon.

„Dann nehme ich dieses hier!“, sagte Sajoco und zeigte auf Lunamon.

„Das möchte ich haben, es ist sooooo süß!“, erklang eine zarte Mädchenstimme.

Alle vier drehten sich zu der Zimmertür um. Dort standen ein Junge und ein kleines Mädchen.

„Ai? Shou? Seit wann seid ihr hier?“, fragte Sajoco verwundert.

Shou schuppste seine kleine Schwester in den Raum und ging ihr hinterher. Die beiden gingen zu den Anderen und Ai begrüßte alle mit einer freundlichen Umarmung, nur vor Isamu blieb sie stehen und streckte ihm die Hand entgegen. Kotaru freute sich seine kleine Freundin aus dem Kindergarten zu sehen. Immerhin ging er seit September zur Schule und hatte Ai nur hin und wieder am Nachmittag zum Spielen.

Shou hingegen nahm seine Handkannte an die Stirn und schwang sie begrüßend von sich weg. Er war auch schon um einiges älter als Ai und ging mit Saya in eine Klasse und war oft bei Sajoco und Kotaru zu Hause. Die Eltern der Geschwisterkinder waren gut befreundet, denn ihre Väter waren Arbeitskollegen. Das war jedoch bevor der Vater von Ai und Shou bei einem Unfall ums Leben gekommen war.

Für Sajoco waren die beiden wie Geschwister und auch Kotaru mochte die beiden sehr. Shou hingegen fand das Sajoco mehr als nur wie eine Schwester war, doch dies würde er niemals zugeben.

Da Sajoco der kleine Ai nichts abschlagen konnte, tippte sie Ai's Namen als Partner von Lunamon ein und es klappte auf Anhieb. Zwar hatte Sajoco leichte Sorge, dass erneut der Fehler auftrat, aber dies schien wohl nur an ihrem Namen zu liegen.

„Super, jetzt hat Ai auch ein Digimon!“, jubelte Kotaru.

„Ja, aber es ist nicht das was ich mir ausgesucht habe...“, maulte das kleine Mädchen.

„Vielleicht wird es sich noch zu dem anderen entwickeln, Ai. Wir Menschen wachsen doch auch und verändern uns, dass verstehst du doch.“, versuchte Saya die kleine zu beruhigen.

Ai nickte und meinte leise: „Ich hoffe es.“

„Ganz bestimmt.“, munterte Kotaru sie auf und erntete gleich darauf ein Lächeln von Ai.

Isamu hatte bei Sayas Worten gleich ganz andere Gedanken. Er dachte an ein kleines Mädchen wie Ai, welches sich entwickelte und am Ende eine Frau mit großen Brüsten war. So konnte MANN das schließlich auch sehen, aber Isamu schwieg über seine Gedanken und nickte nur den Worten von Saya und Kotaru zustimmend zu.

„Shou willst du dir auch eines aussuchen?“, fragte Sajoco den Blauhaarigen.

„Ich nehme den Dino, wenn ich darf, der ist cool.“

„Wenn es klappt, bei mir kommt ständig der Fehler 3579 und ich kann beim besten Willen im Internet nichts über den Fehler finden.“, meinte die Braunhaarige enttäuscht.

Auch bei Shou tauchte der Fehler nicht auf.

Sajoco durchsuchte noch die Bilder der Digimon die zur Auswahl standen und versuchte bei vielen vergeblich ihr Glück. Erst als ein Digimon sich in den Vordergrund drängte, bemerkte Sajoco, dass genau dieses Digimon, dieser Eisblaue Wolf mit dem Horn, das ihre sein würde.

„Es hat geklappt!“, jubelten ihre Freunde nach einer langen Fehler 3579 Reihe.