

**HEYNE
HARD
CORE**

ZUM BUCH

In der Republik Großostasien, einem totalitären Staat, herrschen Furcht und Unterdrückung. Dazu gehört das Experiment »Battle Royale«, ein grausames Spiel, bei dem Schulklassen ausgewählt und auf eine verlassene Insel verschleppt werden, wo sich die Schüler gegenseitig bekämpfen, bis nur noch ein Überlebender übrig bleibt. Die Regeln des jede Woche wiederholten Experiments sehen folgendermaßen aus: Eine willkürlich ausgesuchte Klasse von Neuntklässlern wird gegen ihren Willen auf eine kleine isolierte Insel gebracht, wo jeder der Schüler eine Tasche mit Proviant, eine Karte der Insel, einen Kompass und eine zufällig gewählte Waffe erhält. Im Verlauf des Spiels müssen sie einander gezielt töten und so ihr eigenes Überleben bis zum Spielende sichern. Sollte es nach Ablauf des auf drei Tage beschränkten Zeitlimits noch mehr als einen Überlebenden geben, werden sie durch einen fernzündbaren Sprengsatz in einem vor dem Spielbeginn angebrachten Halsband getötet. Das mörderische Spiel beginnt ...

Der kontroverse Zukunftsthiller von Koushun Takami war in Japan ein Millionenseller und lieferte die Vorlage für mehrere Kinofilme, Comics und Mangas.

ZUM AUTOR

Koushun Takami wurde 1969 in der Nähe von Osaka geboren und wuchs in der Gegend von Shikoku auf, wo er auch heute lebt. Er studierte in Osaka Literatur und arbeitete als Journalist für eine Nachrichtenfirma. Nachdem er diese 1996 verließ, schrieb er den Roman »Battle Royale«, der es bis in die Endausscheidung eines großen Literaturwettbewerbs schaffte, dort aber aufgrund seiner kontroversen Thematik abgelehnt wurde. Als der Roman in Japan 1999 dennoch erschien, wurde er vor allem von jüngeren Lesern begeistert gefeiert und ein Millionenbestseller. Derzeit arbeitet Koushun Takami an seinem zweiten Roman.

KOUSHUN TAKAMI

Battle Royale

Roman

Aus dem Japanischen übersetzt
von Jens und Akiko Altmann

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Die Originalausgabe erschien 1999
bei Ota Shuppan in Japan



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC-zertifizierte Papier *Munken Print*
liefert Arctic Paper Munkedals AB, Schweden

Redaktion Stefan Raulf

Vollständige deutsche Erstausgabe 09/2006

Copyright © 1999 by Koushun Takami

Copyright © 1975 »Born to Run« by Bruce Springsteen

Copyright © 2006 dieser Ausgabe

by Wilhelm Heyne Verlag, München,

in der Verlagsgruppe Random House GmbH

Printed in Germany 2006

Umschlagillustration und Umschlaggestaltung:

© Hauptmann & Kompanie Werbeagentur, München – Zürich

Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels

Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck

ISBN-10: 3-453-67519-3

ISBN-13: 978-3-453-67519-3

<http://www.heyne-hardcore.de>

Battle Royale

Inhalt

VORWORT

Geschwätz _____ 014

PROLOG

Regierungsmemorandum ____ 017

TEIL 1

Das Spiel beginnt _____ 021

TEIL 2

Mittlere Phase _____ 121

TEIL 3

Endphase _____ 413

TEIL 4

Endspurt _____ 571

EPILOG

Umeda, Osaka _____ 617

*Ich widme dieses Buch allen,
die ich liebe.
Auch wenn es ihnen vielleicht
nicht gefällt.*

Schülerliste

der Klasse 9-B der Shiroywa Junior High

JUNGEN

- 1 Yoshio Akamatsu
- 2 Keita Iijima
- 3 Tatsumichi Oki
- 4 Toshinori Oda
- 5 Shogo Kawada
- 6 Kazuo Kiriyama
- 7 Yoshitoki Kuninobu
- 8 Yoji Kuramoto
- 9 Hiroshi Kuronaga
- 10 Ryuhei Sasagawa
- 11 Hiroki Sugimura
- 12 Yutaka Seto
- 13 Yuichiro Takiguchi
- 14 Sho Tsukioka
- 15 Shuya Nanahara
- 16 Kazushi Niida
- 17 Mitsuru Numai
- 18 Tadakatsu Hatagami
- 19 Shinji Mimura
- 20 Kyoichi Motobuchi
- 21 Kazuhiko Yamamoto





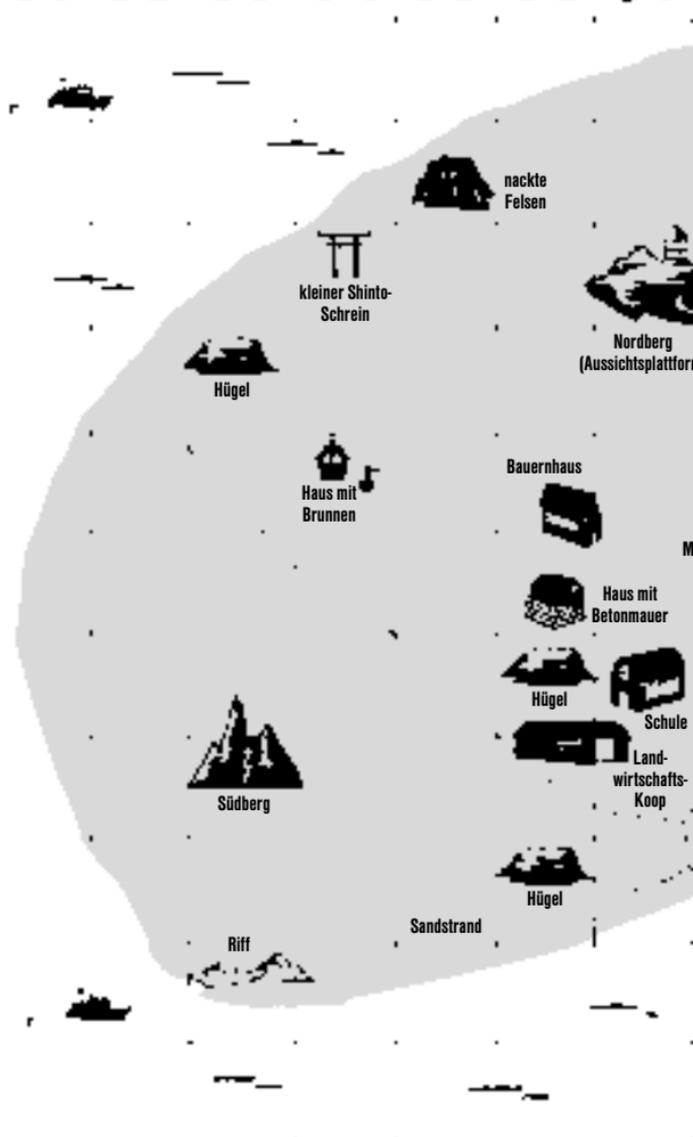
MÄDCHEN

- 1 Mizuho Inada
- 2 Yukie Utsumi
- 3 Megumi Eto
- 4 Sakura Ogawa
- 5 Izumi Kanai
- 6 Yukiko Kitano
- 7 Yumiko Kusaka
- 8 Kayoko Kotohiki
- 9 Yuko Sakaki
- 10 Hirono Shimizu
- 11 Mitsuko Souma
- 12 Haruka Tanizawa
- 13 Takako Chigusa
- 14 Mayumi Tendo
- 15 Noriko Nakagawa
- 16 Yuka Nakagawa
- 17 Satomi Noda
- 18 Fumiyo Fujiyoshi
- 19 Chisato Matsui
- 20 Kaori Minami
- 21 Yoshimi Yahagi

Okishima, Präfektur Kagawa

01 02 03 04 05 06 07

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J

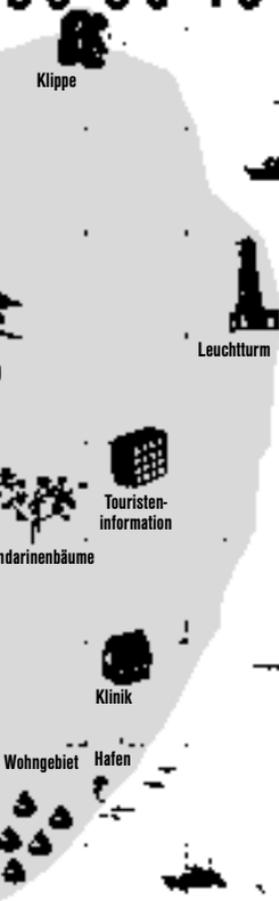


0

0.5

1 km

08 09 10



Verbotene Zonen

22

- 0300 AM : G - 01
- 0700 AM : I - 02
- 0900 AM : F - 01
- 1100 AM : H - 03
- 1100 PM : I = 05
- 1300 PM : M - 03
- 1500 PM : O - 01
- 1700 PM : G - 01
- 1900 PM : I - 01
- 1100 PM : G 05

23

- 1100 AM : E - 02
- 1300 AM : G - 03
- 1500 AM : E = 04
- 1700 AM : C = 01
- 1900 AM : O = 02
- 1100 AM : C = 03
- 1100 PM : O = 02
- 1300 PM : H = 04
- 1500 PM : F = 05
- 1700 PM : B = 05
- 1900 PM : F 10
- 1100 PM : F 04



»Ein Schüler ist keine Mandarine.«

– Kinpachi Sakamoto, *Klasse 9-B, Kinpachi Sensei*,
erschaffen von Mieko Kogamuchi

»But tramps like us, baby,
we were born to run.«

– Bruce Springsteen, *Born to Run*

»It's so hard to love.«

– Motoharu Sano, *It's So Hard to Love*

»Während all dieser letzten Wochen, die ich dort verbrachte, lag ein seltsames Gefühl in der Luft – eine Atmosphäre voller Misstrauen, Furcht, Unsicherheit und verhülltem Hass. Man schien seine gesamte Zeit damit zu verbringen, sich in den Winkeln der Cafés flüsternd zu unterhalten und sich zu fragen, ob die Person am Nachbartisch ein Polizeispitzel war.

Ich weiß nicht, ob ich Ihnen klar machen kann, wie tief diese Tat mich berührte. Es klingt wie eine Kleinigkeit, aber das war es nicht. Sie müssen bedenken, was für ein Gefühl in dieser Zeit vorherrschte – diese schreckliche Atmosphäre von Misstrauen und Hass.«

– George Orwell, *Hommage to Catalonia*

Vorwort

(Das Geschwätz eines Pro-Wrestling-Fans in einer Parallelwelt)

Was? Battle Royale? »Was ist Battle Royale?« Komm schon, du willst doch nicht behaupten, dass du das nicht weißt?! Weshalb kommst du sonst zu einem Pro-Wrestling-Match, ey? Nein, das ist weder der Name eines Griiffs noch der eines Turniers. Battle Royale ist ein Pro-Wrestling-Match. Was? »Heute?« Heute, hier, meinst du das? Nein, heute steht das nicht auf dem Programm. Das gibt's bloß in großen Arenen bei den großen Shows. Guck mal, da ist Takako Inoue. Die ist scharf. O-oh! Sorry, Battle Royale. Das gibt's noch in der All Japan Pro-Wrestling-Liga. Kurz gesagt, Battle Royale ist – du weißt doch: Ein normales Match ist Mann gegen Mann, oder Partnerpaare gegeneinander. Also, beim Battle Royale springen zehn oder zwanzig Wrestler in den Ring. Und dann kann jeder jeden angreifen, einer gegen einen, oder auch zehn gegen einen, das ist egal. Es ist völlig egal, wie viele Wrestler einen auf den Boden pinnen. Was, du weißt nicht einmal, was ein Pin ist? Wenn du mit dem Rücken auf der Matte liegst, dann wird gezählt, eins, zwei, drei, Verlierer! Das ist nicht anders als bei einem normalen Match. Spieler dürfen auch aufgeben, und manchmal geht einer k. o. K. O. K. O. Dann wird ausgezählt. Man kann auch disqualifiziert werden, wenn man die Regeln bricht. Beim Battle Royale verlieren die meisten Wrestler durch Stürze. He, go, Takako, go! Go, go ... Oh, sorry,

sorry. Also, wer stürzt, der verliert und muss den Ring verlassen. Am Ende sind nur noch zwei übrig. Mann gegen Mann, ein ernsthaftes Match. Einer der beiden liegt schließlich flach. Dann ist nur noch ein Spieler im Ring, und das ist der Sieger. Der kriegt eine Riesentrophäe und das Preisgeld. Alles klar? Wie? Was mit Spielern ist, die Verbündete waren? Also, am Anfang helfen die sich natürlich gegenseitig. Aber am Ende müssen sie gegeneinander kämpfen. Das sind die Regeln. Das heißt auch, dass man ein paar seltene Matches zu sehen kriegt. Wie damals, als die Tag-Team-Partner Dynamite Kid und Davey Boy Smith am Ende übrig waren. Das Gleiche ist mit den Partnern Animal Warrior und Hawk Warrior passiert. In dem Match hat sich aber einer der beiden, ich weiß aber nicht mehr wer, der hat sich jedenfalls absichtlich auszählen lassen. Damit sein Partner gewinnt. Das war ein ergreifendes Zeichen der Freundschaft. Irgendwie enttäuschend. Oh, du kannst dich auch mit Spielern verbünden, die sonst deine Feinde sind. Aber sobald du glaubst, dass du dich mit jemandem verbündest, um einen anderen loszuwerden, kann dir dieser hinterhältige *Freund* plötzlich in den Rücken fallen und dich besiegen. Einen Battle Royale, den ich jetzt gerne sehen würde? Mal überlegen. Also, bei den vielen Verbänden, die es jetzt gibt, da möchte ich gerne einen Battle Royale zwischen den Anführern

aller Verbände sehen. Keiji Mutoh, Shinya Hashimoto, Mitsuharu Misawa, Toshiaki Kawada, Nobuhiko Takada, Masakatsu Funaki, Akira Maeda, Der große Sasuke, Hayabusa, Tenji Takano. Genichiro Tenryu, Riki Choshu, Tatsumi Fujinami und Kengo Kimura kämen auch noch infrage. Und es wäre geil, wenn man da noch Yoji Anjoh und Super Delfin dazunehmen würde. Die könnten am Ende die Letzten sein, die noch stehen. Bei den Frauen zuallererst Takako, dann Aja Kong, Manami Toyota, Kyoko Inoue, Yumiko Hotta, Akira Hokuto, Bull Nakano, natürlich Dynamite Kansai und Cutey Suzuki und Hikari Fukuoka, Mayumi Ozaki, Shinobu Kandori und Chigusa Nagayo und ... Was? Wie kannst du keine davon kennen? Bist du wirklich hergekommen, um Pro Wrestling zu sehen? O nein! Nein nein nein, Takako, wehr dich! Takako! O-kay!

Battle Royale

PROLOG

***Regierungs-
memorandum***

Internes Regierungsmemorandum 1997, Nr. 00387461 (TOP SECRET)

Absender: Zentralverwaltung Sekretariat Spezialeinsatzgruppe
Verteidigungsaufsicht und Kampfexperiment-Berater der
Sonder-Verteidigungsstreitkräfte

Empfänger: Projektleiter für Kampfexperiment Nr. 12/1997,
Programm Nr. 68 (20. Mai, 18:15)

Während einer Routineinspektion entdeckten wir Beweise für ein Eindringen in das zentrale Regierungs-Rechensystem. Das Eindringen blieb zum Tatzeitpunkt (vor Sonnenaufgang am 12. März) unentdeckt. Wir suchen gegenwärtig Anzeichen eines möglichen erneuten Eindringens.

Wir arbeiten ebenfalls daran, die mögliche Identität des Täters, sein Motiv sowie weitere mögliche Informationslecks zu ermitteln. Da aber die Computerkenntnisse des Verdächtigen sehr fortgeschritten waren, rechnen wir mit einer eklatanten Verzögerung bei der Erstellung des Täterprofils.

Die Zentralverwaltung Sekretariat Spezialeinsatzgruppe
Verteidigungsaufsicht und die Abteilung Kampfexperiment

der Verteidigungsstreitkräfte wurden darüber informiert, dass die Daten zu Programm Nr. 68 korrumpiert worden sein können. Dementsprechend zogen wir die Verschiebung von Programm Nr. 12/1997 in Betracht.

Da die Vorbereitungen für Nr. 12 jedoch schon abgeschlossen sind, und weil es keine Anzeichen gibt, dass die oben erwähnten Informationen an die Zivilbevölkerung durchsickerten, beschlossen wir, das Programm wie geplant durchzuführen. Wir ziehen jedoch in Betracht, die Termine für die weiteren Programme nach Nr. 12 zu verschieben, insbesondere die Planungsänderungen bei »Guadalcanal«.

Als Verantwortlicher für die Durchführung des Experiments müssen Sie, Projektleiter für Programm Nr. 12, mit äußerster Vorsicht vorgehen.

Darüber hinaus ist die Information über diesen Infiltrationsvorfall als Top Secret eingestuft und entsprechend zu behandeln.

Battle Royale

TEIL 1

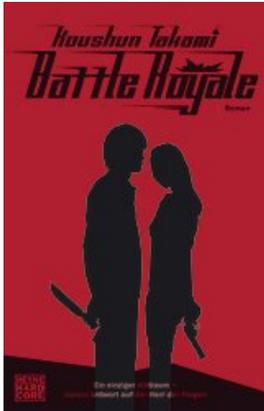
Das Spiel beginnt

42 Schüler übrig

0

Als der Bus in die Präfekturhauptstadt Takamatsu einfuhr, verwandelten sich die Gartenvororte in Großstadtstraßen voller vielfarbigem Neon, Autoscheinwerfern und den schachbrettartigen Lichtern der Bürohäuser. Am Straßenrand vor einem Restaurant stand eine Gruppe gut gekleideter Männer und Frauen und wartete auf ein Taxi. Müde Jugendliche hockten rauchend auf dem sauberen Parkplatz eines Gemischtwarenladens. Ein Arbeiter auf einem Fahrrad wartete an der Kreuzung darauf, dass die Ampel umsprang. Es war kalt für einen Maiabend. Der Mann trug eine Jacke, die ziemlich abgenutzt aussah. Schließlich verschwand der Mann zusammen mit den anderen flüchtigen Eindrücken hinter dem Busfenster, vom tiefen Motorenbrummen verschluckt. Die digitale Anzeige über dem Kopf des Busfahrers wechselte auf 8:57.

Shuya Nanahara (Schüler Nr. 15, Klasse 9-B, Shiroya Junior High School, Shiroya Town, Kagawa-Präfektur) hatte die ganze Zeit hinausgestarrt, auf Yoshitoki Kuninobu (Schüler Nr. 7) gestützt, der auf dem Fensterplatz saß. Während Yoshitoki seine Tasche durchwühlte, starrte Shuya nun seinen eigenen rechten Fuß an, der in den Gang hineinragte, und dehnte seine Keds-Sneakers mit den Zehen. Früher waren Keds nicht so schwer aufzutreiben, aber heutzutage waren sie extrem selten. Shuyas Schuhe sahen an der rechten Hacke abgenutzt aus, die losen Fäden hingen heraus wie die Schnurrbarthaare einer Katze. Es war eine amerikanische Marke, aber die Schuhe selbst wurden in Kolumbien hergestellt. Heute, 1997, litt die Republik Großostasien kaum unter einer Warenknappheit. Sie war sogar reich an Handelsgütern, es mangelte in letzter Zeit allerdings an Importartikeln. Nun, in einem Land mit einer offiziellen Isolationismuspolitik war das nicht anders zu erwarten. Außerdem galt Amerika – sowohl die Regierung als auch



Koushun Takami

Battle Royale

Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 624 Seiten, 12,0 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-67519-3

Heyne

Erscheinungstermin: August 2006

Asien in der nahen Zukunft. Japan und China haben die Großrepublik Ostasien gegründet, einen totalitären Staat, in dem Furcht und Unterdrückung herrschen. Dazu gehört das Experiment »Battle Royale«, ein grausames Spiel, bei dem jedes Jahr Schulklassen ausgewählt und auf eine einsame Insel verschleppt werden, wo sich die Schüler gegenseitig bekämpfen, bis nur noch ein Überlebender übrig bleibt.

Der kontroverse Zukunftsthiller von Koushun Takami war in Japan ein Millionenseller und lieferte die Vorlage für mehrere Kinofilme, Comics und Mangas.