

Panini BOOKS

AUSSERDEM BEI PANINI ERHÄLTlich

Spannende Abenteuer-Romane für MINECRAFTER

Karl Olsberg: DAS DORF Band 1: Der Fremde
ISBN 978-3-8332-3251-0

Karl Olsberg: DAS DORF Band 2: Kolle in Not
ISBN 978-3-8332-3252-7

Karl Olsberg: WÜRFELWELT
ISBN 978-3-8332-3248-0

Karl Olsberg: ZURÜCK IN DIE WÜRFELWELT
ISBN 978-3-8332-3249-7

Karl Olsberg: FLUCHT AUS DER WÜRFELWELT
ISBN 978-3-8332-3250-3

Sean Fay Wolfe: DIE ELEMENTIA CHRONIKEN
Band 1: Die Suche nach Gerechtigkeit
ISBN 978-3-8332-3254-1

Sean Fay Wolfe: DIE ELEMENTIA CHRONIKEN
Band 2: Die neue Ordnung
ISBN 978-3-8332-3255-8

Winter Morgan: DIE SUCHE NACH DEM DIAMANTENSCHWERT
ISBN 978-3-8332-3007-3

Winter Morgan: DAS GEHEIMNIS DES GRIEFERS
ISBN 978-3-8332-3008-0

Winter Morgan: DIE ENDERMEN-INVASION
ISBN 978-3-8332-3243-5

Winter Morgan: SCHATZJÄGER IN SCHWIERIGKEITEN
ISBN 978-3-8332-3244-2

Winter Morgan: DIE SKELETTE SCHLAGEN ZURÜCK
ISBN 978-3-8332-3245-9

Nancy Osa: DIE SCHLACHT VON ZOMBIE-HILL
ISBN 978-3-8332-3246-6

Nancy Osa: DAS VERBANNTTE BATAILLON
ISBN 978-3-8332-3247-3

Nähere Infos und weitere Bände unter www.paninicomics.de

Dieses Buch ist kein offizielles *Minecraft*-Lizenzprodukt und steht in keiner Verbindung mit Mojang AB, Notch Development AB oder einem anderen *Minecraft*-Rechteinhaber.

KARL OLSBERG

**DAS DORF
DER STREIT**

Ein Minecraft-Abenteuer

Panini BOOKS

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

*Dieses Buch wurde auf chlorfreiem,
umweltfreundlich hergestelltem Papier gedruckt.*

Copyright © 2016 Karl Olsberg. Alle Rechte vorbehalten.
Minecraft is a registered trademark of Notch Development AB.
The Minecraft Game is copyright © Mojang AB.

Panini Verlags GmbH, Rotebühlstr. 87, 70178 Stuttgart.
Alle Rechte vorbehalten.

Geschäftsführer: Hermann Paul
Head of Editorial: Jo Löffler
Marketing & Kooperationen: Holger Wiest (E-Mail: marketing@panini.de)
Produktion: Gunther Heeb, Sanja Ancic
Umschlaggestaltung: tab individuell, Stuttgart
Satz und E-Book: Greiner & Reichel, Köln
Druck: LIBERDUPLEX S. L., Barcelona
Gedruckt in Spanien

YDDORF003H

1. Auflage, August 2016
ISBN 978-3-8332-3253-4

Auch als E-Book erhältlich:
ISBN 978-3-8332-3390-6

Findet uns im Netz:
www.paninicomics.de



PaniniComicsDE

Für Nik, der mir Minecraft zeigte.

Minecraft Seed für das Dorf: 100 200 300 400 500

Erkunde selbst das kleine Dorf am Rand der Schlucht und die Welt darum herum! Das ist ganz einfach (Anleitung für die PC-Version):

1. Starte Minecraft.
2. Wähle „Einzelspieler“.
3. Klicke auf „Neue Welt erstellen“.
4. Wähle einen Namen für deine Welt, z. B. „Das Dorf“.
5. Klicke auf „Weitere Weltoptionen ...“.
6. Gib in das Fenster „Startwert für den Weltgenerator“ den Wert 100 200 300 400 500 ein.
7. Klicke auf „Neue Welt erstellen“.

Du spawnst am Hang eines Bergs. Steige hinab in die Ebene zu deinen Füßen und wende dich nach links, dann kommst du bald an ein Dorf, das an einer Schlucht liegt. Dies ist das Dorf, in dem die vorliegende Geschichte spielt. Natürlich verhalten sich nicht alle Bewohner im Spiel genauso wie in meiner Geschichte, aber die Welt, die ich beschreibe, ist genau

die, durch die du wanderst. Am Ende dieses Buches findest du weitere Hinweise, wie du die Schauplätze dieser Geschichte erkunden kannst. Viel Spaß dabei!

Hinweis: Dieser Seed generiert die Welt von „Das Dorf“ leider nur in der PC-Version. Als ich diese Geschichte schrieb, war die aktuelle Minecraft-Version 1.8.1. Es ist möglich, dass in späteren Minecraft-Versionen der Seed 100200300400500 auch auf dem PC eine andere Welt generiert als die beschriebene. In diesem Fall musst du eine frühere Version (z. B. 1.8.1) installieren, wenn du die Welt des Dorfs erkunden willst.

1. KAPITEL

Friede, Freude, Eierkuchen

Golina drängt sich ängstlich an Primo, während sie durch den Wald wandern. Es fühlt sich ziemlich gut an, findet er.

„Du weißt wirklich, wie der Weg zu Willerts Hütte ist?“, fragt sie.

Er bemüht sich um einen lässigen Tonfall. „Klar! Bleib einfach dicht bei mir, dann kann dir nichts passieren!“

„Ich wünschte, wir wären zusammen mit Kolle und Margi gegangen!“

Primos gute Laune verschwindet schlagartig. Soll das etwa heißen, er reicht seiner Freundin als Beschützer nicht aus? „Die beiden sind nun mal schon vorgegangen“, sagt er gereizt. „Wenn du nicht so lange gebraucht hättest ...“

„Ich?“ Golina schnaubt entrüstet. „Wem ist denn in letzter Minute eingefallen, dass wir noch ein Gastgeschenk für Ruuna und Willert brauchen?“

„Wenigstens hab ich daran gedacht!“, verteidigt sich Primo.

„Du hast daran gedacht, und ich hab die ganze Ar-

beit damit gehabt!“, beschwert sich Golina und hält das Bild hoch, das sie für die beiden gemalt hat.

Es zeigt ein Schaf auf einer Wiese mit Blumen. Wirklich hübsch.

„Ich kann eben nicht so schön malen wie du!“

Das scheint sie zu besänftigen. „Ist ja auch egal. Wir kommen schon noch rechtzeitig. Müssen wir da vorn links oder geradeaus?“

„Äh, links, glaube ich. Oder doch geradeaus?“

Golina bleibt mit vor Schreck geweiteten Augen stehen. „Heißt das etwa, du weißt nicht, wo wir sind?“

Primo grinst breit. „Klar weiß ich das! Ich wollte dich nur ein bisschen erschrecken.“

Sie boxt ihn gegen den Arm. „Lass das gefälligst!“

Er beschließt, sicherheitshalber keine weiteren Scherze zu machen. Schließlich will er es sich mit ihr nicht verscherzen. Dazu hat er Golina viel zu gern.

Eine Woche ist vergangen, seit er mit Kalle, Willert, Ruuna und Margi von der abenteuerlichen Suche nach einem Heilmittel für seinen besten Freund zurückkehrte. Die Zeit verging wie im Flug. Jede freie Minute verbrachte Primo mit Golina. Sie gingen am Rand der Schlucht spazieren, wanderten über die Schafwiese, unterhielten sich mit Olum, dem Fischer, über das Angeln oder sahen Primos Vater Porgo beim Schmieden zu. Dinge, die Primo früher langweilig ge-

funden hätte, waren auf einmal aufregend. Jedenfalls, wenn er dabei Golinas Hand halten durfte.

„Ich glaube, ich werde Golina heiraten!“, verkündete Primo eines Abends seinem Vater.

„Heiraten? Ist das nicht ein bisschen früh?“, fragte sein Vater.

„Wieso?“, gab Primo zurück. „Wir sind jetzt immerhin schon drei Tage befreundet! Ich liebe sie!“

„Und liebt sie dich auch?“

„Natürlich!“

Sein Vater grinste. „Weißt du, Verliebtsein ist ein tolles Gefühl. Aber das lässt nach. Wenn du mit einem Mädchen den Rest deines Lebens zusammen sein willst, dann reicht es nicht aus, dass du sie hübsch oder toll findest.“

„Ich finde sie ja nicht bloß hübsch und toll. Sie ist auch schön, süß, gut aussehend, umwerfend ...“

Porgo lachte. „Schon gut! Ich meinte, du musst auch ihre schlechten Seiten kennen. Denn die hat sie ganz bestimmt, so wie jeder.“

„Golina soll schlechte Seiten haben?“, fragte Primo ungläubig.

„Ja. Und erst, wenn du die kennst und bereit bist, sie zu akzeptieren, kannst du dir sicher sein, dass sie die Richtige ist.“

„Willst du damit etwa sagen, dass ... dass auch Mama schlechte Seiten hatte?“, fragte Primo entsetzt.

Porgos Blick ging in die Ferne, und Primo bereute augenblicklich, was er gesagt hatte. Seine Mutter war von Nachtwandlern getötet worden, als er noch klein war. „Es ... es tut mir leid, Papa.“

„Schon gut, das muss es nicht. Ja, auch deine Mutter hatte schlechte Seiten. Sie war nicht sehr geduldig und neigte zum Träumen, so wie du. Aber ihre guten Seiten waren viel, viel ...“ Er stockte. Nach einem Moment räusperte er sich. „Jedenfalls kennst du Golina erst richtig, wenn du dich mit ihr gestritten hast. Wenn du sie danach immer noch heiraten willst, dann ist sie wahrscheinlich die Richtige.“

Dass man sich mit jemandem streiten muss, bevor man ihn heiraten darf, erscheint Primo nicht besonders logisch. Sein Vater hat ihm zwar erzählt, dass er sich mit seiner Mutter oft gestritten hat.

Sich hinterher wieder zu vertragen, sei das Schönste daran, meinte er. Und natürlich hat sich Primo schon häufig mit Kolle gestritten, und trotzdem sind sie immer noch beste Freunde. Aber ist Streit wirklich nötig? Sollte man ihm nicht besser aus dem Weg gehen, besonders, wenn man in jemanden verliebt ist?

„Da seid ihr ja endlich!“, ruft Kolle vom Eingang der Hütte her, in der sie einige Tage verbracht haben, bevor sie zu ihrem letzten Abenteuer aufbrachen. „Habt ihr euch verlaufen oder was?“

Golina wirft Primo einen warnenden Blick zu. Jetzt bloß nichts Falsches sagen!

„Wir, äh, ich meine ich ... ich musste noch meinem Vater helfen.“

Kolle macht ein skeptisches Gesicht, sagt aber nichts. „Kommt rein! Wir warten schon auf euch.“

Sie folgen Primos Freund ins Innere der Hütte, in der es für sechs Personen ziemlich eng ist. Nachdem Golina und Primo Willert und die Hexe Ruuna umarmt haben, überreicht Primo das Geschenk. „Das hat Golina gemalt!“, sagt er stolz.

„Was soll das denn sein?“, fragt Kolle. „Der Mond? Aber wieso ist er auf die Wiese gefallen?“

Golina wirft ihm einen finsternen Blick zu.

„Das ist ein Schaf, du Blödmann!“, ruft Primo empört. „Das sieht doch jeder.“

„Sehr hübsch!“, sagt Ruuna. „Vielen Dank! Und nun setzt euch. Ich habe Kuchen gebacken.“

Sie nehmen auf zwei Bänken an einem einfachen Holztisch Platz, den Willert extra für diesen Anlass gezimmert zu haben scheint. Die Hexe holt einen großen Kuchen aus dem Ofen und stellt ihn auf den Tisch.

„Nach meinem eigenen, supergeheimen Spezialrezept!“, verkündet sie.

Skeptisch beäugt Primo den Kuchen. Er sieht sehr lecker aus, mit einer weißen Cremeschicht und roten Stückchen darauf, und duftet auch gut. Aber bei Ruuna kann man nie wissen.

„Nun nehmt, er beißt euch schon nicht!“, sagt die Hexe. „Glaube ich jedenfalls.“ Sicherheitshalber stupst sie den Kuchen an. Als er sich nicht bewegt, nickt sie zufrieden.

Zögernd nimmt sich Primo ein Stück und beißt davon ab. Der Kuchen schmeckt fantastisch! Viel besser als der Heilige Kuchen, den Birta immer in der Kirche verteilt.

„Der ... ist ... wirklich ... lecker!“, sagt er.

„Man spricht nicht mit vollem Mund!“, ermahnt ihn Golina.

Primo muss lachen.

„Was ist daran witzig?“, fragt seine Freundin.

„Nichts“, erwidert Primo und kichert. „Du siehst nur lustig aus. Du hast ganz viele kleine Pünktchen im Gesicht.“ Er sieht sich um. „Die sind überall, die Pünktchen. Die ganze Welt besteht aus Pünktchen! Ist das komisch!“ Er kann sich kaum halten vor Lachen.

„Primo?“, fragt Willert. „Geht's dir gut?“

„Mir geht's besser als je zuvor! Komisch, jetzt sind die Punkte weg. Dafür ist alles irgendwie verschwommen.“

„Ruuna, was hast du in den Kuchen getan?“, fragt Willert.

„Nur, was im Rezept stand“, antwortet die Hexe.

„Oh, das sieht aber seltsam aus!“, ruft Primo und hält einen Arm vor sein Gesicht. „Auf einmal haben

die Dinge Umriss aus feinen Linien! Huch ... jetzt ist alles plötzlich nur noch schwarz-weiß! Kann ich noch ein Stück von dem Kuchen haben?“

„Nein!“, sagt Willert, nimmt den Kuchen vom Tisch und trägt ihn aus dem Haus.

„Ist das alles schön bunt hier!“, meint Primo.

„Was ist bloß mit ihm los?“, fragt Golina. Ihre Stimme klingt besorgt.

Primo versteht nicht warum – er hat sich noch nie besser gefühlt! Als Willert wieder ins Haus kommt, bekommt er einen Lachkrampf.

„Wuhahaha, du stehst ja auf dem Kopf!“, ruft er und hält sich den Bauch vor Lachen. „Und der Fußboden ist an der Decke!“

„Was war das für ein Rezept, Ruuna?“, fragt Willert. Er scheint über irgendetwas sehr zornig zu sein.

„Das ist supergeheim, hab ich doch schon gesagt!“, erwidert die Hexe beleidigt.

„Wieso ist denn der Fußboden auf einmal blau?“, fragt Primo.

„Ich will sofort wissen, was du in den Kuchen getan hast!“, ruft Willert. „Und komm mir bloß nicht wieder damit, dass das Rezept supergeheim sei!“

„Schrei mich nicht so an!“, ruft Ruuna. „Da sind bloß ganz normale Zutaten drin: Getreide, Eier, Zucker, Milch, Pilze ...“

Primo betrachtet die beiden fasziniert. Alles sieht auf einmal sehr seltsam aus: Der Raum ist schwarz,

als sei es mitten in der Nacht. Doch er kann die Umrisse der anderen als leuchtende bunte Linien sehen.

„Pilze? Was für Pilze?“, will Willert wissen.

„Na ja, Pilze eben. Die hab ich im Wald gesammelt.“

„Du bist wirklich unmöglich, Ruuna! Du kannst doch nicht einfach irgendwelche Pilze in den Kuchen tun!“

„Aber es stand so im Rezept!“

„Ach ja? Dann zeig mir mal dieses Rezept!“

„Kann ich nicht. Es ist supergeheim.“

„Seid bitte nicht so laut!“, ruft Primo dazwischen.

„Ich bekomme von eurem Gezanke Kopfschmerzen!“

Willert beugt sich besorgt über ihn. „Was siehst du jetzt?“, fragt er.

„Dich“, antwortet Primo.

„Und wie sehe ich aus?“

„Seltsam. Gerade warst du noch ganz blass, dann auf einmal grün und irgendwie grob. Jetzt kann ich dich kaum erkennen, alles ist irgendwie so unscharf.“

„Ruuna, tu irgendwas, damit das aufhört!“, sagt Willert.

„Nein, das soll nicht aufhören!“, widerspricht Primo. „Ich hab noch nie so viel Spaß gehabt! Guck mal, jetzt verändern sich plötzlich dauernd alle Farben. Ich hab gar nicht gewusst, dass die Welt so toll aussehen kann!“

„Siehst du? So schlimm ist es gar nicht!“, meint Ruuna. „Immer musst du an allem, was ich mache, rummeckern!“

Willert ignoriert sie. „Primo, sieh mich an! Du hast Halluzinationen! Versuch, dich auf mich zu konzentrieren!“

„Welchen von euch fünf soll ich denn jetzt anschauen?“, fragt Primo verwirrt. „Oh, ich glaube, mir wird schlecht ...“

Weiter kommt er nicht. Er kippt von der Bank, und tiefe Dunkelheit senkt sich über ihn wie eine weiche Decke.