

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Sonderausgabe Weihnachten 2025 ★ © 2025 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Sonderausgabe Weihnachten 2025



Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

auf Grund des Umfanges der Weihnachtsgeschichte von Styled Bill haben wir uns entschlossen, eine Sonderausgabe herauszubringen.

Inhalt

Kapitel 1

The usual suspects (Die üblichen Verdächtigen)

Kapitel 2

And miles to go before sleep (Noch viele Meilen bis zum Ruhen)

Kapitel 3

The best is yet to come (Das Beste kommt noch)

Ein frohes Weihnachtsfest und viel Spaß beim Lesen

Die Redakteure der TWTimes
Cymoril, quis und Tony Montana 1602



Eine Weihnachtsgeschichte

von Styled Santa

+++++

Kapitel 1: The usual suspects



Es war ein Morgen wie jeder andere im Dezember. Und als solcher begann er auf Welt 1 nicht mit Hahnengeschrei, sondern mit dem üblich monotonen „Klonk-Klonk Klonk-Klonk“, das von irgendeiner Schindmähre des örtlichen Gebrauchtperdeverkäufers namens Philip McGuffin hervorgerufen wurde, die von einem ahnungslosen Level 20er nach zähen Verhandlungen zu einem mafiösen Preis gekauft wurde. Und natürlich geschah dies wie jeden Morgen vor dem Zimmerfenster des Hotels, in dem Styled Bill seit Jahren schlafen musste, weil Inno es immer noch nicht geschafft hatte, jedem Bewohner ein bebaubares Grundstück zu überlassen. Die Spieleentwickler fanden es anscheinend sinnvoller, wenn man seine Ausbaupunkte in Stufe 597 der städtischen Kirche steckte. Extra dafür gab es letztens auch das „Set des Roten Todes“ für jedermann und jederfrau und jeder:innen und nur für Kirchenausbau ... und beim guten Edgar Allan Poe geklaut, um dieser paradigmatischen Gratis-Set-Gedankenarmut einen Hauch von Genialität zu verleihen.

Halb blind von der einfallenden Sonne riss Bill ein weiteres Blatt vom Kalender über seinem Bett ab, das aktuelle war gespickt mit dem Spruch:

„Es gibt Wichtigeres im Leben, als beständig dessen Geschwindigkeit zu erhöhen.“

- M. G. -

Wer immer dieser „M. G.“ auch gewesen sein mag oder irgendwann sein wird, er hatte unzweifelhaft noch nie sein Leben in einem Browsergame verbracht. „M.G. ... M.G. ... Machine Gun ... Kelly vielleicht?“, murmelte Bill gedankenverloren vor sich her, verwarf den Gedanken aber ganz schnell und hütete sich, ihn laut auszusprechen. Für Inno gehörte ganz offensichtlich alles vor 1990 zum Wilden Westen, und so stand zu befürchten, dass es bald „Machine Gun Kellys“ Kleidung und Waffensets in Truhen zu

erstehen gab, würde sich Bill vor einen Spiegel stellen und dessen Namen dreimal hintereinander für die innofernalischen Innovatoren hörbar aufzusagen. Die Werbung ganz unten auf dem Kalenderblatt riss ihn aus seinen Tragträumereien und verriet, dass der Gebrauchtperdehändler auch Kalender verkaufte. Gut zu wissen, denn dieser hier hatte nicht mehr allzu viele Blätter übrig.

Bill begann seine Morgenroutine, also Hut auf, Hose an und schnurstracks und ein „Moin“ murmelnd in den Saloon. Dort waren wie üblich auch schon die üblichen Verdächtigen versammelt: John, der Sheriff, saß allein an einem Tisch und wie üblich vor einer Flasche Whiskey, der Indianer Waupee an einem anderen vor seinem traditionellen Feuerwasser. Und wahrscheinlich hatten die zwei sich schon alles Wichtige erzählt, denn sie schwiegen beharrlich vor sich hin. Hinterm Tresen stand wie üblich Henry, der Bill auch sofort eine Tasse Kaffee einschenkte. Maria, bis eben noch lässig an der Theke lehnend und auf Kundschaft wartend, gab ihm wie üblich einen Guten-Morgen-Kuss auf die Wange, was Bill mit einem nicht weniger üblichen und gegrummelten „Geh wech!“ quittierte.

Und während er so unter den seltsam freudig erregten Blicken der Viererbande seinen Kaffee schlürfte, fiel der seinige auf die Flaschen hinter Henry. Alle sahen identisch aus, sogar der Inhalt hatte die gleiche Farbe. Nur waren die einen mit „Whiskey“ beschriftet und die anderen mit „Feuerwasser“. Bill fragte sich, was passieren mag, wenn Henry die Flaschen aus Versehen verwechselt. Würde Waupee das Kriegsbeil ausgraben? John eine Wagenburg errichten? Würden die beiden dann im Verlauf ihrer Auseinandersetzung leere Flaschen als Geiseln austauschen? Fragen über Fragen, doch bevor die Stimmen in seinem Kopf wieder das Quasseln anfangen, verwarf er den Gedanken lieber, er hatte keine Lust auf eine weihnachtliche Interviewrunde in seinem Oberstübchen; die Vorstellung eines Weihnachtsfreude versprühenden Klaus Kinskis allein ließ ihn frösteln ... und die von Reiner Calmund am Weihnachtsbuffet trieben ihm Schweißperlen auf die Stirn. Dafür fanden seine müden Augen den Balken, der ganz lässig mitten im Saloon stand, nichts hielt, außer einen Nagel, an dem ein Zettel befestigt war, der üblicherweise einige viel zu schlecht entlohnte Aufgaben offerierte. Ein kurzer Blick auf seinen Kontostand und einen noch kürzeren auf die Erfahrungsleiste verrieten ihm, dass irgendwelche Zettelarbeit an beidem heute nichts außergewöhnlich ändern würde, also konnte er es auch gleich lassen. Stattdessen schaute er kurz von seinem Kaffee auf und fragte Henry: „Gibt's was Neues?“

Noch bevor der Barkeeper auch nur Luft geholt hatte, gluckste Maria ein „Weihnachten!“ in Bill's Richtung. John und Waupee sprangen wie auf Kommando von ihren Tischen auf und gesellten sich breit grinsend an den Tresen.

Bill schaute fragend die nicht weniger breit grinsende Maria an: „Was zum ...“

„Weihnachten“, wiederholte Maria, „und nicht ‚Wassum‘. Bald ist Weihnachten, Dummerchen, Zeit zum Questen.“

Bill brauchte einen Moment, um zu begreifen. Gestern hatte er wie üblich viel zu viel Whiskey getrunken ... oder war's Feuerwasser? ... und heute Morgen noch viel zu wenig Kaffee intus für solcherlei Denksportaufgaben.

Und als ihm langsam die Bedeutung dieses anscheinend gar nicht so üblichen Morgens bewusst wurde, platzte aus Henry ein „Wir haben gewichtelt!“ heraus. „Wir haben Zettel gezogen, wer die Weihnachtsquest dieses Jahr erledigen darf. Und rate mal, wessen Name ...“

Der Anblick der vier grenzdebil grinsenden Gesichter verriet Bill die Antwort auch schon, bevor Henry seine Frage beendet hatte. „Das ist aber nicht, was ‚Wichteln‘ bedeu...“ wollte Bill dieses Quartett des grauenenerregenden Dauergrinsens gerade mit erhobenem Zeigefinger oberbelehren.

„Papperlapapp“, unterbrach ihn Waupee, „Bleichgesicht macht Manitu sehr stolz, wenn erledigt Quest!“

Sogar John pflichtete ihm bei: „Erfüllt es Dich nicht mit weihnachtlicher Vorfreude, wenn Du Deinen vier besten Freunden einige Weihnachtserledigungen abnehmen kannst? Und, wenn alles gut läuft, gibt’s am Ende auch noch ein Geschenk für Dich.“

Bill brummte: „Ihr seid nicht meine vier bes...“

Waupee schnitt ihm abermals das Wort ab, diesmal mit einem feierlichen: „Išna wic’a tuwá tákuya hanbléčheya - ‚Bleichgesicht, das Quest machen‘. So soll Bleichgesicht fortan heißen“ hinterher.

Bill musterte den Indianer: „Iss n wick ... heißt das doch nie im Leben, hör doch auf.“

„Waupee glaubt auch nicht, aber findet Klang von Worte schön!“, bekam er als Antwort.

Bill schaute von einem zum anderen auf der Suche nach Hilfe, aber alle grinsten ihn nur erwartungsfroh wie kleine Kinder vor der Bescherung an. Ach, es half ja alles nichts. „Zettel! Stift!“ forderte er augenverdrehend und murmelte noch ein „Wenn Wichte wichteln ...“ in den letzten Schluck Kaffee, bevor der seine Speiseröhre tapezierte. John kramte ein Stück Papier hervor und legte es auf die Theke, Henry legte seinen Füllfederhalter daneben. „OK, was braucht Ihr alles?“ Und dann ging der Spaß los!

Maria begann mit: „Zwei Stück Kohle.“

Henry erhöhte um: „Ein Stück Holz, zwei Stunden Gräber ausheben, drei Sack Mehl und exakt 16 mal Getreide ernten.“

Bills promptes „Aber sonst geht’s noch?“ wurde weihnachtlich weggelächelt.

Waupee: „Ein Halbedelstein, zwei Katzensgold, zwei Orangen und fünf mal Tabak.“ Er überlegte kurz und fügte ein „Bitte!“ an.

Dann John: „Danach musst Du bitte sechs Stunden auf Erkundung gehen.“

„Sechs ...? Auf Erkundung gehen??? Und was soll ich Dir von da mitbringen? Falk-Pläne, damit Deine ‚Gäste‘ das Klo finden?“ fragte Bill verständnislos.

„Nichts, einfach nur sechs Stunden irgendwo die Gegend erkunden.“

„Egal wo?“, stutzte Bill.

John nickte: „Egal wo!“

Bill wurde neugierig, seine Augen verengten sich zu Sehschlitzen: „Wozu?“

John druckste ein wenig herum, antwortete schließlich aber: „Das glaubst Du mir eh nicht“

„Ich bin naiv, John! Ich glaube auch daran, dass ich nach einem Duell und sechs Kopftreffern nur acht Stunden Schlaf benötige, um dann wieder putzmunter meiner Wege gehen zu können. Also, was ist los?“

John rang kurz mit sich selbst und antwortete dann: *„Na gut, es ist so: Gerüchten zufolge ... ich las so etwas in der TW-Times ... angeblich läuft irgendwo irgendein Mann in einem roten Mantel rum ... könnte auf die Beschreibung eines Steckbriefs passen. Wobei ... also eigentlich reitet er ... mit Schlitten.“*

Bill war leicht verwirrt: *„Der nennt sein Pferd ‚Schlitten‘?“*

John schüttelte den Kopf: *„Nein, so ein richtiger Schlitten, mit Kufen, und gezogen wird der von Pferden mit Hörnern.“*

Bill kniff die Augen zusammen und fasste sich an die Schläfe, wo üblicherweise alle salooninduzierten Kopfschmerzen zu beginnen pflegten: *„Ein Schlitten ... von Pferden mit ...“* Er fuhr sich mit der Hand übers Gesicht, eine Geste, die er sich von Bud Spencer abgeschaut hatte: *„Lass mich das kurz zusammenfassen, John: ich soll für Dich irgendwo, und zwar egal wo, sechs Stunden lang die Gegend erkunden und nach einem Irren Ausschau halten, der in der Wüste bei wahrscheinlich nicht nur gefühlten 40° C im Schatten einen roten Mantel trägt und sich von Einhörnern in einem Schlitten durch die Prärie ziehen lässt. Und zwar nachdem ich für den Rest von Euch irgendwelches Zeug gesammelt habe, das wahrscheinlich dem Bau einer überdimensionalen Friedenspfeife dient. Soweit korrekt?“*

Maria mischte sich ein: *„Ganz so ist es nicht ... es sind Rentiere, keine Einhörner, mit Geweihen, keinen Hörnern. Und der Schlitten fliegt.“*

Waupee sprang ihr immer noch lächelnd zur Seite: *„Ja, weil Rentiere fliegen, auch Schlitten fliegt. Aber ‚Friedenspfeife‘ gute Idee ist.“*

Bill verzweifelte leicht an seinen „vier besten Freunden“. Aber so wirklich gewundert hatte ihn das bisher nicht. Es war ja nicht so, als wären sechs Stunden Ausschau halten nach einem Wahnsinnigen im fliegenden Schlitten etwas Außergewöhnliches hier. Genaugenommen konnte das noch nicht einmal an seine persönliche Top 10 der idiotischsten Quest-Anforderungen in diesem Spiel heranreichen. Und so fragte er nur seufzend: *„Sonst noch was?“*

Henry: *„Ja, hast Du zufällig einen Quarter?“*

Bill wühlte kurz in seiner Tasche, fand so einen Silberling und flippte ihn auf die Theke: *„Da!“*

Henry schnappte ihn sich sofort und sagte: *„Dann bitte noch eine Orange, ein mal Zucker und eine Zigarre.“*

Die Friedenspfeife nahm vor Bill's geistigem Auge immer mehr Gestalt an: *„OK, war's das dann jetzt?“*

Alle nickten freudig und rieben sich die Hände. Und während sich Bill das alles aufschrieb, kam von Maria plötzlich ein zögerliches: *„Duuuhuuuu? Biiihiiii!“*

„Hm?“

Maria spielte mit einer ihrer Löckchen und versuchte anscheinend, verführerisch auszusehen, was ihr den Anmut einer frisch vom Tode erholten Ghoulette gab: *„Eine Kleinigkeit wäre da noch.“*

Irgendwie war das Bill schon klar: *„Nämlich?“*, fragte er leicht genervt.

„Danach müsstest Du bitte noch zehn Stunden auf Schatzsuche gehen.“, murmelte Maria.

„Ich müsste ... zehn ... was???", platzte es aus Bill hervor.

„Stunden, Süßer, zehn Stunden. Und zwar Schatzsuche. Bitte, bitte, bitte!“ Maria ließ ihre Wimpern klimpern.

„Hast Du sie noch alle? Was, um alles in der Welt, erhoffst Du Dir davon, dass ich zehn lästig lange Stunden auf Schatzsuche gehe?“

„Also“, druckste Maria rum, „Das ist so: hier gab es doch mal so Athleten, und die haben einen Schatz vergraben.“

Henry verbesserte Maria glucksend: „Du meinst ‚Anna Theke‘.“

Maria stutzte: „Anna ... nein!“

Bill versuchte, zu folgen: „Azteken?“

„Atheisten, genau! Und die hatten einen Schatz. Und weil der ihnen zu schwer war, haben diese Abtisten ihn verbuddelt.“

John verdrehte die Augen: „Azteken.“

Maria: „Jaja, meinetwegen halt Askesen. Also, die haben den ja irgendwo verbuddelt, den Schatz.“

Bill: „Und Du meinst, dass wenn ich nur lange genug danach suche, ich ihn auch prompt finde?“

Maria's Wimpern klimperten nun chronisch, und sie erzählte: „Als ich heute aufwachte, sah ich aus dem Fenster, der Morgen graute und ...“

„Eher ‚dem‘ Morgen!“, unterbrach sie Henry augenverdrehend.

Maria tötete den Barkeeper kurz mit ihrem Blick und fuhr dann fort: „Jedenfalls sah ich danach in den Spiegel, sah auf meinen Hals ... und der war so nackt, irgendwas fehlte da.“

„Hände, die würgen?“, fragte Waupee mit hochgezogener Braue.

Auch der Indianer wurde rücksichtslos geblickmeuchelt: „Nein, etwas Glänzendes!“

„Säbel.“, nickte John schlussfolgernd, „Ein scharfer, glänzender Säbel.“

Maria warf sich Bill theatralisch hilfesuchend an den Hals, nachdem sie auch den Sheriff per Anstarren den Jordan überqueren ließ: „Eine Kette, eine goldglänzende Kette, die meine bernsteinfarbenen Augen betont.“ Wieder Wimperngeklimper.

„Was soll's ...“, meinte Bill schließlich, „ich mach's!“

Henry schenkte ihm noch einen Kaffee ein, John und Waupee gaben sich wieder dem Verzehr von Hochprozentigem hin, und Marie gab ihm noch einen Dankeskuss mit auf den Weg. Dann verließ Bill den Saloon.

Draußen angekommen, blinzelte Bill kurz in die Sonne, schob seinen Hut zurecht und machte sich auf den Weg zum Stall. Und während er sein Pferd sattelte, überlegte kurz, ob er es „Postkutsche“ nennen sollte. Er verwarf den Gedanken aber schnell wieder, da sein Vierbeiner nicht fliegen konnte.

Kapitel 2: And miles to go before I sleep



Bill machte sich auf den Weg zur Geisterstadt, er erhoffte sich, dort in der Nähe den fliegenden Mann zu finden. Wenn irgendwo irgendwer irgendein Unwesen trieb, dann ja wohl in der Geisterstadt, die nicht einmal mehr Schatten warf, weil selbst die Sonne sich fragte, ob es sich überhaupt lohnt, ihre Energie an sie zu verschwenden. Aber die Stadt war auch ca. 14.000 Meilen entfernt. Für die Strecke würde er, ohne sich umzuziehen, bestimmt an die zehn Minuten brauchen. Von wegen „*Es gibt Wichtigeres im Leben, als beständig dessen Geschwindigkeit zu erhöhen.*“ ... am Arsch! Bill nahm sich zwei Dinge fest vor: erstens auf dem Weg zur Geisterstadt das ganze Gedöns einzusammeln, dass die Vier von der Tankstelle für ihre Friedenspfeife brauchten und zweitens nach seiner Rückkehr auf den Gebrauchtpferdehändler, der ihm diesen blöden Kalender mit Sprüchen verkauft hatte, und diesen ominösen „M. G.“ ein saftiges Kopfgeld auszusetzen. Er zog sich mit einem Klick sein Speed-Set über und ritt los. Und da vorne war auch schon ein Wald. Bill stieg von seinem Pferd ab, betrachtete die Bäume und suchte sich einen besonders schönen aus. Dann holte er aus seiner Satteltasche eine Eisenstange und einen Hammer hervor, stellte sich vor den Baum, ramnte die Stange in den Boden und schlug mit dem Hammer exakt 15 mal darauf. Nichts! Dasselbe nochmal. Wieder nichts. Bill atmete tief ein und aus, genoss, wie die frische Waldluft seine Lungen füllte. Er trat drei Schritte zurück, zog seinen Revolver, zielte auf den Baum und sagte: „*Ich zähl jetzt bis drei! Eins ...*“ Bei „zwei“ fiel ein Brett aus der Baumkrone. Bill steckte den Revolver wieder weg, sammelte das Brett und seine Arbeitsutensilien ein und murmelte grimmig lächelnd: „*Gute Entscheidung, Baum!*“

Er schaute kurz auf die Liste ... zwei Stück Kohle. Das war einfach! Irgendwo hier in der Nähe war doch ein Stollen. Er sah ihn sofort. Lächerliche 1.500 Meilen entfernt. Langsam ritt er auf das Bergwerk zu und sang dabei: „*But I would walk 500 miles, and I would walk 500 more. Just to be the man who walks a thousand ...*“ Noch bevor er die Zeile beenden konnte, stand er am Eingang. Er zog Eisenstange und Hammer hervor, warf beides mit Schmackes gegen die Wand des Stollens und sah erfreut, dass sich zwei Stückchen Kohle gelöst hatten. Dann wartete er anstandshalber noch 30 Sekunden, damit ihn niemand als „*Cheater*“ beschimpfen konnte und sammelte die Klümpchen auf. Den Posten konnte er also auch von der Liste streichen. Was kam als nächstes?

16 mal Getreide ernten ... er hatte keine Ahnung, was Henry sich dabei gedacht hat, aber der Barkeeper gab ihm ab und an einen aus, und der Kaffee war grundsätzlich gratis und wirklich alles andere als schlecht. Da verstand es sich von selbst, dass Bill solche Späße mitmachte. Dort drüben war auch schon ein Feld, kaum 2.000 Meilen weit weg. Er hatte ja Zeit, also ging er zu Fuß: „*Lord I'm one, Lord I'm two, Lord I'm three, Lord I'm four, Lord I'm five hundreds miles away from ... hah, schon da!*“ Ein Bauer stand neben dem Feld und betrachtete sich die erntereifen Ähren, in der Hand eine Eisenstange und einen Hammer.

„Guten Morgen, lieber NPC!“, grüßte Bill.

Der Bauer stutzte: „Änpieh... wat? Karrackta, mein Name, Nichspiela Karrackta. Mahlzeit! Samma, Jung, kannz Du mit dat Ding hier umjehen? Dat hat mich mein Töchterchen jeschenkt und meinte, damit sei dat total einfach. Ich weiß nit, wat ich damit machen soll ... werfen?“

„Nee“, antwortete Bill, „gib mal her, ich zeig’s Dir. Was sind das hier? 50 Hektar? Die ernte ich Dir damit in vier Minuten, versprochen.“

Der Bauer machte große Augen: „In vier Minuten? Sapperlot! Dat Angebot nehm ich jerne an. Kristse wat dafür?“

Bill überlegte kurz: „Dort drüben steht eine Mühle, knapp 5.000 Meilen westlich von hier. Also zwei Minuten auf einem Esel ... drei Sack Mehl hätt ich gern, wenn’s recht ist.“

Knapp fünf Minuten später war die Welt um einen dankbaren Bauern und Bill um drei Sack Mehl reicher. Getreide ernten und Mehl ... zwei auf einen Streich. So konnte es weitergehen. Was stand als nächstes an?

Zwei Stunden Gräber ausheben. Die erste wirkliche Prüfung heute. Wo war denn der nächste Friedhof hier in der Prarie? Ach, auf dem Weg zur Geisterstadt werd ich bestimmt einen finden, dachte sich Bill, bestieg sein Pferd und ritt los. Exakt 3.295 Meilen – in mitteleuropäischer Maßeinheit: anderthalb Minuten ohne Umziehen – später stand er auch schon vor so einem gruselig umzäumten Areal. Ein Torbogen bewarb den Eingang mit den Worten „Ihr, die Ihr hier eintretet, lasst alle Hoffnung fahren.“ Da war wohl ein Komödiant am Werk, dachte sich seine Styligkeit Bill I. und stieg von seinem Zossen ab. Er holte Eisenstange und Hammer aus der Satteltasche, ging zum Tor und ließ, wie geheißen, alle Hoffnung, das Ganze hier irgendwie in weniger als zwei Stunden zu schaffen, fahren. Irgendwo musste es doch weiche Erde geben, hoffte er. Denn Lust auf Plackerei hatte er ganz gewiss nicht. Und nach ein paar Schritten sah er auch schon einen kleinen Erdhügel. Kein Grabstein zu sehen, ergo auch kein Grab. Zeit, dass daraus eines wird. Er nahm sich seine Eisenstange, rammte sie neben dem Erdhügel in die Erde und drosch mit seinem Hammer drauf. Knapp zwei Stunden zermarterte er sein Gehirn, wieviel 50 Hektar Weizenernte und zwei Stunden Gräbergraben umgerechnet in Freigetränke ergaben. Dass er aber nur bis drei und dann erst wieder ab sieben zählen konnte, erschwerte ihm diese Aufgabe zusätzlich. Dass passierte halt, wenn man dem tutorialistischen The-West-Unterricht zwei Tage wegen eines verlorenen Duells gegen so einen zweihundertfünzigklassigen und zaubertrankgedopten Rüpel fernbleiben musste. Aber er beklagte sich nicht und schlug weiter auf seine Stange ein.

Nach knapp zwei Stunden durchschnitt ein Geräusch die Grabesstille, so man denn Stille, die von Hammerschlaggeräuschen begleitet wurde, auch als solche bezeichnen kann. Was war das? Eine Stimme? Da, schon wieder! Diesmal gefolgt von einem Klopfen und Scharren ... wenn er noch alle Sinne beisammen hatte, waren das leise Hilferufen. Sofort ließ Bill den Hammer und Eisenstange fallen und fing an, mit bloßen Händen den Erdhügel abzutragen. Da die Erde sehr locker war, ging das sogar recht schnell, und so dauerte es nicht lange, bis er auf mehrere Holzbalken stieß. Er ärgerte sich ein klein wenig, weil er sich den Weg durch den Wald eben durchaus hätte sparen können, denn die Bretter hier sahen alle noch halbwegs brauchbar aus. Er schnappte sich seine Eisenstange, stieß sie zwischen zwei Bohlen und haute mit dem Hammer darauf ein ... bis ihm plötzlich zwei Hände entgegen fuhren. Instinktiv griff er zu und befreite so den Hilferufer. Zum Vorschein kam ein ungepflegter, hustender Mann, der mit wirrem Rauschebart, beachtlicher Bierwampe und lediglich in Unterwäsche dalag. Bill starrte ihn für einen Moment ungläubig an, dann packte er ihn unter den Armen und zog ihn ganz aus dem – wie ihm erst jetzt klar wurde – hölzernen Sarg.

„Danke! Tausend Dank und vergelt 's Gott! Ich hab kaum noch atmen können!“, keuchte er nach Luft ringend unter seinem Bart hervor, während er aus den Sargtrümmern einen Leinensack fischte.

„Kein Ding. Kam zufällig vorbei ...“, antwortete Bill in all seiner grenzenlosen Bescheidenheit, für die er bis weit über die Grenzen der Welt 1 hinaus bekannt war.

Ein weiterer Hustenanfall des Beunterhosten riss Bill aus seinem Bescheidenheitstraum, er lief zum Pferd und kam mit einer Feldflasche Wasser zurück, die er dem Mann reichte: *„Nimm einen kräftigen Schluck, mein Bester, erst mal den Dreck runterspülen.“*

Der Mann erschrak zuerst beim Anblick der Flasche, tat dann aber wie geheißen. Er leerte sie fast in einem Zug und kam langsam wieder zu Atem.

„Nick, ich heiße Nick, Nick O'Cootie. Und Du?“

„Bill“, antwortete Bill wahrheitsgemäß.

„Nur ‚Bill‘?“, hakte der Mann nach.

„Naja, Styled Bill, um genau zu sein.“

Der Mann blinzelte ihn an: *„Warum?“*

„Warum was?“ fragte Bill zurück.

„Warum ‚Styled‘ Bill?“

„Weil ‚Wild Bill‘ schon vergeben war.“ Pistolenschussartig. Auch das entsprach der Wahrheit, außerdem klang *„Mild Bill“* einfach zu lächerlich. Das hier ist schließlich ein Wild-West-Game, und mit *„Mild“* im Namen wird man hier nicht ernstgenommen ... jeder würde einen *„Mildred“* oder so rufen.

Nick verstand wohl, denn er nickte.

„Und Du? Wolltest Du einen Sarg von innen testen? Probeliegen?“, versuchte Bill das Thema mit verzweifelterm Humor zu wechseln.

„Ach“, begann Nick, „ich flo... also, ich war unterwegs, und da traf ich zwei junge Männer auf einer Antilope. Ein wunderschönes schwarzes Tier, nicht mehr ganz jung, aber einfach nur ein wirklich wunderschönes Tier. Jedenfalls kam ich mit den beiden ins Gespräch, sie machten auch zu Anfang einen wirklich netten Eindruck. Aber plötzlich zog der eine mit den kurzen Haaren einen Flachmann hervor, ich dachte zuerst, er wolle mich auf einen Schluck Whiskey einladen. Aber dann kippte er mir plötzlich den Inhalt ins Gesicht. Zu meiner Verwunderung war es nur Wasser. Der langhaarige andere zog mir einen Sack über den Kopf. Sie nannten mich ‚Dämon‘, ein Schlag folgte, sie schubsten mich in eine Kiste und begruben mich, ich wurde ohnmächtig und wachte eben erst wieder auf. Ein seltsames Brüderpaar, redeten lauter wirres Zeug, und sie nannten ihre Antilope ‚Bähbie‘ oder so ähnlich“

„Ja“, sinnierte Bill, „heute ist der ‚Gib-Deinem-Reittier-einen-dämlichen-Namen-Tag‘, aber davon abgesehen, klingt das wie zwei Typen, die der Sheriff schon seit längerer Zeit sucht, Jake und Elwood. mittleres Alter, weiß, einer groß, der andere untersetzt. Beide tragen schwarze Anzüge, Hüte mit viel zu schmalen Krempe, ebenfalls schwarz und schwarze Brillen. Sie singen gerne und behaupten, sie seien, und ich zitiere: ‚im Auftrag des Herrn unterwegs‘. Kommt das hin? Waren das die beiden?“

„Nein“, meinte Nick, „gekleidet waren die beiden ganz normal, weder Anzug noch Hut, und erst recht keine Brille, einer hatte, wie gesagt, lange Haare, fast wie eine Frau, er hieß Stan oder so, der andere, glaube ich, Gene, trug Lederjacke ... aber wer nennt schon seinen richtigen Namen bei sowas? Und keiner von beiden war über 40 oder untersetzt.“

„Hmm...“, schlussfolgerte Bill, „das müssen dann wohl Nachahmungstäter sein. Wir sollten den Sheriff darüber informieren. Nicht, dass die zwei noch mehr Leute begraben.“

Bevor Nick antworten konnte, ploppte ein überdimensionales Schild in der Landschaft auf. Die Welt fror kurz ein. Nick rief erstaunt: „Was ist das denn?“

„Ach, das kommt von einem meiner Skripte. Die Dinger updaten seit Wochen schon um die Wette und die User um den Verstand, weil sie nicht Inno-kompatibel sind ... eigentlich eher umgekehrt, weil nämlich Inno nicht Skript-kompatibel ist ... komplizierte Geschichte, egal. Stört ein wenig, ist aber recht schnell wieder vorbei.“, meinte Bill und versuchte dabei, einen lässigen Eindruck zu hinterlassen, als er auf „Update“ klickte. Eigentlich nervte es ihn tierisch, dass zwei der Dinger sich seit Wochen schon ganz offensichtlich anschickten, sich gegenseitig ins Skript-Nirvana zu schießen.

Nick kraulte sich hilfesuchend den Bart: „Ich hab jetzt kein Wort verstanden, wenn ich ehrlich bin, welche Sprache war das?“

„JavaScript!“, antwortete Bill ehrlich.

Nick war erstaunt: „Nie gehört! Wo kommt die her? Afrika? Asien? Und warum sprichst Du sie?“

„Aus Silicon Valley, vermute ich“, meinte Bill, „aber ich spreche sie nicht, ich nutze sie nur.“

Der alte Mann war nun doch sehr verwirrt - aber die Welt wieder funktionstüchtig, als das Schild lautlos verschwand.

„Warte, ich hab hier eine Liste aller Skripte, vielleicht verstehst Du dann.“, meinte Bill, wühlte in seiner Satteltasche und fand sie. Und just in dem Moment, als er sie Nick in die Hand drücken wollte, schoss ein Blitz vom Himmel herab und setzte das Stück Papier in Brand.

„Was zum ...“, entfuhr es Nick, der auf seine Finger pustete und verständnislos in den Himmel blinzelte.

Doch da erschien eine dunkle Wolke am Firmament, es ertönte ein Donnerschlag und eine Stimme aus der Wolke sprach: „Hier spricht nicht Edgar Wallace, sondern Jemütlich, von Innos Gnaden, in den Staub, Ihr Ungläubigen! Sehet und staunet, jawohl, wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, sind es selbst, höchstpersönlich, in Fleisch und Blut ... als Wolke getarnt. Ihr könnt uns, Jemütlich, von Innos Gnaden, jetzt nur nicht sehen, weil wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, so hoch über Eurem Niveau schweben. Jawohl, Ihr Fußvolk, richtig gehört, wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, schweben. Manch einer wird sich jetzt fragen ‚Ja, warum schwebt der Jemütlich?‘ - wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, verraten's Euch: weil wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, es können, Ihr Maden!

Aber heute sprechen wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, zu Euch Würmern nicht über Dinge, für die Ihr zu blö... ähm, Dinge, die Ihr halt nicht könnt, sondern nur wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, nein, heute sprechen wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, zu Euch, weil wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, möchten, dass Ihr versteht, dass uns, Jemütlich, von Innos Gnaden, nur an Eurem Wohl gelegen ist. Deshalb haben wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, heute auf allen Welten alle Skript-Listen verbrannt. Denn Ihr gebt Euch mit Skripten ab, die nichts kosten, aber gratis Skripte sind nichts wert ... das geht ja schon

aus dem Begriff ‚gratis‘ hervor, wann seht Ihr das endlich ein? Doch wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, und Inno werden in den nächsten Jahren eine Reihe eigener Skripte herausbringen, die allesamt schlechter sind, als die gratis Skripte, dafür aber vom Design her viel, viel besser ins Spiel eingebunden sein werden. Und jedes einzelne kostet nur 50 Nuggets pro 14 Tage. Gegenfinanziert wird das durch Werbung, und fortan wird es Euch nur möglich sein, im Spiel zu bleiben, wenn Ihr alle 30 Sekunden im Lichtspieltheater einen 25-sekündigen Werbeclip anschaut. Natürlich werden wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, dazu dann einen Feedback-Thread aufmachen und uns Eure Meinungen anhören, schließlich haben wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, ja Humor, und bei Euch bleibt ganz hinten am Gaumen so ein leichter Geschmack von Demokratie hängen. So frohlocket, Wurmvolk, und kriechet dankbar dahin!"

Ein weiterer Donnerschlag ließ die Prärie erzittern, die Wolke verschwand und der Himmel war wieder klar.

Nick rieb sich erschrocken die Augen: „War das etwa Gott? Wie nennt Ihr ihn noch gleich ... Jahwe?"

„Nein“, antwortete Bill, „Nicht Jahwe, sondern Jemütlich.“

„Ihr sagt ‚Jemütlich‘ zu Gott?“, fragte Nick verwundert.

„Nein, wir sagen ‚Gott‘ zu Gott, aber der da war nicht Gott, sondern Jemütlich, ein ... Mitarbeiter Gottes, wenn Du so willst, der im Forum immer alles abkriegt, wenn Inno mal wieder ins Klo greift ...“, klärte Bill auf. Und er wollte fast noch ein „eigentlich verdient er ja Mitleid.“ anfügen, aber wenn das einer gehört hätte, wäre auch er im Forum als „Systemtreuer“ unten durch gewesen.

„Und warum der Pluralis Majestatis?"

„Wahrscheinlich, weil er sich für Gott hält“, antwortete Bill schulterzuckend.

Nick rieb sich mit Zeigefinger und Daumen die Nasenwurzel, versuchte, das alles irgendwie zu verstehen, so fremd kam ihm diese Welt hier vor.

„Hast Du Lust zu questen?“, holte ihn Bill wieder in die computergenerierte Realität zurück, „Ich muss noch ein paar Aufgaben erledigen und könnte ein wenig Gesellschaft und Hilfe gebrauchen.“

„Klar helfe ich, immer gerne, das ist ja das Mindeste, dass ich Dir schulde ... und vielleicht hilft mir das ja, diese Welt hier ein wenig mehr zu begreifen.“, meinte er.

„Hast Du ein Pferd in der Nähe?“, fragte Bill.

„Ich hatte neun Ren... ähm ... Reittiere, aber die beiden Burschen haben sie alle mitgenommen.“

„Was? Die haben Dir die Pferde aus dem Inventar gemopst?“, fragte Bill erstaunt und riss die Augen auf.

„Öhm ... nun ja ... wenn Du es so nennen willst ... ja, sie ... haben sie mir aus dem Inventar gemopst.“

„Diese Drecks-Inno-Idioten, dieses verfluchte Programmierer-Pack ... und ich entschuldige mich nicht für, sondern bei jedem ‚Pack‘!, weil ich normales Pack dadurch beleidige. Bei denen weißt Du nie, ob Int oder Wis deren Dump-Stat war“, begann Bill zu fluchen. „Weißte ... die Programmierer hier ... die glauben, dass ‚Eingebung‘ und ‚Eingeben‘ synonym sind, manchmal hast Du echt den Eindruck, die haben den gesunden Menschenverstand eines FOX-Faktencheckers, aber meinen, sie hätten mit ‚The West‘

das Online-Äquivalent zu ‚Skyrim‘ geschrieben, diese nichtsnutzigen, talentlosen, von sich selbst eingenommenen ... am Vit-o-mat alle Punkte in Glück gesteckt und den Rest vergessen, zu verteilen, so kommen mir die Brüder da vor. Jetzt gibt es schon räuberische NPCs, und die haben auch noch Zugriff auf die Inventare der User! So eine verfluchte ...“ Styled Bill fluchte sich in Rage, und wer ihn kannte, wusste, dass das auch mal länger dauerte.

Während Nick zwar nichts verstand, es sich aber auf einem Stein gemütlich machte, fluchte Bill weiter: „Diese ganze Programmierer-Generation da ... dieses dritte Derivat von ‚displacement‘, selbst die ‚Great Lake Avengers‘ haben doch deren Bewerbung abgelehnt, aber Inno hat sie genommen für ‚The West‘! Die meinen alle, sie wären Captain Kirk ... ach was, den kennen die wahrscheinlich gar nicht mehr, die glauben, Kirk sei ein Name aus einem deutschen Oldie ... diese Red Shirts! Ich bin mit Nenas Musik großgeworden und mit TOS, Ihr Taylor-Swift-Swiper. So agil wie ein Gorn auf Tranquilizer seid Ihr, wenn’s um User-Wünsche geht, und fit im Kopf wie irgendwas zwischen gestrandeter Qualle und tauber Fledermaus. Ihr meint echt, Ihr hättet das Rad neu erfunden, seid aber so nützlich wie ein Parallelport an einem Quantencomputer. Ihr ... Ihr ... **targhIj yab tIn law’ no’I’ Hoch yabDu’ tIn puS!**“, beendete Bill seinen Monolog, den er Fäuste schüttelnd gen Himmel hielt, auf Klingonisch und atmete erstmal durch.

Nick ließ eine Minute verstreichen und fragte ihn schließlich: „Geht’s Dir jetzt etwas besser?“

Bill überlegte kurz und meinte nur: „Ja, doch ... hat geholfen. Lass uns weiterziehen. Wir haben noch einiges vor uns.“

Bill griff in seine Satteltasche und zog ein gesatteltes Quarter Horse heraus. Er nahm die Zügel und führte es zu Nick: „Hier, nimm das, bis Du Deine Tiere wieder hast. Es ist doppelt gepimpt, also kommst Du recht fix von A nach B.“

Nick hatte sich zwar schon an die vielen Worte gewöhnt, die er nicht verstand, aber er fragte trotzdem nach: „Doppelt ge... was bitte?“

„Ääh ... veredelt“, erklärte Bill, „Du nimmst drei gleiche Tiere, stopfst sie in so kleine Fenster, zahlst ein paar tausend Dollar und PLOPP, Du hast ein aufgewertetes Pferd mit besseren Werten.“

„Was für Werte?“, hakte Nick nach.

„Also das Quarter Horse hier zum Beispiel hat jetzt +180% Geschwindigkeit statt +150%“, erklärte Bill nicht ganz ohne Stolz und fügte feixend an: „Ich hab einen Esel auf Stufe fünf, normalerweise hat der +25%, jetzt aber +38%. Wenn der lostrabt, muss er sich alle fünf Minuten erstmal umsehen, weil er glaubt, er sei in der Zeit zurückgereist.“

Beide lachten, aber nur Bill wusste auch, worüber. Dann suchte er Nick noch etwas Kleidung raus, er wollte die Diskussionen mit irgendwelchen Sternträgern vermeiden, was ihn denn antrieb, mit jemanden durch die Prärie zu reiten, der nur Unterwäsche trug. John Bulls Kleider passten Nick wie angegossen, und Bill war froh, dass ein Kleidungsset, das älter als ein Jahr war, noch zu etwas zu gebrauchen war. Dankbar lächelnd bestieg Nick das Quarter Horse: „Wohin soll’s gehen?“

Bill kramte nach seiner Liste, fand und überflog sie: „Warte ... hab ich ... hab ich ... Kohle hab ich auch ... aaah, hier: ein Halbedelstein, zwei Katzensgold, zwei Orangen, eine Zigarre und fünf mal Tabak brauche ich noch.“

„Das heißt, wir reiten in die nächste Stadt und kaufen das Zeug?“, fragte Nick.

„Nein, nein“, Bill schüttelte den Kopf, „Leider gibt’s sowas nicht in Läden zu kaufen, höchstens am Markt, aber die Leute, die das Gedöns anbieten, sind gierig wie nur was ... vollkommen überdrehte Preise. Nein, wir machen das auf die altmodische Art und Weise: wir erarbeiten es, kostet uns auch kaum Energie, und wie ich sehe, ist Dein Energiebalken auch voll, Du hast ja bis eben geschlafen. Und ich hab für Dich auch eine Ersatzlatte und einen Ersatzhammer dabei.“

„Was auch immer!“, erwiderte Nick nichts verstehend und pfiff fröhlich irgendein Weihnachtslied. Sie trabten los.

Es dauerte keine zwanzig Minuten, bis die zwei auf eine Menschenmenge trafen.

„Was machen die hier?“, fragte Nick.

„Och, die stehen Schlange ... sie warten, um bei einem Abenteuer zugelassen zu werden.“

„Abenteuer? Uiii, Spaß, Spannung und Spiel!“, freute sich Nick.

Bill atmete tief ein und überlegte, wie er diese Multi-Player-Instanz möglichst ohne Schimpfworte erklären sollte: „Naja, eine überwältigende Anzahl Einwohner dieser Welt scheint das als ‚Spaß, Spannung und Spiel‘ anzusehen, sonst hätte man die Dinger schon längst eingemottet.“

„Und als was siehst Du es an?“

„Zeitverschwendung. In hässliche Pixel verpackte und mit Fuzzy-Logik ausgestattete Zeitverschwendung, die Dich Stunden Deines Lebens kostet, die Du dann ja nicht mehr in den Kirchengausbau stecken kannst. Keine Ahnung, warum sich Inno da selbst in den Fuß schießt“, meinte Bill und versuchte gar nicht erst, den Spott zu verbergen, war aber echt stolz auf sich, nicht einen einzigen Fäkalausdruck benutzt zu haben.

Nick verstand wieder nur die Hälfte, kraulte sich den Bart und fragte: „Können wir trotzdem zuschauen? Haben wir die paar Minuten Zeit? Ich würd gern mal sehen, was die guten Menschen hier unter ‚Spaß‘ verstehen.“

„Minuten? Die ‚paar Minuten‘???“, platzte es aus Bill heraus, und er schüttelte sich vor Lachen. Da es aber eh schon kurz vor Sonnenuntergang war, meinte er: „Weißt Du was? Du schaust zu, ich baue derweil unser Nachtlager auf, versorge die Pferde, mache ein Feuer und was zu essen, und irgendwann stoße ich dazu.“

„Fein, fein!“, rieb sich Nick die Hände, stieg vom Pferd und suchte sich einen Stein, auf dem er dann Platz nahm.

Drei Stunden und zwei Pfannen Bohnen mit Speck später saßen die beiden satt (Bill) und gespannt (Nick) auf dem Stein und sahen den Leuten dabei zu, wie sie sich die Beine in den Bauch standen.

„Mann, die warten da ja, als gäbe es für jeden Gold, Diamanten und Whiskey zur Begrüßung.“

Bill verzog spöttisch die Mundwinkel, schüttelte den Kopf und nuschelte ein „Nicht wirklich, am Ende gibt es, wenn man Glück hat, eine paar Truhen mit gebrauchten Klamotten von erschossenen Banditen.“

„Und diese Truhen sind zusätzlich noch gefüllt mit Gold, Diamanten und Whiskey?“

„Nein, nur Klamotten ... halt ... ab und zu ist da auch eine Waffe drin.“

„Die Waffe eines Erschossenen?“, wunderte sich Nick.

„Ähm ... ja, genaugenommen schon, ja.“

„Welch Gütesiegel ...“

Bill grinste und zeigte mit der Kinnspitze zu der abenteuerlustigen Menschenmenge: *„Ich glaub, es geht bald los.“*

„Erklär mir doch mal bitte die Regeln von diesen Abenteuerspielen.“, drängte Nick.

Bill wollte gerade mit einem Stock so ein übliches Tic-Tac-Toe in den Sand zeichnen, da ploppte auch schon die Arena auf. *„Wie auf's Stichwort.“, meinte Bill, „Und jetzt viel Spaß bei der Show!“*

Bill zog sich den Hut ins Gesicht, verschränkte die Arme und ruhte sich an den Stein gelehnt etwas aus. Nick schaute aufgeregt zu der Arena und sah folgendes Szenario: Ein roter und ein blauer Spieler rannten wie blöde um einen Saloon, dabei schossen sie in die Luft. Ein weiterer Roter und ein weiterer Blauer taten es ihnen an einer Bank gleich. Und ein dritter, ein Blauer, ließ sich von einer roten Frau mit Hackebeil an einem Windrad „erschießen“, flog zehn Meter nach hinten, rappelte sich drei Runden lang wieder auf, rannte wieder zu der Lizzie Borden für Arme, wurde wieder „erschossen“ ... zig Mal.

„Was zum Teufel ...“, entfuhr es Nick, „Ist der Blaue blöd geboren, oder hat ihn dieses ‚Abenteuer‘ erst blöd gemacht? Wieso rennt der immer wieder zu der Frau mit dem Hackebeil? Und wieso kann die Rote mit einem Hackebeil schießen? Und wieso spielen die anderen Fangen? Was zur Hölle soll das sein?“

„Spaß! Spannung! Und Spiel!“, antwortete Bill schulterzuckend, „Die nennen das hier so. Also eigentlich nennen die das ‚Abenteuer‘, und noch viel eigentlicher heißt das Kind offiziell ‚Multi Player Instanz‘, aber das sollen wohl ganz viel Spaß machen.“

„Multi-Player... sowas wie ein Taktik-Shooter?“

„Ja, genau!“, war Bill erstaunt, „Woher kennst Du sowas?“

„Du machst Dir keine Vorstellung, was sich Kinder so alles zu Weihnachten wünschen“, murmelte Nick leicht resigniert. „Aber taktisch ist ja selbst Weihnachtsbaumschmücken herausfordernder als diese Hungerspiele für Masochisten dort.“

Bill ließ das unkommentiert, er war noch nie dafür, Offenkundiges auch noch zu bestätigen. *„Aber morgen zeig ich Dir etwas, das wirklich Spaß macht: wir gehen unter anderem auf Schatzsuche!“*

„Uiii“, freute sich Nick, „Das klingt wirklich nach Spaß.“

Die beiden legten sich neben das Lagerfeuer, lachten noch ein wenig über die schlangestehenden Abenteurer ganz hinten in der Reihe, Nick gab schließlich eine Weihnachtsgeschichte zum Besten, und dann schliefen sie ein.

Kapitel 3: The best is yet to come



Am nächsten Morgen krächte wieder kein Hahn, dafür schimpfte aber ein Abenteurer wie ein Rohrspatz und schreckte Nick und Bill aus dem Schlaf.

Nick rieb sich die Augen und fragte: „Was ist los? Brennt's?“

Er brauchte einen kleinen Moment, um zu begreifen, dass die Nacht auch schon wieder vorüber war. Er schaute zu dem Platz, auf dem die Arena längst wieder verschwunden war und sah den einen einsamen Abenteurer, der da Zeter und Mordio schrie, seinen Hut vom Kopf riss, auf den Boden pfefferte und wie ein Wahnsinniger darauf rumhopste.

Nick verstand die Welt nicht mehr: „Was ist denn das für ein Vogel?“

Bill rieb sich kurz den Schlaf aus den Augen, blinzelte Richtung Arena und murmelte: „Ach, den kenn ich, der ist öfters hier. Und wie es aussieht, hat er zwar wieder gewonnen aber nicht den gewünschten Preis erhalten. Das regt ihn fürchterlich auf.“

Nick schüttelte den Kopf: „Also masochistisch und undankbar?“

Der Vogel hatte das wohl gehört, kam wutschnaubend auf die beiden zugestapft, plusterte sich auf und brüllte „'neeeeeeeeeen!!!!“ Dann wackelte er wieder zu der Stelle, an der die Arena stand und schimpfte weiter.

„Und was war das jetzt?“

Bevor Bill ihm diese Story in ihrer Gänze erzählt hätte, würden Wochen ins Land ziehen, also beließ er es bei einem Schulterzucken als Antwort.

Nick fragte leicht entgeistert: „Wo bin ich hier nur gelandet?“

„Welt 1 nennt sich der Ort hier“, erklärte Bill, „Welt einzig und einzigartig, World one and only, die Welt aller Welten, die beste Welt, die schönste Welt, die größte Welt, die Welt ohne Namen, weil sich keiner traut, ihren Namen laut auszusprechen, neben dieser Welt sind alle anderen Welten Unterwelten, hier ist die einzig wahre Welt, die Welt der Helden, denn es braucht eine solch einzigartige Welt wie diese hier, um die Elite aller elitären Spieler ...“ Just in diesem Moment brachen beide in schallendes Gelächter aus.

Zwei Zwerchfell-OPs später, die es neuerdings in Arzttaschen gab, hatten die beiden gepackt, ihre Pferde wieder gesattelt und ritten langsam zur nächsten Quest. Ein Halbedelstein, zwei Stück Katzensgold, zwei ganze Orangen, eine Zigarre und fünf mal Tabak wurden noch gebraucht. Den halbwertvollen Klunker, den dicken Sargnagel, die Zitrusfrüchte und das Rauchkraut waren schnell erbracht, das erledigte Bill locker aus dem Handgelenk im Vorbeireiten, aber Nick war neugierig, wie Katzensgold aussieht. Bill beschloss, es ihm zu zeigen.

Sie hielten nach Höhlen Ausschau, fanden eine und ritten darauf zu. Beide stiegen vom Pferd ab, Bill wühlte in seiner Satteltasche, brachte zwei Stangen und zwei Hämmer zum Vorschein, ein Paar davon gab er Nick.

„So, jetzt sieh zu und lerne, das ist wichtig. So wird hier gearbeitet!“ Bill stieß die Stange in den Boden und drosch mit dem Hammer drauf, wieder und immer wieder. Nick tat es ihm nach. Wäre einer von beiden auch nur halbwegs musikalisch gewesen, hätte man eine Melodie zu dem Takt erfinden können, aber so hallten nur monotone „Klonks“ durch die Prärie.

„Und da unten finden wir dann Katz...“, konnte Nick den Satz nicht ganz beenden, da fiel ihm auch schon ein Katzensgoldnugget auf den Kopf.

„Nein“, meinte Bill, „Das Gute kommt immer von oben.“

„Ach“, antwortete Nick, sich den Kopf reibend, „Wie die Stimme eben?“

„Nein, die war die Ausnahme, die die Regel bestätigt. Aber ansonsten kommt hier alles Gute immer von oben!“

„Gut“, wiegelte Nick ab, „Lass uns auf Schatzsuche gehen!“

Bill holte den patentierten Prärie-Plan raus und suchte ein Schatzsucherfeld. Kaum hatte er den Finger auf eine vielversprechende Stelle gesetzt, verdunkelte sich der Himmel erneut. Eine Wolke formte sich, rundlich und behäbig, und donnerte mit unerwarteter Gravitas: *„Wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, haben genug von deinem Gemecker, Styled Bill! Du wolltest Schätze finden, doch wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, finden nur Kritik. Gut, ganz aktuell nicht nur von Dir, aber eben auch. Und Kritik ist kein Questziel, sondern ein Moderationsgrund!“*

Ein Blitz fuhr herab, der Prärie-Plan verwandelte sich in ein rotes Banner:

„Dieser Beitrag wurde von Jemütlich geschlossen. Grund: zu viel Gemecker.“

Bill wollte noch protestieren, doch die Wolke schnitt ihm das Wort ab: *„Papperlapapp! Wir, Jemütlich, von Innos Gnaden, beenden diese Geschichte hier und jetzt. Frohlocket, Wurmvolk, denn das Ende ist gekommen ... nicht durch Schatz, nicht durch Quest, sondern durch Zensur!“*

Ein letzter Donnerschlag hallte über die Prärie, dann Stille.

Und so endete die Weihnachtsgeschichte: abrupt, zensiert, und mit einem Augenzwinkern.

ENDE

Impressum

The West Times

TWTimes - Die unabhängige Spielerzeitung für The West

The West Times erscheint monatlich, jeweils zum 1. eines Monats.

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Redaktion - Cymoril, quis, TonyMontana1602, Graf Luckner † 2024

Freie Redakteure - stan78, Mato

Technische Umsetzung - quis

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren - <http://twtimes.forumieren.com> (PN - Button „Kontakt“, rechts unten), <http://forum.the-west.de>, Email an die Redaktion: twtimes@mail.de

Ausgaben - <https://forum.the-west.de/index.php?forums/twtimes.213/>

Bildmaterial - Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.

Redaktionsschluss ist jeweils am 21. des Monats. Alle nach diesem Termin eingehenden Beiträge von Spielern können erst in der nächstfolgenden Ausgabe berücksichtigt werden.

Information zur Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Zur Einsendung einer Gewinnspiellösung und von Spielerberichten in unserem Forum ist neben der Nennung des Spielernamens die Angabe einer E-Mail-Adresse als Schutzmaßnahme gegen Spam und sonstige Angriffe notwendig. Die E-Mail-Adressen werden von der Redaktion der TWTimes nicht angeschrieben, nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und natürlich auch nicht an Dritte weitergegeben. Die Einsendungen laufen lediglich beim Administrator des Forums auf und sind den anderen Redakteuren nicht zugänglich. Am Monatsende werden die Einsendungen immer, einschließlich der E-Mail-Adressen, von diesem gelöscht. Die Spielernamen der Teilnehmer der Gewinnspiele können von der Redaktion der TWTimes nicht mit Klarnamen in Verbindung gebracht werden, werden nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und ebenfalls nicht an Dritte weitergegeben. Um den korrekten Ablauf unserer Gewinnspiele in gewohnter Weise transparent darzustellen, möchten wir auch zukünftig die Gewinner mit ihrem Spielernamen in der TWTimes veröffentlichen. Wir setzen daher voraus, dass Teilnehmer einer Nennung des Spielernamens im Falle eines Gewinns zustimmen. Wer einer Nennung nicht zustimmt, muss dies explizit bei der Einsendung einer Lösung mitteilen.

Disclaimer

Die The West Times (TWTimes) ist ein Projekt aus der Community des Online-Spiels The West. Ziel des Projekts ist es, eine monatlich online erscheinende Zeitung rund um Themen zum Spiel The West sowie den Wilden Westen im Allgemeinen zu präsentieren. Die Beiträge sollen sowohl unterhaltsam als auch informierend sein. Da die Redaktion nicht Teil der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports ist, beruhen die Beiträge ausschließlich auf Informationen, die von Mitgliedern der Community recherchierbar sind. Sie können daher von offiziellen Verlautbarungen im Hinblick auf Auswahl und Gewichtung der Themen abweichen. Die in der The West Times veröffentlichten Kommentare geben ebenfalls nur die Meinung und Wertung der Redaktion der TWTimes wieder und können von Meinungen und Wertungen von Angehörigen der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports abweichen. Sämtliche Beiträge der The West Times werden vor der Veröffentlichung gewissenhaft in der Redaktion diskutiert und von der Redaktion in der veröffentlichten Form mitgetragen. Der Hauptautor eines jeden Beitrags kennzeichnet diesen am Ende mit seiner Signatur.