

Nichts für Sissis

BattleTech – Die Kampfkolosse halten die Stellung

Ein dunkelhäutiger Mann mit einem Samuraischwert, dahinter, halb verdeckt, eine titanische Kampfmaschine vor einer untergehenden Sonne. So sieht das Titelbild des Romans ›Wölfe an der Grenze‹ aus. Es war mein erster Kontakt mit BattleTech. Die Geschichten inspirierten mich sofort. Sie drehen sich um mutige Krieger, die ihre zehn Meter hohen BattleMechs ins Gefecht führen, umgeben von tonnenschwerer Panzerung und bestückt mit allem, was die Waffentechnologie des vierten Jahrtausends hergibt. Das ist kompromisslose Military Science Fiction und damit vielleicht derjenige Bereich der SF, dem in der Fantasy die Sparte ›Heroic Fantasy‹ entspricht, deren Essenz de Camp einmal auf den Punkt brachte: »Alle Männer sind stark, alle Frauen sind schön.«

Diese Grundtendenz darf man nicht als abschließende, umfassende Beschreibung fehldeuten. Die BattleTech-Geschichten gehören zu den facettenreichsten, die sich in der Science Fiction finden. So wie auch Kriminalliteratur trotz ihrer verbindenden Prämisse ›der Fall wird aufgeklärt‹ die unterschiedlichsten Storys hervorbringt, spannen die Soldatengeschichten BattleTechs ein Universum auf, das inzwischen mehr als 100 Romanen Raum bietet, in denen es um Krieg und Kampf, aber auch um Politik, Technologie, Intrigen, Religionen und Gesellschaftsentwürfe geht. In den Pilotenliegen der BattleMechs findet der Leser Figuren mit Ecken und Kanten, mit untereinander verwobenen Biografien, Persönlichkeiten, die sich gegenseitig hassen oder lieben. Der militärische Hintergrund garantiert für spannungsreiche Extremsituationen, an denen die Charaktere wachsen oder zerbrechen. Nicht selten stehen sich in einem tödlichen Duell Kontrahenten gegenüber, die der Leser zuvor über hunderte von Seiten begleitet hat, die gleichermaßen seine Sympathie gewonnen haben und man weiß: Für einen von ihnen wird in wenigen Minuten die letzte Textzeile kommen.

Der Begriff ›Konflikt‹ ist wohl derjenige, der die literarische Spannung der Military SF am besten greift. Für jeden Roman gilt, dass er Konflikte braucht, um nicht zwangsläufig langweilig zu werden. Wenn in einem Liebesroman ein Paar am Frühstückstisch sitzt, er will die Marmelade, sie die Wurst, dann gähnt der Leser. Beide müssen die Marmelade wollen, und sie müssen sich darüber auseinandersetzen, wer sie bekommt.

Bei BattleTech geht es selten um Marmelade und oft ums Überleben. Es wird viel gestorben, sowohl was einzelne Figuren angeht, als auch in Bezug auf ganze Sternreiche. Die Handlungen der Figuren sind wesentlich, sie entscheiden vielfach über das Schicksal eines Planeten und seiner Bevölkerung. Wenn die Bataillone Haus Liaos eine Welt erobern, werden die dortigen Bürger allesamt zu Servitoren, einer Art Sklaven. Soldaten, Agenten und Staatsoberhäupter sind die wesentlichen Handlungsträger der BattleTech-Romane, weil sie naturgemäß im Zentrum der militärischen Auseinandersetzungen stehen.

Der Vorwurf des Militarismus gegenüber den Fans der Military SF geht zweifach ins Leere. Zum einen wird er von der Oberfläche abgelenkt, ohne das literarische Prinzip zu erfassen. Zum anderen unterliegt er der Verwechslung, eine *interessante* Handlung sei gleichzusetzen mit einem nach Meinung des Lesers *wünschenswerten* Zustand. Die BattleTech-Fans heißen kriegerische Auseinandersetzungen in der Realität ebenso wenig gut wie sich Krimifreunde für mehr Straftaten einsetzen oder Leser von Liebesromanen den ungeschützten Geschlechtsverkehr anstreben. Bei BattleTech begleitet man seine Helden in Situationen, die sie an ihre Grenzen führen, in denen sie sich voll und ganz für ihre Sache einsetzen und in denen dieser persönliche Einsatz den Unterschied macht.

Jener letzte Aspekt begründet den empfindlichsten Schwachpunkt des BattleTech-Universums, der zugleich auch sein größtes Potenzial bereithält. Grundlage der Romanreihe ist ein Brettspiel, bei dem man auf einem Sechseckraster Plastik- oder Zinnfiguren führt, welche jeweils für einen BattleMech stehen, eine haushohe Kampfmaschine, gelenkt von einem Menschen, dem MechKrieger. Viele dieser Giganten haben eine humanoide Gestalt, andere ähneln Laufvögeln oder Krabben. Die Spielmechanik schreibt ihnen Stärken und Schwächen zu in Form von Waffensystemen, Panzerungen, Laufgeschwindigkeit, Sprungdüsen und nicht zuletzt einer Anfälligkeit für Wärmestaus. Ein Widerspruch liegt nun in der futuristischen Bewaffnung mit Lasern, Partikelprojektorkanonen und Langstreckenlafetten einerseits und der typischen Kampftfernung andererseits. Schon die Geschütze der Gegenwart schießen deutlich weiter als das Auge reicht, geführt von elektronischen Feuerleitsystemen. Bei BattleTech beruht der Spielspaß jedoch darauf, dass sich die Mechs geschickt über die Geländekarte bewegen, Deckung ausnutzen, Schussfelder suchen wie Infanteristen. Man kämpft ›auf Sicht‹, wie ein mittelalterlicher Ritter in seiner Rüstung. Auch hier wird deutlich, dass es

den Fans nicht um eine realistische Vorausschau der Gefechtsfeldtechnologie kommender Zeitalter geht – der diesbezügliche Entwurf bei BattleTech muss bereits heute als überholt gelten. Die Erklärung dafür wird durch den Begriff ›Lostech‹ angedeutet, ›verlorene Technologie‹. Was früher möglich war, ist im 31. Jahrhundert nicht mehr zwangsläufig zu schaffen. Man kann einen Mech mit Schweren Lasern bestücken, aber Zielsuchsysteme sind nur in primitivsten Ausführungen erhältlich. Wesentliches Werkzeug eines Bordingenieurs ist die Automatikpistole, mit der er den Passagieren den Gnadenschuss anbieten kann, sollte einmal der Sprungantrieb des Raumschiffes ausfallen – reparieren kann ihn niemand mehr.

Auch bei der Art der Kriegsführung muss man hinnehmen, dass die entscheidenden Schlachten von Bodentruppen geschlagen werden. Es gibt Orbitalbombardements und Atomschläge, aber entscheidend bleibt der Einsatz der BattleMechs, die sich im mehr oder weniger offenen Gefecht gegenüberstehen. Sie sind die Könige des Schlachtfeldes.

Dies sind, legt man das Kriterium einer sinnvoll weitergedachten technologischen Zukunft an, sicherlich Schwachpunkte. Kann man jedoch diese Annahmen akzeptieren, hat man das Ticket in ein faszinierendes Universum gelöst. Die Bundeswehr hat heute mehr Soldaten, als es 3028 im gesamten besiedelten Weltraum MechKrieger gibt – und die sind verstreut über tausende von Welten. Das macht den Einzelnen unverzichtbar – ein Effekt, der wesentlich zur Faszination BattleTechs beiträgt. MechKrieger und, um der Wahrheit die Ehre zu geben: mehr noch ihre Maschinen sind keine Verfügungsmasse, sie sind bedeutend und wertvoll – vielleicht ein Gefühl, das manchem Leser in der Realität nicht immer ausreichend vermittelt wird. Die Bühne ist bereit für große Schurken und echte Helden, die durch ihren persönlichen Einsatz Taten vollbringen können, die denen klassischer Sagengestalten gleich kommen – sie werden Hektor, Siegfried und Beowulf in einem Szenario, das zukunftsgerichtet ist und vielerlei Strömungen der Gegenwart aufnimmt. Der BattleTech-Leser sucht also das, was Zuhörer seit Erfindung der Sprache von ihren Erzählern verlangen: Geschichten über große Taten, bei denen das Mitfiebern lohnt. Wem die Migräne einer österreichischen Kaiserin in der vierten Sissi-Verfilmung die Tränen nicht mehr in die Augen zu treiben vermag, dem mag die Detonation eines Schwarms von zwanzig Langstreckenraketen auf der Stahlkeramikpanzerung über der Brust eines *Orion*-BattleMechs vielleicht ein Lächeln auf die Lippen zaubern.

Der von der Menschheit besiedelte Weltraum ist ein reicher Fundus unterschiedlichster

Kulturen. Im großen Maßstab ist die Demokratie gescheitert und Feudalstaaten gewichen – mitbegründet durch das maßvolle Technologieniveau des BattleTech-Universums, das die Reise- und Kommunikationsmöglichkeiten beschränkt und die Planetensysteme in gewisser Weise zu Inseln im Nichts des Alls macht. Die Traditionen der Samurai stehen hoch im Kurs, es gibt Theokratien und brutale Polizeistaaten kommunistischer Prägung. Lostech führt auch zur Mystifizierung fortschrittlicher Technologie. Die interstellare Kommunikation liegt in den Händen ComStars, einer kultischen Organisation, deren ›Adepten‹ oft gar nicht wissen, was sie tun, wenn sie mittels eines Hyperpulsengenerators eine Nachricht verschicken – aus ihrer Sicht vollführen sie ein undurchsichtiges Ritual, wenn sie die notwendigen Knöpfe drücken.

Hier wird schon deutlich, dass Elemente, die ursprünglich als Beschränkungen eingeführt wurden, um mit dem Brettspiel ›kompatibel‹ zu bleiben, zu einem Gerüst geworden sind, das Geschichten eher stützt und ihnen zur Entfaltung verhilft als sie zu beschränken. Diese Erfahrung machte auch ich während der Arbeit an meinem 2007 erschienenen BattleTech-Roman ›Karma‹.

Die Faszination für BattleTech hatte bei mir beständig unter der Oberfläche geschwelt. Bereits im Vorwort meiner ersten, als Fanzine publizierten Storysammlung verwies ich auf die BattleTech-Romane als Inspirationsquelle. Zwar schrieb ich damals Fantasy, aber ich adaptierte das militärische Setting, das ›Wölfe an der Grenze‹ mir gezeigt hatte. Als ich mit der Arbeit an ›Karma‹ begann, gab es nicht nur das Brettspiel mit zahlreichen Ergänzungen. Auch ein Rollenspiel war auf dem Markt, eine Computerspielserie hatte ihren Weg auf die PCs gefunden, es gab eine Reihe von Quellenbänden und natürlich die Romanreihen. Der Hauptstrang war bei Heyne erschienen, das Impressum eines der Bände in meinem Regal verkündet stolz die zehnte Auflage. Insgesamt umfasste diese Reihe 62 Bände. Parallel gab es den Ableger ›MechWarrior‹, der aber keinen vergleichbaren Erfolg hatte. Die Autoren in den USA hatten sich entschlossen, nach dem Abschluss des Hauptstranges einen Zeitsprung von 50 Jahren zu machen und danach mit ›MechWarrior: Dark Age‹ neu anzusetzen, was in der deutschen Übersetzung ebenfalls zunächst bei Heyne erschien, wo sie nach Band 16 eingestellt wurde, obwohl noch weitere Romane auf die Übersetzung aus dem Amerikanischen warteten. Parallel dazu hielt Fanpro die Rechte an ›Classic BattleTech‹, was letztlich bedeutete, dass hier Romane verlegt wurden, die in der Handlungszeit zwischen etwa 2.600 und 3.070 angesiedelt sind. Einige Bände waren

Neuaufgaben der alten Heyne-Serie, aber für die Mehrzahl wurden deutsche Autoren gesucht – meine Chance. Ich schickte mein Exposé ein.

Die Königsfrage: Was macht einen guten BattleTech-Roman aus?

Zunächst einmal muss er die Qualitätsmaßstäbe erfüllen, die an jeden Roman angelegt werden. Im Gegensatz zur Textform der Kurzgeschichte steht hier nicht ein Ereignis im Vordergrund, sondern eine Figur (beziehungsweise mehrere) und ihre Entwicklung. Ich fühlte mich noch nicht allzu sicher im BattleTech-Universum, also machte ich einen Außenseiter zu meinem Protagonisten, den MechKrieger Jen Xiao. Dieser lebt auf einem Hinterwäldlerplaneten, auf dem man vom Rest des Universums wenig weiß. Man befindet sich sozusagen im Vorzimmer des BattleTech-Kosmos, sieht gebannt zu den Sternen auf und sehnt sich danach, Teil des Geschehens zu sein. Im Laufe des Romans wird dieser Wunsch Wirklichkeit, eine feindliche Macht interessiert sich für die Welt des Helden, was sich in einem Überfall auf Niomede-4 manifestiert.

Dieser Handlungsschauplatz führt mich zum zweiten unverzichtbaren Element: Es muss nicht nur ein Roman sein, es muss auch *Science Fiction* sein. Das bedeutet für mich: Es muss ein ›Novum‹ geben, etwas, was man in unserer bekannten Welt nicht findet. Davon bietet BattleTech schon von Haus aus eine Menge, aber ich wollte auch etwas Eigenes beitragen. Niomede-4 war bislang nichts weiter als ein Punkt auf einer Sternenkarte, terra incognita, was bisherige Veröffentlichungen anging. Das ist im Übrigen eine Stärke für Leser und besonders auch für Autoren von BattleTech: Zwar bietet das Universum zahlreiche Ansatzpunkte, aber daneben auch riesige Freiräume, die ein Schreiber mit eigenen Ideen gestalten kann. In meinem Fall war es eine Vakuumwelt, die vor meinem geistigen Auge erschien. Kämpfe sind hier besonders interessant, denn die Umgebung ist die gefährlichste, die sich denken lässt. Zwar sind BattleMechs prinzipiell vakuumdicht, aber schon ein kleines Leck (leicht hervorgerufen durch das Bombardement feindlicher Geschütze) kann Druckverlust und Tod bedeuten. Das garantiert spannungsgeladene Gefechte. Noch wichtiger war für mich, dass ich eine ungewöhnliche Gesellschaft beschreiben konnte. Die Oberfläche eines Planeten ohne Atmosphäre ist weder vor der Radioaktivität der Sonne noch vor Meteoriteneinschlägen geschützt. Unter diesen Bedingungen ist es nur logisch, wenn die Bevölkerung ihre Städte in Hohlräume verlegt, abgeschirmt durch tausende Tonnen Gestein. Das wiederum ist alles andere als trivial, wenn man den gesamten Stoffkreislauf autark organisieren muss. Ich kramte die

Aufzeichnungen heraus, die ich bei der Besichtigung des Biosphere 2-Projektes in der Wüste Arizonas gemacht hatte. Dort hatten Wissenschaftler über viele Monate in einem isolierten, künstlichen Ökosystem gelebt. Ich extrapolierte ihre Forschungsergebnisse, um die Höhlenstädte Niomede-4s plausibel beschreiben zu können.

Schließlich, und das ist das dritte Kriterium für einen guten BattleTech-Roman, muss die Geschichte fest im BattleTech-Hintergrund verankert sein. Einfach nur ein paar Mechs durch das Bild laufen zu lassen wäre mir als Verrat an den Fans vorgekommen. Die Kampfmaschinen sollten handlungstragend sein, so mein Anspruch. Ich inhalierte Quellenbücher, zog Querverweise zu anderen Romanen, bettete meine Geschichte in den Vierten Nachfolgekrieg ein, über den ab und zu Nachrichten den Hinterwäldlerplaneten erreichen. Der Plot blieb autark, denn die Kenntnis der Ende der Achtziger erschienenen Warrior-Triologie konnte ich bei meinen Lesern nicht voraussetzen. Ich verband aber die bei Michael Stackpole, einem der BattleTech-Hauptautoren, beschriebene Kultur der Konföderation Capella inklusive ihrer Kasten, Sklaven, ihrer Gedankenkontrolle und ihrem chinesischen Gepräge als mächtige Grundströmung mit den Spezialitäten meines Planeten. Bei meinem Handlungsentwurf war ich lediglich beschränkt durch die knapp 500 Jahre umfassende Zeitlinie, für die Fanpro die Lizenz hielt. Überträgt man diese Vorgabe auf einen historischen Roman, wird ihre Weite schnell deutlich: ›Schreiben Sie eine Geschichte, die irgendwo auf der Erde spielt – zwischen der Entdeckung Amerikas und der Jetztzeit ...‹ Classic BattleTech hat einen verbindenden Hintergrund, aber keine durchgängige Handlung. Es ist vergleichbar mit Karl May, dessen Werk man in beliebiger Reihenfolge lesen kann - ›Old Surehand‹ setzt die Lektüre von ›Durch die Wüste‹ nicht voraus. Romane mit engem inhaltlichem Zusammenhang sind als Reihen innerhalb des Gesamtwerks gekennzeichnet - ›Winnetou 1 – 3‹ bei Karl May, die ›Warrior-Trilogie‹ bei BattleTech.

Bei der Konzeption half mir der Fanpro-Fachlektor. Das war eine wirkliche Unterstützung, keine Gängelung. Beispielsweise hatte meine Geschichte die Schwachstelle, dass BattleMechs von ihrer Konstruktion her für Feldschlachten ausgelegt sind, nicht für Gefechte in Stadtgebieten. Nun gibt es nach meiner Vorstellung auf Niomede-4 aber nur Städte (in Höhlen!) und – nichts, Vakuumwüste. Warum sollten ausgerechnet auf diesem Planeten Mechs stationiert sein?

Mit einer solchen Frage kann man auf mehrere Arten umgehen. Man kann sie ignorieren,

was sicherlich den gerechten Zorn der Leserschaft provozieren wird. Man kann zurückschrecken und das Konzept verwerfen. Ich entschied mich dafür, sie als kreative Herausforderung zu sehen. Militärstrategisch ergeben Mechs auf Niomede-4 keinen Sinn. Aber das muss nicht das alleinige Kriterium für eine Stationierung sein. Heutzutage gibt es afrikanische Diktatoren, die eine Luftwaffe von zwei oder drei andernorts ausgemusterten Kampffjets unterhalten. Nicht weil diese irgendeinen militärischen Nutzen hätten, sondern weil sie prestigeträchtig sind. Im BattleTech-Universum sind BattleMechs das Zeichen der Macht. Die drei auf Niomede-4 stationierten Maschinen sind daher eine Paradeinheit, mein Held Jen Xiao lenkt eine von ihnen (was das Konzept des vergessenen Hinterwäldlers noch verstärkt). Anschlussfrage: Wie sind die Maschinen nach Niomede-4 gekommen? Gebaut wurden sie dort sicher nicht, eine Mechfabrik hätte den Planeten zu einer bedeutenden Welt gemacht. Also wurden sie dorthin gebracht. Von wem? Von der übermächtigen Konföderation Capella, und zwar anlässlich des Anschlusses des Systems an eben diese. Ein Willkommensgeschenk. Hier kann ich ein weiteres Konzept aufgreifen: Lostech. Die permanenten Kriege haben immer wieder den Kontakt einzelner Planetensysteme mit dem Rest des besiedelten Weltalls abreißen lassen. Warum nicht auch im Falle von Niomede-4? So bekam der Handlungsschauplatz eine recht dichte Historie: Ehemalige Minenkolonie – abgeschnitten von den großen Staaten (Nebeneffekt: Entwicklung einer eigenen Religion) – Wiederentdeckung – Eingliederung samt Geschenk einiger erbeuteter Mechs, für die es in der Konföderation keine Ersatzteile gibt – ein Denkmal des planetaren Verwalters, der diesen Deal einfädelt ... Und all das, weil der Fachlektor fragte, warum es Mechs in Höhlenstädten geben sollte. Dies ist nur ein Beispiel. Überhaupt war die Zusammenarbeit mit Fanpro geprägt von echter Kooperation. Der Plot der Geschichte – völlige Gestaltungsfreiheit. Klappen- und Katalogtexte – von mir entworfen. Titelbild – nach meinen Vorschlägen gezeichnet. Spezielle Anhänge – auf meinen Wunsch hin eingefügt. Das Lektorat war für mich kompetenter Diskussionspartner – die letztliche Entscheidungsgewalt über den Text lag immer bei mir. Wenn ich im Vergleich die Berichte von Kollegen höre, die ihre Romane eigenständig, nicht eingebettet in bestehende Hintergründe schreiben, beschleicht mich der Eindruck, dass sie bei ihrer Arbeit weniger Spielraum genießen als ich. Hier munkelt man von Vorlektoraten, die Handlungsentwürfe nach Marktgeschmack trimmen und Figurenkonzeptionen leicht verdaulich ›modernisieren‹. Mag sein, dass man wähnt, ein Buch dadurch besser

verkaufen zu können. Dafür ist ›Karma‹ eines ganz gewiss: *Mein* Buch. Jede Zeile Bernard Crow.

Natürlich gab es auch Schwierigkeiten, mitunter solche, die stets ins Reich der Legende verbannt werden. So gingen tatsächlich eMails des Verlages einfach verloren – eine verborgene Spamfiltereinstellung meine Providers sorgte dafür, dass sie eine Zeit lang auf direktem Wege pulverisiert wurden, ohne im Papierkorb angezeigt zu werden, geschweige denn eine Meldung auf den Bildschirm zu bringen. Dazu kamen Personalwechsel im Verlag und derlei Dinge mehr. Die sich so ergebenden logistischen Herausforderungen führten zu Verzögerungen, die ein Vielfaches der Zeit fraßen, die ich zuvor für das eigentliche Schreiben benötigt hatte – etwa den Faktor 10:1, also einen Tag schreiben im Verhältnis zu zehn Tagen auf irgendetwas warten. Die so ›gewonnenen‹ Tage nutzte ich, um gemeinsam mit meiner Freundin das Computerspiel ›MechWarrior 3‹ durchzuzocken. Während ich unsere Kampfkolosse in Position brachte, übernahm sie die Steuerung der Waffensysteme. Inzwischen ist Ich-schieße-dir-die-Beine-ab-Silvia sicher eine der gefürchtetsten Bordschützinnen der Inneren Sphäre.

Mitte Dezember 2007 war es soweit: ›Karma‹ erschien als 17. Roman neuer Zählung in der Classic BattleTech-Reihe.

Leider wurde die Reihe nach dem 18. Roman eingestellt. Für die Fans begann eine Wartezeit, die erst 2011 enden sollte, als Ulisses die Rechte erwarb und die Reihen fortsetzte - beide Reihen: Classic BattleTech mit neuen Geschichten deutscher Autoren und MechWarrior: Dark Age mit den Übersetzungen derjenigen Romane, die zu Heyne-Zeiten nicht mehr erschienen waren.

Bernard Crow

Köln, Januar 2008; aktualisiert September 2011