Rezensionen von Buchtips.net

Scott Roberts: Die Geheimwaffe

Buchinfos

Verlag:	Panini (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Science Fiction
ISBN-13:	978-3-8332-1463-9 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Ein Krieg schafft immer Probleme, vor allem jenes, wie geht man mit ihm um. Ein Krieg schafft seine eigenen Helden, vor allem aber erst nach dem Krieg. Ein Krieg muss verarbeitet werden, von der Generation danach. Ein Roman und ein PC-Spiel sind ein Weg, doch sind wir inzwischen weit davon entfernt ihn verarbeiten zu müssen. Eher ist es so, einer neuen Generation einen Krieg nicht vergessen zu lassen. Das kann man durch ständige Schuldzuweisungen, ähnlich der Erbsünde der Christen, oder indem man ein Spiel herstellt, dass der Unterhaltung dient.

Mit War-Front gelingt es seit Februar, den zweiten Weltkrieg verständlich zu machen. Eine neue Generation von Spielern wird an ein actionreiches Spiel heran geführt. Die archaische Kraft die dahinter steckt, aber auch die Brutalität des Krieges findet sich in diesem Werk wieder. Richtig begonnen, wird neben der Unterhaltung auch ein wenig Zeitkritik laut. Ich glaube, wenn den spielwütigen Jugendlichen der Krieg vorher erklärt wird, geht man auch ein wenig anders damit um. Ein Kriegsspiel kann durchaus den Pazifismus fördern.

Doch genug der Theorie. Gleichzeitig zum Spiel kommt der erste Roman zum Spiel heraus. Eine spannende Handlung die in einer Art alternativen Welt spielt. Im Frühjahr 1940 stehen die deutschen Wehrmachtssoldaten den Franzosen und Alliierten gegenüber an der sogenannten Westfront gegenüber. Allerdings traut sich niemand den ersten Schritt zur aktiven Auseinandersetzung zu führen. An der Westfront herrscht angespannte Ruhe, und dass obwohl Grossbritannien und Frankreich dem deutschen Reich den Krieg erklärten. Vor allem die Franzosen sind froh, dass die deutsche Invasion noch nicht begonnen hat. Zumindest sind sie der Meinung, nicht ahnend, dass bereits deutsche Soldaten im Land ihr Unwesen treiben. Kommandotrupps unternehmen Angriffe und entführen jede Art von Wissenschaftlern. Einerseits um die Forschung der Franzosen zu unterminieren und unmöglich zu machen, andererseits um die eigene Forschung mit dem Wissen der fremden Wissenschaftler abzugleichen.

Die Deutschen sind mit Spezialeinheiten unterwegs. Beginnend mit Raketenmenschen die von Flugzeugen der Staffel Fuchs starten bis hin zu Kraftläufern, die Ähnlichkeit mit Battletechs eines anderen Universums besitzen.

Ein Trupp dieser deutschen Raketenmänner ist unterwegs um wieder einmal einen Wissenschaftler direkt aus Frankreich zu entführen. Da niemand mit diesen Männern rechnet, gelingt der dreiste Coup natürlich. Lediglich zwei britische Piloten, die mit ihrer Staffel in Frankreich stationiert sind, können den Trupp erkennen, aber nicht verfolgen. Alan und Terence werden nicht für voll genommen, als sie von fliegenden Männern sprechen. Sie werden sogar ausgelacht zu werden. Mit diesem Zusammentreffen geraten sie jedoch in ein Abenteuer, das nicht so schnell enden wird. Sie geraten, sprichwörtlich zwischen die Fronten. Nicht nur der Krieg gegen die Deutschen stellt sich als Front heraus, sondern auch die Franzosen sind nicht die zuverlässigsten Bündnispartner. Einige der Franzosen spielen falsch.

Auf der deutschen Seite ist man über diesen Fehlschlag wenig amüsiert. Hauptmann Strehlau und Leutnant Messner fanden es zuerst einmal nicht gut, dass man ihre Raketenmänner gesehen hat. Auch der Angriff auf Dupont war ein Fehlschlag, weil man Pierre Jordan, den Schwager Duponts nicht erwischte.

Der vorliegende Roman startet zeitgleich mit dem PC-Spiel von 10tacle. Mit ihm wird der Spieler gekonnt auf das PC-Spiel vorbereitet und lernt gleichzeitig die Atmosphäre kennen. Wer zudem ein Blick auf die deutsche Webseite wirft, weiss gleich worum es geht. Der Autor hat mich überzeugt, denn seine auftretenden Figuren, egal von welcher Seite sind überaus gelungen. Vor allem, weil ich mich gleich zu Beginn darüber aufregte, dass es wieder die bösen, bösen Deutschen sind. Seine Beschreibungen des Luftkampfes sind gelungen. Ich bin mir nicht sicher, ob sie technisch und logisch richtig sind. Aber sie lesen sich so, als ob. Allein das zeigt, wie gut Scott Roberts, ein Deutscher mit amerikanisch-englischen Wurzeln, schreibt. Zur Beruhigung, die bösen, bösen Engländer und ebenso bösen Franzosen werden nicht schlechter beschrieben. Vor allem gefällt mir das Spiel von Spionage und Gegenspionage. Mit einem Hintergrund echter wie erfundener Geschichte wird aus dem Roman ein unterhaltsames Lesevergnügen. Der Roman ist stimmungsvoll geschrieben, packend bis zum Schluss. Das erste Mal, dass ein Roman zu einem Spiel diese Punktzahl erreicht.

7 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von erik schreiber
[27. Mai 2008]