

Demonheart

Von CaroZ

Epilog:

ZUM GELEIT

Die ersten konkreten Ideen zu ›Demonheart‹ muss ich 2004 oder 2005 gehabt haben. Ich hatte damals schon lange Lust darauf, irgendwas mit Jin, Dante und Yuri zu machen – wohlgemerkt, ›irgendwas‹, denn sinnvolle Ideen hatte ich keine. Glaubt es oder nicht, aber ganz am Anfang gab es nur ... den Titel. Er hat sich nie geändert, auch wenn er damals noch überhaupt keine Bedeutung hatte. Erst als die ersten Leaks zu Tekken 6 an die Öffentlichkeit kamen und bekannt wurde, dass Jin sich zum Diktator und Antagonisten aufschwingen wird, geriet die Ideenmaschinerie bei mir langsam in Bewegung. Trotzdem sollte es noch viele weitere Jahre dauern, bis ich so was wie ein sinnvolles Gerüst hatte.

Im September 2013 hatte ich dann eins – dachte ich. Ich hatte die Szenen alle vorformuliert (Stephen King schreibt in ›On Writing‹, dass man das nie tun soll, aber das las ich erst 2018), und so machte ich mich an einem Abend in der Studenten-WG munter ans Werk. Ich wollte das Dings nur noch ausformulieren, ›runterschreiben‹. LOL. Hätte ich gewusst, dass das ›Runterschreiben‹ der ersten Version 6 (sechs!) f*cking Jahre dauern würde und begleitet sein würde von zigtausend Sackgassen, Major Plot Changes, monatelangen Flauten, Ideen-Flashes und Millionen Korrekturen, hätte ich mir vielleicht gesagt: ›Ey, vergiss es, den Scheiß tu ich mir nicht an.‹ Insgesamt hab ich bestimmt mehr Zeit mit Lesen der Fandom-Wikis, Anschauen von Let's-Plays und Korrigieren der schon vorhandenen Passagen zugebracht als mit dem so euphemistisch genannten ›Runterschreiben‹. Tausend Ideen, die ich für *genial, altaaaa!* hielt, hab ich später verworfen. So viele angefangene Sidetracks, die wieder abgebrochen wurden (auf Wunsch kann ich gerne ein paar ›Deleted Scenes‹ liefern, davon gibt's echt genug). Ich konnte die Geschichte nicht liegenlassen. Sie war überall dabei, wo ich war: Marburg, Berlin, München, Rothenburg, Frankfurt, Fulda, Rügen, Dublin, London (sie kam fast so viel in der Welt rum wie Yuri). Zwischenzeitlich lag sie auch hin und wieder monatelang auf Eis, entweder zugunsten anderer, kleinerer Projekte (Avengershust) oder weil ich einfach an manch einer Stelle gerade nicht wusste, wie ich logisch von A nach B komme, und gehofft habe, mich würde irgendwann schon ein Geistesblitz treffen (was natürlich nie passiert, wenn man sich nicht damit beschäftigt). Immerhin wurde meine Welt ein Stück besser, als ich mir 2017 endlich ein Netbook zulegte. Plötzlich konnte ich mich an jedem beliebigen Ort in die Geschichte einklinken – im Bus, am U-Bahnhof, auf der Parkbank, im Wartezimmer, im Pausenraum, sogar im Auto (sofern ich nicht selber fahren musste). Ich schrieb überall, und meine Lebensqualität erfuhr einen signifikanten Anstieg, kann

ich euch sagen.

Auf diesem ganzen langen, laaaangen Weg verließen mich allerdings zwei Dinge nie: die Lust auf das Projekt und der Wille, es irgendwann doch noch zu beenden. Warum? Nun, es gibt Geschichten, die bricht man irgendwann ab, weil einen das Fandom einfach nicht mehr genug anspricht oder die Geschichte einem nicht mehr wirklich gefällt (ist mir beides schon passiert). Zu ›Demonheart‹ hat der Weg mich aber *immer* zurückgeführt. Auch wenn ich zwischendurch lange ganz andere Dinge gemacht hatte: Sobald ich irgendwann, irgendwo im Internet oder sonst wo wieder mit Tekken, Devil May Cry oder Shadow Hearts in Berührung kam (oder auch nur mit meiner Youtube-Playlist für die Geschichte, die es peinlicherweise gibt), kam die Lust wieder. Denn: Ich liebe die drei Typen einfach. Und täte ich das nicht seit dem Erscheinen von Tekken 3, DMC und SH, hätte auch der Wunsch nach einer gemeinsamen Geschichte über Jin, Dante und Yuri nicht so lange überlebt. Ich bin wirklich in alle Drei schwer verliebt, hehe. Seufz.

Nun, wenn man ein Crossover schreibt (ein ja eher unpopuläres Genre, völlig zu Recht übrigens), fühlt es sich oft an (sowohl beim Lesen als auch beim Schreiben), als ob man Zutaten in einen Topf wirft, die nicht wirklich zusammenpassen, und bei denen der Reiz des Ergebnisses eher darin besteht, dass es ... exotisch schmeckt, und irgendwie nach vielem auf einmal. Man KANN Schnitzel mit Obstsalat essen. Vielleicht schmeckt das sogar ganz interessant. Man isst es auf, aber hinterher denkt man: Eher nicht noch mal. Und dazu muss ich sagen, dass mich das bei ›Demonheart‹ von Anfang an geflasht hat: Für mich als Autor fühlte es sich nie ›zusammengeschmissen‹ an. Das wollte ich auch nicht, ich wollte nicht, dass jemand in einen Realitätsstrudel gezogen wird und mit einem *Plopp* auf dem Esszimmertisch des anderen landet, damit sie zusammen losziehen und demjenigen, der ihre Realitäten vermischt hat, in den Arsch treten. Zum Glück wurde das auch nicht von mir verlangt, da die drei Spiele ja alle (mehr oder weniger) in ›unserer Welt‹ angesiedelt sind. Noch mehr begeistert hat mich aber, wie die Kerle gleich miteinander umgegangen sind, als wäre das völlig natürlich. (Ich habe ja inzwischen auch endlich eingesehen, dass man Figuren nur bedingt steuern und einem Plot unterwerfen kann, der ihnen nicht passt; das wollte ich früher nie glauben, aber doch, die Lektion ist angekommen, danke.) In anderen Worten: *Die. waren. so. SÜSS.* Und bei meinen Recherchen und Faktenchecks stieß ich immer wieder auf Berührungspunkte zwischen den Plots der Spiele, Schnittstellen, die geradezu danach brüllten, zur Verzahnung der Geschichte verwendet zu werden. Warum sollte Yuri nicht von Sparda gehört haben ... Warum sollte Trish nicht wissen, was ein Harmonixer ist ... Warum sollte Azazel nicht Mundus' Nebenbuhler sein ... Das ist das Oberflächliche, aber darunter sind noch so verdammt viele kleine Details, die wie Zahnräder ineinander greifen und drei Geschichten, die eigentlich nichts miteinander zu tun haben, in demselben Universum verorten.

Wie auch immer. Ich sitze jetzt hier auf meinem Küchenfußboden, der dringend gesaugt UND gewischt werden müsste, um Viertel vor Mitternacht, und erhole mich von dem seltsamen Gefühl, soeben das Wort ›ENDE‹ unter eine Geschichte getippt zu haben, die eine ganz besondere Herzensangelegenheit für mich war und die mich so ewig lange begleitet hat wie noch niemals eine zuvor. Für dieses Erlebnis bin ich unendlich dankbar.

CaroZ, 4. Mai 2019