



Ursula Poznanski

Cryptos ★★★★★

Loewe 2020 · 444 S. · 19.95 · ab 16 · 978-3-7432-0050-0

In einer Zukunft, in der die Erde durch Klimaerwärmung, Dürren, Flächenbrände, Überschwemmungen und andere Naturkatastrophen nahezu unbewohnbar geworden ist, finden die Menschen Zuflucht in virtuellen Welten. Mit Hilfe einer Kapsel, die in winzigen Wohndepots steht, können sie ihr Leben online führen und dabei zwischen unterschiedlichen Welten wählen: Ob Südseestrand, Mittelalter, Ritterturnier, London, Venedig, Kriegsschauplatz

oder das alte Ägypten, alles ist möglich.

Jana ist bei Mastermind eine der Designerinnen, die sich solche Welten ausdenkt und in der realen Welt lebt, um vor dem Computer dafür zu sorgen, dass alles reibungslos funktioniert. Sie lässt es regnen, sie lässt in ihrer Fantasywelt Dämonen auf die Spieler los oder kreiert kleine Spiele und Missionen, bei denen die Bewohner Punkte für Extras sammeln können. Ihre Lieblingswelt ist Kerrybrook, eine kleine Welt, die an irische Dörfer an der Küste erinnert. Hier ist das Leben überschaubar und friedlich – bis eine Frau auf offener Straße erstochen wird.

Normalerweise ist das kein Grund zur Sorge, denn in den virtuellen Welten kann niemand sterben. Wer hier getötet wird oder einen tödlichen Unfall hat, wacht in seiner Kapsel auf und muss sich dann erneut einloggen. Im schlimmsten Fall verliert er den Pass für die Welt, in der er gestorben ist, und muss sich für eine andere entscheiden. Aber die Frau, die heute in Kerrybrook gestorben ist, wählt sich nicht wieder ein – sie ist ein realer Ausfall, auch im wahren Leben tot.

Jana möchte dem auf den Grund gehen, bekommt von ihrer Leitung aber keine Unterstützung. Man sagt ihr, die Kapsel der Frau sei defekt gewesen, aber Jana glaubt nicht an diese Begründung. Um mehr Informationen zu bekommen, geht sie selbst online, um in Kerrybrook mit anderen Bewohnern zu sprechen. Aber dann wird ihr in ihrer eigenen Welt der Exit gesperrt, die Möglichkeit zurück in die Realität zu gelangen ...

Was in diesem Roman entworfen wird, ist eine gelungene Mischung aus Utopie und Dystopie. Damit sich die Menschen nicht mit dem katastrophalen Zustand ihrer realen Welt auseinandersetzen müssen, bietet die Firma Mastermind weltweit eine virtuelle Alternative. Die Kapseln versorgen die Menschen mit allem Lebenswichtigen, nur zum Schlafen kehrt man automatisch ins Depot zurück, um dann gleich am Morgen wieder online zu gehen. Die Menschen sind zufrieden mit dieser Lösung, da sie hier auch in Welten eintauchen können, die sie ansonsten nie erleben könnten. Jeder kann hier seine persönlichen Vorlieben ausleben, für gesammelte Bonuspunkte kann man zudem sein Äußeres optimieren und sich für alle anderen so präsentieren, wie man



gesehen werden möchte. Mastermind arbeitet an einer neuen Welt, Minus3, in der die klügsten Köpfe daran arbeiten sollen, ein Konzept zu entwickeln, dass die weltweite Temperatur langfristig um drei Grad senken soll.

Im Laufe des Romans zeigt sich aber, dass virtuell doch nicht alles so positiv ist, wie es zunächst erscheinen mag. Jana muss selbst erleben, wie die Bewohner der Welten manipuliert werden und dass man sich nie auf das verlassen kann, was man zu sehen glaubt. Eine unbekannte Person greift in Janas Welten ein, verändert Details, programmiert ihren Zugang um und ist trotzdem nicht aufzufinden, da sie ihre eigenen Spuren verwischt.

Wie oft in Ursula Poznanskis Romanen gibt es auch in *Cryptos* immer wieder überraschende Wendungen, die die Handlung in eine andere Richtung laufen lassen bzw. den Figuren und auch dem Leser einen ganz anderen Blick auf das bereits Geschehene vermittelt. Die größte Überraschung bietet natürlich das Ende, das hier nicht verraten werden soll, beim Leser aber ein ungutes Gefühl zurücklässt, da unsere Welt aktuell auf genau so ein Szenario zusteuert, wie es hier entworfen wird. Ist ein Leben im Virtuellen wirklich eine Lösung? Oder werden wir auf diese Weise nur blind für das, was wirklich zählt?