



URSULA POZNANSKI

Erebus 2

Bindlach: Loewe 2019. 512 S., ca. Fr. 29.00

Seit den abenteuerlichen Ereignissen in «Erebus» (2010) sind fast zehn Jahre vergangen. Nick Dunmore studiert inzwischen Fotografie und hat die Erinnerungen an das heimtückische Computerspiel, dem er als Jugendlicher verfallen war, weit hinter sich gelassen. Aber er wird unsanft in die virtuelle Welt und zugleich auf den Boden der Realität zurückgeholt, als sich das Game unvermittelt auf Smartphone und Computer installiert und ihn erneut unter Druck setzt.

Wie eine Ransomware kapert das Programm seine Daten und rückt die Bilder, die er als Hochzeitsfotograf geschossen hat, nur heraus, wenn er mitspielt und den Anweisungen der Erebus-App folgt. Das manipulative Spiel hat in jeder Hinsicht dazugelernt und verschickt sogar E-Mails und authentische Sprachnachrichten in Nicks Namen. Es macht mit seiner Freundin Schluss und sagt wichtige Termine ab. Ähnlich ergeht es dem 16-jährigen Schüler Derek: Nach einfachen Botengängen muss er im Auftrag des geheimnisvollen Boten zunehmend halsbrecherische und illegale Missionen ausserhalb des Spiels erfüllen. Als in seiner Schule ein Mädchen, für das er sich zu interessieren beginnt, spurlos verschwindet, ist an ein Aussteigen nicht mehr zu denken.

Mit «Erebus 2» gelingt es Ursula Poznanski erneut, die Spannung bis zum Schluss zu halten und ihre LeserInnen mit überraschenden Wendungen, Enthüllungen und falschen Fährten zu fesseln. Bei aller Faszination für digitale Medien und Künstliche Intelligenz führt ihr Thriller in der Tradition des Zukunftsromans vor Augen, was Überwachungstechnik und allmächtige Algorithmen in falschen Händen anrichten können und wie viel Kontrolle wir bereits abgegeben haben. Diese Zukunft hat schon begonnen.

DANIEL AMMANN