



Thekla Kraußeneck - Cronos Cube (Buch)

«Er hasste die Konformität, das Verschwinden in der Masse, das Dasein als Sandkorn, das durchs Leben rieselte.»



Im Jahr 2030 herrscht nach dem Jahrhundertsturz 2019 die totale Überwachung. Nach Bürgerkriegen in Frankreich und Deutschland wurde zunächst die Europäische Föderation und später die Republik Europa gegründet. An jeder Ecke fliegen Drohnen - und zwar nicht hoch oben in der Luft, sondern in Bodennähe. Jeder Schritt, jede Bewegung, jedes Verhalten, jedes Gespräch wird genau überwacht und analysiert.

In dieser Welt, genauer im Bundesstaat Irland, leben die Freunde Lachlan und Zack. Lachlan ist Milliardärssohn, genialer Hacker und wünscht sich nichts sehnlicher, als gegen die korrupte Regierung vorzugehen. Zack hingegen sieht in der Überwachung eine wirksame Methode zur Verbrechensbekämpfung. Als er erfährt, dass Lachlan entführt werden soll, schmiedet er gemeinsam mit seinem Freund einen Plan, um dies zu verhindern. Die Ereignisse führen die beiden schließlich in die Welt von Cronos, einem Online-Spiel, das für viele Menschen ein Zufluchtsort ist. Ohne Controller oder Tastatur, sondern mithilfe einer speziellen Kappe hat der Spieler das Gefühl, sich tatsächlich physisch im Spiel zu befinden. Während die meisten die Gelegenheit nutzen, um der grausamen Realität zu

entgehen, stellt Cronos für Rebellen und Terroristen das perfekte Umfeld dar, um Aufstände zu planen.

Die Rebellen wollen Lachlan und seine Fähigkeiten für sich gewinnen. Vorher müssen er und Zack allerdings das in Cronos versteckte Programm Erion finden, das eine ungeheure Macht in sich trägt.

Zu Beginn werden Lachlan und Zack sehr intensiv eingeführt. Wir lernen die beiden 19-Jährigen und ihre unterschiedlichen Ansichten kennen. Die Überwachungs-Drohnen sind dabei allgegenwärtig. Lachlans erklärtes Ziel ist es, eine von ihnen zu stehlen, um sie untersuchen und manipulieren zu können. Obwohl Zack gegen diesen irrsinnigen Plan ist, hilft er seinem Freund. Die Beschreibung der Drohnen und ihrer Möglichkeiten vermittelt von Anfang an ein unangenehmes Gefühl. Auch wenn sie die Kriminalität eindämmen, ist die Vorstellung einer ununterbrochenen, totalen Überwachung sehr beklemmend. Insbesondere durch die Augen von Lachlan wird einem die Tragweite beim Lesen bewusst und man kann nachvollziehen, warum er dagegen ankämpfen möchte.

Die Welt, in der die Freunde leben, ist ein trostloser Ort, an dem die Schere zwischen Arm und Reich weit aufgeklappt ist. Viele Bürger leben in riesigen, heruntergekommenen Wohnsilos, die nur das Allernötigste bieten. Für seine Nachbarn interessiert sich niemand, man weiß oft nicht einmal, wer hinter der Nachbartür haust. Zack lebt in einem solchen Silo, versucht auf eigenen Beinen zu stehen und als Bodyguard Fuß zu fassen. Auch deshalb will er Lachlan vor den Entführern beschützen – er sieht es als seine Pflicht und als Bewährungsprobe.

Den Cronos Cube, über den das Online-Game gespielt wird, haben beide bislang nie angerührt, halten nichts von der Flucht aus der Realität. Als sie gezwungen sind, sich in das Spiel einzuloggen, überwältigen sie die riesige Welt und das dort gespeicherte Wissen geradezu. Die Autorin – selbst begeisterte Gamerin – hat hier ein knallbuntes, eigenes Universum erschaffen, das im krassen Gegensatz zur Roman-Realität steht. Die Beschreibungen der Orte, Figuren, Handlungen sind äußerst liebevoll, detailliert und plastisch. Insbesondere wenn man auch selbst Gamer ist, kann man sich die Umgebung und sich als Teil von ihr hervorragend vorstellen. Da die Funktionsweise des Spiels bis ins Kleinste erläutert wird, können aber auch Nicht-Spieler einen guten Zugang zu Cronos finden. Allerdings ist es möglich, dass dem einen oder anderen die Spielewelt wiederum zu detailliert beschrieben wird und diese für manchen Geschmack zu

viel Raum im Buch einnimmt.

Zu welcher Seite man auch gehört, interessant, welche Macht ein solches Spiel entwickeln kann und welche Möglichkeiten sich in der Zukunft bieten könnten, ist es allemal. Nicht nur interessant, sondern auch erschreckend. Denn Cronos speichert das gesammelte Wissen und die gesamten Erfahrungen aller Spieler und macht sie anderen zugänglich. Bei über 50 Millionen Cronos-Anhängern ist das eine ganze Menge. Auch, wenn der Staat das Spiel nicht überwachen kann, bleibt hier dennoch nichts verborgen.

Während der Roman im Hinblick auf Cronos extrem in die Tiefe geht, fehlt an anderen Stellen genau das. Wie es zur Republik Europa kam wird kaum thematisiert, ebenso wie das alltägliche Leben der Menschen. Zwar erfahren wir einiges über die Drohnen-Überwachung, aber was das tatsächlich für den Einzelnen bedeutet bleibt oberflächlich. Was es mit dem Programm Erion auf sich hat, wird nicht näher erklärt - nur, dass es unwahrscheinlich viel Macht hat und in den falschen Händen unermesslichen Schaden anrichten kann. Daneben ist die Rede von einer ominösen Sekte, auf die leider auch nicht eingegangen wird. Im Endeffekt schlägt man das Buch mit einem ganzen Haufen Fragen zu. Es wird wohl eine Fortsetzung geben - bleibt zu hoffen, dass diese Fragen dann Antworten finden.

Ein schönes Extra sind die Illustrationen auf dem Cover und auf einigen Buchseiten, die von der Autorin selbst gezeichnet wurden.

Fazit: „Cronos Cube“ ist eine nahe, gesellschaftskritische Zukunftsvision, die noch zu sehr an der Oberfläche kratzt. Zwar werden die Hauptcharaktere und das Spiel detailliert eingeführt und beschrieben, an vielen anderen Stellen fehlt aber die Tiefe. Durch die ausführliche Gestaltung der Spielwelt erhalten sowohl Gamer als auch Nicht-Spieler eine umfangreiche Vorstellung von Cronos. Mancher Leser wird dabei viele Parallelen zu anderen Online-Games entdecken und sich daher sehr gut in diese Welt hineindenken können. Mithilfe möglicher Fortsetzungen, die - hoffentlich - offene Fragen klären und einzelne Szenarien weiter ausbauen, kann sich hier eine sehr spannende, durchaus vorstellbare Geschichte entwickeln - Potenzial ist zweifellos vorhanden.

Kleiner Nachtrag: Der Verlag hat bestätigt, dass es sich um eine Reihe handelt. Wir dürfen also gespannt sein, wie es mit Lachlan, Zack und Cronos weitergeht.

Cover © Liesmich Verlag

- **Autor:** *Thekla Kraußeneck*
- **Titel:** *Cronos Cube*
- **Verlag:** [Liesmich Verlag](#)
- **Erschienen:** *05/2017*
- **Einband:** *Klappenbroschur*
- **Seiten:** *480*
- **ISBN:** *978-3-945491-04-1*
- **Sonstige Informationen:**
 - [Produktseite](#)
 - [Website zum Spiel](#)
 - [Erwerbsmöglichkeiten](#)

Wertung: 10/15 Spielekonsolen