Rezensionen von Buchtips.net

Neal Stephenson: Error

Buchinfos

Verlag:	Manhattan (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Thriller
ISBN-13:	978-3-442-54692-3 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	6,42 Euro (Stand: 23. August 2025)

Intelligenter Thriller

Was kommt heraus, wenn ein Autor souverän in der virtuellen Welt sich zu Hause fühlt und diese überaus verständlich darstellen kann, ohne die "reale "Welt zu vernachlässigen? Ein Autor, der zudem die Kunst des Relativsatzes und der umfassenden Beschreibung von Orten, Personen und Ereignissen souverän beherrscht? Der fast nebenbei noch eine ganze, virtuelle Spielwelt in allen Details erfindet (wenn auch mit Ähnlichkeiten verbreiteten Online Rollenspielen) und diese mit der realen Welt samt Kreditkartenbetrug und islamischen Attentätern kunstvoll verknüpft? Der zudem davon Abstand nimmt, die Gefühle seiner Protagonisten ausführlich zu "erzählen", sondern der beständig den Leser mit in Situationen hinein nimmt, in denen die (gedachten) Gefühle beim Leser "erzeugt" werden?

Eben dieser intelligente, breite, dabei zugleich tiefgehende neue Thriller von Neal Stephenson.

Ein Thriller aus vielen Perspektiven und auf mehreren Ebenen, dessen roter Faden die Entführung von Zula, der Nichte Richards Forthrast ist. Richard, der stets eigene Wege ginge und dabei nicht immer auf Legalität achtete. Sehr einträgliche Wege. Lange her, denn nun befindet er sich seit Jahren auf der "offiziellen" Seite des Rechtes. Ebenso erfolgreich. Der über sein Online-Rollenspiel "T'Rain" schwer reich geworden ist. Ein Rollenspiel, wie es die Welt vorher noch nicht gesehen hat. Mit Millionen Usern und enormen Suchtpotential. Mit Algorithmen, welche die Erde deckungsgleich nachbilden, mit Bodenschätzen, die gefunden und geschürft werden müssen, will man in dieser Welt bestehen.
Und mit einer (nur eingeweihten Mitspielern) Schnittstelle zur realen Welt. Als ehemaliger "WoW"-Süchtiger kennt sich Reichard bestens aus mit Sucht und eben Geld.. Bei T'Rain können die "faulen", reichen Spieler Ausrüstung, Avatare und anderes erwerben und "fleißige" Profispieler, vornehmlich in China, spielen nur, um all die erstellen und verkaufen zu können. Gold und ihre Schätze können im Spiel in Wechselstuben eingetauscht werden der Gegenwert real dem eigenen Konto gutschreiben werden. Insgesamt einerseits eine unglaublich komplexes Spiel allererster Güte, andererseits ein "Devisenumschlagplatz" mit hohem Ertrag.

Eine Störung liegt vor. Ein Virus legt Rechner von Spielern lahm, eine bestimmte Menge an Gold soll im Spiel an einen bestimmen Ort gebracht werden, um den realen Virus unschädlich zu machen. Nur, dass ein Speicherstick mit kriminellen Daten von Kreditkarten den Virus eingefangen hat und Iwanow, der Auftraggeber des Datendiebstahls keinen Spaß verstehen. Als es nicht gelingt, das "Lösegeld" im Spiel abzuliefern, machen sich dieser mit drei gekidnappten Personen auf nach China, um die Programmierer des Virus persönlich "zur Rede zu stellen". Unter den drei gefangenen Personen befindet sich eher zufällig Zula, Die Nichte Richards. In China selbst versucht Zula, die Programmierer des Virus zu schützen und sticht dabei in ein Wespennest islamischer Terroristen. Was viele Tote nach sich zieht und sie selbst in höchste Gefahr bringen wird. Während Wichard fieberhaft versucht, Zula zu retten.

Womit der Inhalt des Thrillers letztlich nur ungenügend beschrieben ist im Blick auf die Vielfalt der Personen, Perspektiven und der Handlungsstränge, die Stephenson um diese Grundgeschichte herum detailliert und tief auslotend "beistellt". In einer ständig präsenten "Echtzeit", die er untereinander und ineinander verschiebt.
Ein Wechsel der Perspektiven unter anderem, der einen seiner Höhepunkte in dem Augenblick findet, in dem die Terrorzelle den russischen Kriminellen (Ex-Elitesoldaten) gegenübersteht. Aus 4, 5, 6 Perspektiven heraus schildert Stephenson über Seiten hinweg mit fließenden Übergängen die Ereignisse dieses Kampfes, so dass in "Echtzeit" ein Blick aus diversen Perspektiven beeindruckend zu einem großen Ganzen zusammenfließt.

Und das alles in ständig komplexer Sprache. "Pageturner" kann so nicht als Kategorie für dieses Buch gewählt werden, eher ein "Satz-Turner", denn schnell lesen kann man die vielfach kleinteilige und detailreiche Darstellung von Ereignissen und Personen nicht. Und überlesen kann man vielfach ebenso nicht, da ständig Informationen mitschwingen, die für das Verständnis des großen Ganzen wichtig sind.

Ein stückweit vielleicht zu kleinteilig und zu lang ist dieser Thriller geraten, gerade im mittleren, zweiten Teil des Buches geraten die Ereignisse in Xiamen doch sehr ausufernd. Wobei Stephenson hier allein schon mit seinem "Einblick" in das chinesische Alltagsleben zu interessieren weiß. Was eben die Konzeption des Thrillers, die Atmosphäre und die Echtheit von Handlung und erwähnter virtueller Welt im Buch angeht, lässt Stephenson kaum Wünsche an eine hervorragende Geschichte offen. Ebenso, wie sein zusätzliches Grundthema der Verflechtung von realer und virtueller Welt hervorragend im Lauf der Geschichte mit zur Geltung kommt und auch sozilogische Entwicklungstendenzen im Buch durch das Spiel wie nebenbei noch mitgestreift werden.

Das Buch lebt nicht von "knisternder Spannung" oder "atemlosen Thrill", wohl aber von Klugheit und hoher Durchdachtheit der Personen und Ereignisse, vom Autor des Rollenspiels bis zum Führer der Terrorzelle, von der englischen Geheimagentin bis zum melancholischem Ex-Speznaz Kämpfer, bis hin natürlich zu den tragenden Hauptfiguren der Geschichte und deren geographischem und persönlichem Umfeld. Auch wenn nicht alles immer ganz stimmig ist und hier und da konstruiert wirkt, sprachlich und im Ablauf bietet das Buch beste Unterhaltung.

9 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von Lesefreund
[07. November 2012]