

(Read free) Hostile Area (Geister-Schocker 60)

## Hostile Area (Geister-Schocker 60)

Von Bodo Traber

*\*Download PDF | ePub | DOC | audiobook | ebooks*

 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #44026 in AudibleVerffentlicht am: 2016-01-28Format: Ungekrzte  
AusgabeLnge: 53 Minuten | File size: 45.Mb

**Von Bodo Traber : Hostile Area (Geister-Schocker 60)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Hostile Area (Geister-Schocker 60):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen3 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Hrspiel meets Virtual RealityVon Britta Michael GerdesFnf Pistoleros in einer Geisterstadt. Alle bis auf die Zhne beaffnet. Die Gegner: Vampire. So gewhnlich diese Kurzeinleitung klingt, desto mehr hat der Hintergrund dieser Geschichte zu bieten. Denn die fnf sind keine gewhnlichen Helden im Wilden Westen, sondern Testspieler in einer virtuellen Welt namens "Hostile Area".. Zunchst schwingt die Begeisterung mit und die erste Horde der virtuellen Blutsauger ist bald erledigt. Doch mehr und mehr werden die Jger zum Gejagten und aus dem anfnglichen Spa wird bald blutiger Ernst.Die Idee und das Skript stammen von Bodo Traber, der vielleicht manchen Fan von Radiohrspielen als Autor bekannt ist ("Der Flsterer", "51 West") Zwei Besonderheiten gegenber den anderen Folgen der Serie fallen auf. Zum einen besitzt der Titel keinen Satan, keinen Fluch, Grauen, Schrecken oder etwaige Monster im Titel. "Hostile Area" ("Feindliches Gebiet") wirkt abstrakt und anhand des Klappentextes eher vage.Vielleicht mag sich der ein oder andere an die alte Folge der drei ??? erinnern: "Vampir im Internet". Hier mussten die drei Detektive ebenfalls einen Fall Isen, der in einer virtuellen Umgebung spielte. Ebenfalls als Tester eines Spieles. Das Hrspiel wurde extrem verrissen. Was mitunter auch daran lag, dass der Plot dem Setting nicht hinterherkam.Das Problem die Umgebung so zu beschreiben ohne die Hrschaft mit langwierigen Geschwafel das Ohr abzukauen ist dabei die eigentliche Schwierigkeit in der Umsetzung. In diesem Hrspiel haben sich meine Befrchtungen schnell in Luft aufgelst. Die Dialoge ziehen und die Protagonisten werden glaubhaft Gefahren ausgesetzt, die sie an den Abgrund ihres Verstandes fhren lassen. Um die

Handlung schneller voranzutreiben, wurde immer mal wieder ein Zeitsprung eingebaut. Das macht durchaus Sinn, um die Story voranzutreiben, hat aber auch den Nachteil, in die Handlung geworfen zu werden ohne dass man mitfiebern kann. Eine zweite Besonderheit ist das Ende der Geschichte. Vom klassischen Stil der Reihe ist es eine deutliche Abweichung. Aber gerade da trumpft es besonders auf. Die Sprecher sind bereits aus früheren Hrspielen bekannt: Nicolai Tegeler, Vera Bunk, Dagmar Bittner, Tino Kieling, Lutz Harder und Peter Groeger. Durch die Aufnahmen im Tonstudio klingen die Dialoge flüssig, die Stimmungen wirken echt und passen zueinander. Lediglich eine Pistoleri ist in den Credits untergegangen, die als "Loco" (oder so ähnlich) eingeführt wurde: Nicole Hannak. Das mag vielleicht auch daran gelegen haben, dass sie nicht mit den anderen vier im Studio sa und gemeinsam aufgenommen wurde. Schade ist es trotzdem. Der Schnitt klingt toll, die Massen- und Actionszenen sind klasse abgemischt. Lediglich bei der Stimme von Nicole Hannak merkt man etwas, dass die Stimme nachträglich hinzugefügt wurde. Das fällt im Dialog selbst nicht auf, lediglich in der Aussteuerung. Die Musik stammt wieder von Tom Steinbrecher, der auch für die Abmischung zuständig war, sowie Alexander Schiborr. Auffällig ist sie nicht, wirkt dafür aber subtiler. Die Illustration stammt von Ertugrul Edirne und gibt einen sehr guten Einblick zum Geschehen. Das Cover gibt zudem einmal Einblick in die jungen Stimmen und ein paar Fotos von den Studioaufnahmen sind auch dabei. Schlussendlich ist diese Folge für mich ein Highlight in der Serie. Von diesem Stil darf es gerne mehr geben. Was sich zwar nicht auf die Qualität des Hrspiels auswirkt, jedoch beim Lesen des Booklets, sind die Fehler in den Credits, die seit den letzten Folgen immer mal wieder auftauchen. Hier wäre es schön, wenn da genauer drauf geschaut wird, bevor es in den Druck geht. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Geister-Schocker 60. Hostile Area Von Poldis Hrspielseite Erster Eindruck: Von Vampiren, Computerspielen und Innereien Für ein neues Virtual-Reality-Game wird eine handvoll Testspieler ausgewählt, die sich in einem abgelegenen Dorf einer riesigen Horde Vampire stellen muss. Neben den erfahrenen Gamern Amoxx und Litta Bit Crazy ist auch Sara mit dabei, die sich zunächst nicht in der fremden Umgebung zurechtfindet. Doch alle müssen zusammenhalten, denn schon bald tauchen die ersten Blutsauger auf... Vom mittelalterlichen Schauermärchen bis hin zur modernen Gruselstory Geister-Schocker setzt sich bei der Wahl der Zeit keine Grenzen. Mit Hostile Area wird nun jedoch die bisher modernste Geschichte präsentiert. Die Protagonisten werden dabei als Avatare in ein Horror-Videospiel versetzt, das jedoch zuerst real und zeitgleich ziemlich skurril wirkt. Und genau hier liegt die große Stärke der Folge, die sich mit ihrem ungewöhnlichen Setting auf ganz neues Terrain begibt. Da gibt es vieles zu erkunden, wobei schon extrem viele Action- und Kampfszenen vorhanden sind, in denen reihenweise Vampire gettet oder, um im Jargon der Protagonisten zu bleiben gekillt werden müssen. Zwar steuert das Ganze auf einen Kampf gegen einen großen Endgegner entgegen, wie es in solcherlei Spielen üblich ist, doch die Handlung entwickelt sich dabei nur schrittweise weiter und lebt von der dichten und sehr brutalen Stimmung. Gewaltextzesse kommen dabei häufiger vor, sodass man bei den sehr detaillierten Beschreibungen schon einen starken Magen braucht. Und auch ansonsten geht es sehr hart zur Sache, manche Sprüche sind schon grenzwertig, passen aber gut in die Atmosphäre des Hrspiels. Die Zusammenstellung der Charaktere ist dabei zuerst gelungen, es zeigen sich einige Spannungen und starke Wesenszüge, die das Hrspiel bereichern. Das Ende ist sehr offen gehalten, dem Hörer werden nicht alle Zusammenhänge komplett offenbart, sodass man sich seinen eigenen Reim darauf machen muss und auch, wie es mit den Protagonisten weitergeht ist nicht aufgeklärt. So ist Hostile Area wohl eine Folge, die die Herrschaft spalten wird, ich finde sie wegen ihrer grimmigen Ausstrahlung und der sehr ungewöhnlichen Geschichte zuerst gelungen. Nicolai Tegeler ist als Amoxx in einer der Hauptrollen zu hören, mit seinem rauen Klang und dem dominanten Auftreten schafft er eine sehr starke Figur, die sich in der brutalen Welt zu behaupten weiß. Dagmar Bittner macht als Litta Bit Crazy ihrem Namen alle Ehre, wirkt stets etwas entrückt, hat es an ein oder zwei Stellen jedoch etwas zu gut gemeint und ihre Rolle überspielt. Vera Bunk ist als Sara Tuft zu hören, sie kann die anfängliche Verwirrung und spätere Stärke des Charakters gekonnt einfangen und ihre Wandlung glaubhaft betonen. Weitere Sprecher sind Tino Kieling, Peter Groeger und Lutz Harder. Die Musik hat sich hier völlig der harten und gnadenlosen Atmosphäre des Hrspiels verschrieben und sorgt immer wieder für prägnante Momente. Genau richtig dosiert strukturiert sie die Wirkung der Handlung. Die Geräusche sind hier sehr prägnant eingesetzt, fast schon etwas zu laut, und unterstreichen die gnadenlosen Kämpfe der Charaktere mit den Vampiren. Das Cover stammt dieses mal aus der Feder von Ertugrul Edirne und ist in erdigen Farben coloriert, sodass der Western-Charakter der Geschichte unterstrichen wird. Auch die Charaktere sind im Cowboy-Look gezeichnet, wobei die Maschinenpistolen natürlich etwas herausstechen. Das Cover bietet neben Infos zu einigen Mitwirkenden und Fotos aus dem Tonstudio einen kleinen Patzer: Einer der Hauptsprecher ist leider nicht im Booklet aufgeführt. Fazit: Hostile Area unterscheidet sich deutlich von den Vorgängern aus dieser Serie, ist deutlich härter und brutaler, entwickelt die Geschichte alles andere als subtil und stellt zahlreiche Gewaltszenen in den Mittelpunkt. Doch das spannende Ambiente und das offene Ende machen gerade dies so reizvoll und die Folge zu einer Hörensache, sofern man nicht allzu zimperlich ist. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ego-Shooter als Action-Hrspiel (2016) Von EVIL Für Gamer sicherlich eine begehrte Folge. Fünf Computerspiel-Tester (2 Frauen und 3 Männer) befinden sich in einem neuartigen Cyber-Game, und wissen nicht genau, was sie erwartet. Horden von Monstern und Vampiren wollen ihnen an die Wäsche. Doch was geschieht, wenn die Spieler sterben? Ist es vielleicht doch kein Spiel? Und, wie können sie diese fantastische Welt wieder verlassen? Ein Hetzjagd auf Leben und Tod beginnt... Die Idee als ehemaliger Zocker fand ich schon mal erfrischend. Die

Umsetzung ist meiner Meinung nach nicht so ganz gelungen, da der Schwerpunkt auf Action angelegt ist. Bald merken die fünf Protagonisten erkennen dass dieses neuartige Spiel doch nicht so unreal ist, wie sie glaubten. Mit Waffen und Medipacks werden dann so viele Gegner wie möglich erlegt. Bm! Diese Folge welches nicht viel mit Grusel zu tun hat, dürfte eher die jüngeren Zuhörer ansprechen, denn Tiefgang oder ideenreiche Einfälle sucht man hier eher vergebens. Die Geschichte bzw die Idee drumherum ist auf jeden Fall sehr interessant und vielleicht dank Virtual Reality schon bald greifbar. Nur hätte man sich hier wesentlich mehr einfallen lassen sollen, als nur auf Horden von Blutsaugern und einen flachen Endgegner am Ende des Levels zu ballern... Das wars auch schon. Verschenktes Potential. 2 - 3 Sterne, die eher zur 2 tendieren.

Produktbeschreibung Fünf Pistoleros jagen nachts in einer Geisterstadt Vampire - aber wer wirklich die Jäger und wer die Gejagten sind, steht noch nicht fest. Game-Guru Amox Bloodshed, seine Freundin Little Bit Crazy und drei weitere Testspieler starten den Probelauf des neuen Horror-Games mit Begeisterung. Hier gibt es keine Auenwelt, hier gibt es keine Hilfe, hier gibt es nur die Pistoleros und ihre blutgierigen Gegner... Man muss sämtliche Monster erledigen und dann zum Kampf mit dem Endgegner antreten. Draußen in der Wirklichkeit haben die fünf Vampirjäger ganz normale Namen und normale, langweilige, Berufe, aber was draußen ist oder einmal war, zählt weniger und weniger, als deutlich wird, dass der vermeintliche Spaß in tödlichen Ernst umschlägt...