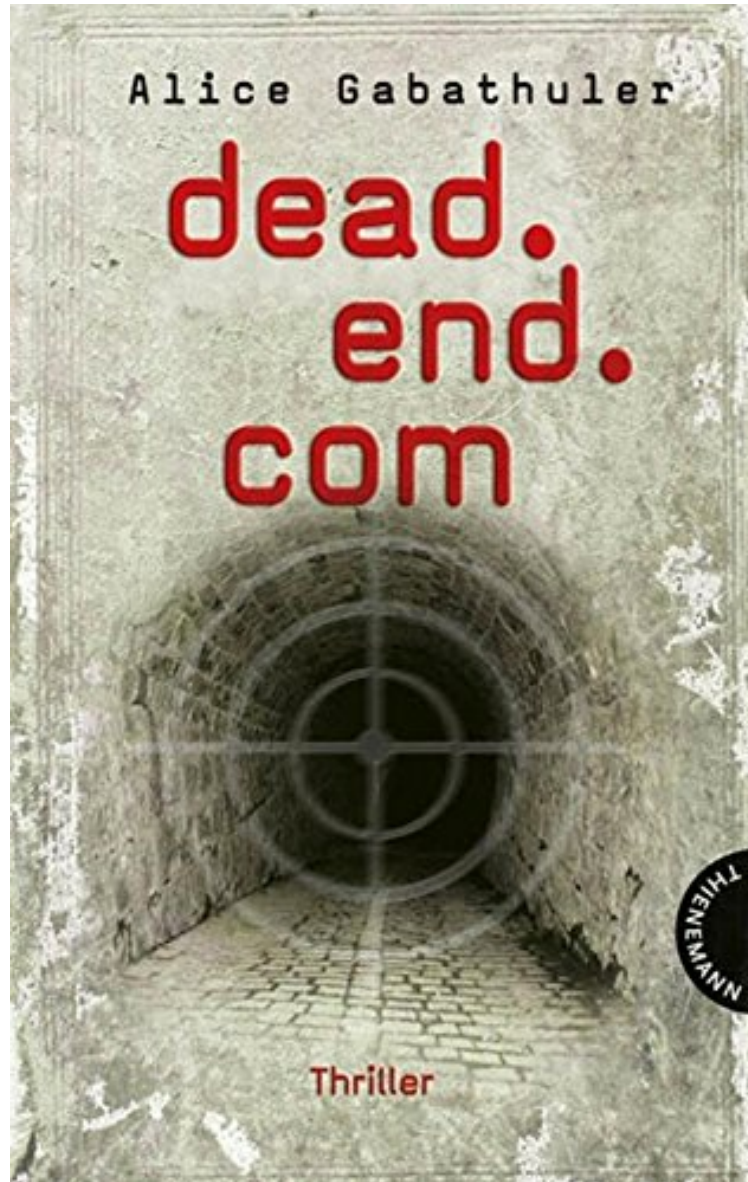


(Read free ebook) dead.end.com

dead.end.com

Von Alice Gabathuler

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #86984 in eBooksVerffentlicht am: 2011-07-15Erscheinungsdatum: 2011-07-15File Name: B005EEP3EK | File size: 52.Mb

Von Alice Gabathuler : dead.end.com before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised dead.end.com:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen10 von 10 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Spannend, aber... Von i-am-bookish.blogspot.comDie Inhaltsangabe von "dead.end.com" wird sicher nicht nur mich an andere Bcher wie beispielsweise "Erebos" erinnern, die Computerspiele, reale Animationen etc. als Themen

aufgreifen. Das ist ein schweres Los, allerdings braucht sich "dead.end.com" nicht hinter diesen anderen Erfolgsbchern zu verstecken. Denn zu unterhalten wei die Geschichte um Greti, Carlos und Mo allemal. Man wird als Leser - ebenso wie sie - direkt hineingeworfen in ein Spieleszenario, bei dem zunchst niemand so genau wei, was ihn oder sie erwarten wird und worin eigentlich das "Spiel" als solches besteht. Erst nach und nach wird offensichtlich, dass sich dieses "Spiel" nicht nur auf dem Bildschirm, sondern durchaus auch in der Realitt bewegt...Ich bin ehrlich gesagt etwas zwiegespalten, was dieses Buch betrifft. Mir hat "dead.end.com" prinzipiell gut gefallen, es ist trotz (oder wegen) der sparsamen sprachlichen Ausschweifungen sehr spannend, die kurz gehaltenen Kapitel fhren dazu, dass man das Buch eigentlich gar nicht erst gro aus der Hand legt, sondern direkt durchliest. Die Geschichte bietet aber vor allem viel Potential, aus dem man etwas mehr htte machen knnen. Das Zusammenspiel zwischen den einzelnen Spielerfiguren verliert sich schon recht frh in vagen Andeutungen, Gedankensprngen der Personen, Andeutungen, die die Vergangenheit betreffen. Und doch wird vieles lange nicht erklrt, manches sogar bis zum Ende nicht. So wurde ich beim Zuschlagen des Buches das Gefhl nicht los, irgendetwas Wesentliches verpasst, vielleicht berlesen zu haben; und manche Verwicklungen gar nicht wirklich bis ins kleinste Detail aufgenommen zu haben. Was verbindet Tessa und Mo beispielsweise? Was ist deren Vorgeschichte? Wie haben sich die einzelnen Teams gebildet, kannten sich die Mitglieder vorher schon jahrelang? Wieso will der Oberboss des Spiels unbedingt Tessa dabei haben, obwohl er doch eigentlich GENAU DAS lieber nicht wollen sollte? Solch offene Fragen fhrt zu, dass ich das Ende nicht wirklich zufriedenstellend fand. Nach mehr als der Hlfte des Buches hatte ich zudem noch immer Schwierigkeiten, die Namen der Spielteilnehmer zu behalten und die Spieler den einzelnen Gruppen zuzuordnen. Nach kurzen Verwirrungsmomenten meinerseits kam dann das gedankliche Sortieren - "Yuki geht zu Mo? Ach nein, zu Gretis Gruppe, so wars." - und dann erst ging es weiter, bis zum nchsten Namen. Schlielich erfhrt man leider recht wenig ber die einzelnen Spieler, nimmt man die Erzler Mo, Greti und Carlos mal aus - wobei die Einblicke in deren Gedanken auch nicht sehr grozig waren. Gerade Greti blieb mir eigentlich ziemlich fremd, was ich schade fand, denn ich htte gern mehr ber sie gewusst und erfahren, warum sie so geworden ist, wie sie ist, und was es mit dem stndig prsenten Vergleich zu Lara Croft auf sich hat. Tatschlich konnte ich mir leider von kaum einer Figur ein richtiges Bild machen, weil durch das Spieleszenario sehr wenig von ihnen transportiert wird. Zwar wird hier und da offensichtlich, wer in Stresssituationen aufsssig, wer aggressiv, wer ein Angsthase wird, aber das war mir leider zu mager gestreut. Was mir hier wirklich gefehlt hat, war dieses Gefhl beim Lesen, sich mit (wenigstens) irgendeiner der spielenden Figuren identifizieren, mit ihr mitfhlen zu knnen. Die Figuren waren in meinen Augen wirklich nicht mehr als das: Spielfiguren; keine echte Personen, deren Wunsch, sich eine Weile in einem Computerspiel zu verlieren, man htte nachvollziehen knnen. Auch erschien mir die Rollenverteilung "gut-bse" im Buch recht schnell festgelegt und durch keine Aha-Momente oder Wendungen mehr zu zerrtten. Wem hier der schwarze Peter zugeschrieben wurde, der hatte ihn auch von Anfang bis Ende. Kein Platz fr Berraschungen - schade. Fazit: "Dead.end.com" ist spannend, gut geschrieben und bis zu einem gewissen Grad auch geschickt ausge- und durchdacht. Trotzdem kann es mit Bchern wie "Erebus", "Ready Player One" oder "Saeculum", die in irgendeiner Weise hnliche Themen behandeln, nicht wirklich mithalten. Dafr sind mir hier und da zu sehr Ungereimtheiten aufgefallen, oder manche Aspekte wurden mir einfach zu wenig erklrt und zu wenig beleuchtet. Als spannende Zwischendurch-Lektre aber allemal geeignet. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. 4,5 Sterne fr ein kurzes aber sehr gutes Abenteuer! Von Weltentaucher Blog Ein Computerspiel das sowohl in der Realitt als auch virtuell passiert. Whrend du spielst bist du gleichzeitig im Spiel! Whrend du vor deinem Computer sitzt und deine Figur durchs Spiel fhrt, werden in echt deine Mitspieler gefangen genommen. Du hast ein Leben. Wenn du stirbst, bist du tot und hast keine zweite Chance. Ein Spiel auf Zeit, ein Spiel um Geld und ein Spiel um die Zukunft.... 1. Kriterium: Die Idee des Buches. Das Buch hrte sich fr mich an wie eine sehr gute Science Fiction Story. Stellte sich dann aber heraus als ein Thriller der unter die Haut geht. Man begleitet als Leser mehrere Personen bei ihrer neuen Spielerfahrung und verfolgt ihre Erfahrungen miteinander. Als Leser kennt man sich zuerst gar nicht so aus und ich hatte viele Bilder im Kopf. Was knnte alles noch passieren? Was ist hier eigentlich los? Es waren so viele Rtsel und ich wollte einfach wissen was hier abgeht. Die Vermischung mit der Realitt und der virtuellen Welt wurde von der Autorin wirklich sehr gut und auch gruselig umgesetzt. Zuztlich noch ein Spiel das in der Zukunft spielt. In einer Welt die komplett zerstrt ist... 2. Kriterium: Der Aufbau der Geschichte. Das Buch beginnt mit einem Interview, das nach dem Spiel gefhrt wird. Zwischendrin wird das immer wieder eingebaut. Dann steigt man als Leser ein in die Anfangsphase des Spiels. Wie die Computerspieler real in ein altes Areal gebracht werden, wo der Test des neuen Spiels starten soll. Dann wie sie eingesperrt werden und das Spiel beginnt. Man wechselt als Leser immer zwischen der Realitt und der virtuellen Welt hin und her und verfolgt die eigenartigen Ereignisse in der Realitt. Kommt euch alles sehr kompliziert vor? Ist es behaupt nicht! Jedes Kapitel ist mit einer Zeit und der Person gekennzeichnet, von der gerade berichtet wird. Das ist alles sehr unkompliziert geschrieben und man findet sich sehr gut in die Geschichte ein. Nochmal: behaupt nicht kompliziert! 3. Kriterium: Die Charaktere. Mit den Charakteren konnte ich keine richtige Bindung aufbauen. Das war wegen mehreren Grnden so: der Schreibstil der Autorin lie es gar nicht zu, dass man jemanden gern oder weniger gern hat. Ihr Hauptaugenmerk lag auf der Handlung und den Problemen zwischen den Charakteren sowie auf den Hintergrund der Geschichte. Und der zweite Grund ist, dass das Buch an sich finde ich sehr kurz ist und ruhig htte lnger sein knnen. Dadurch wird man

genau dann wenn man mehr über die Charaktere erfährt aus dieser neuen Welt herausgerissen. Ich fand das aber überhaupt nicht schlecht, denn mir gefiel genau das sehr gut. Die Charaktere waren eine Nebenhandlung, ich wollte mehr über das Spiel und die Hintergründe erfahren. Es gibt von mir deswegen hier einen ganzen Weltentaucher. 4. Kriterium: Die Spannung bzw. ob mich das Buch gefesselt hat. Absolut! Ich hab angefangen zu lesen und war dann in zwei Tagen mit dem Buch durch. Es hat mich beschäftigt, während ich nicht gelesen habe und das zeigt mir, wie sehr es mich gefesselt hat. Die ständige Bedrohung und das Nichtwissen des Lesers machte das ganze sehr viel spannender. Jedoch das Ende war viel zu schnell und auch zu kurz. Ich ziehe deswegen auch einen halben Weltentaucher ab, weil es mich viel zu ruckartig herausgerissen hat. 5. Kriterium: Die Schreibweise. Die Autorin hat die Jugendlichen bzw. die jungen Erwachsenen sehr gut getroffen. Wie sie sprechen, wie sie denken und wie sie miteinander umgehen war sehr realistisch und glaubhaft. Hatte deswegen das Gefühl, wie wenn es die Charaktere wirklich geben würde. Auch liest sich das Buch sehr schnell. Ich flog über die Seiten. Das Buch bekommt von mir 4,5 Weltentaucher, weil es mir wirklich gut gefallen hat. Es war ein kurzer Ausflug in eine Welt mit sehr viel Hintergrundgedanken. Jugendliche sind die Zukunft der Erde und das wissen die Erwachsenen nur zu genau... Wie werden wir in der Zukunft leben? Wollt ihr das wissen? Dann holt euch gleich das Buch. ;)

0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Eine recht abenteuerliche Geschichte, die etwas wirr erzählt wird. Von Dr. M. Mehrere Gruppen Jugendlicher sollen ein Computerspiel testen. Dazu werden sie auf ein Militärgelände verbracht, unterschreiben Verträge, die sie nicht vollständig verstehen und können plötzlich nicht mehr einfach weggehen. Mit dieser interessanten aber nicht neuen Grundidee beginnt dieser Thriller für Jugendliche. Zur Überraschung der Kandidaten beginnt das Spiel nicht am PC, sondern in den Tunneln und Gängen der Militäranlage. Dabei werden die gegeneinander kämpfenden Spieler fast lückenlos überwacht. Auch das ist keine neue Idee. Dass das Spiel dann im Folgenden aus dem Ruder laufen wird, kann man sich denken. Auch keine neue Idee. Kurz vor dem Ende überschlagen sich die Dinge. Plötzlich kommt eine völlig neue Komponente ins Spiel, die selbst die Überwacher zunächst vor Rätsel stellt und den eigentlichen Überraschungseffekt für den Leser ausmacht. Allerdings erweist sich damit die ganze Story als sehr abenteuerlich. Bei einem Thriller muss nicht alles realistisch sein. So ist es auch hier. Als nervig empfand ich die Konstruktion der Geschichte. Die Autorin erzählt sie in kurzen Kapiteln immer aus der Perspektive einer wechselnden Person. Da man sich weder die Namen so schnell merken kann, noch einen Plan der Anlage vor sich hat, streift die Vorstellung irgendwann. Zu allem Überfluss mischt sich dann auch noch ein anderer Erzählzweig in den Ablauf ein, der aus der Zukunft kommt und das Geschehen im Rahmen eines Fernsehinterviews von hinten aufrollt. Das geschieht selbstverständlich in vielen Einzelteilen, immer so dosiert, dass man im aktuellen Handlungsablauf nicht zu viel vom Ende verraten wird. Ich empfand diese Geschichte als recht anstrengend und ziemlich weit hergeholt.

Kurzbeschreibung
Schlussendlich sind wir nur Spielfiguren. Auch im ganz realen Leben. Carlos Alle reden von diesem neuen Game. dead. end. 24 Jugendliche dürfen es testen. In einer abgeriegelten Militäranlage kämpfen sie gegen mehr als einen Feind. Realität und Spiel verschmelzen. Bis keiner mehr dem anderen traut. Und alles außer Kontrolle gerät. Ein starker Thriller der preisgekrönten Autorin Alice Gabathuler

Werbetext
Ein Spiel um Leben und Tod

Kurzbeschreibung
Schlussendlich sind wir nur Spielfiguren. Auch im ganz realen Leben. Carlos Alle reden von diesem neuen Game. dead. end. 24 Jugendliche dürfen es testen. In einer abgeriegelten Militäranlage kämpfen sie gegen mehr als einen Feind. Realität und Spiel verschmelzen. Bis keiner mehr dem anderen traut. Und alles außer Kontrolle gerät. Ein starker Thriller der preisgekrönten Autorin Alice Gabathuler