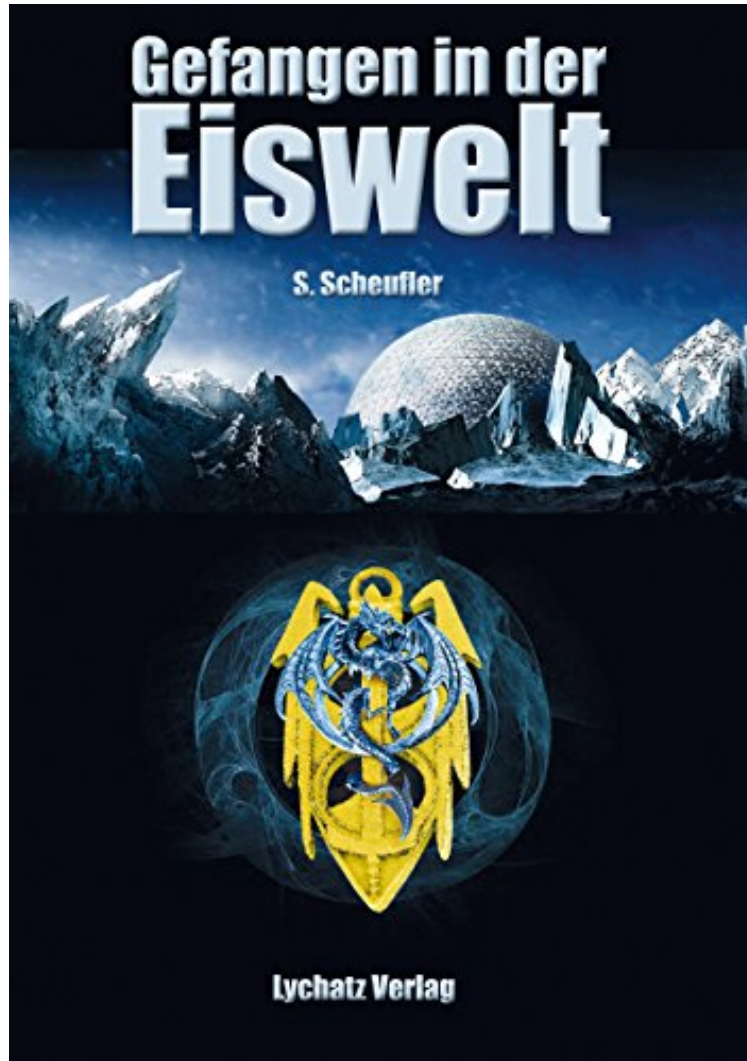


[Download ebook] Gefangen in der Eiswelt

Gefangen in der Eiswelt

Von Sylke Scheufler

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrang: #838969 in eBooksVerffentlicht am: 2014-06-08Erscheinungsdatum:
2014-06-08File Name: B00KVJ3AJ8 | File size: 32.Mb

Von Sylke Scheufler : Gefangen in der Eiswelt before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Gefangen in der Eiswelt:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.
Gefangen in einem eisigen ComputerspielVon Manfred OrlickSylke Scheuflers neuer Roman schliet unmittelbar an den Vorgnger Die Suche nach dem Drachenring an. Hier war es dem 13jhrigen Phil gelungen, seine Eltern aus dem eigenen Computerspiel zu befreien. Nun will er sie in die reale Welt zurckbringen, genau genommen in ihr Haus in der Birkenallee.Die drei landen jedoch in einer unwirtlichen Eiswste. Vor Schnee und Klte finden sie Schutz in einer gigantischen Eishhle. Auerdem entdeckt Phil eine riesige silberne Halbkugel, in der sich eine ganze Kuppelstadt befindet. Hier herrscht noch das Mittelalter und sie wird von merkwrdigen Wesen bewohnt. Diese begegnen den

Neuankömmlingen zuerst misstrauisch, ja feindselig, vor allem vor dem Digitalisierer haben sie große Angst und wollen ihn in ihre Gewalt bringen. Phil und seine Eltern sind scheinbar in dem Computerspiel Winterspa gelandet, das sein Vater selbst entwickelt hat. In der mittelalterlichen Stadt werden sie wie Gefangene gehalten. Phil findet schließlich zu dem Jungen Olaf Zutrauen und die beiden werden Freunde. Das Computerspiel ist dann jedoch von einem Virus befallen, denn die Lage in der Eisswelt eskaliert, als sich ein schwarzer Nebel ausbreitet, der Schwarze Wirbel, der alles auslöscht. Phil kann diese Katastrophe nur aufhalten, wenn er schnellstmöglich in die reale Welt zurückkehren kann. Der Digitalisierer ist jedoch in feindlichen Händen. Mit Olafs Hilfe gelingt ihm schließlich die Rettung und am Ende kehren Phil und seine Eltern in die Birkenallee zurück. Aber die Autorin hat schon eine Fortsetzung angekündigt. Sylke Scheufler versteht es, die Spannung mit unzähligen Einflüssen über die 300 Seiten aufrechtzuerhalten. Manchmal ist die Abfolge der Bilder allerdings zu rasant, sodass der Lesefluss ins Stocken kommt. Trotzdem ist der Roman gut lesbar, da spezielle Computerbegriffe sparsam verwendet werden. Daher ist das Buch nicht nur für Computerfreaks geeignet sondern für alle Fantasy-Fans. Außerdem ist die Lektüre auch ohne Kenntnis des Vorgängerbandes möglich. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Endlich geht es weiter! Von Ich Die Geschichte um Phil und seine Eltern geht weiter, die Fortsetzung der "Suche nach dem Drachenring" spielt hauptsächlich an anderen, neuen Schauplätzen, steckt aber genauso voller Überraschungen. Man muss den ersten Teil nicht unbedingt kennen, um an diesem Buch Vergnügen zu haben. Obwohl es sich um einen Fantasy-Roman handelt, geht wie im richtigen Leben auch um Konkurrenz, Neid und natürlich um Freundschaft. Ich bin schon gespannt auf den dritten Teil...

Kurzbeschreibung Bei der Rückkehr aus dem Computerspiel Die Suche nach dem Drachenring geht etwas schief, denn Phil und seine Eltern landen nicht zu Hause, sondern in einer virtuellen Eisswelt. Deren Bewohner glauben, die Fremden würden Tod und Verderben bringen und nehmen ihnen den Digitalisierer ab. Als die Eisswelt Stück für Stück von schwarzen Schleiern vernichtet wird, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit... Kurzbeschreibung Bei der Rückkehr aus dem Computerspiel Die Suche nach dem Drachenring geht etwas schief, denn Phil und seine Eltern landen nicht zu Hause, sondern in einer virtuellen Eisswelt. Deren Bewohner glauben, die Fremden würden Tod und Verderben bringen und nehmen ihnen den Digitalisierer ab. Als die Eisswelt Stück für Stück von schwarzen Schleiern vernichtet wird, beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit...