

[Download pdf] Guild Wars Band 2: Die Herrschaft der Drachen

## Guild Wars Band 2: Die Herrschaft der Drachen

Von Robert J. King

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



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation - Verkaufsrang: #43881 in eBooks Veröffentlicht am: 2012-02-13 Erscheinungsdatum: 2012-02-13 File Name: B00L5V2OS4 | File size: 33.Mb

**Von Robert J. King : Guild Wars Band 2: Die Herrschaft der Drachen** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Guild Wars Band 2: Die Herrschaft der Drachen:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Muss für Guild Wars Fans Von Mr.DD Im Gegensatz zum ersten Buch "Die Geister von Ascalon" enthält diese Story Spannung. Es wird eine Geschichte erzählt, die zum Verständnis der Handlung innerhalb des Spieles ausserordentlich

beitragt. Die Charaktere werden treffend beschrieben. Die Story ist mitreißend. Ein Roman, der sogar für Nicht-GuildWars-Spieler empfehlenswert ist. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Actionreiches Fantasy-Abenteuer in der Welt von Guild Wars 2. Von Leseratte. Nachdem ich den ersten Teil der Guild-Wars-2-Buchreihe "Die Geister von Ascalon" mit Begeisterung gelesen habe war ich sehr gespannt auf das zweite Buch der Reihe - und wurde nicht enttäuscht. Das Buch ist actionreiche Fantasy vom Feinsten! Worum es geht: In den Tiefen Tyrias sind die Alten Drachen aus ihrem jahrhundertalten Schlaf erwacht. Gemeinsam bedrohen sie Tyria - bis sich ihnen eine Gruppe von sechs Helden entgegenstellt, die "Klinge des Schicksals": Eir, die Norn- Jgerin; Snaff, der geniale Asura und seine Assistentin Zojja; Rytlock, der wilde Charr-Krieger; die Sylvari Caithe und Logan Thackeray, der menschliche Hauptmann der Seraph-Wache. Geschildert wird, wie sich die Heldengruppe fröhlich zusammenrauft, wie los ins Abenteuer ziehen, ihre Siege und auch ihre bitteren Niederlagen. Viel mehr zur Handlung möchte ich nicht verraten. Dieser Band liest sich gut, auch wenn er aus meiner Sicht ganz anders geschrieben ist, als die "Geister von Ascalon" (kein Wunder, der Autor ist ja auch ein anderer): "Die Herrschaft der Drachen" ist wesentlich actionreicher und kampfbetonter als "Die Geister von Ascalon", die Handlung ist schneller und das ganze hat mehr "Speed" als der erste Teil. Insofern: Wer sich mit den Geistern von Ascalon nicht anfreunden konnte, sollte diesem Buch ruhig eine Chance geben - es ist von der Art her wirklich anders. Ich denke: Dieses Buch ist für jeden Fantasy-Fan geeignet. Für Guild Wars-Fans bietet es aber ganz besondere Schmankerl, quasi eine Vorschau auf Guild Wars 2, die Charaktere und Kampfklassen. Auch alte Bekannte trifft man wieder, in Form von bekannten Städten, Orten und Landschaften aus dem Spiel (z.B. die Kristallwüste), aber auch in Form von bekannten Namen - zum Beispiel ist Logan Thackeray der Nachfahre des bekannten Keiran Thackeray aus Guild Wars 1. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gut informiert. Von sato kun. Habe mir natürlich vorher viele positive und negative Kommentare durchgelesen, bevor ich mich zum Kauf entschlossen hatte. Mich hat aber der Wissensdurst dazu gebracht das Buch zu kaufen und ich wurde nicht enttäuscht. Sicherlich ist das Buch wirklich eher für Spieler von Guild Wars bzw Guild Wars 2 gedacht. Jemand ohne Bezug zu den Spielen würde vermutlich schnell das Interesse an dem Buch verlieren oder es zu flach geschrieben finden. Ich fand es hingegen sehr informativ, da ich selbst Guild Wars 2 spiele. Konnte durch die Hintergrundgeschichte einige Handlungen und Zusammenhänge besser verstehen. Auch jedes Mal wenn Andeutungen im Spiel auftauchten musste ich an das Buch denken ^^ Von Stil her ist es vermutlich kein Meisterwerk, aber es lässt sich angenehm lesen. Habe auch einige Rechtschreib- und Satzfehler gefunden, aber sonst kann ich mich nicht großartig beschweren. Wer also wirklich mehr von der großen Welt und ihren Figuren in Guild Wars erfahren will, kann dieses Buch gerne lesen. Das Einzige, was mich etwas gestört hat, war das Ende. Mir war zwar bewusst wie es endet, fand es aber etwas ungeschickt geschrieben. Muss dazu auch sagen, dass ich es gebraucht gekauft habe, das Buch aber nagelneu war, dafür ein großes Lob an den Handel.

Kurzbeschreibung DAS SCHICKSAL RUFT - SIE FOLGEN ... In den dunklen Tiefen Tyrias sind die Alten Drachen aus ihrem jahrhundertalten Schlaf erwacht. Zunächst erhob sich Primordus und jagte die Asura aus ihrem unterirdischen Reich an die Oberfläche. Ein halbes Jahrhundert später erwachte Jormag und zwang die Norn zur Flucht aus den südlichen Zittergipfeln. Eine Generation später kehrte Zhaitan in einer kontinenterschütternden Umwälzung zurück, wobei unter anderem die Hauptstadt der Menschennation Kryta berflutet wurde. Die Völker Tyrias stehen am Abgrund. Helden warfen sich der Bedrohung mutig entgegen, nur um zu willfährigen Dienern zu werden; Armeen stellten sich den Drachen und wurden mähelos hinweggefegt; die Zwerge opferten ihr gesamtes Volk, um einen einzelnen Drachen-Champion zur Strecke zu bringen. Die Tage der Sterblichen scheinen gezählt ... Aus den Reihen der Geschlagenen erheben sich 6 mutige Streiter, die für ihre Völker in die Schlacht ziehen wollen: Eir, die Norn- Jgerin; Snaff, der geniale Asura und seine Assistentin Zojja; Rytlock, der wilde Charr-Krieger; die Sylvari Caithe und Logan, der menschliche Hauptmann der Seraph-Wache. Zusammen bilden sie die legendäre Abenteurergruppe Klinge des Schicksals - und das Schicksal Tyrias liegt nun in ihren Händen ...

Kurzbeschreibung DAS SCHICKSAL RUFT - SIE FOLGEN ... In den dunklen Tiefen Tyrias sind die Alten Drachen aus ihrem jahrhundertalten Schlaf erwacht. Zunächst erhob sich Primordus und jagte die Asura aus ihrem unterirdischen Reich an die Oberfläche. Ein halbes Jahrhundert später erwachte Jormag und zwang die Norn zur Flucht aus den südlichen Zittergipfeln. Eine Generation später kehrte Zhaitan in einer kontinenterschütternden Umwälzung zurück, wobei unter anderem die Hauptstadt der Menschennation Kryta berflutet wurde. Die Völker Tyrias stehen am Abgrund. Helden warfen sich der Bedrohung mutig entgegen, nur um zu willfährigen Dienern zu werden; Armeen stellten sich den Drachen und wurden mähelos hinweggefegt; die Zwerge opferten ihr gesamtes Volk, um einen einzelnen Drachen-Champion zur Strecke zu bringen. Die Tage der Sterblichen scheinen gezählt ... Aus den Reihen der Geschlagenen erheben sich 6 mutige Streiter, die für ihre Völker in die Schlacht ziehen wollen: Eir, die Norn- Jgerin; Snaff, der geniale Asura und seine Assistentin Zojja; Rytlock, der wilde Charr-Krieger; die Sylvari Caithe und Logan, der menschliche Hauptmann der Seraph-Wache. Zusammen bilden sie die legendäre Abenteurergruppe Klinge des Schicksals - und das Schicksal Tyrias liegt nun in ihren Händen ...