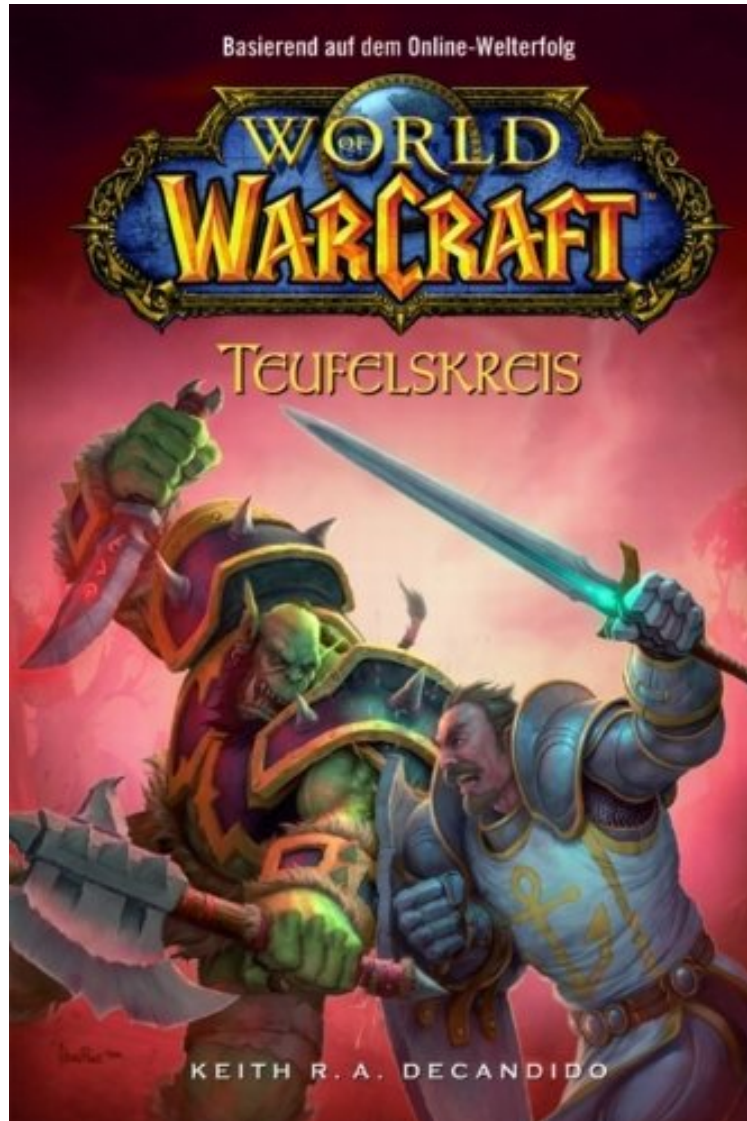


[DOWNLOAD] World of Warcraft Band 1: Teufelskreis

World of Warcraft Band 1: Teufelskreis

Von Keith R. A. DeCandido

ebooks | Download PDF | *ePub | DOC | audiobook



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrang: #7009 in eBooksVerffentlicht am: 2009-12-01Erscheinungsdatum: 2009-12-01File Name: B00L5T5XTS | File size: 17.Mb

Von Keith R. A. DeCandido : World of Warcraft Band 1: Teufelskreis before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised World of Warcraft Band 1: Teufelskreis:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Der Lesespass zum GameVon MatunhoHabe das Buch als Add On zum Spiel fr meinen Junior gekauft, damit er nicht beim Gamen das Lesen verlernt. Bereits nach 3 Tagen hatte er das Buch durch und war recht angetan, was ich damit auch bin. So hat er wenigstens nicht nur vor dem Rechner rumgegangen sondern ein paar mehr Zellen beansprucht.

Also "Daumen hoch". 21 von 23 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. WoW mal ohne Rechner. Von Media-Mania Wer bei einem Roman nach einem Computerspiel groe Literatur erwartet, ist natrlich recht schief gewickelt. Die Erwartung ist wahrscheinlich eher ein gut zu lesender Abenteuerroman mit ein bisschen Kampfaction und ein paar Intrigen. Ersetzt man jetzt die Kampfaction mit Magie und fgt noch mehr Intrigen hinzu, so kommt man bei diesem Buch recht gut hin. Es geht um die bsartigen Einfflsterungen eines der wenigen Dmonen, die noch in Kalimdor zurckgeblieben sind, und dem muss man erst mal auf die Schliche kommen. "Teufelskreis" ist gut geschrieben, recht spannend und auch einigermaen farbig, speziell, was die verschiedenen Ork- und Trollstimme angeht, die Erwhnung finden. Dazu gibt es noch eine Lektion in der Geschichte der Bedrohung durch Dmonen und der darauf folgenden Kriege, die das Spiel auch unterfittern werden. Also ein nettes Leseabenteuer fr Zwischendurch, vielleicht auch ganz gut, um junge Spieler ein bisschen ans Lesen zu bringen. 27 von 29 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Teufelskreis - Rezension Von Sebastian Gingter Auf meinem letzten Streifzug durch die Regale meines Lieblings-Rollenspielladens, dem Sturmdrachen in Freiburg (ehemals UFO - zumindest hiess es so noch bei meinem letzten Besuch dort), stolperte ich ber den ersten offiziellen WoW-Roman: Teufelskreis. Der mir zuerst vom Namen unbekannt Autor Keith R. A. DeCandido (noch so einer mit 2 zuztlichen Initialen wie ich ;-)) hat auch Werke im Buffy Angel- Universum geschrieben. Andromeda und z.B. Farscape hat er verfat und auch die Tales of the Dominion War im StarTrek Universum stammen aus seiner Feder. Und auf einmal war er mir doch nicht mehr so ganz unbekannt. Als bekennender Trekkie kenne ich die Geschichten wahrlich sehr gut ;-). Nun gut, auf jeden Fall hielt ich dann den Teufelskreis in meinen Hnden und es blieb mir freilich nichts anderes brig, als das Taschenbuch gleich zu kaufen. Die Story spielt ein Jahr vor dem Beginn unser aller WoW-Erfahrungen. Die entscheidende Schlacht gegen die Brennende Legion liegt drei Jahre zurck drei Jahre, in denen das Bndnis der Horde und der Allianz keinem gemeinsamen Feind mehr gegenbestand, drei Jahre, in denen die beiden Fraktionen eher zurckgezogen voneinander weiterlebten. Die Versklavung der Orks durch die Menschen ist noch lange nicht vergessen, und die beiden Rassen sehen sich immer noch oder schon wieder? mit starken Vorurteilen. Lady Jaina Proudmoore von Theramore und der Kriegshuptling Thrall versuchen, das ehemalige Bndnis zwischen Menschen und Orks aufrecht zu erhalten, whrend einer der brig gebliebenen niederen Dmonen versucht, den Keil immer tiefer zwischen die Rassen zu treiben, und dazu eine geheime Organisation das Flammende Schwert auf beiden Seiten wieder ins Leben ruft und neu aufbaut. Die Geheimorganisation greift um sich, umgarnt gar Personen die den beiden Fhrern sehr nahe stehen und droht, die Fraktionen in einem erneuten Krieg gegeneinander auszuspielen. Neben Proudmoore und Thrall, diesen beiden aus dem Spiel doch sehr gut bekannten Persnlichkeiten, spielen unter anderen auch die ehemalige Wchterin Aegwynn und deren Historie um Medivh, die Tirisfalen sowie Sargeras und einige andere bekannte Namen eine grere Rolle. Mehr wre leider ein Spoiler, und das mchte ich Euch doch ersparen. Die 24 Kapitel bringen auf ca. 280 Seiten eher leichter Romankost doch einen guten Einblick in die Spaltung der Fraktionen und die Vorgeschichte von WoW. Dennoch wird leider nur gegen Anfang die Zerrttung des Bdnisses direkt an der Basis also im Volk der Fraktionen - klar gemacht, gegen Ende wird hier immer mehr Abstand genommen und es dreht sich nur noch um die Hauptpersonen. Fr einen Roman verstndlich, aber als Spieler verliert man sich dort irgendwann. Ich fr meinen Teil htte mir gewnscht, es wrde mehr auf die Vielfltigkeit der Welt eingegangen: Es dreht sich nahezu ausschlielich um die Probleme der Menschen mit den Orks. Elfen, Zwerge und Trolle werden zwar erwht, aber nur ein, zwei zu diesem Zeitpunkt noch neutrale Gnome werden namentlich genannt. Die Untoten finden leider gar keine Rolle hier, nur der Lichknig wird kurz angesprochen. Es ist die Rede von einzelnen Schamanen und ein Jger spielt eine kleine Gastrolle, aber als Druide oder Hexer erkennt man hier niemanden des eigenen Standes wieder. Etwas schade fr einen Einstiegsroman in die World of Warcraft, denn die Fans des Universums wollen schlielich auch sich ein wenig in der Story wiederfinden. Ich kann mir gut vorstellen, dass einige Leute wie ich von diesem doch etwas schwachen Einstieg enttuscht sein werden. Teufelskreis ist sehr einfach geschrieben, manche Passagen lsst man beim Lesen fast schon aus um zur nchsten hoffentlich spannenderen Stelle zu springen, an die wirklich spannenden Abschnitte ist man leider nur eher kurz gefesselt. Alles in allem ist dieser Roman wie ich schon erwhte sehr leichte Kost. Ich htte mehr erwartet. Mehr Text, mehr Spannung, mehr Charaktere, mehr Action, vor allem mehr Liebe zum Detail. Dennoch: die Darstellung des Drumherum ist schn. Die Einblicke in die Geschichte vor dem Spiel, in einzelnen Episoden die Rckblenden auf die Zeiten des Kampfes gegen die Brennende Legion, in die Historie des Spieles welches mich so begeistert, hat schon etwas. Teufelskreis ist nicht wirklich schlecht, aber eben auch nicht wirklich gut. Empfehlenswert fr WoW-Fans, aber Freunde spannender Literatur und guter Romane sollten sich vielleicht doch eher an ihre bisherigen Lieblingsautoren halten.

Kurzbeschreibung Die Brennende Legion wurde besiegt und die stlichen Regionen von Kalimdor werden nun von zwei Parteien beherrscht: Auf der einen Seite die Orks von Durotar, unter dem Kommando des charismatischen Kriegshuptlings Thrall, auf der anderen Seite die Menschen von Theramore, angefhrt von der mchtigsten Magierin dieser Zeit: Lady Jaina Proudmoore. Doch der Frieden zwischen Orks und Menschen ist brchig. Wiederholte Angriffe

auf Durotar legen den Verdacht nahe, dass die alte Feindschaft zwischen den beiden Vlkern erneut entbrannt ist. Thrall und Jaina setzen alles daran, dass die Woge des Hasses nicht erneut über Kalimdor brandet und das Land in einen weiteren furchtbaren Krieg zieht.

TEUFELSKREIS Ein völlig eigenständiger Roman um Magie, Krieg und Heldentum - basierend auf den preisgekrönten Videogame-Bestsellern von Blizzard Entertainment.

Kurzbeschreibung Die Brennende Legion wurde besiegt und die stlichen Regionen von Kalimdor werden nun von zwei Parteien beherrscht: Auf der einen Seite die Orks von Durotar, unter dem Kommando des charismatischen Kriegshuptlings Thrall, auf der anderen Seite die Menschen von Theramore, angeführt von der mächtigsten Magierin dieser Zeit: Lady Jaina Proudmoore. Doch der Frieden zwischen Orks und Menschen ist brüchig. Wiederholte Angriffe auf Durotar legen den Verdacht nahe, dass die alte Feindschaft zwischen den beiden Vlkern erneut entbrannt ist. Thrall und Jaina setzen alles daran, dass die Woge des Hasses nicht erneut über Kalimdor brandet und das Land in einen weiteren furchtbaren Krieg zieht.

TEUFELSKREIS Ein völlig eigenständiger Roman um Magie, Krieg und Heldentum - basierend auf den preisgekrönten Videogame-Bestsellern von Blizzard Entertainment.