

[Mobile library] Edge of Destiny (Guild Wars)

Edge of Destiny (Guild Wars)

Von J. Robert King

DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



Produktinformation -Verkaufsrang: #70395 in eBooksVerffentlicht am: 2014-06-27Erscheinungsdatum: 2014-06-27File Name: B00MLDT67W | File size: 25.Mb

Von J. Robert King : Edge of Destiny (Guild Wars) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Edge of Destiny (Guild Wars):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Started and ended fineVon DebugErrMidpart was a bit lengthy with numerous battles, one very similar and predictable as the other, but possibly required. The start and end however make this book really valuable for Guild Wars 2 fans interested in lore.13 von 13 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Die Besten der Besten der Besten, Sir

!Von Michael Ich war von "Ghosts of Ascalon" wirklich positiv überrascht, deshalb waren meine Erwartungen an "Edge of Destiny" vielleicht zu hoch. Das Buch erzählt die Vorgeschichte der wohl wichtigsten NPCs in GW2 und muss sicherstellen, dass diese wirklich mächtig erscheinen. Die großen Viecher werden ohne Probleme in ein paar Stößen beseitigt. Mussten die Helden in "GoA" sich noch anstrengen um einen "normalen" Gegner zu besiegen, fallen Sie hier zu tausenden. Wird man schwer verletzt ist das nur halb so wild, ein Tag beim Heiler und schon kann man wieder fröhlich durch die Gegend laufen. Einem wird zwar klar, dass es sich hierbei um die fieseste Gruppe von Helden weit und breit handelt aber es kommt einem stellenweise so vor, als ob sich hier Lvl 20 Helden durchs Tutorial kloppen. Das Buch vermittelt auch kein wirkliches Gefühl für die Größe der Welt. Berall geht ein Portal hin, der Gegner, den es zu besiegen gilt hat seine Höhle gefühlt 3 Meter neben der Norn Siedlung. Mindestens zwei Stellen im Buch schreien den Leser fast an mit der Botschaft: Im Spiel müsst ihr zusammenarbeiten und eure Gruppe gut mischen. Die gesamte Seitengeschichte mit Logan und der Königin ist einfach nur nervig und kitschig. Die Feindschaft zwischen Menschen und Charr, die im ersten Buch wirklich gut beschrieben wurde und die ganze Zeit spürbar war, kommt hier nicht wirklich rüber. Caithe's Seitengeschichte mit dem Alptraum wirkt irgendwie aufgesetzt und scheint nur im Buch zu sein um's mal erwähnt zu haben. Die Dialoge die damit verbunden sind laufen nach dem Schema "Nein! - Doch! - Oh!" ab. Das Ende lässt einen mehr oder weniger im Regen stehen. Im Grunde könnte das Buch mit dem Satz enden: Fortsetzung folgt im Spiel. Leute die GW2 spielen wollen können noch einen Stern drauf rechnen, alleine um die Vorgeschichte der NPCs zu kennen. Alle anderen sollten die Finger von dem Buch lassen. 14 von 15 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Viel besser als "Ghosts of Ascalon" Von ro-kurorai Servus allerseits, diese Rezension bezieht sich auf die Original-US-Fassung des Buchs. Nachdem ich aus Vorfreude auf GW2 den ersten GW2 Roman "Ghosts of Ascalon" ohne irgendwelche Erwartungen durchgelesen und von ihm sehr stark positiv überrascht wurde, habe ich mir prompt "Edge of Destiny" bestellt, welches - typisch ^^ - noch vor Weihnachten angekommen ist. Da es bereits eine Vielzahl guter Bewertungen für's erste Buch gibt möchte ich euch lediglich meine Erfahrungen zum 2. Roman mitteilen. Edge of Destiny ist chronologisch gesehen der (aktuell) 1. Teil der GW2 Romane und spielt sich 5 Jahre vor Ghosts of Ascalon (1919 AE) ab. Das Buch deckt ein ganzes Jahr ab (1919-20 AE). Edge of Destiny sind die 5 bzw. 7 ikonischen GW2 Helden, welche auf dem wunderschönen Coverartwork von Kekai Kotaki abgebildet sind. Es fehlen lediglich Eirs schwarzer Wolf "Garm" und Zojjas Mentor und Meister "Snaff". Der Roman stellt dem Leser eben jene Figuren vor, welche der Spieler bereits sehr früh in GW2 treffen wird. Wir erfahren ihre Motivationen, Hintergründe und Fähigkeiten und bekommen mit wie aus diesen Individuen die legendäre Gruppe Destiny's Edge entsteht. Wir sind bei ihren individuellen Kämpfen dabei, begleiten sie als Gruppe, als sie den ersten Drachenchampion besiegen (welchem noch zwei weitere folgen ^^) und schließlich bekommen wir den ersten Kampf der Gruppe gegen einen echten Drachen hautnah mit. Während "Ghosts of Ascalon" primär die Welt und geschichtliche Entwicklung zur Zeit von GW2 hervorhebt - immerhin sind 250 Jahre zwischen Guild Wars und GW2 vergangen - konzentriert sich "Edge of Destiny" auf die Titelhelden. Leser des Buches werden die Titelhelden, deren Beziehung zueinander und deren Gründe zum Kampf gegen die Drachen sofort verstehen. Es werden außerdem Orte beschrieben/vorgelegt, welche im 1. Buch nicht erwähnt werden. Was mir sehr gut gefallen hat, war die Tiefe und Liebe zum Detail die Mr. King für ArenaNet's Welt gezeigt hat. Selbst wenn man absolut nichts mit GW am Hut hat lohnt sich das Buch für jeden Fantasy-Fan. Man fühlt sich mittendrin in der Geschichte und kann mit den Figuren mitfühlen, da sie sehr "menschlich" gezeichnet sind. Es gibt auch deutlich mehr humorvolle Situationen im Buch als es in "Ghosts of Ascalon" der Fall war. Ich hatte mich bei einigen Bemerkungen und Handlungen von Caithe (Sylvari) oder Rytlock (Charr) fast totlachen können. Ich empfehle das Buch unbedingt im Englischen, da sicherlich der abgedrehte Humor oder die Situationskomik bei der Lokalisierung ins Deutsche etwas leiden werden. Da ich nicht spoilern möchte kann ich nur jedem der das erste Buch gemocht hat dieses nur wärmstens empfehlen, es hat mir sehr viel besser gefallen und ich habe es in 3 oder 4 Sitzungen verschlungen. Kleiner Gameplay-Spoiler: Es wird angedeutet, dass Assassin und Mesmer spielbare Klassen in GW2 sein werden =) Das Ende des Buchs ist eine Andeutung auf die Rolle des Spielers in GW2, was wieder Kings Liebe zum Detail hervorhebt. Ich kann's kaum erwarten die Geschichte weiterzuverfolgen und diese Helden, die mir so ans Herz gewachsen sind, endlich in-game zu treffen und an ihrer Seite zu kämpfen. Meine Erwartungen an das 3. Buch sind dementsprechend hoch.

Kurzbeschreibung Destiny Called - They Answered In the dark recesses of Tyria, elder dragons have awoken from millennial slumbers. First came Primordus, which stirred in the Depths forcing the asura to flee to the surface. Half a century later, Jormag awoke and drove the norn from the frozen climes of the Northern Shiverpeaks, corrupting sons and brothers along the way. A generation later, Zhaitan arose in a cataclysmic event that reshaped a continent and flooded the capital of the human nation of Kryta. The races of Tyria stand on the edge of destiny. Heroes have battled against dragon minions, only to be corrupted into service of the enemy. Armies have marched on the dragons and been swept aside. The dwarves sacrificed their entire race to defeat a single dragon champion. The age of mortals may soon be over. This is a time for heroes. While the races of Tyria stand apart, six heroic individuals will come together to

fight for their people: Eir, the norn huntress with the soul of an artist; Snaff, the asuran genius, and his ambitious assistant Zojja; Rytlock, the ferocious charr warrior in exile; Caithe, a deadly sylvari with deep secrets; and Logan, the valiant human guardian dealing with divided loyalties. Together they become Destiny's Edge. Together they answer the call. But will it be enough?

Kurzbeschreibung Destiny Called - They Answered In the dark recesses of Tyria, elder dragons have awoken from millennial slumbers. First came Primordus, which stirred in the Depths forcing the asura to flee to the surface. Half a century later, Jormag awoke and drove the norn from the frozen climes of the Northern Shiverpeaks, corrupting sons and brothers along the way. A generation later, Zhaitan arose in a cataclysmic event that reshaped a continent and flooded the capital of the human nation of Kryta. The races of Tyria stand on the edge of destiny. Heroes have battled against dragon minions, only to be corrupted into service of the enemy. Armies have marched on the dragons and been swept aside. The dwarves sacrificed their entire race to defeat a single dragon champion. The age of mortals may soon be over. This is a time for heroes. While the races of Tyria stand apart, six heroic individuals will come together to fight for their people: Eir, the norn huntress with the soul of an artist; Snaff, the asuran genius, and his ambitious assistant Zojja; Rytlock, the ferocious charr warrior in exile; Caithe, a deadly sylvari with deep secrets; and Logan, the valiant human guardian dealing with divided loyalties. Together they become Destiny's Edge. Together they answer the call. But will it be enough?

ber den Autor und weitere Mitwirkende J. Robert King is a novelist who has also worked as a game designer on a number of products for the Dungeons Dragons fantasy role-playing game from TSR.