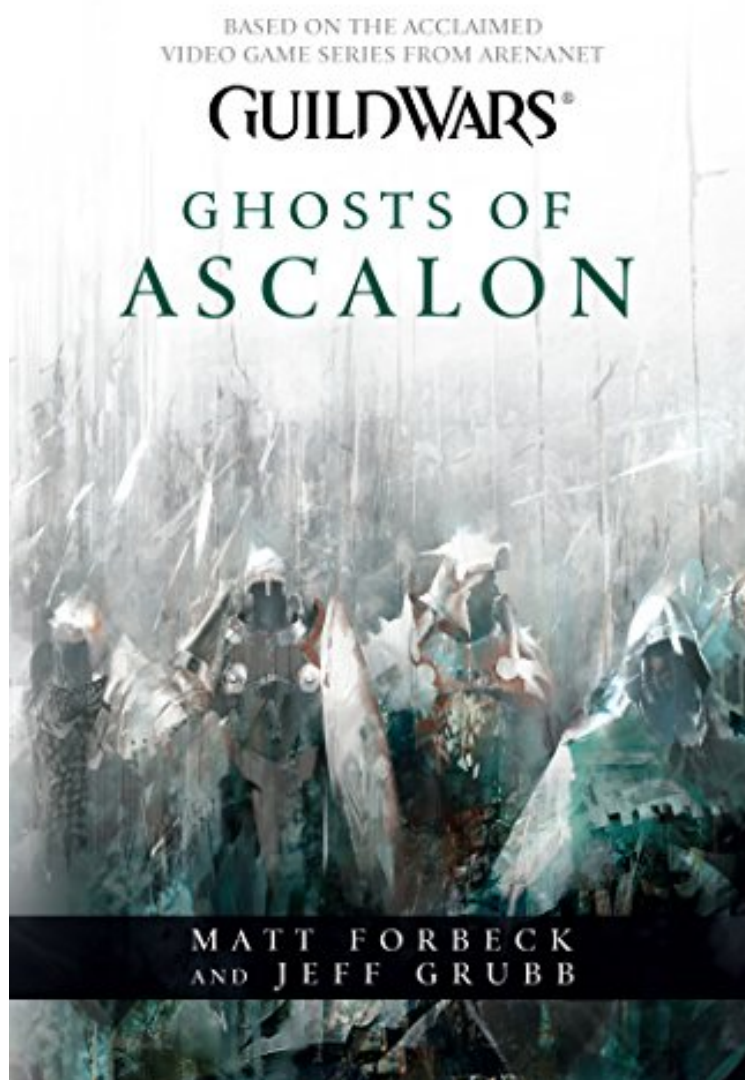


(Download) Ghosts of Ascalon (Guild Wars)

Ghosts of Ascalon (Guild Wars)

Von Matt Forbeck, Jeff Grubb

**Download PDF / ePub / DOC / audiobook / ebooks*



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #69717 in eBooksVerffentlicht am: 2014-05-30Erscheinungsdatum:
2014-05-30File Name: B00MLDU84M | File size: 32.Mb

Von Matt Forbeck, Jeff Grubb : Ghosts of Ascalon (Guild Wars) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Ghosts of Ascalon (Guild Wars):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Fr GW-Fans ein Muss ! Fr alle anderen Auch !Von DoitsujinIch habe das Buch grade fertig gelesen und mchte nun meine Empfehlung aussprechen !Ich bin Guildwars Spieler der ersten Stunde und habe auch alle Teile durchgespielt, d.h. ich

kenne mich in der Welt von GW aus - und ich sage, die Autoren haben mit diesem Buch wirklich die altbekannte und geliebte Welt von Guildwars zum Leben erweckt! Man fhlt sich wirklich wie auf einer epischen Mission mit seiner Party in die dsteren Ruinen von Ascalon, und erlebt dabei allerlei Abenteuerliches. Die Charaktere sind gut durchdacht und geben wirklich wieder, wo die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der 5 groen Rassen liegen. Die Zeit spielt kurz vor Beginn des neuen Spiels GW2 und ist somit einige Jahrhunderte nach der Zeit von GW1. Vieles hat sich verndert, aber man kann durchaus noch viele Dinge aus der Vergangenheit wiedererkennen. Alle Fantasy-Leser die nicht GW gespielt haben sei gesagt: Man muss keine Vorkenntnisse haben um diesen Roman geniessen zu knnen! Es werden alle wirklich wichtigen Dinge nochmal angesprochen, damit man wenigstens grob die Welt von GW kennenlernt. Es ist sogar eine Karte von Tyria (der Kontinent auf dem die Geschichte spielt) enthalten, sodass man wichtige Orte und die Reise der Protagonisten besser visualisieren kann. Ich finde das Wichtigste ist: das Buch ist spannend bis zum Schluss, und die Geschichte ist konsistent mit dem Spiel auf dem es basiert! Nur noch ein Hinweis: dies ist die englische Originalfassung, und das benutzte Englisch ist nicht immer einfach. Man sollte mindestens gute bis sehr gute Englischkenntnisse haben (10. Klasse aufwrts) damit man nicht bei jedem dritten Satz ins Stocken gert ;-). Alles in allem 5 Sterne, und ich freue mich schon auf den nchsten Roman aus der Welt von Guildwars ! 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Kurzweiliges Lesevergnen Von -Kunde Wie schon von anderen Rezensenten erwht, baut der Inhalt dieses Buches auf dem Guild Wars Universum auf, dessen Kenntnis aber nicht vonnoten ist, um der Geschichte folgen zu knnen. Tatschlich hatte ich die Vorgnge um Knig Adelbert irgendwie anders in Erinnerung, trotzdem berzeugen die Hintergrunddarstellungen des Buches durchaus und fgen sich wunderbar in das bekannte Universum ein. Sehr schn werden die verschiedenen Vlker in ihren Eigenarten beschrieben, trotzdem kommt die individuelle Entwicklung der Protagonisten nicht zu kurz. Die Geschichte selbst ist sehr kurzweilig gehalten: viele spannende Szenen fgen sich wunderbar in den Handlungsfaden ein und versprechen Lesespa bis zum Schluss. Der Autor geht nicht gerade zimperlich mit den Darstellern um, die relativ hohe Fluktuation der Charaktere sorgt fr reichlich Abwechslung, berschreitet aber gewisse Grenzen nicht. Die Sprache ist vergleichsweise einfach gehalten, wirkt aber nicht zu flach, sodass auch weiter fortgeschrittene Leser auf ihre Kosten kommen. Fr meinen Geschmack htte der Autor auch gern einfach weiter erzhlen knnen. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein gutes Buch fr Fantasy Fans Von Ravenwrath Das Buch hat mir gut gefallen, es ist gut geschrieben und strukturiert, so dass man auch mal eine lngere Pause beim Lesen einlegen kann ohne den Faden zu verlieren und bietet neben einer nicht nur fr Guildwars-Fans interessanten Geschichte auch einiges an Action und Einblicke in die Geflogenheiten der verschiedenen Rassen des GW-Universums. Meine Englisch-Kenntnisse liegen im Durchschnitt und ich konnte das Buch auf Englisch flssig und ohne Einschrnkungen lesen.

Kurzbeschreibung 250 years ago, Ascalon burned . . . Desperate to defend his land from advancing hordes of bestial charr, King Adelbern summoned the all-powerful Foefire to repel the invaders. But magic can be a double-edged sword the Foefire burned both charr and human alike. While the charr corpses smoldered, the slain Ascalonians arose again, transformed by their king's rage into ghostly protectors and charged with guarding the realm . . . forever. The once mighty kingdom became a haunted shadow of its former glory. Centuries later, the descendants of Ascalon, exiled to the nation of Kryta, are besieged on all sides. To save humankind, Queen Jennah seeks to negotiate a treaty with the hated charr. But one obstacle remains. The charr legions won't sign the truce until their most prized possession, the Claw of the Khan-Ur, is returned from the ruins of fallen Ascalon. Now a mismatched band of adventurers, each plagued by ghosts of their own, sets forth into a haunted, war-torn land to retrieve the Claw. Without the artifact, there is no hope for peace between human and charr but the undead king who rules Ascalon won't give it up easily, and not everyone wants peace! Kurzbeschreibung 250 years ago, Ascalon burned . . . Desperate to defend his land from advancing hordes of bestial charr, King Adelbern summoned the all-powerful Foefire to repel the invaders. But magic can be a double-edged sword the Foefire burned both charr and human alike. While the charr corpses smoldered, the slain Ascalonians arose again, transformed by their king's rage into ghostly protectors and charged with guarding the realm . . . forever. The once mighty kingdom became a haunted shadow of its former glory. Centuries later, the descendants of Ascalon, exiled to the nation of Kryta, are besieged on all sides. To save humankind, Queen Jennah seeks to negotiate a treaty with the hated charr. But one obstacle remains. The charr legions won't sign the truce until their most prized possession, the Claw of the Khan-Ur, is returned from the ruins of fallen Ascalon. Now a mismatched band of adventurers, each plagued by ghosts of their own, sets forth into a haunted, war-torn land to retrieve the Claw. Without the artifact, there is no hope for peace between human and charr but the undead king who rules Ascalon won't give it up easily, and not everyone wants peace! ber den Autor Matt Forbeck is the author of 16 novels, including the award-nominated Guild Wars: Ghosts of Ascalon. Jeff Grubb is an author and game designer, best known for his work on games such as Guild Wars Nightfall.