

[DOWNLOAD] StarCraft: Ghost--Spectres (English Edition)

StarCraft: Ghost--Spectres (English Edition)

Von Nate Kenyon

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



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #236947 in eBooksVerffentlicht am: 2011-09-27Erscheinungsdatum: 2011-09-27File Name: B004INHCY2 | File size: 77.Mb

Von Nate Kenyon : StarCraft: Ghost--Spectres (English Edition) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised StarCraft: Ghost--Spectres (English Edition):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Good book in the seriesVon MarkusI bought this book because I already own all other books from the Starcraft Universe.

My bad was that I thought it was in German but instead I ordered the english one. So as a German speaking guy I have to say that it is written very good. Easy to understand and you are able to connect to the previous books. The book is again about the life of Nova Terra, a Ghost Agent. This time she has to catch the so-called Spectres throughout different missions. The story is very nice and you never get bored during reading. For me it was not a problem of having the english version so I can recommend this book to all Starcraft lovers. But you should have read the first book of Starcraft Ghost: Nova before to understand some parts in the book.

1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Sehr unterhaltsam! Von J.E. Jones "Phantome" ist der zweite Teil der Buchreihe "StarCraft Ghost". Während sich das erste Buch mehr mit der Geschichte Nova Terras befasst, geht es hier um das erste Auftreten und die Geschichte der Phantome, die man aus dem Spiel Wings of Liberty kennt! Das Buch ist quasi die Vorgeschichte und liefert guten Background zu Gabriel Tosh und seiner Vorgeschichte rund um Nova, die Ghosts und die Phantome! Für mich als absoluter StarCraft-Fan war dieses Buch zuerst interessant und auch die Geschichte ist phantastisch geschrieben und sehr spannend! Ich liebe Bücher die den Hintergrund eines Universums jenseits der "Haupthandlung" erweitern und das schafft dieses Buch auf eine tolle Art! Ich kann dieses Buch jedem StarCraft-Begeisterten nur wärmstens empfehlen!

0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Klasse Roman aus dem Starcraft-Universum Von Gunbuster-enthält Spoiler-"Phantome" ist meiner Ansicht nach der beste Roman zu der Spielereihe "Starcraft". Zum Thema an sich mu ich wohl nicht mehr viel schreiben, es geht um die Vorgeschichte, die Entstehung der sogenannten "Phantome" oder auch (englisch) "Spectres". Im Gegensatz zu sehr vielen anderen Sci-Fi-Romanen schafft es der Autor hier, nicht reines "Schwarz" oder "Weiß" zu malen, vor allem unter den "Fusoldaten". So sind Nova und Tosh, die hier eigentlich eher als willfährige Waffen in den Händen anderer agieren und einst Freunde waren, hier weder wirklich gut noch wirklich böse. Man kann die Motivation von Tosh, der als Anführer der Phantome gegen das Regime Mengsk vorgeht, durchaus verstehen - und zum Teil ist man (so ging es mir) durchaus auf seiner Seite. Er ist, ganz ähnlich wie Nova, eine tragische Figur, der am Ende des Buches tief in seinem Inneren ebenso tot sein wird, wie es Nova schon zu Beginn war. Nova, die für das Regime kämpft - und das, obwohl sie erfährt, welche Verbrechen dieses begeht, erhält im Laufe des Buches die Chance, sich gegen ein Leben als Tötungsmaschine zu entscheiden - und tut es nicht. Ein kleiner Kritikpunkt wäre, da Nova sich damit wissentlich und willentlich zu einer Mörderin des Regimes degradieren lässt, die im Grunde (wegen der Gedächtnislöschung) nur noch eine lebende Maschine ist. Das widerspricht jedoch dem Entsetzen, das sie noch immer über das in ihrer Kindheit (unfreiwillig) angerichtete Massaker mittels ihrer PSI-Kräfte empfindet. Würde sie von dieser Tat wirklich abgestoßen, würde sie sich nicht weiter als Killerin für ein skrupelloses Regime benutzen lassen, das seine Gegner - egal, ob Mann, Frau oder Kind - gnadenlos eliminiert. Insofern konnte ich weit mehr Sympathien für Tosh aufbringen, der - trotz seinem Wahnsinn - für seine und die Freiheit seiner Leidensgenossen, gegen das grausame Regime kämpfte, auch wenn er mit seinen Mitteln dabei auch nicht wählerisch war und sich den falschen Verbündeten wählte.

Fazit zum Buch: Ein Must-read für Starcraft-Fans und auf jeden Fall eine Empfehlung an Fans Action-betonter Sci-Fi. Anmerkung zu einer kleinen Unlogik: Ich lasse mich gerne eines Besseren belehren, doch empfand ich die "Gedächtnislöschung" bei den Ghosts nach jeder Mission als stark unlogisch. Man bedenke: Es handelt sich hierbei um Elitesoldaten, hervorragend ausgebildet, die oftmals alleine oder in kleinen Gruppen hochgefährliche Missionen ausführen sollen. Nur leider frage ich mich, wie das genau funktioniert, wenn man diesen Experten nach jeder Mission die sogenannte "Experience of Battle", ungefähr übersetzt, die Kampferfahrung, einfach wieder aus dem Gehirn löscht. Ausbildung alleine macht nämlich keinesfalls wett, welches Wissen ein Soldat im tatsächlichen Gefecht sammelt (wenn er überlebt, klar). Kampferfahrung besteht nämlich bei Weitem nicht nur aus antrainierten Reflexen, sondern aus tausend weiteren Dingen, dem Wissen über verschiedene Feinde, Waffen, Umstände... usw. Im Grunde macht die Gedächtnislöschung aus allen Ghosts jedesmal wieder blutige Anfänger, frisch von der Ausbildung, die erneut ihr "erstes Gefecht" erleben und überleben müssen. Nur ein Gedanke, aber nicht ganz falsch, denke ich.

Kurzbeschreibung Dominion ghosts epitomize the height of terran evolution and physical conditioning. Augmented by technologies that harness their innate psionic potential, these lethal operatives use telepathy and other superhuman powers to isolate and destroy the enemies of the Dominion. But when the hunters become the hunted and ghosts start disappearing without a trace, even the most dangerous human soldiers in the Koprulu sector have something to fear... Enter Nova Terra, a ghost of unparalleled ability. On orders from Emperor Arcturus Mengsk, Nova embarks on a secret mission to find her missing comrades. As her investigation leads down a maze of dark corridors, painful memories of her pre-ghost years begin to surface. Soon, Nova learns that there might be a connection between the missing agents and her past, a discovery that will pit her against both the shadows of her youth and a terrifying new breed of psionic warrior: spectres. This is the story that StarCraft fans have been waiting for a pulse-pounding adventure based on the never-released StarCraft: Ghost tactical-action console game. StarCraft: Ghost Spectres unveils a tumultuous chapter in Nova's life and the insidious origins of the spectres featured in StarCraft II: Wings of Liberty, the record-breaking sequel to Blizzard Entertainment's highly praised real-time strategy games StarCraft and StarCraft: Brood

War. Kurzbeschreibung Dominion ghosts epitomize the height of terran evolution and physical conditioning. Augmented by technologies that harness their innate psionic potential, these lethal operatives use telepathy and other superhuman powers to isolate and destroy the enemies of the Dominion. But when the hunters become the hunted and ghosts start disappearing without a trace, even the most dangerous human soldiers in the Koprulu sector have something to fear... Enter Nova Terra, a ghost of unparalleled ability. On orders from Emperor Arcturus Mengsk, Nova embarks on a secret mission to find her missing comrades. As her investigation leads down a maze of dark corridors, painful memories of her pre-ghost years begin to surface. Soon, Nova learns that there might be a connection between the missing agents and her past, a discovery that will pit her against both the shadows of her youth and a terrifying new breed of psionic warrior: spectres. This is the story that StarCraft fans have been waiting for a pulse-pounding adventure based on the never-released StarCraft: Ghost tactical-action console game. StarCraft: Ghost Spectres unveils a tumultuous chapter in Nova's life and the insidious origins of the spectres featured in StarCraft II: Wings of Liberty, the record-breaking sequel to Blizzard Entertainment's highly praised real-time strategy games StarCraft and StarCraft: Brood War.

Die sogenannten "Ghosts" der Konfederation markieren die höchste Stufe menschlicher Entwicklungsfähigkeit und physischer Konditionierung. Verbessert durch Technologien, die ihre angeborenen psionischen Fähigkeiten nutzen, verwenden diese tödlichen Agenten Telepathie und andere übermenschlichen Kräfte, um die Feinde der Konfederation zu isolieren und zu vernichten. Doch als die Jäger zu Gejagten werden und immer mehr Ghosts spurlos verschwinden, müssen selbst diese legendären Elitekämpfer des Koprulu Sektors erfahren, was Angst bedeutet ... Dieser Umstand ruft Nova Terra auf den Plan - eine Ghost-Agentin mit bislang unerreichten Fähigkeiten. Auf direkten Befehl des Imperators Arcturus Mengsk begibt sie sich auf eine geheime Mission, um ihre verschollenen Kameraden aufzuspüren. Ihre Ermittlungen führen sie nicht nur in die dunkelsten Ecken des Sektors, sondern konfrontieren sie auch mit den Schrecken ihrer eigenen Vergangenheit. Schon bald muss Nova erkennen, dass das Verschwinden ihrer Kameraden in direkter Verbindung mit einer längst vergessenen Zeit steht und sie kommt dabei einer neuen Klasse von furchteinflößenden psionischen Kriegern auf die Spur - den sogenannten "Phantomen". Dieser spektakuläre StarCraft-Roman basiert auf dem bislang unveröffentlichten Konsolen-Taktikshooter StarCraft: Ghost. Er enthält ein atemberaubendes Kapitel aus dem Leben Nova Terras und rekt die Ursprünge der "Phantome" ins Rampenlicht, die zum ersten Mal in StarCraft II in Erscheinung traten - dem sensationellen Nachfolger von Blizzard Entertainment's Blockbuster-Games StarCraft und StarCraft Brood War.