

(Download ebook) Die Karte der Welt (Mapper 1)

Die Karte der Welt (Mapper 1)

Von Royce Buckingham

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #126439 in eBooksVerffentlicht am: 2013-07-15Erscheinungsdatum: 2013-07-15File Name: B00CWZLC9E | File size: 29.Mb

Von Royce Buckingham : Die Karte der Welt (Mapper 1) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Die Karte der Welt (Mapper 1):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Eine Reise voller Abenteuer und Gefahren!Von Kindle-KundeInhalt:Ein Trupp gesendet vom Knig Kryst soll die Grenze zum Schatten, der das Knigreich Abrogan umgibt, genauer in eine Karte eintragen. Unterwegs stolpern sie ber den knstlerisch begabten Schweinehirten Wex, der sich dieser Expedition direkt anschliet. Mit seinem Talent schafft er es

unglaublicherweise den Jahrhunderte alten Schatten zurück zu drängen, doch was sich dahinter verbirgt ist nicht immer gut...Fazit:Hinter dem Buch steckt eine tolle Idee und ich bin schon gespannt auf den nächsten Teil. Allerdings ist im Internet nicht wirklich ersichtlich, ob dies Band 1 ist oder ob es doch "Der Wille des Königs" wäre. Das Buch ist auf jedenfall gut geschrieben. Der Schreibstil ist relativ einfach, da es ja zu den Jugendbüchern zählt, aber sehr spannend erzählt. Ab und zu mal paar kleine Längen und kleine logische Fehler (Brücke die vorher zerstört wurde, ist wieder begehbar etc.), aber die streuen nicht weiter. Sehr empfehlenswert das Buch!16 von 16 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Super Story-Ideen - schlechter Schreibstil und UmsetzungVon A. LindnerDie Karte der Welt...ein mächtiger, epischer Titel, der zusammen mit dem hervorragenden Cover die Erwartungen nach einem sagenhaften Buch weckt...doch leider kann der Autor genau diese nicht erfüllen.Eine super Story-Idee und auch die anfängliche Umsetzung, wie die "Karte der Welt" funktioniert, die Welt sich also durch einen Kartenzeichner verändert, ist etwas Neues und verspricht eine spannende Geschichte...doch leider schafft es der Autor nicht diese Erzählung gut zu schreiben, man muss eher sagen, er schafft es diese grandiose Idee weitgehend kaputt zu machen.Gründe?1) Naivität in den Dialogen: Noch in keinem Buch habe ich so oft laut auflachen müssen bei gewisse Situationen. Es ist schwierig zu beschreiben wieso das entsteht. Zuerst einmal sind die Dialoge der Charaktere dermaßen plump, naiv und absolut witz- und herzlos, dass man sich schon sehr wundern muss. Oft habe ich mir beim Lesen Gedanken gemacht, ob das auch Absicht des Autors sein könnte, in Anbetracht der Tatsache, dass die Hauptfigur Wex ein 17-jähriger Schweinebauer ist und selbstverständlich eine gewisse Naivität mit sich bringt. Vielleicht ist das zu einem gewissen Grad auch der Fall. Doch da sämtliche anderen beteiligten Personen ebenso gerissenlos agieren und diskutieren, kann das einfach nicht alles sein.Kein einziges mal wird man aufgrund eines spitzen Kommentars überrascht schmunzeln müssen. Wie bereits erwähnt, der einzige Grund zu lachen, wird ein unfassbares Lachen bei der Nutzlosigkeit mancher erklärender Szene und Gedanken oder auch Erwidern der Abenteuerfiguren sein. Als würde die Expedition aus Grundschulkindern bestehen, die eine Abenteuer auf der Wiese nachspielen wollen.2) Fehlende Tiefe: Während die Idee des Veränderns der Welt durch einen Kartenzeichner viel Potential birgt, bleiben einfach tausende Fragen, wie genau das ganze am Ende tatsächlich funktioniert offen. Das Thema wird nur sehr oberflächlich gekratzt und man bekommt das Gefühl, dass der Autor die Frage selbst nicht beantworten konnte und versucht die Geschichte so hinzubiegen, dass er um eine Erklärung herum kommt. Wex darf ab einem bestimmten Zeitpunkt einfach nicht mehr an die Karte, weil es vom Hauptmann als "zu gefährlich" empfunden wird und dadurch bleibt das eigentliche Kernthema des Kartenzeichnens am Ende offen und ungeklärt.Auch der Erzählstil in Notsituationen drängt den Verdacht auf, dass der Autor zu faul war Probleme angemessen zu behandeln. Als ein feindlicher Sphäer kurz vor einer Schlacht von den Charakteren entdeckt und getötet wird, versuchen die Protagonisten mit der Begründung "es ist zu spät" keine Warnung mehr an ein nahe lagerndes Heer abzugeben. Tatsächlich beobachten sie dann aber in ausführlichster Manier, wie sich die beiden feindlichen Heere langsam aufeinander zubewegen, ohne noch voneinander zu wissen.Wieso nicht eine kurze spannende Zwischengeschichte einarbeiten, in der es fehlschlägt vor der feindlichen Armee zu warnen?An allzu vielen Stellen entsteht leider der Eindruck, dass der Autor keine Lust auf ausführliche Erklärungen hatte und somit lieber logische Ungereimtheiten in Kauf nimmt, die dem Leser jedoch kaum verborgen bleiben.Wenn die Kampfszenen auch grundstzlich gelungen sind, tauchen doch auf hier seltsame Aktionen auf, in denen man als Leser hinterfragt, ob das so wirklich Sinn macht.Tatsächlich ist das Ende, wenn natürlich auch nicht vollends frei von naiven Kommentaren und kleinen unlogischen Zwischenhandlungen, erstaunlich rasant und sogar das erste mal im Buch teilweise überraschend. So konnte der anfangs katastrophale Eindruck, der mich oft vor die Frage gestellt hat, "Die Karte der Welt" einfach nicht zu Ende zu lesen, noch etwas aufhellen.Weitere Werke von diesem Autor, werde ich jedoch trotzdem nicht freiwillig in die Hand nehmen.Überschattet hat mich allerdings, dass er mit diesem naiven und einfachen Schreibstil solchen Erfolg zu haben scheint.0 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Die Karte der WeltVon Josef RleEs ist ein sehr spannendes und kurzweiliger Buch, weiter fortsetzungen wären nicht schlecht, welche ich mir auch noch bestellen würde.

KurzbeschreibungEin junger Kartograph. Er zeichnet mit Blut und verändert die Welt.Das Königreich Abrogan wird im Norden durch den Schleier begrenzt. Noch niemand, der ihn durchschritten hat, ist je zurückgekehrt. Als der junge Schweinehirte Wex wegen seines Zeichentalents aufgefordert wird, bei der Vermessung der Grenze zu helfen, freut er sich, sein heimliches Dorf zu verlassen. Doch dann stellt sich heraus, dass er mit seinen Strichen auf der Landkarte den Schleier zurückdrängt. Dahinter wartet ein Land voller Abenteuer, neuer Gefährten und ein alter, von Rachedenken zerfressener Feind.Pressestimmen"Packend!" (neue woche)KurzbeschreibungEin junger Kartograph. Er zeichnet mit Blut und verändert die Welt.Das Königreich Abrogan wird im Norden durch den Schleier begrenzt. Noch niemand, der ihn durchschritten hat, ist je zurückgekehrt. Als der junge Schweinehirte Wex wegen seines Zeichentalents aufgefordert wird, bei der Vermessung der Grenze zu helfen, freut er sich, sein heimliches Dorf zu verlassen. Doch dann stellt sich heraus, dass er mit seinen Strichen auf der Landkarte den Schleier zurückdrängt. Dahinter wartet ein Land voller

Abenteurer, neuer Gefährten und ein alter, von Rachegeanken zerfressener Feind.