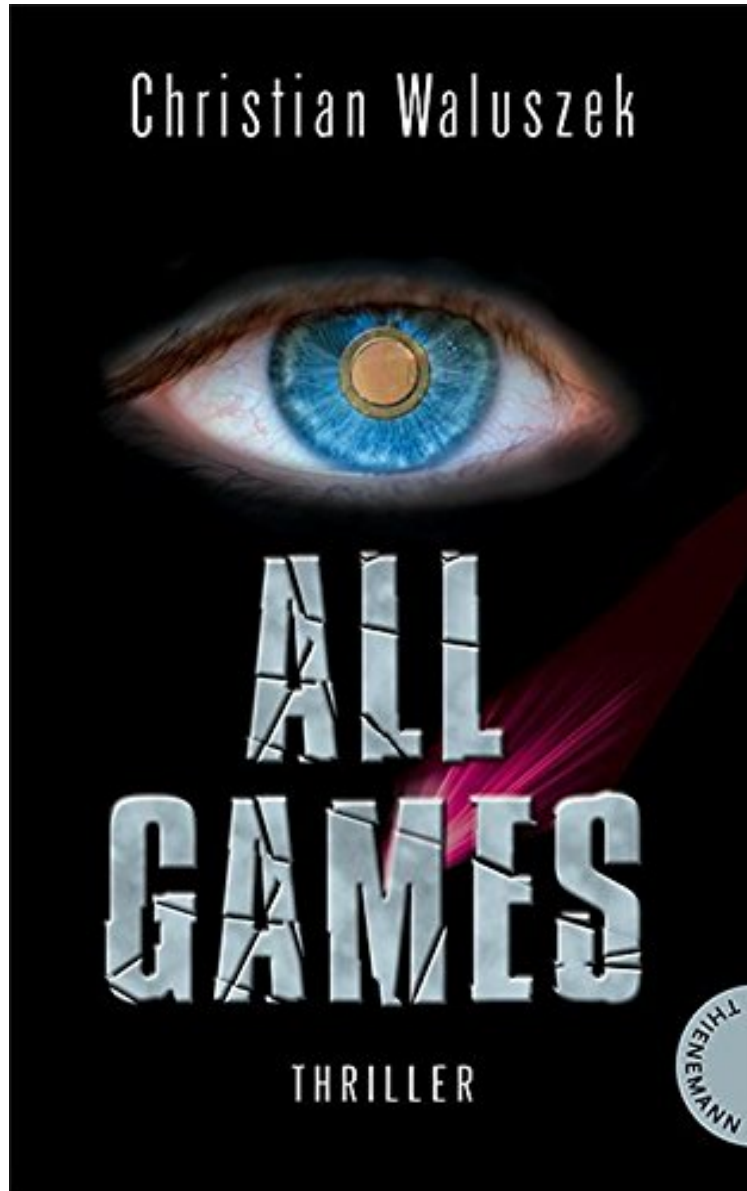


[FREE] Allgames: Thriller

Allgames: Thriller

Von Christian Waluszek
ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation - Verkaufsrang: #497093 in eBooks Veröffentlicht am: 2010-05-17 Erscheinungsdatum: 2010-05-17 File Name: B005114ZUE | File size: 16.Mb

Von Christian Waluszek : Allgames: Thriller before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Allgames: Thriller:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Allgames von Christian Waluszek Von Jonas Allgames von Christian Waluszek erschien vor Kurzem als Taschenbuch im Carlsen-Verlag und handelt von dem Jugendlichen Computerfreak Adrian. Das Weisenkind verbringt am Liebsten

seine Freizeit in sogenannten Adventure-Eggs, eiförmige Spieleautomaten die einen in eine aufregende und erlebnisreiche Welt befördern. Finanziert werden die Spiel-Gro-Projekte mit Echtgeld, denn nur, wer sein Guthaben aufblutet, kann auch an den magischen und futuristischen Abenteuern teilnehmen. Als Adrian aufgrund eines Programmierwettbewerbs mit dem Spielekonzern in Kontakt tritt, weiß er noch nicht, dass er schon bald Teil des gnadenlosen Systems von Allgames sein wird. Was ist real und was ist Fiktion? Meine Meinung: Allgames beginnt mit einer Einführung in die wirkliche Welt von Adrian. Gleich zu Beginn wird der Leser jedoch nicht in die reale, sondern sofort in die Cyber-Welt eingeführt. In dieser kämpfen die Jugendlichen gegen alte Maya-Götter, fliegen mit Raumschiffen auf Kriegsmissionen und hoffen dabei auf das große Geld. Der Einstieg in die Geschichte war für mich persönlich ein wenig seltsam, da man zu Beginn erst einmal denkt, man hat ein Perry Rhodan-Heft in der Hand. Nach dem verwirrenden Einstieg geht es jedoch relativ zügig voran und man lernt schnell die richtige Welt von Adrian und seinen Freuden kennen. Schon bald wird er jedoch in das System von Allgames integriert, agiert mit den anderen Programmierern und gelangt immer tiefer in die Welt der Spiele. Nach ein paar langatmigen Stellen zu viel wird der Leser jedoch mit einem spannenden Ende belohnt, das noch einmal klar macht, wie gering heutzutage die Grenzen zwischen Realität und Fiktion sind.

Charaktere: Allgames kommt mit sehr wenigen Charakteren aus. So ist da Adrian, der junge Computernerd, der immer nur an Computerspielen denkt und in seiner Freizeit auch gerne programmiert. Mit seiner faulen und sehr jugendlichen Art konnte er mich als Leser überzeugen und begeistern. Im späteren Verlauf der Geschichte wird noch ein weiterer Charakter eingeführt, der eine wichtige Rolle spielt und einen frischen Wind in die Geschichte bringt.

Stil Aufbau: Die komplette Geschichte wird aus der Sicht von Adrian erzählt und geschildert. Ich als Fan von mehreren PoV (Point Of Views) finde das weiterhin nicht schlimm und habe die etwas längeren Kapitel zügig gelesen. Der Schreibstil des Autors ist einfach zu lesen und auch die technischen Fachbegriffe wie zum Beispiel Compiler wurden richtig verwendet und für den Leser verständlich erklärt.

Fazit: Allgames ist ein spannender Jugendroman, der aufzeigt, wie gefährlich die Virtual Reality sein kann und wie gering oft die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fiktion ist.

0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Spielefirma Allgames Von Michelle Friedrich

Story: Es geht um den jungen Hacker Adrian, welcher bei einem Programmierwettbewerb mitmacht und gewinnt. Eigentlich hatte er keine Lust auf den Wettbewerb und hat irgendwas dahin geschickt, weil sein Lehrer es so wollte. Adrian freut sich aber, dass er gewonnen hat, weil er mit dem Geld ein Teil seiner Schulden zurück zahlen kann, da er sich beim Spielen Geld von seinen Freunden geliehen hat. (Zur Information: Allgames entwickelt Spiele, in die man sich hineinversetzen kann und muss für einige Ausführungen Geld bezahlen) Doch das Glück scheint auf seiner Seite zu sein, denn zusätzlich zu dem Geld lädt ihn jemand ein, welcher bei einer Unterfirma von Allgames arbeitet, da anzufangen. Was dann passiert, kann man nur sagen, dass Adrian Glück im Unglück hat, denn durch einen Test von einem neuen Spiel, wo er eine Art Brille aufsetzen muss, verliert er sein Augenlicht, da diese explodiert. Durch diesen Unfall lädt Kain, der Leiter von Allgames, ihn ein bei der Firma zu arbeiten. Was sich zuerst als Glück rausstellt, stellt sich später als was viel Schlimmeres raus, denn Adrian wird benutzt. Durch einen kleinen Chip in seinem Gehirn kann er zwar wieder sehen, doch soll er bald merken, dass er als Roboter für eine größere Sache benutzt werden soll.

Eigene Meinung:

Cover: Ich finde das Cover ist wirklich schön gestaltet. Mit dem Jungen darauf und was natürlich besonders ins Auge sticht ist zum einen die blaue Schrift von Allgames und das Auge von dem Jungen, in dem sich ein Dreieck abzeichnet. Man wird dadurch aufmerksam gemacht, weil man wissen will, warum das Auge so komplett anders ist. Auch der Klappentext ist schön gestaltet. Das sie ein Zitat aus dem Buch genommen haben, finde ich sehr interessant und es ist auch gut gewählt. Die blaue Farbe, welches der Hintergrund ist, gefällt mir auch gut, den ich mag blau sehr gerne ;) Nur eine kleine Sache, habe ich daran zu meckern. Ich finde es schade, dass man die Schrift "Allgames" mehr als zwei Wörter, nämlich, als "All" und "Games" sieht und nicht als eins, wie es auch im Buch immer steht.

Zur Story: Ich habe mir ein paar positive und negative Sachen aufgeschrieben, die mir aufgefallen sind. Das Positive zuerst: + Guter Schreibstil, man kann alles sehr flüssig lesen und kommt nur selten ins Stocken. + Gutes Thema, ich finde es interessant, wie sich das alles entwickelt und vor allem auch die Charaktere Kain und sein Partner, wie sie am Ende reagieren + Gutes erstes Kapitel, für mich ist das erste Kapitel zwar mehr ein Prolog, weil es einen guten Einstieg in die Sache bringt. + Alle Fachbegriffe werden erklärt, wodurch das Plausibel wird + Das Ende ist logisch und nachvollziehbar

Das war es und dann die negativen Sachen: - Die ersten 100 bis 120 Seiten sind die Einführung in Adrians Leben. Das zieht sich ein bisschen hin. - Danach gibt es die Einführung in sein neues Leben, als Programmierer bei der Unterfirma und später bei Allgames, das zieht sich auch noch etwas hin. +/- Erst ab dem 20. Kapitel (Seite 253 von 467) kommt Spannung auf (Ich weiß nicht, ob das gut oder schlecht sein soll. Wenigstens gab es noch ziemlich früh die Spannung, im Gegensatz zu anderen Büchern :D) - Manche Bergänge sind zu hart. Es gibt so einige Szenen, zum Beispiel, schlft da Adrian ein und der Leser bekommt einen Traum geschildert, man weiß gar nicht, was passiert. Oder es wird in der Zeitrum gesprungen und der Leser weiß gar nicht, was Adrian nun macht und was er gemacht hatte. - Das zweite Kapitel (was für mich das erste ist, da das erste Kapitel für mich ein Prolog ist) ist ein schlechter Einstieg. Der Leser wird sofort mit Informationen überschüttet. Man weiß gar nicht, wie einem geschieht. Es fängt gleich in einem von diesen Simulationsabenteuern an und das ist ein bisschen hart, weil plötzlich Fachbegriffe auftauchen, die erklärt werden und es sind einfach zu viele Informationen. - Außerdem fehlen mir ein bisschen die Gedanken und Gefühle. Am Ende hat es sich ein bisschen gebessert, weil da beschrieben wird, wie schlecht es Adrian geht, doch so insgesamt ist für mich

das zu wenig dabei. Zum Ende: Ich finde das Ende ist immer das wichtigste an einer Story, denn das entscheidet, ob eine Geschichte gut oder schlecht ist. "Was wirklich zählt ist das Ende. Das Ende ist der wichtigste Teil einer Geschichte", um Stephen King zu zitieren und ich finde er hat Recht ;) Deshalb gibt es jetzt auch ein eigenes Kapitel: Das Ende finde ich ... naja. Also wenn ich ehrlich bin, was ich schon enttäuscht. Ich fand es ganz interessant, wie sich das ganze aufgelöst hat und was die Leute mit Adrian vor hatten. Doch haben mich so ein paar Sachen genervt. Zum einen finde ich es schade, dass Adrians Freunde kaum noch vor kommen. Er fragt kurz nach ihnen und das war es. (Okay ein bisschen untertrieben, aber die kommen wirklich kaum vor) am meisten jedoch hat es mich gestört, dass er in ein Mädchen verliebt ist und die nicht mehr drin vorkommt. Außerdem soll wahrscheinlich das letzte Kapitel auf das erste Kapitel aufbauen oder anders rum und ich finde das ist auch nicht gegeben. Wenn man die ganze Story kennt, dann finde ich passt das erste Kapitel nicht mehr wirklich dazu. Es gibt mehr die Einleitung für eine Weiterführung, doch das Ende holt diese geschlossen. Und eine Sache fand ich vollkommen bescheuert. Da saß ich vor dem Buch und dachte nur: "Nein mach das nicht, es ist ein Tick"~Kleiner Spoiler~ Adrian soll sich auf eine Couch setzen. Er und der Bsewicht reden. Ich habe wirklich gedacht, da gibt es einen Trick hinter, gab es aber nicht~ Spoiler vorbei~Aber sonst fand ich das Ende ganz interessant. Die Auflösung ist auf jeden Fall gut gelungen, was alles mit Adrian passiert wäre. Fazit: Ganz nettes Buch. Für mich, obwohl ich dem Genre eigentlich abgeneigt bin, war es gut. Ich fand das Genre auch schon umgesetzt, wobei, wie gesagt, ich eigentlich Science-Fiction nicht leiden kann. Aber hier war es voll und ganz in Ordnung. Das Buch hat ein paar Macken, das hat aber jedes, nichts ist perfekt, und ist ein bisschen langatmig. Aber wenn man durchhält wie man doch noch positiv überrascht. (Ich hätte nicht mit so was krassem gerechnet und vor allem auch nicht, dass Kain sich so entwickelt) 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Allgames Von hampelmaennchen Der Waisenjunge Adrian ist ein Naturtalent auf dem Gebiet der Informatik. Als er in einer Spielhalle ein neues virtuelles Game ausprobiert, hat das Gert einen technischen Defekt, durch den Adrian erblindet. Daraufhin übernimmt der Eigentümer der allgegenwärtigen Spielhallen, der schwerreiche Kain Marverick, geradezu Vaterstelle bei dem Jungen und veranlasst auch, dass Adrian durch einen ins Gehirn implantierten Mikrochip wieder sehen kann. Als er dann auch noch in Mavericks Unternehmen als Programmierer arbeiten kann, sieht er sich am Ziel seiner Träume. Ich erinnere mich noch heute an den Roman Wilfried von Christian Waluszek, der ich vor langer Zeit gelesen habe und der mich sehr beeindruckt hat. Ungleich schwerer habe ich mich zu Beginn dieses Jugend-Science-Fiction getan. Trotzdem gelang es dieser Erzählung mit zunehmender Lektüre mich gänzlich in ihren Bann zu ziehen. Es handelt sich nicht wie befürchtet um einen der blichen rasanten und oberflächlichen Romane im Cyber-Space. Vielmehr handelt es sich hierbei um eine sehr moralische aber trotzdem nicht minder unterhaltsame und spannende Zukunftsvision. Einzige Bedenken hege ich für die Zielgruppe aufgrund des Umfangs von doch 466 Seiten und der permanent eingestreuten, doch sehr detaillierten, technischen Details.

Kurzbeschreibung "Das Programm war schlau gestrickt. Aber ich war schlauer." In den Adventure-Halls von Allgames bekommt Adrian den Kick, den er in seinem sonstigen Leben vermisst. Die Schule und das Internat den ihn an. Am liebsten würde er alles hinter sich lassen - schon wegen seiner Spielschulden bei Allgames, die ihm bis zum Hals stehen. Doch mit einem Mal wendet sich das Blatt: Er gewinnt einen Programmierer-Wettbewerb und wird von Kain Marverick, dem reichsten Mann der Welt und Besitzer von Allgames, entdeckt. Geld spielt jetzt keine Rolle mehr. Doch nach und nach stellt Adrian fest, dass er Teil eines monströsen Plans ist, aus dem er aussteigen muss, bevor es zu spät ist ... Ein Thriller der Extraklasse. Ab 13 Jahren. Kurzbeschreibung "Das Programm war schlau gestrickt. Aber ich war schlauer." In den Adventure-Halls von Allgames bekommt Adrian den Kick, den er in seinem sonstigen Leben vermisst. Die Schule und das Internat den ihn an. Am liebsten würde er alles hinter sich lassen - schon wegen seiner Spielschulden bei Allgames, die ihm bis zum Hals stehen. Doch mit einem Mal wendet sich das Blatt: Er gewinnt einen Programmierer-Wettbewerb und wird von Kain Marverick, dem reichsten Mann der Welt und Besitzer von Allgames, entdeckt. Geld spielt jetzt keine Rolle mehr. Doch nach und nach stellt Adrian fest, dass er Teil eines monströsen Plans ist, aus dem er aussteigen muss, bevor es zu spät ist ... Ein Thriller der Extraklasse. Ab 13 Jahren. ber den Autor und weitere Mitwirkende Christian Waluszek, geboren 1952, studierte zuerst Jura, wechselte dann aber zur Germanistik, Slawistik und den Musikwissenschaften. Außerdem hat er jahrelang Theater mit Jugendlichen gemacht. Heute ist er Lehrer und unterrichtet Deutsch und Musik. Er schreibt hauptsächlich für junge Erwachsene, seine Themen sind vielfältig. Waluszeks Romane sind auch in Dänemark, Belgien, den Niederlanden, Spanien, Frankreich, China und Japan erschienen.