

[Ebook pdf] Die Welt der 1000 Abenteuer, Band 04: Verrat an der Zauberschule

## Die Welt der 1000 Abenteuer, Band 04: Verrat an der Zauberschule

Von Jens Schumacher

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



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #383350 in eBooksVerffentlicht am: 2012-10-11Erscheinungsdatum: 2012-10-11File Name: B009NF6YX0 | File size: 18.Mb

**Von Jens Schumacher : Die Welt der 1000 Abenteuer, Band 04: Verrat an der Zauberschule** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Die Welt der 1000 Abenteuer, Band 04: Verrat an der Zauberschule:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nett, aber andere Bnde aus der selben Reihe sind besserVon Mag Eva Maria LambacherAls Fan der Fantasy Abenteuer Spielbcher der quasi "ersten Stunde" (irgendwann in den 80ies mit dem "Hexenmeister vom flammenden Berg" von Steve Jackson ;)) habe ich nach Jahren des Exkurses in die PC-Adventure Welt die Rckkehr zu diesen Wurzeln

gefunden :) und probiere gerade einige Autoren und Reihen aus. "Die Welt der 1000 Abenteuer, Band 04: Verrat an der Zauberschule" von Jens Schumacher war dabei einer meiner ersten Ausflüge und hat mich leider etwas enttäuscht.\* Das Lese-/Spielsystem an sich erkläre ich hier nicht, das kann man an anderen Orten x-fach nachlesen, es ist jedenfalls cool :D\* Schriftstellerisch möchte ich mal jedenfalls ein Lob aussprechen. Man muss sich natürlich als Erwachsener darüber klar sein, dass der Adressatenkreis eher Jugendliche sind und die Sprache natürlich auf diesen Adressatenkreis abgestimmt ist. Aber es liest sich trotzdem auch für einen Erwachsenen, der ein bisschen Kind geblieben ist (und das sind wir Gamer doch alle irgendwo :)), sehr nett.\* Jetzt kommt mein großes ABER: Das typische Element des Scheiterns und des nochmal ganz von vorn Beginnens dieses Genres ist mir persönlich bei diesem Band doch viel zu stark ausgeprägt. Ich bin generell kein großer Freund von diesem Spielelement und habe daher immer schon gecheated (rusper... :)), und ich bin durch die neueren PC Adventures, die genau dieses Frustrationspotenzial eliminiert haben, in der Hinsicht vielleicht auch etwas verwöhnt. Aber ich finde bei diesem Band scheitert man doch deutlich zu häufig und beginnt daher gefühlt alle paar Minuten ganz von vorn, weil: - Die Geschichte ist in viel zu kleine Rätselchen bzw. Entscheidungsoptionen / Erzählstränge regelrecht zerfetzt. - Man hat nur 3 fiktive Tage Zeit um das Rätsel zu lösen, an denen man insgesamt maximal 6 Orte besuchen kann (maximal 2 pro fiktivem Tag), meistens tappt man dabei aber auch mindestens in eine "Falle" und schwupps ist bereits wieder ein ganzer fiktiver Tag weg... Man kommt daher absolut nicht vom Fleck und die Spielphasen am Stück vorm nächsten Reset sind extrem kurz. Ermüdend. - Man kann an einem bestimmten Ort oft nur eine Aktion von mehreren ausführen, hat man diese ausgeführt, kann man nicht auch noch alle anderen ausführen, im schlimmsten Fall gar keine weitere mehr. Das finde ich erstens nicht sehr realitätsnah, jedenfalls im hier gegebenen Setting, und zweitens trägt es eben dazu bei, dass drastisch ausgedrückt nach einer Aktion schon wieder ein halber fiktiver Tag um ist und man eben absolut nicht vom Fleck kommt. Außerdem verliert die Geschichte dadurch gesamt gesehen an Dichte, man fühlt sich daher nicht wirklich intensiv in das Geschehen "hineingezogen", wie ich es aus anderen Titeln kenne und was für mich eigentlich auch DAS Kriterium ist, warum ich dieses Genre so gerne mag. - Cheaten funktioniert hier aber auch nicht, weil - wie erwähnt - die Entscheidungsoptionen / Erzählstränge so zerfetzt sind, dass man auch nicht schnell mal im zuerst nicht gewählten Abschnitt checken kann, ob man statt A nicht doch besser B gemacht hätte :) Denn dort gibt es sofort wieder locker drei Entscheidungsoptionen (mit nicht ganz irrelevanten Folgen) usw. usw. Das macht mir zumindestens insgesamt einfach keinen Spaß. Ich habe das Abenteuer daher gar nicht fertig gespielt. Schade, an sich hätte ich schon ganz gern gewusst, wie der Lösungsweg aussieht... Ganz anders verhält es sich da zum Beispiel mit "Die Welt der 1000 Abenteuer, Band 08: Das große Duell" vom selben Autor, das ich enorm spannend und klug gemacht finde und das die eben beschriebenen Schwächen gekonnt vermeidet. Das Abenteuer ist auch keinesfalls simpel, aber man hat viel länger dauernde Spielphasen bis man vielleicht mal wirklich scheitert und nochmal anfangen muss. (Außerdem ist dort auch Cheaten zu einem gewissen Grad durchaus sinnvoll möglich :) Macht ja auch Spaß :) Daher hier gleich 100% Kaufempfehlung für "Das große Duell". 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Haben das Buch verschenkt und eine ganz tolle Resonanz bekommen. Von Kunde - lange spannender Lese Spaß, weil das Buch immer wieder von vorn angefangen werden muss, wenn man sich "verirrt",. Und man muss sich Dinge merken oder notieren, um den selben Fehler nicht noch einmal zu machen. Der richtige Weg durch die Geschichte musste unbedingt gefunden werden... da lesen selbst die Jungen mal bis spät in die Nacht... Die nächsten Bücher der Reihe hat er sich schon gewünscht und sind schon bestellt wurden :-)) 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Spannend. Von pat.-s. Sehr guter Aufbau der Geschichten, das Kind kann selber entscheiden wie die Geschichte verläuft. Lesevergnügen und Spannung. Empfehlung an alle Kinder die Abenteuer Bücher lieben.

**Kurzbeschreibung** Was geht vor sich an der hoch angesehenen Balthasar-Akademie? Dem faulen Bolko soll dort die Ehrendoktorwürde verliehen werden doch kaum ist er da, wird klar, dass in den altherwürdigen Mauern der Zauberer-Hochschule nicht alles so ist, wie es sein sollte: Nur knapp kann Bolko einem herabfallenden Stein ausweichen, der sich von der Fassade löst. Und auch im Unterricht geschehen seit einiger Zeit immer wieder seltsame Unglücksfälle. Bolko beginnt, nach der Ursache zu forschen und dazu braucht er mehr denn je den detektivischen Spürsinn des Lesers!  
**Kurzbeschreibung** Was geht vor sich an der hoch angesehenen Balthasar-Akademie? Dem faulen Bolko soll dort die Ehrendoktorwürde verliehen werden doch kaum ist er da, wird klar, dass in den altherwürdigen Mauern der Zauberer-Hochschule nicht alles so ist, wie es sein sollte: Nur knapp kann Bolko einem herabfallenden Stein ausweichen, der sich von der Fassade löst. Und auch im Unterricht geschehen seit einiger Zeit immer wieder seltsame Unglücksfälle. Bolko beginnt, nach der Ursache zu forschen und dazu braucht er mehr denn je den detektivischen Spürsinn des Lesers!  
**Über den Autor und weitere Mitwirkende** Jens Schumacher geboren 1974, füllte bereits als Siebenjähriger seine Schulhefte lieber mit selbst verfassten Fantasy- und Science-Fiction-Geschichten als mit Hausaufgaben. Aus seiner Leidenschaft für Fabulieren (am liebsten spannende und/oder gruselige Stories mit möglichst vielen Monstern drin) erwachsen bis heute rund 50 Bücher für Kinder und Erwachsene, die in zahlreiche Sprachen

bersetzt wurden. Jens Schumacher lebt in Mainz und einem kleinen Ort in der Pfalz.