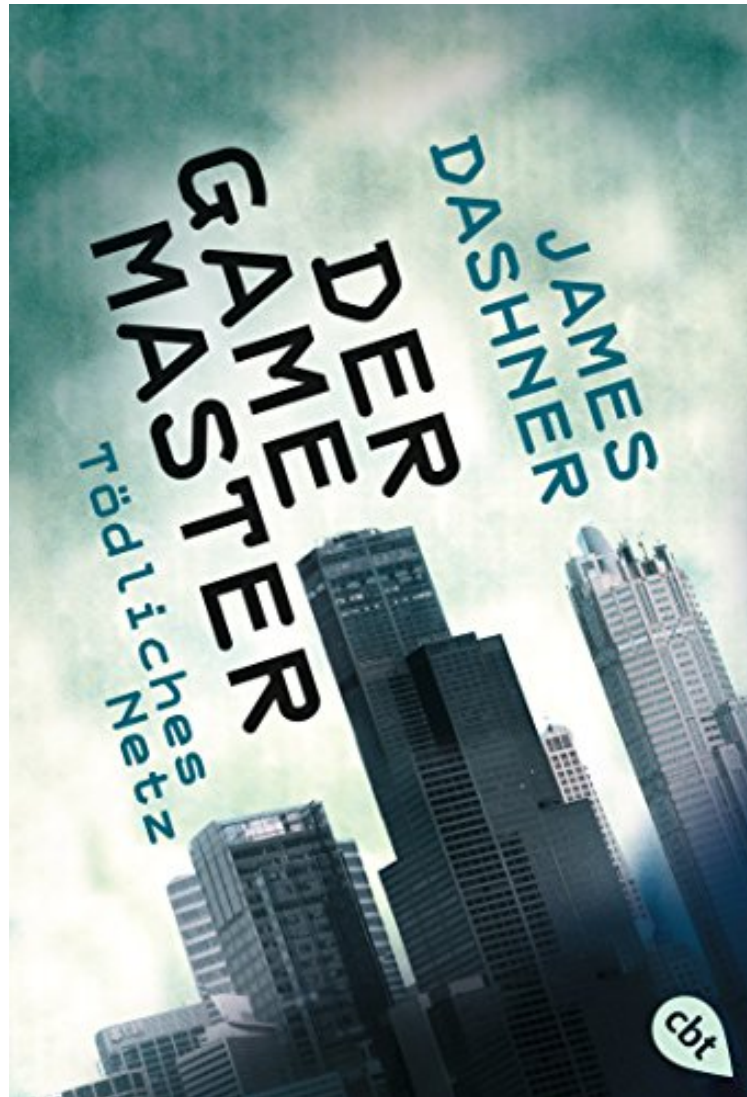


## Der Game Master - Tdliches Netz (Die Game Master-Reihe 1)

Von James Dashner

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



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #33791 in eBooksVerffentlicht am: 2015-03-09Erscheinungsdatum: 2015-03-09File Name: B00SD5IRSQ | File size: 32.Mb

**Von James Dashner : Der Game Master - Tdliches Netz (Die Game Master-Reihe 1)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Der Game Master - Tdliches Netz (Die Game Master-Reihe 1):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen10 von 11 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Auftakt einer genialen Reihe aus der Feder von James Dashner!Von Buecherwesen.deInhalt:Michael verbringt die meiste Zeit seines Lebens im VirtNet. Eine computergenerierte Welt in die man sich einloggen kann und alles sehr realistisch erlebt. Michaels grtes Ziel ist es, der beste Gamer im VirtNet zu werden, doch als sich eine andere Gamerin

vor seinen Augen umbringt, ndert sich alles fr ihn. Solche Flle hufen sich in letzter Zeit und alles deutet darauf hin, dass Kaine dahintersteckt. Kaine ist ein gesuchter Cyberterrorist, dessen Identitt und Motiv fr seine Taten keiner kennt. Michael ist derjenige, der im Auftrag des Virtuellen Sicherheitsdienstes, Licht ins Dunkel bringen soll. Zusammen mit seinen Freunden macht er sich daran, Kaines Aufenthaltsort ausfindig zu machen. Dazu muss er Pfade im VirtNet gehen, die vor ihm noch keiner beschreiten musste. Meine Meinung: Vorab muss ich schon mal loswerden, dass "Der Game Master" fr mich bisher das Lesehighlight 2015 war und ich habe dieses Jahr schon einige sehr gute Bcher gelesen. Da ich von James Dashner bereits die Auserwhlten-Trilogie gelesen habe, von der ich mehr als begeistert war, musste ich dieses Buch einfach lesen und habe es auch nicht bereut. Ein bisschen erinnerte mich das Buch an die Otherland-Reihe von Tad Williams, denn dort spielt sich auch alles in einem Virtuellen Netzwerk ab in das man sich einloggt. Ich finde die Idee einfach Klasse, da es genau solche Szenarien sind, die mich faszinieren. Die meiste Zeit verbringt der Leser auch zusammen mit Michael und seinen beiden Freunden Sarah und Bryson im VirtNet. Dort haben sich die drei auch kennengelernt und sind Freunde geworden. Was im richtigen Leben passiert ist hier eher Nebensache, wobei es zum Schluss nochmals eine tragende Rolle einnimmt. Der Schreibstil des Autors war wie gewohnt Klasse und ich finde, dass die Geschichte sehr rasant und spannend erzhlrt wurde. Mich hat die Geschichte gleich auf der ersten Seite gepackt und bis zum Ende nicht mehr losgelassen. Beim Ende von diesem Teil hatte ich sogar einen richtigen Wow-Effekt, den ich bis jetzt noch nicht verdauen konnte, denn ich hatte mit vielem gerechnet, aber nicht damit. Die Geschichte dreht sich um die drei Freunde Michael, Sarah und Bryson, die alle fr den weiteren Verlauf sehr wichtig sind. Sie "hacken" und manipulieren sich durch die ganze Welt des VirtNet um Kaine auf die Schliche zu kommen und ziehen sich immer wieder gegenseitig aus den unmglichsten Situationen. Kaine kommt relativ selten zum Einsatz, aber wenn dann auch richtig. Ein richtiger Bsewicht, wie man ihn sich wnscht. Da er nie selbst gesehen wurde oder auch nicht bekannt ist, mit welchem Motiv er seine Taten begeht, umgibt ihn etwas sehr machtvoll. Die Charaktere sind alle sehr gut dargestellt und man kann sich sehr gut mit ihnen identifizieren. Mein Fazit: Auftakt einer genialen Reihe aus der Feder von James Dashner! 4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Wiedermal sehr spannend! Von Buchlabyrinth Kurzbeschreibung: Wenn ein Game zur mrderischen Realitt wird ... Michaels Leben ist ein einziges Game. Denn Michael will eine Cyber-Legende werden. Doch als sich eine Gamerin im VirtNet vor seinen Augen umbringt, ist pltzlich nichts mehr, wie es war. Dahinter steckt der berchtigte Cyber-Terrorist Kaine, dessen Motiv ebenso im Dunkeln liegt wie sein Aufenthaltsort. Und Michael ist derjenige, der Licht in die Sache bringen soll im Auftrag des virtuellen Sicherheitsdienstes. Eine Mission mit hchstem Risikolevel, denn ab jetzt bewegt er sich auf Pfaden, auf die sich noch keiner vor ihm im VirtNet gewagt hat ... (Quelle: .de) Cover: An sich finde ich die Aufmachung von James Dashners neuer Reihe gelungen. Nicht unbedingt aussagekrftig, aber doch nett anzusehen, passen die Hochhuser gut zum Inhalt des Buches und die grnliche Frbung hat auch etwas dster-bedrohliches an sich. Was mich eher strt, ist das Format. Die "Maze Runner"-Trilogie sieht wunderschn im Regal aus und ist gebunden (!!). Natrlich ein absolutes 1st-World-Buchjunkie-Problem, aber jetzt muss ich doch tatschlich die neue Reihe als Taschenbcher neben die Hardcover-Trilogie stellen. Zurck zum Cover und den eigentlichen Qualitten des Buches. Optisch gefllt es mir schon einmal besser als das amerikanische Vorbild und ist dementsprechend wirklich ganz in Ordnung. Keine Bombe, aber dafr sorgt ja zumeist der Inhalt von Dashners Werken... Stil: Wie soeben erwht habe ich die "Maze Runner" Trilogie verschlungen und hei geliebt, selbst der Kinofilm gefllt mir uerst gut. Also war klar, dass ich auch mal beim "Game Master" reinlesen musste. James Dashner ist und bleibt ein genialer Autor und hat nichts von seiner Natur verloren. Weiterhin begegnet uns eine eigenwillige Sprache mit speziellem Dashner-Slang und viele, viele Berraschungsmomente. Es gibt kaum einen Autor, von dem ich mich so gerne an der Nase herumfhren lasse und so ist es auch bei diesem Auftakt hier. Man kommt rasend schnell durch die actionreiche Geschichte, weil er es einfach vermag, unheimliche Spannung und bedrohliche Stimmung aufzubauen. Auf James Dashner ist in Sachen Nervenkitzel auch weiterhin absoluter Verlass! Thema/ Inhalt: Die Realitt ist einfach stinklangweilig. Nicht nur, weil seine Eltern stndig beruflich auf Achse sind, liebt Michael die virtuellen Welten seiner Zeit. Als einer der gekonnten Hacker hat er nur ein Ziel: In der Sleep das hchste Level zu erklimmen. Gemeinsam mit seinen Freunden, die er ebenfalls nur im Spiel kennt, hat er schon so manche Tage im VirtNet verbracht. Doch als eine geheime Organisation heuert Michael an, fr sie in der Spielwelt zu arbeiten und sie erffnet Michael eine dstere, dunkle Seite der Game-Zone, die ihn auf eine tdliche Mission schickt. Gemeinsam mit Sarah und Bryson begibt sich der junge Hacker auf die gefhrliche Suche nach dem Game Master Kaine... Idee/ Umsetzung: Die Diskussion darber, ob James Dashner in seinen Bchern etwas neues schafft oder eher einen auf Gutenberg macht, stellt sich gar nicht erst. Denn Autor Dashner erfindet grundstzlich immer eine vollkommen neue Welt, zumeist in der Zukunft beheimatet. Anders als im Labyrinth und der altbekannten Brandwste entfhrt er uns hier sehr atmosprisch in eine futuristische Gesellschaft, die digital geprgt ist. Eine komplett realistische Spielwelt, das VirtNet, wurde geschaffen und alles durchlebte fhlt sich durch sogenannte "Srge" mit Sensoren lebensecht an. Beinahe das komplette erste Buch der Reihe spielt in dieser virtuellen Welt und gerade durch den Bezug zu unserem heutigen Medien- und Spielkonsum enthlt das Buch ebenfalls sehr viel Potenzial zum Nachdenken und Gesellschaftskritik zwischen den Zeilen. Neben der toll inszenierten Welt Dashners kommt die Spannung wieder auf volle Touren und es gibt einen Cliffhanger, nach dem anderen. So kann ich in puncto Ideenreichtum wieder einmal nur fr eine Masse an kreativen

Einfließen danken und habe mit großer Spannung dieses Abenteuer verfolgt. Charaktere: Leider, leider doch ein Punkt, wo ich ein wenig enttäuscht wurde. Damals konnte ich immer herrlich mit Thomas, Newt und Chuck mitfiebert, aber zu Michael habe ich bisher noch keinerlei Gefühle aufgebaut. Natürlich sympathisiert man in gewisser Hinsicht mit ihm, aber für mich kommt er etwas stereotypisch daher und hat keinerlei interessante Besonderheiten. Da finde ich Bryson noch etwas spannender, wobei auch er sich erst einmal im Klischee des dummen Spavogels gesüht hat, bis er dann doch ein wenig Stärke und Können bewies. Am besten von den dreien gefällt mir Sarah, die anscheinend wirklich ein starkes Mädchen mit viel Biss und Herz ist. Ich hoffe sehr, dass der nächste Band mir Michael noch etwas schmackhafter macht, schließlich ist er hier unser Held, welcher er auch in jeder möglichen Situation unter Beweis stellen muss, was mich eher nervte, als dass Bewunderung aufkam. Also hier bitte noch eine Schippe an Individualität und Naturalismus drauf geben! Ende: Wie finde ich die Tatsache, dass es sich hier wiederum um eine Reihe handelt? Abgesehen davon, dass Reihen grundsätzlich erst einmal nach einem Hauch von Geldmacherei riechen, könnte sich hier eine spannende Reihe entwickeln, die es auch verdient, weitergeführt zu werden. Allein die geschaffene Welt mit Realität und Spielwelten hat eine unheimliche Anziehungskraft und durch Dashners tolle Beschreibungen kann man auch selbst schon mal vollkommen im VirtNet versinken. Die miesen Cliffhanger des Autors machen die Qual der Wahl diesmal nicht so schwierig- bei Band 2 bin ich auf jeden Fall wieder mit von der Partie! Fazit: Steigt auf jeden Fall mit Michael in den Sarg und erlebt spannende Abenteuer in einer virtuellen Welt, wie ihr sie noch nie erlebt habt. Ganz im Stil von Dashner schafft der Autor auch hier wieder eine ausgefallene und sehr gut durchdachte Welt voller neuer Ideen und verrückter Szenarien. Von selbstgeschaffenen Kreaturen, über witzige Wortkreationen, bis hin zu absolut abstrusen Geheimnissen und Orten ist alles dabei. Vor allem Leser, die auch mal gerne einen Controller in die Hand nehmen, sowie alle Dashner- und Dystopieverrückten dürfen ihren Spaß mit diesem Auftakt haben. Nicht nur energetische Spannung gelingt diesem Autor immer wieder unheimlich gut, die unnachahmliche Action macht das Ganze zu einem gedanklichen Nervenkitzel für männliche und weibliche Leser gleichermaßen. Unbedingt empfehlenswert! 4 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Brisant, brutal und genial Von CocuriRuby Im ersten Moment war es recht kompliziert sich in der vorgegebenen Welt rein zudenken, weil sie so anders und doch irgendwie gleich mit unserer ist. Aber die Idee des Sleep (Virtuelle Welt), finde ich klasse ultra realistische Games, sind wohl der Traum eines jeden Gamers! Aber auch an den Slang muss man sich eben erst gewöhnen. Ich bin grundlegend kein wirklicher Freund von sowas, auch wenn es wie hier gut gemacht ist. Es kann also ein wenig dauern, bis man sich richtig wohl in der Geschichte fühlt wer gerne zockt, ist hier vermutlich im Vorteil. Wie die Geschichte ins Laufen kommt ist zwar schon ein wenig, naja fadenscheinig, aber was solls. Dafür wird einem hier viel Action und Spannung geboten ungefähr so wie auch bei den Auserwählten. Und genauso wird man sofort in die Geschichte reingeworfen und es geht sofort los. Was ich noch besonders gut finde ist, dass die Abschnitte recht kurz sind, das animiert zum Lesen: Ach komm, den Abschnitt schaff ich jetzt noch und dann den nächsten auch noch. Zu Charakteren muss ich sagen, dass ich sie an sich mag, aber jetzt nicht wirklich eine emotionale Bindung aufbauen konnte. Dafür haben wir aber reine Kampfnaturen. Das Buch bietet einen sehr viel zum Mitdenken und Mitfühlen. Und Gott, ich liebe das! Durch die Auserwählten habe ich hier von Anfang an alles in Frage gestellt und es werden einem immer mal wieder kleine Hinweise gegeben und dann kann man mit puzzeln und versuchen das große Ganze zu errahnen auch wenn mir klar ist bzw. ich hoffe, dass mir das nicht gelingen wird ich liebe sowas! Das ist genau meins! Zwischenzeitlich wird es dabei wieder sehr brisant und auch brutal obwohl man sich theoretisch in einem Game befindet, geht das Ganze ziemlich an die Nerven und das verbirgt fast so nebenbei eine Kritik an die Gamerkultur und damit eine mögliche zukünftige Gesellschaftskritik. Immer wenn man denkt: Boah, das war so krass, was soll noch kommen? Dann wird noch mal eine Schippe drauf gesetzt. Allerdings finde ich bestimmte Dinge, dann doch ein wenig zu sehr zurecht gerückt manche Sachen fand ich nicht unbedingt so plausibel oder realistisch. Was ich auch etwas misslich finde ist, dass wir hier wieder das exakt gleiche Prinzip von Den Auserwählten haben, mit dem einen perfekten Kandidaten, den einen Auserwählten. Aber, zugute Letzt: Das Finale ist der Hammer! Fazit: Ich liebe Geschichten, wo man nicht sofort durchsteigt, sondern mitfühlen und mitdenken kann. Genau das wird einem hier geboten, zusammen mit starken Charakteren und einer brisanten und kreativen Handlung. Wer Die Auserwählten mochte, sollte sich Dashners neue Geschichte nicht entgehen lassen.

Kurzbeschreibung Wenn ein Game zur mörderischen Realität wird ... Michaels Leben ist ein einziges Game. Denn Michael will eine Cyber-Legende werden. Doch als sich eine Gamerin im VirtNet vor seinen Augen umbringt, ist plötzlich nichts mehr, wie es war. Dahinter steckt der berchtigte Cyber- Terrorist Kaine, dessen Motiv ebenso im Dunkeln liegt wie sein Aufenthaltsort. Und Michael ist derjenige, der Licht in die Sache bringen soll im Auftrag des virtuellen Sicherheitsdienstes. Eine Mission mit höchstem Risikolevel, denn ab jetzt bewegt er sich auf Pfaden, auf die sich noch keiner vor ihm im VirtNet gewagt hat ... Pressestimmen "Atemberaubend und fesselnd." (Main Echo) "Gefährliche Aufgaben, atemberaubende Momente und unerwartete Erkenntnisse machen das Buch zu einem kurzatmigen Lesevergnügen." (nicoleliest.com) "Die Handlung bleibt bis zur letzten Seite spannend und ist sehr

abwechslungsreich. Von Kampfszenen bis hin zu lustigen Szenen ist alles dabei." (die-vor-  
leser.de) Kurzbeschreibung Wenn ein Game zur mörderischen Realität wird ... Michaels Leben ist ein einziges Game.  
Denn Michael will eine Cyber-Legende werden. Doch als sich eine Gamerin im VirtNet vor seinen Augen umbringt,  
ist plötzlich nichts mehr, wie es war. Dahinter steckt der berchtigte Cyber- Terrorist Kaine, dessen Motiv ebenso im  
Dunkeln liegt wie sein Aufenthaltsort. Und Michael ist derjenige, der Licht in die Sache bringen soll im Auftrag des  
virtuellen Sicherheitsdienstes. Eine Mission mit höchstem Risikolevel, denn ab jetzt bewegt er sich auf Pfaden, auf die  
sich noch keiner vor ihm im VirtNet gewagt hat ...