

[Ebook free] Darksiders 2: Die Kammer der Macht

## Darksiders 2: Die Kammer der Macht

Von Ari Marmell

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



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation - Verkaufsrang: #169159 in eBooks Veröffentlicht am: 2012-08-09 Erscheinungsdatum: 2012-08-09 File Name: B00KX6YDUE | File size: 70.Mb

**Von Ari Marmell : Darksiders 2: Die Kammer der Macht** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Darksiders 2: Die Kammer der Macht:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein Muss fr Darksider Fans Von Milena O. Stellenweise liest sich die Geschichte ein wenig zh, durch viele Wortwiederholungen und die Beschreibungen sind gut und gerne ein wenig derber, aber ansonsten war das eine sehr

interessante Story. Meiner Meinung nach absolut zu den beiden Spielen passend, ich hatte die ganze Zeit über das Gefühl wirklich den Krieg und den Tod aus den Spielen bei einem weiteren "Abenteuer" zu begleiten. Etwas nervig war es zwar, dass aus Ruin Zerstörung und aus Staub Asche gemacht wurde, aber da kann man natürlich nochmal ein Auge zudrücken und gerade Leute, die das Buch unabhängig von den Spielen lesen werden das nicht einmal merken. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Mehr Einblick zu Tods Charakter von MAlso ich habe beide Teile der Videospielserie komplett durchgespielt. Das Buch zeigt eine Seite von Tod, wie sie auch ähnlich im zweiten Teil von Darksiders schon dargestellt wird. In dem Buch kommen verschiedene Charaktere der beiden Teile mit zur Geltung. Ich persönlich würde mir eine Videospielumsetzung des Buches wünschen, mal schauen ob es dazu kommt. Das Buch an sich ist gut geschrieben und erwähnt auch sehr stark die Bindung zwischen Krieg und Tod. Ist natürlich alles ein subjektiver Eindruck, denn jeder muss für sich selbst entscheiden, wie er das Buch findet. Ich kann sagen, für jemand, der das Spiel oder die Spiele gespielt hat, ist das Buch definitiv lesenwert. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Für Fans ein Muss! Von Lloyd Ramirez Tolles Buch zum Spiel! Die Charaktere sind sehr gut dargestellt und man freut sich über jede Zeile in dem man die Verbindung zum Game feststellt (also ca 90%). Die Story ist gut belegt und passt herrlich in das Darksiders-Universum. Einzig und allein der Schreib-Stil ist nicht mein. Oft wird völlig bertrieben genau jede einzelne Bewegung beschrieben. Das schränkt die eigene Vorstellungskraft stark ein, ist mühsam zu lesen und erinnert an einen Aufsatz für den Deutsch-Unterricht, in der Unterstufe oder an eine billige Fanfiction. Trotzdem... für Fans ein Muss, für alle anderen: Spielt zuerst die Spiele (oder zumindest eins) und liest dann das Buch.

**Kurzbeschreibung** Die Reiter der Apokalypse im Kampf gegen eine Verschwörung, die die ganze Welt ins Chaos stürzen könnte! Einige Jahrtausende vor den Geschehnissen von Darksiders und Darksiders II, wurden zwei der gefürchteten Reiter der Apokalypse, Tod und Krieg, damit beauftragt, eine Gruppe Abtrünniger zu stoppen, die die Kammer der Macht ausfindig machen wollen: Einen Ort, an dem Waffen von unvorstellbarer Macht und Grausamkeit verborgen liegen. Damit wäre der brüchige Waffenstillstand zwischen Himmel und Hölle zum Scheitern verurteilt ...Darksiders: Kammer der Macht entstand in enger Zusammenarbeit mit den Teams von Darksiders II, Vigil und THQ. Dieser Roman gibt einen aufregenden Einblick in die Geschichte und die Welt der Reiter und beleuchtet auf neue Weise die unzerstörbare Bindung zwischen Krieg und Tod. An dieser Stelle würde Ihnen Ari Marmell nun gerne alles über die vielen esoterischen Jobs erzählen, die er bereits absolviert hat und über die spannenden Abenteuer berichten, die er auf dem Weg zum Schriftsteller bestehen musste. Unglücklicherweise ist das Aufregendste, was er bislang geleistet hat, seine Arbeit für Dungeons Dragons und andere Rollenspiele. Und natürlich das Bcherschreiben. Von ihm stammen sowohl Der Dmon des Kriegers und Die Tochter des Kriegers als auch eine ganze Reihe weiterer Geschichten, wie z. B. Die Horde: Die Schlacht von Morthl, Agents of Artifice (Magic: The Gathering) und Thief's Covenant: A Widdershins Adventure. Marmell lebt derzeit in einem Apartment, das beinahe so chaotisch ist wie sein Unterbewusstsein. Er teilt selbiges (die Wohnung, nicht das Unterbewusstsein, auch wenn es manchmal anders scheinen mag) mit seiner Frau George und zwei Katzen, denen man vielleicht mal einen Lautstärkeregler einbauen sollte.

**Kurzbeschreibung** Die Reiter der Apokalypse im Kampf gegen eine Verschwörung, die die ganze Welt ins Chaos stürzen könnte! Einige Jahrtausende vor den Geschehnissen von Darksiders und Darksiders II, wurden zwei der gefürchteten Reiter der Apokalypse, Tod und Krieg, damit beauftragt, eine Gruppe Abtrünniger zu stoppen, die die Kammer der Macht ausfindig machen wollen: Einen Ort, an dem Waffen von unvorstellbarer Macht und Grausamkeit verborgen liegen. Damit wäre der brüchige Waffenstillstand zwischen Himmel und Hölle zum Scheitern verurteilt ...Darksiders: Kammer der Macht entstand in enger Zusammenarbeit mit den Teams von Darksiders II, Vigil und THQ. Dieser Roman gibt einen aufregenden Einblick in die Geschichte und die Welt der Reiter und beleuchtet auf neue Weise die unzerstörbare Bindung zwischen Krieg und Tod. An dieser Stelle würde Ihnen Ari Marmell nun gerne alles über die vielen esoterischen Jobs erzählen, die er bereits absolviert hat und über die spannenden Abenteuer berichten, die er auf dem Weg zum Schriftsteller bestehen musste. Unglücklicherweise ist das Aufregendste, was er bislang geleistet hat, seine Arbeit für Dungeons Dragons und andere Rollenspiele. Und natürlich das Bcherschreiben. Von ihm stammen sowohl Der Dmon des Kriegers und Die Tochter des Kriegers als auch eine ganze Reihe weiterer Geschichten, wie z. B. Die Horde: Die Schlacht von Morthl, Agents of Artifice (Magic: The Gathering) und Thief's Covenant: A Widdershins Adventure. Marmell lebt derzeit in einem Apartment, das beinahe so chaotisch ist wie sein Unterbewusstsein. Er teilt selbiges (die Wohnung, nicht das Unterbewusstsein, auch wenn es manchmal anders scheinen mag) mit seiner Frau George und zwei Katzen, denen man vielleicht mal einen Lautstärkeregler einbauen sollte.

über den Autor und weitere Mitwirkende An dieser Stelle würde Ihnen Ari Marmell nun gerne alles über die vielen esoterischen Jobs erzählen, die er bereits absolviert hat und über die spannenden Abenteuer berichten, die er auf dem Weg zum Schriftsteller bestehen musste. Unglücklicherweise ist das Aufregendste, was er bislang geleistet hat, seine Arbeit für Dungeons Dragons und andere Rollenspiele. Und natürlich das Bcherschreiben. Von ihm stammen sowohl Der Dmon des Kriegers und Die Tochter des Kriegers als auch eine ganze Reihe weiterer Geschichten, wie z. B. Die Horde: Die Schlacht von Morthl, Agents of Artifice (Magic: The Gathering) und Thief's Covenant: A Widdershins

Adventure. Marmell lebt derzeit in einem Apartment, das beinahe so chaotisch ist wie sein Unterbewusstsein. Er teilt selbiges (die Wohnung, nicht das Unterbewusstsein, auch wenn es manchmal anders scheinen mag) mit seiner Frau George und zwei Katzen, denen man vielleicht mal einen Lautstärkeregler einbauen sollte.