

(Read and download) Pala - Das Spiel beginnt: Band 1 (Braingame-Trilogie)

Pala - Das Spiel beginnt: Band 1 (Braingame-Trilogie)

Von Marcel van Driel

*Download PDF / ePub / DOC / audiobook / ebooks



 Download

 Read Online

Produktinformation - Verkaufsrang: #41622 in eBooks Veröffentlicht am: 2016-04-22 Erscheinungsdatum: 2016-04-22 File Name: B019FY68AC | File size: 23.Mb

Von Marcel van Driel : Pala - Das Spiel beginnt: Band 1 (Braingame-Trilogie) before purchasing it in order to gauge whether or not it would be worth my time, and all praised Pala - Das Spiel beginnt: Band 1 (Braingame-Trilogie):

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Absolut gelungene Fiktion eines aktuellen brisanten Themas Von Christiane Petra Pala von Marcel van Driel stand schon Inger auf meiner Wunschliste und als ich gesehen habe, dass es zur Zeit im als eBook im Angebot ist habe ich direkt zugeschlagen und auf kaufen gedrckt. Pala ist ein dystopischer Jugendroman der aus insgesamt drei Teilen besteht, die

alle auch schon erhellend sind (für die In-einem-Rutsch-lesen-Woller). Teil Eins beschäftigt sich mit den Anfängen, der Grundsituation und dem Heranführen an den eigentlichen Sinn dieser Trilogie, ganz so wie man es bei einer solchen erwarten würde. Ich habe mich direkt von Beginn des Buches an wohl gefühlt, was sicherlich auch an dem aktuellen Thema liegt, das Marcel van Driel behandelt. Gamen, Zocken, PCs, Teenager und ihre Ausreden, Regeln und die Wirklichkeit, die sie erwartet sind auch hier im Haus mit einem zockenden Teenager durchaus ein Thema. So kam es mir nicht ungelegen die Sache mal aus einer anderen Perspektive zu sehen und sei es durch einen fiktiven Roman, der aber in einigen Teilen schon recht nah an der Realität gebaut ist. Der Plot ist von der Grundidee her schon sehr gut durchdacht und wirklich innovativ, da es in der Form so noch keine Geschichte auf dem hiesigen Buchmarkt gibt. Als würde das dem Autor nicht reichen, baut er einige wirklich adrenalinverdächtige Spannungsmomente und Wendungen ein, die ich nicht erwartet habe und die mich wirklich geflasht haben. Die Geschichte ist durchgängig flüssig lesbar, es gibt nicht eine langweilige Zeile und keine Passage die ich als berflüssig empfunden habe. Ich wundere mich nur warum ich in den letzten Jahren noch nichts von diesem Autor gehört habe? Die Figuren sind dem Autor ebenfalls gut gelungen. Sicherlich liegt der Schwerpunkt auf der ein oder anderen Figur und nicht alle können immer gleichzeitig hervorstechen. Ich hatte nicht das Gefühl, dass die Figuren nur ein Mittel zum Zweck sind, sondern dass sie gekonnt mit der Geschichte zusammenarbeiten und den Passagen den letzten Schliff geben. Iris, als eine der Hauptfiguren, ist mir sicherlich besonders ans Herz gewachsen. Ihr Kampfgeist, aber auch ihre Intelligenz, die sie als weiblicher Part ungehindert ausleben darf, haben mich positiv beeindruckt. Die anderen Figuren kommen aber wie gesagt auch nicht zu kurz und finden ihren Platz um von mir beachtet zu werden. Die Andeutungen und Anspielungen die im Laufe des Romans fallen, sind allesamt undurchsichtig und tragen dazu bei, dass ich mir wenn immer möglich eigene Gedanken über den weiteren Verlauf der Trilogie mache. Was bezweckt der geheimnisvolle Mr Oz? Wozu dienen die Superhelden? Werden alle überleben? Geschickt schürt der Autor so das Interesse am zweiten Band und am weiteren Verlauf der Geschichte. Man möchte eigentlich sofort weiterlesen. FAZIT Pala- Das Spiel beginnt hat mich in seinen Bann gezogen. Die durchgängig gut geschriebene actiongeladene Geschichte, berzeugt durch einen herausragenden Plot, charakterstarke Figuren und überraschende Wendungen. Nicht nur für Teenager ein Lesegenuss, sondern auch für Erwachsene eine denkbar gute Lektüre. Absolute Leseempfehlung von mir. 0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ideen spannend, Handlung und Charaktere mittelmäßig; Zielgruppe Jugendliche Von Julia Matos Dem einfach gehaltenen Sprachstil kann relativ mühelos gefolgt werden. Es werden viele Gespräche zwischen den Pala-Jugendlichen wiedergegeben. Die Grundideen zur Story haben mir gut gefallen und es geht auch spannend los. Im Folgenden blieben für meinen Geschmack Charaktere und Handlung aber zu flach. Zum Ende des Romans erscheint mir die bis dato dargelegte Handlung teilweise unlogisch. Beispiele: Der Ansatz des Pala-Gründers Mr. Oz. Er erwartet Loyalität von Kindern und Jugendlichen, die gegen ihren Willen auf Pala festgehalten werden. Kinder und Jugendliche werden gewaltsam von ihren Familien getrennt und in der Außenwelt für tot erklärt, was die meisten "Rekruten" kaum zu bekommen scheint - stattdessen werden überwiegend brav alle Regeln eingehalten und es wird sich mit Elan in die vom Entführer vorgegebene Ausbildung zum "Superhelden" mit noch unbekanntem Auftrag - inklusive todbringender Prüfungen - gestürzt. Sorry, aber vorrangig mit sanftem Einsatz von Chemikalien die Naivität so mancher angeblich doch so intelligenten Figur zu erklären, ist mir zu simpel. Bei so manchem Buch habe ich aber teils unglaubliche Handlungselemente hinweggesehen, solange ich mich in irgendeiner Form gefesselt gefühlt habe. Mein Hauptproblem hier: In die 13-jährige Hauptfigur Iris konnte ich mich leider zu keinem Zeitpunkt richtig hineinfinden. Ihre Erlebnisse, ihre Leiden vermochten mich nicht zu berühren. Diese Trilogie wendet sich eindeutig an Jugendliche. Um für die Zielgruppe Erwachsene interessanter zu wirken, hätte es mir gut gefallen, in die Psyche der Figuren tiefer einzudringen und bereits in Roman 1 mehr über die Gesellschaftskritik des mysteriösen Oz zu erfahren und darüber, was er mit Pala bezwecken möchte. Da durchaus Spannung aufkommt und mir so manche Szene ganz gut gefallen hat, sind insgesamt drei Sterne gerechtfertigt. Ich sehe ein, dass sich Jugendliche besser mit Iris und den anderen Figuren werden identifizieren können, sodass bei dieser Zielgruppe die Eindrücke positiver ausfallen. 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Erwartungen erfüllt Von Weltentaucher Blog Was für eine wahnsinnig gute Idee. Stell dir vor, du spielst ein Spiel. Ein online Computergame namens Superhelden. Du musst gewisse Aufgaben lösen und dich durch Labyrinth kämpfen, um den Titel Superheld zu erlangen. Und jetzt stell dir vor, dass dieses Spiel eine Prüfung ist. Eine Prüfung, wo die schlauesten jugendlichen Köpfe der Welt gefunden werden sollen. Der Spielehersteller möchte diese Jugendlichen auch in der realen Welt zu Superhelden ausbilden. Du wirst auf die Insel Pala gebracht. Wie würdest du reagieren? Würdest du dich auf das Abenteuer einlassen und dich zum Agenten ausbilden lassen, oder entscheidest du dich dagegen? Aber noch wichtiger ist: Hast du überhaupt eine Wahl?! Finde es heraus. Das Buch hat circa 300 Seiten, weswegen meine Rezension dieses Mal etwas kürzer ausfällt. 1. Kriterium: Die Idee des Buches. Genau solche Themen liebe ich: wenn die Realität sich mit fiktionalen Situationen vermischt. Ein Computerspiel wird Realität, das kann sowohl gefährlich als auch sehr interessant werden. Der Autor hat sich für beides entschieden, und seine Idee wirklich toll umgesetzt. Er baute viele Geheimnisse und Ungereimtheiten ein, außerdem viel Fantasie und tolle Kulissen. Die Insel Pala zum Beispiel finde ich faszinierend dargestellt. Mir gefällt die Idee sehr gut, dass die schlauesten Jugendlichen der Welt zusammenkommen. Jeder hat seine eigene Fähigkeit in der er gut ist und sie ergänzen sich gegenseitig. Natürlich ist es in gewisser Weise auch grausam, aber da verrate ich nicht mehr. ;) 2. Kriterium: Der Aufbau der Geschichte. Die

Geschichte ist in drei Teile gegliedert mit weiteren Kapitel. Das Buch beginnt wie schon erwartet mit dem Computerspiel. Als sie dann auf die Insel kommen, wird das Buch immer dsterer. Als Leser ahnt man nicht, was da noch alles hinter der Geschichte versteckt ist und welche Geheimnisse einen erwarten. Das Buch ist relativ kurz, fr die Geschehnisse aber eine angemessene Lnge. Natrlich ist es nur so kurz, weil ja noch weitere Teile kommen. Das Buch hat einen guten Abschluss, und man kann es beruhigt zur Seite legen, ohne durchzudrehen, da ja der nchste Band nicht lange auf sich warten lsst. (Jetzt kann man Band 2 auch schon kaufen. ;))

3. Kriterium: Die Charaktere. Wie schon erwht lernt man in diesem Buch sehr viele Charaktere kennen, manche von ihnen sogar genauer. Die Hauptpersonen werden detailliert beschrieben und man hat ein genaues Bild von ihnen vor Augen. Auf ihre Gefhle wird hier weniger eingegangen, was mich aber auch gar nicht gestrt hat. Man merkt einfach, dass es ihnen nicht passt wie es gerade ist und kann sich auch denken warum. Fr dieses Buch das Beste. Ich fand es sehr gut, dass sich der Autor mehr auf die Handlung konzentriert hat. Die Jugendlichen kommen von verschiedenen Teilen der Erde und treffen sich in Amerika. Das macht die Sache, in welcher Sprache sie miteinander sprechen, etwas kompliziert. Gestrt hat mich, dass sehr viele englische Ausdrcke eingebaut wurden, wenn sie zum Beispiel miteinander gesprochen haben. Wenn es ganze englische Stze gewesen wren, um es mal so zu formulieren, htte es mich gar nicht so genervt. Es wurde aber im Satz von englisch auf deutsch gewechselt. Ein Beispiel um zu verstehen was ich genau damit meine: Way too go, Hugo, kicherte Iris aufgeregt. Du bist der Grte! Grundstzlich berhaupt kein Problem, wenn sich das jedoch durch das ganze Buch zieht fand ich das doch etwas komisch. Ich wei, viele von euch werden jetzt sagen, dass ihnen das sehr gut gefllt. Ist auch gut so! ;) Die Jugendlichen sind mir alle sehr sympathisch, weil jeder auf seine Weise toll ist. Die Konflikte zwischen ihnen sind interessant zu beobachten und die kleinen Flirts gehen einfach mit dazu.

4. Kriterium: Die Spannung bzw. ob mich das Buch gefesselt hat. Ich hab das Buch rasend schnell ausgelesen, weil es sehr sehr flssig geschrieben ist und die Spannung nie wirklich nachgelassen hat. Von Zeit zu Zeit wurden Geheimnisse gelftet, was das Lesevergnngen gesteigert hat. Es passierte auerdem alles ziemlich schnell: sie kommt auf die Insel, und muss sich gleich einigen Prfungen unterziehen. Mich erinnert das Buch teilweise auch an Die Bestimmung oder Panem oder auch Maze Runner. Alle diese Bcher handeln von Jugendlichen, die um ihr berleben kmpfen mssen. So auch in diesem Buch! Ich liebe diese Art von Bcher und verschlinge sie in nur wenigen Stunden. Also an alle, die die oben genannten Bcher genauso spannend wie ich fanden, wird auch diese Reihe lieben!

5. Kriterium: Die Schreibweise. Wie schon erwht, habe ich das Buch sehr schnell gelesen. Die Sprache ist sehr einfach und man rattert nur so ber die Seiten hinweg. Auerdem ist das Buch sehr dnn, es hat circa 300 Seiten und man kann es wirklich in einem Tag lesen. Es ist unkompliziert, spannend und ich bin ganz in die Welt von Pala eingetaucht. Das Buch hat die fnf Weltentaucher wirklich verdient, denn es war sehr unterhaltsam und hat so richtig Spa gemacht. Schade, dass ich das Buch schon gelesen habe, denn es wre perfekt fr den Strand gewesen. Aber ich hab ja noch Teil zwei brig. Der liegt schon hier bei mir im Regal und wartet nur darauf von mir verschlungen zu werden. Da ich aber erst im September in den Urlaub fliege, werde ich es wohl vorher noch lesen mssen denn so lange halte ich es nicht mehr aus. ;)

Kurzbeschreibung Die Regeln des Spiels sind gnadenlos: berall auf der Welt spielen Jugendliche ein Online-Game, bei dem man Abenteuer auf der virtuellen Insel Pala bestehen muss. Auch Iris ist von dem Spiel begeistert, bis es pltzlich Realitt wird. Denn die Insel gibt es wirklich. Und die besten Spieler werden nach Pala entfhrt und dort von Mr Oz, dem Erfinder des Spiels, zu Geheimagenten ausgebildet. Doch welches Ziel verfolgt Mr Oz, und wie kann man von der Insel entkommen? Fest steht nur eins: Auf Iris warten groe Gefahren, und bald wei sie nicht mehr, wem sie vertrauen kann.

Der Start der Braingame-Trilogie von Marcel van Driel.

Kurzbeschreibung Die Regeln des Spiels sind gnadenlos: berall auf der Welt spielen Jugendliche ein Online-Game, bei dem man Abenteuer auf der virtuellen Insel Pala bestehen muss. Auch Iris ist von dem Spiel begeistert, bis es pltzlich Realitt wird. Denn die Insel gibt es wirklich. Und die besten Spieler werden nach Pala entfhrt und dort von Mr Oz, dem Erfinder des Spiels, zu Geheimagenten ausgebildet. Doch welches Ziel verfolgt Mr Oz, und wie kann man von der Insel entkommen? Fest steht nur eins: Auf Iris warten groe Gefahren, und bald wei sie nicht mehr, wem sie vertrauen kann.

Der Start der Braingame-Trilogie von Marcel van Driel.