

[Read free] Weltenwanderer - Die Zeitsprung-Saga

Weltenwanderer - Die Zeitsprung-Saga

Von Josef Bader

*Download PDF / ePub / DOC / audiobook / ebooks



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #50830 in eBooksVerffentlicht am: 2014-03-02Erscheinungsdatum:
2014-03-02File Name: B00IRGW9CG | File size: 69.Mb

Von Josef Bader : Weltenwanderer - Die Zeitsprung-Saga before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Weltenwanderer - Die Zeitsprung-Saga:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Einfach nur genial!!!!Von Kindle-KundeSpannend, informativ und einfach super!!!Ich kann es nur weiter empfehlen.Ich

konnte es gar nicht mehr weg legen! Danke! 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Spannende Zeitsprünge Von Mainpirat Vier Jugendliche fliehen vor einer globalen Katastrophe mit einer Zeitmaschine in die Vergangenheit. Durch einen Bedienungsfehler landet man im ungemtlichen Zeitalter der Saurier. Nun gilt es in zivilisiertere Zeiten zu gelangen. Das ist aber nicht so einfach, da sich zuerst einmal der Akku aufladen mu und schlielich zeigt sich, da ein so groer Zeitsprung in einem Zug nicht mehr mglich ist. Die Zeitsprünge werden immer krzer und so erlebt man mit den vier Helden und Heldinnen spannende Abenteuer in interessanten Zeitaltern. Besonders ist dem Autor anzurechnen, da er nicht einfach zu den Rmern oder Pharaonen fliegt, sondern etwas ausgefallene Zeiten whlt. Dies ist zwar eigentlich ein Jugendbuch, doch drfte es auch erwachsenen Lesern sehr viel Freude bereiten. 2 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Groartige Zeitreise Von Dagmar K. Dies ist eins der besten Beher, die ich je gelesen. Erst schreckte mich etwas ab, da es ein Jugendbuch sein soll und aus dem Alter bin ich leider raus. Aber auch fr ltere Jahrgnge ist es ein fantastisches Abenteuer durch die Zeiten. Spannend geschrieben, ohne grobe Fehler und stilistisch sehr gut zu lesen. Atmosphrisch dicht, so da es ein sehr gutes Kopfkino ergibt. Mit den verschiedenen, vor allem frheren, Zeitaltern, welche die jungen Leute besuchen, kenne ich mich nun nicht so aus, aber die Verhltnisse sind logisch und nachvollziehbar geschrieben. Dabei wird es selbst bei den Beschreibungen der Zeitalter nie langweilig. Ich hoffe auf einen weiteren Teil, wie es Arthur und Anna in der Zukunft ergeht.

Kurzbeschreibung Vier Jugendliche (Arthur, Leo, Eva und Anna) fliehen mit Hilfe eines Zeitsprungcomputers in einem Hubschrauber vor einer Umweltkatastrophe, die das Ende der Welt bedeuten kann. Die Voraussetzungen fr die Flucht in die Vergangenheit sind eine bisher geheim gehaltene Erfindung von Arthurs Vater, der Zeitsprung-Computer und eine Prophezeiung von Arthurs Urgrofather. Dessen Herkunft liegt im Dunklen. Als er gegen Ende des 19. Jahrhunderts auftaucht, verfgt er bereits ber revolutionres technisches Wissen, das schlielich auch die Grundlage fr die Entwicklung des Zeitsprung-Computers bildet. Am Sterbebett macht er eine mysterise Prophezeiung Arthur wird den Sprung tun! Arthurs Vater, der um die sich dramatisch zuspitzende Gefahr der Vernichtung der Erde wei, kann seinen Sohn gerade noch rechtzeitig auf die Flucht in die Vergangenheit vorbereiten, um ihm und seinen Freunden das berleben zu ermoglichen. Im letzten Augenblick entkommen Arthur, sein Freund Leo und ihre Begleiterinnen Eva und Anna der Katastrophe, doch ihr erster Zeitsprung flt wegen eines Eingabefehlers whrend der berstrzten Flucht zu weit aus sie landen in der Kreidezeit. Eine Rckkehr in die Zivilisation ist nur noch ber nach und nach krzer werdende Zeitsprünge mglich und immer wieder mssen sie sich in einer neuen, unbekanntenen und gefahrvollen Welt behaupten. Dabei sind Erfindungsreichtum und Improvisationstalent ntig und die vier Freunde haben allerhand auch zwischenmenschliche Abenteuer in "Robinson Crusoe-Manier" zu berstehen. Schritt fr Schritt kmpfen sie sich durch die verschiedene Epochen der Erdgeschichte und schlielich der Menschheit wieder in die Nhe ihrer alten Zeit zurck und stehen dann am Scheideweg. Die einzelnen Stationen und Schaupltze ihrer Reise sind: Jetztzeit/Gegenwart (Zeit des Aufbruchs 2018 n. Chr. / Werdenfelser Land) Kreidezeit (Zeit der Echsen 123 934 901 v. Chr. / Gegend um Innsbruck) Eozn (Zeit der Morgenrte 43 931 874 v. Chr. / Voralpenland) Pleistozn (Zeit der Klte 1 308 395 v. Chr. / Gegend um Mnchen) Altsteinzeit (Zeit der Steine 9 497 v. Chr. / Starnberger See) Eisen-, bzw. Keltenzeit (Zeit der Eisenmenschen 407 v. Chr. / Manching) Vlkerwanderungszeit (Zeit der Wandervlker 552 n. Chr. / Chiemsee) Hochmittelalter (Zeit der Minne 1 232 n. Chr. / Salzburg) Dreijghriger Krieg (Zeit des Sterbens 1 632 n. Chr. / Neuburg, Ostallgu) Grnderzeit (Zeit der Ankunft 1 890 n. Chr. / Krumbach, Ostallgu) Kurzbeschreibung Vier Jugendliche (Arthur, Leo, Eva und Anna) fliehen mit Hilfe eines Zeitsprungcomputers in einem Hubschrauber vor einer Umweltkatastrophe, die das Ende der Welt bedeuten kann. Die Voraussetzungen fr die Flucht in die Vergangenheit sind eine bisher geheim gehaltene Erfindung von Arthurs Vater, der Zeitsprung-Computer und eine Prophezeiung von Arthurs Urgrofather. Dessen Herkunft liegt im Dunklen. Als er gegen Ende des 19. Jahrhunderts auftaucht, verfgt er bereits ber revolutionres technisches Wissen, das schlielich auch die Grundlage fr die Entwicklung des Zeitsprung-Computers bildet. Am Sterbebett macht er eine mysterise Prophezeiung Arthur wird den Sprung tun! Arthurs Vater, der um die sich dramatisch zuspitzende Gefahr der Vernichtung der Erde wei, kann seinen Sohn gerade noch rechtzeitig auf die Flucht in die Vergangenheit vorbereiten, um ihm und seinen Freunden das berleben zu ermoglichen. Im letzten Augenblick entkommen Arthur, sein Freund Leo und ihre Begleiterinnen Eva und Anna der Katastrophe, doch ihr erster Zeitsprung flt wegen eines Eingabefehlers whrend der berstrzten Flucht zu weit aus sie landen in der Kreidezeit. Eine Rckkehr in die Zivilisation ist nur noch ber nach und nach krzer werdende Zeitsprünge mglich und immer wieder mssen sie sich in einer neuen, unbekanntenen und gefahrvollen Welt behaupten. Dabei sind Erfindungsreichtum und Improvisationstalent ntig und die vier Freunde haben allerhand auch zwischenmenschliche Abenteuer in "Robinson Crusoe-Manier" zu berstehen. Schritt fr Schritt kmpfen sie sich durch die verschiedene Epochen der Erdgeschichte und schlielich der Menschheit wieder in die Nhe ihrer alten Zeit zurck und stehen dann am Scheideweg. Die einzelnen Stationen und Schaupltze ihrer Reise sind: Jetztzeit/Gegenwart (Zeit des Aufbruchs 2018 n. Chr. / Werdenfelser Land) Kreidezeit (Zeit der Echsen 123 934 901 v. Chr. / Gegend um Innsbruck) Eozn (Zeit der

Morgenröte 43 931 874 v. Chr. / Voralpenland) Pleistozän (Zeit der Klte 1 308 395 v. Chr. / Gegend um München)
Altsteinzeit (Zeit der Steine 9 497 v. Chr. / Starnberger See) Eisen-, bzw. Keltenzeit (Zeit der Eisenmenschen 407 v.
Chr. / Manching) Völkerwanderungszeit (Zeit der Wandervölker 552 n. Chr. / Chiemsee) Hochmittelalter (Zeit der
Minne 1 232 n. Chr. / Salzburg) Dreijähriger Krieg (Zeit des Sterbens 1 632 n. Chr. / Neuburg, Ostallgäu) Gründerzeit
(Zeit der Ankunft 1 890 n. Chr. / Krumbach, Ostallgäu)