

## **AJ Sonderheft Nr.3 Rollenspiele**

### Die Welten: Wissenswertes über Rollenspiel-Serien->

Ultima I - VII  
Martian Dreams  
Savage Empire  
Bard's Tale I - III  
Dragon Wars  
Pool of Radiance  
Curse of the Azure Bonds  
Secret of the Silver  
Blades  
Pools of Darkness  
Champions of Krynn  
Death Knights of Krynn  
Gateway to the Savage  
Frontier  
Eye of the Beholder  
Buck Rogers  
Might and Magic I-III  
Wizardry I - VI  
Phantasie I - III  
Megatraveller I & II  
Alternate Reality  
Knights of Legend

### Die Einzelgänger: Wissenswertes über Einzel-Rollenspiele->

Dungeon Master  
Chaos strikes back  
Space 1889  
Moehius  
Windwalker  
Starflight I & II  
The Magic Candle  
Spirit of Adventure  
Legend of Faerghail  
Don't Go Alone  
Drakkhen  
Fate - Gates of Dawn  
Keef the Thief  
Legacy of the Ancients  
The Legend of Blacksilver  
Dragonflight

Xenomorph  
Bloodwych & Data  
Lord of the Rings I  
Antares  
Captive Wasteland  
Fountain of Dreams

Top Secret: Tips für Rollenspiel-Insider->

Tunnels & Trolls  
Swords of Twilight  
The Dark Heart of hukrul  
Mars Saga  
Mines of Titan  
Centauri Alliance  
2400 A.D.  
Sentinel Worlds  
Hard Nova  
The Keys to Maramon  
Autoduel  
Demon's Winter  
Die dunkle Dimension

Die Grauzone: Wissenswertes über Rollenspiel-Grenzfälle->

Elvira I & II  
Corporation & Missions  
Crystals of Arhorea  
King's Bounty  
Hero Quest  
Return of the Witch Lord  
Hillsfar  
Faery Tale Adventure  
Times of Lore  
Bad Blood

Wie entsteht ein Rollenspiel?->

Hintergrundinfos über Rollenspiel-Programmierung

**Sonderheft in Noten:**



[größeres Bild](#)

Cover: -

Übersichtlichkeit: -  
Test, Previews, Specials: -  
CD-Rom: -  
Karikatur: -  
Verbesserungen: -  
Sonstiges -  
**Insgesamt: -**

rn

**Pro und Contra:**

---

**Meinung:**

---

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=20>