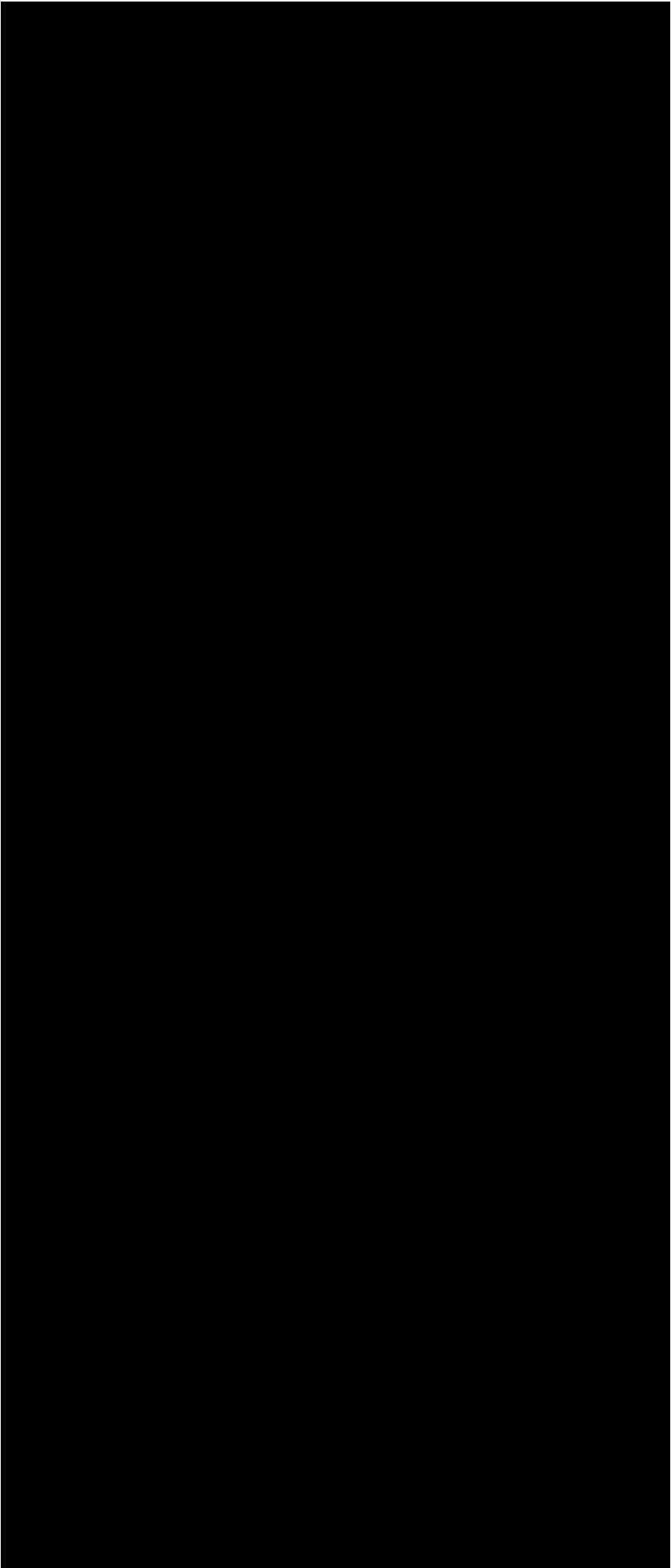


Nie waren Amiga-Rollis so wertvoll wie heute: Seit sich der PC zum Dungeon Master aufgeschwungen hat, tröpfelt der Nachschub für abenteuerlustige "Freundinnen" etwas spärlich - doch Thalion liefert jetzt den warmen Regen!

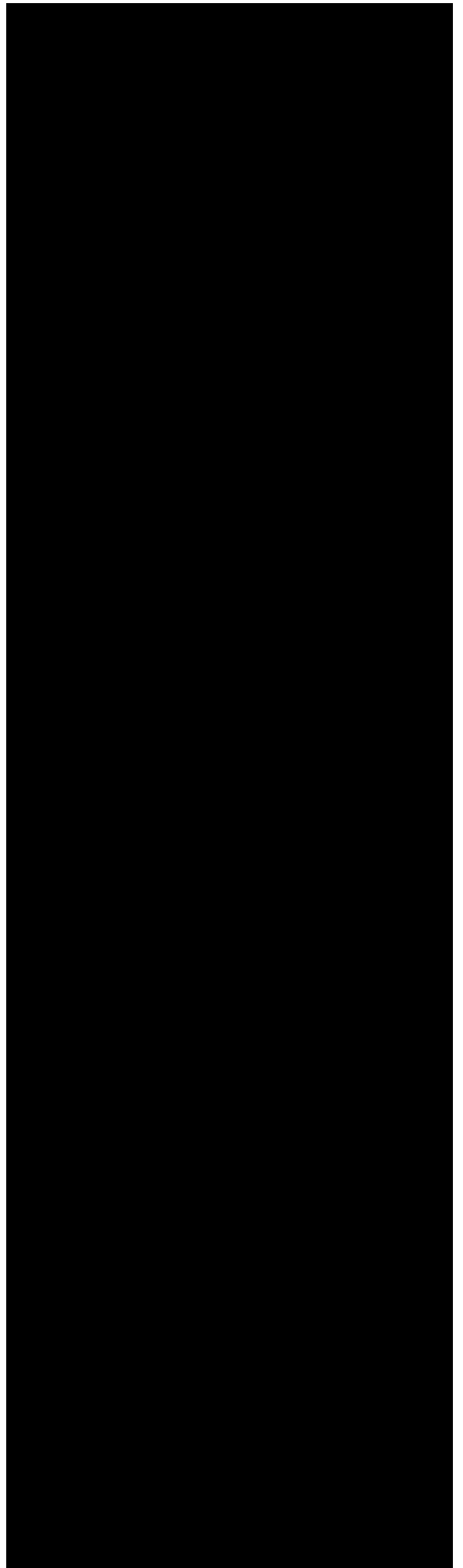
Bereits seit "Dragonflight" verfolgt die Rollenspiel-Abteilung des Gütersloher Softwarehauses einen ganz eigenen Fantasy-Kurs und beliefert uns Amigianer mit Games, die der mächtig magischen PC-Konkurrenz von New World Computing oder auch Lord British's ultimativen Britannicas auf ihre Art durchaus Paroli bieten können. Ein ums andere Mal kitzelt das Team um Erik Simon und Karsten Koeper das Maximum aus den technischen Möglichkeiten des Amigas, ohne dabei einzelne Aspekte der Gesamtkomposition zu vernachlässigen. Auch beim Nachfolger von "Amberstar" hat das Rezept wieder funktioniert, in Sache Spieltiefe braucht sich das Programm vor nichts und niemandem zu verstecken. Und die Story gehört ohnehin Thalion allein:

Siebzig Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils der Bernstein-Trilogie trägt Lyramion ein neues Gesicht, denn der Absturz des dritten Mondes verwandelte den einstmals zusammenhängenden Kontinent in einen Archipel. Doch auch das ist inzwischen Geschichte, die Leiche von Bösewicht Tarbos wird unablässig mit magischen Bannsprüchen belegt, und es scheinen all-überall Friede, Freude und Heidelbeerjoghurt zu herrschen. All-überall? Nun, nicht ganz, denn in einem bescheidenen Häuschen nahe eines bescheidenen Städtchens ruft ein bescheiden mit dem Tode ringender Großvater seinen Enkel ans Sterbebett um ihm seine bösen Vorahnungen anzuvertrauen. Opa entpuppt sich als der greise Held aus "Amberstar", sein Nachfahre wird alsbald zum Retter des Lyramischen Inseln avancieren, und für die warnenden Träume des Alten zeichnet Shandra verantwortlich, ein ebenso mächtiger wie gutherziger von anno dunnemals.

Stop, müsste der Bursche inzwischen nicht längst die Geranien düngen? Müsste er eigentlich wirklich, aber was heißt bei einem Magier schon "eigentlich"? Und wie wär's, wenn Ihr hingehet und diese Frage selber klärt? Freilich wird Shandra so oder so noch eine ganze Weil auf Euch warten, schließlich gibt es hier viele Fragen zu klären, Rätsel zu lösen und Karren aus dem Dreck zu ziehen. In diesem Zusammenhang wäre etwa die Banditengang zu nennen, welche das nahegelegene Örtchen verunsichert, doch auch die im Umland marodierende Orkmeute ist nicht von schlechten Eltern. Dann gibt es irgendwo ein Nest von diebischen Feen, ganz zu schweigen vom verzwickten Weinkeller der Kneipe oder dem ausgedehnten Höhlensystem unter Granny's Hütte. Oder vielleicht interessieren Euch mehr die verschwundenen Hufeisen des Pferddestallbesitzers, die auf einer Nachbarinsel verschollene Tochter der örtlichen Heilerin oder die gelegentlich herumliegenden Spruchrollen, mit denen magische Abenteuer ihr Zauberrepertoire erweitern können?



Rollenspiel-Saga aus deutschen Landen! (jn) Amiga Joker,
November 1993



**AMBERMOON
(THALION)**

ECHTZEIT - ROLLENSPIEL

85% "TRAUMHAFT"

GRAFIK	80%
ANIMATION	72%
MUSIK	81%
SOUND-FX	-
HANDHABUNG	80%
DAUERSPAß	88%

FÜR GEÜBTE

PREIS

DM 109,-

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=77>