

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

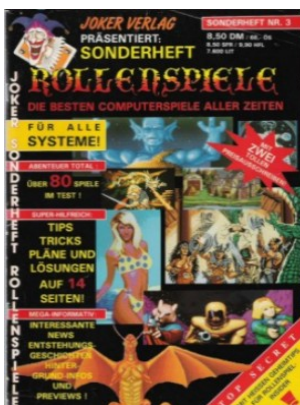
Die Grauzone: Wissenswertes über Rollenspiel-Grenzfälle->

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: -
Karrikatur: -
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>