

# Elven Legacy Trilogie

Zum guten, aber kurzen Rundenstrategiespiel Elven Legacy sind im Abstand weniger Wochen drei Addons erschienen. Abzocke oder echter Mehrwert?



Kein Grafikfehler: Im Addon **Magic** beschwören wir durchsichtige Elfengeister.



Die Addons bieten neue Sprüche, darunter weitreichende **Flächenzauber**.

DVD  
- Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6624

**E**lven Legacy hat Nachwuchs bekommen, und zwar gleich Drillinge. Das herausfordernde Rudentaktikspiel (GameStar 06/2009: 69 Punkte) wird mit den drei Addons **Ranger**, **Siege** und **Magic** fortgesetzt. Die Erweiterungen gibt es bisher nur als Download in englischer Sprache. Alle drei kosten rund zehn Euro und brauchen das Hauptprogramm (gib'ts mittlerweile für 15 Euro). Zusammen bringen es die drei Pakete auf 50 frische Missionen und beheben somit einen der Kritikpunkte unseres damaligen Tests: den mageren Umfang. Mehr allerdings auch nicht. Nach frischen Truppentypen, Multiplayer- oder einzelnen Solomissionen suchen Sie vergebens.

## Doppelt schlägt besser

Trotzdem lohnen sich die drei Erweiterungen. Denn die bisher ohnehin hochspannenden Missionen legen noch einen Zahn zu. In **Ranger** etwa spielen wir wieder den Waldläufer Cornelius, der neuerdings mit einem heiligen Speer unterwegs ist. Mit dem darf Cornelius zweimal pro Runde zuschlagen: erst zaubern, dann kämpfen. Das lässt sich prima kombinieren, indem wir einen Feind erst schockfrostern, dann mit dem Speer perforieren. Und falls unser Opfer überlebt, sind da ja noch Cornelius' Mitstreiter. In **Siege** prallen besonders dicke Armeen aufeinander. Doch bis es so weit ist, müssen wir uns mit Elfentruppen durch feindliche Linien kämpfen, immer auf der Flucht vor der Inquisition und mit ihren besonders fanatischen Nahkämpfern auf den Fersen.

## Kumpels auf Zeit

Besonders fordernd ist **Magic**, das letzte der drei Addons. Hier spielen wir unter anderem den Zauberer Alfred Brennock, der nicht nur einen ulkigen Namen, sondern auch zaubermäßig einiges auf dem Kasten hat. Er beschwört zum Beispiel Elfengeister, die wiederum Gespenster rufen können. So bilden wir ganze Kettentaktiken: Alfred stirbt vor, zaubert einen Geist herbei, der losläuft und am Zugende ebenfalls einen Fechter beschwört, der wiederum den Feind angreift. Et-

was gemächlicher läuft das Beschwören als Zwergenheld, denn seine Golems sind deutlich langsamer, stecken dafür aber gegnerische Treffer leichter weg.

Die Herbeizauberei klingt nach einer übermächtigen Taktik, hat aber einen gewaltigen Haken. Denn nach ein paar Runden verschwinden die Hergerufenen wieder. Wer nicht aufpasst, steht plötzlich ohne Kumpels da. Haben wir übrigens erwähnt, dass unser jeweiliger Held jede Addon-Mission überleben muss?

## Hektische Runden

Überhaupt sind die Schwierigkeitsgrade von **Ranger**, **Siege** und **Magic** wieder knackig. Selbst

auf der niedrigsten Stufe, ohne Rundenzahl-Limit, sind die Missionen heftig. Wenn wir zum Beispiel drei Dörfer über elf Runden halten sollen und das Gold nur für zwei popelige Extra-Milizen reicht. Wenn wir gegen Feuermagier antreten, die sich am Ende ihres Zuges komplett regenerieren (natürlich am liebsten dann, wenn wir die Kerle bis auf einen einzigen Gesundheitspunkt runtergekämpft haben). Oder wenn wir auf einen Elfenfriedhof ziehen, was uns zwei, drei Bonusgruppen einbringt – aber gleichzeitig eine erdrückende feindliche Übermacht aufscheucht, die fieserweise im Wald verborgen lauert.

Martin Deppe

## Keile mit Weile

**Martin Deppe:** So, ich gebe es hiermit zu: Ich spiele auch die Addons auf »leicht«. Nicht, weil ich die Missionen sonst nicht schaffen würde. Sondern weil ich auf der niedrigsten Stufe weniger verpasse: Nebenziele, verborgene Artefakte, besondere Ereignisse, all das kriege ich nicht mit, wenn ich wegen der knappen Zeitlimits in jeder (!) Mission eilig die Hauptziele arbeite. Wenn Sie Elven Legacy mögen, lohnen sich alle drei Addons. Falls es nur eines sein soll: Magic hat mir am besten gefallen, dicht gefolgt von Siege. Und schämen Sie sich nicht, wenn Sie auf »leicht« umstellen: Wer Hektik will, soll gefälligst Alarmstufe Rot 3 spielen!



redaktion@gamestar.de

## ELVEN LEGACY TRILOGIE

GENRE Rudentaktik-Addons  
ENTWICKLER 1C Ino-Co  
PUBLISHER Paradox  
CA. PREIS je 10 Euro  
USK nicht geprüft  
ANSPRUCH Profis

MINIMUM 2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4

## SPIELE

### ELVEN LEGACY: RANGER

Fazit: Nur 16 neue Missionen, aber immer noch umfangreicher als das Hauptprogramm.

GUT

### ELVEN LEGACY: SIEGE

Fazit: 19 Missionen, 3 Helden und 2 getrennte Armeen bringen viel Abwechslung.

GUT

### ELVEN LEGACY: MAGIC

Fazit: Mit 15 Missionen das kleinste Addon, doch die beschworenen Armeen bringen viel Taktik.

GUT

Fazit: Auf dem Papier sind die Addons mager, es gibt weder neue Truppen, Einzelmissionen oder Multiplayer-Karten. Doch für jeweils rund zehn Euro geht der Inhalt in Ordnung, denn die Kampagnen-Missionen sind einfach klasse – wenn auch beharrlich.

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT je 25 Stunden

FAZIT Nur neue Missionen und Zauber, aber die sind toll.

