

Legends of Runeterra

ANGRIFF AUF HEARTHSTONE

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Riot Games** Entwickler: **Riot Games** Termin: **28.4.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **F2P** DRM: **ja (Riot Client)** Enthalten in: –

Funktioniert League of Legends auch als Kartenspiel?

Von Manuel Fritsch

Brauchen wir wirklich noch ein weiteres Sammelkartenspiel? Das war die erste Frage, die uns in den Sinn kam, als Legends of Runeterra zum zehnjährigen Jubiläum von Riot Games im Oktober 2019 vorgestellt wurde. Denn die Auswahl in diesem Genre ist seit dem großen Erfolg von Blizzards Hearthstone stetig gewachsen. Spätestens mit der gelungenen digitalen Umsetzung des Genre-Urgroßvaters Magic: The Gathering ist der Markt für neue Herausforderer eng geworden. Dank seiner tollen Präsentation, einer starken Marke (League of Legends) im Rücken und vor allem erfrischend neuen Ansätzen räumen wir Legends of Runeterra jedoch gute Chancen ein, sich einen Platz im hart umkämpften Sammelkartensegment zu sichern.

Duell um die Welt

LoR ist ein Duell, das so lange über Runden ausgetragen wird, bis der gegnerische oder der eigene Nexus (sozusagen die Entsprechung der Basis aus dem zugrundeliegenden

den MOBA) mit jeweils 20 Lebenspunkten zerstört ist. Schaden anrichten können wir ihm durch ungeblockte Angriffe mit Kreaturenkarten oder über ausgelöste Effekte und Zaubersprüche. Unser Ziel ist es logischerweise, das schneller und effizienter als unser Gegenüber zu schaffen. Dazu stellen wir uns vor dem Kampf ein eigenes Deck aus genau 40 Karten zusammen.

Der Kartenpool ist derzeit in sieben unterschiedlichen Regionen des fiktiven und namensgebenden Kontinents »Runeterra« unterteilt. Die Besonderheiten dieser Gebiete lassen sich spielerisch auch in den Fähigkeiten der Karten aus dieser Region ablesen. Die Bewohner der Schatteninseln beispielsweise arbeiten im Verborgenen und schleichen sich dank »Ungreifbar«-Attribut an der gegnerischen Verteidigungslinie vorbei. Die mutigen Recken aus Demacia dagegen können Feinde gezielt herausfordern oder sich gegenseitig im Kampf unterstützen und Schutz geben. Insgesamt gibt es über 20 dieser Schlüsselwörter, die zum Experimentieren und Taktieren einladen. Bei der Zusammenstellung des eigenen Decks aus bis-

her rund 500 Karten können jeweils bis zu zwei Regionen kooperieren. Dies erlaubt eine große Vielfalt an strategischen Kombinationsmöglichkeiten beim Deckbau.

Champions mit Aufstiegschancen

In jeder Region stehen zusätzlich fünf sogenannten Champions als Spezialkarten zur Verfügung. Eine Besonderheit von LoR: Die Spezialkarten können innerhalb einer Partie eine gewisse Evolution durchlaufen. In vielen Decks ist diese Verwandlung zentraler Bestandteil der Gewinnstrategie.

Ein Beispiel: Fiora aus der Region Demacia muss zwei gegnerische Einheiten töten (und überleben), um auf die nächste Stufe aufzusteigen. Gelingt ihr das, erhält sie einen zusätzlichen Angriffs- und Verteidigungspunkt und aus der Anforderung wird eine Siegbedingung: Wenn es uns gelingt, zwei weitere Feinde mit ihr zu töten, gewinnen wir die Partie sofort. Die Schwierigkeit hierbei ist, dass Fiora mit nur drei Lebenspunkten startet und sie ihre Siegbedingung ohne Unterstützung von passend ausgespielten Karten allein nicht erfüllen kann.



Die Übersicht auf dem Spielfeld ist stets hervorragend gelöst. Hier wirken zwei unterschiedliche Zaubersprüche auf insgesamt drei Kreaturen.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Legends of Runeterra fühlt sich anfangs wie ein »Best of« der interessantesten Spielmechaniken aus Hearthstone, Magic, Gwent und Co an. Aber LoR ist mehr als nur ein schnell zusammengestellter Trittblettfahrer. Die Duelle haben ihren ganz eigenen Rhythmus und ich mag den ungewohnt hohen Interaktionsfaktor mit meinem Gegenüber. Das Ausspielen jeder Karte fühlt sich an wie ein neu angebrachtes Argument in einem Streitgespräch mit entsprechender Gegenreaktion meines Gegners. Auch gefallen mir die sieben spielerisch sehr unterschiedlichen Regionen des fiktiven Kontinents und das wohl fairste Monetarisierungsmodell des Genres. Endlich muss ich keine Katze im Sack mehr kaufen, sondern kann mir gezielt die Karten besorgen, die ich für mein Deck brauche. Besonders toll: Das großzügige Progressionssystem erlaubt mir sogar, gezielt Kartenbelohnungen einer bestimmten Region zu erspielen. Vorbildlich!

Duelle wie Dialoge: So läuft eine Runde ab

Neben den Champions ist vor allem der dynamische Schlagabtausch in den Duellen das starke Alleinstellungsmerkmal von Legends of Runeterra. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Karten: Kreaturen (Menschen, Spinnen, Monster etc.) und Zaubersprüche (Feuerball, Schild usw.). Eine Schwertmarkierung wechselt jede Runde hin und her und zeigt an, welche Seite aktuell die Angriffsinitiative hat. Die bestimmt, ob wir mit unseren Kreaturen nur blocken oder auch den gegnerischen Nexus attackieren dürfen. Anders als jedoch bei vergleichbaren Titeln können wir auch während der gegnerischen Attacke-Runde Kreaturen beschwören und Karten als Reaktion ausspielen. Wir haben dadurch nach jeder Aktion die Chance zur Gegenwehr – das bringt taktische Tiefe. Denn so können wir vielleicht mit einem Sofortwirkungs-Zauber den Gegner einfrieren und damit Schaden verhindern.

Vorbildliche Monetarisierung

Anders als die Konkurrenz hat sich Riot bei der Entwicklung des Free2Play-Spiels Legends of Runeterra bewusst gegen die Finanzierung über den Verkauf von klassischen Lootboxen oder Booster-Packs entschieden. Stattdessen lassen sich alle Karten direkt im Shop mit Echtgeld oder sogar über die Ingame-Währung »Splitter« gezielt erwerben. Zusätzlich erhalten wir über Belohnungen im Spiel Wildcards in mehreren Seltenheitsstufen, die gegen die noch fehlenden Karten in der Sammlung eingetauscht werden können. Gegen Echtgeld gibt es nur rein kosmetische Verschönerungen wie neue Spielfelder, Maskottchen oder Kartenrücken ohne spielerischen Einfluss. Wir verzichten deshalb auf eine Abwertung.



Auf Klick wird jede Karte groß rangezoomt und erklärt. Bei den Champions mit ihren unterschiedlichen Evolutionsstufen lassen sich begleitende Karten und Effekte durchblättern.

Jede Seite spielt abwechselnd Karten aus, die klassisch mit Mana bezahlt werden. Der Vorrat der Zauberkraft wächst pro Runde auf beiden Seiten gleichmäßig an. Überschüssiges Mana dürfen wir zum Teil sogar für Zaubersprüche in die nächste Runde mitnehmen. Das Ausspielen von neuen Karten geht so lange hin und her, bis beide Seiten passen. Erst dann wird der Angriff ausgeführt und wir bestimmen, welche Karten überhaupt zum Einsatz kommen. Dies eröffnet weitere strategische Überlegungen: Starten wir unsere Runde direkt mit einem Angriff ohne neue Karten auszuspielen, dann bieten wir auch unserem Gegner keine Chance mehr, eventuell noch eine passende Verteidigungskarte zu spielen.

Der Wechsel zwischen Aktion und direkter Reaktion macht Legends of Runeterra besonders reizvoll, kann in bestimmten Situationen aber auch für längere Wartezeiten sorgen. Dennoch bleiben das Feld und die Benutzerführung stets übersichtlich. Per Rechtsklick lassen sich alle Karten vergrößern und Schlüsselwörter werden auf Wunsch ausführlich erklärt.

Wenig Abwechslung für Singleplayer

LoR ist primär auf Online-Matches gegen menschliche Spieler im Ranglisten- oder Freundschafts-Modus ausgelegt. Zur Übung können Decks auch gegen eine Gegner-KI ins Rennen geschickt werden. Etwas Abwechslung bietet der Expeditions-Modus, bei dem sich alle Teilnehmer aus einem begrenzten Karten-Angebot ein Deck zusammenklicken (Drafting). Wer sieben Matches gewinnt und dabei weniger als zwei Partien verliert, erhält dicke Belohnungspakete.

Hinter dem Menüpunkt »Herausforderungen« befindet sich das sehr gut gemachte Tutorial, das uns pro Mission in eine vorgefertigte Situation wirft. Die Rätselaufgaben können nur durch den richtigen Einsatz von bestimmten Schlüsselwörtern auf Karten gelöst werden. Auf diese Weise gelingt es, auch komplexere Zusammenhänge der Karteneffekte spielerisch zu erklären.

Für Fans von League of Legends bietet die Kartenspieladaption etliche liebevolle De-

tails und einen hohen Wiedererkennungswert. Doch keine Sorge: Legends of Runeterra steht für sich und besteht im Test auch ohne jegliche Vorkenntnisse. Runeterra macht es sich zwischen dem etwas zugänglicheren Hearthstone und dem Komplexitätsmonster Magic: The Gathering gemächlich und könnte dort seine perfekte Nische gefunden haben. Die strategische Vielfalt gepaart mit den wunderschönen Kartenillustrationen machen LoR zu einer klaren Empfehlung für konfrontative Kartenspiel-Strategen mit Appetit auf neue Impulse. ★

LEGENDS OF RUNETERRA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Pentium D / AMD Athlon 64 X2
Geforce 6800 / Radeon X1600 Pro
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 5000+
Geforce 8800 GT / Radeon HD 4850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 📖 Kartenbilder
- 🗣️ vertonte Champions (Deutsch und Englisch)
- 🎨 schicke Partikel- und Zaubereffekte
- 🎬 aufwändige Animationen für Spezialkarten
- 🔪 wenig Abwechslung bei Schlachtfeldern

SPIELDESIGN

- 🧩 vielschichtiges, zugängliches Regelwerk
- 🌍 sieben Regionen mit individuellem Spielgefühl
- 🏆 Champion-Evolutionen
- 🎲 geringer Glücksanteil
- 🌐 Online-Matches können sich teilweise etwas ziehen

BALANCE

- 📖 gutes Tutorial
- 🗂️ zahlreiche Deck-Strategien
- 🌍 Region zur Kartenfreischaltung frei wählbar
- 💰 Bezahlmodell: alle Karten ohne Geld freispielfähig
- 🔪 manche Kombinationen wirken (noch) zu stark

ATMOSPHÄRE / STORY

- 📖 packende, fordernde Duelle
- 🗿 bekannte Figuren und Kreaturen
- 🌐 auch ohne LoL-Vorwissen stimmig
- 🎮 keine Story-Missionen, nur Kämpfe gegen KI
- 🔪 Challenge-Modus nicht voll ausgeschöpft

UMFANG

- 📖 rund 500 Karten in sieben Regionen
- 🗿 sehr großzügige Wochenbelohnungen
- 🗂️ neue Modi per Patch angekündigt
- 🔪 wenig unterschiedliche Modi
- 🔪 keine reinen Singleplayer-Inhalte

FAZIT

Strategisch und optisch ansprechendes Kartenspiel, das gekonnt neue Ideen ins Genre bringt. Sehr großzügiges und faires Free2Play-System.

