



Vor den Toren unseres Stützpunkts entbrennt eine heftige **Heldenschlacht** inklusive bunter Effekte.



Das zweite Schlachtfeld, der düstere **Gewundene Wald**, befindet sich noch in der Betatest-Phase.

League of Legends Clash of Fates

Obwohl es im Laden steht, verschieben wir den Test des Multiplayer-Strategie-
spiels. Denn zum Verkaufsstart funktioniert ein wichtiges Spielelement nicht.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6573

Dass Spiele unfertig erscheinen, ist traurig, aber nichts Neues. Bei **League of Legends** trüben keine Bugs den Spaß an der Ladenversion, trotzdem ist es sinnlos, sie zu erwerben. Denn zum Verkaufsstart am 30. Oktober funktionierte ein zentrales Spielelement noch nicht: der Shop für Bezahlinhalte. Eigentlich ist **League of Legends** kos-

tenlos, das 740 MByte große Programm lässt sich einfach unter **Quicklink: 6574** herunterladen. Warum die Ladenversion dann 30 Euro kostet? Weil sie Zusatzinhalte bringt, die man sonst im Shop kaufen müsste. Dumm nur, dass man den Bonuskram erst nutzen kann, wenn auch die Verkaufsplattform öffnet. Bis zu unserem Redaktionsschluss liefen

aber noch die »Startfeierlichkeiten«, der Shop hatte geschlossen. Das soll bis Ende November so bleiben, einen genauen Eröffnungstermin konnte uns der Publisher GOA nicht nennen. Daher vergeben wir noch keine Wertung, sondern warten, bis alles funktioniert. Ein Benutzerprofil erstellt (**League of Legends** ist anmeldepflichtig) und gespielt haben wir natürlich trotzdem. Und zwar durchaus mit Freude.

und Geschütztürme, um die Feindbasis zu zerbröseln. Dabei wechseln wir ständig zwischen Angriff und Abwehr: Wir greifen an, werden zurückgedrängt, greifen wieder an – dieses rasante Hin und Her macht **League of Legends** ausgesprochen reizvoll.



Von der einzigen fertigen Karte gibt es auch eine hübsche **Schneevernion**. Mit dem Befördern-Zauber haben wir hier gerade einen verbündeten KI-Krieger in einen dick gepanzerten Reiter ① verwandelt.

Angriff der Klonhelden
Gratisspiel? Bezahlinhalte? Was ist **League of Legends** denn überhaupt?! Ein Klon der **Warcraft 3-Mod Defense of the Ancients**, also ein Multiplayer-Strategiespiel: Auf einer symmetrischen Karte (ja, es gibt nur eine, die zweite durchläuft gerade den Betatest) ringen zwei Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. Und zwar nur auf offiziellen Internet-Servern, ein Netzwerk-Modus fehlt. So kämpfen wir uns gemeinsam mit Teamkameraden und KI-Soldaten durch gegnerische Krieger

Vergleich mit Demigod

Das unterscheidet League of Legends von Demigod:

- mehr Heldenklassen (Demigod bietet nur acht)
- neutrale Ungeheuer bringen zusätzliche Erfahrung
- motivierende Profil-Levelaufstiege und -Talentbäume
- Runen-Sammelei verschafft zusätzliche Kampfboni
- nur eine fertige Karte (auch hier hat Demigod acht)
- unspektakuläre Landschaft ohne Sehenswürdigkeiten
- Stützpunkte und KI-Krieger nicht aufrüstbar
- weniger passive Fähigkeiten pro Heldenklasse



Die **Schauplätze** von Demigod sind eindrucksvoller.

Das Spielerprofil



Im Spielerprofil sammeln wir **Erfahrung** ① und lernen neue **Fertigkeiten** ② sowie **Zauber** ③. Zusätzliche Kampfboni erlangen wir über **Runen** ④, die zum Verkaufsstart jedoch noch nicht verfügbar waren.



