League of Legends

GameStar »für Multiplayer-Spaß« League of Legends

Das Mehrspieler-Kleinod funktioniert endlich vollständig, nun können Sie auch Zusatzinhalte kaufen. Manchmal.

DVD Test-Check

GameStar.de Screenshots & Infos ▶ Quicklink: 6573

Stellen Sie sich vor, bei Ihnen um die Ecke öffnet ein neuer Supermarkt. Und macht gleich am nächsten Tag wieder zu, weil die Marktleitung jetzt erst gemerkt hat, dass die Tür klemmt, eine Iltisfamilie im Brotregal nistet und die Wände von Weiß auf Kürbisgelb umgetüncht werden müssen. Völliger Humbug? Ja, doch so geschehen im kostenlosen Multiplayer-Strategiespiel **League of Legends**. Dessen Verkaufsplattform für Bezahlinhalte wurde am Abend des 9. Dezember eröffnet. Und am Morgen des 10. Dezember wieder geschlossen. »Technische Probleme«, alles klar. Wir haben die Stunden dazwischen genutzt, um die Fragen zu klären, die beim Vorab-Test in der letzten Ausgabe offen geblieben waren: Lohnt sich die Verkaufsversion? Und gefährden die Bezahlinhalte die Balance?

Heldenkauf

Die Ladenfassung von **League of Legends** kostet 30 Euro, dafür bekommen Sie 20 Helden (und vier Runen, dazu gleich mehr). Ein gutes Angebot, denn im Online-Shop kosten die Zusatzrecken je nach Preisklasse 1,30 bis 5 Euro, alle 20 liefen auf satte 40 Euro hinaus. Alternativ bezahlen Sie die Heroen mit Einflusspunkten, die Sie durch bestrittene Partien verdienen. So schlägt ein Haudegen mit 450 bis 6.300 Einflusszählern zu Buche, was rund drei bis 35 Matches entspricht. Unterm Strich lohnt sich die Verkaufsversion also nur für Spieler, die von Anfang an alle Klassen wollen. Sparfüchse kaufen lieber nur ihre zwei bis drei Lieblingshelden, möglichst mit Einflusspunkten. Ach, falls Sie sich wundern, warum es bei den 41 gleichwertigen Klassen so krasse Preisunterschiede gibt: Bevor der Shop öffnete, waren alle Helden spielbar. So konnte der Hersteller prüfen, welche am beliebtesten sind – und ihre Preise erhöhen.

Und nun zu den Runen, mit denen Sie Ihrem Krieger permanente Kampfboni bescheren, etwa eine größere Chance auf kritische Treffer. Die Zauberzeichen gibt's ebenfalls im Shop, allerdings nur gegen Einflusspunkte. Die vier Runen, die der Verkaufsversion beiliegen, würden bis zu 3.000 Zähler kosten, was 15 Partien entspräche. So tragen die Runen auch dazu bei, dass Vielspieler gegenüber Gelegenheitshelden im Vorteil sind. Schließlich sammeln Profis mehr Einfluss, kaufen bessere Runen und schalten noch mehr Vorteile frei, wenn Sie im Profil-Level aufsteigen. Das lässt sich mit echtem Geld nicht ausgleichen, denn dafür gibt's nur weitere Klassen. Und selbst das nur, wenn der Shop geöffnet hat. GR

Aus unseren **Runen** erstellen wir Sets, eines davon nehmen wir in die Schlacht mit.

Der Druide **Udyr** (Mitte, mit Feueraura) kam durch einen Patch hinzu und erhöht die Heldenzahl auf 41.

Ein kleines Juwel

micha@gamestar.de

Michael Graf: Seit einem Monat spiele ich League of Legends mehr oder minder regelmäßig. Okay, es gibt nur eine Karte, und angesichts der Shop-Eskapaden drängt sich der Witz auf, dass das Spiel seine Abkürzung »LoL« zu Recht trägt. Trotzdem entfalten die flotten Heldenschlachten einen enormen Suchtsog – auch, weil dank der Runen nun noch eine Belohnungsquelle sprudelt. Schade nur, dass die Balance wankt: Wer öfter spielt, wischt mit Gelegenheitshelden wie mir den Boden auf. Egal, dann muss mein Team halt besser zusammenarbeiten. Denn Teamwork schlägt selbst Runen-Boni!

LEAGUE OF LEGENDS — MULTIPLAYER-STRATEGIE

ENTWICKLER	Riot Games (League of Legends ist das Erstlingswerk)		
PUBLISHER	GOA / THQ	TERMIN (D)	30.10.2009
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel AMD XP 1800+ 1,0 GB RAM 950 MByte Festplatte DSL 1000	2,8 GHz Intel AMD XP 2400+ 1,0 GB RAM 950 MByte Festplatte DSL 2000	3,4 GHz Intel A64 3400+ AMD 1,0 GB RAM 950 MByte Festplatte DSL 2000

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 KOPIERSCHUTZ Anmeldung

TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ charakteristische Helden ⊕ gute Animationen und Effekte ⊖ niedrige Polygonzahl ⊖ matschige Texturen ⊖ dröge Landschaft	6 /10
SOUND	Sprecherin meldet wichtige Ereignisse ⊕ nette Heldenkommentare ⊕ gute Kampfkulisse ... ⊖ ... aber nur in Stereo ⊖ profillose Musik	7 /10
BALANCE	⊕ leicht zu lernen, schwer zu meistern ⊕ ordentlich abgestimmte Klassen ⊖ Runen belohnen Vielspieler	8 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Comic-Grafik ⊕ packende Teamgefechte, die häufig hin und her wogen ⊖ wenig originelles Fantasy-Szenario	7 /10
BEDIENUNG	⊕ übersichtliches Interface ⊕ viele Komfortfunktionen ⊕ guter Serverbrowser ... ⊖ ... mit langen Ladezeiten und kleinen Bugs	9 /10
UMFANG	⊕ 41 individuelle Helden ⊕ viele Gegenstände, Talente, Runen ⊖ nur ein Spielmodus ⊖ nur eine fertige Karte ⊖ kein LAN-Modus	5 /10
KARTENDESIGN	⊕ ausgewogene Startpositionen ⊕ Hecken zum Verstecken ⊕ neutrale Kreaturen ⊖ keine originellen Konzepte	7 /10
CHARAKTERE	⊕ jeder Held hat individuelle Talente ⊕ Ausrüstungskauf und Levelaufstiege ⊖ keine kommandierbaren Truppen à la Demigod	8 /10
TEAMWORK	⊕ ohne taktisch kluges Zusammenspiel läuft nichts ⊕ ordentliche KI-Kameraden ... ⊖ ... die aber nur als Füllmaterial taugen	9 /10
ENDLOSSPIEL	⊕ taktische Vielfalt ⊕ motivierende Beschwörer-Levelaufstiege ⊕ freischaltbare Boni und Zauber ⊕ Runen als zusätzlicher Anreiz	9 /10

PREIS/LEISTUNG **Gut** (Verkaufsversion) SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

MULTIPLAYER-SPIEL

FAZIT Unterhaltsame Heldengefechte mit Bezahlinhalten.

75 SPIELSPASS

Als »Supermarkt« dürfen sich nur Geschäfte bezeichnen, deren Verkaufsfläche größer als 400 Quadratmeter ist.