

**⊕ Stärken**

- + motivierende Levelaufstiege
- + einsteigerfreundlich
- + ordentliche Heldenbalance

**⊖ Schwächen**

- angestaubte Präsentation
- vergleichsweise umfangsarm
- vereinfachte Schlachten

Nahkämpfer wie der Prügler **Mordekaiser** konnten Fernkämpfer («ranged carries») bislang zu effektiv beschützen, daher hat Riot Games sie abgeschwächt.

# League of Legends

Seit einem Jahr erfreut sich das Free2Play-DotA wachsender Beliebtheit. Mal schauen, ob es sich auch wachsender Qualität erfreut. Von Michael Graf

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **GOA** Entwickler: **Riot Games (League of Legends ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **27.10.2009** Spieler: **1-10** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch** Preis: **gratis / ca. 30 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/6573](http://GameStar.de/Quicklink/6573)

Auf DVD: Video

**E**igentlich ist **League of Legends** nicht erschienen, sondern auf den Markt geflossen. Denn der geschlossene Betatest ging nahtlos in einen offenen über, der dann ab dem 27. Oktober

2009 einfach als fertige Version galt. Wobei »fertig« das falsche Wort ist, schließlich hat der Entwickler Riot Games seitdem weiter an seinem **Defense of the Ancients**-Ableger gearbeitet und 28 größere Patches gestrickt. Alleine die Änderungsliste der letzten zehn umfasst über 16.000 Wörter, das entspricht rund

acht GameStar-Titelgeschichten. Wir haben unseren Beschwörer (also unser Spielerprofil) aus dem Ruhestand geholt und uns in die Legenden-Liga zurückkämpft, um zu prüfen, was die Update-Flut gebracht hat.

Seit unserem Test von **League of Legends** (GS 02/10: 75 Punkte) stieg dessen Versionsnummer von 1.0.0.32 auf 1.0.0.108, also in der dritten Nachkomma-, oder besser: Nachpunktstelle. Das klingt nach Trippelschritten, durchaus zu Recht. Denn die meisten Änderungen betreffen Balance-Details: mehr

Schaden für dieses Heldenalent, geringere Reichweite für jenes und so weiter. Das soll nicht abwertend klingen, ganz im Gegenteil. Es ist wichtig und richtig, dass Riot Games an der Fairness der Schlachten schraubt. Zumal die Entwickler dabei meist ein glückliches Händchen beweisen, auch wenn nicht alle Recken perfekt austariert sind. Zuletzt hat Riot Games unter anderem Flächenzauber und Fernkämpfer abgeschwächt.

Balance-Stolpersteine entstehen durch die zahlreichen Neuzugänge: Seit unserem Test

## Die Zukunft

Für das Jahr 2011 plant Riot Games ein zusätzliches Schlachtfeld sowie ein Grafik-Update.



Auf der neuen Karte »Magmakammer« kämpft das Feuerteam gegen die Eis-Mannschaft. ▶

◀ Das Grafik-Update kommt vor allem den Helden zugute.





**Free2play vom Feinsten**

Michael Graf,  
Redakteur,  
micha@gamestar.de

Für mich bleibt Heroes of Newerth der bessere, schönere, poliertere DotA-Klon, der noch dazu in den letzten Monaten die größeren Fortschritte gemacht hat. Womit ich allerdings niemanden zum Wechsel zwingen möchte, denn auch League of Legends ist ein feines Spielchen, es unterhält, es motiviert. Und, man kann's nicht oft genug sagen: Es kostet nichts! Alle Kaufinhalte, die sich lohnen (zusätzliche Helden / neue Runen), kann ich mir erspielen, Echtgeld muss ich nur für unnötigen Kosmetik- oder Komfort-Schnickschnack ausgeben. So sieht faires Free2Play aus.

ist die **League of Legends**-Riege um stolze 26 Recken auf 67 Krieger angewachsen. Es dauert eben, bis die alle abgestimmt sind. Zuletzt hat Riot Games die Scharfschützin Caitlyn hinzugefügt, die unter anderem Minen legen und Feinde mit Präzisionsschüssen ausknipsen kann. Auch wenn viele Fans die langbeinige Bleispritze als zu schwach empfinden, ist sie mit der richtigen Ausrüstung eine durchaus ernstzunehmende Gegnerin. Denn jeder Held und jede Fähigkeit haben ihren Nutzen, man muss sie nur clever einsetzen.

Weniger fair abgestimmt sind die Runen, mit denen Sie sich Kampfboni verschaffen. Level-3-Zauberzeichen für hochstufige Spieler fallen nämlich ausgesprochen mächtig aus. Zu-

**Kaufen oder nicht?**

**League of Legends** gibt's als kostenlosen, 1,3 Gigabyte großen Download auf der offiziellen Website [GameStar.de/Quicklink/6573](http://GameStar.de/Quicklink/6573) sowie als 30 Euro teure Ladenversion. Letztere schaltet direkt 20 Helden sowie einige Runen frei. Das lohnt sich aber nur für Ungeduldige, schließlich können Sie Spielcharaktere und Zauberzeichen auch mit den Punkten kaufen, die Sie durch absolvierte Partien verdienen.



Diese **Heldenschlacht** tobt auf der neuen Herbstversion der Karte »Kluft der Beschwörer«.



Die Scharfschützin **Caitlyn** ist der letzte Helden-Neuzugang und noch wackelig ausbalanciert.

dem hakt das automatische Matchmaking, auf dem zwanzigsten Profirlang lost Ihnen **League of Legends** gerne mal Stufe-30-Rivalen zu, die dank ihrer Runen klare Vorteile haben. Das führt zu unfairen Schlachten.

Dafür hat sich seit unserem Test die Anzahl der Karten verdoppelt – von einer auf zwei. Das Schlachtfeld »Der Gewundene Wald«, das vor einem Jahr noch im Beta-Stadium steckte, ist nun fertig und ermöglicht angenehm kurze Schlachten zwischen Dreiertams. Zudem werkelt Riot Games an einer dritten Arena namens »Magma-kammer« (siehe Kasten »Die Zukunft«). Weil **League of Legends** dank der endlich fertigen Karte und der 26 Zusatzhelden bereits jetzt an Umfang zugelegt hat, heben wir unsere Umfangs-Wertung um einen Punkt an.

Zudem bleibt **League of Legends** der zugänglichste **DotA**-Ableger. Das liegt an den Tutorials, den zuschaltbaren KI-Sparringspartnern, aber auch an der vereinfachten Spielmechanik: Anders als in **Heroes of Newerth** fehlen **DotA**-Elemente wie der versteckte Laden sowie die Möglichkeit zum »Deny« (Ausschalten verbündeter KI-Soldaten, um dem Feind die Goldbeute zu verweigern). Hier könnte Riot Games das Spiel noch erweitern.

Eintönig spielt sich **League of Legends** trotzdem bei Weitem nicht, dank der Profil-Level-aufstiege motivieren die Heldenschlachten langfristig. Außerdem können Sie durch den

Kauf von Runen und die Verteilung von Meisterschaftspunkten individuelle Kampfboni für Ihre Lieblingshelden zu rechtsschneidern, was den Gefechten mehr Tiefgang verleiht. Das Spieltempo fühlt sich seit unserem Test ebenfalls höher an, weil die Haudegen schneller Erfahrung sammeln und mehr Schaden anrichten. Das führt zu kürzeren, flotteren, kurzum unterhaltsameren Partien, weshalb wir die Endlosspiel-Wertung um einen Punkt erhöhen. **League of Legends** kommt voran, wenn auch in kleinen Schritten. GR

**Es geht voran - in Trippelschritten.**

TERMIN 27.10.2009 PREIS gratis/ca. 30 Euro USK ab 12 Jahren

**League of Legends**  
v1.0.0.108

Publisher GOA  
Entwickler Riot Games  
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch  
Ausstattung (Download) / DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch (Collector's Pack)  
Kopierschutz Anmeldung

UMFANG	5	6
ENDLOSSPIEL	9	10

Multiplayer-Strategie