



Im neuen Modus **Domination** erobern wir Punkte. Je mehr Helden mithelfen, desto schneller geht's.

# League of Legends

Zum Release wurde League of Legends als Dota für Anfänger belächelt. Inzwischen hat das Online-Spiel mehr aktive Spieler als WoW. Was sich bei LoL in den letzten Jahren getan hat, überprüfen wir im Kontrollbesuch. Von Maximilian Gercke

## Kontrollbesuch

WAS **Strategie** WER **Riot Games**  
WO [GameStar.de/Quicklink/6573](http://GameStar.de/Quicklink/6573) GELD **kostenlos**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

**B**rüste sind doof, wir nehmen lieber den Typen mit dem langen Stab. Bitte was? Ne, so war das jetzt nicht gemeint, aber wie das im Leben und **League of Legends** eben so sind, muss ich schwere Entscheidungen fällen und jede Runde einen neuen Helden als Spielfigur wählen. Diesmal fällt die Wahl eben auf den Affenkönig Wukong mit passendem Kampfstab anstatt auf Sivir, die leicht bekleidete Dame mit \*hust\* großem Charakter. Mit diesem flinken Nahkämpfer und vier Teamkameraden werfen wir uns in die Schlacht gegen das Gegnererteam und versuchen deren Basis zu zerstören. Macht das denn rund drei Jahre nach dem Release überhaupt noch Spaß? Wir nehmen das Heldengeschmetzel unter die Lupe und schauen, was sich denn in **League of Legends** zwischenzeitlich alles getan hat.

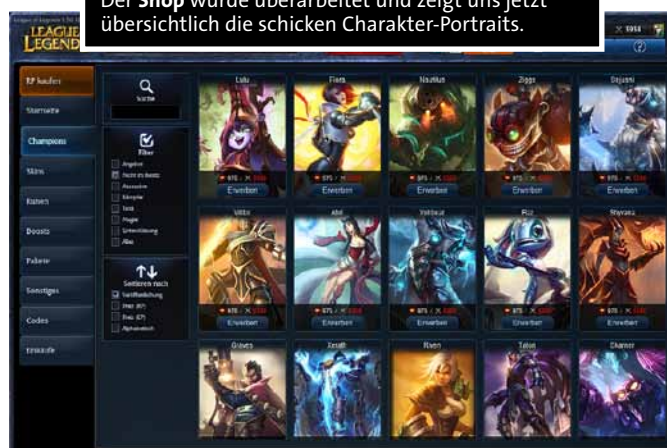
Auf den ersten Blick: gar nichts. Die Grafik ist absolut gleich geblieben und punktet mit quietschig-buntem Comic-Charme. Das gefällt natürlich nicht jedem, gerade im Vergleich zu **Dota 2** verliert **League of Legends** klar in Sachen Polygonanzahl, Effektivität und Stilsicherheit. Valves Klassiker-Fortsetzung wirkt einfach stimmiger und verzaubert uns mit seiner finsternen Fantasy-Atmosphäre.

Im Gegenzug bleibt League of Legends zu jeder Gelegenheit übersichtlich. Wenn wir die entsprechenden Helden und ihre Fähigkeiten kennen, wissen wir immer, wer uns gerade mit welchem Zauber

den Lebensbalken verkleinert. Diese Nachvollziehbarkeit ist ungeheuer wichtig, denn trotz vieler Hilfestellung, die das Spiel Einsteigern bereitstellt, bleibt League of Legends ziemlich komplex.

Das liegt vor allem an der riesigen Auswahl an Helden, von denen jeder einzigartige Fähigkeiten und Eigenschaften besitzt. Mittlerweile sind das 95 Recken, also 28 mehr als noch im Februar vergan-

Der **Shop** wurde überarbeitet und zeigt uns jetzt übersichtlich die schicken Charakter-Portraits.





## Dominion erklärt



### Erobern

Die fünf Punkte bilden das Herz des neuen Spielmodus. Wer die meisten hält, zieht dem Gegner Lebenspunkte seiner Basis ab.



### Boni erhalten

Sobald wir den Punkt erobert haben, erhalten wir Schadensboni und beschädigen den gegnerischen Nexus.



### Quests bekommen

Nach kurzer Zeit erhalten wir den Auftrag, einen bestimmten Punkt der Gegner zu erobern und unseren eigenen zu verteidigen.



### Starten

Anders als im klassischen Modus steigen wir mit Level 3 ins Spiel ein. Während des Countdowns kaufen wir unsere Items ein.



### Schützen

Das mittig platzierte Schild absorbiert Schaden und teilt kleine Blitze an die Gegner aus.



### Gewinnen

Ist der große Lebensbalken leer, ist das Spiel beendet und der Nexus des verlierenden Teams explodiert eindrucksvoll.



### Heilen

An zehn Punkten können wir die heilenden Power-Ups einsammeln. Nach kurzer Zeit erscheinen diese dann neu.



### Laufen

Besonders bei Beginn eines Matches verschafft der Geschwindigkeitsschub einen wichtigen Vorteil.



### Kämpfen

Einzelkämpfe rücken bei Dominion etwas in den Vordergrund. Support-Charaktere haben da das Nachsehen.

genen Jahres bei unserem letzten Kontrollbesuch. Davon fügt sich der Großteil gelungen ins Spiel ein. Talon zum Beispiel ist ein fieser Assassine, der uns erst eine Wunde ins Fleisch schlägt, um uns dann anhand der Blutspur zu verfolgen. Oder Ziggs, der ein Faible für explosive Gegenstände hat und diese seinen Gegner an den Schädel schmeißt. Es sind aber auch ein, zwei eher unausgewogene Recken dabei.

Der recht frische Viktor zum Beispiel. Obwohl er innovative und interessante Ideen mit sich bringt, sieht man ihn nur sehr selten auf dem Schlachtfeld. Im Großen und Ganzen überzeugt das neue Heldensortiment aber und hat für jeden Spielstil etwas im Ingame-Shop.

Dort kauft man sich seine Kämpfer. Der Ingame-Kaufladen wurde überarbeitet und

sieht jetzt dank neu gemalten Champion-Portraits richtig schick aus. Auch wenn er zum Teil etwas verbuddelt ist und zum Beispiel Texte überlagert werden oder mal für einen Tag der Kauf von »Riot Punkten« nicht möglich ist. Diese sind die Währung für **League of Legends**, mit der wir uns die Helden freischalten oder ihnen ein neues Aussehen (Skins) verpassen können. Alternativ sammeln wir Erfahrungspunkte durch beendete Partien. Mit diesen können wir aber nur Champions und keine Skins kaufen, und bis wir uns genügend Erfahrungspunkte für einen neuen Helden erspielt haben, müssen wir eine zweistellige Anzahl an Spielen beenden.

Glücklicherweise gibt es jedoch jede Woche eine Auswahl von zehn Helden, die wir für diesen Zeitraum ganz kostenlos spielen dürfen. Dank dieses Systems können wir ganz nach Herzenslust mit unbekanntem Helden experimentieren. Dieses Training steigert unsere Skills ganz enorm und macht Lust auf mehr.

So wusste schon der chinesische General Sun Zi rund 500 vor Christus: „Du musst deinen Feind kennen, um ihn besiegen zu



Jetzt aber schnell weg – Frostbogenschützin Ashe teilt gut aus, steckt aber nur wenig ein.





Bäm! Wu-Kongs **Schmetterstoß** haut ordentlich rein und verringert auch noch die Rüstung des Gegners.

können.“ Der alte Sun Zi muss **League of Legends** gespielt haben, denn nur wer seine Fähigkeiten und die des Gegners wirklich versteht und verinnerlicht, kann seinen Helden wirklich effektiv einsetzen. An diesem Grundprinzip hat sich auch seit unserem letzten Besuch nichts geändert.

Ganz neu wiederum ist die Karte »Kristallnarbe«, die den Spielmodus Dominion einführt. Darin kämpfen wir, ganz im **Battlefield**-Stil, um fünf Punkte, die es zu erobern gilt. Dominion spielt sich flott und knackig. Damit bildet der Modus eine willkommene Abwechslung zum eher langwierigen Klassik-Modus, auch wenn der sich taktischer und teamorientierter spielt. Die neue Karte ist richtig schick designt. Jeder Punkt hat einen Namen, der bestimmend für seine Umgebung ist. Bei »Windmühle« steht – Tadaa! – eine Windmühle, samt drehender Zahnräder, die sie antreibt.

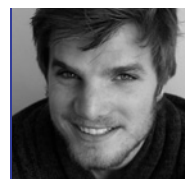
Aber nicht nur optischer Schick-Schnack, sondern auch die Power-Ups blasen fri-

schen Wind übers Schlachtfeld. Heilung, Geschwindigkeit und eine Art Schild mit Abwehrfunktion bringen das gewisse Etwas in die Kämpfe, sorgen für Rettungen in letzter Sekunde, Wettrennen und furiose Alleingänge. Trotzdem bleibt Dominion simpler als die klassische Karte.

Furios sind auch die überarbeiteten KI-Feinde. Riot hat deren Routinen komplett umgeschrieben, sodass sie jetzt keine beweglichen Schaufensterpuppen, sondern ernstzunehmende Gegner sein sollen. In der Praxis klappt das allerdings nur bedingt. Die Spitzbuben schaffen es zwar einige Male, uns volles Pfund aufs Maul zu geben, stellen sich aber mindestens genauso oft ziemlich blöd an und stiefeln zum Beispiel mit halber Lebensenergie auf unseren frisch geheilten Recken zu – böser Fehler! Immerhin, im Vergleich zu letztem Jahr haben sich die KI-Kollegen ordentlich am Riemen gerissen und taugen sogar für Test-Partien mit neuem Helden oder Experimenten mit Gegenstandskombinationen. **MAX**



Zwar ist die Grafik etwas angestaubt, aber die wuchtigen **Explosionen** bei Spielende sind trotzdem nett anzusehen.



### Spiel für die einsame Insel

Maximilian Gercke  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

League of Legends hat im letzten Jahr große Fortschritte gemacht. Der deutlich gesteigerte Umfang geht Hand in Hand mit Überarbeitungen des Dschungels, der Helden und Beschwörerfähigkeiten sowie der Meisterschaften. Damit poliert Riot Games den Kern des Spiels und erweitert ihn gleichzeitig um sinnvolle Elemente. Luft nach oben gibt es natürlich trotzdem. Die Community kann besonders in der anfänglichen Lernphase ziemlich anstrengend sein, denn das Spielprinzip birgt großes Frustrationspotenzial. Eine Lob-Funktion und erweiterte Möglichkeiten, Nervbolzen und Spielverderber zu melden, würden vielen Spielern Erleichterung verschaffen. Trotz dieser Stolpersteine macht League of Legends vor allem in hohen Levels einen Mordsspaß. Wenn wir in einem vorgefertigten Team mit Voice-Chat dem Gegner auflauern und erfolgreich die Buffs von Boss-Monster Baron Nashor klauen, speien wir vor Freude glatt einen Regenbogen gegen unseren Bildschirm (Putting Rainbow) – jetzt mehr denn je.

TERMIN 27.10.2009 PREIS kostenlos USK ab 12 Jahren

## League of Legends

Strategie

Publisher Riot Games  
Entwickler Riot Games  
Sprache Deutsch, Englisch

UMFANG 6 8  
KARTENDESIGN 7 8

80