Cambios en la economía y en el sistema de recompensas de Legends of Runeterra

Riot Games anuncia que a partir del 31 de marzo dejará de haber límites a la experiencia y a las compras en la tienda. Las recompensas cambiarán para ajustarse a estos nuevos cambios y recibir más cartas y comodines de manera gratuita

Tras dos versiones de prueba, seis semanas de beta abierta y un montón de información y comentarios por parte de la comunidad de Legends of Runeterra (LoR), Riot Games anuncia una gran actualización a la progresión y la economía de LoR.

Como ya mencionó Andrew "Umbrage" Yip, director de diseño, en su artículo acerca del estado de la beta, Riot está obteniendo resultados muy positivos en lo que respecta al sistema de progresión. Sin embargo, algunos de los métodos que siguieron para alcanzar ciertos objetivos, como asegurar que el metajuego siga en constante evolución y respetar las inversiones de tiempo y dinero de cada jugador, no están siendo tan eficaces.

Debido a esto, Riot ha decidido dar a los jugadores más control sobre la progresión. De forma que ahora no habrá límite diario de experiencia y podrán comprar de forma directa todas las cartas que quieran, entre otras cosas.

Esta serie de cambios maximizarán la capacidad de los jugadores para experimentar con diferentes cartas y mantendrán la accesibilidad al juego para todo tipo de jugadores. Estos son los cambios más importantes para la versión 0.9.3 que llegará el próximo 31 de marzo:

Conseguir recompensas de la caja ilimitadas (y mejoradas):

- A partir del nivel 2, la caja incluye una ficha de expedición (antes se recibía a partir del 10).
- A partir del nivel 5, incluye una carta de campeón aleatorio.
- A partir del nivel 10, la carta de campeón aleatorio pasa a ser un comodín de campeón.
- A partir del nivel 13 se desbloqueará, de forma ilimitada, una capsula épica por nivel. Cada una de ellas contiene un mínimo de 3 cartas raras y 2 comunes. Todo, incluyendo la propia capsula, tiene posibilidades de mejorar.

Conseguir una cantidad ilimitada de experiencia (EXP)

Todas las victorias en partidas PvP normales, clasificatorias y en expediciones otorgarán 200 y 100 de EXP base, respectivamente. Las victorias contra la IA, por su parte, darán un mínimo de 50 de EXP.

Sin límite a la compra de comodines

Ya no habrá una cantidad limitada de comodines disponible por semana en la tienda. Como método alternativo, también se podrán comprar cartas directamente desde la pestaña de Colección a cambio de monedas (su precio será el mismo que el del comodín correspondiente).

Jugar expediciones con facilidad y regularidad

El precio de la entrada será de 2000 fragmentos o 200 monedas. Si se combina esto con la ficha de las cajas de nivel 2, aquellos a los que les encante el modo podrán jugar expediciones con más facilidad y a un precio más bajo (eso sí, para compensar, Riot ha reducido las recompensas y ahora en lugar de garantizar un campeón aleatorio, se garantiza una capsula épica. El campeón pasa a recibirse en la caja semanal).

Además, junto con el nuevo set de cartas y la nueva región que llegarán más adelante, se pondrá en marcha el siguiente cambio:

Niveles con mejora de EXP en los caminos de cada región

Estos niveles incrementarán la cantidad de EXP que se obtiene de cara a desbloquearlos, lo que hará que se progrese más rápido al comienzo del camino y permitirá que los jugadores nuevos y los que regresan al juego después de un tiempo se pongan al día más rápidamente.

Durante las próximas semanas, Riot Games seguirá muy atento a las respuestas de los jugadores ante todos estos cambios y a los efectos que tienen en el juego en general. Su objetivo es desarrollar el mejor sistema de progresión posible para LoR a la vez que encuentran formas diferentes de mantener el dinamismo del metajuego en un marco ilimitado.

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Telecomunicaciones Juegos](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>