Publicado en Madrid el 18/02/2020

El parche 0.9.0 de Legends of Runeterra trae los primeros cambios a cartas de la beta abierta

Además, Riot Games hace cambios a la experiencia y a las recompensas de las expediciones. Comandante Ledros y Rhasa, el Desgarrador, dos de las cartas más fuertes de lo que va de beta abierta, reciben modificaciones para reducir su poder

Tras un primer parche en el que Riot Games no hizo grandes cambios a la beta abierta de Legends of Runeterra, llega la actualización 0.9.0 con la que se modifican varias cartas, se ajusta el sistema de experiencia, se mejora la interfaz y se corrigen algunos errores.

En estas notas de parche, Riot aprovecha para explicar cómo será el ritmo habitual de cambios y lanzamientos de nuevos sets una vez finalice la beta abierta. Aunque asegura que será algo flexible que puede variar dependiendo de las circunstancias:

Lanzamiento de un nuevo set de cartas.
Primera actualización de equilibrio: en su mayoría, cambios de estadísticas de un tamaño "medio" basados en las primeras impresiones en cuanto a anomalías.
Segunda actualización de equilibrio: actualizaciones importantes a cartas que no se utilizan lo suficiente; la versión principal en la que se harán cambios importantes a campeones.
Tercera actualización de equilibrio: cambios de estadísticas limitados para estabilizar cualquier problema con el metajuego.
Siguiente lanzamiento de set de cartas.

Entre los cambios a las cartas, solo dos campeones reciben modificaciones: Yasuo y Lux. El intrépido jonio mejorará cuando se consiga aturdir o retirar a 5 unidades o más, en lugar de 6. Por su parte, Lux incrementa en uno su poder y defensa, tanto en su primer nivel como en el segundo.

Por otro lado, 13 adeptos y hechizos han sufrido retoques en esta versión. Los más destacados son los del Comandante Ledros y Rhasa, el Desgarrador. El primero costará uno más (pasará de 8 a 9 cristales) aunque tendrá uno más de poder; sin embargo, su habilidad “Espada de Ledros” ahora redondeará para arriba al reducir a la mitad la vida del nexo enemigo. Mientras que Rhasa pasa de costar 7 cristales a costar 8.

Riot ha decidido reducir la experiencia que se gana por cada prueba en las Expediciones. El objetivo es que los jugadores no sientan que deben jugar ese modo de manera constante para conseguir completar la colección. En cuanto a las partidas PvP, se han reducido los ajustes de EXP por victorias diarias: ahora se conseguirá más EXP por un alto número de victorias PvP en un mismo día, y siempre se obtendrá al menos 100 EXP por las victorias en clasificatorias PvP.

La experiencia de los desafíos amistosos también ha sufrido cambios en este parche:

Ahora las victorias en el desafío amistoso otorgan 100 EXP en las primeras 5 victorias y 0 EXP de la sexta en adelante.
Ahora las derrotas y empates en el desafío amistoso no otorgan EXP.
Los desafíos amistosos ya no se tienen en cuenta para las victorias/derrotas PvP diarias ni para las bonificaciones por las primeras victorias del día. Sí que siguen contando para el progreso de las misiones.

A todo esto hay que añadir correcciones de errores y mejoras en el sistema de creación de mazos. Este parche supone la primera gran actualización para Legends of Runeterra desde el inicio de la beta abierta.

Datos de contacto:
Francisco Diaz
637730114

Nota de prensa publicada en: Madrid

Categorías: Internacional Telecomunicaciones Juegos Otros deportes

NotasdePrensa
https://www.notasdeprensa.es