

Embargo: 14 de Julho às 12h BRT



Desde 2009, uma coisa que sempre fazemos é evoluir o jogo. Adicionamos e reformulamos Campeões, itens, runas, modos... De tudo. Estamos sempre buscando formas de manter o LoL divertido e moderno.

Mas, às vezes, quando falamos sobre o futuro, vemos muitos de vocês mencionando o passado.

"Lembram de usar runas e Talentos antigos para montar o Gangplank Milionárrrrrio? Ou apavorar oponentes com Master Yi de PdH ou Sion na rota do meio? E o Alistar de DdA? Ou até mesmo o Kassadin com 95% de taxa de banimento?"

Muitos de vocês sentem falta daquela época. E nós também.

É aí que entra o League Classic.



O que (e quando) é o League Classic?

League Classic é uma nova experiência de jogo que busca tanto recriar momentos icônicos como os citados acima quanto criar momentos novos que antes seriam impossíveis.

O termo Clássico pode significar muitas coisas diferentes para pessoas diferentes — até mesmo para nós da Riot. Para alguns, a "era Clássica" do LoL é o Beta, ou a Temporada 1, ou a Temporada 3, ou até mesmo uma Atualização específica (quem aí se lembra do Warwick Devorador/Golpe Desafiador?) Então, quando estávamos pensando num possível League Classic, tivemos que nos perguntar: "Afinal, *quando* é o League Classic?".

Como já mencionamos, todos temos perspectivas diferentes, então a resposta foi, obviamente, "sim".

Nossa base foi a Temporada 3, mas o League Classic é mais um conjunto de momentos importantes do que algo único e específico. Isso significa que ele tem um pouco de várias temporadas, como todos os Feitiços de Invocador (sim, até Fortificar), quase todos os itens dos primórdios do LoL, inclusive Empalador de Atma e Malho Congelado, além de um monte de kits de Campeões antes do rework. Só tem um porém: não tem Yasuo.

O LoL é incrível. Quem não ser uma faunesa tímida e sair por aí colocando os inimigos pra dormir e depois tirar metade da Vida deles acordando-os com várias pancadas na cabeça? Ou se transformar em um dragão poderoso, fazer os oponentes queimarem lentamente com suas chamas magníficas e executá-los logo em seguida? Tá, tem gente que não quer.

Mas não é bem assim que imaginamos o League Classic.

O LoL evoluiu e se tornou um jogo significativamente mais complexo e com muito mais abertura para variações de Habilidades e visuais de Campeões, além de bastante mobilidade. Mas uma das coisas que vocês mais mencionam quando falam das antigas é o quanto sentem falta do ritmo dos combates.

No Classic, Campeões têm pontos fortes e fracos mais definidos, projéteis e avanços são mais lentos, e há mais Atordoamentos (eba). Mas nada disso diminui a seriedade do jogo. Cada Habilidade custa mais para conjurar e causa dano consideravelmente maior do que no LoL atual. Por isso, é preciso ter mais estratégia e pensar em quando e como entrar em combate com seus oponentes.



O Mapa Clássico foi desenvolvido para recriar o Summoner's Rift antigo, ou seja, tem Espectros e os amiguinhos do Golem Anciã e do Lagarto Anciã voltaram causando um pouco mais de dano (comprem poções de Vida se não forem usar o Warwick). Ah, e eles também ressurgem muito, muito mais rápido.

Dito isso, fizemos algumas melhorias pontuais de acessibilidade. Aprimoramos aspectos como iluminação, sombras e texturas para auxiliar na visibilidade durante partidas mais intensas.

Campeões, runas, Talentos e mais!

Pra começar, o Classic vai ser lançado com 60 Campeões: os 40 originais mais outros 20 lançados entre 2009 e 2013.

E antes que vocês perguntem "cadê o meu Campeão preferido?", relaxem! Sabemos que 60 Campeões não representam todo o escopo do LoL da época, então vamos adicionar mais, só que todos serão desse período.

A gente queria que o Classic tivesse uma seleção mais restrita para facilitar as coisas. Assim, quem já está há bastante tempo sem jogar não precisa ler as Habilidades de mais de 100 Campeões para ficar por dentro de tudo.

Se vocês já tiverem um Campeão, ele ficará disponível no Classic desde o início. Caso contrário, basta habilitarem Campeões Clássicos por meio do Nível do Classic ou adquirindo-os na loja. E, como sempre, temos a rotação de Campeões grátis.

Além disso, as itemizações clássicas voltaram também. Atmog? Pode crer. A formação inteirinha do Metagolem? Sem dúvidas. Encher metade do inventário com ouro a cada 10 itens? É tudo o que a gente queria. Eles são grande parte do que definiu aquela era. Na verdade, vamos incluir quase todos os itens que existiram nos primeiros anos de League... e o Portal de Zz'Rot.

Se o item favorito de vocês voltar, usem com moderação.

Ou não. Depois a gente vê.

E, por fim, vamos falar sobre runas e Talentos.



Antes de entrar numa partida do Classic, vocês vão ter que pré-selecionar runas e Talentos com base no Campeão escolhido. Isso pode mudar drasticamente o jeito que vocês jogam, desde os itens até o dano causado.

Mas deixamos a habilitação de runas e de Talentos *muito* mais simples e rápida.

No Classic, basta jogar para habilitar ambos, sem necessidade de aprimorá-los, pois eles já vêm no Nível 3. E vocês podem colocá-los em páginas de runas. Todos começam com três, ganham mais dois nos Níveis do Classic e podem comprar mais com Pontos de Influência (de volta com o Classic!), que podem ser obtidos apenas jogando.

Quase todas as runas que realmente eram usadas estão de volta, mas demos uma melhoria nas mais esquecidas para torná-las opções mais atraentes também. Então até Gangplank Crítico está valendo, beleza?

Quanto aos Talentos, não vai dar muito trabalho habilitá-los. Ao chegar ao Nível 4 do Classic, todas as páginas e pontos dos Talentos já estarão habilitados.

Se vocês se esquecerem de configurar as runas e os Talentos antes de uma partida, não tem problema. Todo mundo recebe uma página predefinida, então ninguém vai ficar consideravelmente menos forte, só menos otimizado.

Jornada de Invocador

Já no lançamento, o League Classic vai ter uma única fila de Escolha Alternada PvP, Coop. vs. IA e partidas personalizadas pra embasar todo aquele trabalho científico importantíssimo que começa com "peraí, deixa eu testar um negócio".

Nosso principal objetivo é que o Classic seja um lugar para vocês se divertirem com amigos, e não uma ranqueada super competitiva e exaustiva. Mas também sabemos que objetivos deixam tudo um pouco mais divertido. Por isso, adicionamos um novo sistema de progressão chamado Jornada de Invocador.

Ao chegarem ao Nível 10 no Classic, vocês vão iniciar a Jornada de Invocador no Sal, depois Madeira, e seguir até alcançarem o Lenda (já que é League of Legends... sacou?). É uma forma de tirar onda com seus amigos, conquistar objetivos e se divertir com todo mundo, sem se importar com quem roubou seu penta.

Quem quiser se jogar de cabeça pode chegar ao Lenda com habilidade e dedicação suficientes. Apenas uma pequena porcentagem dos jogadores vai entrar nesse clube exclusivo, então não é para qualquer um.

Falando nisso, também queremos abordar a Seleção de Campeões. Antigamente, era necessário digitar na velocidade da luz para conseguir escolher a função desejada. E às vezes vinha alguém que ficava repetindo "meio ou feed" o tempo todo, o que era uma experiência bem desagradável. Então decidimos implementar um sistema de prioridade de posição que permite que vocês escolham as rotas que querem jogar por ordem de preferência.

Vamos fazer o possível pra garantir a primeira escolha e evitar a última, mas às vezes a segunda ou terceira opção vai ser a escolhida pra manter a fila andando.

Passes, skins e Retratos

Já mencionamos os Níveis do Classic algumas vezes. Eles são basicamente uma trilha de progressão gratuita acessível pra todo mundo. Basta jogar partidas do Classic pra subir de nível. Com eles, dá pra habilitar Talentos, runas, Jornada de Invocador, Pontos de Influência, Essência Azul e vários itens cosméticos, como a skin Blitzcrank Mais Enferrujado.



Os Níveis do Classic são um sistema de progressão único, assim como os níveis de conta. Fora eles, teremos Passes Clássicos de temporada, que se assemelham aos Passes de Batalha. Eles vão ter uma trilha gratuita e uma paga que também concedem Pontos de Influência, Essência Azul, páginas de runas, emotes, títulos e Skins Clássicas e Retratos.



As Skins Clássicas são basicamente skins que fazem os Campeões Clássicos terem a aparência que tinham entre 2009 e 2013. Então, se vocês sentem falta do visual da Evelynn antes do rework, não se preocupem, pois ela vem junto com as Skins Clássicas.

É possível habilitar Skins Clássicas com Emblemas de Skins Clássicas, que são adquiridos no Passe de temporada (nas trilhas paga e gratuita) ou na Loja. Elas podem ser usadas pra habilitar **qualquer** skin Clássica e, se seus Campeões principais ainda não tiverem uma, podem ser guardadas para o futuro.

Quanto a outras skins já adquiridas, muitas estarão disponíveis desde o lançamento do Classic. Tentamos deixar o máximo de skins prontas para o lançamento, mas nossa intenção é expandir a lista ao longo do tempo pra englobar mais. De qualquer forma, é possível usar todos os modelos-base de Campeões, que já receberam aquele contorno nostálgico. Alguns Campeões que receberam atualizações nos últimos tempos também tiveram os efeitos visuais e sonoros e as animações melhorados pra combinarem com seus kits Clássicos. O Sion é um exemplo.



Também adicionamos Cromas Clássicos, que são cromas pra Skins Clássicas, pra dar mais um toquezinho de 2009. Vocês se lembram do Warwick da Tundra original? Não? Mas vão lembrar.



E, por fim, vamos falar de Retratos. Retratos são artes alternativas que aparecem na tela de carregamento. Podem ser rabiscos divertidos feitos por um de nossos designers ou até lindas reinterpretações de Campeões. Os Retratos são alternados na tela de carregamento, então vocês podem colecioná-los e exibir seus favoritos enquanto espera os computadores anciões das suas equipes carregarem.

Retratos, Skins Clássicas e Cromas Clássicos só podem ser usados no League Classic. Mas não se preocupem, pois ainda temos algumas skins inspiradas na era Classic pra vocês usarem em qualquer lugar do LoL.

Conselho: o futuro do Classic em suas mãos

Estamos lançando o Classic com o que nós achamos que tornou o LoL das antigas tão especial, mas é claro que o feedback de vocês foi o que realmente fez a

diferença. Então queríamos criar um sistema que desse a vocês o poder de definir aonde o Classic vai a partir de agora.

O Conselho é a nossa versão da votação da comunidade. Vai ser tipo um guia pra nos ajudar a decidir, por exemplo, Campeões, skins e até mesmo mudanças de mecânica de jogo para o modo.

O Conselho é habilitado por meio do Nível do Classic, e vocês terão mais poder de voto quanto mais jogarem. Ou seja, passar mais tempo no Classic significa ter mais voz no Conselho. Ainda vamos lidar com as questões de qualidade e balanceamento do jogo, mas queremos a ajuda de vocês pra decidir os próximos passos do Classic.

Agradecemos muito

O League Classic existe porque, há anos, muitas pessoas da nossa comunidade falam sobre como seria incrível reviver os primórdios do LoL.

Vocês mantiveram as memórias vivas com os clipes, as discussões, as publicações de "na minha época..." e as histórias que viveram com seus amigos.

Então é hora de chamar o pessoal, equipar aquela runa de 1% de crítico e garantir seu Campeão.

A gente se vê no Rift Clássico.