

VALORANT presenta su Episodio 2, jugable en Europa desde el próximo 13 de enero

Yoru, el nuevo agente, es un maestro del engaño: un infiltrador sigiloso de origen japonés, que abre agujeros en el tejido de la realidad para infiltrarse en las líneas enemigas. El nuevo Pase de Batalla durará hasta el 1 de marzo y estará disponible el Paquete Cenizas, con nuevas armas

El Episodio 2 de VALORANT, el shooter táctico de Riot Games, presenta su Episodio 2, que será jugable en Europa desde el próximo 13 de enero.

YORU

Una de las novedades más importantes es la llegada de un nuevo agente al juego. Se trata de Yoru, un "infiltrador sigiloso" que, procedente de Japón, puede abrir agujeros en el tejido de la realidad para infiltrarse, sin ser visto, en las líneas enemigas. El oriental utiliza por igual la agresividad y el engaño y acaba con sus objetivos antes de que entiendan qué ha pasado.

Sus principales habilidades son así, el engaño, ya que es capaz de imitar el sonido de pisadas; la infiltración, el viaje interdimensional y el punto ciego.

C:

ENGAÑO

EQUIPA un eco que imita el sonido de pisadas cuando se activa. DISPARA para activarlo y enviarlo hacia delante. ALTERNA el modo de disparo para colocar el eco en el sitio. UTILIZA el eco inactivo para enviarlo hacia delante.

E:

INFILTRACIÓN

EQUIPA para preparar un vínculo de grietas. DISPARA para lanzarlo hacia delante. ALTERNA el modo de disparo para colocarlo en el sitio. ACTIVA para teleportarse a la ubicación del vínculo.

Q:

PUNTO CIEGO

EQUIPA para arrancar un fragmento dimensional inestable de la realidad. DISPARA para lanzar el fragmento, lo que activa un destello que se carga al impactar contra una superficie sólida.

X:

VIAJE INTERDIMENSIONAL

EQUIPA una máscara que permite ver entre dimensiones. DISPARA para adentrarse en la dimensión de Yoru. "Los enemigos que estén fuera no podrán verte ni hacerte daño".

"Queríamos que Yoru fuera un agente que pudiera generar grandes momentos a lo largo de las partidas. El tipo de rondas en las que, si todo sale bien, el jugador se siente como el mejor del mundo – sostiene John "Riot MEMEMEMEME" Goscicki, jefe de producto de personajes. "Nos inspiramos en el

arquetipo de chico malo rebelde, la clase de persona a la que es gratificante odiar -explica- por eso, hay algo en él que os hace querer cambiarlo aunque no se deba. Al empezar a desarrollar este concepto, también comenzamos a pensar en qué elementos evocan este arquetipo. Hay un material llamado ferrofluido que puede formar pinchos preciosos, pero de apariencia peligrosa. Lo usamos como inspiración para su fuente de poder”.

“Mientras lo estábamos diseñando, uno de nuestros artistas conceptuales tuvo la idea de que fuera por ahí con una piruleta con pinchos. Recuerdo estar en la reunión cuando mostró la imagen y dijo: "vale, imaginad que el tío es tan duro que ni siquiera le importa su boca" – recuerda Goscicki – “Espero que algún día regrese la piruleta, pero, mientras tanto, eso siempre marcará mi forma de ver al personaje, le da igual todo”.

PAQUETE CENIZAS

El episodio 2 presenta además el Paquete Cenizas con armas como Ghost Sovereign, Phantom Oni, Spectre Prime, Ares Nebula y Operator Spline. El precio del paquete es de 5946 VP, con un descuento del 33 % por cada artículo si se adquieren como parte del paquete.

“Queríamos crear un paquete que incluyera una selección de nuestros diseños favoritos del episodio 1. Recibimos un montón de mensajes en las redes sociales de jugadores que comenzaron a jugar tras el lanzamiento de esos diseños y que compraban cada día la tienda con la esperanza de encontrar el diseño especial que quieren. Esta también es nuestra forma de ofrecer un paquete que incluya cinco diseños muy diferentes. Así, los jugadores que quieran un aspecto y una temática diferente para cada una de sus armas pueden tener variedad con un solo paquete”, afirman Preeti Khanolkar, productora de VALORANT y Sean Marino, director artístico.

PASE DE BATALLA

El nuevo episodio de VALORANT incluye, asimismo, un nuevo PASE DE BATALLA, que durará hasta el próximo 1 de marzo.

En él se encuentran 12 diseños de armas (y tres sets de variantes para una de las líneas de diseños), un diseño para arma cuerpo a cuerpo, amuletos de arma, tarjetas de jugador, grafitis y títulos

Así como Objetos destacados:

Phantom Infinity y sus tres variantes.

Classic Infinity y sus tres variantes (que se pueden conseguir de forma gratuita al rango 50).

Operator Aerosol.

Cuerpo a cuerpo Outpost.

Amuleto de arma Salero.

Grafiti Elige mi arma.

Tarjeta de jugador VERSUS // Omen + Sage.

"Nos dimos cuenta de que a los jugadores les habían encantado las variantes que incluimos en el pase de batalla anterior, así que decidimos repetir la idea para la línea de diseños Infinity -explica Sean Marino, director artístico de VALORANT-. Para los diseños Outpost, experimentamos con tecnología que construimos con la idea de darles un toque más industrial. Por último, Aerosol probablemente fuera la línea más divertida de desarrollar de las tres. Nuestro artista conceptual se lo pasó genial decorando el diseño con un montón de pegatinas y sorpresas divertidas, y tenemos muchas ganas de ver a la comunidad descubrirlas y analizarlas".

En palabras de Preeti Khanolkar, productora: "Como siempre, tratamos de fijarnos en el contenido de pases de batalla anteriores que más ha gustado a los jugadores y lo utilizamos como punto de partida. El anterior pase coincidió con la salida de Icebox, así que pudimos aprovechar para crear un montón de recompensas basadas en ese mapa. Aún nos quedan más recursos de este estilo para pases de batalla futuros. Además, siempre buscamos ofrecer nuevas formas de comunicarse a través de grafitis. De ahí que surjan ejemplos como "Yendo a C" (que destaca sobre todo en los mapas en los que no hay zona C), "140" (perfecto para esas ocasiones en las que uno se arrepiente de apostar por el Phantom) y "¿Qué ha sido eso?" (idóneo para juzgar tanto a los enemigos como a uno mismo). Este pase de batalla también incluye bastante contenido centrado en personajes concretos, como los grafitis "Que bailen" y "<3". Ah, y nunca nos olvidamos de incluir al menos un adelanto del contenido que está por venir en cada pase de batalla. De hecho, este tiene más de uno".

Datos de contacto:

Francisco Diaz

637730114

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

Categorías: [Internacional](#) [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Ocio para niños](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>