

GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN
VALORANT

la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas

¿QUÉ ES?

INTRODUCCIÓN



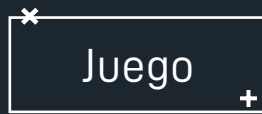
Valorant es un juego *hero shooter* en primera persona y gratuito desarrollado y publicado por Riot Games en junio de 2020. El juego se inspira en el popular *shooter* táctico Counter-Strike, e incluso ha adoptado algunas de sus mecánicas, como el menú de compra y los patrones de pulverización. Los *shooters* tácticos se centran, como su nombre indica, en la cooperación, la coordinación y la planificación. *Valorant* fue diseñado con dos objetivos. En primer lugar, hacer que los *shooters* tácticos sean más accesibles para los nuevos jugadores y, en segundo lugar, que los deportes electrónicos sean más accesibles y que al mismo tiempo atraigan una nueva y extensa escena competitiva.



Sin duda, ¡han cumplido sus objetivos! En el momento de redactar esta guía, ya hace más de dos años que el juego es un éxito, con una base de jugadores consolidada que ronda los dos millones de jugadores activos cada día. Acaba de finalizar la segunda temporada de los torneos Valorant Champions Tour, organizados por Riot Games, en la que los actos deportivos de *Valorant* han batido récords de audiencia, con más de 1,5 millones de espectadores en directo en las Grandes Finales de Turquía entre OpTic y LOUD. El juego apunta a convertirse en uno de los principales protagonistas de los deportes electrónicos.

Esto significa que tendrás que arremangarte y echar un vistazo a esta guía porque hay una W por ahí que lleva tu nombre.

ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS



Valorant es un juego por equipos de 5 contra 5, en el que la partida empieza normalmente con la elección de un agente por parte de cada miembro del equipo. Cada agente tiene su propio conjunto de habilidades que deberá utilizar estratégicamente para ganar la partida. Empezarás con un equipamiento básico y podrás comprar otras armas y cargas de habilidad durante el juego con el dinero que hayas ganado en la ronda anterior.



Modos

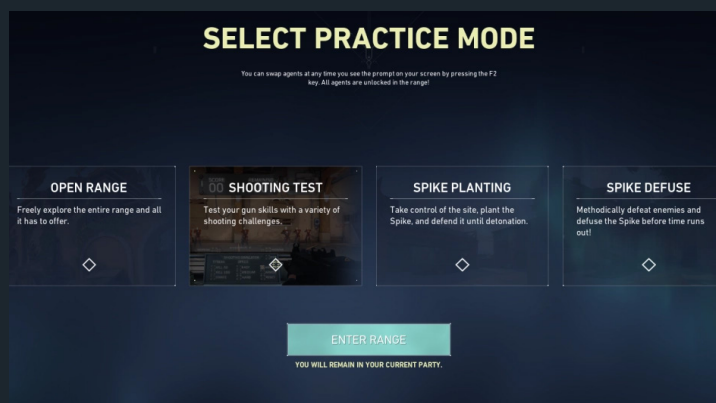
Valorant cuenta con diversos modos para mantener a los jugadores ocupados. Los más infravalorados son los modos de juego de práctica, pero con ellos aprenderás todo lo imprescindible para jugar en línea y mantener tus habilidades en forma:

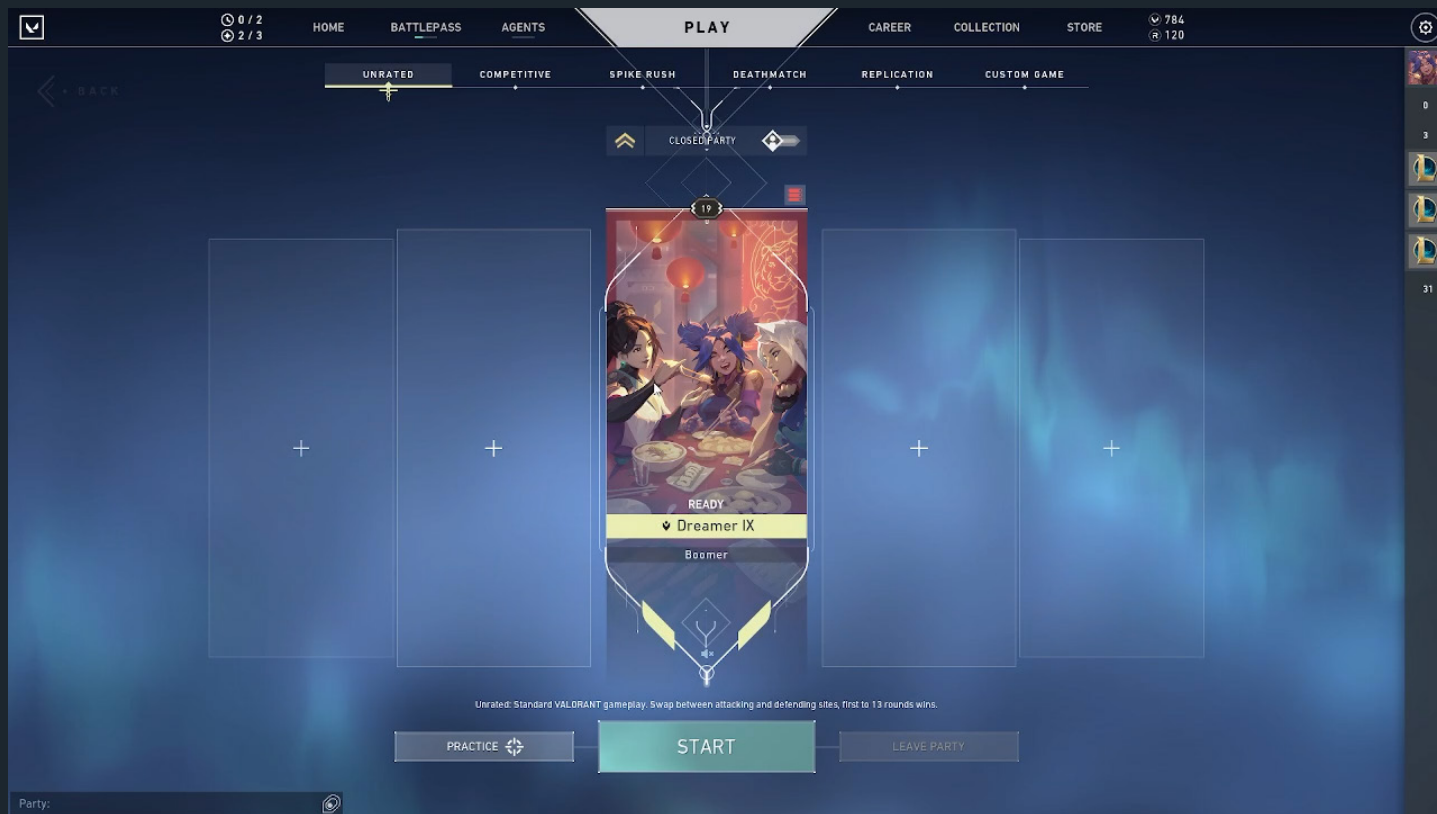
Prueba de disparo: pon a prueba tu destreza con las armas con una serie de retos de disparo.

Plantar la Spike: toma el control del sitio, planta la Spike y defiende hasta la detonación.

Desactivar la Spike: ¡derrota metódicamente a los enemigos y desactiva la Spike antes de que se acabe el tiempo!

Campo abierto: un campo de tiro totalmente abierto donde podrás probarlo todo y calentar antes de las partidas competitivas.





No competitivo: este es el modo estándar de *Valorant* para plantar y desactivar. Los equipos juegan doce rondas en ataque o defensa, y en las siguientes doce rondas cambian de bando. El primer equipo que llegue a trece rondas gana, con una posible «ronda final» en caso de empate. Este modo dura entre 30 y 40 minutos.

Competitivo: el mismo estilo de partida que el modo No competitivo, pero con el elemento añadido de competir por un rango. Si el resultado de una partida es de 12 a 12, se iniciará una prórroga en la que el primer equipo que consiga una ventaja de 2 rondas frente a su oponente ganará la partida. Los jugadores pueden votar cada dos rondas para decidir si continúan con la prórroga. Este modo dura entre 30 y 40 minutos.

Réplica: modo 5 contra 5 al mejor de nueve, en el que todos los jugadores de un equipo juegan con el mismo agente. Los jugadores votan por el agente con el que quieren jugar y el juego selecciona aleatoriamente una de las opciones. Este modo dura entre 10 y 15 minutos.

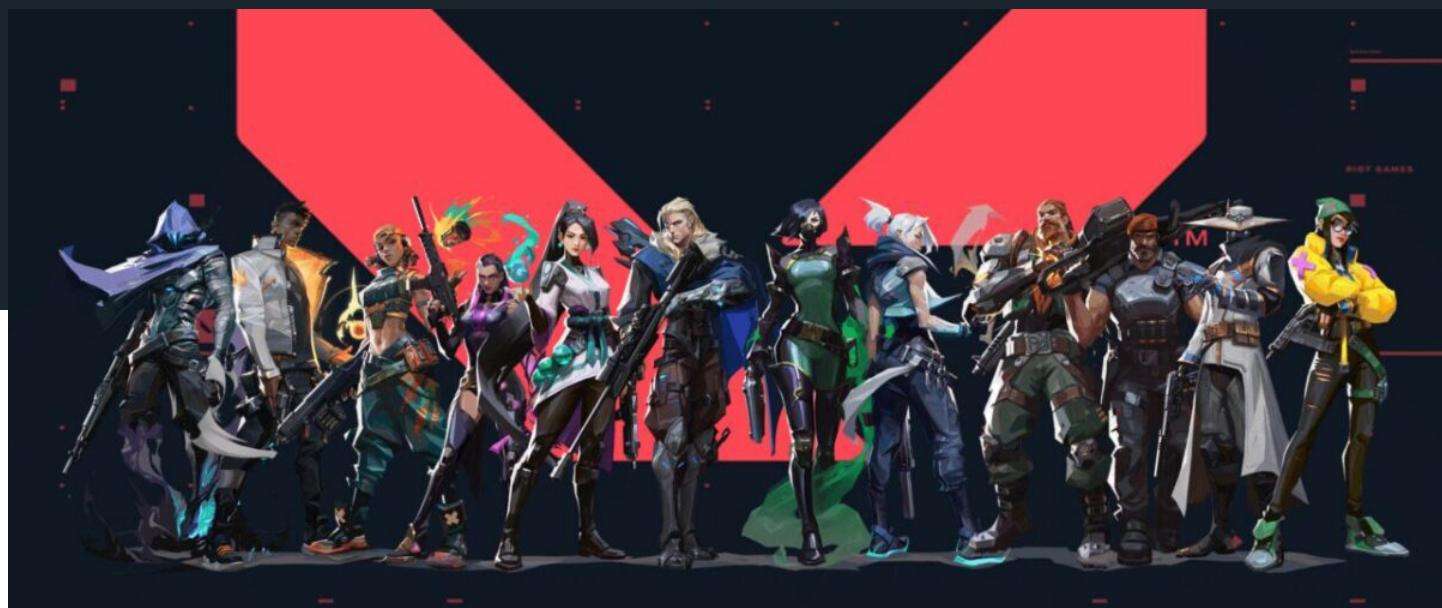
Fiebre de la Spike: modo 5 contra 5 al mejor de siete, en el que todos los jugadores empiezan cada ronda con la misma arma elegida al azar. Por el mapa aparecen orbes que los jugadores pueden recoger para obtener mejoras para ellos mismos o para sus compañeros de equipo, o para perjudicar a los enemigos. Este modo dura entre 8 y 12 minutos.



Combate a muerte: modo de juego libre para doce jugadores, diseñado para que estos practiquen y mejoren su puntería. La partida dura hasta que un jugador llega a los cuarenta asesinatos o hasta que pasan nueve minutos, que es cuando termina el juego.

Carrera armamentística: modo de combate a muerte en equipos de 5 contra 5, en el que los jugadores matan y compiten contra el equipo enemigo en un ciclo de diferentes armas y habilidades, avanzando juntos como un equipo a través de los niveles de la Carrera armamentística. El primer equipo que termine el nivel 12 (o el equipo que más avance) gana la partida. En cada nivel, el jugador dispone de un arma o una habilidad específica. Matar enemigos da puntos al equipo que ayudan a avanzar niveles. Este modo dura entre 7 y 9 minutos.

Lucha de bolas de nieve: modo de combate a muerte en equipos de 5 contra 5, en el que el primer equipo que alcance las cincuenta muertes gana. Los jugadores solo tienen acceso a un lanzador que dispara bolas de nieve con proyectiles letales. En el mapa también aparecen regalos que contienen potenciadores temporales para el jugador.



Personajes

Los agentes son los personajes con los que se juega en *Valorant*. Cuando descargues el juego por primera vez no tendrás acceso a todos los agentes, pero se pueden desbloquear a cambio de dinero o reclutarlos gratuitamente simplemente jugando. Actualmente, *Valorant* cuenta con diecinueve agentes, cada uno de ellos con una serie de habilidades, así como con una habilidad definitiva. Según sus habilidades, los agentes se clasifican en diferentes categorías:



Controladores

Su misión es controlar el mapa; pueden bloquear zonas para facilitar el ataque o la defensa: Brimstone, Viper, Omen, Astra



Centinelas

Son la clase defensiva, ideales para controlar a la multitud y detener los embates del enemigo: Sage, Cypher, Killjoy, Chamber



Duelistas

Son la clase ofensiva de los agentes y dominan los combates uno contra uno: Phoenix, Reyna, Jett, Raze, Yoru, Neon



Iniciadores

Clase de apoyo, pueden proporcionar información al equipo e iniciar combates: Sova, Breach, Skye, Kay/O, Fade

Cada cual tiene su propio estilo de juego. No sabrás cuál es el tuyo hasta que hayas jugado con todos los agentes. No obstante, si estás empezando, te recomendamos que pruebes con Sage o Sova. Sova tiene una gran capacidad de reconocimiento que hace que estar al tanto de los enemigos y aprenderse los ángulos o las posiciones sea mucho más fácil al principio. Sage posee unas grandes habilidades de apoyo que hacen que sea una buena elección si quieres jugar para el equipo.



Habilidades

Hay cuatro tipos de habilidades en *Valorant*:

Básicas: se trata de habilidades que la mayoría de los agentes tienen que comprar utilizando créditos para poder utilizarlas. La mayoría de agentes tienen dos habilidades básicas.

Distintivas: son habilidades que los agentes tienen garantizado poder utilizar en cada ronda. Cada agente tiene al menos una habilidad distintiva que le dará una carga gratuita para utilizarla.

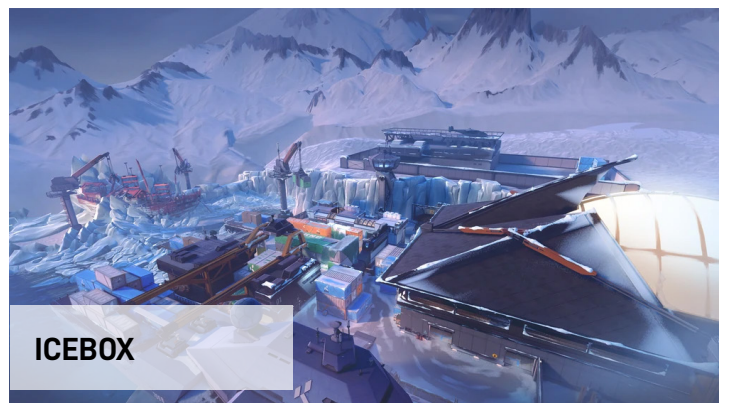
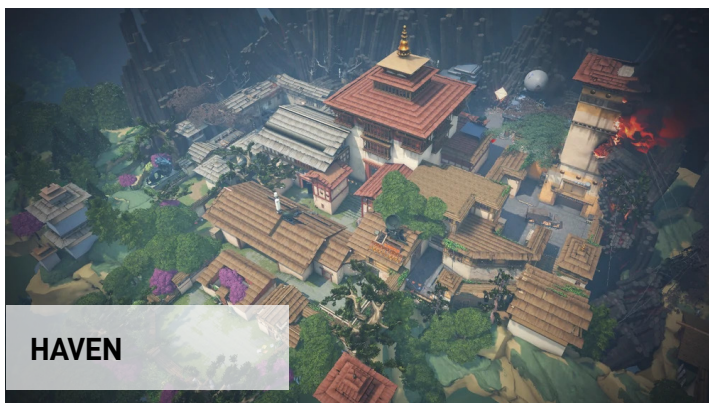
Definitivas: son las habilidades más fuertes del juego. Para utilizar una definitiva, los jugadores deben adquirir puntos definitivos, que se obtienen durante la partida. Cuando un jugador haya ganado suficientes puntos definitivos, podrá utilizarlos para invocar su habilidad definitiva.

Pasivas: habilidades o efectos que tienen algunos agentes además de sus habilidades básicas, distintivas y definitivas estándar. La mayoría están relacionadas con otras habilidades de los agentes, aunque algunas pueden ser efectos totalmente independientes.



Entorno y movimiento

Los mapas cuentan con una zona de aparición para cada equipo, barreras que limitan las zonas accesibles durante la fase de compra y lugares objetivo donde se debe plantar la spike. Actualmente, *Valorant* cuenta con ocho mapas para jugar, sin contar el mapa de entrenamiento The Range.



Objetos



Armas

Las armas se dividen en dos categorías: de mano y principales. Se pueden adquirir con credenciales durante la secuencia previa a la ronda. Cada agente viene equipado por defecto con un cuchillo y el arma de mano clásica. Los agentes conservarán las armas que compren en cada ronda hasta que mueran. También se pueden recoger del suelo las armas de los jugadores fallecidos, tanto amigos como rivales, que acompañarán al jugador en la siguiente ronda.

Las pistolas tienen cantidades limitadas de munición pero vienen con cargadores de reserva. Las balas causan diferentes daños según el arma, la parte del cuerpo que alcancen y la distancia entre el tirador y el objetivo. ¡Encuentra la pistola que se adapte al rol de tu agente y a tu estilo de juego!

Armas cuerpo a cuerpo:

Cuchillo táctico

Armas de mano:

Clásica | Corta | Frenética |
Ghost | Sheriff

Subfusiles:

Stinger | Spectre



Escopetas:

Bucky | Juez

Rifles:

Bulldog | Guardián |
Phantom | Vandal

Rifles de francotirador:

Marshal | Operador

Metralletas:

Ares | Odin



CONSEJOS Y TRUCOS

Saca el máximo provecho de cada partida con estos consejos de los profesionales:

1. Comunicar, comunicar, comunicar

Habla de la planificación y la estrategia con tu equipo antes de la partida y avisa de la ubicación de los enemigos y de los movimientos en el juego durante la partida. ¡No des al enemigo una ventaja gratuita!

2. Conoce tus armas

Escoge un arma y quédate con ella hasta que entiendas el retroceso y la potencia de disparo. Cuando hayas aprendido estos dos componentes, tus disparos serán más rápidos y podrás matar con seguridad.

3. No corras y dispares

Al principio, eso sí. El movimiento afecta mucho a tu precisión, así que si estás empezando, intenta disparar estando quieto.

4. No saltes

Agáchate si el combate dura mucho, ya que eso ayuda a controlar el retroceso. Si eres capaz de agacharte y ametrallar simultáneamente, ¡aún mejor! No saltes y dispires a la vez, o fallarás el objetivo. El salto es más útil cuando quieres evitar que tu oponente reciba un disparo certero mientras intentas ponerte a salvo. En una situación así, salta de forma irregular.

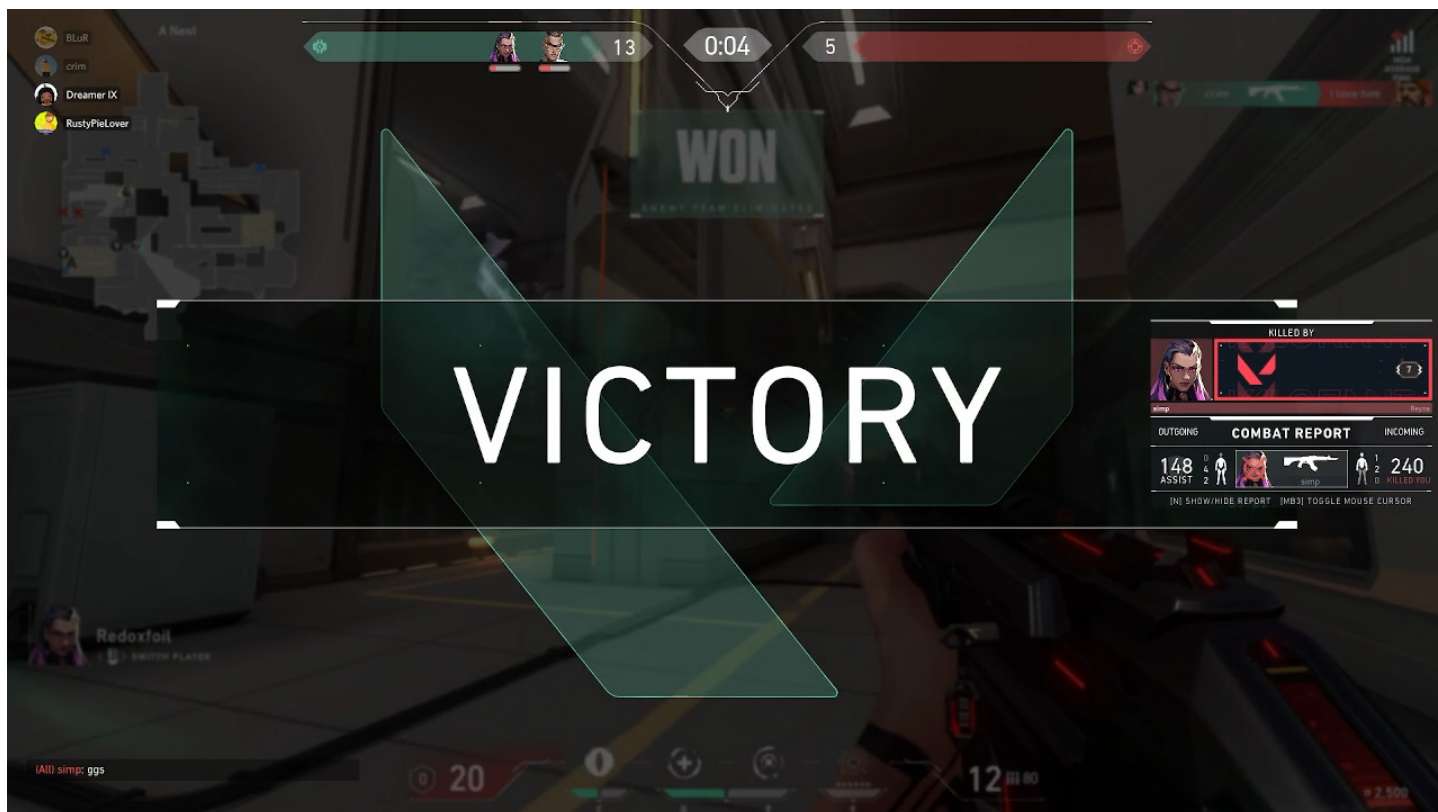
5. Cuchillos arriba

Recuerda que corres más rápido si llevas un cuchillo en la mano en lugar de una pistola. Cuando intentes recorrer el mapa, equípate con un cuchillo para moverte más rápido.



Consejos de un profesional, HutchieOG:

- Primer consejo: debes saber qué hacen las habilidades de todos y cada uno de los agentes. No es necesario que juegues con todos los ellos, pero sí que entiendas a qué te enfrentas.
- Segundo consejo: quédate con al menos tres agentes de diferentes roles y domínalos para que siempre puedas cubrir bien los roles de tu equipo.



CONCLUSIÓN

Recuerda que cuando estés empezando deberás tener paciencia. Se necesita tiempo para aprenderse los mapas, los movimientos, las habilidades, etc. Fíjate en los profesionales y, lo más importante, ¡practica! ¡Aprenderás antes de que te des cuenta!