

# League of Legends presenta sus cambios en la experiencia de juego para la temporada 2024

## La influencia del Vacío en la jungla, los cambios en el terreno y los nuevos objetos son las mayores novedades en el MOBA de Riot Games

Riot Games ha presentado los cambios de inicio de temporada de 2024 de League of Legends. Entre ellos, destacan la influencia del Vacío en la jungla, los cambios en el terreno y los nuevos objetos. Todo esto llegará hoy a la beta pública.

### Cambios del Vacío

**Larvas y parásitos del Vacío:** Las larvas del Vacío son las nuevas habitantes del foso del Barón Nashor que reemplazarán al primer Herald de la Grieta de cada partida, hasta el minuto 14. A partir del minuto 5, aparecerán tres larvas del Vacío, cada una con su propio temporizador. Pueden aparecer un máximo de seis por partida. Cuando se las ataca, cada larva del Vacío liberará una jauría de parásitos del Vacío que atacarán a sus enemigos. Los jugadores que acaben con las larvas del Vacío obtendrán la mejora Hambre del Vacío, que otorga al usuario daño a lo largo del tiempo y daño adicional a estructuras. Esta mejora se acumula en función de las larvas del Vacío derrotados. Al asesinar a cinco o seis, el jugador invocará de vez en cuando uno o dos parásitos del Vacío, respectivamente, que le ayudarán a derribar estructuras.

**Heraldo de la Grieta:** El Herald de la Grieta ha vuelto, pero con un aspecto renovado e inspirado en los parásitos del Vacío. A partir del inicio de la temporada 2024, cuando los jugadores aplasten el Ojo del Herald, este aparecerá como siempre, pero el usuario o un campeón aliado podrán subirse a lomos del mismo haciendo clic con el botón derecho del ratón. Tras esto, podréis dirigir al Herald de la Grieta para que cargue hacia adelante, inflija daño y lance por los aires a los campeones enemigos que se interpongan en su camino. Si los jugadores cargan contra una torreta con el Herald de la Grieta, este infligirá aún más daño que su ataque normal sin nadie a bordo. Tras colisionar contra un obstáculo del terreno o una torreta, el campeón a lomos del Herald de la Grieta saldrá despedido y volverá al campo de juego.

**Campamentos del Vacío:** A partir del minuto 20, la próxima vez que reaparezcan el Coloso celeste y el Ancestro ígneo, lo harán como Coloso y Ancestro del Vacío, respectivamente. Esta transformación hace que sean más difíciles de derrotar, pero otorgarán sus mejoras a todo el equipo del jugador que acabe con ellos, excepto a los aliados muertos en el momento en el que se consigue la mejora. También a los 20 minutos, el escurridizo de la Grieta reaparecerá como escurridizo del Vacío. Al acabar con él, el escurridizo del Vacío liberará el efecto de una enorme Flor del adivino, revelando a todos los campeones y guardianes en una amplia zona cercana. De forma similar a Flor del adivino, la vida de los guardianes revelados se reduce a 1.

**Barón Nashor:** Además de una actualización visual, el Barón Nashor ahora tendrá tres formas nuevas: Barón territorial, Barón cazador y Barón omnisciente. Cada una de estas formas provoca cambios diferentes en el terreno. El Barón cazador no cambiará el foso, el Barón territorial creará un muro frente al foso y, por último, el Barón omnisciente cerrará la parte central del mismo y abrirá ambos lados, creando así un túnel. Además, cada una de las variantes del Barón tiene ataques diferentes: el Barón cazador lanza rayos a los enemigos cercanos, el Barón territorial hace uso de sus nuevas extremidades para atraer a los campeones y el Barón omnisciente abre una Grieta del Vacío

que crea una zona que inflige daño a lo largo del tiempo en el nuevo túnel del foso.

## Cambios en el terreno

**Calle superior:** La calle superior va a experimentar dos cambios; el terreno en ambos lados ahora se parecerá más y se va a añadir una pequeña combinación de muro y maleza en medio de la entrada del río.

**Jungla:** El mayor cambio al terreno de la jungla es la incorporación de unos muros amplios justamente enfrente de los fosos del Barón Nashor y el dragón.

**Calle central:** En la calle central, se va a hacer retroceder ligeramente la maleza, lo que otorgará una mayor seguridad para los campeones con menos movilidad.

**Calle inferior:** De forma similar a los cambios en la calle superior, se añadirá una combinación de muro y maleza a la parte inferior del mapa. Además, la maleza con tres arbustos del lado azul ahora también se encuentra en el lado rojo. Con estos cambios, su objetivo es reducir las ventajas en función del lado en el que se juegue y que las calles sean más simétricas.

## Cambios adicionales

**Cambios a objetos:** Se van a eliminar los objetos míticos del juego, con el objetivo de otorgar más poder a los campeones en lugar de a los objetos en sí. De esta forma, también tendréis más flexibilidad a la hora de elegir objetos para vuestros campeones. Con este cambio, llegan gran cantidad de objetos, hay que despedirse de muchos otros y hay que ajustarse al poder y los efectos de otros tantos. No solo eso, sino que también se actualizará la descripción de los objetos para que sean más sencillas de entender a simple vista y se pueda consultar la información detallada según se necesita.

**Cambios a los dragones:** Una vez se active la Grieta infernal gracias al Dragón infernal, por el mapa aparecerán cenizas infernales. Cada ceniza infernal otorgará estadísticas adaptables y velocidad de movimiento adicional al campeón que la recoja. Al morir, los campeones perderán la mitad de las cenizas, las cuales podrán recoger otros campeones aliados o enemigos. Además, teniendo en cuenta los cambios en el terreno, cambiarán algunas de las paredes y la maleza del Dragón de montaña y de océano.

**Música dinámica:** Además de los cambios visuales del foso del Barón Nashor, se va a añadir música nueva al luchar contra el Barón y otros objetivos del Vacío.

## **Datos de contacto:**

Ana Bermejillo

ziran

664742446

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

Categorías: [Internacional](#) [Entretenimiento](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>