

## **VALORANT™ alcanza los 14 millones de jugadores activos y el medio billón de partidas en su primer año**

### **Riot Games confirma que llevará la franquicia a los móviles. La desarrolladora anuncia las cifras de audiencia del último evento Masters del VALORANT Champions Tour**

Riot Games, la desarrolladora y distribuidora de videojuegos, ha anunciado hoy que, de media, más de 14 millones de jugadores de todo el mundo inician sesión todos los meses para jugar a VALORANT, el videojuego FPS gratuito de Riot que se lanzó el 2 de junio de 2020 solo para PC.

Tras el lanzamiento de la beta cerrada, que batió récords en su momento, y un lanzamiento global repleto de éxito, VALORANT no tardó en hacerse hueco en los corazones de los jugadores a nivel global como uno de los juegos FPS más prominentes para PC. En el primer año del juego, los jugadores de VALORANT han disputado más de 500 millones de partidas por equipos. Con un apoyo a VALORANT que no hace más que crecer, Riot ahora se prepara para ampliar la franquicia, comenzando por VALORANT Mobile, con el propósito de que más jugadores de todo el mundo disfruten de VALORANT.

"Uno de nuestros principales objetivos este año era ganarnos la confianza y el respeto de la comunidad de jugadores de FPS a nivel global y demostrarles que VALORANT siempre contará con la esencia de los buenos juegos de disparos tácticos competitivos", explica Anna Donlon, productora ejecutiva de VALORANT en Riot Games. "Ver que nuestra creciente comunidad de jugadores reconoce y aprecia lo que intentamos hacer con VALORANT va más allá de lo que nos habíamos imaginado, y nos morimos de ganas de poder ofrecer la misma experiencia competitiva de VALORANT a todavía más jugadores de todo el mundo".

Tras menos de un año desde el lanzamiento de VALORANT en 2020, Riot también puso en marcha el VALORANT Champions Tour con el fin de respaldar una escena competitiva cada vez más notable. El VALORANT Champions Tour (VCT) es un circuito mundial de un año de duración que cuenta con tres niveles de competición: Challengers, Masters y Champions. El segundo gran evento del VALORANT Champions Tour en 2021 y el primer evento internacional de VALORANT, la fase 2 de Masters del VCT, se celebró la semana pasada en Reikiavik, Islandia. Según los informes de medición iniciales, la final entre Sentinels y Fnatic consiguió más de un millón de espectadores concurrentes y una audiencia media por minuto de 800.000 espectadores.

En conmemoración del hito conseguido en el primer año de VALORANT, Riot va a llevar a cabo una celebración durante un mes para los jugadores y seguidores de VALORANT, en la que se regalará recompensas para el juego y se presentarán iniciativas a los miembros de la comunidad. A lo largo del mes de junio, la comunidad de VALORANT recibirá un botín digital conmemorativo que incluye una tarjeta de jugador canjeable y un pase de evento gratuito para celebrar la ocasión.

VALORANT es un juego gratuito centrado en la destreza, con una experiencia de juego brutal y repleto de momentos espectaculares. VALORANT enfrenta a dos equipos de cinco jugadores en combates de atacantes contra defensores por rondas al mejor de 24. En VALORANT, proporcionar una experiencia de juego de alta fidelidad y proteger la integridad de la competición son las prioridades absolutas. Por ello, Riot Games ha decidido invertir en una infraestructura técnica pionera y de altísima calidad. Como parte de esta decisión, VALORANT contará con servidores de 128 tics a nivel global y de forma gratuita, así como con un código de red hecho a medida para asegurar un registro de impactos ultrapreciso. Por otro lado, la arquitectura del juego está sometida a los servidores e incluirá un sistema propio de prevención y detección de trampas desde el lanzamiento.

Si se quiere más información sobre VALORANT y el VCT, pasarse por <http://www.playvalorant.com/es-es/> y [www.VALORANTesports.com](http://www.VALORANTesports.com)

**Datos de contacto:**

Francisco Diaz  
637730114

Nota de prensa publicada en: [Los Ángeles](#)

Categorías: [Internacional](#) [Nacional](#) [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Otros deportes](#) [Universidades](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>