VALORANT Masters Santiago: De la pasión regional al reconocimiento global

ANEXO DE MATERIAL COMPLEMENTARIO



RESULTADO FINAL DE CAMPAÑA PR

RESULTADOS DE CAMPAÑA			
PAÍS	**NOTAS**	**MEDIOS ÚNICOS**	**AUDIENCIA ALCANZADA**
MEXICO	174	24	7.936.262
ARGENTINA	740	88	58.299.880
CHILE	1.938	245	126.567.964
COLOMBIA	122	20	32.415.672
PERU	174	7	3.703.870
TOTAL	**3.148**	**384**	**228.923.648**

PORTADA DE ROLLING STONE - ABRIL 2026





CONTENIDO EN ROLLING STONE, ABRIL 2026.

PRIMER GRITO EN LATAM

VALORANT Masters Santiago tuvo de todo: competidores de alto nivel, partidas emocionantes, actividades paralelas y hasta popstars en una jornada final que hizo historia



Durante años, competir en videojuegos estuvo asociado a comunidades pequeñas y espacios digitales. En poco más de una década, sin embargo, el gaming competitivo se transformó en uno de los fenómenos de entretenimiento más grandes del planeta, con audiencias globales, arenas llenas y figuras que para millones de fanáticos tienen un peso comparable al de los atletas de los deportes tradicionales.

Uno de los títulos que mejor refleja esa evolución es VALORANT, el shooter táctico desarrollado por Riot Games, que en pocos años consolidó una escena competitiva internacional a través del VALORANT Champions Tour (VCT). Dentro de ese circuito, los torneos denominados Masters funcionan como los primeros grandes cruces globales de cada temporada.

En 2026, ese encuentro tuvo lugar en Santiago de Chile. Para finales de febrero y mediados de marzo, la ciudad recibió el VALORANT Masters Santiago, el primer evento internacional presencial del año y la primera vez que un Masters se disputa en Latinoamérica. Durante más de dos semanas, doce equipos de las cuatro ligas del circuito (América, EMEA, Pacífico y China) viajaron hasta Chile buscando dar el primer gran golpe competitivo de la temporada.

El torneo también llegó acompañado de una identidad clara. Bajo el lema "Grita con el alma", el Masters Santiago buscó capturar algo que caracteriza al público latinoamericano desde hace décadas: la pasión con la que se vive el deporte. Esa energía también se trasladó al propio evento, que puso un fuerte foco en la comunidad. A lo largo del venue, los asistentes pudieron recorrer espacios pensados para vivir el torneo más allá de las partidas: áreas para jugar VALORANT con amigos, exhibiciones del gran trofeo, encuentros con creadores, cosplayers y distintos puntos para apoyar a sus equipos favoritos o simplemente compartir el evento con otros fanáticos.

Así es como el torneo comenzó con una Fase Suiza, donde ocho equipos, los segundos y terceros clasificados de cada liga regional, se enfrentaron por los cuatro lugares disponibles en los playoffs y protagonizaron los primeros cruces internacionales del año.

Desde el inicio, el torneo dejó ver la diversidad competitiva del circuito global. Gentle Mates abrió la fase con una victoria frente a EDward Gaming, mientras que NRG se impuso ante Xi Lai Gaming. En otros cruces destacados, Paper Rex derrotó a G2 Esports y Team Liquid superó a T1 en una serie ajustada.

Con el avance de las jornadas, el panorama comenzó a definirse. Paper Rex y NRG protagonizaron uno de los enfrentamientos más intensos de la etapa inicial, mientras que Gentle Mates mantuvo un rendimiento sólido. Para el cierre de la Fase Suiza, NRG aseguró su clasificación tras vencer nuevamente a Liquid, y G2 Esports selló su lugar en los playoffs después de derrotar a T1.

Con el cuadro completo, el Masters Santiago pasó a su fase decisiva. En los playoffs, disputados bajo un formato de doble eliminación, equipos como Paper Rex, NRG, G2 Esports y Nongshim RedForce comenzaron a perfilarse entre los principales protagonistas del torneo, mientras otros intentaban mantenerse con vida en el bracket inferior.

Con el avance de las jornadas, el campeonato empezó a acercarse a su tramo decisivo, donde las últimas series acabarían definiendo qué equipos lograrían llegar a las instancias.

El camino del bracket terminó dejando una final entre Nongshim RedForce y Paper Rex, dos representantes de la región Pacific que llegaron al último día del torneo tras superar a equipos de América, EMEA y China a lo largo de las distintas fases del campeonato.

La jornada final se disputó ante más de 5.000 personas en Espacio Riesco y fue seguida además por millones de fans alrededor del mundo a través de la transmisión oficial del torneo. El encuentro comenzó con varias actividades para el público.

Riot Games presentó al nuevo agente que llegaría al juego el 18 de marzo, el controlador croata Miks, y luego se disputó un showmatch entre creadores de contenido en el que participó Megan de KATSEYE, una de las apariciones más comentadas del evento.

Tras esa previa, llegó el momento de la gran final. En el primer mapa, Corrode, ambos equipos protagonizaron un inicio muy parejo que llegó a igualarse, pero Nongshim RedForce logró imponerse en las rondas decisivas para quedarse con el punto inicial de la serie.

La historia se mantuvo en una línea similar en el segundo mapa, Split, donde el conjunto coreano volvió a tomar el control del partido y amplió la ventaja en el marcador.

Finalmente en Abyss, el tercer mapa, Nongshim RedForce cerró la serie con autoridad y se impuso 3-0 sobre Paper Rex, consagrándose campeón del VALORANT Masters Santiago 2026 ante la euforia del público chileno.

Tras la final también se anunció al MVP del torneo, reconocimiento que quedó en manos de Dambi, jugador de Nongshim RedForce.

Así, el Masters Santiago cerró su primera edición en Latinoamérica y consagró al primer campeón internacional del año en el circuito del VALORANT Champions Tour.



"La energía en Santiago fue irreal. Se podía sentir todo lo que VALORANT significa para esta comunidad desde el segundo en que entrabas en el estadio. Cada ovación, cada cántico, cada momento en que el público se levantaba con los jugadores, nos recordaba por qué construimos estos eventos. Masters no fueron solo los equipos; fueron los fans los que convirtieron grandes partidas en momentos inolvidables".

ANNA DONLON, JEFA DE VALORANT STUDIOS



Megan de KATSEYE participó de un showmatch especial entre creadores de contenido

KATSEYE EN LA CASA

El exitoso grupo pop dijo presente en Santiago para apoyar a una de sus integrantes en un showmatch

"Estar en Masters Santiago juntas ha sido una experiencia completamente irreal para nosotras. La energía aquí es contagiosa, y vivirlo como grupo, mientras alentamos a Megan, fue aún más especial. Verla dar el paso hacia el gameplay, en un espacio que significa tanto para ella, ha sido increíble. Estamos muy agradecidas de seguir construyendo nuestra relación con la comunidad de VALORANT, que es tan acogedora, apasionada e inspiradora", dijeron las chicas de KATSEYE.

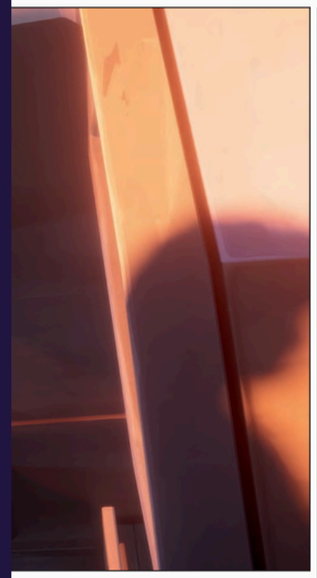
"Poder ser parte del showmatch en Masters Santiago, honestamente, se siente muy surrealista para mí", continuó Megan de KATSEYE. "He jugado VALORANT por años, así que vivirlo en este escenario, con mis compañeras alentándome, significa muchísimo. Es un momento muy especial para mí, y realmente estoy muy agradecida de ser parte de esto".

CONTENIDO EN ROLLING STONE, ABRIL 2026.



SUBAN EL VOLUMEN, LLEGÓ MIKS

Conozcan al nuevo agente que VALORANT acaba de presentar, "escultor sonoro" y gran arengador del equipo





"LA MÚSICA DEBERÍA MOVERTE FÍSICAMENTE. SI NO LA SENTÍS EN EL PECHO, ES PORQUE NO ESTÁ TERMINADA".

"Escultor sonoro, part time. Radiante, tiempo completo. Ocasionalmente encargado de levantar la vibra del equipo". Así se define Adrijan Vidović. "Vivo por ese momento en el que cae el bass y todos sienten esa misma magia al mismo tiempo. Si el público y yo estamos en la misma frecuencia, entonces definitivamente vamos a algún lado... que probablemente será ruidoso".

¿Cómo influyó haber crecido en Croacia en tu relación con la música?

Croacia me dio mi garra y mi groove. Crecí rodeado de equipos de radio pirata, cables y parlantes, y señales en la noche. Mi papá siempre decía que cuando alguien intenta silenciarte, esa es la señal de que tenés que hablar más fuerte. Así que, para mí, la música no era ruido de fondo en casa. Era identidad. Era libertad. Era conexión. Eso te queda. La escena musical de Croacia (especialmente los espacios electrónicos underground) me enseñó que no necesitás permiso para crear algo fuerte. Solo necesitás personas que crean en eso igual que vos.

¿Cómo llegaste a fundar el Sonic Collective?

Empezamos el Collective porque queríamos un espacio que se sintiera propio. Éramos artistas construyendo equipos con lo que podíamos encontrar, organizando eventos en depósitos, playas, bosques, donde fuera que la energía se sintiera correcta, ¿sabés? No se trataba solo de música. Se trataba de pertenecer. Cuando entrabas a uno de nuestros eventos, te sentías visto. Eso es algo que busco constantemente: ayudar a las personas a sacar eso que el mundo merece ver y celebrarlo con ellas. Cuando lográs poner a todos en la misma sintonía, te sentís imparable.

¿Fiesta en la playa o rave underground?

Rave underground. Techos bajos. Sudor en el aire. Parlantes tan cerca que sentís el bass en los dientes. Pero, ¿honestamente? La verdadera respuesta es: depende de la gente. Hemos convertido playas en raves y galpones en festivales. La ubicación no importa si la energía es la correcta.

¿Cómo es tu ritual previo a salir al escenario?

Es caos, pero del bueno. Ponemos *cajke* a todo volumen. Comemos *palačinke*. Empiezo un concurso de flexiones con quien se anime, incluso si estamos muertos de cansancio por la noche anterior. Se trata de entrar en el estado mental adecuado. Motivarnos. ¿Si alguien hace solo dos flexiones? Yo los arengo más que nadie. Para cuando subimos al escenario, ya estamos conectados.

¿Algún hobby cuando no estás creando nuevos beats?

Fútbol. ¿O soccer? El problema es que me vuelvo demasiado competitivo, lo cual es difícil en un mundo con cada vez más Radiantes. Tengo esta amiga, Sunwoo, que realmente habla muchísimo, y lamentablemente para mí, puede respaldarlo totalmente. Pero también me encanta construir cosas. Trastear con equipos, jugar con configuraciones de sonido, desarmar dispositivos solo para ver cómo funcionan. Hay algo satisfactorio en moldear materiales en bruto, ya sea tecnología o sonido, en algo que impacte fuerte.

¿Con qué tipo de personas conectás más?

Con personas que están para su equipo. Personas que sienten profundamente y no lo esconden. No tenés que hacer mucho ruido. No tenés que llamar la atención. Pero si te importa... si estás dispuesto a luchar por tu gente... estamos bien. Te encuentro donde estés... y luego subimos juntos de nivel.

¿Cuál es tu tipo de canción favorita?

Dame algo con mucho bass y capas. Algo que construya tensión y luego caiga como si el suelo desapareciera. Me encantan los temas donde el diseño de sonido es intencional y notás que alguien esculpió cada elemento. La música debería moverte físicamente. Si no la sentís en el pecho, es porque no está terminada.

¿Algo que quieras decirles a los creativos aspirantes?

No esperes a que nadie te valide. Si el sistema no tiene espacio para tu sonido, creá tu propio espacio. Empezá de abajo. Empezá desde el desorden. Pero empezá. Rodeate de personas que crean en vos y sé esa persona para ellos también. Cuando intenten bajarte el volumen, subilo más fuerte.

CONTENIDO EN ROLLING STONE, ABRIL 2026.

"LA MÚSICA ES EL LATIDO DE VALORANT"

Leo Faria, Global Head de VALORANT Esports y melómano, asegura que se inspira en la energía de los conciertos de rock para llevar la experiencia del gaming a los eventos con público

Como Global Head de VALORANT Esports, el brasileño Leo Faria está a cargo de la estrategia y la implementación de VALORANT Champions Tour, que el 15 de marzo pasado tuvo en el Santiago Masters una jornada histórica para el gaming en América Latina.



"Crecí con los videojuegos", confiesa Faria

¿Cuáles son los principales desafíos al trabajar en el VALORANT Champions Tour?

Es un equilibrio constante. Primero, tenemos que construir un ecosistema global unificado que no elimine la identidad regional. Un fan en Buenos Aires debería sentir lo mismo que un fan en Seúl, pero el carácter del evento tiene que sentirse como en casa. Segundo, estamos enfocados en el Path to Pro. Queremos asegurarnos de que haya una forma clara para que cualquiera con suficiente talento pueda llegar a lo más alto. Mira un equipo como Nongshim RedForce: jugaron a través de Premier, pasaron a Challengers, ganaron Ascensión y llegaron hasta ganar Masters. Ese es el sueño. Queremos asegurarnos de que un grupo de amigos que juegan pueda ver un camino legítimo hacia el escenario global.

Por último, se trata de crear un futuro sostenible para jugadores y equipos. Nos hemos movido hacia un modelo donde el deporte está realmente financiado por los fans. Queremos darle a la gente una forma de representar su amor por el juego y sus equipos favoritos a través de bienes digitales. Se trata de orgullo e identidad. Hemos tenido mucho éxito con esto. Solo el año pasado, pudimos distribuir más de $100M a nuestros equipos. Es algo hermoso cuando la pasión de la comunidad apoya directamente a los profesionales que siguen todos los días.

¿Qué distinguió al Masters de Santiago de otros eventos?

Santiago fue eléctrico. No fue solo un torneo. Fue un verdadero encuentro. La energía local es extraordinaria. De hecho, tuvimos que ampliar la capacidad porque el entusiasmo de los fans era imparable. Hay un orgullo regional específico en LATAM, que amplifica todo dentro del estadio. Podías sentir que las paredes vibraban. Se demostró que la pasión aquí no es solo un nicho. Es una piedra angular de la escena global.

Trabajás uniendo dos mundos: el material, en el que se produce el VALORANT Champions Tour; y el mundo interior, propio de un juego. ¿Cómo se siente vivir entre esos dos planos tan diferentes?

Es como ser un director de orquesta y un arquitecto al mismo tiempo. Tienes que darte cuenta de que, para la mayoría de nuestros jugadores, la experiencia con VALORANT es completamente digital. Vive en sus monitores y en sus auriculares. Estos eventos en vivo son una forma muy única de traer ese mundo a la vida.

Es el único momento en el que la comunidad puede salir del juego y conocer en persona a los amigos que hicieron online. Usamos cosas como nuestras ceremonias de apertura para llevar la IP y los Agentes al mundo físico. Un ojo está en la logística material, como los venues y los calendarios, pero el otro está en asegurarse de que cuando un fan entra al estadio, sienta que finalmente ha entrado en el juego que ama. Se trata de difuminar esas líneas para que la transición de jugar en casa a alentar en un estadio se sienta como un viaje continuo.

Se ha hablado de una masculinidad, a veces dominante, en los esports. ¿Cuál es tu visión sobre el lugar de las mujeres en este universo?

Nuestro sueño es algún día ver a hombres y mujeres jugando juntos en el mismo escenario. Queremos que estén unidos por su pasión por VALORANT, no segregados por sus géneros. El objetivo es simple. Debemos normalizar la inclusión como excelencia competitiva.

Ya estamos viendo éxito en esto. Hemos visto jugadoras de Game Changers probando con equipos de Tier 1 y seleccionadas para jugar en las Ligas Internacionales. Incluso hemos experimentado con un evento llamado Spotlight, donde hombres y mujeres jugaron juntos durante la off-season para normalizar esa dinámica en nuestro deporte.

Game Changers es un puente hacia ese futuro. Se trata de dar visibilidad para que el camino hacia la cima esté verdaderamente abierto para todos. En los deportes tradicionales, existen barreras físicas que a menudo hacen necesarias ligas separadas, pero los esports no tienen esas barreras. Por eso, nuestro objetivo no es crear un deporte separado para mujeres ni algo como la WNBA. Queremos un mundo donde el género ya no sea un factor para quien levanta el trofeo.

Tu bio indica que has jugado shooters la mayor parte de tu vida. ¿Cómo cambia la experiencia para alguien que ama el juego, pero al mismo tiempo trabaja en esta industria?

Me mantiene con los pies en la tierra porque crecí jugando videojuegos y ahí es donde encontré a mi tribu. De adolescente, pasaba incontables horas online avanzando en juegos. En Brasil, era muy común hacer estas sesiones LAN nocturnas después de la escuela. Las llamábamos *coruja*. Esas largas noches me dieron más que un hobby. Me dieron una perspectiva y un contexto de lo que realmente es el gaming. Aprendí qué hace que un juego sea bueno y, más importante aún, qué une a las personas. Cuando trabajamos en



En su estudio, Leo plasma su debilidad por el bajo potente y la distorsión

VALORANT hoy recurrimos a esa misma fuente de experiencia. Quiero construir el tipo de cosas por las que mi yo más joven se habría quedado despierto toda la noche.

Desde un medio como *Rolling Stone*, no podemos evitar preguntarte por tu faceta como músico. ¿Alguna vez tu afinidad por la música influyó de alguna manera en la música de algún juego en el que trabajaste?

La música no es un hobby para mí. Es el lente a través del cual veo el mundo. Crecí en una casa donde el fin de semana no terminaba con una película, sino con una jam session. Los amigos de mi padre eran músicos. Después de un día de off-road, simplemente conectábamos y tocábamos. Esa energía cruda y comunitaria es exactamente lo que intentamos replicar en los estadios hoy.

Mi base musical está dividida entre algunas influencias fundamentales. Crecí escuchando rock clásico como Led Zeppelin, Pink Floyd, The Rolling Stones y David Bowie. Pero la música que me definió como adolescente fue el sonido de Seattle y el alternative de los 90, bandas como Nirvana y Pearl Jam, o el lado más pesado con Audioslave y Stone Temple Pilots. Incluso hoy, si tiene una línea de bajo potente y una guitarra distorsionada, capta mi atención. Soy un gran fan de Foo Fighters. Dave Grohl es el ejemplo que sigo para hacer las cosas por las razones correctas y mantener la energía al cien por ciento. En mi estudio en casa, cuando grabo guitarras o baterías, busco ese mismo estado de flujo que encuentras en una partida de alto nivel. En una banda, tienes que estar perfectamente sincronizado con otras cuatro personas para crear algo hermoso. En VALORANT, es exactamente la misma presión.

¿Qué podés decirnos sobre el vínculo de VALORANT con la música?

Es el latido de VALORANT. Es central en nuestro ADN. Cuando producimos shows, estamos constantemente pensando en qué nos haría saltar del asiento en un concierto. Si la respuesta es no, entonces no hemos ido lo suficientemente lejos. Queremos que nuestros eventos tengan la suciedad, el sudor y el alma de un concierto en vivo. Al final, se trata de lo que aman los jugadores. Profundizamos para entender sus preferencias musicales y qué resuena con ellos. Durante Masters Santiago, colaboramos con BUNT. También tuvimos a KATSEYE. Primero trabajamos con ellas para el Game Changers Championship en una canción llamada "MIA". La interpretaron en sus giras y en Lollapalooza Chile, y luego vinieron a Masters para tocar en nuestro escenario y unirse a nuestro showmatch. Lo que lo hace especial es que estos artistas también son gamers. Conocen VALORANT. Esa autenticidad hace que la colaboración se sienta más que como una simple actuación. Es una experiencia compartida con la comunidad.

¿Qué le dirías, desde tu presente como profesional de la industria, a ese Leo adolescente que jugaba toda la noche a su juego favorito?

Le diría que no deje de jugar. Todo va a salir bien. Pero también le diría que, por favor, continúe diversificándose y aprendiendo. Necesitas complementar el gaming con otras habilidades importantes. Necesitas una perspectiva amplia para construir el mundo en el que quieres vivir. ❶

BUNT. LE PONE ENERGÍA ELECTRÓNICA A MIKS

El DJ y productor alemán le aporta su sonido (y su pasión por los videojuegos) al nuevo Agente de VALORANT

BUNT. es el nombre artístico de Levi Wijk, un DJ y productor de música electrónica alemán nacido en Stuttgart en 1996. Su estilo combina electrónica con influencias folk, guitarras y banjos, en un sonido que a menudo se describe como folk-house o folktrónica.

¿Cómo surgió la oportunidad de trabajar con VALORANT?

He sido un gran fan de VALORANT y del gaming. Cuando Ethan Geltzer, del sello, se puso en contacto por el lanzamiento del nuevo Agente, y la creación de su música me voló la cabeza. Unir el gaming y la música ha sido un sueño de la infancia.



"Unir el gaming y la música ha sido un sueño", asegura BUNT.

"Clarity" es una pista icónica, que ha significado mucho para toda una generación de oyentes. ¿Cuál fue tu enfoque para remezclarla y qué significa para vos?

Es uno de esos temas que ayudaron a definir una era de la música electrónica. Mi objetivo no era reinventarlo completamente, sino reinterpretar la emoción de una manera que encaje con cómo produzco hoy. Es una canción sobre liberarse y sentir algo profundamente, así que intenté mantener esa esencia mientras le daba una energía ligeramente diferente.

La música electrónica y los videojuegos comparten comunidades muy apasionadas. ¿Cómo ves la conexión entre esos dos mundos?

Ambas comunidades valoran mucho la experiencia. Ya sea el drop en una canción o un gran momento en un juego, buscan esa sensación que las atrapa. Creo que la música electrónica encaja de forma natural con el gaming porque puede construir atmósfera y momentum de una manera muy directa.

Respecto del nuevo Agente de VALORANT y la música que creaste, ¿qué tipo de energía deberían sentir los jugadores al escucharla?

Una energía enfocada y segura de sí misma, pero sentimental en una capa inferior. Quería que se sintiera como un movimiento hacia adelante, algo que te empuja al momento pero que aún mantiene una personalidad."

Tu música ahora es parte del universo de VALORANT. ¿Qué significa saber que tu sonido acompañará a millones de jugadores?

Es muy importante. Los videojuegos llegan a la gente de una manera muy diferente a los lanzamientos musicales tradicionales. Saber que la pista vivirá dentro de ese mundo y será parte de las sesiones de juego de la gente es algo muy especial. ❶

HIGHLIGHTS DE GESTIÓN - ARGENTINA

VALORANT aterriza en Chile: así se jugará el Masters de Santiago

Repasamos todos los datos sobre el torneo que contará con los mejores equipos del mundo, por primera vez en tierras latinoamericanas.

- Motorola edge 70 fusion: precio y características del nuevo celular que llegó a Argentina
- Cómo realizar un déficit calórico para bajar de peso: 3 apps que te ayudan a medir la comida
- Qué hacer si me roban el celular: guía sencilla y paso a paso
- Cómo elegir un mouse y un teclado adecuado para el regreso al colegio en 2026

25/02/2026 01:02 pm

TyC Sports



VALORANT aterriza en Chile: así se jugará el Masters de Santiago

GAMING

eldestape

Llega la final de VALORANT Masters Santiago 2026: todo lo que hay que saber

Cuatro equipos definen este fin de semana al primer campeón mundial de VALORANT del año. NS Redforce, NRG, G2 Esports y Paper Rex llegan a la recta final de Masters Santiago 2026, el primer torneo internacional de la temporada competitiva.

13 DE MARZO, 2026 | 14.56

Agregar a El Destape como fuente preferida en Google





El VALORANT Masters de Santiago comenzó y ya entra en su etapa final

El torneo más esperado del año avanza a paso firme y culminada la primera ronda ya se definieron los ocho clasificados a la instancia decisiva.

06-03-2026 | 14:04



El VALORANT ingresa en su etapa final en Santiago de Chile.

C5N > TECNOLOGÍA

13 de abril 2026 - 12:51

Valorant Masters Santiago 2026: Chile hizo historia con un evento que desbordó pasión y nivel internacional

Miles de fanáticos vibraron en Espacio Riesco con la élite mundial de Valorant, en un torneo que confirmó a Latinoamérica como un escenario ideal para los esports.

- Adiós al router Wi-Fi: esta es la tecnología con luces LED para tener una mejor conexión
- Adiós a la freidora de aire: ya hay un nuevo invento para reemplazarla

Conrado Canzani

Agregar C5N en G



Uno de los eventos más grandes de los esports llegó a nuestra región.



Esports: Chile cerró un Masters histórico de Valorant con una final dominante y un público inolvidable

Gaming

Esports: Chile cerró un Masters histórico de Valorant con una final dominante y un público inolvidable

Un millón de dólares en premios, más de 80.000 fans y un campeón inesperado. Por primera vez, Latinoamérica recibió un Masters del circuito competitivo del juego.

Filo.news

17 de Marzo de 2026

MALDITOS NERDS >

Entrevistamos a Stephen Kraman, Jefe de Producto en VALORANT

En el marco del VALORANT Masters Santiago, pudimos hablar de la escena competitiva del juego con uno de sus responsables

Por Tomás Pergolini

infobae

Agregar Infobae en G

MALDITOS NERDS >

Entrevistamos a June Cuervo, Senior Agent Designer de Valorant

El reconocido FPS de Riot Games presentó un nuevo personaje y pudimos conversar con una de las diseñadoras del equipo de desarrollo

Por Tomás Pergolini

infobae

Agregar Infobae en G

MALDITOS NERDS >

Valorant Masters Santiago: El "Valo" llega a Latinoamérica

Latinoamérica vuelve a demostrar una vez más por qué es el escenario perfecto para los esports del mundo

Por Tomás Pergolini

infobae

17 Mar, 2026 02:36 p. m. AR

Guardar



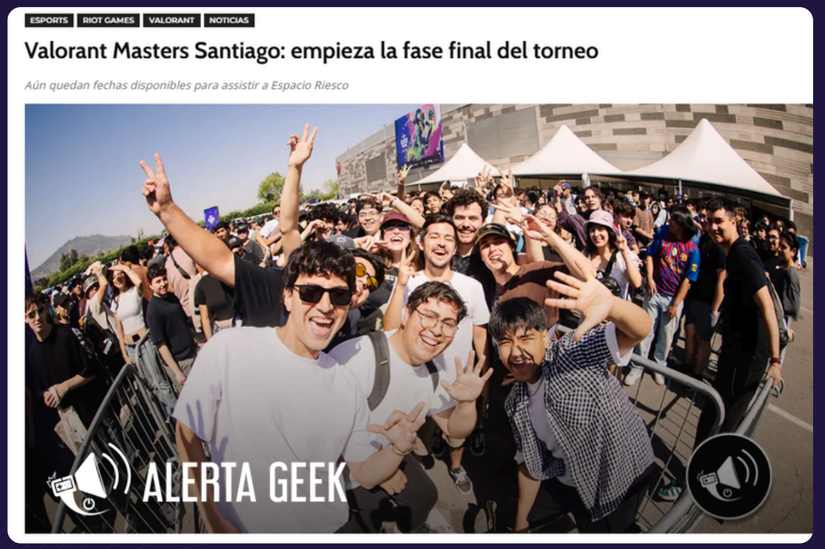
(L-R) Francis, Xross, Rb, Dambi, and Ivy of Nongshim RedForce pose for a photo at VALORANT Masters Santiago Grand

Tap en cada uno para ver la nota completa

HIGHLIGHTS DE GESTIÓN - CHILE













Tap en cada uno para ver la nota completa

HIGHLIGHTS DE GESTIÓN - MEXICO



e SPORTS

El equipo surcoreano celebró con gran júbilo su éxito

VIENE DESCANSO DE DOS SEMANAS

Campeón absoluto

LA ORGANIZACIÓN SURCOREANA NONGSHIM REDFORCE SE CORONÓ EN EL MASTERS DE SANTIAGO

POR PEDRO CACIQUE Y DIANA HAZUKI – CENTINELA (@CENTINELALOL)

Tres varios días de intensa competencia, el VALORANT Masters de Santiago llegó a su fin con la organización surcoreana Nongshim RedForce, como su campeón absoluto tras derrotar a la ya vista conocida escuadra de Paper Rex, quienes buscaron hacer un remonte desde la llave inferior de los playoffs.

Al ser superlideres del VCT Pacífico, el equipo se clasificó al Masters de Santiago desde la etapa de playoffs, donde mostró su dominio ante uno de los favoritos de Europa, Gentle Mates. Posteriormente, se encargaría de ser la pesadilla de los equipos americanos al derrotar a G2 Esports y al campeón del mundo reigente, NRG.

For otro lado, Paper Rex se clasificó como tercero del VCT Pacífico, sin embargo, la trayectoria del equipo y su dominio en el Corte Suizo los hizo valer para convertirse en favoritos por el título, colocándose en segundo lugar. Sin embargo, una derrota en la segunda ronda de playoffs los mandaría al repechaje donde se vieron obligados a ganar tres partidos consecutivos.

Adentrados en la Gran Final, Nongshim Redforce se vio intratable, al derrotar a Paper Rex con un marcador de 3 mapas a 0. La escuadra originaria de Corea del Sur aplastó a sus rivales en las locaciones de Split y Abyss.

Con esta victoria, Nongshim Redforce se llevó a casa un premio mayor de 350 mil dólares y 6 puntos de campeonato, cruciales para conseguir una invitación al VALORANT Champions de este año, el cual se realizará en Shanghái, China.

EL DATO

EL MVP

El jugador de Corea del Sur Lee "Dambi" Hyuk-kyu fue seleccionado como MVP del torneo.

350 MIL DÓLARES SE LLEVÓ EL EQUIPO CAMPEÓN QUE PROVIENE DE ASIA

Arranca el Blast Open Spring

Tras un largo descanso tras el IEM de Katowice y la Pro-League de ESL, la escena competitiva de Counter Strike 2 regresará con el BLAST Open Spring 2026, donde 16 equipos buscarán llevarse a casa un premio mayor de 150 mil dólares.

El torneo será del 18 al 29 de marzo, donde se presentarán equipos de renombre como FURIA, Team Vitality, FaZe Clan, Natus Vincere o Team Falcons. Además, Latinoamérica estará representada a través de 9z Team, quienes se clasificaron el mes pasado.

Este torneo se dividirá en dos escenarios: Fase de Grupos y Playoffs. En la primera etapa, los 16 equipos serán divididos en dos contiendas de 8 y solo 3 escuadras clasificarán a playoffs, donde habrá una llave de eliminación directa. Todos los partidos, a excepción de la Gran Final, se jugarán con formato al mejor de 3 mapas a excepción de la Final, al mejor de 5.

16 EQUIPOS EN EL BLAST OPEN SPRING

Valorant Masters Santiago revela a tres nuevos equipos clasificados para su competencia

El cuadro de competencia se clarifica cada vez más, y VCT China Kickoff 2026 ya tiene a sus tres clasificados para VALORANT Masters Santiago.

Por Yoss Delgado | 09 febrero, 2026

1,585 vistas



VALORANT

'Miks' en VALORANT: Kevin Meier explica cómo el nuevo agente cambiará el ritmo del juego

Kevin Meier, desarrollador de VALORANT, revela en entrevista cómo Miks, el nuevo agente basado en el sonido, transformará la estrategia del juego.



Durante la gran final del **VALORANT Masters Santiago**, Riot Games reveló a **Miks**, el nuevo agente controlador que se integra al juego con una propuesta innovadora: utilizar el sonido como eje central del combate.

Originario de Croacia, Miks destaca por su energía, personalidad optimista y un estilo de juego que gira en torno a la sincronización del equipo. Su llegada no solo amplía el roster, sino que también introduce una nueva forma de entender el control del mapa y el ritmo de las partidas. Para profundizar en su desarrollo, el diseñador de juego **Kevin Meier** compartió detalles clave en entrevista.

¿Cómo nació la idea de un agente basado en el sonido?

De acuerdo con Kevin Meier, el concepto de Miks surgió de la intención de explorar nuevas "fantasías jugables" dentro de VALORANT. El equipo buscaba crear un agente que no solo controlara espacios físicos, como los controladores tradicionales, sino que también influyera en el tempo del enfrentamiento.

A un mes del Valorant Masters Santiago 2026, la expectativa crece en el VALORANT Champions Tour 2026 Américas

El primer evento internacional del VALORANT Champions Tour 2026 está cada vez más cerca. Mientras el VCT Americas Kickoff entra en su etapa decisiva, la región se prepara para definir a los tres equipos que representarán a Américas en el esperado Masters Santiago



Publicado 28/01/2026 | 18:49 • 2 minutos lectura

Escrito por: Raúl Núñez

LYON TIENE SU FUERZA TRICOLOR

e SPORTS

Presencia mexicana

REVELAN CALENDARIO COMPETITIVO Y GRUPOS DEL FIRST STAND 2026 CON DOS GRUPOS

POR PEDRO CACIQUE Y DIANA HAZUKI – CENTINELA (@CENTINELALOL)

La primera cita internacional del calendario competitivo de League of Legends en 2026, First Stand, dio a conocer los grupos que contendrán en la fase de fase de grupos. Cabe resaltar que este torneo reconocerá a los mejores equipos de cuatro regiones bajo los cobijos del sistema Swiss de doble eliminación, donde solo los podrán avanzar.

Este año los 8 equipos participantes se disputan el premio mayor de 250 mil dólares, así como un "cupo" a la región en el Mid-Season Invitational de este año. La duda que el equipo clasificado a ese torneo no jugará en la primera ronda.

En este torneo, la organización mexicana campeona del LCS Lock-In, DGN, fue posicionada en el Grupo B, en conjunto a Gen.G de Corea del Sur, EI Gaming de China y KOI de Brasil. Originalmente a la afición latinoamericana y brasileña me habría gustado ver "regiones enemigas" que se jugaran entre el 2013 y 2017.

El Grupo A estará compuesto por Bilibili Gaming de China, 100t FearX de Corea del Sur, G2 Esports de Europa y Medio Oriente, y Team Secret Whales. Los partidos entre el 2013 y 2017.

Participarán ocho equipos, divididos en dos grupos.

En el caso de Asia y el Pacífico, el ganador del partido entre Bilibili Gaming y BNK FearX se enfrentará por el encuentro de G2 Esports y Team Secret Whales. Todos los partidos dentro de este torneo se jugarán en todos al mejor de 5 mapas y hasta la medalla del "festeo final" donde un potencial equipo chaparral, vaz durante toda la serie, un imperio el equipo.

250 MIL DÓLARES ES EL PREMIO MAYOR DEL CERTAMEN QUE SE OTORGARÁ

Valorant alista una gran final

Tras varios días de competencia, el VALORANT Masters de Santiago finalmente conoció a los cuatro equipos que buscarán levantar el título de campeón, así como el premio mayor de $250 mil dólares. En este sentido, los reflectores están puestos sobre Nongshim RedForce y NRG en la ronda principal, y ubicados en el repechaje Paper Rex junto a G2 Esports.

La recta final del Masters de Santiago inició este 13 de marzo cuando por primer boleto a la Gran Final. Al término de este partido, se jugará el choque entre Paper Rex y G2 Esports, donde el perdedor dirá adiós.

Para el 14 de marzo se jugará la semifinal entre el perdedor del partido de Nongshim RedForce y NRG, como el ganador entre Paper Rex y G2 Esports. Cabe resaltar que este encuentro se jugará con formato al mejor de 5 mapas. Al igual que la Gran Final.

Finalmente el domingo 15 se jugará la Gran Final, donde se conocerá al equipo ganador a los 350 mil dólares y los primeros pasos de clasificación al Campeonato Mundial del 2026. La acción contenará todos los días en punto de las 14:00 pm y podrá verse a través de todas las plataformas de Riot Games y VALORANT Esports.

Cuatro equipos buscarán llevarse el título de campeón.

Tap en cada uno para ver la nota completa

HIGHLIGHTS DE GESTIÓN - COLOMBIA

Esports »

ESPORTS

Fecha, horarios, equipos y cómo ver el torneo Valorant Masters 2026 de Santiago de Chile

Los mejores del mundo vienen a Latinoamérica.

Por Julian Ramirez · Publicado 20 de febrero del 2026 · Última actualización 20 de febrero del 2026 Compartir Lectura de



No dejes pasar este especial



Las nuevas clases llegaron a Ragnarok Online, elijan su favor comiencen a jugar este legenda MMO

4 de junio del 2026

Lo último

Ragnarok Online Latam: todo lo que deben saber sobre los nuevos calabozos de la 4.ª clase, que sirven para subir a nivel 250

Videojuegos · 12 de junio del 2026

Guía Blasphemous 2 – Dónde están todas las Marcas del Embrujo para

NS RedForce, NRG, G2 Esports y Paper Rex en búsqueda del título de VALORANT Masters Santiago 2026

Publicado: miércoles marzo 11, 2026

Comparte este articulo:

▸ Escucha la Noticia

La pasión que hay en el VALORANT Masters Santiago 2026 sigue aumentando y con eso se vienen los días que definirán al campeón del torneo

Los mejores equipos de VALORANT a nivel global dieron todo en esta etapa de Playoffs, de Masters Santiago. Cuatro equipos avanzan a la última etapa del primer torneo internacional del circuito competitivo de VALORANT para definir al primer campeón global de 2026: NS Redforce (Pacific), NRG (Américas), G2 Esports (Américas) y Paper Rex (Pacific), uno de estos equipos será coronado este fin de semana con el título de campeón de VALORANT Masters Santiago 2026.



06 MAR 26

COMIENZAN LOS PLAYOFFS DEL VALORANT MASTERS SANTIAGO 2026

El Botón B · Comunicado de Prensa, eSports, PC, Riot Games, shooter, Valorant, Valorant Masters · esports, eventos, riot games, shooter, valorant

Comienzan los Playoffs del VALORANT Masters Santiago 2026



Noticias Caracol / VIDEOJUEGOS / A un mes del VALORANT Masters Santiago 2026: el pulso competitivo del VCT Américas

A un mes del VALORANT Masters Santiago 2026: el pulso competitivo del VCT Américas

El primer internacional del VCT en 2026 se acerca y el Kickoff de Américas entra en su fase decisiva. Equipos, calendario y expectativas marcan el ritmo rumbo a Santiago.

Por: Juan Carlos Baquero

28 de Ene, 2026 - Actualizado: 28 De Ene, 2026 Compartir



A un mes del VALORANT Masters Santiago 2026 Cortesía: Riot

PUBLICIDAD



FRECUENCIA GAMER

Noticias Servicios Sobre Nosotros Contacto ¡Juguemos ya!

Se definen los clasificados del VCT Americas Kickoff para Masters Santiago 2026

@muuugamer febrero 17, 2026 4:55 pm

ANTERIOR

Reus 2 expande su creación divina con el nuevo D...

SIGUIENTE

Lo que tienes que saber sobre el método de verifi...

La espera terminó para los fanáticos del *tactical shooter* de Riot Games. Tras un mes de competencia intensa bajo el nuevo formato de triple eliminación, el **VCT Americas Kickoff 2026** entra en su fase decisiva. Seis equipos llegan con vida a la recta final, pero solo tres de ellos lograrán el sueño de aterrizar en el **Espacio Riesco** para el **Masters Santiago**, el primer evento internacional de la temporada.

Tap en cada uno para ver la nota completa

HIGHLIGHTS DE GESTIÓN - PERÚ

Nongshim RedForce se corona campeón del Valorant Masters Santiago 2026 tras vencer con contundencia a Paper Rex

Tu Diario | 16 marzo, 2026 | TECNOLOGÍA | 65



Nongshim RedForce gana el VALORANT Masters Santiago 2026 tras superar a Paper Rex



La final del primer Masters del año se disputará el domingo 14 de febrero en Chile y el evento incluirá la presentación de un nuevo agente.

VALORANT Masters Santiago 2026: el camino de Nongshim RedForce hacia el campeonato

Paper Rex avanzó desde el lower bracket pero no pudo ganar el título



La final del Masters Santiago confirmó el ascenso internacional del equipo

09:13 | Lima, mar. 17.

Nongshim RedForce se consagró campeón del VALORANT Masters Santiago 2026 tras vencer 3-0 a Paper Rex, el favorito para llevarse el torneo este año. Los surcoreanos dominaron cada mapa con precisión y coordinación, cerrando la final sin necesidad de juegos extra. Con esta victoria, confirma su ascenso meteórico y se perfila como uno de los favoritos en la escena internacional.

Surtido

Esports

Conoce a los equipos clasificados a la VALORANT Masters Santiago 2026

Por: Javier Martinez Salazar | 16 - 02 - 2026

Tap en cada uno para ver la nota completa

COBERTURAS EN TV / STREAMING

TN





VORTERIX

DEPORTV



TVP



COBERTURAS EN TV / STREAMING

WIN sports

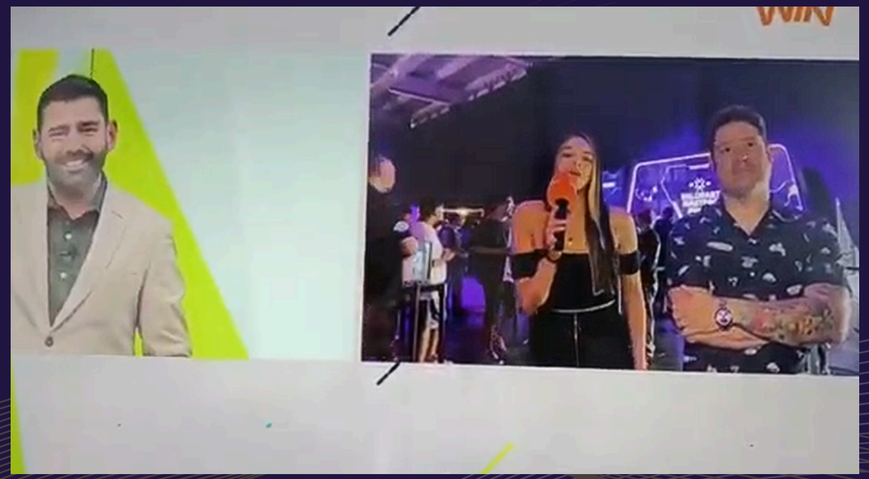




T13

RCN TELEVISION





WIN sports

RECAP DE LA FINAL DE MASTERS SANTIAGO





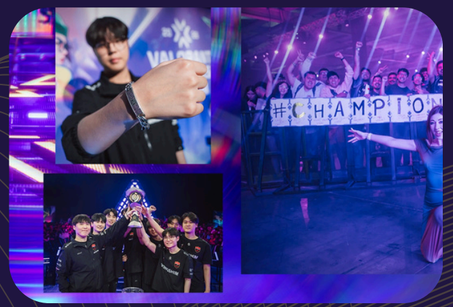














RECAP DE LA FINAL DE MASTERS SANTIAGO









SALA DE CONFERENCIA - VIP DE PRENSA















LA COMUNIDAD























GACETILLAS DE PRENSA ENVIADAS

VALORANT

Riot Games anuncia a Santiago de Chile como anfitrión del primer Masters de VALORANT para la temporada 2026



VALORANT

Riot Games comparte primeros detalles de precios de boletos y lugar para las VALORANT Masters Santiago 2026



¡Hoy nos complace compartir los primeros detalles sobre la venta de boletos para el Masters Santiago!

Estamos a sólo un mes para que inicie el VALORANT Masters Santiago



La emoción de vivir el primer internacional de este 2026 está en aumento, pues ya sólo falta un mes para que comience el torneo. Mientras ocurre el VCT Américas Kickoff 2026, todos esperamos conocer a los tres equipos que representarán a la región en este Masters Santiago 2026.

GACETILLAS DE PRENSA ENVIADAS

No te pierdas este fin de semana el inicio de los Playoffs del VALORANT Masters Santiago 2026



La fase suiza ha concluido, desde este viernes 6 de marzo inician los Playoffs que nos darán un vistazo de quién podrá ser el campeón del VALORANT Masters Santiago 2026

NS RedForce, NRG, G2 Esports y Paper Rex en búsqueda del título de VALORANT Masters Santiago 2026



La pasión que hay en el VALORANT Masters Santiago 2026 sigue aumentando y con eso se vienen los días que definirán al campeón del torneo.

Anuncio de nuevo Agente en la gran final del Masters Santiago

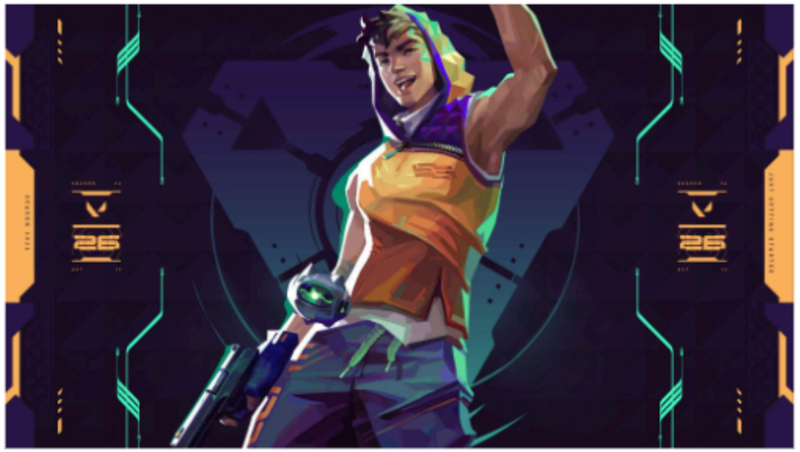


Nongshim RedForce (NS) es el primer finalista de la VALORANT Masters Santiago, su rival para el domingo se define este sábado 14 de marzo entre PRX y NRG. Previo a la gran final del Masters Santiago el 15 de marzo, podrás ver al nuevo Agente de VALORANT por primera vez.

GACETILLAS DE PRENSA ENVIADAS

EMBARGO: 15 DE MARZO A LAS 11:07 (MX) / 12:07 (CO/PE) / 14:07 (CL/AR)

MARCA EL RITMO CON MIKS, EL NUEVO CONTROLADOR DE VALORANT



Material para prensa aquí

LATAM, 16 de marzo de 2026.- Durante la gran final del VALORANT Masters Santiago, Riot Games y VALORANT presentaron a Miks, el nuevo controlador que se une al roster de agentes. Miks llega desde Croacia para apoderarse del escenario en una explosión de energía sonora. Con una pasión contagiosa y un poder supersónico, motiva al resto del equipo para que avance al unísono mientras marca el ritmo en el campo de batalla.

Nongshim RedForce es el campeón del VALORANT Masters Santiago 2026



Nongshim RedForce (NS) es el equipo campeón del VALORANT Masters Santiago 2026.

Fotografías del torneo: https://www.flickr.com/photos/valorantesports/

LATAM, 17 de marzo de 2026. Este domingo 15 de marzo se vivió una gran celebración llena de sorpresas y momentos inolvidables durante el VALORANT Masters Santiago, con un showmatch espectacular entre los Weones Malos contra Completo Gaming, la presentación de Miks, el nuevo agente de VALORANT, y cerrando con la Gran Final entre Nongshim RedForce (NS) y Paper Rex (PRX).