

Overwatch apuesta por el enésimo cambio en Reaper y Junkrat se une con algunas modificaciones menores



Tras el último parche de Overwatch, parece que en Blizzard no han terminado satisfechos con los cambios y se van a incluir en el servidor de pruebas (PTR) nuevas modificaciones tanto para Reaper como para Junkrat, así como algunas de menor importancia para otros héroes. El agente de Talon tendrá una nueva mejora, pero esta vez no tendrá nada que ver con su capacidad de disparo y regeneración de vida.

Reaper recibirá todos los cambios en su habilidad Paso de las tinieblas y es que ahora podrá ser utilizada en el aire y el tiempo para salir de la misma se reducirá de un segundo hasta los 0,5. El DPS será invisible todo el tiempo que permanezca dentro del Paso de las tinieblas y podrá teletransportarse sobre superficies que normalmente se rompen.

Los desarrolladores han querido mejorar las posibilidades de esta habilidad ya que la Forma Espectral había convertido al Paso de las tinieblas en una cualidad “muy situacional”. “Hemos incrementado su flexibilidad para hacerla mejor y una habilidad menos de nicho. Esto permitirá a Reaper utilizar el Paso de las tinieblas en más situaciones ofensivas”, han explicado.

Por otro lado, Junkrat no tendrá una mejora per se, sino un cambio que provocará que los jugadores se tengan que adaptar a las nuevas condiciones del personaje. Ahora las bombas del héroe tendrán mayor velocidad, de 20 a 25, pero las granadas rebotarán menos y explotarán más pronto. Como decimos, sobre el papel esto puede estar bastante equilibrado, pero habrá que contemplar cómo se adecua al meta de Overwatch.

Para los desarrolladores, estas modificaciones permitirán a los jugadores jugar de forma más precisa y “deliberada”. Además, con la reducción en el bote y el tiempo que tarda en detonar se evitará el envío continuado de granadas de forma que no sea tan incómodo de jugar contra él.

Fuente: xataka.