

## **Riot Games premia el honor y la deportividad**

**Son principios básicos de juego para los más de 100 millones de usuarios activos mensuales de League of Legends. El nuevo código alienta el respeto entre jugadores en cualquier nivel**

¿Ser más fuerte o más solidario con el equipo? ¿Más poderoso o más altruista? ¿Más rápido o más íntegro? El gigante de Riot Games, League of Legends, ha hecho que estas disyuntivas dejen de tener sentido porque a raíz de los cambios en el sistema de honor, cuyo germen empezó ya a testearse en junio de 2017, los invocadores que destaquen por su deportividad serán recompensados.

La honorabilidad ante la comunidad -que suma ya más de 100 millones de jugadores activos en todo el mundo- se pone así, por primera vez, a la misma altura que las habilidades y el rango de los invocadores. La renovada clasificación por niveles y metas hace que los usuarios que se distinguen por su juego limpio reciban beneficios y facilidades para mejorar clasificaciones dentro del juego, que lo hagan más frecuentemente y que obtengan contenidos exclusivos, como resultado de su "honor". Riot Games pretende así enfatizar el ecosistema de juego saludable y deportivo que su enorme comunidad de gamers alienta.

En palabras de Edgar Medina, Publishing Manager en Riot, "El comportamiento deportivo dentro del juego es importante; esto es algo que además siempre nos ha dejado claro la comunidad de League of Legends. Los jugadores, por medio de herramientas ya existentes (como la que te permite reportar comportamientos negativos), siempre nos han ayudado a detectar comportamientos antideportivos. No obstante, la pregunta que nos planteábamos era: ¿Y qué ocurre con aquellos jugadores que sí juegan con deportividad? Hasta ahora, no existía una forma eficiente para que la comunidad pudiera reconocerlos y premiarlos. Parecía que nos centrábamos más en penalizar... Sin embargo, cada día, millones de jugadores se conectan al juego, dan lo mejor de sí para ganar y juegan con deportividad. Consideramos que con estas herramientas apoyamos el que entre todos los jugadores podamos identificar y reconocer a aquellos que luchan con honor, y gracias a esto podremos premiar el comportamiento deportivo con contenidos del juego".

En League of Legends, dos equipos de cinco o tres jugadores se ven las caras en los distintos mapas para destruir antes que su oponente las torres, esbirros y bases enemigas. Guerreros, minotauros, dragones, lobos etc. casi dos centenares de personajes emplean su fuerza, su habilidad y sus capacidades mágicas para, triunfo tras triunfo, llegar a lo más alto del ranking. Estrategia en tiempo real y elementos de rol, a un ritmo frenético, definen el juego que más trofeos copa en la escena de la competición electrónica.

El sistema de honor se lanzó en fase embrionaria el pasado verano y los resultados fueron muy positivos, de acuerdo con la desarrolladora, y es por ello que con el comienzo de la temporada han buscado nuevas fórmulas para intentar mejorarlo.

¿Cómo funciona?

El nuevo sistema de Honor tiene cinco Niveles distintos, pero además, se han creado las Metas, que aparecen tras alcanzar el nivel 2 y terminan al llegar al 5. Existen tres metas entre cada nivel.

Asimismo, se ha modificado el funcionamiento de las recompensas. De tal forma que ahora premian de manera más precisa el progreso del jugador por los distintos niveles y metas. Con cada ascenso, los invocadores obtienen recompensas que variarán dependiendo de lo lejos que lleguen; haciéndose más abundantes y atractivas.

El honor, compartido

Los jugadores suben de nivel a medida que van ganando las partidas, siempre que tengan un comportamiento adecuado y no se presenten quejas de algún tipo. Para conseguir subir más rápido, existe la posibilidad de recibir honor de los compañeros de equipo. El funcionamiento es sencillo: siempre que un jugador considere que otro merece un reconocimiento por su buen carácter, su gran destreza o sus impecables decisiones; podrá destacarle al finalizar la partida, en lo que Riot Games llama la Ceremonia de Honor. Cuantas más opiniones positivas obtengan los jugadores durante sus partidas, más rápido avanzarán por los niveles.

En dicha ceremonia, se tendrá que elegir solo un compañero de equipo para destacarle en una de las tres categorías posibles:

Buen carácter: el jugador que no se deja llevar por los nervios y se mantiene concentrado en la partida en todo momento.

Buenas decisiones: el jugador que mantiene al equipo unido y ha tomado las decisiones estratégicas.

GG <3: el compañero con buen humor que lo da todo por mantener con vida al resto del equipo.

Otorgar honor al finalizar una partida no es obligatorio, sin embargo, el equipo entero recibe una pequeña bonificación a su nivel de honor si cada miembro vota. Como ocurre en las partidas, se gana o se pierde como equipo.

Gracias a estos reconocimientos, los jugadores podrán lucir insignias que destaquen su honor. Para conseguirlas, primero hay que llegar al nivel 3. Luego, habrán de recibir honor por parte de dos compañeros de grupo o de un desconocido en una partida. De esta forma, la insignia se desbloqueará únicamente para la siguiente partida emparejada, y el personaje aparecerá de esta manera en la pantalla de carga:

Una vez entendido esto, cualquiera podría pensar en escalar niveles de manera rápida y deshonestamente junto a sus amigos, otorgándose honor durante todas las partidas, incluso cuando no lo merecen. Sin embargo, Riot ha previsto este tipo de comportamientos, y aquellos que los lleven a cabo, serán

penalizados.

¿Es posible bajar de nivel?

A pesar de que el sistema de reportes es paralelo al de honor, puede repercutir de forma negativa en la progresión del jugador o en la obtención de recompensas.

Solo bajarán de nivel los jugadores que reciban una penalización. La gravedad de la sanción determinará los puestos descendidos. Además, estos jugadores irrespetuosos o poco deportivos también dejarán de obtener recompensas hasta que demuestren un cambio de actitud.

Un jugador recibirá una penalización por parte de Riot si su comportamiento durante varias partidas ha sido negativo, como por ejemplo: desconectándose y dejando a su equipo con un jugador menos antes de que se complete la partida, tratando de forma inapropiada a los demás jugadores por el chat, perdiendo de manera intencionada, etc. Al finalizar la partida, los participantes podrán reportar a Riot cualquier incidente, cada caso concreto se estudia para establecer un castigo si así fuera necesario.

Si un invocador recibe una penalización debido a un comportamiento antideportivo, no podrá recibir recompensas ni escalar niveles de honor hasta que finalice dicha sanción. La duración del castigo depende de: la gravedad de la sanción: no se recibe botín hasta que se levante la sanción, ya sea una suspensión temporal o una restricción de chat. Muestras de reforma de actitud: El jugador continuará bloqueado hasta que demuestre que su comportamiento ha mejorado considerablemente en las próximas partidas.

El número de niveles de honor que el jugador pierda dependerá de la gravedad de la penalización: suspensión de dos semanas: descenderá al nivel 0. Restricción de chat: descenderá al nivel de honor 1, o al 0 si ya es nivel 1.

Acerca de Riot Games

Riot Games fue fundada en 2006 por Brandon Beck y Marc Merrill en un intento de cambiar radicalmente tanto el modo en que se hacían los videojuegos, como la manera en que sus jugadores les daban vida. En 2009, el lanzamiento de League of Legends, el primer título de RIOT, obtuvo un éxito mundial. Y desde entonces se ha convertido en el juego de PC más jugado del mundo, clave en el desarrollo explosivo de los eSports. Los jugadores son el sustrato de la comunidad de RIOT y por y para ellos continúa a desarrollarse y expandirse la experiencia de League of Legends. Riot Games tiene su sede en Los Ángeles, California y 23 oficinas en todo el mundo.

**Datos de contacto:**

Francisco Diaz  
637730114

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

Categorías: [Juegos Entretenimiento Software](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>