



# Riot Games ya trabaja para combatir con más fuerza los comportamientos antideportivos en League of Legends

Desde el inicio de la Temporada 10 de League of Legends, Riot Games ha querido compartir con los jugadores sus planes de futuro y los objetivos que se marcan en los distintos departamentos de la empresa. Ahora, quieren abordar un tema que preocupa a la comunidad: el [mal comportamiento](#) de los invocadores.

Problemas como las muertes a propósito (*inting*) o que los jugadores se queden AFK provocan una gran frustración en los demás integrantes del equipo. Desde Riot aseguran que ya han puesto el foco en este problema y que le prestarán más atención de aquí en adelante.

Actualmente, Riot está decidiendo a qué personas pueden sacar de otros proyectos para trabajar en este y asumen que, hasta ahora, no han aplicado las medidas suficientes para resolver los problemas que estos comportamientos causan a los jugadores.

El primer paso es la mejora en el sistema de informes. Han empezado a probar mejoras en el funcionamiento de los sistemas de informes y notificaciones. Por ahora, dichos cambios solo se han implementado en NA. Si las pruebas tienen buenos resultados, se lanzarán a nivel global en un par de semanas. Con esto, se debería conseguir como resultado un incremento significativo en el número de sanciones implementadas.

Una parte de los cambios implica modificaciones a cómo se generan las notificaciones de sanciones. Anteriormente, solo se recibían notificaciones si se bloqueaba a un usuario del cual se había mandado un informe justo después de la partida y la sanción se debía a la misma categoría que se había especificado. Sin embargo, el sistema de sanciones actual se fija en las partidas de los jugadores a lo largo del tiempo y reúne los informes de diferentes categorías. Como resultado, el número de notificaciones era mucho menor al de las sanciones implementadas.

Por el contrario, el nuevo sistema de notificaciones avisará si se penaliza a un jugador, independientemente de la categoría del informe. Además, lo hará si se sanciona al jugador en cualquiera de las próximas doce partidas que juegue, más o menos.

Uno de los cambios que llegará a finales del segundo trimestre es la posibilidad de enviar informes sobre jugadores molestos desde la selección de campeón. Primero, Riot utilizará estos datos para analizar el comportamiento de los jugadores en esa fase previa de la partida, para después poder implementar un sistema de penalización justo y coherente.

Por otro lado, Riot también trabaja duro para hacer frente a [los tramposos en League of Legends](#) y en el resto de sus juegos. Por ello, se comprometen a publicar un boletín informativo antitrampas cada 18 meses como el que han publicado hoy mismo, en el que detallan el estado actual de cada juego.