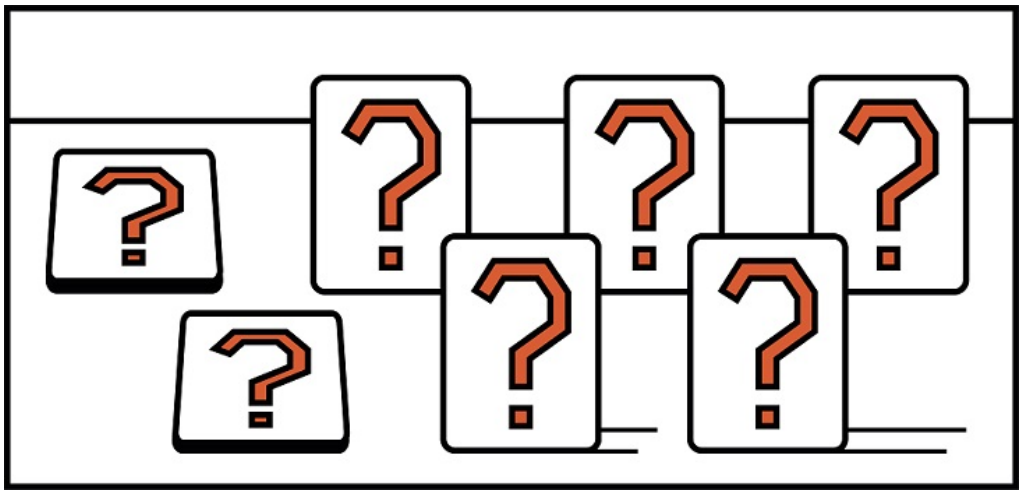
PALCO23

CLUBES

De Vodafone Giants a Case Esports: la pantalla de los eSports en España

Sin la dimensión de algunos gigantes del mercado asiático o estadounidense, los operadores españoles tienen su espacio en el panorama internacional y un crecimiento exponencial.

M. L-E.
31 may 2021 - 04:53



Los eSports se erigen como uno de los segmentos de la industria del deporte de mayor crecimiento, con audiencias disparadas al calor de la pandemia. La capacidad de conectar con los jóvenes y de abrirse a ingresos diferentes atraen a nuevos actores a un sector que traza su hoja de ruta para la creación de una industria. De la mano de Interbrand, Palco23 recorre cómo funciona el sector, quiénes son sus principales operadores y cuáles son sus principales magnitudes en el mundo.

Insight: eSports, la creación de una industria

https://www.palco23.com/clubes/de-vodafone-giants-a-case-esports-la-pantalla-de-los-esports-en-espana

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Los eSports *made in Spain* ganan posiciones. Sin la dimensión de algunos gigantes del mercado asiático o estadounidense como Fnatic o Faze Clan, los clubes españoles de eSports tienen su espacio en el panorama internacional y un crecimiento exponencial. Además, han comenzado a organizarse con la creación de la Asociación de Clubes de Esports (ACE).

En España hay entidades relativamente históricas dentro del sector como Vodafone Giants o Team Heretics pero también hay algunas que han nacido recientemente, consecuencia del aumento de la visibilidad de los eSports tras la pandemia, como Case Esports, del futbolista Luis Henrique Casemiro, o 19esports, del también futbolista Miguel Layún.

Uno de los principales actores de los eSports en España es Good Game Group, compañía propietaria de Vodafone Giants y X6tence. La matriz de Vodafone Giants nació a finales de 2020 con el objetivo de seguir profesionalizando la compañía en sus tres ramas de negocio: competición, entretenimiento y comercialización del producto. La compañía está liderada por José Ramón Díaz y Virginia Calvo.

En 2020 facturó 2,5 millones de euros y cuenta con más de un centenar de empleados, de los cuales el 70% son jugadores e integrantes del cuerpo técnico. Vodafone Giants participa en más de 30 competiciones. La combinación del equipo y sus jugadores y creadores suma más de 20 millones de seguidores entre todas sus redes sociales. En 2021, el grupo espera alcanzar una facturación de 3,5 millones de euros. Giants y X6tence tienen presencia en trece juegos, entre *ellos League of Legends* y *Cs:Go*.

> **Mad Lions es un club con alta presencia en competiciones internacionales, siendo una de las grandes escuadras de España**

Por otro lado, Team Heretics inició su trayectoria en 2016 de la mano de Antonio Catena, Arnau Vidal y Jorge Orejudo *Goorgo*, que se mantienen como accionistas mayoritarios del equipo. Al club llegó desde el inicio el *youtuber* David Casaonvas *The Grefg*, como creador de contenido junto con *Goorgo* para impulsar el proyecto.

La compañía española de eSports se ha marcado el objetivo de duplicar su negocio en los próximos dos ejercicios y situarse en 3,5 millones de euros en 2021. Además, la empresa prepara ya su internacionalización con la creación de estructura en

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Latinoamérica. La compañía tiene equipos de *Cs:go*, *Fortnite*, *RainbowSix* y *Valorant*, dos de ellos españoles y los otros, internacionales.

Otro actor destacado del sector es Movistar Riders, club que fue fundado en 2017 por Fernando Piquer y Carlos García Acevedo; y que está en manos de un *pool* de accionistas privados. El club de eSports tenía previsto facturar en 2020 entre 2,5 millones y tres millones de euros, una cantidad similar al año anterior, debido al impacto de la pandemia. Tras el impacto que ha supuesto el Covid-19, la compañía prevé crecer en 2021 un 60% y alcanzar los cuatro millones de facturación.

El pasado marzo, el club, que opera bajo la sociedad Team Randomk Esports formalizó una ampliación de capital de 500.000 euros. El club tiene equipos de *League of Legends*, *Valorant*, *CS:GO*, *Rainbow Six*, *Fortnite* y *Fifa*.



Uno de los principales actores de los eSports en España es Good Game Group, compañía propietaria de Vodafone Giants y X6tence.

Otro clásico del sector es Team Queso. El club fue fundado en 2017 por Álvaro González de Buitrago (***Álvaro845***) y Alicia Morol, que aún poseen el 80% del club. El 20% restante se reparte entre pequeños accionistas, el directivo Gonzalo Berzosa y el jugador Marco Fernández (WithZack), que estuvieron desde el primer momento en el equipo.

El club tiene un *staff* de 12 trabajadores a tiempo completo y entre jugadores y mánagers, alcanza 45 empleados. Tiene una *gaming house* en Madrid y anteriormente tenía una en Los Ángeles. El club de eSports tenía previsto una ronda de más de un millón de euros en el segundo trimestre de 2021 que quería que estuviera completada antes de verano

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

. El club cerró 2020 con una facturación de 850.000 euros, igual que el año anterior. Sin embargo, en lo que va de año ya ha superado un millón de euros en facturación y prevé situar este importe en dos millones de euros a final de año.

Mad Lions es un club con alta presencia en competiciones internacionales, siendo una de las grandes escuadras de España. El club madrileño fue fundado en 2017 por Sergio Yáñez, Jorge Schnura y Marcos Eguillor. En 2019 el club fue comprado por la canadiense Overactive Media, empresa que se encuentra actualmente en un proceso de salida a bolsa y que se convertirá en la primera compañía de eSports cotizada en Europa. Tras la compra por Overactive, los fundadores del equipo mantuvieron su gestión y entraron a formar parte del capital de la compañía.

La empresa no obtuvo beneficios en 2020 ni los obtendrá en 2021. A diferencia del resto de equipos, la mayor parte de ingresos del club no procede de los patrocinios sino de los ingresos que recibe de las ligas franquiciados donde compite como League of Legends European Championship o Flashpoint de Csgo. La compañía tiene su sede en Madrid y tiene oficinas en Berlín. El club tiene un equipo de *Csgo* y uno de LoL que compiten en sus respectivas ligas franquiciadas y un equipo cantera que compite en la Superliga. La plantilla total es de 25 trabajadores.

En el panorama nacional también se encuentra Emonkeyz. El club de eSports, dirigido por Sergio Moreno, ha levantado alrededor de 500.000 euros en los últimos dos años para seguir con su crecimiento. En 2020, incrementó su facturación un 25% y espera un crecimiento de entre el 50% y el 70%.

Fundado en 2012 como Celerius y rebautizado en enero de 2016 como Emonkeyz, es un club *multisquad* que compite en *League of Legends*, *Fortnite*, *Call of Duty*, *FIFA* y *Pokémon*. Tiene presencia en los principales dispositivos: PC, *smartphone* y videoconsolas. Está especializado en creación de nuevas audiencias, diseño y producción de actividades publicitarias físicas y online y recientemente está aumentando su *pool* de patrocinadores; de hecho, la semana pasada firmó con Bic. Como accionista mayoritario tiene una familia catalana que tiene diferentes inversiones en España y Europa.

Por su parte, S2V, fundado por Xavier Sancliment y Esteve Vilella, facturó entre 600.000 y 700.000 euros, aunque incluyendo su negocio de desarrollo de productos tecnológicos, los ingresos en el último año fueron de entre 1,2 millones de euros y 1,4 millones ya que, además de la estructura competitiva, S2V tiene como negocio desarrollar proyectos tecnológicos. En 2020, la empresa no pudo esquivar los números rojos a causa de la inversión en sus proyectos tecnológicos, aunque prevé alcanzar números negros este año.

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

S2V empezó a operar en 2005 enfocándose a digitalizar las entidades deportivas

S2V empezó a operar en 2005 enfocándose a digitalizar las entidades deportivas. En 2016, la empresa entró en la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) con una *joint venture* con la tecnológica Asus. En 2018 nació S2V eSports, que forma parte de la empresa S2V Digital eSports, tras finalizar la relación empresarial con la tecnológica. Aquel año el fondo estadounidense Stage 1 Ventures adquirió una participación minoritaria.

Por otro lado, en España también opera Qlash. El club italiano de eSports, que cuenta con una filial en España, ha abierto recientemente una ronda de 900.000 euros para impulsar su expansión, con el foco puesto en el mercado español. El club cerró 2020 con una facturación de 558.000 euros, un 40% de la cual se corresponde al mercado español, donde la comenzó a operar en julio del año pasado. En el primer trimestre del año, la empresa facturó un 70% de los 1,51 millones de euros que tenía estipulado en el ámbito global. El club fue fundado en 2017 por los jugadores de póker Luca Pagano y Eugene Katchalov y entre los inversores también se encuentran los jugadores Phil Hellmuth y Daniel Negrea. En España, donde opera con una filial, entre *staff* y jugadores, la empresa cuenta con 70 empleados.

Por otro lado, también se encuentra Arctic Gaming, club que se alió con el todopoderoso equipo con sede en Berlín (Alemania) G2, pero que tiene a Carlos Rodríguez Santiago como fundador y consejero delegado. Arctic Gaming cerró una ronda de financiación liderada por el empresario Cristian Llorens y Raúl Berdonés, presidente ejecutivo del grupo de comunicación Secuoya. Luis García es su cofundador y consejero delegado y posee el 25% del capital. El club granadino de eSports fundado en 2016 prevé alcanzar un millón de euros en facturación en 2021, tras cerrar 2020 en torno a 650.000 euros de negocio. En cuanto a juegos está presente en *League of Legends* y en *Valorant*.

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.



Team Queso fue fundado en 2017 por Álvaro González (*Álvaro845*) y Alicia Morol, que aún poseen el 80% del club.

Uno de los últimos operadores es la entrada Universidad Católica de Murcia (Ucam). Ucam Esports surgió en 2019 tras la fusión de Penguins con la sección de deportes electrónicos de la universidad. Ambas entidades crearon una nueva sociedad, propiedad al 100% de Ucam, que se quedó la licencia para competir en la Superliga Orange a cambio de asumir los costes del proyecto. Marco Mourão, fundador de Penguins, es el primer ejecutivo de la compañía. Por su parte, Juan Pedro Cano comparte la dirección del club al mismo tiempo que dirige el departamento de comercial y de patrocinios y de grados de la universidad.

El club actualmente compite en ocho videojuegos distintos como *Valorant*, *League of Legends* o *Fifa*. Ucam eSports aprovecha todas las infraestructuras de la universidad y su departamento y aplica los métodos del deporte tradicional a los eSports, con rutinas marcadas y su experiencia. Con la universidad, el club comparte el departamento financiero, el jurídico y recursos humanos. Entre empleados contratados, becados y alumnos en práctica, contando jugadores y staff, tiene 60 trabajadores. En 2021 el club prevé triplicar los ingresos de activaciones y espónsores en comparación con el año pasado. El presupuesto de la entidad se la sitúa entre los primeros cinco equipos en el ámbito nacional.

También hay otros equipos, aunque no de las mismas dimensiones, como BCN Squad, fundado en 2019 y que se refundó este año tras la salida de Origen. El club es propiedad de SevenMila, que posee la totalidad del capital. Otros clubes son Wizards, fundado en 2002 y y está participado por el *youtuber* Fargan o como Wygers, club fundado en 2019 y que tiene 80 trabajadores y 83 inversores, entre ellos el futbolista

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

Pablo Aimar.

Futbolistas como el Kun Agüero, Miguel Layún y Carlos Henrique Casemiro han entrado en eSports

De hecho, el fútbol tiene un peso significativo dentro del sector. El futbolista Kun Agüero trajo Slak eSports Europe a través de Eleven Talent Group, igual que Miguel Layún, que fundó 19esports en julio del año pasado y forma parte de la ACE, compitiendo en *Fifa*, *Valorant* y *Pubg: Mobile*, y Carlos Henrique Casemiro fundó Case eSports.

Case eSports cuenta con patrocinadores como Hawkers, HyperX y Buh y este año prevé alcanzar el *break even*. El club tiene como objetivo una generación de ingresos que vaya en línea con los gastos, de entre 25.000 y 30.000 euros al mes (entre 300.000 euros y 360.000 euros al año). El club, especializado en *CS-GO*, al que es aficionado el propio Casemiro, inició su actividad con la constitución el pasado agosto de la sociedad Casemiro Sports Brasil, con domicilio social en Alcobendas (Madrid) y un capital social de 3.000 euros.

Desde entonces, el club ha fichado a cinco jugadores (seleccionados por el propio Casemiro entre los mejores *players* del *CS:GO* de Brasil), un entrenador, un preparador físico, un psicólogo deportivo, dos profesionales en el área de márketing y Carlos García como primer ejecutivo. La esposa de Casemiro, Anna Mariana Ortega, también participa en la gestión de la compañía con funciones administrativas y de gerencia.

Pero no sólo los jugadores de fútbol han apostado por los eSports. El Real Betis entró en el sector mediante un acuerdo con el club Cream Sports. Diego Soro, fundador del club en 2018, se mantiene como el principal accionista, pero no tiene la mayoría. La empresa cuenta como accionistas a Brand Equity Capital, All Iron Ventures, Sancor Capital y la agencia de márketing You First Sports, así como a múltiples *business angels*.

Y también ocurre al revés. Dux Gaming es un club de eSports que ha roto con el modelo tradicional del sector dando el salto al fútbol tradicional tras entrar el pasado junio en el capital del Internacional de Madrid Boadilla.

Los accionistas mayoritarios del club son el piloto Jordi Torras y el emprendedor Xavi Robles, mientras que Courtois, Iglesias, Carles Santaló *Kolderiu* y Mario Alonso Gallardo *(DjMaRiiO)* son socios minoritarios. El club tiene a siete personas dedicadas

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

al equipo de Fifa, siete al de NBA y cinco al de *racing* además de ocho personas más que se dedican a la organización y coordinación de la empresa.

https://www.palco23.com/clubes/de-vodafone-giants-a-case-esports-la-pantalla-de-los-esports-en-espana

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.