

CLUBES

Los clubes de eSports crean una liga autogestionada de 'CS:GO' a nivel mundial

El proyecto, similar al que algunos equipos españoles quieren organizar tras escindirse de la LVP, contará con algunas de las organizaciones más importantes, como Cloud9, Gen.G, Dignitas y Overactive Media, que pondrán dos millones cada uno por participar.

Palco23
6 feb 2020 - 10:15



Vuelco al ecosistema de los eSports en *CS:GO*. Y esta vez no en España, sino a nivel internacional. Algunos de los principales clubes han lanzado su propia liga en este videojuego, Flashpoint, en la que los equipos serán los propietarios de la misma. Entre ellos se encuentran Overactive Media, dueño de MAD Lions, Gen.G, Cloud9, Dignitas y Contact Gaming.

La primera temporada contará con un máximo de doce equipos. Diez serán los fundadores del torneo, de los que aún falta conocer su identidad, y otros dos se clasificarán a través de una serie de rondas previas que dan acceso a la competición. Cada club tendrá que poner un *fee* de entrada de dos millones de dólares, por lo que la recaudación inicial del torneo ascenderá a 24 millones de dólares (21,8 millones de euros).

La bolsa de premios a repartir será de dos millones de dólares, la mayor de cualquier competición de *CS:GO* hasta el momento. De esta forma, afirman los clubes, se pretende “beneficiar a los propietarios de los equipos, pero también aumentar el nivel con los mejores jugadores, que recibirán más ingresos que en cualquier otra competición de forma garantizada y que, además, tendrán una representación equitativa a la de los clubes en el consejo de administración de la liga”.

La nueva competición de *CS:GO* fundada por los clubes tendrá un canon de entrada de dos millones de dólares

“Tenemos a las ligas por un lado, a los equipos y a los jugadores en el otro”, ha afirmado Kent Wakeford, cofundador de Gen.G a *The Verge*. “Cuando consiguen sus patrocinadores o sus acuerdos por los derechos de retransmisión las ligas sólo piensan en sí mismas; ¿cómo hacen dinero y cómo lo haremos nosotros para ser rentables para todos? Con una estructura que no se alinee con las actividades de los jugadores ni de los equipos”, ha añadido.

Facelit será quien actúe como operador y proveedor de los servicios de la liga, aunque serán los clubes quienes asuman el papel de la gestión. La competición ha asegurado que sus modelos de negocio están más próximos a la WWE y la MMA que a otros deportes tradicionales en cuanto a generación de contenido de entretenimiento deportivo y que en los próximos días se presentarán más novedades.

Respecto a España, este podría ser un primer paso a la hora de conformar un proyecto similar. Algunos de los principales clubes de *CS:GO*, como MAD Lions, Movistar Riders, Cream Sports, Team Queso y Vodafone Giants, decidieron no renovar su licencia con la LVP para intentar crear una competición en la que fueran los propietarios y generasen más ingresos.