PALCO23

CLUBES

Los eSports del Kun Agüero buscan el 'break even' en 2021 de la mano de Eleven

La sociedad Slak eSports Europe ha completado una ampliación de capital de 400.000 euros suscrita por el propio jugador y los directivos de Eleven.

Miquel López-Egea
15 dic 2020 - 04:55

Slak eSports Europe, empresa del Kun Agüero, busca el *break even* en 2021. La compañía, que empezó a operar en septiembre, ha completado una ampliación de capital de 400.000 euros suscrita por el propio jugador y los directivos de Eleven Talent Group, la empresa de representación del Manchester City.

Después de la ampliación de capital, Agüero posee el 80% de la compañía, mientras que el resto está repartido entre los ejecutivos que trabajan con el delantero. "La ampliación es para poner fondos para arrancar; estamos firmando convenios con varios sponsors para terminar en positivo el primer año", explica Jordi Sallés, director financiero de la compañía y director de Eleven Talent Group.

El jugador empezó a estudiar la idea de crear un equipo de eSports en mayo, después del auge de este deporte durante la pandemia, aprovechando el tirón logrado en la plataforma Twitch, donde el delantero argentino se ha hecho un hueco entre el público

https://www.palco23.com/clubes/los-esports-del-kun-aguero-buscan-el-break-even-en-2021-de-la-mano-de-eleven

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.

más joven por su carisma. Desde entonces el jugador se ha involucrado con la infraestructura y está presente durante el día a día de la empresa. El ***Kun*** tiene 2,8 millones de seguidores en Twitch, siendo uno de los canales en español con más crecimiento este año.

> **Agüero cuenta con 2,8 millones de seguidores en Twitch, siendo uno de los canales en español con más crecimiento este año**

Slak eSports Europe cuenta con 30 trabajadores entre jugadores y entrenadores, mientras que el equipo de gestión está formado por siete personas más. Tiene estructura en Barcelona y Buenos Aires. “Queremos ir creciendo con buenos fichajes en Fifa, competir a alto nivel e ingresar a través de los sponsors y los premios”, subraya Sallés. “Soy optimista, espero que lleguemos al *break even* en 2021”, sentencia.

El equipo está centrado en Fifa. En la segunda fase, que empezará en 2022, prevé expandirse a otros juegos, como League of Legends. “Queremos arrancar bien, de manera que podamos hacer el salto en 2022 o más adelante, pero sin volvernos locos”, señala. La compañía se ha centrado en Europa, Sudamérica, México y la parte hispana de Estados Unidos, donde el jugador tiene más presencia. Por otro lado, el mercado asiático está descartado.

El 90% de los ingresos de la compañía se corresponderá a los patrocinios, mientras que el resto será *merchandising* y los premios. Por el momento, la compañía tiene un acuerdo con la empresa de *gaming* Aorus y la marca deportiva Puma. Además, está a punto de cerrar un acuerdo con la plataforma Twitch y negocia con dos marcas más.

Sallés ocupa la dirección de Eleven Talent desde hace un año y nueve meses, y antes fue vicepresidente de finanzas de Img Tennis and Football durante 25 años. Eleven Talent es una de las empresas de representación de futbolistas más importantes de España y Argentina. El Kun fue otro jugador de fútbol que se unió a una larga lista de futbolistas implicados en los eSports como Carlos Hernique Casemiro, Antoine Griezzman, Thibaut Courtouis, Zlatan Ibrahimovic o Gerard Piqué.

https://www.palco23.com/clubes/los-esports-del-kun-aguero-buscan-el-break-even-en-2021-de-la-mano-de-eleven

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.