PALCO23

CLUBES

Los fundadores de Ticketbis lideran una ronda de 500.000 euros en Cream eSports para su expansión en Latinoamérica

El club de deportes electrónicos, participado por You1st y Gonzaló Brujo de Interbrand, ha levantado nuevos recursos para abrir *gaming houses* en Madrid, Los Ángeles, México y Perú, entre otros proyectos.

Álvaro Carretero
18 feb 2020 - 05:00

Cream eSports quiere tomar la delantera en la conquista de Latinoamérica por parte de los *players* españoles. Clubes y organizadores han encontrado en el continente un terreno natural para expandirse, y los accionistas de este equipo han decidido darle gas. All Iron Ventures, fondo creado por los fundadores de Ticketbis, ha liderado una ronda de 500.000 euros que permitirá abrir *gaming houses* en México y Chile, así como en Los Ángeles y en España, para su equipo de *CS:GO*.

“La ronda se hace, sobre todo, para consolidar el negocio y tener el tiempo suficiente para desarrollar los proyectos”, asegura a *Palco23* Diego Soro, fundador y consejero delegado del club. “Al final, nosotros somos una *start-up* y, evidentemente, lo que

https://www.palco23.com/clubes/los-fundadores-de-ticketbis-lideran-una-ronda-de-500000-euros-en-cream-esports-para-su-expansion-en-latinoamerica

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.

queremos es crecer de forma orgánica, pero actualmente eso es imposible y para poder realizar todos estos proyectos a este ritmo se necesita inversión", añade.

Esta no es la primera vez que Cream eSports abre su capital para financiar nuevos proyectos. A principios de 2019 el club cerró otra ronda de seis dígitos, cuyo importe concreto no trascendió. En ella participaron Yago Arbeloa, fundador de la agencia creativa HMG; Gonzalo Brujó, director de desarrollo global de Interbrand, y Gonzalo Salazar-Simpson, director de la Escuela de Cine de Madrid (Ecam).

> **Cream eSports ha levantado 500.000 euros en una nueva ronda para dar gas a su expansión en Latinoamérica**

En la ampliación también participaron los empresarios Ander Marchena y Jon Uriarte, cofundadores de Ticketbis y creadores del fondo All Iron Ventures, a través del que han reforzado su participación en el club. Un año antes, en mayo de 2018, Cream cerró otra ronda con la que dio entrada en su capital a You First Sports, que también figura en el accionariado del club, pese a no haber acudido a esta última, en la que se ha levantado medio millón de euros.

Este 2020 será especialmente significativo para Cream eSports, pues prevé alcanzar el *break-even* y comenzar una nueva etapa de sostenibilidad económica a partir de 2021. La mayor parte de los ingresos, según explica Soro, proceden de la explotación de sus derechos por parte de las ligas y torneos internacionales en los que compiten, así como los patrocinios, un apartado donde este año podría producirse un gran avance.

Pese a que las barreras de entrada de las marcas a los eSports han disminuido considerablemente en los últimos dos años, los clubes aún perciben reticencias a la hora de negociar este tipo de acuerdos. "No siempre es fácil y, sinceramente, rara vez das con las personas adecuadas; tenemos varias propuestas sobre la mesa, pero primero debemos cerrarlas", confirma.

> **La mayor parte de los ingresos de Cream eSports proceden de los derechos de participación y el**

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.

patrocinio

Respecto a la apertura de las *gaming house* en diferentes países, Soro apunta a dos motivos: por un lado, la importancia de tener presencia física para algunos juegos, como ***CS:GO*** o ***League of Legends***, que requieren "de una enorme coordinación y química entre los equipos; si no entrenan juntos, no se conocen y no comparten tiempo es imposible armar equipos que aspiren a ganar internacionalmente".

El segundo factor es el refuerzo del valor de la marca en estos países, asentando una estructura física y desvirtualizando a sus equipos. Ese elemento de notoriedad de imagen es el que también se ha producido con la participación en la Rocket League Championship Series de Latinoamérica, desde la que podrían tener acceso a los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. De clasificarse, participarían como uno de los equipos en el debut de las modalidades de eSports como juegos de exhibición.

Otro caso diferente es el de la asociación con el Real Betis, con quien la semana pasada anunciaron un acuerdo para competir en la eLaLiga Santander. La liga española de fútbol tiene la exclusividad de EA Sports para las competiciones de *Fifa* de clubes en España, que dan acceso a las Global Series, y se ha convertido en uno de los grandes escaparates de este videojuego.

Cream podría estar presente en los Juegos de Tokio si su equipo se clasifica al torneo de exhibición

"Para nosotros es un paso natural, un vertical más que nos aporta estructuras profesionales, acceso a patrocinadores, a más relaciones…", explica Soro, quien asegura que ya trabajan en diferentes proyectos con los verdiblancos para maximizar esta alianza. "El Betis es un club ágil al que le gusta emprender y nosotros aportamos un lenguaje que desconocen y quieren aprender, porque su audiencia no tiene nada que ver con la nuestra", sostiene.

El ejecutivo mantiene que el consumidor de los eSports "no va a venir del deporte tradicional", pero que es un sector que presenta claras oportunidades de crecimiento, ya que está por construir ese punto de unión. Aun así, no deja de representar una pequeña porción de un pastel que, en el caso de Cream, se reparte entre doce

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.

videojuegos y dos continentes, con los que se mantiene el mismo objetivo de los inicios: conquistar al aficionado hispanohablante.

https://www.palco23.com/clubes/los-fundadores-de-ticketbis-lideran-una-ronda-de-500000-euros-en-cream-esports-para-su-expansion-en-latinoamerica

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.