

CLUBES

¿Quién es quién en el capital de los eSports en España?

Pese a la entrada de nuevos accionistas y fondos de inversión, las entidades de deportes electrónicos aún están controladas, en su mayoría, por sus fundadores.

Palco23
9 jun 2020 - 04:56



“Hace tiempo que dejamos de ser organizaciones familiares que fundamos entre amigos”. Así define uno de los empresarios del sector la evolución de los eSports en estos últimos dos años, en los que se han sucedido ampliaciones de capital y operaciones corporativas. La industria española de deportes electrónicos afronta una etapa de madurez: tras profesionalizar sus estructuras, comenzó una segunda fase en la que se dio entrada en su capital a inversores y fondos para dotarse del músculo financiero necesario para acometer los planes de expansión. Ahora bien, más allá de la gestión, ¿quién controla los clubes de eSports?

La diversidad del mapa accionarial la muestran los diez principales clubes de España: Movistar Riders, Vodafone Giants, MAD Lions, Team Heretics, Cream Real Betis, Team Queso, Ucam eSports, Arctic Gaming, S2V eSports y BCN Squad. Estos clubes son los más relevantes en términos de facturación, proyección internacional y méritos deportivos.

Pese a la entrada de nuevos socios y la incorporación, aún marginal, de algunos fondos de inversión, la mayoría comparte un mismo patrón: los socios fundadores se mantienen como mayoritarios o primeros accionistas y, aunque se ampliara capital, se han asegurado a través de determinadas cláusulas el control operativo de los mismos, con una excepción: MAD Lions.

Tras incorporar nuevos perfiles en puestos directivos, se abrieron los accionariados a nuevos socios

De los diez principales clubes de España, al menos seis han realizado ampliaciones de capital en el último año y el resto, en su mayor parte, contempla hacerlo a corto plazo. “Si hablamos de carrera de fondo, es el momento de no quedarse atrás”, destacan. “Si el resto sube una marcha, tienes que recurrir a financiación extraordinaria porque los ingresos corrientes no dan para crecer al ritmo que demanda el sector”, asegura un directivo del sector.

“Durante años ha existido la consideración de que esto era un *sprint*, que los eSports eran una inversión que daba rédito rápidamente, pero esto es una carrera de fondo y ahora es cuando hemos empezado a ganar fuerza”, destaca uno de los ejecutivos consultados. “Estamos en una fase de madurez y de proyección internacional y para eso necesitamos nuevos socios y más recursos económicos”, afirma otro de los directivos.

En lo que coinciden la mayoría de los clubes es en la voluntad de abrir su accionariado e, incluso, desprenderse de la mayoría para hacer crecer el proyecto. Eso sí, siempre y cuando “se garantice que tengamos el control del mismo a través de cláusulas de pactos entre socios”, explican. En otras palabras: los eSports españoles están preparados para llegar al siguiente nivel, siempre que se mantengan sus raíces, como ha sucedido con X6tence tras ser comprado por Giants.

Los fundadores de los clubes se han garantizado cláusulas para mantener el control de las entidades

MAD Lions, leones canadienses

El club MAD Lions, que el año pasado atravesó graves problemas financieros, fue comprado por Overactive Media. El grupo, fundado por Sergio Yáñez, Jorge Schnura y Marcos Eguillor en 2017, cedió la mayoría accionarial a la empresa canadiense para asegurar su viabilidad económica, aunque nunca ha trascendido el porcentaje que controla la compañía ni si Eguillor y Schnura, que aún llevan la gestión del club, se mantienen como socios.

Tampoco hay datos sobre sus ingresos, ya que no han presentado las cuentas ningún año en el Registro Mercantil. MAD Lions, no obstante, ha sido una excepción dentro del ecosistema español de eSports.

Movistar Riders, a la cabeza entre los clubes

Fernando Piquer fundó Movistar Riders junto a un grupo de socios particulares en 2017 y aún se mantiene como primer accionista. Es una posición que comparte con Carlos Acevedo, quien entró como principal accionista junto a Piquer y con el puesto de co-consejero delegado.

Los ingresos de Riders, que opera con la sociedad Team Randomk Esports, en el último ejercicio con cuentas disponibles en el Registro Mercantil, 2018, se situaron en 4,1 millones de euros, lo que supuso un crecimiento de cerca del 11% respecto a 2017. Se trata del mayor club en términos de facturación y ya acumula varios años en positivo y en 2018 registró un resultado neto de 52.486 euros, fuertemente a la baja desde los 856.682 euros de 2017.

Según consta en las cuentas de 2018, la plantilla del club en el ejercicio 2018 estaba formada por un total de setenta personas, seis más que doce meses antes, cuando contaba con 64 empleados.

Giants Gaming, a la conquista internacional

Giants Gaming acaba de levantar tres millones de euros, aportados en su totalidad por el empresario José Antonio Sánchez Cózar, que se convirtió en el tercer accionista más importante, sólo por detrás de Virginia Calvo y José Ramón Díaz, fundadores del club y

aún accionistas mayoritarios.

Entre el resto de sus socios también están los empresarios Gabriel Sáenz de Buruaga, Alejandro Beltrán y Luis Ferrándiz, que entraron en anteriores rondas, así como los creadores de contenido Lolito Fernández y Flipin.

Giants, que opera a través de la sociedad Giants Gaming E-sports, es uno de los mayores clubes por volumen de negocio. La sociedad finalizó 2018 con una cifra de negocio de más de 1,8 millones de euros, más del doble que el año anterior, cuando facturó 783.016 euros.

Con sede en Málaga, la empresa logró la rentabilidad en 2018 y cerró el ejercicio con un resultado neto de 5.990 euros, frente a las pérdidas de 218.804 euros de 2017. En apenas dos años, su negocio se ha duplicado y según datos aportados por Giants, superó los 3,5 millones de euros en 2019.

Movistar Riders y Vodafone Giants son los dos principales clubes en términos de facturación y cuentan con una teleco detrás

Team Heretics, a la caza de los gigantes

Team Heretics es uno de los clubes que no ha realizado ninguna ampliación de capital en el último año. La mayoría accionarial sigue en manos de sus fundadores: Antonio Catena, Arnau Vidal y Jorge Orejudo (*Goorgo*), con un 51% entre los cuatro.

El club no desvela su composición accionarial, aunque sí indica que hay una amplia variedad de inversores, desde empresas hasta *business angels*, pasando por socios estratégicos. Entre ellos están, como sucedió con David Casanovas (*The Grefg*) y Sergio Reguilón, jugador del Real Madrid, el año pasado. Team Heretics tiene su sede en Leganés y en 2018 obtuvo un resultado neto de 61.345 euros. Los ingresos se situaron en 503.4028 euros, y prevé rebasar los dos millones este año.

Cream Real Betis, un transatlántico toma forma

Al igual que Telefónica, el Betis no ha entrado en el capital de Cream eSports pese a la fusión. Diego Soro, fundador del club en 2018, se mantiene como el principal accionista, pero no tiene la mayoría. Su caso es otra de las excepciones dentro de los eSports españoles, ya que es uno de los dos únicos clubes que ha dado entrada en su

accionariado a fondos de inversión y ha apostado por diluir su capital. La empresa cuenta como accionistas a Brand Equity Capital, All Iron Ventures, Sancor Capital y la agencia de marketing You First Sports, así como a múltiples *business angels*.

En su última ronda, cerrada este año, el club levantó 500.000 euros, dio entrada a Sancor Capital y reforzó la parte accionarial de sus actuales socios. Cream cuenta con inversores profesionales que asesoran en los procesos de expansión del club y ofrecen asesoramiento para abrir nuevas líneas de un negocio.

Con una plantilla formada por alrededor de 25 personas a cierre de 2018, Cream Esports Gaming generó unos ingresos de explotación de 123.563 euros, según consta en el Registro Mercantil. El club de eSports, basado en Majadahonda, contabilizó unas pérdidas de 92.749 euros dicho ejercicio.

S2V eSports cruza el Atlántico

Además de Cream Real Betis, S2V eSports es el otro club que ha abierto su capital a un fondo, el estadounidense Stage 1 Ventures, que adquirió una participación minoritaria. El club, fundado por Xavier Sancliment y Esteve Vilella, no ha realizado ninguna declaración, aunque según ha podido saber *Palco23* entre ambos mantienen la mayoría accionarial del mismo.

Con sede en Barcelona y a punto de desembarcar en Estados Unidos, S2V registró en 2018 un crecimiento del 41% y sus ingresos se situaron en 638.809 euros, según las cuentas depositadas en el Registro Mercantil.

Pese al aumento de la facturación, la sociedad entró en pérdidas, al registrar unos números rojos de 284.794 euros, frente al beneficio de 51.275 euros de 2017. Las pérdidas estuvieron motivadas, en parte, por el aumento de la partida de gastos de personal, que en un año pasó de 155.307 euros a 476.140 euros.

Team Heretics y Cream Real Betis se han consolidado como los clubes que rivalizan con Giants, MAD Lions y Riders

Arctic Gaming acelera para llegar a la cabeza

Hasta que Cream y Giants cerraron sus últimas rondas en marzo y mayo, respectivamente, el último club en abrir su capital había sido Arctic Gaming. El club

granadino, fundado en 2016, dio entrada a inversores que han ayudado a consolidar la estrategia del club, como Cristian Llorens (consejero delegado de Silker Sports y *race director* del Maratón de Barcelona), Melesio Peña, presidente de la asociación de jóvenes empresarios de Andalucía, y Raúl Berdonés, presidente ejecutivo del grupo de comunicación Secuoya.

Su participación, en conjunto, no supera el 20% del club. La mayoría sigue en manos de cuatro de sus socios fundadores: Luis García, Javier Blanco, Diego Fernández y José Enrique García. El primer accionista es Luis García, quien ejerce como consejero delegado, con un paquete de en torno al 25% de la entidad, mientras que el resto se reparte de forma desigual entre los socios fundadores.

Según las últimas cuentas disponibles en el Registro Mercantil, Arctic Games finalizó el ejercicio 2018 con una cifra de negocio de 58.365 euros, al alza frente a los 36.634 euros de un año antes. El club registró ese mismo año unos números rojos de 103.908 euros, un 22% más que en 2017.

Ucam eSports, proyecto a largo plazo

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 el año pasado, 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 Mourao, fundador de Penguins, se aseguró una cláusula de alta dirección para garantizar un proyecto a largo plazo y actualmente es co-consejero delegado junto a Tao Martínez. La bicefalia en la dirección ya la había puesto en marcha Movistar Riders un año antes con la entrada de Carlos Acevedo no sólo como máximo responsable junto a Fernando Piquer, sino también como primer accionista.

Team Queso, en busca de nuevos socios

Team Queso fue fundado en 2017 por Álvaro González 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.

Con sede central en Colmenar Viejo, en Madrid, multiplicó casi por seis sus ingresos en 2018. En el último ejercicio con cuentas disponibles en el Registro Mercantil, la sociedad a través de la que opera el club registró una cifra de negocios de 723.055 euros, frente a los 123.711 euros de 2017.

Pese al desarrollo de las ventas, el club obtuvo unas pérdidas similares al año anterior: en 2018, Team Queso registró unos números rojos de 41.891 euros, que se sumaron a los 46.253 euros de 2017. Los gastos de personal y otros gastos de explotación se dispararon de un año a otro: los primeros se multiplicaron por cinco, hasta 288.901 euros, y los segundos por cuatro, hasta situarse en 483.529 euros.

BCN Squad, los últimos en llegar

El caso que más difiere del resto es el de BCN Squad. El club, que se refundó este año tras la salida de Origen, es propiedad de SevenMila, que posee la totalidad del capital. La agencia considera al club “un activo más” de su cartera, clave para desarrollar su estrategia en el sector de los eSports.

Son diez casos que, si bien se diferencian entre sí, presentan patrones comunes e ilustran el mapa accionarial de los clubes de deportes electrónicos en España, que también ha dado un vuelco en los últimos años para afrontar la *fase dos* de su progreso.