

COMPETICIONES

Cencherle (Riot Iberia): “El modelo de la Superliga de ‘LoL’ es replicado por otras filiales de Europa”

El *publisher* apuesta por seguir creciendo en España de la mano de sus principales socios y por introducir el nuevo formato de competición de la modalidad *TeamFight Tactics (TFT)* en el país tras ser anunciado en la escena internacional.

Álvaro Carretero
4 oct 2019 - 04:59



En la industria de los eSports, cumplir diez años y mantenerse en la cresta de la ola aún es una quimera. Para Riot Games, sin embargo, ha supuesto un beneficio, pues han convertido a *League of Legends (LoL)* en un clásico capaz de trascender la temporalidad. La buena salud del proyecto también se aprecia en España, que se ha convertido en el modelo de referencia para otras filiales regionales del *publisher* a través de la LVP y Orange. El reto de cara a 2020: reforzar esta asociación a tres bandas, dar una nueva identidad a la Superliga y preparar el terreno para que *TeamFight Tactics (TFT)* dé el salto a la arena competitiva.

Para pilotar la filial ibérica aterrizó Nicola Cencherle, quien sustituyó a Alberto Guerrero tras ser promocionado como director de eSports en Europa

. Graduado en el IE Business School, toda su trayectoria profesional ha estado ligado a la industria del *gaming* e, incluso, en 2015 fundó su propia empresa, Koth Studio, que dejó en junio para liderar el proyecto de Riot Games en la Península Ibérica.

“Creo que en España se ha creado un ecosistema competitivo muy sólido, con mucha participación y seguimiento”, explica a *Palco23* Cencherle. El directivo, además, asegura que el país cuenta con “la liga nacional de *LoL* más fuerte de Europa” y que “hay filiales replicando el modelo”, especialmente desde que Riot Games decidió que todos los clubes de la LEC debían tener presencia en una liga de ámbito nacional para reforzar el seguimiento de las ligas de sus respectivos países.

"Queremos seguir junto a Orange y la LVP, se han convertido en algo más que *partners*, somos socios en un mismo proyecto"

Sin embargo, más allá del *engage* que generan los clubes, que aspiran a ser el motor de la industria, la estabilidad deportiva y económica ha llegado a través *partners* como Orange y la LVP, que tras ser adquirida por Mediapro, profesionalizó toda su estructura y multiplicó su alcance. “Son más que patrocinadores, nos hemos convertido en socios estratégicos unidos por impulsar nuestro negocio, así que queremos seguir muy de cerca con ambos en el futuro”, asegura.

La propia LVP publicó recientemente un *teaser* en sus redes sociales en el que invitaba a dar un cambio de imagen en la próxima temporada, aunque por ahora no hay nada confirmado y tan sólo hay rumores sobre un posible cambio de nombre. No sería la única competición en hacerlo, ya que Riot Games ha iniciado un proceso de reestructuración de algunos de sus torneos locales en todo el mundo para aumentar el nivel competitivo.

“Todo evoluciona”, afirma Cencherle, sin confirmar el futuro de la competición de *LoL* en España. “La Superliga Orange es la liga europea con más audiencia entre las nacionales y también es la que más calidad imprime a las retransmisiones y los contenidos, pero sí que creo que es momento de llevarla al siguiente nivel y que todos la apoyemos para que sea aún más relevante y aumente su visibilidad”, sostiene.

La Superliga Orange es la que más audiencia tiene

entre las ligas nacionales, aunque se esperan cambios para la próxima temporada

El escenario no puede ser más idóneo, pues el Mundial de *LoL* situará a España en el mapa de los eSports durante las próximas semanas. “Es el reconocimiento a la comunidad española, que siempre llena todos los torneos que organizamos y que ha demostrado que existe un potencial aún mayor en la organización de eventos físicos”, indica, dando pistas acerca del futuro de la compañía en este territorio.

Otra de las apuestas será crear una escena competitiva para *TeamFight Tactics (TFT)*, la última modalidad de juego dentro del *LoL*. El *publisher*, que la semana pasada anunció que en 2020 desarrollará un torneo a nivel mundial, también espera replicarlo en España. “*TFT* ha sido una gran sorpresa, pero la prioridad para el año que viene es desarrollarlo en PC”. Actualmente, el videojuego cuenta con treinta millones de jugadores mensuales en todo el mundo.

Tras cambiar de director general y superar dos hitos, como son el Mundial y el décimo aniversario, el futuro de la filial española se presenta despejado. “Creo que ya estamos en un mercado maduro y que en este punto la prioridad es que sea sostenible, pero para eso tenemos que seguir escuchando a la comunidad de aficionados”, sostiene el ejecutivo de Riot, una compañía que aún no ha desarrollado un segundo videojuego.