

COMPETICIONES

‘Fuego cruzado’ en los eSports: los clubes crearán a su propia liga de ‘CS:GO’ y la LVP se rearma

Los siete equipos que decidieron no renovar la licencia para 2020, entre los que Team Heretics, Movistar Riders y Vodafone Giants, plantean un modelo de gestión en el que tengan una participación activa y mayor poder sobre los ingresos.

Álvaro Carretero
21 nov 2019 - 05:00



Fuego cruzado en el mapa de *CS:GO*. Como si del mismo *shooter* se tratase, LVP y clubes han iniciado una partida en la que no sólo se bate el futuro de este videojuego en España, sino dos modelos de negocio contrapuestos. Mientras unos han defendido la posición de su *comando* y esperan la llegada de refuerzos en forma de nuevos equipos, otros han optado por abandonar la liga y crear una propia tras rechazar ampliar la licencia para competir en 2020. El modelo que cobra más fuerza es el de participar como socios de un nuevo torneo organizado por otra gestora, aunque aún no hay un proyecto definido. Mientras, la LVP ya ha trazado un plan de contingencia para paliar el golpe, según explican fuentes del sector a *Palco23*.

La postura de los clubes que han abandonado la competición es clara: “La propuesta no nos resultaba atractiva y decidimos retirarnos, pero vamos a seguir apostando por CS:GO porque es una parte esencial en nuestras estructuras”, asegura uno de los directivos consultados. Aunque la LVP aún no ha recibido la confirmación oficial, Movistar Riders, Vodafone Giants, Team Heretics, X6tence, Team Queso, MAD Lions y Cream eSports han decidido no renovar su plaza para próxima temporada, aseguran personas próximas a estos equipos.

A partir de ahora se abre un nuevo escenario para ambas partes. Por un lado, la LVP debe cubrir sus vacantes con nuevos equipos, para lo que ya ha convocado plazas y, sobre todo, pondrá a prueba la fuerza de su imagen de marca entre los aficionados ante la ausencia de los equipos referentes. Por otro lado, los clubes también deben trabajar a contrarreloj para diseñar un nuevo ecosistema competitivo que genere recursos, pues no pueden permanecer un año en blanco.

Movistar Riders, Vodafone Giants, Team Heretics, X6tence, Team Queso, MAD Lions y Cream eSports no renovaron su plaza

Aunque aún hay diferentes opciones sobre la mesa, la que cobra más fuerza es “crear una liga propia que esté gestionada por terceros”, asegura otro de los directivos consultados. Se trata de un modelo que guarda ciertas similitudes con competiciones como la Euroliga o la NBA, en la que los clubes serían socios fundadores y se repartirán los ingresos con la gestora que asuma el control del torneo.

Aun así, todas las fuentes consultadas remarcan que este plan se encuentra en una etapa embrionaria, y que no se han producido contactos con otras empresas. “Lo que queremos es que la competición pertenezca a los clubes y que haga crecer el ecosistema de los eSports, no vamos a crear algo nuevo para dar pasos atrás”, sostienen. Es decir, se aboga por tener una participación activa en la gestión y mayor poder sobre los recursos económicos, algo que hasta ahora no alcanzan bajo la gestión de la LVP.

Sin embargo, aún está por resolver su viabilidad, cómo convencer a los patrocinadores para impulsar la futura liga y si los aficionados se mantendrán fieles al tirón de los clubes y se traducirá en mejores resultados de audiencia. “Es una prueba para demostrar quién es el motor de los eSports, si la LVP o nosotros”, señala otro

ejecutivo. De ahí que, por ahora, se haya descartado a la ESL, según indican desde los equipos, de cuya liga de *CS:GO* ya salieron el año anterior por cuestiones similares.

"Queremos que la nueva competición pertenezca a los clubes, que son los protagonistas de la escena competitiva"

Inicialmente, las cuestiones económicas se plantearon como el principal foco de tensión entre ambas partes, aunque el debate es de un calado mayor. Actualmente la liga cuenta con una bolsa de premios de 100.000 euros anuales en *CS:GO* que va íntegra para los clubes. El resto de ingresos que entran (derechos audiovisuales, de imagen...) se reparte al 50% entre la gestora y los propios clubes. "Nosotros pedíamos un mayor reparto de los ingresos y pusimos la propuesta que nos trasladó la organización en manos del equipo legal de la ACE para que la estudiase", indican desde los equipos.

Los clubes trasladaron una contrapropuesta que no encontró acomodo en la liga, que aseguraron que era "imposible" atender esas reivindicaciones. Los ingresos que genera *CS:GO* no llegan a 450.000 euros por temporada, mientras que los gastos de producción, organización de eventos presenciales y el resto de acciones superaron los 700.000 euros en 2019. Dicho de otra forma, aún existe un déficit de cerca de 300.000 euros que esperan reducir a corto plazo con la entrada de más ingresos procedentes de los derechos audiovisuales y otros acuerdos comerciales.

Los clubes, aun así, entendían que el reparto debía ser mayor en 2020, ya que "somos los que realizamos la mayor parte de la inversión y los que arriesgamos nuestros proyectos", asegura uno de los directivos. De hecho, el aumento del nivel competitivo ha provocado que los presupuestos para competir en *CS:GO* se sitúen entre 400.000 euros y 200.000 euros, según las aspiraciones de cada equipo.

Aunque los clubes asumen importantes inversiones, la LVP también ha realizado esfuerzos para que CS:GO comience a ser rentable

Eso sí, a diferencia de *League of Legends*, donde sólo la LVP tiene la licencia exclusiva en España, los equipos del *shooter* no sólo compiten en la Superliga, sino que participan en diferentes torneos menores, ya que Valve, el *publisher* que comercializa este título, no ha apostado por centralizar las competiciones en un solo gestor, como sí ha hecho Riot Games.

Es precisamente esta peculiaridad la que ha propiciado la ruptura. Al no conceder licencias de exclusividad por territorio, los clubes son libres de negociar con Valve la concesión de un nuevo torneo privado, que rivalizaría de forma directa con el de la LVP. “Cifras aparte, no veíamos una evolución en la postura de la liga; planteamos unos mínimos que no quisieron aceptar y tampoco cuentan con nosotros en la toma de decisiones ni en el modelo de negocio”, subraya otro directivo de un club.

Ahora bien, desde hace algo más de un año en la LVP existe una comisión encargada de negociar este tipo de cuestiones con los participantes. Este grupo de trabajo es el que trata de articular cómo debe ser el futuro escenario de los eSports españoles, la relación entre gestora, equipos, *publishers* y el resto de actores implicados en la industria. Se trata de una cuestión de fondo, que trasciende los límites del *CS:GO*, y que ahora también queda en suspenso, pues una vez esté constituida la nueva liga, se producirá un vuelco en la relación entre los principales *skateholders* en España, que pasarán a competir en audiencia y patrocinadores.

La ruptura en *CS:GO* abre cuestiones de fondo, ya que los clubes aún compiten en *LoL* pero serán rivales en otras cuestiones

Ahora bien, mientras los clubes tratan de definir su hoja de ruta, ¿cómo se recuperará la LVP del golpe? Por el momento ha realizado una convocatoria abierta para cubrir las plazas. En menos de una semana ya hay medio centenar de clubes que han presentado su solicitud, por lo que desde la gestora apuntan a que “no es un problema de interés, sino de filtrar para encontrar a los equipos que aúnen una imagen potente y ofrezcan rendimiento deportivo”.

Las candidaturas no han llegado únicamente desde España, sino que clubes internacionales de países como Portugal, Italia y Polonia ya se han interesado en estar presentes el año que viene. Fuentes de la LVP apuntan a que el modelo mantendrá la

misma hoja de ruta y que el objetivo es, como mínimo, repetir los éxitos de audiencia de la temporada anterior. Además, se espera que próximamente se anuncien novedades importantes que den un mayor impulso al torneo.

Lo que por ahora no se ha puesto sobre la mesa es el número de equipos que disputarán la liga de *CS:GO* en 2020. Una de las propuestas pasa por reducirla a diez equipos, aunque se decidirá una vez esté cerrado el plazo para presentar candidaturas. De optar por esta vía, la LVP ganaría dinamismo, ya que tendría menor duración con el objetivo de hacerla más abierta, a expensas aún de terminar de pulir el resto de detalles que afecten a la competición.

Aun así, se trata de un escenario incierto para todas las partes, obligadas a emprender una huida hacia delante en tiempo récord. Pese a la falta de entendimiento, clubes y LVP aún dejan la puerta entreabierta a un futuro acercamiento. “Ahora mismo todo es muy reciente, pero esto no es un punto de no retorno”, afirma uno de los empresarios. “Lo que reivindicamos no es una mejora económica, sino un cambio más profundo, un vuelco en la relación entre clubes y liga”, asegura otro de los directivos. El juego sólo acaba de empezar.