

COMPETICIONES

La Fifa se abona a los eSports y lanza la eNations Cup en 2019

La federación internacional de fútbol ha creado una nueva copa de naciones para su modalidad de deporte electrónico. Competirán 16 selecciones y se suma al eMundial y al eMundialito de clubes como uno de los tres grandes torneos.

Palco23
26 feb 2019 - 13:15

Fifa se anota un tanto en el deporte electrónico. La federación internacional de fútbol da un paso más con el lanzamiento de la eNations Cup (Copa de las Naciones). El torneo, en el que competirán 16 selecciones nacionales, no ha dado detalles acerca de sus futuros patrocinadores, localización, países participantes o formato de competición.

Los equipos participantes saldrán de las diferentes confederaciones que integran la Fifa, la Concacaf, Conmebol, CAF, OFC, AFC y Uefa. Cada nación tendrá que poner en marcha su propio torneo de eFútbol, del que saldrá un ganador que será el representante de su país.

La competición se incluirá como uno de los **ocho grandes** dentro del EA Sports Fifa Global Series, donde ya se encuentran el Fifa eClub World Cup (Mundialito de clubes) y la Fifa eWorld Cup (el Mundial), que tendrá lugar en agosto de este año.

“Después de haber haber introducido con gran éxito la Fifa eClub World Cup en los últimos años, con una competición de equipos, ahora buscamos integrar la idea de selecciones de nuevo”, ha comentado Luis Vicente, director de transformación digital e innovación de Fifa. “La eNations Cup representa un gran avance en lo que a relación con nuestros aficionados respecta, ya que permite al fútbol electrónico la posibilidad de desarrollar nuevos programas en cada país”, ha añadido Vicente.

En 2017, la federación internacional de fútbol transformó su antigua Fifa Interactive World Cup por unas series mundiales. Estas iniciativas se desarrollan gracias a la inversión anual en marketing que EA Sports realiza en el videojuego Fifa, que asciende a 641 millones de dólares. Gran parte de esa cifra sirve para pagar los numerosos contratos de patrocinio que posee, aunque ha tenido rédito económico, ya que en los últimos tres años, los ingresos de la compañía por la saga Fifa representaron más del 11% de su facturación global.