

COMPETICIONES

La LVP ampliará con dos equipos más las Superliga Orange en 'LoL', 'CS:GO' y 'Clash Royale'

La Liga de Videojuegos Profesional ultima la reforma del formato de estos torneos para darles un comercial, mientras que Riot Games confirma los equipos que disputarán la próxima EU LCS.



Guillermo G. Recio
24 oct 2018 - 05:00

La creación de dos plazas en las Superliga Orange de League of Legends, CS:GO y Clash Royale

La Liga de Videojuegos Profesional (LVP) quiere continuar siendo la competición nacional más importante del Viejo Continente, y para ello ha decidido dar otro impulso a las ligas de *League of Legends*, *CS:GO* y *Clash Royale*. Según ha podido saber *Palco23*, la empresa ha tomado la decisión de ampliar en hasta dos participantes más por disciplina cada uno de estos torneos, con el objetivo de hacerlas más competitivas.

La idea de la LVP es cambiar el sistema de competición y calendario, aunque todavía

se desconocen oficialmente sus planes. Según confirman hasta cuatro fuentes distintas conocedoras de los planes, la intención es crear unas competiciones ligeras más largas en el tiempo y tener una copa más importante, como se ha realizado ya con la Iberian Cup de *LoL*, que invita a participar también a los clubes portugueses desde este año. La gestora no ha querido añadir nada más al respecto.

En el caso de la ampliación de plazas en la Superliga Orange de *LoL*, los clubes todavía están a la espera de reunirse con la LVP y Riot Games para conocer cuál es el escenario, ya que todo depende de las European League of Legends Championship Series. De momento, solo se ha confirmado que Vodafone Giants no estará presente, aunque todavía siguen formando parte del proceso los clubes españoles G2 y Movistar Riders.

A la espera de conocer qué equipos estarán en esta competición con contratos a largo plazo, por la que deben aportar alrededor de ocho millones de euros, algunos de los que participen en la EU LCS deberán tener también una plantilla de formación en una liga regional. Por este motivo, se reservan estas plazas a alguno de los clubes de cualquier país que considere oportuno competir en España.

La creación de dos plazas en las Superliga Orange de *League of Legends*, *CS:GO* y *Clash Royale* supone un nuevo paso en España

Sin embargo, de no querer participar en la Superliga Orange, se abrirían las mismas plazas a otros participantes. Se trata de una opción que abriría una ventana de acceso a nuevos equipos, ya que el pasado año esta liga dejó de tener ascensos y descensos, algo que supuso un antes y un después para el Baskonia de eSports, que tras bajar a la *jungla* pudo volver a la primera categoría.

Entre los más interesados, fuentes del sector sitúan a Team Heretics y X6tence, dos de los proyectos más sólidos de la escena nacional. El primero ya ha dejado claro que es un claro atractivo para las marcas pese a no estar en el videojuego rey, ya que cuentan con el patrocinio de San Miguel y de KFC. En cuanto a X6tence, es un club formado por uno de los fundadores de Hawkers y varios exempleados de la *star-tup* que han apostado fuerte con más de medio millón de euros de inversión.

Por otro lado, las dos nuevas plazas de ***Clash Royale*** han despertado también un interés muy significativo, ya que se trata de una modalidad jugada en el móvil y por

tanto es un verdadero gancho para el patrocinio de fabricantes de teléfonos y *telecos*. Entre los más decididos para entrar en la Superliga Orange de este videojuego está X6tence, Wizards y Dragons, un club que el pasado año compró las plazas de G2 en *LoL* y *CS:GO*.

La competición de Clash Royale cada vez atrae a más clubes por su estrecha relación con los fabricantes de móviles

Precisamente, en *CS:GO* también hay varios clubes que tienen intención de participar en este torneo. Los dos conjuntos que más opciones tienen son Team Queso y Cream eSports, el club de Diego Soro que está participado por la agencia de representación y marketing deportivo You First Sports.

Estos planes no hacen otra cosa que reforzar la tendencia de que los eSports son un sector al alza. Según Newzoo, la consultora que realiza los principales informes del ecosistema eSports, se prevé que los deportes electrónicos muevan un total de 908 millones de euros en 2018.

Pomarol resaltó en una reciente entrevista con este diario que su intención es llegar a facturar diez millones de euros en 2018. De confirmarse este pronóstico, la LVP, participada al 50% por Mediapro, crecería un 40% respecto al año anterior. En 2017, las competiciones de la LVP lograron 17 millones de usuarios únicos, un 44% más que en 2016. Gracias a ello, la LVP fue la entidad de eSports en español más seguida en el país, con una cuota de mercado del 87%.