

## COMPETICIONES

# La Superliga Orange completa su alineación: Cream Betis compra la plaza de X6tence en la LVP

El club de eSports fundado por Diego Soro, que recientemente se fusionó con el Real Betis, se incorporará a la competición a dos semanas de su arranque después de que Giants Gaming comprase al equipo alicantino.

Álvaro Carretero  
2 jun 2020 - 13:00



A menos de dos semanas para iniciar la temporada de verano, la Superliga Orange de League of Legends (LoL) tendrá un nuevo integrante. Por el título volverá a pelear Vodafone Giants, ganador las últimas dos temporadas, pero no X6tence. Tras integrarse en la estructura del club malagueño, su plaza en la liga ha sido comprada por Cream Real Betis, que debutará al fin en el torneo tras más de tres años en la lista de espera, según ha podido saber *Palco23*.

El importe que Cream Betis ha abonado por la plaza no se ha desvelado, aunque fuentes del sector aseguran que se trata de un pago casi simbólico, pues la LVP renueva de forma anual las licencias. “La IP (como se llama en el sector a la plaza) en sí

no tiene gran valor ahora mismo; ningún club puede hacer un gran desembolso si no tienes garantizado volver el año que viene”, indican dichas fuentes.

Tampoco hay un presupuesto mínimo para los clubes, que lo único que deben garantizar es tener una estructura profesional y un proyecto a medio y largo plazo. Ninguno de los clubes implicados ha realizado declaraciones sobre esta operación. La LVP, que tampoco confirma la identidad del futuro competidor de la Superliga Orange, sí asegura que Giants presentó una propuesta de venta para vender el slot de X6tence a un tercer club y que aún no ha recibido luz verde por parte de la liga.

## Giants Gaming no podía tener dos plazas en la liga tras comprar X6tence y ha vendido una a Cream Betis

La LVP es quien tiene la última palabra sobre cualquier compraventa de plazas. Al ser una competición de carácter privado y contar con la exclusividad en España de Riot Games, el *publisher*, la gestora puede reservarse el derecho de admisión si el proyecto no presenta garantías económicas y deportivas suficientes. Lo que sí recae en manos de los clubes es el precio a pagar por la plaza y el resto de condiciones que se fijen en la operación.

“Somos una competición privada y lo más importante es garantizar que el proyecto que se presenta es solvente económicamente, tiene un plan a medio y largo plazo, entiende nuestra propuesta de valor y tiene recursos para sacarlo adelante”, aseguran desde la LVP. En este caso, coincidían varios factores. Por un lado, el inminente inicio de la temporada (15 de junio y de forma virtual por el Covid-19) y, por otro, la salida de un club pionero de los eSports y uno de los que mayor masa de aficionados congrega.

Giants Gaming, que no podía quedarse la plaza de X6tence dado que ya tiene la suya propia en la Superliga Orange, optó por buscar un comprador y agilizar así los plazos para la liga, que en otros casos ha de hacer de intermediaria entre el club vendedor y los posibles compradores para garantizar que el hueco no quede desierto. En este caso, en el horizonte malagueño apareció Cream eSports, ya renombrado como Cream Real Betis tras la fusión con el club de fútbol hace menos de un mes.

## Cream Betis y Giants Gaming han copado gran

## parte de la actividad de los eSports españoles las últimas semanas

Pese a que aún no hay una validación oficial por parte de la LVP, la propuesta prosperará para hacer de Cream Betis el décimo integrante de la Superliga de LoL. El club fundado por Diego Soro se unirá a Vodafone Giants, Movistar Riders, Telepizza Team Queso, BCN Squad, S2V eSports, eMonkeyz Club, MAD Lions, UCAM eSports y G2 Arctic.

Aunque la plaza hubiera salido a concurso en lugar de ser comprada, a favor de Cream Betis juegan una gran cantidad de factores: cuenta con el respaldo financiero de la entidad futbolística y antes de realizar dicha fusión, había cerrado una ronda por medio millón de euros. Además, hasta el año pasado disputaba las ligas de *CS:GO* y *Clash Royale* en España y ya tiene presencia en algunas ligas latinoamericanas de *League of Legends* gestionadas por la LVP, por lo que la transición es mucho más sencilla que incorporando a un club aún desconocido.

Cream eSports, de hecho, ya se quedó fuera de la Superliga de LoL en 2018, cuando la LVP aprobó ampliar la liga en dos equipos más, hasta alcanzar los diez clubes. Una de ellas fue a parar a manos, precisamente, de X6tence, mientras que la otra se la quedó Splyce Vypers.

## Cream eSports intentó hacerse con una plaza de ampliación de la Superliga de LoL en 2018, pero la ganó X6tence

El 50% de la Superliga cambia en un año

Cream Betis es el último en lograr una plaza en la Superliga Orange en España, pero los cambios no han dejado de sucederse en el último año. A principios de 2019, Team Heretics se asoció con G2 eSports, fundado por Carlos Ocelote con sede en Berlín, para cumplir el requisito de Riot Games de que cada club tenga presencia en su liga nacional para poder competir en la continental. Tras sólo un año de relación, el club dirigido por Antonio Catena rompió la alianza estratégica para centrarse en los torneos de *CS:GO*, como hará ahora X6tence tras integrarse en Giants.

Su plaza la ocupó este año G2 Arctic, la entidad que surgió tras el acuerdo entre Arctic Gaming y G2 para competir en la Superliga. El club granadino, al igual que Cream eSports, había trabajado durante los últimos años para poner a punto su proyecto de LoL y esperar la oportunidad de comprar una plaza o asociarse a uno de los clubes que ya la tuvieran, como hizo UCAM Murcia, que entonces ni siquiera tenía presencia en los eSports, al absorber a Penguin a finales de 2019.

Otro caso diferente fue el de BCN Squad. El club, nombrado inicialmente Kiyf y desde 2019 como Origen BCN, era la filial del equipo Origen, fundado por el español Enrique Cedeño. Sin embargo, después de que Origen fuera comprado por el grupo Astralis, ya no precisaba de competir en España para cumplir el cupo local de Riot Games. La plaza quedó en manos de la agencia de marketing SevenMila, gestora del club, que en lugar de vender la plaza optó por refundar el club bajo el nombre de BCN Squad.

El caso más similar al de Giants, X6tence y Cream Betis sucedió hace exactamente un año: el de MAD Lions. Sus problemas financieros pusieron en jaque la continuidad del club, lo que provocó su venta a Overactive Media, propietario a su vez del equipo Splyce Vypers. El grupo canadiense disolvió Vypers en España (y posteriormente en Europa) y vendió su plaza en la Superliga Orange a Team Queso, otro de los clubes que estaba en la larga lista de espera que maneja la LVP, a falta de apenas quince días para arrancar la temporada de verano.

## Hace un año se produjo un caso similar en la LVP: Overactive Media compró MAD Lions y vendió la plaza de Vypers a Team Queso

Evitar el mercadeo de plazas

Los cambios constantes en el ecosistema empresarial de los eSports forzaron a la LVP a apostar por un sistema de renovación anual de las plazas para evitar el denominado

mercadeo de *IPs*. De esta forma, la gestora de competiciones se asegura que no haya un posible tráfico de plazas, es decir, revenderlas por un valor superior para hacer caja con ellas, en lugar de garantizar la continuidad de los clubes.

Este mecanismo, aún vigente, es la respuesta a un ecosistema que crecía de forma acelerada y, a menudo, sin orden. En la primera etapa de desarrollo de los deportes electrónicos en España se sucedieron las fusiones entre clubes, así como la desaparición de otros proyectos que no llegaban a alcanzar la rentabilidad y que, de haber tenido una plaza asegurada durante años, habrían podido utilizarla como moneda de cambio para obtener ingresos extraordinarios.

La tendencia comenzó a cambiar hace dos años, cuando los eSports empezaron a abrirse al gran consumo y las marcas no endémicas. Tras un año de transición, en el que los principales clubes comenzaron a sumar activos, en 2020 la industria española de deportes electrónicos se preparaba para un año de reordenación y concentración que debía marcar el punto de inflexión y las bases de la industria en el futuro.

Ante este nuevo escenario de madurez empresarial, con los grandes clubes presentando beneficios de forma recurrente y proyectando su dimensión internacional, la LVP comienza a valorar introducir cambios en dicho sistema, aunque “aún es pronto para valorar cómo encajar las piezas de un puzle tan complejo”, aseguran desde la gestora.