

COMPETICIONES

Riot Games pone rumbo a la rentabilidad de los eSports y pospone su liga de franquicias en Europa

El desarrollador de *League of Legends* cambia el formato de competición para 2018, elimina la Segunda división europea y mejora el sistema de ingresos.

Palco23
31 oct 2017 - 18:17

La liga europea de franquicias de *League of Legends* deberá esperar a 2019. Riot Games, desarrollador del popular videojuegos para ordenadores, ha anunciado los próximos pasos para participar en sus competiciones. El objetivo es elevar el nivel del ecosistema de los eSports en el Viejo Continente y ha decidido posponer un sistema cerrado de competición hasta 2019.

Es decir, que la temporada 2018 de la LCS EU será un curso de transición hasta llegar a la liga de franquicias que ya tienen en Estados Unidos. Para la próxima campaña, Riot cancelará la Challenger Series, la Segunda división europea, con el objetivo de eliminar los ascensos y descensos que se producen en el llamado *split* de primavera, que es algo así como un parón entre dos fases que se juegan en un mismo año.

Para compensar, la compañía propiedad de Tencent creará un torneo europeo que se celebrará cada dos años y al que tendrán acceso los clasificatorios ya creados en las principales ligas nacionales. "El objetivo era crear un entorno para que los equipos crecieran y desarrollaran a sus talentos, así como proporcionar un camino a la cima para las nuevas organizaciones. Desafortunadamente, la estructura actual no cumple con estas metas, generando un sistema de alto riesgo sin estabilidad profesional", ha detallado Riot.

Para la LCS EU 2018 también se ha cambiado de formato, pasando de una liga al mejor de tres partidos con sólo un enfrentamiento entre todos los equipos, además de limitar los días de retransmisión a viernes y sábado. “Con una temporada completa para planificar de antemano, los equipos tendrán más seguridad a la hora de hacer inversiones en infraestructura, patrocinios, listas y estrategias de equipo. Es también un paso hacia nuestro plan a largo plazo de asociarnos con los equipos para construir una liga más estable”, ha señalado la compañía.

Además, con la idea de intentar hacer de la competición un evento sostenible económicamente, durante la próxima temporada se aumentarán las ayudas a los clubes participantes. Riot dará más importancia a las audiencias, otorgando mayores ingresos a los que aporten mayor seguimiento a la LCS. A su vez, los equipos con más base de aficionados lograrán más patrocinios, argumenta Riot.