

COMPETICIONES

Un grupo tecnológico japonés invierte tres millones en la española League of Professional eSports

La competición de deportes electrónicos, fundada por Xavi Cortés y formada por los clubes deportivos tradicionales compitan entre ellos en videojuegos, se alía con Akatsuki, una compañía desarrolladora de videojuegos para móviles.



Guillermo G. Recio
5 nov 2018 - 04:59

La LPE no tendrá videojuegos deportivos ni de carácter bélico, algo que ayudará a conge

El interés de los clubes deportivos españoles en eSports no cesa, y aunque hasta el momento algunos han realizado varias pruebas para entrar en este segmento, ahora nace una nueva competición dispuesta a convencer a la mayoría. Es la League of Professional eSports (LPE), fundada por Xavi Cortés, un profesional del sector que empezó su trayectoria como **gamer** antes del año 2000 y que ahora ha conseguido una inversión de tres millones de euros para poner en marcha este proyecto.

El propio Cortés, que lleva más de 23 años en el sector, explica a *Palco23* que la filosofía de esta competición es que los mejores equipos de deporte tradicional compitan entre ellos en una misma liga. “Queremos que se convierta en una sección más de estos clubes”, como hacen entidades como el FC Barcelona, que más allá de fútbol tiene baloncesto, balonmano, fútbol sala y hockey, entre otros. De hecho, el Barça ya ha confirmado su presencia en este torneo.

El proyecto cuenta con Esportia como accionista, una consultora encargada de asesorar a clubes de deporte tradicional en materia de eSports, aunque no ha sido hasta ahora cuando han conseguido el impulso económico más importante, que procede de Asia. Se trata de Akatsuki, una compañía nipona desarrolladora de videojuegos para móviles que ha decidido convertirse en el socio mayoritario del proyecto con una inversión inicial de tres millones de euros.

La LPE no tendrá videojuegos deportivos ni de carácter bélico, algo que ayudará a congeniar con la filosofía de los clubes

Aunque la idea es que se destinen más recursos a medida que la LPE evolucione, este espaldarazo servirá para iniciar sus operaciones antes de que finalice el año.

“Queremos cambiar el mundo de los eSports, y vamos a trabajar con ellos como si fuera un deporte tradicional”, señala Cortés, en relación a iniciativas que emulen al fútbol como celebrar los sorteos de emparejamientos como si de una Champions League se tratara.

Pero tratar de imitar al deporte tradicional no implica jugar a videojuegos relacionados con los mismos, ya que ni en las sagas de *Fifa* ni en las de *Pro Evolution Soccer* se encuentra la gran audiencia de los eSports. “Los videojuegos en los que se compita estarán libres de contenido ofensivo, tendrán unas reglas de *fair play*, transparencia y serán igualitarios para todos”, detalla. De esta manera, salvan reticencias sobre los juegos como *Call of Duty*.

Es decir, que no se distinguirá entre mujeres y hombres ni discapacitados, por lo que el único medidor será la calidad de los *gamers*. En cuanto a las disciplinas, la LPE todavía está en conversaciones con varios *publishers*, aunque ya se puede confirmar que una de las primeras ligas será de *Rocket League*, el famoso videojuego similar al fútbol en el que un coche debe meter gol en la portería contraria.

El modelo de negocio de la LPE idéntico al cualquier liga de deporte tradicional, con patrocinios, derechos de TV y entradas

Más allá del club blaugrana, también se han unido el FC Ajax, el Galatasaray SK, el Santos FC, la Real Sociedad el Villarreal CF y el Getafe CF, que precisamente presentó a su escuadra de *Rocket League* hace unos días. Aunque de momento todo son entidades de fútbol, el objetivo es que también se unan grandes organizaciones de baloncesto, fútbol americano y béisbol en Estados Unidos, así como de críquet en la India. Para el pistoletazo de salida emitirán con *casters* en castellano, inglés y chino.

“Una de las claves será poder ver un enfrentamiento entre el Barça y los New York Yankees, algo imposible que ocurra en el deporte tradicional”, aspira Cortés. Y ahí está el poder de convicción de esta competición, el deseo de los clubes de internacionalizar su marca en mercados estratégicos como China, India, Estados Unidos o Brasil.

Las entidades participantes ya anunciadas empezarán a competir en pretemporada este mes de diciembre, aunque la competición oficial no tendrá comienzo hasta enero de 2019. Para esta campaña inaugural habrá una bolsa de premios de 500.000 euros, y es que una de las claves es que los clubes deportivos no vean la entrada en eSports como un gasto, sino como una inversión.

El modelo de negocio de la LPE es perfectamente replicable al de cualquier liga de deporte tradicional. Patrocinios, derechos de televisión, *merchandising* y entradas, aunque todo ello aún queda a largo plazo, ya que son conceptos por los que no empezarán a tener ingresos este mismo año. ¿Logrará esta nueva competición replicar el sistema de las grandes ligas deportivas?