

EQUIPAMIENTO

Piqué crea una gestora de torneos de 'e-sports' tras inyectar 158.000 euros en Kerad Games

M.Menchén/G.G.Recio
2 ago 2016 - 05:00

Gerard Piqué eleva su apuesta por la tecnología y los deportes. El jugador del FC Barcelona ha decidido reforzar el holding creado a partir de Kerad Games, la empresa de videojuegos con la que se estrenó en el mundo de los negocios y con la que quiere hacerse un hueco en la industria de los *e-sports*. Por lo pronto, ha inyectado 157.800 euros en la desarrolladora de la aplicación *Golden Manager* y ha creado diferentes sociedades para aprovechar el auge de los deportes electrónicos.

Fuentes de la compañía prefieren no desvelar más detalles de los que figuran en el Registro Mercantil, en referencia a la creación de E-Sports Media Rights, que arranca con sólo un capital de 3.000 euros y el objeto social de "la organización de eventos deportivos y competiciones de videojuegos, gestión de derechos de imagen y retransmisión audiovisual".



Gerard Piqué, en una imagen de archivo junto al equipo de Kerad Games en sus inicios.

El administrador único de la sociedad es Alberto Guerrero, director general de Kerad Games, y quien también figura como responsable de otra sociedad creada este verano: Kerad Esports, que podría dedicarse al desarrollo de aplicaciones en este mundo y nace con una aportación inicial de 35.000 euros.

Además, y en este caso con el padre del futbolista, Joan Piqué, como administrador, se ha constituido GLC Esports Media Rights, una sociedad creada para ser titular de participaciones empresariales y a la que se ha inyectado de inicio 37.750 euros. A su nombre también figura Kerad Global Events, pensando en la "organización de ferias, eventos, torneos, competiciones deportivas, culturales, lúdicas, así como las actividades relacionadas con las relaciones públicas en el sector de la organización de ferias, etcétera".

La apuesta de Piqué por este sector no es casual. El mundo del deporte se ha volcado los últimos meses con grandes apuestas dentro de los *e-sports*, un mundo que, según Deloitte, mueve sólo en Estados Unidos unos 500 millones de dólares (447 millones de euros). Además de todo lo que pueda significar como propio negocio también lo es para seducir a la generación *millennial*, ya que el 75% de los jugadores tiene entre 18 y 34 años.

Fuera de España, ya hay grandes corporaciones audiovisuales que han entrado de lleno en los deportes electrónicos como Turner y WME-IMG, que distribuirán la temporada inaugural de la Eleague en más de 80 países del mundo. También destaca la entrada de profesionales del deporte como el exjugador de la NBA Shaquille O'Neal,

y los jugadores de la MLB Alex Rodríguez y Jimmy Rollins, que han invertido en el equipo de *e-sports* NGR eSports.

En España, el Laboral Kutxa Baskonia de la ACB fue el primer equipo de deporte profesional en contar con un equipo de e-sports. En fútbol, el Valencia CF creó hace unos meses su propia plantilla para competir en torneos de deportes electrónicos, convirtiéndose en el primero de La Liga que entra en este negocio tras una primera experiencia de la UE Llagostera.

Sin embargo, en el aspecto audiovisual y más comercial de los *e-sports* tan sólo ha habido dos apuestas. Por un lado, AMC Networks, productora de canales temáticos como Canal Cocina, Historia y Odisea, entre otros, llegó hace unos meses a un acuerdo con la plataforma de videojuegos Machinima para lanzar el primer canal de suscripción bajo demanda (SVOD) con contenidos exclusivos en España y Portugal. Por otro lado, Vodafone ha lanzado un nuevo programa de televisión sobre *gamers*, que acercará al público el día a día de su equipo profesional de e-sports, el G2 | Vodafone.



Gerard Piqué, junto a los promotores de la bebida isotónica 426miles. /LV

De la tecnología a la alimentación, una cartera de inversiones diversificada

Desde el entorno del jugador no han querido realizar ninguna manifestación adicional sobre sus intenciones en esta industria, en la que está presente desde que en 2011 decidió lanzar su propio videojuego en la que se prioriza la gestión de un club de fútbol

al hecho de jugar el partido, como venían ofreciendo todos los simuladores.

En noviembre de 2015, según los últimos datos disponibles, la *app* ya había superado los ocho millones de descargas de usuarios repartidos en más de 200 países. Entonces, la tasa de conversión de usuarios que decidían pagar por disponer de más recursos se situaba en torno al 3%, con un gasto medio de 30 dólares (26,8 euros).

Este proyecto no es el primero que el futbolista catalán crearía en el mundo digital a partir de Kerad Games, ya que a principios de 2016 se unió con el grupo de medios Unidad Editorial para lanzar el Indepev Game Festival. Se trata de un evento en el que animaron a los desarrolladores de videojuegos a presentar sus propuestas, con la opción de optar a un premio de 10.000 euros y recibir apoyo para finalizar la aplicación y comercializarla. El ganador fue Nec, un juego del género puzzle desarrollado por estudiantes de la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC).

Fuera del mundo tecnológico, la última apuesta de Piqué ha sido 426 Miles, una bebida isotónica en la que también ha invertido su excompañero Carles Puyol y que ha fabricado Noel Alimentaria. No es la primera vez que el central blaugrana se asocia con la familia Boix Bosch, ya que en 2013 invirtió junto a ellos en Natrus, un fabricante de hamburguesas naturales. De la primera compañía posee el 33%, mientras que en la segunda ostenta un 40% del capital.

Ya en en el sector de la moda, su única inversión conocida es Kypers, una marca de gafas de sol que, según consta en su página web, ya dispone de acuerdos de licencia con el propio Barça, el Valencia CF y la Real Federación Española de Fútbol (Rfef).