

## Los eSports baten récords con 173.000 'fans' en las finales de la ESL de Katowice

Palco23

17 mar 2017 - 10:50

Tras un 2016 donde los eSports han pasado a ser conocidos por millones de personas ajenas a los videojuegos, en el primer gran evento del año se han batido récords. Las finales del Intel Extreme Masters (IEM), organizadas por la mayor gestora de este tipo de eventos del mundo, ESL, ha sumado 173.000 aficionados en los dos fines de semanas que se ha celebrado.

Las finales disputadas en Katowice (Polonia) han llegado a más de 46 millones de espectadores únicos *online*, lo que supone un crecimiento del 35% respecto al año pasado. Este ha sido el evento más retransmitido en la historia de ESL, con 70 *partners* de televisión y digitales de todo el mundo, que han producido y distribuido contenido en 19 idiomas.

A través de las retransmisiones en directo, los mini-vídeos y características a medida en Twitter y Facebook, la World Championship ha llegado también a 55 millones de fans en redes sociales, superando la cifra de 30 millones del año pasado. También ha habido novedades, como la unión entre Intel y ESL junto con SLIVER.tv y WonderWorld VR para ofrecer a los *fans* una visión en primera persona de la acción gracias a la nueva experiencia virtual en el estadio que ofrece un espacio inmersivo 360 grados.

Este sistema incluye estadísticas en directo, repeticiones de jugada y resultados en tiempo real. La retransmisión en realidad virtual ha tenido un crecimiento del 200% si se compara con la primera retransmisión de realidad virtual en directo de la IEM, en Oakland, donde 340.000 espectadores únicos de esta tecnología.

En esta edición, los mejores equipos del mundo se enfrentaron para llevarse parte del premio de 650.000 dólares en los tres títulos más importantes de eSports: Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), League of Legends, and StarCraft® II. "No puedo creer que el evento ya haya cumplido cinco años en Katowice. Cada vez es más grande y más espectacular", ha declarado Michal Blicharz, vicepresidente de juegos profesionales en ESL.

"Intel Extreme Masters Katowice ha sobrepasado todas las expectativas con una asistencia y audiencia de récord", ha declarado Frank Soqui, director general de

---

# PALCO23

---

realidad virtual y videojuegos en Intel. "La pasión por los eSports desde la comunidad saltaba a la vista e Intel está orgulloso de continuar ofreciendo las mejores experiencias de juego a los fans de todo el mundo, tanto si es con los torneos IEM, aumentado el contenido en VR o mejorando la forma de jugar con los procesadores y la tecnología de Intel", ha añadido.