



La mayor liga de deportes electrónicos arranca el 5 de febrero en Tenerife

El Cabildo e Innova 7 alcanzan un acuerdo con la Liga de Videojuegos Profesional para la celebración de este evento de inauguración

Los tres comparten el objetivo del fomento del uso de las nuevas tecnologías y la inculcación de valores sociales propios para construir una economía basada en el conocimiento

Tenerife– 18/01/2017. La liga más importante de deportes electrónicos (eSports) del ámbito nacional ha querido que su jornada inaugural sea en Tenerife. El domingo 5 de febrero todos los aficionados a los eSports de la Islas podrán vivir en directo el comienzo de la Superliga Orange, desde la Sala Sinfónica del Auditorio de Tenerife Adán Martín.

La decisión de que esta nueva Superliga Orange arranque en Tenerife se debe al acuerdo entre la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) el Cabildo y la Asociación Innova7, según explicó hoy [miércoles 18] el consejero del área Tenerife 2030, Antonio García Marichal, en el acto de presentación en la que también estuvieron presentes el CEO de Fandroid Entertainment, empresa a la que pertenece LVP, Jordi Pomarol; el presidente de Innova 7, Marce Concepción y el director deportivo de Mayek Club, equipo de eSports de Canarias, David Lázaro.

Todos coincidieron en señalar que comparten objetivos en el fomento del uso de las nuevas tecnologías y la inculcación de valores sociales propios para construir una economía basada en el conocimiento, pilares sobre los que se asienta la iniciativa Tenerife 2030.

García Marichal recordó que “los objetivos de Tenerife 2030 se caracterizan, además, por potenciar valores y habilidades propias del siglo XXI como el trabajo en equipo, la perseverancia, la tolerancia al fracaso, la resolución de conflictos o la comunicación”. Para Jordi Pomarol, “todo esto va en consonancia con los valores que la Liga de Videojuegos Profesional”. El responsable de Fandroid Entertainment señaló que el 22 por ciento de los jóvenes siguen los deportes electrónicos que en España se sitúa en el top cinco de las audiencias de deportes.

Además de los valores anteriormente mencionados, existen multitud de profesiones nuevas y reconvertidas convergiendo en torno a los eSports. En este sentido, García Marichal insistió en el trabajo que realiza el Cabildo, potenciando el fomento de actividades formativas orientadas a los sectores con muchas posibilidades de desarrollo en la Isla en el futuro. Por su parte, Pomarol indicó que se está trabajando para que los deportes electrónicos se conviertan en una de las industrias más importantes del futuro en España. En este objetivo profesional también coincidió, Marce Concepción, de Innova 7. “Buscamos oportunidades”, aseguró.

Junto a los jugadores profesionales, también gestores y asesores, profesionales del marketing y la comunicación, diseñadores gráficos, creadores de contenido audiovisual o periodistas especializados en el sector son algunos de los ejemplos de estas nuevas profesiones que surgen en torno a los deportes electrónicos.



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

Por este motivo, dentro de esta parada que realiza la Superliga Orange, habrá una jornada formativa relacionada con el sector del deporte electrónico que desde siempre ha servido como vía de alfabetización digital y continuará siendo uno de los principales incentivos para la misma.

David Lázaro, de Mayek Club, recordó que, debajo del espectáculo, también hay un gran trabajo, el de los jugadores que se esfuerzan y preparan para dar lo mejor en cada temporada.

OTROS DATOS

→ **Calendario**

El jueves día 2, los equipos de producción de LVP se desplazarán con distintos invitados a lugares destacados de Tenerife para recopilar recursos de foto y vídeo a utilizar durante la temporada.

El viernes día 3, se celebrará una cena de recepción a los invitados y presentación de las novedades de la Superliga Orange en el Salón Nivaria del Grand Hotel Mencey.

El sábado 4 de febrero se realizará una rueda de prensa dedicada a dar detalles sobre la liga, la colaboración entre esta y los patrocinadores, etc. a los medios generalistas y especializados. También se llevarán a cabo unas actividades formativas en forma de charlas coloquio impartidas por expertos de diferentes áreas de los eSports, No faltarán las actividades dedicadas a la interacción entre jugadores y clubes y los seguidores asistentes al evento.

El domingo 5 se disputarán cuatro rondas al mejor de dos partidas entre todos los equipos que conforman la Superliga Orange, dando así comienzo a la temporada regular de la misma. Este acto se llevará a cabo en la Sala Sinfónica del Auditorio de Tenerife Adán Martín.

→ **¿Qué es la Superliga Orange?**

La Superliga Orange es el nuevo nombre de lo que antes se conocía como División de Honor, la mayor y mejor liga nacional de League of Legends a nivel europeo y nace con el objetivo de convertirse en “la (R)evolución de los eSports en España”. Con este nuevo alcance, la Superliga Orange contribuirá a situar a la Liga de Videojuegos Profesional (empresa del grupo MEDIAPRO) como un referente mundial. La ya antigua División de Honor evoluciona en Superliga Orange y contará con dos competiciones de League of Legends (Superliga y Segunda División) y una de Call of Duty, por el momento.

→ **¿Qué hace de la Superliga Orange la mejor liga nacional?**

§ Producción audiovisual a nivel televisivo: a partir de ahora, las retransmisiones se harán en dos platós de formato televisivo en la sede del grupo MEDIAPRO en Barcelona. Con programas previos y debates en torno a los partidos, además de gráficas y estadísticas en tiempo real, así como una calidad de imagen y sonido sin igual, harán las delicias de los seguidores de los eSports.

§ Más y mejores contenidos: derivado del primer apartado, la LVP incrementará los contenidos relacionados con la competición, mejorando notablemente su calidad gracias a la ampliación del equipo técnico audiovisual. Además, contarán con una unidad móvil que podrá trasladarse hasta las sedes de los clubes para elaborar entrevistas y/o reportajes.



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

§ Sistema de retribución para los clubes: similar al que utiliza la Liga de Fútbol Profesional, los clubes percibirán una retribución que les ayudará a seguir profesionalizando su estructura, promocionarse y aumentar su exposición. Esto es posible gracias a la nueva colaboración entre Orange, Mediapro y la Liga de Videojuegos Profesional.

§ Mayor profesionalización: en relación con lo anterior, tanto la LVP como los clubes fomentarán una mayor profesionalización de árbitros, entrenadores y empleados de cada club, incluyendo, por supuesto, a los jugadores.

§ Presencia territorial: la Superliga Orange organizará un nuevo recorrido de eventos presenciales, comenzando el mismo en la isla de Tenerife.

→ Glosario

eSports. Término proveniente de los vocablos anglosajones “Electronic Sports” utilizado para referirse a las competiciones de videojuegos entendidos como deporte. El equivalente en español es “Deportes electrónicos”

League of Legends (LOL). Juego de género MOBA. Es el deporte electrónico más jugado del mundo, con millones de suscriptores. Los campeonatos de League of Legends tienen más seguidores que muchos campeonatos de deportes tradicionales.

MOBA. Término que proviene de las siglas Multiplayer Online Battle Arena (campo de batalla multijugador en línea), es un subgénero de la estrategia en tiempo real en el que a menudo dos equipos de jugadores compiten entre sí, con cada jugador controlando un solo personaje.

Influencer. Personas con gran presencia y credibilidad gracias a su conocimiento, contactos y personalidad en cierto sector.

Streaming. Término anglosajón utilizado para referirse a la retransmisión de contenidos multimedia en directo a través de Internet.

Club. Equipo deportivo, en el ámbito de este documento, centrado en disciplinas electrónicas. En este documento se utiliza equipo y club de forma indistinta para hablar de estas entidades.

LCS. League of Legends Championship Series es la categoría reina a nivel internacional de League of Legends, el eSport más seguido del mundo.

Viewing Party. Evento dedicado al seguimiento a través de internet o televisión de un acontecimiento. En el ámbito de este documento se refiere a un lugar físico (como una sala de cine, bar o similar) acondicionado, mediante pantallas y sonido, para el disfrute de partidas disputadas en otro lugar.

LVP. Liga de Videojuegos Profesional. Una liga de deportes electrónicos que incluye distintas disciplinas como League of Legends o Call of Duty.

Es la principal liga nacional de Europa y la competición más importante de España.

Riot Games. Empresa desarrolladora de videojuegos, creadora de League of Legends y gran impulsora del deporte electrónico.

→ Equipos invitados

§ **ASUS ROG Army:** el actual campeón de la Final Cup de la antigua División de Honor (ahora Superliga Orange) destaca por la cohesión de su grupo, su estabilidad desde hace varias



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

temporadas y su cercanía con el público. Este año, además, logró el pase a la fase clasificatoria de las Challenger Series, aunque no pudo vencer en la misma.

§ **KIYF:** Después de 4 años, KIYF e-Sports Club es ya uno de los clubes referentes, siendo el único club Multisquad del panorama nacional que cuenta con equipos de primer nivel en las principales disciplinas de los eSports.

§ **G2 Vodafone:** Subcampeón este año y campeón la temporada pasada, G2 Vodafone fue construido con verdadero amor trayendo la innovación de la industria con valores principales como la profesionalidad, dedicación sin igual y siempre teniendo en cuenta las decisiones de la comunidad.

§ **Valencia CF eSports:** este club nace con el firme objetivo de llegar a ser uno de los equipos de referencia en Europa en un plazo medio. Con el fin de atraer a los aficionados valencianistas a los eSports, han decidido comenzar su proyecto compitiendo en la liga nacional más fuerte del viejo continente: la LVP.

§ **The G-Lab Penguins:** con solo un año de vida, han conseguido clasificarse hasta las semifinales de la Final Cup. El equipo cuenta con integrantes tanto españoles como extranjeros, todo para buscar un grupo de jugadores promesa y comprometidos, pero sin descuidar el confort de cada jugador a nivel personal y profesional.

§ **ThunderX3 Baskonia:** ThunderX3 Baskonia nace de la fusión entre el club de baloncesto Saski Baskonia y el club de eSports Baskonia Atlantis en julio de 2015. Tras un exitoso año, Baskonia integra totalmente la división de e-Sports en su estructura y el equipo, que pasa ya a denominarse ThunderX3 Baskonia.

§ **Giants Only the Brave:** Nacido en 2008, Giants es la referencia española en el ecosistema global por excelencia. Llamaron a la puerta de Europa por primera vez en 2012 con su clasificación para la LCS (máxima competición continental). Su estructura deportiva es única y pionera en España, integrando en sus divisiones diferentes equipos con el propósito de formar y promocionar nuevos talentos, siendo su equipo de Superliga Orange el principal caso de éxito nutriendo de cuerpo técnico y jugadores a la plantilla LCS.

→ **Datos de interés**

Esta primera parada de la nueva Superliga Orange de League of Legends viene con mucha fuerza. Sin embargo, no es algo que haya surgido de manera espontánea. League of Legends es un videojuego que lleva siete años en el panorama mundial y cuenta con más de 100 millones de usuarios por todo el planeta. En cuanto a la escena competitiva cada vez se mueve más dinero y genera más expectación. En el año 2014, las finales mundiales de League of Legends acumularon más espectadores que la final de la NBA.

Este año, los mundiales se celebraron en estados unidos, siendo la final en el Staples Center de Los Ángeles, registrando un lleno absoluto durante las más de cinco horas que duró la final. El montante a repartir entre los finalistas ascendió a cinco millones de dólares.

→ **¿Cómo se juega a League of Legends?**

Los jugadores (llamados invocadores) se enfrentan entre ellos dividiéndose en dos equipos de cinco miembros cada uno. Antes de empezar la partida, cada equipo debe denegar tres personajes al rival. Seguidamente, los jugadores escogen a sus personajes, de entre casi 140, y comienza la partida.

Los jugadores de cada equipo aparecen en su respectiva área del mapa, dentro de su base, situadas ambas diametralmente opuestas. Es en la base de cada equipo donde se encuentra su



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

nexo. El objetivo del juego, y lo que determina el equipo ganador, es destruir el nexo del equipo rival.

En cada base aparecen cada 30 segundos oleadas de súbditos, personajes no jugadores de inferior ataque y vida, los cuales avanzan por las líneas apoyando los asedios. En la jungla (secciones que no forman parte ni de las bases ni de los carriles) hay criaturas neutrales que se mueven poco o nada de su posición y que aparecen y reaparecen cada cierto tiempo, algunos de los cuales ofrecen bonificaciones (buffs en inglés) temporales o permanentes. Cada jugador puede matar súbditos, torretas y campeones enemigos, así como criaturas neutrales, para obtener oro y experiencia (farm en inglés). Con el oro se compran objetos para aumentar estadísticas (ataque, defensa, vida, etc.) y con los niveles se mejoran las habilidades del campeón.

→ **¿Por qué es tan popular?**

Aunque, evidentemente, los factores son muchos y diversos, los expertos y analistas coinciden en un punto: la popularidad de League of Legends reside en su relativa sencillez de aprender a ser jugado y en su alta dificultad a la hora de ser dominado de manera competitiva. Así, se producen un abismo entre los jugadores casuales o medios y los profesionales. Algo similar a lo que pasa con cualquier deporte tradicional, como el fútbol, que se juega de manera informal entre amigos, pero luego tiene una vertiente competitiva dividida por niveles y cuya máxima competición despierta el interés de los aficionados al mismo.