



Ligas mundiales de *gaming* enfrentan a un nuevo retador: COVID-19

❖ Ante una ágil transmisión del coronavirus, la industria de los videojuegos sufre una pausa indefinida en lo que a torneos se refiere

[Carlos Cruz]

El auge de los videojuegos en los últimos años nos ha dejado eventos memorables, como la presentación de *Imagine Dragons* en el *Worlds* (2014) y la actuación en vivo del grupo KDA (2018) o la edición en el Estadio Nacional de Pekín en 2017, para el que se agotaron las entradas, estadio que fuera usado como sede de apertura y clausura de los Juegos Olímpicos de 2008.

De modo que han sido este tipo de eventos los que han dado entrada a que la agenda de grandes recintos albergue eventos y competencias de esports. Sin embargo, este 2020, un agente externo ha repercutido en la realización de torneos y eventos, el COVID-19 (coronavirus de Wuhan), ha afectado eventos como el *MSI 2020*.

“Sé que muchos están esperando más información del *Mid-Season Invitational 2020*, y estamos ansiosos de compartirla. Sin embargo, como la comunidad internacional sigue enfrentando el COVID-19 (también conocido como coronavirus), tuvimos que ajustar nuestros planes y aplazar los anuncios de fechas y sedes del *MSI 2020*. Seguimos comprometidos a que el evento se lleve a cabo, pero la seguridad de nuestros jugadores y aficionados tiene prioridad, incluso por encima de la integridad competitiva, que también valoramos fuertemente”, informó John Needham, director global de Esports de Riot Games, a través de un comunicado.

“El *Mid-Season Invitational* es un espectáculo en el que vemos a los mejores equipos de nuestro deporte, y nuestra meta es cumplir las expectativas del público de tener un evento inclusivo a nivel global que considere la participación de todas nuestras ligas. Quiero agradecer a nuestros aficionados, equipos, socios y jugadores por toda su paciencia mientras continuamos planeando el evento. Volverán a saber de nosotros cuando tengamos nueva información relevante que compartir”, añade el mismo, el cual fue publicado el pasado martes 25 de febrero en la cuenta de Twitter de Riot Latinoamérica.

No obstante, no ha sido el único afectado. La liga china de *League of Legends* ha optado por no llevarse a cabo, mientras que la liga coreana de este mismo videojuego se está jugando sin la asistencia de espectadores.

Asimismo, algunos videojuegos como *Counter Strike*, también se han visto afectados, ya que las finales del *Intel Ex-*



ESPECIAL

Intel Extreme Masters es la gira mundial de juegos profesionales más antigua del mundo, iniciada en 2006.

treme Masters Katowice, uno de los eventos más importantes de esta franquicia, se realizarán sin público asistente. Dicha noticia acaba con los rumores existentes sobre exhaustivos controles sanitarios previos a la entrada del evento. La decisión fue tomada por el gobernador de Silesia, Jaroslaw Wiecek.

“Nos rompe el corazón decir que hoy nos informaron, dados los cambios constantes de la situación de salud global, que el Campeonato *Masters del IEM Katowice 2020* ha sido cerrado para el público por el gobierno polaco de Silesia, horas antes de que abrieran las puertas”, informó

la cuenta oficial de Intel Extreme Masters.

Los organizadores del evento aprovecharon para reafirmar que la salud y el bienestar de los asistentes están por encima de todo y aclararon que su equipo ya está trabajando para realizar los reembolsos a los usuarios que ya habían adquirido sus boletos. Un detalle importante es que el evento no se cancela, sólo se jugará a puerta cerrada, con planes de transmisión, tal como ya lo habían mencionado.

Overwatch League también se vio en la necesidad de postergar los torneos que se jugarían en China y Corea del Sur, donde el equipo Seoul Dynasty jugaría como local. En su cuenta oficial de Twitter la liga prometió mantener informados a los fanáticos sobre el futuro del torneo y donde se realizarán los encuentros correspondientes a las semanas 5, 6 y 7 de la principal liga de *Overwatch*. Mientras que los equipos chinos han tenido que abandonar el país.

En un curioso dato, Seoul Dynasty anunció que los ingresos de taquilla de estos encuentros serían donados a centros médicos en apoyo a las personas afectadas por el COVID-19. Aunque, por otro lado, ya trabajan para hacer el reembolso a los asistentes que habían adquirido sus pases.

Por su parte, el *PUBG Global Series*, evento que da inicio a la carrera por el títu-

lo mundial, el cual se disputaría en Berlín el próximo abril, fue pospuesto como medida preventiva y con bastante tiempo de maniobra en caso de un hipotético cambio de fecha o sede.

“Con la salud y la seguridad de nuestros jugadores, empleados y seguidores como principal prioridad, hemos tomado la difícil decisión de posponer el evento *PGS: Berlín* de abril. Las fechas y horas de los clasificatorios regionales también pueden estar sujetas a cambios. El plan para albergar cuatro eventos de esports globales de *PUBG* en 2020 continúa sin cambios. Estamos explorando todas las opciones para saber cuándo se puede realizar el evento”, explicó *PUBG Corp*.

De modo que el COVID-19 no sólo complicó la organización de los Juegos Olímpicos de Tokio, sino que también afectó a una de las industrias más jóvenes del entretenimiento que, hasta hace relativamente poco tiempo, había logrado tener un crecimiento importante.

Dato: La *Worlds Electronic Esports Games* también está suspendida hasta nuevo aviso. Una pésima noticia para los equipos latinoamericanos Isurus Gaming (masculino) y 9Z (femenino) de *counter strike* y para el jugador Rey Molina de *Pro Evolution Soccer 2020*.

“Con la salud y la seguridad de nuestros jugadores, empleados y seguidores como principal prioridad, hemos tomado la difícil decisión de posponer el evento *PGS: Berlín* de abril”