

## **El crecimiento de League of Legends se dispara en 2019**

**Continentalmente, La LEC ha crecido un 43,2% en comparación con 2018, el último año de la antigua LCS EU. En España, la Superliga Orange aumenta en un 79,5% los espectadores con respecto a 2018 en su primer split de competición. La liga de institutos está presente en 10 comunidades autónomas con 450 institutos compitiendo, mientras que la de universidades cuenta con 57 centros en 2019. El Circuito Tormenta tendrá un 50% más de paradas y prevé multiplicar el número de inscritos**

2019 se presentaba como un año de cambios en el panorama competitivo de League of Legends. La creación de la League of Legends European Championship (LEC) supuso un nuevo reto para Riot Games en Europa y, a su vez, para los equipos y las ligas regionales en el escenario continental. Tras el primer split de competición, los números de la audiencia revelan que todo el progreso desde el año pasado ha ido en la dirección correcta.

“Las audiencias de las competiciones locales, europeas y mundiales continúan creciendo año tras año y España es el país europeo donde más han aumentado. La buena salud del juego, el crecimiento de la Superliga Orange, el lanzamiento de LEC y el trabajo realizado en la base de la pirámide competitiva con los torneos amateur, universitarios y en institutos, están dando sus frutos. No solamente impulsando las audiencias sino también con la generación de talento que da el salto a la competición profesional”, destaca Alberto Guerrero, Head of Esports Europe en Riot Games.

A nivel europeo, LEC ha batido récords respecto a 2018. En la retransmisión en castellano de la máxima competición europea se han alcanzado las 2.362.125 horas visualizadas, un 46,5% más que en la temporada anterior. Por otro lado, LEC destaca como la liga con más sponsors generalistas de todos los esports.

Durante las finales de Róterdam se alcanzó un pico de 250.000 espectadores y un total de 2,4 millones de horas visualizadas en todo el fin de semana del evento. Estos números convierten al League of Legends en el sport más visto de Europa. Por su parte, se vendieron todas las entradas para la final entre G2 Esports y Origen en el estadio Ahoy Rotterdam.

El crecimiento de LoL se ha percibido de manera particularmente acusada en España: la audiencia de la Superliga Orange ha aumentado un 79,5%, con respecto al año anterior. Durante las 23 jornadas de competición del primer split, 151 mil espectadores de media por programa han ido siguiendo la liga cumbre de nuestro país, mientras que en 2018 los datos de audiencia estaban en 64,4 mil. Asimismo, se han consumido 108 millones de minutos de League of Legends, un 79% más que en la temporada anterior.

Sevilla fue testigo de la emoción que ha despertado en los invocadores el split de primavera de la Superliga Orange. En el Cartuja Center CITE, ‘sold out’ en pocas horas desde que salieron a la venta

las entradas, vibraron 2.000 personas, mientras que a través del stream seguían la acción 220 mil espectadores, con un pico de 56.140 concurrentes, más del doble que el año pasado en Murcia.

"En octubre de este año, League of Legends celebra su décimo aniversario. Que un juego que va a cumplir diez años siga creciendo, no tiene parangón en la industria del videojuego. Una historia que, por cierto, va camino de medio siglo. League of Legends se ha convertido en algo más que un producto de entretenimiento, es un estilo de vida. Esto es un indicativo, no sólo de la popularidad del juego, también de su originalidad, su autenticidad y la visión de sus creadores originales", afirma Sergi Mesonero, cofundador de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP).

Los esports, y en especial el League of Legends, siguen sumando seguidores año tras año. La emoción de las partidas, el nivel de los equipos, los casters y una retransmisión a la altura de cualquier programa televisivo hacen que los espectadores se decanten por el juego de Riot Games y sus competiciones.

Con todo, los torneos profesionales de League of Legends no son los únicos que crecen en 2019. El Circuito Tormenta, que apadrinan HP Omen e Intel, vive su segunda temporada con tres nuevos grandes eventos físicos y 4 nuevos eventos online (frente a las siete paradas de 2018, crece más de un 50%). Aunque obviamente las cifras definitivas de inscritos no están disponibles, y se incrementarán en proximidad de las paradas de mayor rango, el número total de participantes -gracias al impulso online- ya ha alcanzado un número 4 veces mayor que el total de 2018 (523 frente a 131). En 2018, más de 1.000 jugadores se vieron las caras en un total de 7 paradas. Esta temporada se espera batir récords junto a los jugadores amateur de nuestro país.

Los números de audiencia, pese a tratarse de una competición amateur, no son nada amatoriales: La Bruma ha generado 30K viewers únicos por show, (con picos de 1500 - 2000 usuarios en cada ocasión).

Por su parte, IESports y University Esports también están de enhorabuena, ya que los dos campeonatos mejoran los datos de participación de 2018. La liga de Institutos está presente en 10 comunidades autónomas con 450 institutos compitiendo. El objetivo que se marcan desde la organización para la próxima temporada es llegar a 15 comunidades autónomas. Mientras que la de Universidades está formada por un total de 57 universidades, de tal manera que se cubre más de la mitad del alumnado en los centros más relevantes.

"Nuestro objetivo inicial con las competiciones en un entorno educativo era el de generar una comunidad en la cual, a través de los esports, se trasladasen y fortaleciesen valores innatos a la competición como el esfuerzo, equipo, compañerismo o la superación. Pero lo más importante en estos dos años ha sido la gran aceptación del proyecto por instituciones, colegios, profesores y estudiantes", indicó José Parrilla, Gerente de GGTech.

Todo este sistema de competiciones genera un ambiente de superación y deportividad que provoca situaciones como las vividas en la pretemporada, donde trece jugadores amateurs del Circuito

Tormenta ingresaron en la Superliga Orange. A su vez, el alto nivel competitivo de la SLO llamó la atención de los grandes equipos de la LEC, y un total de 8 jugadores dieron el salto a Europa.

Por todo esto, el League of Legends está viviendo su mejor año en España; con una Superliga Orange a la cabeza de las ligas regionales europeas y una base amateur sólida y muy competitiva, cimentada por el Circuito Tormenta, University Esports e IESports.

**Datos de contacto:**

Francisco Diaz

637730114

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Otros deportes](#) [Universidades](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>