

La audiencia de la LEC alcanza un pico de casi 900.000 fans en la final de Atenas

El público que siguió las partidas de la final de verano creció un 45,4% respecto a las cifras de 2018. Por primera vez un socio chino retransmitió los partidos europeos, que se siguieron en directo, con casters locales, en siete países

La consolidación de G2 Esports como mejor equipo de Europa -precedido por una gran expectación tras batir a sus rivales en las finales de primavera y alzarse con el título de campeones en el Mid-Season Invitational- ha tenido sin duda que ver con la euforia de la afición europea. Las cifras de audiencia de la LEC -en constante incremento- confirman que la competición se encuentra en pleno auge con números que, este año, se establecen como los segundos más voluminosos de la historia de la competición continental de League of Legends -solo por detrás de las cifras de 2015, récord absoluto hasta la fecha-.

Si en 2018, el número de horas vistas de la LEC experimentó el mayor crecimiento de su historia en solo un año; las métricas indican, de nuevo, una tendencia alcista en todas las variables. En la cita de Atenas, el número de horas vistas se incrementó en un 97% con respecto a las finales de verano de 2018.

De media, 517.018 espectadores siguieron las finales de Atenas de la LEC (Audiencia Media por Minuto) -un número considerablemente superior (un 45,4% más) a los 355.568 fans de la final homónima en 2018-. El pico de audiencia ascendió a los 864.337 fans, un 67% más alto que el récord de 2018 (517.548).

Las finales de verano de la LEC fueron retransmitidas en siete lenguas gracias a los socios internacionales: LVP para España, Freaks4U para Alemania, O'Gaming TV para Francia, PG Esports en Italia, Frenzy en Polonia, y, por primera vez, el partner chino Tuwan.

“No podríamos estar más satisfechos del éxito de la LEC en su primer año de trayectoria. Nuestro espectacular crecimiento en visualizaciones, la recurrencia en los espectadores (volviendo semana tras semana), la fortaleza de G2 como potencia global... no nos queda más que dar las gracias”, sostuvo Alberto Guerrero, Head of Esports for Europe.

El inminente arranque de Worlds se vive con sabor europeo, con dos equipos en lo más alto de su capacidad: Fnatic y G2 Esports. Falta saber quién será el tercero que se les una en el escenario internacional. El clasificatorio regional dirá si es Splyce, Origen o Schalke 04 el tercero en discordia.

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

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

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

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>