

E-SPORTS
WORLD CHAMPIONSHIP
2020



REGUM
FINANCIAL ADVISORY

eSPORTS

el deporte del futuro

INFORME DE MERCADO

La nueva era digital ha transformado por completo la industria del entretenimiento que ahora también se practica casi como un deporte. Los eSports o "Deportes virtuales" son competencias multitudinarias que llenan estadios completos y que ya alcanza los 450 millones de aficionados. Los premios para los participantes pueden llegar a los 30 millones de dólares superando a torneos de deportes tradicionales como Wimbledon.

Los analistas estiman que este mercado continúe creciendo a un ritmo de 18% año a año para los próximos 5 años, esperando un importante crecimiento en el precio de las acciones en el mediano plazo.

Lo que para algunos es simplemente un entretenimiento, para otros es un negocio que crece y se expande a pasos agigantados. Los eSports son la transformación de los videojuegos en un deporte casi como cualquier otro, con jugadores y espectadores, ligas, sponsors, derechos de transmisión, premios millonarios e incluso derechos de imagen y transferencias de jugadores. A pesar de ser relativamente nueva, la industria de los eSports alcanza en la actualidad una audiencia que supera los 450 millones de personas, donde más del 40% son aficionados entusiastas y el 60% son aficionados ocasionales, cifra que supera la audiencia de muchos deportes tradicionales.



En términos económicos, el mercado de los “deportes virtuales” culminará el 2019 con ingresos por USD 1.100 millones de dólares y una tasa de crecimiento de 26% anual, de acuerdo a la consultora especializada en videojuegos Newzoo, de los cuales casi USD 900 millones provienen de publicidad o patrocinios. Estas cifras representan solo una pequeña fracción del capital que mueve la industria de los videojuegos en la actualidad y que supera los 134.000 millones de dólares, dejando mucho espacio para el crecimiento de los eSports a futuro.

Para dimensionar el tamaño del negocio, solo en Estados Unidos los videojuegos ya superan por cuatro veces la facturación de la música.

Los eSports se desarrollan a través de torneos online y offline, y los más populares se juegan en PC, pero también las consolas y los celulares van ganando su lugar. Los juegos más populares son “League of Legends”, “Fortnite”, “Counter Strike”, “Minecraft” y “Dota2” entre otros. Si bien en algunos de ellos se compete de forma personal, parte del atractivo de muchos de estos juegos es que se compete entre equipos, lo que ha dado lugar al surgimiento de verdaderos equipos profesionales que entrenan y viven como lo hacen otros deportistas tradicionales.

LEAGUE of LEGENDS

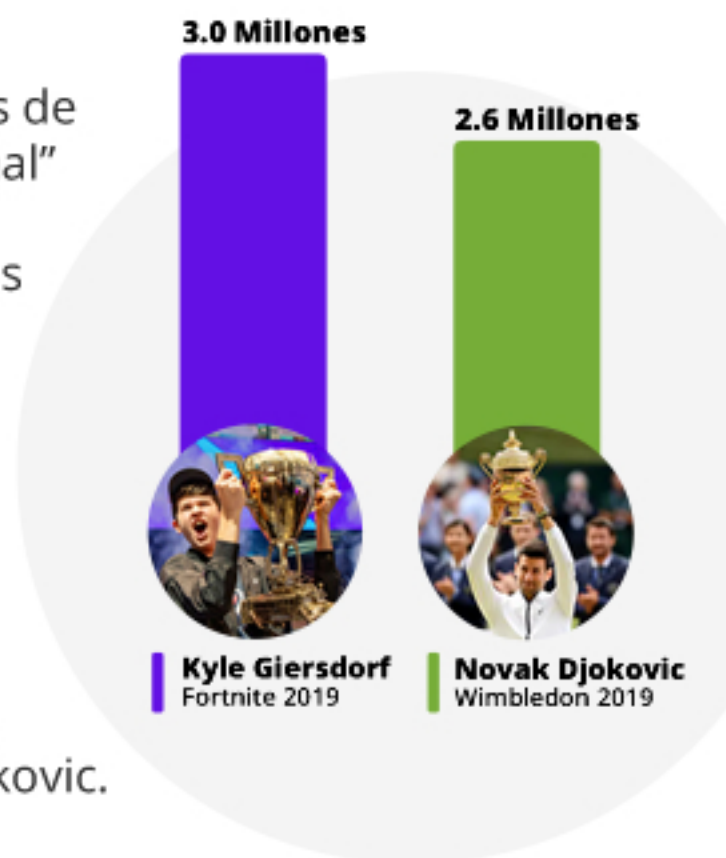
FORTNITE

CS GO

MINECRAFT

DOTA 2

Existen equipos de Estados Unidos, Asia, Europa, e incluso Latinoamérica, que compiten en torneos que reparten bolsas de premios de USD 34 millones como el torneo “The International” uno de los más populares y cuya audiencia via streaming superó las 50 millones de personas. Otra de las competencias que ofrece más dinero en premios es la de “Fortnite”, cuyo torneo reparte USD 30 millones de dólares, pero que alcanzó los USD 100 millones entre todas sus competencias en 2019. Estos premios que reciben los jugadores pueden ser incluso mayores a los que reciben los jugadores de algunos deportes conocidos. El jugador que ganó la competencia Fortnite de este año recibió un premio de 3 millones de dólares, cifra levemente superior a la obtenida por el ganador del torneo de tenis de Wimbledon Novak Djokovic.



Además, las finales de las competencias más relevantes suelen jugarse de forma presencial en estadios cerrados con capacidades que alcanzan las 40.000 personas. Si bien el negocio se encuentra aún en desarrollo en nuestro continente, el crecimiento de la industria supera a la mayoría de los países del mundo lo que augura un futuro prometedor.

“League of Legends”

Movistar Arena de Santiago de Chile en 2015



La final de la Copa Latinoamericana Sur de “League of Legends” convocó a más de 15.000 fanáticos en el Movistar Arena de Santiago de Chile en 2015. En México, los videojuegos se posicionan como uno de los pasatiempos favoritos con casi 70 millones de gamers en todo el país.

Por su parte, algunos deportistas reconocidos ya están invirtiendo en esta industria. En 2017 Gerard Piqué creó la empresa eFootball.Pro y firmó un acuerdo con el fabricante de videojuegos Konami con el fin de impulsar un campeonato del juego de fútbol "Pro Evolution Soccer". El ex basquetbolista Shaquille O'neil invirtió en NRG eSports, un equipo que compite en el juego Counter Strike.



Muchos equipos tradicionales también cuentan con equipos de eSports, como Barcelona, Betis, Paris Saint Germain, Mónaco, e incluso varios clubes de Latinoamérica como Santos, Universidad Católica, Peñarol y Nacional entre otros. Algunos de ellos lo hacen de forma profesional y al más alto nivel, disponiendo importantes recursos para esta disciplina, que se invierten en salarios, infraestructura, entrenamiento y todo lo relacionado al entorno del jugador y los equipos.

UNA GRAN INDUSTRIA DE GRAN AVANCE

League of Legends es el videojuego de PC más jugado en el mundo con más de 80 millones de jugadores activos. Las competencias suelen involucrar a dos equipos de 5 jugadores, donde cada uno tiene un rol específico para lograr el objetivo de destruir la "base" del equipo contrario. Cada jugador puede elegir el personaje con el que va a competir entre cientos que ya han sido creados por la compañía, cada uno con habilidades y estilo de juego diferentes lo que permite una infinidad de combinaciones de personajes y estrategias. A esto se suma que la licencia del juego es gratuita, atributo que fue vital para que alcanzara los 100.000 jugadores en sus primeros dos meses luego de su lanzamiento en 2009. Entonces, ¿cómo genera ingresos? Riot games, compañía creadora de League of Legends, es además la precursora del sistema de ingresos por microtransacciones, donde el jugador paga por atributos para su personaje. Además, Riot Games organiza torneos en ligas regionales dónde se clasificarán 24 equipos que luego competirán en el campeonato mundial, generalmente en estadios de Asia, Europa y Estados Unidos, con relatores, comentaristas y analistas de juego entre otras cosas. La final de este año se disputará el 11 de noviembre en el AccorHotels Arena de París, dónde más de 20.000 personas agotaron las entradas en 10 minutos, con valores de reventa que comienzan en los USD 600. Se estima que el evento será presenciado por 120 millones de personas a través de 20 canales de televisión y plataformas de streaming en el mundo.



eSPORTS 2018

En el año 2018 el sector de los eSports ha recibido ingresos por 805 millones de dólares, cifra aún inferior al 1% de lo que genera toda la industria de los videojuegos

INGRESOS 805 MILLONES



Se dividen de esta forma

- Patrocinio:** USD 277 millones
- Derechos de transmisión:** USD 181 millones
- Publicidad por streaming:** USD 163 millones
- Contribución de consumidores:** USD 129 millones
- Venta de tickets:** USD 55 millones

150.000 MILLONES

SE ESPERA QUE GENERE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN 2019

#ATVI

Activision Blizzard

20% 
CRECIMIENTO ANUAL

Es la compañía más grande del sector de videojuegos en cuanto a ingresos y capitalización en Estados Unidos y Europa. Sus videojuegos más populares son "Call of duty", "Overwatch", "Candy Crush", "World of WarCraft", "StarCraft" y "Guitar Hero" entre otros. Pocas semanas atrás la empresa presentó "Overwatch 2", su principal videojuego que compite con League of Legends y que tiene más de 50 millones de jugadores activos, lo que podría impulsar los ingresos para los próximos meses. El precio de la acción lleva un comportamiento estable y ascendente con un crecimiento de 20% en lo que va del año, superando el rendimiento del índice S&P 500. La próxima resistencia se encuentra en los USD 70 por acción, con una rentabilidad de 27% desde los precios actuales. En el largo plazo la expectativa se encuentra en el precio máximo de USD 84 alcanzado en octubre de 2018.



JUEGOS MÁS POPULARES

CALL OF DUTY



STAR CRAFT

#EA

Electronic Arts Inc.

20% 

POTENCIAL ALCISTA
PROXIMOS MESES

La empresa con sede en California es la segunda más grande del sector luego de Activision Blizzard. Sus principales videojuegos incluyen "The Sims", "Need for Speed", "Battlefield", "Medal of Honor", y los producidos por EA sports como FIFA, NBA, y NFL. La versión 4 del juego "The Sims" tuvo un incremento de 60% de jugadores activos en los últimos 12 meses, acumulando más de USD 5.000 millones en ingresos desde su lanzamiento. En la última entrega de resultados la compañía reportó ganancias de 83 centavos de dólar por acción, y continúa teniendo un sólido balance general, con casi USD 5.000 millones en efectivo e inversiones contra USD 1.000 millones en deuda, dándole un efectivo neto de aproximadamente USD 13 por acción.

En este escenario la acción cotiza en el entorno de los USD 100 con un potencial alcista de 20% para los próximos meses y en búsqueda de su máximo en USD 150 que podría alcanzarlo en 2020 en caso de que continúen disminuyendo las tensiones de la guerra comercial entre Estados Unidos y China.



JUEGOS MÁS POPULARES





DECLARACIÓN DE RIESGO

Este informe, así como los datos, opiniones, estimaciones, previsiones y recomendaciones contenidas en el mismo, han sido elaborados con la finalidad de proporcionar información de carácter general, y está sujeto a cambios sin previo aviso. REGUM no asume compromiso alguno de comunicar dichos cambios ni de actualizar el contenido del presente informe. Su contenido no constituye una oferta, invitación o solicitud de compra o venta de divisas, o cancelación de operaciones existentes, ni pueden servir de base para ningún compromiso o decisión de ningún tipo. Confiar en los consejos, opiniones, declaraciones o afirmaciones que pueda contener este informe, será sólo a cuenta y riesgo del lector del mismo. Ni REGUM, ni ninguno de sus empleados o representantes serán responsables en cuanto a la exactitud, error, omisión o uso de cualquier contenido de este informe, o de su puntualidad o entereza. El lector debe ser consciente de que las operaciones a las que hace referencia este informe pueden no ser adecuadas para sus objetivos específicos de inversión, su posición financiera o su perfil de riesgo, ya

que dichas variables no han sido tenidas en cuenta en la elaboración de este informe. El lector debe adoptar sus propias decisiones de inversión y/o especulación teniendo en cuenta dichas circunstancias. El contenido del presente informe se basa en informaciones que se estiman disponibles para el público, obtenidas de fuentes que se consideran fiables, pero dichas informaciones no han sido objeto de verificación independiente por parte de REGUM, por lo que no se ofrece ninguna garantía, expresa o implícita, en cuanto a su precisión, integridad o corrección. REGUM no asume responsabilidad alguna por cualquier pérdida monetaria ocurrida en el mercado, directa o indirecta, que pudiera resultar del uso de la información que contiene este informe. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o transmitida en cualquier forma, o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, o de otra forma, sin el permiso escrito de REGUM y de la autora.



MONTEVIDEO

World Trade Center - Luis Alberto de Herrera 1248, Torre 2, Piso 4 -
(598) 2622 5383



SANTIAGO

World Trade Center - Av. Nueva
Tajamar 481, Torre Sur, Oficina 2004
- (562) 2993-6700



NEW YORK

244 Fifth Avenue, Suite J244,
N.Y. 10001 - (1) 917-900-1440