

Habr  Eurocopa virtual; premiar n con 40 mil euros

Habr  una Eurocopa de f tbol en 2020... ipero a trav s de un videojuego! El torneo real fue aplazado a 2021, pero la UEFA mantuvo su versi n en eSports, que tendr  lugar este fin de semana con el objetivo de llegar a "un nuevo p blico, que consume el deporte de manera totalmente diferente".

La pandemia del nuevo coronavirus impidi  que la Eurocopa tradicional tuviera lugar en junio y julio de este a o.

La campeona mundial Francia, ante la imposibilidad de contar con Kylian Mbapp  sobre el campo, 'delega' su conquista de Europa en dos ases de los mandos en el juego Pro Evolution Soccer.

As  es, itodo sobre nosotros!", bromea Lotfi Derradji, de 21 a os y uno de los dos jugadores de la selecci n de Francia de eF tbol, considerada la "gran favorita" de esta primera Eurocopa virtual de la historia.

En juego est  el t tulo, pero tambi n un premio econ mico de 40 mil euros para los ganadores. Una cifra muy estimable para unos jugadores cuyo salario mensual en sus clubes var a entre dos mil y seis mil euros.

La competici n entre las 16 naciones clasificadas para esta competici n de eSports deb a tener lugar f sicamente, reuniendo a los competidores en Londres, entre las semifinales y la final de la Eurocopa-2020 real. Pero la crisis sanitaria ha hecho que los planes se hayan venido abajo.

EFFECTO CONFINAMIENTO

"Estamos un poco decepcionados, pero por otra parte hay una cosa buena, las miradas est n dirigidas a nosotros", conf a

Lofti, que durante el confinamiento llegó a entrenar con Antoine Griezmann, un gran amante de los videojuegos.

En un contexto de parón casi generalizado de las competiciones desde marzo, en el que únicamente la Bundesliga alemana se ha reanudado por ahora entre las grandes ligas europeas, ¿los hinchas del fútbol se interesarán ahora por esta Eurocopa en versión videojuego?

“Hemos visto la multiplicación de las competiciones de eSports en los dos o tres últimos meses porque era una alternativa para los aficionados y los deportistas”, explica Guy-Laurent Epstein, director de marketing de la UEFA, que habla de los ejemplos de la Fórmula 1 y del tenis, “que han tenido una audiencia bastante significativa”.

“Te das cuenta finalmente de que los aficionados sedientos de deportes están dispuestos a seguir las competiciones de eSports, algo que ni se habían planteado antes”, añade.

Con la difusión “más global” posible a través de los difusores de televisión habituales, los canales numéricos de sus patrocinadores y las redes sociales de sus federaciones, el objetivo de la UEFA es reunir a “un mínimo de cuatro millones de personas, en cifra acumulada, en los dos días” del torneo virtual.

Para ello, la instancia europea confía en la participación de “países que no se acostumbran a ver en la fase final de nuestras competiciones habituales”, como ocurre con Luxemburgo, y en un formato atractivo, en el que cada participante juega con la nación a la que representa.

COMPLEMENTO AL “FUTBOL REAL”

Francia, por ejemplo tendrá que verse con Grecia, Israel y Austria en la fase de grupos. Los integrantes de los equipos jugarán un duelo “individual”, cuyos resultados se sumarán. En caso de igualdad, el duelo se decidirá con un tercer partido.

Para no favorecer a las grandes naciones que tienen a los mejores jugadores en el deporte real, el nivel global de los equipos se ha equilibrado, aunque se conservan las identidades de los futbolistas.

“Un Mbappé será siempre más fluido que un Mitroglou (Grecia), por ejemplo, pero por contra no será más fuerte que él”, explica Lofti.

¿Este sistema podrá hacer que la Eurocopa virtual sea tan atractiva como la real en diez o veinte años?

“No, no sustituirá nunca al fútbol. No vamos a mentir”, estima Walid, el otro e-jugador francés.

La UEFA ve este tipo de eventos como “una oportunidad” para dar más brillo a sus “grandes competiciones”. La Liga de Campeones de la UEFA cuenta con su torneo de eFútbol desde 2019.

“Nos comprometemos con los eSports para completar lo que hacemos con el fútbol real”, afirma Epsten, que vaticina “un gran boom tras esta Eurocopa virtual”.