



Los 24 mejores equipos de FIFA20 se citan en Milán

Los 24 mejores equipos del mundo del videojuego futbolístico FIFA20 se citan a partir de este viernes y hasta el domingo en Milán (Italia) para la cuarta edición de la FIFA eClub World Cup, en un nuevo paso en el crecimiento de unos eSports que forman cada vez más parte de la industria del deporte del futuro.

Un total de 48 jugadores de 21 nacionalidades distintas y procedentes de cinco continentes competirán en un evento que alcanza este año su cuarta edición y que pone en juego el liderato mundial de eClubes, además de 100.000 dólares a repartir entre los participantes.

Los East End Studios de Milán reemplazan este año a Londres, que fue sede del eClub World Cup en 2017 y 2019, y París, que los acogió en 2018, y albergarán un evento de alta competitividad, que desde su fundación tiene el reto de explorar nuevas fronteras del deporte, adaptándose a la modernidad.

Un torneo que genera enorme expectación en las jóvenes generaciones y que realizó una dura fase de clasificación para reducir al enorme número de equipos y jugadores interesados hasta los 24 que abrirán este viernes la batalla.

La fase de clasificación vio a 190 equipos pelear por un puesto este fin de semana en Milán, donde se elegirá a un nuevo campeón del mundo de eClub World Cup, pues no estarán ni el Brøndby IF, doble campeón (2017 y 2018) ni el vigente triunfador del torneo, el KiNG eSports.

Los 24 equipos participantes, entre los cuales están dos conjuntos españoles y uno mexicano, están divididos en cuatro grupos de seis y, en cada uno de ellos, cuatro avanzarán a la fase eliminación directa.

Se partirá de los dieciseisavos de final hasta llegar a la gran final, prevista para la tarde del domingo, un día muy esperado en Milán pues en la noche se disputará también el derbi de la Serie A entre el Inter y el Milan.

Cada cruce de fase de grupos se disputará en tres partidos, con un enfrentamiento uno contra uno sobre Play Station4, otro sobre Xbox y un dos contra dos final sobre una plataforma elegida antes del comienzo de la contienda.

Es por esta razón que cada equipo cuenta con dos jugadores, cada uno especializado en competir en FIFA20 con una determinada plataforma y, obviamente, capacitado para jugar en la otra.

La tensión irá aumentando y, sin en la fase de grupos los dos equipos pueden acordarse sobre la plataforma a usar en el tercer partido, en la fase de eliminación directa será un sorteo en decidir la modalidad del choque decisivo.

El equipo ganador de la final embolsará un premio de 40.000 dólares, tal y como ocurrió en la eClub World Cup del año pasado en Londres. Una cantidad que fue incrementada con respecto a la edición de París 2018, cuando el campeón Brøndby encajó un cheque de 25.000 dólares.

Un nuevo paso en el crecimiento de los eSports, en una semana en la que también la Serie A italiana anunció su entrada en el mundo de los videojuegos con el nacimiento de la eSerie A, en una versión para FIFA20 y PES2020.

El torneo italiano abrió una fase de selección abierta a hasta 1024 jugadores, tanto en FIFA como en PES, con un cupo de treinta plazas disponibles para pelear por el primer eScudetto de la historia.