

Especial **Gaming** 2018



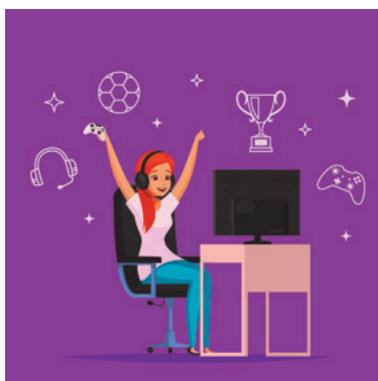
¡Dale al mando!

Entre agosto de 2017 y el pasado mes de agosto el *gaming* movió casi 327 millones de euros en el canal mayorista

El *gaming* se afianza como un negocio rentable para el canal

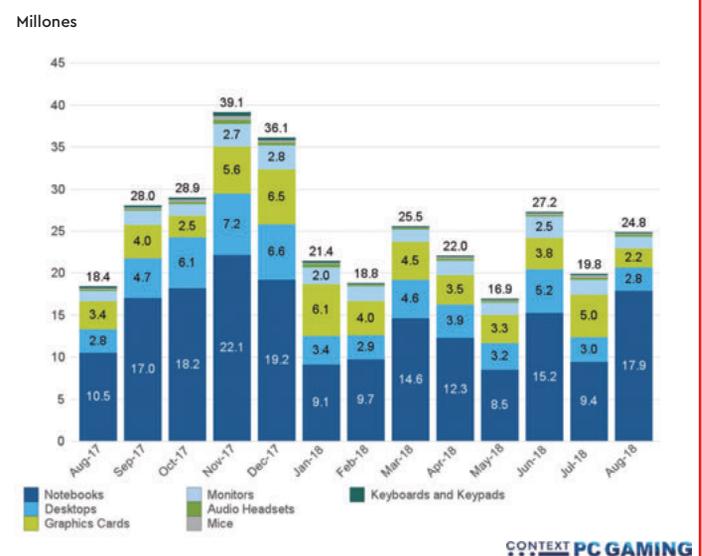
El mercado del *gaming* en España continúa aposentado en excelentes ratios de crecimiento. Según los datos aportados por el exhaustivo informe que la consultora Context realiza, por segundo año consecutivo, este segmento se mantiene como un negocio plenamente rentable para el canal. El informe de Context abarca desde el mes de agosto de 2017 hasta el pasado mes de agosto y analiza, exhaustivamente, el comportamiento de los PC (sobremesa y portátiles), los accesorios y los monitores. Todos ellos exhibiendo precios medios mucho más altos que los que tienen para otros segmentos

Marilés de Pedro



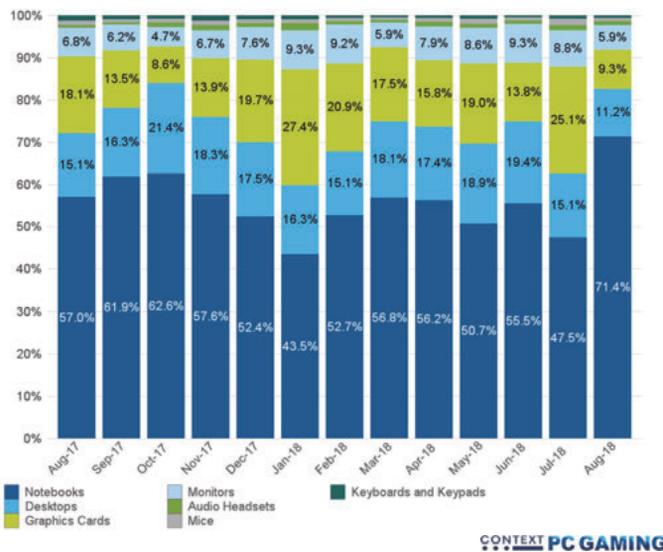
El volumen de negocio que se movió en España en el segmento del *gaming* relacionado con el PC entre agosto de 2017 y el mismo mes de 2018 según contabiliza la consultora Context fue de 326,9 millones de euros. El mejor mes de 2017 fue noviembre, que superó los 39 millones de euros facturados a través del canal mayorista. Tampoco desentonó el mes de diciembre, en el que se despacharon más de 36 millones de euros.

Facturación del mercado *gaming* en España



Especial *Gaming* 2018

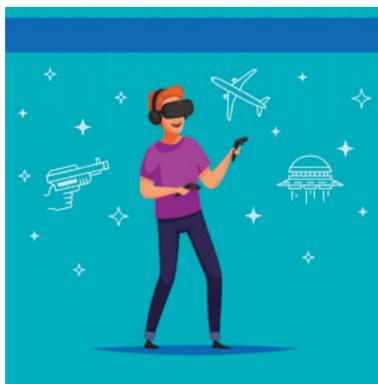
Peso de cada categoría en el mercado PC en España (en facturación)



Los portátiles siguen siendo los dispositivos que mayor peso tienen en el mercado *gaming*. Según Context, su porcentaje se mueve siempre por encima de la mitad del segmento. Meses especiales fueron, por ejemplo, el mes de agosto de 2018 en el que el peso se situó en un 71,4 %.

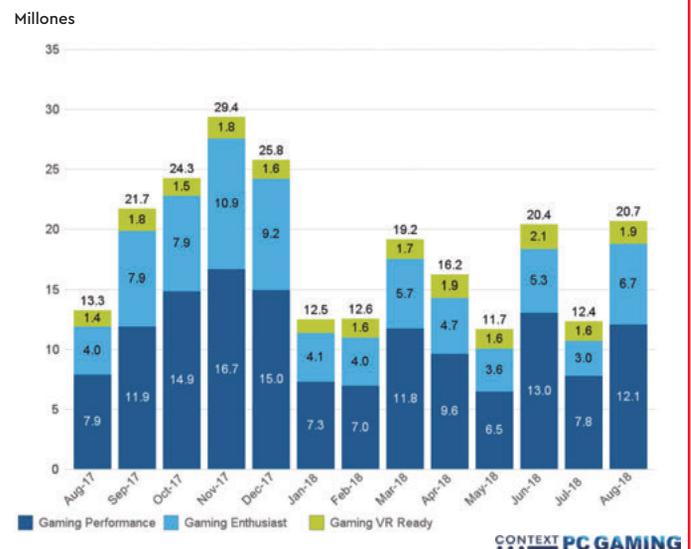
Las tarjetas gráficas y los equipos de sobremesa se alternan, ocupando la segunda y la tercera posición, dependiendo de los meses. Algo que no sucedía en el estudio del año pasado en el que eran los elementos gráficos los segundos sin discusión. En febrero de 2018, por ejemplo, las tarjetas gráficas representaron el 20,9 % del mercado mientras los equipos de sobremesa pesaron el 15,1 %; pero en el mes de octubre del año pasado son los equipos de sobremesa los segundos, con un peso del 21,4 % (las gráficas solo supusieron el 8,6 %).

A continuación se colocan los monitores, cuyo porcentaje oscila entre el 4,7 % de octubre de 2017 y el 9,3 % (enero y junio de 2018).

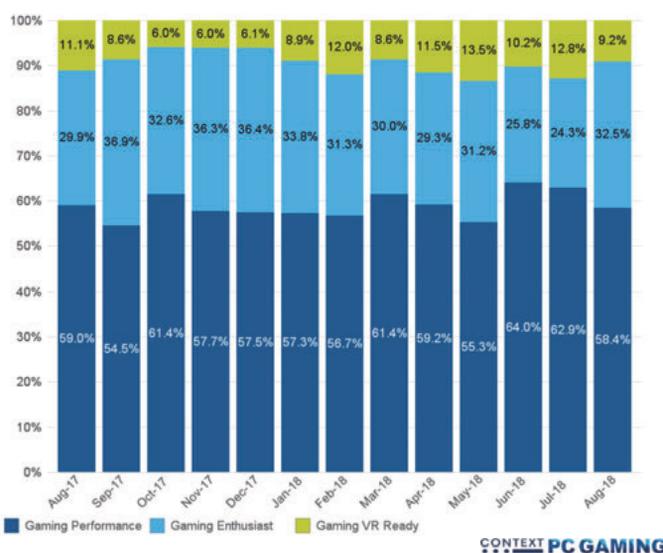


La mayor facturación de los equipos destinados al juego (portátiles y sobremesa) sigue correspondiendo a las opciones de entrada que doblan el negocio de los dispositivos para entusiastas.

Facturación de cada categoría en el mercado PC gaming (sobremesa y portátil)



Facturación de cada categoría en el mercado PC gaming (sobremesa y portátil)



Los dispositivos que permiten a los usuarios disfrutar de la realidad virtual van incrementando su peso en el global de los PC destinados al *gaming* en relación al estudio del pasado año; alcanzando incluso un peso del 12,8 % en el total de los equipos el pasado mes de julio.

Especial *Gaming* 2018

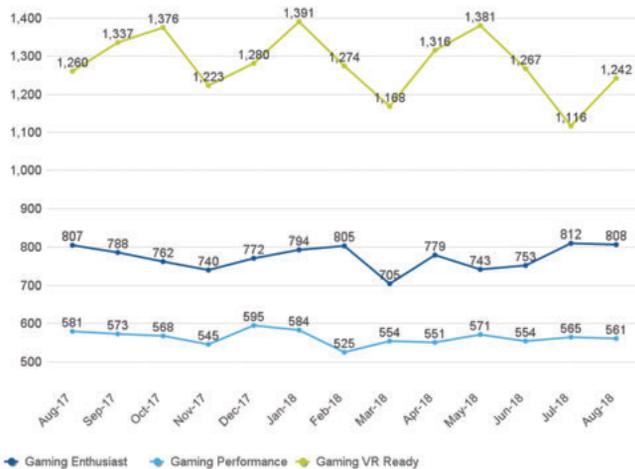
El precio medio de venta de los equipos de sobremesa destinados al *gaming* sigue siendo muy alto. En el caso de los equipos de sobremesa con realidad virtual, alcanzaron un pico máximo por encima de los 1.700 euros en agosto de 2018; lo que supone un precio incluso más elevado del que tenían hace un año. En el caso de los dispositivos para entusiastas, en marzo de 2018 exhibieron el top con un precio medio de 1.438 euros; también por encima del máximo del año pasado. El precio medio más alto en la gama de entrada llegó a 967 euros.

Evolución del precio medio de venta sobremesa



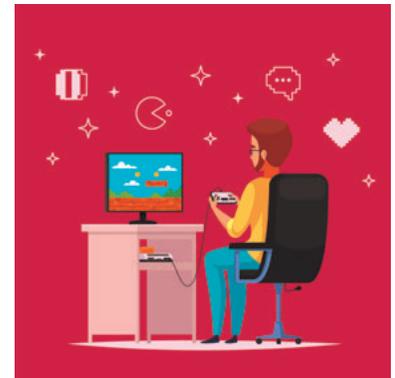
CONTEXT PC GAMING

Evolución del precio medio de venta portátiles

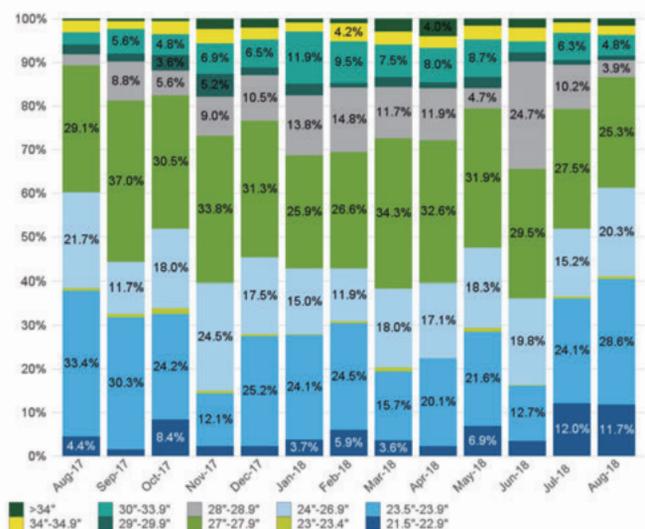


CONTEXT PC GAMING

Los precios medios de los portátiles con realidad virtual alcanzaron su máximo en enero de 2018 (1.391 euros); un precio por encima de lo que se marcó en el estudio de hace un año. Los portátiles para entusiastas han mantenido un precio medio bastante estable, alcanzando en julio de 2018 su valor más alto: 812 euros.



Distribución monitores gaming por tamaño de pantalla

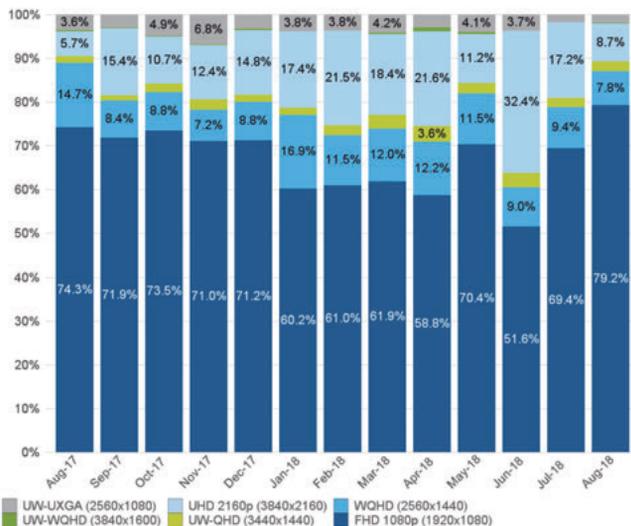


CONTEXT PC GAMING

El mayor peso en el mercado de los monitores corresponde a los dispositivos que exhiben una pantalla entre las 23,5 y las 23,9"; y las que se mueven entre las 27 y las 27,9". Las primeras alcanzaron en algunos meses, como fue el caso de agosto de 2017, el 33,4 % de las ventas. El peso máximo de los monitores de 27 y 27,9", que alcanzó el 37 %, se produjo en septiembre de 2017.

Especial *Gaming* 2018

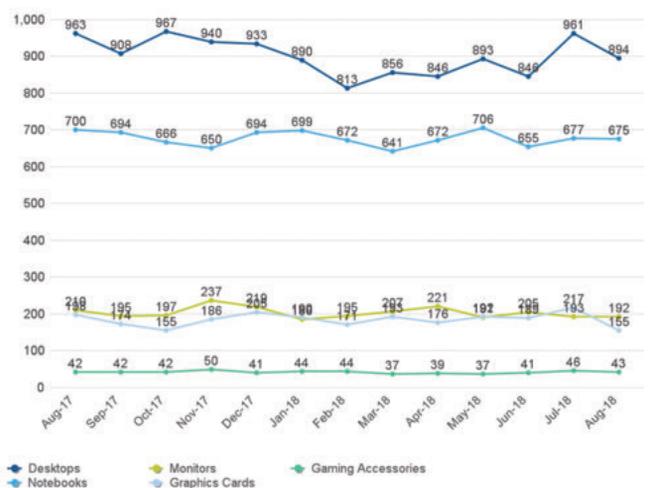
Distribución monitores gaming por resolución



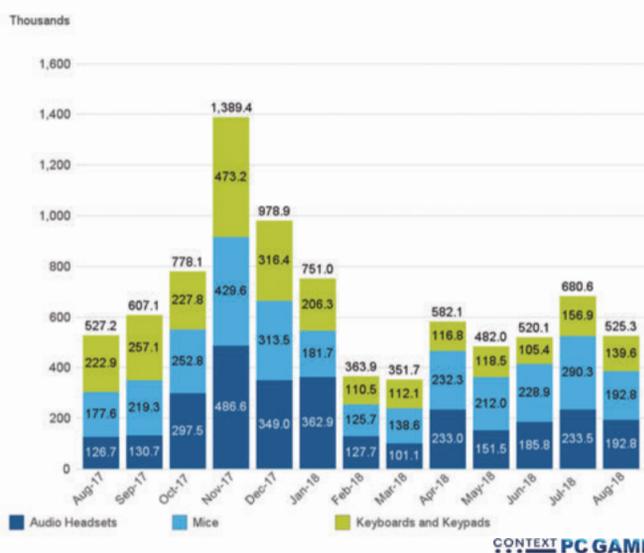
La resolución que lleva la voz cantante en el mercado de los monitores específicos para el segmento del juego, con enorme diferencia, es FHD 1080p (1920x1080). Su peso en el mercado alcanza, en meses como agosto de 2018, el 79,2 % de los monitores que se comercializaron en España.

El precio medio de las categorías que conforman el mercado del *gaming* en España mantuvo una enorme estabilidad, siendo los equipos de sobremesa los dispositivos con un precio medio más alto (el máximo fue 967 euros). Después se sitúan los portátiles con su tope máximo de 706 euros.

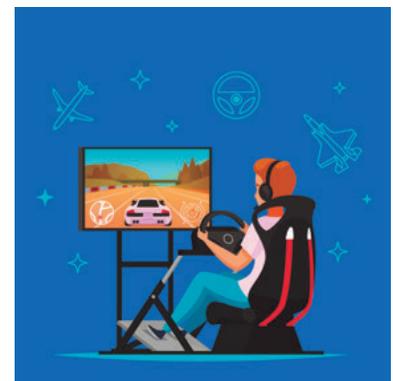
Evolución precio medio de cada categoría



Facturación accesorios

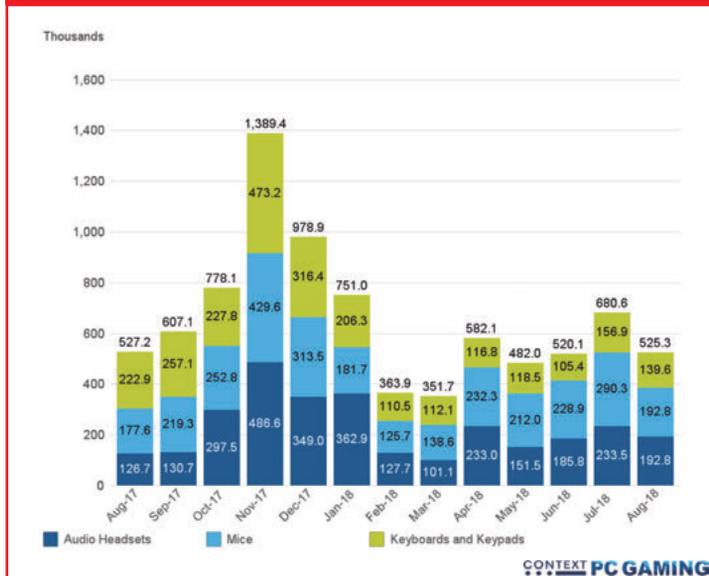


En el trío más representativo del apartado de los accesorios (teclado, ratón y auricular), son los teclados los que más peso tienen si se mide la facturación.



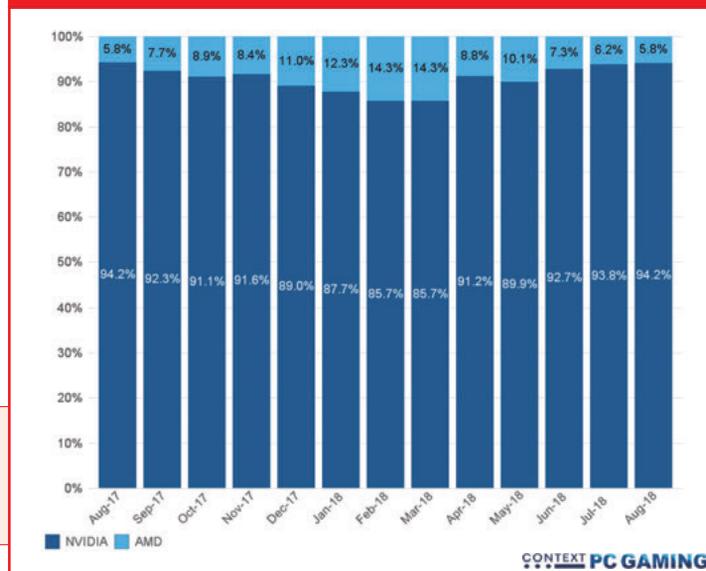
Especial *Gaming* 2018

Peso del procesador en el mercado PC gaming



Intel es la reina en el mercado de los motores de *gaming*. En unidades se mueve en porcentajes siempre superiores al 92 %.

La tarjeta gráfica (peso de cada marca en el mercado PC)



Nvidia, en unidades, es la marca predominante en el segmento de las gráficas.



HP se coloca como líder en el mercado del PC *gaming*, rozando el 30 % de cuota

"El segmento *gaming* cada vez se ve mejor representado en *retailers* y *distribuidores*"

Álvaro Navascués, responsable de producto OMEN en HP, asegura que la tendencia del negocio relacionado con el *gaming* en la compañía ha sido tremendamente positiva en este 2018. Tras colocarse como primer fabricante de ordenadores para juegos con un 25 % de cuota de mercado en 2017; en este ejercicio ha consolidado su posición hasta rozar el 30 %. En lo que se refiere al canal, el responsable observa que el segmento *gaming* se ve cada vez mejor representado en *retailers* y distribuidores. "El canal sabe que el *gamer* es un comprador muy exigente, que aprecia y disfruta la tecnología y que está dispuesto a pagar un plus por tener lo último".

Marilés de Pedro

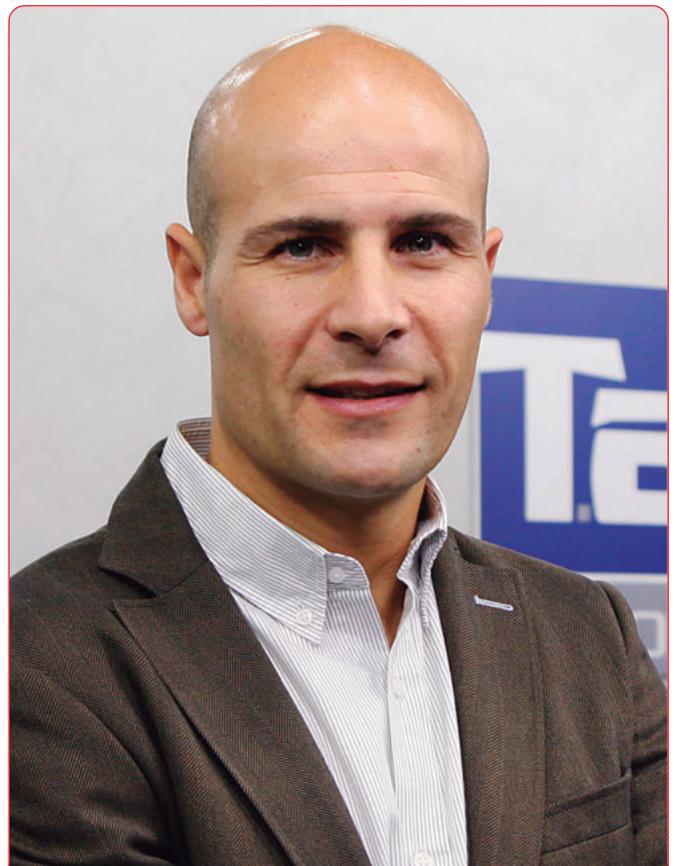
Tras los excelentes 2016 y 2017, las consultoras preveían que el segmento del juego relacionado con el entorno del PC, siguiera creciendo este año a doble dígito. El mercado de consumo, que precisamente decreció a doble dígito en el primer semestre en España, según IDC, se ha recuperado en el tercero, con un ascenso del 9 %.

Navascués explica que, según datos de Gfk, que miden la venta al cliente final, el mercado de portátiles y sobremesas que, por su potencia gráfica, se vinculan con el *gaming* ha crecido un 1,6 % en el número de unidades y un 3,3 % en términos de facturación en los nueve primeros meses del año. El responsable de HP apunta el cambio de tendencia que se ha operado en los dos formatos: los ordenadores de sobremesa, que en 2017 crecieron un 5 % en la venta de unidades, en este 2018 pre-

sentan un ascenso del 15 %; mientras que los portátiles, que el año pasado crecían un 44 %, han visto decrecer su número un 2 %. Ahora bien, en facturación, ambos mercados crecen igual ya que "mientras que el precio medio del ordenador de sobremesa cae por debajo de los 1.000 euros, en portátiles el precio crece un 6 % hasta situarse en 1.060 euros", contabiliza.

"El precio medio del portátil crece un 6 % hasta situarse en 1.060 euros"

De cualquier manera, los PC siguen siendo los dispositivos de referencia en este apartado, con



Álvaro Navascués, responsable de producto OMEN en HP

pesos por encima del 75 % en lo que se refiere a la facturación global del mercado, según los cálculos de la consultora Context.

Peso en HP

El potente desarrollo del mercado *gaming* de los últimos años ha permitido que este tipo de equipos gane peso en el área de consumo de las marcas. En 2017, los portátiles para el *gaming* suponían entre

el 13 y el 15 % del mercado de consumo en HP, mientras que los equipos de sobremesa ya su-

maban el 25 %. Navascués asegura que a lo largo de 2018, la facturación de sobremesas *gaming* respecto al resto del negocio sigue creciendo hasta situarse cerca del 30 %. "En portátiles, sin embargo, se mantiene estable respecto al año pasado debido al crecimiento que están teniendo los portátiles premium, que se identifican con aquellos dispositivos de más de 700 euros, delgados, ligeros y potentes, pero que no están enfocados al segmento *gaming*".

En su afán de responder a todo tipo de usuarios, la marca lanzó la marca Pavilion Gaming para aquellos jugadores "que buscan dispositivos más sobrios o que no necesitan tantas prestaciones".

En este ecosistema del juego, los monitores siguen ganando peso. El responsable de HP explica que en este apartado, el producto más popular responde a un dispositivo con un tamaño de 25 ó 27", panel mate, tasa de refresco superior a 144 hercios y tiempo de respuesta de 1 milisegundo. "En HP ya teníamos dos monitores OMEN con estas características y, en línea con el

trabajo que se ha hecho con Pavilion Gaming en portátiles y sobremesas, hemos lanzado dos monitores con características algo más limitadas fuera de la familia OMEN".

De cara al último tramo del año, Navascués es optimista. "Esperamos que el mercado se comporte como lo está haciendo durante todo el año: ligeramente positivo en unidades respecto al año anterior y algo mejor en valor en lo que se refiere a

Dos productos destacados

Del amplio portafolio de la marca, Navascués destaca dos equipos: el portátil OMEN 15 y el sobremesa OMEN Obelisk. "Tienen el equilibrio justo para satisfacer las necesidades de cualquier jugador que esté buscando un dispositivo *gaming* de alta gama". En el caso del OMEN Obelisk, integra NVIDIA GeForce RTX 2080 que incluye la nueva arquitectura NVIDIA Turing. Los usuarios pueden optar, como motor de los equipos, por los procesadores de 8ª generación de Intel Core i + CPUs3 con hasta seis núcleos o por una CPU de segunda generación AMD Ryzen con hasta ocho núcleos.

Un equipo que se exhibe en un chasis negro, ajustado a los estándares microATX, y que permite el acceso, sin herramientas, al interior; así como la extracción de hasta dos unidades de 3,5"; soporte completo de tarjetas gráficas y espacio para una fuente de alimentación ATX estándar.

Por su parte, el OMEN 15, con un cuerpo de aluminio y fibra de carbono, cuenta con procesadores Intel Core i7-8750H de octava generación. La pantalla es de 15,6" y cuenta con un sistema de refrigeración avanzado que asegura un funcionamiento óptimo de todos los componentes, incluso cuando se enfrentan a altas cargas de trabajo durante largos periodos de tiempo.

los portátiles y a los equipos de sobremesa". Ahora bien, donde observa un crecimiento

fenómeno. En su caso, ha creado líneas de colaboración con las plataformas de juego más

"El canal sabe que el *gamer* es un comprador muy exigente, que aprecia y disfruta la tecnología y que está dispuesto a pagar un plus por tener lo último"

muy notable es "en las familias de productos complementarias, como son los monitores y los accesorios".

OMEN Game Stream

Una de las novedades en la marca ha sido el anuncio de la funcionalidad OMEN Game Stream que permite utilizar los PC de juego de la marca como un servidor, si se mantienen encendidos y cuentan con una buena conexión a Internet. "Nos abre la posibilidad de jugar en remoto desde otro dispositivo que no tenga la misma potencia gráfica que el OMEN o que simplemente no tengamos en ese momento con nosotros", explica. Un caso habitual, por ejemplo, sería estar de viaje con el PC profesional y utilizar esta aplicación para acceder al equipo OMEN de casa y poder jugar.

Deportes electrónicos

Los eSports se han consolidado como uno de los fenómenos más importantes en el desarrollo de la tecnología alrededor del *gaming*. HP entiende que las grandes marcas deben formar parte de este

fenómeno. En su caso, ha creado líneas de colaboración con las plataformas de juego más importantes del país.

"Con ESL hemos sido los *partners* de la liga oficial de CSGO, con LVP hemos trabajado en la primera iniciativa mundial de liga amateur de LOL (Circuito Tormenta) y con OGSeries en la iniciativa de la liga universitaria", relata. 

HP

Tel.: 902 027 020

Mayoristas autorizados:

 esprinet

 TechData

 INGRAM MICRO

 VINZEO

Acceda al vídeo desde el siguiente código QR



"El segmento *gaming* cada vez se ve mejor representado en retailers y distribuidores"



Especial *Gaming* 2018

HP



Portátil HP OMEN 15

Para los más gamers no hay nada mejor que un potente hardware para jugar a cualquier título y en cualquier lugar, por ello HP OMEN

15 es la opción perfecta. Un portátil compacto diseñado para proporcionar el rendimiento gráfico de una sobremesa, con una inmersión total y una capacidad de actualización sencilla. Además, dispone de un diseño espectacular, teclado personalizable RGB y ahora con marcos ultrafinos para hacerlo todavía más atractivo y manejable. Asimismo, HP OMEN 15 tiene un equipamiento impresionante: procesador Intel® Core™ i7-8750H, memoria RAM SDRAM DDR4-2666 de 16 GB, disco duro 1 TB 7200 rpm SATA + 256 GB PCIe® NVMe™ M.2 SSD o controlador gráfico NVIDIA® GeForce® GTX 1050.

HP

Portátil HP OMEN X

Diseñado para los gamers más entusiastas y amantes de los deportes, HP OMEN X cuenta con las mejores opciones de memoria

para un excelente rendimiento en juegos, además de un diseño sorprendente. El software OMEN Command Center permite personalizar el hardware y llevarlo al límite. Con HP OMEN X se puede optimizar el tráfico de la red de juegos con un amplificador de red para reducir la latencia en los juegos en línea además de personalizar la iluminación del sistema para agilizar los controles de juego. El equipamiento de este portátil es sorprendente con Intel® Core™ i7 CPU, memoria XMP DDR4-2800 y controlador gráfico NVIDIA® GeForce® GTX 1080.



HP OMEN Obelisk

HP



La nueva torre gaming de HP, HP OMEN Obelisk, es el arma definitiva para los gamers más entusiastas que necesitan el máximo rendimiento para ganar todas las partidas. Este equipo está cargado de los componentes más avanzados para jugar al máximo nivel y sin limitaciones. Cuenta con procesador Intel Core i7-8700, memoria RAM HyperX 16GB DDR4, con gráfica NVIDIA® GeForce® RTX 2080 y dos opciones de almacenamiento con disco duro SSD de 128GB o 256GB. Este equipo no llama la atención solo por sus luces RGB personalizables y su potencia, sino que además permite un fácil acceso al interior sin necesidad de quitar tornillos para actualizar los componentes, aceptando hasta tres dispositivos de almacenamiento para que el espacio no sea un problema.

HP

Accesorios gaming: Teclado OMEN by HP Sequencer, ratón OMEN by HP Reactor, auriculares OMEN by HP Mindframe



Nada mejor que prepararse para la partida definitiva con los mejores accesorios, destacando los nuevos auriculares OMEN Mindframe Headset, los primeros del mercado con un sistema de refrigeración activa FrostCap para controlar la temperatura, permitiendo al gamer sentirse cómodo en todo momento para disfrutar al máximo del juego. Otros accesorios perfectos para completar la estación de juego perfecta son el teclado OMEN by HP Sequencer y el ratón OMEN by HP Reactor que permiten al jugador moverse a la velocidad de la luz y responder con precisión a cualquier ataque.



Para más información:

hp.es

La marca insiste en su apuesta por las tiendas tradicionales

"El negocio relacionado con el *gaming* es una **pieza crítica** en el negocio de consumo de **Lenovo**"



Miguel Hernández,
jefe de producto de **Lenovo** en España y Portugal

Lenovo quiere ser número uno en el mercado de consumo en 2018 en España. Y los dispositivos rendidos al *gaming* se tornan en elementos críticos en este propósito. Miguel Hernández, jefe de producto del fabricante en España y Portugal, insiste, a semejanza de Alberto Ruano, máximo responsable de la compañía en la zona ibérica, que este liderazgo no se puede conseguir a cualquier precio. Ni de cualquier manera. "No queremos alcanzar ese número uno a través de políticas que no podamos sostener en el tiempo. Somos una empresa de canal; por tanto, no solo es importante nuestro negocio sino también, y sobre todo, el negocio que nuestros socios hacen con Lenovo".

 Marilés de Pedro

siastas), en el apartado de los portátiles el comportamiento del mercado en España presenta dos realidades distintas. En el segmento que los fabricantes califican como casual (equipos con buen procesador y gráficas GTX), el negocio está cayendo a doble dígito (entre un 10 y un 14 %), mientras que los dispositivos pensados para los jugadores entusiastas están creciendo con mucha fuerza. "El jugador que prefiere el portátil como dispositivo para jugar está optando por equipos de gama alta", resume. Un dispositivo que en el mercado del *gaming* sigue siendo el rey: 8 de cada 10 PC que vende Lenovo responde a este formato. "Contamos con una oferta muy

amplia en el entorno del portátil, es muy variada y pesa mucho; por tanto, contribuye de una manera masiva al negocio".

Buen año en el consumo

El responsable de producto explica que el balance del comportamiento del negocio de consumo en Lenovo es muy positivo. "Estamos ganando cuota de mercado con respecto al año pasado, basando nuestro crecimiento en un crecimiento sostenible". En el horizonte, ser líderes a final de año. Un objetivo que Hernández insiste en que debe conseguirse con políticas que proporcionen a su canal, pieza indispensable en su negocio, estabilidad y sostenibilidad. El *gaming*, asegura, es pieza crítica en este objetivo. "Y no solo por el volumen que tiene en la facturación, sino por la carga

El jugón está optando por equipos de gama alta"

Tras dos años marcados, a nivel global, por un excelente ritmo de crecimiento, con baremos de ascenso del 90 y del 50 % en los equipos rendidos al *gaming*, Hernández explica que en 2018 mientras que los dispositivos de sobremesa siguen creciendo (tanto los pensados para los usuarios casual como para los entu-

Especial *Gaming* 2018



LENOVO

Explorer

La realidad aumentada y la virtual llegan al mundo real de la mano de las gafas Lenovo Explorer. Una experiencia óptima diseñada como una extensión natural y asequible del ordenador: permiten acceder al paquete Microsoft Office, navegar por Internet o ver programas en un entorno de oficina virtual, disfrutar de juegos de realidad virtual, explorar y descubrir lugares mediante visitas holográficas y mejorar la visualización mediante vídeos 3D, de 360° y 4K. Se configuran en minutos conectando un cable al ordenador.

LENOVO

Monitor curvo Y27g

El monitor de juegos curvo Y27g de Lenovo™ llega con 27" de pantalla panorámica de alto contraste y gran angular de visualización en un único panel curvado R1800 optimizado para disfrutar de los mejores juegos. Con este monitor de curva pronunciada los *gamers* podrán vivir experiencias totalmente inmersivas y realistas como nunca antes. Equipado con Nvidia® GSYNC™ y 144Hz, el monitor está pensado para revolucionar el universo gaming.



Legion Y530

Más fino, ligero y elegante (24 mm y 2,3 kg), incluye más de 2 millones de píxeles en una pantalla casi sin bordes de 38,1 cm (15"). Combinado con una frecuencia de hasta 144 Hz, 300 nits de brillo y una pantalla IPS antirreflectante. Incorpora procesadores móviles Intel® Core™ de 8.ª generación, compatibles con Intel® Optane™. Integra NVIDIA® Pascal™ y una GPU avanzada que aumenta el rendimiento en alta definición y admite funciones de DirectX12 para ofrecer una experiencia de juego superrápida, sin problemas y eficiente. Cuenta con memoria DDR4 y un almacenamiento SSD PCIe (en combinación con 1TB HDD).

LENOVO



LENOVO

IdeaPad 330

El IdeaPad 330 llega con el procesador Intel® Core™ i7 de hasta 8ª generación y las avanzadas opciones de gráficos independientes de AMD y NVIDIA®, que aseguran la realización de tareas múltiples sin problemas, experiencia de juego envolvente, arranques rápidos y entretenimiento tipo cine en casa. Con Windows 10 y una resolución hasta FHD en una pantalla de 15,6" o 17,3", el IdeaPad 330 ofrece unos gráficos y efectos visuales potentes sobre la marcha. Un entretenimiento de calidad está asegurado gracias a una resolución de hasta Full HD y un sonido rico y cálido con Dolby Audio.

LENOVO

Legion C530

Dirigido a jugadores entusiastas que necesitan un formato ligero y que ocupe poco espacio, pero que también quieren disfrutar de las ventajas de un ordenador de sobremesa. Está rediseñado con un chasis de color gris metálico portátil de 19 litros y es posible equiparlo con Windows 10 y el sistema Dolby Atmos. Cuenta con un sistema de ventilación térmica de dos canales para una mejor gestión del calor. Está equipado con procesadores Intel® Core™ de 8.ª generación e incorpora tarjeta gráfica NVIDIA® GeForce® hasta GTX 1060, con nuevas tecnologías que la convierten en la opción ideal para los juegos de alta definición.



Para más información:

www.lenovo.es

de innovación que atesora y la imagen y reputación que nos permite exhibir en el mercado". En lo que va de año, según IDC, en los dos primeros trimestres Lenovo fue número dos en el mercado español de consumo (coparon un 25,9 % en el primero y un 26,6 % en el segundo), consiguiendo auparse a la primera posición en el tercero (Lenovo se hizo con el 32,4 % del mercado de consumo).

A nivel global, este segmento tuvo una primera parte complicada pero en el tercer trimestre, según IDC, el mercado de ordenadores de consumo creció un 9 %. Hernández es optimista para el último tramo en el que las campañas del Viernes Negro y las Navidades son claves. "España es uno de los países que mejor se está comportando y muestra un ligero crecimiento".

Tirando de la innovación

Los jugadores entusiastas no solo compran equipos de gama alta sino que están provocando que los fabricantes tiren de innovación. Un perfil de jugadores que está ampliando su franja de edad. "Pensamos que el jugador es un adolescente o una persona muy joven, pero estamos viendo que las personas entre los 35 y los 45 años están comenzando a comprar este tipo de dispositivos. Son usuarios que jugaban, hace 20 años, utilizando su ordenador y ahora han vuelto a recuperar el gusto por el juego".

Hernández observa, además, una evolución en el uso de los equipos de *gaming*. "Hay algunas

líneas que apuestan por la sobriedad porque el usuario, además de utilizarlos para jugar, los usa para editar vídeo o para trabajar con programas de diseño; lo que confiere a los equi-

"El jugador que prefiere el portátil como dispositivo para jugar está optando por equipos de gama alta"

pos una enorme polivalencia". A su juicio, los dispositivos de *gaming* son el mejor test para las marcas. "La última tecnología que podamos desarrollar e integrar en un ordenador siempre va a estar disponible en un dispositivo de *gaming*; el software es, sin duda, el más potente".

vidad que cada día genera más negocio: se calcula que en 2020 se moverán alrededor de 1.700 millones de dólares en torno a estos deportes electrónicos.

En el caso de Lenovo, ha llegado a un acuerdo mundial con Ubisoft para ser los patrocinadores del juego Rainbow Six Siege. Además, ha decidido extender el patrocinio de Ducati en el campeonato de Moto

GP, siendo patrocinadores del juego en el campo electrónico. Lenovo estará presente tanto en la semifinal de este juego, que se celebrará en Madrid, como en la final, que será en Valencia.

Siempre el canal tradicional

La apuesta por el canal de Lenovo también alcanza el entorno del *gaming*. Hernández reconoce que aunque el comercio electrónico sigue ganando peso en España (mueve en torno al 30 % en el segmento del consumo), Lenovo va a seguir poniendo a disposición de su canal más tradicional (tiendas de informática y distribuidores más pequeños), producto de *gaming*, utilizando el canal mayorista. "La capilaridad que ofrece la tienda de barrio es muy importante para un fabricante y es esencial para la experiencia del cliente a la hora de comprar", recuerda. A pesar de que el usuario de *gaming* suele ser un

cliente que tiene muy claro lo que quiere, "el asesoramiento siempre es un plus".

Dos productos claves

La oferta de Lenovo, que comercializa bajo la marca Legion, incluye equipos (portátiles y sobremesa), monitores y accesorios. Hernández se decanta por dos.

En el caso del sobremesa, el responsable de producto apuesta por el Legion C530; una torre, en formato cubo, muy fácil de transportar. Es un equipo muy potente con las mejores gráficas disponibles (1060 o 1070 de Nvidia), con procesadores Intel Core i5 e i7 de la serie H y que integra un potente sistema de refrigeración. "Cuenta con una enorme escalabilidad ya que se puede ir ampliando poco a poco".

En el caso de los portátiles, la opción es el Legion Y530, que exhibe "un diseño de líneas sobrias, pero que guarda en su interior toda la potencia de un equipo de *gaming*".

Los eSports

Los eSports cuentan cada vez con más seguidores y las compañías tecnológicas han puesto su innovación al servicio de una acti-

Lenovo

Tel.: 902 181 449

Mayoristas autorizados:



Acceda al vídeo desde el siguiente código QR



"El negocio relacionado con el *gaming* es una pieza crítica en el negocio de consumo de Lenovo"



A semejanza de lo sucedido en el entorno del PC, se está produciendo una enorme segmentación de productos y usuarios en este mercado

"El **gaming** no ha tocado techo y es un fenómeno cada vez más **intergeneracional**"

Sigue al alza y no ha tocado techo. Alejandro Mora, *brand manager* de Esprinet Ibérica, está convencido de la potencia del negocio relacionado con el juego. Un apartado al que el mayorista ha destinado recursos y foco, desarrollando proyectos estratégicos de la mano de alguno de sus *partners*, lo que les ha conducido a obtener buenos réditos en su negocio.

➔ Marilés de Pedro

Mora recuerda que el *gaming* es un fenómeno cada vez más intergeneracional. "Los videojuegos son la propuesta de entretenimiento preferida por los perfiles demográficos más activos y con mayor potencial de consumo", asegura. Los jugadores entusiastas de la actualidad (que ya se mueven en una franja de edad entre los 30 y los 40 años) fueron aquellos que provocaron el boom del videojuego de hace años. "Son los grupos de edad con el mayor potencial de gasto y los que van a concentrar las rentas per cápita más altas en los próximos años", razona. "Van a ser *gamers* toda la vida; por lo que este apartado va a seguir creciendo en las próximas décadas". Un panorama que está provocando además un cambio de mentalidad. "El *gaming* nunca tuvo una buena publicidad ni una buena imagen, incluso paradójicamente era considerado algo antisocial", recuerda. Una percepción que gracias a las nuevas tecnologías y a la masificación de esta práctica, está cambiando.

El PC, "dispositivo al alza"

Una excelente salud que se ha reflejado en el volumen de negocio: en los últimos cinco años el nivel de ingresos de la industria del videojuego se ha movido por encima de gigantes del en-



Alejandro Mora, *brand manager* de Esprinet Ibérica

tretenimiento tradicionales como el cine. Y buena culpa de esto, asegura, "la tienen las plataformas de contenido y de juego digital, como YouTube, Steam o Twitch".

Mora recuerda que en este buen ecosistema, el PC goza de excelente salud ya que tras unos años en los que las consolas estaban muy por

encima, "ahora el PC está creciendo ya que el usuario ha percibido sus ventajas en términos de escalabilidad, versatilidad y potencia". En los últimos años, explica, se ha producido un fenómeno de segmentación en el mercado del PC, con el nacimiento de múltiples formatos de forma, que han permitido crear un producto específico a las necesidades y gustos de diferentes usuarios. Una segmentación que Mora prevé que se va a replicar, de manera mucho más evidente, en el entorno de *gaming*. "Se trata de enganchar a ese público cada vez más joven, y al que le gusta jugar, con los productos de entrada que tienen rangos de precio de 699, 799 u 899 euros; y acompañarle a lo largo de su vida, satisfaciendo esa afición. Cuando acceda al mercado profesional y crezca su nivel adquisitivo, será fiel a la marca con la que empezó, e irá escalando en la calidad de los equipos (lo que supondrá precios en torno a 1.500 euros)".

Potencia de Esprinet

El buen momento del *gaming* ha provocado el foco del grupo mayorista en torno a este negocio. Mora asegura que el balance es muy positivo, con dispositivos, como los portátiles, que exhiben crecimientos de dos dígitos.

El portafolio de Esprinet en este apartado exhibe una gran extensión y abarca, lógicamente, el



“El *gaming*, como ecosistema, es potencialmente muy lucrativo y no hay que subestimar la cantidad de periféricos y componentes de máximo rendimiento que lo acompañan”

entorno del PC (equipos de sobremesa y portátiles), donde aparecen marcas como HP, Asus, Acer o Lenovo; junto a un abanico de accesorios y componentes (monitores, placas base, tarjetas, discos duros, etc.) donde se añaden fabricantes como AOC, SteelSeries, Samsung, Kingston, Crucial, Gigabyte y un largo etcétera. “El *gaming*, como ecosistema, es potencialmente muy lucrativo y no hay que subestimar la cantidad de periféricos y componentes de máximo rendimiento que lo acompañan”, recuerda.

El mayorista dispone de un área específica para soluciones *gaming* en su portal web, orientado de forma transversal a satisfacer puramente necesidades en este apartado.

Para ganarse al canal

La cruzada en el canal es enorme. Para el *brand manager*, la clave es que el canal entienda el perfil del jugador. “Es un usuario que se caracteriza por saber lo que quiere; tiene, habitual-

mente, un conocimiento elevado de la tecnología y es muy exigente”, enumera.

Por tanto, se trata de aconsejar y prescribir desde la óptica *gamer*; teniendo en cuenta la alta exigencia que imprime el usuario. “Se priorizan componentes y productos de máxima calidad, lo que permite que los dispositivos sean menos sensibles a la erosión de precios y de márgenes”. Se trata, sin duda, de un mercado en alza que no tiene visos de retroceder. “El *gaming* ha llegado para quedarse”, insiste.

Buenas previsiones

Las perspectivas de cara al último tramo del año son muy positivas. Mora recuerda las tendencias. “El último año ha estado dominado por un verdadero huracán que se llama Fortnite y el género BattleRoyal. Y así seguirá siendo”. En lo que

se refiere al hardware (equipos de sobremesa y portátiles), el *brand manager* pronostica que la campaña de BlackFriday estará dominada “por aquellos fabricantes que sepan ofertar una máquina con unas prestaciones acordes a las exigencias técnicas de este título y con un precio ajustado”.

La industria, además, no está parada. “Sigue explorando nuevas maneras de jugar y superando nuevos límites como es el desarrollo de la realidad virtual, por ejemplo”. 

Esprinet

Tel.: 902 201 146

Acceda al vídeo desde el siguiente código QR



“El *gaming* no ha tocado techo y es un fenómeno cada vez más intergeneracional”

Marcas de *gaming* distribuidas por Esprinet:



Especial *Gaming* 2018

ACER



Predator Helios 300

El equipo cuenta con los últimos procesador Intel® Core™ i5/i7 de 8.ª generación y los gráficos NVIDIA® GeForce® GTX

1060 con capacidad de overlocking, lo que les permite que estén especialmente preparados para los juegos de alta definición más recientes.

Exhiben una carcasa metálica texturizada y un teclado retroiluminado. Dispone de refrigeración personalizada con dos ventiladores metálicos AeroBlade™ 3D que aportan una aerodinámica avanzada y un mejor flujo de aire para mantener el sistema refrigerado y limpio.

ASUS



Zephyrus M

El Zephyrus M es el portátil gaming más delgado del mercado, ideado para los gamers más exigentes con una excelente portabilidad debido a sus reducidas dimensiones y bajo peso. Posee un procesador de 8ª Generación Intel® Core™ i7 (6 núcleos, 9M Cache, 2.2GHz hasta 4.1GHz) junto a la poderosa tarjeta gráfica NVIDIA® GeForce® GTX1070. Además, en su interior cuenta con tecnologías que permiten disfrutar al máximo de los videojuegos como puede ser el panel de 15.6" con 144 Hz y tecnología G-SYNC.

OMEN by HP-15-dc0018ns (4AT22EA)

OMEN BY HP



Con el portátil HP OMEN 15 el usuario puede jugar desde cualquier lugar, sin sacrificar el rendimiento. Con hasta gráficos NVIDIA® GeForce® GTX 1070 con diseño Max-Q, un procesador Intel® Core™ de 8.ª generación y una solución térmica mejorada, tendrá la potencia adecuada.

Exhibe una inmersiva pantalla de fino bisel con 4K1 o FHD1 con velocidad de actualización de 60 Hz o 144 Hz2 y NVIDIA® G-SYNC™ en determinados modelos. Dispone de un teclado retroiluminado por zonas con capacidad de pulsación de 26 teclas a la vez.

HP



HP Pavillion Gaming

Este PC ofrece la tecnología más reciente y la posibilidad de actualización; exhibiendo potencia y rendimiento para un entretenimiento de primera clase, juegos y experiencia multitarea. Con hasta tarjetas gráficas dedicadas NVIDIA® GeForce® GTX 1060 o AMD® Radeon™ RX 580, el lag y las desaceleraciones son cosa del pasado. Integra procesador Intel® Core™ o un procesador AMD® Ryzen™ y hasta 16 GB de RAM DDR4. Exhibe bisel angular definido, un acabado metálico e iluminación LED verde. Además las ranuras de expansión permiten actualizar la tarjeta gráfica, la memoria y todo lo que se necesite para mantener actualizado el equipo.

Este PC ofrece la tecnología más reciente y la posibilidad de actualización; exhibiendo potencia y rendimiento para un entretenimiento de primera clase, juegos y experiencia multitarea. Con hasta tarjetas gráficas dedicadas NVIDIA® GeForce® GTX 1060 o AMD® Radeon™ RX 580, el lag y las desaceleraciones son cosa del pasado. Integra procesador Intel® Core™ o un procesador AMD® Ryzen™ y hasta 16 GB de RAM DDR4. Exhibe bisel angular definido, un acabado metálico e iluminación LED verde. Además las ranuras de expansión permiten actualizar la tarjeta gráfica, la memoria y todo lo que se necesite para mantener actualizado el equipo.

ASUS

Tarjeta Gráfica DUAL-GTX1060-6G

La serie ASUS Dual GeForce® GTX 1060 ofrece un nivel óptimo de rendimiento



- Ventiladores Wing-Blade. Un diseño patentado que aumenta la presión de aire sobre el disipador un 105 %.
- Diseño a juego con la placa ASUS X99-A II para un estilo y rendimiento optimizados.
- La tecnología Auto-Extreme con Super Alloy Power II ofrece la mejor calidad y fiabilidad.
- Puertos HDMI compatibles con RV para proporcionarte la experiencia virtual más avanzada.



Para más información:

esprinet.es

Infortisa apuesta por un nuevo concepto de gaming

En los últimos años el gaming ha sufrido una increíble transformación hacia nuevos modelos, convirtiéndose en una de las ofertas de entretenimiento más demandadas. Según un estudio de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), más de 16 millones de españoles ya dedican gran parte de su tiempo a esta afición.



Las marcas lo saben y apuestan por sacar al mercado los componentes más rompedores. Es el caso de **HyperX** y sus nuevas

memorias **HyperX FURY DDR4**, una actualización de alto rendimiento y bajo costo para las plataformas más recientes de Intel y AMD que proporciona una edición más rápida de video, renderizado 3D, alta velocidad en videojuegos y procesamiento de inteligencia artificial. Cuentan además con Plug N Play, que permite el over-clocking automático de la memoria en los ajustes DDR4 1.2v estándares.

Frente al modelo de jugador tradicional que se decanta por dotar a su ordenador de sobremesa con lo último en tecnología, ha nacido un nuevo gamer que valora la libertad de poder jugar en cualquier parte del mundo, y que apuesta por ordenadores portátiles especialmente diseñados para disfrutar de horas y horas de diversión.

En este sentido **MSI**, marca líder en el sector, garantiza la mejor experiencia de usuario gracias a sus innovadores diseños y un amplio catálogo de productos que destacan por su robustez y su diseño innovador.

Su nuevo **portátil gaming MSI GE75 Raider** es una de las novedades más esperadas de la marca. Dotado con un procesador Intel de 8ª Generación, que obtiene una mejora del rendimiento del 40% sobre la generación, es el primer portátil gaming que cuenta con una tarjeta gráfica NVIDIA GeForce GTX 1070, pantalla de 17 pulgadas, marcos finos y un sistema de refrigeración con un total de 7 tubos de calor que garantizan el máximo rendimiento en juegos extremos.

Además, gracias a sus solo 2,7 kg de peso, permite jugar en cualquier lugar, y su panel IPS proporciona una increíble experiencia visual, garantizando desde cualquier ángulo una claridad y contrastes nunca vistos.

El Raider viene también con la personalización RGB Per-Key que brinda el máximo control sobre la iluminación del teclado, permitiendo programar cada tecla con su aplicación SteelSeries Engine 3 y recibir estadísticas de juego en tiempo real a través del teclado.

Nuevos accesorios

Pero el gaming más tradicional sigue vivo y los accesorios cobran cada vez más protagonismo en el sector. Infortisa, consciente de ello, trabaja día a día para que sus más de 9.000 clientes tengan acceso a las últimas novedades.

Es el caso de **Speedblack GP**, un soporte para volantes y pedales electrónicos especialmente diseñado para los amantes de los juegos de carreras. Su robustez, estabilidad e innovador diseño, proporcionan la máxima comodidad para controlar los movimientos del volante y estar siempre dispuesto para la carrera.

Speedblack GP está equipado con tacos anti-deslizantes en su base para un máximo agarre y estabilidad durante la conducción. Permite regular el volante en dos ángulos distintos, pudiendo modificar además la altura y la distancia de los pedales.

Además, Infortisa cuenta desde hace unos meses en exclusiva con la marca **COUGAR**. Creada en 2007, COUGAR cuenta con más de diez años de experiencia en el sector gaming y múltiples re-

conocimientos. Con unos productos que unen diseño, alta calidad y funcionalidad, COUGAR se ha constituido ya como una de las marcas gaming más potentes del mercado.

Sus productos, de inspiración industrial y futurista, son el complemento perfecto para el gamer más exigente. **El ratón láser 700M superior** ha obtenido ya múltiples reconocimientos por su marco de aluminio personalizable, reposa manos y ajuste de peso, que proporcionan la mejor sensación de manipulación ergonómica. Cuenta además con un sensor láser de 12,000 DPI, proporcionando un seguimiento preciso.

Pero además, disponer de un buen asiento es imprescindible para lograr la máxima comodidad durante las horas de juego. Con un diseño moderno y agresivo, **el Skullkiller Gamer Seat GSI** es el asiento perfecto. Equipado con reposacabezas, reposabrazos acolchados, inclinación y altura regulables, cuenta con recubrimiento de PU con imitación a cuero de tacto suave y material de malla tanto en el asiento como en el respaldo, que permite un mayor confort y transpirabilidad durante el uso. Sus ruedas, compuestas de nylon, permiten un deslizamiento suave y silencioso.



Especial *Gaming* 2018

HYPERX



HyperX Fury DDR4 3466MHz

- **Conector:** 288-pin DIMM
- **Tecnología:** DDR4
- **Capacidad:** 8GB (1x8GB)

- **Velocidad:** 3466 Mhz (PC4-27700)
- **Latencia:** CL19
- **Voltaje:** 1.2V
- **Otras características:** Intel® Extreme Memory Profile (XMP)

MSI



MSI GE75 Raider

- Pantalla de 17´
- Panel IPS
- Procesador Intel 8ª generación
- Tarjeta gráfica NVIDIA GeForce GTX 1070
- 2,7 kg
- RGB Per- Key
- MSI APP Player

COUGAR



Cougar. Ratón láser

- **Resolución:** 12,000 DPI
- **Procesador:** ARM Cortex-M0 de 32 bits
- **Ratio de refresco:** 1000Hz / 1ms
- **Botones programables:** 8
- Microinterruptores OMRON para juegos

- **Retroiluminación LED:** 16,8 millones de colores
- Fotogramas por segundo (frame rate): 12000 FPS
- **Velocidad máxima de rastreo:** 150 IPS
- **Aceleración máxima:** 30G
- **Dimensiones:** 127(Longitud) x 83(Anchura) x 38(Altura) mm.
- **Peso:** 110 g

SKULLKILLER



Skullkiller Gamer Seat

Calidad, diseño y ergonomía en un producto único.

- Reposacabezas y reposabrazos acolchados
- Basculante y altura regulables
- Recubrimiento de PU: suave imitación cuero

- Respaldo y asiento con malla transpirable
- Asiento 52 x 49 cm Respaldo 73 x 50cm
- Peso: 14,5 Kg

SPEEDBLACK

Speedblack GP

- Base con tacos de goma antideslizante.
- Estructura metálica.
- Cinturones para fijar los pedales.
- Regulación en altura del volante con dos ángulos de conducción.
- Regulación ángulo de los pedales.
- Disponible en dos colores: rojo y negro



GAMING

SKULLKILLER

speedblack™

HYPERX™

msi



Alrededor del 30 % del negocio de MCR se identifica con dispositivos *gaming*

"El **canal** tradicional tiene que tener cada vez más **presencia** en el mercado del **gaming**"

El canal tiene que seguir jugando. A pesar de que el negocio ya ha alcanzado una cierta estabilidad, el *gaming* sigue siendo uno de los segmentos que más oportunidades ofrece a todos los actores del mercado tecnológico, lo que incluye a los distribuidores. MCR fue uno de los primeros actores tecnológicos que mejor aprovecharon este tirón, convirtiéndole en una de las puntas de lanza de su negocio, y sirviendo de soporte para que los distribuidores observaran su rentabilidad.

Marilés de Pedro

Pedro Quiroga, CEO de MCR, defiende el carácter pionero que tuvo el mayorista en estas lides del juego y recuerda que, desde el primer momento, tuvieron claro que, para tener éxito, debían contar con un ecosistema completo de productos y de marcas. "No solo se trataba de tener una buena oferta de ordenadores: había que disponer de un completo abanico de accesorios y componentes", insiste. Precisamente, su tradicional especialización en este último mercado, que abarca las tarjetas gráficas, los discos duros, las memorias o las placas base; y ser los primeros en hacer una incursión en el accesorio de *gaming*, les permitió "contar con una ventaja competitiva".

La apuesta de MCR se ha reflejado tanto en el crecimiento como en el peso que tiene este apartado en su negocio: si se suman los equipos (portátiles y equipos de sobremesa) diseñados para este mercado (aunque no siempre sean adquiridos por los *jugones*), junto al resto de los componentes y accesorios, el porcentaje puede alcanzar el 30 %. "En 2018 hemos

mejorado nuestro negocio en todas las marcas que forman parte de nuestra oferta y vamos a cumplir las expectativas en todas las líneas que llevamos", asegura Quiroga.

Potente oferta

Dentro del ecosistema de dispositivos que conforman el mercado del *gaming*, los portátiles se erigen en la solución con un mayor peso. Así lo asegura el estudio de Context que señala que su porcentaje, en términos de facturación, supera el 50 % en España. Quiroga reconoce el enorme valor que exhiben estos productos aunque señala también el concurso destacado de otros componentes, como es el caso de las tarjetas gráficas. "Su evolución ha sido muy importante en los últimos años; y no sólo por el *gaming*", analiza. "Se ha producido un auténtico boom de este producto con precios medios muy altos, lo que ha permitido elevar el precio del



Pedro Quiroga, CEO de MCR

producto de *gaming*. Es, sin duda, el componente con un valor más alto dentro de este tipo de equipos".

En el caso de los equipos portátiles, MCR ha potenciado su oferta con marcas como Gigabyte o PNY. En relación a la primera, Quiroga asegura que se trata de un producto de muy buena calidad, muy reconocido, "aunque necesita un desarrollo y un tiempo de puesta en marcha en el mercado". En el caso de PNY, los equipos están basados en las tarjetas gráficas Quadro de NVIDIA, "lo que nos permite dirigirnos a entornos de diseño gráfico y 3D. Es

MCR es el mayorista

con más gama de productos
de gaming del mercado.

+35 marcas

confían en MCR para su distribución
de productos gaming en

España

+1700 referencias

que nos demandan
cada día nuestros

clientes

number
one
in gaming

Especial *Gaming* 2018

una gama muy alta pero con ella queremos llegar a un mercado más alto, al que llegan pocas marcas y pocos productos".

No olvida destacar el desarrollo del negocio en torno a los equipos de sobremesa, con buenos comportamientos de marcas como MSI, Medion o Acer. Por su parte, el área de los monitores sigue creciendo. "El entorno visual es muy importante ya que la calidad de imagen es primordial en el entorno del *gaming*". El CEO recuerda que las grandes marcas de monitores se han lanzado a desarrollar productos específicos para este mercado que se adaptarán a las exigencias de los usuarios, con dispositivos más grandes y con mejores capacidades de respuestas.

Evangelizando en el canal

La oportunidad para el canal tradicional es enorme. "Tienen que tener cada vez más presencia en este mercado". Quiroga asegura que, aunque se va introduciendo, hay algunas dificultades que obstaculizan su salto al mercado; sobre todo el de los distribuidores más pequeños "que deben hacer una inversión para disponer de productos en exposición para mostrar a los clientes las diferentes marcas y prestaciones de cada una de ellas". MCR, por su parte, tiene programas que permiten disponer al canal de productos en demo y asegura entregas en menos de 24 horas. "Incluso el distribuidor puede recoger el producto en nuestras instalaciones si así lo necesita".



El CEO tiene claro que uno de sus principales retos es acercar a estos distribuidores toda la oferta relacionada con el *gaming*. "En muchos casos la desconocen; por lo que resulta esencial desarrollar iniciativas para que puedan probarla y se sientan seguros para poder venderla". Y no se trata solo de su negocio: es que es una exigencia de los propios usuarios.

"El cliente demanda cada vez más productos de *gaming*".

Una de las últimas iniciativas que ha llevado a cabo MCR para hacer patria en su canal fue el MCR Gaming Experience, celebrado el pasado mes de mayo, en el que más de 100

distribuidores pudieron interactuar con equipos y accesorios. Quiroga asegura que en 2019 el mayorista llevará a cabo algún evento en torno a este mercado. "Resulta fundamental tanto para las marcas como para el canal".

MCR

Tel.: 91 440 07 00

Acceda al vídeo desde el siguiente código QR



"El canal tradicional tiene que tener cada vez más presencia en el mercado del *gaming*"

Marcas de *gaming* distribuidas por MCR:

AORUS GIGABYTE

AVerMedia

SOUND BLASTER X



CORSAIR

COOLER MASTER

DRIFT

DXRACER

elgato G

EVGA

fractal design

GUNNAR

Hercules

HYPER

iivama

KROM

LG Life's Good

MEDION

msi

NOX

NVIDIA

NZXT

PNY Make Life Simple

PREDATOR

RAZER



SAMSUNG

sparco



THRUSTMASTER

TRUST GAMING

WD

ZALMAN

ZOTAC It's Time to Play

ZOWIE A brand by BenQ