

La empresa de origen español GGTech Entertainment diseña los torneos oficiales de esports en El Salvador

El Instituto Nacional de los Deportes de El Salvador invita a todos los gamers del país a participar en la primera edición de los torneos de EGAMINGG

Los gamers de El Salvador tendrán la oportunidad de demostrar su talento en los primeros torneos oficiales de deportes electrónicos del Instituto Nacional de los Deportes de El Salvador (INDES), integrados dentro de su Agenda 2024. Estas competencias forman parte de una nueva plataforma de esports diseñada por GGTech Entertainment para ser el epicentro de los aficionados a los videojuegos en el país.

Los registros para los torneos online ya están abiertos y todos los aficionados podrán participar en los siguientes títulos: EA Sports FC 24, Fortnite, NBA Infinite, Just Dance y Minecraft. La convocatoria está dirigida para jugadores de 12 años en adelante.

En una colaboración innovadora, el INDES y GGTech Entertainment han replicado la emblemática Biblioteca Nacional de El Salvador (BINAES) en el juego Fortnite. Este mapa servirá como circuito de competencia durante los torneos, ofreciendo una experiencia única y emocionante para los participantes.

Además, por primera vez, El Salvador será sede de la cita de esports y gaming más importante de habla hispana, GAMERGY. El evento se celebrará en el Gimnasio Nacional José Adolfo Pineda, en San Salvador, el próximo 26 de octubre.

Calendario de inscripciones

Los jugadores interesados deberán registrarse en el sitio web www.egamingg.com. Los torneos están divididos en tres categorías: JUNIOR Esports (para estudiantes de 12 a 18 años), UNIVERSITY Esports (para estudiantes universitarios) y GLOBAL EGAMINGG (abierto a todo público).

EA Sports FC 24: inscripciones del 31 de mayo al 9 de junio.

Fortnite Mapa Biblioteca Nacional de El Salvador: inscripciones del 31 de mayo al 9 de junio.

NBA Infinite: inscripciones del 8 de julio al 21 de julio.

Fortnite: inscripciones del 29 de julio al 11 de agosto.

Just Dance: inscripciones del 19 de agosto al 1 de septiembre.

Minecraft: inscripciones del 1 de octubre al 13 de octubre.

El sector de los videojuegos en El Salvador

Según los datos de la consultora Statista, se espera que durante 2024, los ingresos del mercado de los videojuegos en El Salvador alcancen los 62,68 millones de dólares. Además, se prevé que este sector tendrá una tasa de crecimiento anual del 8,73%, lo que dará como resultado un volumen de mercado de 80,58 millones de dólares estadounidenses para 2027.

Por otro lado, en cuanto al número de usuarios en el mercado de los videojuegos, según datos de la consultora, se estima que la tasa de adopción de usuarios aumentará del 9,5% en 2024 al 11,1% en 2027.

Datos de contacto:

Beatriz Sánchez
GGTech Entertainment
639 755 754

Nota de prensa publicada en: [San Salvador](#)

Categorías: [Internacional](#) [Entretenimiento](#) [Innovación Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>