

ÍNDICE

Prólogo de Paul Dawalibi	9
Introducción. Pulse <i>start</i> para empezar	11
Primera parte: Breve historia de los 1-UP	17
1. El principio	19
2. Salvar a la princesa	29
3. Gremios y gloria	41
4. Revolución televisada	53
5. Desarrollando éxitos	63
Segunda parte: ¡Ha comenzado!	75
6. Disturbios en las calles	77
7. Velando por nosotros	95
8. Buscando grupo	105
9. ¡Profesionalízate!	119
10. ¿Kétchup o mostaza?	129
11. Guerra en el horizonte	145
Tercera parte: Nuevos retos	157
12. Una victoria perfecta	159
13. Un chico nuevo en la escuela	175
14. Una liga propia	187
Epílogo. Nuevos horizontes	195
Apéndice. Fundamentos de los esports	203
Agradecimientos	209
Notas	211
Sobre el autor	222

PRÓLOGO

PAUL DAWALIBI

El día que conocí a William supe que sería él quien escribiría el libro definitivo sobre los deportes electrónicos. Siempre lo he llamado «el Profesor», porque William es el tipo de persona de quien cualquiera querría recibir una lección de historia o escuchar un cuento. Tiene un talento innato para hacer que las palabras cobren vida y para comunicar incluso los conceptos más abstractos de forma que sean fáciles de entender. Y, sobre todo, sabe de esports tras haber recaudado millones de dólares en capital de riesgo para contribuir al crecimiento de dos negocios del sector.

A día de hoy, William y yo somos coanfitriones del ahora mundialmente famoso pódcast «The Business of Esports», «El negocio de los esports», en español. Y puedo atestiguar, después de miles de horas juntos, que la pasión de William por los esports no es fingida. Sí, es tan *nerd* como parece y, sí, realmente conoce esta industria mejor que nadie en la actualidad.

Este libro constituye la base perfecta para cualquier interesado en los esports, así como para cualquier persona cuya industria pueda verse afectada por los deportes electrónicos o cualquiera que desee acercarse a los *gamers* y entender su

mundo. Incluso es perfecto para aquellos padres que tratan de entender qué es exactamente lo que su hijo o hija está haciendo todo el día. William ha trazado el futuro de la competición digital y es el indicado para mostrarnos cómo remodela las vidas y los negocios actuales.

Carl Sagan dijo una vez: «Hay que conocer el pasado para entender el presente». Y nunca ha sido más cierto que con los esports. Mediante la historia de los juegos electrónicos, William nos ayuda a apreciar cómo está cambiando la humanidad y cómo los esports funcionan como catalizadores de este cambio.

¿No es hora de aprender de qué va esto de los esports?

Paul Dawalibi, «The Esports Profit»

INTRODUCCIÓN

PULSE *START* PARA EMPEZAR

Nos esforzamos por alcanzar lo excepcional. Es nuestra esencia como seres humanos. No nos interesa lo mundano, lo típico o lo *amateur*. No celebramos lo cotidiano o lo frecuente. Más bien, anhelamos lo ilimitado y lo extraordinario, esas anomalías que nos hacen cuestionar los límites de lo que significa ser humano. Hasta donde sabemos, este ímpetu ha impulsado a la humanidad hacia adelante. Hacia el arte y la invención, hacia la creación y el conflicto. Y, quizás más que nada, hacia el deporte.

La tecnología también ha formado parte de los juegos y competiciones: los estadios han evolucionado de campos embarrados a estadios históricos; el arbitraje ha pasado de ser un reflejo del honor entre caballeros a un sistema de repeticiones instantáneas; e incluso el acto de ver deportes se ha transformado radicalmente gracias a las retransmisiones digitales.

Sin embargo, hasta ahora había una constante: lo humano. Pues se competía en la realidad. Los deportes seguían fuertemente vinculados a los fundamentos de la física y a las leyes de la mortalidad. Aquí la ciencia se puso las pilas: se extendieron artificialmente las carreras atléticas

gracias a cirugías de trasplante de tendones o se evitaron graves contusiones gracias a la mejora del equipo deportivo y a los amortiguadores de golpes. No obstante, a pesar del ímpetu innovador propio del siglo XXI, los deportes permanecieron sorprendentemente anacrónicos, a merced de la realidad física.

Hasta ahora. Hasta los deportes electrónicos o esports.

Sin duda, estamos entrando en un nuevo mundo, valiente y audaz. Del mismo modo que los ordenadores portátiles y los *smartphones* han digitalizado nuestra vida cotidiana, la competición humana ha dado el salto al mundo digital.

Tienes en tus manos el testamento de una nueva generación de competiciones humanas. Este libro sirve tanto de visión general del camino recorrido y de la actualidad de los deportes electrónicos, como de profecía de lo lejos que llegaremos a medida que la industria deportiva evolucione. Todo está a punto de cambiar.

Los esports, videojuegos de competición o deportes electrónicos, no son experiencias de un solo jugador que incorporan diseños memorables por niveles; se trata de productos derivados de una intrincada coreografía de desarrollo, de un fuerte trabajo en equipo, de comandos y códigos perfectos, de estrategias brillantes e innovadoras..., todo ello aplicado a entornos o escenarios increíblemente simulados, donde lo imposible es un hecho y lo espectacular está asegurado.

Igual que existen miles de deportes —desde los más convencionales, como el fútbol, hasta los de nicho, como el voleibol, o los más extravagantes, como el *curling*—, existen muchos tipos de esports.

LOS CINCO GRANDES

Aunque existen muchos esports, los cinco grandes géneros que dominan la industria en la actualidad son: juegos FPS o *first-person shooters*, juegos *battle royale*, MOBA o *multiplayer online battle arena*, juegos de cartas coleccionables y juegos de lucha o *fighters*. Aunque cubriremos estos géneros (y otros) en detalle a lo largo del libro, este es un breve resumen de cada uno:

First-person shooters (FPS): videojuegos basados en disparar con armas normalmente de fuego que potencian la precisión y los reflejos. Se trata de versiones modernizadas de títulos clásicos, como *Doom* y *Wolfenstein*, pero mucho más difíciles de jugar debido a su ritmo tan rápido, sus objetivos a 360 grados y sus complejas tácticas de equipo.

Battle royale: juegos de arena de batalla. Son similares a los FPS, pero consisten en un caótico combate de todos contra todos que puede jugarse en primera o en tercera persona. Se desarrollan en una arena de batalla a gran escala que va disminuyendo constantemente. *Fortnite*, uno de los juegos más populares en el mundo, ejemplifica este género.

MOBA: *multiplayer online battle arena* o, en español, juegos multijugador de arena de batalla en línea. Incluyen equipos de cinco jugadores, cada uno de los cuales controla a un solo personaje desde una vista isométrica en 3D, que secuencian tácticamente sus habilidades para destruir las fuerzas enemigas y conquistar la base fortificada del equipo contrario.

Juegos de cartas coleccionables: títulos puramente estratégicos donde una secuencia de objetos virtuales (normalmente cartas) se juegan en un tablero digital. Cada objeto tiene diferentes poderes y costes asociados, lo que requiere de planificación y secuenciación cuidadosas para maximizar su eficacia.

Juegos de lucha: versiones modernizadas del videojuego *Street Fighter* tan popular en las salas de recreativos. Consiste en un duelo de artes marciales en 2D o 3D entre dos jugadores. De todos los géneros de esports, los de lucha son los que menos han cambiado a lo largo de los años.

Estos juegos representan una industria de 27 000 millones de dólares, respaldada por inversiones multimillonarias de Amazon, Facebook, Tencent...¹, por lo que implican retransmisiones en cadenas de televisión nacional, becas académicas completas y premios multimillonarios, así como patrocinadores de la talla de Louis Vuitton o BMW, que destinan a los esports presupuestos de siete cifras. Todo ello rodeado de miles de millones de fans, en su mayoría menores de 30 años, animando y clamando por una «victoria digital».

Pero los deportes electrónicos son mucho más que una gran industria. Por primera vez en la historia, la competición humana se está deshaciendo de su carga más antigua: el cuerpo. En los esports no es necesario preocuparse por la fragilidad de la carne o de los huesos ni por la aleatoriedad genética. ¿No eres lo suficientemente alto para jugar al baloncesto ni lo suficientemente joven para jugar al fútbol? No te preocupes. En los esports, el verdadero atleta es el cerebro. Cualquiera que pueda usar un teclado, un ratón o un mando puede competir.

Esta es la razón por la que debes leer este libro e incluir los deportes electrónicos en tu radar. No porque sea una de las industrias de entretenimiento con mayor velocidad de crecimiento de todos los tiempos; ni porque su audiencia supere con creces la de la NBA o la MLB²; ni porque los jugadores más famosos tengan tantos seguidores que con un solo tuit vendan líneas enteras de productos; ni porque nuestros hijos jueguen a estos juegos e idolatren a los *gamers*; y ni siquiera por lo más fundamental, que es la diversión que proporcionan. No. Debes leer este libro porque los esports constituyen el principio de la democratización del deporte en su conjunto, porque están alterando para siempre la forma en que los humanos compiten, ahora dominada por avatares y universos

renderizados. Hoy en día, la coordinación ojo-mano y la destreza digital todavía importan, pero muy pronto incluso estas barreras se desvanecerán. Los deportes electrónicos profetizan un futuro igualitario donde el potencial de sus superestrellas solo depende del impulso humano, deshaciendo así los límites que marca el cuerpo.

Bienvenido al futuro. Bienvenido a *El libro de los esports*.

FUNDAMENTOS DE LOS ESPORTS

Aunque este libro presupone al menos una cierta familiaridad del lector con los videojuegos, en caso de que te sientas abrumado o un poco perdido mientras lees, he incluido un apéndice informativo que resume con claridad los fundamentos de los videojuegos y de los deportes electrónicos en pocas páginas. También puedes leer antes el apéndice si deseas controlar la terminología; aunque no es imprescindible, su lectura puede servir de base para los neófitos.