Esports

Vive de tu pasión

Esports

Vive de tu pasión

Lucía Guerra Rodríguez

Ra-Ma®

La ley prohíbe
fotocopiar este libro

Esports. Vive de tu pasión
© Lucía Guerra Rodríguez
© De la edición: Ra-Ma 2019

MARCAS COMERCIALES. Las designaciones utilizadas por las empresas para distinguir sus productos (hardware, software, sistemas operativos, etc.) suelen ser marcas registradas. RA-MA ha intentado a lo largo de este libro distinguir las marcas comerciales de los términos descriptivos, siguiendo el estilo que utiliza el fabricante, sin intención de infringir la marca y solo en beneficio del propietario de la misma. Los datos de los ejemplos y pantallas son ficticios a no ser que se especifique lo contrario.

RA-MA es marca comercial registrada.

Se ha puesto el máximo empeño en ofrecer al lector una información completa y precisa. Sin embargo, RA-MA Editorial no asume ninguna responsabilidad derivada de su uso ni tampoco de cualquier violación de patentes ni otros derechos de terceras partes que pudieran ocurrir. Esta publicación tiene por objeto proporcionar unos conocimientos precisos y acreditados sobre el tema tratado. Su venta no supone para el editor ninguna forma de asistencia legal, administrativa o de ningún otro tipo. En caso de precisarse asesoría legal u otra forma de ayuda experta, deben buscarse los servicios de un profesional competente.

Reservados todos los derechos de publicación en cualquier idioma.

Según lo dispuesto en el Código Penal vigente, ninguna parte de este libro puede ser reproducida, grabada en sistema de almacenamiento o transmitida en forma alguna ni por cualquier procedimiento, ya sea electrónico, mecánico, reprográfico, magnético o cualquier otro sin autorización previa y por escrito de RA-MA; su contenido está protegido por la ley vigente, que establece penas de prisión y/o multas a quienes, intencionadamente, reprodujeren o plagiaren, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica.

Editado por:
RA-MA Editorial
Calle Jarama, 3A, Polígono Industrial Igarsa
28860 PARACUELLOS DE JARAMA, Madrid
Teléfono: 91 658 42 80
Fax: 91 662 81 39
Correo electrónico: *editorial@ra-ma.com*
Internet: *www.ra-ma.es* y *www.ra-ma.com*
ISBN: 978-84-9964-868-2
Depósito legal: M-37217-2019
Maquetación: Antonio García Tomé
Foto de portada: Miss Harvey*
*Twitter: https://twitter.com/missharvey
*Canal de Stream: missharvey.tv
Filmación e impresión: Safekat
Impreso en España en diciembre de 2019

A mí madre, por confiar siempre en mí.

A mi padre por intentar comprender mi mundo,
aunque cueste.

A mis hermanos, Charlie y Javi,
por meterme en él y por la paciencia de enseñarme.

A Kike, sin ti simplemente no hubiera sido capaz.

A Marta, Silvia y Laura, que son mi motor.

Gracias, esto es por y para vosotros.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS **11**

PRÓLOGO **13**

SOBRE LA AUTORA **15**

INTRODUCCIÓN **17**

CAPÍTULO 1. HISTORIA DE LOS ESPORTS: UN BREVE REPASO ANTES DE COMENZAR **19**

1.1 ¿QUÉ SON LOS ESPORTS? 19

1.1.1 Estrategia 20

1.1.2 Disparos 22

1.1.3 MOBA 24

1.2 ¿DE DÓNDE SURGIERON LOS ESPORTS? 24

1.2.1 ¿Un dato curioso? 26

1.3 ¿CUÁNDO PASA UN VIDEOJUEGO A CONVERTIRSE EN ESPORTS? 28

CAPÍTULO 2. QUIERO SER JUGADOR/A PROFESIONAL **31**

2.1 ROMPIENDO TÓPICOS: ¿CÓMO VENZO EL RECHAZO? ... 31

2.1.1 Algo más que entretenimiento 32

2.2 Y SI SOY UNA CHICA, ¿QUÉ? 34

2.3 REQUISITOS ¿QUÉ NECESITO PARA DEDICARME A ELLO? ... 38
2.4 ¿QUÉ OTRAS PROFESIONES PUEDO EJERCER DENTRO DEL SECTOR? ... 40
2.5 ¿EXISTEN FORMACIONES EN LA ACTUALIDAD? ... 43
2.6 ¿QUÉ ES UNA GAMING HOUSE? ... 46
2.6.1 ¿Qué podemos encontrar en ellas? ... 46
2.7 ¿QUÉ ES UN CENTRO DE ALTO RENDIMIENTO? ... 49
2.7.1 ¿Cómo es un centro de alto rendimiento? ... 49

CAPÍTULO 3. SECTOR ESPORTS ... 53
3.1 REPASO A LOS ESPORTS EN LA ACTUALIDAD: ¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES EN ESPAÑA? ... 53
3.1.1 League of Legends ... 53
3.1.2 Counter Strike: Global Offensive ... 56
3.1.3 Clash Royale ... 58
3.2 ¿CUÁLES SON LOS ESPORTS MÁS FUERTES DEL MUNDO? ... 58
3.3 ENTREVISTA CON ÁLVARO GUIÑÓN: LA VISIÓN DE UN PERIODISTA DEL SECTOR ... 60

CAPÍTULO 4. ¿STREAMING O COMPETICIÓN? ... 65
4.1 STREAMING: ¿QUÉ ES? ... 65
4.1.1 El streaming como vehículo para ser profesional ... 67
4.1.2 Twitch, la mejor plataforma para empezar ... 68
4.1.3 ¿Cómo obtengo ingresos? ... 71
4.1.4 ¿Qué otras opciones existen? ... 73
4.1.5 Entrevista con iPandarina, los comienzos del streaming ... 77
4.2 COMPETICIÓN Y EQUIPO, ENTREVISTA CON FERNANDO PIQUER ... 80
4.2.1 ¿Quién es Fernando Piquer? ... 80

CAPÍTULO 5. TIPOS DE LIGAS Y COMPETICIONES DE ESPORTS EN ESPAÑA ... 93
5.1 LIGA DE VIDEOJUEGOS PROFESIONAL (LVP) ... 93
5.1.1 ¿Qué competiciones ofrecen en la actualidad? ... 95

5.2 ESL (ELECTRONIC ESPORTS LEAGUE) 98
5.3 MÁS SOBRE ESL: ENTREVISTA CON ANA OLIVERAS 102
5.4 TORNEOS Y COPAS AMATEURS..... 107

CAPÍTULO 6. TERMINOLOGÍA Y REDES SOCIALES..... 109
6.1 DICCIONARIO URBANO 110
6.2 ¿POR QUÉ SON IMPORTANTES LAS RRSS EN ESTE SECTOR? 118
6.3 CONSEJOS BÁSICOS PARA LLEVAR TUS REDES SOCIALES 119

CAPÍTULO 7. ¿CÓMO ENTRENO Y DÓNDE?..... 121
7.1 ACADEMIAS DE ESPORTS..... 122
7.2 ¿CÓMO ES EL ENTRENAMIENTO DE UN GAMER?..... 124
7.3 CONSEJOS PARA PONER EN PRÁCTICA POR TU CUENTA..... 125
7.4 PSICOLOGÍA DE LOS ESPORTS: ENTREVISTA CON ALEJANDRO GARCÍA..... 127

CAPÍTULO 8. LOS PROFESIONALES HABLAN..... 131
8.1 MARIO 'MOTROCO' MARTÍNEZ 131
8.2 ANTONIO GUILLERMO YUSTE ARMERO 134
8.3 JORGE 'WERLYB' CASANOVAS 135
8.4 EDUARDO 'KEIRETH' GRANADO..... 136
8.5 JAVIER 'JAVAAA' MARTÍNEZ 138
8.6 ANTONIO "TH3ANTONIO" ESPINOSA 140
8.7 SUSANA 'SUGUSUSANA' MARTÍNEZ..... 141
8.8 ALVAR 'ARANEAE' MARTÍN..... 142

FUENTES..... 145

AGRADECIMIENTOS

El valor de este libro reside en todas las personas que han querido participar en él, de una u otra manera. Por eso no puedo dejar de dar las gracias, por su tiempo y dedicación, a Mario 'Motroco' Martínez, Antonio Guillermo Yuste Armero, Jorge 'Werlyb' Casanovas, Javier 'Javaaa' Martínez, Antonio "Th3Antonio" Espinosa, Susana 'Sugususana' Martínez y Alvar 'Araneae' Martín.

También a Alejandro García, Álvaro Guiñón, Ana 'Anouc' Oliveras y Marina 'iPandarina' por sacar tiempo para ofrecerme su visión en diferentes campos. Sin olvidar, por supuesto, a Fernando Piquer, cuyo punto de vista como emprendedor del sector me parecía imprescindible para este libro.

También a Eduardo 'Keireth' Granado, Carlos González, Aitor García y Nacho Niño, mis compañeros y amigos, por su participación y, sobre todo, por sus consejos.

No me olvido, por supuesto, del equipo de Game TV, que ha sido quien me ha dado alas para volar en el proyecto de Movistar Esports. Nunca estaré lo suficientemente agradecida.

PRÓLOGO

Lucía tiene un punto de vista diferente de los videojuegos. A diferencia de sus hermanos, que fueron los que la metieron en el sector, ella, como buena periodista a la que siempre le ha encantado comunicar, veía en este mundo la oportunidad de ganarse la vida.

Hoy en día, después de tres años persiguiéndolo, por lo fin lo ha conseguido. Lucía lleva tiempo ejerciendo como Community Manager y redactora para Movistar Esports, si bien previamente ya escribía artículos sobre deportes electrónicos para AS.

Eso le ha permitido asistir a infinidad de eventos, en los que ha vivido de primera mano el magnetismo de los deportes electrónicos. Conoce el panorama competitivo, pero más que saber detalles, los vive y los transmite con un entusiasmo francamente contagioso.

Ahora, como autora de este libro, ha realizado labores de investigación durante casi un año para dejarnos este manual imprescindible para cualquier persona, esté involucrada o no en el sector. Una guía para el desconocimiento y, sobre todo, un homenaje a lo que más le gusta: los videojuegos.

Kike Martín Sánchez

SOBRE LA AUTORA

Lucía Guerra nació en Mérida en 1992, pero siempre ha vivido en Trujillo, Cáceres. Con 17 años se trasladó a la capital para empezar la carrera de periodismo en la Universidad Complutense de Madrid, que terminó en el año 2014.

Desde entonces sus pasos siempre han estado marcados por su afán de comunicar, que complementó con estudios en Diseño Gráfico en la Escuela Trazos, en Madrid.

Hace 3 años, mientras trabajaba en una empresa de marketing, empezó a ejercer como colaboradora en Diario As, para quienes escribía artículos relacionados con los deportes electrónicos. Esa puerta le sirvió para incorporarse, dos años más tarde, a Game TV, empresa que le dio la oportunidad de involucrase en el proyecto de Movistar Esports. *www.movistaresports.com*

En la actualidad ejerce como redactora y community manager de dicho medio, encargándose de la gestión de redes y cubriendo eventos del sector.

INTRODUCCIÓN

Cuando me propusieron escribir este libro, lo primero que sentí fue emoción, una emoción que, más rápido de lo que me hubiera gustado, se transformó en intranquilidad. ¿Era yo la persona más adecuada para hacerlo? ¿Sabré resumir en x páginas la magnitud del sector de los esports?

Aun sin tener respuestas para esas preguntas, decidí intentarlo. ¿La razón? Seguir luchando por conseguir aportar lo que pueda a un sector que no ha dejado de darme alegrías desde que entré en él. Y eso fue mucho antes de dedicarme a ello.

Tengo una peculiaridad y es que, en mi caso, no soy una 'gamer nicho', por decirlo de alguna manera. La culpa de todo la tienen mis hermanos. Qué envidia me daban cuando les veía pasárselo en grande en torneos de Mario Kart con sus amigos, primero y, más tarde, sufriendo por que saliera el nuevo Final Fantasy o absorbidos durante horas por el WoW.

Yo quería formar parte de aquello como fuera e incluso me labré cierta mala fama con Kirby en el Smash Bross, pero nunca acudí a los videojuegos como no fuera para interactuar con los demás, para que luego digan que los gamers son gente aislada.

Pero todo cambió con League of Legends.

Empecé con unos 20 años. De nuevo, por culpa de uno de mis hermanos. Él atravesaba una mala época y se pasaba mucho tiempo jugando, por lo que decidí intentar entrar en su terreno para ver si después me lo llevaba al mío. Qué desesperación de comienzo, a día de hoy no entiendo cómo tuvo la paciencia de enseñarme.

No fui capaz de empezar a disfrutar realmente del juego hasta pasado un año, cuando por fin entendía lo que sucedía a mi alrededor. Pero esa dificultad no me llevó a menos, sino a más. Empecé a tontear con otros títulos, Hearthstone, Counter, Call of Duty, Worlds of Craft, etc., y aunque ninguno ha logrado engancharme tanto como League of Legends, todos me han llevado a algo fundamental: entender.

Entender por qué mis hermanos se pasaban horas y horas delante de la pantalla del ordenador o de sus consolas, entender por qué se ponían realmente nerviosos antes del lanzamiento de un juego, entender sus enfados y sus alegrías, entender, en definitiva, hasta sentirlo yo misma e incluso terminar dedicándome a ello. Y qué bonito es sentirlo.

La verdad es que me da pena haber crecido con la cantidad de tópicos negativos que han surgido en torno al mundo de los videojuegos. Por suerte, hoy en día ya no lo siento así. Lo que antes era la excepción parece que ahora se ha convertido en la norma. Lo que antes se hacía en un ciber ahora se hace en un estadio de fútbol. Y donde antes veías a un 'friki', ahora lo sigues viendo, pero tres veces más respetado.

Y todo eso lo ha conseguido la comunidad, la comunidad de los miles de títulos que existen y que a mí, al menos, me han dado tanto entretenimiento. Al final lo que mueve al mundo es la pasión, y la pasión ha llevado a todo esto a convertirse en algo inmenso e imparable, así como a mí a decir 'sí' ante este libro. Solo espero haberla transmitido.

1

HISTORIA DE LOS ESPORTS: UN BREVE REPASO ANTES DE COMENZAR

1.1 ¿QUÉ SON LOS ESPORTS?

Siempre que hablo sobre este tema con cualquier persona ajena al mundillo me encuentro con la misma clase de comentarios, "ah sí, claro, los esports son los jueguecitos", "la play y todo eso", "¿no son lo mismo que videojuegos?", que no hacen sino evidenciar la cantidad de desconocimiento que, aún hoy en día, existe en torno al sector.

Los esports o deportes electrónicos son, simple y llanamente, competiciones profesionales de videojuegos. Es decir, primer tópico que debes romper ante cualquier neófito del mundillo "esports" no es sinónimo de videojuego. Los deportes electrónicos son un sector que ha crecido en torno a ellos y cuya complejidad y desconocimiento reside en la increíble evolución que ha tenido a lo largo de los últimos años.

Para que me entiendas mejor, es como si dijera que los deportes tradicionales son fútbol. Pues vaya ofensa para el tenis, ¿no?

Dentro del mundo de los videojuegos existen infinidad de géneros y subgéneros (acción, disparos, simulación, etc.) para clasificar los diferentes títulos, pero, cuando hablamos de deportes electrónicos, debemos centrarnos en tres grandes categorías:

1.1.1 Estrategia

Un juego de estrategia abarca un gran abanico de estilos, modos y formas de jugarlo. Incluso dentro de un propio juego pueden existir 'mods', modificación del código original del título que lo cambian por completo, ya sea añadiéndole nuevas mecánicas y objetivos, e incluso cambiando el código.

Los diferentes tipos de juegos de estrategia son:

- RTS: Los "Real Time Strategy" o juegos de estrategia en tiempo real son el origen de los juegos de estrategia y tuvieron una popularidad altísima durante la primera década del S. XXI. Se basaban en la construcción y gestión de un ejército con el que destruir la base enemiga. A su vez, era obligatorio mantener una serie de unidades farmeando recursos de forma eficiente para no perder la curva de progreso y, con pequeñas escaramuzas, intentar hacerle la vida imposible al rival. Los ejemplos más conocidos los encontramos en el Age Of Empires (1 y 2), en el Warcraft 3, en el Starcraft (1 y 2) y en los Command&Conquer.

- TBS: Los "Turn Based Strategy" o juegos de estrategia por turnos son juegos menos populares y más de nicho y, a diferencia de los RTS, en ellos se juega de una forma mucho más pausada y tranquila, con un mayor componente de reflexión para realizar cada una de las jugadas. Cada

jugador tiene un tiempo limitado para realizar su acción, pero esta es exclusiva de su turno. Se puede poner como ejemplo el mítico Advance Wars de GBA, un híbrido entre Command&Conquer e Imperivm en el que el objetivo variaba entre destruir X estructura o simplemente aniquilar al ejército enemigo hasta la última unidad. Otros ejemplos pueden ser el Final Fantasy Tactics o cualquiera de las versiones del Heroes of Might and Magic.

- MOBA: Nacidos como un simple mod de un RTS (Warcraft 3), los MOBA son actualmente los juegos más populares del mundo gracias a su componente estratégico, su gran nivel competitivo y las miles de posibilidades y alternativas que existen en cada partida. El rey del género, el League Of Legends, cuenta con más de 100 millones de jugadores activos en todo el mundo. Otros ejemplos que tampoco se quedan atrás son el Dota 2 o el SMITE.

Existen otros miles de ejemplos de juegos de estrategia que no están englobados en los dos subtipos que ya hemos explicado. Los Tower Defense se basan en proteger una base central ante distintas oleadas de enemigos, gestionando los recursos, unidades y defensas que nos ayudarían en nuestra tarea. Cualquiera de los juegos de la saga Worms podría calificarse como TBS, pero sus mecánicas son absolutamente diferentes a, por ejemplo, el Final Fantasy Tactics, debido a que en este caso nuestro único objetivo es acabar con todos los gusanos enemigos que haya en el campo de batalla, sin necesidad de recolectar recursos o gestionar unidades. Los autochess, por otra parte, son juegos en los que cada turno todos los jugadores hacen su movimiento y luego se establece de forma automática quien peleará con quien.

En resumen, los juegos de estrategia tienen más subgéneros y subtipos que ningún otro y son difícilmente clasificables. Su éxito y repercusión es tal que cada año se crean cientos de juegos del estilo, y su popularidad parece que nunca decrece.

1.1.2 Disparos

Si bien no es un término completamente correcto, un juego de disparos alude a todo aquel juego que tenga un componente de acción y que se base en, valga la redundancia, disparar.

Hay muchos tipos de juegos de disparos, pero la gran mayoría se clasifican según el tipo de cámara que utilicen. Si la cámara está en primera persona, hablamos de un 'First Person Shooter', y si está en tercera persona, hablamos de un 'Third Person Shooter'.

El FPS es sin duda el más conocido. Cualquier Call Of Duty, Raimbow Six, Counter Strike o Medal of Honor forman parte de este género y su jugabilidad se basa en acabar con el rival ya sea por equipos, en Free For All o en seguir una campaña en solitario. Hay un gran componente competitivo debido a la skill necesaria para jugar a estos juegos, cuya curva de dificultad es sencilla al principio, pero muy compleja al final.

Dentro de los FPS existen dos populares juegos muy concretos y distintos a los anteriormente citados. Uno es el Team Fortress 2, de Valve. Tiene una estética colorista, casi de dibujo animado, y son 9 los personajes que nos presenta en plantel, cada uno con unas habilidades y carisma únicos. Sus partidas son una locura total, puesto que van desde la escolta de una vagoneta hasta la captura de la bandera enemiga. Todos sus modos de juego tienen un componente lúdico, poco orientado al competitivo, pero aun así es uno de los juegos más jugados del mundo y tiene una fanbase muy especial tras él.

Y basado en este modelo y tratando de darle ese componente competitivo que TF2 carece, nació de manos de Blizzard el Overwatch, un juego híbrido entre MOBA y FPS en el que dos equipos luchan por el control de diversas zonas del mapa o mueven una vagoneta a lo largo del mismo para estallar la base enemiga. Este juego revolucionó en parte el sector, al menos durante los primeros años debido a la larguísima lista de personajes disponibles. A diferencia que el TF2, las habilidades

de cada personaje tienen un cooldown concreto y existen roles muy marcados de support, dps y tank.

En cuanto a los TPS, suelen ser juegos menos basados en la estrategia de equipo y más lúdicos. Fortnite, PUBG o GTA Online son los ejemplos más conocidos y más jugados. Los dos primeros se basan casi exclusivamente en su modo Battle Royale, en el que los jugadores saltan de un vehículo volador a un campo de batalla repleto de armas, armadura y diversos objetos útiles que les ayudarán en su tarea de aniquilar a todos y a cada uno de los demás jugadores de la partida. Es un género propio que sin duda está en alza y que no ha tardado en traer competidores a la escena como APEX Legends.

Figura 1.1. Apex Legends. Fuente: movistaresports.com

En cuanto al GTA Online, se podría decir que es un híbrido entre FPS y TPS. No tiene modo competitivo y los jugadores principalmente se dedican a rolear o a grindear dinero para comprar coches, edificios o mejoras. Es uno de esos juegos que se podrían englobar en otras secciones, como sandbox, grinder o simplemente acción.

Por último, y acabando con los juegos de disparos, existe un género muy poco popular en occidente hoy en día, pero muy común en oriente, los Shoot 'Em Up. Son juegos generalmente de perspectiva cenital y 2D, en los que manejamos una nave o a un personaje que se tiene que abrir camino en medio de oleadas inmensas de enemigos. Metal Slug, Contra o Space Invaders son los ejemplos más históricos del género.

1.1.3 MOBA

Los MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena* o videojuego multijugador de arena de batalla en línea) se derivan de los RTS y son los reyes del sector en la actualidad.

Al hablar de MOBA hablamos de un género multijugador online en el que, generalmente, el protagonista tiene la opción de elegir a un personaje con una serie de habilidades para formar equipo y enfrentarse a los rivales en un determinado entorno o mapa. ¿Su misión? Destruir la base del rival antes de que lo hagan ellos.

Este tipo de videojuegos ha evolucionado enormemente a lo largo de los últimos años, pero su germen lo encontramos en un mapa personalizado de StarCarft, el Aeon of Strife, donde tenías la opción de controlar a un único personaje con capacidad de decidir la partida en lugar de manejar una facción.

Ejemplos de MOBA: Dota 2, League of Legends, Heroes of the Storm, BattleCry, etc.

1.2 ¿DE DÓNDE SURGIERON LOS ESPORTS?

Al hablar sobre esports es inevitable percibir esta industria como algo muy nuevo y moderno, pero, al igual que ocurre en otros sectores, la historia de los esports es simplemente la historia de la profesionalización de un hobbie. Y esta se remonta más allá de los que podríamos imaginar.

Retrocedamos al año 1952, cuando, sin imaginar las consecuencias ni la revolución que supondría para la industria, nacía el primer tres en raya electrónico. Un simple juego en el que el protagonista se enfrentaba a la máquina.

Tan solo cuatro años después, ya arrancaban las competiciones entre humanos. Concretamente con *Tenis for two*, un sencillo videojuego de simulación de tenis de mesa (no saques similitudes con la Wii, no tiene nada que ver).

Sin embargo, si hay que elegir una fecha clave para determinar el nacimiento de los esports, los especialistas coinciden en que debemos centrarnos en 1972. Ese año, por primera vez, ¡decenas de estudiantes de la Universidad de Stanford se congregaban en el campus para asistir a un torneo de Spacewar!, un juego en el que dos naves debían tratar de destruirse mientras evitaban ser absorbidas por la fuerza gravitatoria de una estrella.

Figura 1.1. Space Invader National Championship. Fuente: fullesports.com

En estas primeras "olimpiadas intergalácticas", en las que el ganador se llevó una suscripción gratuita de un año a la revista *Rolling Stone*, los estudiantes que acudieron allí para pasar un buen rato y conseguir cerveza gratis, para qué nos vamos a engañar. No eran conscientes de que acaban de sentar el precedente del nacimiento de una de las mayores industrias de la actualidad. Estaban haciendo historia.

8 Años después, la compañía Atari organizaba el que es considerado el primer torneo a gran escala en la vida de los deportes electrónicos: el *Space Invaders National Championship.* O, lo que es lo mismo, el matamarcianos de toda la vida.

Más de 10 000 personas se congregaron en Nueva York para competir por lograr la mejor puntuación, poniendo en evidencia que las competiciones de videojuegos generaban un nada desdeñable interés.

1.2.1 ¿Un dato curioso?

La ganadora de este torneo histórico fue una mujer, Rebecca Heineman, que se convirtió en la primera persona en coronarse campeona de una competición nacional de videojuegos. Más tarde, Rebecca desarrollaría una exitosa carrera como programadora del sector.

A partir de ese momento el crecimiento fue exponencial. A lo largo y ancho de todo el mundo comenzaron a surgir competiciones en torno a los videojuegos que iban naciendo. Los mismos jugadores que invertían sus horas muertas, o no tan muertas, disfrutando en las salas recreativas de los años 80, pasaban a enfrentarse en torneos cada vez más complejos, elaborados y profesionalizados.

El siguiente hito importante lo encontramos en 1990, cuando Nintendo celebró el primer *Nintendo World Championship*. Si el evento de *Space Invaders* es considerado el primer torneo de deportes

electrónicos de la historia, el de Nintendo constituye el primer atisbo de lo que entendemos hoy en día como esports.

La compañía que nos ha regalado al señor con bigote y gorra más famoso del sector organizó diferentes pruebas en un total de 29 ciudades de Estados Unidos, en las que los participantes, agrupados por categorías de edad, jugaron a Super Mario Bros., Tetris y Rad Racer. Los ganadores obtuvieron estupendos regalos electrónicos y premios en metálico.

Como curiosidad y para ilustrar la cada vez mayor implicación de las empresas para potenciar la industria, en paralelo al evento, la compañía organizó un concurso a través de su revista para sortear un cartucho de NES, valorado hoy en día en más de 15 000 dólares.

A pesar de que, cuatro años después repitieron la experiencia y no tuvo la misma repercusión, Nintendo no se rindió y a partir de 1996 e impulsaron cada vez más las competiciones de videojuegos.

En aquella época, otro gran ejemplo de esport "moderno" lo encontramos *en Red Annihilation*, un torneo de *Quake*, un *shooter*, celebrado en 1997. En él, 2000 concurrentes lucharon por llevarse un premio cuanto menos curioso: el Ferrari 328 GTS de la colección personal de John Carmack, el desarrollador del videojuego.

Mientras tanto, en Corea del Sur, con el triunfo de Starcraft, un RTS de ciencia ficción de la compañía Blizzard y los PC bangs su equivalente a nuestros cybers, se dio el paso definitivo. Allí fue donde, por primera vez, se profesionalizaron las competiciones: surgieron los primeros clubs, con estructuras más serias y de desarrollo a largo plazo; los patrocinadores detectaron la oportunidad y se sumaron al crecimiento del sector; las partidas comenzaron a retransmitirse por televisión y los jugadores ya tenían tratamiento de "atletas", formando incluso sus propios sindicatos.

Comenzaba una nueva era.

1.3 ¿CUÁNDO PASA UN VIDEOJUEGO A CONVERTIRSE EN ESPORTS?

Ahora que tenemos claro que los esports son competiciones de videojuegos, surge una pregunta muy lógica: ¿no deberían ser todos los videojuegos un esports?

La respuesta es no, ya que no todos los títulos han desarrollado un modelo competitivo y no todos los que lo han intentado han triunfado. Pero el por qué ya es más complejo de explicar. De hecho, esa es la pregunta que atormenta a las grandes compañías y aún hoy en día no existe una fórmula mágica para dar el gran salto, aunque sí ciertas claves.

En este sentido, es inevitable sacar paralelismos con el deporte tradicional. Al fin y al cabo, los esports más consolidados son aquellos que han conseguido un mayor nivel de profesionalización y aquellos en los que han existido jugadores que han convertido su pasión en su vida. Como ocurre con el fútbol, por ejemplo.

La primera clave para entender esta cuestión la encontramos en el propio juego: no todos los videojuegos invitan a la competición. Ya sea por cuestiones de jugabilidad o de la simple concepción del título, la necesidad de querer ir un paso más allá surge de la propia comunidad que rodea al título en cuestión. Para resumir: si no te apetece jugar a algo, mucho menos vas a querer verlo.

Aunque existen excepciones. Hearthstone, el juego de cartas de Blizzard, por ejemplo, es un juego del que hoy en día siguen disfrutando miles de personas en todo el mundo. Su competitivo, sin embargo, no termina de despegar. ¿Por qué? Porque desde la compañía no han sabido o no han querido hacerlo lo suficientemente entretenido.

Figura 1.1. Partida de Hearthstone. Fuente: reddit.com

Y aquí se pone de manifiesto la segunda cuestión y, diría yo, la más importante: el entretenimiento, que es en lo que se basa esta industria, al fin y al cabo.

Después de sufrir un desplome en sus datos de audiencias, en el año 2018 Blizzard invertía 4 millones de dólares para reforzar el lado competitivo de Hearthstone, desarrollando nuevos eventos clasificatorios y aumentando el bote de premios.

Aun así, su esfuerzo no se tradujo en resultados, lo que demuestra que las compañías deben ofrecer mucho más que dinero para conseguir que sus títulos despeguen como esports.

Un videojuego que lo ha hecho realmente bien en este terreno es LoL. Para tener éxito es imprescindible hacer partícipe a su audiencia y League of Legends, por seguir con otro ejemplo, no fue concebido para llenar estadios, al igual que ninguno de los esports primigenios. Sin embargo, hay quien a pesar de no jugar, disfruta solo como espectador.

Cuando consigues que la experiencia de visualizar un videojuego sea igual o más entretenida aún que jugarlo, es que estás haciendo las cosas bien, en cuanto a competición se refiere. De hecho, una de las últimas novedades que incorporaba Riot Games para mejorar la experiencia de los usuarios es el 'Pro View', una modalidad que te permite ver el desarrollo de la partida desde el punto de vista de los propios jugadores.

En definitiva, si mezclas bien una buena dosis de jugabilidad, facilidad para que los espectadores puedan seguir la acción, diversión, y consigues que el espectador se sienta partícipe, tendrás todos los ingredientes necesarios para que un videojuego se convierta en esports. Claro que, lo difícil no es entenderlo, sino dar con la clave para hacerlo realidad.