



EL LIBRO DE LOS ESPORTS

William Collis

ISBN: 9788418578588

Sello: LID Editorial

Colección: Acción Empresarial

Idioma: Español

Páginas: 224

Formato: Papel y ebook

PVP: 23,90 euros

e-book: 9,99 euros

#ElLibroDeLosEsports

La obra

¿Qué es esto de los esports?

Casi de la noche a la mañana, los deportes electrónicos y los videojuegos se han convertido en el mayor fenómeno deportivo y de entretenimiento de la sociedad. Los esports son la forma en la que la competición humana ha dado el salto al mundo digital convirtiéndose en una industria multimillonaria de la que todos quieren ser partícipes.

Estos juegos representan una industria de 27 000 millones de dólares respaldada por inversiones millonarias de empresas como Amazon o Facebook, implicando retransmisiones televisivas, becas académicas y patrocinadores de la talla de BMW o Louis Vuitton, todo ello rodeado de millones de fans.

Pero los deportes electrónicos son mucho más que una gran industria. Por primera vez en la historia, la competición humana se deshace de su carga más antigua: el cuerpo. En los esports, el verdadero atleta es el cerebro. Cualquiera que pueda utilizar un mando, un ratón o un teclado, puede competir.

¿Quieres saber por qué se han hecho tan populares los esports? ¿Por qué triunfan los videojuegos como Fornite, Call of Duty o League of Legends? ¿Cómo se crea una empresa de esports y qué otras oportunidades de negocio hay en torno a esta industria? ¿Cómo se puede ganar dinero con los deportes electrónicos?

William Collis nos ofrece en *El libro de los esports* una auténtica guía tanto para jugadores de toda la vida que quieren hacer de su entretenimiento una profesión como para marcas que buscan nuevas formas de conectar con su público. También para emprendedores y empresarios que quieren adentrarse en las estrategias que impulsan su éxito y que mueven millones de personas en todo el mundo.

Un libro que recoge tanto la visión general del camino recorrido y de la actualidad de los deportes electrónicos como la proyección futura de lo lejos que llegaremos a medida que la industria deportiva evolucione de la mano de William Collis, el fundador del equipo de deportes electrónicos número 1 del mundo: Team Genji.

Los cinco grandes esports

Aunque existen muchos esports, los cinco grandes géneros que dominan la industria en la actualidad son:

First-person shooters (FPS): videojuegos basados en disparar con armas normalmente de fuego que potencian la precisión y los reflejos. Son 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.

Índice

Prólogo de Paul Dawalibi

Introducción. Pulse start para empezar

Primera parte: Breve historia de los 1-UP

1. El principio
2. Salvar a la princesa
3. Gremios y gloria
4. Revolución televisada
5. Desarrollando éxitos

Segunda parte: ¡Ha comenzado!

6. Disturbios en las calles
7. Velando por nosotros
8. Buscando grupo

9. ¡Profesionalízate!

10. ¿Kétchup o mostaza?

11. Guerra en el horizonte

Tercera parte: Nuevos retos

12. Una victoria perfecta
13. Un chico nuevo en la escuela
14. Una liga propia

Epílogo. Nuevos horizontes

Apéndice. Fundamentos de los esports

Agradecimientos

Notas

Sobre el autor

El autor



William Collis es una autoridad mundial en el fenómeno de los esports. Se graduó cum laude en el Amherst College y fue nombrado Baker Scholar por la Harvard Business School. Después de trabajar para BCG y Hasbro, cofundó y vendió la plataforma de entrenamiento virtual Gamer Sensei, con la que recaudó más de 6 millones de dólares en capital de riesgo. Es copropietario y cofundador de la organización de esports Team Genji, el equipo número 1 en Hearthstone en el mundo. Además, es escritor y speaker internacional. Protagoniza el caso «Elegir el modelo de negocio de esports adecuado» y es coautor de «Un juego para gobernarlos a todos» para la Harvard Business School. Se ganó el apodo de «el Profesor» como cofundador y coanfitrión del popular podcast *Business of Esports*, donde se pueden escuchar sus opiniones sobre la industria, su crecimiento y su futuro.

Para más información:
laura.diez@lidbusinessmedia.com

