

# **Esports electrònics**

## **El nou esport del futur?**

Memòria de Projecte Final de Grau/Màster

Grau en Multimèdia

*per* **Marc Llopis Ruiz**

Consultor: Pere Basconés Navarro

Tutor: Joan Coll Planas

13/01/2014



" It felt like the start of something big,  
a revolution. "

Tammy Tang

Member of DOTA 2 organization team

## ÍNDEX

Introducció al treball .....	pàg 4
Descripció del treball .....	pàg 5
Objectius .....	pàg 6
Metodologia .....	pàg 7
Planificació.....	pàg 8
Cos del treball .....	pàg 9
Gèneres de Jocs Online .....	pàg 10
MOBA.....	pàg 10
Estratègia.....	pàg 15
Starcraft2 .....	pàg 15
HearthStone .....	pàg 19
MMORPG .....	pàg 22
Esports.....	pàg 28
Shooters.....	pàg 32
Els jugadors professionals.....	pàg 35
Tornejos d'esports electrònics .....	pàg 42
Principals competicions del moment.....	pàg 44
DreamHack.....	pàg 44
IEM.....	pàg 45
ESL .....	pàg 46
CPL.....	pàg 46
MLG .....	pàg 47

ESWC .....	pàg 48
The International.....	pàg 49
LCS .....	pàg 50
LoL World Championship.....	pàg 51
Entrevistes.....	pàg 54
Entrevista a un professional .....	pàg 62
Actualitat, debats i opinions.....	pàg 64
7. Conclusions personals .....	pàg 68
8. Bibliografia i Webgrafia.....	pàg 70

## INTRODUCCIÓ AL TREBALL

L'any 1997 s'organitza el primer torneig competitiu d'un joc online, QUAKE, els primers premis eren perifèrics per l'ordinador. Ja l'any 2000, en el següent torneig de QUAKE, el premi ja és superior a 40000 dòlars. L'any 2013, les finals del món del joc de League of Legends omplen el estadi Staples Center a Los Angeles i més de 32 milions de persones segueixen el esdeveniment; el primer premi d'aquest torneig ja és de 1 milió de dòlars i les finals del món de DOTA2 presenten un pot en premis superior als 10 milions de dòlars.

En només 15 anys els esports electrònics estan creixent a un ritme vertiginós. Ja no només es tracta de tornejos online per a divertir-se sinó que hi ha tot un món i una cultura darrere que han comportat que això sigui quelcom més, que sigui una professió per a molta gent. Els esdeveniments de lligues o tornejos comporten que un staff tècnic i administratiu organitzi cada competició i ara a la majoria de jocs retransmesos hi ha comentaristes i analitzadors de les partides com si d'un esport com el futbol o el bàsquet es tractés. La vida d'aquests jugadors gira al voltant del joc al que es dediquen, aglutinant un munt de seguidors i arribant a nivells de visites impensables en altres camps, un jugador, en una sessió de streaming pot superar els 20 mil visitants amb facilitat.

Amb tot això s'està creant una voràgine de nous jocs ja pensats per a l'aspecte competitiu. Cada gènere sembla que hi té cabuda i cada cop és més freqüent sentir als jugadors parlar de tornejos i de competicions com si d'un esport es tractés.

Per a poder entendre millor aquest fenomen i veure amb una perspectiva diferent com es viu cada esdeveniment que succeeix en aquest món, s'ha creat un vídeo recopilatori de grans moments dels tornejos que faran que l'espectador es pugui endinsar millor en aquesta atmosfera:

<https://vimeo.com/116678168>

Així doncs, són els jocs electrònics el nou esport? Tenen el potencial suficient perquè d'aquí a un temps ens asseguem al sofà a veure les partides d'un joc? Quin és el seu límit?

## DESCRIPCIÓ DEL TREBALL

A través de la introducció anterior, el treball es centra en varis aspectes com, l'anàlisi de l'evolució dels jocs competitiu online dins de cada gènere i la consideració de si poden ser un esport. Es parlarà doncs dels referents actuals per a cada gènere i el que mouen al seu voltant i per acabar, l'anàlisi de com seguiran avançant en el futur aquest esport. Tot aquests temes encaixen en l'àmbit de la comunicació i cultura digital, ja que tot aquest procés és quelcom important que està succeint avui dia i que seguirà creixent en els propers anys.

Així doncs, es buscarà definir quin és el estàndard per a cada gènere, quines són les seves característiques, que el diferencia dels altres i per a què ha tingut aquest èxit. A més de cada gènere, es mostraran els tornejos o elements més destacats i més recents, tota la cultura que envolta cada joc, com és la vida dels jugadors professionals i el seu entorn i els ingressos que mouen.

Tota aquesta informació s'acompanyarà de dades i estadístiques contrastades que ajudaran a entendre aquest fenomen i a fer més fàcil d'imaginar ja sigui mitjançant textos, gràfics o infografies. A més, per no limitar les opinions en un tema tant obert com pot ser aquest, es realitzarà un seguit de petites entrevistes a diferents persones, algunes implicades en els jocs online i altres gens, per tal d'abarcant el màxim rang d'opinions possible. S'ha aconseguit també realitzar una entrevista amb un jugador professional que podrà donar una visió molt més propera i personal sobre el tema tractat.

S'inclourà també apartats que profunditzaran més en el moment actual dels esports electrònics, per intentar esbrinar quins són els propers passos que veurem i amb quin objectiu.

Per acabar, s'aportaran unes conclusions personals sobre el treball i sobre aquest fenomen.

## OBJECTIUS DEL TREBALL

- Aproximar i donar una visió professional sobre el fenomen dels esports electrònics.
- Enumerar els gèneres actuals de jocs online i saber quin són els referents actuals.
- Aconseguir, dins d'aquest repàs, que els lectors coneguin els jocs destacats del moment de forma que en puguin parlar i discutir amb experiència.
- Adjuntar informació interessant en forma d'estadístiques, gràfiques i infografies que permetin al usuari tenir moltes més dades al respecte.
- Crear un vídeo que serveixi perquè l'espectador pugui veure un resum de com es viuen els tornejos.
- Mostrar informació relativa al context actual dels esports electrònics i analitzar aquesta actualitat.
- Realitzar entrevistes a diferents perfils per poder mostrar una opinió amplia.
- Realitzar una entrevista a un jugador professional per tal de conèixer una visió més propera



## METODOLOGIA EMPRADA

La metodologia del treball es dividirà en diferents formes segons l'estat d'aquest.

En primer lloc, es farà una cerca molt extensa a nivell d'Internet per a obtenir el màxim d'informació possible sobre els gèneres actuals i els majors referents d'aquests per tal d'estar segur de classificar-los correctament. Amb tota aquesta informació, es mostraran els màxims referents per gènere.

Amb aquesta informació recollida s'analitzarà cada joc de forma que no només s'expliqui el joc d'una forma general, sinó que s'entri en detall de conèixer perquè aquests jocs són un estàndard, que els fa diferents entre ells i com és l'experiència d'un jugador que s'inicia en ell per primer cop fins aconseguir un alt nivell

Amb aquesta part acabada, es realitzarà una segona part centrada en el que aquests jocs i fenomen comporten, en relació amb el context actual de tornejos i competicions. És farà una cerca extensiva de tots els tornejos i competicions jugats per tal de donar el màxim d'informació possible, es buscaran també entrevistes i comunicats de jugadors per tal de conèixer part de la vida i dia a dia que tenen els jugadors professionals. A més es buscaran persones que tinguin perfils diferents entre elles per realitzar una sèrie de preguntes que puguin aportar un rang d'opinions bastant ample. S'intentarà també contactar amb un jugador professional que pugui aportar una opinió propera al fenomen.

Es mostraran les conclusions del treball un cop acabat a nota de resum final.

## PLANIFICACIÓ

Tasques a realitzar	Data d'inici	Data final
<b>Planificació de la idea global i primers objectius amb el tutor</b>	17/09/2014	30/09/2014
<b>Entrega PAC1</b>	30/09/2014	30/09/2014
<b>Reformulació de la idea inicial</b>	01/10/2014	12/10/2014
<b>Recopilació de la cerca</b>	12/10/2014	20/10/2014
<b>Recopilar informació sobre els jocs més destacats per gènere</b>	20/10/2014	26/10/2014
<b>Preparació d'una entrevista a un professional</b>	24/10/2014	26/10/2014
<b>Preparació d'entrevistes personalitzades</b>	24/10/2014	26/10/2014
<b>Entrega PAC2</b>	26/10/2014	26/10/2014
<b>Esbós de la possible infografia cronològica</b>	27/10/2014	01/11/2014
<b>Organitzar informació sobre cada joc</b>	05/10/2014	15/11/2014
<b>Realització de les entrevistes</b>	10/11/2014	15/11/2014
<b>Organització de tota la informació recollida</b>	15/11/2014	30/11/2014
<b>Entrega PAC3</b>	30/11/2014	30/11/2014
<b>Redacció final de cada títol i gènere</b>	30/11/2014	08/12/2014
<b>Maquetació final de les infografies i vídeos</b>	04/12/2014	08/12/2014
<b>Apartats extres: Vida dels jugadors professionals, ingressos, tornejos i debats</b>	04/12/2014	08/12/2014
<b>Redacció de conclusions del treball</b>	08/12/2014	13/01/2014
<b>Lliurament final del treball</b>	13/01/2015	13/01/2014

## **COS DEL TREBALL**

Explicació en profunditat dels punts detallats en la descripció i objectius d'aquests.

## GÈNERES DE JOCS ONLINE

### MOBA

El gènere conegut actualment com a MOBA, és potser un dels més aclamats actualment i el que aglutina una massa de seguidors més elevada; a continuació intentarem definir el perquè d'aquest èxit i els punts clau d'aquest gènere.

#### INTRODUCCIÓ ALS MOBA - Què és aquest tipus de gènere?

En aquest tipus de jocs, sempre es busca oferir un objectiu al usuari que aquest vegi possible o factible d'aconseguir, és a dir, quan s'obre aquests jocs per primer cop, el usuari ha de passar una sèrie de tutorials i després un seguit de partides jugant contra usuaris controlats per la màquina (la pròpia intel·ligència artificial del joc), a través d'això, l'usuari aconsegueix assolir les mecàniques bàsiques i conèixer que ha de fer en una partida.

A partir d'aquest moment, l'usuari veurà que hi ha una gran quantitat de personatges disponibles per a jugar, cada un té habilitats diferents i desenvolupa una funció diferent en cada partida; la gran majoria d'aquests personatges estan bloquejats i el usuari ha de gastar o bé punts que aconsegueix jugant o bé diners reals. D'una manera o altre, el primer objectiu del jugador serà aconseguir aquests personatges que més li han cridat l'atenció o que creu que millor resultat li donarà.

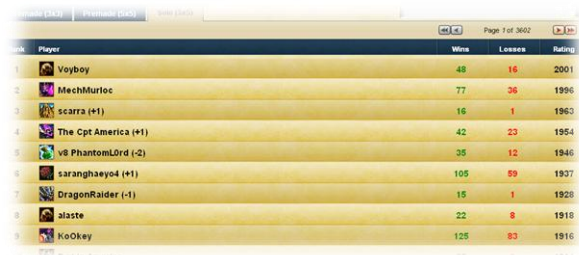


*l·listat de personatges seleccionables a DOTA2*

Un cop vagi aconseguint aquests personatges, el objectiu, serà aconseguir el nivell màxim. A cada joc, guanyes punts d'experiència per a cada partida jugada i quan tens una certa quantitat, puges de nivell. A cada nivell o a cada grup de nivells s'aconsegueixen certs elements que milloren l'experiència de joc, per tant el usuari vol arribar al següent nivell i així successivament fins a assolir el màxim nivell.

### Noves possibilitats: Partides Classificatòries

Un cop s'arriba al màxim nivell, s'obre la possibilitat de jugar partides classificatòries. En aquest tipus de partides, existeix una lliga que conté varies divisions. Si el usuari vol pujar dins aquest rànkings, ha de jugar partides classificatòries per arribar a la primera divisió de la lliga, si guanya les suficients partides, canviarà de lliga.



Rank	Player	Wins	Losses	Rating
1	Voyboy	48	16	2001
2	MechMurloc	77	36	1996
3	scarra (+1)	16	1	1962
4	The Cpt America (+1)	42	23	1954
5	vø PhantomLord (-2)	35	12	1846
6	saranghaeyo4 (+1)	105	59	1937
7	DragonRaider (-1)	15	1	1928
8	alaste	22	6	1910
9	KoOkey	125	83	1916

*Rànkings de LoL*

Una forma habitual de classificar les lligues és en l'ordre de bronze, plata, or, platí i diamant. Cada lliga té quatre o cinc divisions, així que per exemple, per arribar a la lliga de plata, el usuari ha d'assolir primer la primera divisió de la lliga de bronze, guanyar allà un número determinat de partides i pujar així, a la divisió de plata.



Division	Summoner Count	Percentage
Bronze	2,357,639	37.87%
Silver	2,509,603	40.31%
Gold	931,250	14.96%
Platinum	332,567	5.34%
Diamond	93,806	1.51%
Challenger	1,999	0.03%

*Divisions de LoL i percentatge de gent a cada una d'elles*

Aquest mode competitiu és el que porta tant d'èxit a aquests tipus de jocs, les ganes de millorar i superar-se a un mateix dins unes partides classificatòries fan que els jugadors vulguin seguir jugant, competint entre ells per a pujar de divisió i de lliga i arribar al més alt. Cal tenir en compte, que per a aconseguir desbloquejar un personatge del joc, calen unes quantes hores dedicades a partides, aquest fet, fa que molts usuaris decideixin gastar diners reals per a poder comprar directament els personatges i així estalviar temps. Això, sumat amb que certs aspectes estètics dels personatges només són desbloquejables mitjançant compres amb diners reals, comporten el èxit a nivell econòmic d'aquests jocs.

### ELS GRANS REFERENTS: LoL, DOTA 2 i SMITE

Si mirem ara entre els tres grans jocs d'aquest gènere i els analitzem, podem veure que entre ells no existeixen diferències abismals sinó que són petits detalls o maneres de fer que els fa diferents.

#### **Smite enfront de DOTA2 i LoL**

Primer cal veure el cas de Smite enfront de LoL i DOTA, on es pot veure que la principal diferència és veure al personatge en tercera persona, mentre que en LoL i DOTA és una càmera zenital:



*A l'esquerra Smite a la dreta LoL i DOTA*

Aquesta diferència no és només estètica sinó que porta uns canvis directament lligats a la jugabilitat del títol.

Fins ara, en els MOBA es controlava el personatge a través del ratolí, és a dir, movent-lo, movent la càmera i a on el volies dirigir era a on clicaves. A Smite això canvia. Al controlar-se en tercera persona, els controls del teu personatge passen a ser els clàssics WASD i el ratolí només serveix per girar la càmera. Això comporta que ara, tu no podràs veure el que està passant a altres zones del mapa, només el que el teu personatge està veient directament en aquell moment.

L'altre gran canvi de Smite, és que qualsevol tipus de atac automàtic, ja no va dirigit directament a on tu cliques, sinó que tu has d'apuntar i clicar el ratolí per a llençar-lo. A jocs com DOTA i LoL, només amb clicar un enemic, el teu personatge ja ataca de forma automàtica amb atacs bàsics, en canvi a Smite hauràs d'afinar la teva precisió per a ser capaç d'encertar tots els atacs bàsics.

### Diferències entre LoL i DOTA



Respecte a les diferències entre LoL i DOTA són menys notables. LoL planteja un tipus d'acció més directa, el joc et porta en que a partir del minut 10 o 15, ja sigui habitual veure lluites de cinc contra cinc plenes d'acció i des de llavors, que es vagin repetint fins al final de la partida. DOTA en canvi aposta per un joc amb més estratègia, on a cada minut s'ha d'anar elaborant una estratègia conjunta per als minuts finals acabar amb una lluita dels 5 contra 5.

A part, una de les altres diferències importants és sobre la recollida d'or i experiència en el joc. A LoL, el jugador aconsegueix una quantitat d'or i experiència cada cop que elimina a un dels súbdits del enemic. A DOTA això és diferent, ja que cada personatge, pot eliminar els seus propis i d'aquesta manera, denegar l'or i l'experiència que el contrari guanyaria normalment.

Aquests factors fan que es consideri a DOTA un joc amb un gran de dificultat una mica per sobre de LoL.

### Per saber una mica més: xifres de LoL

Tot i que Smite i sobretot DOTA són grans referents d'aquest gènere, actualment el joc que més seguidors i més moviment té al darrere és LoL, per fer-nos una idea, a continuació es mostren un seguit de dades per entendre les dimensions del que estem parlant:

- Hi ha **100 milions** de noms d'usuaris registrats.
- Al **dia** hi juguen uns **12 milions** de persones.
- De mitjana, hi ha **3 milions de persones connectades simultàniament** sempre.
- El fenomen i vídeo viral de Gangnam Style del que tan se'n va parlar, té 1,4 milions de "m'agrada". LoL en té **4,1 milions**.
- En **un segon**, ja han començat **10 partides** diferents.
- El joc registra ja, **més de bilions d'hores jugades**.
- Al 2013, Riot Games, l'empresa de LoL, va ingressar més de 624 milions de dòlars. S'espera que aquest any superi aquesta quantitat àmpliament.



## ESTRATÈGIA

Dins dels jocs d'estratègia, en l'actualitat destaquen per sobre de tots el joc de Blizzard StarCraft2 tot i que ara, en els últims mesos ha aparegut HearthStone, també de Blizzard trepitjant fort i guanyant cada dia més seguidors. Tot i que els dos títols s'enmarquen dins el gènere de la estratègia, són bastant diferents l'un amb l'altre.

ELS DOS GRANS REFERENTS: Starcraft i HearthStone

### **Starcraft: estratègia espacial en estat pur**



**Starcraft** és un joc de temàtica espacial en el qual l'objectiu del jugador és acabar destruint la base del enemic mentre es defensa alhora dels atacs que rebrà. Per a fer-ho, haurà de crear un exèrcit amb unitats diferenciades entre elles i determinades per tal de poder atacar i defensar-se.

En aquest tipus de joc, l'usuari quan hi comença a jugar pot optar per a realitzar primer la campanya del joc, en la que haurà de completar diverses missions dins d'una història general de la saga, jugant contra la intel·ligència artificial de la màquina o bé ja endinsar-se al mode online.

Dins d'aquest mode online, el sistema de joc competitiu és molt semblant al comentat a l'apartat dels MOBA, existeixen diverses lligues i cada una d'elles contés diverses divisions. L'objectiu del jugador serà pujar dins d'aquestes lligues per avançar en el rànking.

### **Que ens ofereix? Explicació de les races existents**

Ja parlant del propi joc, Starcraft dona la possibilitat de escollir tres races diferents al usuari: Terrans, Protos i Zergs. Cada raça és diferent a les altres i conté unitats a crear que actuaran i tindran habilitats diferents.

Els Terran són presentats com a les unitats intermitges, són aquelles que no són les millors en la part ofensiva o defensiva, però tampoc són les pitjors, és a dir, aporten un gran equilibri i seguretat en ambdues vessants del joc.

Els Protos són un tipus d'exèrcit tecnològicament molt avançat amb grans tecnologies a l'abast de l'usuari, però paguen per això un temps de fabricació i construcció d'unitats molt elevat.

Els Zerg és un exèrcit insecte i orgànic. Això vol dir que totes les seves estructures són grans éssers vius que es poden arribar a desplaçar. Aquest exèrcit té un cos de fabricació molt barat i pot produir un enorme nombre d'unitats en comparació als altres dos. Aquestes unitats, per contra, són bastant dèbils i necessiten anar en nombrosos grups per assegurar l'èxit en els seus atacs.



### **Què és el que fa especial aquest joc?**

Vist des de fora, pot semblar que Starcraft es "quedi curt" en el nombre d'exèrcits que ofereix... només tres exèrcits diferents? No es farà pesat al cap d'un temps?

La resposta és un NO rotund i el perquè ve donat per el següent:

Si que és cert que només tres exèrcits diferents és un nombre reduït per el que estaríem acostumats (només cal recordar jocs com Age of Empires on hi havien una vintena), però la diferència radica en que dins de cada exèrcit hi ha multituds d'unitats diferents i cada unitat comporta plantejar una estratègia de partida diferent.



Per exemple, hi ha jugadors que volen decidir les partides en els primers minuts, per tant busquen crear les unitats de la forma més ràpida possible i enviar-les a atacar per agafar desprevingut al contrari i causar-li grans desperfectes només començar i així, que ja li sigui impossible recuperar-se. Altres jugadors preferiran crear unitats increïblement poderoses i decidir la partida en un atac al contrari, però per això hauran de ser conscients que aquestes unitats necessiten molt més temps per a ser creades...

És aquí on l'usuari no ha de pensar tant sols en el que ell voldrà fer, sinó també en que li farà el contrari. La estratègia inicial que es tingui es pot veure afectada infinitat de vegades durant una partida, havent de canviar de tipus d'unitats per contrarestar un atac inesperat de l'enemic o bé perquè s'observa alguna debilitat inesperada en el contrari que promou la creació de nous elements.

Tot això fa que **una partida mai sigui igual a l'anterior** i mantingui les ganes de jugar intactes en l'usuari.

### **Starcraft: un joc adult**

Dins de Starcraft, apareixen actualitzacions i expansions que asseguren la diversitat i ampliació de noves unitats per tal de que les estratègies pensades per al usuari mai siguin les mateixes i s'hagin d'anar actualitzant i millorant de forma gairebé contínua.



És cert que acostumar-se a jugar a Starcraft i assolir un bon nivell no és fàcil. Per a fer-se una idea primer s'han de conèixer les unitats del exèrcit amb el que es juga i totes les seves habilitats. S'ha de conèixer igualment les unitats i habilitats d'aquestes dels altres dos exèrcits per

a poder defensar-se amb seguretat. A partir d'aquest moment, s'han de conèixer estratègies com ara: quines unitats són millors a partir de X minut, com em puc defensar mentre les estic desenvolupant, que he de fer si m'ataquen amb Y unitat mentrestant, etc.

Per aquest motiu es considera a Starcraft com a un joc adult, és a dir, que l'usuari, si vol assolir un bon nivell, no el pot agafar com a un joc "casual", sinó que se li ha de dedicar temps i esforç.

Aquests fets venen recolzats per estadístiques com que:

- Més del **20%** de jugadors, hi dediquen **més de 20 hores setmanals al joc**.
- El **42%** dels jugadors estan estudiant a la **universitat** o tenen un títol universitari
- Un **33%** dels jugadors **treballa** i un **33% treballa i estudia**.

Tots aquests valors demostren que el jugador mig d'Starcraft no és un jugador casual ni un tipus de jugador adolescent com si que passa en altres títols.

## HearthStone: La estratègia feta cartes



**HearthStone** es considera també un joc d'estratègia però de temàtica totalment diferent a Starcraft. Hearthstone és un joc de cartes col·leccionables basades en la temàtica i univers del també joc de Blizzard: Warcraft.

Aquest és un tipus de joc que no estava gaire estès i des de les seves primeres publicacions el públic en general es mostrava bastant contrari a ell. Tot i així, des de la fase Beta del joc, va aglutinar cada cop més i més públic i avui dia, quan fa pocs mesos del seu llançament, acumula ja un gran nombre d'usuaris diaris.

La idea de Hearthstone és senzilla i el usuari la entén des del primer moment que hi juga. Són partides un contra un en les quals has d'utilitzar les habilitats de les cartes disponibles per reduir la quantitat de vides del contrari fins que arribin a zero. I un joc així acumula tants seguidors i èxit?

### D'on surt aquest joc?

No és només la mecànica del joc el que atrau a multitud de persones sinó la seva ambientació i producció. Totes les cartes i escenaris estan ambientades en personatges, habilitats i escenaris de Warcraft, un joc que ja té darrere una base de fans de milions de persones... Per totes aquestes persones, per tant, d'entrada és atractiu veure un joc basat en quelcom que ja els agrada.

Amb tota aquesta base de jugadors ja assegurada d'inici, Hearthstone és capaç de mantenir els jugadors i agafar-ne de nous amb una mecànica de joc distreta i alhora addictiva. El joc es basa en varis aspectes. Primer, s'ofereixen diferents classes de personatges, com poden ser guerrer, caçador, bruixa, etc. Cada classe té unes cartes i habilitats pròpies, a més de poder utilitzar diferents cartes neutrals per a totes les classes.

Així doncs, l'usuari es troba davant seu amb l'elecció d'escollir una classe que li agradi i intenta crear un conjunt de 60 cartes amb les que pugui guanyar les partides. L'estratègia del joc ve en el moment de crear aquests conjunts i alhora de jugar les partides; s'ha de pensar en col·locar

cartes capaces de funcionar bé en els primers torns de la partida, però també cartes que puguin marcar les diferències en ja els trams finals. A més cada partida et pots trobar a un rival amb un conjunt de cartes diferents a l'anterior, per tant les cartes a jugar i com jugar-les variarà en infinites maneres segons la partida.

Al jugar partides guanyarem monedes que ens serviran per a comprar sobres, cada sobre conté un nombre de cartes i la possibilitat que ens toquin cartes estranyes o poc comunes per tal d'ampliar la nostre col·lecció i fer conjunts de cartes més versàtils o poderosos per a jugar. A més, Blizzard inclou l'opció d'intercanviar diners reals per a monedes del joc i així avançar més ràpidament en la compra de cartes.

Dins del joc, es poden jugar diferents mode de parides i entre ells destaca el mode competitiu, en el qual cada partida guanyada, fa pujar el rang del jugador fins a arribar al rang 1. Un cop al rang 1, els jugadors més experimentats intenten guanyar més partides per assolir el rang de llegenda. HearthStone proposa que aquesta sistema de rangs es reinici cada mes, de tal manera que un jugador té 30 dies per intentar assolir el rang més alt, després es tornarà a començar de zero. Al cap d'aquests 30 dies, es reiniciarà i es tornarà a començar altre cop i s'atorgaran recompenses segons el rang assolit.



*Partida de HearthStone*

**És un joc nou però amb una gran rebuda**

Degut al format de joc que es HearthStone ja ha fet la seva aparició a dispositius mòbils com Iphone i Ipad i es preveu el seu llançament en els propers mesos per a Android.

Val la pena conèixer unes quantes estadístiques que ja recull HearthStone en el poc temps que porta en el mercat:

- **20 milions** de jugadors han jugat des que la fase Beta va ser llançada.
- Més de **1 milió** d'usuaris han estat registrats.
- Ja s'acumulen gairebé **2 Bilions d'hores jugades**.

## MMORPG

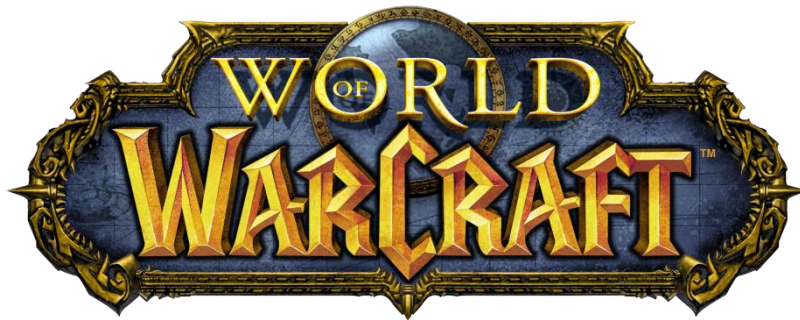
Aquest és potser un dels gèneres que aglutina més títols en el mercat i sovint aquests acaben sent dels més populars. Potser perquè degut a la dificultat que comporta crear-ne un, els resultats acaben sempre molt impressionants i criden a milers de jugadors a jugar el nou títol.

### Però, què volen dir aquestes lletres?

Aquest gènere porta el nom de les inicials en anglès de *massive multiplayer online role-playing game*, que ho podríem traduir com a un videojoc de rol de tipus multijugador però massiu. Què vol dir exactament això?

Aquests tipus de jocs, presenten al usuari un món virtual enorme, on connectats simultàniament, hi ha milers de jugadors. Això vol dir que l'usuari, cada cop que juga pot interactuar amb tots els usuaris per tal de completar missions, lluites o simplement parlar amb ells.

EL GRAN REFERENT: World of Warcraft



Dins d'aquest gènere hi ha un joc que destaca per sobre de tots els altres: **World of Warcraft**.

World of Warcraft o també anomenat WoW, és un joc que pren com a partida la història de tot l'univers de Warcraft creat títol darrere títol per Blizzard. Així que tal i com passa amb HearthStone, és un joc que des del principi ja conta amb un grup de seguidors i a més, amb una història al darrere coneguda per molts usuaris. Intentarem analitzar el perquè d'aquest èxit tan aclaparador i conèixer el que ofereix als usuaris.



Primer de tot, s'ha de tenir en compte que WoW porta ja 10 anys en funcionament i porta ja al darrere cinc expansions, per tant, qualsevol error o millora que pot presentar un joc en els seus primers dies o mesos, no apareix en WoW Tot el contingut està revisat per tal d'oferir la millor experiència de joc al usuari.

### Primers passos a WoW

Quan l'usuari entra per primer cop, pot escollir ja varis elements que canviaran la seva manera d'afrontar el joc. Primer ha d'escollir el bàndol en que voldrà jugar: Aliança o "Horda". Cada facció presenta unes races diferents amb estadístiques i classes diferents. Un cop es té clar la facció, s'han d'escollir les classes per a jugar. Les classes es divideixen en tres grups diferenciats, segons la funció que desenvolupen:

- Classe de **Tanc**: Aquestes classes es caracteritzen per a ser capaces de tenir una forta armadura que les fa capaces d'aguantar durant molta estona els rivals. Els seus atacs per això, són bastant dèbils.
- Classe de **Curador**: Aquestes classes, tal i com el seu nom indica, s'especialitzen en curar als jugadors aliats.
- Classe de **Dany**: Són classes que s'especialitzen en realitzar un dany bastant considerable als enemics, però en canvi no tenen la quantitat d'armadura que les classes de tanc. Aquestes classes es divideixen en les classes de dany a distància (mags o arquers per exemple) i les classes de dany cos a cos (guerrers amb grans espases o assassins amb mortíferes dagues).



*Creació d'un personatge*

Amb tot això clar, el jugador escollirà la classe que més s'adapti al estil de joc que ell prefereix i estarà llest per a jugar.

En aquest punt, és quan aquest joc és diferent a tota la resta.

En la gran majoria de jocs, l'usuari pot començar a jugar directament el tipus de partides que ell vol. A mesura que ell guanyi o perdi partides, pujarà o baixarà en el rànking, però ja des del

principi podrà jugar-hi. En WoW, el jugador es trobarà per primer cop amb un personatge al nivell 1, equipat amb una armadura ronyosa i un pal com a arma principal. Haurà d'aconseguir arribar al nivell 100 per a partir d'aquest moment començar a guanyar millor equipament que faci augmentar la seva força i poders.

### **Pujar de nivells i guanyar equipació**

Aquesta és la gran diferència amb els altres jocs, a WoW, primer de tot el jugador haurà d'aconseguir pujar els 100 nivells a base de missions o activitats amb el seu personatge i a partir d'aquell moment, seguir realitzant activitats diverses per aconseguir el millor equipament per al seu personatge.

WoW ofereix maneres molt diverses per aconseguir un bon equip. Dins del joc, el personatge pot escollir diferents professions que li aportaran avantatges. Per exemple, es pot escollir ser miner, de tal manera que el jugador pot aconseguir minerals diversos que a posteriori podrà transformar i moldejar per crear diferents armadures cada cop més poderoses. També fent diferents tipus de missions es podrà aconseguir un bon equip, però la manera d'aconseguir el millor equip és fent les anomenades **Raids**. Les raids són espais dedicats on grups de 10 fins a 25 jugadors, hauràn de lluitar contra personatges controlats per la màquina que presenten una estratègia complicada. Els jugadors s'han de sincronitzar i combinar de forma efectiva les seves habilitats i classes per tal d'anar derrotant aquests enemics, els quals al ser derrotats, deixen equip molt valuós per els jugadors. Aquestes Raids, es van actualitzant i ampliant en el temps, per tant, si un jugador aconsegueix tenir el màxim d'equip, en un període de temps, apareixeran noves Raids que el faran tornar a jugar per aconseguir millorar.



*Raid de jugadors*

Però fins aquest moment, em estat parlant de un mode de joc en que el jugador juga amb altres jugadors online, però amb l'objectiu d'atacar sempre a personatges controlats per el propi joc. On està llavors el mode competitiu del WoW?

## Mode de Jugador contra Jugador

Aquest es potser un dels punts que fa que WoW tingui tants seguidors i és que ofereix tant un mode de joc com el comentat, on l'usuari pot jugar online amb altres jugadors però contra la "màquina" anomenat PvE (player versus environment) i també un mode PvP (player versus player) que obre tot el món competitiu.

El mode de PvP de Wow es basa en el sistema de "batalles d'arenes". És un sistema complex, tant per l'habilitat que requereix com per els passos previs a jugar-lo. A continuació es detallen tots aquests passos i possibilitats de joc que s'ofereixen:

Primer de tot, cal conèixer que WoW ofereix tres sistemes de mode PvP:

- **Camps de batalla:** Són escenaris predefinitos on jugadors de les dues faccions s'enfronten per aconseguir un objectiu com ara capturar punts concrets o arribar a una puntuació determinada. El nombre de jugadors simultànies varia segons el mapa i poden ser des de 10 jugadors per equip fins a 40 jugadors. Els jugadors que participen en aquests camps de batalla guanyen punts d'honor al acabar. Cal destacar que en guanyen molts més si es guanya la partida que si es perd.
- **Batalles en món obert:** Són batalles que es duen a terme en llocs del mapa general i on qualsevol jugador es pot acostar per lluitar-hi. El objectiu sol ser capturar un punt per així, donar avantatge a la teva facció, però també pot ser simplement petites batalles de jugadors de diferents faccions que es troben en el mapa. Eliminar un jugador també dóna punts d'honor, però molt menys que els que es guanyen en un camp de batalla.
- **Arenes:** Les arenas són el màxim nivell de PvP. Els jugadors lluiten en mapes de 2 contra 2, 3 contra 3 o 5 contra 5 amb l'únic objectiu d'acabar amb tots els jugadors de l'altre equip. El equip que aconsegueix matar als jugadors de l'altre equip primer guanya l'arena. Al guanyar arenas es guanyen punts de conquesta i es puja en un rànking.

Tal i com s'observa existeixen diferents modes que alhora també aporten diferents recompenses de puntuació.

Qualsevol jugador, des del primer moment que comença a jugar (al nivell 1) pot entrar a camps de batalla i fer petites batalles de món obert. Amb això començarà a guanyar punts d'honor. Aquests punts d'honor es poden intercanviar per armadures o armes útils per al combat contra jugadors. Així que el camí normal, és un cop s'ha arribat al nivell 100, començar a jugar camps de batalla per aconseguir una bona quantitat de punts d'honor i intercanviar-los per el millor equip disponible.

Amb un bon equip, les estadístiques del jugador augmenten i per tant pot fer atacs més forts i aguantar molt més els atacs que rep, per tant els resultats de les partides millorarà. Un cop que s'aconsegueix aquest equip, per seguir millorant el jugador haurà de començar a jugar arenes. Amb arenes la recompensa són punts de conquesta, que si s'aconsegueixen els suficients, es poden canviar per a equip molt millor que el aconseguit per honor. El repte torna a ser el mateix doncs, un cop s'aconsegueix el màxim nivell d'equip i el jugador té les màximes estadístiques, es redueix a un joc d'habilitat alhora de guanyar les partides d'arenes.

### **Multitud de reptes**

Amb tot això explicat, es veu clara que la mecànica de WoW és oferir multitud de reptes al jugador. Primer aconseguir el nivell màxim i un cop assolit, seguir jugant i jugant per arribar a tenir el millor equip, per després seguir augmentant en un rànking de puntuació.

Aquest sistema ha donat bons resultats des del principi i és el que es manté en totes les expansions del joc. És una manera totalment diferent d'afrontar el joc en comparació als altres gèneres analitzats.

WoW es tracta d'un joc que no està pensat exclusivament per al mode competitiu, sinó que aquesta part és tant sols una de les múltiples opcions que ofereix.

Els tornejos s'organitzen de forma independent al joc, ja que el joc no incorpora un sistema propi de lligues com si que fan els altres gèneres. És habitual veure que en tornejos organitzats, els jugadors que s'inscriuen reben personatges ja al nivell màxim i amb el màxim d'equipament, per tal que no hi hagi diferències entre ells i només es vegi qui és millor per l'habilitat amb el seu personatge.

### **Arenes**

Els combats per arenes són generalment combats curts, alguns es poden resoldre inclús en menys de 5 minuts i poques vegades s'allarguen més de 10 minuts. Són combats vibrants on els jugadors utilitzen diferents combinacions entre les classes i especialitzacions que el joc ofereix per tal de tenir un equip equilibrat que es pugui enfrontar a qualsevol altre equip.

Un dels possibles punts en contra d'aquest joc en contraposició als altres, és que l'espectador necessita conèixer el joc i els personatges i classes per entendre com funcionaran les batalles d'arenes. Per exemple en un joc com LoL, Dota o Smite, cada personatge disposa de 5 habilitats,

que bàsicament faran que el personatge ataquí d'una forma o d'una altre. A WoW cada personatge, depenent de la classe que jugui tindrà unes habilitats o altres i la quantitat d'habilitats és al voltant de 50 habilitats diferents. A més, cada habilitat té efectes diferents, com atacs diferents, nous moviments, noves defenses o noves curacions.

És per això que si l'espectador no està acostumat o no coneix totes aquestes variacions, al veure una de les batalles només veurà coses que no entén durant uns 5 minuts, de forma que li resultarà poc atractiu.



*Batalla d'arena*

## Estadístiques de WoW

Amb tot això conegut sobre el joc es pot afirmar que és un joc complicat i que requereix temps, però que alhora té un èxit inqüestionable si observem estadístiques com:

- Des de la seva creació s'han registrat ja més de **100 milions d'usuaris**.
- Cal destacar que WoW no és un joc gratuït, s'ha de comprar primer el joc (i les posteriors expansions) i després el joc té una quota **mensual de 12,99 €**
- Al **dia** hi ha més de **670 mil partides de PvP**.
- S'han creat més de **500 milions de personatges** dins el joc
- WoW és juga a **244 països** i territoris diferents, fins a llocs com l'Antàrtica.

## ESPORTS

Dins del gènere esportiu ens trobem que actualment tots els títols esportius del moment contenen amb un mode online que permet als jugadors disputar partits i competir per tant entre ells. És evident doncs, que aquest és potser el gènere on realitzar competicions i tornejos s'assembla més a la realitat i per tant, és també més fàcil d'entendre com es desenvolupen tots els tornejos i competicions.

### L'ESPORT I EL JOC REI: FIFA15



Dins d'aquest gènere, igual que amb els esports en general, el futbol destaca per sobre de la resta sent el més jugat. Dins dels jocs de futbol hi ha també un títol que destaca per sobre de la resta i aquest és **Fifa15**.

Per començar Fifa15 parteix amb la certesa que qualsevol persona aficionada al futbol i alhora aficionada als videojocs trobarà en ell un títol que gaudirà de ben segur i la veritat és que persones aficionades a aquests dos àmbits hi ha moltíssimes, per tant, ja tenen una base d'èxit assegurada.

Durant molt temps Fifa compartia el títol de "rei del futbol" amb PES (Pro Evolution Soccer) la saga de Konami era un molt bon simulador mentre que Fifa ofería un estil més arcade. L'evolució i canvis introduïts a Fifa i el fet que el canvi de generació de consoles sembla que no va caure gaire bé a PES a convertit els títols de Fifa en el referent a nivell futbolístic sense dubtes.

## Què ofereix al usuari?

Si entrem en detall en el títol Fifa ofereix un simulador de futbol el més realista possible als partits actuals. El jugador un cop inicia sessió pot jugar amb qualsevol equip amb les llicències actualitzades (aquest és un aspecte que manca a PES) i a diferents modes de joc tant offline com online.



Els modes de jocs van des de realitzar una temporada complerta amb un equip, on el jugador haurà d'anar guanyant partits per aconseguir així mantenir la categoria o inclús arribar a ascendir, fins a poder disputar tornejos reconeguts com la Champions League o el la copa del món. Aquests modes

per això, tenen un objectiu final, com pot ser arribar a guanyar un títol o una competició, Fifa a part d'aquest modes més "clàssics", ofereix nous modes amb una vessant més competitiva.

El primer mode és el mode de rànking. El jugador haurà d'anar disputant partits per aconseguir arribar des de la divisió número 10 fins a la primera divisió. Per això haurà de disputar diferents partits contra altres jugadors online per així anar guanyant punts i aconseguir pujar de divisió.

En aquest mode de joc, el usuari pot canviar d'equip tants cops com vulgui i els jugadors no tenen cansament acumulat (quelcom que si que passa en altres modes de joc). En aquest mode s'acostumen a veure els equips més punters de forma repetida, ja que són els que millors estadístiques presenten.

Tal i com succeeix en altres jocs, si el jugador aconsegueix arribar a la màxima divisió, podrà jugar amb altres jugadors que potser es dediquen professionalment al joc, ja que aquests jugadors sempre ocupen les màximes divisions del joc.

## La gran novetat: El mode FUT

L'altre mode de joc i que es exclusiu de Fifa és el mode anomenat FUT. En aquest mode, quan el jugador inicia sessió per primer cop, rep un equip de jugadors de qualitat mitjana/dolenta. Amb aquests jugadors ha de començar a jugar els seus primers partits i segons els resultats que obté, guanyarà una quantitat de punts determinada. Aquests punts a posteriori es poden utilitzar per a millorar el propi equip de diferents maneres.

Una de les maneres més populars és mitjançant la compra de sobres del joc. Per una quantitat de monedes determinada el jugador pot comprar sobres que contenen diferents jugadors. Aquesta és una manera fàcil i ràpida d'obtenir diferents jugadors per al equip amb el qual poder plantejar diverses alineacions. Aquests sobres també inclouen bonificacions com poden ser millores en l'entrenament de passades, de defensa o de tirs a porteria, quelcom que fa augmentar les estadístiques generals dels jugadors. Els sobres es divideixen en diferents categories com són bronze, plata i or i per tant, la qualitat de jugadors que sortirà en un sobre d'or serà superior a la d'un de plata per exemple; però també el preu d'un sobre d'or serà superior al preu d'un de plata.

Una altra manera d'aconseguir jugadors és mitjançant el mercat de subhastes, on el jugador pot apostar una quantitat determinada en un jugador concret i si en un temps determinat ningú supera aquesta quantitat, ell s'emporta aquest jugador. Aquesta és la millor manera d'aconseguir un jugador concret, ja que mitjançant els sobres es deixa en mans de l'atzar els jugadors que poden aparèixer.

A tot això igual que en altres jocs, aquestes monedes del joc poden ser comprades mitjançant diners reals, quelcom que facilita el procés d'aconseguir jugadors bons per el equip i així poder ascendir de divisió més ràpidament.

Una altra particularitat del mode FUT és el tipus d'alineacions i equips. En aquest mode, a diferència del mode online de rànking comentat anteriorment, cada jugador pot fer els seus propis equips, quelcom més dinàmic i que aporta varietat alhora de jugar, ja que no es veurà sempre el mateix equip, sinó que hi ha multitud de variants. A més, aquest mode incorpora un sistema d'afinitat entre els jugadors seleccionats.



*alineació del mode FUT*



Els jugadors jugaran millor i explotaran més les seves habilitats si l'equip el formen jugadors que siguin de la mateixa lliga, equip o nacionalitat. D'aquesta manera s'evita el fet de fitxar els millors directament, sinó que s'ha de trobar un equilibri entre jugadors per tal de poder fer un bon equip.

Tal i com passa amb la majoria de jocs, si un usuari arriba a les lligues altres i comença a demostrar la seva habilitat, pot atraure la mirada d'algun equip que es fixi en ell per tal de fitxar-lo i fer-lo competir en grans tornejos classificatoris.

### **Les xifres que mou FIFA**

Per tal de fer-se una millor idea de les xifres que es poden associar a Fifa poden dir que:

- Més de **300000 mil partits** es juguen al dia.
- En l'edició anterior, es van jugar més de **720 milions** de partits del mode FUT
- D'aquest mode es van fer més de **1.50 bilions** de transferències de jugadors, el que vol dir unes **55000** transferències per hora.
- El **64%** dels jugadors acaben jugant al mode FUT

## SHOOTERS

Podríem dir que el gènere de Shooters és un dels més jugats i més comentats en el món dels videojocs. Qualsevol persona que hagi jugat algun cop en una videoconsola o ordinador, és bastant probable que algun cop hagi provat un joc d'aquest estil. Aquest fet implica que hi ha un gran nombre de títols diferents i és un gènere del qual es molt fàcil convertir-lo a un esport electrònic on les competicions i partides gairebé surten soles.

ANY RERE ANY: Counter Strike



Dins d'aquesta gran varietat de títols, hi ha un que durant anys i anys destaca per sobre de la resta: **Counter Strike**. S'ha de destacar també que poc a poc Call of Duty està apareixent a l'escena

Es probable que el nom resulti familiar a moltes persones, ja que aquest joc està disponible des de l'any 1999. Va ser creat com un extra per al famós joc de Half Life, joc que va marcar un abans i un després en els ordinadors.

Multitud d'usuaris van venir atrets per la referència de Half Life, fet que va propiciar que en poc temps, ja tingués un gran nombre de seguidors al darrere. A través de promocions, rebaixes i actualitzacions, el joc ha anat creixent fins avui dia, on és el títol més popular de tots els Shooters per una sèrie d'elements que s'intentaran analitzar a continuació.

### Es tracta d'un refent dins del gènere

En el moment de parlar de Counter Strike, em de tenir present que és el pilar sobre el qual s'han creat tots els altres Shooters, és a dir, qualsevol shooter posterior tindrà referències i similituds a aquest joc.

El que el joc ofereix és senzill: Acció directa a través de un gran nombre de mapes predefinits on l'equip que aconsegueixi un objectiu (diferent segons el mapa) guanyarà la partida. Aquesta manera directa de jugar les partides és la que es trobarà l'usuari quan entri al joc, ja que l'única opció que hi ha és la de jugar i jugar partides.

### Diferents tipus de partides

A través d'entrar a servidors que ofereixen diferents mapes en diferents condicions, l'usuari pot jugar a les partides de forma ràpida. En aquestes partides l'usuari ha d'escollir primer de tot si vol formar part del equip de terroristes o del equip de "contra terroristes". Cada equip té una missió diferent en cada partida a més de disposar de tipus d'armes diferents també. Els dos equips apareixen en el mapa en el mateix moment i les missions es diferencien entre:

- **Mapes de Bombes:** L'equip terrorista porta una bomba que ha d'activar-la en un espai concret del mapa i protegir-la dels contra terroristes que intentaran desactivar-la. Si la bomba acaba explotant, l'equip dels terroristes guanya, en canvi, si la bomba és desactivada o no s'arriba ni a activar abans del temps marcat, l'equip dels contra terroristes guanya la partida.
- **Mapa d'hostatges:** Els contra terroristes han de rescatar a un grup d'hostatges (personatges controlats per el joc) que estaràn protegits per els terroristes. Si ho aconsegueixen guanyen la partida, en canvi si en el temps definit no ho fan, els terroristes guanyaran.
- **Mapa de VIP:** Un dels jugadors de l'equip de contra terroristes és escollit com a VIP. L'objectiu dels contra terroristes es portar al jugador VIP a un espai del mapa concret i els terroristes ho han d'impedir.



Els jugadors poden comprar equipament i armes en els espais designats, normalment són al lloc on apareixen per primer cop. Amb el temps augmenta la quantitat de diners que tenen, a més que si aconsegueixen baixes o objectius

també rebran un bonus de diners. Amb més diners es pot comprar millor equipament o més efectiu per determinades zones o missions.

Quan un jugador mor en la partida, passa a estar en un mode d'espectador fins que la ronda acaba. És a dir, pot seguir veient la partida, però no pot comunicar-se ni alertar als altres membres del equip.

### **El mode competitiu es basa en tornejos i lligues**

Counter Strike no disposa d'un mode propi de lligues on anar ascendint de forma gradual com si que fan altres jocs. El mode competitiu d'aquest joc s'aglutina totalment al voltant dels tornejos i lligues que es realitzen al voltant del món. Des de l'any 2001 existeixen equips professionals del joc que organitzen esdeveniments amb grans patrocinadors per crear tornejos on poder competir de forma professional. A més existeixen multitud de lligues organitzades en LAN's on els jugadors també poden competir.

### **Entenent Counter Strike amb xifres**

Per entendre el fenomen que es aquest joc i la repercussió que té, és bo conèixer algunes dades com:

- Des de la seva primera versió, s'han venut més de **27 milions** de còpies.
- Al dia, es connecten més de **100 mil** jugadors a alguna d'aquestes versions
- La **primera lliga** de videojocs electrònics va ser creada per a Counter Strike, la **lliga ESEA**.
- És el joc més actualitzat de la història, rep de mitjana unes **3 actualitzacions** al any.
- Un dels mapes del joc: **de\_dust**, és considerat el més popular de la història dels videojocs.

## ELS JUGADORS PROFESSIONALS

### SIGNIFICAT I VIDA: Què vol dir ser un jugador professional?

Anteriorment, es destacava que el que potser ha fet anar un pas més enllà a tots aquests jocs ha estat la seva vessant competitiva, el fet que qualsevol persona que jugui a un d'aquests títols, pugui entrar en una partida per veure si és millor que el contrari i així, anar pujant de categoria.

Aquest fet comporta, de forma directa, que hi hagi un grup de jugadors que estan en la lliga més alta i que per tant es podrien considerar els millors o més experimentats en el joc però el que no coneix una gran part del públic casual, és que aquest grup de jugadors que estan en les lligues o nivells més alts, actualment inverteixen tot el seu temps en això: en jugar durant tot el dia al seu joc preferit.

Per algunes persones pot semblar una pèrdua de temps, quelcom sense futur, però tot això va més enllà. Aquests jugadors actualment cobren diners per estar jugant i depenent del joc i del nivell que tinguin en aquest, la quantitat de diners que poden arribar a guanyar supera àmpliament el que es pot pensar. Però llavors, quin és el seu dia a dia? Com s'entén una professió que sigui jugador professional de videojocs?

### **Com un jugador passa de ser un jugador casual a ser un de professional**

El primer que cal tenir en compte, és que una gran part del conjunt de jugadors té una edat entre els 15 i 25 anys. En aquesta franja d'edat, el que s'espera d'ells és que segueixin amb els seus estudis fins a acabar-los i després comencin a buscar les seves primeres experiències en el món laboral. Amb aquesta idea en ment, s'intentarà descriure el procés de com un jugador es pot convertir en professional.



Els primers passos consisteixen en avançar i millorar dins el jocs i el seu sistema de classificació per assolir un rang elevat. En aquest moment, el jugador començarà a jugar amb altres adversaris del seu propi nivell i podrà veure si segueix millorant. És habitual formar part d'un grup d'amics o coneguts amb els que

disputar algun tipus de torneig online on la majoria de vegades, els premis al guanyar són elements relacionats amb el propi joc (personatges gratis, monedes per gastar en el joc, aspectes de personatges exclusius, etc).

Els jugadors que arriben a aquest punt, tal i com explica el jugador professional PPD de DOTA2 del equip EG, un es planteja: si jugant a casa dedicant-li aquest temps, estic a les portes d'arribar a jugar amb els professionals i estic guanyant petits tornejos amb amics; que passaria si dediqué més hores al joc i per tant millorés el meu nivell fins al punt que pogués arribar a jugar a les mateixes lligues que els professionals?

En aquest moment el jugador dedica el seu temps lliure (inclús més que el propi temps lliure) al joc per arribar a millorar. Cal tenir en compte que hi ha jocs més populars o seguit a Europa i d'altres a Estats Units o d'altres a Àsia. Per tant, és normal que jugadors d'Amèrica per exemple, hagin d'intentar variar el seu horari de vida per tal d'adaptar-se a les hores europees de més moviment al joc. Si aquest procés segueix endavant, el jugador poc a poc anirà fent-se notar entre els millors jugadors i establirà així noves relacions.

### **Conviure entre obligacions i el joc**

En aquest camí, per això s'ha de tenir en compte que el jugador, en la majoria de casos haurà de compaginar les hores dedicades al joc, amb els seus estudis bàsics o universitaris. No és quelcom gaire acceptat per els pares o famílies veure com el seu fill, passa tot el seu temps lliure des que arriba a casa fins que va a dormir només jugant a un joc... D'això n'ha parlat sovint el jugador professional de LoL xPeke, ell explica que “els meus pares no entenien l'afició i les ganes que tenia per jugar i



m'animaven a deixar el joc i dedicar més temps al estudis, però tot va canviar quan els vaig dir que l'equip en el que estava, em pagava un viatge a Hannover amb totes les despeses incloses, per a poder jugar l'IEM (un torneig reconegut) amb el meu equip; en aquell moment ells van pensar: bé, potser si que en pot treure algun benefici de tot això!”. El jugador xPeke, va ser dels millors del món l'any 2011 a la primera temporada de LoL, aguantant durant varies setmanes en la primera posició del rànking de jugadors. Aquest fet va propiciar que destaqués per als equips i acabés així formant part d'un equip professional.

El moment d'entrar en un club professional és el moment en que tot pot canviar per a un jugador. Si abans aquest jugava per a millorar en el rànking de lligues o punts del joc, ara ja no "jugarà" sinó que **entrenarà** i el seu objectiu serà millorar, junt amb un equip, per fer un bon paper de cara al següent torneig que es disputarà.

### **Un aparador perfecte: Els tornejos**

Aquests tornejos, a més, són retransmesos a través de varis canals online, així que per als jugadors, són un "aparador" perfecte per donar-se a conèixer al públic i que vegin les seves actuacions, ja que, com s'ha comentat, la corba d'aprenentatge en aquests jocs pot ser bastant accentuada i qualsevol jugador "casual" reconeix que un jugador professional és millor que ell. Per tant, és habitual que aquests tipus de jugadors casuals vulguin veure els tornejos de cara a aprendre noves estratègies, millorar la seva tècnica o simplement entretenir-se veient quelcom que els agrada.

La popularitat dels jugadors que disputen amb freqüència tornejos augmenta torneig darrera torneig i les bones actuacions en les diferents partides fan que encara augmentin més els comentaris sobre un jugador en concret i per tant, les ganes de veure com torna a jugar o pensar que farà en les següents partides.

### **El següent nivell: Sessions d'Streaming**



Per els jugadors que assoleixen aquests nivells de popularitat, disposen d'una eina per satisfer aquestes ganes de veure'ls jugar dels seus admiradors: els canals de Streaming online. Espais com Twitch permeten als jugadors sintonitzar en viu les seves partides d'entrenament que fan a casa, de tal manera que qualsevol seguidor seu, pot connectar-se a la sessió i veure en directe com està jugant aquest jugador. A més, és quelcom normal que durant aquestes sessions, el jugador pugui mostrar una imatge més propera, parlant amb els seguidors i responent preguntes, cosa que fa que augmenti més la seva popularitat si mostra una bona actitud. Aquests

tipus d'Streamings a més, tal i com s'explicarà més endavant, poden ser una font d'ingressos important per als jugadors.

### **Àsia, un altre món?**

Amb tot això clar, podem extreure que el camí d'un jugador professional sempre ha estat intentar millorar un pas més per assolir un objectiu i quan s'aconsegueix, millorar un altre pas per tornar a avançar, però bé, on està aquest límit? Quin és el paradigma dels jugadors?

Per la majoria de jugadors, la resposta és clara: els jugadors asiàtics. Una gran part està d'acord en afirmar que la seva manera de fer, actuar, dedicar-se i entrenar, està per sobre de la resta. El jugador professional d'Starcraft Succeed al ser preguntat sobre com s'entrenava abans de ser un jugador professional contestava: "Vaig fer que la meua vida al complet girés sobre Starcraft; m'aixecava a les 4 del matí per jugar fins que entrava a l'escola, a l'escola escrivia i pensava diferents tàctiques per a posar en pràctica i quan arribava a casa jugava fins que anava a dormir". El mateix jugador, afirma que els jugadors asiàtics porten aquesta part a un altre extrem: "Els sempre dedicaran el mateix temps que tu o inclús encara més; a més, disposen d'entrenadors i mànagers per ells i el club i és normal que tots els integrants de l'equip visquin en una mateixa casa per tal de poder preparar els tornejos". La manera de fer asiàtica s'ha internacionalitzat en els últims temps i ara és més habitual que els equips visquin junts en la mateixa casa per a discutir estratègies i que existeixi la figura d'un entrenador que ajuda al equip.

### **Gaming Houses: el lloc on viuen i entrenen**



El jugador xPeke, en una entrevista on mostrava la casa del equip de Fnatic, del que forma part preguntat sobre com era el seu dia a dia quan estan preparant o enmig de competicions explicava: "nosaltres ens aixequem cap a les 11 del matí per a les 12 ja començar a jugar partides individuals fins a les 3, on dinem i discutim noves estratègies amb l'equip i juguem partides d'entrenament amb altres equips fins a les 6 de la tarda. Tenim una hora i poc més de descans que normalment aprofitem per anar al gimnàs i fer una mica d'exercici, després des de les 7 entrenem fins les 11 altre cop



amb l'equip i després ja juguem partides individuals fins que anem a dormir cap a les 2 de la matinada normalment".

### **És rentable ser jugador professional?**

Amb tot això, es fa bastant evident que els jugadors professionals viuen per el joc al que juguen, però poden viure també d'ell?

En primer lloc cal diferenciar que, com passa en qualsevol àmbit, no té el mateix status el jugador que competeix a nivell internacional que el que ho fa a nivell nacional o local, la fama que l'envolta i per tant, els ingressos que pot generar són molt més elevats segons sigui la categoria d'aquests.

### **Fonts d'ingressos**

Per tant anem a intentar pensar en un jugador, situat en un equip professional el qual cada cert temps participa en tornejos, d'on obté aquest jugadors els diners?

En primer lloc una part d'ingressos ve donada per el propi club al qual pertanyen els jugadors. Aquest club paga una quantitat mensual al jugador en funció de la seva importància (també popularitat) i dels tornejos que puguin jugar. Aquests sous son bastant variables, a Corea del Sud, s'arriben a pagar sous de fins a 200.000 dòlars anuals, mentre que a estats units i Europa es podria dir que el sou mitjà estaria en uns 90.000 dòlars anuals.

Una altre part dels ingressos està relacionada directament amb el rendiment dels jugadors en els tornejos i la posició que assoleixen en aquests. Cada torneig dóna premis econòmics que varien segons la posició obtinguda a més de, a vegades, donar accés a altres tornejos més prestigiosos on les recompenses seran encara més elevades.

Una altre font d'ingressos són els contractes de publicitat que aquests poden tenir. Cal destacar que venen per dues vies, per una banda els contractes de publicitat que tenen els equips i per altre banda els individuals. Normalment publiciten marques tecnològiques, però dins de Corea, on els esports electrònics són tractats com a un fenomen social acceptat i estandarditzat, és habitual veure jugadors dins d'anuncis publicitaris.

La última font d'ingressos, però potser una de les més importants, són les sessions d'Streaming que fan els jugadors. Aquí els ingressos venen donats per la publicitat que s'instaurà en el propi visionat i la possibilitat de fer donacions al canal del jugador directament. Com més hores

dediqui el jugador a fer Streamings de les seves partides i més seguidors tingui, molt més podrà arribar a augmentar aquesta quantitat.

### **Intentant descobrir quantitats**

És difícil descobrir amb exactitud les xifres que poden arribar a guanyar els jugadors professionals, ja que com s'explicava, depenent de moltes variables i segons siguin més o menys populars, aquestes xifres poden augmentar molt significativament. Tot i així si que hi ha algunes dades i informació que ens permet recollir informació al respecte.

La majoria de grans tornejos del moment tenen un pressupost per a premis superior al milió d'euros, de tal forma que els primers classificats, normalment reben la quantitat d'un milió i la resta es divideix entre els altres equips participants. Normalment aquesta quantitat es reparteix de forma equitativa entre els jugadors del equip i una part per el propi equip; per tant, jugadors d'equips que aconseguen avançar de forma significativa en els tornejos tenen aquí una gran font d'ingressos, ja que cada un d'ells, es pot emportar xifres properes als 200mil euros si aconseguen una primera posició en un gran torneig.

És complicat saber del cert les xifres que paga cada equip als seus jugadors, és quelcom molt variable segons el joc i el nivell d'aquest però si es calcula, que de mitjana, un jugador professional de cert nivell dels jocs comentats, pot guanyar al voltant de 100mil euros anuals. Aquesta xifra, com es comentava abans, pot variar també segons la regió, sent Àsia la més generosa en els sous. En una recent notícia sobre LoL, el jugador "Faker", considerat per molts el millor del món, ha rebutjat una oferta de 1 milió de dòlars realitzada per un equip xinès, aquest fet ha estat una gran notícia a territoris com Amèrica i Europa, però a Àsia es considera quelcom acceptable, ja que com s'ha dit, els jugadors professionals de videojocs, són grans personalitats públiques allà.

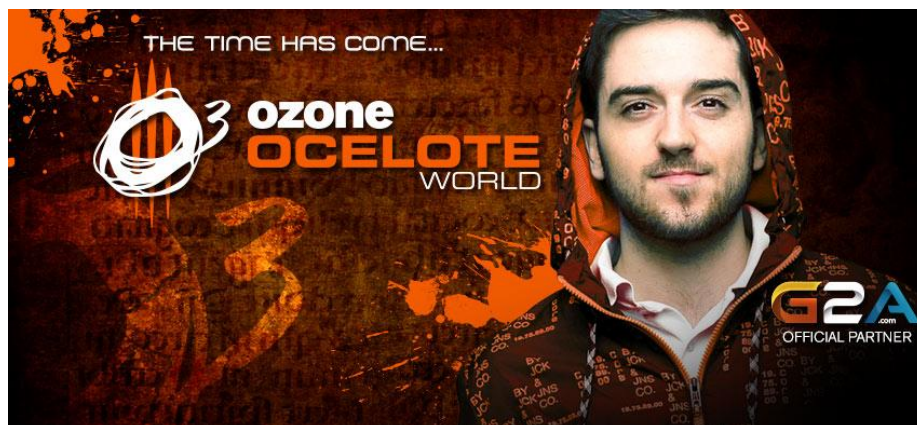
Queda doncs intentar saber quines quantitats poden guanyar els jugadors en les sessions d'Streaming que realitzen. A través de la plataforma de Twitch, es calcula que es pot pagar una quantitat propera a 3 dòlars per anunci per cada 1000 usuaris que el veuen. Aquesta pot semblar una quantitat molt petita, gairebé ridícula. Però posem-nos en el lloc d'un jugador professional, reconegut i mediàtic, que en les seves sessions d'Streaming pot mantenir uns 25mil seguidors per hora; si es manté en línia durant 8 hores, guanyarà unes 150 dòlars cada hora, que sumat a les 8 hores, són uns 1200 dòlars en un dia, si realitzés això cada dia del mes, guanyaria potser més de 30mil euros mensuals. És clar que no es manté aquest nivell de xifres a nivell mensual, però si que és habitual que els jugadors populars puguin guanyar entre 5 i 10mil dòlars mensuals per les seves sessions d'Streaming.

### Un cas concret

És bo destacar el cas del jugador de LoL "Ocelote". Aquest jugador havia estat jugant a un nivell durant molts anys seguits, però últimament tant el seu nivell com el de l'equip va baixar, fet que va comportar que sempre ocupessin les últimes places a les competicions. Aquest fet va provocar que el jugador abandonés el seu equip i decidís crear-ne un nou equip a la seva mida.

Tot i així, aquest jugador és extremadament popular. Té diferents objectes de marxandatge amb la seva firma i marca pròpia i les seves sessions d'Streaming són molt seguides i esperades.

Ell mateix, en una entrevista va afirmar que només en ventes de productes de marxandatge, pot guanyar fàcilment 500mil euros al any. A més, a aquesta quantitat, se li ha de sumar el sou que rep del equip propi, la quantitat que ingressa per Streamings i les quantitats que rep de patrocinadors personals. Amb tot això, afirma que guanya al voltant dels 700mil euros anuals i cal recordar i remarcar que aquest jugador ja no està en la màxima lliga de LoL sinó que està en una divisió inferior.



## TORNEJOS D'ESPORTS ELECTRÒNICS

### APARICIÓ I CONFIRMACIÓ: Repàs als motius del perquè d'aquests

Amb tot el definit fins al moment, observem que tots els jocs competitius tenen el seu punt àlgid en els tornejos i competicions relacionades. És el que tots els jugadors busquen: arribar a poder competir en un gran torneig i demostrar que poden donar el millor d'ells mateixos davant d'un gran públic.

### **Els passos que han portat els tornejos i lligues al que són avui dia**

Com tot en aquest fenomen, si investiguem una mica en profunditat veiem que la majoria d'aspectes no s'han creat d'un dia per l'altre, sinó que al darrere hi ha anys de treballs no tant populars.

En aquest cas passa el mateix, els tornejos que avui dia acumulen mils de persones, no han aparegut del no res, sinó que han estat fruit d'un procés.

Els primers tornejos eren de Shooters com el comentat Counter Strike i Quake. Els jugadors que jugaven a aquests jocs no tenien la possibilitat de pujar o baixar en un rànking preestablert dins el joc, per tant quan els equips jugaven entre ells no hi havia una manera oficial de saber qui seria el millor en un seguit de partides organitzades.

D'aquest desig de competir entre equips neixen els primers tornejos i les primeres organitzacions que aposten per tenir un grup de jugadors representant un equip en els esdeveniments. Els tornejos entre equips són doncs una realitat i les companyies que creen aquests jocs comencen a adaptar lleugerament el contingut dels seus jocs perquè sigui més fàcil de portar a terme en tornejos, a més de finançar i patrocinar part d'aquests esdeveniments.

Com si fos una bola de neu, que a mida que va avançant va recullin més i més matèria per a créixer, els tornejos seguien evolucionant, no tant sols les companyies dels jocs patrocinaven els esdeveniments sinó que apareixien patrocinadors exteriors disposats a finançar els tornejos o inclús els equips dels jugadors. Aquests patrocinadors, al principi es podien relacionar sobretot amb marques de components informàtics o relacionats amb l'indústria, però poc a poc, de forma gradual, més patrocinadors anaven apareixen dins d'aquesta escena.

D'aquesta va ser com els tornejos entre equips es van assentar i es van fer quelcom popular entre els jugadors. Potser no tots esperaven a competir en algun torneig, però si que es començava a saber de l'existència d'aquests i del fet que hi havia jugadors que jugaven per equips en aquestes competicions.

### **El detonant: els MOBA**

Va ser amb l'aparició dels MOBA que la dimensió dels tornejos va canviar radicalment.

Els MOBA són jocs que des d'un principi estan pensats per ser jugats competitivament, ja sigui a petita escala en una partida entre amics o en un important torneig el format i estil de joc serà el mateix. A més, tal i com s'ha explicat, els MOBA tenen un sistema propi de rànkings que permet als jugadors ascendir en una posició global per poder veure i demostrar el seu nivell. Com és habitual, els equips buscaran tenir els millors jugadors i aquests es trobaran a les posicions més altes. Per tant, un jugador pot saber del cert que si arriba a aquestes posicions, el seu joc acabarà essent descobert per algun dels equips i podrà arribar a tenir l'oportunitat de formar part d'un d'ells.

Des del moment que apareixen els MOBA ja s'acumulen uns quants jocs que tenen un format vàlid per a ser jugats de forma competitiva i es fa habitual veure esdeveniments que aglutinen diferents jocs. És comú doncs que grans patrocinadors escullin uns dies per realitzar convencions on a part d'exposar nous productes, realitzar conferències, es faran diversos tornejos de diferents jocs. D'aquesta manera s'aconsegueix que els aficionats d'un joc es familiaritzin amb tots els altres, es a dir, es queda una espècie de publicitat proactiva entre els jocs que formen part d'aquests esdeveniments.

### **Les lligues fan la seva aparició**

En aquest punt, on els tornejos són quelcom habitual entre els jugadors d'alt nivell, ja hi ha una bona quantitat d'equips que competeixen entre ells a alt nivell. Per aquest motiu apareixen les lligues regulars dels jocs.

Aquestes són competicions d'una durada superior a la de un torneig, on els equips que en formen part, competeixen (normalment de forma setmanal) entre ells durant varies jornades. És habitual que al finalitzar aquestes lligues, els equips millor classificats obtinguin accés a tornejos especials com poden ser tornejos entre països o inclús mundials.

## PRINCIPALS COMPETICIONS DEL MOMENT: Tornejos i lligues actuals

### **Llistat dels tornejos**

A continuació s'exposa un llistat dels tornejos i lligues més populars i que més gent i seguidors mobilitzen en l'actualitat:

#### Dreamhack



És considerat el festival de jocs més ampli i concorregut del món. Amb seu a Suècia, ofereix a tots els visitants concerts i espectacles, a més d'exposicions d'art digital i és clar, competicions d'esports electrònics.

Dreamhack presumeix a més de tenir el rècord mundial d'acollir la "LAN Party" més nombrosa de la història, juntament amb el rècord de la connexió més ràpida.

En l'última edició més de 26 mil visitants van assistir a l'esdeveniment per a veure tots els tornejos disputats. Gràcies a la seva popularitat i creixement, l'organització de Dreamhack ha fet possible crear acords de col·laboració entre grans lligues d'esports electrònics, de tal manera que en moltes d'aquestes lligues, per arribar a la Dreamhack, els equips han de classificar-se en posicions altes i ja en la Dreamhack, competiran equips del mateix esport electrònic però de lligues diferents, com per exemple la europea, americana i asiàtica. Amb això s'assegura que els equips assistents oferiran un bon nivell, ja que són punters en les seves regions i alhora serà un bon espectacle de veure, ja que és una molt bona oportunitat per veure equips de diferents regions, jugar entre ells.

És interessant fer un breu repàs a aquesta convenció per veure com ha evolucionat en un període d'uns 20 anys i així entendre una mica més aquest fenomen:

- A principis dels anys 90, la Dreamhack (encara no tenia aquest nom) es celebrava a un garatge d'amics de la universitat local.

- A l'any 94 es va portar a la cafeteria de la universitat, dient-se per primer cop Dreamhack, hi van assistir menys de 50 persones.

- A l'any 97 ja es celebra en un espai dedicat, on unes 750 persones presencien l'esdeveniment. A partir d'aquest moment l'afluència de públic va augmentant al anar-se popularitzant cada cop més les Lan Party.

- A partir de l'any 2010, ja hi assisteixen més de 10mil persones de forma regular i els premis econòmics en els tornejos comencen a augmentar.

- A l'ultima edició del 2014, més de 25mil persones van assistir i van presenciar en directe els tornejos d'una multitud de jocs com:

- League of Legends
- Heroes of Newerth
- Quake
- Counter Strike
- Battlefield 4
- Stacraft 2
- DOTA 2
- Street Fighter

### Intel Extreme Masters



Les Intel Extreme Masters (IEM) són un seguit de series de tornejos a nivell internacional que tenen lloc a diferents llocs del món i estan esponsoritzades per Intel. L'empresa va ser patrocinadora d'un torneig europeu l'any 2006 i va veure que aquests tipus d'esdeveniments podien tenir un bon futur.

És per aquest motiu que en crear el IEM va donar-li un format internacional, on els equips, a través de rondes classificatòries anirien avançant fins a una gran final.

El IEM té el recolzament de l'organització ESL, explicada a continuació

### Electronic Sports League



La Electronic Sports League (ESL) va ser fundada ja fa uns 15 anys, convertint-se per tant en la lliga més antiga del sector. Avui dia té més de 4 milions de membres registrats i 950 mil diferents equips, els quals, han jugat ja més de 20 milions de partides. Dins de la ESL hi ha actualment més de 50 jocs diferents de diferents gèneres on els jugadors i equips poden competir en lligues nacionals i internacionals per optar a diferents premis econòmics.

A nivell competitiu, la ESL ofereix diferents formats que es poden adaptar als equips jugadors, tant a nivell de classificacions individuals, per fer-se notar en els jocs que no disposen de rànking, per exemple; com de les Amateur Series o A Series, lligues que permeten avançar i guanyar puntuació dins de les divisions de la lliga per arribar a les desitjades Pro Series que són el màxim nivell dins de les ESL, és al que tots els jugadors esperen arribar a competir. En aquest aspecte, les lligues de Counter Strike són especialment conegudes.

### Cyberathlete Professional League



La Cyberathlete Professional League (CPL) és un conjunt de tornejos que s'organitzen de forma regular durant l'any.



La CPL és considerada una de les competicions pioneres en la manera d'entendre els tornejos i lligues d'esports electrònics, ja que des d'un principi es van voler fer les coses d'una manera molt semblant a com s'estan realitzant ara. Durant molt temps va tenir la seu a Estats Units però amb l'explosió del fenomen dels esports electrònics a territori asiàtic, s'ha traslladat fa pocs anys a China.

La majoria de competicions les monopolitza el joc Counter Strike amb totes les seves expansions, però des del desplaçament a Àsia, Starcraft2 també apareix amb força en aquestes competicions.

### Major League Gaming



La Major League Gaming (MLG) és una associació d'esports electrònics nord-americana centrada principalment en jocs de videoconsola. Destaca per la seva intenció i interès en fer possible que tots els jocs i esdeveniments puguin ser vistos per la major possible. D'aquesta manera, han arribat amb acords amb la cadena ESPN i més d'una partida i competició ha estat retransmesa per la televisió americana, el seu següent pas ha estat llençar al mercat un servei propi de retransmissió en streaming.

Tot i centrar-se principalment en jocs de videoconsola, MLG també conta amb dos grans estàndards com són Starcraft i League of Legends.

## Electronic Sports World Cup



La Electronic Sports World Cup (ESWC) és un torneig internacional on diferents equips de diferents països s'enfronten entre ells representant als seus països fins a arribar a una de les finals més populars del moment tant per la qualitat de les partides com l'atenció que rep per els aficionats. Aquest tipus de competició és un gran referent en jocs com ara Fifa.

Per veure la perspectiva de l'evolució d'aquest torneig, al 2003 358 jugadors van participar des de 37 països i 150mil euros de premis. Només 3 anys després, al 2006, ja hi havien 547 participants i el premi havia a augmentat a 400mil. S'espera que aquest any sigui un dels tornejos més importants fins ara.

### **Tornejos creats per les pròpies empreses dels jocs**

Els tornejos i lligues que hem vist fins ara, estan organitzats per diferents companyies o empreses que els patrocinen o bé que s'han creat directament amb la finalitat de servir com apunt de trobada de diferents jocs i equips per a competir. Tot i així hi ha moltes empreses creadores de videojocs que organitzen els seus propis tornejos i lligues. Si fins ara havíem comentat que els jocs del gènere MOBA eren els més seguits i aclamats actualment, és normal pensar que les competicions que organitzen les empreses creadores d'aquests jocs tindran també una gran repercussió.

The International

Valve Corporation, empresa creadora de DOTA, organitza de forma anual aquest torneig on 16 equips internacionals competeixen per arribar a la gran final. Els equips són escollits a través de competicions nacionals o per mitjà d'invitacions directes de Valve.

En el torneig es juga primer una fase de grups, on cada equip s'enfronta als contrincants del seu i sumen punts per cada victòria, les següents fases es juguen en el format d'eliminatòries, fins a la gran final, que és una eliminatòria a varies rondes.

The International es porta jugant des de l'any 2011. Cada any el primer premi per l'equip que arribava a les finals era de 1 milió de dòlars i era retransmès per canals online de Streaming, com Twitch, on l'any 2013 més d'un milió de persones van sintonitzar per en algun moment, seguir les partides.

L'any 2014, Valve va promoure un nou sistema per al premi del torneig. A través de les compres que els jugadors realitzessin dins el jocs (personatges, vestits, etc) una part d'aquesta quantitat es destinaria a augmentar el premi total del torneig. D'aquesta manera es va arribar a un record històric en la història dels esports electrònics al assolir una xifra superior a 10 milions de dòlars com a premi per el torneig. Els jugadors que van aconseguir el primer lloc, van guanyar 5 milions de dòlars i cada un d'ells, es va convertir en aquell moment en els jugadors millor pagats de la història dels esports electrònics.

Al International de l'any 2014, celebrat durant els dies 18 i 21 de Juliol a Seattle es van esgotar totes les localitats disponibles (17000 seients) en menys d'una hora i més de 20 milions de persones van sintonitzar algun Streaming per veure les partides. Les gran finals van ser vistes per més de 2 milions de persones i van ser retransmeses per cadenes com la ESPN o China TV i tot el torneig contava amb la presència de comentaristes i analistes per a les partides.

### League of Legends Championship Series



La League of Legends Championship Series (LCS) és la competició organitzada per Riot Games, l'empresa creadora de League of Legends. Aquesta competició està dividida entre els dos continents europeu i americà de forma que a cada un, es juga una lliga particular.

Aquestes lligues estan formades per 8 equips hauran de competir entre ells fins que s'enfrontin 4 vegades contra cada un, es divideix en dos etapes, el que es considera "summer split" i el "spring split".

Els equips que aconseguen entrar al spring split, lluitaran per mantenir la seva plaça per al summer split, ja que en la LCS existeixen descensos de categoria al final de cada split per els últims classificats. Fet que permet que a cada split es puguin veure nous equips intentant arribar a trobar una plaça en la LCS. Aquests equips juguen en les anomenades Challenger Series (patrocinada per Coca-Cola), lliga per mitjà de la qual qualsevol persona que jugui al LoL, formant un equip amb els seus amics, podria arribar-hi; això si, el nivell és de jugadors professionals.

De cara al summer split, s'acaba amb un playoff entre els 6 primers equips classificats. El 3 millors equips classificats guanyen una plaça per al campionat mundial de LoL, que es considera la màxima competició dins del joc, la qual es detallarà més endavant..

Tots els partits de la LCS es poden veure de forma presencial als estudis que Riot Games posseeix a Colònia i a Los Angeles fet que ha comportat que es torni en quelcom molt popular de veure entre els aficionats del joc ja que cada cap de setmana poden veure uns quans partits de jugadors professionals jugant al seu joc preferit i així després intentar imitar les seves tàctiques o jugades.

Aquesta competició no ha passat desapercibuda en els medis i és habitual, que de mitjana, tinguin més de 200mil usuaris veient els Streamings del canal oficial de League of Legends. Cada partida és presentada per un grup de presentadors que comenten i narren les partides i que després s'encarreguen de realitzar entrevistes als propis jugadors. Aquest fet, tant semblant a com es viuen moltes competicions esportives, ha portat a governs com el d'Estats Units, ha

acceptar atorgar donar el visat d'atletes als jugadors professionals de League of Legends i ser tractats doncs, com a esportistes.

### League of Legends World Championship



El League of Legends World Championship és el campionat del món de LoL on els millors equips del món competeixen per guanyar les grans finals i endur-se així el premi de 1 milió d'euros i una copa de més de 30kg.

Aquest campionat mundial s'ha convertit potser en el referent més mediàtic dels esports electrònics del moment amb cites com la del any 2013 celebrant la gran final al popular estadi de Los Angeles, Staples Center. Aquestes finals van ser vistes per 32 milions de persones, superant per exemple, les finals de la NBA del mateix any i trencant un rècord en la història dels esports electrònics. L'any 2014, el torneig es va disputar a Corea, on les finals van ser al estadi de la copa del món de Seul, on fins a 45mil persones van assistir de públic al estadi. Aquestes finals es van retransmetre per 40 medis diferents d'streaming i en 19 llenguatges diferents; més de 27 milions de persones van veure aquestes finals.

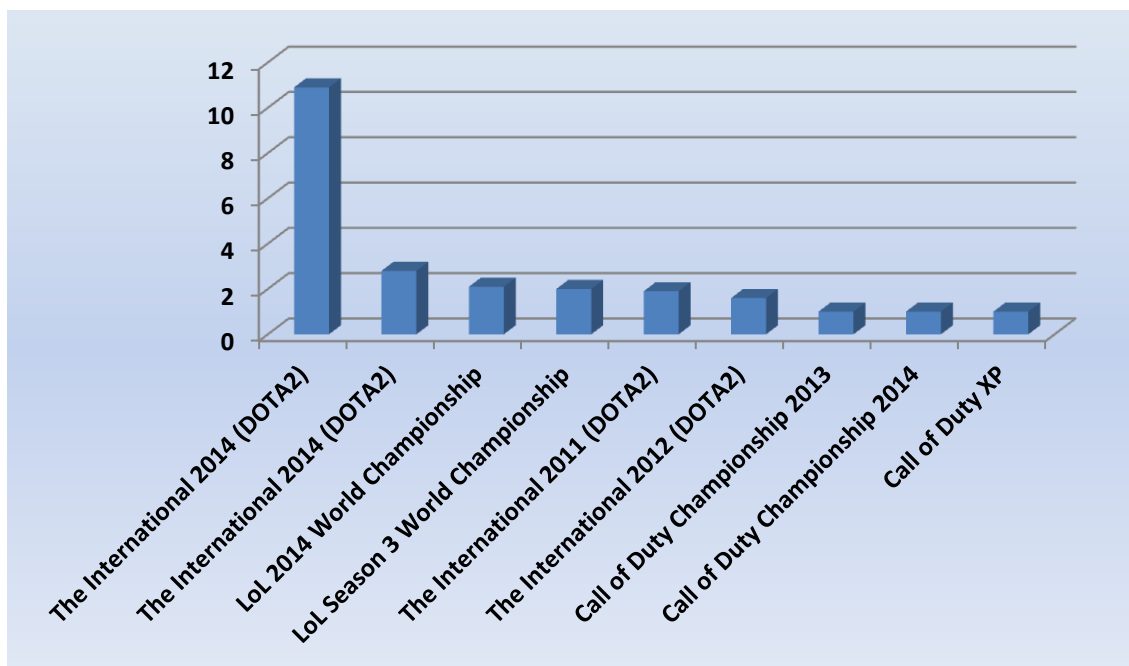
Dins del campionat de l'any 2014, el grup d'Imagine Dragons va compondre una cançó per al campionat i el joc: Warriors.

Per veure i captar millor l'evolució d'aquest torneig s'ha creat una infografia dels tornejos del 2012 i 2013, on es veu clarament el canvi:

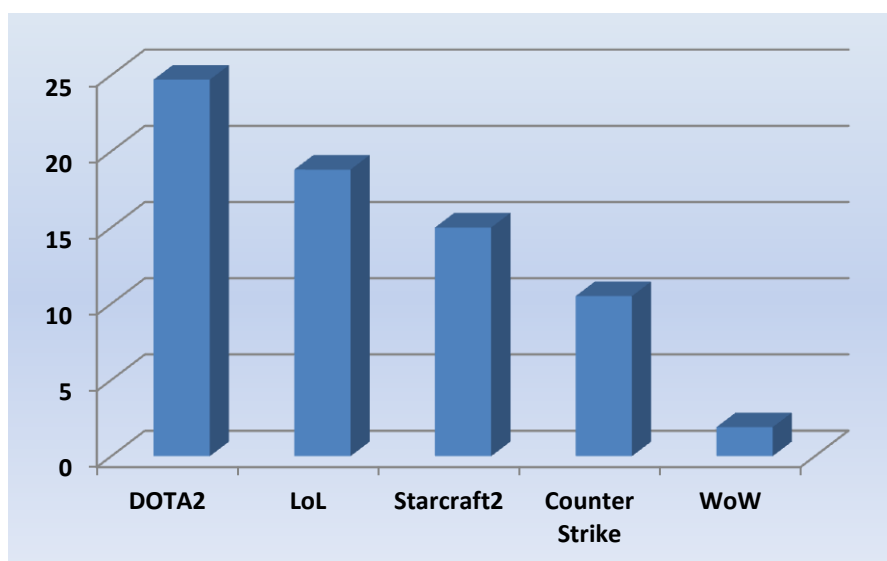


### Més informació dels premis repartits

A continuació s'adjunten dos gràfics que mostra el top 10 de premis, en milions de dòlars, entregats en tornejos en els últims anys. En aquest gràfic s'observa clarament la diferència que va significar, respecte als altres anys, el premi entregat als guanyadors de DOTA al International 2014. També es veu, com s'havia comentat que Call of Duty està apareixent poc a poc en l'escena. Per a fer-lo més popular s'ha intentat augmentar i equiparar el preu dels premis d'altres:



A partir d'aquest gràfic, es mostra un gràfic del top 5 de jocs que reparteixen més diners, en milions al llarg d'un any en els diferents tornejos que ofereixen:



## ENTREVISTES

### DIVERSITAT D'OPINIONS: Quatre entrevistes a 4 perfils diferents

Alhora d'avançar en el treball és habitual trobar opinions o punts de vista diferents, ja que segons quina persona opini, el que dirà pot estar relacionat amb el que ell coneix, el que està acostumat a veure o sentir...

La millor manera doncs, d'intentar acaparar el màxim de punts de vista diferents ha estat realitzar petites entrevistes a diferents persones de diferents àmbits i edats per poder contrastar així varis punts de vista.

D'aquesta manera es van fer quatre entrevistes diferents, on en primer lloc, es va fer una breu introducció del treball perquè coneguessin el tema d'aquest i la situació dels esports electrònics en el context actual. Ja es preveia que algunes persones es sorprendrien al conèixer el fenomen del qual parlem si se'ls donava més informació, per això a mitja entrevista, es donaven més dades del tema per veure així quina era la nova reacció.

### PRIMERA ENTREVISTA: Dani, 19 anys, gran aficionat als jocs.

La primera entrevista és al Dani, un noi de 19 anys, estudiant i que es considera un bon aficionat a tot tipus de videojocs, en especial als videojocs online. És una bona oportunitat per tant, per parlar amb una persona que és habitual d'aquest ambient i està acostumat a aquest ambient. Es realitzen les següents preguntes:

**- Com a aficionat als jocs online que has dit que eres, que és per tu aquest fenomen?  
Deixes de banda els jocs típics offline davant d'aquests nou tipus de jocs?**

Crec que aquests jocs obren moltes noves possibilitats als usuaris. S'està creant un nou model de joc, on potser ja no són tant importants els aspectes gràfics, les històries que envolten tot el desenvolupament del joc o la duració d'aquests; ara en canvi, si t'hi fixes, els jocs online



competitius el que es busca és que hi hagi una gran varietat de possibilitats de fer sempre la mateixa partida. És a dir, amb un sol escenari o mapa, com pot ser un camp de futbol o una arena de lluita, es planteja un munt de possibilitats i estratègies per als jugadors per tal d'acabar guanyant.

En el meu cas no els deixo de banda del tot, però si una part. Hi ha jocs que són molt bons i valen la pena jugar-los però tenen inconvenients com ara que la majoria s'han de pagar (i no són pas barats) mentre que alguns títols online com League of Legends, és gratuït. A més, aquests jocs saps que tenen una durada limitada, pot ser 10 hores, 20, 50... però no crec que ningú durant un any sencer, per exemple, jugui a un joc offline, quan s'acaba, s'acaba. En canvi en un online, la duració és il·limitada.

**- Tots els teus amics, també juguen a aquests jocs? Diries que són més socials?**

Si, sens dubte.

És molt fàcil dir-li a un amic: "Descarregat aquest joc! És molt bo i podem jugar junts amb altres amics i ah! és gratis!". De fet, encara que no sigui gratuït, el fet de poder jugar amb amics en un mode online fa molt més divertida l'experiència i sobretot en jocs en els quals pots ascendir en un rànking. El fet de compartir i comentar les partides i avançar junts en aquest rànking és un gran punt a favor per aquests jocs.

---

En aquest punt de l'entrevista, comencem a parlar sobre els jugadors professionals, el que els diferencia dels jugadors casuals i el nivell de vida que tenen. En Dani, coneix bé aquests casos i és fàcil compartir aquesta informació amb ell. Amb això plantejo dues preguntes més:

---

**- Si ara mateix tu tinguessis un bon nivell en algun d'aquests jocs, et plantejaries dedicar-te exclusivament? Deixaries els estudis per a jugar professionalment?**

És bastant difícil de pensar-ho així fredament... Primer de tot crec que és bastant difícil arribar a el nivell més alt sense sacrificar quelcom, ja sigui estudis, temps lliure o feina. Els que

hi arriben sembla que tinguin una habilitat superior, gairebé innata si els compares amb la resta de jugadors.

Per tant, si tingués aquesta habilitat i estigués a dalt de tot? Em plantejaria deixar els estudis si tingués un equip i un contracte darrere. En aquest cas, perquè no? Poder-te dedicar al que a un li agrada i ser pagat per això és un privilegi. És com si a un noi de 14 o 15 anys li preguntés si vol ser futbolista professional; si juga i li agrada el futbol, segur que dirà que sí!

**- Veus els jocs aquests com un entreteniment, a part de per ser jugat, per a ser vist? T'imagines en uns anys, en un bar mirant una partida d'un joc com ara es veuen partits de futbol?**

No crec que sigui quelcom difícil de pensar! És un fenomen que dia a dia està creixent i que acumula molts seguidors simultanis a les partides d'Internet. Molts tipus de jocs són entretinguts de mirar i fàcils d'aprendre. Crec que potser és igual o més fàcil d'entendre una partida de League of Legends (almenys l'objectiu bàsic de destruir la base enemiga) que no totes les normes de rugby!

Potser no serà a tots els bars, però si que podria ser, que si es popularitza, hi hagi alguns establiments on es puguin veure partides.

---

Amb tot això es donava per finalitzada l'entrevista amb en Dani, el qual va servir per tenir una visió més propera dels jocs online.

---

-----

SEGONA ENTREVISTA: Miquel, 26 anys, juga a jocs com a hobby

La segona entrevista és a en Miquel. És un noi de 26 anys que des de sempre ha jugat a videojocs però com a un hobby, per entretenir-se. Comenta que ha provat tant títols online com

offline. És una bona oportunitat de conèixer una opinió diferent a la que ha donat en Dani anteriorment. D'entrada li plantejo dues preguntes:

**- Hauràs jugat uns quans anys a jocs i deus haver provat bastants títols, perquè creus que ara s'han fet tant populars aquests jocs? que tenen de nou?**

Crec que no ha estat cosa d'un dia, sinó que ha anat seguint una evolució. Per exemple, recordo quan era petit, que quan em van comprar la primera videoconsola, amb els amics, ens anàvem tornant per a fer partides fins que amb el temps, van aparèixer els primers jocs cooperatius. Uns quans amics ens reuníem a alguna casa i fèiem carreres l'un contra l'altre o jugàvem alguns partits. Després, amb Internet en els jocs, podíem fer això mateix des de casa i inclús jugar amb gent desconeguda. El següent nivell ha estat portar doncs aquestes partides a un nivell competitiu, que els partits que feies amb els amics et sumin o restin punts i poder comparar fins a on arribes, és quelcom que és atractiu de primeres.

**Veus els jugadors que juguen com a professionals? Creus que es la paraula idònia per a definir-los?**

És complicat. Crec que per molta gent, inclús per a mi, associar la paraula professional a un noi d'uns 20 anys que passa tot el dia únicament jugant a un joc és quelcom erroni. Si jo un cap de setmana lliure també jugo 5 hores a un joc, sóc ja un professional d'aquest?

---

A través de la pregunta que ell em planteja, li explico l'estil de vida dels jugadors professionals, que és el que veritablement vol dir, quans diners poden arribar a guanyar i porten el dia a dia i se li planteja ara una nova reflexió amb aquesta pregunta:

---

**Quina opinió en tens dels ingressos que poden generar i del estil de vida seu? Et sembla quelcom professional?**

La veritat és que em sorprèn molt que hi pugui haver gent que es guanyi la vida d'aquesta manera i alhora tant i tant bé. Però crec que potser és quelcom comparable a un

esportista o un actor potser. Es dediquen a fer quelcom que entretén i agrada a la gent, si de cop i volta aquesta gent que els segueix parés de fer-ho, tot aquest sistema cauria i aquest nivell de vida es perdria.

Respecta a la paraula professional, crec que els jugadors que són pagats per a jugar i dediquen el seu temps a entrenar si que es poden considerar professionals, ja que la seva professió és aquesta: jugar.

---

D'aquesta manera s'acabava l'entrevista amb en Miquel, que demanava més informació amb certa curiositat (i una mica d'escepticisme també) sobre el que guanyen els jugadors; Amb la certesa d'haver vist que una persona que tenia una idea preconcebuda pot canviar d'opinió al conèixer més detalls sobre el tema.

---

-----

TERCERA ENTREVISTA: Andreu, 38 anys, jugador molt ocasional de jocs

La següent entrevista és a l'Andreu, té 38 anys i tot i que no juga a videojocs ocasionalment, si que està al corrent de nous títols i n'ha pogut provar algun de forma ocasional. Abans de començar l'entrevista es parla dels jocs actuals es comparteix una mica més d'informació sobre els títols actuals. A partir d'aquí es comença preguntant:

**- Entens l'èxit d'aquest tipus de jocs actualment? Et sorprèn?**

Sí que ho entenc. Aquests jocs es basen en competir entre diferents jugador i veure qui està per sobre de l'altre no? Competir és quelcom que ens agrada a tots en un major o menor nivell, per tant trobo comprensible que els aficionats als jocs, també tinguin aquesta sensació de que competir és quelcom "divertit".

**- Que opines per això que actualment aquests jocs siguin com el més jugat i comentat, per sobre del que abans eren grans títols d'èxit?**

Suposo que és el normal que passa sempre. Una nova moda sempre aporta més fans o expectació al principi. Igual que ara aquests tipus de jocs són populars, fa uns anys ho eren uns i fa uns quans anys més ho eren uns altres.

---

Amb aquesta resposta s'aprofita per explicar-li amb més detall tot el que aquests nous jocs porten al darrere: els usuaris que ho veuen a Internet i els tornejos que s'organitzen on els estadis s'omplen amb milers de persones. Sabent això es pregunta:

---

**- Que et sembla que es pugui omplir un estadi com el Staples Center i que milions de persones ho vegin per internet?**

La veritat és que es facin coses així en un videojoc és una passada! No és només per la quantitat de gent que hi va, sinó per tota la organització que hi ha d'haver al darrere. Abans deia que es tractaria d'una moda, de quelcom passatger... bé si es així, és una de les modes més ben organitzades!

**- Veus als professionals com a esportistes?**

Suposo que primer de tot per a ser considerat esportista, l'activitat que fas ha de ser reconeguda com a un esport. No sé si es podria considerar jugar a un videojoc com a un esport, ja que la majoria d'aquests requereixen d'un esforç físic... però si que compleixen altres punts com treball en equip per exemple; per tant podria tenir punts en comú amb els esports sí.

---

Amb aquestes últimes reflexions acabava l'entrevista amb l'Andreu, que va passar de creure que els jocs online actuals eren una moda a sorprendre de la dimensió que té tot aquest procés i a arribar a plantejar-se que es podrien considerar un esport.

---

-----

QUARTA ENTREVISTA: Maria, 48 anys, gens habitual en els jocs

L'última entrevista és a la Maria. Té 48 anys i no és una habitual dels videojocs, de fet explica que només els coneix lleugerament per els jocs que sent que juga el seu fill de 16 anys. La Maria és un bon cas de persona bastant aliena a tot aquest fenomen i serà interessant veure les seves respostes i com reacciona la informació donada. Per començar se li explica una mica els fenomen actual, la quantitat de gent que hi juga i la figura de professionals que arriben al màxim nivell del joc

**- Amb tot aquesta nova informació, que et sembla aquest nou fenomen?**

No negaré que es quelcom bastant impressionant de veure, que tanta gent alhora jugui a un mateix joc, vol dir que qui fa aquesta feina, la fa ben feta! Però també és comparable a la quantitat de gent que segueix a un cantant o grup de música, que va al cinema a veure una pel·lícula, etc.

**- Creus que els joves s'emmirallen en els professionals?**

Pot ser que sí, que sigui així. Si t'agrada quelcom tendeixes a marcar com a ídol a la persona que és la més bona. Molts nens tenen coma ídols i figures a seguir a alguns futbolistes, perquè des de petits els agrada el futbol. És normal per tant, que hi hagi nois que els agradi la figura d' algú que comparteix la seva afició i que a més, és bo en aquest àmbit.

---

Com al conversa apuntava al professionals que juguen i en la seva figura, decideixo explicar la figura del jugador professional, com es guanya la vida, que fa al dia a dia i com s'hi arriba. La

Maria no acaba de creure que sigui veritat les xifres que poden arribar a guanyar aquests jugadors i em demana bastant informació i que li expliqui vàries vegades.

---

**- Deixaries que el teu fill es dediques a aquest mon? et sembla quelcom de futur?**

Bé, per començar és quelcom que fa uns minuts ni coneixia i ara descobreixo que és una professió en la que els jugadors guanyen xifres molt altres, de milionaris. Si això existeix si que crec que ha de tenir futur, sinó no s'arribaria a aquests nivells.

Ara bé crec que com tot, ha de ser difícil arribar-hi, per tant, com a mare, crec que no és bo deixar els estudis per cap motiu i menys per una cosa com acabar jugant als videojocs. És a dir, no m'imagino a cap persona, en la meva edat, dedicant-se a això.

**- Que en penses que es consideri un esport?**

Crec que el nom de esport ve donat per un tema de marketing, queda bé amb el que es vol vendre i pot enganxar. Però que sigui un esport en si? Sinó hi ha cap tipus d'exercici físic no crec que es pugui considerar un esport. És més no m'imagino am mares, portant els seus fills de 5 anys a fer esports extraescolars, unes porten el nen a futbol i les altres a jugar al ordinador? (riu).

---

Amb això acabava l'entrevista a la Maria; tot i que l'ha sorprès moltíssim la vida dels jugadors professionals (sobretot els ingressos) sí que sembla que té unes idees bastant fixes i que no canviarien fàcilment.

---

-----

## ENTREVISTA A UN PROFESSIONAL

Per aquest treball va ser possible contactar amb Marc Arisa, jugador professional de FIFA, el qual ha participat a un gran nombre de tornejos i competicions tant a nivell nacional com internacional. Gràcies a ell, podem veure directament l'opinió d'un jugador professional en diferents aspectes tractats en aquest treball.

**- Com va ser el procés de passar de ser un jugador casual de FIFA a passar a ser un jugador professional? En quin moment vas pensar que ho podies portar a un altre nivell?**

En el meu cas no va ser una cosa que busqués des d'un principi, sinó que amb el temps, vaig acabar tenint aquesta oportunitat. Des de sempre havia jugat a FIFA i vaig sentir d'un torneig que es feia a Barcelona i vaig decidir apuntar-me; vaig guanyar aquest torneig i a partir d'aquest moment vaig començar a conèixer gent d'aquest món i vaig entrar al equip de Karont3. Ara al poder jugar online, quan assoleixes un nivell alt, acabes coneixent a tothom amb qui jugues, ja que sempre acabem sent els mateixos, per tant llavors és més senzill poder entrar-hi.

**- Com veus el futur dels esports electrònics? Creus que es pot acabar convertint en una altre font d'entreteniment i que ens acabem reunint per a veure partides de FIFA o d'altres jocs LoL, Starcraft... tal i com fem ara amb el futbol o el bàsquet?**

Crec que els videojocs no deixen de ser res més que un entreteniment, com també ho pot ser el futbol per exemple. Per tant, és totalment normal i comprensible que un grup d'amics, els quals els agrada un mateix joc, es vulguin reunir i mirar partides junts, no?

Ara bé, igual que hi ha gent que no segueix el futbol i per tant no es voldrà reunir a veure els partits, tota la gent que no segueix aquests jocs, tampoc es voldrà reunir per a veure'ls. El canvi en tot això és que cada vegada tots aquests jocs tenen més i més seguidors, per tant pot ser que cada vegada es facin notar més la gent que es reuneix per a veure'ls.

**- Actualment hi ha un debat sobre si els jugadors professionals es poden considerar esportistes o no. Països com Estats Units ofereixen a aquests jugadors el mateix visat que a qualsevol esportista i ara mateix, creadors d'importants jocs, afirmen que un objectiu podria ser portar els esports electrònics a unes Olimpíades. Que en creus de tot això?**



Per aquest tema primer s'ha de veure que és el que la gent entén per realitzar un esport i per tant el que és un esportista. Molta gent creu que sinó hi ha un esforç físic en l'activitat que et faci "suar" no es pot considerar a una activitat un esport però no crec que sigui totalment cert. Habilitats com la concentració, la força mental, el treball en equip... també són qualitats que van relacionades amb l'esport. A partir d'aquí les organitzacions o comitès que s'encarreguen d'acceptar o no un esport suposo que farien els seus anàlisi per arribar a determinar un resultat. Tot i així, que un país com Estats Units hagi fet aquest pas de donar un visat als jugadors professionals és quelcom important.

Ara bé d'aquí a passar a unes Olimpíades crec que és un pas bastant gran. En el meu cas, crec que un espectador preferirà veure un partit real de futbol que veure una simulació en un joc, no? Respecte als altres jocs, haurien d'aconseguir una popularitat encara més elevada per tal de que una gran part de gent, els volgués veure a unes Olimpíades.

**- Per acabar, sembla que és freqüent veure que molts jugadors professionals abandonen l'escena competitiva al voltant dels 25 anys, inclús menys. Alguns expliquen que el motiu és que una persona de 18 anys o uns 20, té millors reflexes que algú de ja més de 25 anys. Què en penses que sigui una carrera així de curta? Quin és el futur per aquests jugadors?**

Bé en el cas de FIFA potser no és tant extrem, ja que també és molt valorada l'experiència que el jugador té, no tant en el joc, sinó també en el futbol en general per trobar bones alineacions i contra-alineacions; per tant no és estrany veure jugadors d'edats properes als 30 anys.

Respecte a altres jocs on si que és habitual veure jugadors més joves, jo no hi veig cap problema en que sigui una carrera curta o no. Molts estudiants decideixen agafar un any d'Erasmus per viure noves experiències o viatjar durant un temps. Qualsevol jugador, si té l'oportunitat de jugar professionalment pot intentar-ho i surti bé o malament, en uns anys pot tornar a la seva vida "normal" amb una gran experiència darrere. Cal recordar també que si un jugador arriba a un bon nivell, moltes portes se li poden obrir dins de les companyies que fan el joc, no tot és només jugar!

En el meu cas, jo jugo com a hobby i a part segueixo els meus estudis universitaris. És cert que tots els meus ingressos actuals venen de FIFA, però no és jugant com em veig d'aquí un temps, la veritat.

## ACTUALITAT, DEBATS I OPINIONS AL RESPECTE

ESTÀ A L'AIRE: És un tema popular i d'actualitat dins molts sectors

Tal i com s'ha vist en els apartats anteriors, qualsevol part dels esports electrònics està creixent de forma exponencial any rere any. El que fa dos anys semblava que era el punt màxim, fa un any ha estat fàcilment superat i les xifres d'aquest any fan ridícules ja les d'anys anteriors.

### **Aquest fenomen no passa desapercbut**

Dins d'aquesta frenètica evolució, és cada cop més difícil que passi desapercbut i més i més gent en sent a parlar sense ser necessàriament jugadors habituals dels jocs en qüestió.

És comprensible doncs, que si un procés que està involucrant a tanta gent, apropi també a grans empreses al darrere. Al principi només empreses relacionades amb el món de l'informàtica es van interessar per a patrocinar esdeveniments i equips, però ara grans empreses a nivell mundial també busquen el seu espai com a patrocinadors.

A nivell comunicatiu, al principi només es van fer eco canals d'Streaming online, però actualment, cadenes com la ESPN han retransmès partides de diferents jocs, fent que qualsevol persona pugui ser partícip d'aquest fenomen.

L'última gran empresa ha estat Coca-Cola, que ara patrocina les Challenger Series del joc LoL.

Que significa aquest patrocini?

Són dues cares, les dues molt beneficioses per a LoL i la comunitat d'esports electrònics en general.

En primer lloc, Coca-Cola publicitarà el joc de forma directa, és habitual veure en productes o imatges relacionades a la marca, algun tipus d'anuncis del joc, quelcom que pot fer que molta gent vegi no només el joc, sinó que Coca-Cola està patrocinant una lliga d'esports electrònics i s'interessi per el fenomen.

En segon lloc el fet que Coca-Cola patrocini la "segona divisió" de la lliga de LoL, assegura que aquesta serà una lliga atractiva i que es posarà èmfasi en assegurar la bona qualitat d'aquesta per als seguidors.

Per tant, qualsevol forma de patrocini d'aquest tipus es converteix en quelcom molt valuós per un fenomen que esta creixent i que es vol fer conèixer com més ràpid millor.

### **Es vol mantenir una bona imatge i actitud**

És quelcom habitual, en qualsevol tipus de jocs online que es mostri sovint mala actitud d'alguns dels jugadors i es parli malament o s'arribi a insultar a membres que formen part de la partida. Cal tenir en compte que molts dels jugadors són nois de 20 anys o inclús menys i que per tant, poden considerar obviar una bona educació en jugar amb altres persones.

Aquest fet s'ha volgut evitar des de les empreses dels grans jocs i s'han creat diferents sistemes dins el joc, per premiar les bones conductes i alhora poder reportar i castigar prèviament els jugadors que tenen un comportament no desitjat. És habitual trobar un sistema de reports dins del joc al finalitzar les partides que et deixa marcar i explicar si un jugador ha tingut un mal comportament, ha abandonat una partida o ha insultat algun dels membres del equip.

Amb aquesta informació després analistes del propi joc estudien el cas per veure la gravetat i veracitat del que s'ha comentat i si es considera oportú, sancionar als jugadors dins del joc amb aspectes com impossibilitat de comunicar-se dins el joc, o inclús dies o setmanes sense poder jugar.

A nivell competitiu aquestes sancions també han aparegut en varis esports online, sent LoL el més estricte. Degut a ser també el més mediàtic, Riot Games, l'empresa fundadora, vol mantenir una imatge impecable dels seus jugadors, ja que és conscient que són un model a seguir actualment per a molts nois joves. Sabent això, s'ha multat varies vegades a jugadors que en els seus streamings o partides han insultat o tractat malament algun contrari o company d'equip amb multes econòmiques de fins a 30mil dòlars.

### **Es pot considerar els esports electrònics un esport tal qual?**

Si fa uns anys s'hagués preguntat a algú si jugar a un ordinador, amb un grup d'amics amb els que es forma un equip i ocasionalment es juga contra altres equips al seu joc preferit és un esport com ho poden ser el futbol o el bàsquet, la resposta hauria estat que evidentment que no, que això era un entreteniment i que no portava més enllà d'això. Però i ara? Quina és la resposta?

Actualment sembla que està clar que el debat existeix en dues parts bastant diferenciades. a nivell de la nostre societat, hi ha encara una gran part de gent que no coneix aquest fenomen i al fer aquesta pregunta es sorprenen i contesten que és clar que jugar a un joc no és quelcom que es pugui comparar a fer un esport. El problema principal en afirmar això, es que molta gent associa que un esport ha de comportar una activitat 100% d'exercici físic al darrere i és això veritat?

La resposta és que no.

Primer de tot, perquè quelcom es consideri esport, ha d'estar avalat per les estructures administratives i de control que s'encarreguen de reglamentar aquests aspectes (les organitzacions esportives). Aquestes organitzacions analitzen els esports segons si compleixen o no una sèrie de criteris requerits per a considerar-se com a tal i un d'aquests és que es tracti d'una activitat física. Què vol dir exactament això? Una activitat física no vol dir exactament el mateix que realitzar un exercici físic, ja que dins de l'activitat física, s'inclouen elements com són la concentració o la fortalesa mental i psíquica.

És per això que es consideren esports activitats que no impliquen directament una activitat física com poden ser escacs, tir, o inclús automobilisme. En totes elles, els esportistes no fan un exercici físic implícitament al desenvolupar-les, però si que necessiten una bona forma física per aguantar la duresa de conduir 60 voltes o d'estar concentrat en una partida d'hores de durada.

Aquest és el fet on s'emmirallen els esports electrònics, ja que les competicions i tornejos guarden bastants similituds amb un esport com ara els escacs, que requereix d'una alta concentració i habilitat mental per desenvolupar correctament cada jugada en una partida. Els esports electrònics, a més, incorporen altres característiques com poden ser l'habilitat del jugador o el treball i sacrifici en equip àmpliament reconegudes com a valors esportius.

Per tant, poden ser realment els esports electrònics considerats un esport?

La resposta ara, es que sí.

I és que si ens cenyim al que les organitzacions esportives demanen o requereixen per a ser considerats un esport, pot complir tots els requisits sense cap problema. Però en quin estat la situació actual? I és necessari el fet de ser reconeguts com a esports?

### Convertir-se en esport és només un petit pas

Actualment sembla que l'evolució dels esports electrònics no es pugui aturar i mentre milions i milions de jugadors juguin a aquests títols així seguirà i el fet de convertir-se en un esport reconegut només serà un pas més dins d'aquesta història.

Estats Units ja considera als jugadors que juguen professionalment a la lliga LCS de LoL com a esportistes i aquests reben un visat que els acredita com a tal. Gràcies a aquest visat, s'assegura de facilitar que més jugadors internacionals puguin jugar sense problemes en la lliga americana per fer-la així, una de les més populars i competitives arreu del món.

Però convertir-se en un esport reconegut no és la fita a assolir per els representants d'aquests gèneres, sinó un medi per arribar a quelcom molt més gran, a ser considerat un esport olímpic.

Això que pot semblar ara mateix una bogeria o estar totalment fora de lloc, en realitat sembla a ser que no ho és tant. Diferents caps d'empreses creadores d'aquests jocs ja afirmen estar en vàries negociacions per arribar a aconseguir aquest desig i creuen que podria ser viable en un futur. A part del seu treball i entusiasme, també existeixen iniciatives populars que promouen aquest aspecte, des del site: <http://torchforgaming.org/> ja es registren unes 95mil signatures des de més de 200 països diferents que donen suport a aquesta idea. Molts dels arguments van presents en preguntar-se que com pot ser que un esport, seguit per milions de persones i que pot ser el preferit de molts d'elles no tingui cabuda en la major competició d'esports del món?

Potser no serà en els següents, ni els posteriors, però és bastant clar que si aquesta progressió continua, no seria d'estranyar que en un futur es pugui veure com els esports electrònics apareixen en el màxim nivell d'un esport: en les olimpíades.

## CONCLUSIONS PERSONALS

Un cop s'ha realitzat tot el treball és moment de intentar, a nivell personal, desenvolupar unes conclusions i valoracions d'aquests, a més de poder donar una opinió més personal de tot el que s'ha exposat i analitzat.

En primer lloc, cal repassar els objectius que es van marcar al principi. És satisfactori veure que s'ha pogut complir tot el que es va preveure des d'un inici. S'ha aconseguit crear un repàs de tots els gèneres actuals amb els corresponents estàndards i no és un repàs en que simplement s'enumerin els títols i s'expliqui les característiques bàsiques del joc, sinó que és va més enllà per oferir una informació amb més profunditat. Si una persona externa a tot aquest fenomen llegeix aquest apartat, podrà conèixer tots els jocs actuals i alhora saber d'ells com si de veritat hi jugués de forma recurrent; alhora, si aquest repàs el llegís una persona amb experiència en els jocs, trobaria una informació que li sembla coneguda i amb la que podria estar d'acord per parlar del joc al que hi dedica el seu temps. A més, per cada joc s'han inclòs una sèrie d'estadístiques que permeten al lector començar a fer-se una idea de les dimensions que prenen aquests jocs.

En una segona part del treball, s'ha pogut mostrar, un cop el lector ja coneix els jocs, el que és veritable nucli de tot el que està passant, com és la vida, dia a dia i ingressos d'un jugador i com són tots els tornejos existents, assistents i premis que es reparteixen. Aquesta informació, per al lector li aporta el coneixement d'entendre com han anat evolucionant aquests tornejos, quins són els més importants actualment i quines quantitats es poden arribar a pagar; a més, es pot fer una idea bastant clara de com és i què fa un jugador professional fins al punt d'arribar a conèixer, d'una forma aproximada, el que pot estar cobrant per a aquesta professió.

A mode d'ampliar i conèixer una opinió més àmplia del que està "al carrer" es van poder realitzar diferents petites entrevistes, en els que es buscava sorprendre una mica a la gent amb informació del fenomen. El resultat va ser bastant satisfactori i es podia veure com es canviava d'opinió en conèixer xifres o informacions precises. Quelcom que demostra que els esports electrònics són encara desconeguts per a rangs de gent aliens als videojocs i que quan coneixen tot el que està passant ho troben increïble; a més també es va poder realitzar unes preguntes a un jugador professional per tal de conèixer una opinió d'algú de dins d'aquest fenomen.

A nivell personal ha estat una experiència mol interessant realitzar aquest treball. En primer lloc tenia certes nocions d'aquest fenomen però no de forma gaire profunda. Per tant, per mi ha estat una investigació rere investigació dins de cada gènere, joc i torneig. Molta de la informació que trobava era sorprenent per mi i havia de revisar-la vàries vegades perquè creia que el que estava llegint no podia, ser, que era irreal, per exemple, que es donés un premi de 10 milions o que un jugador dediqués una jornada completa laboral a estar jugant i entrenant per a ser millor, ja que sinó ho fa així, es quedarà per darrere del nivell general.

Ara mateix puc dir i afirmar que el haver fet aquest treball m'ha aportat molta informació i nocions sobre aquest fenomen i també puc assegurar que qui el llegeixi tindrà aquests coneixements també.

Un cop he acabat el treball considero que en els propers anys se'n sentirà més i més a parlar de tot això i si la veritat no sé fins on arribarà, si que agraeixo haver fet el treball per tal de poder seguir un fenomen únic conscient de tot el que està passant.

## WEBGRAFIA

### Informació relacionada amb LoL

<http://euw.leagueoflegends.com/>

<https://www.reddit.com/r/leagueoflegends>

[https://es.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends)

<http://www.lolpro.com/>

### Informació relacionada amb Dota

<http://es.dota2.com/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Dota\\_2](https://es.wikipedia.org/wiki/Dota_2)

[http://dota2.gamepedia.com/Dota\\_2\\_Wiki](http://dota2.gamepedia.com/Dota_2_Wiki)

<https://www.youtube.com/user/dota2>

<https://www.reddit.com/r/dota2>

### Informació relacionada amb Smite

<http://www.hirezstudios.com/smite>

<http://www.twitch.tv/smitegame>

<https://www.reddit.com/r/smite>

### Informació relacionada amb Counter Strike

<http://blog.counter-strike.net/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

<http://www.mediavida.com/foro/counterstrike>



<http://www.twitch.tv/directory/game/Counter-Strike%3A%20Global%20Offensive>

#### Informació relacionada amb Starcraft

<http://eu.battle.net/sc2/es/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/StarCraft\\_II](https://es.wikipedia.org/wiki/StarCraft_II)

<http://www.twitch.tv/directory/game/StarCraft%20II%3A%20Heart%20of%20the%20Swarm>

<https://www.youtube.com/user/starcraft>

[http://es.starcraft.wikia.com/wiki/StarCraft\\_II](http://es.starcraft.wikia.com/wiki/StarCraft_II)

#### Informació relacionada amb WoW

<http://eu.battle.net/wow/es/>

<http://www.noxxic.com/wow>

[https://es.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft)

<http://www.wow-esp.com/>

<http://www.curse.com/addons/wow/category/garrison>

#### Informació relacionada amb Fifa

<http://www.easports.com/es/fifa/features>

[https://es.wikipedia.org/wiki/FIFA\\_15](https://es.wikipedia.org/wiki/FIFA_15)

<http://www.twitch.tv/directory/game/FIFA%2015>

<http://www.futhead.com/15/players/>

Informació relacionada amb els tornejos i competicions i context actual

[https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_sports](https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_sports)

<http://www.esportsearnings.com/>

<http://www.theverge.com/2014/7/21/5919973/inside-the-life-of-a-pro-gamer>

[http://espn.go.com/espn/thelife/videogames/blog/\\_/name/thegamer/id/7420111](http://espn.go.com/espn/thelife/videogames/blog/_/name/thegamer/id/7420111)

<http://www.gameskinny.com/bpscd/interview-starcraft-ii-player-dennis-succeed-schmuck-dedicates-his-life-to-esports>

<http://www.ongamers.com/videos/xpeke-s-path-to-pro-his-love-for-esports-and-life-/2300-514/>

<http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20131021/abci-ocelote-jugadores-profesionales-videojuegos-201310181445.html>

<http://computerhoy.com/noticias/internet/como-ganar-sueldo-jugando-videojuegos-twitch-10867>

<http://www.aljazeera.com/sport/2013/12/can-video-games-make-it-olympics-201312171642615154.html>

<http://www.businessinsider.com/the-highest-paid-professional-gamers-2013-7?op=1>

<http://progamerhub.com/streaming-money/>

