

EL NEGOCIO DE LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS DESDE DENTRO

EL LIBRO DE LOS ESPORTS

LA GUÍA DEFINITIVA
PARA ENTENDER CÓMO
FUNCIONA LA INDUSTRIA

WILLIAM COLLIS



**«No temáis a la grandeza;
algunos nacen grandes,
algunos logran grandeza,
a algunos la grandeza
les es impuesta y a otros
la grandeza les queda
grande»,**

*William Shakespeare,
Noche de Reyes; Acto 5, Escena 1.*

ÍNDICE

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

PRÓLOGO

PAUL DAWALIBI

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

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

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

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

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

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

Paul Dawalibi, «The Esports Profit»



INTRODUCCIÓN

PULSE *START* PARA EMPEZAR

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

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

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

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

Hasta ahora. Hasta los deportes electrónicos o esports.

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

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

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

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

LOS CINCO GRANDES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FUNDAMENTOS DE LOS ESPORTS

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



PRIMERA PARTE

BREVE HISTORIA DE LOS 1-UP

CAPÍTULO 1

EL PRINCIPIO

Staples Center, Los Ángeles, 2013. Más de 15 000 aficionados llenan los asientos del estadio, cantando con una pasión que hace temblar los cimientos del edificio. Luces estroboscópicas y letreros de neón parpadean mientras los atletas ocupan el centro del escenario. Blake Griffin y Jordan Hill jugaron aquí la semana pasada, pero no habrá baloncesto esta noche.

En su lugar, diez ordenadores ocupan el lugar de honor, acompañados por un sinfín de logos e insignias iridiscentes. Esta noche, en lugar de titanes de dos metros de altura, son jóvenes con gafas los que se pasean por el escenario. Y la multitud estalla.

En 2013, las finales del *League of Legends* en el Staples Center marcaron el primer momento decisivo de los esports modernos. Por primera vez, lo que era un campo de batalla abstracto que tenía lugar en lejanos servidores digitales, se manifestó de manera tangible en el mundo occidental. Se habían organizado importantes torneos de esports antes, pero este espectáculo en particular alcanzó al público general. Los principales medios de comunicación se hicieron eco de lo que treinta y dos millones de espectadores en línea ya sabían: la era de los esports había comenzado.

Solo un año más tarde, Amazon creó la primera empresa multimillonaria de la industria con la compra de Twitch, la emisora o plataforma de *streaming* de deportes electrónicos por excelencia, por casi 1000 millones de dólares. Poco más de un año después, se desató la fiebre del oro de los esports: Shaquille O'Neal, Jennifer López y un sinnúmero de celebridades invirtieron en sus equipos profesionales y, al año siguiente, la NBA anunció una liga deportiva de baloncesto digital que incluía salarios de seis cifras y atletas electrónicos en casi todos los equipos franquiciados.

Y esto es solo la punta del iceberg. Para entender realmente el auge de los deportes electrónicos, es necesario apreciar las raíces de su cultura, comprender que casi siempre han existido videojuegos de competición —algunos muy buenos—, analizar los ecosistemas digitales emergentes que han permitido la evolución de los esports y rastrear las similitudes entre las tendencias de juego del pasado —como los gremios en línea— y el desarrollo de las modernas organizaciones de *gaming*. Solo apreciando este pasado podremos entender que los esports no surgieron de la nada. Más bien, forman parte de una tendencia constante de transformación digital en los juegos.

Así pues, empecemos por el principio. Con una pelota.



Rastreado la evolución de los deportes electrónicos, nos encontramos un origen inesperado: no comenzaron en un sótano oscuro, con adolescentes gritando a una pantalla, ni con inteligentes desarrolladores y un plan de marketing que los hiciera adictivos. Los esports comenzaron en un bar en 1947, con la evolución del clásico juego del *pinball*¹. Las máquinas recreativas existían desde 1894 (o incluso antes), al igual que las máquinas tragaperras, y el *pinball* mecánico llevaba más

de una década en circulación. Entonces, ¿por qué fue tan especial esta máquina en particular, que debutó en 1947 en los pubs de Reino Unido? ¡Las paletas!

Las versiones anteriores de *pinball* eran simples: como en la actualidad, se lanzaba una pelota de metal a la sección principal de la máquina y esta rebotaba en pines y resortes hasta caer en una de las casillas de puntos. Y eso era todo. El *pinball* nunca había ido más allá de este mecanismo tan elemental. Es cierto que algunas versiones animaban a los jugadores a golpear o a inclinar la máquina, pero la mayoría de la gente (y el Gobierno de Estados Unidos) relacionaba el *pinball* con un juego de casino².

Entonces, ¿cómo es que unas paletas de plástico convirtieron el *pinball* en la piedra angular de los pubs ingleses? Porque introdujeron la idea de «control». No hay duda de que los humanos disfrutan los juegos de azar, pues hay algo divertido y adictivo — en el peor de los casos — en jugárselo todo al negro en la ruleta. Pero hay una razón por la que no existen campeonatos mundiales de ruleta. Los juegos que incorporan la noción de control del jugador también se abren a la noción de habilidad: los clientes del bar ya no solo miraban la máquina de *pinball*, sino que jugaban al *pinball*, ya que podían alterar directamente el resultado de cada partida. Este detalle tan elemental es la fuerza impulsora de nuestra narrativa de los esports.

En total, hay cuatro factores, que llamaremos factores SCAR por sus siglas en inglés (*skill, community, accessibility y reward*):

- Habilidad o *skill*: el tiempo y el talento necesarios para dominar un juego.
- Comunidad o *community*: el apoyo que recibe el juego de sus creadores y fans.
- Accesibilidad o *accessibility*: las barreras existentes para comprar y aprender un juego.

- Recompensa o *reward*: los beneficios resultantes de ser bueno en un juego.

Volveremos a estos factores a medida que avancemos en el libro, pero ahora regresemos al *pinball*. Con la introducción de las paletas, el *pinball* se convirtió en un juego de habilidad: como los habituales de los pubs de Londres descubrieron rápidamente, era posible «ser bueno» al *pinball*, y tener una alta puntuación en la máquina del bar se convirtió en una insignia de honor. Los números antes arbitrarios cobraron significado y vida propia, pasaron a ser objeto de respeto.

Si recordamos *Tommy*, la ópera rock de The Who que se estrenó en 1969, es la conmovedora historia de un niño con una discapacidad que se transforma en héroe, en «parte de la máquina». El tema principal, «Pinball Wizard», se alzó como himno del *pinball* y como representación de su alcance mundial. Podría decirse que este hito marca el amanecer de los esports: aunque fuera un personaje ficticio, Tommy Walker fue el primer *gamer* de éxito.

El *pinball* es un ejemplo de cómo la humanidad, así como sus valores y sus gustos, no ha cambiado. Incluso en la década de 1960, la habilidad de juego podía ablandar los corazones del mundo entero. El éxito de «Pinball Wizard» perdura en la actualidad porque realmente no trata sobre el juego, sino sobre la persona que lo juega.



Si buscas en Google «¿Cuál fue el primer videojuego de la historia?», aparece *Pong* en la parte superior de la lista. Y es que, en muchos sentidos, *Pong* es la evolución directa y digitalizada del *pinball*: una pelota rebota usando física simulada, con un control del jugador limitado. Fue la mejor

aproximación digital posible al *pinball* que fue capaz de desarrollarse en 1972, cuando llegó a las salas de recreativos.

Sin embargo, *Pong* no fue el primer videojuego. Los expertos en tecnología habían jugado con la idea de juegos con base de vídeo desde el final de la Segunda Guerra Mundial. Las masivas computadoras binarias, que se utilizaban originalmente para descifrar los códigos alemanes, se reutilizaron en contextos menos críticos, pero igual de importantes. Y así fue como Josef Kates, un austriaco emigrado a Toronto, pasó a la historia con el primer —esta vez sí— juego interactivo de ordenador: *Bertie the Brain*. Cuando se presentó en 1950 en la Exposición Nacional Canadiense, *Bertie* no era la obra de tecnología más bonita o sofisticada, pero eso no importó a los asistentes: atónitos, se vieron jugando al clásico tres en raya contra un oponente automatizado que, en el nivel más alto, era imposible de vencer. A pesar de que muchos historiadores y expertos critican la legitimidad de *Bertie the Brain* como un videojuego, no cabe duda de que este gigante de metal de cuatro metros abrió camino a un futuro de medios interactivos³.

A esta innovación la siguieron rápidamente otras muchas: en 1951, la máquina a medida Nimrod podía jugar al nim, el clásico juego de eliminación de fichas y filas; poco después, la computadora británica EDSAC de la Universidad de Cambridge logró una simulación del tres en raya en una pantalla, mejorando el diseño de *Bertie the Brain*, que funcionaba con una bombilla; y el Laboratorio Nacional de Brookhaven lanzó *Tennis for Two* en 1958, el primer juego que simulaba movimientos de una pelota en tiempo real.

Sin embargo, ninguno de estos avances fue tan importante o tan impresionante como lo que estaba por venir: *Spacewar!* Introducido en 1962, fue un desarrollo crucial para la historia de los esports, no necesariamente por el juego en sí, sino por

los avances tecnológicos que lo hicieron posible. Hasta ese momento, los videojuegos ocupaban el mismo espacio que un pequeño cobertizo de herramientas, así que no era exactamente algo que pudiera envolverse y regalarse por Navidad. Sin embargo, a principios de la década de 1950, la invención de los transistores cambió la tecnología informática para siempre. Aunque la palabra ya no suena impresionante, los transistores son una de las razones principales por las cuales ahora todos tenemos un ordenador personal.

Los ordenadores funcionan mediante un sinfín de circuitos electrónicos que procesan información binaria: básicamente, leen y responden a una serie de impulsos eléctricos. Los ordenadores de la vieja escuela usaban tubos de vidrio del tamaño de una bombilla con cables en su interior, llamados «tubos de vacío» o «válvulas de vacío», para enviar estas señales. Y los de primera generación necesitaban muchos de estos tubos para funcionar, alrededor de 20 000. Además, eran muy ineficientes y propensos a errores. En cambio, los transistores no solo implicaban una reducción brutal de precio, sino que también eran rápidos, del tamaño de una uña y extremadamente fiables. Mejoraron los ordenadores en todos los sentidos: tamaño, rapidez y precio.

Así pues, en 1961, la Corporación de Equipos Digitales (DEC, por sus siglas en inglés) y algunas de las mentes brillantes del Instituto de Tecnología de Massachussets (MIT) presentaron la PDP-1, una de las primeras computadoras en utilizar transistores. Esta máquina de computación fue tan revolucionaria que, por primera vez en mucho tiempo, proporcionó al investigador Steve Russell algo con lo que no contaba: tiempo libre. Mientras que las computadoras anteriores eran máquinas lentas que dedicaban horas y horas a procesar números, la PDP-1 realizaba sus cálculos con tanta rapidez

que dejó de ser necesaria la mayor parte del tiempo, acumulando grandes períodos de inactividad.

Entonces, Russell se preguntó qué podía hacer con el ordenador más poderoso del mundo, ahora que no se usaba para nada en absoluto. Y, en 1962, inspirado por la ciencia ficción, dirigió un equipo de investigadores y estudiantes para desarrollar *Spacewar!*, que marcó un antes y un después no porque fuera un genial despliegue de código, sino porque no trataba de adaptar juegos preexistentes, como el nim o el tres en raya. Su origen era, ante todo, digital: una simulación de lucha de perros interestelar.

Spacewar! fue un éxito instantáneo entre los investigadores del Instituto de Tecnología de Massachusetts, y su éxito se extendió gracias a la magia de los transistores. El videojuego pronto se abrió camino a docenas de ordenadores en todo el país: ya fuera a partir de su código o mediante ingeniería inversa, *Spacewar!* pasó a la historia como un impresionante —y pandémico— hito tecnológico. Los videojuegos dieron el primer paso para pasar de ser novedades aisladas a competir por la dominación mundial.

Llegamos entonces al segundo factor SCAR que ha contribuido al crecimiento de los esports: la accesibilidad. Posiblemente, *Spacewar!* fue el primer videojuego accesible, puesto que podía compartirse con cualquiera que tuviera un ordenador de segunda generación. Además, Steve Russell llevó consigo *Spacewar!* a todos los lugares que visitó, incluida la Universidad de Stanford en 1972, cuyos investigadores quedaron tan embelesados que implementaron en su laboratorio de inteligencia artificial una competición de *Spacewar!*: las Olimpiadas Intergalácticas. Estas incluían una competición gratuita entre cinco jugadores, una por parejas y otra de uno contra uno. El premio de este evento inaugural fue una suscripción anual a la revista *Rolling Stone*.

Lo más probable es que esta docena de estudiantes de posgrado que pasaron la tarde jugando no sintieran que estaban haciendo historia, pero ciertamente fue así. Estas Olimpiadas Intergalácticas demostraron que los juegos de ordenador no solo estaban concebidos para jugarse en solitario, sino que permitían competir a unos usuarios con otros. Por primera vez, se formó una comunidad (el tercer factor SCAR) en torno a los videojuegos, aunque de forma restringida. No se trataba del premio, sino de formar un grupo de batalla.

Entonces, ¿por qué aparece *Pong* cuando googleamos el primer videojuego? Porque *Pong* superó a *Spacewar!* en accesibilidad. *Spacewar!* era increíblemente popular en el mundo académico, pero, para convertirse en el fenómeno que son ahora, los videojuegos requerían un alcance masivo, que pasaba por una producción en masa de bajo costo.

Así pues, la hercúlea tarea de llevar *Spacewar!* al público general recayó en dos personas, Bill Pitts y Hugh Tuck, que optaron por una estrategia directa: colocar ordenadores PDP en las salas de recreativos. Sin embargo, esto suponía un problema de entrada, puesto que el ordenador PDP más barato costaba todavía 20 000 dólares en 1972, unos 125 000 dólares actuales. Aunque confiaban en que la popularidad de *Spacewar!* compensara el desembolso económico, las cuentas no cuadraban. Con una deuda de 65 000 dólares y sin lograr resolver el problema del precio, Pitts y Tuck abandonaron la producción de un segundo prototipo y, en última instancia, su sueño de democratizar la leyenda de la ciencia ficción. Para que los videojuegos se hicieran virales, alguien tenía que averiguar cómo reducir su precio.

Y así es como llegamos a Nolan Bushnell y Ted Dabney, la intrépida pareja de empresarios que se propusieron crear un

prototipo de máquina *Spacewar!* cuya adquisición no implicara el equivalente a una hipoteca. Y lo lograron: rediseñaron la antigua computadora de propósito general para que solo incluyera los componentes necesarios para jugar la versión casera de *Spacewar!* —ahora, *Computer Space*—, y se valieron para ello de una máquina con alimentación PDP, esto es, de un procesador de datos programado. Esta nueva máquina costaba tan solo 1000 dólares y parecía la llave que abriría la puerta de la popularidad de los videojuegos. Pero ¿lo fue realmente?

Es probable que «deslucido» sea la palabra que mejor describa el lanzamiento comercial en 1971 de *Computer Space*, pues como mucho se vendieron 1500 unidades. Aunque no fue un desastre total, ciertamente su rendimiento era inferior a la máquina de *pinball* promedio, que en ese momento vendió 2000 unidades.

¿Qué es lo que provocó el fracaso de *Computer Space*? De nuevo, la respuesta era la accesibilidad, pero esta vez de otro tipo. Aunque era una máquina asequible, no era «jugable». Los controles no eran intuitivos, sino confusos, sobre todo para un usuario medio, que nunca antes había interactuado con un ordenador. Este desafío se vio agravado por el hecho de que el fabricante de *Computer Space*, Nutting Associates, no hizo un buen trabajo con la comercialización del juego, que se suponía que debía incluir unas instrucciones detalladas y claras de uso.

En lugar de tirar la toalla, Bushnell y Dabney se propusieron mejorarlo y, con los 150 000 dólares que se habían embolsado personalmente con las ventas de *Computer Space*, fundaron su propia empresa, Atari, un término derivado del go, el popular juego de mesa oriental, que en japonés también significa *lucky win* o «victoria por pura suerte». Los socios decidieron crear un nuevo juego con controles más intuitivos

para atraer al público menos especializado. Al principio, se plantearon un juego de carreras, creyendo que conducir sería más instintivo que una nave espacial, pero, después de ver una demo de la Magnavox Odyssey, una de las primeras videoconsolas, se disparó su inspiración. Bushnell asignó a su primer empleado de Atari, Allan Alcorn, la tarea de desarrollar una versión mejorada del *ping-pong* digital como primer proyecto. Y así nació *Pong*.

Pong se cita a menudo como el primer videojuego porque fue el primero que se jugó a gran escala; Atari vendió cerca de 8000 máquinas recreativas en sus primeros años. Pero el hito más impresionante de *Pong* no fue la venta de unidades, sino la popularidad de cada máquina individual, pues compitió con la locura del *pinball* y alcanzó su máximo apogeo en los años setenta. Mientras que una máquina de *pinball* suponía unas ganancias de 50 dólares a la semana, las máquinas de *Pong* rompieron este récord con ganancias de casi 300 dólares semanales; mientras que al *pinball* jugaban unos 20 jugadores por noche, *Pong* alcanzaba los 120. Casi de la noche a la mañana, *Pong* se convirtió en el juego recreativo más popular del planeta. Se acabó la era de las salas de *pinball* para dar paso a las salas de recreativos.

La comunidad que se había engendrado con las Olimpiadas Intergalácticas estaba a punto de experimentar un rápido crecimiento. Empezaron a crearse las condiciones necesarias para la competición a principios de los años setenta y, aunque aún había un largo camino por recorrer, las predicciones eran positivas.

Ya en la década de 1970 cobraron relevancia tres de los cuatro factores SCAR (habilidad, comunidad y accesibilidad). Nuestro viaje había comenzado.