

Tec Monterrey logra campeonato nacional de videojuegos de la CONADEIP



Carlos González | Campus Guadalajara

El videojuego *League of Legends* fue la plataforma en la que resultó ganador del **campeonato nacional de E-Sports** -deportes electrónicos- el equipo Borregos del Tec, campus Monterrey, al vencer en la final a su homónimo de Chihuahua.

Borregos del Tec Guadalajara quedó en tercer lugar del certamen y *Arkansas State*, campus Querétaro, en el cuarto sitio.

De esta manera, el **Tecnológico de Monterrey** logró el **1, 2, 3**, en los *standings* finales del torneo, que contó en esta su primera edición con **18 escuadras participantes** de todo el país.

Resulta ganador de un enfrentamiento quien obtiene 2 de 3 partidas (o *rounds*) a su favor, luego de que los personajes del juego luchan por equipos y hacen uso de sus poderes y habilidades adquiridas.

Para llegar a la pelea por el campeonato Borregos Monterrey venció en la primera semifinal a *Arkansas State*, Campus Querétaro, 2 a 0. En la otra llave, Borregos Chihuahua, superó a Borregos Guadalajara 2 a 1.

Las fases **eliminotorias fueron de manera virtual** (*on line*) durante marzo y las semifinales, encuentro por el tercer lugar y la final fueron presenciales este 10 y 11 de abril, cuya sede fue el Tec de Monterrey, campus Guadalajara.

El campeonato de E-sports es avalado por primera vez por la **Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas, A.C. (CONADEIP)** dentro de su gama de competencias.

Esports width="900" loading="lazy">

Eduardo Toraya, de Borregos Monterrey, escuadra campeona, afirmó: *“Nos sentimos felices de haber ganado; nos esforzamos. Al principio no esperábamos que nos ganaran una partida en la final, pero logramos remontar a 3-1...”*

Vamos a seguir jugando en torneos y estamos emocionados por haber representado al campus y al Tec. Fue una buena experiencia”.

En el cotejo por el tercer lugar Borregos Guadalajara superó a *Arkansas State*, lo que aseguró los 3 primeros sitios para el Tecnológico de Monterrey.

Carlos Alberto Rueda, de Borregos Guadalajara, dijo que *“fue una experiencia interesante. Nos sentimos confiados al jugar por el tercer lugar, nos agrada este logro. Me parece bien que el Tec esté apoyando a los E-sports...”*

Quizás en la semifinal estuvimos nerviosos, pero contra Arkansas estuvimos más confiados. Fue una victoria bastante satisfactoria. Es mi primer competencia”.

Esports width="900" loading="lazy">

Cada equipo tiene 5 integrantes. Las etapas definitivas contaron con un gran ambiente en el que convivieron alumnos de diversos campus e instituciones educativas.

“Es una actividad muy importante que tiene mucho crecimiento en la actualidad. Esto reafirma la parte formativa...”

Tienen que trabajar en equipo, tienen que entrenar y esos son algunos de los valores que el Tec promueve”, sostuvo Jorge Lozano, Director Regional Occidente de Atlético Deportivo del Tecnológico de Monterrey.

Esports width="900" loading="lazy">

League of Legends es el videojuego competitivo por computadora más importante. Esta justa a nivel nacional requiere de los jugadores:

- Habilidad,
- Velocidad,

- Trabajo en equipo e
- Inteligencia.

La final

El cotejo definitorio tiene la particularidad de que es para quien obtiene **3 de 5 partidas**. Borregos Chihuahua ganó la primera y ello complicó la estrategia de campus Monterrey.

Tras hacer los ajustes necesarios, Monterrey logró sobreponerse para vencer las siguientes 3 partidas y obtener así el campeonato, con un **marcador final de 3 a 1**.

Óscar Payán, de Borregos Chihuahua, equipo que logró el segundo lugar, comentó: *“Para ser nuestro primer año consideramos que nos fue bien ya que enfrentamos a un equipo muy experimentado como el de Monterrey...”*

Hemos visto que han ganado antes. Estamos orgullosos de haber llegado hasta aquí. Les ganamos una partida y estuvimos cerca de haberles ganado otra. El próximo año volveremos mejores”.

Algunas de las instituciones que participaron son: Universidad Anáhuac, Cetys Mexicali, Arkansas State, campus Querétaro, y diversos campus del Tec como: Chihuahua, Guadalajara, Toluca, Ciudad de México y más.

Gracias a la oficialización de esta disciplina en la CONADEIP estos torneos se realizarán de forma anual y se espera la incorporación de más universidades en los próximos años.

Esports width="900" loading="lazy">

Integrantes de Borregos Monterrey (1er Lugar):

- Eduardo Benitez, Ingeniero en Tecnologías Computacionales (ITC),
- Humberto Potes, Ingeniero Químico (IQ),
- Alejandro Hemkes, Ingeniero en Tecnologías Computacionales (ITC),
- Eduardo Toraya, Ingeniero en Tecnologías Computacionales (ITC),
- Víctor Moedano, Ingeniero Mecánico Administrador (IMA)
- Roberto Álvarez, Ingeniero Químico (IQ) y
- Abraham Espinoza, Ingeniero en Mecatrónica (IMT).

Integrantes de Borregos Chihuahua (2do Lugar):

- Iván Almanza, estudiante de Ingeniero en Biotecnología (IBT),
- Alejandro Pizarro, Ingeniero en Tecnologías Computacionales (ITC),
- Óscar Payán, Ingeniero en Mecatrónica (IMT),
- Gibrán Abbud, de Ingeniero en Tecnologías Computacionales (ITC),

- Óscar López, de Ingeniero en Tecnologías Computacionales (ITC),
- Óscar García, de Licenciado en Negocios Internacionales (LIN).

Esports width="900" loading="lazy">

Integrantes de Borregos Guadalajara (3er Lugar):

- Emilio Altamirano Chaparro, estudiante de Derecho (LED),
- Rodrigo Zermeño Díaz, Ingeniero en Mecatrónica (IMT),
- Pablo Gutiérrez Montes de Oca, Licenciado en Animación y Arte Digital (LAD),
- Juan Daniel Rubio Camacho, Ingeniero en Sistemas Computacionales (ISC),
- Francisco Márquez Bocardo, Ingeniero en Sistemas Computacionales (ISC) y
- Carlos Alberto Rueda Gurrola, Ingeniero en Sistemas Computacionales (ISC).