Tec Monterrey logra campeonato nacional de videojuegos de la CONADEIP

La Comisión Nacional Deportiva Estudiantil de Instituciones Privadas (CONADEIP) incluyó por primera vez este deporte dentro de su gama de competencias, donde participaron 18 escuadras de diversas universidades.
18/04/2019

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 **eliminatorias 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.

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”.

Cada equipo tiene 5 integrantes. Las etapas definitorias 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.

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.

Equipo Representativo del Tec de Monterrey, campus Monterrey, ganador del primer campeonato nacional de la CONADEIP de Esports.

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).

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).