



Ciudad de México, a 20 de junio de 2017

## COMUNICADO DE PRENSA

### ***FIGHTXERCISE*, VIDEOJUEGO DE PELEAS QUE FOMENTA LA ACTIVIDAD FÍSICA**

- Al inicio el avatar del jugador tendrá sobrepeso, pero conforme éste camine y disminuya calorías, el personaje virtual bajará de peso y mejorará su aspecto físico
- Con una pulsera inteligente cuenta los pasos y calorías quemadas al día

C-506

Ingenieros politécnicos diseñaron *Fightxercise*, un videojuego de peleas para celular que motiva al usuario a caminar diez mil pasos y quemar dos mil calorías diarias, al hacer esto, el avatar bajará de peso, mejorará su condición física, avanzará en la historia y desbloqueará elementos del juego.

La idea de Raúl Vera Ortega y Diego Alberto Tovar Razo, egresados de la Escuela Superior de Cómputo (*Escom*) es fomentar la actividad física, por ello, para mejorar la condición del personaje el usuario debe ejercitarse. Así que con ayuda de los sensores del celular o de una pulsera inteligente registra las calorías que el jugador quema cuando camina.

*Fightxercise* es una propuesta para Android, basada en juegos populares como *Street Fighter* o *Mortal Kombat*, en los que se pelea uno contra uno. Lo novedoso es la adición de una pulsera que con ayuda de la aplicación *google fit* monitorea la cantidad de pasos, horas de sueño y calorías quemadas del usuario.



Depende de la actividad realizada, será la fuerza, agilidad y resistencia que aumentará en el avatar, así como su habilidad y capacidad de recuperación dentro de la pelea, comentaron los desarrolladores.

Los politécnicos se basaron en datos de la Organización Mundial de la Salud (OMS) para establecer como meta diaria, que el jugador (de entre 15 y 25 años) duerma de seis a ocho horas, quemara dos mil calorías y camine el equivalente a diez mil pasos.

Por ahora existe una gama de accesorios, ropa, colores de piel, estilo de peinado y calzado que el usuario desbloquea conforme cumple los objetivos del ejercicio diario, agregó el también presidente del Club de Videojuegos de esa escuela, Raúl Vera.

Para desarrollar *Fightxercise* fue necesario crear una historia presentada a manera de *storyboard* en la que el avatar representa a un luchador retirado que realiza una travesía por una ciudad perdida. Ahí existe una especie del club de pelea, en la que antiguos guerreros de distintas artes marciales compiten por ser el más fuerte.

Se utilizó música libre de derechos, mientras que los peleadores fueron creados con el programa *MakeHuman*, especial para el prototipado de humanoides fotorealísticos, la captura de movimientos se realizó con *Blender* y en el diseño de personajes se utilizó la técnica *Cel shading*, la cual brinda un aspecto de dibujo de cómic pintado a mano, finalmente la compilación total se hizo en la plataforma *Unity*, detalló Tovar Razo.

Asimismo, los asesores del proyecto, Martha Rosa Cordero López y Marco Antonio Dorantes González, comentaron que los jóvenes egresados dejaron un precedente y una aportación para que se escale y mejore este videojuego.

===000===