

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial; Funcionamiento de sistemas digitales.

Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.

Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.

Fecha: 6/10/25



**4to Informático**  
**Instituto P-029 “Del Carmen”**

## **IDEAS DE LOS JUEGOS**

### **ÍNDICE**

1. Ideas de temáticas y mecánicas
2. Idea, mecánicas y temática elegidas
3. Público objetivo

### **IDEAS DE TEMÁTICAS Y MECÁNICAS**

➤ **Islas y Recursos**

Género: Estrategia / Gestión de recursos

Concepto: Cada jugador coloniza una isla y construye aldeas, ciudades y carreteras usando cartas de recursos.

Tipos de cartas: Recursos, construcciones y cartas especiales (con efectos/puntos únicos).

Mecánica principal:

- Se lanza un dado; los jugadores recolectan recursos según sus cartas activas.
- Se construye e intercambia para acumular puntos.
- El primero en alcanzar 10 puntos de victoria gana.

➤ **Duelo de espíritus**

Género: Fantasía mística / Duelo táctico

Concepto: Invocadores luchan usando espíritus, hechizos y reliquias, dominando los elementos.

Tipos de cartas: Espíritus, hechizos (con efectos), reliquias (bonificaciones) y elementos que permiten invocar espíritus.

Mecánica principal:

- Cada turno se juega 1 Elemento y 1 carta de acción.
- Espíritus atacan directamente o entre sí.
- Victoria: Reducir la vida del rival a 0 o provocar “fatiga” (no poder robar carta).

➤ **Neon Clash**

Género: Cyberpunk / Duelo urbano

Concepto: Hackers compiten en duelos digitales usando neurocartas para sobrecargar al rival.

Tipos de cartas: programas (ataque), firewalls (defensa), virus (efectos y/o trampas), nodos (recursos).

Mecánica principal:

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial; Funcionamiento de sistemas digitales.

Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.

Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.

Fecha: 6/10/25



#### **4to Informático** **Instituto P-029 “Del Carmen”**

- Se juega 1 Nodo por turno y se paga con energía para activar cartas.
- Virus se colocan boca abajo y se activan automáticamente.
- Victoria: Reducir la vida a 0 o activar 5 Virus en el campo enemigo.

##### ➤ Bestiario salvaje

Género: Naturaleza / Estrategia territorial

Concepto: Cada jugador lidera una manada de criaturas que luchan por territorio.

Mecánica principal:

- No hay puntos de vida, solo control de territorio.
- Se pueden fusionar criaturas para crear nuevas bestias.
- Victoria: Conquistar todo el territorio del rival.

##### ➤ La ciudad que olvida

Género: Misterio existencial / Urbano

Concepto: Los jugadores son fragmentos de identidad que buscan recordar quiénes son antes de que la ciudad desaparezca.

Mecánica principal:

- El tablero se destruye progresivamente, eliminando cartas y zonas.
- Cartas especiales pueden “negar” reglas del turno.
- Victoria: Descubrir tu verdad antes de que la ciudad se borre por completo.

##### ➤ Silencio de medianoche

Género: Terror psicológico / Minimalista

Concepto: Un juego silencioso donde cada carta representa pensamientos o presencias.

Mecánica principal:

- No se puede hablar durante la partida.
- Algunas cartas generan tensión al obligar acciones físicas (mirar, entregar la mano).
- Victoria: Sobrevivir 12 turnos sin romper el silencio. Si alguien habla, “la entidad” entra en juego.

##### ➤ Habitación 13

Género: Deducción paranormal / Azar controlado

Concepto: Los jugadores investigan habitaciones en busca de pistas, evitando la presencia oculta.

Mecánica principal:

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial; Funcionamiento de sistemas digitales.

Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.

Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.

Fecha: 6/10/25



### **4to Informático Instituto P-029 “Del Carmen”**

- Se juega con una baraja de habitaciones numeradas del 1 al 13.
- La habitación 13 contiene “la presencia” y debe evitarse sin protección.
- Victoria: Descubrir la habitación correcta sin activar la presencia. Si alguien entra sin protección, todos pierden.

#### ➤ El viaje de portales

Género: Multiverso literario / Exploración

Concepto: Jugadores viajan entre mundos inspirados en géneros literarios (medieval, ciencia ficción, terror).

Mecánica principal:

- Se puede “saltar de mundo” en mitad de la partida, cambiando reglas y efectos.
- Cada mundo tiene condiciones únicas (ej: miedo en el mundo de terror).
- Victoria: Depende del modo de juego, pero se basa en adaptación y dominio de los mundos visitados.

#### ➤ Crónicas del espejo

Género: Realidades paralelas / Fantasía

Concepto: Cada carta tiene dos versiones: Luz y Sombra, y el jugador decide cuál invocar.

Mecánica principal:

- Las cartas reflejan mundos distorsionados (ejemplo: Camelot vs Camelot Oscuro).
- Las decisiones afectan el tono y poder del juego.
- Victoria: Depende del equilibrio entre versiones y control de mundos reflejados.

#### ➤ Neon Blade

Género: Cyberpunk / Combate urbano

Concepto: Luchadores con implantes se enfrentan en peleas callejeras usando tecnología futurista.

Mecánica principal:

- Barra de energía que se recarga por turno.
- “Sobrecargas” activan poderes extremos que cambian el curso del juego.
- Victoria: Derrotar al oponente usando estrategia y gestión de energía.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial; Funcionamiento de sistemas digitales.

Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.

Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.

Fecha: 6/10/25



### **4to Informático Instituto P-029 “Del Carmen”**

#### ➤ Recuerdos compartidos

Género: Narrativo / Emocional

Concepto: Fragmentos de memoria reconstruyen la historia de una persona que está olvidando quién fue.

Mecánica principal:

- Las cartas representan emociones, objetos y personas.
- Se combinan por sentido emocional, no por fuerza.
- Victoria: Crear una línea coherente de recuerdos antes de que el “Olvido” borre todo.

#### ➤ Rituales cotidianos

Género: Observación / Juego meditativo

Concepto: Cada jugador representa un día en la vida de una persona común.

Mecánica principal:

- Las cartas son acciones diarias que afectan emociones propias y ajenas.
- El juego busca equilibrio emocional, no competencia directa.
- Victoria: Alcanzar el “equilibrio perfecto” antes de que el estrés domine.

#### ➤ El mercado de las sombras

Género: Comercio narrativo / Fantasía oscura

Concepto: Mercaderes en un bazar nocturno venden cosas imposibles como tiempo o arrepentimientos.

Mecánica principal:

- Cada jugador tiene un “trato oculto” que define su objetivo.
- El comercio se basa en valores narrativos y morales.
- Victoria: Cumplir tu trato oculto (liberar un alma, destruir un contrato, etc.), no acumular riqueza.

## **IDEA, MECÁNICAS Y TEMÁTICA ELEGIDAS**

A partir de una encuesta realizada en el grupo de WhatsApp destinado a este proyecto, decidimos trabajar con la idea del **Bestiario Salvaje**.

Decidimos que fuera un juego estratégico (como la gran mayoría de TCGs) donde se puedan fusionar cartas para acceder a cartas más poderosas y cuyo objetivo sea acumular cartas de territorio.

Se planea que sea un juego de 2 hasta 4 jugadores, con una duración de hasta 60 minutos por ronda, ambientado en un mundo primitivo donde las manadas de diferentes especies luchan por sobrevivir y adaptarse.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial; Funcionamiento de sistemas digitales.

Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.

Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.

Fecha: 6/10/25



### **4to Informático Instituto P-029 “Del Carmen”**

El objetivo del juego es dominar todo el territorio disponible.

Cada jugador comenzaría con una cantidad de zonas de territorio y ganaría el primero que conquistase todas las zonas del rival o lo deje sin criaturas en el campo.

Cada jugador cuenta con un mazo de criaturas de 40 cartas (incluyendo animales base y bestias legendarias que solo pueden ser usada fusionando animales base), 10 cartas de entorno que modifican las condiciones del campo a favor o en contra de sus criaturas, 15 cartas de instinto (cartas de apoyo que permiten realizar acciones rápidas o imponer efectos) y cartas de energía salvaje, utilizadas para activar habilidades especiales y fusionar criaturas.

Tipos de cartas:

- Criaturas Base

- Coste: 1 a 3 de Energía Salvaje

- Atributos:

- Fuerza: El daño que hace la criatura al atacar a otra.

- Resistencia: La cantidad de vida total de la criatura.

- Tipo: Aumenta sus atributos si coincide con el espacio en el que se la coloca.

- Habilidad: Una acción que solo puede realizar esa criatura, se activa con energía salvaje.

- Criaturas Fusionadas

Se crean combinando dos criaturas compatibles y teniendo su carta en tu mazo, tienen un costo de 3 de energía salvaje.

Conservan las habilidades originales de las criaturas fusionadas, pero aumentan su fuerza y resistencia y ganan un nuevo poder.

Las cartas de las criaturas fusionadas deben ser eliminadas del tablero.

- Entornos

- Ubicación: Se colocan en una Zona de Territorio.

- Efecto: Modifican atributos de todas las criaturas en esa zona.

- Ejemplos:

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial; Funcionamiento de sistemas digitales.

Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.

Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.

Fecha: 6/10/25



### **4to Informático Instituto P-029 “Del Carmen”**

Bosque denso: “Planta y Bestia ganan +1 Resistencia.”

Desierto abrasador: “Criaturas sin alas pierden 1 Resistencia al final del turno.”

- Instintos

Funcionan como acciones instantáneas (ataque, defensa, caza, fuga)

- Ejemplos:

Instinto de Supervivencia: “Una criatura evita el daño este turno.”

Caza Coordinada: “Dos criaturas atacan juntas como si fueran una.”

### **MECÁNICA CENTRAL: “CONTROL DE TERRITORIO”**

Cada jugador dispone de 10 Zonas. Las criaturas se colocan en las zonas para defenderlas o atacarlas. Si se eliminan todas las criaturas de una zona enemiga (Enviando un ataque que supere la resistencia de las criaturas defensivas de la zona enemiga), conquistas la zona.

### **ESTRUCTURA DE TURNO**

1. Se roban 2 cartas y se ganan 2 energías salvajes.
2. Se juega una criatura base o un entorno, o se invoca una bestia si ya se tiene una fusión preparada.
3. Se puede jugar una carta de instinto o preparar una fusión para el siguiente turno.
4. Se elige una criatura para atacar el territorio enemigo. La criatura que pierda el combate va al descarte.
5. Fin del turno.

### **ESTILO Y AMBIENTACIÓN**

Visual: tonos terrosos, verdes, azules y oscuros, con arte orgánica.

Sensación: salvaje, tribal, evolutiva, con una estética mítica (como si el planeta mismo fuera un ser vivo).

Sonido o música sugerida (digital): tambores, rugidos, viento, latidos.

Espacio Curricular: Lengua; Producción multimedial; Funcionamiento de sistemas digitales.

Profesor/a: Lucio Ravagnani; Félix Río Allaime; Roberto Argumedo.

Estudiante: Carricondo; Correa; Gonzalez; Waisman.

Fecha: 6/10/25



**4to Informático**  
**Instituto P-029 “Del Carmen”**

## **PÚBLICO OBJETIVO**

Niños mayores y adolescentes (10–14 años) y también es accesible para adultos casuales por las siguientes razones:

- Temática atractiva: animales, fusiones, instintos y territorios tienen un fuerte atractivo para niños y jóvenes (similar a Pokémon o juegos de criaturas).
- Reglas estructuradas, pero con estrategia: tiene fases claras, comparación de números (Fuerza/Resistencia) y decisiones tácticas (fusionar o no, qué zona atacar), lo que lo hace ideal para desarrollar pensamiento lógico... pero sin mecánicas demasiado complejas (como pilas, prioridad o timing avanzado).
- Duración moderada (30–60 min) perfecta para la atención de preadolescentes.
- Componentes visuales y narrativos (arte orgánico, nombres evocadores, fusiones creativas) que estimulan la imaginación sin ser violentos u oscuros.