

BIT-DESTROYER

JUEGO DE CARTAS

LEON BLANGA HASBANI |
JOSÉ MANUEL GARCÍA ZUMAYA |
OMAR EMILIANO SANCHEZ VILLEGAS |

♥ A01784008
♥ A01784238
♥ A01749975





BATALLA DE HACKERS

Serás capaz de destruir el servidor de tu
contrincante antes que él lo logre?



GENERO

ESTRATEGIA, CONSTRUCTOR DE MAZOS, TCG.

Un juego de estrategia de construcción de mazos donde los jugadores utilizan cartas especiales de hackeo con el fin de proteger su propio servidor y penetrar las defensas del servidor contrario para finalmente destruirlo, Aquel que destruya primero el servidor rival será el ganador!





ELEMENTOS DEL TCG



TIPOS DE CARTAS:

Ciberataque

Ciberseguridad

Bootcamp (habilidades especiales)

CATEGORIAS DE CARTAS:

HARDWARE

Network

Radiofrecuencia



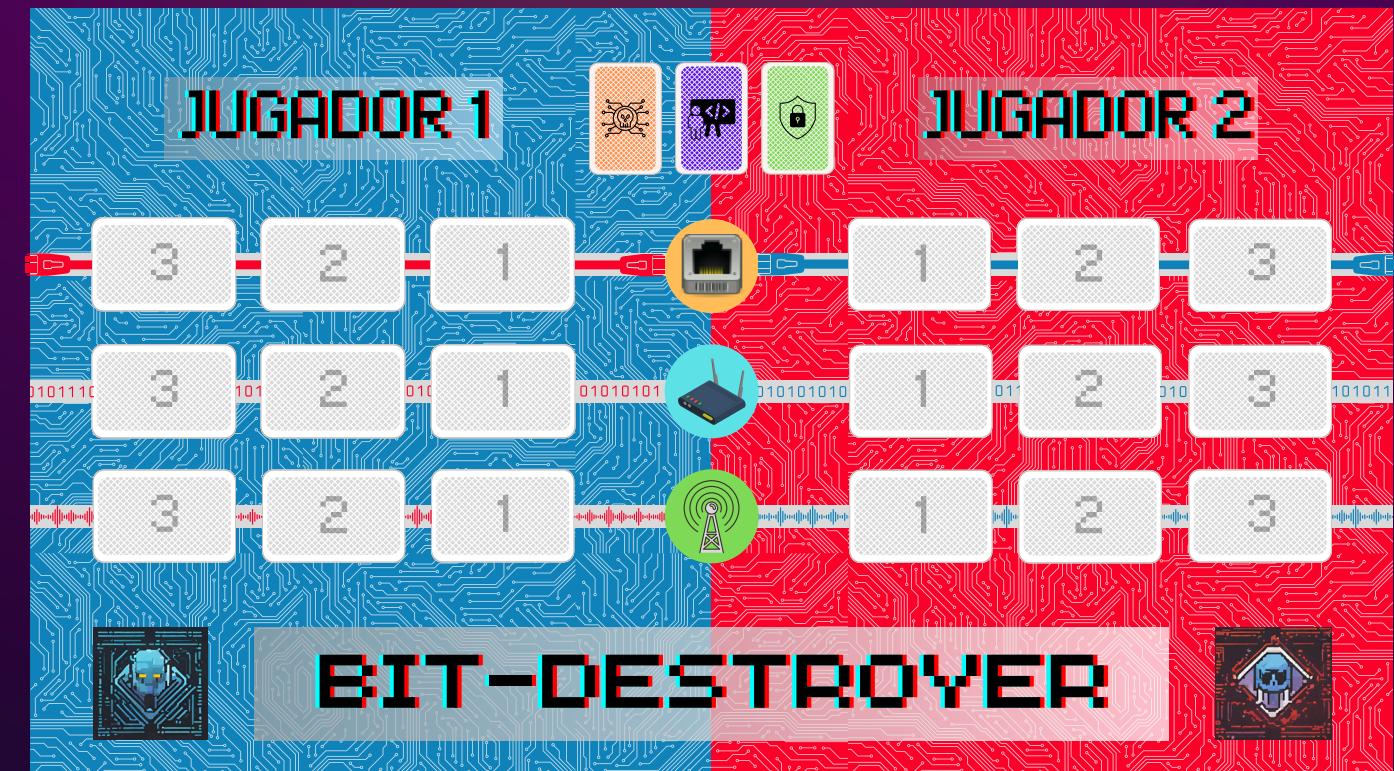
*Cada carta pertenece únicamente a un TIPO y una CATEGORIA



REGLAS Y MECÁNICAS



CONFIGURACIÓN DEL TABLERO



- Cada jugador cuenta con 3 canales donde podrá atacar el servidor del contrincante y mismos en los que deberá defender el suyo.
- En cada canal podrá acumular un máximo de 3 cartas de Ciberseguridad
- En la parte superior centro del tablero se colocan bocabajo los 3 mazos de tipos de cartas que el jugador podrá “jalar”.

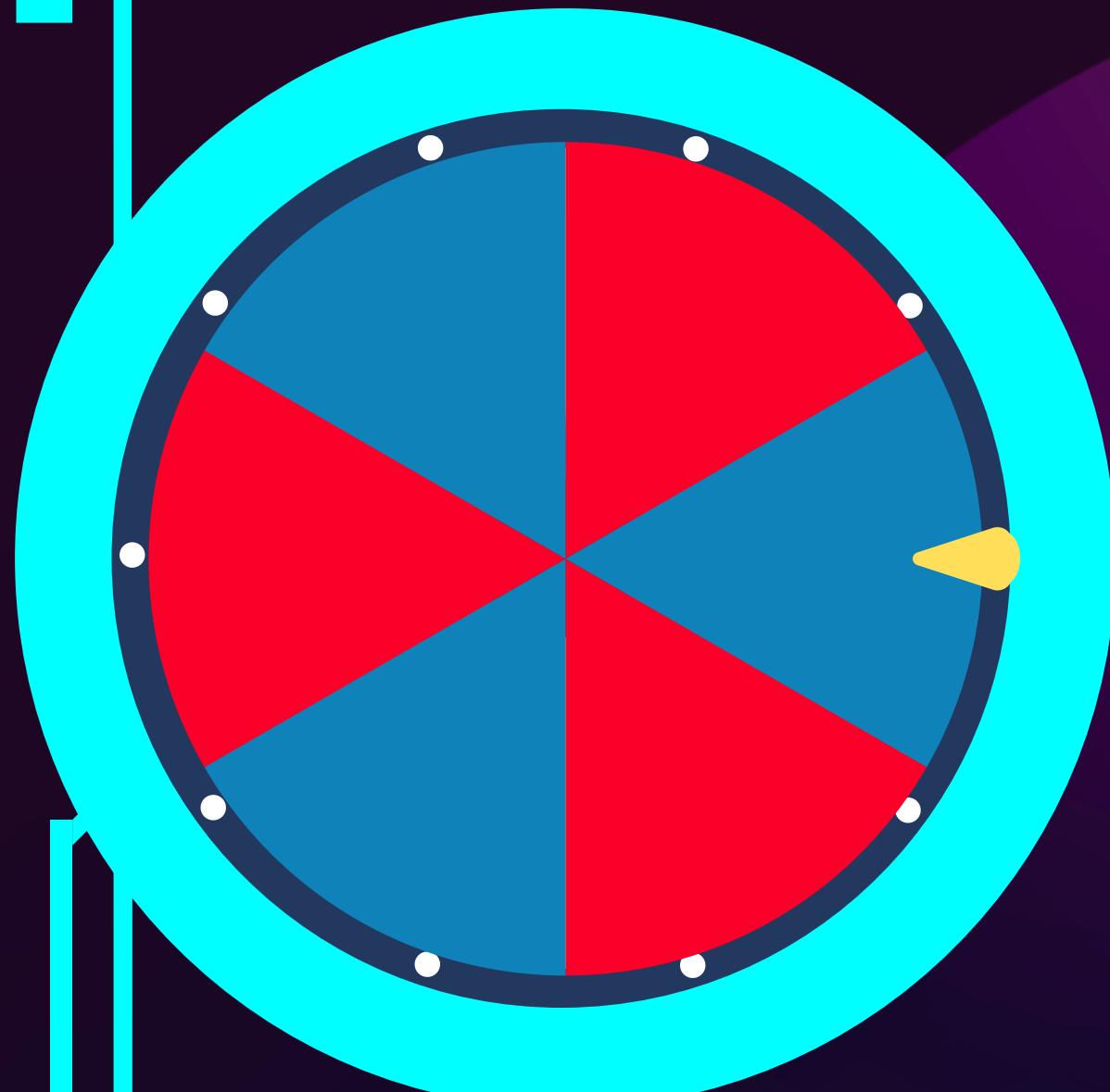
INICIO DEL JUEGO

- Cada jugador inicia con **10 puntos de defensa** sobre cada canal, podrá aumentarlos jugando cartas de **Ciberseguridad**.
- El objetivo del juego es destruir la defensa del otro hacker utilizando cartas de **Ciberataque**, para finalmente llegar a su servidor y destruir sus **20 puntos de salud**.
- Utiliza las cartas de **Bootcamp** para obtener **habilidades especiales** en defensa y ataque.

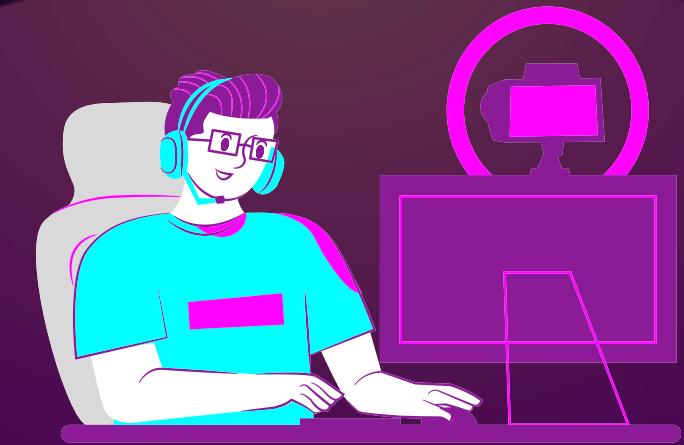


¿QUIÉN EMPIEZA?

Para saber que jugador iniciará con el primer turno, se girará una rueda con dos colores, aquel color que caiga aleatoriamente será el que empezará



PASO 01



MECÁNICA DE TURNO

En cada turno podrás hacer solamente **una** de las siguientes **2 acciones posibles**:

1. Jalar cartas del centro:

- Cada tipo de carta tiene un costo de energías específico:
 - **Ciberataque 3 energías**
 - **Bootcamp 2 energías**
 - **Ciberseguridad 1 energía**

Solamente podrás jalar un total de **3 energías** por turno.

*La energía no es acumulable

2. Jugar cartas:

- Solamente podrás jugar **2 de las cartas** que ya tienes en tu mano; existen algunas (**bootcamp**) que se pueden jugar en conjunto potenciando el efecto logrado en el turno.

*En caso de jugar una carta en un canal que **no corresponde** al que pertenece, su efecto **disminuirá a la mitad**.*

**Cartas con valor 3 se disminuyen a 1*



PASO 02

CAMBIO DE TURNO

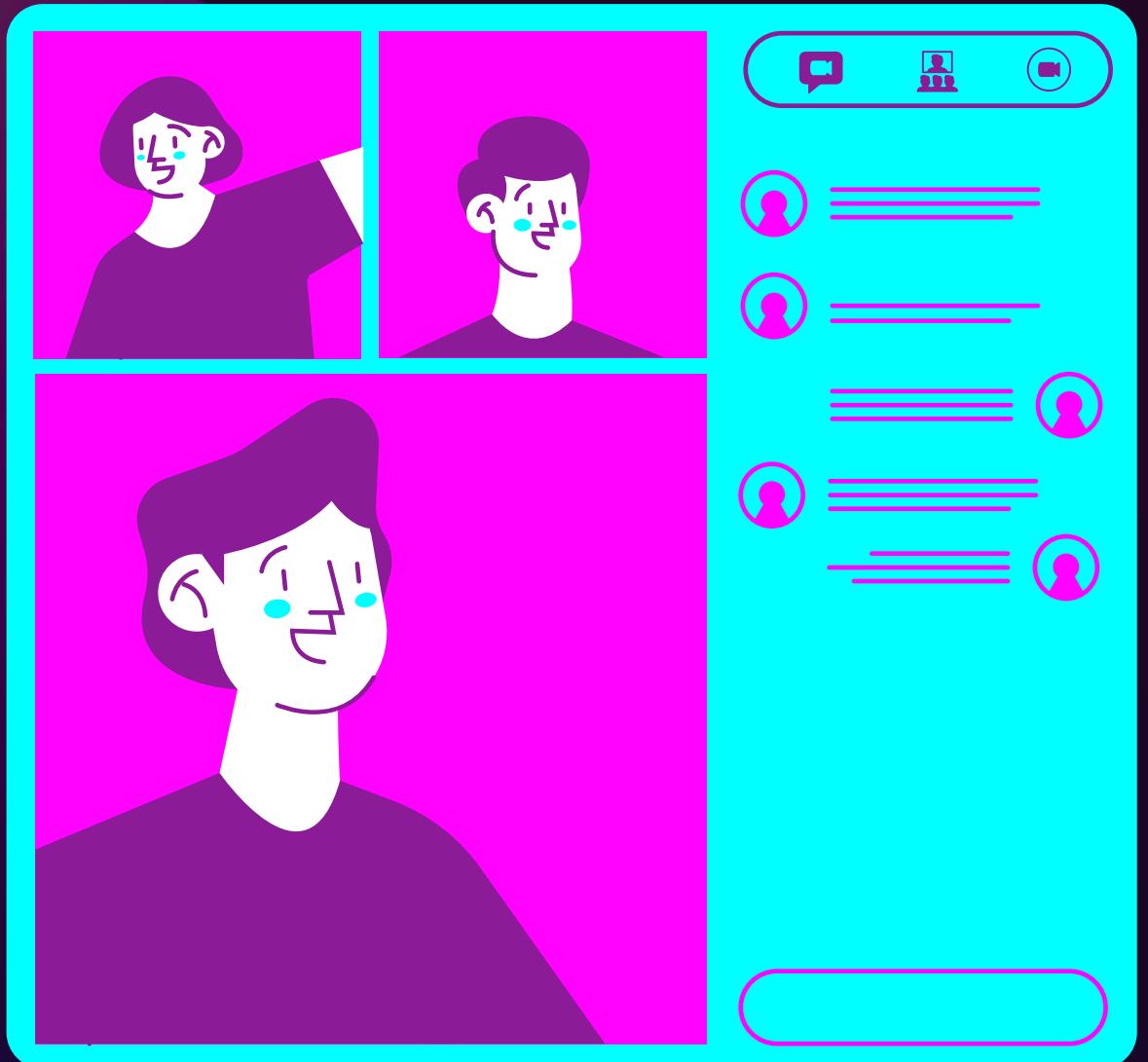
Cada turno tiene un tiempo de **20 segundos**, en el que el jugador podrá hacer una de las dos acciones ya mencionadas anteriormente.

En caso de que la acción del jugador en turno ya haya sido terminada puede pasar el turno antes de que acabe el tiempo



PASO 03 **GANAR EL JUEGO**

Cualquiera de los dos involucrados gana la partida si logra llevar la vida del servidor contrario a 0.





PARTIDA GANADA

RECOMPENSAS



CARTAS ESPECIALES

con cada partida ganada desbloquearas nuevas cartas de bootcamp que podrás “jalar” en tus siguientes partidas



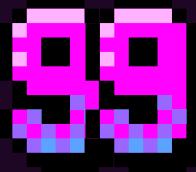
ESTADÍSTICAS

Mejora tus estadísticas y sube el leaderboard del juego hasta llegar a ser el mejor hacker del mundo

LISTA DE ESTADISTICAS

GAMETAG JUGADOR

Dentro de las estadísticas se mostrará el gametag personalizado del jugador



PARTIDAS JUGADAS

Se recopilará la cantidad de partidas jugadas por cada jugador

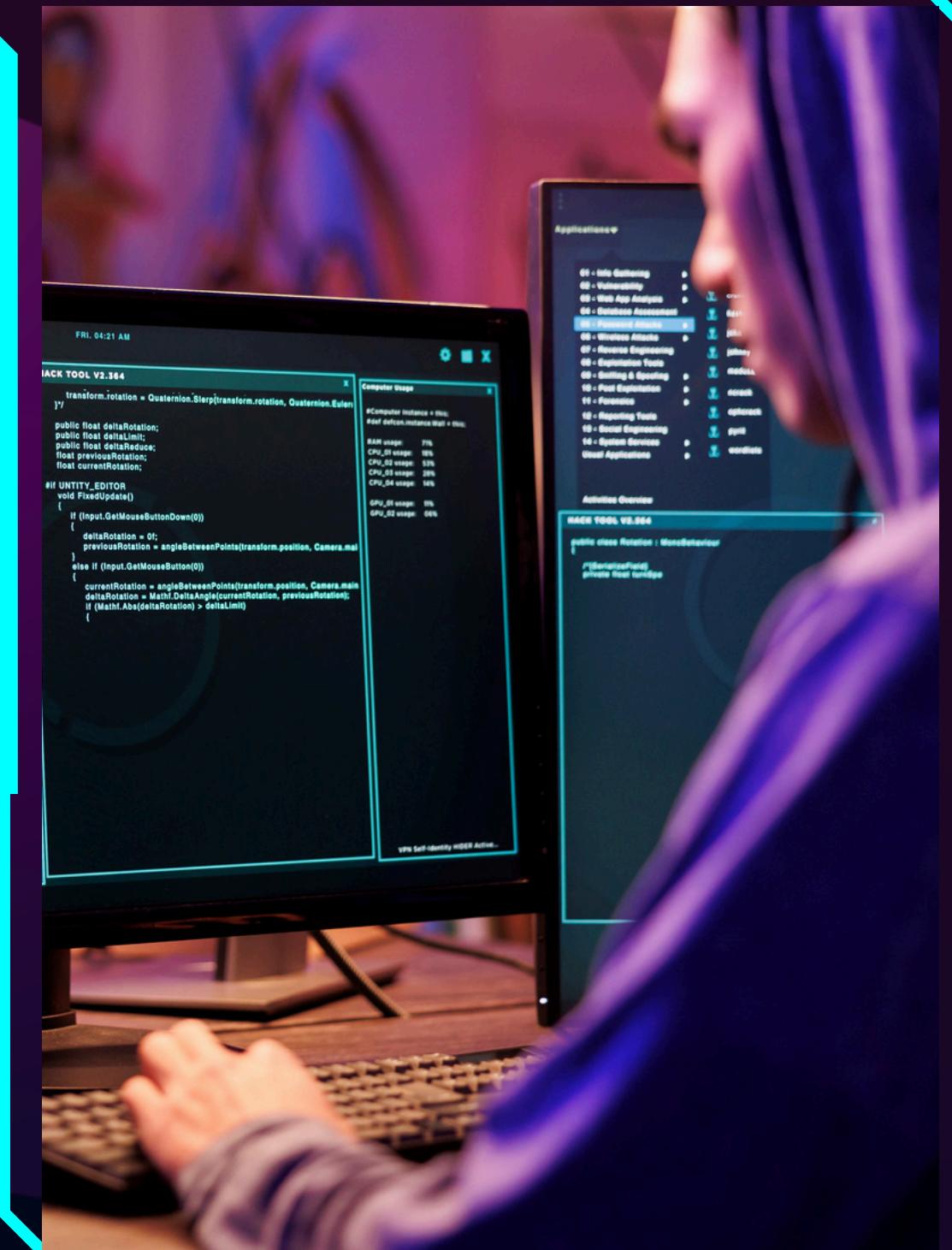
PARTIDAS GANADAS

Se recopilará la cantidad de partidas ganadas por cada jugador



RANKING EN LEADERBOARD

Dependiendo de las partidas ganadas de cada jugador se posicionará en un ranking dentro del Leaderboard.





INSPIRACIONES GRÁFICAS



GRACIAS
POR SU ATENCIÓN!!

