

# **ARENA DXT**

## **PROTOCOLO FUNCACIONAL**

Sistema Oficial de Competencia



Universo DestruXion Total

Evento Fundacional Arena DXT

2026

# DESTRUXION TOTAL - ARENA DXT

EVENTO FUNDACIONAL

Protocolo Oficial de Competencia

## Principio del Universo DestruXion Total

Dentro del universo DestruXion Total, la presencia de la entidad conocida como DXT - 1 no representa únicamente una amenaza dentro de la arena.

Su propósito es distinto.

La entidad existe para poner a prueba a quienes deciden entrar.

Cada participante que cruza el límite del campo de combate toma una decisión consciente: enfrentarse a un desafío diseñado para exigir ingenio, adaptación y determinación.

En DestruXion total, la arena no es solamente un campo de competencia, es un entorno donde los conocimientos deben ser aplicados bajo presión.

### **Porque una de las ideas fundamentales de este universo es simple:**

“La mejor forma de aprender es cuando el conocimiento es puesto a prueba en un desafío real. “

Por esta razón existe Arena DXT.

Un espacio donde estudiantes, ingenieros, creadores y participantes pueden llevar sus ideas al límite, enfrentándose a un entorno dinámico donde la tecnología, la creatividad y la estrategia se encuentran bajo presión.

Aquí no se compite únicamente por ganar.

Se compite por demostrar que el conocimiento puede transformarse en acción.

Porque dentro de DestruXion Total, la entidad no destruye por capricho.

La entidad desafía.

Y quienes se atreven a entrar en la arena lo hacen porque buscan demostrar algo más importante que la victoria, buscan demostrar que son capaces de enfrentar el desafío.

# 1. Introducción

DestruXion Total es un universo de entretenimiento tecnológico enfocado en la innovación, la creatividad y la competencia robótica.

Su propósito es crear experiencias donde estudiantes, ingenieros, creadores y público general puedan interactuar con tecnología de manera dinámica, emocionante y accesible.

Dentro de este universo surge el sistema **Arena DXT**, una plataforma de competencia donde robots controlados por jugadores enfrentan dinámicas activas dentro de una arena inteligente.

El Evento Fundacional Arena DXT representa la primera activación pública del sistema y marca el inicio de futuras competencias dentro del universo DestruXion Total.

## 2. Concepto de Arena DXT

Arena DXT es un entorno competitivo donde vehículos robóticos participan en desafíos dinámicos controlados por un sistema central.

A diferencia de otras competencias de robótica, la arena incorpora una entidad activa, encargada de alterar el entorno y generar condiciones impredecibles.

**Los jugadores deben sobrevivir dentro de la arena mientras enfrentan:**

- Zonas activas
- Persecuciones
- Reducción de plataforma
- Ataques de la entidad principal

El objetivo es permanecer dentro de la arena mientras los demás jugadores son eliminados.

### **3. Amenaza Principal DXT – 1**

Dentro del sistema Arena DXT, el robot central es denominado:

Amenaza Principal DXT - 1

La Amenaza Principal DXT - 1 es la entidad encargada de ejecutar las dinámicas de amenaza dentro de la arena.

Su función principal es expulsar a los vehículos participantes fuera del área de combate, provocando su eliminación.

Durante el Evento Fundacional, la entidad operará en modo de empuje, sin armamento activo.

### **4. Tipos de robots permitidos**

Los participantes pueden competir utilizando cualquiera de los siguientes tipos de robots:

- Vehículos RC comerciales
- Robots o vehículos de control remoto adquiridos comercialmente.
- Robots construidos por los jugadores
- Vehículos diseñados o modificados por los propios participantes.
- Robots autónomos
- Robots programados para moverse de forma automática.

Todos los robots deben cumplir con las especificaciones establecidas por la competencia.

### **5. Especificaciones de los Vehículos**

Los vehículos participantes deben cumplir con las siguientes características:

- Peso máximo: 600 gramos
- Largo máximo: 30 centímetros
- Ancho máximo: 15 centímetros
- Altura mínima: 7 centímetros

#### **Queda prohibido:**

Superar el peso permitido, utilizar armas, utilizar sistemas de interferencia.

## 6. Sistema de control permitido

Los vehículos deben utilizar control por radiofrecuencia estándar (RF).

Frecuencias comunes permitidas incluyen:

- 27 MHz
- 49 MHz
- 2.4 GHz

**Queda estrictamente prohibido el uso de:**

Inhibidores de señal, Interferencia deliberada de frecuencia, Dispositivos diseñados para bloquear controles remotos.

El uso de estos dispositivos resultará en eliminación inmediata del equipo participante.

## 7. Método de eliminación

Un jugador es eliminado cuando su vehículo:

- Es empujado fuera de la arena por DXT - 1
- Cae fuera de la arena durante la reducción de plataforma
- Pierde completamente la capacidad de movimiento

La eliminación ocurre en el momento en que el vehículo abandona el área de combate.

### ▪ **Eliminaciones indirectas:**

Durante las fases de persecución o combate pueden ocurrir eliminaciones indirectas.

**Esto sucede cuando:**

- Varios jugadores chocan entre sí
- La víctima provoca colisiones
- La persecución de DXT - 1 genera impactos adicionales

Todas las eliminaciones resultantes se consideran válidas.

## 8. Sistema de Combate Arena DXT

Cada ronda sigue un ciclo de combate entre 5 a 7 minutos.

DXT - 1 permanece activo durante toda la ronda.

### ➤ **Minuto 0 – 1 (Fase de entrenamiento)**

Se activan zonas rojas dentro de la arena.

#### **Durante esta fase:**

DXT - 1 puede atacar únicamente dentro de la zona roja.

La zona cambia cada 10 segundos.

Esto permite que los jugadores aprendan el comportamiento de la arena.

### ➤ **Minuto 1 – 2 (Combate libre)**

DXT - 1 regresa al centro de la arena.

#### **Durante esta fase:**

Los jugadores pueden empujarse entre sí.

DXT - 1 permanece en modo observador.

### ➤ **Minuto 2 – 3 (Zona de ataque)**

Se activan nuevamente zonas rojas.

#### **Durante esta fase:**

DXT - 1 puede atacar solo dentro de la zona roja.

La zona cambia cada 10 segundos.

### ➤ **Minuto 3 – 5 (Selección de víctima)**

Se activa el sistema Radar Arena DXT.

Durante 5 segundos las luces recorren la arena simulando un escaneo.

DXT - 1 gira lentamente analizando el entorno.

Al finalizar el radar se activan 2 o 3 zonas rojas simultáneamente.

### ▪ **Sistema de selección por zonas:**

Durante la fase de selección, las zonas activas representan áreas donde el sistema puede identificar posibles objetivos.

Cualquier robot que se encuentre dentro de una zona activa se convierte en objetivo potencial.

### ▪ **Selección de objetivo:**

Si un robot se encuentra dentro de una zona activa, se convierte en objetivo potencial.

#### **Si varios robots son seleccionados:**

DXT - 1 atacará al robot más cercano a su posición.

### ▪ **Persecución:**

#### **Una vez seleccionada la víctima:**

Cuenta regresiva de 5 segundos.

Toda la arena se ilumina en rojo.

DXT - 1 entra en modo persecución total.

Durante esta fase DXT - 1 puede desplazarse por toda la arena para atacar al objetivo seleccionado.

#### **Duración de persecución:**

15 segundos.

Durante este periodo los jugadores también pueden empujarse entre sí.

### ▪ **Caso especial — Sin víctima:**

Si ninguna zona contiene robots: No hay persecución.

Durante 15 segundos los jugadores pueden atacarse entre sí mientras DXT - 1 observa.

Después de este periodo el sistema vuelve al radar.

#### ➤ **Minuto 5 – 6 (Reducción de arena)**

El sistema anuncia:

Protocolo de reducción iniciado.

Se realiza una pausa aproximada de 30 segundos.

Durante este tiempo el staff ingresa para liberar los módulos de la arena.

Los peldaños comienzan a caer progresivamente reduciendo el área de combate.

### ▪ **Reinicio del combate**

Después de la reducción, el sistema vuelve a la fase de selección de víctima, pero con una arena más pequeña.

El combate continúa hasta que solo quede un equipo dentro de la arena.

### ▪ **Neutralidad del sistema de selección**

El sistema de selección de objetivo de Arena DXT está diseñado para evitar ventajas injustas entre equipos.

Las zonas activas pueden seleccionar cualquier vehículo dentro de la arena, independientemente de si pertenece a un equipo completo o a un equipo que continúe con un solo vehículo.

Esto significa que la selección de objetivo no favorece ni penaliza a los equipos que tengan más o menos vehículos activos.

El sistema funciona de manera neutral y dinámica, manteniendo el equilibrio dentro de la competencia

### ▪ **Ronda de Última Oportunidad**

Antes de la ronda final, el evento podrá incluir una Ronda de Última Oportunidad.

En esta fase podrán participar los equipos previamente eliminados durante las rondas clasificatorias.

El equipo ganador de esta ronda obtendrá el último lugar disponible para ingresar a la final.

## ▪ Modo Final de Combate

Cuando la competencia se reduzca a dos equipos o dos jugadores restantes, la entidad DXT - 1 activará su modo final de combate.

### Durante esta fase:

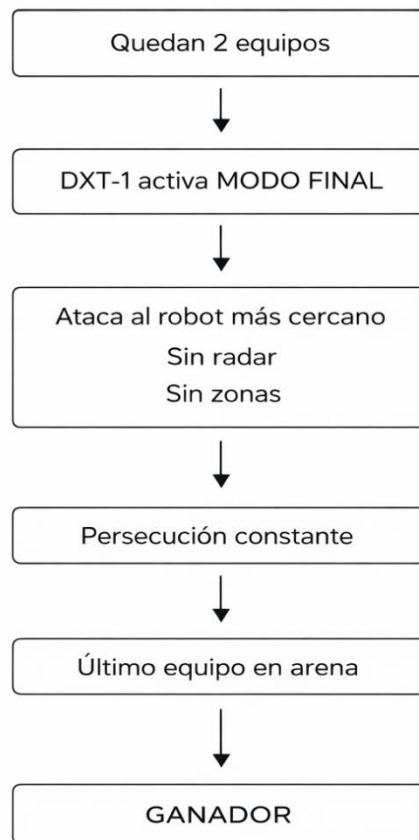
- DXT - 1 atacará directamente al robot más cercano
- No habrá zonas de selección
- No habrá sistema de radar

La entidad perseguirá constantemente al jugador más cercano, sin importar si este intenta escapar o rodear la arena.

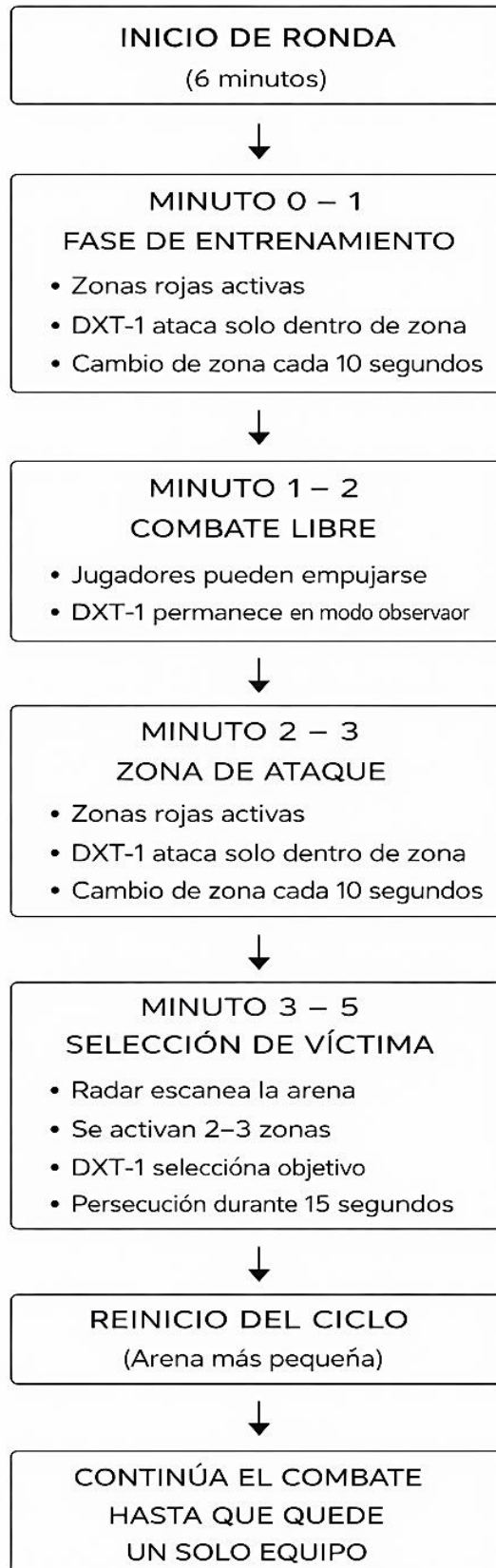
DXT - 1 podrá desplazarse por toda la arena hasta eliminar a uno de los participantes.

La ronda finalizará cuando solo un equipo o jugador permanezca dentro de la arena.

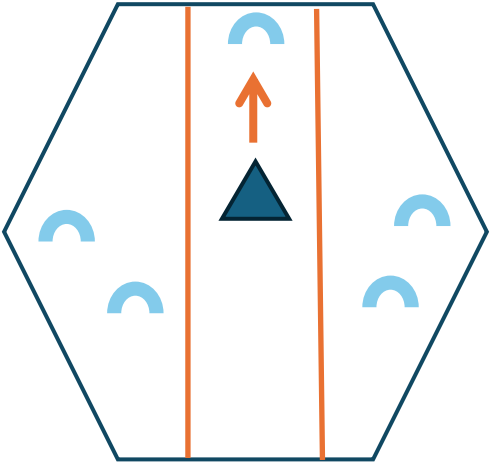
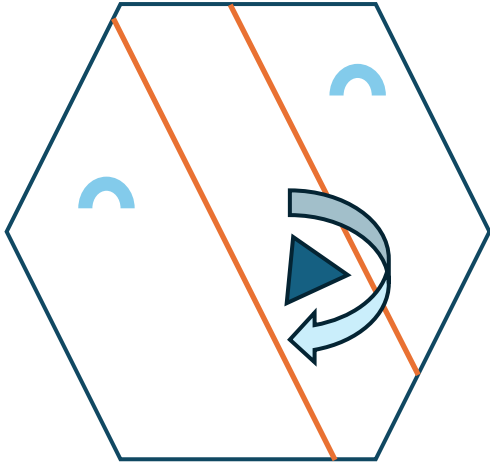
### FASE FINAL DEL COMBATE



## DIAGRAMA DE JUEGO — ARENA DXT



## Sistema de selección por zonas

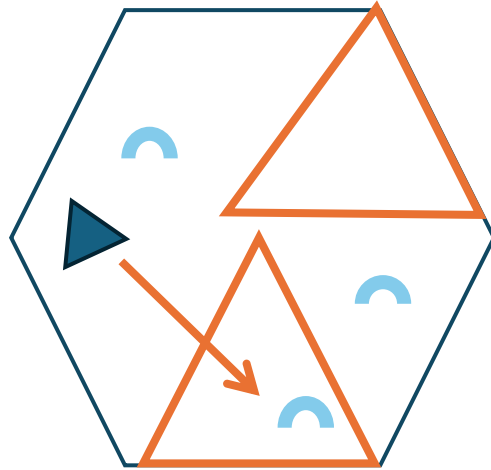
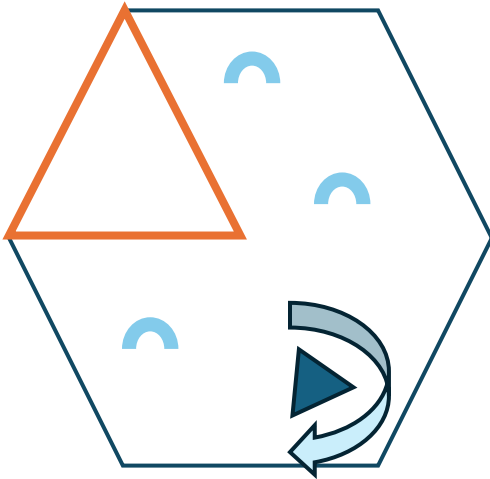


= Representación de DXT - 1



= Jugadores

## Sistema de selección de objetivo



## 9. Principio de innovación

Arena DXT busca incentivar la creatividad y el desarrollo tecnológico dentro del diseño robótico.

Los equipos pueden diseñar robots capaces de:

- Esquivar o evadir la entidad DXT - 1
- Realizar maniobras defensivas
- Optimizar la estabilidad del vehículo
- Innovar en sistemas de movilidad
- Diseñar mecanismos capaces de prevenir o resistir ataques de enemigos.

## 10. Limitación de armamento en la etapa nacimiento

Durante el Nacimiento, la entidad conocida como **Amenaza Principal DXT - 1** operará únicamente en modo de empuje, sin sistemas de combate activos a pesar de presentarlos.

Sin embargo, dentro del universo DestruXion Total existe una etapa posterior de competencia denominada:

### **Copa Arena DXT Oficial**

En ese entorno las entidades podrán operar con sistemas de combate activos y mecanismos de impacto.

En dichas competencias los robots ya no serán únicamente expulsados del campo de batalla.

### **Serán destruidos.**

Ese será el siguiente nivel de Arena DXT.

Al término de la Copa, el sistema se reiniciará con la aparición de una nueva Entidad o Amenaza Principal.

# 11. Propiedad intelectual y derechos de la obra

El universo narrativo, conceptos y dinámicas utilizados dentro de DestruXion Total forman parte de una obra creativa protegida por derechos de autor.

**Esto incluye elementos como:**

- El universo narrativo DestruXion Total
- El concepto Arena DXT
- La Amenaza Principal DXT - 1
- El sistema de entidades dentro de la arena

Todos los derechos se encuentran reservados por DestruXion Total.

La reproducción, adaptación o uso no autorizado de la narrativa o elementos conceptuales pertenecientes a esta obra queda prohibida conforme a la legislación vigente en materia de propiedad intelectual.

## 12. Mensaje Final

La arena está lista.

Las entidades han despertado.

Los sistemas están activos.

Este es el inicio del Evento Fundacional de Arena DXT.

A partir de ahora, quienes crucen el límite de la arena aceptan un desafío.

Un desafío donde la estrategia, la creatividad y la resistencia serán puestas a prueba.

Solo uno permanecerá dentro de la arena.

**Y ese momento marcará el nacimiento de una nueva era.**

Bienvenidos a DestruXion Total.

