

V1.0.1 (07/06/2025)

Hello everyone! First of all I would like to thank you for your comments about the challenge and the manual. I'm glad to see the reception the challenge has received so far.

We still have a lot of work to do on these updates. For now we will be uploading changes on a weekly basis. Remember that if you have any comments or questions you can let us know either by Instagram [@hbirds16818](https://www.instagram.com/hbirds16818), by email at contacto@hypebirds.com, and now by our [Discord](#) channel located on the unofficial server of [FIRST Tech Challenge](#).

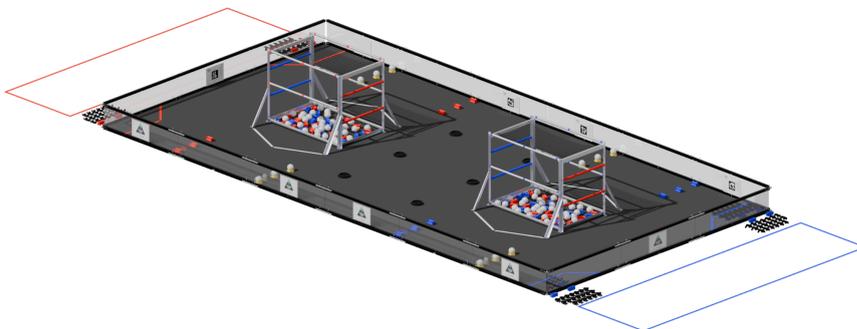
Finally I would like to mention that we have an [interest form](#) form for those teams that want to participate in the event. With your support we can continue to prepare for this event more effectively. That is why we ask you to fill out this form.

Anyway, that's all for the moment. Many thanks to all of you who are keeping an eye on the event. See you next week.

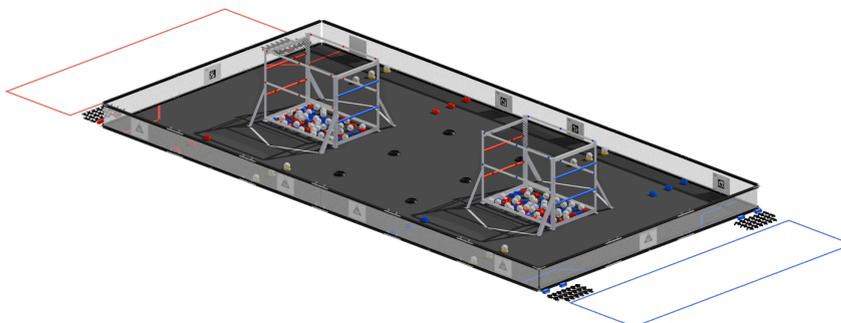
-Bernardo G., Game co-designer.

Changes:

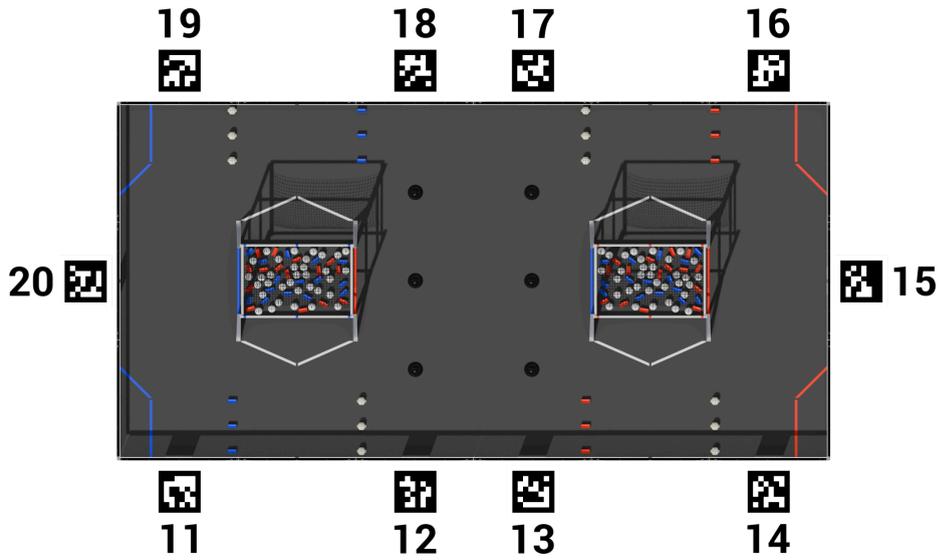
- Updated one of the images in chapter 9 ARENA to reflect the current FIELD Prototype field render:



Updated render:



- AprilTag map added. AprilTags will be added to the field in the same manner as the official game.



V1.0 (01/06/2025)

¡Hola! Bienvenidx al manual oficial del HYPER HURDLE 2025. De parte del equipo 16818 Hype-Birds, nos llena de orgullo y emoción organizar por segundo año este evento Off-Season. La última vez organizamos un evento lo más cercano a un regional oficial posible. Pero en esta ocasión decidimos volar más alto, modificando el reto de toda la temporada y convirtiéndolo en algo aún más grande y emocionante. Para esto, pensamos en diferentes perfiles de personas.

Primero, pensamos en los rookies. Ya sean participantes que se acaban de incorporar a un equipo, o equipos que se unen a la familia de más de 100 equipos mexicanos, todos en algún momento pasamos por ahí. Uno de los enfoques que queremos tomar como equipo de ahora en adelante es ayudar a aquellos que van entrando a este maravilloso mundo.

El nuevo scoring element, el **debris** fue creado a base de una pelota fácil de conseguir y/o replicar, a diferencia de piezas más complicadas como los samples de esta temporada. Es una pieza que se ha utilizado en temporadas previas, y que creemos que en cualquier momento podría hacer un regreso de alguna forma u otra. Esperamos que una vez que vivan la experiencia de HYPER HURDLE 2025, ya tengan suficiente práctica para el inicio de la próxima temporada.

También pensamos en estudiantes que ya llevan rato participando, utilizando piezas de temporadas previas como los conos de Power Play o los pixeles de Centerstage en contextos diferentes para darle un nuevo ángulo a piezas familiares.

Finalmente, pensamos en gente que quiere divertirse. Con inspiración de lo mejor de retos de años previos, incluyendo de FRC, tomamos los elementos que se veían más divertidos y los adaptamos a nuestras modificaciones. Alianzas de tres equipos, una cancha el doble de grande, un scoring element que se puede lanzar... Pensamos en tantas locuras que esperamos que generen un reto, pero también una sonrisa en todos los participantes.

Algo que tal vez note en el futuro es que algunas cosas podrían ser modificadas o agregadas al manual. Estaremos constantemente puliendo el manual para crear la mejor experiencia posible, y cada cierto tiempo agregaremos estas actualizaciones, por lo que le pedimos estar al pendiente de futuros cambios al manual. Quisimos lanzar el reto lo más pronto posible para que los equipos tuvieran suficiente tiempo para adaptarse a los cambios que presentamos al reto, además de que podemos recibir retroalimentación de otros equipos.

En todo caso, esperamos que este reto sea una experiencia inolvidable. Nos emociona ver sus diseños de robots listos para afrontar los obstáculos que presentamos en este documento. Ya sea que este sea su primer evento, o sea un último baile antes de tomar el siguiente gran paso en su vida del STEAM, de parte del equipo de HYPER HURDLE 2025 esperamos que este evento sea algo especial para todos.

Y durante el evento, nunca se olviden de aprender de su experiencia. Tal vez este sea el cierre de una temporada especial, pero también puede ser el preludio de una temporada inigualable y llena de éxito.

¡Mucho éxito equipos! Nos vemos en Agosto. O por lo menos en la próxima Team Update.

-Bernardo G., Co-diseñador del reto.