



# Goal StadiumM



# TABLA DE CONTENIDO

GOAL STADIUM	01
DEMOGRAFÍA & SOSTENIBILIDAD A LARGO PLAZO	02
MAPA VIAL	03
TOKEN GOAL	04
PLAY TO EARN	05
FARMING	06
STAKING	07
PENALTIS	08
BOTAS, PELOTAS Y BEBIDAS ENERGETICAS	09
CAJAS RNG	10
CARTAS	11
MODALIDAD ESTADIOS	12
MODALIDAD ENTRENADOR	13
MODALIDAD REPRESENTANTE	14
MODALIDAD PROPIETARIO DE EQUIPOS "PRESIDENTE"	15
MODALIDAD APUESTAS DEPORTIVAS	16



# Goal StadiuM

"Goal StadiuM", un juego global inspirado en las más puras y grandiosas ligas del panorama futbolístico internacional actual, que proporciona una experiencia de juego totalmente nueva y muy original que irá evolucionando día a día la experiencia inmersiva en un entorno digital perfectamente diseñado para acumular valor en la red, proporcionando una experiencia de juego única a la vez que se consiguen recompensas cuantiosas e increíbles a través de Play to Earn. Con perspectiva en tercera persona que llega para revolucionar el panorama digital del Deporte Rey a nivel mundial, con integración de la última tecnología blockchain "NFT" ejecutada en "Binance Smart Chain" (BSC) que, posteriormente, se migrará a "NDL RETIS", una red que permite hasta 136K transacciones por segundo y que representa un coste de "GAS" muy inferior a "BSC". Además "NDL RETIS" cuenta con más de 20 funciones adicionales que con "BSC" no se tendría y que presentaremos con todo detalle a través del responsable de "ByEvolutions" próximamente con el primer juego "Play to Earn" en su Red RETIS.

Por su diseño en formato de juego competitivo de máximo nivel basado en habilidades, experiencia, estrategias y niveles de los usuarios, la inmersión en el entorno digital especialmente diseñado y abierto con cada vez más participantes, y su constante evolución, será clave para contribuir a su estabilidad y crecimiento exponencial.

Para contribuir a esta tasa de éxito asegurado y evolución del entorno en cuanto a ofrecer una experiencia de juego definitiva, cada usuario podrá elegir entre diferentes fases roles como ser jugador, representante, entrenador, propietario de los estadios en los que se juega e incluso ser dueño y gestor de equipos.

Apostando por la siguiente generación de juegos de entretenimiento en este formato. "Goal StadiuM" ofrece una experiencia 3x1, es decir 3 juegos Play to Earn desarrollados en Unreal Engine en los que participar a la vez.



Primera fase - Goal StadiuM Penaltis en 3D.

Segunda fase - Goal StadiuM Cards. (Juega la Liga)

Tercera fase - Goal StadiuM VR. (Futbol Metaverso)





# Demografía & Sostenibilidad a largo plazo

"GoaL StadiuM" recompensa con créditos "GLS" a los usuarios según el tiempo y la dedicación que emplean farmeando, jugando y por su crecimiento en los diferentes entornos del ecosistema digital del juego.

Los créditos "GLS" tienen un valor interno en el juego y solo se utilizarán para asignar las recompensas a los usuarios, pudiendo canjearlos posteriormente por la criptomoneda "GoaL".

Conversión a Criptomoneda:

1 GoaL = 10 GLS

12 GLS = 1 GoaL

**En el juego se contará con la presencia del "Oráculo", que permitirá regular la variación de la conversión de GLS a GoaL en función de la revalorización del token en el mercado de las criptomonedas. Cada horquilla de precio ajustará el valor del intercambio interno. Una vez que tengan en su billetera el token GoaL, no le afectarán los cambios. Los precios de la tienda se sincronizan con un valor fijo en BUSD.**

Los créditos "GLS" se podrán usar en la tienda y marketplace para comprar y vender artículos y equipamientos o packs, incluidos los personajes y taquillas sorpresa, que podrán adicionalmente comprarse en la web con "GoaL".

El juego deposita en la cuenta del usuario las recompensas en créditos "GLS", que podrán ser comprados en la tienda los artículos, equipamientos o packs especiales para usar en las diferentes partes del juego (cajas, balones, botas, bebidas energéticas, equipaciones especiales...) , en la sección de Marketplace se pueden comprar y vender estos artículos a la vez. A continuación, el usuario podrá ejecutar la conversión de sus créditos "GLS" a "GoaL", la criptomoneda oficial del universo "GoaL StadiuM", con la que comprar los personajes (jugadores) , también desde el Marketplace.

El crecimiento de la cantidad de usuarios para las ligas es un factor determinante para el propio ecosistema de "GoaL StadiuM". Para asegurar esto, "GoaL StadiuM" proporcionará y facilitará diferentes formatos para establecer sinergias entre usuarios y a nivel individual de usuario, creando un universo de posibles operaciones comerciales digitales, mercados digitales de objetos y packs, salas de conferencias virtuales entre usuarios, gestionar el marketing de tu propio equipo, mejorando la jugabilidad e incluso futuros acuerdos cooperativos entre clubes y equipos. De esta forma el entorno será tan grande que crecerá de forma global y segura.

Para asegurar una trayectoria real operativa de funcionamiento del juego a largo plazo, el equipo de "GoaL StadiuM" se sostiene en dos pilares básicos que aseguran la continuidad y evolución constante:

⚽ Añadir utilidades adicionales a GoaL StadiuM como penaltis, tiros a puerta, saques de córner, copas, apuestas en quiniela...

⚽ A lo largo de las actualizaciones del juego irán apareciendo nuevas formas de jugabilidad y nuevos tipos de ligas completamente innovadoras.

La economía de "GoaL StadiuM" depende del crecimiento del propio ecosistema con el aumento de nuevos usuarios que adquirirán "GoaL" para empezar. Su precio y su rentabilidad son determinados por la demanda de los futuros compradores.

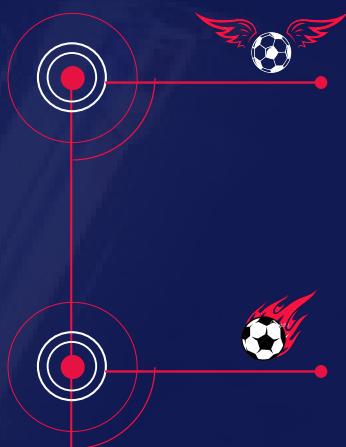
A medida que el ecosistema crezca, aparecerán nuevos nichos de rentabilidad a través de patrocinios publicitarios de marcas deportivas, así como otras estrategias comerciales que repercutirán en los usuarios y sus cuentas.

El objetivo de "GoaL StadiuM" es conseguir un universo deportivo global y en expansión donde toda la comunidad disfrute jugando en un entorno Play to Earn estable y autosuficiente.





# MAPA VIAL



## FASE I (T2 2021)

- Nombre oficial del juego "GoaL Stadium". ✓
- Equipo e instalaciones. ✓
- Creación del WhitePaper y RoadMap. ✓

## FASE I (T3 2021)

- Lanzamiento oficial de la página web. ✓
- Creación de la moneda interna GLS. ✓
- Creación del Token en la blockchain. ✓
- Auditoría del Token ✓
- Telegram ✓
- Discord ✓
- Twitter
- Listado del token en Pancake Swap y otros exchanges. ✓
- Lanzamiento del token en Pancake Swap. ✓
- Preventa privada 11 Noviembre 2021 de NFTs Game Personajes. 50% de descuento. (19:30 Horas UTC) ✓
- Preventa pública 14 Noviembre 2021 de NFTs Game Personajes. 25% de descuento. (19:30 Horas UTC) ✓
- Preventa pública 16 Noviembre 2021 de NFTs Game Personajes. 15% de descuento. (19:30 Horas UTC) ✓
- Preventa pública 18 Noviembre 2021 de NFTs Game Personajes. 10% de descuento. (19:30 Horas UTC) ✓
- Preventa privada 19 Noviembre de Token GoaL a \$0,04. (19:30 Horas UTC) ✓
- Preventa pública 21 Noviembre de Token GoaL a \$0.06. (19:30 Horas UTC) ✓
- Apertura del modo Farming "entrenamientos". ✓

- Staking.
- Apertura del Marketplace NFTs Game.
- Lanzamiento de la versión beta de Penaltis 3D, previa Demo una vez listado el Token Goal. ✓
- Lanzamiento del juego de Penaltis 3D PVE. ✓



## FASE II (T2 2022)

- Game 2 (Card game).
- Primera temporada del campeonato.
- Lanzamiento de Free to Play con celebraciones de Copas.



## FASE III (T4 2022)

- Lanzamiento del juego de la Liga en Realidad Virtual.
- Diferentes etapas en el mapa vial, incorporación de marcas deportivas en estadios, camisetas de equipos.





# Token GoaL

El sistema de transacciones en línea de "GoaL StadiuM" está basado en el protocolo BEP-20 / NDL RETIS que permite autorizar la ejecución de las transacciones con el Token "GoaL" donde los usuarios pueden reclamar sus recompensas del juego.

"GoaL StadiuM" proporciona a todos los usuarios los incentivos necesarios a su alcance para asegurar una experiencia divertida y novedosa de forma continuada, con evoluciones y actualizaciones constantes en el juego. Uno de los principales objetivos es conseguir crear y evolucionar un juego online estable y de proyección ascendente Play to Earn, donde los jugadores pueden reclamar las recompensas de los ingresos generados por las interacciones de las transacciones de mercado.

Se añadirán progresivamente más líneas de juego implementando diferentes vías de venta de accesorios y dispositivos para acceder a jugar a las finales de penaltis con realidad virtual, compra de equipación real del juego en el Marketplace, personalizaciones de jugadores, apuestas en quinielas, traspasos de jugadores por temporadas, tasas de licencias de estadios, eventos deportivos patrocinados por las marcas fuera de las ligas y más sorpresas ya planificadas en las diferentes fases de implantación del juego a medida que vaya creciendo.

Etapas de planificación: Se han establecido diferentes etapas programadas para activarlas secuencialmente según vayan cumpliendo los requisitos de buen funcionamiento hasta liberar el 100% de los Token adquiridos en Preventa.

- 1** ETAPA: Liberalización del 25% una vez listado en Pancake Swap.
- 2** ETAPA: Liberalización del siguiente 25% (transcurridos 30 días después de la 1<sup>a</sup> Etapa).
- 3** ETAPA: Liberalización del siguiente 25% (transcurridos 30 días después de la 2<sup>a</sup> Etapa).
- 4** ETAPA: Liberalización del siguiente 25% (transcurridos 30 días después de la 3<sup>a</sup> Etapa).

De esta forma se asegura una liberalización del 100% transcurridos 90 días desde la recepción de los tokens de la primera etapa.

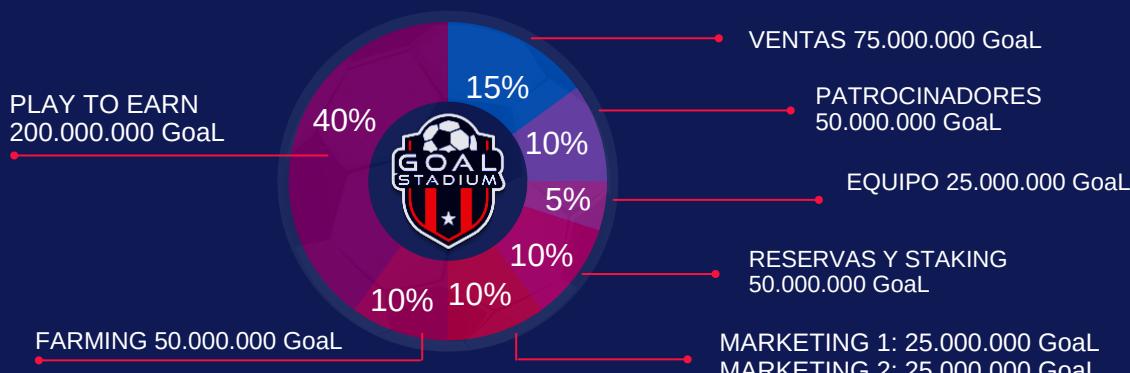


A través de nuestros canales oficiales, desde "Goal StadiumM" se emitirá un comunicado diario con las ventas máximas diarias de token Goal por billetera e informaremos sobre las variaciones en las compras, si estas se produjeran, ya que las compras máximas están limitadas al 0,1% del total del suply para evitar la desestabilización del valor de nuestra criptomoneda Goal.

Las ventas del Token Goal estaran sujetas a un impuesto del 30% en Enero de 2022, 20% en Febrero y a partir del 1 de Marzo un 15%. Dentro del juego el impuesto será del 4/7%.

## Token Distribución

Goal StadiuM	%	Goal
VENTAS (Y PREVENTAS)	15%	75.000.000 Goal
PATROCINADORES	10%	50.000.000 Goal
EQUIPO	5%	25.000.000 Goal
RESERVAS	5%	25.000.000 Goal
STAKING	5%	25.000.000 Goal
MARKETING (M1 50% Y M2 50%)	10%	50.000.000 Goal
FARMING	10%	50.000.000 Goal
PLAY TO EARN	40%	200.000.000 Goal
TOKENOMICS BEP-20/RETIS	100%	500.000.000 Goal



En "Goal StadiumM" cada apartado del sistema de la distribución del Token contará con su propia wallet.

Los apartados de "Equipo", "Youtubers/Influencers" (Marketing 2) y "Patrocinadores", recibirán un porcentaje fijo definido en la distribución del Token del total recaudado que se genere con las preventas y ventas de la tienda. Dichos porcentajes permanecerán bloqueados automáticamente durante un periodo de entre 24 a 30 meses, permitiendo retirar diariamente las cantidades correspondientes. Estas cantidades contarán con la restriccion de poder retirarlas a diario proporcionalmente hasta alcanzar el 100% de la cantidad que corresponda en cada caso.

Las diferentes wallets, una vez desbloqueados los tokens de la mensualidad, tambien tendrán la misma penalización que el resto de usuarios en Goal StadiumM. Estas restricciones y sistema de retirada tienen como denominador común alcanzar el objetivo de contribuir a la estabilidad del ecosistema "Goal StadiumM" y garantizar la equidad de los derechos de adquisición necesaria para los usuarios de la comunidad.



# Play to Earn



Farmeando con los jugadores mientras entrena con toques de balón.

1. Play to Earn con el lanzamiento de penaltis 3D (GAME 1)
2. Play to Earn con las cartas de los jugadores. JUEGA LA LIGA (GAME 2).
3. Play to Earn con la participación en ligas 2D, 3D (GAME 2) , METAVERSO RV (GAME 3).



Para participar, los usuarios deben comprar un personaje en el Marketplace de "GoaL StadiuM" con el que poder entrenar o jugar a los diferentes retos ofrecidos e ir perfeccionando sus habilidades y mejorando sus niveles.

Contrato Oficial "GoaL StadiuM":

El objetivo para ganar el máximo de "GoaL" se centra en formar el mejor equipo posible con las mejores prestaciones y niveles de sus jugadores para poder obtener las mejores recompensas y resultados en cada reto.

Utilizaremos "GoaL StadiuM" para ganar recompensas dentro del ecosistema virtual que ofrece el juego con diferentes retos:

1. Farmeando con los entrenamientos.
2. Participando en eventos, partidos y ligas.
3. Comerciando en el Marketplace.



Conforme se vayan anexando nuevas partes del juego ya previstas, incrementará el número de jugadores, que a su vez hará que las asignaciones de recompensas aumenten.

Conforme "GoaL StadiuM" vaya ampliando nuevos retos o formatos de juego ya planificados en cada fase, se incrementará el número de jugadores, lo que se traducirá en el aumento de las asignaciones y al valor de las recompensas disponibles para los usuarios ganadores.

Cuantos más jugadores participen en el juego, más valor se agrega a la red y con ello se conseguirán más recompensas.

1. Cantidad de Token para recompensas: 200.000.000 GOAL.
2. Porcentaje de la oferta total de Tokens: 40%.
3. Token interno del token : GLS (1 GoaL = 10 GLS / 12 GLS = 1 GOAL).



1. Staking : 5% . 25.000.000 GoaL
2. Farming : 10%. 50.000.000 GoaL





# ENTRENAMIENTOS (FARMING)

Los usuarios, tras adquirir sus Jugadores desde el Marketplace de entre las tres divisiones disponibles pueden comenzar a farmear colocando a todos sus jugadores a entrenar a la vez y las veces que quiera para coger experiencia de juego subiendo de nivel al entrenar con "Toques de Balón", para aumentar por jugador sus habilidades de Fuerza y Precisión.

Para empezar a entrenar, el usuario entra en su inventario, escoge sus jugadores y directamente empiezan a entrenar. En la etapa de "Entrenamientos con toques del balón", el usuario dispone de cuatro sesiones en las que puede obtener Fuerza y Precisión mientras mantiene el balón en el aire, golpeándolo con toques de balón con el pie, rodilla, hombros y cabeza.

El acceso a la fase de entrenamiento "farmeo" y obtención de experiencia para subir las habilidades de Fuerza y Precisión será limitado, así como también el tiempo de farmeo. Una vez obtenido el máximo nivel de las características del personaje en cuanto a Fuerza y Precisión, se comenzará a obtener recompensas GoAL con farmeo de manera limitada (ver tokenomics). Estas recompensas de farming corresponden al 0.0173% por hora con respecto al precio del jugador adquirido.

En el momento en el que cumple el tiempo de espera para la tanda de Penaltis puede retirar a sus jugadores del entrenamiento, saltar al campo para jugar, pausando el farmeo de dicho jugador, que una vez ejecutados los penaltis podrá reanudar de nuevo los entrenamientos del jugador/es.

## Niveles de Fuerza y Precisión:

**1<sup>a</sup> División.** - El jugador empieza con un 50% de probabilidad de ganar. Mediante el farming, la probabilidad de anotar un gol subirá hasta alcanzar un máximo de 90%.

**2<sup>a</sup> División.** - El jugador empieza con un 40% de probabilidad de ganar. Mediante el farming, la probabilidad de anotar un gol subirá hasta alcanzar un máximo de 80%.

**3<sup>a</sup> División.** - El jugador empieza con un 30% de probabilidad de ganar. Mediante el farming, la probabilidad de anotar un gol subirá hasta alcanzar un máximo de 70%.

Por cada hora de farmeo, la fuerza y la precisión suben un 0.027%.

# STAKING



## INVEST AN AMOUNT

Choose the time,  
More time=More Earnings

7 Days      3 Months      1 Year  
1 Month      6 Months

You Choose



THE AMOUNT TO INVEST



30%



En "GoaL Stadium", los usuarios pueden comprar tokens GoaL y hacer Staking. Según el número de "GoaL" y el tiempo que los usuarios conserven tokens en la comunidad del juego, recibirán recompensas, lo que garantiza generar más tokens y revalorizar el juego.

Sabemos de la importancia de los Holders en nuestro universo "GoaL Stadium", por ello, todos aquellos que apuestan por el juego y el token, serán recompensados con un alto porcentaje de recompensas:

- 300% 1 año
- 120% 6 meses
- 50% 3 meses
- 20% 1 mes
- 7% 15 días
- 3% 7 días

"GoaL" es el token principal en los diferentes juegos, actualizaciones y evoluciones que se lanzan desde nuestra plataforma de forma progresiva. Todos los juegos incluidos en el Metaverso serán adquiridos y monetizados únicamente por la criptomonedra "GoaL".

HAZ CLICK !!! Y HOLDEA !!!!

# PENALTIS 3D (GAME I)

Cada usuario podrá comprar en el Marketplace los jugadores (personajes) categorizados según sus divisiones y niveles.

Primera división: Se lanzan 4 penaltis a puerta cada 4 horas (24 penaltis/día).

Segunda división: Se lanzan 2 penaltis a puerta cada 4 horas (12 penaltis/día).

Tercera división: Se lanza 1 penalti a puerta cada 4 horas (6 penaltis/día).



## Recompensas (GLS) por gol anotado

Divisions	Lvl 1	Lvl 2	Lvl 3	Lvl 4	Lvl 5	Lvl 6	Lvl 7	Lvl 8	Lvl 9	Lvl 10
1 <sup>a</sup>	1,234.57	1,543.21	2,160.49	2,777.78	3,703.70					
2 <sup>a</sup>	1,003.09	1,080.25	1,157.41	1,311.73	1,466.05	1,620.37	1,929.01	2,314.81		
3 <sup>a</sup>	61.73	123.46	246.91	308.64	617.28	925.93	1,234.57	1,543.21	1,851.85	2,469.14

Esta tabla esta basada en el precio de GOAL en 0.06 BUSD. Las recompensas fluctuarán a si lo determine el Oraculo (que se basa en el precio de mercado, a tiempo real).

En el juego de penaltis el usuario selecciona una de las nueve posiciones marcadas para el lanzamiento de penalti en la portería desde la que va a tirar, una vez seleccionada la zona desde la que se lanzará, se graduará la potencia del disparo mediante una barra de potencia que oscila de más a menos teniendo que pulsar la barra espaciadora mientras oscila. Una vez obtenida la potencia de disparo, se ejecutará el tiro de penalti.

Tras cada gol obtenido, el usuario recibirá recompensas que variarán en importancia y cuantía según el nivel del jugador del usuario. Los niveles de los jugadores aumentarán con cada gol obtenido en tandas de penaltis necesarios para obtener cada nivel extra.

Una vez alcanzado el nivel máximo de cada jugador, sólo se podrán obtener más recompensas en los penaltis adquiriendo previamente equipamiento de botas y pelotas en el Marketplace. De esta forma, cuanto más equipamiento se adquiera (pelotas, botas, bebidas energéticas...), más se acortarán los plazos entre penalti y penalti.

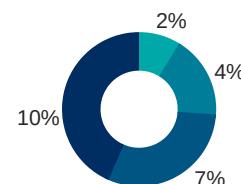
Recompensas (GLS): según el nivel del jugador se obtendrán mayores o menores cantidades de "GLS" con cada gol anotado.

Las probabilidades de anotar el gol aumentan adicionalmente según las características base del jugador: Fuerza y Precisión (Farming), y de los complementos equipados.

# CARACTERÍSTICAS DE EQUIPAMIENTO BOTAS, PELOTAS Y BEBIDAS

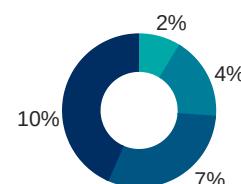
**Botas:** Proporciona fuerza adicional al jugador, diferenciadas en distintos colores según la fuerza adicional que proporcionan. Las botas tienen un uso limitado por el desgaste, estas permiten mejorar el desgaste cambiando los tacos.

- Botas Naranja. Permite aumentar la fuerza en un 2%.
- Botas Verdes. Permite aumentar la fuerza en un 4%.
- Botas Plata. Permite aumentar la fuerza en un 7%.
- Botas Doradas. Permite aumentar la fuerza en un 10%.



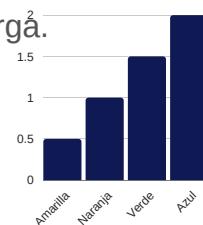
**Pelotas:** Proporcionan un porcentaje de precisión adicional en el lanzamiento al jugador, diferenciadas en distintos colores según el porcentaje de precisión adicional que proporcionan. Las pelotas tienen un uso limitado por el desgaste, estas permiten mejorar el desgaste con cremas/unguentos.

- Balones Naranja. Permite aumentar la precisión en un 2%.
- Balones Azules. Permite aumentar la precisión en un 4%.
- Balones Plata. Permite aumentar la precisión en un 7%.
- Balones Dorados. Permite aumentar la precisión en un 10%



**Bebidas Energéticas:** Hace que tú jugador se recupere antes y se acorte el tiempo de espera entre tandas de lanzamiento de penaltis que corresponden diariamente. Una vez se usan tienen una duración de efecto de 7 días.

- Botella Amarilla. Permite acortar los tiempos en 0,5 horas por recarga<sup>2</sup>.
- Botella Naranja. Permite acortar los tiempos en 1 hora.
- Botella Verde. Permite acortar los tiempos en 1,5 horas.
- Botella Azul. Permite acortar los tiempos en 2 horas..



**Aviso importante:** El mantenimiento y reposición de las botas, pelotas y bebidas variarán en función del valor del token en el momento de la compra.

# CAJAS RNG

Las “Cajas RNG” se adquieren en el Marketplace, adquiriendo estas cajas se podrán obtener jugadores nuevos de las tres divisiones. Estas cajas están clasificadas en diferentes colores: Dorado, Plata y Bronce, según el color de cada caja, proporcionará más o menos posibilidades de que pueda salir un jugador de primera división.

Según la división y el nivel en el que se encuentre el usuario y el nivel y división de cada jugador que maneje el usuario, hará que aumente el porcentaje de que salga un jugador de primera división con nivel aleatorio.

## Probabilidades con las Cajas Doradas

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Primera División” es de un 70 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1.	60%
de Nivel 2.	15%
de Nivel 3.	14%
de Nivel 4.	10%
de Nivel 5.	1%

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Segunda División” es de un 15 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1 a 3.	2%
de Nivel 4 a 5.	3%
de Nivel 6.	5%
de Nivel 7.	15%
de Nivel 8.	75%

Las Probabilidades de que te toque un jugador de “Tercera División” es de un 15 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1 a 5.	2%
de Nivel 6 a 7.	2%
de Nivel 8.	5%
de Nivel 9.	9%
de Nivel 10.	85%

## Probabilidades con las Cajas Plateadas

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Primera División” es de un 10 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1.	50%
de Nivel 2.	25%
de Nivel 3.	15%
de Nivel 4.	9.9%
de Nivel 5	0.1%

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Segunda División” es de un 70 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1 a 3.	5%
de Nivel 4 a 5.	7%
de Nivel 6.	8%
de Nivel 7.	15%
de Nivel 8.	65%

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Tercera División” es de un 20 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1 a 5.	1%
de Nivel 6 a 7.	2%
de Nivel 8.	5%
de Nivel 9.	7%
de Nivel 10.	85%

## Probabilidades con las Cajas de Bronce:

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Primera División” es de un 1 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1.	75%
de Nivel 2.	15%
de Nivel 3.	7%
de Nivel 4.	4%
de Nivel 5.	0%

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Segunda División” es de un 10 % y el nivel podrá salir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1 a 3.	75%
de Nivel 4 a 5.	15%
de Nivel 6.	5%
de Nivel 7.	3%
de Nivel 8.	2%

Las probabilidades de que te toque un jugador de “Tercera División” es de un 89 % y el nivel podrá subir en los diferentes porcentajes:

de Nivel 1 a 5.	40%
de Nivel 6 a 7.	25%
de Nivel 8.	15%
de Nivel 9.	10%
de Nivel 10.	10%



## CARTAS (GAME 2)

“GoaL StadiuM” Cards. NFT (ERC-721) coleccionables. Los usuarios podrán intercambiar sus cartas dentro del juego con otros usuarios para jugar la Liga “Play to Earn” o comprar y vender fuera de “GoaL StadiuM” en diferentes plataformas como OpenSea, SuperRare, etc.

El usuario podrá escoger de entre sus cartas de personajes/jugadores adquiridas previamente en el Marketplace a sus jugadores arrastrando al campo de juego la Carta escogida según la demarcación que le corresponda.

Las demarcaciones serán las siguientes :

P (Portero) DF (Defensa) C (Centrocampista) DL (Delantero).

Para comenzar a jugar, el usuario debe contar con un mínimo de 11 y con un máximo de 24 personajes/ jugadores en tu plantilla.

En el marcador se podrá ver la suma de las características del equipo escogido por el usuario (velocidad, potencia, habilidad, resistencia, técnica y motivación). Estas Características variarán según las cartas escogidas por el usuario sumando las puntuaciones individuales de cada personaje/jugador, resultando un mayor porcentaje de probabilidad para ganar los partidos.

El usuario puede cambiar la configuración de equipo según se coloquen más o menos defensas, centrales y delanteros. Al inicio el juego proporciona una configuración predeterminada por defecto que podrá cambiarse a elección del usuario arrastrando los jugadores a las posiciones definidas en el terreno de juego. Tal como se ha comentado anteriormente, esta configuración de equipo resultante de la suma de las características de cada jugador, aumentará las probabilidades de ganar el encuentro y el porcentaje de victorias. Todo es cuestión de configurar la mejor alineación para el equipo.

“GoaL StadiuM” cuenta con diferentes configuraciones de equipos predeterminadas con estadísticas únicas debido a las características y niveles de cada jugador que permitirán al usuario crear diferentes estrategias de juego.

En las “Preventas” los usuarios cuentan con descuentos en los precios de los sobres donde aparecen personajes sorpresa. Estas “Preventas”, una vez concluidas, darán paso al inicio del juego “Free to Earn”.

El Juego de la Liga “Free to Earn” premiará a los ganadores del campeonato de cada División cuantiosos premios en cantidades de “GoaL”.



- 1 M GoaL Primera División.
- 500 K GoaL Segunda División.
- 200 K GoaL Tercera División.
- 50 K GoaL Free División.

Por cada encuentro ganado se reciben recompensas en GLS, En los encuentros PvP (entrenamientos) diarios se acumularán recompensas y aumentarán las características de los jugadores para ser más competitivos al jugar en los encuentros de la Liga (fines de semana) 2 partidos oficiales.

En todo momento se tendrá acceso a las clasificaciones en las ligas de las diferentes divisiones y grupos.



# ESTADIOS

"GoAL StadiuM" añade otro elemento de entretenimiento como son los estadios de fútbol de diferentes divisiones, en los que todos los usuarios pueden participar con sus equipos. Estos espacios de juego están diseñados para tener su propia posibilidad de crecimiento y evolución dando al usuario el control de su desarrollo con sus retos a conseguir para recibir mejores recompensas.

Los Estadios de fútbol tienen tres categorías (primera, segunda y tercera división) y diferentes niveles de infraestructura, estas dos características (división y nivel) conforman el potencial del Estadio (como pasa con los jugadores). Un Estadio evoluciona en sus características con una mayor participación de los usuarios en entrenos y tandas de penaltis dentro del terreno de juego y con la celebración de partidos de liga y eventos que hacen aumentar el aforo y el nivel según las participaciones para conseguir el máximo nivel de motivación.

La Motivación será una de las claves principales para que tus jugadores aporten mayor porcentaje de partidos ganados en tus futuros encuentros.

## NIVELES SEGÚN CATEGORÍAS:

Estadios de tercera división:

Nivel 3 Aforo de 20.000 espectadores.	(10/20% Motivación)
Nivel 2 Aforo de 25.000 espectadores.	( 30/60% )
Nivel 1 Aforo de 30.000 espectadores.	(70/100%)

Estadios de segunda división:

Nivel 3 Aforo de 35.000 espectadores.	( 10/20% Motivación )
Nivel 2 Aforo de 40.000 espectadores.	( 30/60% )
Nivel 1 Aforo de 45.000 espectadores.	( 70/100% )

Estadios de primera división:

Nivel 3 Aforo de 50.000 espectadores.	( 10/20% Motivación )
Nivel 2 Aforo de 75.000 espectadores.	( 30/60% )
Nivel 1 Aforo de 100.000 espectadores.	( 70/100% )

## GAME METAVERSO

“GoaL StadiuM” ofrece hasta seis formas diferentes de jugabilidad, en esta fase más avanzada del juego, el usuario tiene el control para elegir el personaje con el que se quiere comenzar a jugar y que más se adapte a las necesidades y requisitos que se desee, accediendo a un mundo virtual en expansión continua y deleitarse participando activamente en unas fascinantes temporadas de diferentes competiciones en los campeonatos, ligas y copas acumulando sorteos, premios y sorpresas sorprendentes para los usuarios que entren en el Metaverso. Además se obtendrán recompensas en “GLS” y “GoaL” de diferentes formas.

En el Marketplace de “GoaL StadiuM” los usuarios pueden adquirir desde una amplia diversidad de Estadios de fútbol de diferentes categorías, hasta la opción de comprar cualquier jugador, entrenador, presidente de club..., vender y aceptar ofertas por sus jugadores, hacer cesiones de jugadores, alquilar equipos o instalaciones o comprar otros jugadores para completar plantillas que conformen 22 jugadores. Los usuarios pueden gestionar diferentes opciones de obtener ingresos por publicidad en las vallas dentro del campo, en las camisetas, en los vídeo marcadores, etc.

El ecosistema dentro del Metaverso está especialmente diseñado para ofrecer retos y entretenimiento continuado que incita a los usuarios a querer jugar para convertirse en el mejor competidor de cada encuentro, ya que existe una cantidad definida y muy importante de tokens para los primeros clasificados en las diferentes listas de posición por categorías de cada personajes y rol en el juego.

Las modalidades de Presidente, Representantes y Casa de Apuestas están limitadas según el número de jugadores activos en las diferentes divisiones y competiciones.





## MODALIDAD PRESIDENTE

“GoaL StadiuM” ofrece a los usuarios la posibilidad de adoptar el papel como dueño de un club de fútbol, que, como Presidente de un club, permite realizar acciones tales como contratar entrenadores, hacer los fichajes para el equipo gestionando los traspasos de los jugadores o decidir sobre las cesiones de jugadores a otros clubes.

En esta modalidad, para obtener la máxima rentabilidad del club, cada usuario tiene que asegurar buenos fichajes para crear una plantilla competitiva. Además esta modalidad ofrece gran variedad de opciones como poder alquilar los bajos comerciales del Estadio del club a terceros para generar ingresos en formato de “Recompensas”, celebrar presentaciones o incluso utilizar sus instalaciones como centro de negocios independientes como la venta de boletos en sus establecimientos habilitados para tales funciones. Incluso se puede especular con los Despachos destinandolos a diferentes funciones como la de recursos humanos donde contratar el personal, dirección del Estadio y alquiler para equipos, etc.

# MODALIDAD ENTRENADOR

“GoaL StadiuM” incluye la modalidad de juego “Entrenador”. Una modalidad que cuenta con diferentes perfiles de entrenador según estrategias de juego o características más o menos ofensivas o defensivas. La modalidad cuenta con entrenadores exclusivos por divisiones. Los entrenadores base se pueden adquirir en el Marketplace, exceptuando los entrenadores premium que vienen en las cajas o packs exclusivos. En esta modalidad los usuarios tienen dos formas de farmear, con “Estrategias” de partidos y con “Entrenamientos”:

- Estrategias: El entrenador recibe recompensas mientras el equipo fomea estableciendo estrategias y jugadas de cara al adversario con cientos de posibles combinaciones según las características de los jugadores con los que se configure su estrategia.
- Entrenamientos: El entrenador será el encargado de nombrar un jugador como capitán del equipo, motivar con charlas y controlar el proceso y la evolución de entrenamiento de sus jugadores mientras sus equipos se concentran para entrenar. De esta forma se obtendrán recompensas por crear un equipo sólido y por subir el nivel de las características de sus jugadores. Se van desbloqueando las diferentes fases de entrenamiento según aumenten las características de los jugadores. Tiro de Penaltis, carreras de velocidad, saque de puerta para porteros y defensas, saques de banda, tiro de corners, remates de cabeza, golpeo de faltas, etc.





## MODALIDAD JUGADOR

El usuario puede escoger el jugador y crear su propio avatar, personalizando su perfil y aspecto de jugador con varios ítems como demarcación, altura, peso, nivel, división, etc. Cada jugador tiene que cumplir con los entrenamientos diarios, llegar puntual a los meeting, conseguir las recompensas "GLS" para cada evento. Tras subir el nivel de las características en los diferentes formatos de entrenamientos; penaltis, faltas, córner, carreras, habilidad y control del balón, se obtendrán los mejores productos para aumentar las probabilidades de tener más precisión, velocidad, habilidad, técnica, fuerza y resistencia.

Es de vital importancia cumplir con todo ello, ya que además de obtener recompensas diarias también podrá ser convocado en un proceso aleatorio por su entrenador para los diferentes encuentros del fin de semana (mayores recompensas). Lo que garantiza que los entrenadores sean justos a la hora de escoger su 11 de preferencia con el que ganar los encuentros y por lo tanto obtener mejores recompensas.

## MODALIDAD MASAJISTA

Todos los clubes de “GoaL StadiuM” cuentan con masajista responsable del mantenimiento y mejora física de los jugadores de la plantilla. Se cuenta con diferentes tipos de intervenciones como masajes para relajar los músculos, hacer algún vendaje e incluso dar las bebidas energéticas a los jugadores con más cansancio, dentro del terreno de juego o vestuarios.

El masajista es responsable de diferentes tareas diarias (que aportan recompensas), realizarlas será de vital importancia para el club ya que sin ellas los jugadores podrían tener más lesiones y no poder cumplir con sus entrenamientos y partidos lo cuál les puede llevar a no obtener sus ganancias haciendo descender la puntuación general del equipo. La figura del masajista, aun no siendo muy visible, es primordial dentro de cualquier vestuario de un equipo de fútbol.



# MODALIDAD REPRESENTANTE

En "GoAL StadiuM" los usuarios contribuyen al sistema de una forma lineal y paralela en las diferentes formas de conseguir recompensas con las que obtener cantidades virtuales en "GLS" o "GoAL" jugando en cada uno de los modos de competición disponibles en los diferentes escenarios. Esta experiencia de juego se traduce en que el juego sea más dinámico y divertido. El objetivo es proporcionar entretenimiento de alto nivel deportivo mientras juegan y ganan recompensas.

En este caso para poder jugar con la figura de Representante de futbolistas tiene que adquirirse una licencia dentro del Marketplace, pudiendo escoger entre las de las diferentes divisiones con las que poder trabajar.

Se tienen que hacer propuestas a jugadores para tenerlos dentro de la cartera (inventario), llegar a acuerdos con ellos, ya que el representante cobrará sus recompensas cuando sea convocado para los encuentros y cuando sean vendidos. Las ventas de los jugadores son aleatorias y serán los presidentes quienes acepten en conjunto las ventas o compras de los jugadores de la plantilla de su club.



## MODALIDAD APUESTAS DEPORTIVAS

El usuario tiene la posibilidad de ser parte del ecosistema del juego con las apuestas deportivas de los encuentros del fin de semana, donde habrá un fondo común que sale de la quema de todos los tokens fungibles “GLS” que se emplean en cada una de las transacciones de venta de “GLS” a “GoaL” y de “GoaL” a cualquier otro token.

El bote acumulado, se repartirá en dos partes:

- Una parte entre todos los que hayan realizado sus apuestas al comprar sus boletos con un resultado definido.
- Otra parte se la llevarán los ganadores con el acierto del resultado para obtener sus Tokens GLS.