# Introducción

Este documento define la dinámica del juego «Jugador número 12». En él, están recogidos todos los aspectos relevantes del juego y cómo funcionan. Intentamos que esté explicado el juego para que una persona que no lo conozca lo entienda y lo pueda jugar.

# Índice

[1. Presentación](#h.k7ra0ryd4w6k)

2[. Personajes](#h.mtxt54w03ii2)

[El ultra](#h.2u6cx2pbiwer)

[La movedora de masas](#h.pnop4erfaxfs)

[El empresario](#h.f5yzgbm5fokp)

3[. Afición](#h.anq7i0r1aw97)

4[. Recursos](#h.dqhb0nmp1qm6)

4[.1 Dinero](#h.plbovk2pbo07)

4[.2 Ánimo](#h.flr2j01ie0ip)

4[.3 Influencia](#h.nwxdrh9453gn)

5[. Acciones](#h.p1qdeztta4ge)

6[. Árbol de habilidades, nivel y experiencia](#h.nriknbc2uhoy)

7[. El partid](#h.n5tclj8ce270)o

## 

# 

# 

# 

# 

## 1. Presentación

«**Jugador número 12**» se puede clasificar como un juego de estrategia multijugador, orientado a un público no necesariamente aficionado al fútbol. La temática se centra en la gestión de los aficionados de un equipo.

«Jugador número 12» pondrá al usuario en la piel de un hincha de fútbol permitiéndole organizar la afición de su equipo.

Para ello, el jugador tendrá la posibilidad de escoger uno de los tres perfilesdisponibles:

* *El* ***ultra***, que con su espíritu conformará la primera línea de apoyo al equipo.
* *La* ***movedora de masas***,que intentará conseguir llenar los estadios.
* *El* ***empresario***,que representa las luchas en los despachos manejando grandes cantidades de dinero.

Acto seguido, el jugador deberá elegir a qué afición unirse: comenzar en solitario con un equipo que cuente con pocos seguidores, y llevarlo hasta la cima, o agruparse con sus amigos en uno de los grandes y mantener la categoría.

Una vez elegido el equipo el usuario tendrá la opción de proponer acciones para preparar el partido con la afición o podrá decidir poner recursos en alguna acción ya propuesta, de esta forma apoyará al equipo para permitirle ganar el siguiente partido

Dentro del juego, el jugador encontrará a su disposición tres recursos bien distinguidos:

* *El* ***ánimo***, o capacidad que tiene un hincha para animar.
* *La* ***influencia***, que refleja el renombre del hincha en la sociedad.
  + *El* ***dinero***, que se irá incrementando con el tiempo y permitirá comprar diversos objetos.

Una vez haya hecho acopio de recursos el jugador podrá gastarlos para apoyar a su equipo y hacerle ganar el próximo partido. Podrá gastar los recursos en distintos eventos convocados por él mismo o por integrantes de su afición.

Gástate el sueldo en una entrada vip, pintate el cuerpo con los colores de tu equipo o, con ayuda de tus camaradas, haz la mejor ola jamás vista. Eso sí, deberás prestar atención a todo lo que hagas, porque si realizas acciones ilícitas podrías acabar sancionado...

Cuando llegue el día del partido quedará de relieve cuál es la mejor afición; aquella cuyo equipo alcance la gloria. Y es que nos hemos dejado lo mejor para el final, el usuario tendrá la posibilidad de participar interactivamente durante los encuentros del equipo en un sistema de turnos. Si el hincha ha adquirido la entrada para un encuentro podrá interferir directamente en su desarrollo y tratar de acallar a la afición rival.

**Todo es admisible para ayudar a tu equipo a ganar la liga.**

## 2. Personajes

Como ya se ha visto en la introducción, el usuario deberá elegir uno de los tres perfiles disponibles para su personaje. Los perfiles determinan el modo de juego del jugador. Cada uno de ellos cuenta con su propio árbol de habilidades. Todos los jugadores realizan acciones[1](#id.nhdvpketmm2o) para apoyar a su equipo, sin embargo, cada perfil tiene acciones específicas para apoyar a su equipo a su manera.

Una pequeña descripción de cada uno:

### El ultra

Representa la fuerza bruta, el sector más radical de la afición, que siempre intenta hacer mella en la moral del equipo contrario para lograr que su equipo logre alzarse con la victoria. Aunque suelen ser pocos por el carácter agresivo y escandaloso que tienen, saben hacerse escuchar y animar a su equipo mejor que cualquier otro.

### La movedora de masas

Organizadora de eventos por naturaleza, utiliza las redes sociales y cualquier medio de comunicación a su alcance para mover a los aficionados a dar apoyo a su equipo. Nadie puede igualarse a la movedora de masas en su afán por conseguir adeptos y en ganarse su confianza tan fácilmente. En cambio, su perfil de estudiante o becario hace que su nivel económico sea limitado.

### El empresario

Está al frente de la lucha de las aficiones en los despachos, mueve cantidades abrumadoras de dinero. No pone pegas ni a las apuestas, ni a los sobornos y en general a nada que le proporcione rentabilidad económica. Representa un alto cargo dedicado en cuerpo y alma a los negocios, pero a la hora de ir a ver un partido, prefiere sentarse en los palcos y ser un mero observador.

## 3. Afición

Como mencionamos antes, los jugadores formarán parte de una **afición,** que consta de todos los jugadores que dan apoyo a un equipo de fútbol en concreto. Habrá una afición por cada equipo de fútbol. Hay que destacar la fuerza de la afición, que representa todo el esfuerzo que han puesto los hinchas en animar a su equipo. También hay que mencionar la posibilidad de que un jugador cambie de afición pero, no le saldrá gratis, tendrá una penalización.

Ser miembro de una afición permitirá al usuario realizar o participar en acciones grupales de la misma, las cuales necesitarán que varios miembros aporten recursos para que se lleven a cabo con éxito.

Para que la organización de la afición sea lo más sencilla posible se cuenta con un sistema de mensajes privados y un sistema de anuncios en el que cada mensaje llegará a los demás miembros de la misma.

## 4. Recursos

Cada jugador cuenta con sus propios recursos. Existen tres tipos de recursos (*dinero*, *ánimo* e *influencia)* mediante los cuales los jugadores interactúan con el resto de elementos del juego, generalmente a través de acciones. Están claramente diferenciados en obtención, uso y mantenimiento.

### 4.1 Dinero

El uso principal de este recurso es el de pagar las entradas a los estadios para los partidos, realizar acciones que tengan que ver con negocios y poder comprar los objetos que se usarán para las acciones del juego.

El dinero se gana con el tiempo, el contador suma una cantidad de dinero cada minuto. Al comienzo del juego se gana una cantidad fija de dinero. Podemos aumentar la cantidad que ganamos aumentado de nivel y escogiendo habilidades específicas del árbol que supongan un beneficio.

El empresario, capaz de amasar grandes fortunas en poco tiempo, destaca en este área. La cantidad fija inicial del empresario es abundante. Así mismo cuando aumente de nivel y escoja habilidades específicas de dinero, la rentabilidad que obtenga será significativamente mayor a las de los otros dos perfiles.

El ultra, dispuesto a animar a su equipo con todas sus ganas, destina una cantidad de dinero moderada para apoyar a su equipo. La cantidad fija inicial del ultra es austera. Asimismo cuando aumente de nivel y escoja habilidades específicas de dinero, la rentabilidad que obtenga será mesurada.

Las movedoras de masas, con su perfil universitario, no disponen de mucho dinero. La cantidad fija inicial de este tipo de personaje es ordinaria. Asimismo cuando aumente de nivel y escoja habilidades específicas de dinero, la rentabilidad que obtenga será reducida.

### 4.2 Ánimo

No todo el mundo anima con la misma fuerza. El ánimo es la cuantificación de la fuerza con la que apoyamos a nuestro equipo, necesaria para realizar ciertas actividades dentro y fuera del estadio.

El ánimo no se gana, es una tasación de cómo nos sentimos con nuestro equipo. Si nuestro equipo gana, ganamos ánimo y si nuestro equipo pierde, lo perdemos. Por supuesto, todos llevamos a nuestro equipo en el corazón por lo que al final el ánimo siempre aumenta. Sin embargo, si nuestro equipo no nos aporta ninguna emoción el ánimo crecerá muy lentamente.

Por definición, ninguno nos podemos entregar más de al 100% por tanto la cantidad de ánimo que podemos acumular tiene un tope. Algunos tendrán un ánimo de 500 puntos y otros de 600, pero nadie puede acumular más ánimo del máximo. Debido a la naturaleza limitada del ánimo, es un recurso que llama a ser gastado, puesto que no se puede acumular para siempre.

El gasto de ánimo es como el del dinero, por cantidad. El ánimo se puede gastar, pero el máximo - nuestra fe en el equipo - nunca decrece.

El ultra se deja la piel para respaldar a su equipo. El tope inicial de su ánimo es alto. Cuando su equipo gana obtiene obtiene grandes cantidades del recurso y cuando pierde no se desanima demasiado. Además aún cuando lo gana lentamente la cantidad es relevante.

Los movedores de masa siempre dispuestos a montar cualquier fiesta con la excusa de animar al equipo, manejan unas cantidades de ánimo moderado. El tope inicial de su ánimo es medio. Cuando su equipo gana se lo dicen a todo el mundo y recuperan ánimo en cantidades aceptables. Por otro lado, a pesar de que su equipo pierda, siempre puede desahogarse en twitter para animarse, por lo que no pierde mucho ánimo. Recupera ánimo a un ritmo menor que en el caso del ultra, pero de forma notable..

El empresario, apoyando a su equipo desde los negocios, tiene un ánimo exiguo. El tope inicial de este recurso es bajo. Cuando su equipo gana no se alegra demasiado, pero cuando pierde piensa en la cantidad de dinero malgastada y su ánimo decae rápidamente. Su recuperación de ánimo básica resulta notablemente lenta.

### 4.3 Influencia

Para que un equipo se sienta como en casa, hacen falta contactos que nos permitan mover a las masas. La influencia en los medios es importante, y cuanta más tengamos, más fácil nos será animar a la gente para que vea el partido en directo.

La influencia es un valor que indica nuestro poder para movilizar a la afición y promocionar a nuestro equipo. Es un valor que indica cuántos contactos tenemos y la facilidad que tenemos para movilizar a la gente.

Este recurso no se gasta; simplemente la empleamos para una determinada acción. Es decir, llamamos a nuestros concactos para pedirles un favor. Cuando esta acción acabe la influencia se restablecerá. Esto es, los contactos acabarán su trabajo y volverán a estar disponibles. Sin embargo, la gente a nuestro cargo se cansa y no podemos abusar de ellos, por lo que la influencia no se restablece inmediatamente si no a un ritmo muy lento.

Al igual que ocurría con el ánimo, existe un tope de influencias, que representa la máxima capacidad de movilización de aficionados por un usuario.

El perfil con mayor cantidad de este recurso es el de la movedora de masas, pudiendo ejercer su influencia sobre cualquier medio de comunicación a su alcance y ganar así seguidores de cara al próximo encuentro. Gana puntos de influencia con gran velocidad, y cuando los gasta, sus contactos vuelven a estar disponibles rápidamente.

El empresario cuenta también con su propio tipo de influencia, la que aporta el dinero. Tiene un máximo de este recurso inferior a la movedora de masas y lo regenera con mayor lentitud.

El ultra no cuenta con demasiada influencia. Los demás aficionados no ven bien sus habilidades radicales. Cuando gasta su escasa influencia tarda mucho en recuperarla.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Perfil \ Recurso** | **Dinero** | **Ánimo** | **Influencia** |
| **Ultra** | Medio | **Alto** | Bajo |
| **Movedora de masas** | Bajo | Medio | **Alto** |
| **Empresario** | **Alto** | Bajo | Medio |

Tabla resumen que indica la relación de los recursos y los perfiles.

## 5. Acciones

Las acciones conforman el grueso de la jugabilidad para los usuarios. Cada perfil dispone de unas acciones distintas, que se adquieren a través del árbol de habilidades. Las acciones gastan unos determinados recursos, cada perfil basa sus acciones en su recurso predilecto. Las acciones tendrán requerimientos como nivel mínimo para realizar la acción, perfil, o número de participantes.

Las acciones pueden ser:

* **De jugador:** las lleva a cabo un solo jugador. Éste gasta una cantidad de recursos para obtener un beneficio inmediato sea permanente o no. Las acciones permanentes se encuentran en el árbol de habilidades.
* **De aficion:** varios jugadores de la misma afición colaboran para lograr un fin concreto.Un miembro de la afición abre un evento aportando una serie de recursos. Dicho evento tiene un determinado tiempo para que el resto de los miembros de la afición participen en él, una serie de recursos que se deben rellenar para que tenga éxito y un número máximo de jugadores que pueden participar en la acción. Cada jugador debe aportar unos recursos mínimos para poder participar, de esa manera se asegura que todos los participantes han aportado algo a la acción. Si los miembros cumplen los requisitos del evento antes del tiempo de expiración conseguirán un beneficio para el equipo. Si no lo consiguen, la acción será eliminada y los recursos devueltos sin conseguir ninguna bonificación. Esto incrementa la necesidad de organización por parte de los miembros de la afición para poder completar este tipo de acciones.

Por el uso las acciones se clasifican como:

* **Estáticas:** se pueden realizar en cualquier momento y son permanentes.
* **Preparatorias:** se usan antes de un partido, pero cuando ya está planificado.
* **Instantáneas:** sólo se activan durante el partido y solo duran un turno.

Las acciones también se pueden clasificar por su ética

* **Honradas:** no tienen consecuencias negativas.
* **Ilícitas:** tienen un efecto mucho mayor, pero existe posibilidad de que te pillen en cuyo caso tendrás algún tipo de castigo (cárcel, multa, etc).

Algunas actividades cuentan con niveles de éxito en los eventos: una acción conjunta requiere unos requisitos mínimos para llevarse a cabo, pero una vez alcanzados estos, se puede seguir invirtiendo recursos para maximizar su efecto final.

## 6. Árbol de habilidades, nivel y experiencia

El **árbol de habilidades** define tiene las habilidades que permiten desbloquear las acciones que puede realizar un hincha. El diseño del mismo será circular y, dependiendo del tipo de personaje que use el jugador (ultra, movedora de masas, empresario), se empezará en un punto del árbol (círculo) u otro.

El árbol tiene varios círculos concéntricos. Cada uno de ellos lleva las habilidades correspondientes a un nivel. Las habilidades de mayor nivel estarán situadas en los niveles más cercanos al centro y las de nivel más bajo en los niveles más externos. En el centro habrá una habilidad especial común a todos los tipos de personajes que será la mejor habilidad del juego.

El jugador tiene un **nivel**. Los jugadores comienzan con nivel uno y a medida que consiguen **experiencia** suben de nivel. La experiencia se consigue realizando acciones individuales y creando y participando en las acciones de afición. Los jugadores que hayan acudido al partido, al finalizar éste, conseguirán también un plus de experiencia, que será mayor o menor dependiendo del resultado del partido.Cada vez que el jugador aumente de nivel, se desbloquearán nuevas habilidades del árbol que habilitarán nuevas acciones para el hincha..

El jugador no podrá escoger todas las habilidades del árbol, así que tendrá que elegir aquellas que le gusten más. Gracias al diseño circular del árbol, el jugador tendrá dos opciones para escoger las habilidades. La primera opción es ir profundizando en el árbol de tal manera que las habilidades que escoge el jugador serán de mayor nivel. La segunda opción es ir hacia un lado o hacia el otro del árbol para poder escoger habilidades de otro tipo de jugador. Por ejemplo, el jugador es un empresario y si va hacia la izquierda se acercará a las habilidades del ultra y si va a la derecha se acercará a las habilidades de la movedora de masas. De esta manera el jugador podrá personalizar en mayor medida a su personaje haciendo que tenga acciones más fuerte o haciendo que pueda realizar acciones de dos tipos de personajes a la vez.

## 7. El partido

Cada jornada se divide en tres partes:

* **Pre-partido:** es el tiempo que hay entre la finalización del último partido y el inicio del siguiente. Durante ese tiempo los jugadores podrán realizar las acciones **preparatorias** antes mencionadas. Los eventos de este tipo completados con éxito mejorarán de forma acumulativa el equipo para su próximo encuentro. La afición que más haya animado conseguirá que su equipo vaya al partido con más opciones de ganar.
* **Partido:** lo primero que tiene que hacer el aficionado antes del partido es comprar una entrada. De esta manera podrá entrar al campo y seguir animando a su equipo durante el partido. Cada partido se divide en dos partes. Hay un tiempo entre las dos partes, el descanso, en el cual se podrán realizar acciones especiales que mejorarán a tu equipo o empeorarán al contrario durante la segunda parte. Las dos partes se dividen en turnos. Durante cada uno de ellos, los aficionados que estén dentro del campo se dedicarán a realizar acciones **instantáneas** de partido. Al final del turno se tomarán los efectos de todas las acciones realizadas. Ésto hará que la balanza del partido se decante por uno de los equipos o se equilibre.   
  Por ejemplo, si el partido está igualado y la afición de tu equipo anima mucho más que la afición del equipo contrario, aumentarán las probabilidades de que tu equipo marque gol al siguiente turno. Si al siguiente turno se cambian las tornas y la afición del equipo contrario empieza a animar fuerte, entonces el partido se equilibrará o incluso puede que aumenten las probabilidades de que le marquen gol a tu equipo. En función de cómo vaya tu equipo en cada turno, habrá que realizar un tipo de acciones u otras. Si están a punto de marcarle un gol a tu equipo es un buen momento para realizar alguna gamberrada como apuntar con un puntero láser al delantero del equipo contrario y que falle la ocasión o incluso sobornar al árbitro para que favorezca a tu equipo, aunque pueda tener consecuencias negativas si te pillan. Una vez se acaben los turnos, el partido habrá finalizado y el resultado no cambiará.
* **Post-partido:** justo después del partido es cuando los recursos se recuperan o se ganan en función del resultado del mismo. Si tu equipo ha ganado, recuperarás más recursos que sí ha empatado o ha perdido. Por ejemplo, si el aficionado es un empresario, ha apostado por su equipo gana y éste finalmente gana, entonces recuperará el doble de dinero de lo que ha apostado en cuanto acabe el partido, pero si pierde o empata, perderá toda la inversión.