# **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. Visión general

2. Preparando el partido

3. Interactuando en el partido

4. La fórmula

5. Fin del partido

## 1. Visión general

Los partidos conforman uno de los pilares fundamentales del juego. El sistema programa un calendario de partidos para todos los equipos al comienzo de una temporada. Cada uno de ellos será ejecutado por el sistema independientemente de que haya participantes en el momento de comienzo.

Los usuarios pueden participar en los encuentros antes o durante los mismos. Se ofrecen dos mecanismos para ésto: las acciones grupales e individuales y las acciones de partido.

Cada partido dura una serie de turnos de igual duración y está dividido en 3 secciones: primera parte (N turnos), descanso (1 turno) y segunda parte (N turnos).

## 2. Preparando el partido

Como se ha mencionado antes, la forma de preparar un partido es hacer uso de las diferentes acciones grupales o de afición. Existe la opción de que algunas acciones individuales del personaje puedan influír en menor medida en el encuentro.

Existen una serie de factores que se pueden modificar antes de un partido a través del mecanismo anterior:

* Ambiente: compartido tanto por el equipo local como visitante. Es un indicador del ánimo de ambas partes del encuentro. Se usará principalmente para aumentar la cantidad de ánimo devuelto al final de un partido.
* Aforo: representa la cantidad de aficionados virtuales movilizados por un equipo. Será un factor influyente durante el partido para equilibrar las opciones de gol hacia el equipo con mayor aforo (y por lo tanto, mayor capacidad de animar).
* Nivel de equipo: simboliza el estado de la plantilla de un equipo a la hora de entrar al campo de juego. Hay acciones, como comprar jugadores de última hora, que incrementarán este estado para el próximo encuentro. Tendrá una influencia parecida a la del aforo durante el partido.

Cuando un usuario abre un nuevo evento (acción) de afición y consigue rellenar todos los recursos necesarios asociados al mismo, se aplica el beneficio de dicha acción a los factores del próximo partido de la afición.

## 3. Interactuando en el partido

Los usuarios pueden participar activamente durante el encuentro. Para ello disponen del mecanismo de acciones de partido.

Este tipo de habilidades están disponibles únicamente durante los encuentros en juego. A diferencia de las acciones preparatorias o grupales, afectan a una serie de nuevos factores presentes durante el encuentro:

* Moral: cada equipo tendrá un valor de moral, que reforzará las acciones ofensivas y defensivas de dicho equipo. Hay acciones como crear una ola en todo el estadio que harán que la moral del equipo asociado aumente considerablemente.
* Factor ofensivo: indica la capacidad y predisposición al ataque de un equipo. Cuanto mayor sea este valor, más se acercarán los jugadores a la portería rival para provocar un gol.
* Factor defensivo: al contrario que el caso anterior, simboliza la capacidad de un equipo de defenderse ante los ataques rivales. Cuanto mayor sea este valor, más efectiva será la defensa del equipo y más le costará al rival acercarse a la portería.

En principio, no existe límite a un participante para ejecutar acciones de partido. Puede llevar a cabo tantas como sus recursos le permitan. Una vez creada una acción con éxito, se aplicará el beneficio asociado a los factores relacionados.

## 4. La fórmula

Conforma el mecanismo principal del partido. Recibe todos los parámetros modificados al final de cada turno y genera el resultado apropiado.

El partido se basa en un sistema de 20 estados. Los extremos, -10 y +10 representan los goles visitante y local respectivamente. Los estados intermedios indican cómo de cerca está cada una de las partes de lograr un tanto. El intervalo (-10, 0) corresponde a la superioridad visitante y el intervalo (0, 10) a la local. En el estado 0, ambos equipos se encuentran igualados.

Para manejar y modificar este sistema de estados se hace uso de una función interna con forma de campana de Gauss que representará las probabilidades de un equipo de saltar a un estado cercano.

Los parámetros y variación de los mismos vienen determinados por los 6 factores mencionados en los puntos anteriores. Al ir variando dichos factores mediante acciones grupales o de partido, la campana de Gauss se deforma acorde a esto y provoca los cambios de estado que hacen que el partido avance hacia una u otra dirección. Asimismo, se incluye un pequeño factor de aleatoriedad en los cálculos que permite simular los cambios de tornas en los partidos reales.

## 5. Fin del partido

Una vez finalizado el encuentro se detiene la participación de los usuarios mediante acciones de partido. Las nuevas acciones de afición (grupales) completadas pasarán a asociarse al siguiente encuentro de la afición.

Se toman todos los datos del partido y se recalcula la clasificación acorde a los mismos. Asimismo, se habilita la crónica del encuentro para ser visualizada por los usuarios de la aplicación y se activa la vista previa del siguiente encuentro de los equipos involucrados.