# Jogo BandFutDream

#### (nome temporário)

## INTRODUÇÃO

A ideia básica é desenvolver um game interativo no qual o usuário comanda um time de futebol com as estrelas do campeonato. Ele monta sua seleção e participa múltiplas ligas, competindo contra outros usuários reais espalhados ao redor do mundo.

Além disso, ele também interage palpitando nas partidas da rodada. E é o desempenho nesses palpites que permite que ele consiga reforçar a equipe e montar uma seleção imbatível.

O grande concorrente é o Cartola, da Rede Globo, e nenhuma outra mídia, seja na TV, Rádios ou Jornais, possui o nome vinculado a uma solução parecida. O objetivo é não apenas fazer frente ao Cartola, mas também inovar com um formato moderno e interessante, uma mecânica mais atraente e com melhores formas de monetização.

## SELEÇÃO DE CRAQUES

Esse é o ponto central do jogo. Você escala seu time para cada rodada do campeonato e ganha uma determinada pontuação baseada no desempenho de cada craque do seu time titular naquela rodada. A Regra de pontuação será explicada mais para frente.

Mas, diferente de outros jogos existentes, você não pode escolher qualquer jogador disponível no mercado. Você monta sua equipe ao realizar o seu cadastro, mas não inicia com recursos suficientes para montar um plantel forte. E esse é o desafio do jogo, você só pode alterar seu plantel de uma forma: comprando “cards”, que custam um determinado valor, em “cobres”, que é a moeda oficial do jogo. Esses cards funcionam como um envelope de figurinhas.

### Seu Plantel

O dono do time tem direito a um plantel com até 25 jogadores, sendo: 11 titulares, 7 suplentes e 7 jogadores reservas ou não relacionados. Você irá montar a sua escalação para cada partida baseada na situação do jogo e com os jogadores disponíveis no seu elenco.

Isso significa que você vai escolher seus titulares para uma partida baseado na chance que esses jogadores têm de se destacar na vida real.

Você pode mandar um jogador indesejado embora do seu plantel sempre que desejar, abrindo espaço para futuras contratações.

#### Titulares

Os jogadores titulares são aqueles que iniciam a partida e são os onze que irão determinar a pontuação do seu time ao final da partida. O time é composto por 1 goleiro, 2 laterais, 2 zagueiros, 4 meias e 2 atacantes.

Você não vai poder escalar um jogador que esteja suspenso, lesionado ou a serviço da seleção na vida real.

#### Suplentes

Os jogadores suplentes compõem o seu banco de reservas. Sua principal função é substituir um jogador de seu time titular que não pode participar da partida por qualquer motivo, servindo como garantia para que você continue pontuando. Se você colocou um jogador como titular, mas por qualquer motivo ele não começou jogando, o sistema troca automaticamente por um reserva.

Existe uma segunda função que ainda está em fase de análise, para determinarmos se é mesmo interessante colocar no jogo: Ao final da partida, você também tem direito a uma substituição na sua equipe. Você pode trocar um jogador que foi muito mal na pontuação por um reserva que teve um desempenho melhor. Mas isso só será possível dentro de um período determinado (até 1 ou 2 horas após a partida) e o jogador reserva só fica com 70% da sua nota. Outra alternativa é deixar programado pelo dono da partida antes do início, substituir alguém automaticamente dependendo do desempenho.

#### Reservas

Os jogadores reservas são aqueles que compõem seu elenco, mas não entram em campo com seu time. Eles surgem como opções de escalação para o treinador. Existem muitas vantagens em ter um elenco numeroso, mas as principais são:

- Escalar sua equipe de acordo com os jogos da rodada. Em um jogo do campeonato que é considerado muito difícil (jogos fora de casa, clássicos, adversário mais forte, etc), a possibilidade de um determinado jogador se destacar pode ser menor do que se ele enfrentasse o lanterna do campeonato, por exemplo.

- Estar preparado para situações que impedem um ou mais jogadores de atuar. Muita coisa pode tirar o jogador de combate, como lesões, suspensões, chamadas para a seleção, venda do jogador, etc. Ter alternativas de escalação é a melhor forma de manter o seu time inteiro pontuando.

### Nível dos jogadores

Os jogadores são subdivididos em níveis, que irão do 1 até o 10. Um jogador reserva e pouco utilizado pela equipe provavelmente estará com o nível entre 1, 2 ou 3. Os craques do campeonato, jogadores de seleção, destaques do time, provavelmente estarão com o nível 8,9,10.

O nível dos jogadores pode oscilar durante o campeonato de acordo com seu desempenho. Um jogador que esteja superando as expectativas iniciais sobre ele poderá aumentar de nível, assim como um jogador que esteja decepcionando está propenso a baixar de nível.

Essas alterações poderão ser avisadas numa determinada sessão do site.

### Escolha Inicial do Plantel

Ao realizar o cadastro no site, o novo usuário deverá escolher os jogadores que irão compor o seu time. É possível escolher qualquer jogador de qualquer clube da primeira divisão, desde que o nível de todos os jogadores somados não ultrapasse 65 e que o time fique com no mínimo 11 jogadores.

No início, é provável que os times fiquem fracos ou desiquilibrados. A idéia é que o time melhore no decorrer do campeonato, quando o jogador comprar os “Cards” com o dinheiro fictício do jogo, o Cobre.

## BOLÃO DAS PARTIDAS

Nessa tela do jogo, o usuário vai palpitar nos placares para todas as partidas da rodada atual do campeonato. O usuário recebe uma determinada quantidade de “cobres”, que é a moeda do jogo, baseado no seu desempenho. O usuário pode utilizar essa recompensa para melhorar a sua seleção.

### Regras de Recompensa do Bolão

* Se o usuário acerta o placar exato, recebe 20 cobres.
* Se ele acerta o vencedor ou o empate, mas erra o número de gols dos dois times, ele recebe 10 cobres.
* Por último, ele recebe 2 cobres se não acertar o placar exato, mas acertar o número de gols de um dos dois times.

Para facilitar vamos utilizar um jogo de exemplo: BRASIL 2 X 0 ARGENTINA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| PLACAR | RECOMPENSA | PLACAR | RECOMPENSA |
| 2x0 (exato) | 20 cobres | 2x1 (vencedor + gols do vencedor) | 12 cobres |
| 1x0(vencedor + gols do perdedor) | 12 cobres | 4x2 (só o vencedor) | 10 cobres |
| 5x1 (só o vencedor) | 10 cobres | 0x0 (só gols de um time) | 2 cobres |
| 2x3 (só gols de um time) | 2 cobres | 0x2 | 1x1 (nada) | 0 cobres |

### Jogo Bônus

Para cada rodada, um determinado jogo será escolhido como o “Jogo Bônus”. Isso significa que a recompensa, em cobres, para aquele jogo será dobrada. Ex: 40 cobres ao invés de 20, 20 cobres ao invés de 10 e assim por diante.

A regra de escolha para esse jogo ainda será definida, mas o pensado inicialmente é:

- forma aleatória desde na rodada seguinte não sejam escolhidos os times que estavam na anterior;

- preferência por clássicos e jogos importantes (disputa de vagas ou briga por rebaixamento)

## CARDS

Um card é como se fosse um envelope de figurinhas. O usuário usa os cobres adquiridos para comprar esses cards e melhorar seu time. Esse card pode ser composto por um ou mais de um jogador e, ao abrir esse card, o dono de time recebe um jogador aleatório dentro do(s) nível(is) estabelecidos no início da compra.

Essa é a forma de deixar o jogo mais interessante e atrativo, e fazer com que o jogador queira ganhar cada vez mais cobres para ter mais chances de tirar o jogador desejado.

Ainda não foi estabelecido um preço para os pacotes e nem todos os pacotes que estarão disponíveis. Isso depende de uma análise futura de como vai ficar o time das pessoas, para que seja possível ter um time legal num período não muito distante.

Exemplos de pacotes:

Jogador nível 5-7 (o jogador tem chance de tirar um jogador ne)

Jogador nível 7-10

### Liga e Partidas

## FORMAS DE MONETIZAÇÃO

### Venda ou Parceria

A idéia inicial é tentar vender o game ou realizar uma parceria com alguma empresa que esteja envolvida com o campeonato Brasileiro. EX: Bandeirantes, Uol, Lance!, Fox Sports, ESPN, etc. Isso traria a visibilidade e a credibilidade necessária para o game e a possibilidade de alcançar o número desejado de jogadores num curto espaço de tempo.

### Patrocínio ou Anunciante

Podemos oferecer para essas empresas supracitadas ou para qualquer outra interessada uma possibilidade de ser uma patrocinadora, oferecendo algum benefício em troca. O mais fácil de pensar seria a oportunidade de exibir a marca dentro do site de alguma forma, como num banner, por exemplo.

### Venda de Cobres

O usuário tem a opção de comprar os cobres por um valor monetário.