"Entrenador de fútbol on-line"

Descripción del juego:

Hacer de entrenador de un equipo de fútbol.

Entre partidos:
- Preparar la táctica con un programa de entreno.
- Validar la táctica en el servidor.

Durante los partidos:
- Ver y dirigir el partido.
- Ver las mejores jugadas de los otros partidos.

Entrenamiento:
- Partidos contra el servidor para verificar tácticas.
- Partidos amistosos contra cualquier equipo que se preste.
- Acceso a partidos históricos para estudiarlos.

Forma de jugar:
- Dotar a los jugadores de características personalizadas.
- Dar a los jugadores ordenes tácticas.
- Crear jugadas estratégicas para aplicar durante el partido.
- Modificar tácticas y cambiar jugadores durante el partido.
- Un entrenador puede participar en varias competiciones.
- Un partido se puede ejecutar sin que esté el entrenador.

El lanzamiento del juego, puede consistir en una escuela de entrenadores, para obtener un carnet que les permita entrar en las competiciones.

Los aspirantes a entrenador cargarán el "editor de estrategias" en su ordenador, e irán haciendo prácticas con el servidor.

Se necesitarán de 1 a 2 meses para aprobar un examen y conseguir el carnet.

Esta forma de empezar nos permitirá lanzar un juego más sencillo y probarlo con público. También permite evitar disparates cuando se enfrenten dos entrenadores.

Este juego empezaría con un producto base, en el que los futbolistas deben tener mucha inteligencia para jugar, y son capaces de interpretar las ordenes del entrenador.

Cuando el juego estuviera depurado, permitiríamos las competiciones entre entrenadores de una forma paulatina.

Para evolucionar el juego se tendrá en cuenta la opinión de la calle, siguiendo el modelo de las telenovelas, donde los guionistas modifican el guión para adaptarlo a lo que más gusta.

En nuestro caso, fomentaremos aquellos detalles donde veamos que los jugadores mas inciden.

Desarrollo del proyecto

Para empezar este juego, necesitamos atacar CUATRO frentes simultáneos:

Primero: ORGANIZACIÓN (Equivale a la FIFA)

Definir el guión de como van a participar los jugadores y cual es la estrategia para que se enganchen. Definir el guión de la web y el guión del juego. Definir todo lo que verán los jugadores. Definir las competiciones.

Segundo: PROGRAMACION (Inteligencia)

Jugador sin pelota: crear un programa que determine en cada momento hacia donde se deben desplazar los jugadores, teniendo en cuenta la situación de la jugada y las ordenes del entrenador.

Jugador con pelota, (o participe de una jugada): crear un programa que determine la mejor jugada según la personalidad del jugador que lleva la pelota.

Tercero: ANIMACIONES (Espectáculo)

Crear un programa de animaciones que permita hacer con precisión cualquier movimiento que se le pida al jugador, con pies, manos y cabeza.

Cuarto: WEB (Juegos on-line)

Crear los programas del servidor, para poder actuar a través de la red.

Para cubrir estos objetivos, necesitamos:

- Para el primero: un guionista/dibujante mas dos asesores.
- Para el segundo: un entrenador y dos programadores.
- Para el tercero: un programador y un modelador.
- Para el cuarto: un programador y un dibujante para crear la web
- Para todo el conjunto un director del proyecto.

Del personal necesario habría 7 personas en nómina:

- cuatro programadores de alto nivel.
- dos dibujantes (uno modelador y animador)
- un guionista/dibujante.

A tiempo parcial:

- un director de proyecto.
- un entrenador de fútbol.
- comité de asesores (dos).

El director del proyecto simultaneará su trabajo con la dirección de los juegos de Gaelco. Su misión será la de hacer cumplir plazos y presupuestos, además de solucionar problemas para que el proyecto no se detenga.

El nombre del entrenador de fútbol debería dar prestigio al proyecto.

El comité de asesores, o comité de sabios, debería incluir en un futuro personas vinculadas a las revistas de juegos, a las editoriales, a publicadoras de juegos, a organizaciones de fútbol, o a cualquier ámbito que pueda engrasar y dar publicidad a la expansión del juego. Los asesores se reunirán periódicamente y cobrarán según su caché.

Periodos de realización y objetivos:

Noviembre y Diciembre:

Para contactar y seleccionar el personal y estudiar la viabilidad del proyecto.

Enero a Julio:

Guión completo del juego y de la web.
Desarrollo de la inteligencia táctica de los jugadores.
Primeras animaciones de jugadas con balón.
Estudio de costes para instalar el juego en la red.

Costes de este periodo:

Se calculan 8 ½ pagas para el personal: 7 mensualidades, una paga extra y ½ paga de vacaciones.
Se indica el sueldo bruto, que a la empresa le representa un 15% más.

Puesto de trabajo	S. Bruto	Coste empresa	Total
Director del proyecto de Gaelco	.....	.....	.....
Guionista - dibujante	35.000	27.625	4.596.413
Programador de inteligencia táctica	30.000	23.679	3.939.783
Programador de inteligencia del jugador	30.000	23.679	3.939.783
Programador de herramientas + animaciones	30.000	23.679	3.939.783
Programador para la WEB	30.000	23.679	3.939.783
Dibujante, modelador y animaciones.	30.000	23.679	3.939.783
Dibujante y modelador.	25.000	19.732	3.283.152
Total personal a tiempo completo		165.750	**27.578.480 pta**
Entrenador de futbol		10.000	1.663.860
Asesor 1º del guionista		6.000	998.316
Asesor 2º del guionista		4.000	665.544
Total personal a tiempo parcial		20.000	**3.327.720 pta**
Mesas, ordenadores y programas (7 x 6.000 €)		42.000	6.988.212
Instalaciones y permisos		6.000	998.316
Alquiler de local (12 meses x 600 €)		7.200	1.197.979
Total instalaciones y local		55.200	**9.184.507 pta**
Administración (7 meses x 600 €)		4.200	698.821
Agua, luz, teléfono, limpieza,... (7 x 600 €)		4.200	698.821
Viajes y reuniones		30.000	4.991.580
Total gastos		38.400	**6.389.222 pta**
Total presupuesto 7 meses de trabajo:		279.350	**46.479.929 pta**

Llegados a este punto, se podrá evaluar el coste total de implantación del juego en la red, con sus consiguientes gastos, ingresos previstos y expectativas de negocio.

Dependiendo del volumen de la inversión, y dado que el producto estará muy presentable, se pueden buscar compañeros de viaje.

Para tener un punto de referencia, podemos decir que para cubrir una estructura como Gaelco, de 1.500.000 € (aproximadamente 250 millones anuales), se necesitarían un promedio de 12.500 cuotas mensuales de 10 € cada una. (OJO ver notas al final)

Abonados	Cuota mensual	Total año	
12.500	10 €	1.500.000 €	249.579.000 pta

Cálculo de sueldos según Gaelco

Bruto anual	Coste empresa	Bruto mes 14 pagas	Neto mes Reten.: 25%	Bruto Ene-Jul 8,5 pagas	Coste empresa	Neto 8,5 pagas
Programador						
6.000.000	8.100.000	428.571	321.429	3.642.857	4.917.857	2.732.143
36.061 €	48.682 €	2.576 €	1.932 €	21.894 €		16.421 €
Programador						
5.000.000	6.750.000	357.143	267.857	3.035.714	4.098.214	2.276.786
30.051 €	40.568 €	2.146 €	1.610 €	18.245 €		13.684 €
Programador						
4.000.000	5.400.000	285.714	214.286	2.428.571	3.278.571	1.821.429
24.040 €	32.455 €	1.717 €	1.288 €	14.596 €		10.947 €
Programador						
3.075.854	4.152.403	219.704	164.778	1.867.483	2.521.102	1.400.612
18.486 €	24.956 €	1.320 €	990 €	11.224 €		8.418 €
Guionista						
4.000.000	5.400.000	285.714	214.286	2.428.571	3.278.571	1.821.429
24.040 €	32.455 €	1.717 €	1.288 €	14.596 €		10.947 €
Dibujante						
3.300.000	4.455.000	235.714	176.786	2.003.571	2.704.821	1.502.679
19.833 €	26.775 €	1.417 €	1.063 €	12.042 €		9.031 €
Dibujante						
3.100.000	4.185.000	221.429	166.071	1.882.143	2.540.893	1.411.607
18.631 €	25.152 €	1.331 €	998 €	11.312 €		8.484 €
Dibujante						
2.700.000	3.645.000	192.857	144.643	1.639.286	2.213.036	1.229.464
16.227 €	21.907 €	1.159 €	869 €	9.852 €		7.389 €

Definición de los puestos de trabajo

Guionista - dibujante:

Dirige el "comité de sabios" y establece el guión del juego.

Debe definir las reglas de juego y de las competiciones. Hace el equivalente a la FIFA.

Dispone de un programador de Internet para determinar lo que se puede hacer y lo que no.

Programador para la WEB:

Será el asesor técnico del guionista, para que sus propuestas sean realizables.

Debe conocer todo tipo de programas de Internet, debe saber como funcionan los juegos on-line y con que problemas se enfrentará.

Buscará servicios de Internet para juegos on-line y adaptará los servicios a nuestras necesidades.

Creará la página web con los elementos interactivos necesarios.

Organizará el programa del juego para repartir las funciones entre los clientes y el servidor, definiendo que debe ejecutar cada uno. Será responsable de la sincronización de los programas.

Dibujante y modelador:

Es el dibujante que dará soporte al programador de la web y al guionista.

Deberá crear la web siguiendo las ordenes del guionista. Suministrará todos los elementos gráficos que necesite el programador de la web.

Preparará todos los documentos necesarios que permitan analizar el proyecto o que permitan unificar criterios para otros dibujantes.

Programador de inteligencia táctica:
Programador de inteligencia del jugador:

Programadores de gran capacidad de análisis. Su misión es dotar de inteligencia a los futbolistas.

Deben ser buenos programadores de C++ y muy aficionados al fútbol. Mejor si son "jugones" y mejor si lo son de juegos de fútbol.

Deberán interpretar los deseos del entrenador asesor y hacer que los futbolistas se muevan con coherencia. Deberán crear unos algoritmos que permitan a cada futbolista decidir por si mismo cual debe ser su acción.

Estos programadores deben ser "inteligentes" para saber convertir una situación de juego, en datos útiles a un programa que los analice y tome decisiones.

Programador de herramientas + animaciones:

Programador de alto nivel que domine C++, que haya trabajado con programas de modelado de 3D como 3DMax o Softimage, que haya creado plugins. Mejor si ha trabajado con programas de animación.

Deberá crear los programas de animación del juego, teniendo en cuenta que las animaciones no serán "rígidas", si no que se adaptarán a la situación.

Deberá crear también los plugins para importar y exportar animaciones a los programas de modelado.

Dibujante modelador + animaciones:

Este dibujante debe dominar los programas de modelado 3Dmax y el de animaciones Softimage.

Debe tener buenos conocimientos de las técnicas de animación, para orientar al programador y crear las bases de datos de animaciones necesarias del juego.

Junto con el programador debe establecer todos los parámetros necesarios que permitan animar a los futbolistas desde el programa.

Debe definir las animaciones del juego y que cosas se pueden hacer.

NOTAS:

- Viernes 8/Nov/2002 (13.30) En el juego La Prisión hay 159 jugadores de 2115 abonados.
- Viernes 8/Nov/2002 (13.30) En el EvertQuest hay 38.387 jugadores.

- La Prisión: 20 € el CD + 2 meses de subscripción + 6 € al mes. (15 € añadir una cuenta).
- El primer mes arrancó con 17.000 abonados.

- Una cuota de 10€ por mes se considera muy cara, 6€ está bien, ¿5€ es la ideal?

- 60€ por la caja se considera caro, entre 30 y 50€ parece razonable.

- Hay que buscar nuevos métodos de cobro: Enviar un mensaje con el móvil y "recargar la cuenta", comprar tarjetas de recarga, ...

FORMA DE JUGAR:

- El entrenador crea su equipo y se le asigna categoría 0 o ya tiene equipo de categoría N.
- Solicita entrar en una liga (5 equipos x liga), para que se le enseñen todas las ligas abiertas de su categoría.
- Puede apuntarse/borrarse hasta que se valide la liga.
- Se valida la liga y se cobra a cada jugador 1 "crédito" por el alquiler del campo. Todos los jugadores deben tener crédito para poder jugar.
- Se fijan los días y las horas de juego, mandando el jugador que juega en casa, y se juegan partidos de 10 minutos por parte y 10 de descanso.
- Al jugador que quede primero se le sube de categoría, al último se le baja.
- Si un jugador no se apunta a ninguna liga, va perdiendo categoría hasta eliminarlo del banco de datos.
- Objetivo = 20.000 ligas/mes x 5 "créditos"(€)/liga => 200 millones/año. Equivalente a 50.000 jugadores x 2 ligas /mes de promedio.