

工内ム乙山巾ム モレモVモ内
モ内ワムVム内ナ

巾ム内山ムレ ワモレ JHGムワロネ

“JUGEMOPOU MLE CHINAROLE”
MURKE EVMOU

I. INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS

1. ¿Qué es Inazuma Eleven Endavant?
2. Los Jugadores y sus Atributos
 - Elementos
 - Atributos
 - Pipeline de stats efectivas
 - Qué desbloquea el nivel
 - Fuentes de XP
 - Mejoras permanentes (PC)
3. Supertécnicas
4. Entrenadores

II. EL PARTIDO (REGLAS DE JUEGO EN LA MESA)

1. Preparación del Partido
2. Fases
3. El partido
 - Turnos
 - Situaciones de partido
4. Tanda de penaltis
 1. Cuándo se activa
 2. Preparación de la tanda
 3. Sorteo inicial
 4. Resolución de cada penalti
 5. Muerte súbita
 6. Elección de lanzadores en muerte súbita
 7. Resultado final

III. RESOLUCIÓN DE DUELOS

- 1- Tipos de duelo y contexto
- 2- Roles y acciones disponibles
- 3- Resolución estándar (resolveDuel) - paso a paso
 - Paso 1 - Fase de Furor
 - Paso 2 - ¿Hay súper?
 - Paso 3 - Poder de cada participante
 - Paso 4 - Comparación
 - Paso 5 - Tirada de falta (solo FIELD, defensor)
 - Paso 6 - Efectos (computeDuelEffects)
- 4- Otras mecánicas
 - Pesos de stats, RNG y Furor por acción
 - Piedra-papel-tijera de tácticas
 - Elementos
 - Faltas

Clima

Distancia de tiro (franjas)

Costes de recursos

Tiro en el área (2 fases)

Fase 1 - Tiro vs defensor (resolvePenaltyAreaShotBlock)

Fase 2a - Portero en área pequeña

Fase 2b - Portero fuera / sin GK

Modificadores de instalaciones (resumen)

5- Trazas de ejemplo

Traza de ejemplo - duelo de campo

1. Contexto
2. eStats
3. Multiplicadores
4. Poder final
5. Comparación y falta
6. Efectos (FIELD)
7. Lectura rápida

Traza de ejemplo - tiro / parada con súpers

1. Contexto
2. eStats
3. Multiplicadores
4. Poder final
5. Comparación y falta
6. Efectos (FIELD)
7. Lectura rápida

IV. GESTIÓN DEL CLUB Y MODO CARRERA

1. Los Recursos
2. El Mercado
 - 1- Vista General.
 - 2- Pizarra Táctica
 - 3- Agentes libres
 - 4- Tienda de objetos
 - 5- Consumibles
 - 6- La ciudad deportiva
 - 7- Mapa de relaciones

1 INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS BÁSICOS

1. ¿Qué es Inazuma Eleven Endavant?

Inazuma Eleven Endavant es una experiencia de juego híbrida que combina la emoción táctica y física de los juegos de chapas tradicionales con un potente sistema digital. En el ámbito físico, los jugadores (vosotros) os enfrentáis en la mesa moviendo las chapas que representan a vuestros futbolistas y tomando decisiones sobre el terreno. Por otro lado, una aplicación manejada por los educadores o la organización actúa como árbitro y gestor del sistema: calcula los resultados de los duelos con precisión, gestiona las estadísticas, el mercado de fichajes y el progreso de los clubes.

Este manual está diseñado para aquellos jugadores que quieren profundizar al máximo en las reglas, mecánicas y entresijos del juego para dominar la competición.

2. Los Jugadores y sus Atributos

Los jugadores son las entidades principales del sistema, son agentes únicos y tienen la siguiente información:

- **Nombre**
- **Nick**
- **Nombre en japonés**
- **Posición**
- **Elemento**
- **Temporada del lore**
- **Precio base**
- **Nivel actual**
- **Xp actual**
- **Stats base**
- **Stats máximas**
- **Stats bonus**
- **Equipo del lore**
- **Club propietario**
- **Supertécnicas**



Posición (GK, DF, MF, FW)

El lugar que ocupa en el campo de juego. Puede ser portero, defensa, centro y delantero. Esto es el lugar que debería ocupar en la posición en el primer saque. No obstante, no hay ninguna obligación en esto. Si quieres poner un defensa delante también está bien.

Elementos (Earth, Fire, Wind, Wood)

Cada jugador se reconoce con un elemento del mundo distinto, fuego, aire, bosque y montaña. El fuego gana al bosque, el bosque al aire, el aire a la montaña y la montaña al fuego. Cuando un jugador de un elemento que gana a otro trata de ganarle un duelo, este tiene ventaja, sea con supertécnica o sin ella. Las supertécnicas también tienen elemento. Si el jugador hace una técnica de su propio elemento, esa técnica se ve potenciada.

Relación en Duelo	Multiplicador de Poder
Ventaja Elemental	x1.1
Desventaja Elemental	x0.9
Igual / Desconocido	x1

Nivel actual

Todos los jugadores pueden llegar a nivel 50. El nivel conceptualiza cómo de experimentado es jugando y por tanto a más nivel, mejores atributos tiene.

Atributos

Respecto a los stats tenemos 9 atributos a saber, GP (Stamina), TP (Puntos de técnica), tiro, físico, control, defensa, velocidad, resistencia y determinación o valor.

- **TIRO (kick):** Determina poder y velocidad de los tiros
- **FÍSICO (body):** Determina la posibilidad de mantener el balón en un regate
- **CONTROL (control):** Determina la precisión de tiros y pases
- **DEFENSA (guard):** Determina la defensa ante regates y disparos
- **VELOCIDAD (speed):** Determina la velocidad de los jugadores
- **RESISTENCIA (stamina):** Cuanto mayor es, menos GP pierden los jugadores
- **VALOR (guts):** La más importante, determina la habilidad para competir por el valor.

Clave	Nombre	Uso
gp	GP	Reserva de aguante en partido
tp	TP	Energía de técnicas
kick	Tiro	Tiros
body	Físico	Regate / retención
control	Control	Regate fino / lob / duelos de GK
guard	Defensa	Bloqueo / parada / robo
speed	Velocidad	Regate / volea
stamina	Resistencia	Peso secundario en duelos
guts	Determinación	Desempates y muchos pesos



Pipeline de stats efectivas

- **Nivel:** interpolación lineal base → max
- **PC:** suma fija (statBonuses)
- **Items:** suma fija
- **Entrenador:** multiplicador por stat

$$\text{stat} = \text{round}(\text{base} + (\text{max} - \text{base}) \times (\text{level} - 1) / 49)$$

$$\text{stat} + \text{PC} + \text{items} \times \text{coach} = \text{getEffectiveStats}$$

Curva de XP

$$\text{XP para subir desde nivel } L = \text{floor}(100 \times L^{1.5})$$

Nivel	Xp	Total	Nivel	Xp	Total	Nivel	Xp	Total
1	100	100	18	7637	58853	35	20706	300312
2	283	383	19	8282	67135	36	21600	321912
3	520	902	20	8944	76080	37	22506	344419
4	800	1702	21	9623	85703	38	23425	367843
5	1118	2820	22	10319	96022	39	24355	392199
6	1470	4290	23	11030	107052	40	25298	417497
7	1852	6142	24	11758	118810	41	26253	443750
8	2263	8405	25	12500	131310	42	27219	470969
9	2700	11105	26	13257	144567	43	28197	499166
10	3162	14267	27	14030	158597	44	29186	528352
11	3648	17916	28	14816	173413	45	30187	558539
12	4157	22072	29	15617	189030	46	31199	589738
13	4687	26760	30	16432	205462	47	32222	621960
14	5238	31998	31	17260	222722	48	33255	655215
15	5809	37807	32	18102	240824	49	34300	689515
16	6400	44207	33	18957	259781			
17	7009	51217	34	19825	279606			

Qué desbloquea el nivel

- Stats más altas (interpolación).
- Técnicas (PlayerMove.unlockLevel): isUnlocked = playerLevel >= unlockLevel.

Fuentes de XP

Fuente	Cómo funciona
Partido 11v11	Ranking por rendimiento entre minXp-maxXp de la sesión
Pachanga 4v4	$\text{floor}(\text{oficial} \times \text{pachangaMultiplier})$ (default 0.2)
PE	250 XP por PE; instalación de entrenamiento puede dar +10%
Banquillo	Solo oficial; con facility benches ≥ 1 : parte de la media de XP

En los partidos oficiales se calcula la xp obtenida por cada jugador en función de su rendimiento dentro del partido. Cada sesión tendrá configurado una xp mínima y máxima para cada partido. Se calcula el rendimiento individual de cada jugador y se crea un ranking por puntos. Según ese ranking se otorga más o menos xp, de esta forma el mejor jugador del partido se llevará el máximo de xp y el peor jugador el mínimo. El mínimo configurado se divide entre los turnos del partido, ese valor se multiplica por los turnos jugados por cada jugador, ese será su mínimo real de xp.

Pesos de rendimiento por defecto:

Duelo jugado 10, ganado 15, gol 50, parada 40, posesión 2, clean sheet (portería a 0) 55.

Desempate de ranking: rendimiento → peso de rol → nivel más bajo → más guts → RNG.

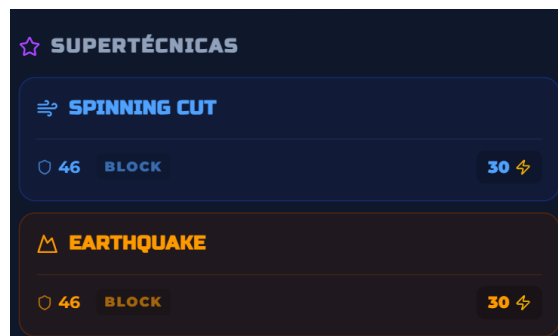
Mejoras permanentes (PC)

- Coste: 1 PC por +1 a una stat.
- Topes: +10 en stats de duelo; +20 en gp/tp.
- Se guardan en statBonuses y persisten al vender/transferir el jugador.

3. Supertécnicas

Cada jugador tiene una lista de supertécnicas única, aunque algunas supertécnicas se repiten entre jugadores. Las supertécnicas son habilidades suprahumanas y futbolísticas que permiten a los jugadores realizar proezas en el campo de batalla. Un mejor tiro, un regate fantasma, o cosas del estilo que son posibles solo en Inazuma Eleven. No intentar en casa. Cada jugador tiene una lista única de supertécnicas que aprenden automáticamente a distintos niveles. Cada supertécnica tiene:

- **Nombre**
- **Tipo:** Supertécnica de regate, de defensa, de tiro y de portero.
- **Elemento:** fuego, aire, bosque y montaña.
- **Probabilidad de falta:** probabilidad de que la supertécnica provoque una falta
- **Poder base**
- **Poder máximo**
- **Coste de TP**
- **Tipo secundario**
- **Camino de evolución**
- **Velocidad de evolución**



Y en relación con los jugadores

- **Nivel de desbloqueo:** es el nivel al que x jugador desbloquea esa técnica
- **Usos:** es el número de veces que se ha usado la técnica, cuanto mayor uso más nivel de técnica.
- **Nivel actual**

Hay 2 tipos de caminos de evolución:

- **Maestría:** tiene 3 niveles: Base, Nueva / Kai / +, Única / Shin / ++
- **Grados:** tiene 5 niveles: G1, G2, G3, G4, G5

Y dentro de cada camino puedes tener diferentes velocidades de progreso (**SLOW, MEDIUM, FAST**), más lento requiere más usos para mejorar.



4. Entrenadores

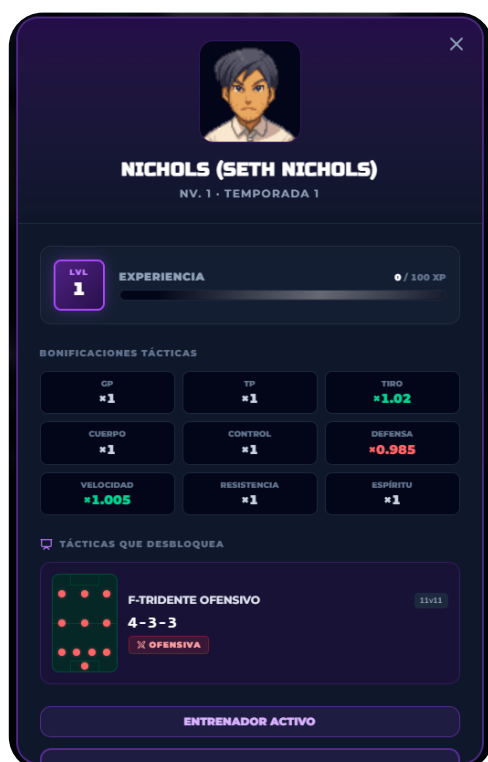
Los entrenadores son el cuerpo técnico y directivo de los equipos de fútbol, modifican el estilo de juego del equipo otorgando modificaciones globales en las stats del equipo, además desbloquean formaciones únicas.

Se pueden tener varios entrenadores contratados, con un mínimo de 1 en el equipo. En cuanto se declara la convocatoria de un equipo, se debe declarar uno de los entrenadores cómo entrenador para ese partido. Los entrenadores desbloquean formaciones únicas y modifican las estadísticas de los jugadores. Los entrenadores pueden ser comprados y vendidos en el mercado de agentes libres. De cada entrenador se conoce:

- **Nombre**
- **Nick**
- **Temporada del lore**
- **Nivel**
- **Xp**
- **Bonificaciones base**
- **Bonificaciones máximas**
- **Formaciones:** son las formaciones exclusivas que desbloquea ese entrenador.

Las bonificaciones afectan a una o varias stats de forma positiva o negativa según el estilo de juego del entrenador. Estas bonificaciones se interpolan con el nivel del entrenador entre las máximas y las mínimas.

Los entrenadores tienen una progresión de nivel igual a la de los jugadores en cuanto a números. Sin embargo para aumentar su nivel se deberán de gastar yenes (Ej:1YE=100xp). El máximo nivel al que pueden llegar es el 10.



II. EL PARTIDO (REGLAS DE JUEGO EN LA MESA)

1. Preparación del Partido

Existen dos formatos principales:

- **Partido Oficial:** 11 vs 11 jugadores, jugado en el estadio tamaño A2.
- **Pachanga:** 4 vs 4 jugadores, jugado en un terreno improvisado tamaño A3, donde siempre se es visitante.

Al iniciar, se debe configurar el Clima, el cual altera las estadísticas:

- **Despejado:** No tiene efecto
- **Lluvia:** Potencia las supertécnicas de bosque (10%) pero la segada duplica la probabilidad de falta
- **Viento fuerte:** Potencia las supertécnicas de aire (10%) pero las vaselinas pierden poder (-15%)
- **Ola de calor:** Las supertécnicas de fuego se ven potenciadas (10%) pero se duplica el consumo de GP
- **Campo embarrado:** Las supertécnicas de montaña se ven potenciadas (10%) pero todos los jugadores sufren un penalizador a la velocidad (-10%) y el físico (-10%)
- **Niebla densa:** Las acciones defensivas sufren un penalizador (-10%)
- **Nieve:** Las técnicas de bloqueo o defensa se ven beneficiadas (10%) y las técnicas de tiro cuestan más PT (+5PT).

También se debe configurar el número de turnos del partido. Se sugiere usar 12 para oficiales y 6 para 4vs4.

Siempre habrá un equipo local y uno visitante, que supondrán cambios según las mejoras desbloqueadas en la ciudad deportiva. En las pachangas siempre se será visitante.



2. Fases

La siguiente fase es la de verificación, en ella, los equipos pueden revisar y cambiar sus formaciones y onces iniciales.

La tercera fase es la de pitar el inicio, en ella se hace el sorteo inicial, que es aleatorio, y el ganador elige si quiere dar el saque inicial o escoger el lado del campo. Después del sorteo los jugadores deberán colocar ordenadas sus fichas para corresponder con los jugadores en la formación declarada.

La siguiente fase será el propio partido.

3. El partido

El partido se divide en **dos partes**. Tras resolverse la mitad de los duelos, hay un descanso donde se permiten cambios libres y consumibles. El equipo que saca debe poner al menos un jugador en el círculo central.

El jugador que empieza con la posesión debe poner al menos un jugador en el círculo central que tiene el primer movimiento. Se considera que un jugador tiene el balón cuando tiene la posesión, y que por tanto su equipo también la tiene.

Turnos

En un turno propio los jugadores pueden:

- **Movimiento:** El jugador lanza la chapa por el campo. En cualquier caso, si sale por una de las bandas, el jugador perderá la posesión y el rival recibirá la pelota en un saque de banda. El movimiento consume el turno. Si una chapa realiza un movimiento, en cuanto este acabe empezará el turno del rival.
- **Duelo:** Cuando dos chapas chocan en el campo, se considera que se inicia un duelo. Cada equipo dispondrá de una baraja con las acciones posibles, regate y finta para la ofensiva, segada y carga para la defensa, y una carta de supertécnica en caso que el jugador disponga de una. Secretamente el lanzador de la chapa escogerá una acción y los dos equipos revelarán a la vez. Tras eso se realizará el cálculo y se declarará el vencedor y sus consecuencias. La chapa que se mueve y choca, pierde el turno en cuanto el duelo acaba, sean cuales sean las consecuencias. La chapa que recibe la posesión puede desplazar a la perdedora hasta dos dedos en cualquier dirección en la circunferencia de la ganadora. En caso de falta, podrá ser hasta una mano. Además, la chapa perdedora no podrá ser utilizada hasta después de dos turnos del jugador que la posee (Se gira). Si se fuese a usar una supertécnica, al destapar la carta se debe chillar el nombre de la supertécnica a usar.

- **Chut:** Funciona cómo un duelo pero de un jugador al portero. Se da un chut siempre que una chapa entre en la portería, o choque con el portero, estando este segundo en el área pequeña. La baraja de cartas de tiro supone, tiro normal y vaselina en ofensiva, atajo o despeje en defensa, y las supertécnicas. Si el portero gana, tiene la posesión, y el jugador que chuta vuelve al lugar desde el que chutó si chutó desde fuera del área, o es sacado del área, si chutó desde dentro. Si el ganador es aquel que chuta, se considera gol, y se inicia desde el centro del campo con la posesión para quien recibe el gol. Si al realizar el chut, el portero no se encuentra en el área pequeña, es gol directo. Si se fuese a usar una supertécnica, al destapar la carta se debe chillar el nombre de la supertécnica a usar.
- **Pase:** Si una chapa propia golpea con otra chapa del mismo equipo se considera un pase, la pelota es recibida por la chapa golpeada. Un equipo puede realizar hasta tres pases sin perder turno. En caso de realizar un tercer pase, el turno acaba inmediatamente después del tercero, con la pelota en el jugador que la recibió. Si las chapas no impactan, por muy cerca que esten, se considera un movimiento, y por tanto acaba ahí el turno.
- **Usar un consumible:** Los equipos pueden usar UN SOLO CONSUMIBLE por turno para hacer recuperar las estadísticas a los jugadores.
- **Pedir un cambio:** Los equipos pueden pedir hasta cinco cambios libremente sin perder su turno. No obstante, el cambio no se hace efectivo hasta su siguiente turno. SOLO SE PUEDE HACER UN CAMBIO POR TURNO. Los cambios de jugador durante los descansos son ilimitados, pero si sacas a un jugador del campo, este no puede volver a entrar.
- **Consultar una estadística de un jugador:** Una sola vez por turno, los jugadores pueden consultar UNA estadística de un jugador rival. Al hacerlo no pierden el turno.



Situaciones de partido

- **Saque de banda:** Cuando un equipo saque la pelota por uno de los dos laterales, la posesión cambiará de equipo y se considerará un saque de banda. El jugador que recibe la posesión deberá intentar pasarla a otra chapa obligatoriamente. Si no lo consigue se considerará un movimiento. Si se percibe que la intención de pase es inexistente, será falta para el equipo contrario.
- **Córner:** Si un equipo saca por su propia línea de fondo la pelota, se considera córner. En este caso, se actúa exactamente igual que en un saque de banda, con la excepción que, si el jugador que saca la pelota, quiere tratar de hacer un gol olímpico, puede chocar la chapa contra el portero rival, siempre y cuando este esté en el área pequeña. Además, ambos equipos pueden recolocar libremente todas sus chapas.
- **Saque de puerta:** Si un equipo saca por la línea de fondo rival una chapa con la pelota, se considera saque de puerta. En un saque de puerta es el portero quien recibe la pelota, y debe tener la intención de pasar la misma a otro jugador. Tras el saque, el portero vuelve a su área pequeña si así lo desea cómo está tipificado más adelante, y recibe la pelota la chapa con la que chocó. En caso de fallar el pase, el portero puede volver al área pequeña con la pelota o quedarse en el lugar en que acabó su movimiento.
- **Movimiento del portero:** Cualquier movimiento realizado por el portero, acabe donde acabe se considera movimiento del portero. Tras él, si su equipo así lo desea, el portero puede quedarse allá donde esté, o volver a cualquier punto del área pequeña.
- **Duelos en el área:** Cuando una chapa entra con la posesión de balón dentro del área, y tiene un duelo con cualquier jugador que no sea el portero, puede elegir entre regatera, o chutar. En caso de chutar, realizará el tiro, pero el defensa contra el que chocó podrá tratar de parar el tiro, restando su defensa al mismo. En caso de regate será un duelo normal. Si el poder del defensa es capaz de parar el tiro, el defensa se quedará con el balón, si en cambio no lo es, el duelo pasará a ser contra el portero con la defensa restada.
- **Palo:** Si alguien trata de hacer un chut e impacta con el palo, la chapa del que chutaba queda junto al palo que impactó y el portero recibe la posesión. Si hubiese un palo y entrase después en la portería, se consideraría un chut contra el portero cómo habitualmente.

4. Tanda de penaltis

La tanda de penaltis es un sistema de desempate opcional que puede activarse al finalizar un partido o pachanga si el marcador termina en empate. Su objetivo es determinar un ganador cuando no se quiere cerrar el encuentro con empate.

1. Cuándo se activa

La tanda de penaltis solo puede comenzar si se cumplen estas dos condiciones:

- El partido ha terminado en empate.
- La tanda de penaltis estaba habilitada antes de empezar el encuentro.

Si el partido no acaba empatado, no habrá tanda.

2. Preparación de la tanda

Antes de comenzar, cada equipo debe dejar definidos:

- El portero que defenderá todos los lanzamientos.
- La lista de lanzadores.

El número de lanzamientos iniciales por equipo depende del formato del partido:

- Partido 11 vs 11: 5 lanzamientos por equipo.
- Pachanga 4 vs 4: 3 lanzamientos por equipo.

Se recomienda que los lanzadores sean los jugadores con mejor tiro, pero cada club puede decidir libremente qué jugadores participan, siempre que no se repitan de forma indebida en la lista inicial y que el portero no figure como lanzador.

3. Sorteo inicial

Antes del primer penalti se realiza un sorteo para decidir qué equipo lanza primero. A partir de ahí, los equipos chutan de manera alterna, uno después del otro.



4. Resolución de cada penalti

Cada penalti se resuelve como una acción individual entre el jugador que chuta y el portero rival.

El resultado posible de cada lanzamiento es:

- Gol: el equipo atacante suma 1 punto en la tanda.
- Fallo: no suma punto.

Durante la tanda inicial no siempre es necesario llegar al último disparo. Si en cualquier momento uno de los equipos logra una ventaja imposible de remontar con los tiros restantes del rival, la tanda termina inmediatamente y ese equipo es declarado vencedor.

Ejemplo: si en una tanda de 5 tiros un equipo marca 4 de sus primeros 4 lanzamientos y el rival solo ha marcado 1 de 4, el rival ya no puede alcanzarlo en su último tiro, así que la tanda termina ahí.

5. Muerte súbita

Si después de los lanzamientos iniciales ambos equipos siguen empatados, la tanda pasa a muerte súbita.

En muerte súbita ambos equipos siguen lanzando de forma alterna, y en cada ronda ambos deben haber tirado una vez.

La tanda termina en el momento en que, dentro de una misma ronda un equipo marca, y el otro falla.

6. Elección de lanzadores en muerte súbita

Una vez agotada la lista inicial de lanzadores, se puede seguir usando el orden establecido o volver a recorrer la lista disponible según la organización del partido. En cualquier caso, debe mantenerse el mismo criterio para ambos equipos.

7. Resultado final

Cuando termina la tanda, se declara ganador al equipo con más goles en la misma. Ese vencedor será considerado el ganador oficial del partido a efectos competitivos, aunque el marcador del tiempo reglamentario siga constando como empate.

III RESOLUCIÓN DE DUELOS (GUÍA TÉCNICA)

1- Tipos de duelo y contexto

Hay 2 tipos de duelo:

- **Field (Campo):** un duelo habitual entre 2 jugadores.
- **Goal (Portería):** uno de los jugadores es portero.

Otros elementos importantes serían:

- **BallSide:** quien tiene la posesión.
- **inPenaltyArea:** el duelo se produce en el area por lo que el atacante puede tirar a puerta.
- **goalkeeperInSmallArea:** determina si el portero se encuentra en el área pequeña preparado para parar o por otro lado se encuentra fuera y el duelo es distinto.
- **getEffectiveDuelType:** aunque el contexto sea Goal, se resuelve como Field (regate/defensa) si el portero está fuera del área pequeña, o el portero tiene el balón (regate del portero).

2- Roles y acciones disponibles

Rol	Acciones	Notas
field_attacker	Finta, Regate, Regate Súper	+ Tiro / Vaselina / Tiro Súper si inPenaltyArea
field_defender	Carga, Segada, Defensa Súper	
shooter	Tiro, Vaselina, Tiro Súper	Duelo Goal clásico
goalkeeper	Atrape, Despeje, Parada Súper	

3- Resolución estándar (resolveDuel) - paso a paso

Paso 1 - Fase de Furor

Por bando, si está activa en el turno actual:

- Duración: 3 turnos.
- Solo en 2ª parte, perdiendo ≥ 1 gol, una vez por equipo.
- Añade burningPhaseBonus plano al poder (típ. 15–20; 0 en Segada).

Paso 2 - ¿Hay súper?

Si cualquiera usa acción súper → tácticas desactivadas (tacticMultiplier = 1 para ambos).

Paso 3 - Poder de cada participante

Orden interno:

1. eStats = suma ponderada de stats según la acción
2. Multiplicador elemental (RPS de elementos)
3. Multiplicador táctico (salvo si hay súper)
4. RNG entre 0 y rngMax de la acción
5. Furor (si aplica)
6. Fórmula normal o súper
7. Clima
8. Penalización por súper repetida (instalaciones)
9. Distancia de tiro (si es tiro)

Formula Normal

$$\text{floor}(\text{eStats} \times \text{elemento} \times \text{táctica}) + \text{RNG} + \text{furor}$$

floor es una función que redondea hacia abajo el resultado por ejemplo $1.8 = 1$

Fórmula súper (hissatsu)

$$\text{floor}((\text{eStats} + \text{potenciaTécnica} \times \text{STAB}) \times \text{elemento}) + \text{RNG} + \text{furor}$$

- potenciaTécnica = interpolación lineal basePower → maxPower según nivel (1–5).
- STAB = $\times 1.2$ si el elemento del jugador coincide con el de la técnica; si no, $\times 1$.
- Las tácticas no entran en la fórmula súper (y además se anulan globalmente si hay súper)

Paso 4 - Comparación

- home > away → gana local
- away > home → gana visitante
- igualdad → empate (draw)

Paso 5 - Tirada de falta (solo FIELD, defensor)

Si hay falta: el atacante gana posesión, sin gol, y se guarda el ganador por poder original por si se anula la falta.

Paso 6 - Efectos (computeDuelEffects)

Una vez resuelto el duelo se calculan los efectos del mismo.

GOAL

Resultado	Efecto
Gana atacante	Gol + posesión al que concede
Gana defensor / empate	Sin gol + posesión al defensor

FIELD

Resultado	Efecto
Gana defensor	Posesión al defensor
Gana atacante / empate	El balón se queda (sin cambio)

4- Otras mecánicas

Pesos de stats, RNG y Furor por acción

Acción	Stats clave (pesos)	RNG máx	Furor
Finta	• control 0.5 • body 0.2 • speed 0.2 • guts 0.1	40	20
Regate	• body 0.8 • control 0.1 • guts 0.1	40	20
Regate Súper	• body 0.7 • control 0.1 • stamina 0.1 • guts 0.1	20	15
Carga	• guard 0.8 • control 0.1 • guts 0.1	30	20
Segada	• guard 0.6 • stamina 0.2 • guts 0.2	20	0
Defensa Súper	• guard 0.7 • control 0.1 • stamina 0.1 • guts 0.1	20	15
Tiro	• kick 0.8 • control 0.1 • guts 0.1	20	20
Vaselina	• control 0.7 • kick 0.2 • guts 0.1	20	20
Tiro Súper	• kick 0.8 • stamina 0.1 • guts 0.1	20	15
Atrape	• guard 0.8 • stamina 0.1 • guts 0.1	20	20
Despeje	• guard 0.6 • body 0.3 • guts 0.1	20	20
Parada Súper	• guard 0.8 • body 0.1 • guts 0.1	20	15

Piedra-papel-tijera de tácticas

Solo acciones normales (y solo si nadie usa súper).

FIELD

- Ventaja: $\times 1.2$
- Desventaja: $\times 0.8$
- Neutral: $\times 1$

Finta > Carga > Segada > Regate > Finta

Atacante \ Defensor	Carga	Segada
Finta	+	-
Regate	-	+

GOAL

Tiro Normal > Atrape > Vaselina > Despeje > Tiro Normal

Tirador \ Portero	Despeje	Atrape
Tiro Normal	+	-
Vaselina	-	+



Elementos

Ciclo: Fuego > Bosque > Aire > Montaña > Fuego

Relación	Multiplicador
Ventaja	×1.1
Desventaja	×0.9
Igual / desconocido	×1

*Instalación: Laboratorio $\geq 2 \rightarrow$ ignora desventaja elemental (0.9 $\rightarrow$ 1).

Faltas

Solo en duelos FIELD, solo el defensor, solo estas acciones:

Acción	Probabilidad
Carga (BLOCK_NORMAL)Segada (STEAL_NORMAL)	3.5%17.5% (×2 con lluvia $\rightarrow$ 35%)
Defensa Súper	foulRate de la técnica
Acción	Probabilidad

Efecto si sale falta:

- winnerSide = atacante
- sin gol
- posesión se mantiene en el atacante
- se guarda *powerWinnerSide* para posible anulación

Anular falta (*NULLIFY_FOUL*, Lab Nv.1, una vez): restaura ganador/efectos según el poder original.

Clima

Clima	Efectos en duelo
clear	Ninguno
rain	• Súpers de bosque • ×1.1Falta de Segada ×2
strong_wind	• Súpers de aire • ×1.1Vaselina • ×0.85Tiros aéreos ×0.85
heat_wave	• Súpers de fuego ×1.1 • GP de campo por turno ×2
muddy	• Súpers de montaña ×1.1 • Speed ×0.9 en stats • Body ×0.9 en stats
dense_fog	• Carga ×0.9 • Segada ×0.9 • Def. Súper ×0.9
snow	• Defensivas ×1.1 • Tiro Súper +5 TP

Techo retráctil (local): cancela penalizaciones de clima en poder; los boosts se mantienen.



Distancia de tiro (franjas)

Solo si la acción es tiro y se informa shotDistance

Franjas	Multiplicador
0	160%
1	140%
2	120%
3	100%
4	80%
5	70%
6	60%
7	50%
8	40%
9	30%
10	20%
11	10%
≥12	0%

Se aplica al final: $\text{floor}(\text{poder} \times \text{multiplicador})$.

Costes de recursos

Normales (GP):

$\text{clamp}(\text{ceil}(\text{eStats} / 40), 1, 6)$

Clínica ≥ 1 en oficial: $\times 0.8$ (mínimo 1).

Súpers (TP):

coste de la técnica + 5 si nieve y es Tiro Súper

Entrenamiento puede modificar el coste en oficiales.

Tiro en el área (2 fases)

Se activa cuando: FIELD + inPenaltyArea + el atacante eligió tiro.

Fase 1 - Tiro vs defensor (resolvePenaltyAreaShotBlock)

1. Se calculan poderes como duelo FIELD (tácticas de campo).
2. $\text{residual} = \text{poderTiro} - \text{poderDefensa}$
3. Tirada de falta del defensor.

Resultado	Qué pasa
Falta	Atacante conserva balón; fin
$\text{residual} \leq 0$	Defensor bloquea; posesión al defensor
$\text{residual} > 0$	El tiro sigue

Fase 2a - Portero en área pequeña

resolvePenaltyAreaShotVsGoalkeeper:

- Compara residual vs poder del portero (duelo GOAL).
- Efectos de portería normales (gol o posesión al portero).

Fase 2b - Portero fuera / sin GK

Puerta vacía automática:

- Gol del atacante
- Posesión al equipo defensor



Modificadores de instalaciones (resumen)

Instalación	Efecto en duelo
Campo ≥ 2 + elemento del pitch	Stats local $\times 1.05$ si el jugador coincide
Gradas ≥ 1	Guts local $\times 1.05$
Gradas ≥ 3	Guts visitante $\times 0.9$
Lab ≥ 2	Ignora desventaja elemental
Lab ≥ 3 (rival)	Misma súper repetida $\times 0.9$
Lab ≥ 1	Habilidad anular falta
Banquillos ≥ 3	Espiar comando del rival
Sustitución reciente	Stats $\times 1.15$ durante 2 turnos
Clínica / Entrenamiento	Multiplicadores de coste GP/TP



5- Trazas de ejemplo

Traza de ejemplo - duelo de campo

Escenario: Axel Blaze (local, balón) vs Bobby Shearer (visitante), ambos nivel 15, clima despejado, sin Furor, sin coach/items/instalaciones.

	Axel	Bobby
Posición	FW	DF
Elemento	Fuego	Bosque
Acción	Finta	Carga

Stats a nivel 15 (interpolación base→max):

Stat	Axel	Bobby
kick	31	30
body	26	24
control	30	28
guard	25	30
speed	28	24
stamina	27	28
guts	24	28

RNG de demo: valor medio (Axel 20/40, Bobby 15/30). Sin falta.

1. Contexto

- **Tipo:** FIELD
- **Posesión:** local → Axel atacante, Bobby defensor
- **Roles:** field_attacker / field_defender
- **Coste:** ambos pagan 1 GP ($\text{ceil}(\text{eStats}/40)$) acotado a 1–6)

2. eStats

Axel (Finta) - pesos: body 0.2, control 0.5, speed 0.2, guts 0.1

$$26 \times 0.2 + 30 \times 0.5 + 28 \times 0.2 + 24 \times 0.1 = 28.2$$

Bobby (Carga) — pesos: control 0.1, guard 0.8, guts 0.1

$$28 \times 0.1 + 30 \times 0.8 + 28 \times 0.1 = 29.6$$

Bobby sale un poco por delante en eStats brutos.

3. Multiplicadores

	Elemento	Táctica
Axel	Fuego > Bosque → $\times 1.1$	Finta > Carga → $\times 1.2$
Bobby	Bosque < Fuego → $\times 0.9$	Carga < Finta → $\times 0.8$

(Hay súper? No → tácticas activas.)

4. Poder final

Fórmula normal: $\text{floor}(\text{eStats} \times \text{elemento} \times \text{táctica}) + \text{RNG} + \text{furor}$

Axel:

$$\text{floor}(28.2 \times 1.1 \times 1.2) + 20 + 0 = \text{floor}(37.224) + 20 = 37 + 20 = 57$$

Bobby:

$$\text{floor}(29.6 \times 0.9 \times 0.8) + 15 + 0 = \text{floor}(21.312) + 15 = 21 + 15 = 36$$

Breakdown:

	eStats	elem	táctica	RNG	Furor	Total
Axel	28.2	×1.1	×1.2	20	0	57
Bobby	29.6	×0.9	×0.8	15	0	36

5. Comparación y falta

- $57 > 36 \rightarrow$ gana Axel por poder
- Tirada de falta de Carga (3.5%): en esta traza no sale

6. Efectos (FIELD)

Gana el atacante:

- El balón se mantiene en local.
- Sin gol.
- Avanza turno.

7. Lectura rápida

Aunque Bobby tenía más eStats (29.6 vs 28.2), Axel gana holgado porque apila ventaja elemental + táctica (×1.32 efectivo frente a ×0.72 de Bobby). Los multiplicadores pesan más que 1-2 puntos de eStats a este nivel.



Traza de ejemplo - tiro / parada con súpers

Escenario: Axel Blaze (local, balón) vs Mark Evans (visitante, portero), ambos nivel 15, clima despejado, sin Furor, sin coach/items/instalaciones.

	Axel	Mark
Posición	FW	GK
Elemento	Fuego	Montaña
Acción	Tiro Súper — Fire Tornado (nv. técnica 3)	Parada Súper — God Hand(E) (nv. técnica 1, acaba de desbloquearse a nv. jugador 15)
Distancia	2 franjas (×1.2)	—
Coste	33 TP	21 TP

Stats a nivel 15 (interpolación base→max):

Stat	Axel	Mark
kick	31	28
body	26	28
control	30	28
guard	25	31
speed	28	27
stamina	27	27
guts	24	31

RNG de demo: valor medio (ambos 10/20).

1. Contexto

- **Tipo:** GOAL
- **Poseción:** local → Axel tirador, Mark portero
- **Roles:** shooter / goalkeeper
- Ambos usan súper → tácticas desactivadas (tacticMultiplier = 1)
- No hay tirada de falta (duelo GOAL)

2. Potencia de las técnicas

Interpolación basePower → maxPower (nivel 1–5):

Fire Tornado (57 → 65, nv. 3):

$$\begin{aligned}\text{progress} &= (3-1)/(5-1) = 0.5 \\ \text{potencia} &= \text{round}(57 + 8 \times 0.5) = 61\end{aligned}$$

God Hand(E) (36 → 48, nv. 1):

$$\text{potencia} = 36$$

3. eStats

Axel (SHOOT_SUPER) - kick 0.8, stamina 0.1, guts 0.1

$$31 \times 0.8 + 27 \times 0.1 + 24 \times 0.1 = 29.9$$

Mark (CATCH_SUPER) — body 0.1, guard 0.8, guts 0.1

$$28 \times 0.1 + 31 \times 0.8 + 31 \times 0.1 = 30.7$$

4. Multiplicadores

	Elemento	Táctica
Axel	Fuego > Bosque → ×1.1	Finta > Carga → ×1.2
Bobby	Bosque < Fuego → ×0.9	Carga < Finta → ×0.8

Mark gana el RPS elemental; Axel compensa con la potencia de la técnica + STAB + cercanía a portería.

5. Poder final

Fórmula súper: $\text{floor}((\text{eStats} + \text{potenciaTécnica} \times \text{STAB}) \times \text{elemento}) + \text{RNG} + \text{furor}$ luego distancia en tiros: $\text{floor}(\text{poder} \times \text{multiplicadorFranja})$

Axel:

$$\begin{aligned} &\text{floor}((29.9 + 61 \times 1.2) \times 0.9) + 10 + 0 \\ &= \text{floor}((29.9 + 73.2) \times 0.9) + 10 \\ &= \text{floor}(92.79) + 10 \\ &= 102 \\ &\rightarrow \text{distancia franja 2: } \text{floor}(102 \times 1.2) = 122 \end{aligned}$$

Mark:

$$\begin{aligned} &\text{floor}((30.7 + 36 \times 1.2) \times 1.1) + 10 + 0 \\ &= \text{floor}((30.7 + 43.2) \times 1.1) + 10 \\ &= \text{floor}(81.29) + 10 \\ &= 91 \end{aligned}$$

Breakdown:

	eStats	elem	táctica	RNG	Furor	Total
Axel	28.2	×1.1	×1.2	20	0	57
Bobby	29.6	×0.9	×0.8	15	0	36

6. Comparación y efectos (GOAL)

- $122 > 91 \rightarrow$ gana Axel
- ¡GOL del local!
- Posesión pasa al visitante (saque de centro / posesión al que concede)

7. Lectura rápida

Aunque Mark tiene ventaja elemental ($\times 1.1$ vs $\times 0.9$), Fire Tornado a nivel 3 (61) + STAB deja a Axel muy por delante en la suma $\text{eStats} + \text{técnica} \times \text{STAB}$. A 2 franjas el tiro sube otro $\times 1.2$ y el margen se agranda (122 vs 91). A 3 franjas ($\times 1.0$) seguiría siendo gol, pero más justo: 102 vs 91.

Si Mark tuviera Majin The Hand (desbloqueo nv. 20, base 73), el duelo cambiaría bastante; con God Hand recién sacado, el cañonazo de Axel pasa.

IV. GESTIÓN DEL CLUB Y MODO CARRERA

1. Los Recursos

YENES (¥): Con los yenes se pueden comprar mejoras para el estadio, que proporcionan bonificaciones únicas, material para realizar la maqueta del estadio, elementos prefabricados para el estadio y mejorar el nivel de los entrenadores. Los yenes son intercambiables por puntos de pasión en un punto especial.

EXPERIENCIA DE JUGADOR (XP): La experiencia es un recurso no almacenable que se le proporciona directamente a los jugadores, de acuerdo con sus actuaciones en los partidos. La experiencia sube de nivel a los jugadores, que con el tiempo ganan supertécnicas y aumentan sus estadísticas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE): Los puntos de experiencia actúan como contenedores de XP. Un punto de experiencia tiene una equivalencia en PX (e.g 1 PE = 250 PX). Estos puntos se pueden canjear en un jugador para aumentar su nivel.

PUNTOS DE PASIÓN (PP): Los puntos de pasión representan la amistad y las ganas que los jugadores deben invertir para que jugadores de fútbol se unan a su equipo o las cosas mejoren. Los puntos de pasión son intercambiables por yenes en un punto especial. La venta de jugadores y entrenadores en el mercado libre también proporciona puntos de pasión. Los puntos de pasión tienen diversas utilidades como: Compra de jugadores, compra de consumibles, compra de equipación, compra de formaciones y avanzar en el sistema de fichajes.

PUNTOS DE CARACTERÍSTICA (PC): Los puntos de característica son contenedores aplicables a cualquier jugador de los atributos que estos tienen. Un PC se podrá utilizar para aumentar una característica de cualquier jugador a elección. Los puntos de característica te permiten mejorar un máximo de hasta 10 puntos en una característica en concreto, y hasta 20 en TP y GP.

2. El Mercado

En el mercado encontramos un total de 7 secciones.

1- Vista General.

En esta vista podemos tener una visión completa de cada club, ver datos interesantes sobre el club como la media de los jugadores, el valor en pp o la distribución elemental. También podemos ver y gestionar: jugadores, entrenadores, objetos y consumibles

2- Pizarra Táctica

Este es el corazón táctico del club. Se divide en 3 apartados:

- **Convocatoria:** Aquí podrás elegir entre 11 y 16 jugadores. Estos serán los jugadores disponibles en las pachangas y partidos oficiales.
- **Alineación:** Aquí podrás elegir tu 11 o 4 inicial. Para ello podrás elegir entre tus formaciones desbloqueadas. Una vez elegida la formación podrás colocar a los jugadores a tu gusto
- **Entrenador:** Aquí elegirás a tu entrenador activo. Esto te dará una modificación de las stats de los jugadores así como nuevas formaciones.



3- Agentes libres

Este es el mercado de fichajes del juego, en el podrás comprar jugadores y entrenadores libres. En este mercado aparecerán jugadores y entrenadores designados por el sistema o vendidos por otros clubs.

4- Tienda de objetos

En la tienda podrás comprar la mejor equipación a tus jugadores a cambio de PP. Hay 2 tipos de equipamiento:

- **Principal:** Se tratan de botas (jugadores) o guantes (porteros). Otorgan mejoras en las stats del jugador que las lleva.
- **Secundaria:** Se tratan de pulseras o colgantes. Otorgan mejoras en las stats del jugador que las lleva.

A diferencia de los jugadores o entrenadores los objetos son infinitos y podrás comprar cuantos necesites.

5- Consumibles

En esta sección podrás comprar consumibles para tus partidos. Los consumibles son objetos de 1 solo uso que puedes gastar para recuperar a tus jugadores a mitad partido.

Cada jugador solo podrá usar 1 consumible por partido, pero igual que el equipamiento puedes comprar los que necesites. Hay de 2 tipos:

- **Bebida:** recupera GP. 25%, 50%, 75% o 100% según el nivel del consumible.
- **Comida:** recupera TP. 25%, 50%, 75% o 100% según el nivel del consumible.
- **Especiales:** aportan mejoras únicas.

Los consumibles podrán usarse durante el turno de cada equipo siguiendo las normas del partido. Se pueden gastar solo 1 vez por jugador en un partido.

*Se pueden ver potenciadas por las instalaciones

**Algunas mejoras de instalaciones otorgan habilidades que se comparten como consumibles dentro del partido.

6- La ciudad deportiva

La ciudad deportiva es la sede física de cada club, mejorarla y perfeccionarla otorgará mejoras al club tanto en los partidos como fuera de ellos.

Cuenta con un total de 8 elementos. Cada elemento puede mejorarse: nivel 0 (ruinas), nivel 1 (básico), nivel 2 (mejorado) y nivel 3 (élite). Los elementos son los siguientes:

1. El Terreno de Juego

- Nivel 1: Sin ventaja
- Nivel 2: Terreno elemental: +5% a jugadores de ese elemento.
- Nivel 3: Techo retráctil: evita desventajas climáticas.

2. Las Gradas y la Afición

- Nivel 1: +5% de valor
- Nivel 2: %20 de recuperación de GP y TP
- Nivel 3: -10% de guts al rival

3. Banquillos y Zona Técnica

- Nivel 1: Reparte xp a los jugadores en el banquillo
- Nivel 2: Si metes a un jugador suplente entra con +15% 2 turnos
- Nivel 3: Una vez por partido, la app te permite "espiar" qué comando (Tiro, Regate, Segada...) ha elegido tu oponente.

4. Tienda del Club

- Nivel 1: +15% de dinero y xp al ganar
- Nivel 2: %20 de descuento en ítems
- Nivel 3: %20 de descuento en mercado libre

5. Centro de Entrenamiento Secreto

- Nivel 1: 10% extra de xp por PE
- Nivel 2: 10% menos de TP por supertécnica
- Nivel 3: Puedes repetir 1 tiro de chapa por partido

6. Clínica de Recuperación y Nutrición

- Nivel 1: 20% menos de desgaste de GP
- Nivel 2: 50% extra de efecto de los consumibles
- Nivel 3: Si 1 jugador llega a 0 GP se recupera al 30% una vez por partido

7. Laboratorio de Tácticas y Datos

- Nivel 1: 1 vez por partido puedes anular una falta
- Nivel 2: Ignora desventajas elementales
- Nivel 3: Si el rival repite una supertécnica que ya ha usado en este partido, pierde un 10% de eficacia

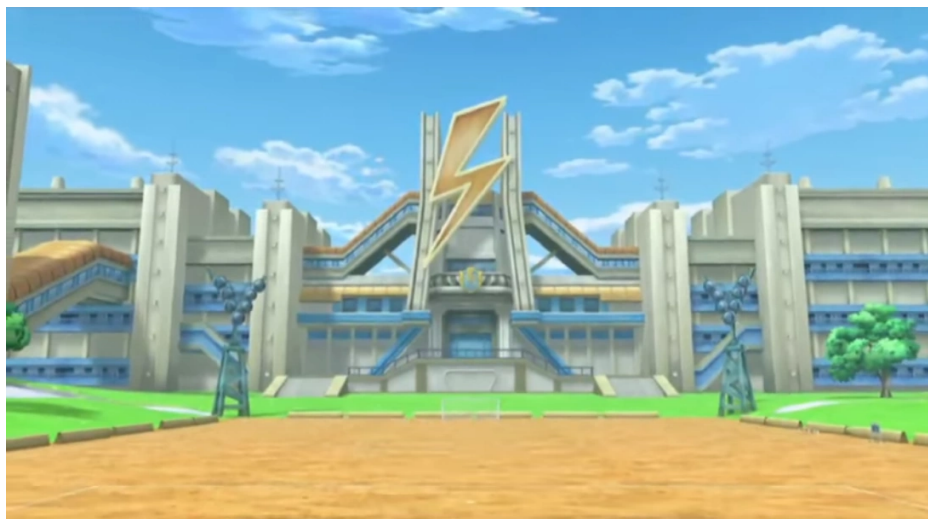
8. Instalaciones: no aporta mejoras reales, se mejora de forma automática pero debe de tener su contraparte en 3d

- El nivel 0 (Ruinas) no da ningún beneficio.
- Casi todos los bonus de partido solo aplican en partidos oficiales. Excepciones fuera de partido: descuentos de tienda, XP extra por PE (entrenamiento) y precios de mercado.
- Ventaja de local: terreno elemental, techo retráctil, +5% valor (gradas Nv.1) y -10% valor rival (gradas Nv.3) dependen del estadio local.
- Gradas Nv.2: la recuperación del 20% de GP y TP es al descanso, no continua. Solo la recibe el equipo local según sus gradas.
- Banquillos Nv.1: reparte XP a suplentes como un porcentaje (~35%) de la media del equipo titular, no el 100%.

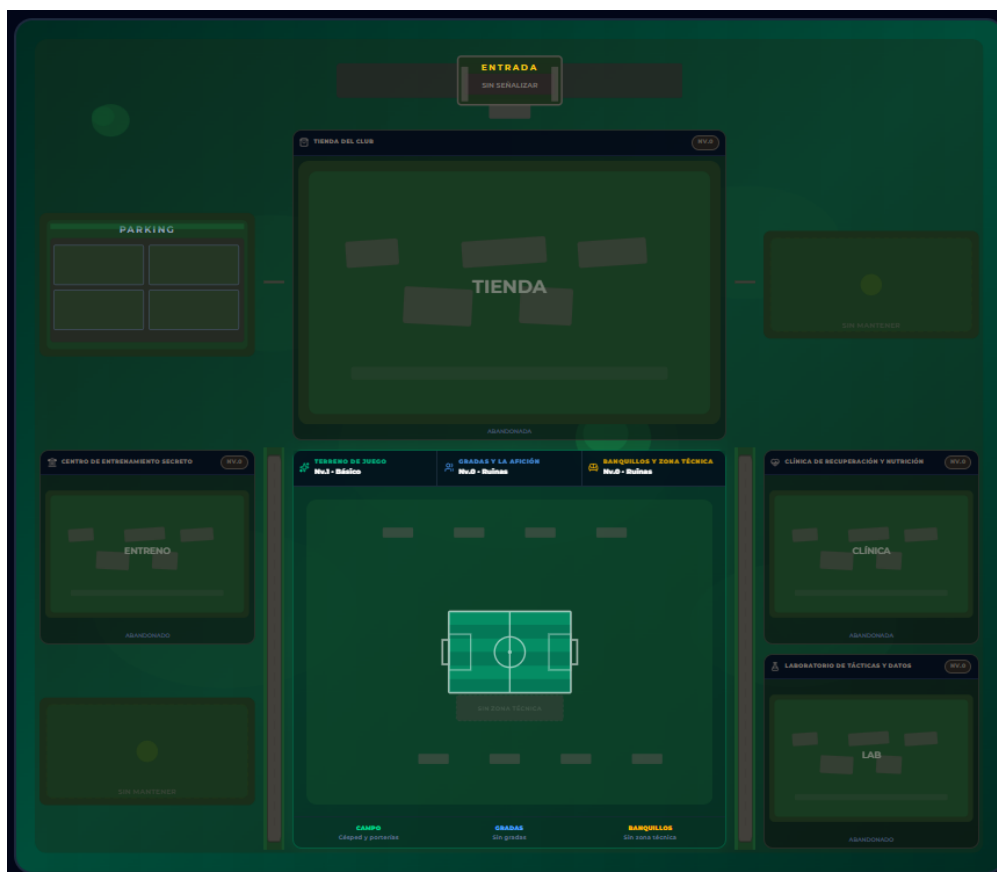
Para mejorar la ciudad deportiva se deberá comprar la mejora en el mercado. Posteriormente se iniciará la fase de construcción, durante esta fase los clubs tendrán que construir una maqueta real en 3D. Una vez terminada la maqueta será presentada a la organización, si es correcta la obra será aprobada y finalmente terminada, con esto se obtendrán los beneficios.

*En el caso del terreno elemental se deberá elegir el elemento que se quiera.

**Las mejoras que implican habilidades activables durante el partido serán utilizadas como si fueran consumibles, es decir podrán gastarse 1 vez por partido.



Ciudad deportiva nivel min



Ciudad deportiva nivel max



7- Mapa de relaciones

Otra forma de obtener jugadores es mediante un mapa de relaciones. Los jugadores de los equipos están relacionados entre ellos, para poder fichar jugadores tienes que ir desbloqueandolos mediante el fichaje de nuevos jugadores.

Cada equipo del lore tiene un mapa de relaciones, un jugador puede estar conectado con 1 o varios jugadores.

Hay 2 tipos de mapa:

- **Mapas iniciales:** cada club tiene uno y solo puede acceder ese club.
- **Mapas centrales:** varios equipos pueden llegar a él y podrán competir por fichar a esos jugadores.

Un jugador del mapa puede estar en varios estados:

- **Fichado:** son los jugadores que tienes en propiedad.
- **Desbloqueado:** son jugadores que están disponibles para fichar. Los jugadores conectados con los fichados son desbloqueados automáticamente.
- **Bloqueado:** son los jugadores a los que aún no tienes acceso, solo puedes conocer su nombre e imagen.
- **Fichado por otro equipo:** son jugadores que han fichado otros equipos. No podrás fichar a ese jugador. Si quieres seguir ese camino podrás pagar un peaje.
- **Paso abierto:** son jugadores por los que has pagado un peaje o han sido vendidos, no puedes ficharlo pero desbloquean los siguientes jugadores.

