El jugador controla una serie de personajes por turnos, uno de ellos lleva una pulsera o algo que le identifique.

El juego consiste en defender al personaje con pulsera del equipo contrario para que llegue a algún punto del terreno del contrario para así poder marcar punto mientras el equipo contrario hace lo mismo.

Que sea en tiempo real, es decir, todos los personajes se mueven a la vez.

Los personajes pueden hacer de todo para evitar que el otro equipo marque: pegar, correr o engañar de distintas formas como siendo invisibles, llevar una pelota falsa, hacer creer al contrario que son de su equipo…

“Top-down” 2d. tipo brawl stars, el juego de futbol.

5 personajes por cada equipo, a elegir:

1. el de la pulsera, estadísticas estándar
2. un tanque, mucha vida, ataque normalito y lento
3. un tio rápido, vida normalita ataque normalito, muy rápido
4. un tio de las hostias, vida normal-baja, ataque alto, normal de velocidad
5. francotirador, ataca de lejos, vida baja, velocidad poca y ataque alto
6. un señor que mueve cosas, estadísticas normales. Es el único que puede mover las cajas del escenario para complicar de alguna forma el trabajo al equipo contrario, estas cajas deben poderse romper por cada uno de los personajes.
7. El ingeniero, poca vida, poca velocidad, ataca en corto. un señor que pone trampas por ahí.

Trabajo:

Preparar escenario.

Implementar líder y sistema de puntos.

Implementar, por orden cada uno de los demás personajes.

Implementar sistema se hostias