

FULBO

Historia:

Hay un grupo de amigos que siempre competía por quien era el mejor, pero un día se les ocurrió que iban a crear equipos de futbol en donde estén nada más ellos para competir por recompensas y ver quien tenía el mejor equipamiento.

PC

NPC:

- Condiciones para que siga la pelota
 - Que lance la pelota a la portería con un objetivo
-

Objetivo:

Que el PC logre ganar la mayor cantidad de partidos obteniendo puntos ya sea empatando o ganando los encuentros contra el NPC.

Cuando el NPC gane en partido obtendra una recompensa de personalización estética.

Reglas:

Que el PC o el NPC tengan que estar a cierta distancia para poder tirar.

Para que se cuente como un gol, el balón tendrá que estar dentro de la portería por completo.

El partido tendrá una duración de 5 minutos de juego, se tendrán en cuenta todos los goles que se hayan marcado durante esa cantidad de tiempo.

Si algún jugador choca contra el otro, se marcará como infracción y se le dará una ventaja al jugador afectado.

Equilibrio:

Las reglas serán equitativas para ambos equipos y ningún equipo tendrá alguna ventaja a menos de que se cometa una infracción.

Retroalimentación:

Del lado superior izquierdo estará el nombre de 1er equipo con su marcador y del lado derecho estará en nombre del 2do equipo tambien con su marcador y en el medio estará el temporizador de 5 minutos.

Adaptabilidad:

Cada cierta cantidad de partidos ganados o goles anotados, se le aumentara el nivel al PC.

Suerte: El jugador puede tener la suerte como una ventaja porque le pueden ayudar los bordes con un rebote y que termine anotando gol o que tambien rebote el jugador contrario y que termine anotando gol.

Habilidad: Cuando el jugador ya tenga cierta cantidad de partidos ganados o jugados, ira mejorando su habilidad de jugar mejorando la técnica para atacar o defender.