Con los jugadores ubicados en las esquinas, los caminos laterales se vuelven un reto interesante, ya que deben mantener el equilibrio de tiempos para los jugadores adyacentes, pero también pueden integrar desvíos estratégicos hacia el centro.

Aquí te propongo cómo podrías diseñar esos caminos laterales y mantener la esencia de tu idea original:

**1. Caminos centrales:**

* Como en la propuesta original, cada jugador tendría un camino central que lo conecte directamente con el jugador opuesto, convergiendo en el centro del mapa. Este sigue siendo el camino más rápido para atacar al jugador contrario.

**2. Caminos laterales:**

* Los caminos laterales conectarían a los jugadores que están en esquinas adyacentes (por ejemplo, el Jugador 1 con el Jugador 2 y el Jugador 3).
* En lugar de conectar directamente las esquinas, puedes diseñar estos caminos laterales para que rodeen el borde del mapa o sigan una forma ligeramente curva que asegure que los tiempos de desplazamiento sean los mismos.
* **Desvíos estratégicos:** Para mantener la opción de cambiar de estrategia, estos caminos laterales podrían tener desvíos que lleven al centro del mapa.
  + La idea sería crear una bifurcación a mitad de camino que permita al jugador elegir entre seguir hacia su objetivo lateral o redirigir su ataque al centro del mapa.
  + Estos desvíos no tendrían que ser tan rápidos como el camino central, pero ofrecerían la opción de reorientar la estrategia hacia un combate en el centro.

**3. Equilibrio de distancias:**

* Para asegurar que los tiempos sean iguales, podrías jugar con la longitud de los caminos laterales. Si los caminos laterales son más cortos que el central, podrías hacer que pasen por un terreno más complicado, con obstáculos que ralenticen el avance o desvíos más largos, asegurando que tarden el mismo tiempo en llegar a su destino lateral que si usaran el camino central para el jugador opuesto.
* Otra opción sería crear zonas de interés estratégicas a lo largo de los caminos laterales, como áreas donde se puedan recolectar recursos o puntos de control, de modo que los jugadores tengan razones para usar estos caminos.

**4. Estructura del mapa en el rectángulo:**

* Imagina el mapa como un rectángulo donde las esquinas representan los puntos de inicio de los jugadores. Los caminos centrales irían en diagonal hacia el centro, mientras que los caminos laterales seguirían los bordes.
* Al agregar las bifurcaciones estratégicas en los caminos laterales, puedes crear una sensación de fluidez, donde los jugadores no se vean forzados a seguir un solo camino, sino que puedan adaptarse a las circunstancias del juego.

Este diseño debería preservar el equilibrio que buscabas, tanto en términos de tiempos de viaje como en la posibilidad de cambiar de estrategia sobre la marcha. Los desvíos hacia el centro desde los caminos laterales también pueden mantener el dinamismo, permitiendo a los jugadores ajustar su enfoque sin penalizaciones severas.