

Juego de estrategia por turnos, guerra de barcos en un oceano.

Se trata de un mapa de doble capa, la capa superior será completamente visible a los dos jugadores o jugador y maquina, mientras que en la capa inferior habrá una serie de submarinos, y cada jugador sólo podrá ver la parte de la capa inferior cercana al submarino. (Alcance del sonar).

Cada jugador tendrá por turno 3 movimientos por turno de forma que podrá distribuir sus movimientos de la forma que quiera.(3 arriba, 2 arriba y uno abajo...3abajo). El número de casillas que se mueven en cada movimiento va relacionado con el tipo de elemento que sea. (barco,submarino, lancha...)

Cada jugador podrá hacer dos acciones por turno. Cada nave tendrá unos tipos de acciones, como pueden ser tirar torpedos, morteros, o asaltar.

Atributos generales de los objetos principales: tamaño en x, tamaño en y, velocidad (cuantas casillas se pueden mover cada vez que haces un movimiento en una nave, vida).

Naves en la Capa superior

Buque insignia: Vida 100, velocidad 3.

Barcos basicos: Vida 50, velocidad 5;

Lanchas: Vida 15, velocidad 8;

Naves en la Capa inferior

Submarino: Vida 50, velocidad 5;

Minisubmarino: Vida 15, velocidad 8;

Falta especificar el tamaño y las armas de cada nave.