Наполнение комнат.

Комната капитана.

1.Штурвал

2.Эхолот

3.Перескопы.

(Конференц-зал со столом-голограммой окружения)

Комната инженера (не факт, что комната)

1.Электрокороба раскиданные по подлодке

2.Обшивка

3.Генераторная (движок, генератор кислорода)

? Комната добытчика.

1.Рыболовецкий модуль

2.Вылазки за водорослями

3.Печь

Оружейная.

1.Комната управления орудиями

2.Слоты для боеприпасов

Комната медика.

1.Крафтильный стол для лекарств.

2.Шприц-пистолет

Позиционирование лодки и суб модулей.

Скорее всего лодка будет чем-то вроде передвижной базы, а станции пунктами временной дислокации.

Основная цель игрока: победить финального босса.

Основное занятие игроков: обслуживание лодки, собственное выживание и т.п.

Обслуживание лодки: ремонт обшивки, двигателя, электрики и других деталей.

Собственное выживание: сбор ресурсов, готовка пищи и фильтрация воды, изготовление препаратов

Атакующе-оборонные мероприятия: отстрел противников, установка мин.

Обеспечение: обработка ресурсов(руд), крафтинг,готовка.

Создание баз для обеспечения лодок ресурсами.

Карта представляет из себя довольно большое пространство, большей частью состоящее из пещер разной ширины и длинны, пересекающиеся в разных местах. В местах пересечений удобно будет размещать базы для крафта ресурсов.

Базы представляют из себя физические объекты с возможностью разрушения и затопления.