# Ideia:

Fazer um jogo de exploração 2D, no qual o jogador está dentro de um sistema nervoso, sendo o agente causador da Depressão.

# Elenco:

* A depressão (Jogador), chamado pelos NPCs de “Forasteiro”;
* Estomago (Grelina);
* Glândula Pineal (Melatonina);
* Neurotransmissores;

# Narrativa:

A história será contada por meio de flashbacks, além de informações novas vindas de conversas com NPCs e descrições de itens do jogo.

O jogo se passa dentro do sistema nervoso de uma pessoa, onde o jogador enfrentará os guardiões.

# Resumo da história

O forasteiro surge dentro do encéfalo, sem saber nem quem ele é. A sua frente está o rei Cérebro, onde tem um pequeno diálogo. Após esse diálogo, o rei expulsa o forasteiro para os largos corredores da corrente sanguínea, preso por soldados brancos, porém um estranho poder vindo do jogador o liberta, e ele é instintivamente atraído por grandes fontes de poder, os Guadiões, seres capazes de criar e manter a vida. O forasteiro segue pelos corredores até chegar no coração, onde encontrará sua fiel lança, a Needle. Ele descobriu seu propósito, destruir os guardiões e libertar todo seu poder, para conseguir derrotar o rei Cérebro.