

(Direction artistique)
Recherche de visuel



Objectif : créer un contraste entre le joueur et son environnement pour renforcer le sentiment d'écrasement par la phobie des profondeurs

- Ton sombre, Scaphandriers et bases proportions compactes, relativement détaillées et "friendly".
- Environnements et créatures possèdent plus de détails et des designs plus horribles.

Scénario plus détaillé :

Un séisme sous-marin endommage un gigantesque tuyau de fibre optique.

Deux équipes de scaphandrier sont envoyées dans une base leur permettant d'accomplir leurs tâches.

L'une s'occupe de la maintenance du tuyau tandis que l'autre se charge d'étudier son impact sur l'environnement local. Nous jouons l'un des ingénieurs en mission qui se retrouve dans un avant-poste éloigné de la base quand un nouveau séisme frappe les fonds marins.

L'opération tourne à la catastrophe : La faune et la flore locale se révèlent hostiles suite aux mouvements de terrains, et vos coéquipiers ne laissent que peu de signes de vie face à une menace invisible grandissante. Vos outils seront votre meilleure chance de survie.