**Nome Temporário: Náutilos ou Abismo**

**História**

O jogo narra a história de um grupo de pesquisadores marinhos, que, investigando o impacto da poluição nuclear nas zonas abissais, se propõe a viajarem a região mais profunda do mundo, a Fossa das Marianas, através do submarino Náutilos. Entretanto, a quilômetros da superfície, começaram a ser atormentados por uma misteriosa e terrível presença, vinda do fundo do mar. Nisso, descobrindo, aos poucos, que aparentemente a ação do homem despertou algo ameaçador, das profundezas. Das vinte pessoas que embarcaram nessa jornada, mas nenhum dos tripulantes sobreviveu.

Em \*\*\*, um grupo de biólogos, estudando o impacto ambiental que a poluição das regiões abissais trará a gerações futuras, em especial, ao lixo radioativo remanescente das décadas de 50 e 60, devido aos testes nucleares, decidiu viajar até a Fossa das Marianas, no submarino Náutilos, com uma tripulação de cerca de vinte pessoas. Num primeiro momento, a pesquisa aparenta ser promissora, com os pesquisadores encontrando indícios do lixo nuclear, incluindo de descarte ilegal. Entretanto, quanto mais tempo permanecem nas profundezas, mais afetados os tripulantes são por alguma presença estranha e misteriosa. Começa com sinais de rádio distorcidos, que formam apenas palavras desconexas, talvez de alguma mensagem mal captada, que revela-se sendo uma possível ameaça, talvez uma nação rival ou empresa poluidora tentando ocultar seus rastros.

Porém logo esses indícios passam a indicar cada vez mais a insanidade da tripulação perante o ambiente do que ameaça externa, conforme alguns membros tem atitudes estranhas. Alguns se desesperam, alegando terem visto algo, ser indescritível, cercando o submarino. Outros acabam tomados por raiva quase homicida, hostilizando os demais, e, por causa disso, sendo mantidos presos na sala de máquinas do submarino. Entretanto, a prova máxima da possível loucura ocorre quando \***\*\*/protagonista**, encontra símbolos estranhos feitos por uma das tripulantes, já ensandecida.

Com isso, a preocupação com o que estaria afetando os pesquisadores surge, mas acaba sendo interrompida quando Náutilos é atingido por algo, que prende o submarino no fundo do oceano. A história do jogo começa a ser narrada quando \*\*\*/protagonista desperta, não encontrando os demais, após o suposto ataque. Vagando procurando os demais e sem memórias do ocorrido, percebe haver algo estranho como a tripulação inteira desapareceu misteriosamente. Nisso o personagem é contatado por uma das tripulantes, quem o informa que o descarte de lixo despertou algo escondido no mais profundo lugar do mundo, alguma coisa antiga, poderosa e enlouquecedora que agora está livre vagando pelo abismo.

Segundo a voz, o que quer que tenha acordado, tornou alguns tripulantes insanos, que se voltaram contra os demais. Na confusão, a “coisa” (aquilo que despertou), afundou o submarino. Para tentar fugir, o resto da tripulação se dirigiu aos botes salva-vidas, estando prontos para partirem, mas, agora que \*\*\*/protagonista revelou estar vivo (uma vez que fora atingido na cabeça, fazendo os demais crerem que tinha morrido), vão esperá-lo, para fugirem, embora alguns discordem dessa decisão, como só resta um bote para zarpar. Assim, a moça do rádio orienta o jogador a chegar na zona dos botes o mais rápido que conseguir, embora esteja tudo muito escuro. Além disso ela também, estranhamente, comenta para \*\*\*/protagonista fazer silêncio.

O problema é que o caminho direto até os botes está bloqueado com entulho, devido ao ataque, de modo que o personagem é obrigado a desenvolver uma rota alternativa, passando por outros cômodos/áreas do submarino. Nisso é surpreendido e quase morto por uma criatura, na cozinha, sendo só então informado pela outra tripulante que os tripulantes afetados acabaram transformados pela “insanidade” (ser do abismo) em monstruosidades disformes. Aparentemente, como a criatura original, e demais animais das profundezas, são cegos, mas guiam-se pelo som. Informando ao personagem para ficar prestando atenção no rádio, pois os diálogos indescritíveis que fazem (barulhos mesclados pela estática) ao comunicarem-se entre si ou com a “entidade”, podem ser captados pelas ondas de rádio e traduzidos, similar aos sons do “ser desperto” antes. Assim, o jogador deve explorar e, ocasionalmente, os monstros surgem, fazendo barulho (diálogos) captados pelo rádio para informá-lo da proximidade do inimigo.

Ao longo da jornada o personagem se lembra de alguns fatos, percebendo que ele pretendia sabotar as pesquisas, pois trabalha para uma empresa que polui a Fossa das Marianas e não deseja que essa seja descoberta.

Após conseguir desbloquear todas os cômodos/áreas e enfim chegar no bote, encontra o cadáver de **\*\*\*/mulher do rádio**, percebendo que foi o próprio \*\*\*/protagonista que enlouqueceu. Trabalhando para uma empresa poluidora, ele infectou a água potável do submarino com a poluída, intoxicando os tripulantes, na esperança de matá-los. Mas foi afetado pela suposta presença (se não envenenado também), desenvolvendo um comportamento cada vez mais alucinado, até matar uma colega, percebendo que foi ela quem o viu escrevendo símbolos estranhos, não ele, a assassinando por isso. Após, \*\*\*/protagonista enlouqueceu de vez, matando os demais por vê-los como monstros (as criaturas do jogo). A história termina com ele percebendo estar alucinando e ensandecido, revivendo essa situação (de perder a memória, tentar escapar, etc), a dias, aparentemente devido a criatura que acordou, de modo que o final mostra o personagem acordando e falando os mesmos diálogos do inicio.

Ninguém conseguiu fugir…

**Personagens**

\*\*\*/protagonista – de poucos escrúpulos, ganancioso, não tão inteligente – Idéia de um Marujo do tim tim

\*\*\*/mulher da voz – falsa, preocupada, manipuladora

**Sprites para fazer**

Personagem – movimentação

Inimigo – movimentação – Peixe Abissal com lanterna ou Alien estilo Arquivo X (Episódio Submarino e Navio Fantasma)

Cozinha/Dispensa – Sprites: Armário de parede, talvez geladeira fogão

Dormitórios – Sprites: Camas e escrivaninhas

Sala de máquinas – Sprites: Engrenagens gigantes, canos,

Sala/área principal – onde ficam os botes. Sprites: mesa, sofá, poltronas

Outros: portas, espirais/runas vikings/espiral quadrado,

Ideia: Janelas, corais

Animação: baleia, peixes, algas, olhos sinistros (reptilianos)

**Náutilos (áreas e itens para coletar)**

Cozinha/Dispensa – Chave dos dormitórios.

Dormitórios – Ferramenta para desbloquear a sala de máquinas.

Sala de máquinas – Alavanca que aciona os botes.

**Mecânicas para fazer**

Física – Gravidade, Colisão

Personagem – Movimentação

I.A dos Inimigos – Movimentação limitada, “barulho”/emissão de diálogos quando se aproxima

Diálogos acionados por colisão/trigger com itens/objetos do cenário para contar a história.

Level Design

**Referências**

Subnautica

Ameaça Profunda

Green Hell

The Last of Us

O Chamado de C

Nas Montanhas da Loucura

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Fossa_das_Marianas>

<https://marsemfim.com.br/poluicao-fossas-marianas-plastico-radioatividade/>

<https://gizmodo.uol.com.br/lixo-na-fossa-das-marianas/>

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-48261879>