**Personnage**

**Personnalité :**

-Scaphandrier : Étant le personnage jouable, le scaphandrier doit avoir une personnalité assez neutre qui pourrait résonner avec le plus de joueurs possible. Cependant certains points sont nécessaires afin que son rôle dans l’histoire ait un sens. Pour cela il va falloir que ce personnage soit de nature sérieuse, assez carré ainsi que la tête sur les épaules.

Malgré tout cela, le contexte global et anxiogène le rattrape jusqu’à totalement le dépasser. Lors de ces situations il tente de relativiser pourtant cela va l’amener à confondre réalité et ces propres illusions (il va imaginer des choses qui ne sont en aucun cas réelles).

-Scientifiques : Étant donné leur rôle “double” qui sera dévoilé au fur et à mesure que le jeu progresse, deux facette doivent alors leur être attribué. Dans une première partie il faudra démontrer un aspect plus générique et chaleureux afin que les joueurs ne se doute pas du déroulement de l’histoire.

**Art**

**Style artistique :**

Partir sur un style semi-réaliste avec une influence futuriste pour le design global. Ce choix se caractérise par l’introduction d’éléments réalistes tels que la reproduction des fonds marins avec des couleurs semblables ainsi qu’une luminosité inexistante outre l’éclairage artificiel. Tout cela mêlé à des éléments inspirés du fantastique, avec des créatures mutantes et des fois dérivant de l’univers mythologique (megalodon, kraken, …), mais aussi des coraux proliférateurs et zombifiantes.

Ces éléments moins réalistes vont venir décupler l’ambiance angoissante des abysses tandis que ceux plus réalistes vont donner une certaine dimension au jeu afin de permettre d’associer tous ces éléments à une situation qui pourrait être “vécue” des suites de la thalassophobie.

Pour réaliser cela, il va falloir bien doser le découpage entre toutes ces caractéristiques pour éviter que soit le côté réaliste ou à l’inverse que celui totalement fantastique prenne le dessus.