**Personnages :**

**Elements particulier du charadesign :**

* Combinaison : Le scaphandrier bénéficie d’une combinaison pas très imposante pour répondre au besoin d’une certaine motricité afin d’avoir une fluidité de mouvement pour certaines phases d’action. Dans son dos, un grand espace de stockage comprenant un espace dédié pour l’oxygène et un autre plus bas pour la mallette à outils va imposer une certaine contrainte de mouvement pour le personnage.

La tenue des scientifiques cependant sera beaucoup moins imposante mais tout aussi protectrice surtout quand ils mènent leurs expériences, un dispositif dans le dos sous forme de sac permettra une aide de bras mécaniques contrôlés par leur gants.

* Badges : Les badges servent à marquer une différence entre les différents personnages et afficher leur fonction et permettent de les rattacher à une brigade ainsi que de procéder à leur identification. Celui des scientifiques est discernable par le logo de leur corporation tandis que celui du scaphandrier est un rappel direct à l’origine de sa présence au sein de cette intervention sous-marine.
* Mallette : Située au niveau inférieur du stockage des bouteilles d’oxygène, cette mallette sert principalement à démontrer la tâche principale du personnage avant ses mésaventures et ne sera disponible que pour le scaphandrier. Cependant, elle n’aura pas ou peu d'utilité dans le gameplay et sera donc plutôt un élément de décor.
* Écholocalisation : Le système d’écholocalisation est représenté sous la forme d’un bracelet plutôt épais autour du poignet droit du personnage et sert à indiquer avec un point les obstacles pouvant se trouver sur le chemin du personnage.

Le principe même est d’envoyer une onde qui revient et suivant l’interprétation du résultat, si il y a un obstacle, un élément sonore résonnera dans le casque du scaphandrier qui pourra alors se référer au bracelet afin de regarder si il se trouve à proximité ou pas.

* Bouteilles : Les bouteilles d’oxygène étant un élément clé du gameplay, elles doivent donc être un indicateur clair pour aider à la gestion de la ressource qu’est l’oxygène. De ce fait, une barre montrant le niveau restant d’oxygène dans la bouteille sera visible directement sur celle-ci. Cependant, certaines bouteilles qui se trouveraient très endommagées pourraient ne pas afficher correctement le niveau d’oxygène restant dans la bouteille ou bien n’en n’avoir qu’une toute petite quantité.

La visibilité de la barre d’oxygène peut rajouter une certaine appréhension ainsi que de l’angoisse pour les joueurs car si cette ressource est mal gérée cela pourrait entraîner un game over.

* Lumières : Idée d’avoir des lampes différentes auxquelles chacune diffusera une couleur différente qui permettrait de dissimuler le personnage dans l’environnement changeant et ainsi ne pas se faire repérer par les “ennemis” rodant aux alentours. Les différentes couleurs pourraient servir par zone mais pas dans toutes et pourraient éclairer des détails dissimuler dans l’environnement.

Néanmoins ces lampes de couleur ne pourront pas etre conserver par le personnage car il ne pourra en effet n’en garder qu’une à la fois, sachant cela il est préferable que cet élément soit porter à la main par le personnage. Il est toutefois possible de régler l’intensité d’éclairage de la lampe avec les extrémités ajustables afin de laisser aux joueurs la possibilité de gérer cette ressource en fonction de la demande du gameplay.

De plus, une lampe plus classique est installée sur le casque du scaphandrier, celle-ci pouvant avoir deux éclairage différent ainsi qu’une lumière rouge. Ces deux types de lampe

* Bras mécaniques : Ce sont deux bras mécaniques avec deux pinces et trois petites perceuses à leur extrémité qui servent d’aide aux travaux des scientifiques. Leur fonction principale sont les extractions rocheuses ainsi que les prélèvements d’échantillons d’espèce marine. Un petit compartiment interne peut contenir les prélèvements effectués tout en gardant l’eau en dehors grâce à un sas de pressurisation. Ils seront facilement contrôler à partir des gants des scientifiques.
* Echelle du personnage : Idée d’une échelle à taille réelle mais avec un environnement très grand qui va littéralement écraser le personnage afin d’amplifier la sensation de thalassophobie et le malaise qui peut en découdre. Cette composition va amener une caractéristique intéressante en termes d’avancement du personnage car seul le fait d’avancer peut débloquer et/ou dévoiler des zones moins évidentes voir secrètes. Dû à ce choix, les éléments du charadesign doivent rester simples et visibles car l’environnement peut facilement empêcher la bonne vision du personnage pour les joueurs.

**Justification pour aspect du personnage :**

Le scaphandrier est sans visages afin de pouvoir se mettre à la place du personnage et d’avoir une immersion totale, ce fat enlève l’aspect des expressions faciales mais en vue du gameplay et de l'échelle imposer à notre personnage les sensations ressenties par le scaphandrier vont avant tout être transmises de manière sonore (respiration qui s’accélère, battement du coeur qui camoufle les bruits environnant, …).