Univers

**Ambiance :**

* Froide : En raison de l’absence de lumière dans les abysses, la température est littéralement glaciale. Le noir domine l’environnement. De plus, le silence est omniprésent. Il est entrecoupé de bruits déformés et d’origine inconnue. Enfin, le joueur est seul. Il n’a personne sur qui compter.
* Oppressante/Angoissante : La faune et la flore sont hostiles envers le joueur. Celui-ci doit en permanence être en hypervigilance pour survivre. Il doit aussi faire attention à son environnement qui est tout autant hostile (secousses sismiques, fosses maritimes…). Il est entouré par la mort (collègues, monstres marins “zombies”...). Enfin, il doit évoluer dans un environnement totalement différent de celui sur terre : s’adapter à la pression de l’eau sur son corps (ce qui le rend lent, impossibilité de faire des mouvements amples…). Ainsi, il doit fuir les menaces tout en prenant en compte les contraintes des fonds marins.

**Thèmes abordés :**

* La thalassophobie (peur irrationnelle des profondeurs marines) : l’objectif est de faire en sorte que le joueur expérimente ce qu’une personne thalassophobe vit. Cela va accentuer le côté horrifique du jeu. Par exemple, cette peur se caractérise en partie par la peur de ne pas savoir ce qui se trouve sous la mer. Pour simuler cela, le joueur se retrouvera donc quasiment dans le noir. Il ne lui sera pas possible de savoir ce qu’il y a loin devant lui,  ce qui lui demandera d’être en permanence sur ses gardes. Parmi les symptômes, on peut retrouver des symptômes physiques (vertiges, tremblements, essoufflements…), des pertes de contrôle ou encore des désirs de fuite.
* L’impuissance de l’Homme face à la Nature : face à des animaux mesurant plus de 3 mètres ou possédant des moyens de défenses redoutables (venin par exemple), l’Homme se retrouve bien souvent vulnérable sans moyens techniques. Se retrouver dans les profondeurs de l'océan accentue cette impuissance. De plus, la menace principale du jeu est un étrange corail invasif qui prend le contrôle des êtres vivants qu’il contamine. Même si les scientifiques disposent de moyens technologiques poussés , ils vont rapidement se retrouver dépassés face à cette espèce hors de contrôle et cela va engendrer de fortes complications.

**Genre vidéoludique :**

* Survival horror : le joueur doit réussir à parvenir à la base sous-marine principale afin de s’extraire des tréfonds marins. Cependant, il devra survivre sans qu’il y ait d’affrontement direct contre les différentes menaces (comme dans Outlast ou Little Nightmare). Il est, par ailleurs, régulièrement face à des menaces qui le traquent et l’environnement peut aussi entraîner la mort. Il y a peu de moment où il peut se relâcher.
* Horreur psychologique : le jeu exploite la thalassophobie pour en faire un élément principal du jeu.
* Puzzle-plateforme : il y aura des puzzles dissimulés dans l’environnement qui, une fois résolus, permettra au joueur d’accéder au level suivant (interaction avec l’environnement). Par exemple, il devra rétablir le courant en allant actionner un levier dissimulé dans le décor en interagissant avec.  De plus, il devra repérer et  esquiver (en se cachant par exemple)  les ennemis grâce à l'écholocalisation.

**Emotion recherchée :**

* Peur/Angoisse : de part les ennemis, l’environnement et la vulnérabilité du joueur face aux menaces (ne peut pas se défendre). La mort est aussi omniprésente (faune infectée, scientifiques et collègues tués…), ce qui le rend plus seul encore.