ATHENS UNIVERSITY OF ECONOMICS AND BUSINESS

DEPARTMENT OF INFORMATICS

Multimedia Technology

7th Semester Undergraduate Option

Fall Semester, 2024-2025

**TEAM**

Alexandros Loulakis, p3200260

Ioannis Loulakis, 3180262

Dimitrios Maniatis, p3160088

The Depth 9

**Περιγραφή Παιχνιδιού**

Tο The Depth 9 είναι ένα 2D Platformer game που θα αναπτυχθεί με χρήση της βιβλιοθήκης p5.js και ενσωματώνει βασικές τεχνικές ανάπτυξης παιχνιδιών, πολυμέσων και αλληλεπίδρασης.

**Στόχος και σενάριο**  
Είναι ένα παιχνίδι τρόμου και στόχος είναι να προσφέρει στον παίκτη μια δυναμική εμπειρία εξερεύνησης και πρόκλησης σε ένα ατελείωτο διάδρομο με 9 επίπεδα. Το παιχνίδι τερματίζεται όταν ο παίκτης διασχίσει επιτυχώς και τα 9 επίπεδα.

**Μηχανισμοί παιχνιδιού**  
Σε κάθε επίπεδο ο παίκτης πρέπει να εντοπίσει αν υπάρχει κάποια «ανωμαλία» που εμφανίζεται στον διάδρομο. Αν υπάρχει «ανωμαλία» για να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο θα πρέπει να πάει πίσω. Αν δεν υπάρχει «ανωμαλία» ο παίκτης θα πρέπει να διασχίσει κανονικά τον διάδρομο.

**Πρόοδος δυσκολίας**

Καθώς ο παίκτης προχωρά, στο παιχνίδι αυξάνεται η δυσκολία. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα δίνεται δυνατότητα στον παίκτη να ανακαλύψει κρυφές πόρτες που θα τον εκτοπίζουν σε διαφορετικά μονοπάτια που θα πρέπει να αντιμετωπίσει εχθρούς για να πάει στο επόμενο επίπεδο.

**Πολυμεσική εμπειρία**

Με τη χρήση της p5.js, το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί τεχνικές όπως τον σχεδιασμό γραφικών, κινούμενων σχεδίων και ηχητικών εφέ που αναδεικνύουν το σκοτεινό και μυστηριώδες περιβάλλον του διαδρόμου. Σε κάθε επίπεδο, νέα στοιχεία όπως ανωμαλίες και τρεποπαίζοντα φώτα, καθώς και προοδευτική δυσκολία, ενισχύουν την πολυμεσική εμπειρία.  
  
  
  
  
  
**Game Description**

**The Depth 9** is a 2D platformer game that will be developed using the p5.js library and incorporates fundamental game development, multimedia, and interaction techniques.

**Objective and Scenario**  
It is a horror game with the goal of offering players a dynamic experience of exploration and challenge in an endless corridor with 9 levels. The game ends when the player successfully completes all 9 levels.

**Game Mechanics**  
In each level, the player must identify if there is an "anomaly" appearing in the corridor. If an "anomaly" is present, the player must go back to proceed to the next level. If there is no "anomaly," the player should simply continue forward through the corridor.

**Progressive Difficulty**  
As the player advances, the game increases in difficulty. Throughout the game, the player will have the opportunity to discover hidden doors that transport them to different paths, where they must face enemies to move on to the next level.

**Multimedia Experience**  
Using p5.js, the game will employ techniques such as graphic design, animation, and sound effects that highlight the dark and mysterious environment of the corridor. In each level, new elements like anomalies and flickering lights, as well as progressive difficulty, enhance the multimedia experience.