

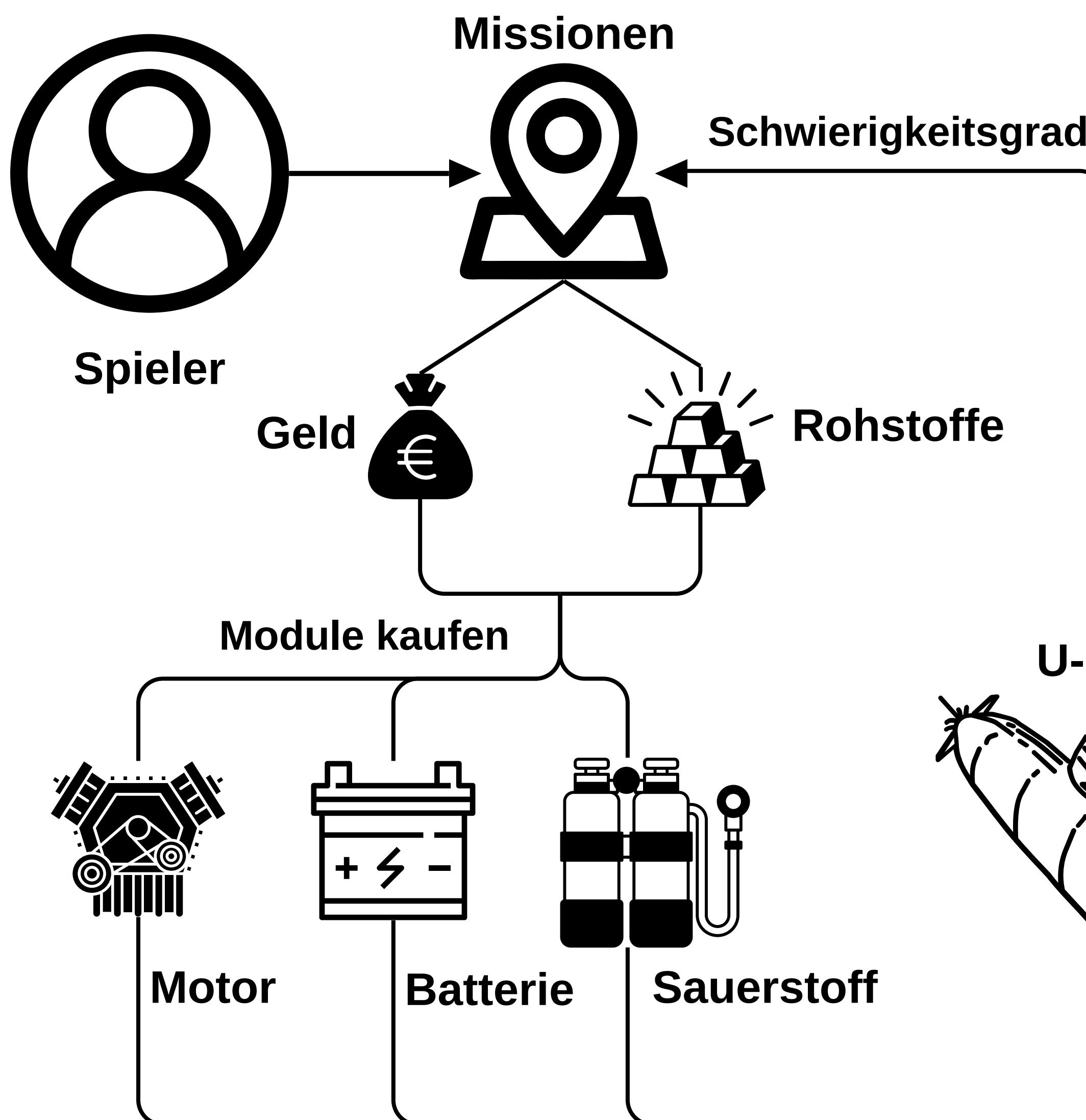
PROJECT D.E.P.T.H



D.E.P.T.H
DON'T EVER PUT TRUST
IN HUMANITY

PROJEKTIDEE

D.E.P.T.H. ist ein U-Boot-Abenteuerspiel, in dem Spieler eine dynamische Unterwasserwelt erkunden. Man steuert ein modulares U-Boot, findet neue Orte, sammelt Ressourcen und erfüllt Missionen für verschiedene Fraktionen. Strömungen, Wetter und Druckzonen beeinflussen jede Erkundung.



FUNKTIONSWEISE

Das U-Boot besitzt Module wie Energie, Sauerstoff, Antrieb und Sonar. Spieler verwalten diese Systeme, navigieren durch die Umgebung und reagieren auf Ereignisse und Gefahren. Missionen entstehen aus Begegnungen mit Fraktionen, besonderen Fundorten oder zufälligen Ereignissen und ihre Schwierigkeit hängt von der aktuellen Tauchtiefe ab.

TECH-FACTS

Entwickelt mit Unity 6 URP und Crest 5 für realistische Wasser- und Unterwassereffekte.

- Physikbasiertes System simuliert Auftrieb, Strömungen und Schäden
- Tetris-ähnliches Inventarsystem
- Komplexes Quest- und Dialogsystem sowie ein dynamisches Handelssystem



Elias Jesenko, Raphael Dobrutz
Dipl.-Ing. Dr. Philipp Moll
Diplomarbeit, 5CHEL, 2025/26

Elektronik und
Technische Informatik

 **blender**®

 **Rider**

