

# Design-Dokument Nummer: 1 Datum: 22.05.2025

## Arbeitstitel:

Dodgemia

## Kern (Vision oder Box-Rückseitentext):

**Dodgemia** ist ein schnelles, süchtig machendes 2D-Arcade-Spiel, das Geschicklichkeit, Reaktion und Sammelwut kombiniert. Der Spieler steuert eine Figur, die sich auf einem festen Spielfeld nach links und rechts bewegen kann, während von oben ständig neue Objekte herabfallen. Ausweichen ist überlebenswichtig – gefährliche Hindernisse müssen vermieden werden, während Punkt- und Powerup-Objekte eingesammelt werden, um den Highscore zu knacken.

Mit simplen Controls und einem stetig steigenden Schwierigkeitsgrad entfaltet Dodgemia seinen Reiz: „Nur noch eine Runde“ wird schnell zu einer Stunde. Schaffst du es an die Spitze der Rangliste?

## Warum sollte dieses Spiel produziert werden?

Dodgemia bietet einen sofort verständlichen, aber fordernden Gameplay-Loop mit hohem Wiederspielwert. Die Mischung aus einfachem Zugang, kompetitivem Highscore-System und zufälligen Powerups spricht sowohl Casual- als auch Core-Spieler an. Es ist ideal für kurze Sessions und eignet sich hervorragend für Web-Plattformen.

## Team und Verantwortlichkeiten:

- Eren – Gameplay-Programmierung, Dokumentation
- Vincent – Gameplay-Programmierung, VFX, Musik
- Jonas – UI/UX, Grafik, Soundeffekte
- Filip – Gameplay-Programmierung, Testing

## 30 Sekunden Gameplay:

Der Spieler steuert seine Spielfigur mit den Pfeiltasten nach links und rechts, um sich auf einem horizontal begrenzten 2D-Feld zu bewegen. Von oben fallen kontinuierlich verschiedene Objekte herab – gefährliche Hindernisse, die bei Berührung Leben kosten, sowie Punktobjekte und zufällige Powerups mit Spezialeffekten. Ziel ist es, möglichst lange zu überleben und dabei so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Sobald der Spieler keine Leben mehr hat, kann der Spieler seinen Score speichern und seinen Score mit anderen Spielern über eine Rangliste vergleichen. Dodgemia ist schnell, herausfordernd und darauf ausgelegt, den Ehrgeiz der Spieler zu wecken.

## Risiken:

- **Monotonie durch zu wenig Variation:** Es besteht die Gefahr, dass das Spiel zu repetitiv wirkt. Gegenmaßnahme: Einführung verschiedener Powerups, anpassbarer Schwierigkeitsgrad, visuelle Abwechslung.
- **Balancing der Objekte:** Zu viele Powerups oder zu häufige Hindernisse können das Spielgefühl negativ beeinflussen. Regelmäßiges Playtesting ist essenziell.