

Design-Dokument Nummer: Gruppe 9 – Design-Dokument #1

Datum: 21.05.2025

Arbeitstitel: Orbit Of Pain

Kern (Vision oder Box-Rückseitentext)

Ein visuell intensives Bullet-Hell-Survival-Spiel mit grell leuchtender Neon-Ästhetik.

Du bist allein. Dein Raumschiff treibt durchs Weltall, umgeben von feindlichen Raumschiffen, die unaufhörlich auf dich zustürmen. Mit jeder Sekunde werden es mehr. Weiche ihren Projektilen aus, zerstöre sie und sauge ihre Energie auf, bevor dir selbst der Saft ausgeht.

Orbit of Pain kombiniert rasantes Bullet-Hell-Survival im Weltall mit greller Neon-Optik und hoch intensivem Gameplay.

Wie lange kannst du dem Chaos standhalten?

Team und Verantwortlichkeiten

David Hess – Alleinverantwortlich für alle Aspekte des Projekts:

- **Game Design:** Konzeptentwicklung, Spielmechaniken
- **Programmierung:** Vollständige Umsetzung in Godot
- **Grafik:** Fokus auf Partikeleffekte und Neon-Farbpalette
- **Audio:** Selbstproduzierte Synthesizer Soundeffekte und Ambient-Soundtrack

30 Sekunden Gameplay

Der Spieler steuert ein Raumschiff in Top-Down-Perspektive durch ein endloses Gefecht im Weltraum. Gegner erscheinen in Wellen, feuern Projektilsalven ab und erhöhen kontinuierlich den Druck. Der Spieler weicht aus, kontert mit eigener Feuerkraft und sammelt Energiekerne auf, um am Leben zu bleiben.

Die Spannung entsteht aus dem Mix aus Überleben, Ressourcenmanagement und aggressivem Spielstil denn defensives Wegfliegen ist keine Option, da die Energie sonst ausgeht was zum Tod führt. Alles dreht sich um präzise Kontrolle im maximalen Chaos.

Risiken

- **Performance:** Viele Gegner + viele Projektile + viele Partikel = Viele Berechnungen
Gegenmaßnahme: Partikelsysteme möglichst cullingfreundlich optimieren.
- **Balancing:** Das Spiel muss fordernd sein, darf aber nicht unfair wirken.
Gegenmaßnahme: Häufige Playtests
- **Soloentwicklung:** Kein Team, keine Redundanz. Heißt alle Disziplinen (Code, Art, Audio) müssen alleine bewältigt werden.
Gegenmaßnahme: Klare Priorisierung, Verzicht auf „Nice-to-haves“
- **Scope:** Dieses Genre lebt von Feature-Creep (Upgrades, Gegnertypen, Power-Ups...), aber in diesem Zeitrahmen ist das allein nicht realistisch umzusetzen.
Gegenmaßnahme: Fokus auf einen stabilen Core-Loop und MVP konsequent durchziehen. Alles Weitere ist Bonus.