

Design-Dokument Nummer: Gruppe 9 – Design-Dokument #2

Datum: 11.07.2025

Arbeitstitel: Orbit Of Pain - Version 2

Kern (Vision oder Box-Rückseitentext)

Das Chaos geht in die nächste Runde.

Orbit of Pain bleibt ein visuell intensives Bullet-Hell-Survival-Spiel mit greller Neon-Ästhetik, hebt den Adrenalinspiegel jetzt jedoch auf ein neues Level:

Mit fünf einzigartigen Gegnertypen, komplexen gescipteten Wellen und 8 einzigartigen freischaltbaren Fähigkeiten erlebst du noch taktischeres und chaotischeres Gameplay.

Baue deinen eigenen Spielstil auf, kämpfe dich durch präzise designte Wellenphasen und halte länger durch als je zuvor im neonleuchtenden Kugelhagel des Weltalls

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

Das Spiel startet gewohnt intensiv: Du steuerst dein Raumschiff in Top-Down-Perspektive durch den neonbeleuchteten Kugelhagel.

Doch statt langweiliger endloser Gegnerhorden wirst du jetzt durch gesciptete Wellen und Phasen geschickt, jede mit eigenen Herausforderungen und Gegner-Kombinationen.

Nach jeder Hauptwelle sammelst du Skillpunkte, die du für mächtige neue Fähigkeiten investieren kannst, um deinen Spielstil anzupassen – offensiv, defensiv oder spezialisiert.

Dank der neuen Maussteuerung bewegst du dich jetzt noch präziser durch den Bildschirm, während das optimierte Partikelsystem für flüssiges Chaos sorgt.

Risiken

Performance bei vielen Gegnern & Effekten:

Gerade auf MacBooks kann es bei großen Wellen zu Framedrops kommen.

Gegenmaßnahme: Weitere Optimierung der Partikeleffekte, Nutzung von Instancing.

Soloentwicklung:

Immer noch ein Solo-Projekt, aber jetzt mit deutlich mehr Features.

Gegenmaßnahme: Strikte Priorisierung auf Core-Features, bewusstes Zurückstellen von „Nice-to-haves“.