**5. A végtermék jellemzői, biztosított szolgáltatások**

A játék készítése során elsősorban arra fogunk törekedni, hogy a játékmenetet a tőlünk telhető legjobbra alakítsuk ki. Ez alatt arra célzok, hogy a karakterünk mozgása pontos legyen, mindig arra mennyen és annyival, amennyivel a játékos szeretett volna. Ezen túl a karakterünk, az ellenfelek és a lövedékek “hitbox”-ának mérete is egyértelmű legyen a játékos számára. Mivel egy ilyen bullet-hell játékban a precizitás nagyon fontos, így ezt is pontosan kell megjelenítenünk a játékos számára.

A játékmenet elkészítése után áttérhetünk az általunk elgondolt játékmódokra. Az egyik fontos ilyen módunk egy kampány mód, amely során a játékost végig vezetjük egy történetvonalon, miközben kihívást keltő pályákat kell végrehajtania. Ezeken több különböző ellenféllel nézhet majd szembe, és egyes szintek végén még egy “boss”-al is megütközhetünk.

A másik játékmódunk az úgynevezett “arcade” típusú lesz. Itt már nem egy történet szál vezet végig a pályán, hanem ez sokkal inkább a játékmenetre fókuszál. Ebben a játékmódban a pályák sokkal több kihívást fognak jelenteni még a tapasztaltabb játékosoknak is, mint a kampány során. Ez a játékmód még azzal van kiegészítve, hogy a pályák sikeres végrehajtásáért egy pontszámot kap a játékos. Ez egy adatbázisba elmenti a játék. Ezeket a pontszámokat mások is láthatják, vagy a játékos is látja másokét.

**9. Kockázat lista**

*Nehézség meghatározása*

Első sorban a legnehezebb feladatunk a játék kiegyensúlyozása lesz. Mivel szeretnénk egy kihívást jelentő játékot csinálni úgy, hogy ne érződjenek lehetetlennek az egyes pályák végig játszása azoknak a játékosoknak, akik újak az ilyen játékhoz. Így a játék minden egyes elemét alaposan át kell gondolnunk. Mivel megpróbálunk különféle tapasztalattal rendelkező játékosoknak készíteni a játékot, így nagyon könnyen beleeshetünk mindkét extrém szituációba, vagyis vagy túl egyszerűre sikerülnek a pályák és nem jelentenek kihívást a veteránoknak, vagy túl nehézre sikerülnek, és ezáltal elijesztjük az újonnan érkezőket. Ennek a probléma megoldására két megoldással is megtudnánk oldani:

* Az első a nehezebb út, amely során a játék egy nehézségi szinttel rendelkezik. Így mint ahogy feljebb említettem, alaposan át kell gondolnunk mindent. Bár ez a megoldás megvalósítása több problémával jár, de az a nagy előnye, hogy így minden játékos
* A másik megoldás a különböző nehézségi szintek bevezetése lenne. Ezzel minden játékos a saját tapasztalatának megfelelően választhatna egy szintet és azon játszana. Ezt megvalósítani egyszerűbb lenne, mégis a csapatunk abban egyezett meg, hogy minden erőnkkel azon leszünk, hogy az első megoldást próbáljuk megvalósítani.