# **1.Bevezetés**

Ebben a beadandóban a játékszoftver interfaceiről, a benne található rész komponensekről, funkcionális és nem funkcionális követelményeiről és a felhasználókkal való kapcsolatok típusairól lesz szó.

# **2.Áttekintés**

A játék környezete természetesen a videojáték ipar. Értékesíteni híres és sokak által gyakran használt videojáték platformokon fogjuk, mint a Steam, Uplay, Epic Games, telefonon pedig az Androidos Play Store vagy az Iphone-os App Store. Így világszerte mindenki számára könnyen elérhető lesz. Az egyetlen limitáció az a különböző nyelvek implementálása mivel a játék csakis az angol nyelvet foglya támogatni.

Minden játékra vannak annak irányítására kiszabott gombok, gomb-kombinációk. Mivel a mi játékunk a „bullet hell” kategóriába tartozik, ezért mi is az ezeknek a játékoknak megfelelő már standard irányítást fogjuk használni azért, hogy a már gyakorlott játékosok ne érezzék magukat kellemetlenül. Ezek számítógépen a W-A-S-D vagy a nyilak a karakter mozgatására, SPACEBAR vagy X a lövés és Z vagy Y a bomba. A telefonos verzióban az irányítás egy ujj nyomására és húzására történik, a lövés automatikus és a bomba egyszerre két ujjlenyomás esetén használódik fel.

A játék cél demográfiája a 30-50 év közötti játékosok. A játékosok nagy része ebben a korhatárban a régi árkád gépekhez szokott a 90-es években, ezek a játékok akkor még nagyon is gyakoriak, tömegesen játszottak és kedveltek voltak. Mivel a cél egy idősebb generáció kielégítése, ezért a játék komolyabb hangvételű, mint a mai piacon lévő játékok nagy része, de nem túl komoly ugyanis a cél az, hogy a játék egy nosztalgikus érzést váltson ki. Ezért a játék grafikája egy papír rajzhoz hasonlítható. Eredetileg tervbe volt az is, hogy egy úgynevezett pixeles grafikát használunk, de ezt elvetettük azért, mert a réggébi képernyők alacsonyabb felbontásából kifolyólag ez a grafika stílus azokon sokkal jobban és élesebben nézett ki, mint ahogy kinézne a mai jóval nagyobb felbontású képernyőkön.

A játékban az életrendszer kinézete platformok között különbözik. Ennek oka az, hogy a telefonok képernyője jóval kisebb egy átlagos számítógépéhez képest. Ezekben a játékokban létfontosságú az, hogy minden esetben megkülönböztethetőek legyenek a képernyőn lévő dolgok egymástól. Mivel játék közben a képernyő egy részét kitakarhatja az interface (vagyis az élet, pajzs mérőcsíkok), ezért a telefonos verzióba ezeket lekicsinyítjük, és valahányszor a játékos megközelíti ezeket a mércéket, azok enyhén áttetszőek lesznek a könnyebb láthatóság miatt.

Ezek a típusú játékok húzóereje általában maga a játékmenet, nem pedig a grafika. Ebből kifolyólag nem lesz szükség egy erősebb szoftver a játék futtatásához. Célunk az, hogy legyen egyszerű, irányítás szempontjából precíz, grafikailag tetszetős, de nem túl kirívó vagy részletes.