5. A végtermék jellemzői, biztosított szolgáltatások

A játék készítése során a legfőbb szempontunk arra törekedni, hogy a játékmenetet a egyszerű de követhető legyen a vizuális elemek elkülöníthetőek legyenek hogy a kerülgetést ne nehezítse a tény hogy a játékos nem tudja megkülönböztetni a saját lövéseit az ellenfelétől, a háttér se legyen túl zavaró és a játék élmény a lehető legjobb legyen mindek játékos számára. Ez azt jelenti, hogy a karakterünk mozgása pontos és zökkenőmentes legyen, mindig pontosan lehessen tudni hogy a karakter hol lesz található a képernyőn és hogy a mozgás mikor ér véget. Ezen túl a karakterünk, az ellenfelek és a lövedékek “hitbox”-ának mérete is egyértelmű legyen a játékos számára. Mivel a bullet hell stílus megköveteli precizitást így nagyon fontos, hogy pontosan láthatóak és megkülönböztethetőek legyenek a karakterek a töltények a pénz és egyéb más elemek játékos számára. A játékmenet után fontos beszélni a játék a játék legfőbb módjairól. A legfontosabb ezek közül a kampány ami 30 pályából áll. A kampány során a játékos egy űrhajó kapitányának székében találja magát aki a támadó ellenfelek flottájával kell hogy megkűzdjön, miközben nehezebbnél nehezebb pályákat kell teljesítenie. A pályákon változatos ellenfelekkel nézünk szembe és győzünk le. A játék a 8. 16. 24. 30. pályákon egy erős ellenfelet vagy „Boss”-t dob be ellenünk ami önmagában egy nagy kihívás. A Boss-ok több féle támadási mintát alakalmaznak nagy sérüléseket okoznak és esetlegesen még elősítés is hívnak a játékos megállításának érdekében. A másik játékmódunk az úgynevezett “arcade” lesz. Ez a történettől független végtelen pálya ahol végtelen ellenfél hullámokkal kűzdhetünk meg. Ez a játékmód inkább a játékmenetre és a képességeink fejlesztésére 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 pálya végtelen így nincs egy maximum pont amit el lehet érni. A maximumot csak a játékos képességei határozzák meg a folyamatosan nehezedő pályán. A pont adatbázisba elmenti a játék. Ezeket a pontszámokat a játékban és a weblapon is meglehet tekinteni. A ranglistán látható lesz a játékos rangja a táblán, a pontszáma, a neve, a tiszti rangja (Az első a kapitány a második már csak al kapitány és így tovább) és a hajójának a felépítése.