2. Az alkalmazás helye

2.1 Üzleti lehetőségek

A játék a videojáték iparban forgalmazható továbbá értékesíthető. A játék alapvetően Windows operációs rendszerre készül, de különböző platformokkal való kompatibilitásra is továbbfejleszthető, mint például a Linux, Android és iOS mobil operációs rendszerek. A telefonos verziók ingyenesek lesznek kötelező reklámok nélkül viszont a játék lehetőséget ad egyes tárgyak játékon belüli megvásárlására, legyen szó plusz életről vagy páncélról. A project mindenki számára elérhető és ajánlott lesz, bár a történet sötétebb témákat is fel fog dolgozni. A játék fog tartalmazni sponzorált event-eket és kollaborációkat cégekkel. A játékosok egy része ismeretesebb a régi árkád gépek stílusával de az újabb generációknak az ilyesfajta játékok ismeretlenebbek. A játék maga 10$ -ért lesz elérhető a különböző platformokon. A későbbiekben elérhetőek lesznek kiegészítő packok, dlc-k amik az alap játékot kiegészítik új pályákkal (10 új pálya és egy új mellék történet) és más kozmetikai tárgyak melyek szinesítik a játékos úrhajóját.

2.2 A probléma megfogalmazása

A régebbi generációs Bullet hell játékok híresek a nehézségükről és arról a mennyiségű ügyességről és dedikációról ami ahhoz kell hogy az ember ténylegesen mestere legyen a játéknak. Általában árkád kabinetekbe játszották őket, ahol egy kisebb összegért fix mennyiségű életet (gyakran 3-at) kapott egy játékos. Ennek egyértelműen az volt a célja és mögöttes gondolata , hogy minél magasabb profitja legyen a játékok üzemeltetőinek és gyártóinak hisz így nehéz egyszeri próbára végig játszani. Ennek következményeként a „Casual” játékosok számára, akik nem akartak rengeteg pénzt és időt belelölni a játék nem volt annyira vonzó. Ez csökkentheti a játék iránti érdeklődést és ennek köszönhetően nehezebben eladható. A játék teljes kiismerésére, megszokására és kitanulására szánt idő nagyon magasra tud nőni ezért fontos az egyszerűség a játékmenetben. Ezt mindenképpen szeretnénk elkerülni, ezért tervezünk egy informatív bemutató rész elkészítését, ami a játék első indításakor jelenik meg. Fontos az is hogy a játék irányítása egyszerűen megérthető legyen és alapjaiban hasonlítson a már létező, Bullet hell játékokhoz. Ha túlságosan eltér ezektől, akkor azoknál a játékosoknál akik tapasztaltabbak és rutinszerűen játszanak, ez akár zavaró tényező is lehet. Azoknál akik meg most kerülnek be a Bullet hell-ek világába azok meg nem tudják a késségeiket más játékokban hasznosítani. Még nagy problémát jelenthet hogyha a játék nem kapja meg a kellő promóciót és hírnevet. Ahhoz hogy a játék fent maradjon ez szügséges hiszen rengeteg játék készül el nap mint nap így nem olyan egyszerű a piacon életteret kapni.

2.3 Az elkészült termék helye

Szoftverünk a már ebben a kategóriában jártas és kezdőbb embereknek készül és valamilyen játék kiadó céggel együtt működve szeretnénk minden platformon árusítani. Nagyon fontos a szociális platformokon való reklámozás mivel a fizetett reklámokon kívül más módokon is lehet ingyen felhívni a figyelmet a játékra. Ennek egy jó módja a játékról és a genre-ről készült meme-ek . A mi programunk abban különbözik a zsánerében lévő tárasaitól, hogy alapvetően egyszerűen megérthető a játék, mechanikai szinten és történet terén. Látványos a különbség egy jó és dedikált játékos és egy kezdő között. Azoknak az embereknek a figyelmét akarjuk felkelteni, akik már rendelkeznek ismeretekkel és késségekkel az ilyen stílusú játékok szférájában, viszont nem akarjuk elijeszteni azokat sem, akik esetleg még nem annyira ismeretesek az ilyen játékokban vagy ez az első bullet hell játék amivel találkoztak. A játék nehézségére tekintettel – tapasztalataink szerint - akár egy pálya kivitele vagy egy főellenség legyőzése is hatalmas sikerélménnyel zárulhat. A pályák rövidek, de nehezek. Egy jó játékos akár pár óra alatt kiviheti az összes pályát, viszont ha valaki tapasztalatlan, akkor egy pálya kiismerése több időt és rengeteg próbálkozást is igénybe vehet. A pályák azért készülnek rövidre, hogy egy próbálkozások között legyen idő szünetre, esetleg ha a nincs sok idő a haladásra vagy ha egy pálya nem sikerül akkor az elvesztett haladás ne legyen hatalmas mértékű. A csoportunk ebből a sikerélményből akar maradandó pozitív hatást kifejteni a játékosokon azért, hogy legközelebb is visszajöjjenek.