*H2*

**1. Bevezetés:**

*-****RPG (Role Playing Game):*** Másnéven Szerepjáték: A játék programok világában egy olyan

műfajnak a megnevezése, ahol egy általad létrehozott vagy előre meghatározott karakter bőrébe bújva egy adott szerepet játszol el, adott világon és adott történet szálon keresztül.

**2.2 A probléma megfogalmazása:**

***- Open-World:*** Másnéven nyílt világú: A játékban a szabadon bejárhatóságot jelképezi. Nincs

kötött játék menet, kedved szerint derítheted fel a pályát.

***- NPC:*** Másnéven nem játszható karakter: A játékban egy játékos által nem irányítható

karakter, amik támogatnak, vagy csak szimpla kiegészítés a játék világához.

**2.3 Az elkészült termék helye:**

***- exklúziv („Nem konzol exklúziv”):*** Csak egy adott platformon (PC, PS, Nintendo) elérhető alkotás

A mi játékunk nem fog rendelkezni ezzel a lehetőséggel.

**4.1 A termék kapcsolatai:**

***-RGB slider:*** Másnéven RGB (Red, Green, Blue) színskála: Egy olyan skála, amelyen a

a piros zöld kék színek minden árnyalatát kiválaszthatod ezáltal egyedi szín

összeállításban hozhatsz létre különböző dolgokat.

***-HP (Health Point):*** Másnéven Élet pont: A játékban a szörnyed élet pontját jelző piros színű

csík

***-Attack damage, defense, Special attack damage, Special defense, speed:***

Másnéven támadó érték, védekezés, spec. támadó érték, spec. védekezés, Sebesség:

A szörnyekkel kapcsolatos értékek melyet a rendszer eltárol minden szörnyről.

***-Event (In-game event):*** Másnéven Esemény: A játékban történő különleges események

megnevezése.

***-Tile:*** A játékban az a terület melyen az NPC-k haladnak. Képzelj el egy előre megadott kockát, amin

belül négyzetre osztjuk a területet és ezekre a négyzetekre hivatkozva mozgatjuk a karaktert.

***-Spawn/Despawn:*** Másnéven megjelenés/eltűnés: A játékban adott NPC-k előre beállított

megjelenését és eltűnését jelenti.

***-UI:*** Másnéven felhasználói felület: A játék ezen keresztül kommunikál a játékossal a felhasználó

ezen keresztül irányíthatja és adhatja ki a parancsokat és utasításait a programnak.

***-Turn based:*** Másnéven körökre osztott: A játék harcrendszerének típusát írja le azaz egy körökre

osztott stratégia harcrendszert valósít meg.

***-Co-op:*** A játékban a többjátékos mód lehetősége.

***-Input:*** A billentyűzetről vagy egérről beolvasott jelet Inputnak más néven bevitelnek nevezzük.

A játékot ezekre a bevitelekre reagálva irányítjuk majd.

**5.3 Egyéb szolgáltatások:**

***-Steam Cloud:*** A Steam felhő alapú tárolója melyben a játék adatai fognak eltárolódni.

**6.3 Egyéb korlátozások:**

***-Offline:*** Internet csatlakozás nélküli elérhetőség. A játék internet csatlakozás nélkül is játszható.

**7. Minőségi elvárások:**

***-Bug:*** A játékban előforduló, elkészítés és kiadás után felmerülő apróbb problémák.

A fejesztők figyelmét elkerülő hibák, amely a tesztelés és a huzamosabb ideig tartó

használat során derül ki.

**9 Korlátozások:**

***- DDOS támadás:*** Olyan rendszer ellen irányuló terheléses támadás melynek célja a szolgáltatás

elérhetetlenségének teljesítése.

*H3\_SRS*