**Prototípus követelmények**

**Célja:**

A prototípus jelenti a játék 0. verzióját. Célja alapvetően a design megalkotásánál fellépő kérdések eldöntése és irányt mutatni a tényleges fejlesztés elkezdéséhez. Ennek megfelelően a prototípus nem reprezentálja a végleges szoftvert.

**Tap Band prototípus**

**Felület**

* Képernyő egész felülete tappolható
* nincsenek különféle területekre osztva a felület

**UI**

* egy menü a fejlesztésnek
  + kijelzi a szintet, következő szint árát és a tap értékét
* egy menü az újraindításnak
  + kijelzi az újraindítás számát, az elhasznált hírnevet és a bónuszt, ami az újraindításból származik
* kijelzés
  + mennyi pénz van
  + összesen mennyi pénzt szedett össze
  + összesen mennyi hírnevet szedett össze
  + melyik koncerten, melyik számnál tart és ezek milyen jutalmat adnak
  + egy tap mennyit ad
  + egy szám hossza / progress bar
  + egy szám tap „szükséglete” / progress bar
  + koncertek / változik a háttér színe
  + tappok száma
    - összesen
    - egy szám alatt

**Core Loop**

* Multitouch – a prototípus több ujjal is használhatónak kell lennie
* Koncertek / számok
  + egyre nehezebb koncerteket lehet sorban teljesíteni, amelyek egyre értékesebbek
    - ezek egyre nehezebb számokat tartalmaznak
* van egy olyan pont a játékban, ahol újra kell indítani a játékot

**Fejlesztés**

* Alap fejlesztés
  + lehessen fejleszteni a tappolás értékét
* Hírnév beváltása
  + újraindítható és a megfelelő bónuszokat megkapja a játékos

**Booster /opcionális/**

* megvásárolható
  + megállítja az időt x mp-re
  + vagy x %-ban növeli a tap értékét

**Spotlight /opcionális/**

* van 5 darab négyzet a képernyőn
  + adott időközönként felvillannak, ha eltalálja a játékos, akkor valamennyi plusz tap értéket ad

**Tap Band proto általános leírás**

**Játékmenet:**

A játék alapvetően egy gyors, intenzív játékmenetet kombinál a tapper játékokra jellemző egyszerűséggel. Jelenleg a prototípusban csak a játék alapját képező tappolási mechanizmust teszteljük.

A játék egységei:

* Tervezési fázis
  + Szerepe:  
    A tervezési fázis alatt a játékos felkészülhet a következő koncertre. Itt tudja megvenni a szükséges fejlesztéseket, itt vásárolhat passzív pénzforrást.
  + Helye:  
    Ebben a szakaszban a játékos vagy egy külön képernyőn helyezkedik el vagy pedig a főképernyő egy módosított változatán.
  + Integrálása a játékmenetbe:  
    Amikor a játékos a tervezési fázisban van, akkor nem megy a koncert. A játékos bármikor átléphet a tervezési fázisba, de ha aktív játékmenetben van, akkor az a játékmenet megszakad (ld. játékmenet vége, elveszített játékmenet). A játékos minden elveszített játékmenet után a tervezési fázisba kerül.
* Játékmenet (Session):  
  Egy adott játékmenet jelenti azt az időt, amikor a játékos megpróbál egy „koncertet” teljesíteni, vagyis leküzdeni az előtte lévő szakaszt.
  + Játékmenet szerepe:  
    Egy játékmenet jelenti azt az egységet, ami magában foglalja egy aktív, folyamatos részvételt a játékostól, a játékos aktiválja és egy, a játékostól függő végponttal rendelkezik. A sebessége és ritmusa a játékostól függ.
  + Játékmenet ideje:  
    A játékmenet szakaszokból áll, amelyek teljesítésének ideje a játékostól függ, így egyetlen szakasz sem tölti ki a teljes idejét, kivéve az utolsó, elvesztett szakaszt (ld. Szakasz).
  + Kezdete:  
    Egy játékmenet két módon kezdődhet el:
    - A játékos indítja a felkészülési fázis végén.
    - Egy sikeresen teljesített szakasz indítja a következő játékmenetet (ld. játékmenet teljesítése).
  + Játékmenet sikertelen teljesítése  
    Egy játékmenet akkor számít sikertelennek, ha a játékos nem képes egy szakaszt sikeresen teljesíteni, vagyis lejár az ideje, mielőtt elérné a sikeres teljesítéshez szükséges pontszámot.  
    Egy sikertelen játékmenet esetén a játékos nem kap extra jutalmat. A játékmenet végén a játékos kap egy visszajelzést, hogy mennyi szakaszt teljesített, mekkora arányban, mennyi kellett volna a sikertelen szakaszhoz és mennyi pénzt és hírnevet bukott.
  + Játékmenet sikeres teljesítése:  
    Egy játékmenet akkor van sikeresen teljesítve, ha a játékos minden, az adott játékmenetben lévő szakaszt sikeresen teljesített. Ez esetben a játék összegzi a teljesítményét, megmutatja, hogy melyik szakaszt, milyen arányban teljesítette és ennek függvényében ad további plusz pontokat és az adott játékmenetért járó hírnevet is megkapja.
  + Részei:  
    Minden játékmenet egy megadott számú szakasszal rendelkezik. Ezek a szakaszok egyre nehezebbek, vagyis egyre nagyobb értéket kell összetappolni.
  + Szakasz
    - Játékos feladata egy szakaszon belül  
      A játékosnak tappolással fel kell töltenie egy „progress bar”-t, mielőtt az idő lejár.
    - Időtartama  
      Egy szakasz hossza 20mp. Minden szakasz egyforma hosszúságú.
    - Teljesítésének feltétele  
      Minden szakasz rendelkezik egy teljesítéshez szükséges értékkel. A játékos minden tap után kap egy adott mennyiségű pontot, amelyek összeadódnak. Ha a játékos által összegyűjtött pontok száma nagyobb vagy egyenlő, mint a teljesítés feltételeként megadott pontszám, akkor a játékos teljesítette azt a szakaszt. Ha a játékos pontszáma kisebb, akkor nem sikerült neki teljesíteni az adott szakaszt.
    - Teljesítése után  
      A játékos egy szakasz teljesítése után a következő szakaszra lép, kivéve, ha az a szakasz a játékmenet utolsó szakasza volt.  
      A játékos minden teljesített szakasz után megkapja az érte járó pénzmennyiséget, de nem kap érte hírnevet.

Extra mechanizmusok / Az extra mechanizmusok ötletek, jelen állapotban csak teoretikus vita tárgyát képezik, proto-ba nem raknám bele, de mutatják, hogy egyszerű mechanizmust merre lehet továbbvinni.

* Túlnyerés
  + Egyszerű megoldás:  
    A játékos minden alkalommal idő előtt teljesíti az adott szakaszt (máskülönben elveszíti, hiszen lejár az ideje). A szakaszból hátramaradt idő fogja százalékosan kifejezni a szakaszért kapott extra jutalmat. Vagyis, ha egy 20mp-s szakaszt a játékos 10mp alatt tesz meg, akkor a jutalom 150%-t kapja meg, hiszen a rendelkezésére álló idő 50%-a maradt meg.
  + Bonyolultabb megoldás:
    1. Idő mechanizmus: Minden fennmaradó időt át lehet vinni a következő szakaszra, de azt a játékosnak kell aktiválnia. A nem aktivált idők bónuszként jelennek meg a játékmenet végén. Az aktivált idők egyszerűen hozzáadódnak az aktivált szakasz idejéhez. Az idők nem adódnak össze, mindig a legnagyobbat lehet kiválasztani.
    2. Booster mechanizmus: A játékosnak lehetősége van boostereket vásárolni az időkből. A képernyőn különféle boosterek ikonjai vannak, amelyeknek egy megadott számú idő követelménye van. Ha a játékos kiválaszt egyet, akkor a booster aktiválódik és az aktiváláshoz szükséges idő levonódik az összes időből. (Lehet, hogy kezelhetetlenné válik.)
* „Spotlight” mechanizmus:  
  A spotlight lényege, hogy bizonyos időközönként fény vetül a zenekar egyik tagjára, akit olyankor érdeme „megtappolni”, hogy valamilyen bónuszt kapjon a játékos.
  + Egyszerű megoldás:  
    Ha a játékos egy megvilágított tagra tappol, akkor „x” % eséllyel sokkal nagyobb értéket ad a tap, mint normál esetben.
  + Bonyolultabb megoldás
    1. Minta:  
       A spotlight megmutat egy sorrendet és a játékosnak ezt a sorrendet tappolva kell végigmenni a karaktereken. Minden sikeresen eltalált karakter után kap egy kisebb bónuszt.
    2. Előtérbe hozni:  
       Itt nem a játék, hanem a játékos hozza előtérbe a karaktereket. Minden egyes alkalommal, amikor a játékos rátappol egy karakterre, erősebb fény jelenik meg a karakter fölött. Ha a játékos eleget tappol egy karakterre, akkor az rövid időre „spotlight-ba” kerül, ilyenkor „x” mp ideig bónuszt ad a tappolásra.
       - Ha a játékos minden karaktert előre hozott, akkor fényjáték, mulatság, nagy bónusz, stb.