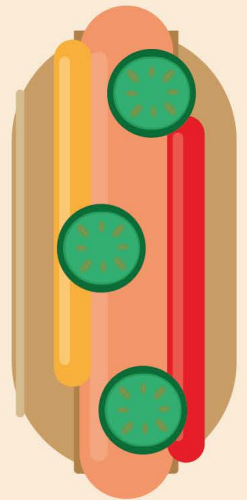
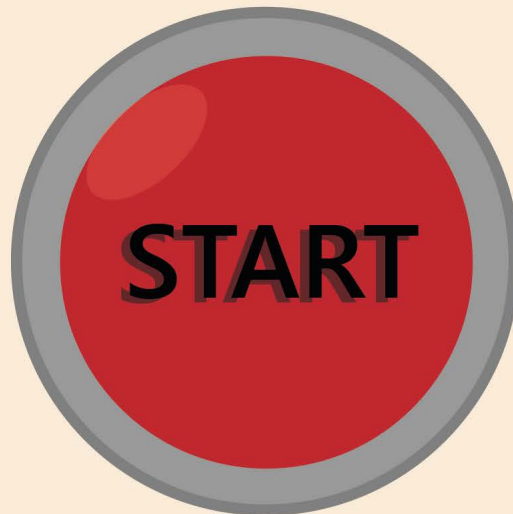
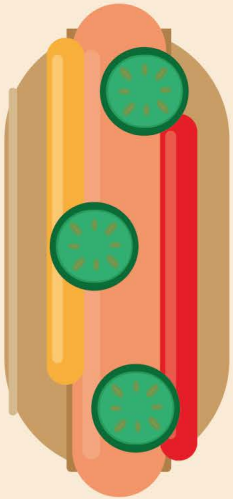


Hot Dog Boy



Titel: Hot Dog Boy

Author: Josue Buck

Matrikelnummer: 263758

Studiengang: Medieninformatik

WiSe 20/21

Veranstaltung: PRIMA

Betreuender Dozent: Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

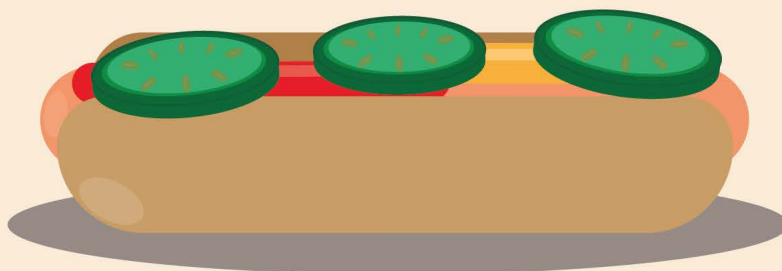
Spielkonzept

Die Idee hinter dem Spiel „Hot Dog Boy“ entsprang dem Gedanken sich für die Grundbasis eines neuen Videospiels zu Beginn nicht in nach vorne zu bewegen, sondern einen Schritt zurück zu wagen. Einen Schritt zurück, um das Hauptaugenmerk darauf zu legen, was Spiele eigentlich ausmachen. Denn egal ob man neue AAA-Spiele oder alte Arcade Klassiker wie Pac-Man oder Space Invaders spielt - sie alle verfolgen das Ziel den Nutzer zu unterhalten.

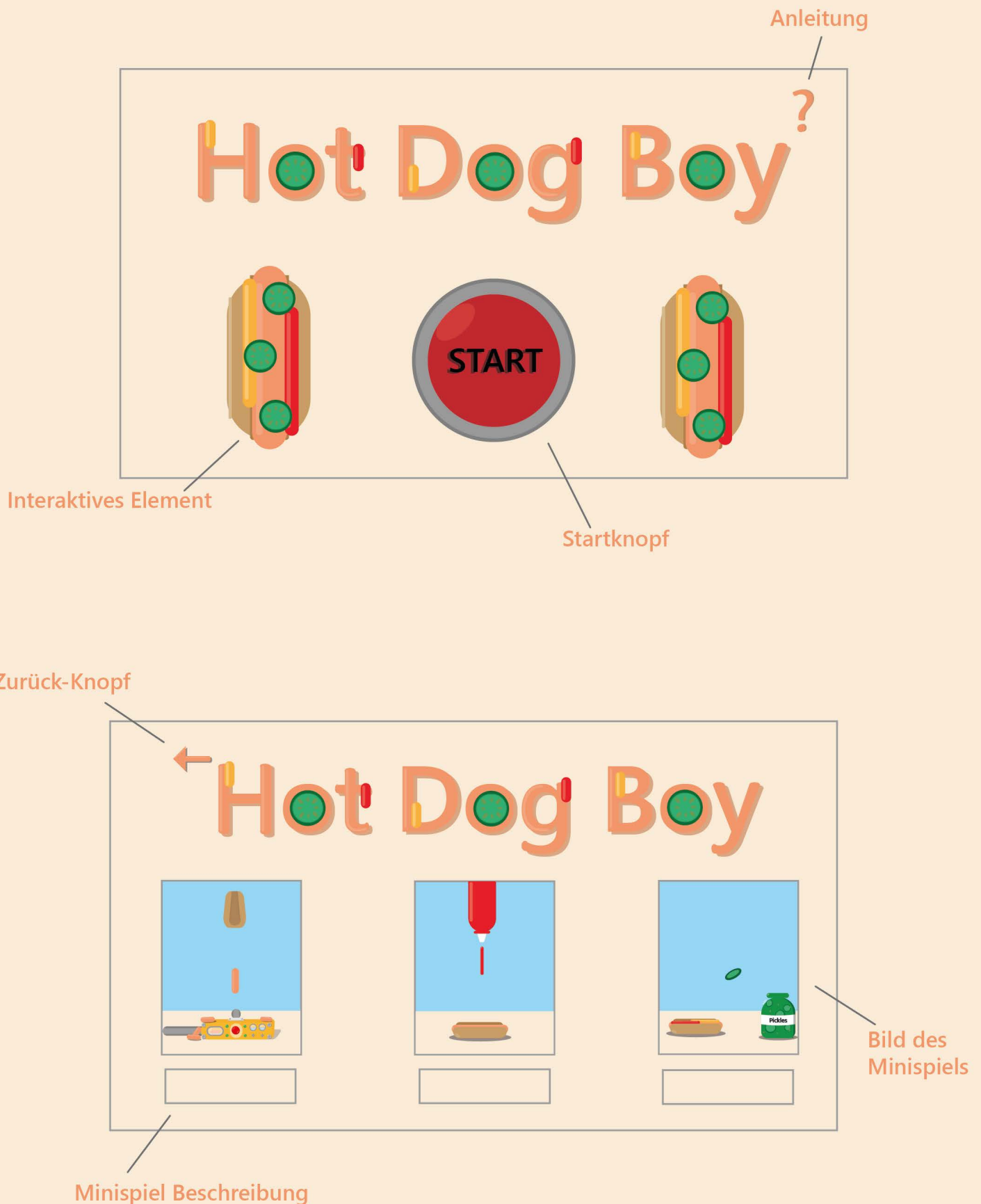
Ähnlich wie in der Filmindustrie lässt sich auch in der Videospieleindustrie der Trend feststellen, das die Videospiele über die Jahrzehnte immer größer, immenser und aufwendiger geworden sind. Es werden neue Welten geschaffen, neue Erfahrungen kreiert und der User kann abtauchen und für eine Zeit sein wer er möchte. Doch genau hier soll dieses Spiel nicht ansetzen. Dieses Spiel ist eine Hommage an all jene Videospiele, die uns dort hingebacht haben, wo wir heute sind. Die Motivation lautet „Back to the roots“, wobei hier das Hauptaugenmerk darauf liegt, keine simple Kopie zu realisieren. Hierbei geht es um die Substanz die in jener Zeit die Bezeichnung Videospiel zu dem gemacht hat, was es heutzutage ist. Deshalb stellt Hot Dog Boy die Umsetzung von klassischen Spielelemente im Glanz moderner Elemente dar.

In Hot Dog Boy übernimmt der Spieler die Rolle eines Ladenbesitzers, welcher seiner Kundschaft die saftigsten und schmackhaftesten Hot Dogs überhaupt serviert. Hierfür muss der Spieler mehrere Minispiele meistern, in welchen er Schritt für Schritt den perfekten Hot Dog zubereitet. Dabei wird dieser herausgefordert, sein Können nicht nur im Timing sondern auch in der Planung und Voraussicht zu beweisen. Für den Spieler steht der einfache Spaß in einem simplen und benutzerfreundlichen Umfeld im Vordergrund. Dieses Spiel ist deshalb optimal geeignet um Zeit abseits der Alltags zu verbringen, abzuschalten und klassische Videospielelemente im Flair der Neuzeit zu erleben. Die einzige Frage, die es jetzt noch zu beantworten gilt ist: Bist du der Hot Dog Boy?

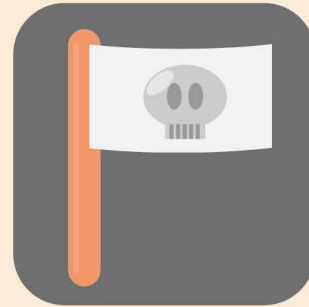
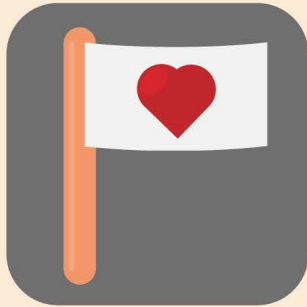
Bist du der nächste Hot Dog Boy?



Gameplay



Choose your sausage fate!



Schwierigkeits-
knöpfe

Hauptmenü-Knopf



übrige Versuche

Sausages:
8

Hot Dog Brötchen

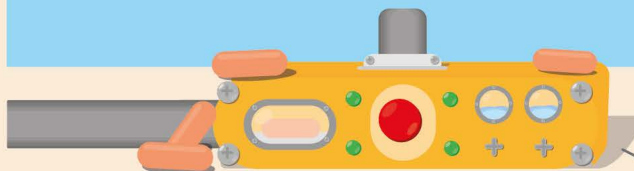


Volume

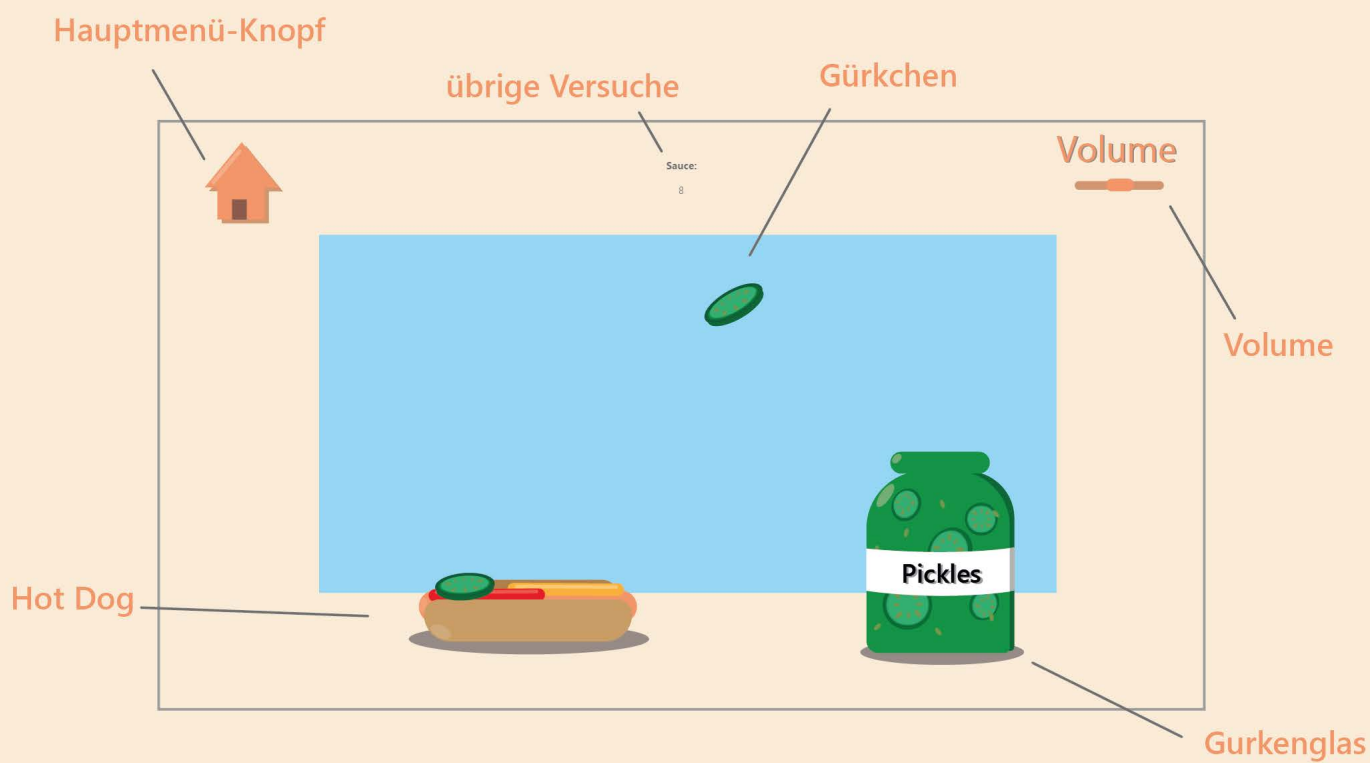
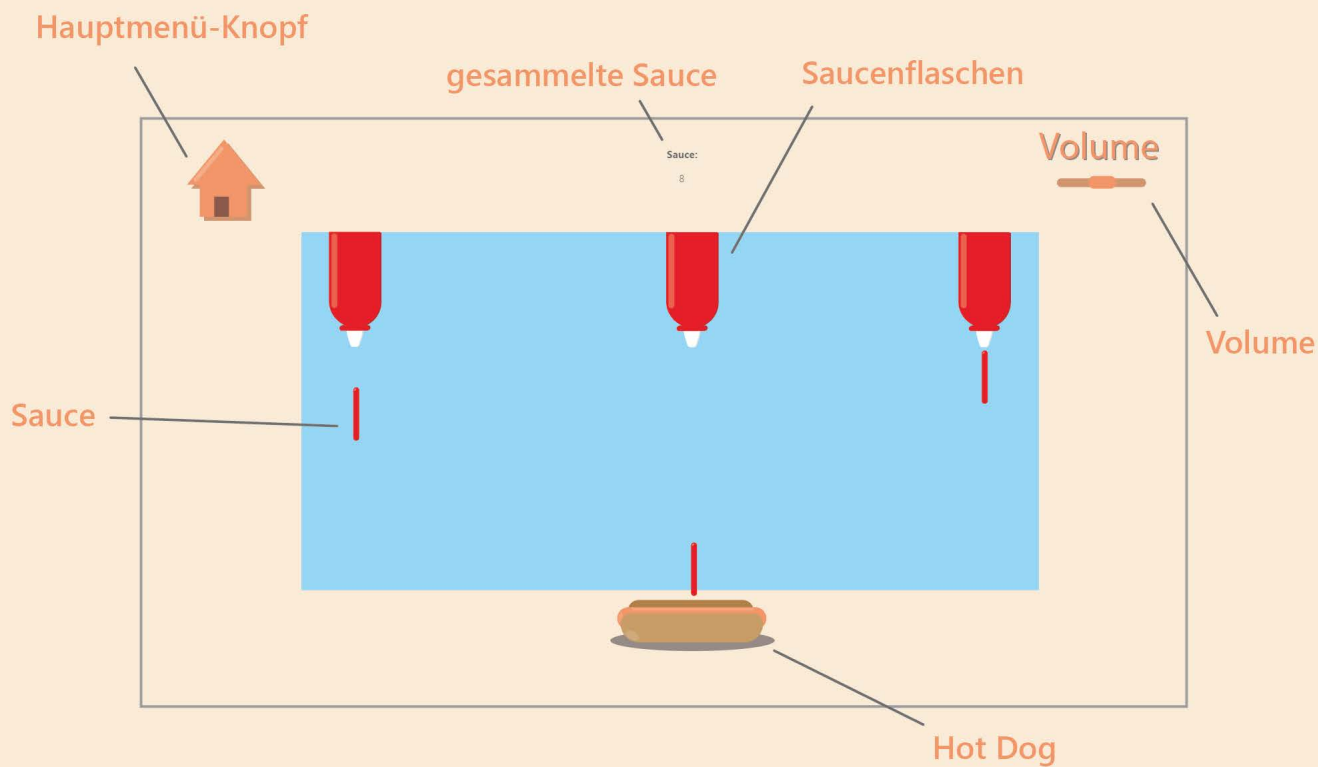


Volume

Würstchen



Sausage Shooter 9000



Belohnung: Geld



Nice job - collect your reward and keep going!

Belohnung: Totenkopf

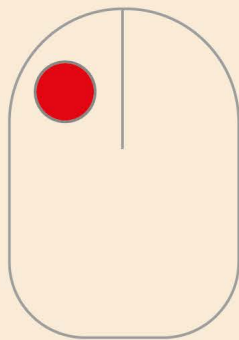


Nice job - collect your reward and keep going!

Steuerung

Die Steuerung des Spiels ist zur Unterstützung der zu Beginn genannten Konzeptionspunkte des Spieles sehr einfach gehalten.

Die Hauptsteuerungselemente sind hierbei die Maus (Klick) sowie die Pfeiltasten. Für ein besseres Nutzererlebnis und eine unverwechselbare Spielerfahrung bietet Hot Dog Boy auch die Möglichkeit, die Tastensteuerung auch über WASD zu tätigen.



Navigation sowie Änderungen während des Spielablaufes



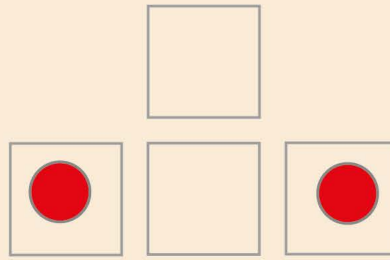
Starten des Spiels über den Startbutton



Steuerung der Abschüsse des Sausage Shooter 9000



Sammel deine Belohnung ein um zurück zum Hauptmenü zu kommen



Benutze die rechte Pfeiltaste/D um dich zu fokussieren und deine Energie zu sammeln. Mit der linken Pfeiltaste/A schießt du das Gürkchen weg.



Steuere den Hot Dog mit der linken/rechten Pfeiltaste bzw. A/D

Sound

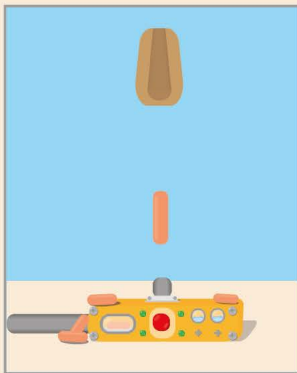
Um die angestrebte Spielerfahrung zu verstärken ist das Spiel „Hot Dog Boy“ mit verschiedenen Soundbestandteilen versehen, um dem Spieler ein besseres eintauchen in das Spiel zu ermöglichen.

Für die Hintergrundmusik wurden mehrere Titel eingefügt, um entsprechend der verschiedenen Situationen unterschiedliche Atmosphären zuschaffen. Das Hauptmenü und Anleitung haben Musikstücke, welche beruhigend und entspannend sind, was eine angenehme Startsituation schafft. Beginnt der Nutzer das Spiel so ist die Musik zwar weiterhin froh, erweckt aber eine abenteuerliche Atmosphäre, welche den Nutzer bei seinen folgenden Aufgaben weiter motiviert und anspornt.

Desweiteren sind einige Interaktionselemente bei verschiedenen Aktionen mit unterschiedlichen Soundeffekten ausgestattet. Dies ermöglicht auch eine auditive Reaktion und hilft, das Spielerlebnis weiter zu verbessern.

Spiellogik

Das Ziel dieses Spiel ist es, herauszufinden, ob der Spieler ein echter Hot Dog Boy ist und das Händchen besitzt, das es benötigt, um solch bezauberndes Essen zu kreieren. Dabei ist Spieler keinerlei Zeitlimit gesetzt. In einem Spieldurchlauf soll der Spieler einen Hot Dog zusammenstellen. Die Schwierigkeit der Aufgaben kann der Nutzer nach betätigen des Start-Buttons auswählen. Im folgenden muss sich der Spieler durch 3 Minispiele arbeiten um am Ende den perfekten Hot Dog zu servieren. Um dies zu verwirklichen übernimmt der Spieler in den Minispielen die Kontrolle von unterschiedliche Objekten.

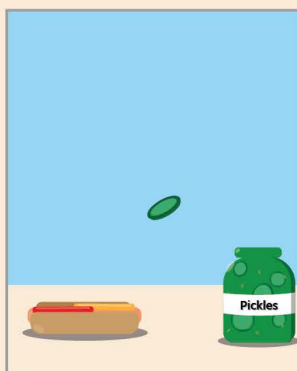
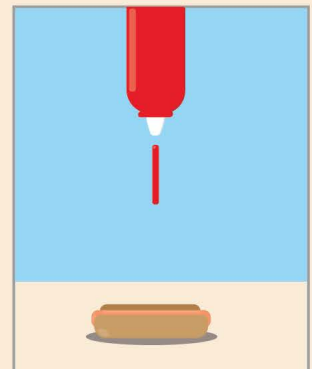


Sausage Shooter:

Übernehme die Kontrolle über den Sausage Shooter 9000. Deine Aufgabe ist es, ein saftiges Würstchen in das Hot Dog Brötchen zu schießen. Doch Achtung: Deine Würstchen sind begrenzt und das Brötchen in stetiger Bewegung

Sauce Squeezer

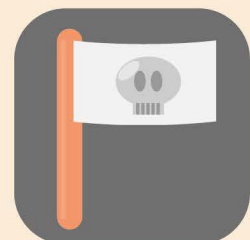
Steuere den Hot Dog und sammel so viel Sauce wie du kannst. Zwar gibt es mehrere Saucen doch sei gewarnt. Du weißt nicht wann und wo ein Saucentropfen fällt, noch wie viele noch kommen werden. Sei schnell und gebe deinem Hot Dog die schmackhafte Sauce, welche er verdient hat.



Pickle Pumper:

Was wäre ein Hot Dog ohne ein Gürkchen? Deshalb kontrollierst du jetzt das Gürkchen. Fokussiere dich, sammel deine Kraft und schieß das Gürkchen weg. Aber bedenke: Weniger ist manchmal mehr!

Spielobjekte

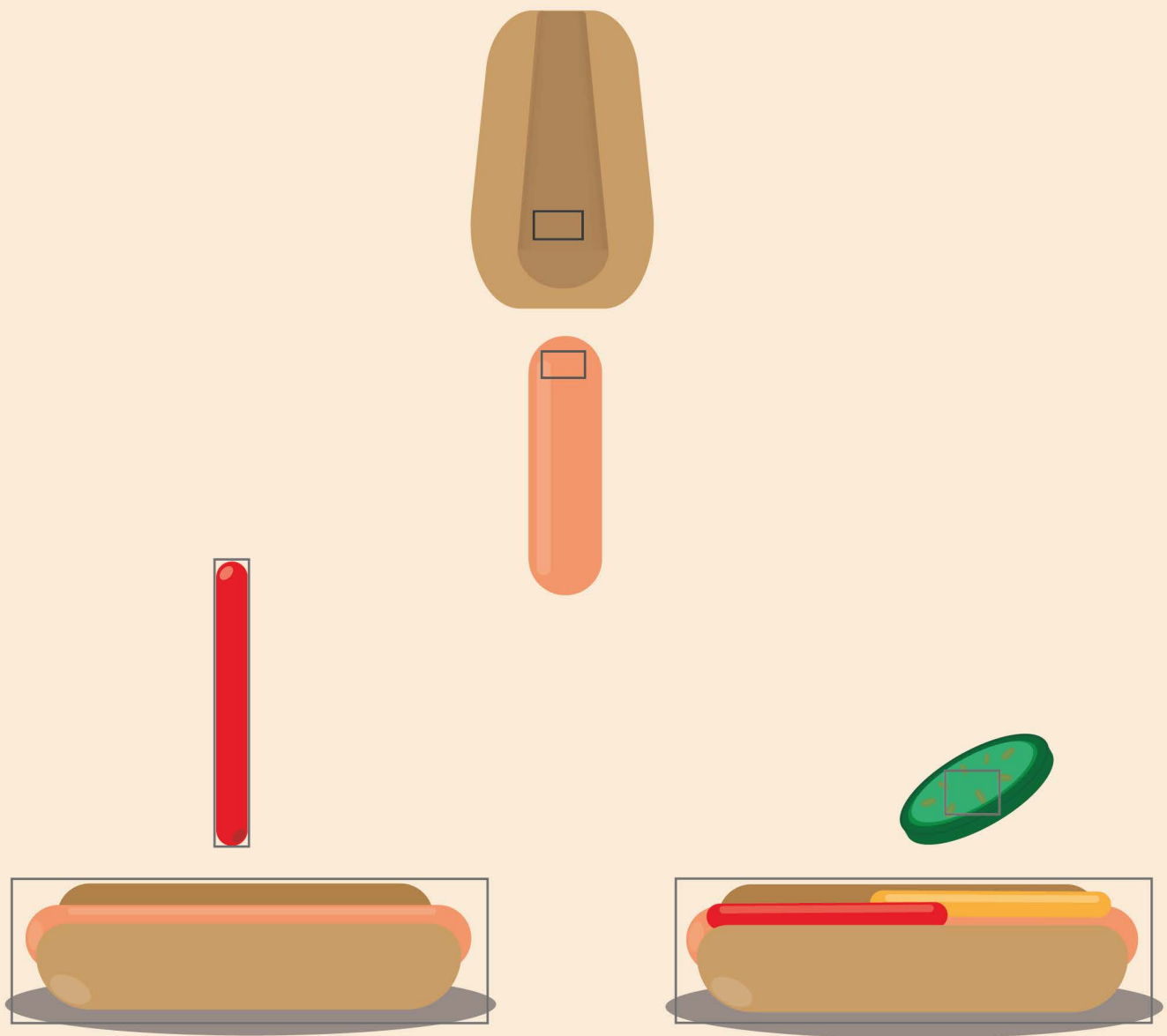


Volume

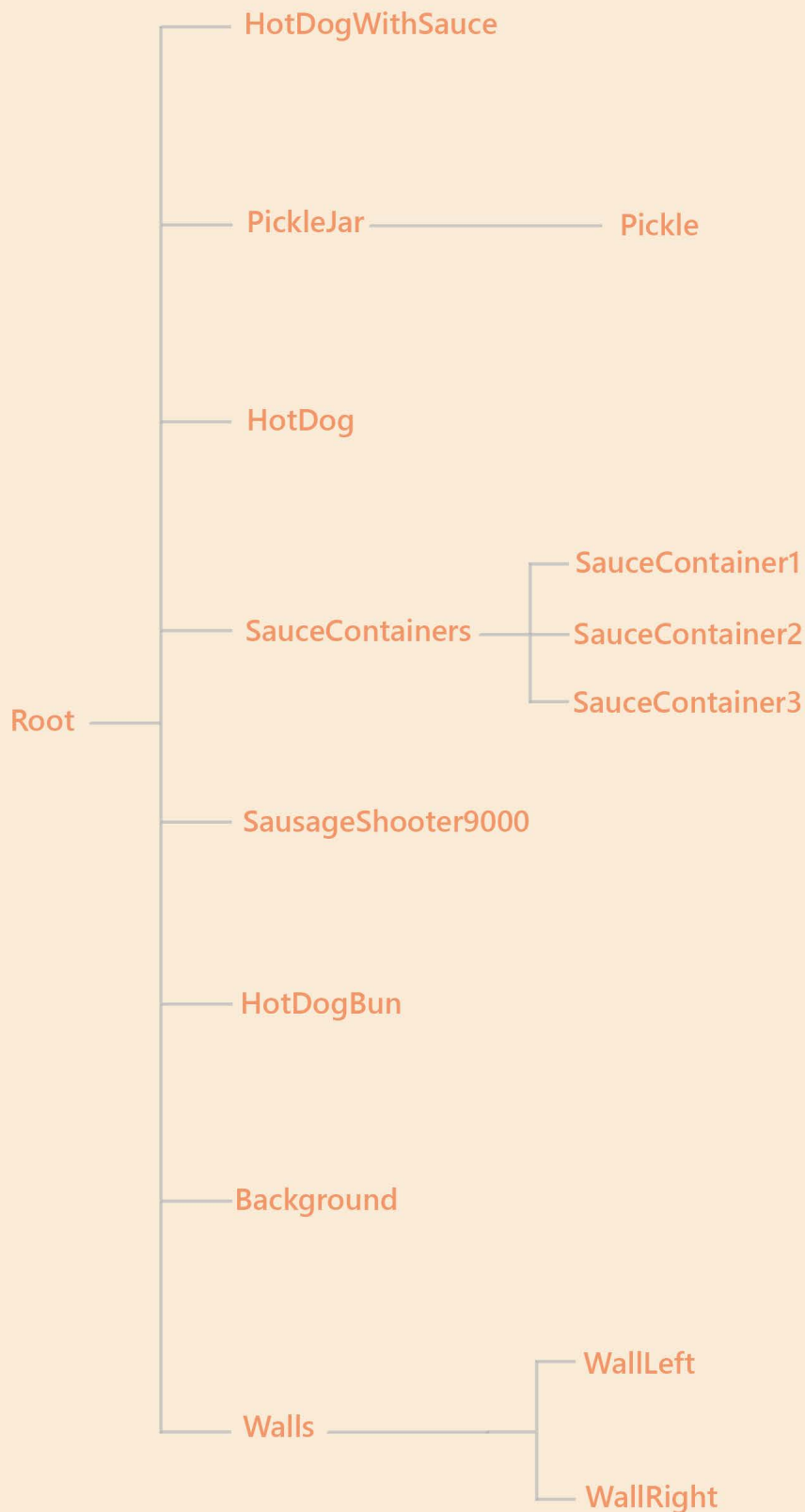


Objektinteraktionen

Um die Minispiele zu realisieren und entsprechend gut umzusetzen, findet zwischen den Objekten eine Interaktion statt. Die Objektinteraktionen in diesem Spiel werden über eine Kollisionsüberprüfung realisiert. Es handelt sich dabei um ein einfaches Kollisionssystem, welches einfache Kollisionen zwischen Objekten erkennen kann. Jedes erzeugte Objekt, welches mit anderen Objekten interagieren soll, besitzt ein eigenes Rechteck. Kollisionen werden nun ermittelt, indem überprüft wird, ob es zu einer Überschneidung zwischen 2 Rechtecken von 2 Objekten kommt. Ist dies der Fall wird je nach Objekt unterschiedlich weiter gehandelt und entsprechend damit umgegangen.



Szenenhierarchie

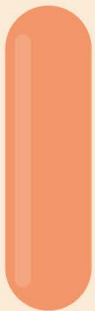


Externe Daten

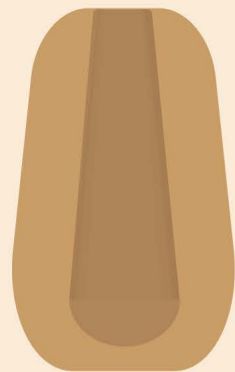
Der Fokus dieses Spiels liegt größtenteils auf den drei Minispielen, in welchen der Spieler einen Hot Dog zusammenstellt. Deshalb ist es dort auch am spannendsten verschiedene Spielmöglichkeiten zu ermöglichen.

Startet der Spieler das Videospiel, so gelangt er zuerst zur Auswahl der Schwierigkeit, mit welcher er das Spiel meistern möchte. Ausgewählt wird, indem man einen Klick auf den gewünschten Schweregrad tätigt. Dabei werden die Werte gewählt, welche für die weitere Spielrunde benutzt werden.

Die Werte an sich werden von auserhalb über eine .JSON geladen, weshalb diese frei veränderbar sind, ohne das der Code neu kompiliert werden muss. Werte die als externe Daten ausgelagert sind:



Anzahl der Würstchen im Sausage Shooter



Geschwindigkeit des Hot Dog Brötchen



Anzahl der Saucenmenge die benötigt wird



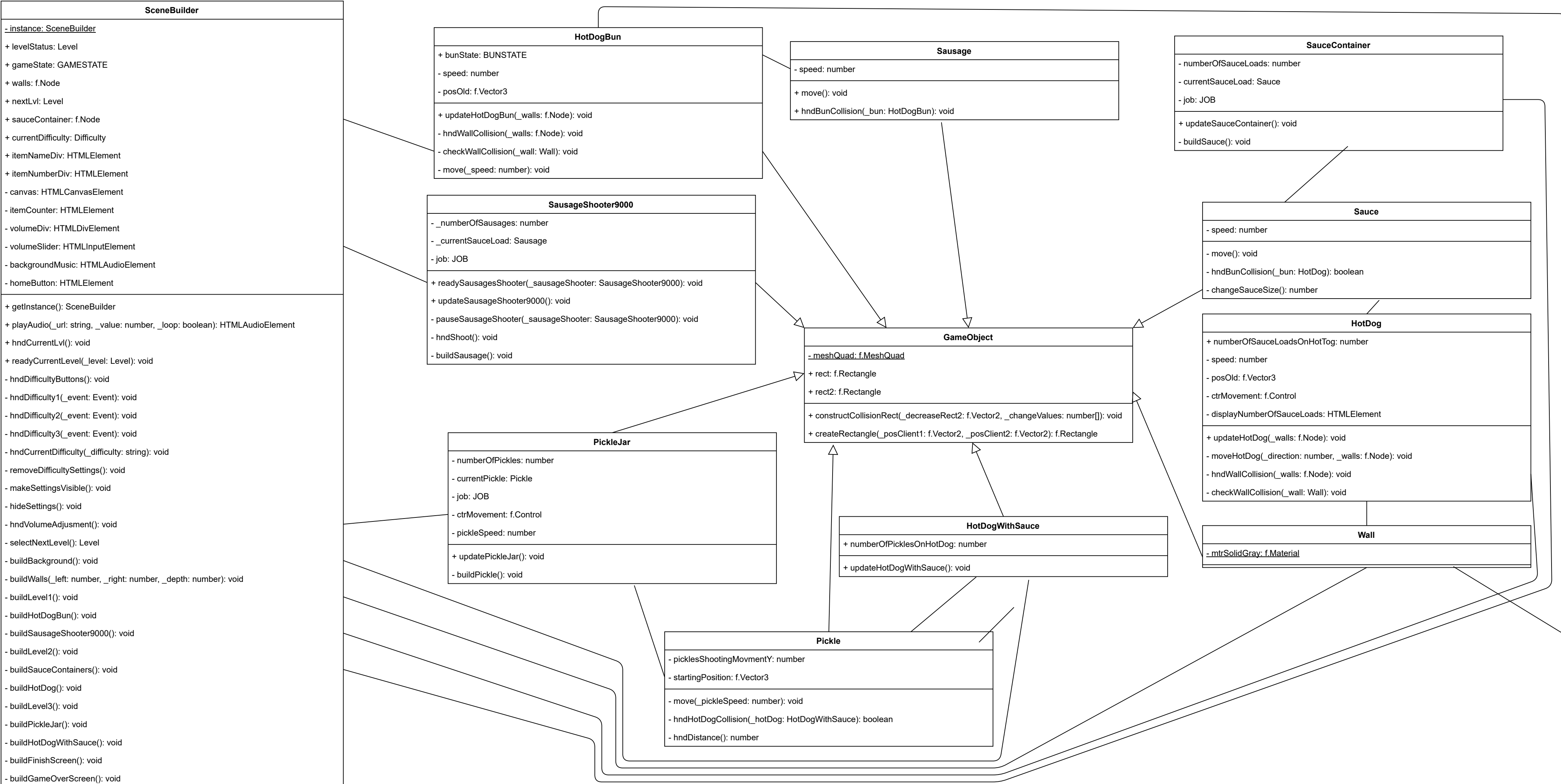
Anzahl der Ladungen an Saucen in der Flasche



Anzahl der Gürkchen die benötigt werden

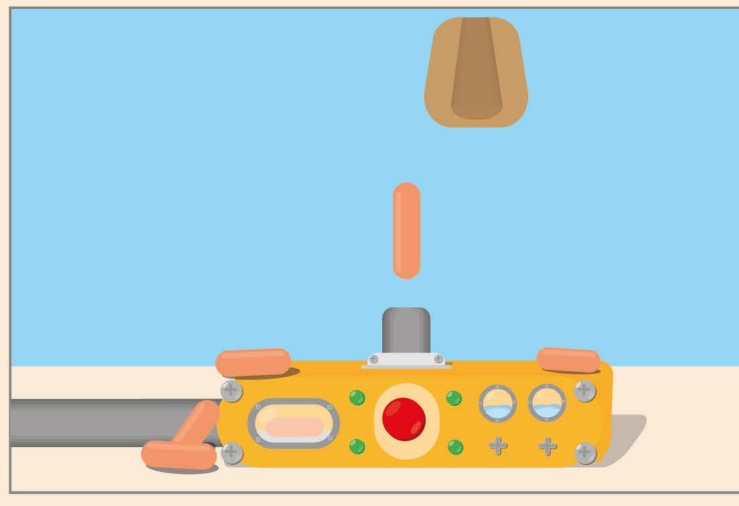


Anzahl der Gürkchen im Gürkchenglas



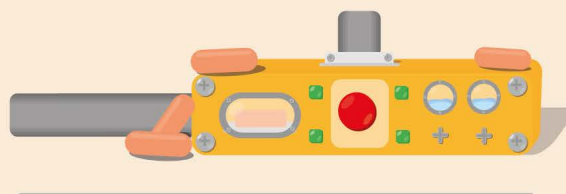
Maße & Position

Für dieses Spiel wurde Zentimeter als Maßeinheit verwendet.
Da die verschiedenen Minispiele unterschiedliche Standards hinsichtlich der räumlichen Ausrichtung haben, wurden die Maße der verschiedenen Objekte entsprechend angepasst um im 2D Bild trotzdem eine übereinstimmende Ansicht zu haben.
Hierfür wurde ein korrekt angepasstes Objekt im Spiel verwendet, um die passenden Werte zu erhalten.



24 Zentimeter

32 Zentimeter



8 Zentimeter

30 Zentimeter



5 Zentimeter

1 Zentimeter



6 Zentimeter

5 Zentimeter

Event-System

Ein großer Bereich des Event-System geht mit den Inputs einher, welche vom Spieler getätigt werden. Wie schon im Punkt: „Steuerung“ beschrieben, kann der Spieler verschiedene Aktivitäten ausüben. Dies geschieht dabei sowohl über die Maus als auch die Tastatur. Die Mausinteraktion wird dabei bei den sich im Spiel auswirkenden Elementen über den JavaScript HTML DOM Event-Listener ermöglicht.

Da der Input des Spielers über die Tastatur mittels dem JavaScript HTML DOM Event-Listener nicht in dem Ausmaß erfolgen kann, wie dieser benötigt wird, wurde für die Interaktion über die Tastatur die Keyboard Abfrage von Fudge verwendet.

Die restlichen Events welche innerhalb des Spiels ausgelöst werden, sind der Ursprung von den Interaktionen zwischen den Objekten. Wie im Punkt: „Objektinteraktion“ beschrieben, haben fast alle Objekte ein Kollisionsrechteck, über welches eine Kollision festgestellt wird und je nach Objekt entsprechend ein Event ausgelöst wird. Von den Objekten, welche ein Event auslösen, haben nur die Saucenflaschen ein Event welches nicht durch eine Kollision ausgelöst wird, sondern zufällig ausgelöst wird. Dies steht dabei jedoch in Abhängigkeit zu anderen Kollisionen, welche zwischen anderen Objekten stattfinden.

Grafik/Assets: Josue Buck
Soundeffekte: zapsplat.com
Musik von: purple-planet.com
