

Hungriger Hai Wort-Rätsel

1 SPIELANLEITUNG

1.1 GRUNDIDEE

Das Spiel ist eine Abwandlung des klassischen Hangman, bei dem Spieler anhand der Anzahl der Buchstaben und der Leerzeichen zwischen den Wörtern zufällig gewählte Wörter oder Zitate erraten müssen.

In dieser Version wird jedoch nicht ein Hangman gezeichnet, wenn die Spieler Buchstaben falsch raten. Stattdessen begleiten wir ein Badeurlauber, der versucht sich an eine Wort zu erinnern, bei seinem Strand Spaziergang. Er achtet nicht auf die Umgebung und nähert sich immer weiter einem hungrigen Hai.

Das Ziel des Spiels ist es, dem Badeurlauber zu helfen das gesuchte Wort oder Zitat zu erraten, bevor er den hungrigen Hai erreicht. Jeder falsch geratene Buchstabe, bringt den Badeurlauber näher an den Hai, was zusätzlichen Druck auf die Spieler ausübt. Durch strategisches Vorgehen bei der Buchstabenauswahl kann der Badeurlauber vor dem hungrigen Hai gerettet werden.

2 SPIELABLAUF

2.1 WILLKOMMENSSEITE

Auf der Begrüßungsseite sieht man den Badeurlauber, der seinen Strandurlaub beginnt, während der hungrige Hai bereits in der Nähe lauert und seinen Blick auf den Urlauber richtet. Des Hintergrundbild, auf dem die Worte im Sand geschrieben sind, wurde gewählt, um sowohl das Thema des Worträtsels als auch die spannende Spielumgebung mit dem Hai zu repräsentieren.

Hier hat der Spieler die Möglichkeit, sich einen Spielernamen auszuwählen. Nach der Eingabe des Namens kann das Spiel gestartet werden und es öffnet sich das Hauptmenü.

2.2 HAUPTMENÜ

Bevor das Spiel gestartet wird, hat der Spieler die Wahl, ob er ein zufällig ausgewähltes Zitat berühmter Persönlichkeiten oder ein zufälliges Wort erraten möchte. Die Zitate sind nur auf Englisch verfügbar worauf der Spieler beim Raten vorbereitet sein sollte. Entscheidet sich der Spieler, ein Zitat zu erraten, erscheint beim Klick auf den entsprechenden Knopf die Möglichkeit, in einem Dropdown-Menü eine Kategorie auszuwählen, der das Zitat zugeordnet werden kann. Zu den verfügbaren Kategorien zählen unter anderem „Alter“, „Computer“ und „Lernen“.

Sobald die Kategorie ausgewählt ist, kann das Spiel gestartet werden. Alternativ kann der Spieler auch dazu wechseln ein zufälliges Wort auszuwählen. Hierbei stehen vier Sprachen für das zufällige Wort zur Verfügung: Deutsch, Englisch, Italienisch und Französisch. Außerdem kann die Wortlänge praktisch über einen Slider zwischen drei und zehn Buchstaben angepasst werden, sodass der Spieler die Herausforderung individuell gestalten kann.

Sobald sich ein Spieler für eine Option entschieden hat und den Spielstart-Knopf betätigt, erscheint die eigentliche Spieleseite.

2.3 SPIELESEITE

In einer zentral auf der Seite platzierten Box wird auf der Spielseite die Anzahl der verbleibenden Fehlversuche beim Raten der Buchstaben angezeigt. Da bei langen Zitaten ein Großteil der Buchstaben des Alphabets enthalten ist, wird die Anzahl der Fehlversuche dynamisch aus der Anzahl der zu erratenden Wörter berechnet (minimal sind zwei Fehlversuche, maximal zehn) und so sichergestellt, dass das Spiel nicht zu leicht ausfällt. Wird hingegen ein zufälliges Wort erraten, bleibt die Anzahl der Fehlversuche konstant bei sechs.

Unter der Ansammlung von Unterstrichen, die den zu erratenden Text repräsentieren, befinden sich Knöpfe mit Buchstaben, die der Spieler zum Raten betätigen kann. Einmal gedrückt, können die Knöpfe nicht erneut verwendet werden, und der Spieler behält so eine Übersicht über bereits geratene Buchstaben. Bei richtiger Antwort wird der Knopf grün, und der geratene Buchstabe wird an der richtigen Stelle in der Unterstrichdarstellung des Wortes eingefügt. Rät der Spieler falsch, färbt sich der Knopf rot. Zusätzlich wird die Anzahl der Fehlversuche um eins verringert und der rätselnede Badeurlauber bewegt sich ein Stück näher an den Hai heran.

Wenn keine Fehlversuche mehr übrig sind, erreicht der Badeurlauber den Hai, und das Spiel ist verloren. Wird das Wort jedoch richtig erraten, hat der Spieler gewonnen. Nach einer kurzen Verzögerung, die dem Spieler ermöglicht, den letzten Stand des Spiels zu erfassen, wird dann die entsprechende Seite angezeigt, die darüber informiert, ob er gewonnen oder verloren hat.

2.4 GEWINN- UND VERLIERSEITE

Die Ansicht, die den Spieler über einen Gewinn informiert, ähnelt inhaltlich der Seite, die beim Verlieren erscheint. In einer dezent farbwechselnden Box wird das gesamte gesuchte Wort oder Zitat, das erraten werden musste, angezeigt. Außerdem wird die Anzahl der genutzten Fehlversuche sowie die verstrichene Zeit dargestellt.

Im Falle eines Gewinns wird aus der Anzahl der Fehlversuche und der benötigten Zeit ein Score berechnet, der hier angezeigt wird. Punkte erhält der Spieler jedoch nur, wenn er das Spiel gewonnen hat und der enttäuschte Hai leer ausgeht. Hat er hingegen das Spiel verloren, bleibt der Score bei null, und der ahnungslose Badeurlauber befindet sich nun in höchster Gefahr!

In beiden Fällen hat der Spieler die Möglichkeit, entweder eine neue Spielrunde zu starten, was ihn direkt unter Beibehaltung seines gewählten Spielernamens zum Hauptmenü zurückführt, oder das Spiel zu beenden. In letzterem Fall erscheint die Begrüßungsseite erneut, und ein neuer Spieler kann das Abenteuer wagen.

3 IMPLEMENTIERUNG

Die Implementierung des kompletten Spieles erfolgte ausschließlich in HTML, Java Skript und CSS.

3.1 HTML IMPLEMENTIERUNG

Die HTML-Datei für das "Hungrier Hai Rate Spiel" ist gemäß dem Standard-Dokumenttyp `<!DOCTYPE html>` aufgebaut und verwendet die Spracheinstellung für Deutsch (`<html lang="de">`). Im `<head>`-Bereich werden essenzielle Meta-Tags gesetzt, darunter die Zeichenkodierung UTF-8. Die CSS-Datei `styles.css` wird zur Gestaltung der Benutzeroberfläche eingebunden.

Die Struktur des Dokuments gliedert sich in mehrere Hauptbereiche, darunter eine Willkommensseite, ein Spielmenü und die Spielseiten für den Gewinn und Verlust. Interaktive Elemente, wie Buttons und Dropdown-Menüs, sind in `<div>`-Containern organisiert, um eine klare Trennung und ein flexibles Layout zu ermöglichen. Die Verwendung von id-Attributen wie `#welcomePage`, `#gameMenu` und `#congratulationsPage` erlaubt eine gezielte Ansprache durch JavaScript zur dynamischen Steuerung der Spielabläufe. Die Button-Elemente für die Buchstabenauswahl sind als `button`-Tags implementiert, was eine einfache Interaktivität mit JavaScript ermöglicht.

Zusätzlich werden Bilder zur visuellen Aufwertung des Spiels eingesetzt, indem sie mithilfe des ``-Tags integriert werden. Ein JavaScript-Skript `script.js` am Ende des Dokuments sorgt für die Spielmechanik, einschließlich der Logik zum Raten der Wörter oder Zitate sowie zur Verwaltung von Spielständen.

3.2 JAVA SKRIPT

In dem JavaScript werden relevante DOM-Elemente wie das Eingabefeld für den Spielernamen, der Startspiel-Button, das Spielmenü und die Willkommensseite abgerufen. Auch Event-Listener für Knöpfe und Eingabefelder sind hier implementiert.

Beim Wechsel zwischen den unterschiedlichen Seiten und Menüs des Spiels werden die entsprechenden, im HTML-Dokument definierten DIV-Container versteckt oder

wieder sichtbar gemacht. Auch benötigte Hintergrundbilder werden bei einem Seitenwechsel durch das JavaScript im CSS gesetzt.

Ein weiterer zentraler Aspekt des JavaScript-Codes ist das Abrufen zufälliger Zitate oder Wörter über die Random Word API (<https://random-word-api.herokuapp.com/home>) und die Quotes API von API-Ninjas (<https://api-ninjas.com/api/quotes>). Für Letztere wurde ein API-Key generiert, der direkt im Code hardcodiert ist, um ein einfaches Testen des Spiels zu ermöglichen.

Zusätzliche Funktionen des JavaScripts sind: die Berechnung der Anzahl der Fehlversuche basierend auf der Textlänge, das Überprüfen der Eingaben und das Aktualisieren des Spielstandes. Das Spiel zeichnet zudem die Zeit und die Anzahl der Versuche auf, um am Ende eine Endpunktzahl zu berechnen.

3.3 CSS FILE

Das CSS für das Spielmenü und die Willkommensseite des Spiels nutzt Flexbox für die zentrale Anordnung von Inhalten und sorgt für eine ansprechende Benutzeroberfläche. Container wie `#gameMenu` sind standardmäßig verborgen und werden sichtbar, wenn die Klasse `visible` hinzugefügt wird, um dynamisch zwischen den verschiedenen Spielseiten zu wechseln. Das Design insgesamt wurde so gewählt, dass es den maritimen Themen des Spiels entspricht.