# Das Lastenheft

Das Programm, das es zu programmieren gilt, hat die Funktion dem Benutzer eine Jump and Run Erfahrung zu ermöglichen. Es soll ein Levelbasiertes Spiel sein, welches den Spieler mit seiner Grafik entzückt mit seinem Witz erheitert und mit seiner gesellschaftskritischen Note zum Grübeln einlädt.

# Das Konzept

Dem Benutzer soll es ermöglicht sein mit den Tasten einen Charakter zu bewegen und ihn durch einen virtuellen Hinderniskurs zu steuern, wobei es gilt den Gefahren auszuweichen und dabei Pfandflaschen (Die Währung des Spieles) zu sammeln. Mit diesen soll es möglich sein an Checkpoints Leben und Boni zu erwerben.

# Die Intention

Das Spiel soll über ein menschlichen Charakter verfügen der sich den normalen Problemen eines nutzlosen jugendlichen gegenübersieht. Dazu gehören Hunger, Pöbelleien und das finden eines Schlafplatzes. Diese sollen durch verschiedene Parameter im Spiel dargestellt werden. So gibt es eine Hungerleiste, und einen Pfandflaschenzähler am Rand des Sichtfensters. Außerdem wird das Spiel sozialökonomische Probleme aufgreifen, dargestellt durch das blanke Überleben des Spielecharakters.

# Die Checkpoints

Als Checkpoints dienen in dem Spiel Niederlassungen bekannter Schnellrestaurants in denen der Spieler seine gesammelten Pfandflaschen in Punkte auf der Lebensleiste und andere Extraboni umtauschen kann. Dies wird dem Spieler einen Geschmack der ökonomischen Situation eines nutzlosen Jugendlichen geben. Weitere Orte im Spiel bilden die Bank, auf der der Charakter zu Beginn jeden Levels aufwacht und bei Abschluss einschläft und die Mülleimer, in denen es größere mengen Pfandflaschen und oder sogenannte „Collectables“ zu finden gilt.

# Die Collectables

Die „Collectables“ des Spiels sind dazu da, dem Spieler Boni zu gewähren, die das Spiel leicht bis mittelschwer beeinflussen und so die Spielerfahrung erweitern. So erlebt der Spieler Abwechslung in dem Spiel, während er unterschwellig über die Situation des Spielcharakters aufgeklärt wird. Sie dienen also auch dazu die tiefgründige Story ohne Spielunterbrechung zu erzählen, den Spieler zu fesseln und so sein Interesse für nutzlose Jugendliche auch in sein Leben zu implementieren und ein gefühlvollerer Mensch zu werden, der jede Bevölkerungsschicht angemessen wertschätzt.

Sie sind überall zu finden, von Mülleimern bis hin zu anderen Mülleimern, sodass der Spieler auf der Suche ständig gefordert ist.