



Erk Melvin

Kronberger Andreas

Lattner Simon

Mach Vincent

Steinmaurer Rene

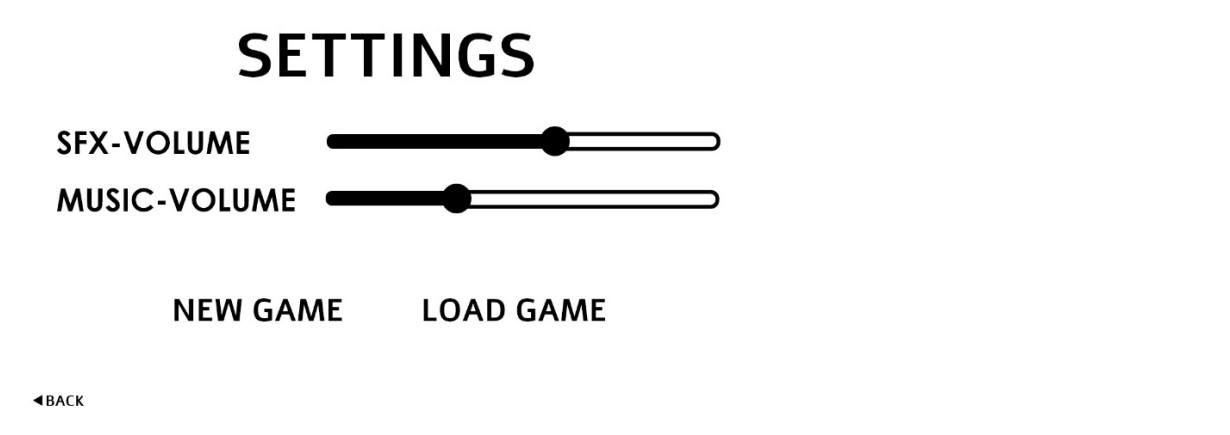
Inhaltsverzeichnis

1. Funktionale Anforderungen	3
1.1 Spielstand speichern und löschen:	3
1.2 Startcharakter auswählen:	3
1.3 Charakter erstellen:	3
1.4 Schwierigkeitsgrad wählen:	3
1.5 Erholungspunkte durch klicken	4
1.6 Stressenkende Elemente kaufen	5
1.7 Einstellungen ändern	6
2. Nicht Funktionale Anforderungen	7
2.1 Insider	7
2.2 Kompatibilität	7
2.3 Reaktionszeit	7
2.4 Offline	7
2.5 Nicht Kommerziell	7
2.6 Zielgruppe	7

1. Funktionale Anforderungen

1.1 Spielstand speichern und löschen:

Der Spieler soll seinen eigenen Spielstand erstellen, laden und löschen können. Bei Bedarf kann das Spiel von älteren Spielständen geladen werden, falls ein Missplay (Fehler des Spielers) auftritt.



1.2 Startcharakter auswählen:

Zu Beginn eines neuen Spielstands soll es ermöglicht werden unterschiedliche Spielerfahrungen zu sammeln, indem man unterschiedliche Startcharaktere zur Verfügung hat. Diese haben verschiedene Werte Attribute, wie z.B.:

- zusätzliche Freunde,
- Intelligenz,
- Lernmotivation,
- Lehrerbeliebtheit

1.3 Charakter erstellen:

Unter dieser Einstellung kann der Charaktername eingegeben werden. Dadurch hat der Spieler mehr Bezug zu dem Spiel und es wirkt immersiver.

1.4 Schwierigkeitsgrad wählen:

Hauptschule:

- In diesem Schwierigkeitsgrad, wird eine HTL nur simuliert. Das heißt: Alles wirkt positiv, leicht und gekrönt mit einem guten Abschluss. Das Stresslevel steigt nur geringfügig, während genug Zeit für Entspannung bleibt. Perfekt für Einsteiger und Hauptschüler.

Spezifikation:

Der leichteste Schwierigkeitsgrad. Es werden die Stresspunkte in geringem Tempo gesteigert, die stressenkenden Elemente im Shop kosten am wenigsten, für Einsteiger

Gymnasium:

- In diesem Schwierigkeitsgrad hat man die HTL beim Schnuppertag besucht. Das Schulsystem wirkt durchdacht und Lehrer machen einen positiven Eindruck (Beliebtheit bei Lehrern wird leichter erlangt). Das Stresslevel steigt nun schon in einem moderaten Tempo. Perfekt für interessierte Gymnasiasten.

Spezifikation:

Der mittlere Schwierigkeitsgrad. Es werden die Stresspunkte in moderatem Tempo gesteigert, die stressenkenden Elemente im Shop kosten normal viel, gut geeignet für einen entspannten Playthrough

HTL:

- In diesem Schwierigkeitsgrad besucht man die HTL und alle Vorahnungen brechen über einen herein. Lehrer sind unmotiviert und bringen einem nichts bei. Man benötigt herausragende Leistungen, um die Beliebtheit bei Lehrern zu steigern. Das Stresslevel ist fast unmöglich niedrig zu halten. Alles in Allem nur für erprobte HTL Anwärter.

Spezifikation:

Der schwierigste Schwierigkeitsgrad benötigt die volle Aufmerksamkeit eines erfahrenen Spielers. Es werden die Stresspunkte in hohem Tempo gesteigert, die stressenkenden Elemente im Shop kosten sehr viel, geeignet für einen herausfordernden Spielerlebnis

1.5 Erholungspunkte durch klicken

Um den ständig anhaltenden Druck in einer HTL standzuhalten, benötigt jeder Schüler Erholung, Ablenkung und Freizeit. Diese verdient er sich in unserem Fall durch klicken auf den Erholungsbutton. Dargestellt werden diese z.B. als (Bett/Sofa, Kaffee/Energydosen, Videospiele).

Spezifikation:

Durch drücken auf den Erholungsbutton wird ein fixer Betrag an Erholungspunkten erlangt. Um den Ertrag an Erholungspunkten zu steigern, gibt es unterschiedliche Upgrades im Shop zu kaufen.

1.6 Stressenkende Elemente kaufen




Da der immer größer werdende Druck irgendwann nicht mehr mit normalen Mitteln kompensierbar ist, werden stressenkende Elemente wie „bessere Lehrer“, „Freunde“, „besseres Bett/Sofa“, „Kaffeemaschine“, „neuere Videospiele“.

Spezifikation:

Die oben genannten Elemente werden an den Spieler, um einen Betrag an Erholungspunkten, im Shop verkauft. Die Preise sind vom Schwierigkeitsgrad abhängig und variieren geringfügig zwischen Charakteren.

666 POINTS

SHOP

	COFFEE MACHINE	690,-	BUY
	CHEAT ON A TEST	1.420,-	BUY
	FRIENDS	6.000,-	BUY



◀BACK

1.7 Einstellungen ändern

In diesem Menü, welches während dem Spiel jederzeit aufgerufen werden kann, können grundlegende Einstellungen wie SFX- und Musiklautstärke verändert werden.

SETTINGS

SFX-VOLUME 

MUSIC-VOLUME 

NEW GAME

LOAD GAME

◀BACK

2. Nicht Funktionale Anforderungen

2.1 Insider

Begründung: Um eine lustige Kulisse zu schaffen, soll das Spiel Insider Witze und andere Items beinhalten

Beschreibung: Insider sollen auf eine bestimmte Zielgruppe zugeschnitten werden

2.2 Kompatibilität

Begründung: Da viele User diese Version von Windows 10 haben muss das Endgerät das Spiel starten können.

Beschreibung: Windows 10 ist derzeit das meist benutzte Betriebssystem am Markt, deshalb bietet es sich an, um die meisten Kunden zu bekommen, das Programm auf diesem System lauffähig zu machen.

2.3 Reaktionszeit

Begründung: Um „Spiel-Verzögerungen“ auszuschließen muss das Spiel, ab Prozessoren der i5 Reihe Generation 3 (oder Vergleichbaren Modellen), bei einer (vom User) ausgeführten Aktion, in mindestens 50ms reagieren können und eine „Antwort“ zurückgeben.

Beschreibung: Um möglichst flüssig zu funktionieren muss das Spiel schnell reagieren

2.4 Offline

Begründung: Für viele Menschen ist es bequemer nicht immer am Internet hängen zu müssen, um ein Spiel zu spielen.

Beschreibung: Es ist so zu programmieren, dass es keine Probleme gibt, wenn das Gerät offline ist.

2.5 Nicht Kommerziell

Begründung: Wir wollen mit dem Game keinen Profit erwirtschaften

Beschreibung: Es wird keinen Shop geben in diesem man mit echtem Geld kosmetische Items oder sonstiges kaufen kann.

2.6 Zielgruppe

Begründung: Um eine gute Spielerfahrung zu haben, sollten Nutzer sich allgemein mit einem Computer auskennen.

Beschreibung: das Spiel ist für Menschen gedacht, die sich schon gut mit Computer auskennen und keine Hilfe brauchen, um einen PC zu bedienen.

