

### 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.

### 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

### 3) Charakter erstellen:

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

### 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 Anwarter.

#### 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

### 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.

### 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.

### 7) Einstellungen ändern

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

