Planowana zawartość gry

## Menu graczy:

* Wybór ilości graczy 1-4
* Wybór: nazwy z listy, awatara, i klasy
* Ustawienia dźwięku

# Rozgrywka

## Wygląd, grafika i styl:

* Obecność czytelnych menu
* Grafika tworzona w znacznej większości w stylu pixel art.
* Podział ekranu gry na ekran boczny ze statystykami i właściwy ekran z rozgrywką
* Muzyka w tle
* Efekty dźwiękowe w tym nagrane głosy nauczycieli

## Mechaniki:

* Możliwość wchodzenia do sal od odpowiednich przedmiotów
* Odwzorowanie planu szkoły względem planów ewakuacyjnych
* Zróżnicowane przedmioty szkolne
* Zdawanie (lub nie) do kolejnych klas przez rozwiązane kartkówki
* Kartkówki z różnych przedmiotów w postaci pytań ABCD, których rozwiązanie wpływa na statystyki
* Obecność zdarzeń losowych pokroju natknięcia się na rozwiązany sprawdzian
* Zdanie egzaminów zawodowych i matur wymagane do przejścia gry
* Obecność przedmiotów wpływających na statystyki lub dających bonusy
* Rozbudowana fabuła, zdarzenia nie losowe, których nie da się pominąć i wszyscy gracze muszą brać w nich udział

## Statystyki i menu boczne:

* Statystyki gracza
* Wyświetlanie podstawowych informacji o graczu
* Sanity (poczytalność) – główna statystyka gracza, przedstawiająca jego poziom zdrowia i szczęścia modyfikowana przez wiele zdarzeń podczas rozgrywki
* Wyświetlanie podstawowych informacji o rozgrywce i innych graczach
* Wyświetlanie ekwipunku gracza z przedmiotami