**Условные обозначения:**Очень легкие уровни - первые 10% от общего количества уровней;  
Легкие уровни - следующие 30%;  
Средние уровни - следующие 30%;  
Сложные уровни - последние 30%.  
Проведя статистический анализ в сети Интернет, было установлено, что большинство мобильных устройств под управлением операционной системы Android имеют разрешение экрана 1920×1080 (Full HD), т.е. имеет смысл производить расчеты примерного времени относительно этого размера.  
Описание уровней:  
**Очень легкие** - обучающие уровни, игра прерывается на подсказки, помогающие ознакомиться с геймплеем и механикой игры, полностью отсутствуют альтернативные пути, скорость персонажа - 300 пикселей/сек.  
**Легкие уровн**и - появляются альтернативные пути и подсказки, помогающие с ними ознакомиться, появляется возможность создания препятствий для преследующих персонажа полиции, каждый из таких уровней делится на три условных части, на первой такой части скорость будет равна 700 пикселей/сек, отсутствуют альтернативные пути, на второй части скорость не меняется, появляются альтернативные пути, на третьей части - альтернативные пути, скорость становится равной 500 пикселей/сек.  
**Средние уровни** - появляются тупиковые альтернативные путей, тупик виден сразу. Увеличение скорости по частям уровней 550-650-750 (1-ая часть - 2-ая - 3-я).  
**Сложные уровни** - увеличивается скорость преследователей, появляются дополнительные препятствия при прыжках в виде птиц/проводов.  
Дальность прыжка зависит только от скорости персонажа, постоянна по оси Х, как при классическом баллистическом движении; высота не увеличивается, равна 300 пикселям. Примерная скорость полёта - 1 секунда, то есть дальность прыжка 600-950 пикселей (чето дохуя). На лёгких/средних уровнях максимальный промежуток (между соседними крышами и тд, ведущий к game over) не превышает 3/4 дальности прыжка; на сложных уровнях 5/6 дальности.   
Скорость преследователей рвана 1/2 от начальной скорости персонажа на лёгких/средних уровнях и 3/4 на сложных уровнях.   
Замечание:  
Все вышеуказанные цифры и расчеты не являются окончательным, финальным вариантом, вычисленные величины находятся в стадии разработки и подлежат тщательному редактированию.  
  
В режиме игры необходимы: индикатор, показывающий как далеко преследователи; прямая или счётчик, показывающий оставшееся расстояние (не в режиме фрирана)  
  
Тезисы на 0.1 версию:  
-бечконечная рандомногенерируемая карта;  
-так как карта не может быть поделена на конечное количество частей, то скорость персонажа увеличивается с течением времени;  
-рекорд = дальность + время;  
-по-умолчанию бег слева направо, но по свайпу влево гг бежит справа налево, расстояние несмотря на смену направления суммируется  
-карта может менять направления (например прыжки по балконом противоположно направлению бега)  
-некоторые предметы подсвечиваются, по двойному клику валятся, создавая препятствие погоне;  
-индикатор дальности преследователей.