1. Сюжет, идея и история

* Коте магьосник убива Jelly Monsters
* Котката пазител бива извикана от селяни да ги спаси понеже са нападнати от гадове и започва да изчиства села/замъци/местности от злите нашественици.

1. Геймплей

* 5 Бекграунда - поле с блато от зад/ планина със скали/ село с къщички/ гора с дървета/ замък с библиотека/
* 1 герой коте магьосник (ходене - 2, махане с пръчката 5, 2 за едно място, 1 за победа, 1 за загуба, 7 същите за рейдж)
* Гадовете - 6 различни вида и 6 различни цвята (червено, синьо, зелено, жълто, лилаво, оранжево) всеки от тях има по 4 картинки ( 2 ходене, 1 когато го удариш, 1 когато умре)
* Главатари - 5 главатара с по 4 движения като гадовете.
* Иконката на играта.
* Интро бекграунд.
* Карта по която да се минава.
* Звуци (търсене и в интернет)
* Котката магьосник убива враговете със swipe посоки.
* Когато натрупа рейдж се променя с визуален ефект и някаква скала е пълна имаш супер магия.
* Всяко ниво има оценка (3 звезди)
* (ачивмънти от които печелиш предмети или дрехи) Левел?
* 3 звезди/3 сърца
* На всеки 10 нива има главатар и различен background 50 нива общо
* Различен вид и цвят гадини за прогреса на играта.
* След всяка местност(10 нива) има кратък комикс с описание къде отиваш и какви са новите гадини за убиване.
* Карта с различните местности и села.
* С определена посока на swipe се убиват определени чудовища.

1. План

* Име на чудовищата и на главния герой, име на играта
* Обмисляне на История
* Обмисляне геймплей
* Определяне на картинки и брой (свързване с дизайнера)
* Стартиране проект - уеб версия без БД
* Създаване на web sql БД
* Тест на играта в web от приятели.
* Създаване на Phonegap проект и интеграция на уеб проекта/ БД прехвърляне върху sqlite
* Регистрация на Космоскар(или друга фирма) в Гугъл като програмист.
* Качване на играта
* Реклама - замунда, гугъл, фейсбук^