

سناریوی داستانی ساده (برای شروع)

شهر توسط ربات‌ها / انسان‌ها / حیوان‌گیرها اشغال شده
سگ و گربه از پناهگاه فرار می‌کنند
باید از:

- خیابان‌ها

- فاضلاب

- پشت‌بام‌ها

- پارک‌ها

عبور کنند تا به منطقه امن برسند

ساختار مراحل (Level Design)

هر مرحله شامل:

- مسیر اصلی

- ۳ نوع مانع:

- بلند Jump →

- کوتاه Slide →

- شکاف Jump → دقیق

- دشمن متحرک

- نقاط سوییچ سگ/گربه

سیستم جان (HP System)

- هر کاراکتر مثلاً HP۳

- $Hurt = \text{کم شدن } HP_1$

- اگر $HP = 0 \rightarrow Die$

- آیتم درمان:

- سگ \rightarrow استخوان

- گربه \rightarrow ماهی

سیستم امتیاز و پیشرفت

- امتیاز بر اساس:

- مسافت

- آیتم‌ها

- تعویض هوشمند سگ/گربه