* Niveles mas Concisos y específicos (8 hrs)
  + En MrBones 1, El nivel era solo uno que funcionaba mas como un tutorial para los controles, el cual a pesar de que esto no esta tan mal, no se sentía bien completar el nivel.
  + Esto creo que se debe a que no hay ninguna buena recompensa o sentido al nivel.
* Mejora de Camara y Escala/Perspectiva (3 hrs)
  + En Mrbones 1, la cámara estaba muy cerca del jugador, lo que era mas difícil de saber lo que había delante de ti, haciendo la cámara mas alejada podemos descubrir mas del nivel y permitir que el jugador tenga mejor visibilidad.
* Controles mas Accesibles (1 hr)
  + MrBones 1 era un prototipo exclusivamente de control, me gustaría hacer que funcionen con mas formatos (EJ: Keyboard + Mouse, Keyboard Only, etc)
* Pulir las Mecanicas (10 hr)
  + La mecánica de gritar, a pesar de ser comica, no era algo que se requeria por completo para vencer el nivel, en MrBones 2, la mecánica de gritar será un boost de corto tiempo que se recarga con este, en vez de ser un boost continuo.
  + Mr Bones tendrá solamente 1 HitPoint, El medidor de calcio envés de ser su vida será que tanto puede gritar.