Datos del terreno:

* Width: Anchura del terreno.
* Heigth: Altura del terreno.
* Longitud Muro X: transform scale x de los muros
* Longitud Muro Z: transform scale x de los muros
* Cantidad de malos: Numero de malos que aparecerán
* Porcentaje Mínimo Cubos: Minimi porcentaje a partir d ela media de cubos generados que debe haber en un nivel sin añadir los que rellenan espacios vacios
* Probabilidad Muro: Probabilidad de que aparezca un muro.