Quiero que un cuadrado se mueva en el eje X.

(¿qué dimensiones son las que serían más apropiadas hasta ahora?)

Quiero que haya un piso por donde se pueda desplazar el cuadrado.

Quiero que el cuadrado se caiga en los lugares donde no haya piso.

Quiero que el cuadrado reinicie la escena, en caso de caer donde no haya piso.

Quiero que la cámara siga al cuadrado.

Quiero que antes de reiniciar la escena porque el cuadrado cayó en una grieta, suene una música breve, sin cortes.

Quiero que hayan check points distribuidos en la escena que indiquen en qué porción del nivel se encuentra el cuadrado, una vez que este los toque.

Quiero que haya plataformas que se muevan permanentemente y que permitan al cuadrado acceder a ciertas áreas.

Quiero que haya puntos que cuando los toque el cuadrado, gatillen el movimiento de algunas plataformas.

Quiero que haya enemigos que se muevan y que reinicien la escena si tocan al cuadrado.

También debe haber un sonido que suene completamente antes que cargue la escena.

Quiero que el cuadrado tenga una pequeña animación básica antes de reiniciar la escena.

Quiero que algunos enemigos estáticos lancen objetos al cuadrado, que reinicien la escena con todas las condiciones que el cuadrado ya tiene en este momento (animación y sonido).

Quiero que las balas tengan un sonido al salir del enemigo.

Quiero que exista un power up que haga invencible al cuadrado a las balas y que destruya a los enemigos si los toca.

Quiero que el power up tenga tiempo limitado.

Quiero que haya una corriente de aire que eleve al cuadrado para acceder a lugares altos.

Quiero que la cámara haga zoom in y zoom out en algunos lugares.

Quiero que haya enemigos que hagan un recorrido permanente.

Quiero que haya una cuenta regresiva que si llega a 0, reinicie la escena, con la leyenda “time up” y un sonido.

Quiero que haya power ups que den unos segundos más a la cuenta regresiva.