~~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.