Использованные технологии:

* отклик на нажатие
* создание клетчатого поля и взаимодействие с ним
* загрузка и изменение спрайтов
* объединение спрайтов в группы
* взаимодействие спрайтов между собой
* создание анимации
* создание и загрузка сохранения
* пересечения спрайтов
* подключение и проигрывание звуков
* подключение посторонних файлов (игр)
* пауза и выход из игры через меню
* частицы
* камера (в игре лабиринт)
* уровни из текстового файла
* и другое