Ideas principales para la historia del Proyecto-LVdlM

Reutilización de escenarios.

Personaje principal: Malva. (todos los personajes menos los enemigos son comida)

Personajes secundarios: Según la trama lo requiera.

Ambientación: En el año 1936, recorrer todas las culturas.

Mapeado como basado en cup head.

Cambiar modos de juego, primero normal y hardcore.

Solo teclado.

Creación de inventarios.

Objetos dinámicos durante toda la historia, (Jugar a la ruleta rusa).