

Seu script Movimento deve ficar assim:

```
public class Movimento : MonoBehaviour
{
    public void Direita(Transform t, float vel, float scaleX, float scaleY) {
        if (Input.GetAxis("Horizontal") > 0) {
            t.Translate(Vector3.right * vel);
            t.localScale = new Vector2(scaleX, scaleY);
        }
    }

    public void Esquerda(Transform t, float vel, float scaleX, float scaleY) {
        if (Input.GetAxis("Horizontal") < 0)
        {
            t.Translate(Vector3.left * vel);
            t.localScale = new Vector2(-scaleX, scaleY);
        }
    }

    public void Cima(Transform t, float vel)
    {
        if (Input.GetAxis("Vertical") > 0)
        {
            t.Translate(Vector3.up * (vel + 0.05f));
        }
    }
}
```

Seu script do Player deve ser assim

```
public class Mario : MonoBehaviour
{
    float vel, scaleX, scaleY;
    Movimento mov = new Movimento();

    void Start()
    {
        vel = 0.05f;
        scaleX = transform.localScale.x;
        scaleY = transform.localScale.y;
    }

    void Update()
    {
        mov.Direita(this.transform, vel, scaleX, scaleY);
        mov.Esquerda(this.transform, vel, scaleX, scaleY);
        mov.Cima(this.transform, vel);
    }
}
```