* Receber e causar dano;
* IA Básica dos porcos do mato;
* Solucionar questão de se pendurar nas cordas (alguns sugerem o uso do game object de tipo cloth que é diferente da abordagem que usei. Ainda não verifiquei essa abordagem);
* Mover objetos apenas ao segurar um botão de ação (evita que sejam mal posicionados/ deslocados por toques acidentais);
* Verificar uma maneira de "montar" o boi da cara preta e receber dano dele dependendo da área colidida
  + Obs.: um objeto vazio com um colisor complementar ao do boi pode ser a resposta. Neste caso o colisor de "montar" cobriria parte do boi e o do dano a área restante;
* Codificar a saída do carbúnculo da tela na primeira vez que ele encontra com o jogador;
* Verificar a questão do giro do corpo do boitatá e do respawn de pedras
  + Obs.: para o respawn, utilizar um objeto vazio como ponto de respawn pode ser a resposta. Tenho um código similar em algum lugar;
* Para o puzzle da quebra do galho, verificar um algoritmo que o derrube sempre de forma a encaixar no vão desejado. Depender da gravidade não é confiável (até agora sempre caiu pelo buraco);
* Para o puzzle das araucárias, ao menos para a araucária mais próxima ao solo é interessante que o rigidbody seja ativado apenas após o jogador pular e cair sobre a folhagem (tal como a funcionalidade que será embutida na unity 5), do contrário, o jogador será sempre obrigado a subir na árvore o que elimina a “descoberta” do puzzle.