



Dê um respiro aos jogadores!

Verifique a necessidade do seu projeto de ter elementos agrupados, e cuidado para não exagerar nesses elementos e deixar sua tela sempre poluída! Tente não encher a tela de elementos, sempre dando um respiro, um espaço para o jogador andar tranquilamente e respirar antes de enfrentar a próxima leva de obstáculos.