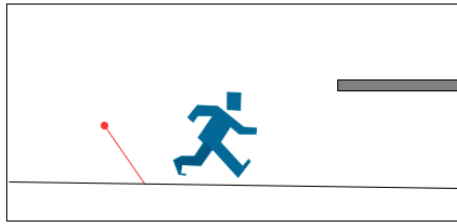
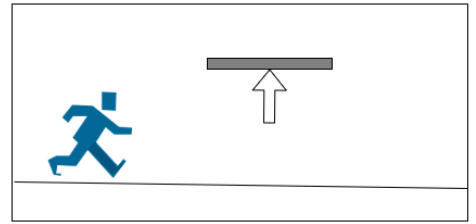


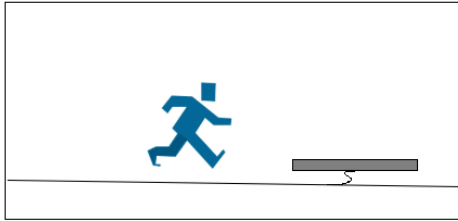
Robot se encuentra con una palanca.



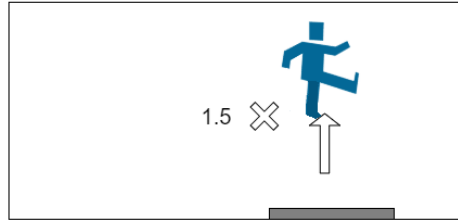
Si pasa sobre ella se activará o desactivará.



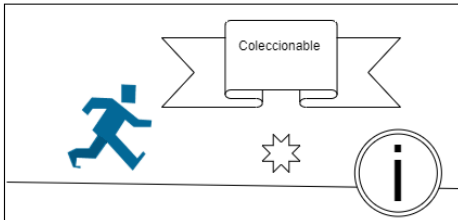
La palanca afecta el movimiento de la(s) plataforma(s) asociada(s).



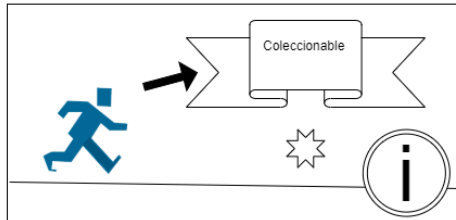
Robot se encuentra con un trampolín.



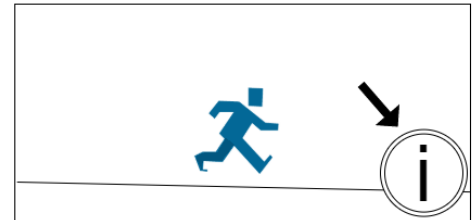
Al subir se multiplicará su salto inicial. La multiplicación del salto no será acumulable.



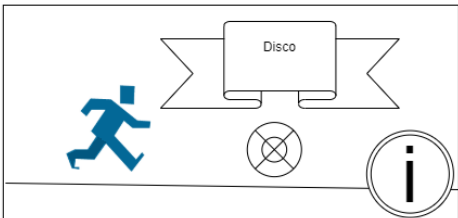
Robot se encuentra con un coleccionable.



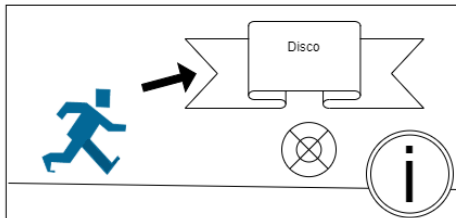
El usuario toca sobre el cartel



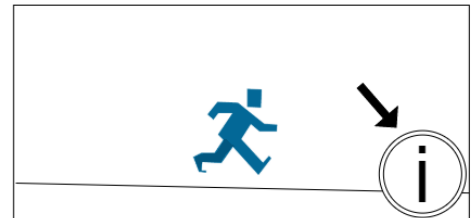
El coleccionable queda almacenado en el inventario de Robot



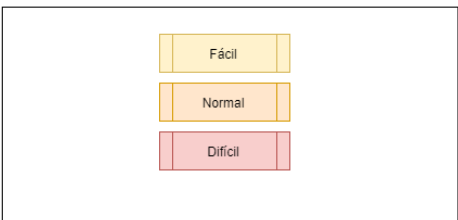
Robot se encuentra con un disco.



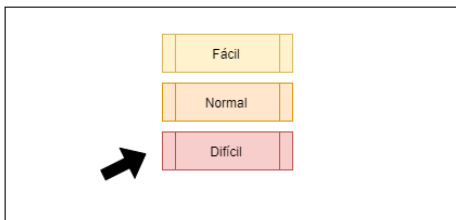
El usuario toca sobre el cartel



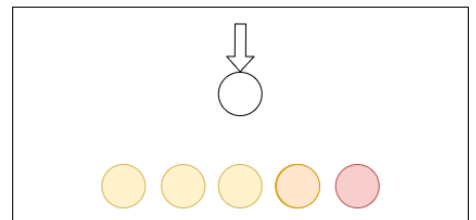
Luego de jugado el nivel rítmico. El disco queda almacenado en el inventario de Robot. Permitiendo su rejugabilidad.



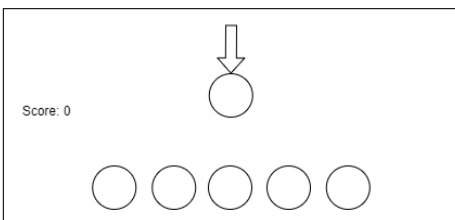
Aparecerá un menú frente al usuario.



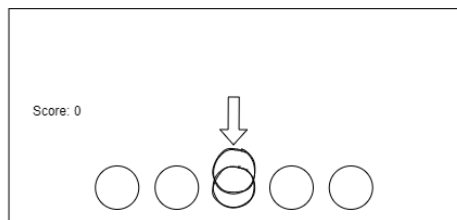
El usuario tocará la pantalla para elegir el nivel de dificultad.



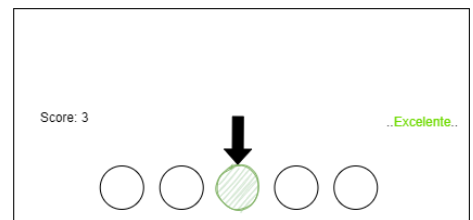
Dependiendo de la velocidad elegida, cambiará la cantidad de columnas así como la de notas al caer.



La nota (en forma de círculos) descenderá a la zona de puntuación



El usuario tocará la pantalla en la zona inferior cuando lo crea conveniente



Dependiendo del timing, el usuario puede obtener cuatro resultados posibles: excelente, muy bien, bien y fallida. Estos determinarán los puntos que se sumarán al Score