

Tabla de evolucion de malinalli
estos valores son los que se deben de guardar en el GameData al
terminar los jefes, salvo en el papel 1, es donde el valor se guarda
al finalizar el nivel de selva

	health	Tonalli	Bullet Damage
Nivel 1	50	30	5
Nivel 2	60	30	10
Nivel 3	60	40	10
Nivel 4	70	40	15
Nivel 5	70	50	15
Nivel 6	80	60	20
Nivel 7	80	60	20
Nivel 8	90	60	25
Nivel 9	90	70	25
Nivel 10	—	—	—

indices
del arreglo
level de
gameData

Nivel
que desbloquea

- | | |
|----|---------------|
| 0 | Tianguis |
| 1 | 1 selva |
| 2 | 02 - platform |
| 3 | 03 - Boss |
| 4 | 03 - platform |
| 5 | 03 - boss |
| 6 | 04 - platform |
| 7 | 04 - boss |
| 8 | 05 - platform |
| 9 | 05 - boss |
| 10 | 06 - platform |
| 11 | 06 - boss |
| 12 | 07 - platform |
| 13 | 07 - boss |
| 14 | 08 - platform |
| 15 | 08 - boss |
| 16 | 09 - platform |
| 17 | 09 - boss |
| 18 | 10 - boss 01 |
| 19 | |
| 20 | |

02_cutsScene04 ← Esta se debe de poner en el menu



02_platform + Al terminar puede hacer transición a la escena



02_cutsScene05 ← Esta se debe poner en el menu



02_cutsScene06



02_cutsScene07



02_cutsScene08



02_cutsScene09 ← Actualmente se va al levelSelector
Cambiar el valor del atributo nextNameScene
de la clase DialogueCtrl por el nombre de la escena
que lleve al tercer nivel

04_cutsScene04 ← Esta se debe poner en el menu



04_platform

04_cutsScene15 ← ~~esta~~ este nombre debe ir en el menu de selección



04_Boss



04_cutsScene16 ← Actualmente se va al levelSelector
Se debe de modificar el valor del atributo nextNameScene
de la clase DialogueCtrl por el nombre que lleve a la
zona de plataforma del nivel 5

06_cutsScene07 ← este nombre debe de ir en el menu de Selección



06_platform

06_cutsScene28 → este nombre debe de ir en el menu de selección

↓
06_Boss

↓
06_cutsScene29

06_cutsScene30 → actualmente se va al level selector, se debe de modificar el valor del atributo nextNameScene de la clase DialogueCtrl por el nombre de la escena que lleve al nivel 7

08_cutsScene35 → este nombre debe de ir en el menu de selección

↓
08-platform

08_cutsScene36 → este nombre debe de ir en el menu de selección

↓
~~Be~~ 08_Boss

↓
08_cutsScene37

↓
08_cutsScene38 → actualmente se va al levelSelector, modificar el valor del atributo nextNameScene de la clase DialogueCtrl por el nombre de la escena que lleve al nivel 9

10_cutsScene46 → este nombre debe ir en el menu de selección

↓
~~Boss~~ 10-boss01

↓
10-boss02

↓
10-boss03

↓
10_cutsScene47