在平台/地面上左右移动，碰到障碍物就转换方向移动。

到达平台边缘会继续走，最后掉下去

碰到玩家玩家立即死亡。不能被踩死，玩家试图踩死它玩家会死。（这一点在设计美术时会视觉上设计的很明显）

如果踩到玩家的话（当然玩家会死），会在当前行走方向跳跃起来。

\*可以被子弹反弹或者地图陷阱（刺，落石等）弄死（这一点第一关无需体现）