**PERSONAJES POR NIVEL + LOOTEO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Ubicación geográfica** | **Descripción** | **Jefe Final** | **Esbirros** | **Misión** | **Cantidad**  **looteable** | **Bat** | **Oro** | **Cri** | **Met** | **Evento catástrofe** |
| Mapa 1 | Pradera | Vegetación de altura baja abundante |  | Pepino (3)  Manzana | Recolectar baterías de para-rayos | 90%/10% Esbirro  50%/50% Jefe | 75% | 5% | 10% | 10% |  |
| Nivel 1 |  | Plátano | Vida \*1 |
| Nivel 2 |  | Carambola | Vida \*2 |
| Nivel 3 |  | Maíz | Vida \*3 |
| Mapa 2 | Tropical | Vegetación de altura media abundante. |  | Plátano  Carambola  Pepino (3) | Recolectar oro para circuitos | 90%/10% Esbirro  50%/50% Jefe | 10% | 75% | 5% | 10% | Diluvio |
| Nivel 1 |  | Yuca | Vida \*4 |
| Nivel 2 |  | Patata (S) | Vida \*5 |
| Nivel 3 |  | Piña | Vida \*6 |
| Mapa 3 | Cuevas | Cuevas subterráneas con poca luz. |  | Yuca  Patata (2)  Pepino (2) | Cristales | 90%/10% Esbirro  50%/50% Jefe | 10% | 10% | 75% | 5% | Caída de estalagmitas |
| Nivel 1 |  | Patata (M) | Vida \*7 |
| Nivel 2 |  | Brócoli | Vida \*8 |
| Nivel 3 |  | Zanahoria | Vida \*9 |
| Mapa 4 | Montañas | Gran altura, nieve. |  | Pepino (2)  Patata (2)  Brócoli  Yuca | Recolectar metal para armaduras | 90%/10% Esbirro  50%/50% Jefe | 5% | 10% | 10% | 75% | Avalancha |
| Nivel 1 |  | Pepino (XL) | Vida \*10 |
| Nivel 2 |  | Pepino (XL) | Vida \*11 |
| Nivel 3 |  | Patata (XL) | Vida \*12 |
| Mapa 5 | Desierto | Egipcio pre-pirámides. | Maíz  Piña  Zanahoria  Patata (XL)  Tuna gigante | Pepino (3)  Plátano  Piña  Manzana  Patata (3)  Brócoli | Eliminar la inteligencia artificial malvada | 90%/10% Esbirro  50%/50% Jefe | 25% | 25% | 25% | 25% | Tormenta de arena |
| Nivel 1 |  | Vida \*13 |
| Nivel 2 |  | Vida \*14 |
| Nivel 3 |  | Vida \*15 |
|  |  |  |  |  |  | Materiales/arma | Porcentaje en relación directa. | | | |  |

**Modo pesadilla (actualización).**