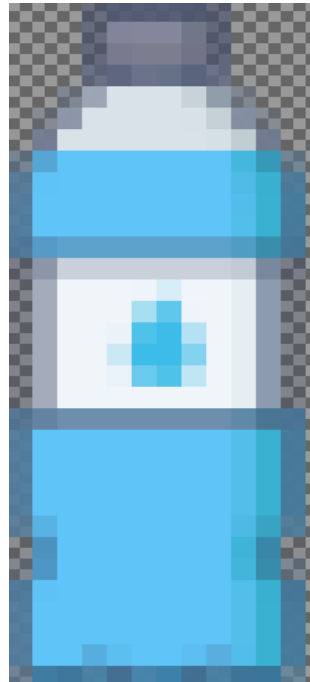


Memoria de enemigo: Botella de agua.

Capa 1: Primero añadimos la imagen de la botella a la escala que queremos, queremos que esta sea pixelada ya que tanto el mapa como las torres también lo son:



Capa 2: Le añadimos unas gafas pintadas mediante pixeles sobre la zona que queremos:



Capa 3: En la zona de abajo se añade un tipo de etiqueta pintada también con píxeles de color amarillo.

