

```

void ApplyBetterJump()
{
    // Si estamos cayendo (velocidad Y negativa)
    if (rb2D.velocity.y < 0)
    {
        rb2D.velocity += Vector2.up * Physics2D.gravity.y * (fallMultiplier - 1) * Time.fixedDeltaTime;
    }
    // Si estamos subiendo pero soltamos el botón de salto
    else if (rb2D.velocity.y > 0 && !Input.GetKey(KeyCode.Space))
    {
        rb2D.velocity += Vector2.up * Physics2D.gravity.y * (lowJumpMultiplier - 1) * Time.fixedDeltaTime;
    }
}

```



