* Niveaux avec des pluies constantes de petites météorites
* Taversées d’ennemis horizontales ou par en-dessous
* Ennemis « couloir » à droite et à gauche de l’écran qui obligent à timer des manœuvres avant/arrière pour éviter les tirs latéraux
* CONTRAINTES DE DEPLACEMENT en rythme avec la musique ☺
* Tirs « larges », voir tir « labyrinthe »