**Esquema del joc**

· Un personatge ha de superar una obstacles per aconseguir arribar al seu destí, per entendre la dinàmica seria essencialment igual al *mario bros* amb certes diferencies.

· La camara segueix al personatge

· Enemics:

o Movent-se seguint un patró, si el toques et fa mal o mors

o Enemics que disparen si et poses en la seva línia de tir, no es mouen

· El personatge tindrà 2 o 3 vides i podrà recuperar-ne amb una mena de cor o sopa que li donarà una vida mes

· No hi ha “checkpoints”

· El personatge es mourà de manera “normal”, en principi no tindrà doble salt però potser afegim algun objecte per permetre que salti més en un moment donat. Podrà saltar de paret a paret de tal manera que pugui escalar dos parets