Ampliación 2 Niveles

update:**function** (dt) {

...

*// Ha ganado el juego* **if**(**this**.arrayBloques.length == 0) {  
 cc.director.pause();  
 cc.audioEngine.stopMusic();  
  
 numeroBloquesNivel = numeroBloquesNivel + 5;  
 **this**.addChild(**new** VictoryLayer());  
 }  
}