# Protagonistas:

* 3 vidas.
* Movimiento en todas las direcciones.

# Reglas:

* Es posible que aparezca una vida en alguna de las oleadas. Si ya se tienen las 3 vidas, se suman puntos.
* Irán apareciendo monedas de forma temporal. Cogerlas suma puntos.
* Según con las vidas que se termine el nivel, sumara X puntuación.
* Si no se ha recibido un solo golpe en todo el nivel se suma puntuación.
* Es posible encontrar dos objetos de bonificación:
  + **Escudo** 🡺 protege al protagonista de cualquier daño (no bajaría vida). Sólo dura hasta el primer golpe.
  + **Velocidad X** 🡺 aumenta la velocidad del personaje para poder esquivar más rápido. Dura hasta el primer golpe recibido (no absorbe daño).

# Tipos de enemigos:

* Básico. Va en una dirección de forma lineal.
* Flechas (lo mismo).
* Enemigo que vaya en diagonal (haciendo zig-zag).
* Dragón que deja fuego en el suelo.

# Primer nivel:

* **Boss:** minotauro que rodea los bordes del escenario con un muro de roca.
* **Ataques:**
  + Si te acercas mucho, hará un barrido de lanza muy rápido.
  + Cada cierto tiempo tira lanzas.
  + Cada cierto tiempo, se para, y se dirige hacia la posición del protagonista para envestirlo.
* **Mecánica:** estar cerca de los muros para que el minotauro envista los bloques. Cuando un bloque es envestido, se rompe dejando un charco de lava. Hay que conseguir que el minotauro envista dos veces el mismo bloque para que caiga a la lava la segunda vez.