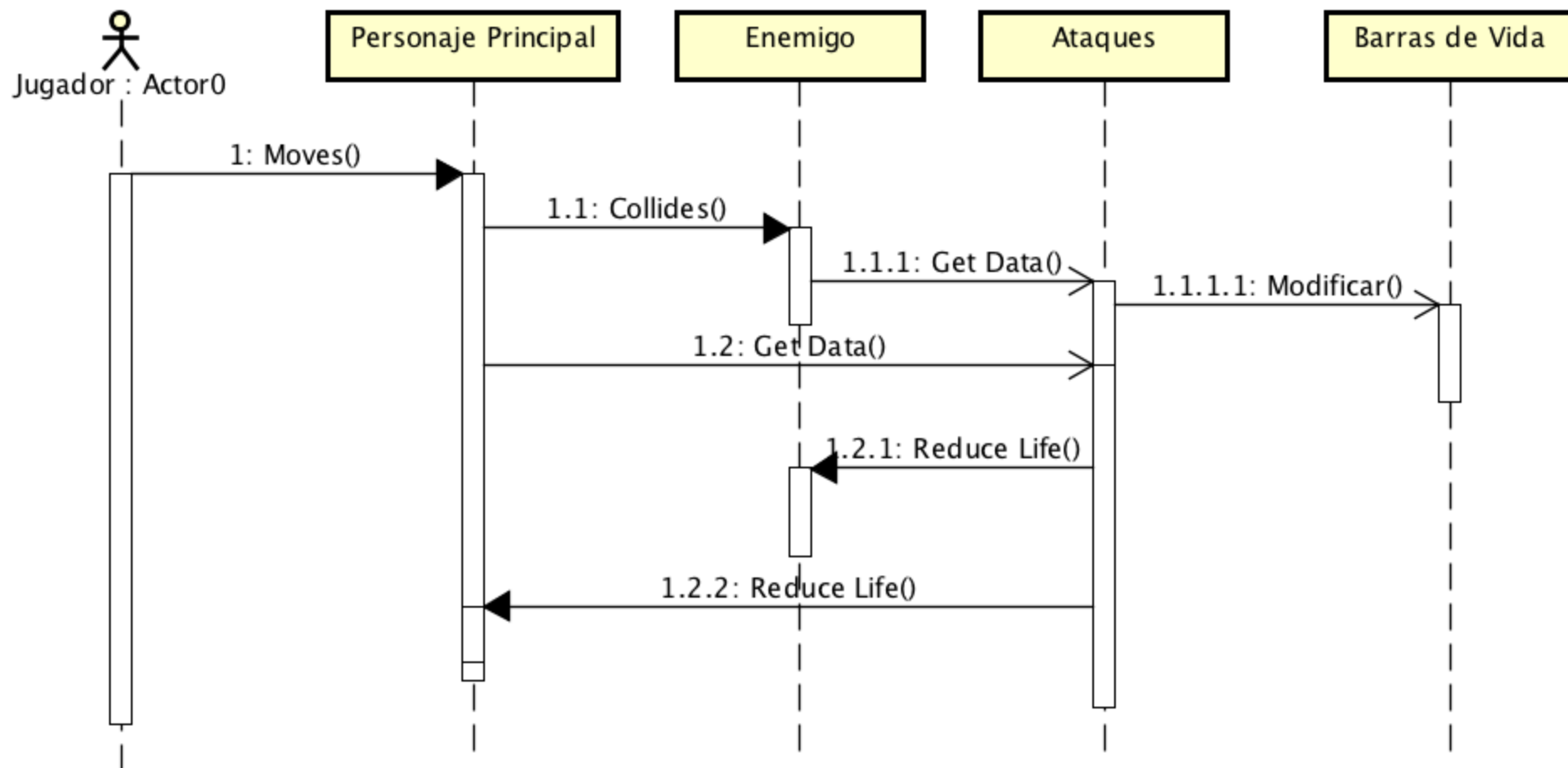


# sd Colision con Enemigo



# sd Cambio de Nivel

