* 50 monete = 1 vita
* Nemici stupidi e nemici intelligenti
* Aree bonus
* Massimo 3 punti vita, di default sono 2

Principali meccaniche

* Salto
* Corsa

## Livelli

### 1-1

Meccanica principale: salto

Vedere file dedicato

### 1-2

Meccanica principale: corsa

Come ciò può avvenire:

* Scappare da nemici
* Far conoscere power up dell’invincibilità in modo da correre ammazzando tutti i nemici facendone uso