



El malo elige nivel

→ si bajo } va de izq a

der o viceversa

→ si medio }

va de izq a der o viceversa

→ si alto }

va de izq a der o viceversa y cuando
estaba el prota cae

El bueno

→ puede andar de izq a der o saltar en
nivel medio Pero solo anda si hay estanteria
debajo (sino cae)

→ Puede disparar

→ Puede/ Necesita saltar para que note pite el malo

→ dispara con cada disparo
acertado

Límite 80 pasadas izq
der (cuando caidas teño)

para perder vida o
colisión