Zona 0: Fondo tiempo

Contiene:

Barra de tiempo (enmarcada) que va decreciendo.

Si llega a 0 pierde vida

Se inicia por la mitad

Si se pierde una vida y quedan más vidas se queda a un tercio

Se incrementa con cada pantalla que se pasa

3 colores: verde, amarillo y rojo

Tiene limite el dibujo de la pantalla y no se amplía

Zona 1: Fondo animado

Contiene:

Fondo que opcionalmente estará animado.

Montañas o mar

Animado: nube, sol, pájaros, tren, barco

Zona 2: Fondo no animado

Contiene:

Obstáculos en el fondo, fijos que quitan vida:

Enemigos voladores que quitan vida: pájaro, murciélago

Enemigos terrestres que quitan vida: arañas, serpientes. Recorren la pantalla individualmente, en parejas o en grupos de 3.

Zona 3: Fondo obstáculos

Contiene:

Precipicios no animados, o precipicios animados que se cierran y se abren (puente que se crea y se destruye cíclicamente).

Pueden ser uno en el centro, dos o tres pero centrados equitativamente en pantalla (pero dejando un espacio algo mayor al principio y al final)

Zona 4: Fondo semi-animado

Contiene:

Ristra de flores estáticas o mariposas que baten las alas o caracoles

Zona 5: Fondo vidas + nivel

Contiene:

Número de vidas que quedan. Serán muñecos como en el Manic miner. Y animados.

Nivel: número de 0 a 9 y no se podrán tener más de 9. Se pondrá con letras: vuelta + el número

Pantallas:

9 pantallas + pantalla final

Pantalla final no tiene enemigos y siempre es igual: RH entrando en la casa donde la espera su abuelita.

Al pasar 16 pantallas vida extra