

Obstáculos:

- Paredes: estructuras verticales de las que el caracol puede caer si se queda sin estamina. Mientras se sube por este obstáculo, no se recupera estamina en velocidad base, se va perdiendo poco a poco.
- Cuestas (tanto hacia arriba como hacia abajo): la velocidad base y máxima varía en función del peso del personaje.
- Pinchos / Fuego / Estalactitas: quitan la estamina al personaje y debe esperar para recuperarla sin moverse.
- Puertas: se cierran y abren en función de unos parámetros de tiempo, y pueden llevar a caminos más cortos.
- Trampillas: Lo mismo que las puertas, pero te hacen caer, llevando a caminos más largos o con más obstáculos.
- Trampolines: hacen saltar al personaje hasta otra zona de mapa.
- Viento: puede empujar tanto a favor como en contra, y aumenta o disminuye la velocidad base del personaje, respectivamente.
- Suelo Arenoso/Mojado/Hielo: dan características especiales al suelo:
 - o Arenoso: se gasta más estamina al acelerar
 - o Mojado: reduce la velocidad base
 - o Hielo: mantienes a la velocidad a la que hayas entrado a la zona de hielo hasta que salgas de ella

Escenarios (supongo cuestas en todos):

- Escenario jardín de una casa, con obstáculos como:
 - o Paredes = piedras, vallas, macetas
 - o Trampillas = hormigueros
 - o Trampolines = hojas
 - o Topo (Pincho)
 - o Suelo Arenoso
 - o Viento
- Escenario de cocina:
 - o Paredes = muebles
 - o Trampillas = fregadero o cajones
 - o Fuego (hornillo)
 - o Puertas
 - o Viento = extractor, ventiladores normales
 - o Trampolines = sartén
 - o Suelo Mojado
- Escenario de Hielo:
 - o Suelo de Hielo
 - o Paredes = piedra
 - o Trampillas = hielo roto o agua
 - o Estalactitas