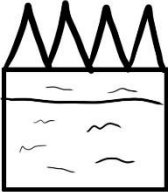
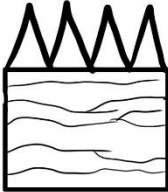
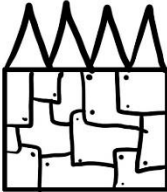
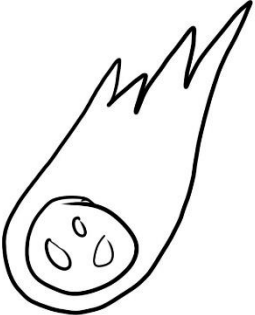

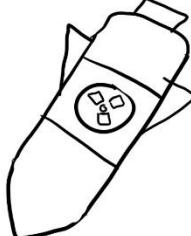

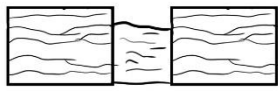

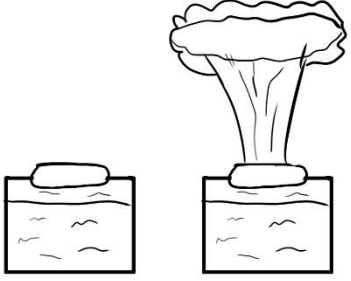
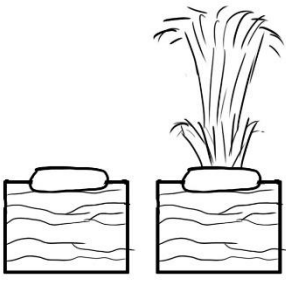
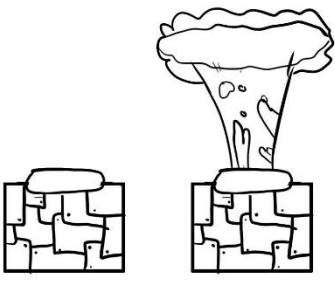


DISEÑO DE OBSTÁCULOS

Organizado por tres tipos diferentes de diseño según la época (el nivel del juego) en el que van a aparecer.

DINOSAURIOS	EGIPTO	FUTURO
		
		
		
		

En la primera fila se encuentran los obstáculos de pinchos:

>Diseños:

- Modelo época dinosaurios.
- Modelo época del Antiguo Egipto.
- Modelo época del futuro

En la segunda fila se encuentran los obstáculos que caen del cielo:

>Diseños:

- Modelo meteorito para época dinosaurios.
- Modelo bola de fuego para época del Antiguo Egipto.
- Modelo bomba nuclear para época del futuro.

>Partículas:

- Partículas de fuego para el meteorito.
- Partículas de fuego para la bola de fuego.
- Partículas de humo para la bomba nuclear.

En la tercera fila se encuentran los obstáculos con salto:

>Diseños:

- Modelo charco de lava para época dinosaurios.
- Modelo arena movediza para época del Antiguo Egipto.
- Modelo charco de ácido para época del futuro.

>Partículas:

- Partículas de fuego para el charco de lava.
- Partículas de arena para la arena movediza.
- Partículas de ácido para el charco de ácido.

En la cuarta fila se encuentran los obstáculos con geiser:

>Diseños:

- Modelo geiser de lava para época dinosaurios.
- Modelo geiser de agua para época del Antiguo Egipto.
- Modelo geiser de ácido para época del futuro.

>Partículas:

- Partículas de fuego para el geiser de lava.
- Partículas de agua para el geiser de agua.
- Partículas de ácido para el geiser de ácido.