**ANALISI OSTACOLI**

Analisi degli ostacoli che utilizziamo nel remake

-**Spine.**

1 singola spina occupa 1 tile e se toccata il personaggio muore.



-**Spine a pressione.** Spawn 0.6 sec 2 fasi

Rappresentati con un cubo di 1 tile lampeggiante. Nel momento in cui il personaggio passa su di essa prima avviene un avviso dove le spine stanno per spawnare e poi spawnano (momento in cui se toccate muori), dopo 1 secondo le spine scompaiono.

**Tempo di spawn spine:** 0.60 sec. totale

0.10 sec. animazione di avviso + 0.50 sec. animazione comparsa spine

-**Pipistrelli.** pausa prima di fare dietrofront 0.40 

Si muovono avanti ed indietro in una direzione precisa. Quando colpisce un muro avviene una piccola pausa prima che va nella direzione opposta, Hanno dimensione 1 Tile e se il personaggio li colpisce muore

**Velocità:** 0.20 Tile/Sec.

**Tempo della pausa:** 0.40 sec.

Livelli utilizzati nel remake sono 3:

-**Livello 2:**

Utilizza solo le Spine come ostacolo.

-**Livello 6**

Utilizza Spine e spine a pressione come ostacolo.

-**Livello 11**

Utilizza Spine, spine a pressione e pipistrelli come ostacoli