## 6.1 道具介绍

**注：具体所有数值根据实际情况会发生调整**

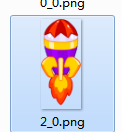
**主动道具：**

道具箱：每各5000米生成4个（一排）（道具随机抽取的速度增加一倍）



香蕉皮：使用后人物会有一个丢出去的动画且会在使用者后方出现一个香蕉皮，玩家碰到后卡丁车会不受控制（方向灵敏度降低）转圈（转圈持续时间为1S且降低当前速度30%），当转圈结束后才可继续进行正常行驶，只要有一个玩家碰到后即可消失（减速道具）



炸弹：使用后人物会有一个丢出去的动画，炸弹会有一个在空中飞行的动画（两张图片来回切换）使用后会随机炸飞前方一辆车，被炸飞的车辆会在空中垂直旋转几圈后落地（持续时间为2S），落地后才可正常驾驶（驾驶速度在0重新开始）（击飞道具）

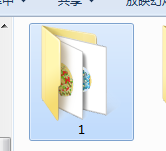


小丑礼包：使用此道具后使用者会出现一个丢出去的动作，礼包会在使用者的前方随机出现一个位置，玩家碰到后会被弹飞（持续时间为1s）（轮骨效果在Kadingchexiaochouhe处），落地后才可进行正常行驶（使用者也可以碰到）（驾驶速度在0重新开始）（击飞道具）



水球：使用后前方随机一辆车会被禁锢（禁锢是不得前进，回球会包裹住玩家），在空中有一个飞行的过程，在过程中需要变大变小，当禁锢持续2秒消失，（驾驶速度在0重新开始）（击飞道具）

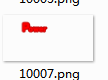


冰冻：玩家使用后前方随机一辆车会被冰块冻住（动画在此文件夹中），时间为3秒，解冻后才可正常行驶（驾驶速度在0重新开始）

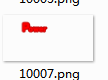


保护罩：使用者身上会有一个光圈，抵挡一次道具效果，任何道具都不会产生作用（除石墩道具）,抵挡道具后便消失；如果使用后没有任何道具攻击，则5S后自动消失



加速：车辆会持续加速一段时间使用者头上出现这个图标，（车速为车速表黄色区间持续5s），道具结束后，恢复到之前的行驶速度，恢复后图标消失

7

吸铁石：使用后会偷取前方随机一辆车的速度，前方车速降低当前车速20%，使用者车速增加当前车速30%（持续3S）使用者头上出现这个图标，（减速道具）



雷：玩家使用后，除自己外其余车辆全部被雷劈中，除自己外的玩家头上上方会出现黑云这个图标，当劈完其它车辆变小后上方不会出现图标，被劈中的车辆会直接变小，然后车速降低至自身的60%（持续时间3S，时间结束后恢复到正常状态）（减速道具）



**赛道上随机生成的道具：**

**注：具体所有数值根据实际情况会发生调整**

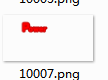
**每隔2000-2500米之间随机一个位置，随机出现一个道具**

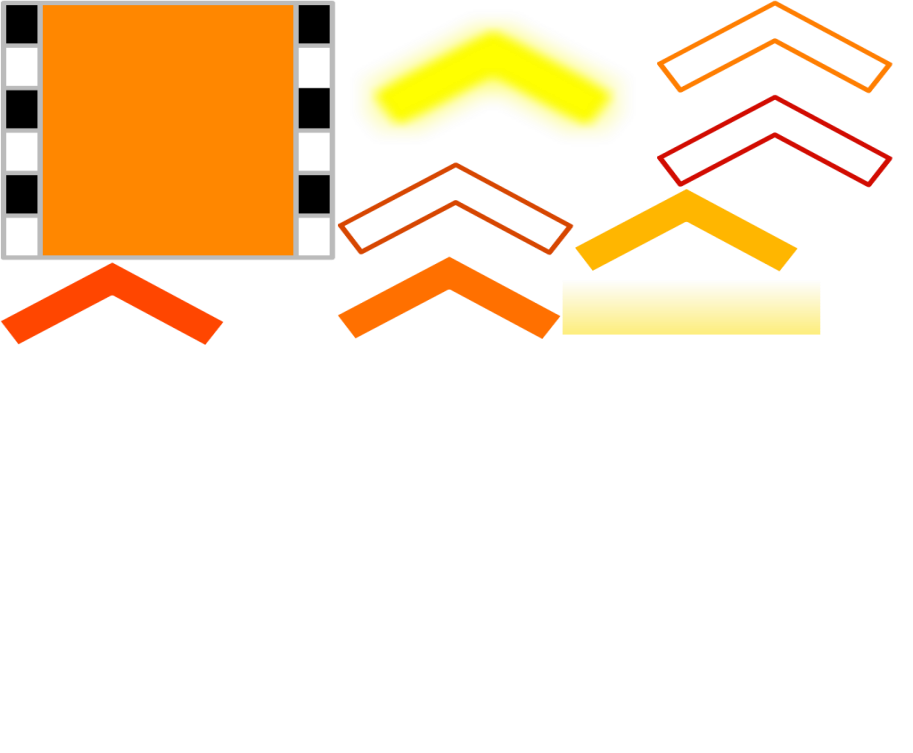
金币：车辆每碰到一个金币，金币总数中增加一个金币（金币缩小，横向不要超过车道）（具体样式8.1处），每个金币都有会单独旋转



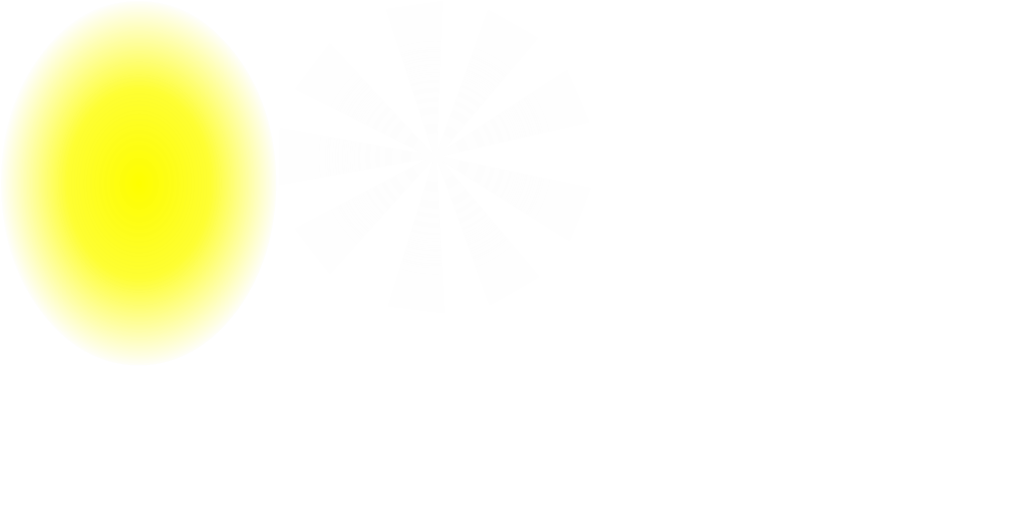
龙卷风：地图上会随机一个位置会出现龙卷风，当玩家碰到龙卷风后，会被刮到天空中（在空中左右旋转持续3S），在空中会有一个旋转的过程，当车辆重新回到赛道上方可继续驾驶（驾驶速度在0重新开始）（击飞道具）



加速带：玩家踩到加速带上会有一个加速的效果（车速为车速表黄色区间持续2S）使用者头上出现这个图标，（具体数值待定）



传送门：玩家冲过传送门会直接穿过30米（车辆位置会在上方，慢慢的移动到中心出，传送门缩小）（玩家位置聚焦中心点跑偏）



油漆：玩家碰到油漆后车辆为左右按钮失灵状态（灵敏度降低）且车速降低当前车速的50%持续2S（减速道具）



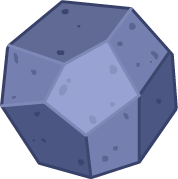
障碍物：当车辆碰到该道具后车辆会停顿一下后，道具被撞后旋转飞出屏幕，由大到小（车速降低当前车速的30%），（减速道具）



障碍物：当车辆碰到该道具后车辆会停顿一下后，道具被撞后旋转飞出屏幕，由大到小（车速降低当前车速的20%），（减速道具）



大石头：会在屏幕左方移动到右方（来回播放）（屏幕会跟随一起晃动），如有车辆被大石头压到后，这辆会被压扁（图片缩小），然后车速降低至自身的50%（持续时间为3S后恢复）



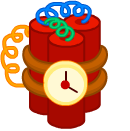
石墩：当玩家撞到石墩后，车辆会被弹回来且道具不会消失，玩家必须绕道通过，停止后页面跟随车辆停止（玩家位置聚焦中心点跑偏）



水：玩家碰到水后，车辆为不受控制状态，左右按钮特别灵敏，车速会降低20%持续2S（减速道具）



定时炸弹：玩家碰到后会在车辆上方显示炸弹的倒计时（30s），在倒计时过程中，玩家通过车辆碰撞可以转移到另外一辆车上，当倒计时结束后炸弹会爆炸，把车辆炸到天上垂直旋转（在空中持续时间2S），回到赛道后才可进行行驶（驾驶速度在0重新开始）（击飞道具）（头上显示倒计时，如触碰到其它玩家后，转移道具，倒计时一起转移）



集装箱在《英雄卡丁车需求文档中v2.0》中

增加报警效果（导弹，雷击，水球，冰冻，吸铁石）