

## Personajes:

- Stats Básicos: se marcan con barras, máximo de 5 barras.

Velocidad 

- Velocidad Base: (3, 2.5)
- Velocidad Máxima: (8, 7)
- Masa: 1
- Estamina Total: 600
- Regeneración Estamina Básica: 1.5
- Regeneración Completa: 2.5
- Aceleración: (2, 2)
- Gasto de estamina (normal): 10
- Gasto de estamina (pared): 1

### Habilidad: Descripción de la habilidad + powerUp

Velocidad: 

Aceleración: 

Peso: 

Estamina: 

Regeneración: 

### - Maricol:

- Power-Up Especial: Soltar baba en todos los carriles, disminuyendo la velocidad base y máxima en ese tramo.



### - Schrödinger:

- Power-Up Especial: Un mini salto, permite no caer en trampillas, saltar para alcanzar antes el final de un tramo de pared, etc.



### - Caracol:

- Power-up especial: se queda parado metido en la concha y es inmune a los objetos que reciba de los enemigos.



### - Jabba El Creep:

- Power-Up Especial: Su habilidad le permite subir paredes más rápido sin gastar estamina.



### - Baguette:

- Power-Up Especial: Lanza tinta a todos sus rivales, de tal forma que dejan de ver la pantalla menos un círculo muy pequeño a su alrededor durante unos segundos.



### - Panzer:

- Power-Up Especial: puede hacer un temblor a **1 personaje aleatorio**, si este está en una pared, se cae, y si no, pierde un porcentaje de estamina.



### - Bárcenas:

- Power-Up Especial: Roba la estamina de otro caracol sólo si le toca (y tiene el power up exclusivo)



### - Iris:

- Power-Up Especial: Le toca un objeto aleatorio aunque vaya en primera posición (caracol arcoíris)



### - Robocol:

- Power-Up Especial: cuando se queda sin estamina, continua andando (para algo es eléctrico)



### - Sansracol: Evento Halloween

- Power-Up Especial: puede atravesar puertas / trampillas usando el durante unos instantes de tiempo



- **Virgen Maricol:** *Evento Semana Santa*

- Power-Up Especial: hace que todos los jugadores lleven la misma velocidad (paso de Semana Santa) hasta que acabe el tiempo del power-up



- **Bolt:**

- Power-Up Especial: puede electrificar un obstáculo (paredes, trampolines, puertas) para que no vuelva a activarse

