

Power-Ups:

- Sobre uno mismo:
 - Velocidad: el caracol rueda por el mapa. Obtiene más velocidad normal, máxima y aceleración gastando la misma cantidad de estamina. Si pierde la estamina o choca con un obstáculo, sale del power-up.
 - Escudo: escudo que dura infinitamente hasta que recibas un golpe que te debería quitar la estamina
 - Boost Estamina: la estamina no se gasta durante unos instantes.
 - Peso Ligero (Alas): reduce su peso, lo que le permite subir una pared o cuesta arriba de forma mucho más rápida
 - Hoja de Lechuga: si te quedas sin estamina, puedes usarla para recuperar una cantidad significativa de golpe y así reducir el tiempo de espera hasta tener toda la estamina. También puede usarse cuando aún tienes estamina, para recuperar una parte de esta.
- Sobre los enemigos pero en beneficio propio:
 - Gancho (o un objeto similar): permite engancharte a otro caracol para no gastar estamina e ir a la misma velocidad que él.
- Sobre los enemigos para penalizarles:
 - Objeto "SloooW": hace que todos los enemigos reduzcan su velocidad base y máxima durante unos instantes
 - Tinta: le quita la visión parcialmente a los demás jugadores durante un periodo de tiempo (**propio del caracol francés, pero el caracol francés lo tiene mejorado**)
 - Pesas: se lo mandas al enemigo más cercano, que aumenta su peso y disminuye su velocidad base y máxima.
- Globales:
 - Reloj: te hace para el tiempo de las cosas, permitiendo así aprovechar obstáculos, mantener trampillas abiertas para que el que va delante caiga, etc.
 - Botón ON: cambia el estado de todas las trampas y obstáculos del escenario. Se puede usar para abrir puertas, saltar en un trampolín, o molestar a un enemigo.



*** Si hay un objeto que no quiero usar: **Cuando encuentres otro objeto, se superpone y se pierde**