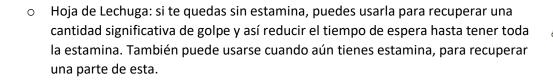
Power-Ups:

- 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.



- o Escudo: escudo que dura infinitamente hasta que recibas un golpe que te debería quitar la estamina
- o 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



- Sobre los enemigos pero en beneficio propio:
 - o 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





