

MARIO KART TOUR, EL TÍTULO DE LA FRANQUICIA DE NINTENDO PARA MÓVILES.



TODOS LOS OBJETOS Y SUS USOS

Como en todo Mario Kart, aquí los objetos de las cajas también saldrán de forma aleatoria durante las carreras. Te puede tocar cualquier cosa, aunque debes de saber que si vas en puestos muy inferiores tendrás más probabilidades de que te toquen ítems muy valiosos. Algo que no ocurre con tal frecuencia si vas en las primeras posiciones. Además, dependiendo del ala delta que elijas, tendrás más facilidad para obtener uno u otro objeto. Y la habilidad especial de cada personaje puede influir en la aparición de algunos de ellos, incluso ciertos exclusivos.

Estos son todos los objetos que te podrás encontrar en Mario Kart Tour, clasificados por sus grupos y con detalles sobre sus usos particulares:

LOS CAPARAZONES



En Mario Kart Tour hay varios diferenciados por sus colores y formas. Son los siguientes:

TAREA – PROGRAMACIÓN II – OBJETOS – JUEGO MARIO KART TOUR

ESTUDIANTE: EDIXO JIMÉNEZ – PROFESOR: LEONARDO ESQUEDA

- ⇒ **Verdes:** El caparazón básico, pueden lanzarse hacia delante o hacia atrás y van siempre en línea recta. Aguantan varios rebotes. Pueden usarse como defensa en la parte trasera del kart y pueden llegar a tocarte en un lote de tres en tres.
- ⇒ **Rojos:** Su uso es muy parecido al de los verdes, pero este es más agresivo y útil ya que al lanzarlo te asegura impactar sí o sí contra el corredor más próximo a ti.
- ⇒ **De pinchos:** El caparazón más temible para el campeón de la carrera. Le puede tocar a cualquier corredor y al usarlo va directo hacia el piloto que esté en cabeza en ese momento. El impacto está asegurado y puede dañar por el camino a cualquiera que no se aparte.
- ⇒ **De Bowser:** Un gran caparazón especial bastante temible pues al lanzarlo hacia adelante sigue la senda del circuito arrollando a todos los que se le pongan en medio.
- ⇒ **Huevo Yoshi:** No es un caparazón como tal, pero funciona muy parecido a uno verde corriente. La diferencia es que al impactar contra un rival se abre y deja en la pista tres objetos aleatorios.

POTENCIADORES



En este grupo están los objetos que te mejoran temporalmente la velocidad o las propiedades del kart. Son los siguientes:

- ⇒ **Champiñón turbo:** Sencillo pero eficaz, un champiñón que te otorga un pequeño acelerón por un instante. Muy útil para adelantar o recuperar velocidad tras un golpe.
- ⇒ **Trío de champiñones turbo:** Su nombre ya lo dice todo. Es como el anterior pero por tres. Se utilizan los tres al mismo tiempo.
- ⇒ **Cañón de champiñones turbo:** Este objeto te permite lanzar un montón de champiñones turbo hacia delante. Si los recoges todos ganarás mucha velocidad durante unos instantes.
- ⇒ **Megachampiñón:** Al usarlo te volverás gigante por un corto periodo de tiempo. Cualquier vehículo con el que choques volcará y te dará puntos extras. Eso sí, cuidado porque si alguien te acierta con otro objeto se acabará el gigantismo antes de tiempo.
- ⇒ **Bill Bala:** Un objeto dedicado a los más desafortunados o lentos de las carreras. Si vas en última posición casi seguro te tocará, tu kart se convierte en una bala durante un rato, va rapidísimo y se conduce en automático. Te hará ganar unos cuantos puestos, seguro.

TAREA – PROGRAMACIÓN II – OBJETOS – JUEGO MARIO KART TOUR
ESTUDIANTE: EDIXO JIMÉNEZ – PROFESOR: LEONARDO ESQUEDA

BOMBAS



En este grupo recopilamos las clásicas bombas de Mario Kart, llamadas Bob-ombs. Son las siguientes:

- ⇒ **Bob-ombs:** Una bomba clásica con patas. La puedes lanzar hacia adelante o atrás. Explotan cuando las toca otro jugador o pasados unos segundos. Puedes llevarlas en la parte trasera para defenderte.
- ⇒ **Pareja de Bob-ombs:** Como el anterior, pero por parejas de dos. Además, si no los lanzas orbitan alrededor de tu kart protegiéndote aún más.
- ⇒ **Cañón de Bob-omb:** Te permite lanzar un montón de bombas hacia delante. Cuidado porque podrías afectarte a ti mismo.

PLÁTANOS

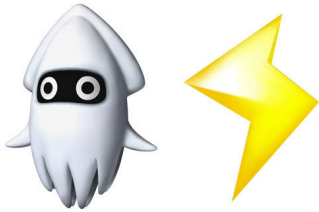


Un clásico que puede sacar de sus casillas hasta al más veterano jugador. Hay varios modelos de plátanos, son los siguientes:

- ⇒ **Plátano:** El estándar de toda la vida. Se puede lanzar tanto hacia adelante como atrás. Se queda en la pista toda la carrera hasta que alguien lo pisa y resbala. Puedes mantenerlo en el trasero de tu kart para defenderte.
- ⇒ **Plátano gigante:** Como el anterior, pero gigante. Además, si alguien se choca con él el plátano se divide en tres más pequeños. Un incordio estupendo.
- ⇒ **Lanzaplátanos:** Lanza automáticamente un montón de plátanos normales a la pista. Ideal para estorbar a todos, pero cuidado con pisarlos tú.

TAREA – PROGRAMACIÓN II – OBJETOS – JUEGO MARIO KART TOUR
ESTUDIANTE: EDIXO JIMÉNEZ – PROFESOR: LEONARDO ESQUEDA

ATAQUES INDISCRIMINADOS



En esta serie de objetos encontramos los que al obtenerlos de las cajas se activan automáticamente y molestan a todos los demás jugadores por igual. Tenemos los siguientes:

- ⇒ **Blooper:** Es un calamar que se multiplica y salpica de tinta la visión de todos tus rivales. El efecto se pasa tras unos segundos, pero además, en Mario Kart Tour puedes frotar la pantalla con una mano libre para zafarte más rápido de esta molestia.
- ⇒ **Rayo:** El rayo es odiado por todos. Básicamente fríe a los rivales al mismo tiempo haciéndoles dar un patinazo y los convierte en pequeñitos durante unos segundos. Además de ir más despacio, si tenían algún objeto, lo habrán perdido.

OBJETOS DEFENSIVOS

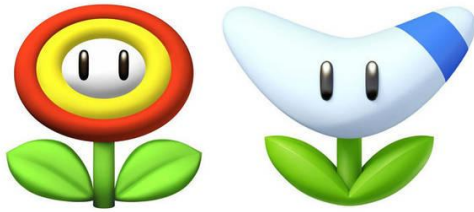


Hay objetos ofensivos que pueden usarse también de forma defensiva, pero en este grupo vamos a ver los que están creados exclusivamente para defenderse en las carreras. Son los siguientes:

- ⇒ **Superbocina:** Un altavoz potente que desintegra cualquier objeto que tengas rondando y puede hacer saltar por los aires a los enemigos cercanos. Dura poco tiempo, así que actívala cuando veas que una amenaza se acerca.
- ⇒ **Corazón:** Un corazón protector que gira alrededor del vehículo y hace de escudo ante ataques. Pueden acumularse hasta un total de 5.
- ⇒ **Burbuja:** Te envuelves en una burbuja que te eleva y te lleva flotando por el escenario unos segundos. Explota si te tiran algún objeto, protegiéndote del daño.

TAREA – PROGRAMACIÓN II – OBJETOS – JUEGO MARIO KART TOUR
ESTUDIANTE: EDIXO JIMÉNEZ – PROFESOR: LEONARDO ESQUEDA

FLORES



En el universo de Mario de Nintendo existen flores con propiedades únicas y molonas. En Mario Kart Tour tenemos estas:

- ⇒ **Flor de Fuego:** Pone a orbitar tres bolas de fuego alrededor de tu kart. Hacen de escudo, pero también pueden lanzarse hacia delante o hacia atrás las tres al mismo tiempo.
- ⇒ **Flor Boomerang:** Un objeto muy útil para recolectar las monedas que tengas por delante. Además, también se va chocando con los enemigos que encuentre.

RULETA DEL 7



Por último tenemos este objeto especial y único, heredado directamente de Mario Kart 7. Es un objeto que vale mucho, porque tiene el efecto de varios en su interior. Es decir, al usarlo activarás al mismo tiempo 7 objetos del juego, en concreto: un combo que incluye un plátano, un caparazón verde, un caparazón rojo, un Bob-omb, un champiñón turbo, un Blooper y una superbocina.