

Gameplay

Upgrades

Upgrades stellen Verbesserungen für das eigene Schiff/Fahrzeug/Vehikel dar, welche entweder permanenter Natur sind, oder z.B. nur im Verlauf eines Rennens/Cups wirksam sind. Denkbar sind hierbei Dinge wie:

- Besserer Motor/Triebwerk /Generator (z.B. Drehmoment, max. Drehzahl)
- Bessere Reifen/Leitwerke/Thruster (Beweglichkeit)
- Bessere Bremsen

Jedoch sind auch rein Optische Upgrades vorstellbar, wie z.B. andere Farben, Lackierungen, Decals, etc.

Items

Items können verschiedene Dinge sein, welche außerhalb eines Rennens ausgerüstet werden. Beispielsweise eine Interaktion zwischen ausrüstbaren Items und während eines Rennens einsammelbaren Pickups bestehen: Wie später erwähnt wird könnte es unterschiedliche Kategorien von Pickups geben, "normale" und "starke". Denkbar wäre, dass die Art des "starken" Pickups, welche vom Spieler aufgenommen wird, abhängt von der Art des zugehörig ausgerüsteten Items. Es handelt sich sozusagen um eine Art "Ultimativer Fähigkeit", welche vor dem Rennen durch Items oder evtl. auch durch das ausgewählte Fahrzeug bestimmt wird.

Items können auch Gegenstände sein, welche vor und nach einem Rennen ausgerüstet werden, und während eines Rennens dann (entsprechend der ausgerüsteten Anzahl oft) eingesetzt werden können. Mögliche Items siehe auch unten unter „Pickups“.

Items können aber passive Gegenstände sein, welche dem Spieler je nach ausgerüstetem Item zusätzliche Fähigkeiten geben, wie z.B. einen Sprung, oder einen leichten Boost (welche natürlich mit Cooldown arbeiten).

Bei Items kann es sich auch um rein kosmetische Ausrüstungsgegenstände handeln, welche den Spielfluss nicht verändern, den Charakter und das Fahrzeug des Spielers aber anders aussehen lassen.

Boosters

Bei Boostern handelt es sich um spezielle Bereiche auf der Strecke, welche dem Spieler einen Geschwindigkeitsschub geben, wenn sie überfahren werden.

Pickups

Pickups sind Gegenstände, welche während des Rennens aufgenommen werden, und einen Kurzfristigen Vorteil (denkbar wäre auch ein Nachteil) bieten. Es wäre möglich, unterschiedliche Kategorien für Pickups zu haben, für normale, und für besonders Starke Pickups, welche dann aber auch schwerer auf der Strecke zu erreichen sind. Mögliche Pickups sind:

- Kurzfristiger Boost, welcher 1 bis mehrmals aktivierbar ist (vgl. Mario Pilz, Dreifachpilz, Königspilz)
- Autopilot, welcher den Spieler nahe an der Optimallinie hält, sodass hierdurch zum Vorgänger aufgeschlossen werden kann, oder auch eine Schwierige Passage übersprungen werden kann
- Teleport/Hakenkanone: Der Spieler muss ein Fahrzeug vor sich anvisieren (z.B. 3s in einem Fadenkreuz halten), dann werden die Positionen der beiden Fahrzeuge getauscht. Evtl. kann

auch noch ein Geschwindigkeitsboost für den Spieler oder ein Geschwindigkeitsenzug für den getroffenen hinzugefügt werden

- Projektilwaffen, welche auf den Gegner geschossen werden, und diesen entweder aus der Bahn werfen, oder z.B. seine Sicht behindern
- Rauchbomben, welche nach hinten abgeworfen werden, und den nachfolgenden Spielern die Sicht nehmen.
- Abwurf von Öl, welches Traktion verschlechtert, und bei direktem Kontakt (direkt hinter dem Abwerfenden Spieler fahrend) auch die Sicht nimmt. Diese kommt nach abwaschen des Öls durch Fahrtwind wieder
- Legen von Fallen, welche beim Auslösen den Getroffenen verlangsamen, indem sie sich z.B. an das Fahrzeug hängen und es zu bremsen versuchen
- Schild, welches es ermöglicht andere Fahrzeuge zu rammen, und gleichzeitig auch vor anderen Angriffen schützt
- EMP-Schlag, welcher lange anvisiert werden muss, und dann dem getroffenen entweder das Bild dreht, die Steuerung invertiert, oder ähnliches (Kandidat für starkes Pickup)
- Zielsuchende Raketen, welche ein vorherfahrendes Fahrzeug aus der Bahn werfen und verlangsamen