

## Implementierung Pickups

Pickups werden während des Rennens durch überfahren spezieller Pickup-Felder eingesammelt.

Dieses sind gebündelt über die Strecke verteilt, sodass auch, wenn eine größere Gruppe von Spielern sie überfährt, die meisten davon ein Pickup bekommen. Vereinzelt können auch einzelne Pickup-Felder etwas abseits der Strecke zu finden sein. Alle Pickup-Felder zeigen jeweils an, ob sie gerade ein Pickup bereithalten, oder ob sie sich erst wieder aufladen müssen. Dabei sollte die Aufladezeit der Felder in solch einer Weise gestaltet sein, dass nachdem die Führenden eines Rennens das Pickup eingesammelt haben, sich die Felder passend für die Letzten des Rennens aufladen.

Um die Führenden eines Rennens nicht zu übervorteilen, sollte nur 1 Pickup gleichzeitig gehalten werden können.

Pickups werden nach dem Überfahren eines Pickup-Feldes zufallsgeneriert vergeben. Um ein Rennen dynamisch zu halten, bekommen allerdings die hinteren Spieler durchschnittlich bessere Pickups, welche diesen helfen, zu den Führenden aufzuschließen. Führende Spieler hingegen bekommen durchschnittlich schlechtere Pickups. Alternativ oder Zusätzlich dazu kann auch die Effektivität eines Pickups beim Einsatz von der Platzierung des Spielers abhängen, welcher dieses benutzt: Ein Boost hält für den Letzten deutlich länger an und beschleunigt diesen deutlich stärker als ein Boost für den Führenden.

Um das Rennen interessanter zu gestalten und das Pickup-System etwas vom standardisierten Mario-Kart-System abzuheben, sollten besondere Pickup-Felder an schwer zu erreichenden Stellen auf der Strecke oder am Ende von riskanten Abkürzungen existieren, welche einen Spieler bessere Pickups einsammeln lassen (oder die bereits besprochene Ultimativ-Fähigkeit aufladen). Dies würde besser Spieler entlohnen, welche sich auf die schwierigeren Streckenteile einlassen.