# Gameplay

## Upgrades

Upgrades stellen Verbesserungen für das eigene Schiff/Fahrzeug/Vehikel dar, welche entweder permanenter Natur sind, oder z.B. nur im Verlauf eines Rennes/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

## Boosters

## 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