GAME DESIGN DOCUMENT



Βv

PRESS ART BUTTON

VAPOR DRIVE – SOMMAIRE

Vapor Drive	3
Données importantes	3
Description	3
Key Selling Points	3
Gameplay	3
Game Design	4
Intentions	4
Analyse	5
Concept	7
Courses	7
Progression	8
Reflexive Diary – Réflexion de base	8
Conduite	8
Types de courses	9
Progression	10
Reflexive Diary – Suivi de projet (v 0.1)	12
Mécanique : Traînées lumineuses	12
Ambiance	13
Conduite	13
Types de courses	13
Progression	14
Multijoueur	14
Prototype	Erreur ! Signet non défini.
Version 0.1	Erreur I Signet non défini

VAPOR DRIVE

DONNEES IMPORTANTES

> Site Internet: https://press-art-button.itch.io/

> Plateformes ciblées : PC

> Genre: Course automobile

> Titres comparables : Initial D Arcade Stage, Drift Stage, Power Drive 2000

> Date de sortie prévue : 2021

Prix public estimé : 10-15€

RESCRIPTION

Vapor Drive vous fait revisiter les années 80 et 90 à travers un jeu de course mêlant une ambiance forte en nostalgie à un gameplay faisant la part belle aux dérapages. Vous pourrez piloter des voitures iconiques de l'époque et les personnaliser avant de vous mesurer aux cols de montagne les plus célèbres au cours d'une course de touge. Vous pourrez également faire équipe avec un autre pilote situé à l'opposé de votre point de départ pour réaliser le meilleur temps ou défier un autre duo et réaner sur la montagne.

KEY SELLING PUINTS

- > A la Initial D. Courses sur routes de montagnes à grande vitesse.
- Ancré dans le style retrowave, avec une touche en plus.
- Des voitures mythiques des années 80 et 90.
- > Un mode coopératif avec un point de départ différent pour les 2 pilotes.
- Des modes multijoueur coopératifs et compétitifs, à 2 ou à 4.
- Un mode Gymkhana, pour imiter Ken Block.

GAMEPLAY

- > Conduite typée arcade, accessible mais difficile à maîtriser.
- Dérapages au cœur de la conduite.
- Courses contre le temps, au score de dérapages ou contre des adversaires en multijoueur.
- > Options de personnalisation du visuel et des performances des voitures.

GAME DESIGN

INTENTIONS

L'objectif est de produire un jeu de course dynamique construit sur une ambiance retrowave. Le jeu est évolutif, visant à être enrichi dans le temps, et est prévu dans un premier temps pour PC, avec possibilité de le porter sur consoles et mobile par la suite.

Le projet repose sur les bases de l'ambiance retrowave pure. Des projets ont déjà été lancés sur cette base, et les plus prometteurs n'ont jamais vu le jour suite à différents problèmes, non liés aux jeux en eux-mêmes.

Parmi eux, Drift Stage (à gauche) et Power Drive 2000 (à droite) présentaient une ambiance très forte tout en reprenant le fun et la maniabilité d'un jeu de course digne des classiques sur borne d'arcade. C'est suite à l'abandon de ces projets que j'ai voulu m'essayer au développement d'un jeu de ce genre.





Etant donné le scope du projet, Vapor Drive ira à l'essentiel pour sa première itération et sera enrichi par la suite. Ainsi, les plus gros objectifs seront de délivrer un gameplay dynamique et intéressant en reprenant les codes des jeux de course arcade d'avant et d'aujourd'hui, tout en les adaptant au contexte posé par le cadre défini. Par la suite, la personnalisation des véhicules et un mode multijoueur seront mis en place.

La conduite devra reposer sur une physique modérément poussée, adaptée aux contrôleurs actuels, et mettant un accent sur la vitesse tout en permettant l'utilisation de tracés complexes. Un système de dérapages peut répondre à cette attente en limitant le réalisme des manœuvres.

Les circuits devront être intéressants à jouer, tout en proposant l'impression de vitesse constante chère à l'arcade. Les dérapages pourront être réglés en adéquation avec les tracés de sorte à ce que chacun d'eux puisse être correctement abordé sans avoir à trop ralentir la voiture.

L'ambiance posée par le jeu doit être forte et représentative du style retrowave, tout en conservant les atouts que les jeux de course modernes ont développés.

ANAI YEE

Le retrowave s'appuie sur le rétro-futurisme, et puise alors ses sources dans les nouvelles technologies et concepts apparus lors des années 80. Les jeux de course en trois dimensions sur bornes d'arcade peuvent être pris comme point de départ : ceux-ci reposent sur des codes encore utilisés aujourd'hui.

Lorsqu'il démarre une partie, le joueur a la possibilité de choisir la voiture et le circuit de son choix. Il peut alors faire la course contre des adversaires contrôlés par intelligence artificielle ou par un autre joueur, ou en essayant de faire le meilleur temps sur le tracé. Pour cela, il doit piloter son véhicule en se servant de l'accélérateur et du frein pour aller plus ou moins vite, et du volant pour se diriger sur la route. Il peut également, dans certains cas, avoir recours à une boîte de vitesses pour changer de rapport manuellement et gagner en vitesse.

Les jeux d'arcade étant prévus pour fournir des parties rapides en étant accessibles à tous les profils, des éléments sont pensés dans ce but.

Dans un premier temps, les courses proposées sont conçues de sorte à ne pas avoir besoin de passer de nombreux virages avec une gestion des trajectoires. A la place, la physique des véhicules a été réglée de manière à être irréaliste pour pouvoir passer ces virages à haute vitesse sans sanctionner énormément le joueur si il venait à entrer en collision. De la même manière, les virages en eux-mêmes pouvaient être allongés, ce qui rendait la courbe moins importante, pour les rendre plus simple à passer.

Dans un second temps, les jeux de course ne bénéficient que très rarement d'une narration, ce type de jeu n'en nécessitant pas forcément pour remplir sa fonction. Les jeux de course sur bornes d'arcade se contentent du minimum en s'abstenant d'inclure une quelconque trace de narration dans un contexte allant à l'essentiel. A titre d'exemple, Daytona USA (à gauche) nous fait conduire des voitures de Nascar sur des tracés n'ayant aucune cohérence avec ce sport mécanique (un circuit en montagne et un circuit en pleine ville), là où OutRun (à droite) placera une femme sur le siège passager qu'il faudra séduire en roulant le plus vite possible.





Ce type de jeu mise avant tout sur la vitesse : les freins sont rarement utilisés et les voitures atteignent rapidement leur vitesse de pointe qui ne sera que très peu affectée au fil du parcours. Couplé à la physique des véhicules, à la construction des tracés et au contexte évoqués précédemment, le jeu permet à n'importe qui de faire une partie rapide lorsqu'il le souhaite, même si il n'est pas un habitué en la matière, et y prendre du plaisir.

C'est de cette base qu'à découlé nombre de jeux de course sobrement appelés « arcade », en opposition à la simulation, qui repose sur les mêmes codes en essayant de les rendre les plus réalistes possible. Actuellement, si la boucle de gameplay des jeux de course arcade n'a pas beaucoup changé, l'arrivée de ce genre sur les consoles de salon et ordinateurs personnels a permis de changer et d'enrichir l'expérience du joueur en repoussant les barrières imposées par la technologie de l'époque, mais s'est séparé de l'intention primaire pensée pour l'arcade.

Si les parties rapides étaient mises en avant par le passé, les jeux de course actuels proposent diverses options permettant au joueur de prendre son temps sur différents aspects. Par exemple, la personnalisation du véhicule du joueur est une mécanique très appréciée du public, et a souvent recours à l'utilisation d'une monnaie en jeu. Cette monnaie est ainsi intégrée comme récompense lorsque le joueur finit une course, ce qui lui demandera d'en réaliser plusieurs pour pouvoir personnaliser sa voiture et ressentir une progression dans le jeu. Pour compléter avec un semblant de contexte, les courses peuvent également être organisées en championnats pour esquisser un mode « carrière », ou au cœur d'un scénario très succinct.

En plus de nouveaux modes de jeu et options, la physique a subi une grande évolution. Si elle n'est pas aussi poussée que pour les simulations, elle n'est plus aussi irréaliste qu'à ses origines. Les sensations de jeu sont ainsi complétement différentes et correspondent mieux au public actuel, au détriment du niveau d'accessibilité que proposaient les bornes d'arcade. Ainsi, la construction des circuits est radicalement différente : les lignes droites et courbes douces sont remplacées par des tracés plus authentiques, demandant à se servir des freins ou de dérapages pour passer les virages et présentant moins de longues lignes droites.

CONCEPT

COURSES

Le joueur doit dans un premier temps choisir un véhicule et le tracé sur lequel il souhaite jouer.

Ensuite, il est placé sur le point de départ du circuit. Le jeu étant en trois dimensions, la caméra est placée derrière de véhicule afin que celui-ci soit visible en même temps que le parcours.

Quatre actions sont réalisables pour le joueur :

- Avancer, plus ou moins rapidement, avec une accélération influencée la sensibilité de la touche/gâchette, l'état de la route, la collision avec des obstacles ou la traction de la voiture.
- Freiner, pour réduire la vitesse de la voiture si celle-ci n'est pas à l'arrêt.
- > Tourner en suivant l'orientation des roues avant définie par la touche ou le stick directionnel.
- Déraper, en appuyant sur la touche de frein puis en maintenant une direction. La touche de frein n'a pas besoin d'être maintenue tout le long et permet de réguler la vitesse en cours de dérapage en cas de besoin.

Le joueur a différents objectifs en fonction du type de course sélectionné :

- > **Touge**: Le joueur doit relier le point de départ et le point d'arrivée du circuit en faisant le meilleur temps ou le meilleur score de dérapage possible.
 - o L'objectif varie selon le mode sélectionné (Run ou Drift). Il est également possible de combiner les deux avec le mode Touge Extreme.
 - Les circuits sont jouables en montée (Uphill) et en descente (Downhill), offrant deux approches plus ou moins différentes selon le lieu
 - o Deux joueurs au maximum.
- > **Gymkhana**: Le joueur doit réaliser le meilleur score de dérapage sur un parcours, pouvant disposer de plusieurs tours.
 - o Les circuits disponibles sont relativement plats et ouverts.
 - o Disponible en multijoueur, proposant des affrontements au score ou du coopératif en équipe.
- Tag Team : Mode de jeu coopératif en multijoueur.
 - Deux joueurs démarrent chacun à une extrémité du parcours pour rejoindre le point de départ de l'autre.
- > Tag Battle: Mode de jeu coopératif et compétitif en multijoueur.
 - Même fonctionnement que pour le Tag Team, à l'exception que deux équipes s'affrontent.

Toutes les courses utilisent des points de passage. Ceux-ci permettent de valider la progression du joueur sur le parcours, tout en s'assurant qu'il ne puisse pas exploiter un éventuel chemin alternatif ou compléter un tour à contresens.

PROGRESSION

Le joueur peut obtenir de l'argent en complétant des courses. Cette monnaie permet de débloquer de nouveaux véhicules, de les personnaliser avec des améliorations visuelles et de performance.

Là où les améliorations visuelles sont uniquement cosmétiques et offrent la possibilité au joueur d'avoir une voiture à son image, les pièces de performance permettent d'augmenter les caractéristiques d'un véhicule, réparties sur différentes statistiques : l'accélération, la direction et l'adhérence.

REFLEXIVE DIARY - REFLEXION DE BASE

CONDUITE

Il est impératif d'avoir un gameplay plaisant, intuitif et présentant le moins de frustration possible. Le public du genre étant très divisé, il n'est pas possible d'établir un style de conduite qui plaira à tous les joueurs. De fait, l'esprit retrowave permet de rétrécir le cercle ciblé. Les amateurs de cette esthétique pouvant être des néophytes en matière de jeux vidéo ou de jeux de course, une conduite inspirée de l'arcade est la solution la plus adaptée, ces jeux pouvant être joués par n'importe qui grâce à des contrôles très intuitifs et une physique peu réaliste.

Pour les contrôles, le jeu allant se jouer au clavier ou la manette, il faudra utiliser le moins de manipulations possible. Un premier choix est de se séparer de la boîte de vitesse manuelle : celle-ci demande au joueur de comprendre, même indirectement, les bases du fonctionnement d'un moteur. La physique et la vitesse du véhicule étant prévues pour être non réalistes, il serait fastidieux d'apprendre à se servir d'une transmission peu cohérente. Cela laisse également plus de liberté pour la gestion et l'équilibre de la vitesse.

Un second choix est d'intégrer un système de dérapages. Celui-ci permet l'intégration de tracés complexes tout en apportant sa contribution à la maniabilité et à l'ambiance. Faire déraper la voiture conduit à la diffusion des trainées de lumière créées par les feux arrière, ajoutant un effet supplémentaire à la scène, tout en donnant un minimum de cohérence pour passer un virage en épingle à haute vitesse.

En termes de contrôles, le moyen le plus simple et intuitif de faire déraper la voiture est d'assigner une touche à cette fonction. En l'occurrence, le frein n'étant que peu utile dans un jeu qui met l'accent sur la vitesse et les dérapages, sa touche permettra de réaliser les deux actions. Le dérapage se déclenchera lors d'un appui simple sur la touche, et le frein lors d'un appui prolongé. Si la voiture dérape déjà, utiliser le frein permettra également de réduire la vitesse pour prendre un meilleur angle.

Ce système est le plus simple à appréhender. La même touche permet de gérer l'intégralité du dérapage, là où ajouter une touche supplémentaire ajouterait une manipulation superflue. C'est d'ailleurs la solution qui a été choisie pour le jeu Drift Stage, dont la prise en main est extrêmement facile (Alpha disponible à cette adresse: https://supersystems.itch.io/driftstagealpha).

TYPES DE COLIRSES

Les types de courses et les circuits représentent une partie majeure du contenu du jeu. De fait, il est possible de commencer petit, et d'agrémenter au fur et à mesure. Etant donné qu'il s'agit néanmoins d'une part importante, il est intéressant de se poser la question tôt à propos des modes cohérents avec l'univers du jeu en regardant du côté des plus communs :

- Le mode « circuit » est le plus classique et consiste en la complétion d'un ou plusieurs tours d'un parcours formant une boucle. Son intérêt réside dans sa simplicité d'appréhension, de même que par sa capacité à exposer la progression du joueur au fil des tours. Lorsqu'il complète un tour, il peut comparer son temps et ainsi déterminer facilement si il a déjà fait mieux ou non, et si il y a encore une progression réalisable.
- ➤ Le mode « sprint » consiste en un trajet reliant un point A à un point B qu'il faut parcourir le plus vite possible, comme son nom l'indique. L'intérêt de ce mode est que le joueur fonce sans savoir si sa performance est bonne ou non et que cette donnée sera inconnue jusqu'à son prochain essai, mais aussi, du fait de la longueur réduite du tracé, de n'avoir que peu de temps pour rattraper une éventuelle erreur en cas de course contre l'IA.
- Le mode « drift » demande au joueur de marquer le plus de points en effectuant des dérapages. Son intérêt réside dans le fait qu'il ne s'agisse pas d'une course de rapidité, et plus largement, qui ne repose pas sur la vitesse.

Ces trois modes restent adaptés au jeu mais restent classiques. Le drift, d'ordinaire exploité sur des espaces très réduits, pourrait trouver sa place sur des tracés plus ouverts et larges également.

Pour apporter une touche d'originalité, un mode Touge pourrait être intégré. Dans les faits, le touge (prononcé « to-gué ») est une discipline de course consistant à descendre, ou monter, un col de montagne le plus vite possible. La série animée Initial D a largement contribué à sa popularité bien que celle-ci soit illégale, étant donné qu'elle a lieu sur des routes publiques et pour son côté très dangereux.

Le touge est encore très populaire aujourd'hui mais a été très peu exploité dans le jeu vidéo. Dans Initial D, les courses se passant toujours de nuit, le contexte peut s'adapter facilement au retrowave, celui-ci représentant majoritairement des environnements nocturnes.

Toujours inspiré par Initial D, ces parcours de touge peuvent également servir un mode multijoueur ou coopératif. En effet, dans la série, et pour résumer grossièrement, une équipe de deux pilotes doit s'entraîner sur de nouveaux parcours. Ces deux pilotes sont spécialisés dans un style de conduite différent : l'un pour la descente avec une voiture peu puissante ; l'autre pour la montée avec une voiture puissante. Cette simple idée permet d'entrevoir un mode qui peut être coopératif à 2 joueurs, et un mode duel à 4 joueurs. Ainsi, avant de débuter la course, les joueurs choisissent leur point de départ, en haut ou en bas du col :

- A 2 joueurs, ceux-ci sont en équipe et doivent réaliser le meilleur temps. Le résultat de la course prend la forme du cumul du temps des deux membres de l'équipe.
- A 4 joueurs, deux équipes sont formées. Si les deux joueurs qui arrivent en première position à chaque extrémité du tracé ne sont pas dans la même équipe, deux options sont envisageables :
 - o A la manière d'un versus fighting, disposer d'une autre manche pour départager le résultat. Si cette 2ème manche ne suffit pas, une 3ème et ultime manche a lieu sans égalité possible. Le moyen d'arriver à ce résultat n'est pas encore défini, ce qui conduit plus à l'utilisation de la seconde option.
 - Le cumul de temps de chaque équipe est comparé, et le plus bas remporte la victoire.

Ce mode de jeu permet, en plus d'être inédit à ma connaissance, de penser le jeu de course comme un jeu d'équipe. Le fait de croiser son équipier en cours de parcours donne également un effet sympathique, informant également de la progression de son partenaire.

PROGRESSION

Pour donner envie au joueur de continuer à jouer, plusieurs options sont couramment utilisées dans les jeux de course :

- > **Scénario**: Ajouter un scénario au jeu permet au joueur d'avoir un contexte lui demandant de compléter chaque course.
- ➤ Carrière: Le mode Carrière permet de donner au joueur un contexte minimaliste, généralement sous forme de championnats composés de plusieurs courses.
- Multijoueur: Le multijoueur, que ce soit local ou en réseau, permet au joueur d'affronter un adversaire réel contre lequel il pourra mesurer ses compétences.

Le côté compétitif apporté par le multijoueur peut être conservé pour le contenu futur, mais n'est pas prioritaire. Ce système pourrait peut prendre la forme d'un leaderboard, dans un premier temps, à l'instar des jeux d'arcade, afin de comparer sa performance face aux autres joueurs de manière locale ou mondiale, et garder un aspect compétitif léger mais renforçant d'autant plus l'inspiration et l'ambiance arcade du jeu.

Le scénario et le mode carrière, semblent contradictoires dans un premier temps avec l'esprit du jeu. Ceux-ci apportant un contexte, le joueur n'a plus la même sensation de choix et de liberté que procure le côté très épuré de l'arcade.

Cependant, une série de jeux d'arcade reste encore extrêmement populaire au Japon: Initial D. Entretenue par Sega, qui a produit 11 itérations du jeu sur bornes d'arcade depuis 2000, la série parvient à trouver un équilibre maîtrisé entre les parties rapides de l'arcade et l'apport d'un contexte scénarisé, léger mais présent. Ainsi, chaque course se déroule contre un adversaire différent tiré de l'œuvre originale, ceux-ci étant introduits par une courte cinématique de dialogue et réagissant en fonction de la situation en course.

La gestion de progression, depuis le premier opus, est amenée en relation avec la narration. Les circuits étant tous des cols de montagne relativement étroits existants au Japon, leur ordre a été défini en fonction de la complexité du tracé. Trois à quatre adversaires, dont le niveau est de plus en plus élevé, sont assignés à chaque circuit, permettant alors au joueur de gagner en expérience sur le parcours pour avancer et avoir la maîtrise suffisante pour appréhender le circuit suivant. Chaque course permet également de gagner des points pouvant être dépensés pour améliorer son véhicule.

De fait, si il n'est pas indispensable, un scénario ou mode histoire pourrait être un ajout intéressant si il est suffisamment maîtrisé et léger. En l'état, d'autres points sont prioritaires par rapport au scénario.

Le mode carrière, avec un système de championnats, permet dans un premier temps d'orienter le joueur vers des circuits plus simples pour prendre les mécaniques en main, mais ne procure pas ou peu de sensation de progression une fois les courses complétées. Le joueur va suivre la ligne tracée pour lui et risque, si il parvient au bout, de perdre l'intérêt du jeu.

En l'absence d'un mode histoire bien construit, il vaut alors mieux s'abstenir d'intégrer un mode carrière et laisser le joueur faire ses choix parmi les épreuves disponibles, tout en lui permettant d'accumuler de l'argent en complétant les courses qu'il souhaite pour améliorer son véhicule.

Les améliorations représentent également une progression intéressante pour le joueur. Les jauges des statistiques étant basses lorsqu'il commence le jeu, le fait de devoir compléter des courses pour obtenir une monnaie pouvant être investie dans l'amélioration du véhicule, pour ensuite les voir augmenter procure un sentiment de progression naturel. Si il n'est pas suffisant, les améliorations permettent ensuite de réaliser de meilleurs temps et scores, et potentiellement de se placer à une meilleure place dans le leaderboard.

Pour intégrer ce système sans trop empiéter sur le côté arcade, les améliorations peuvent être chacune associées à une statistique, et être divisées en niveaux. Chaque amélioration augmente alors un niveau dans sa statistique sans influer sur les autres. Il est possible d'en fixer entre 3 et 5, sans que cela ne soit surchargé.

REFLEXIVE DIARY - SUIVI DE PROJET (V 0.1)

MECANIQUE: TRAINEES LUMINEUSES

De nouvelles idées sont apparues au fil du temps, afin d'enrichir le gameplay avec une mécanique originale et redéfinissant les objectifs en course.

Parmi ces nouvelles idées, celle qui intéresse le plus d'après les retours récupérés est celle des trainées lumineuses laissées par les voitures. Au-delà de l'aspect esthétique, il est possible d'utiliser ces lignes d'une manière approximativement similaire à celle d'un Tron, interagissant avec l'environnement ou les adversaires, ce qui permet l'exploitation d'une mécanique de jeu à part entière, permettent l'apparition de nouveaux modes de jeu.

Par exemple, avec l'ajout de trainées ne disparaissant pas, il est possible de créer un rendu sympathique en fin de course. En plaçant la caméra au-dessus du circuit, il est alors possible de voir les trajectoires prises sur la route, et également les endroits où les freins ont été utilisés, indiqués de manière plus prononcée. Si cela donne un beau rendu, cela permet également d'avoir un retour sur la course effectuée pour les joueurs s'intéressant à leur performance.

De manière plus classique, il est également possible de les exploiter sur les courses chronométrées. Si, d'ordinaire, on peut suivre le déplacement d'un fantôme lié au meilleur temps effectué sur la piste, les trainées lumineuses pourraient remplacer ce fantôme pour avoir un effet complétement différent sans dénaturer la fonction de base.

En poussant progressivement chaque élément, il est alors possible de donner une grande importance à cette mécanique. En l'absence d'idées concrètes testées sur prototype, cette mécanique sera intégrée seulement comme visuelle et non fonctionnelle.



AMRIANCE

La base du projet reposait sur une ambiance retrowave pure. Cependant, après avoir fouillé dans le catalogue des jeux de course sur Steam, il se trouve que de nombreux petits projets utilisent le retrowave pour leur direction artistique, sans y apporter une touche personnelle. De fait, l'ambiance générale a été repensée pour garder l'essentiel de l'esthétique prévue à la base tout en s'adaptant aux changements opérés sur l'orientation du projet. Le moodboard a été adapté en conséquence dans sa nouvelle version (voir en annexe).

CONDUITE

Après l'avoir étudié plus en détail, la conduite de la série d'arcade Initial D s'est révélée très inspirante. Si on pense dans un premier temps qu'elle n'a pas évolué en restant très irréaliste depuis sa première itération, la réalité est toute autre. Sega a proposé une nouvelle physique a chaque opus du jeu, en permettant au type de parcours particulier que sont les cols de montagne de proposer des courses intéressantes. En effet, l'étroitesse des routes n'offre pas beaucoup d'opportunités pour dépasser un adversaire si l'on prend en compte la situation avec réalisme. Cependant, un jeu de course dans lequel il n'est pas possible de doubler un opposant est frustrant et peu intéressant.

Il s'agit ici de l'une des raisons pour lesquelles très peu de jeux de courses proposent des parcours de touge, le réalisme de la physique ne permettant pas son exploitation. Ainsi, la conduite voulue pour le projet s'est affinée et doit utiliser le moins de physique possible.

TYPES DE COURSES

Le touge n'étant que peu exploité dans les jeux de courses, le placer comme l'une des features principales du projet lui permettrait de se distinguer. Pour éviter qu'il soit caché par d'autres courses, il est possible de ne conserver que le touge et de le décliner en plusieurs modes de jeu, en plus de très bien s'adapter au moins au côté visuel de la mécanique des trainées lumineuses.

Ainsi, si l'on retire le mode circuit, il est possible d'intégrer du gymkhana. Cette discipline consiste en un parcours d'obstacle à surmonter, le plus souvent en dérapant. Elle pourrait permettre de proposer un mode Drift sur des parcours bouclés en plus d'être exploitable comme un mode d'entraînement.

Le mode sprint est quant à lui très bien représenté par le touge, qui peut également servir de terrain pour un mode Drift.

PROGRESSION

En se détachant de l'idée du prototype à réaliser en temps limité, l'idée du mode scénario reste très intéressante pour un jeu de course. Pour les raisons citées précédemment dans la base de réflexion, il sera intégré comme l'une des fonctionnalités phares du projet. La première esquisse d'idée le concernant placerait le contexte au Japon dans les années 80, où un pilote est poursuivi, le forçant à se déplacer le plus rapidement possible d'un bout à l'autre de l'archipel pour survivre.

Les améliorations apportées aux véhicules ont également été revues. En effet, les changements ont rendu certaines statistiques obsolètes, à l'instar de la vitesse qui n'a plus de sens pour des courses en montagne. En effet, une vitesse maximale fixe par véhicule n'a pas besoin d'être poussée pour ce genre de parcours étant donné qu'elle ne sera peu ou jamais atteinte. L'accélération et la direction conservent leur utilité, tandis que la stabilité est optionnelle selon la conduite développée. L'adhérence peut cependant trouver sa place parmi ces statistiques, en offrant plus ou moins de facilité à déraper.

MULTIJOUEUR

Le multijoueur est l'une des fonctionnalités les plus intéressantes à exploiter pour le jeu grâce aux modes coopératifs et compétitifs. Que ce soit en multijoueur local via écran splitté, en multijoueur en ligne, ou simplement via le classement, ces modes de jeu apportent des possibilités de compétition larges et peuvent être enrichies avec l'apport d'événements temporaires permettant d'obtenir des récompenses supplémentaires (voitures, améliorations visuelles, titres).