# GDD : 3D Racer

## Inspirations et mécaniques :

* Mario Kart / Wipeout 2097
* Trackmania
* Star Wars Pod racers
* MTP Target

## Mécaniques principales

* Course
  + Power-ups / Armes
  + Plusieurs chemins
  + Obstacles
  + Checkpoints
* Amélioration vaisseau

## Mécaniques supplémentaires

* Construction de circuits
  + Blocs
  + Templates
* Modding??
* Replay
* Avatar Customisés en fonction des “Hauts-faits” (résulats de courses Solo/Multi)

## Content-sizing

4 environnements

* Espace
* Sous-marin
* Mars
* City
* Tron/Future

3 types de vaisseaux

* Heavy
  + 3 slots
  + Armure \*\*\*
  + Boucliers \*\*
  + Armement \*\*\*
  + Vitesse max \*\*
  + Accélération \*
  + Maniabilité \*\*
  + Boost \*\*\*
* Corvette
  + 2 slots
  + Armure \*
  + Boucliers \*\*\*
  + Armement \*\*
  + Vitesse max \*\*\*
  + Accélération \*\*
  + Maniabilité \*
  + Boost \*\*
* Speeder
  + 2 slots
  + Armure \*
  + Boucliers \*\*
  + Armement \*
  + Vitesse max \*\*\*
  + Accélération \*\*\*
  + Maniabilité \*\*\*
  + Boost \*

Blocs circuits :

* Starter
* Checkpoint
* Booster
* Weapon slot
* Corridor Fin
* Aiguillage
* Leak

Flux de pré-production

* Game Design : réflexion
* Design & art : propositions & poc
* Socle technique : Définition
* Vision moyen long terme : réflexion
* Vision court terme : définition

Production :

* Design des mécaniques :
  + Comportements des vaisseaux
* Implémentations des features
* Equilibrage

Exécution :

* Gestion de la communauté
  + Events
  + Idées
  + Rewarding
  + Merch?
* Planification de la vision et organisation des Milestones

## Flux d’écrans



Description :

Main menu : Ecran d’accueil permettant de créer une nouvelle campagne et poursuivre une existante. Modifier les options et les paramètres du jeu ou Lancer le mode en ligne.

## Aspects techniques

Base de données

* Véhicules
* Pièces
* Statistiques

Aspects visuels :

* Bloom
* Speed Blur (léger)
* Lights :
  + 1 Spot sur le vaisseau
  + 1 Directionnelle
  + 1 Ambiante
  + Max : 4 points
* Particules
* UI

Aspects logiques :

* Physique simulée par Bullet3d
  + Détection des collisions/impacts
* Customisation du véhicule, points d’encrages sur les meshes.
* Chargement du niveau
* Sauvegarde des paramètres utilisateur et de sa progression

Connexion Backend

* Synchronisation des items et des règles.