1. Цель игры
   1. Условия начала игры
   2. Условия завершения
   3. Алгоритм расчёта победы
   4. Взаимодействие с виртуальным соперником
2. Базовый алгоритм игрового процесса
   1. Входные фиксированные конфигурационные данные в программе
   2. Входные данные в файле конфигурации
   3. Входные конфигурационные данные пользователя в интерактивном режиме
   4. Условия и общие данные на выбор пользователя интерактивный режим
   5. Основные данные транспорта
   6. Основные данные пути
   7. Основные данные поворотов
   8. Основные данные подъёма и спуска
   9. Основные данные погоды
   10. Основной алгоритм взаимосвязи погоды и пути (определение состояния пути)
   11. Алгоритм связи поворотов подъёмов и спусков с состоянием пути (формирование определяющего набора коэффициентов) – создание трека
   12. Основной алгоритм управления транспортом с клавиатуры
   13. Основной алгоритм управления для КПП (ручная или автомат)
   14. Основной алгоритм торможения и разгона транспорта с учётом элементов и состояния трека
   15. Основной алгоритм управление транспортом с учётом условий трека (скольжение, снос с трека, занос, пробуксовка, замедление/ускорение, влияние подъёма/спуска)
   16. Математический алгоритм отклика транспорта на управление с учётом параметров управления транспортом и трека
   17. Математический алгоритм условия попадания в цель и расчёт показателя точности с учётом времени прохождения трека
3. Блок формирования статистики игры с записью в файл сравнения
4. Блок интерактивных/голосовых подсказок по элементам игры
5. Блок (база) усложняющих коэффициентов (уровни сложности)
6. Блок данных (база) по транспорту, погоде и путям для выбора
7. *Перспективный блок элементов для интерактивного создания и сохранения пути и транспорта*