

Environment Design:

1. Einfache Strecken

auf Planeten, gerne unterschiedliche (anfangs kein runterfallen)

unterschiedliches Gameplay je nach Beschaffenheit des Planeten, z.B. weniger Sichtweite bei heißen Planeten wegen schimmern durch Hitze(Fata Morgana), weniger Halt auf kalten Planeten (Eis), Rutschpartien auf nassen Planeten, Seiten-/Gegenwind bei windigen Planeten

bei vielen Bäumen am Rand kann dir was auf den Kopf fallen, z.B. Kokusnusshagel (ausgelöst durch Erdbeben mal so, mal vom Spieler)

Horizont/ 3D-Welten: man fährt einmal um Planet und sieht auch die Krümmung des Planeten. (Bei Anfangsvideo sieht man ganzen Planet)

Löcher durch die man fallen kann und an anderer Stelle der Strecke wieder rauskommt.

Anfang vom Krater = Sprungschanze, im Krater z.B. Wurmloch(Auto drehen, verschwinden lassen, irgendwo neu spawnen)

2. Mittelschwere Strecken

Teils auf Planeten, teils im Weltraum

Kraken (oder nur Kraken Arm) der Autos von der Fahrbahn runterwirft

Sonst wie oben

Im Weltraum vllt Felder mit Schwerelosigkeit, wo man in die Luft fliegt und dann wieder runter fällt, wenn man von dem Feld runterfährt