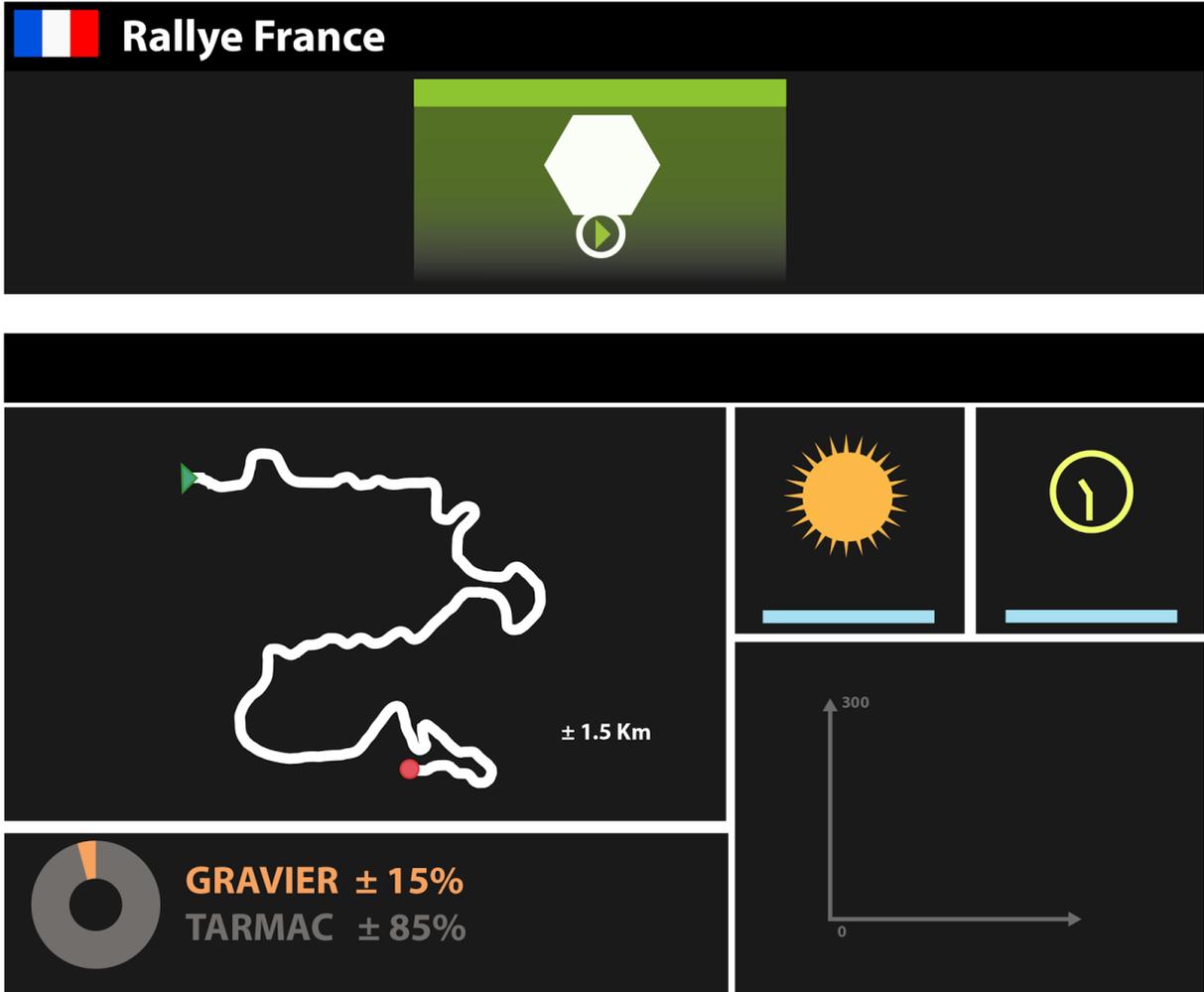


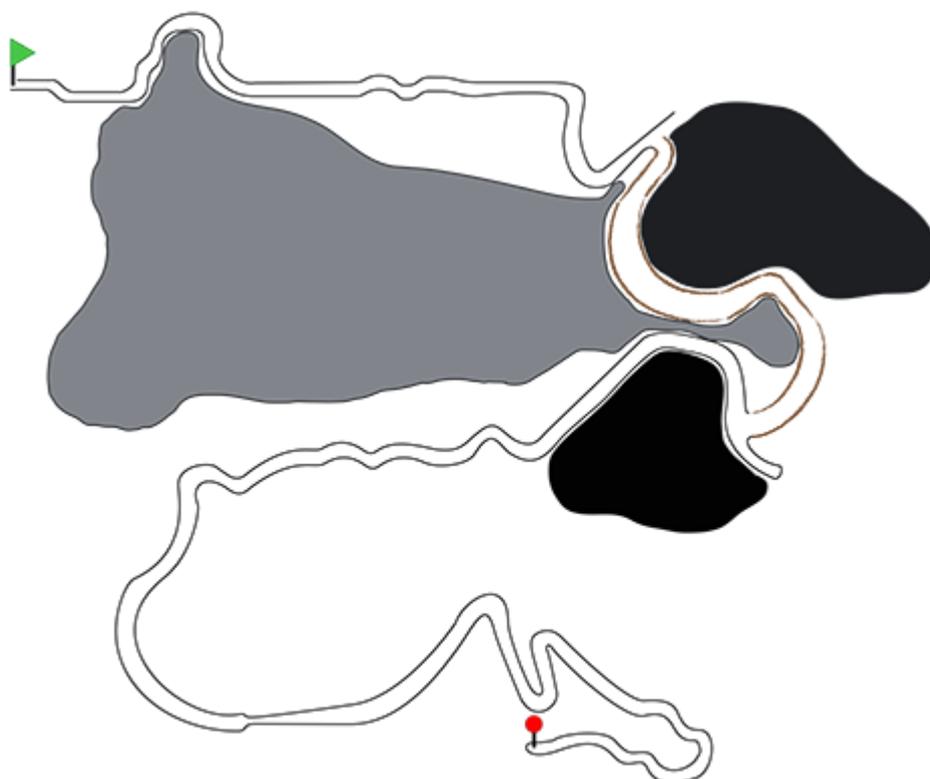
Spéciale France WRC

Cette spéciale de Rallye a été pensée pour le jeu WRC 6



Cette spéciale se passe dans la région des Bouches du Rhône, on y retrouve donc l'environnement typique du sud Est de la France (Collines, chemin de terre et de tarmac, des pains, etc..).

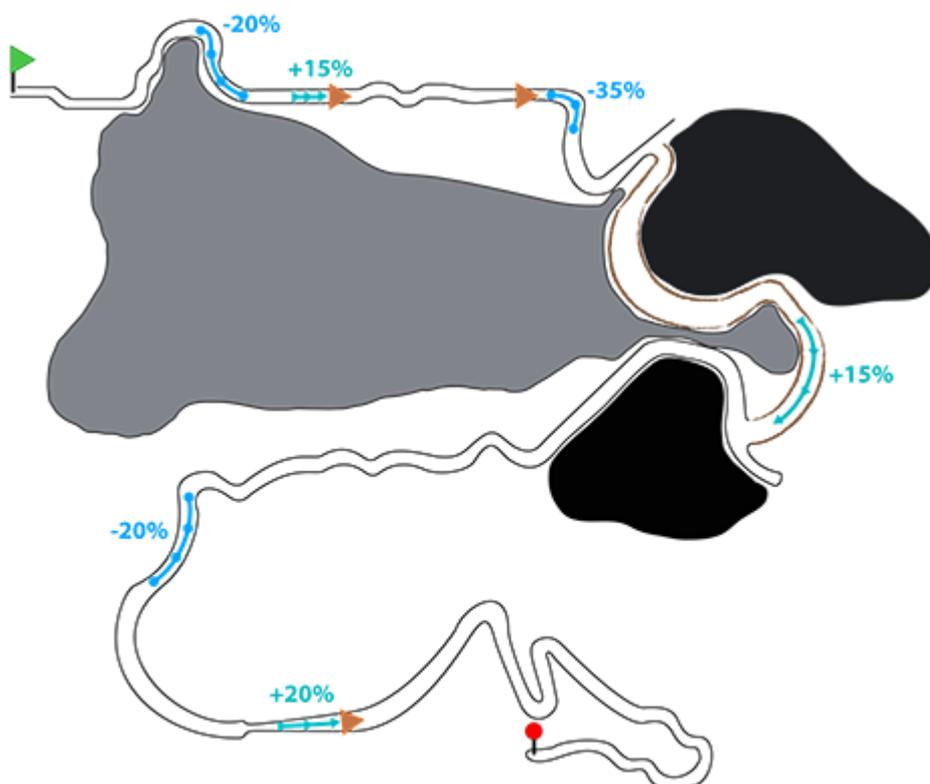
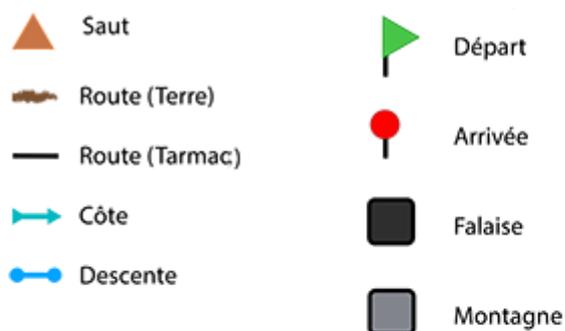
Vue générale



Créer une piste plutôt courte (environ 1.5km) avec une difficulté relativement faible (Tarmac \pm 85%, plusieurs virages longs et ouverts) avec quelques zones plus techniques.

Il est important de rendre un maximum de zone de la piste unique, à l'aide des variations de terrains, d'obstacles, de virages ou même d'éléments de l'environnement, le joueur pourra plus facilement apprendre une course afin de s'améliorer et il 'aura pas d'impression de déjà vu lorsqu'il lancera une nouvelle course.

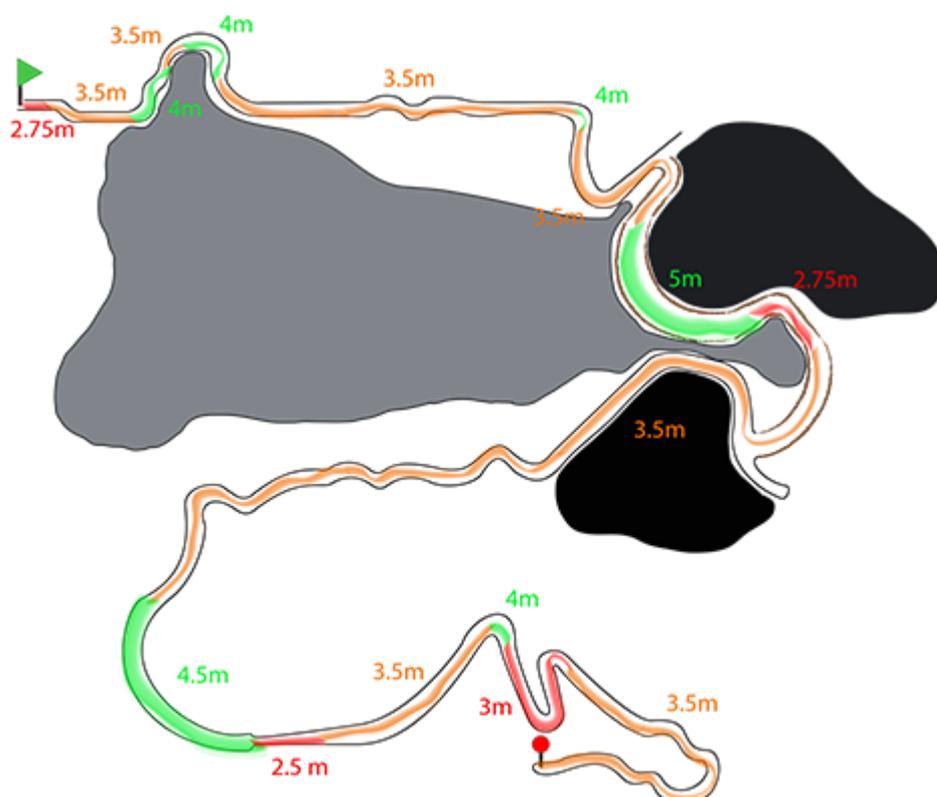
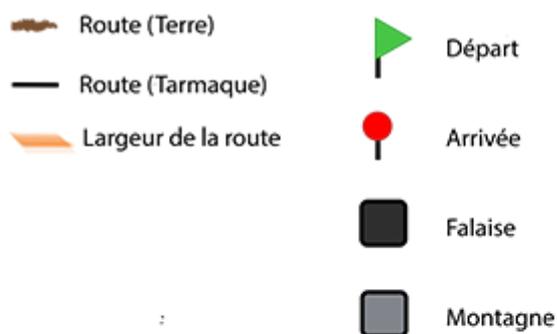
La verticalité du terrain



Sur cette course, la variation du terrain a différents objectifs:

- Les pentes négatives
 - Facilite la prise de virages
 - Prendre plus rapidement de la vitesse
 - Déstabiliser un joueur qui ne connaîtrait pas bien la piste de part son effet de surplomb sur les pentes raides.
- Les pentes positives
 - Déstabiliser le joueur en cachant le reste de la piste derrière une côte ou un saut (varie en fonction de la longueur et du degré d'inclinaison de la pente)
 - Faire ralentir le joueur
 - Apporter une sensation d'ascension

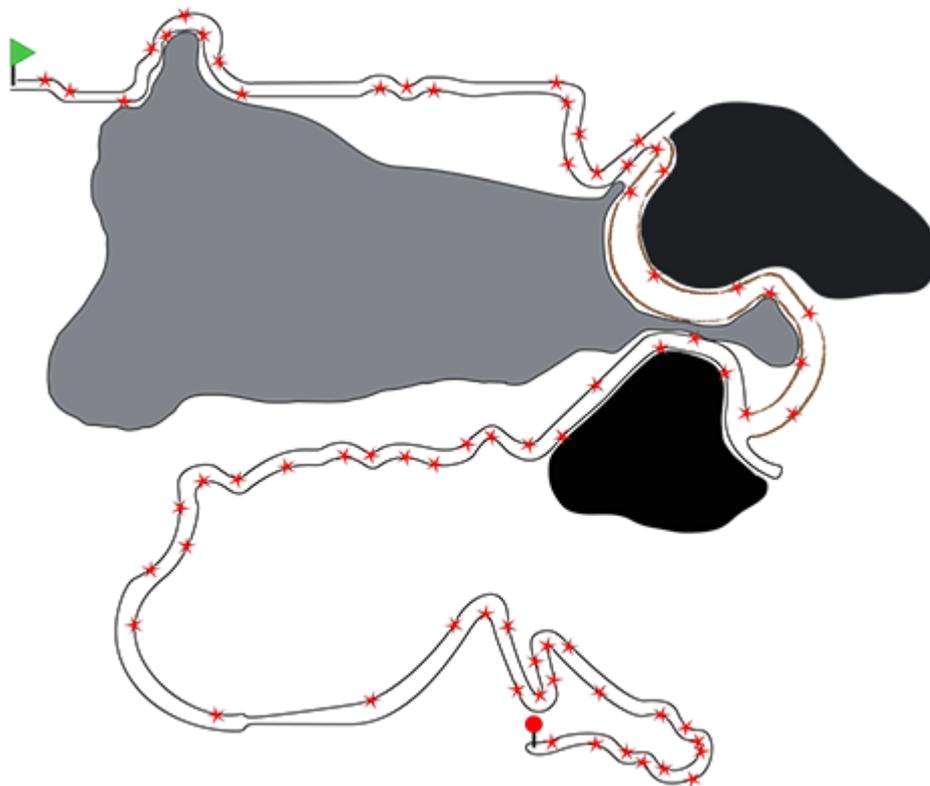
La largeur de la route



Pour une question de réalisme, la largeur des routes du jeu et des voitures sont inspirées de routes et de voitures réelles. La plupart des voitures autorisées lors des courses WRC ont une largeur entre 1700 mm et 1900 mm et en général une route de campagne possède une largeur de 3m50 et peut-être réduite à 3m sous certaines conditions.

Sur cette track, la largeur varie entre 2m50 et 5m. Mais les zones en dessous de 3m sont justifiées (chemin de terre non balisé, passage sur un pont, etc..). La grande majorité de la route possède une largeur de 3m50 et certains virages offrent une largeur pouvant atteindre 5m pour les rendre plus facile ou bien pour apporter au joueur une sensation de liberté.

Clipping points



Pour prendre un virage il y a des trajectoires optimales afin de perdre un minimum de temps. Ces trajectoires peuvent être décomposées en 3 points :

- Point d'entrée
- Point de coupure
- Point de sortie