

# SamRacing

## I. Introduction

SamRacing est un serveur de courses dont les joueurs incarneront un pilote. L'ensemble du jeu est réparti sur la totalité de la map, des maps ont été créés exclusivement, pour le que les joueurs puissent concourir, sur des circuits jamais vu. L'ensemble des fonctions et détails du script, seront disponible plus bas.

## II. Le personnage

### a) l'apparence

Le skin du personnage sera choisis à la première connexion mais pourra être changé plus tard dans un magasin de vêtements.

Note : l'apparence ne modifie pas les caractéristiques du personnage.

### b) les aptitudes

Le joueur aura la possibilité d'augmenter l'aptitude à la mécanique de son personnage en le faisant bricoler des voitures, l'ensemble des blueprints seront détaillés ci-dessous. L'aptitude au pilotage du personnage déterminera les voitures auxquelles il aura accès.

Pour monter les aptitudes de mécanique, le joueur devra bidouiller des voitures dans un garage, les garages de quartier ne seront disponibles qu'au joueur possédant une maison. Si un joueur souhaite monter un kit sur sa voiture il devra alors contacter un mécanicien apte à monter ses pièces.

Aptitude mécanique :

Action	Outils	Objets Nécessaire	Gain d'XP
Pression des pneus	Station/Compresseur	Aucun	2
Changer une jante	Aucun	Nouvelle Jante	5
Réparer une crevaision	Aucun	Kit anti-crevaision	10
Changer une roue I	Clé à pipe	Roue de rechange	10
Peindre la voiture I	Pistolet à peinture	Peinture	15
Changer une roue II	Clé Dynamométrique	Roue de rechange	20
Peindre la voiture II	Pistolet à peinture	Peinture / Pochoir	40

## Apptitude au Pilotage :

Action	Gain Xp
Démarrage en burn (compte tour max)	1
20s à la vitesse maximun (non cumulable)	2
Chaque 100m de drift	10

### III. La voiture

#### a) l'apparence

Les véhicules pourront être peints et leurs décors modifiés, ce genre d'apparence ne modifie pas les caractéristiques. SEUL l'apparence des jantes influera sur le handling du véhicule, puisqu'elle correspondra à un type de pneu/roue.  
Les voitures pour être peintes devront passer au garage.

#### b) les caractéristiques technique

Le handling des voitures pourra être modifié en changeant des pièces d'après le tableau ci-dessous :

#### Pneu :

Modèle	Pression	Distance Freinage	Prix unité
Pneu 1	3B	+10m	200
Pneu 2	3,2B	+6m	400
Pneu 3	3,4B	+1m	600

Chaque pneu à son modèle de roue.

#### Moteur :

Modèle	Accélération	Vitesse Maximum	Prix
Modèle 1	1,00%	2,00%	6000
Modèle 2	3,00%	3,00%	15000
Modèle 3	5,00%	6,00%	32000

### III. Les courses

Les courses seront créées par un admin et disponibles à n'importe quel moment par les joueurs. Lorsque le joueur en lance une, un checkpoint est alors créé à l'emplacement du joueur, pour rejoindre la course les participants devront alors se rendre directement sur place, soit par la route, soit en se téléportant à un lieu proche de la course. En rentrant dans le checkpoint, les joueurs sont alors téléportés dans une instance créée spécialement pour eux.

Certaines courses en fonction des paramètres du joueur qui la lance pourra être réservées exclusivement à ses amis, soit à des personnages de certains niveaux ou au public.

Les courses pourront être payantes comme gratuites, lorsque les courses sont payantes, le gain initial est un peu plus élevé, le prix est déterminé par celui qui la lance.

Place	Prix Sans Mise	Prix Avec Mise	Gain XP Sans Mise	Gain XP Avec Mise
1	3000+ LEVEL*30	Prix + 50% mise	SOMME(LEVEL)* 10	GainXP +( Mise*0,5)
2	2000+ LEVEL*200	Prix + 30% mise	SOMME(LEVEL)* 7	GainXP+(Mise*0,3)
3	1000+ LEVEL*100	Prix +20% mise	SOMME(LEVEL)* 4	GainXP+(Mise*0,2)
Reste	1000- (PLACE*100) /= 0	Comme le Prix sans mise	SOMME(LEVEL)/ PLACE	Comme le Gain XP sans mise

#### IV. Les Maisons

Les maisons, jouent un rôle essentiel pour le personnage, puisqu'elle déterminera le nombre de voiture maximum que le joueurs peut avoir. Certaines maisons auront un accès privilégiés à un « garage de quartier » où il pourront réparer, modifier leur(s) voiture.

Le prix des maisons et des slots seront réglés par les admins.

Les garages de quartier, seront à disposition des joueurs propriétaire d'une maison, les outils seront à la charges du mécanicien, il devra donc ramener sa caisse à outils pour pouvoir travailler sur une voiture à l'exception des gros outils qui nécessite une formation et une autorisation tel que :

Outils	Prix de la formation
Compresseur	300
Pistolet à peinture I	400
Monte voiture	600
Pistolet à peinture II	1000

Note : Les formations ne sont juste qu'une excuse pour faire payer le joueurs. Aucune formation n'est dispensé.

## *Systèmes à développer*

Visualisation des tours moteurs à l'arrêt lorsque le joueurs burn.  
Compteur avec vitesse, compte tour.  
Système de boîte séquentielle (certains modèle)  
Augmenter la distance de freinage en fonction des pneus  
Modifier l'accélération et la vitesse maximum en fonction du moteur  
Créé le système de météo  
Système de course