

# Cahier des Charges – Grand Paradise City, SkyX Games

Nom de code : GPC



## 1. Objectif du projet

Créer une nouvelle carte immersive pour le mode **Roleplay (RP)**, alliant esthétique, fluidité de jeu et optimisation technique, tout en offrant une expérience variée et riche pour les joueurs.

---

## 2. Erreurs à éviter

- Ville trop dense, créant un sentiment d'encombrement.
  - Construction de bâtiments cube par cube → surcharge mémoire.
  - Métro souterrain lourd et complexe.
  - Placement de routes et bâtiments sans plan global → manque d'organisation.
- 

## 3. Vision générale

- **Ambiance souhaitée** : mélange de **Miami** (plages, été, couleurs vives), **Los Angeles** (montagnes, grande roue, panneau emblématique), et **Dubaï** (architecture moderne, richesse visuelle, effet paradisiaque).
- **Période de sortie** : été → atmosphère lumineuse et immersive.
- **Organisation** : planification des routes avant le placement des bâtiments.
- **Optimisation mémoire** :
  - Bâtiments regroupés sous forme de meshes parent/enfant.
  - Métro aérien léger, stations compactes.
  - Découpage de la ville en quartiers/blocs (possibilité de formes arrondies via splines).

#### 4. Structure de la map

- **Île principale** : grande ville moderne, comprenant quartiers riches, affaires, populaires et plages.
  - **Nombre de blocs principaux** : 3 à 4 maximum pour éviter la surcharge.
  - **Sous-îles stratégiques** : port, aéroport, quartiers spéciaux.
  - **Petite ville secondaire** : située dans le désert pour diversité géographique.
  - **Biomes variés** :
    - Désert (ville secondaire)
    - Jungle (exploration et cachettes)
    - Montagnes enneigées (réalisme et panoramas)
  - **Routes et infrastructures spéciales** :
    - Routes surélevées modernes
    - Rivières et cascades pour immersion naturelle
- 

#### 5. Lieux et infrastructures indispensables

##### Quartiers urbains

- Villas de luxe
- Quartier des affaires (tours et bâtiments modernes)
- Quartier populaire (lumineux et vivant)

##### Points RP essentiels

- Banque (braquages)
- Hôpital
- Commissariat
- Restaurants : Burger / fast-food / pizzeria
- Concessionnaire
- Armurerie
- Petits commerces et garages
- Stations essence

## Lieux spéciaux / gameplay

- Discothèque
  - Bowling (si validé)
  - Animalerie (achat d'animaux)
  - Port
  - Aéroport (sur île séparée)
  - Circuit de course
  - Parc et espaces verts
  - Grande roue / fête foraine
  - Montagnes avec panneau emblématique (style Los Angeles)
  - Lieux secrets ou flippants (événements saisonniers, ex. Halloween, crossover Ghost Hunter)
- 

## 6. Style de construction

- Tracé des routes **avant placement des bâtiments**, basé sur la mini-map.
  - Quartiers organisés en **blocs carrés**, avec zones arrondies possibles grâce aux splines.
  - Vues panoramiques mer/plages depuis la ville.
  - Optimisation de la densité : ville éclatée en plusieurs zones, pas concentrée en un seul endroit.
- 

## 7. Résumé

Créer une **île principale** avec une ville moderne inspirée de Miami/Dubaï, organisée en **3 à 4 blocs** avec **sous-îles stratégiques** (port, aéroport). Ajouter une **seconde ville désertique** et divers **biomes** (désert, jungle, montagne enneigée). L'ensemble doit être pensé autour d'une **organisation claire des routes et quartiers**, avec bâtiments optimisés, métro aérien léger, et infrastructures complètes pour un gameplay RP riche et varié (banque, bowling, animalerie, fête foraine, etc.).

## Concept de la map – Grand Paradise City, SkyX Games



**Notre But** : Proposer une île complète et variée, combinant **nature sauvage, métropole tropicale et zones isolées**, parfaite pour offrir une grande liberté au joueur.