

# Born to ride

---

## Como crecer en el mundo del automovilismo

Meigos Productions

**Pablo Castro Iglesias**

## Historia de diseño

### 1. Primera Versión

- Survival Mundo abierto
- Construcción de tus vehículos
- Participación en Campeonatos

### 2. Segunda Version

- Seguimos en la misma línea que la anterior
- Añadimos trasfondo personal, padre frustrado

### 3. Versión final

- Familia sin demasiados recursos que pelea por el sueño de un padre e un hijo

## Visión general del juego

## Historia de diseño

### 1. Primera Versión

- **Survival Mundo abierto**
- **Construcción de tus vehículos**
- **Participación en Campeonatos**

### 2. Segunda Versión

- Seguimos en la misma línea que la anterior
- Añadimos trasfondo personal, padre frustrado

### 3. Versión final

- Familia sin demasiados recursos que pelea por el sueño de un padre y un hijo

## Visión general del juego

### 1. Concepto

- La idea principal es un **survival** con un crecimiento del personaje, el cual empieza siendo un niño aprendiendo a conducir con un kart viejo que se encuentran él y su padre abandonado. Juntos

aprenden de mecánica hasta lograr participar en el campeonato regional.

- La historia de nuestro juego comienza con el chico con 16 años. El padre fallece y se ve obligado a trabajar si quiere seguir teniendo dinero para competir.
- La clave del juego es cumplir ese sueño que tenías con tu padre, poco a poco, según se avance en la historia con una serie de misiones, en modo **single player** al principio, para enseñarte de donde vienes. Aprenderás fundamentos de mecánica básica para poner a punto el kart e ir subiendo de categorías.

## 2. Características clave

- El juego será en **modo SinglePlayer** hasta que el jugador tenga los conocimientos suficientes para entrar en el mundo abierto.
- El **multijugador** consistirá en un mundo abierto en el cual podrás competir contra otros jugadores con tu vehículo.
- Al avanzar en la historia, irás modificando tu vehículo, comprando nuevos y mejorándolos, dependiendo de tu tipo de competición favorita: **Drag Races**, **Time Attack**, **Endurance**, y **Grand Prix**.

## 3. Diseño del juego

- El objetivo del juego es encontrar un equilibrio entre la progresión del jugador para obtener logros y su aprendizaje en la realización de reglajes de coches de competición, además de adquirir nociones generales de mecánica. A su vez, habrá **autoajustes** que para los jugadores más "casual" estarán disponibles.
- La principal idea es que sea un juego distinto, en el cual el espíritu es que vas a competir con algo hecho a tu medida y a tu gusto, con tu esfuerzo, que te dé esa sensación.

## 4. Género

- **Simulación**
- **Survival**

## 5. Target Audience

- Jugadores tanto **casual** como **competitivos** con ganas de aprender sobre mecánica a la vez que demuestran su capacidad de conducción
- Jugadores con alto conocimiento de **optimización aerodinámica** y **puesta a punto en circuito**

## 6. Game Experiencing

### 1. Game Flow

- **Inicio del juego**
  1. Breve **cinemática** sobre cómo vas a construir tu historia, eres un chaval joven e inconsciente que ha decidido enfrentarse al mundo.
- **Progresión del jugador**
  1. No vas a tener una progresión demasiado significativa, simplemente irás mejorando tú como jugador al enfrentarte a los diferentes retos.

- **Mecánicas principales**

1. **Conducción y movimiento de persona.**

- **Loop del juego**

1. **Construir, competir, mejorar, comprar, reparar, competir.**

- **Rejugabilidad**

1. El juego es infinito, ya que según vas avanzando en la historia con tus coches, en cualquier momento puedes montarte en uno antiguo y volver a correr las carreras de clase baja.

## 2. Look and Feel

- **Juego de simulación**, por lo tanto, los gráficos serán lo más realistas posibles.
- **Ambientación climatológica** con los distintos cambios: **calor, lluvia, nieve**, etc.
- **Feedback máximo** si se usa un simulador. A su vez, es recomendable el uso de **teclado y ratón** cuando no se está en un coche.

# 1. Gameplay

## 1. Gameplay

### 1. Game Progression

1. Empiezas desde **0**, con el coche de tu padre, el cual está listo para competir aunque tiene muy pocas mejoras. Según vas ganando dinero, adquieres la capacidad de comprar piezas que tú mismo has de montar. Además, empiezas con herramientas básicas, lo cual te limitará, ya que no podrás realizar todas las puestas a punto tú mismo y tendrás que ir a un taller especializado (reglajes, mapas de motor, etc.). En cuanto tienes algo de dinero ahorrado, podrás optar por comprar un coche mejor, lo cual te permitirá desbloquear nuevas competiciones de una clase superior. A su vez, debes cuidar tu coche, ya que si no realizas los mantenimientos cuando toque (en las primeras fases tendrás una alerta; luego, dispondrás de un manual de mantenimiento de cada vehículo), corres el riesgo de romperlo, lo que ralentizará tu progresión, ya que tendrás que invertir dinero en nuevas piezas.
2. También irás ganando **reputación de piloto**. Cuanto más limpio seas, mejor ratio tendrás, lo que te permitirá participar en carreras de categorías más altas. Esto ayuda a evitar que un jugador obtenga dinero de forma exponencial y se meta a correr con coches más complicados (como los **GT3**), lo que podría perjudicar la experiencia de otros usuarios.
3. Las **carreras online** dañarán tu coche, pero para evitar que otros jugadores te lo destrocen a propósito, recibirás **piezas de reemplazo gratuitas** al finalizar la carrera si los daños han sido causados por colisión con otro jugador.

## 2. Objectives

1. **Objetivo principal**: Llegar a ser piloto profesional en la cumbre del deporte, es decir, en la **F1**. Cuando alcances ese nivel, ya no comprarás tus coches, sino que tendrás que demostrar tu talento ante los equipos (será realmente difícil) o bien pagar por tu asiento.

2. **Objetivo secundario:** Llegar a la cima de la tabla de los tiempos online en las distintas categorías.
3. **Convertirte en un maestro en la optimización de vehículos de competición.**

### 3. Mission Structure

1. **Misiones principales:** Carreras **single player** para ir creciendo ganando dinero en solitario. (Al alcanzar la licencia de **Clase B**, podrás realizar la misma carrera online en vez de contra la IA), pero en todo momento podrás escoger contra quién compites.
2. **Misiones secundarias:** Habrá eventos secundarios como "**Llevar a tu abuela a hacer la compra**", los cuales podrás evitar, pero te subirán el índice de buen piloto y a su vez te otorgarán recompensa económica.
3. **Reparación de vehículos:** Será una especie de **minijuego** el cual tendrás siempre disponible para sacarte un dinerillo extra.

### 4. Challenge & Puzzle Structure

1. **Reglaje de los coches:**
  1. Habrá dos tipos de carreras: "**Fixed**" y "**Open**".
    1. **Fixed:** En las carreras "**Fixed**", los reglajes los pondrá a punto el juego según las piezas que tengas instaladas en tu coche. Es decir, no podrás tocar la configuración más allá de 2 cosas básicas como el **FOV** y el **reparto de frenada**.
    2. **Open: Libre configuración,** se ofrecerá un reglaje base del que partir o no, dependiendo de la decisión del piloto. Cada persona podrá ajustar hasta el último tornillo del coche a su gusto. Para balancear que tu coche no sea mejor aunque el reglaje sea peor (por modificaciones de piezas de más calidad), los coches llevarán un **índice de calidad** que se calculará por la configuración de las piezas que lleven instaladas.

### 5. Play Flow

1. Un ejemplo de **sesión típica** sería: Abrir el juego, puesta a punto del coche y participar en una carrera. Dependiendo de los daños, si hubiese, participas en la siguiente o te vas a casa a reparar el coche lo que sea necesario. Tras unas cuantas carreras, si han sido fructíferas, puedes **comprar modificaciones** e instalarlas o seguir corriendo, o incluso pasear libremente esperando un evento aleatorio.

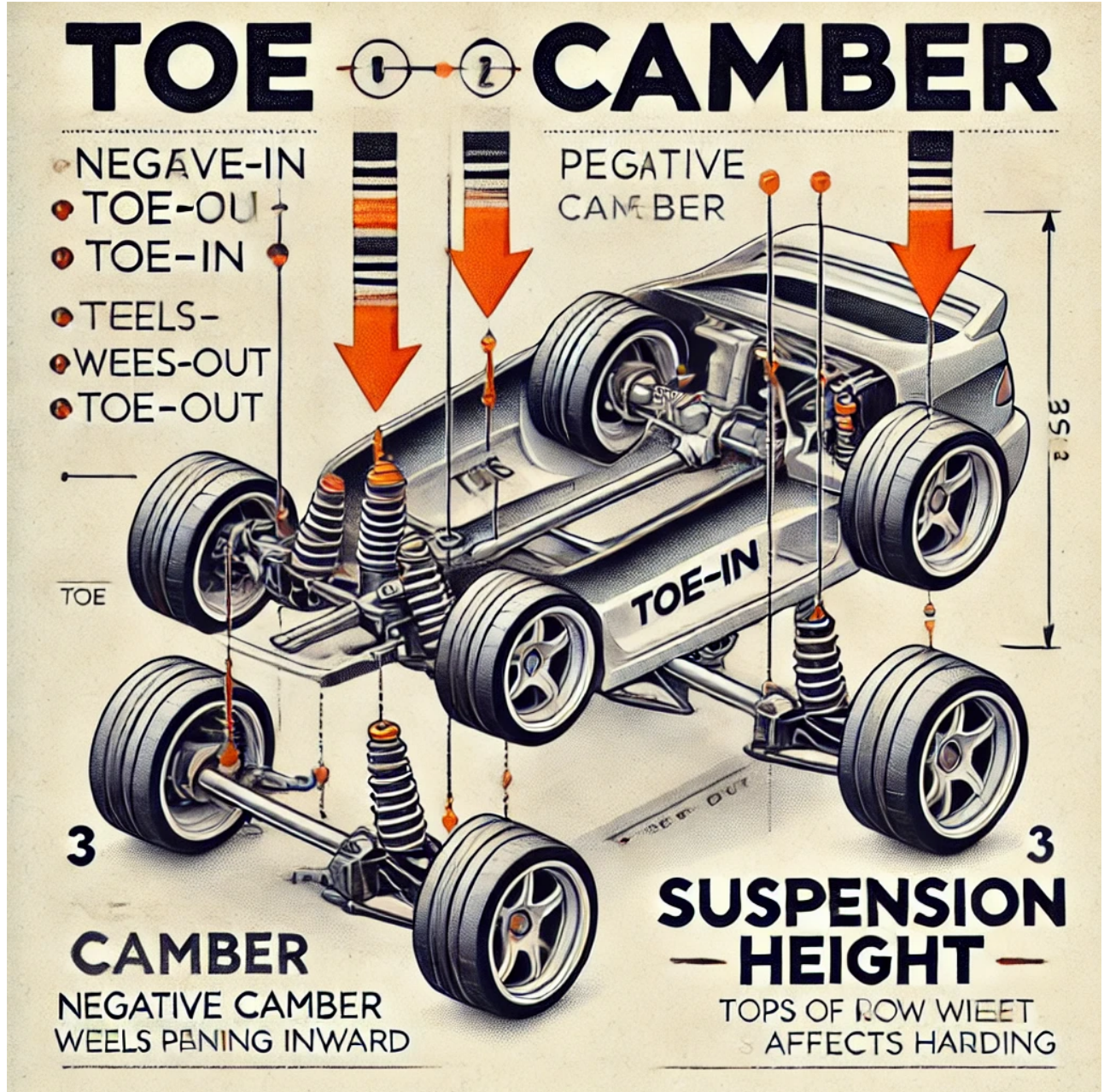
## 2. Mechanics

### 1. Physics and Movement

1. **Simulador de conducción:** En la medida de lo posible, simular el comportamiento ideal de un coche, transmitir al jugador de forma háptica lo máximo, aunque dependerá mucho de los controles de juego que use.
2. **Movimiento del personaje:** Será el normal de una persona, pero dejando la posibilidad de algún movimiento extraño en ciertos momentos, es decir, si chocas con el coche al repararlo, podrás "atravesarlo" para facilitar las reparaciones y montaje. Puede llegar a ser muy frustrante tener que sacar todo el motor para cambiar, por ejemplo, una bujía.

## 2. Actions, Interaction and Communication

1. Tendrás una serie de personajes **NPC** los cuales te otorgarán consejos de cómo mejorar. Algunos te analizarán el coche y te dirán: "Oye, ¿por qué no le cambias esto y esto que te dará 20km/h más en recta?" y otros simplemente te quitarán algo de tiempo.
2. Configuración del coche, se podrán modificar absolutamente todos los parámetros habidos y por haber a la hora de realizar un setup



## 3. Combat

1. Como mucho, el hecho de realizar un "**chapa chapa**" en una competición de **Nascar**.

## 4. Economy

1. La economía se basa en los **premios de las carreras** y las **recompensas de las misiones secundarias**. Puedes vender tus coches incluso para ganar dinero o reparar alguno de los **NPC** para ganar un dinero extra.

2. Aparte de todo esto, en las carreras habrá la posibilidad de **alquilar coche**, con lo cual ganarás un 50% menos, pero así no dañarás tu vehículo y podrás competir donde quieras, siempre y cuando cumplas las normas.

## 5. Camera and Screen Flow

### 1. 2 Modos de cámara:

1. **Cámara de Persona:** Es decir, cuando estás fuera del coche, primera persona siempre. Podrás jugar con el **FOV** (ángulo de visión) pero nada más.
2. **Cámara de conducción:** Se presentarán distintas opciones para los gustos de cada persona, pero todas serán en **primera persona** (cámara encima del capó, cockpit, simulación de casco, cámara en el morro del coche).

## 3. Game Options

### 1. General Options

1. **Dificultad basada en los reglajes del coche o no.**
2. **Dificultad de la IA adaptable a tu nivel de piloto.**
3. **Dificultad del Online en base a tu rendimiento**, tendrás una valoración para emparejarte con gente de tu nivel.

### 2. Replaying and Saving

1. **Repetición de carreras:** Podrás ver la repetición de tus carreras para analizar tus fallos con telemetría, te mostrarán la tuya y la ideal.
2. **Repetir carreras:** Podrás repetir la carrera las veces que quieras, pero una vez ganes la primera vez, las siguientes el premio será menor.
3. **Guardado:** La partida se guardará de forma automática cada vez que finalices una carrera, llegues a tu casa o a uno de los puntos de guardado. Además, manualmente podrás abrir el menú del juego y guardar.

### 3. Cheats and Easter Eggs

1. **Cheats:** Una serie de cheats "Válidos" serán el **Noclip**, solo en tu taller, para evitar que se te queden piezas glitchadas. Por ejemplo, si estás montando un amortiguador y atraviesa la carrocería pero no puedes recuperarlo, activando el noclip podrás meterte dentro de la carrocería y guardarlo.
2. **Easter Eggs:** Habrá por el mapa una serie de easter eggs, como por ejemplo piezas de tuning que aportarán un look diferente a tu coche. Estarán en sitios aleatorios o te los dará un NPC aleatorio. Incluso puede ser que tengas que ganar algún minijuego a algún NPC para conseguir la pieza.
3. **Logros:** Si ganas el **GP de Mónaco** de F1, las **24h de LeMans** y la **Indy 500**, por ejemplo, se te desbloqueará el logro **"Triple Corona"** y así con más competiciones míticas de la historia.

## 4. Story, Setting and Characters

### 1. Story and Narrative

#### 1. Backstory and narrative

El juego sigue la historia de un joven piloto que crece en un entorno humilde, con el sueño de convertirse en el mejor piloto de la historia en el mayor número de categorías posibles. Su padre, un apasionado del automovilismo, nunca pudo alcanzar su meta y deposita en su hijo la esperanza de lograrlo juntos. La narrativa gira en torno a la superación, la pasión por las carreras y el sacrificio personal. A medida que el protagonista avanza, deberá tomar decisiones difíciles, gestionar recursos y lidiar con la presión del mundo competitivo.

## 2. Game progression

1. **Licencias y categorías:** Comenzará desde lo más bajo, con un kart encontrado en un desguace, y deberá obtener licencias para acceder a categorías superiores.
  1. El sistema de obtención de licencia se basa en tu **reputación como piloto**, además como contrapartida, dependiendo de la licencia que tengas, podrás optar a distintas carreras. Es decir, has de tener un mínimo de licencia para participar, y además, mientras no llegues al primer escalón de la licencia, no podrás alquilar coches.
  2. Si vas perdiendo reputación en la licencia, corres el riesgo de **perderla** e incluso **bajar a un nivel inferior**.
2. **Sistema de economía:** Se podrá conseguir dinero a través de **carreras, trabajos secundarios y eventos en el mapa**.
3. **Sistema de alquiler de coches:** Solo se podrán alquilar coches si tienes el **nivel mínimo de licencia**, el cual en las primeras carreras será superior a lo que la carrera te exige, aunque en los niveles altos será el mismo que el de acceso a la carrera. Además, solo podrás correr de forma "fixed" si alquilas el coche, no se te permitirá modificarlo.
4. **Mejoras y personalización:** Cada coche podrá mejorarse con **piezas, reglajes y personalización estética**.
5. **Reputación y rivalidad:** Habrá un sistema de reconocimiento dentro del mundo del automovilismo, afectando el acceso a equipos y competiciones.

## 2. Cutscenes

1. **Actors:**
  - **Protagonista:** Joven piloto en crecimiento
  - **Padre:** Mentor y figura inspiradora
  - **Rivales**
  - **NPC** que ayudarán en la progresión.

## 2. Script

## 3. Game World

### 3.1. General look and feel of world

El mundo de **Born to Ride** presenta un entorno variado con paisajes urbanos y rurales, terrenos accidentados y carreteras desafiantes. Se busca una estética realista con efectos de clima dinámico como lluvia o incluso nieve.

### 3.2. Areas

El juego incluirá diferentes regiones, tales como:

- **Carreteras secundarias:** Zonas abandonadas con vehículos en desuso y suministros escasos que necesitarás una gran destreza al volante en los diferentes desafíos.
  - **Circuitos:** Circuitos realistas en los cuales participarás en las distintas competiciones.
  - **Mundo abierto:** Distintos países a escala, una representación del mundo a escala 1:16.
- 

## 4. Characters

El protagonista es un piloto que va a cumplir su sueño de ser el mejor piloto de la historia.

---

## 5. Weapons & Items

El jugador podrá encontrar herramientas, repuestos y mejoras para el vehículo e incluso vestimenta.

---

## 6. Levels

### 6.1. Tutorial Level

El primer nivel introduce las mecánicas básicas: conducción, gestión de combustible, reparaciones y necesidades del personaje.

### 6.2. Levels

No sigue una estructura lineal de niveles, un mundo abierto con la progresión abierta

#### 6.2.1. Synopsis

El jugador viaja por diferentes escenarios, mejorando su vehículo y desbloqueando nuevos vehículos.

#### 6.2.2. Objectives

- Llegar a nuevos destinos.
- Encontrar repuestos, mejoras y nuevos vehículos.
- Superar diferentes pruebas para mejorar tu licencia de conducción.

#### 6.2.3. Actions

- Conducción y exploración.
  - Gestión de recursos.
  - Interacción con NPCs.
- 

## 7. Interface

### 7.1. Help System

Tutoriales y consejos emergentes ayudarán al jugador a comprender las mecánicas.



## 7.2. GUI (Graphic User Interface)

Interfaz minimalista que muestra:

- Velocidad y estado del vehículo.
- Mapa y objetivos.
- Estado de los recursos.

## 7.3. Control System

- Soporte para mando y teclado.
- Físicas realistas con control preciso.

## 7.4. Audio

### 7.4.1. SFX (Sound Effects)

Efectos realistas de motores, neumáticos y clima.

### 7.4.2. Music

Banda sonora adaptable a la situación del juego.

---

## 8. Artificial Intelligence

### 8.1. Support AI

NPCs que ofrecen misiones, recursos y mejoras.

### 8.2. Enemy AI

Rivales en las competiciones.

### 8.3. Friendly AI

NPCs que simplemente deambulan por el mundo.

---

## 9. Technicals

### 9.1. Target Hardware

- PC de gama media-alta.
- Posible adaptación a consolas.

### 9.2. Development hardware and software

#### 9.2.1. Game engine

No decidido.

### 9.2.2. Key software

- Blender para modelado 3D.
- FMOD para sonido.

### 9.2.3. Network requirements

Modo single-player con posibilidad de multijugador en el futuro.

---

## 10. Game Art

### 10.1. Key assets

- Vehículos detallados con partes desmontables.
- Escenarios dinámicos con entornos destructibles.

### 10.2. Intended style

- Estética realista.
  - Iluminación y efectos de partículas avanzados.
-