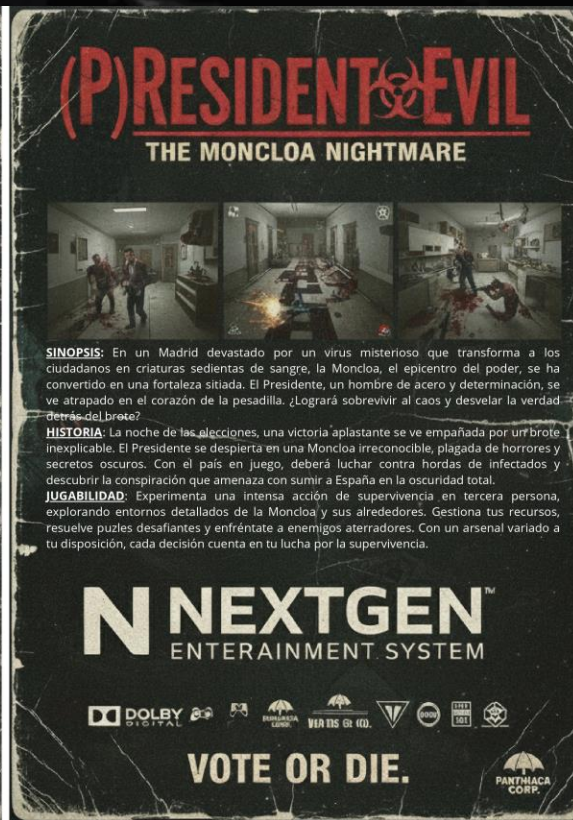
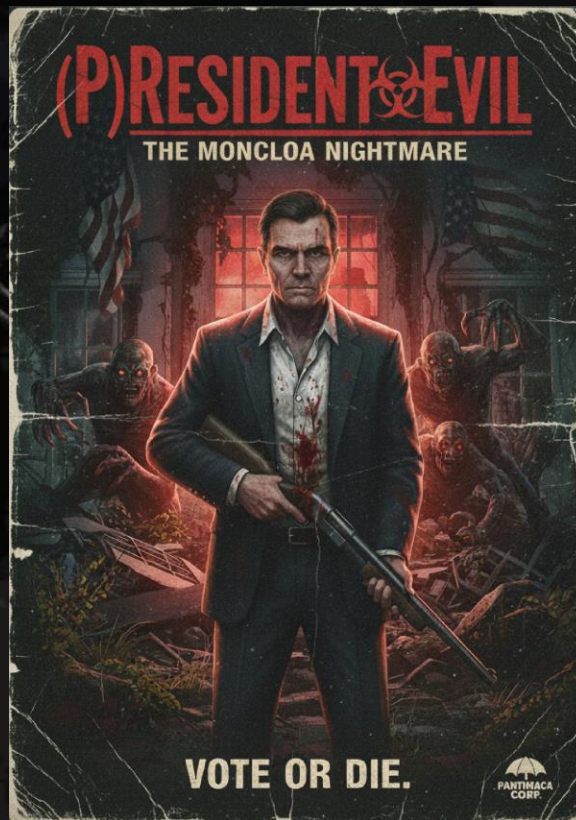


GAME DESIGN DOCUMENT



CONTENIDOS

01

—
VISIÓN
GENERAL

02

—
HISTORIA &
AMBIENTACIÓN

03

—
ESTÉTICA
& ARTE

04

—
MECÁNICAS
& DISEÑO



01

VISIÓN GENERAL

TEMA

En un mundo con una gran tensión geopolítica, todos los líderes se reúnen en un mismo lugar. Sin embargo, parecen poseídos por la corrupción. De la mano de Pedro Sánchez

**¿Serás capaz de derrotarla
o acabarás como Mazón?**





PUNTO DE VISTA

Protagonizado por el mejor presidente
de la historia de España,
por el primero realmente socialista...

El último, el único e inigualable...
Pedro Sánchez.


SKILL STRATEGY & UNCERTAINTY

01 Organiza tu partido

02 Recluta figuras políticas

03 Enfréntate a liberales,
conservadores y progresistas





02

HISTORIA & AMBIENTACIÓN

EL DESPERTAR

Pedro Sánchez se despierta en la última planta de la Moncloa.

El palacio está oscuro, siniestro y corrupto.

Su único objetivo es llegar a la planta baja y escapar.

Cada planta que baja es un nuevo nivel de horror político.





LA AMENAZA CENTRAL

LA CORRUPCIÓN

- El jugador no tiene barra de vida, sino un **“Nivel de Corrupción”**.
- Ciertas acciones o enemigos aumentan este nivel.
- Si llega al **100%**, **se acabó**.
- La única forma de evitarlo es **escondarse, huir** y resolver **puzzles**.



03

ESTÉTICA & ARTE

ESTÉTICA Y AMBIENTE GENERAL

Resident Evil 2 Remake



L2 Police Station Underground Facility Behind R.P.D. Sewer Entrance Sewers R2

> Return to Ada



Currently Searching Search Completed

INTERFACES

L1 M Zoom In/Out □ Reset L2 R2 Change Area ○ Close

A dark, atmospheric interior of a mansion. On the left, a large window with multiple panes is visible, showing some condensation or rain. The hallway is dimly lit, with light coming from the window and a small light source in the distance. A potted plant stands near the window. In the background, a bed with a white coverlet is visible, and a doorway leads to another room. The floor is covered with a patterned rug. The overall mood is mysterious and eerie.

ENTORNO



ENTORNO (II)

BASADO EN



RESIDENT EVIL

- Luminosidad y ambiente de los entornos
- Estética de los elementos de interfaz



LA ESCENA POLÍTICA ESPAÑOLA

- Personajes
- Entorno (*La Moncloa*)
- Fotorealismo

BASADO EN (II)



MISERY MANSION

- Modelado fotorealista de los entornos



FEAR & HUNGER

- Estructura de las interfaces

PERSONAJES PRINCIPALES

PEDRO SÁNCHEZ

Protagonista

D. TRUMP

Enemigo importante



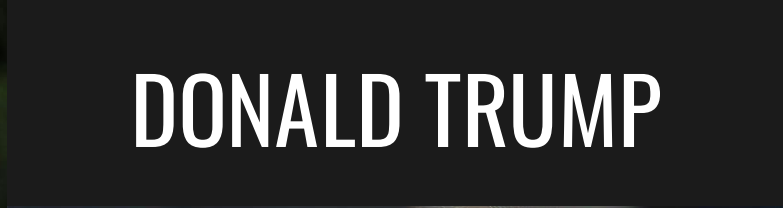
XI JINPING

Enemigo importante



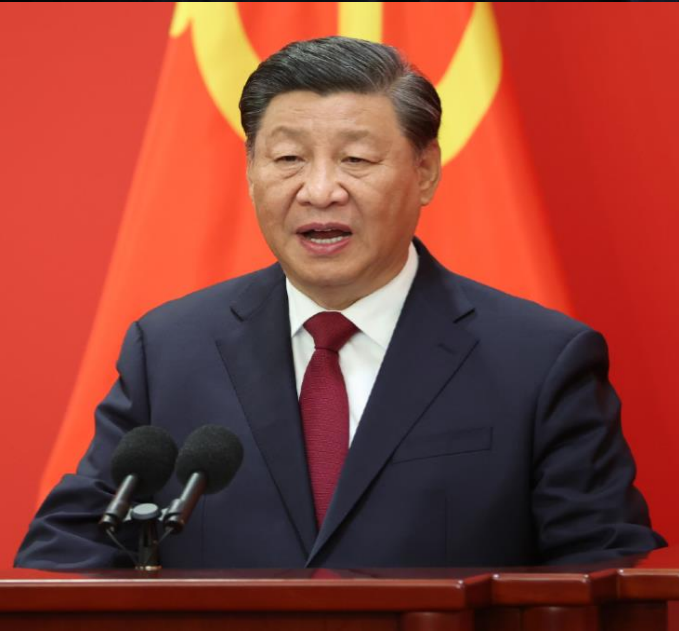
PEDRO SÁNCHEZ







XI JINPING





04

MECÁNICAS & DISEÑO

MECÁNICAS: Acción y RPG

COMBATE POLÍTICO [ACCIÓN]

Estados del Enemigo:

Atacar,
Defender,
Ataque Fuerte ("Decretazo") o
Mareado (al fallar votación).



AFINIDADES [RPG]

- **Liberal** vence a **Conservador**
- **Conservador** vence a **Socialista**
- **Socialista** vence a **Liberal**

MECÁNICAS: Survival Horror

RECURSOS LIMITADOS

- **Tiempo de palabra**
para atacar
- **Apoyos Políticos**
límite de 3
- **Puntos de guardado**
solo en zonas seguras

AMENAZAS INVENCIBLES

- **El Tribunal de Cuentas**
¡¡¡HUYE!!!
- **La Moción de Censura**
¡¡¡ESQUÍVALA!!!

SIGILO Y SENTIDOS

- Agudizar los sentidos para **oír susurros**.
- Abrir puertas de forma **normal** o **sigilosa** para evitar ser detectado.

DISEÑO DE NIVEL: El Mapa

EXPLORACIÓN LABERÍNTICA

Cada planta de la Moncloa es un laberinto. El jugador debe explorar, evitar enemigos y encontrar la "llave" para acceder a la habitación del boss y poder descender a la siguiente planta.

Las escaleras suelen estar bloqueadas, requiriendo la resolución de un "mini-debate" o puzzle.



DISEÑO DE NIVEL: Objetivo

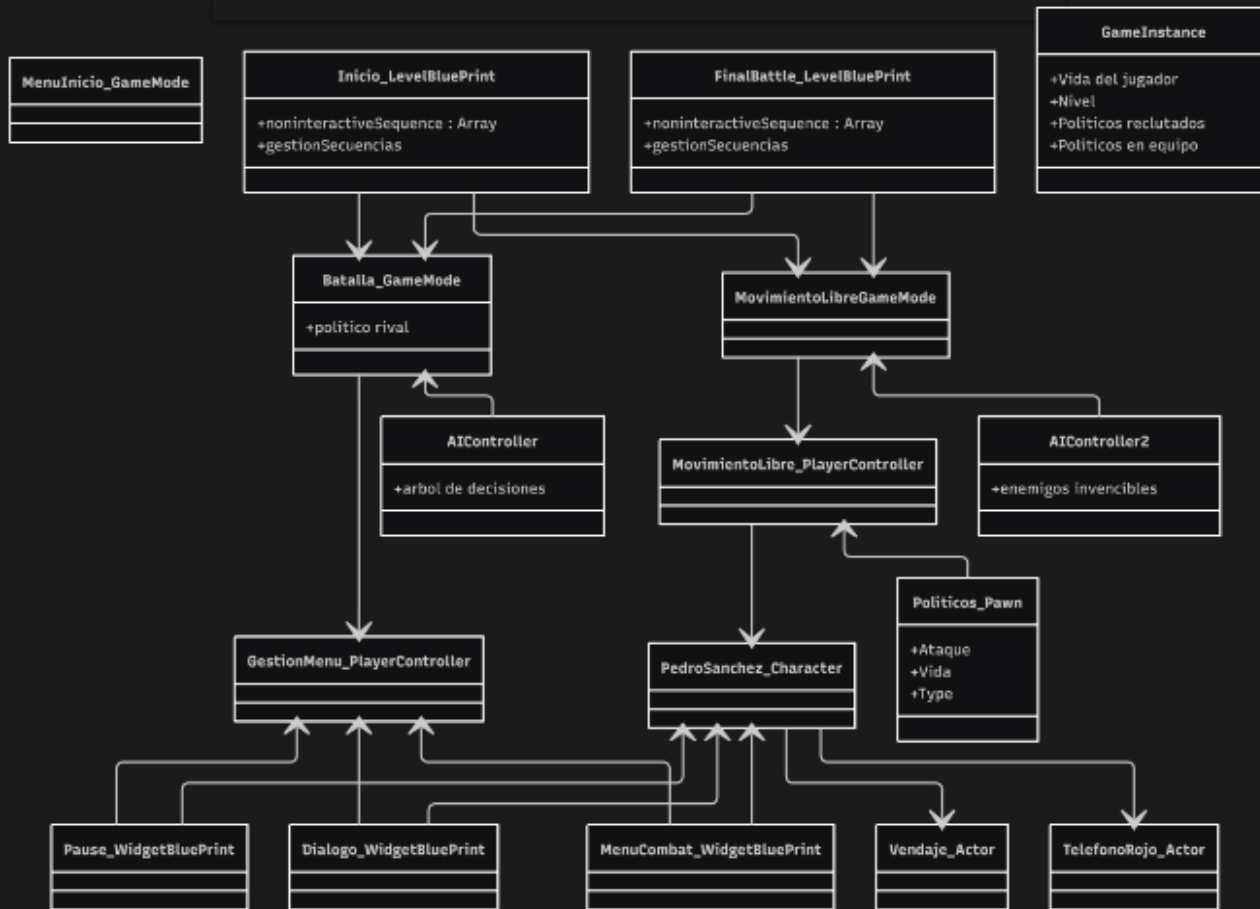
01 La "Llave": El Sobre

- La "llave" para abrir la puerta del boss de cada nivel es un "sobre lleno de dinero negro".
- El jugador debe encontrarlo mientras su nivel de corrupción aumenta.

02 Abrir la Puerta

- Una vez obtenido el sobre, el jugador debe pasarlo por debajo de la puerta del boss.
- Esto "soborna" al guardián, desbloquea la batalla final del nivel y permite el descenso.

Arquitectura del videojuego



Presentación del equipo



Ignacio Hoyos Diego
Marketing

Diego Martínez Chamorro
Arte

David Covián Gómez
Gestión

Javier Yáñez Luzón
Programación

Aitor Gómez Ogueta
Diseño



¡GRACIAS!

POR VUESTRA ATENCIÓN