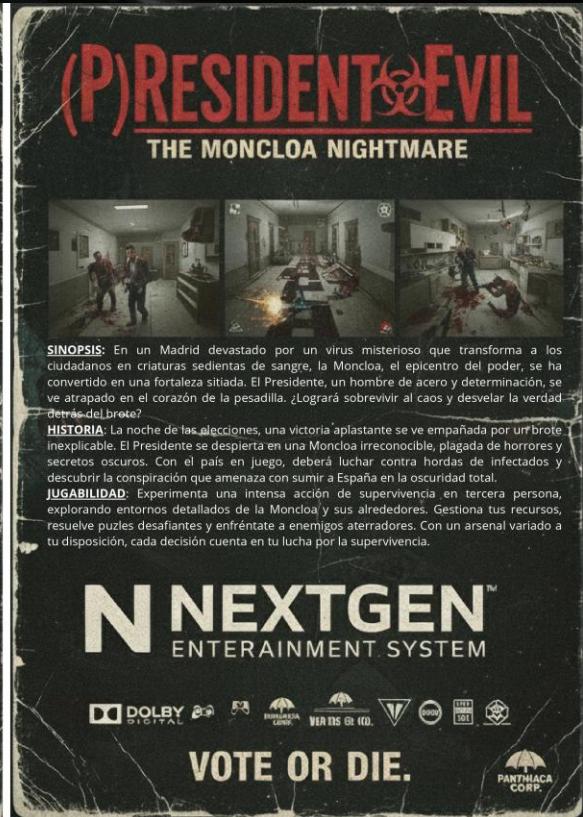
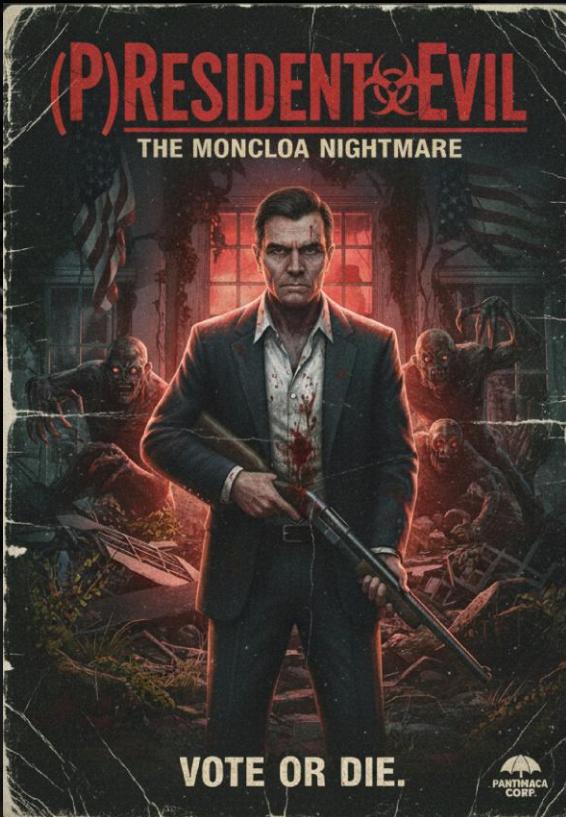


GAME DESIGN DOCUMENT

Grupo Pantumaca



Presentación del equipo



Ignacio Hoyos Diego
Marketing

Diego Martínez Chamorro
Arte

David Covián Gómez
Gestión

Javier Yáñez Luzón
Programación

Aitor Gómez Ogueta
Diseño

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

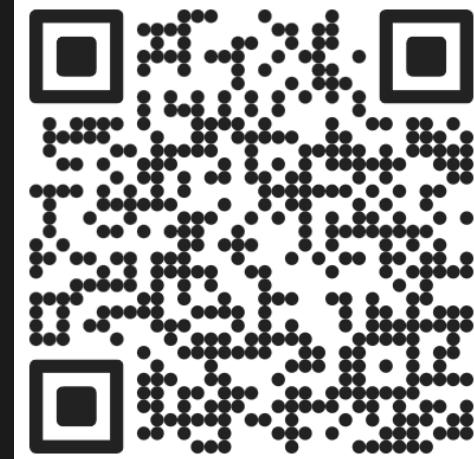
LA CORRUPCIÓN

- 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 **esconderse, huir** y resolver **puzzles**.



¿Quieres saber más?

Entra en <https://github.com/DavidCG-27/sev-pantumaca> y averigua más sobre la historia y las mecánicas del juego.



03

ESTÉTICA & ARTE



Resident Evil 2 Remake



ESTÉTICA Y AMBIENTE GENERAL

Resident Evil 2 Remake



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

> Return to Ada



4F
3F
2F
1F
B1

INTERFACES

L N

Zoom In/Out Reset L2 R2 Change Area Close

A dark, atmospheric scene of a hallway and bedroom in a mansion. The hallway features a large arched doorway leading to a room with a bed and a small table with a cup. A large potted plant sits on the floor near the doorway. The lighting is low, creating deep shadows and highlighting the textures of the walls and furniture.

Misery Mansion

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

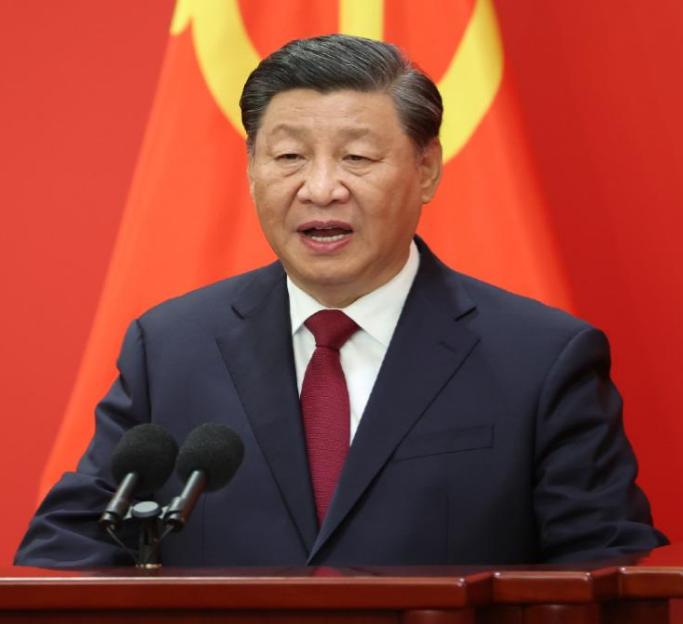
Enemigo importante

PEDRO SÁNCHEZ



DONALD TRUMP





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

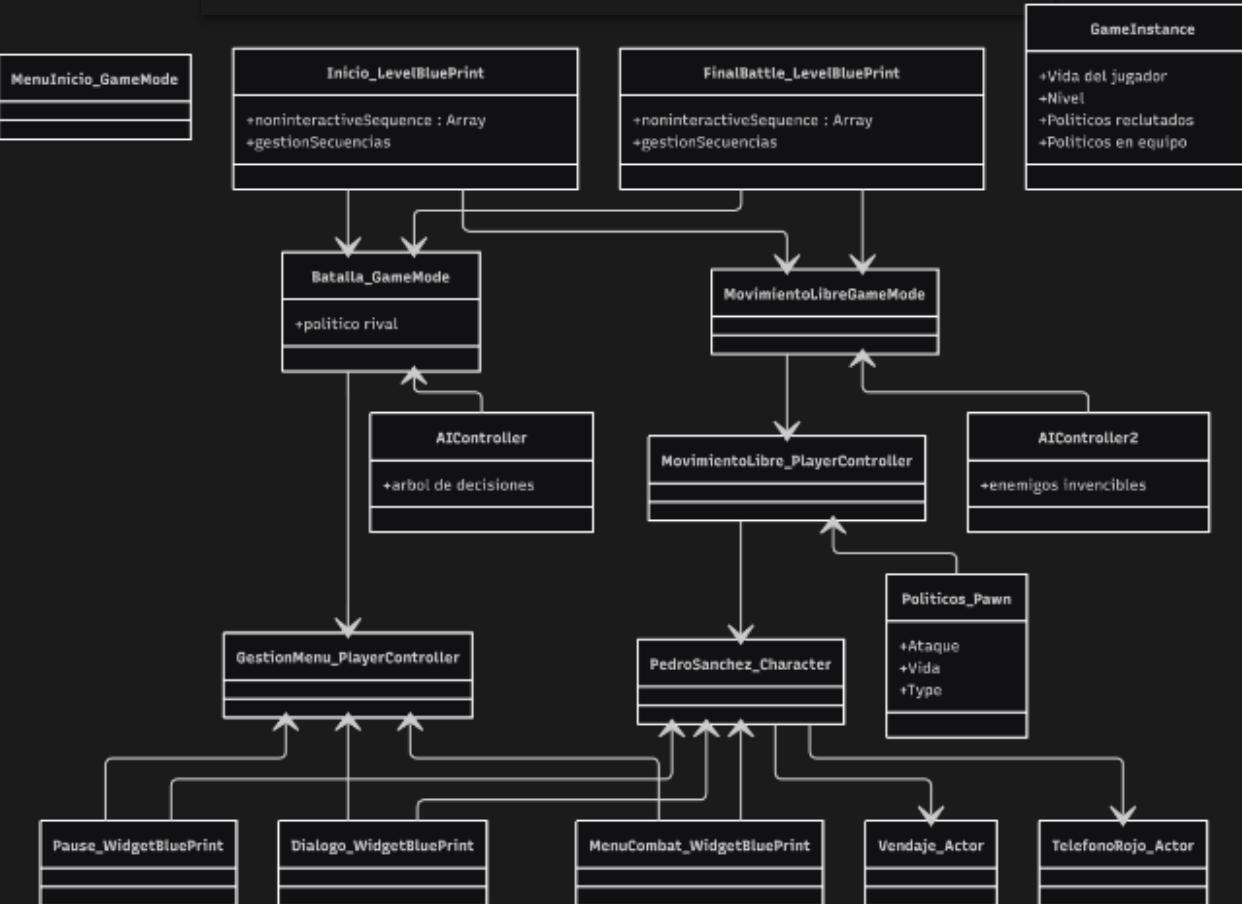
01 La "Llave": El Sobre

- 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





¡GRACIAS!
POR VUESTRA ATENCIÓN