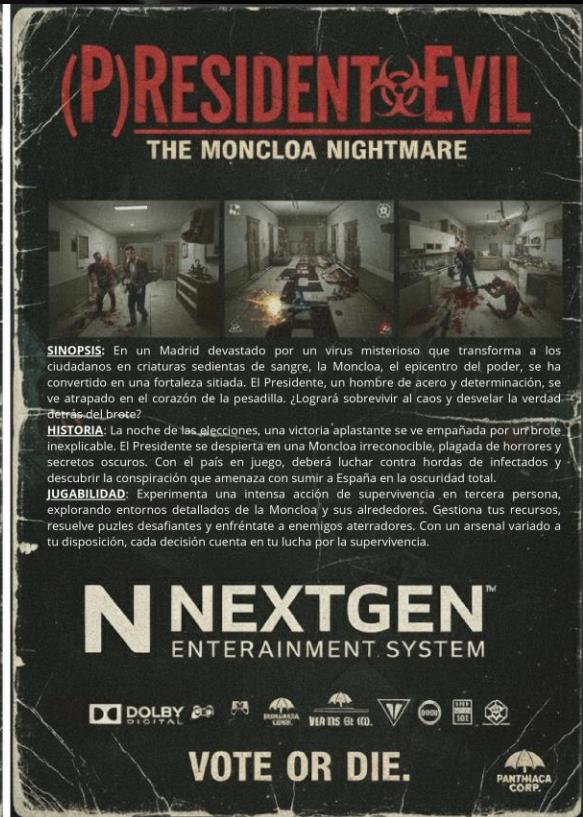
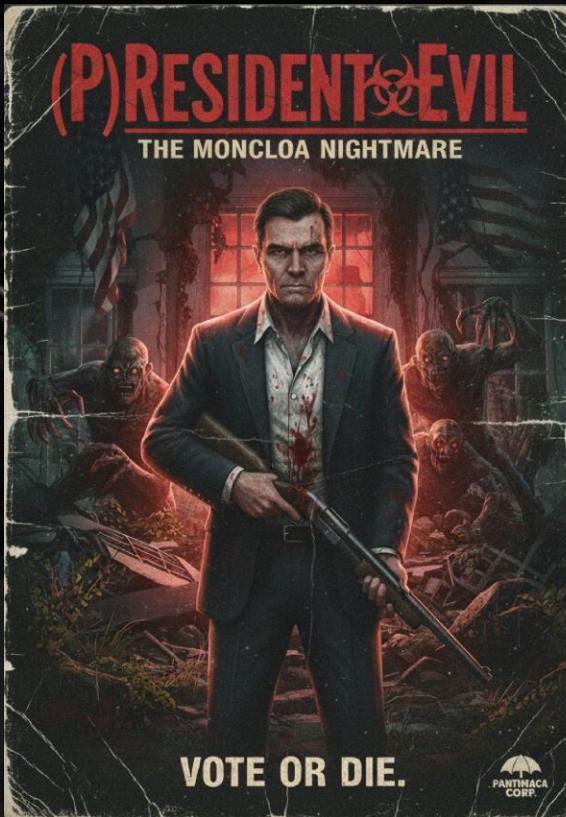


GAME DESIGN DOCUMENT

Grupo Pantumaca



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

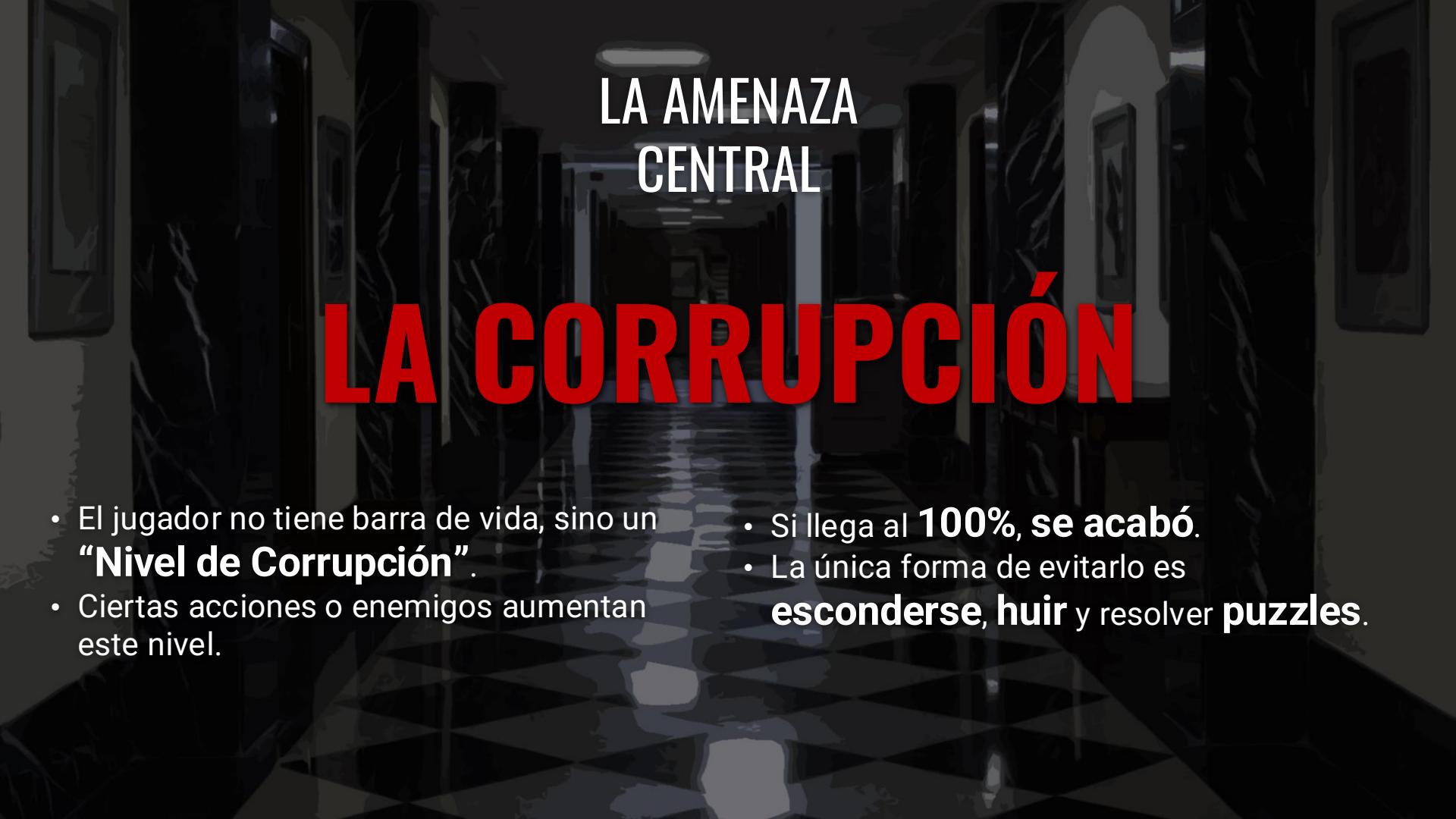
Pedro Sánchez se despierta en la última planta de la Moncloa.

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**.

03

ESTÉTICA & ARTE



A dark, atmospheric hallway from Resident Evil 2 Remake. The floor is made of worn, light-colored tiles. On the left, there's a dark piano and a chair. The walls are dark and textured. A single horizontal light fixture hangs from the ceiling. In the distance, a red glowing eye is visible through a doorway. The overall mood is eerie and suspenseful.

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

Currently Searching Search Completed

INTERFACES

L1 Zoom In/Out L2 Reset R2 Change Area Close



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

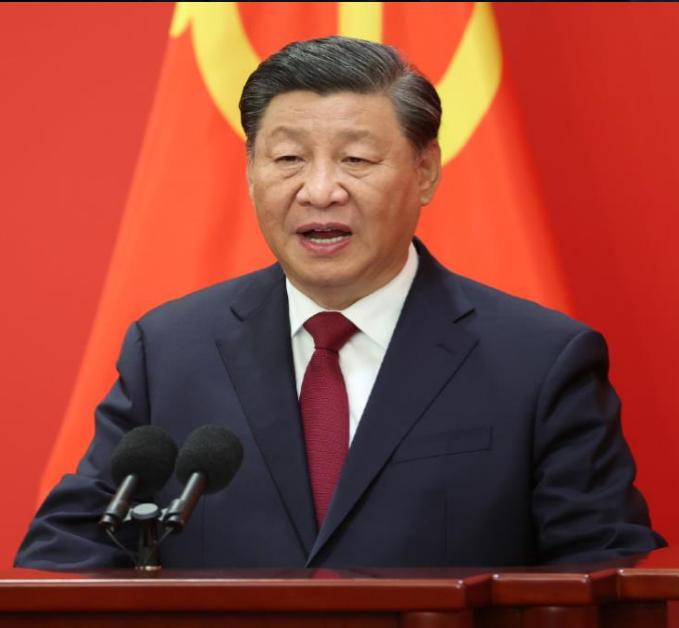
Enemigo importante

PEDRO SÁNCHEZ



DONALD TRUMP





XI JINPING



The background of the slide is a dark, moody illustration of a red brick building with a prominent chimney and several windows. The building is partially obscured by dark, silhouetted trees and branches in the foreground and background. The overall tone is mysterious and slightly gothic.

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

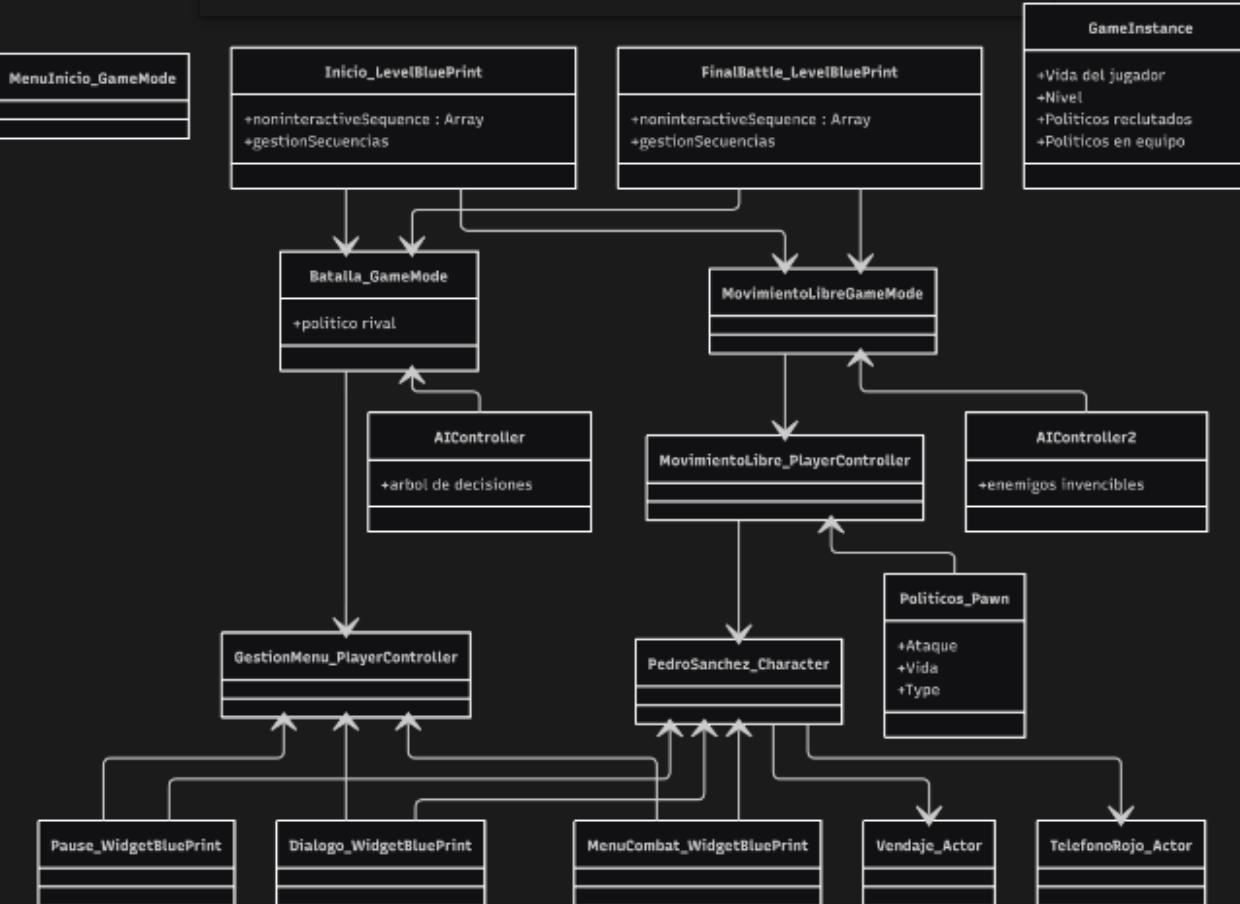
01 La “Llave”: El Sobre

- 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