
(P)RESIDENT EVIL

Pantumaca

GAME DESIGN DOCUMENT



Contenidos

| | | |
|---|--------------------------------|---|
| 1 | <i>Visión general</i> | 2 |
| 2 | <i>Historia y Ambientación</i> | 3 |
| 3 | <i>Estética y arte</i> | 5 |
| 4 | <i>Mecánicas y diseño</i> | 7 |

“Bueno, son las cinco, no he comido.” – Pedro Sánchez

1 Visión general

Sinopsis

En un mundo de alta tensión geopolítica, una extraña infección ha convertido la sede del gobierno español en una fortaleza de pesadilla. Juegas como **Pedro Sánchez**, el "hombre de acero", quien despierta en la última planta del edificio.

Tu misión es simple pero aterradora: descender planta por planta, sobrevivir a hordas de infectados y enemigos políticos invencibles, y escapar antes de que tu **nivel de corrupción** llegue al 100%.

¿Serás capaz de derrotarla o acabarás como Mazón?

Características principales

Terror político

Una ambientación oscura y fotorrealista inspirada en *Resident Evil 2 Remake*, situada en los pasillos de **La Moncloa**.

Mecánicas híbridas

Listado de mecánicas correspondientes con cada género

- **Acción:**
Combate contra enemigos con estados alterados (Mareado, Decretazo).
- **RPG:**
Sistema de afinidades "Piedra-Papel-Tijera" (Liberal > Conservador > Socialista) y reclutamiento de aliados políticos.
- **Survival Horror:**
Gestión de recursos escasos como el "Tiempo de palabra" y puntos de guardado limitados.

Enemigos únicos

Enfréntate a líderes mundiales como **Donald Trump** o **Xi Jinping**, y huye de amenazas invencibles como el **Tribunal de Cuentas**.

Sistema de progreso

Encuentra el "*Sobre con dinero negro*" para sobornar a los jefes de planta y desbloquear el descenso.

Skill, Strategy & Uncertainty

1. Organiza tu partido.
2. Recluta figuras políticas.
3. Enfréntate a *liberales, conservadores y progresistas*.

Tecnología

Proyecto desarrollado utilizando:

- **Motor:** Unreal Engine 5 (Blueprints & C++)
- **Arquitectura:** Estructura modular con GameModes específicos para exploración y batalla.

2 Historia y Ambientación

▀ Premisa narrativa y escenario

La historia arranca en un Madrid apocalíptico, devastado por un virus misterioso. El epicentro del horror es el **Palacio de la Moncloa**, ahora convertido en una *fortaleza oscura, siniestra y corrupta*.

El protagonista es **Pedro Sánchez**, quien despierta en la última planta del complejo. Su misión es *descender planta por planta* a través de este “*Palacio de los Horrores Políticos*” hasta *alcanzar la salida* en la planta baja.

📋 Ambientación: Supervivencia política

La atmósfera es opresiva y juega con la **paranoia política**. El jugador no solo enfrenta monstruos físicos, sino manifestaciones del estrés institucional:

Sentidos agudizados

El silencio de los pasillos se rompe con **susurros** de periodistas, **portazos** y **pasos** que alertan de peligros cercanos.

Refugios

La tensión solo se disipa en **escasas zonas seguras**, como el *Salón de Tapices* o la *Cocina Presidencial*, únicos lugares donde se permite guardar la partida.

💣 Amenazas y enemigos

Los peligros que acechan a Sánchez van más allá de los infectados comunes. El entorno es hostil y presenta **enemigos invencibles** que obligan a huir:

- **El Tribunal de Cuentas**: Una entidad invencible. Si aparece, Sánchez debe huir inmediatamente; si lo atrapan, perderá todos sus recursos.
- **La Moción de Censura**: Una amenaza implacable que persigue al jugador específicamente por las escaleras y que solo puede ser esquivada, nunca derrotada.

Existen **otros tipos de enemigos** que obligan a Sánchez a estar alerta en todo momento:

- **Jefes Finales**: Figuras internacionales como Donald Trump y Xi Jinping actúan como grandes enemigos al final de cada nivel (cada planta).
- **Fantasmares Políticos**: Espectros que bloquean las escaleras y obligan a resolver “*mini-debates*” para poder avanzar a la siguiente planta.

❤️ La salud y el combate

En este mundo retorcido, la vitalidad y la munición se reinterpretan bajo conceptos políticos:

- Sánchez no tiene una barra de vida tradicional, sino un **nivel de corrupción**. Si los enemigos logran corromperlo al 100%, el juego termina.
- El recurso más valioso es el **tiempo de palabra** (equivalente a la munición). Está limitado por turno y, si se agota, el jugador queda indefenso y no puede atacar.

Los enemigos pueden lanzar ataques fuertes como el “*Decretazo*” o quedar “mareados” tras fallar una votación, momento que el jugador debe aprovechar.

Alianzas y afinidades

Para sobrevivir, Sánchez debe reclutar **Apoyos Políticos** (otros personajes vencidos), formando un equipo de hasta tres miembros. El éxito depende de entender el sistema de afinidades ideológicas que rige el daño:

- Los *Socialistas* son efectivos contra *Liberales*.
- Los *Liberales* vencen a los *Conservadores*.
- Los *Conservadores* aplastan a los *Socialistas*.

Dependiendo de a quién reclute, Sánchez obtendrá **bonificaciones pasivas**, como mayor velocidad (si alinea socialistas) o mayor defensa (si alinea liberales).

Sistema de progreso: *El Soborno*

El descenso por la Moncloa no es libre. Para desbloquear la batalla contra el jefe de cada planta y poder bajar, el jugador debe explorar el laberinto buscando un objeto clave: un **sobre lleno de dinero negro**. Este sobre debe pasarse por debajo de la puerta del jefe para “sobornarlo”, única forma de acceder al combate final del nivel y continuar la huida.

Batalla final

Todo este progreso se va dando de planta en planta, hasta que el Pedro Sánchez llega a la **entrada principal de la Moncloa**, donde deberá de luchar contra el jefe final para poder salir. En este combate, Sánchez deberá de hacer uso de todas las alianzas que fue realizando a lo largo de todas las plantas. Este enemigo será secreto hasta llegar a dicha planta, y la única manera de saberlo es... *comprando el juego* (*^_ ^*).

3 Estética y arte

Referirse a la [presentación](#) para encontrar una versión del apartado más completa y clara.

📷 Imágenes de referencia

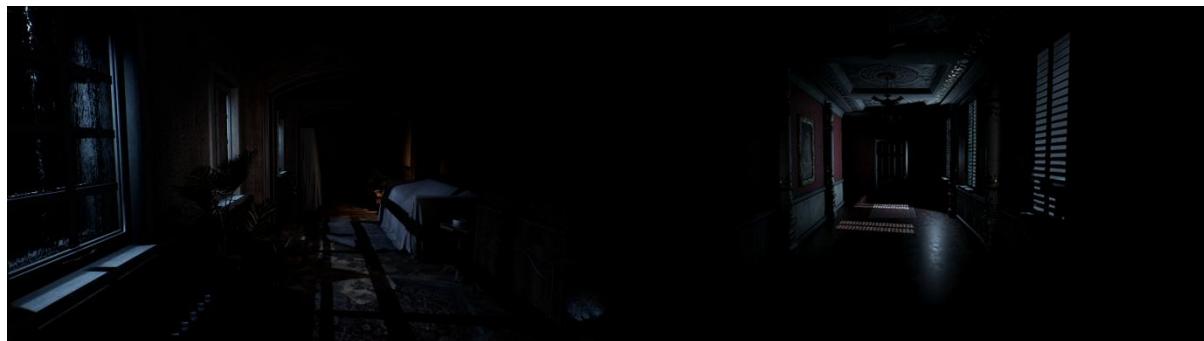
Estética, ambiente general e interfaces

Basados en el juego “Resident Evil 2 Remake”.



Entorno

Basado en el juego “Misery Mansion”.



👾 Juegos de referencia

- **Resident Evil:**

Luminosidad y ambiente de los entornos y estética de los elementos de la interfaz.

- **Escena política española real:**

Personajes, entorno de *La Moncloa* y fotorrealismo.

- **Misery Mansion:**

Modelado fotorrealista de los entornos.

- **Fear & Hunger:**

Estructura de las interfaces.

Personajes principales

D. Trump

Enemigo importante.



Pedro Sánchez

Protagonista.



Xi Jinping

Enemigo importante.



4 Mecánicas y diseño

Para la realización de este videojuego se han escogido tres géneros distintos: **Acción**, **RPG** y **Survival Horror**. A continuación, los detallamos uno a uno.

Mecánicas

ACCIÓN

Mecánica principal: “*Sistema de Estados y Reacción en el Combate Político*”

Estados del Enemigo

- **Estado 1:** Atacar / Defender
- **Estado 2:** Atacar / Defender / Ataque fuerte (i.e. “Decretazo”)
- **Estado 3:** Mareado (i.e. “tras fallar una votación”)

Ciclo Jugador-Enemigo

- **Jugador:** Elige acción -> Ejecuta -> Impone acción sobre el enemigo.
- **Enemigo:** Lanza ataque -> Jugador recibe ataque -> Se le resta la vida correspondiente.

RPG

Mecánica principal: “*Sistema de Afinidades y Bonificaciones por Alineación Política*”

Afinidades políticas

| TIPO |  RESISTENTE frente a |  DÉBIL frente a |
|-------------|--|---|
| Liberal | Conservador | Socialista |
| Conservador | Socialista | Liberal |
| Socialista | Liberal | Conservador |

Bonuses por equipo

DERECHA ALINEADA

(Conservador + Conservador)

+2 de daño

IZQUIERDA ALINEADA

(Socialista + Socialista)

+2 de velocidad

ENLACE LIBERALISTA

(Liberal + Liberal)

+2 de defensa

Estadísticas

- **Daño:** $1200 \times \text{nivel_personaje}$.
- **Habilidades:** Se desbloquean al subir de nivel o reclutar presidentes afines.

SURVIVAL HORROR

Mecánica principal: “*Descenso del Palacio de los Horrores Políticos. Sistema de Supervivencia con Gestión de Recursos Limitados y Amenazas Permanentes*”

Contexto

Pedro Sánchez se despierta en la última planta de la Moncloa, en un lugar oscuro y siniestro. Su objetivo es llegar a la planta baja y escapar. Cada planta representa un “nivel” o “desafío político” distinto.

Recursos escasos

- **“Tiempo de palabra”:**
Limitado por turno. Si se agota, no puedes atacar.
- **“Apoyos políticos”:**
Cuando venzas a un enemigo, lo puedes reclutar, pero no puedes reclutar a más de tres políticos.
- **“Puntos de guardado”:**
Solo en zonas seguras como *El Salón de Tapices* o *La Cocina Presidencial*.

Enemigos invencibles

- **“El Tribunal de Cuentas”:**
Si aparece, hay que huir inmediatamente o perderás todos los recursos.
- **“La Moción de Censura”:**
Te persigue por las escaleras. No se puede vencer, solo esquivar.

Dificultad añadida

- **Agudizar sentidos:**
Sonidos de pasos, portazos o susurros de periodistas te alertan de peligros cercanos.
- **Escaleras bloqueadas:**
Para avanzar a la siguiente planta, a veces debes resolver un “*mini-debate*” por turnos contra un ‘fantasma político’.

Objetivo y límites

Llegar a la planta baja y escapar con vida con recursos muy limitados, enemigos que no se pueden matar y en un entorno que se vuelve más hostil cada planta que bajas.

Diseño de nivel

Exploración laberíntica

Cada **planta** de *La Moncloa* es **un laberinto**. El jugador debe explorar, evitar enemigos y encontrar la “*El Soborno*” 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.

Objetivo

1. “*El Soborno*”

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.

2. *Abrir la puerta*

Una vez obtenido “*El Soborno*”, 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.