**Documento de Diseño por:**

………

**Concert Kill**

Version # 0.1

Contenido

[**Información General del Juego** 3](#_Toc511604746)

[Alto Concepto 3](#_Toc511604747)

[Preguntas Frecuentes 3](#_Toc511604748)

[¿De qué trata el Juego? 3](#_Toc511604749)

[¿Por qué crear este juego? 3](#_Toc511604750)

[¿Dónde se desarrolla el juego? 3](#_Toc511604751)

[**Público Objetivo** 4](#_Toc511604752)

[**Plataforma Objetivo** 4](#_Toc511604753)

[**Características** 5](#_Toc511604754)

[Mecánicas Generales 5](#_Toc511604755)

# **Información General del Juego**

## Alto Concepto

El juego de Concert Kill trata sobre poder realizar un plan perfecto para el asesinato de todas las personas en el festival musical que se lleva acabo, este juego tiene como genero musical principal el electro swing, lo que pocos juegos llegan a usar como banda sonora.

## Preguntas Frecuentes

### ¿De qué trata el Juego?

El juego trata sobre una persona cualquiera que se encuentra en un festival de música de electro swing, una vez llega allí prepara todo para poder asesinar a los presentes, todo esto sin que nadie pueda saber que él es el responsable.

### ¿Por qué crear este juego?

Concert Kill tiene la principal característica que es el género musical que utiliza además del diseño monocromático en algunas escenas, por estos motivos el juego será de diferentes formas algo inusual y atractivo ya sea para personas nostálgicas del tipo de género musical.

### ¿Dónde se desarrolla el juego?

Se desarrolla en el año 1930, en Estados Unidos donde se celebra cada año el evento más grande del electro swing el cual cada año cambia de lugar en lugar.

## **Público Objetivo**

El juego apunta a un público que vaya por los 25 a los 35 años por lo que ellos están más relacionados con juegos retro.

## **Plataforma Objetivo**

Concert Kill será desarrollado exclusivamente para Pc, ya que es más amigable con temas de controles y con el hardware de desarrollo.

## **Proyectos Similares**

* Friday the 13th: Killer Puzzle

# **Características del Juego**

## Género

* Puzzle
* Acción
* Solo un jugador

## Mecánicas Generales

* El jugador solo tendrá una vida
* Si el jugador es descubierto iniciará desde el punto de guardado más cercano
* Si el juego se cierra se perderá todo lo avanzado como los retro
* Para poder seguir avanzando deberá resolver puzles
* El jugador podrá guardar ítems
* Los guardias tendrán un rango de visión para el personaje
* Si el personaje entra en el rango de visión de los guardias pierde
* Mientras mas objetos cargue el rango de visión de los guardias aumenta