# Documento de Diseño de Juego: SiK Hell

\*\*Nombre del Juego:\*\* SiK HEll   
\*\*Género:\*\* Bullet Hell, Acción   
\*\*Público Objetivo:\*\* Fans de juegos de acción rápidos e intensivos en habilidades, mayores de 12 años   
\*\*Plataformas:\*\* PC, con posibilidad de expansión a consolas y dispositivos móviles

## Concepto Principal

SiK Hell es un juego de bullet hell de ritmo rápido donde los jugadores eligen entre un elenco de personajes únicos para luchar en niveles dinámicos llenos de enemigos. El objetivo es derrotar a todos los enemigos dentro de los límites de tiempo del nivel mientras se evita recibir daño. Los jugadores pueden mejorar a su personaje elegido, guardar el progreso y apuntar a obtener altas puntuaciones en niveles cada vez más desafiantes.

## Resumen del Juego

### Mecánicas de Juego

- \*\*Control del Jugador:\*\* Perspectiva cenital. Los jugadores controlan al personaje elegido usando WASD o palancas analógicas para moverse y el mouse o botones para apuntar y disparar.  
- \*\*Comportamiento del Enemigo:\*\* Los enemigos aparecen dinámicamente y atacan al jugador con patrones característicos del género bullet hell.  
- \*\*Sistema de Salud:\*\* La salud del jugador se representa con una barra de salud. Perder toda la salud resulta en el fracaso del nivel.  
- \*\*Sistema de Puntuación:\*\* Se otorgan puntos por derrotar enemigos y completar niveles. Las puntuaciones se guardan para cada nivel.  
- \*\*Sistema de Niveles:\*\* Progresión a través de una serie de niveles con dificultad creciente. Los niveles están limitados por tiempo y el jugador debe derrotar a todos los enemigos dentro del límite para tener éxito.

### Características Clave

1. \*\*Selección de Personajes:\*\* Cada personaje tiene estadísticas y habilidades únicas.  
2. \*\*Niveles Dinámicos:\*\* Oleadas de enemigos generadas proceduralmente para rejugabilidad.  
3. \*\*Sistema de Mejoras:\*\* Los jugadores ganan puntos para comprar mejoras en salud, daño, velocidad o habilidades especiales.  
4. \*\*Sistema de Guardado:\*\* El progreso se guarda automáticamente después de cada nivel.  
5. \*\*Escalado de Dificultad:\*\* Los niveles posteriores presentan enemigos más rápidos, patrones de balas más densos y comportamientos enemigos más complejos.