**GDIAMETER**

**Mecanismos y jugabilidad:**

Las mecánicas y mecanismos básicos se mantendrán fieles al original:

Manejamos una nave que se puede desplazar a lo ancho y alto de la pantalla con las teclas de dirección.

Con la tecla espacio disparamos.

El nivel va avanzando de manera automática y el player al mismo ritmo. De esta manera la pantalla nunca se comerá al player en caso de no hacer avanzar a la nave.

Los enemigos aparecen por el lado derecho de la pantalla y avanzarán hacia la izquierda describiendo su movimiento característico en función de enemigo que se trate.

El impacto con cualquiera de los enemigos nos provoca la muerte, que nos hará reaparecer en una zona más atrasada a la que nos encontrábamos antes del impacto, el nivel continúa a partir de ahí.

Tendremos un número limitado de vidas, al llegar a 0 perdemos el juego.

Hay 5 tipos básicos de enemigos, 4 de ellos son dinámicos, naves enemigas que tienen su propio movimiento y 1 estático, (torres) que está anclado al mapeado y avanza con él.

Los enemigos dinámicos se destruyen con nuestros proyectiles.

Consumibles y power-ups:

A lo largo del nivel encontraremos consumibles que nos dotarán de una habilidad especial. El grado o la habilidad que queramos aplicarle a la nave quedará a decisión del jugador. Por cada consumible se incrementa el contador de habilidad, de tal manera que se habilite la habilidad que se corresponda con el número de consumibles consumidos antes de activar una habilidad. En el momento que activamos una habilidad el contador se reinicia y podremos disfrutar de la misma hasta el fin del juego.

Las habilidades son acumulativas, si activamos la habilidad de incrementar la velocidad y posteriormente activamos el disparo doble, gozaremos del uso de las dos.

Habilidades:

Incremento velocidad nave, disparo doble(normal y otro ascendente), disparo bombardero(normal y descendente), disparo laser(mayor tasa de disparo, proyectiles más rápidos), nave aliada, escudo.

**Objetivo del juego:**

El objetivo del juego es llegar al final y conseguir la máxima puntuación posible.

Cada enemigo que eliminemos nos da puntos.

Cada vez que nos eliminen perderemos puntos.

De esta manera obtendrá más puntos aquel capaz de llegar más lejos, matar más enemigos y morir en menos ocasiones.

**Cara al público:**

Es un juego arcade basado en los reflejos, la acción y la concentración. Frenético y divertido en el que se fomenta la competitividad tanto a nivel personal como contra otros. Lucha y juega para obtener tu mejor puntuación o superar la de otros.

Grupo: PABLOAARON

Pablo Martín García

Aaron Reboredo Vázquez