# 2D Shoot'em up

Tavoitteena on luoda 2D Shoot 'em up tyypin peli.

## Pelin tavoitteet

* Vähintään kolme sceneä
* Aloitusvalikko
* Käynnisteään peli, näyttää pelin tekijän tiedot sekä mahdolliset creditsit käytettyjen resurssien osalta (äänet, grafiikat jne)
* Näyttää myös pelin pistetaulukon lataamalla sen palvelimelta
* Lopputila
* Näyttää pelaajan pistetuloksen
* Mahdollistaa pelaajan nimen syöttämisen ja tallentaa sen yhdessä tuloksen kanssa palvelimelle
* Pelikenttä
* Kenttä, jossa pelataan
* Näppäimistöllä ohjattava pelaaja-alus
* Alus voi liikkua ruudulla muttei sen ulkopuolelle
* Peli rullaa alhaalta ylöspäin kokoajan
* Pelaajalla rajallinen määrä elämiä
* Aluksella rajallinen määrä osumapisteistä
* Alus tuhoutuu räjähtäen osumapisteiden loputtua
* Jos elämiä jäljellä, luodaan (respawn) uusi alus ja peli jatkuu
  + Respawnin jälkeen muutaman sekunnin suoja-aika, jolloin pelaaja ei ota vahinkoa
* Jos elämiä ei jäljellä, peli ohi
* Aluksella ainakin kaksi asetyyppiä
* Vähintään yksi kerättävä ase
* Pelissä ainakin kolme erilaista vihollista, joilla erilaiset kestävyydet osumapisteinä
* Vihollisen tuhoutuessa siitä saa pisteet
* Vihollisilla eri pisteet
* Viholliset tulevat aaltoina tai paikoillaan
* Liikkuville vihollisille ainakin kaksi erilaista liikeratamoodia
* Viholliset ampuvat kohti pelaajaa ja suoraan eteensä
* UI pelissä
* Osumapisteet
* Jäljellä olevat elämät
* Pelaajan pistetulos
* Äänimaailma
* Taustamusiikki eri sceneissä ja kentissä
* Ääniefektit
* Pelaajan aseilla erilaiset äänet
* Tuhoutuvilla vihollisilla räjähdykset
* Pelaajan kuollessa
* Kerättävät aseet
* Respawn
* Online highscore
  + Pelin loputtua pelaajan pistetulos tallennetaan palvelimelle verkossa
  + Pistetuloksen lisäksi tallennetaan pelaajan nimi, joka syötetään pelin lopussa
  + Tulokset näytetään pelin alkuvalikosta nähtävällä tulostaululla ja pelin loputtua