# Spaceshooter spel

## Grundspelet

Ett rymdskepp som du kan förflytta vänster, höger, upp och ner.

Skott som kan flyga uppåt och som åker snabbare än rymdskeppet.

En asteroid som slumpmässigt skapas utanför skärmens överkant och som åker rakt fram och försöker krascha in i spelaren. Ska försvinna när den hamnar utanför skärmen.

Spelaren kan skjuta på asteroiden som då ska explodera om den träffas.

Har spelaren träffats av en asteroid exploderar spelarens rymdskepp. Då avslutas spelet.

Det ska spelas bakgrundsmusik och det ska finnas ljudeffekter för t.ex. när spelaren skjuter, spränger fiender och när det egna skeppet exploderar.

## Utökat spel – extra funktioner

Det ska gå att samla poäng i spelet. En poäng varje gång en fiende skjuts ner.

Visa en Pygame Powered logotype med någon fadein, fadeout effekt när spelet startas och en kort ljudeffekt innan man kommer till huvudmenyn. Finns här: https://www.pygame.org/docs/logos.html

Ett intro i början av spelet och/eller en slutskärm när man vinner spelet med berättelse med voice-over effekt (antingen spelar du själv in din röst eller använder text-to-speech) och tillhörande bilder (som du t.ex. kan AI-generera om du inte vill rita själv).

En enkel menyskärm, t.ex. Starta (startar spelet), Poäng (visar vilken spelare som fått högst poäng), Hjälp (visar hjälpinformation), Avsluta (avslutar spelet). Menyskärmen skulle t.ex. kunna ha ikoner/menyvalsalternativ som spelaren klickar på med musen/väljer med piltangenterna. Den skulle också kunna ha en separat bakgrundsmusik.

Asteroiderna ska kunna skjutas sönder i mindre bitar. T.ex. kan det fungera så här att första gången den träffas delas den upp i två mindre bitar. Andra gången den träffas delas den upp i två ännu mindre bitar. Tredje gången de träffas exploderar de och försvinner ur spelet. Detta kan t.ex. lösas med partikeleffekter eller animerad sprite.

PowerUP som spelaren kan samla genom att spelarens rymdskepp åker in i dem t.ex. extra hälsa, mer eldkraft, mer sköld.

Något sätt att visa när spelarens sköld börjar ta slut. T.ex. kan det vara en rektangulär energi/sköldmätare i ena hörnet av skärmen som minskar varje gång rymdskeppet tar skada. En annan lösning är en sköld som syns framför rymdskeppet och som tas bort efter att den förstörts av fiender och efter kollisioner med asteroider.

Ett eller flera extra vapen t.ex. laser, raket, plasma eller eld med egen funktionalitet och utseende.

Ett extra rymdskepp som flyger bredvid spelarens skepp och hjälper till i rymdstriden.

Fiender som skjuter tillbaka mot spelaren med annat rörelsemönster än asteroiderna.

En boss i slutet av banan med unika attacker. Den kan dyka upp när spelaren har spelat en viss tid t.ex. efter 3 minuters speltid

Tvåspelarläge – Ett extra rymdskepp med egna tangenter så att spelaren kan spela tillsammans med en kompis på samma dator. Då behöver interfacet anpassas så att det är lätt att se statusen på båda skeppen. Detta läge skulle kunna väljas i huvudmenyn.