# 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.

Träffas spelaren av en fiende ska fienden explodera.

Har spelaren träffats tre gånger exploderar även spelarens rymdskepp. Då ska en ”Spelet är slut” text visas i mitten av skärmen. Efter tre sekunder försvinner texten och spelet börjar om.

Det ska spelas bakgrundsmusik och det ska finnas ljudeffekter för när spelaren skjuter, spränger fiender och när det egna skeppet exploderar. Samt ett spelet är slut ljud.

## Utökat spel – extra funktioner

Visa en Pygame logotype med någon fadein fadeout effekt när spelet startas och en kort ljudeffekt innan man kommer till huvudmenyn.

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).

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.

Eld och rök som sprutas ut ur rymdskeppets motorer när det flyger, exempelvis som en partikeleffekt eller en sprite.

Introskärm med enkel meny, t.ex. Starta (startar spelet), Poäng (visar vilken spelare som fått högst poäng), Hjälp (visar hjälpinformation), Avsluta (avslutar spelet).

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

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.