Projekt *Teleports Behind You*

Mechaniki

* gracz:
  + teleportacja w miejsce wskazane myszką (PPM)
  + cios kataną w stronę wskazaną myszą (LPM)
  + może przeżyć kilka trafień pociskiem przeciwnika
  + **może: konieczność przeteleportowania, żeby odświeżyć atak**
* przeciwnicy:
  + pojawiają się w losowym miejscu, skierowani do gracza, ale w pewnej odległości
  + w określonych odstępach czasu wystrzeliwują pocisk
  + można ich zabić jednym ciosem
* świat:
  + widok od góry
  + upływający czas - punkty
* cel:
  + przeżyć jak najdłużej (punkty = przeżyte sekundy + 10 za każdego zabitego przeciwnika)

Interfejs:

* przycisk 'Start'
* licznik sekund/punktów
* komunikat 'Game Over' z liczbą uzyskanych punktów

Assety:

* gracz stojący: *player\_sprite*
* katana: *player\_katana\_sprite*
* przeciwnik stojący: *enemy\_idle\_animation*
* przeciwnik umierający: *enemy\_die\_animation*
* pocisk przeciwnika: *enemy\_projectile\_sprite*
* tło: ?