**Gra: *Ziuu kwadraty, strzelanie ziuu***

**Cel gry**

- zadaniem gracza jest zestrzelić wszystkich enemy

**Mechaniki i mapa**

- gracz porusza się za pomocą klawiszy WSAD

a) w górę (W)

b) w dół (S)

c) w lewo (A)

d) w prawo (D)

- oraz strzela pociskami (funkcja fire) (LPM; strzelanie tam, gdzie wskazuje pozycja myszy)

- mapa: w kształcie pieska xd

- enemy – pojawiają się w ściśle określonych miejscach (jednokrotnie) i podążają za graczem (szybciej, jeśli się zanadto oddali)

- zderzenie się z enemy powoduje restart gry

- proste szare tło

- węzeł light2D i camera2D dodane jako child nodes do węzła Player