**CyberAdventure**

**CyberProtector:**

Jan Malec

Kacper Blok

Juliusz Łosinski

Mateusz Leśko

Norbert Oleksy

**Zamysł**

Problem

Nauka bezpieczeństwa w sieci, dla dzieci z podstawówki. Uświadomienia ich o zagrożeniach wynikających z korzystania z Internetu.

Rozwiązanie

Gra 2D na silniku Unity. Dzieci są nauczane o niebezpieczeństwie Internetu. W sposób przyjemny i ciekawy przedstawia się im zagrożenia.

**Mechanika**

Zasoby

Złote monety – Waluta w grze, zdobywana w trakcie rozgrywki. Wpływa na ranking.

Postać

Przemieszczanie – Postać przemieszcza się w płaszczyźnie X i Y.

Przejście – Postać przechodzi z obecnej instancji do innej krainy.

Interakcja – Interakcja/rozmowa z obiektem/postacią.

**Przeciwnicy**

Spam – Kulki latające po całym poziomie. Celem gracza jest unikanie ich.

Phishing – znajdź kogoś co się podszywa