**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. Wymienialne na usługi, przedmioty.

Wirtualne doświadczenie – Punkty w grze, zdobywane w trakcie rozgrywki. Ulepszanie postaci i statystyka do porównywania się z resztą klasy.

Postać

Przemieszczanie – Postać przemieszcza się w płaszczyźnie X i Y.

Interakcja sklep – Za monety dokonuje się zakupu w sklepach, postaci.

Ulepszanie postaci – Za punkty doświadczenia ulepszamy naszą postać.

Przejście – Postać przechodzi z obecnej instancji do innej krainy.

Interakcja – Interakcja/rozmowa z obiektem/postacią.

Statystyki postaci

**Przeciwnicy**