***Cyber prison***

**Autor:** Marek Kosť

Na tvorbu hry som použil herný engine Unity3d a ako programovací jazyk som si vybral C#.

Pointou hry je prechádzanie levelov riešením logických úloh využívaním vbudovaných mechanizmov medzi ktoré patri schopnosť hráča chodiť po určitých stenách, teleportovanie sa, využívanie tlačidiel na aktiváciu alebo deaktiváciu objektov alebo prekážok a ďalšie.

Hlavná postava sa ocitá v akejsi  kyber väznici a bez väčšieho množstva informácií prechádza levelmi s cieľom dostať sa von.

**Ovládanie**

* WASD – pohyb postavy
* E – interakcia s hernými objektami
* Pohyb myšou – ovládanie kamery
* Ľavé tlačidlo myši – teleportovanie, potvrdzovanie v menu
* ESC, P – pause menu

**Screenshoty**

