

Cos'è server dominator?

Un programma scritto in Java di un gioco strategico, gestionale in tempo reale, che gestisce da 2 a N giocatori in rete, in cui ogni giocatore gestisce il suo nodo base e che tramite l'uso di malware conquista gli altri nodi avversari. Ogni nodo base ha delle risorse tra cui la CPU, la RAM, una componente energetica e una FIREWALL per difendersi dagli attacchi nemici. Per arrivare a conquistare i nodi base avversari il giocatore deve conquistare i nodi cloud per crearsi un percorso e nello stesso tempo migliorare il suo equipaggiamento di cpu, ram ed energia. Conquistando i nodi base avversari accumula punti visualizzabili in una classifica online/offline.

Il gioco prevede una modalità tutti contro tutti che termina allo scadere di un tempo definito a inizio partita, vince il giocatore che ha conquistato il maggior numero di nodi base avversari.

Nel gioco si trova anche una sorta di mercato in cui sarà possibile acquisire risorse speciali per migliorare le proprie chance di vittoria. Il mercato richiede una valuta di pagamento diversa da quella usata per il miglioramento dell'equipaggiamento; questa valuta sarà ottenibile tramite il completamento di obiettivi prestabiliti.

Lista obiettivi?

Gli obiettivi possono funzionare come tutorial come, ad esempio, insegnare al giocatore come produrre i software o conquistare un nodo, oppure in base al punteggio ottenuto dalle partite fatte.

Altri obiettivi possono essere specifici della partita come, ad esempio, la conquista di un numero specificato di nodi cloud, devono essere semplici ma non immediati, in modo che stimolino il giocatore a completarli, ma che non mettano in eccessivo difetto il giocatore che non li finisce tutti subito. Per chiarire meglio, gli obiettivi danno come ricompensa una valuta da spendere al mercato, dove si possono comprare risorse preziose, se un giocatore riesce ad avere molto velocemente queste risorse sarà molto avvantaggiato rispetto agli altri e la partita sarebbe impari.

Graficamente come dovrebbe presentarsi?

Una grafica semplice, che rappresenti le risorse e che permetta di familiarizzare velocemente con i comandi di gestione. A tal proposito sarebbe anche opportuno che l'utente capisca adeguatamente i comandi rappresentandoli nella lingua dell'utente, italiano o inglese.

Come si potenzia l'equipaggiamento?

L'equipaggiamento sono le risorse del nodo base quindi CPU e Ram essenzialmente, per potenziarli serve energia e un tempo di attesa per "costruire" il miglioramento delle risorse. Inizialmente il nodo base ha una certa quantità di energia, per incrementarla dovrà conquistare i nodi, non basi, vicini in cui saranno presenti in modo casuale energia, miglioramenti cpu aggiuntivi, o miglioramenti ram aggiuntivi. Conquistando questi nodi si incrementa l'equipaggiamento della base. Inoltre, avendo accumulato abbastanza energia si può migliorare la risorsa specifica oppure costruire/ migliorare il firewall.

A cosa serve potenziare l'equipaggiamento?

In base al livello di cpu e ram si potranno creare e gestire programmi sempre più potenti, come ad esempio diversi malware o antivirus più efficaci. Con questi programmi ci si difende o si attacca il nodo bersaglio.

Come si svolge la "battaglia"?

Quando un giocatore decide di attaccare, quindi di inviare malware, nel tentativo di conquistare un nodo, decide prima di tutto quali malware mandare e quanti, poi specifica quale nodo è il bersaglio dell'attacco. Una volta inviati i malware parte un tempo variabile in base alla distanza del nodo obbiettivo; alla fine del tempo viene creato un rapporto di battaglia che descrive cosa è successo, sia nel caso di vittoria sia nel caso di sconfitta. Se il nodo obbiettivo era una nodo base di un altro giocatore allora il rapporto viene creato per entrambi, se invece era un nodo neutro, di nessuno, il rapporto è generato solo per l'attaccante. La battaglia è vinta se il punteggio di attacco è superiore al punteggio di difesa totale del nodo obbiettivo.