

Per la consegna del Benchmark del secondo modulo, ho completato con successo lo sviluppo dei livelli del gioco "Gameshell" e ho svolto una ricerca approfondita sulla steganografia e i linguaggi esoterici.

Per quanto riguarda il gioco, ho completato tutti i livelli richiesti, dimostrando una buona padronanza delle meccaniche e delle sfide proposte.

Parallelamente, la ricerca sulla steganografia e sui linguaggi esoterici ci ha ispirato a creare un gioco interattivo che combina entrambe le discipline. Questo gioco consiste in cinque messaggi nascosti all'interno di cinque immagini tratte dal mondo di "Devilman". Ogni immagine contiene un file di testo accessibile solo tramite una password, che è il nome stesso della foto.

I file di testo nascosti in ciascuna immagine sono scritti utilizzando diversi linguaggi esoterici, creando un percorso di indizi che guida l'utente da un messaggio all'altro. La soluzione del gioco è la seguente:

Devilman: La prima immagine contiene un file di testo scritto in Deadfish.

Siren: La seconda immagine contiene un file di testo scritto in Brainfuck.

Amon: La terza immagine contiene un file di testo scritto in Alphuck.

Ryo: La quarta immagine contiene un file di testo scritto in Malbolge.

Satana: L'ultima immagine contiene un file di testo scritto in Pika, che include il link criptato che conduce al sito su Google Sites dove è pubblicata la nostra ricerca completa.

Questo progetto non solo ha permesso di esplorare in modo creativo le tecniche di steganografia e i linguaggi esoterici, ma ha anche offerto un modo innovativo per presentare il lavoro di ricerca del gruppo.