Sons of Anonymous

INTRODUZIONE

Il videogioco, è uno Stealth Videogame in 3D con ripresa in terza persona, che ha come protagonista un Hacker che deve riuscire, senza farsi vedere, a portare un “pacchetto” da un client ad un server attraverso i relay della rete onion.

GAMEPLAY

Personaggio

Il personaggio avrà una visuale in terza persona, potrà abbassarsi (cosi da procedere senza far rumore e lentamente), correre (dopo una pressione prolungata del direzionale) e interagire con determinati oggetti della scena o del nemico. [L’hacker non spara. ]

Nemico

Il nemico sarà un entità Robot (Simil “Metal Gear” ), dotati di udito e campo visivo [punto di giocare con Layer e Collider per realizzare ciò] che potranno essere “aggirati” grazie all’interazione del personaggio con la scena o il nemico stesso(ad esempio alle spalle, fuori dal suo campo visivo).

Si potrebbe valutare l’inserimento di alcune telecamere di sorveglianza mobili.

Se vi beccano, allert simil Snake e Kernel Panic.

Si riinizia all’entrata del relay in cui si è stati cioccati (anche se il pacchetto andrebbe ritrasmesso dalla sorgente ma poi ho boh….non diventa palloso?)

Pacchetto

Il pacchetto (forse visibile in scena come una “cipollina”) subirà un cambiamento ad ogni cambio di relay donando un upgrade al personaggio (possibile abilità verranno elencate in seguito) e un indizio su come utilizzare l’upgrade e superare il livello [un po' come la cifratura a chiave asimmetrica 😊]

Scena

Sarà un corridoio a difficolta crescente suddiviso in “lotti di azione” [cioè i relay (min. 3)], la filosofia è: se non si utilizzano bene gli upgrade nuovi è quasi impossibile superare il lotto di azione.

Upgrade

1. Jammer (generatore rumore bianco) per distrarre i robot perché un rumore costante tenderebbe a coprire i vostri passi e ad attirarli. Chiamato “Honeypot con l’icona del vasetto di miele”

“Il dolce distoglie l’attenzione dai problemi, chissà se lo fa anche con i rumori” [esempio di indizio]

1. Attacco Ddos direttamente al robot prendendolo alle spalle disattivandolo per un intervallo di tempo (su schermo, fa più “caghetta”). Chiamato “Shark Jack” con l’icona dello squalo.

“Se il tuo squalo una chiappa metallica riesce ad addentare, ove vuoi mio giovane hacker tu potrai andare” [esempio di indizio].

1. Obfuscator al personaggio cosi da renderlo invisibile (ma udibile) per un intervallo di tempo. Chiamato “FUD” [da Full undetectable]

“Cosi sei bravo a non farti notare, ma non altrettanto nel non farti ascoltare” [esempio di indizio].

Classifica

La classifica con highscore (salvati nel database e annessi ad una identificazione tramite social ecc.)

Data da:

* Numero di respawn (quando vi cioccano)
* Tempo impiegato
* Robot vittime di upgrade

ASPETTI TECNICI

Main page:

basata su un layer 2d

Controlli:

implementanti su un layer, doppio analogico, tasto abbassati (ON/OFF), tasto Honeypot, tasto Sharkjack, tasto FUD, tasto Opzioni (da cui sarà visibile anche la mappa del lotto vista dall’alto [i soffitti andranno messi in layer diversi cosi da farli sparire nella chiamata al menu opzioni]).

SE AVETE QUALCHE ALTRA IDEA, SCRIVETE USANDO UN ALTRO FONT E PUSHATE!!!!