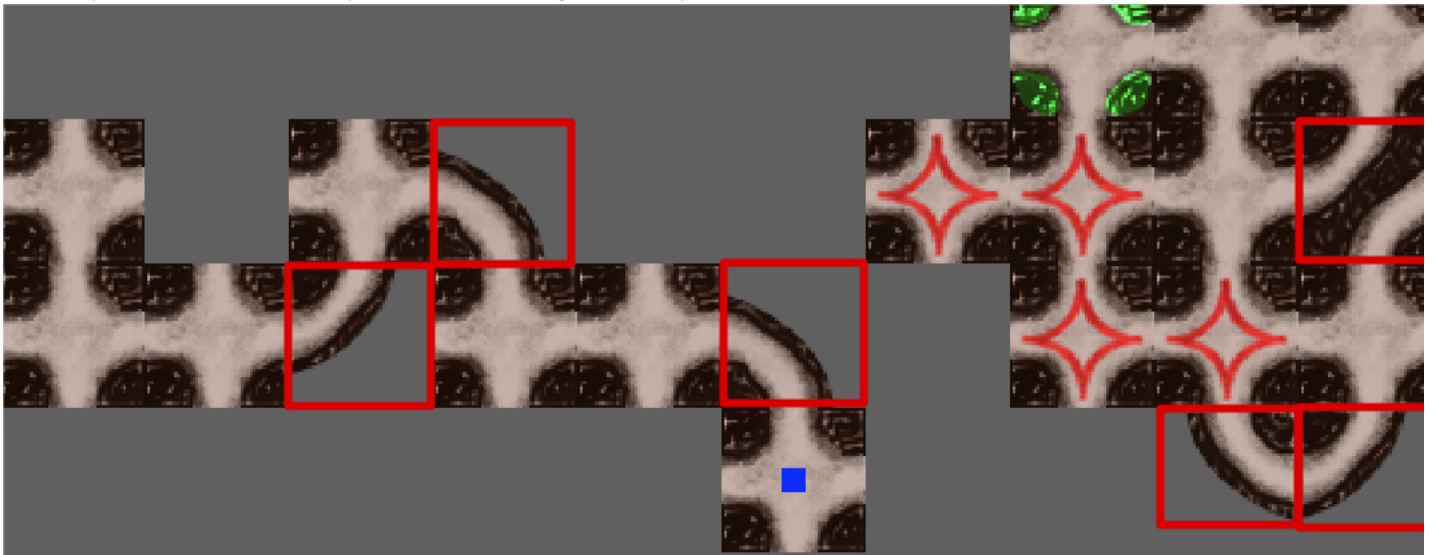


Progetto da fare in Unity o Unreal, Il progetto può essere consegnato a qualunque stadio di avanzamento (purchè almeno lo stadio 1 sia stato finito correttamente).

Il progetto è un gioco 2D in visuale ortografica vista dall'alto (volendo può essere realizzato anche in 3D isometrico, come si preferisce).

1. Disegnare una griglia 20x20 a mo' di labirinto all'interno della quale un player si possa muovere con WASD di una cella alla volta.
2. Implementare tutte le seguenti:
 - a. Aggiungere la fog of war che mostra solo le caselle in cui il player è stato durante l'espplorazione.
 - b. Inserire un "mostro" (immobile) in una cella che provoca GameOver se il player lo incontra.
 - c. Inserire delle celle "teletrasporto" che teletrasportano il player in una diversa cella casuale della mappa (non la cella mostro).
 - d. Inserire delle celle "pozzo" che provocano un GameOver se il player ci entra.
3. Implementare tutte le seguenti (la stessa cella può avere più eventi attivi contemporaneamente):
 - a. Aggiungere una UI "sangue" che si attiva se il player è in una cella adiacente al mostro.
 - b. Aggiungere una UI "muffa" che si attiva se il player è vicino ad un pozzo.
 - c. Aggiungere una UI "vento" che si attiva se il player è vicino ad un teletrasporto.
4. Con IJKL il player può scagliare una freccia nelle 4 direzioni. La freccia prosegue finchè non colpisce il mostro, il player (vedi punto 5) o un muro. Se la freccia colpisce il mostro, il player ha vinto. Se la freccia colpisce il player, il player ha perso. Se la freccia colpisce un muro, il mostro si sposta in una cella ancora nella fog of war. Il player ha 5 frecce, se dopo averle scoccate tutte il mostro è ancora vivo è GameOver.
5. Implementare i "tunnel". (Le celle riquadrate in rosso nell'immagine sono esempi di tunnel)



- a. Il player che entra in un tunnel rivela, dalla fog of war, tutte le celle del tunnel e finisce il movimento all'uscita del tunnel.
- b. La freccia che entra in un tunnel "curva" seguendo la traiettoria del tunnel (quindi un player può riuscire a colpirsi da solo).
- c. I tunnel non possono contenere né il mostro né nessun'altra cella "speciale" (pozzo o teletrasporto)

Extra:

- Generare proceduralmente la mappa senza tunnel
- Generare proceduralmente la mappa con i tunnel
- Online PVP, 2 player giocano 1 turno a testa, vince chi uccide per primo il mostro.