

I fratelli Bandiera: Navigando verso la Calabria



Prompt: Sviluppo di un 3D Educational Runner con Three.js

"Crea il codice completo per un videogioco 3D per browser basato sulla libreria **Three.js**. Il gioco deve essere un 'runner' ambientato in mare con una prospettiva in terza persona, a tema storico (Risorgimento italiano).

Specifiche Tecniche:

1. **Ambiente:** Un oceano infinito creato con un PlaneGeometry e un materiale flatShading. Aggiungi un effetto nebbia (scene.fog) per la profondità.
2. **Giocatore:** Una barca a vela stilizzata composta da primitive (box per lo scafo, cilindro per l'albero). La vela deve avere una texture che rappresenti il tricolore italiano.
3. **Controlli:** Implementa il movimento laterale (asse X) fluido tramite frecce tastiera, tasti WASD e **pulsanti touch a schermo** per mobile.
4. **Sistema di Milestone (Storia):** Il gioco deve avanzare su una distanza calcolata in km. Al raggiungimento di soglie specifiche (es. 150km, 350km, 550km), il gioco deve mettersi in pausa e mostrare un **popup informativo** con un titolo e un breve testo storico.
5. **Ostacoli e Collezionabili:**
 - Genera casualmente 'Ideali' (ottaedri dorati) da raccogliere per aumentare il punteggio.
 - Genera ostacoli: navi nemiche (con vele borboniche), scogli e squali in movimento. Se colpiti, il gioco finisce.
6. **Progresso e UI:**
 - Un HUD in alto a sinistra che mostra distanza e punteggio.
 - Una schermata iniziale con titolo e pulsanti 'Inizia' e 'Mappa'.
 - Una funzione 'Mappa' che elenca le tappe storiche scoperte, salvando il progresso nel localStorage.
 - Schermata di Game Over con riepilogo e tasto 'Riprova'.
7. **Estetica:** Usa una palette di colori vivace ma coerente con l'epoca. Gestisci il window.resize per rendere il gioco completamente responsive.

Organizza il codice in un unico file HTML contenente CSS (per l'interfaccia utente sovrapposta) e JavaScript (per la logica di gioco e il rendering 3D)."