

RUNAWAY HEROES: MONDO 1

Città in Caos

All'alba del giorno successivo, Alex si trovava all'ingresso di Città in Caos. Il sole nascente illuminava i grattacieli con una luce dorata che contrastava con l'inquietante silenzio delle strade. Normalmente brulicante di attività a qualsiasi ora, la metropoli sembrava stranamente tranquilla, come se trattenesse il respiro in attesa di qualcosa.

"Comunicazione attiva?" chiese Alex, toccando l'auricolare che Jenkins gli aveva fornito.

"Ti sento forte e chiaro," rispose la voce di Jenkins. "I sensori indicano che il frammento Urbano è attivo da qualche parte nel centro città. Inizia dal Parco Centrale, è il percorso più diretto."

Alex osservò la città davanti a lui. Come corriere, conosceva ogni vicolo e scorciatoia di Città Suprema, ma Città in Caos era diversa – più caotica, come suggeriva il nome, con una struttura urbana che sembrava cambiare continuamente, quasi organica nella sua evoluzione costante.

"C'è qualcos'altro che dovrei sapere?" chiese, sistemando il bracciale Focus Time al polso.

"Solo che non sei solo là dentro," avvertì Jenkins. "L'Architetto ha già inviato i suoi agenti. Sono principalmente macchine – droni, robot, veicoli automatizzati – che ha corrotto con la sua influenza. Non cercare di combatterli se puoi evitarlo. Il tuo obiettivo è trovare il frammento."

Alex annuì, anche se sapeva che Jenkins non poteva vederlo. "Chiaro. Trovo il frammento, lo recupero, torno alla base."

"Esattamente. Buona fortuna, Alex. I Guardiani dell'Equilibrio confidano in te."

Con un respiro profondo, Alex iniziò a correre verso il Parco Centrale. La sensazione era diversa rispetto all'addestramento – qui ogni passo sembrava carico di significato, come se la città stessa osservasse i suoi movimenti.

MONDO 1 - LIVELLO 1: "PARCO CENTRALE"

In questo primo livello del Mondo 1, Alex deve attraversare un ampio parco urbano soleggiato. Il percorso dura 60-70 secondi e include panchine da saltare, fontane da aggirare e aiuole fiorite da evitare. I nemici principali sono droni di sorveglianza lenti che seguono pattern prevedibili ma tendono ad aumentare la velocità quando Alex si avvicina troppo. Gli ostacoli sono disposti in modo da introdurre gradualmente la difficoltà, con sezioni iniziali più facili e complessità crescente verso la fine. Il giocatore può raccogliere 100 monete sparse strategicamente nel livello e trovare 3 gemme rare nascoste in luoghi difficili da raggiungere. Un Jetpack base è nascosto dietro una statua centrale, permettendo di raggiungere temporaneamente una piattaforma elevata ricca di ricompense.

Alex si fermò all'uscita del parco, appena il tempo di riprendere fiato. Era stato più facile del previsto – i droni sembravano lenti e imprecisi, quasi come se non fossero completamente operativi.

"Jenkins, i droni nel parco... sembravano limitati in qualche modo," osservò nell'auricolare.

"L'influenza dell'Architetto in quella zona è ancora debole," spiegò Jenkins. "Ma aumenterà man mano che ti avvicini al frammento. I Viali Commerciali saranno più pericolosi."

Alex guardò avanti, dove le strade commerciali brulicavano di attività robotizzata. Luci al neon di negozi e cartelloni pubblicitari lampeggiavano in modo irregolare, e droni pubblicitari volteggiavano con movimenti che sembravano quasi... arrabbiati.

"Qualsiasi altra informazione sul frammento?" chiese, preparandosi a correre di nuovo.

"I nostri sensori lo rilevano più chiaramente ora. È nel Quartiere Residenziale, oltre i Viali Commerciali. Ma attenzione – anche l'Architetto lo ha percepito. I suoi agenti stanno convergendo nella stessa area."

Alex annuì. "Capito. Attraverso i Viali, raggiungo il Quartiere, trovo il frammento. Semplice."

"Niente è semplice quando si tratta dell'Architetto," ammonì Jenkins. "Mantieni alta la guardia."

Inspirando profondamente, Alex si lanciò verso i Viali Commerciali.

MONDO 1 - LIVELLO 2: "VIALI COMMERCIALI"

Questo livello di 65-75 secondi si svolge nelle strade commerciali affollate della città. Il giocatore dovrà navigare tra bancarelle del mercato, tavolini di caffè all'aperto, e folle di "persone" (che in realtà sono simulacri creati dall'Architetto). I nemici principali sono droni pubblicitari impazziti che mostrano annunci distorti e volano con pattern erratici. Questi droni lanciano occasionalmente piccoli proiettili pubblicitari che possono danneggiare il giocatore. Gli ostacoli includono anche cartelloni che cadono improvvisamente e macchine parcheggiate che si attivano all'avvicinarsi del giocatore. Sono disponibili 120 monete da raccogliere e 3 gemme rare nascoste all'interno di negozi abbandonati che richiedono deviazioni dal percorso principale. Un kit medico base è posizionato strategicamente a metà percorso, utile per ripristinare la salute dopo eventuali colpi dei droni.

Alex emerse dai Viali Commerciali con il respiro affannoso. Questi droni erano decisamente più aggressivi – alcuni sembravano quasi consapevoli, e avevano iniziato a coordinarsi nei loro attacchi.

"Jenkins," chiamò nell'auricolare, "uno dei droni pubblicitari aveva un simbolo strano – come una spirale geometrica che sembrava cambiare forma. È normale?"

Silenzio. Solo statico nell'auricolare.

"Jenkins?" riprovò Alex. "Mi ricevi?"

Nessuna risposta. La comunicazione sembrava interrotta. Alex guardò verso il Quartiere Residenziale che si estendeva davanti a lui – file ordinate di condomini e case a schiera, che avrebbero dovuto apparire tranquille ma invece emanavano una strana tensione, come se l'intera area fosse in attesa.

Fu in quel momento che lo vide – un elicottero di polizia che pattugliava il cielo sopra il quartiere, il suo movimento troppo regolare e meccanico per essere pilotato da un umano. Il faro dell'elicottero scandagliava le strade sottostanti, come se cercasse qualcosa... o qualcuno.

"Perfetto," mormorò Alex tra sé. "Proprio quello che mi serviva."

Senza altre opzioni, avanzò verso il Quartiere Residenziale. Il frammento era lì da qualche parte, e doveva trovarlo prima dell'Architetto.

MONDO 1 - LIVELLO 3: "QUARTIERE RESIDENZIALE" (MID-BOSS)

Questo livello mid-boss di 90-100 secondi si svolge in un'area residenziale con condomini, cortili e auto parcheggiate. È diviso in tre fasi distinte. Nella prima fase (inseguimento nei vicoli), il giocatore deve fuggire da un elicottero di polizia impazzito che utilizza un faro accecante per ridurre temporaneamente la visibilità. Il percorso include recinzioni da saltare, aiuole da evitare e auto parcheggiate da aggirare. Nella seconda fase (arena nella fontana), l'elicottero inizia a lanciare raffiche che danneggiano il terreno, costringendo il giocatore a utilizzare il Focus Time per prevedere dove colpiranno. La fase finale culmina nella piazza centrale con la fontana, dove il giocatore scoprirà il frammento Urbano del Nucleo dell'Equilibrio nascosto nell'acqua. Dopo aver ottenuto il frammento, Alex acquisirà l'abilità "Scatto Urbano" che gli permetterà di accelerare improvvisamente con invulnerabilità di 2 secondi, sfondando piccoli ostacoli.

Alex si trovava in piedi al centro della fontana, gocciolante d'acqua ma con una nuova energia che pulsava dentro di lui. Il frammento cristallino blu elettrico si era completamente fuso con il suo corpo, e sentiva un potere straordinario scorrere nelle sue vene.

L'elicottero sopra di lui sembrava distorcersi, la sua struttura che si piegava e riconfigurava in un modo che sfidava le leggi della fisica. Non era più un semplice velivolo, ma qualcosa di alieno, meccanico e organico allo stesso tempo.

"Alex! Alex, mi ricevi?" La voce di Jenkins tornò improvvisamente nell'auricolare, distorta ma riconoscibile.

"Ti sento!" rispose Alex, schivando un raggio di energia che l'elicottero trasformato aveva sparato, lasciando un cratere fumante dove si trovava un attimo prima. "Cos'è successo alla comunicazione?"

"L'Architetto sta interferendo con i nostri sistemi," spiegò Jenkins rapidamente. "Ma questo non è importante ora. Hai trovato il frammento – lo sento! La fusione è avvenuta!"

"Sì, è... dentro di me," confermò Alex, sentendo il potere crescere. Con un pensiero, attivò ciò che istintivamente sapeva essere lo "Scatto Urbano" – il mondo intorno a lui rallentò, mentre il suo corpo si muoveva a una velocità impossibile, lasciando una scia di energia blu.

"Lo Scatto Urbano," disse Jenkins con tono reverente. "Il potere fondamentale del frammento Urbano. Usalo per fuggire, Alex! L'Architetto sta concentrando le sue forze su di te ora. Devi raggiungere l'Area di Costruzione a est – i nostri sensori indicano un'altra presenza lì, qualcuno che potrebbe aiutarti."

L'elicottero-creatura emise un suono che nessun velivolo avrebbe mai potuto produrre – un verso a metà tra un ruggito meccanico e un grido alieno. Poi, improvvisamente, si trasformò completamente, assumendo la forma di un cyborg umanoide che levitava a mezz'aria, armi integrate che emergevano dalle sue braccia.

"Per l'Architetto," dichiarò con voce metallica, "il frammento deve tornare."

Alex non attese oltre. Attivando nuovamente lo Scatto Urbano, si lanciò fuori dalla fontana e corse verso est, sentendo il cyborg inseguirlo mentre sparava raffica dopo raffica di energia distruttiva.

MONDO 1 - LIVELLO 4: "AREA DI COSTRUZIONE"

In questo livello di 65-80 secondi, Alex deve attraversare un cantiere edilizio enorme con impalcature, gru e materiali da costruzione. Il livello introduce la meccanica delle piattaforme in movimento – ascensori da costruzione, bracci di gru e ponteggi instabili che si spostano continuamente, richiedendo timing preciso. I nemici principali sono robot operai malfunzionanti che lanciano attrezzi e materiali da costruzione. Gli ostacoli includono travi sospese, sacchi di cemento che cadono e buche che si aprono improvvisamente. Lo Scatto Urbano appena acquisito sarà essenziale per superare larghi gap tra edifici in costruzione e per attraversare rapidamente zone pericolose prima che crollino. Sono disponibili 130 monete da raccogliere e 3 gemme rare nascoste in posizioni elevate raggiungibili solo con salti precisi da piattaforme in movimento.

Alex saltò dall'ultima impalcatura, atterrando con grazia su un terrapieno che segnava il confine tra l'Area di Costruzione e la Zona Industriale. Si voltò per vedere se il cyborg lo stava ancora inseguendo, ma sembrava averlo seminato – almeno temporaneamente.

Il frammento Urbano pulsava in sincronia con il suo battito cardiaco, e Alex sentiva di comprendere sempre meglio i suoi poteri. Lo Scatto Urbano era più di una semplice accelerazione – era una connessione profonda con l'ambiente urbano stesso, come se la città rispondesse ai suoi desideri.

"Jenkins, ci sei?" chiamò nell'auricolare.

"Ti sento, Alex," rispose Jenkins, la comunicazione ora molto più chiara. "Hai fatto un lavoro eccellente. Il cyborg si è temporaneamente ritirato per ricaricarsi, ma tornerà più forte. Nel frattempo, devi proseguire verso la Zona Industriale."

"Hai parlato di qualcuno che potrebbe aiutarmi," ricordò Alex. "Chi?"

"Una donna di nome Maya," spiegò Jenkins. "È la portatrice del frammento Naturale del Nucleo dell'Equilibrio. I nostri informatori dicono che è arrivata a Città in Caos poche ore fa, in cerca di aiuto. Il suo frammento è in risonanza con il tuo – dovrete essere in grado di percepirvi a vicenda."

Alex chiuse gli occhi, concentrandosi sulla sensazione del frammento. Effettivamente, c'era come una... trazione sottile, che lo guidava verso est, più in profondità nella Zona Industriale.

"Credo di sentirla," confermò. "Ma perché è qui e non nella Foresta Primordiale?"

"L'Architetto ha corrotto il Tempio nella foresta dove ha trovato il suo frammento," spiegò Jenkins. "È stata costretta a fuggire, e i suoi poteri naturali sono più deboli qui in città. Ha bisogno del tuo aiuto quanto tu del suo."

Alex annuì, comprendendo. "Due frammenti sono meglio di uno."

"Esattamente. Ora vai – la Zona Industriale sarà particolarmente pericolosa. L'influenza dell'Architetto è forte lì."

Con rinnovata determinazione, Alex si lanciò verso il labirinto di tubi, serbatoi e ciminiere della Zona Industriale.

MONDO 1 - LIVELLO 5: "ZONA INDUSTRIALE"

Questo livello di 70-85 secondi si svolge in un vasto complesso industriale saturo di tubi, valvole di pressione, nastri trasportatori e macchinari pericolosi. L'ambiente introduce due meccaniche uniche: tubi di vapore che eruttano periodicamente, creando sia ostacoli che opportunità (possono stordire Alex ma anche spingerlo in alto per raggiungere piattaforme elevate), e nastri trasportatori che alterano la velocità e direzione del movimento di Alex. I nemici principali sono droni di sicurezza industriale che seguono pattern di pattugliamento più strategici e coordinati rispetto ai livelli precedenti. Gli ostacoli includono valvole che rilasciano getti di vapore bollente, sezioni di pavimento che si surriscaldano periodicamente e macchinari con parti mobili che possono schiacciare il giocatore. Sono disponibili 140 monete da raccogliere e 3 gemme rare nascoste in sezioni particolarmente pericolose dell'impianto. Il livello culmina con l'incontro con Maya, la portatrice del frammento Naturale, che attende Alex all'uscita della Zona Industriale.

"Tu sei il portatore del frammento Urbano," disse la donna quando Alex la raggiunse all'uscita della Zona Industriale. Non era una domanda.

Alex annuì, studiandola rapidamente. Era di qualche anno più grande di lui, con lunghi capelli castani raccolti in una treccia intrecciata con piccole foglie e fiori. Indossava abiti pratici da escursionismo, e dal suo petto emanava un bagliore verde smeraldo – il frammento Naturale.

"E tu sei Maya," rispose. "Jenkins mi ha detto di cercarti."

"Jenkins," ripeté lei con un leggero sorriso. "L'eterno messaggero dei Guardiani. Ti ha spiegato perché sono qui?"

"Ha detto che sei stata costretta a lasciare la Foresta Primordiale. Che l'Architetto ha corrotto il Tempio."

Maya annuì gravemente. "Lo Spirito Guardiano della foresta è stato completamente sopraffatto dall'influenza dell'Architetto. Ha trasformato ogni creatura vivente in un cacciatore, con me come preda. Il mio Richiamo della Natura non era abbastanza forte per resistere."

"Richiamo della Natura?"

"Il potere del mio frammento," spiegò, estendendo una mano verso un piccolo cespuglio che cresceva testardamente tra le crepe del cemento. Il cespuglio si animò immediatamente, le sue foglie che si muovevano come se rispondessero a una brezza invisibile. "Mi permette di comunicare con ogni forma di vita vegetale, e attraverso di esse, influenzare anche alcuni animali. Ma qui, in città, è molto più debole."

"Mentre il mio Scatto Urbano è più forte in questo ambiente," osservò Alex, comprendendo. "I frammenti sono legati ai loro ambienti."

"Esattamente," confermò Maya. "Ecco perché dobbiamo lavorare insieme. I miei poteri e i tuoi si completano a vicenda."

Prima che Alex potesse rispondere, un boato assordante risuonò da qualche parte davanti a loro, seguito dal suono di metallo contorto e cemento frantumato.

"Cos'è stato?" chiese, guardando verso la fonte del rumore.

Maya indicò le enormi gru e strutture incomplete che si stagliavano contro il cielo. "Il Cantiere Abbandonato. L'Architetto sta mobilitando ogni macchina e struttura che può controllare. E sta arrivando qualcosa di grosso."

Come a confermare le sue parole, un'enorme macchina da demolizione emerse tra gli edifici incompleti, i suoi occhi meccanici che brillavano della stessa luce rossa dell'elicottero-cyborg. Ma questa macchina era diversa – più grande, più potente, e chiaramente orientata alla distruzione totale.

"Un mech da demolizione," osservò Alex. "Fantastico."

"L'Architetto sa che ci siamo incontrati," disse Maya con urgenza. "Due frammenti insieme rappresentano una minaccia maggiore. Dobbiamo muoverci, ora."

"Qual è il piano?"

Maya guardò il cantiere davanti a loro. "Traversare il Cantiere Abbandonato, poi la Periferia Degradata e il Distretto Inquinato. C'è un aeroporto privato oltre il Centro Tecnologico – i Guardiani hanno un aereo

che ci aspetta per portarci alla Tundra Eterna."

"Tundra Eterna?" chiese Alex sorpreso. "Perché lì?"

"C'è un altro portatore di frammento lì – il frammento Glaciale. È in pericolo quanto noi."

Il mech da demolizione sembrò individuarli, lanciando un enorme pezzo di cemento nella loro direzione con un movimento fluido del suo braccio idraulico. Il proiettile improvvisato si schiantò a pochi metri da loro, mandando schegge di cemento in tutte le direzioni.

"Te lo spiegherò strada facendo," disse Maya, iniziando a correre. "Per ora, dobbiamo solo sopravvivere!"

Alex attivò il suo Scatto Urbano e la seguì, mentre il mech iniziava il suo pesante inseguimento, demolendo tutto sul suo percorso.

MONDO 1 - LIVELLO 6: "CANTIERE ABBANDONATO" (MID-BOSS)

Questo livello mid-boss di 100-120 secondi si svolge in un vasto cantiere abbandonato con strutture incompiute che creano un ambiente verticale e orizzontale complesso. È diviso in tre fasi distinte. Nella prima fase, i giocatori devono fuggire dall'enorme mech da demolizione controllato dall'Architetto, che insegue Alex e Maya lanciando detriti e demolendo strutture sul suo percorso, creando ostacoli dinamici. Nella seconda fase, il confronto si sposta in un'arena panoramica sulla cima di un edificio incompiuto, dove il mech attacca con pattern più aggressivi ma prevedibili. In questa fase, i giocatori devono coordinare le loro abilità – lo Scatto Urbano di Alex e il Richiamo della Natura di Maya (che può controllare le piante cresciute tra le strutture abbandonate) – per danneggiare il mech. La fase finale include il crollo dell'intera struttura, con una drammatica sequenza di fuga mentre tutto crolla, culminando con un salto disperato verso un camion con rimorchio pieno di sabbia che attutisce la caduta dei protagonisti.

"Quello è stato troppo vicino," ansimò Alex, alzandosi dalla sabbia del rimorchio e aiutando Maya a fare lo stesso.

Dietro di loro, la struttura del cantiere era completamente crollata, seppellendo il mech da demolizione sotto tonnellate di cemento e acciaio. Il silenzio che seguì fu quasi surreale dopo il frastuono della battaglia e del crollo.

"Pensi che sia... distrutto?" chiese Alex, osservando le macerie.

Maya scosse la testa. "Non sottovalutare l'Architetto. Può manifestarsi attraverso qualsiasi tecnologia o struttura. Potrebbe tornare in una forma diversa, o ricostruire quella macchina. Dobbiamo continuare a muoverci."

L'auricolare di Alex crepitò, e la voce di Jenkins riemerse. "Alex, Maya, mi ricevete?"

"Ti sentiamo, Jenkins," rispose Alex. "Abbiamo appena affrontato un mech da demolizione gigante. O meglio, l'abbiamo fatto crollare con il suo stesso edificio."

"Ben fatto," disse Jenkins, ma il suo tono rimaneva teso. "Ma le cose stanno peggiorando. L'Architetto ha messo in allerta tutte le sue risorse a Città in Caos. Il percorso verso l'aeroporto sarà estremamente pericoloso."

"Quanto pericoloso?" chiese Maya.

"La Periferia Degradata è piena di droni danneggiati ma ancora funzionanti. Il Distretto Inquinato è tossico e quasi inabitabile. E il Centro Tecnologico... beh, è praticamente il quartier generale dell'Architetto in città. Il Cyborg di Sicurezza vi aspetterà lì, probabilmente potenziato."

Alex e Maya si scambiarono uno sguardo, una tacita comunicazione che passava attraverso la connessione dei loro frammenti.

"Non abbiamo scelta," disse infine Maya. "Dobbiamo raggiungere quell'aeroporto e unirci al portatore del frammento Glaciale."

"D'accordo," annuì Alex. "Attraversiamo la Periferia, poi il Distretto Inquinato, e infine affrontiamo il Cyborg nel Centro Tecnologico. Sembra un buon piano."

"Un piano suicida, vorrai dire," mormorò Maya, ma un leggero sorriso incurvò le sue labbra. "Mi piace."

Si incamminarono verso la Periferia Degradata, i loro frammenti che pulsavano con una luce sempre più intensa, come se fossero in comunicazione tra loro.

MONDO 1 - LIVELLO 7: "PERIFERIA DEGRADATA"

In questo livello di 75-90 secondi, Alex e Maya attraverseranno la zona più fatiscente della città, con edifici fatiscenti, graffiti ovunque e strade piene di buche e barricate improvvisate. Il livello introduce la meccanica dei crolli improvvisi – strutture che collassano senza preavviso quando i giocatori si avvicinano o le attraversano, costringendoli a reagire rapidamente. I nemici principali sono droni danneggiati che volano in modo erratico e imprevedibile, a volte scontrandosi tra loro o con l'ambiente, creando pericoli casuali. Gli ostacoli includono strutture pericolanti, pile di rifiuti che bloccano il percorso e barricate che richiedono di essere saltate o aggirate. Maya può usare il suo Richiamo della Natura su piante urbane resistenti (che crescono testardamente tra le crepe) per creare ponti temporanei su gap pericolosi, mentre Alex può utilizzare lo Scatto Urbano per attraversare rapidamente zone instabili prima che crollino. Sono disponibili 150 monete da raccogliere e 4 gemme rare nascoste in luoghi difficili da raggiungere.

Quando emersero dalla Periferia Degradata, l'aria divenne immediatamente più pesante e opprimente. Davanti a loro si estendeva il Distretto Inquinato – una distesa di fabbriche abbandonate, pozze chimiche e una fitta nebbia tossica che riduceva drasticamente la visibilità.

"Questo posto è un incubo," commentò Alex, osservando i vapori verdastri che si alzavano da varie pozze chimiche.

"È l'esatto opposto della vita," concordò Maya, il suo frammento verde che sembrava pulsare più debolmente in presenza di così tanta contaminazione. "La mia connessione con la natura qui è quasi inesistente. Ci sono pochissime piante abbastanza resistenti da sopravvivere."

Jenkins parlò nell'auricolare, la sua voce preoccupata. "Il Distretto Inquinato è uno dei luoghi più pericolosi di Città in Caos. L'inquinamento ha reso l'area quasi inabitabile, ma l'Architetto lo usa a suo vantaggio – i droni contaminati che pattugliano la zona sono particolarmente aggressivi."

"Tieni," disse Maya, estraendo dalla sua borsa due mascherine improvvisate. "Non sono molto, ma filtreranno almeno parte delle tossine. Cerca di non respirare troppo profondamente."

Alex prese la mascherina, indossandola e regolando i lacci. "Quanto è grande questo distretto?"

"Circa due chilometri," rispose Jenkins. "Ma la visibilità ridotta e i vapori tossici lo faranno sembrare molto più lungo. Procedete con cautela e cercate di non rimanere esposti troppo a lungo."

"Riesco a percepire alcune piante adattate alla tossicità," disse Maya, chiudendo gli occhi per concentrarsi. "Sono poche, ma posso usarle per creare piccole zone di aria più pulita. Non durerà molto, però."

"Userò lo Scatto Urbano per coprire rapidamente le distanze maggiori," pianificò Alex. "Possiamo farcela."

Maya annuì, determinata. "Insieme."

Con le mascherine in posizione, i due Runaway Heroes si addentrarono nella nebbia tossica del Distretto Inquinato.

MONDO 1 - LIVELLO 8: "DISTRETTO INQUINATO"

Questo livello di 80-95 secondi si svolge in una zona industriale abbandonata avvolta da una fitta nebbia tossica che riduce drasticamente la visibilità. Il livello introduce due meccaniche critiche: la gestione dell'ossigeno nelle zone più tossiche (visualizzata con un indicatore che si esaurisce gradualmente) e la necessità di trovare piccole bolle di aria pulita create da Maya usando rare piante resistenti. I nemici principali sono droni contaminati dai form fattori distorti che emergono improvvisamente dalla nebbia, spesso quando il giocatore meno se lo aspetta, lanciando proiettili acidi che lasciano pozze dannose al contatto col terreno. Gli ostacoli includono pozze chimiche che danneggiano al contatto, macchinari arrugginiti che rilasciano gas tossici quando attivati e zone con visibilità quasi zero che richiedono memorizzazione del percorso o uso preciso dello Scatto Urbano. Sono disponibili 160 monete da raccogliere e 4 gemme rare, ma alcune sono posizionate in aree particolarmente tossiche che richiedono un uso strategico delle abilità combinate di Alex e Maya per essere raggiunte velocemente prima di subire troppi danni.

Alex e Maya emersero finalmente dalla nebbia tossica del Distretto Inquinato, tossendo e ansimando mentre si toglievano le mascherine per respirare aria relativamente più pulita.

"Mai più," disse Alex, cercando di ripulirsi i polmoni con respiri profondi.

"Concordo," rispose Maya, il suo frammento verde che riprendeva gradualmente luminosità ora che erano lontani dalle tossine più concentrate.

Davanti a loro, stagliandosi contro il cielo, si ergeva il Centro Tecnologico – una struttura futuristica completamente fuori posto rispetto al degrado circostante. L'edificio pulsava con luci rosse, e un campo di energia visibile circondava l'intero complesso.

"È un'evidente trappola," osservò Maya.

"Concepita per attirare la nostra attenzione e intrappolarci," confermò Jenkins nell'auricolare. "Il Cyborg di Sicurezza è stato potenziato dall'Architetto. I nostri sensori rilevano un'energia immensa all'interno del Centro."

"E l'aeroporto?" chiese Alex.

"È proprio oltre il Centro Tecnologico. L'aereo è pronto e in attesa, ma non può avvicinarsi ulteriormente a causa del campo di energia."

Alex e Maya si scambiarono uno sguardo, entrambi esausti ma determinati.

"Non possiamo aggirarlo, vero?" chiese Alex.

"No," confermò Jenkins. "Il campo di energia circonda completamente il Centro e si estende fino ai confini del Distretto Inquinato. Dovete attraversarlo e disattivare il campo dall'interno."

"Affrontando il Cyborg potenziato nel processo," concluse Maya.

"Sarebbe stato troppo facile altrimenti," sospirò Alex con un sorriso ironico. "Qual è il piano?"

"Il Cyborg è potente ma prevedibile," spiegò Jenkins. "Se lavorate insieme, combinando lo Scatto Urbano e il Richiamo della