

RUNAWAY HEROES: ESCAPE THE ELEMENTS

Riepilogo del Progetto

CONCEPT E VISIONE

Runaway Heroes è un videogioco mobile runner basato sulla fuga da nemici unici attraverso percorsi ricchi di ostacoli ed elementi interattivi. La caratteristica distintiva è la varietà di ambientazioni tematiche, ognuna con nemici e sfide uniche, unite a un sistema di rallentamento temporale "Focus Time" che permette scelte strategiche durante l'azione frenetica.

Il gioco combina il gameplay accessibile tipico dei runner mobile con elementi di progressione, strategia e collezionismo per offrire profondità e longevità oltre l'esperienza immediata.

INFORMAZIONI GENERALI

- Genere:** Runner d'azione con elementi RPG
- Piattaforme:** iOS, Android
- Target demografico:** 12+ anni
- Modello di business:** Free-to-play con acquisti in-app

MODALITÀ DI GIOCO

Modalità	Descrizione	Caratteristiche	Sbloccabile
Storia	Modalità principale con progressione narrativa	Tutti i mondi e livelli in sequenza	Default
Sfida Giornaliera	Livello casuale con modificatori unici	Ricompense speciali, classifica giornaliera	Livello 10
Maratona	Corsa continua attraverso più livelli	Nessun checkpoint, difficoltà crescente	Completa 3 mondi
Boss Rush	Sfida tutti i boss in sequenza	Tempo limitato, equipaggiamento fisso	Completa tutti i mondi
Modalità Speedrun	Ottimizzata per velocità, con timer	Classifiche per livello, split-times	Completa il gioco
Modalità Custom	Crea livelli personalizzati	Editor di livelli semplificato	Solo premium

PROGRESSIONE DEL GIOCATORE

Elemento	Descrizione	Sistema di Sblocco
Livelli	9 livelli per mondo	Sequenziale, completando livello precedente
Mondi	6 mondi principali	Primi 3 gratuiti, altri sbloccabili/acquistabili
Personaggi	6 personaggi (uno per mondo)	Completando il rispettivo mondo
Equipaggiamento	Oggetti permanenti	Challenge specifiche, collezioni, acquisti
Abilità	Potenziamenti unici per personaggio	Punti esperienza, livelli superati
Skin	Varianti estetiche per personaggi	Eventi, sfide, acquisti premium

MECCANICHE DI GAMEPLAY

Meccaniche Base

- **Corsa automatica:** Il personaggio avanza automaticamente
- **Salto:** Tap sullo schermo
- **Scivolata:** Swipe down
- **Movimento laterale:** Due tasti virtuali (sinistra/destra) o swipe laterali (configurabile)
- **Focus Time:** Tap prolungato per rallentare il tempo e selezionare oggetti
- **Abilità Speciale:** Doppio tap per attivare l'abilità unica del personaggio

Sistema "Focus Time"

- Attivazione tramite tap prolungato
- Rallenta il gioco al 30% della velocità normale
- Durata massima di 10 secondi
- Interfaccia a ruota con 3-4 slot per oggetti
- Cooldown di 20-30 secondi tra utilizzi
- Indicatore visivo del tempo rimanente

Sistema di Abilità Speciali

Personaggio	Mondo	Abilità Speciale	Effetto	Cooldown
Alex	Città in Caos	Scatto Urbano	Accelerazione improvvisa con invulnerabilità di 2 secondi, sfonda piccoli ostacoli	15 secondi
Maya	Foresta Primordiale	Richiamo della Natura	Evoca animali alleati temporanei che distraggono i nemici per 5 secondi	20 secondi
Kai	Tundra Eterna	Aura di Calore	Crea un campo che scioglie il ghiaccio e protegge dal freddo per 8 secondi	25 secondi
Ember	Inferno di Lava	Corpo Ignifugo	Trasformazione in forma ignea che permette di attraversare la lava per 3 secondi	30 secondi
Marina	Abissi Inesplorati	Bolla d'Aria	Crea una bolla protettiva che fornisce ossigeno extra e respinge nemici acquatici	20 secondi
Neo	Realtà Virtuale	Glitch Controllato	Deforma brevemente la realtà, permettendo di attraversare barriere digitali	25 secondi

Sistema di Salute e Danni

- Barra della salute che diminuisce con i colpi ricevuti
- Ostacoli causano danni variabili (piccoli, medi, letali)
- Oggetti curativi per ripristinare la salute
- Game over quando la salute si esaurisce o si cade in trappole letali

Sistema di Punteggio

- Monete raccolte
- Distanza percorsa
- Nemici evitati/sconfitti
- Tempo di completamento
- Modificatori di combo per azioni consecutive

ECONOMY DI GIOCO

Valuta	Ottenibile	Utilizzabile per
Monete	Giocando livelli, completando sfide	Oggetti base, potenziamenti temporanei
Gemme	Rari collezionabili, acquisti reali	Oggetti rari, retry istantaneo, slot aggiuntivi
Frammenti	Boss e mid-boss, eventi speciali	Equipaggiamento permanente, skin esclusive
Gettoni Sfida	Eventi giornalieri, pass mensile	Accesso a livelli sfida e modalità speciali

METRICHE DI PERFORMANCE

Metrica	Valutazione	Ricompensa
Distanza	1-5 stelle	Monete bonus
Tempo	S/A/B/C	Gemme bonus
Collezionabili	% raccolta	Frammenti bonus
Combo	Counter e moltiplicatore	Punti esperienza
Danni Evitati	Conteggio	Potenziamenti temporanei

CARATTERISTICHE TECNICHE

Caratteristica	Dettagli	Note Implementazione
Engine	Unity	Ottimizzato per mobile
Grafica	3D stilizzato	Low-poly con effetti particellari
Audio	Musica adattiva	Cambia in base a situazione di gioco
Performance	60 FPS target	Scalatura automatica per dispositivi meno potenti
Dimensione	<500 MB base, <1 GB completo	Download progressivo dei mondi
Connettività	Online per classifiche, offline per gioco	Sincronizzazione cloud quando disponibile

SISTEMI DI CONTROLLO

Controlli Touch

- Tap: Salto
- Swipe down: Scivolata
- Swipe left/right o Tasti virtuali: Movimento laterale (opzione selezionabile nelle impostazioni)
- Tap prolungato: Attivazione Focus Time
- Doppio tap: Attivazione Abilità Speciale

Modalità di Controllo Selezionabili

- Modalità Tasti: Utilizza pulsanti virtuali negli angoli inferiori dello schermo per movimento laterale
- Modalità Swipe: Utilizza swipe laterali per il movimento a destra/sinistra
- Modalità Ibrida: Entrambi i controlli attivi contemporaneamente (predefinita)

Personalizzazione Controlli

- Sensibilità swipe: Regolabile da bassa ad alta
- Dimensione e opacità: Regolazione dei tasti virtuali
- Posizionamento: Personalizzazione della posizione dei tasti virtuali
- Supporto per controller esterni: Compatibilità con controller Bluetooth
- Opzioni per accessibilità: Modalità alto contrasto, comandi semplificati, supporto VoiceOver

ROADMAP AGGIORNAMENTI (POST-LAUNCH)

Fase	Tempistica	Contenuto
Stagione 1	Mese 1-3	Nuovo mondo "Dimensione Quantica" con 9 livelli
Stagione 2	Mese 4-6	Sistema di crafting e nuovi oggetti combinabili
Stagione 3	Mese 7-9	Modalità multigiocatore asincrona (Ghost Run)
Stagione 4	Mese 10-12	Editor di livelli completo con sharing
Anno 2	-	Nuove meccaniche di movimento e powerup avanzati

SISTEMA DI MONETIZZAZIONE

Valute di Gioco

- Monete: Ottenibili giocando, usate per acquisti base
- Gemme: Valuta premium, acquistabile con denaro reale

Acquisti In-App

- Pacchetti di gemme: Vari tagli a prezzo crescente
- Starter Pack: Bundle introduttivo a prezzo scontato
- Sblocco mondi: Accesso immediato ai mondi bloccati
- Mondi bonus: Accesso a contenuti esclusivi premium

Contenuti Premium

- Pass stagionale: Ricompense aggiuntive mensili
- Personaggi esclusivi: Con abilità uniche
- Skin cosmetiche: Personalizzazione estetica
- Oggetti potenziati: Versione migliorata degli oggetti standard

Pubblicità

- Ricompense per visione: Oggetti e valuta per pubblicità opzionali
- Ripristino vite: Continuare dopo game over tramite pubblicità
- Bonus giornalieri: Moltiplicatori di ricompense per visione pubblicità

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Normale

- Velocità standard
- Percorso con una biforcazione (2 strade)

- Nemici con pattern prevedibili
- Checkpoint frequenti

Difficile

- Velocità +25%
- Percorso con tre biforcazioni (4 strade)
- Nemici con pattern più complessi
- Checkpoint ridotti

Estremo

- Velocità +50%
- Percorso con sei biforcazioni (7 strade)
- Nemici aggressivi con attacchi imprevedibili
- Un solo checkpoint a metà livello

Labirinto

- Velocità variabile
- Percorso con 19 biforcazioni (20 strade possibili)
- Nemici elite con abilità speciali
- Nessun checkpoint

CONTENUTI END-GAME

Sfide Giornaliere

- Missioni con vincoli unici
- Rotazione giornaliera
- Ricompense esclusive

Eventi Speciali

- Eventi stagionali tematici
- Boss evento con meccaniche uniche
- Cosmetici a tempo limitato

Livelli "Maratona"

- Sfide endurance che combinano sezioni di più livelli
- Durata estesa (3-5 minuti)

- Ricompense scalari basate sulla distanza

Classifiche

- Classifica settimanale per punteggi
- Tornei mensili con premiazioni
- Hall of Fame permanente