




RUNAWAY HEROES: NEMICI MINORI E CREATURE DEI MONDI



Questo documento descrive i nemici minori e le creature che i giocatori incontreranno nei vari mondi di Runaway Heroes. Ogni sezione include descrizioni degli avversari comuni, i loro pattern di movimento, comportamenti e palette di colori.

MONDO 1: CITTÀ IN CAOS




DRONI DI SORVEGLIANZA

- **Aspetto:** Droni compatti a quattro rotori, dimensione di circa 50cm di diametro
- **Caratteristiche:** Corpo principale nero con dettagli blu, camera centrale con "occhio" rosso, rotori protetti da gabbie metalliche
- **Comportamento:** Pattuglia aree seguendo pattern rettangolari, si ferma per scansionare quando rileva movimento
- **Attacco:** Raggio paralizzante rosso di breve durata
- **Colori:** Nero ( #1E1E1E), Grigio metallico ( #707070), Rosso scanner ( #FF3232)




DRONI PUBBLICITARI IMPAZZITI

- **Aspetto:** Droni sferici di 70cm di diametro con schermi pubblicitari glitchati
- **Caratteristiche:** Superficie coperta da pannelli LED che mostrano pubblicità distorte, propulsori inferiori, antenne multiple
- **Comportamento:** Movimenti erratici, si avvicina al giocatore tentando di distrarlo, occasionalmente emette flash accecanti
- **Attacco:** Sovraccarico sensoriale - proiezioni luminose che disturbano la visione per alcuni secondi
- **Colori:** Bianco ( #FFFFFF), Blu elettronico ( #0066FF), display con colori cangianti




ROBOT OPERAI MALFUNZIONANTI

- **Aspetto:** Robot umanoidi da costruzione, alti 1,8m, con estremità specializzate per lavori edili
- **Caratteristiche:** Struttura robusta, casco di sicurezza integrato, un braccio terminante in trapano/martello, l'altro con pinza
- **Comportamento:** Movimenti meccanici, si muove in linea retta fino a un ostacolo, poi cambia direzione casualmente
- **Attacco:** Colpo di martello pneumatico o tentativo di afferrare con la pinza
- **Colori:** Giallo industriale ( #FFD100), Arancione segnaletico ( #FF7700), Grigio ( #555555)




DRONI DI SICUREZZA INDUSTRIALE

- **Aspetto:** Unità volanti a forma di disco, diametro 1m, con torretta inferiore
- **Caratteristiche:** Corpo blindato, luci di avvertimento lampeggianti, sensori multipli, cannone sonico montato inferiormente
- **Comportamento:** Pattuglia in formazione, rileva intrusi e coordina attacchi con altri droni nelle vicinanze
- **Attacco:** Emissione di onde sonore che provocano stordimento temporaneo
- **Colori:** Grigio scuro ( #333333), Rosso allarme ( #CC0000), Luci ambra ( #FFAA00)

DRONI DANNEGGIATI ERRATICI




- **Aspetto:** Vari modelli di droni visibilmente danneggiati, con parti esposte e malfunzionanti
- **Caratteristiche:** Cavi esposti che generano scintille, parti mancanti, volo instabile, emissione di fumo
- **Comportamento:** Movimenti completamente imprevedibili, oscillazioni e bruschi cambi di direzione
- **Attacco:** Collisione diretta, talvolta accompagnata da scarica elettrica
- **Colori:** Nero bruciato ( #1A1A1A), Rame esposto ( #B87333), Scintille blu ( #66CCFF)

DRONI CONTAMINATI




- **Aspetto:** Droni utilitari invasi da una sostanza corrosiva simile a melma tecnologica
- **Caratteristiche:** Parti del drone dissolte dalla contaminazione, gocciolante sostanza acida, circuiti esposti
- **Comportamento:** Lento ma persistente, insegue il giocatore lasciando tracce acide
- **Attacco:** Spruzzo di acido a corto raggio che danneggia e rallenta temporaneamente
- **Colori:** Verde acido ( #AAFF00), Nero corrosivo ( #000000), Viola tossico ( #660066)

MONDO 2: FORESTA PRIMORDIALE




SERPENTI CORROTTI

- **Aspetto:** Serpenti di varie dimensioni (1-3m) con squame iridescenti e dettagli innaturali
- **Caratteristiche:** Occhi luminosi rossi, squame che brillano debolmente nel sottobosco, cresta spinosa lungo la schiena
- **Comportamento:** Si nascondono tra il fogliame, colpiscono rapidamente quando il giocatore si avvicina troppo
- **Attacco:** Morso velenoso che causa danno continuo per breve periodo
- **Colori:** Verde smeraldo ( #00A650), Rosso velenoso ( #A30000), Dettagli viola ( #8800AA)




RAGNI GIGANTI

- **Aspetto:** Aracnidi sovradimensionati (50-70cm di diametro), pelosi con zampe lunghe e artigliate
- **Caratteristiche:** Otto occhi che brillano nel buio, mandibole esagerate, filiere che producono ragnatele più resistenti del normale
- **Comportamento:** Tendono agguati dall'alto, scendendo su fili di seta o saltando da rami bassi
- **Attacco:** Morso paralizzante o intrappolamento in ragnatela che rallenta il movimento
- **Colori:** Marrone scuro ( #4D3300), Nero ( #000000), Dettagli arancioni ( #FF6600)




PESCI PREDATORI

- **Aspetto:** Pesci simili a piranha ma con tratti esageratamente aggressivi
- **Caratteristiche:** Denti prominenti e affilati, pinne dorsali sovrasviluppate, dimensioni maggiori del normale (30-40cm)
- **Comportamento:** Nuotano in banchi, circolando in pattern sempre più stretti attorno al bersaglio
- **Attacco:** Assalto di gruppo con morsi rapidi e ripetuti
- **Colori:** Argento ( #C0C0C0), Blu acqua ( #005588), Rosso branchia ( #BB0000)

RANE VELENOSE




- **Aspetto:** Anfibi di grandi dimensioni (20-30cm) con pelle lucida e brillante
- **Caratteristiche:** Pattern di colori altamente contrastanti, sacche gonfie sotto la gola, occhi con pupille orizzontali
- **Comportamento:** Saltano in modo imprevedibile, esplodono in nuvole tossiche quando minacciate
- **Attacco:** Rilascio di tossina che crea una nube di gas velenoso temporanea
- **Colori:** Giallo brillante ( #FFEE00), Nero ( #000000), Sfumature blu elettrico ( #0055FF)

PIPISTRELLI DI GHIACCIO




- **Aspetto:** Pipistrelli con modifiche criogeniche, ali parzialmente cristallizzate
- **Caratteristiche:** Pelliccia biancastra con striature azzurre, ali semi-traslucide con venature di ghiaccio, artigli cristallini
- **Comportamento:** Volano in stormi caotici, disperdendosi e riformandosi rapidamente
- **Attacco:** Lancio di piccole schegge di ghiaccio affilato dalla bocca
- **Colori:** Bianco ghiaccio ( #E8F0FF), Blu pallido ( #AACCFF), Azzurro cristallino ( #00CCFF)

GOLEM DI NEVE




- **Aspetto:** Umanoidi compatti (1,5m) formati da neve compatta e ghiaccio
- **Caratteristiche:** Corpo tondeggiante con braccia sproporzionatamente grandi, "volto" formato da stalattiti di ghiaccio

- **Comportamento:** Lenti ma tenaci, avanzano inesorabilmente verso il giocatore, ignorando gli ostacoli
- **Attacco:** Schianto con braccia pesanti o lancio di palle di neve compatta
- **Colori:** Bianco neve (( #FFFFFF)), Azzurro ghiaccio (( #D0E8FF)), trasparenze cristalline (( #E0F8FF))

VERMI DI TUBO




- **Aspetto:** Vermi giganti (30-50cm) che emergono da tubi calcarei fissati alle rocce
- **Caratteristiche:** Corpo segmentato, "corona" di tentacoli filtranti rossi, nessun occhio visibile
- **Comportamento:** Normalmente estesi per filtrare l'acqua, si ritraggono rapidamente al minimo disturbo
- **Attacco:** Estensione rapida per "frustare" con i tentacoli se il giocatore si avvicina troppo
- **Colori:** Rosso brillante (( #FF3333)), Rosa pallido (( #FFB8B8)), Bianco calcareo (( #F0F0E8))

MEDUSE VELENOSE

- **Aspetto:** Celenterati di varie dimensioni (20cm-1m), con tentacoli estremamente lunghi
- **Caratteristiche:** Campana traslucida, tentacoli che possono estendersi per diversi metri, pattern luminosi interni
- **Comportamento:** Fluttuano apparentemente passive, ma si dirigono sottilmente verso il giocatore
- **Attacco:** Contatto con tentacoli urticanti che causano danno e rallentamento
- **Colori:** Traslucido (( #F0F8FF)), Rosa iridescente (( #FF88CC)), Azzurro luminescente (( #77DDFF))

MONDO 3: TUNDRA ETERNA

LUPI ARTICICI

- **Aspetto:** Canidi di grandi dimensioni (1,2m al garrese) con pelliccia folta e zanne esagerate
- **Caratteristiche:** Occhi azzurri luminosi, pelliccia bianca con punte ghiacciate, artigli prominenti
- **Comportamento:** Cacciano in branchi coordinati, circondando il giocatore e attaccando a turno
- **Attacco:** Morso potente o carica frontale che può sbilanciare il giocatore
- **Colori:** Bianco (( #FFFFFF)), Grigio chiaro (( #E0E0E0)), Azzurro glaciale (( #AADDFF))

CORVI DELLE NEVI

- **Aspetto:** Corvidi più grandi del normale (60cm apertura alare) con piume parzialmente cristallizzate
- **Caratteristiche:** Becco affilato e cristallino, occhi che brillano di luce fredda, ali dai bordi ghiacciati

- **Comportamento:** Volano in pattern circolari sopra il giocatore, alternando volo alto e attacchi in picchiata
- **Attacco:** Picchiata con bombardamento di ghiaccio appuntito
- **Colori:** Nero corvino ((● #000000)), Bianco ((□ #FFFFFF)), Blu ghiaccio ((□ #AADDFF))

FOCHE PREDATRICI

- **Aspetto:** Pinnipedi aggressivi con denti più sviluppati e comportamento decisamente carnivoro
- **Caratteristiche:** Zanne prominenti, macchie di pelo scuro a pattern irregolare, occhi con pupille verticali
- **Comportamento:** Si muovono velocemente sul ghiaccio usando le pinne anteriori, emergono improvvisamente dai buchi nel ghiaccio
- **Attacco:** Morso potente o colpo di coda che può far scivolare il giocatore
- **Colori:** Grigio argenteo ((□ #D0D0D0)), Macchie scure ((● #404040)), Zanne bianche ((□ #FFFFFF))

PICCOLI ORSI



- **Aspetto:** Cuccioli di orso polare (1m di altezza), apparentemente innocui ma sorprendentemente aggressivi
- **Caratteristiche:** Pelo bianco morbido, artigli già ben sviluppati, occhi scuri con riflessi rossastri
- **Comportamento:** Fingono comportamento giocoso per avvicinare il giocatore, poi attaccano all'improvviso
- **Attacco:** Zampata rapida con artigli affilati o rotolamento che può spingere il giocatore verso pericoli
- **Colori:** Bianco puro ((□ #FFFFFF)), Nero (occhi/naso) ((● #000000)), Sfumature crema ((□ #FFF8E0))

VOLPI ARTICHE




- **Aspetto:** Canidi di piccola taglia ma in gruppi numerosi, con pelliccia folte e code voluminose
- **Caratteristiche:** Muso appuntito, orecchie piccole e triangolari, code estremamente folte
- **Comportamento:** Molto veloci e agili, attaccano brevemente per poi ritirarsi, utilizzando tattiche di gruppo
- **Attacco:** Morsi rapidi alle caviglie che rallentano il movimento
- **Colori:** Bianco invernale ((□ #FFFFFF)), Sfumature grigio chiaro ((□ #E8E8E8)), Occhi ambra ((● #FFAA00))

SPETTRI DELLA TORMENTA




- **Aspetto:** Entità semi-corporee che sembrano formate dalla neve e dal vento stesso

- **Caratteristiche:** Forme umanoidi sfocate e incostanti, vagamente traslucide, con vuoti dove dovrebbero essere gli occhi
- **Comportamento:** Appaiono e scompaiono nella neve turbinante, visibili solo a intermittenza
- **Attacco:** Tocco gelido che causa rallentamento e danno progressivo da congelamento
- **Colori:** Bianco spettrale (( #F8F8FF)), Azzurro ghiaccio (( #CCDDFF)), Traslucenza (#FFFFFF80)

GUARDIANI DI NEVE ANTICHI




- **Aspetto:** Costrutti umanoidi (2m) formati da neve compatta, ghiaccio e roccia
- **Caratteristiche:** Corpi solidi con rune ghiacciate incise sulla superficie, braccia possenti, volti stilizzati
- **Comportamento:** Fermi come statue finché il giocatore non si avvicina troppo, poi si animano lentamente
- **Attacco:** Potenti colpi con braccia di ghiaccio o lancio di macigni ghiacciati
- **Colori:** Bianco neve (( #FFFFFF)), Blu ghiaccio (( #AACCEE)), Grigio pietra (( #778899))

ORSI POLARI




- **Aspetto:** Plantigradi massicci (3m in piedi) con pelo folto e artigli estremamente sviluppati
 - **Caratteristiche:** Mascella potente, spalle larghe e massicce, pelo con pattern cristallini di ghiaccio
 - **Comportamento:** Territoriali e aggressivi, inizialmente lenti ma capaci di scatti sorprendentemente veloci
 - **Attacco:** Zampata devastante o carica a quattro zampe seguita da balzo
 - **Colori:** Bianco (( #FFFFFF)), Sfumature giallastre (( #FFFAF0)), Dettagli neri (( #000000))
-

MONDO 4: INFERNO DI LAVA




SALAMANDRE DI FUOCO

- **Aspetto:** Anfibi di grandi dimensioni (60-80cm) con pelle simile a roccia vulcanica raffreddata
- **Caratteristiche:** Pelle nera con crepe che rivelano un interno incandescente, cresta dorsale infuocata
- **Comportamento:** Si nascondono mimetizzandosi con la roccia vulcanica, muovendosi rapidamente quando attaccano
- **Attacco:** Spruzzo di fiamme a corto raggio o morso infuocato
- **Colori:** Nero ossidiana (( #1A1A1A)), Arancione magma (( #FF6600)), Rosso incandescente (( #FF0000))


VESPE LAVICHE

- **Aspetto:** Insetti volanti (15cm) con esoscheletro che ricorda lava solidificata
- **Caratteristiche:** Ali sottili e vibranti che generano un ronzio metallico, pungiglione sovradimensionato e incandescente
- **Comportamento:** Volano in sciame disorganizzati, attaccando in gruppo qualsiasi intruso
- **Attacco:** Puntura che causa danno da ustione continuo per alcuni secondi
- **Colori:** Nero ( #000000), Arancione ( #FF8800), Giallo brillante ( #FFEE00)




PIPISTRELLI INFUOCATI

- **Aspetto:** Chiropteri con membrane alari parzialmente infiammate, creando l'effetto di ali di fuoco
- **Caratteristiche:** Corpo compatto, grandi orecchie sensibili, membrane alari con pattern di fuoco vivo
- **Comportamento:** Volano in modo caotico, in sciame densi che creano muri di fuoco mobile
- **Attacco:** Contatto con le ali infuocate o emissione di piccole palle di fuoco
- **Colori:** Nero carbone ( #111111), Rosso fiamma ( #FF3300), Giallo intenso ( #FFCC00)



OPERAI SPETTRALI

- **Aspetto:** Figure traslucide di minatori e operai intrappolati nella miniera, parzialmente fusi con l'equipaggiamento
- **Caratteristiche:** Corpi semi-corporei con strumenti minerari fusi alle estremità, volti indefiniti con occhi ardenti
- **Comportamento:** Ripetono meccanicamente movimenti di scavo, diventando ostili quando disturbati
- **Attacco:** Colpo con piccone spettrale o lancio di rocce incandescenti
- **Colori:** Grigio traslucido (#88888880), Arancione spettrale (#FF660080), Bianco caldo ( #FFFFDD)




SCORPIONI DI LAVA

- **Aspetto:** Artropodi (40-60cm) con esoscheletro simile a lava solidificata
- **Caratteristiche:** Chele potenti, coda con pungiglione sempre incandescente, molteplici occhi luminosi
- **Comportamento:** Si nascondono sotto la superficie di cenere, emergendo solo per attaccare
- **Attacco:** Presa con le chele seguita da colpo di pungiglione infuocato
- **Colori:** Nero vulcanico ( #222222), Rosso magma ( #DD2200), Arancione acceso ( #FF8800)




SPETTRI DEL CALORE

- **Aspetto:** Entità formate dalle distorsioni termiche dell'aria, vagamente umanoidi
- **Caratteristiche:** Corpi che ondulano e si distorcono costantemente, visibili principalmente come distorsione dell'aria
- **Comportamento:** Quasi invisibili finché non attaccano, si muovono rapidamente tra fonti di calore
- **Attacco:** Avvolgimento attorno alla vittima, causando surriscaldamento temporaneo
- **Colori:** Principalmente invisibili con bagliori occasionali arancione ( #FF7700) e rosso ( #FF0000)




GUARDIANI DI OSSIDIANA

- **Aspetto:** Umanoidi (1,8m) formati da vetro vulcanico nero, con superfici riflettenti e taglienti
- **Caratteristiche:** Corpi composti da lame e frammenti di ossidiana affilata, facce che riflettono versioni distorte dell'osservatore
- **Comportamento:** Movimenti lenti e deliberati, capacità di fondersi con altre superfici di ossidiana
- **Attacco:** Lancio di schegge affilate o colpo con arti taglienti
- **Colori:** Nero lucido ( #000000), Riflessi violacei ( #660066), Bordi rossastri ( #AA0000)

SCIAMI DI CENERE




- **Aspetto:** Nuvole animate di particelle di cenere vulcanica con rudimentale intelligenza collettiva
- **Caratteristiche:** Massa in costante movimento che può assumere forme vagamente riconoscibili
- **Comportamento:** Fluttuano nell'aria, condensandosi gradualmente attorno a potenziali vittime
- **Attacco:** Soffocamento temporaneo che riduce la visibilità e causa danni continui
- **Colori:** Grigio cenere ( #888888), Nero fuliggine ( #222222), Particelle rosse incandescenti ( #FF3300)

CULTISTI DI FUOCO




- **Aspetto:** Umanoidi in abiti rituali resistenti al calore, parzialmente fusi con elementi vulcanici
- **Caratteristiche:** Vestiti rossi con simboli ignei ricamati, pelle con tatuaggi ardenti, maschere rituali
- **Comportamento:** Eseguono movimenti simili a danze rituali, lanciando incantesimi di fuoco
- **Attacco:** Lancio di sfere di fuoco o invocazione di piccole eruzioni dal terreno
- **Colori:** Rosso vivo ( #CC0000), Arancione bruciato ( #CC6600), Nero cenere ( #333333)

GOLEM RITUALI




- **Aspetto:** Costrutti minerali (2m) animati da energie vulcaniche e magia rituale
- **Caratteristiche:** Corpi formati da pietre vulcaniche tenute insieme da magma, rune incise che brillano di energia
- **Comportamento:** Movimenti lenti ma inarrestabili, seguono ordini semplici dei cultisti

- **Attacco:** Potenti pugni infuocati o generazione di onde di calore dal corpo
- **Colori:** Grigio pietra (( #666666)), Magma tra le crepe (( #FF6600)), Rune luminose (( #FFCC00))

ELEMENTALI MINORI




- **Aspetto:** Piccole entità (50-70cm) composte interamente di fiamme o magma
- **Caratteristiche:** Forme vagamente umanoidi in costante movimento e trasformazione
- **Comportamento:** Movimenti saltellanti e imprevedibili, capacità di fondersi con altre fonti di fuoco
- **Attacco:** Contatto bruciante o lancio di piccole palle di fuoco
- **Colori:** Giallo fiamma (( #FFDD00)), Arancione vivo (( #FF6600)), Rosso profondo (( #CC0000))

GUARDIANI DI CENERE

- **Aspetto:** Umanoidi (2m) formati da cenere compatta e frammenti di roccia vulcanica
- **Caratteristiche:** Corpi che sembrano costantemente sul punto di disintegrarsi, emettono continuamente cenere e fumo
- **Comportamento:** Si spostano fluttuando leggermente sopra il terreno, capacità di dissolversi e riformarsi
- **Attacco:** Nube di cenere soffocante o colpo con braccio che si estende inaspettatamente
- **Colori:** Grigio cenere (( #999999)), Nero (( #000000)), Rosso tenue delle braci (( #992200))




MONDO 5: ABISSI INESPLORATI

PESCI PALLA




- **Aspetto:** Pesci sferici (30-40cm) con spine esagerate e capacità di gonfiarsi oltre il normale
- **Caratteristiche:** Spine velenose erettili, capacità di gonfiarsi fino al doppio della dimensione normale
- **Comportamento:** Nuotano passivamente fino all'approccio di una minaccia, poi si gonfiano rapidamente
- **Attacco:** Espansione improvvisa con spine estese o rilascio di tossine nell'acqua circostante
- **Colori:** Giallo pallido (( #FFEE99)), Macchie nere (( #000000)), Spine verdastre (( #AACC88))

MURENE




- **Aspetto:** Pesci serpentiformi (1-1,5m) con mascelle potenziata e denti aggiuntivi
- **Caratteristiche:** Corpo allungato e flessibile, mascella estensibile con file multiple di denti, pattern cutanei complessi

- **Comportamento:** Si nascondono in crepe e anfratti, attaccando con movimenti a scatto rapidissimi
- **Attacco:** Morso potente con denti ricurvi che rendono difficile liberarsi
- **Colori:** Verde-blu maculato (( #225588)), Macchie gialle (( #DDCC00)), Occhi bianchi opalescenti (( #FFFFFF))




GUARDIANI DI PIETRA

- **Aspetto:** Statue marine antiche (2m) animate dalla corruzione, coperte di coralli e conchiglie
- **Caratteristiche:** Forme umanoidi di pietra corrosa dall'acqua, incrostazioni marine vive che crescono sulla superficie
- **Comportamento:** Immobili fino all'attivazione, poi movimenti lenti ma inesorabili
- **Attacco:** Colpo potente con braccia di pietra o lancio di proiettili corallini
- **Colori:** Grigio pietra (( #778899)), Verde-azzurro alghe (( #66CCAA)), Dettagli corallini (( #FF7755))

PESCI PIRANHA



- **Aspetto:** Pesci piccoli (15-20cm) ma con mascelle e denti sproporzionatamente grandi
- **Caratteristiche:** Corpo compatto e muscoloso, mascella che occupa quasi metà del corpo, occhi laterali sporgenti
- **Comportamento:** Attaccano in banchi coordinati, creando vortici che intrappolano la preda
- **Attacco:** Morsi rapidi e ripetuti che causano danni cumulativi
- **Colori:** Argento (( #C0C0C0)), Ventre rosso (( #CC0000)), Pinne grigio scuro (( #444444))

CALAMARI GIGANTI




- **Aspetto:** Cefalopodi di grandi dimensioni (2-3m), con tentacoli esageratamente lunghi
- **Caratteristiche:** Otto tentacoli primari con ventose dentellate, due tentacoli prensili più lunghi, occhi intelligenti
- **Comportamento:** Predatori tattici che usano i tentacoli per creare gabbie acquatiche
- **Attacco:** Cattura con tentacoli seguita da stritolamento, o rilascio di inchiostro disorientante
- **Colori:** Rosso-viola (( #993366)), Bianco ventrale (( #EEEEEE)), Tentacoli con anelli più scuri (( #662244))

MEDUSE VELENOSE




- **Aspetto:** Meduse di varie dimensioni (30cm-1,5m) con tentacoli estremamente lunghi e urticanti
- **Caratteristiche:** Campana traslucida con pattern ipnotici, tentacoli che possono estendersi per metri

- **Comportamento:** Apparentemente passive, ma capaci di movimenti sorprendentemente rapidi quando cacciano
- **Attacco:** Contatto con tentacoli urticanti che paralizzano temporaneamente
- **Colori:** Blu traslucido (#8888FF80), Rosa iridescente ( #FF88AA), Tentacoli luminescenti ( #00FFFF)




CREATURE LUMINOSE

- **Aspetto:** Forme di vita abissali di varie forme, tutte con organi bioluminescenti sviluppati
- **Caratteristiche:** Corpi talvolta trasparenti, grandi occhi adattati all'oscurità, pattern luminosi complessi
- **Comportamento:** Usano la luce per attirare prede, possono sincronizzare i pattern luminosi in gruppo
- **Attacco:** Esca luminosa seguita da morso improvviso o shock elettrico
- **Colori:** Nero ( #000000), Blu luminescente ( #00CCFF), Verde fluorescente ( #00FF88)

ANGUILLE ELETTRICHE

- **Aspetto:** Pesci serpentiformi (1-2m) con capacità elettriche potenziate
- **Caratteristiche:** Corpo allungato con organi elettrici visibili come pattern luminosi lungo i fianchi
- **Comportamento:** Nuotano in gruppi coordinati, creando reti elettriche tra individui
- **Attacco:** Scarica elettrica che stordisce temporaneamente o illuminazione abbagliante
- **Colori:** Grigio scuro ( #444444), Blu elettrico ( #3366FF), Pattern luminosi gialli ( #FFFF00)

GRANCHI GIGANTI

- **Aspetto:** Crostacei di dimensioni abnormi (1-1,5m di larghezza), con chele sproporzionate
- **Caratteristiche:** Carapace spesso con strutture simili a coralli cresciute sopra, chele asimmetriche (una più grande)
- **Comportamento:** Territoriali, si muovono lateralmente con scatti rapidi, tendono imboscate dalla sabbia
- **Attacco:** Presa con la chela maggiore o taglio netto con la chela minore più affilata
- **Colori:** Rosso aragosta ( #CC3300), Blu-verde carapace ( #006666), Dettagli bianchi ( #FFFFFF)

PESCI ABISSALI

- **Aspetto:** Pesci delle profondità con adattamenti estremi, forme spesso grottesche
- **Caratteristiche:** Bocche enormi con denti lunghi e affilati, corpi compressi, fotofori luminosi
- **Comportamento:** Predatori d'agguato che usano esche luminose per attirare prede

- **Attacco:** Morso improvviso con mascella estensibile o inghiottimento diretto
- **Colori:** Nero assoluto (■ #000000), Dettagli rossi profondi (■ #660000), Punti luminosi azzurri (■ #00FFFF)

PREDATORI CIECHI

- **Aspetto:** Creature abissali evolute senza occhi ma con organi sensoriali alternativi sviluppati
 - **Caratteristiche:** Testa dominata da strutture sensoriali (antenne, barbiglio, cavità amplificanti)
 - **Comportamento:** Cacciano percependo movimenti nell'acqua e campi elettrici generati da altre creature
 - **Attacco:** Inseguimento rapido culminante in morso o inghiottimento
 - **Colori:** Bianco albino (□ #FFFFFF), Rosa traslucido (□ #FFBBBB), Rosso organi interni (■ #990000)
-

MONDO 6: REALTÀ VIRTUALE

ANTIVIRUS BASE




- **Aspetto:** Entità digitali geometriche semplici, forma sferica con elementi esagonali
- **Caratteristiche:** Nucleo pulsante circondato da guscio protettivo, interfacce di scansione visibili
- **Comportamento:** Pattuglia in pattern prevedibili, accelera quando rileva intrusioni
- **Attacco:** Raggio di scansione che causa danni progressivi o rallentamento dei movimenti
- **Colori:** Blu sicurezza (■ #0066CC), Bianco interfaccia (□ #FFFFFF), Dettagli azzurri (■ #00AAFF)

PACCHETTI CORROTTI




- **Aspetto:** Cluster di dati danneggiati, forme cubiche distorte e instabili
- **Caratteristiche:** Struttura in continua distorsione, frammenti di codice visibile che fluttuano attorno
- **Comportamento:** Movimenti erratici, occasionalmente si frammentano e si ricompongono
- **Attacco:** Collisione che causa "corruzione dati" temporanea (controlli invertiti)
- **Colori:** Rosso corruzione (■ #CC0000), Nero dati (■ #000000), Glitch multicolore

SPYWARE



- **Aspetto:** Entità digitali furtive, forme basse e allungate come insetti
- **Caratteristiche:** Corpi segmentati con antenne di scansione, capacità di semi-invisibilità
- **Comportamento:** Si nascondono nei "punti ciechi" dell'ambiente digitale, seguono silenziosamente

- **Attacco:** Attacco furtivo che ruba temporaneamente energia o riduce capacità
- **Colori:** Grigio scuro ( #333333), Verde scuro ( #006600), Dettagli gialli ( #AAAA00)




BOT MALIGNI

- **Aspetto:** Piccoli robot digitali (50cm) con struttura umanoide semplificata
- **Caratteristiche:** Design minimalista, estremità che possono trasformarsi in strumenti offensivi
- **Comportamento:** Operano in gruppi coordinati, eseguendo attacchi sincronizzati
- **Attacco:** Colpi rapidi con arti convertiti in armi o sovraccarico di dati
- **Colori:** Nero ( #000000), Rosso accenti ( #FF0000), Dettagli bianchi ( #FFFFFF)




FILE CORROTTI

- **Aspetto:** Documenti o oggetti di dati distorti, con forme che ricordano l'oggetto originale
- **Caratteristiche:** Struttura instabile che glitcha visibilmente, codice sorgente visibile attraverso "squarci"
- **Comportamento:** Fluttuano casualmente finché non rilevano interazione, poi diventano aggressivi
- **Attacco:** Esplosione di dati corrotti o assorbimento temporaneo di funzionalità
- **Colori:** Colore base del file originale, sovrapposto con glitch rossi ( #FF0000) e neri ( #000000)



TROJAN

- **Aspetto:** Entità che mascherano la loro vera natura, inizialmente appaiono come oggetti utili
- **Caratteristiche:** Doppia forma - aspetto innocuo che si trasforma in struttura meccanica aggressiva
- **Comportamento:** Attirano il giocatore fingendosi oggetti benefici, poi rivelano la vera forma
- **Attacco:** Trasformazione seguita da attacco multiplo o iniezione di codice dannoso
- **Colori:** Forma innocua: Verde brillante ( #00CC00), Forma vera: Rosso ( #DD0000) e nero ( #111111)




BUG LOGICI

- **Aspetto:** Creature simili a insetti digitali, con corpi formati da simboli logici e matematici
- **Caratteristiche:** Forme che sembrano violare le regole della geometria, occasionalmente si fondono con l'ambiente
- **Comportamento:** Movimenti a scatti che ignorano alcune regole fisiche dell'ambiente
- **Attacco:** Contatto che causa effetti glitch temporanei nell'area circostante
- **Colori:** Viola ( #8800CC), Verde matrice ( #00FF66), Simboli bianchi ( #FFFFFF)




LOOP TEMPORALI

- **Aspetto:** Anomalie spazio-temporali visibili come distorsioni circolari nell'ambiente
- **Caratteristiche:** Aree dove gli oggetti si muovono in cicli ripetitivi, confini visibili come increspature digitali
- **Comportamento:** Stazionari, ma in espansione graduale, catturano e ripetono qualsiasi azione al loro interno
- **Attacco:** Intrappolamento in sequenza ripetitiva che causa danno progressivo
- **Colori:** Blu temporale (( #0033CC)), Bordi bianchi (( #FFFFFF)), Distorsioni multicolore

PROGRAMMI GUARDIANI

- **Aspetto:** Sentinelle digitali umanoidi (2m) con design militare avanzato
- **Caratteristiche:** Armatura digitale con simboli di sicurezza, armi integrate nelle braccia, scanner visivi multipli
- **Comportamento:** Pattuglia disciplinata, comunicazione visibile tra unità con fasci di dati
- **Attacco:** Raggi di energia concentrata o virus di paralisi temporanea
- **Colori:** Blu navy (( #003366)), Accenti argento (( #C0C0C0)), Dettagli dorati (( #DDAA00))

VIRUS AVANZATI

- **Aspetto:** Organismi digitali evoluti con strutture biomeccaniche complesse
- **Caratteristiche:** Forme che combinano elementi organici e meccanici, capacità di adattarsi rapidamente
- **Comportamento:** Attaccano coordinati in sciame, evolvendo tattiche in risposta alle difese
- **Attacco:** Infezione progressiva che riduce funzionalità o replicazione parassitaria
- **Colori:** Verde tossico (( #00AA33)), Nero circuiti (( #000000)), Rosso infezione (( #BB0000))

NOTE SUI PATTERN DI CORRUZIONE

Tutti i nemici corrotti dall'influenza dell'Architetto mostrano elementi visivi comuni:

1. **Elementi rossi:** Tutti i nemici corrotti hanno almeno un elemento di colore rosso (occhi, vene, pattern)
2. **Asimmetria:** La corruzione causa spesso asimmetria nelle forme precedentemente simmetriche
3. **Crescita eccessiva:** Parti del corpo sproporzionatamente grandi o sviluppate oltre il normale
4. **Pulsazione:** Elementi corrotti che pulsano leggermente con ritmo costante
5. **Comportamento alterato:** Aggressività aumentata e coordinazione innaturale tra individui

Per ogni mondo, la corruzione si manifesta in modo leggermente diverso:

- **Città in Caos:** Circuiti rossi e malfunzionamenti tecnologici
 - **Foresta Primordiale:** Crescita eccessiva e mutazioni biologiche
 - **Tundra Eterna:** Cristallizzazione anomala e temperature innaturalmente basse
 - **Inferno di Lava:** Fusione tra materia organica e roccia vulcanica
 - **Abissi Inesplorati:** Bioluminescenza rossa e comportamenti predatori estremi
 - **Realtà Virtuale:** Corruzione di codice e glitch visibili nella struttura
-

VARIAZIONI DI DIFFICOLTÀ

Per ogni nemico, esistono variazioni basate sul livello di difficoltà:


Livello Normale

- Design base come descritto
- Attacchi prevedibili con segnali chiari
- Movimenti a velocità standard
- Colori nella gamma tipica descritta

Livello Difficile

- Dimensioni leggermente aumentate (+20%)
- Elementi di corruzione più evidenti
- Nuovi pattern di attacco secondari
- Colori più intensi e saturi
- Maggiore coordinazione tra nemici simili

Livello Estremo

- Dimensioni significativamente aumentate (+50%)
- Corruzione visivamente dominante
- Combinazioni di attacchi complesse
- Palette cromatica che include rossi più intensi (( #FF0000))
- Comportamento tattico avanzato

Livello Labirinto

- Forme ibride che combinano elementi di diversi nemici
- Corruzione visiva quasi completa
- Pattern di attacco imprevedibili e variabili
- Colori alterati con dominanza di rosso e nero

- Capacità di adattarsi alle strategie del giocatore