

GAME DESIGN DOCUMENT

RUNAWAY HEROES: ESCAPE THE ELEMENTS

1. PANORAMICA DEL PROGETTO

1.1 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.

1.2 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
- **Engine:** Unity

2. GAMEPLAY

2.1 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
- **Risonanza dei Frammenti:** Tasto dedicato sullo schermo per cambiare personaggio (sbloccato quando si hanno almeno due personaggi disponibili)

2.2 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

2.3 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 |

2.4 Sistema "Risonanza dei Frammenti"

La Risonanza dei Frammenti è una meccanica unica che permette ai giocatori di cambiare personaggio istantaneamente durante il gameplay. Quando due o più portatori di frammenti sono stati sbloccati, i loro frammenti del Nucleo dell'Equilibrio possono entrare in risonanza tra loro.

Funzionalità Principali:

- **Attivazione:** Tasto dedicato sullo schermo (disponibile dopo aver sbloccato almeno due personaggi)
- **Cambio Istantaneo:** Il personaggio attivo si dissolve in particelle di energia colorata mentre il nuovo personaggio si materializza nella stessa posizione
- **Onda d'Energia:** Un'onda energetica si espande danneggiando tutti i nemici in un raggio di 5 metri
- **Invulnerabilità Temporanea:** Il nuovo personaggio è invulnerabile per 1.5 secondi dopo il cambio
- **Conservazione del Momentum:** Velocità e direzione vengono mantenute durante il cambio

Limitazioni e Bilanciamento:

- **Cooldown:** 8 secondi tra cambi (riducibile con oggetti specifici)

- **Requisiti di Sblocco:** Almeno due personaggi devono essere stati sbloccati
- **Costo Energetico:** Ogni cambio consuma il 10% della barra del Focus Time
- **Disponibilità Contestuale:** Alcune zone possono bloccare la risonanza (interferenze create dall'Architetto)

Progressione della Risonanza:

1. **Risonanza Base:** Sblocco iniziale con effetti base
2. **Risonanza Amplificata:** Aumenta il raggio dell'onda d'energia (sbloccata con sfide specifiche)
3. **Risonanza Perfetta:** Elimina il costo di Focus Time (sbloccata completando tutti i mondi)
4. **Risonanza Totale:** Permette di attivare brevemente due abilità speciali combinate (solo endgame)

Bonus Ambientali:

Cambiare personaggio in ambienti specifici garantisce bonus contestuali:

- Cambio ad Alex in zone urbane: +25% velocità per 3 secondi
- Cambio a Maya in zone naturali: +40% efficacia degli oggetti curativi
- Cambio a Kai in zone ghiacciate: Resistenza al freddo per 5 secondi
- E così via per gli altri personaggi nei rispettivi ambienti

2.5 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

2.6 Sistema di Punteggio

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

3. PROGRESSIONE DEL GIOCATORE

3.1 Elementi di Progressione

| 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 |
| | | |

3.2 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 |
| | | | |

3.3 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

4. ECONOMIA DI GIOCO

4.1 Valute 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 |
| | | |

4.2 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

- ## Publicità

- ### 4.3 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 |
| | | |

5. MONDI E LIVELLI

5.1 Tutorial: "Centro di Addestramento"

| Livello | Nome | Durata | Obiettivo | Ostacoli | Nemici | Meccanica focus | Ricompensa |
|---------|----------------------|---------------|-------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|--|-------------------|
| 1 | Primi Passi | 30-40 secondi | Insegnare corsa e salto | Barriere basse, piccoli gap | Nessuno | Timing dei salti | Sblocco livello 2 |
| 2 | Scivolata Perfetta | 30-45 secondi | Insegnare scivolata | Barriere alte, tunnel bassi | Nessuno | Alternanza salto/scivolata | Sblocco livello 3 |
| 3 | Riflessi Pronti | 35-50 secondi | Insegnare movimento laterale | Ostacoli centrali, percorsi laterali | Nessuno | Schivata laterale | Sblocco livello 4 |
| 4 | Potere degli Oggetti | 40-55 secondi | Insegnare sistema Focus Time | Combinazioni di ostacoli precedenti | Drone lento (non danneggia) | Utilizzo oggetto curativo e boost velocità | Sblocco livello 5 |
| 5 | Fuga dal Trainer | 50-60 secondi | Combinare tutte le meccaniche | Percorso completo con vari ostacoli | Drone trainer che insegue | Utilizzo strategico Focus Time | Sblocco Mondo 1 |

5.2 Mondo 1: "Città in Caos"

Protagonista: Alex, un corriere urbano

Meccaniche specifiche: Parkour, wallrun, grind su ringhiere

Caratteristica unica: Traffico in movimento come ostacoli dinamici

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-----------------|------------------------|-----------------|---|--|---|--|
| 1 | Parco Centrale | 60-70 secondi | Parco cittadino soleggiato | Panchine, fontane, aiuole | Droni di sorveglianza lenti | 100 monete, 3 gemme, Jetpack base (uso singolo) |
| 2 | Viali Commerciali | 65-75 secondi | Strade con negozi e vetrine | Bancarelle, tavolini, folle di persone | Droni pubblicitari impazziti | 120 monete, 3 gemme, Kit medico base |
| 3 (Mid-Boss) | Quartiere Residenziale | 90-100 secondi | Condomini e cortili | Recinzioni, aiuole, auto parcheggiate | Elicottero di polizia impazzito: • Fase 1: Inseguimento vicoli • Fase 2: Arena fontana • Attacchi: Faro accecante, raffiche | 150 monete, 4 gemme, 1 frammento speciale |
| 4 | Area di Costruzione | 65-80 secondi | Cantiere con gru e impalcature | Travi, sacchi di cemento, buche | Robot operai malfunzionanti | 130 monete, 3 gemme rare Meccanica: Piattaforme in movimento |
| 5 | Zona Industriale | 70-85 secondi | Fabbriche e ciminiere | Tubi, valvole di pressione, nastri trasportatori | Droni di sicurezza industriale | 140 monete, 3 gemme rare Meccanica: Tubi vapore con stordiscono |
| 6 (Mid-Boss) | Cantiere Abbandonato | 100-120 secondi | Strutture incomplete, materiali abbandonati | Strutture instabili, pile di materiali, cavi elettrici | Mech da demolizione: • Fase 1: Lancia detriti • Fase 2: Arena panoramica • Fase 3: Crollo struttura | 160 monete, 4 gemme, 1 frammento speciale |
| 7 | Periferia Degradata | 75-90 secondi | Edifici fatiscenti, graffiti | Strutture pericolanti, rifiuti, barricate | Droni danneggiati erratici | 150 monete, 4 gemme rare Meccanica: Crolli improvvisi |
| 8 | Distretto Inquinato | 80-95 secondi | Zone industriali abbandonate, | Pozze tossiche, | Droni contaminati | 160 monete, 4 gemme rare Meccanica: Nubi tossiche |

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione smog | Ostacoli macchinari arrugginiti | Nemici con attacchi acidi | Meccaniche/Collezionati visibilità ridotta |
|-------------|-----------------------|------------------------|---|--|---|--|
| 9 (Boss) | Centro Tecnologico | 120- 150 secondi | Struttura tecnologica sotterranea | Barriere laser, porte automatiche, pavimenti elettrificati | Cyborg di sicurezza: • Fase 1: Inseguimento, attacchi a distanza • Fase 2: Arena con laser e trappole • Fase 3: Modalità berserk | 200 monete, 5 gemme rare Frammento Urbano del Nucleo dell'Equilibrio |

5.3 Mondo 2: "Foresta Primordiale"

Protagonista: Maya, un'esploratrice agile
Meccaniche specifiche: Oscillazione su liane, nuoto, arrampicata
Caratteristica unica: Fauna selvatica che reagisce al passaggio del giocatore

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-----------------|-----------------------|-----------------|--|--|--|---|
| 1 | Sentiero Soleggiato | 60-75 secondi | Foresta rigogliosa e soleggiata | Tronchi caduti, radici sporgenti, liane | Piccoli predatori (serpenti, ragni) | 120 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Liane per oscillazione |
| 2 | Cascate Cristalline | 65-80 secondi | Zone acquatiche con cascate e ruscelli | Rocce scivolose, correnti d'acqua, cascate | Pesci predatori, rane velenose | 130 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Nuoto in sezioni subacquee |
| 3 (Mid-Boss) | Villaggio sull'Albero | 90-110 secondi | Insediamiento tribale tra alberi giganti | Ponti sospesi, piattaforme instabili | Scimmia gigante guardiana: • Fase 1: Lancia frutti, oscillazioni • Fase 2: Arena cerimoniale • Attacchi: Onde d'urto, richiamo scimmie | 150 monete, 4 gemme rare, 1 frammento speciale |
| 4 | Grotte Cristalline | 65-80 secondi | Caverne con cristalli bioluminescenti | Stalattiti, ponti di cristallo fragili | Pipistrelli di ghiaccio, golem di neve | 130 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Rifrazione luminosa |
| 5 | Gola dei Venti | 70-85 secondi | Canyon stretto con forti correnti | Ponti sospesi, vortici d'aria | Aquile giganti, elementali d'aria | 140 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Correnti d'aria utilizzabili |
| 6 (Mid-Boss) | Fortezza di Legno | 100-120 secondi | Struttura vivente di legno e piante | Trappole vegetali, muri che cambiano | Cavaliere di Legno: • Fase 1: Attacchi a distanza • Fase 2: Arena | 160 monete, 4 gemme rare, 1 frammento speciale |

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-------------|---------------------------|------------------------|---|---|---|---|
| | | | | | centrale • Fase 3: Crollo della fortezza | |
| 7 | Sanctum Interno | 75-90 secondi | Tempio antico con giardini interni | Trappole, pavimenti che crollano | Guardiani di pietra, cultisti corrotti | 150 monete, 4 gemme rare, Meccanica: Puzzle ambientali |
| 8 | Camere dell'Eco | 80-95 secondi | Camere con pareti di cristallo sonoro | Barriere di cristallo, ponti sonori | Guardiani dell'eco, minerali viventi | 160 monete, 4 gemme rare, Meccanica: Eco sonora |
| 9 (Boss) | Terrazza del Tempio | 120- 150 secondi | Terrazza naturale con vista panoramica | Colonne antiche, arena centrale | Spirito Guardiano: • Fase 1: Attacchi elementali • Fase 2: Duplicati illusori • Fase 3: Forma corrotta finale | 200 monete, 5 gemme rare, Frammento Naturale del Nucleo dell'Equilibrio |
| | | | | | | |

5.4 Mondo 3: "Tundra Eterna"

Protagonista: Kai, un alpinista esperto
Meccaniche specifiche: Scivolamento sul ghiaccio, piccozze, snowboard
Caratteristica unica: Superfici ghiacciate con attrito ridotto

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-----------------|----------------------|-----------------|--|--|--|---|
| 1 | Sentiero Ghiacciato | 60-75 secondi | Ingresso della tundra, leggere neviccate | Pendii ghiacciati, crepacci sottili | Lupi artici, corvi delle nevi | 120 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Scivolate controllate |
| 2 | Lago Congelato | 65-80 secondi | Vasto lago completamente ghiacciato | Crepe nel ghiaccio, aree sottili, igloo | Foche predatrici, piccoli orsi | 130 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Riflessioni ingannevoli |
| 3 (Mid-Boss) | Valanga Imminente | 90-110 secondi | Pendio montano instabile | Massi di neve, tronchi congelati | Guardiano di Ghiaccio: • Fase 1: Lancia stalattiti • Fase 2: Arena su lago ghiacciato • Attacchi: Tornado di neve, onde di gelo | 150 monete, 4 gemme rare, 1 frammento speciale |
| 4 | Grotte Cristalline | 65-80 secondi | Caverne di ghiaccio scintillanti | Stalattiti cadenti, ponti di ghiaccio | Pipistrelli di ghiaccio, golem di neve | 130 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Rifrazione della luce |
| 5 | Gola dei Venti | 70-85 secondi | Canyon stretto con forti correnti | Ponti sospesi, vortici d'aria | Aquile giganti, elementali d'aria | 140 monete, 3 gemme rare, Meccanica: Correnti d'aria utilizzabili |
| 6 (Mid-Boss) | Fortezza di Ghiaccio | 100-120 secondi | Antica roccaforte abbandonata | Trappole congelate, pavimenti che si rompono | Cavaliere di Ghiaccio: • Fase 1: Combattimento su mura • Fase 2: Salone centrale ghiacciato • Fase 3: Attacco con lancia di ghiaccio | 160 monete, 4 gemme rare, 1 frammento speciale |

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-------------|----------------------|-----------------|-------------------------------|---|--|---|
| 7 | Tempesta Polare | 75-90 secondi | Pianura aperta durante bufera | Visibilità ridotta, cumuli di neve profondi | Volpi artiche, spettri della tormenta | 150 monete, 4 gemme rare, Meccanica: Visibilità variabile |
| 8 | Crepaccio Ancestrale | 80-95 secondi | Profondo canyon glaciale | Ponti di ghiaccio instabili, cascate ghiacciate | Guardiani di neve antichi, orsi polari | 160 monete, 4 gemme rare, Meccanica: Echi che svelano percorsi |
| 9 (Boss) | Picco Ancestrale | 120-150 secondi | Cima della montagna più alta | Territorio instabile, valanghe continue | Yeti Colossale: • Fase 1: Inseguimento sulla montagna • Fase 2: Arena che si frammenta • Fase 3: Aumenta dimensioni e potenza | 200 monete, 5 gemme rare, Frammento Glaciale del Nucleo dell'Equilibrio |

5.5 Mondo 4: "Inferno di Lava"

Protagonista: Ember, un'esperta di sopravvivenza

Meccaniche specifiche: Resistenza al calore, salti su geyser

Caratteristica unica: Terreno che collassa e eruzioni improvvise

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-----------------|---------------------|-----------------|---------------------------------------|---|--|--|
| 1 | Sentiero Ardente | 60-75 secondi | Ingresso della zona vulcanica | Fiumi di lava sottili, rocce calde | Salamandre di fuoco, vespe laviche | 120 monete, 3 gemme rare Meccanica: Terreno che brucia |
| 2 | Miniera Abbandonata | 65-80 secondi | Tunnel minerari con sacche di magma | Carrelli, vecchi macchinari, gas infiammabili | Pipistrelli infuocati, operai spettrali | 130 monete, 3 gemme rare Meccanica: Esplosioni di gas |
| 3 (Mid-Boss) | Pozzo di Fusione | 90-110 secondi | Grande area di estrazione mineraria | Piattaforme di metallo, gru instabili | Golem di Magma: • Fase 1: Lancia palle di fuoco • Fase 2: Arena su fornace gigante • Attacchi: Eruzioni dal pavimento | 150 monete, 4 gemme rare 1 frammento speciale |
| 4 | Camere Geotermiche | 65-80 secondi | Caverne con geyser e sfiati | Geyser intermittenti, vapori tossici | Scorpioni di lava, spettri del calore | 130 monete, 3 gemme rare Meccanica: Geyser utilizzabili come trampolino |
| 5 | Grotte di Ossidiana | 70-85 secondi | Caverne con pareti di vetro vulcanico | Specchi di ossidiana, riflessi infuocati | Guardiani di ossidiana, sciame di cenere | 140 monete, 3 gemme rare Meccanica: Riflessi che confondono |
| 6 (Mid-Boss) | Fossa Primordiale | 100-120 secondi | Antica caldera vulcanica | Isole galleggianti sulla lava, geyser esplosivi | Drago di Fuoco Giovane: • Fase 1: Vola tra le isole • Fase 2: Arena sul cratere centrale • Fase 3: | 160 monete, 4 gemme rare 1 frammento speciale |

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-------------|-----------------------|------------------------|---|---|--|---|
| | | | | | Sommerge isole nella lava | |
| 7 | Altare del Fuoco | 75-90 secondi | Tempio costruito nel vulcano | Trappole rituali, idoli infuocati | Cultisti di fuoco, golem rituali | 150 monete, 4 gemme rare Meccanica: Puzzle di fiamme |
| 8 | Discesa nel Nucleo | 80-95 secondi | Tunnel verticale verso il cuore del vulcano | Piattaforme che crollano, eruzioni continue | Elementali minori, guardiani di cenere | 160 monete, 4 gemme rare Meccanica: Correnti ascensionali |
| 9 (Boss) | Cuore del Vulcano | 120- 150 secondi | Camera magmatica centrale | Isole nella lava, terra che periodicamente si sommerge | Elementale di Magma Primordiale: • Fase 1: Forma unica gigante • Fase 2: Controlla il terreno • Fase 3: Si divide in mini- elementali | 200 monete, 5 gemme rare Frammento Igneo del Nucleo dell'Equilibrio |

5.6 Mondo 5: "Abissi Inesplorati"

Protagonista: Marina, una biologa marina

Meccaniche specifiche: Nuoto tridimensionale, gestione ossigeno

Caratteristica unica: Correnti oceaniche che modificano la velocità e direzione

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-----------------|------------------------|-----------------|-----------------------------------|--------------------------------------|--|---|
| 1 | Barriera Corallina | 60-75 secondi | Vivaci reef poco profondi | Coralli taglienti, anemoni urticanti | Pesci palla, murene | 120 monete, 3 gemme Meccanica: Correnti forti |
| 2 | Rovine Sommerse | 65-80 secondi | Antica città sprofondata | Statue, colonne, artefatti | Guardiani di pietra, pesci piranha | 130 monete, 3 gemme Meccanica: Passaggi segreti |
| 3 (Mid-Boss) | Canyon Marino | 90-110 secondi | Profondo canyon sottomarino | Correnti forti, passaggi stretti | Squalo Ancestrale: • Fase 1: Inseguimento nel canyon • Fase 2: Arena in grotta marina • Attacchi: Carica, richiamo di piccoli squali | 150 monete, 4 gemme 1 frammento speciale |
| 4 | Foresta di Alghe | 65-80 secondi | Fitta vegetazione sottomarina | Alghe intrecciate, piante carnivore | Calamari giganti, meduse velenose | 130 monete, 3 gemme Meccanica: Nascondigli nelle alghe |
| 5 | Grotta Bioluminescente | 70-85 secondi | Caverne illuminate da vita marina | Soffitti bassi, tunnel intricati | Creature luminose, anguille elettriche | 140 monete, 3 gemme Meccanica: Zone buie luminose |
| 6 (Mid-Boss) | Abisso Oceanico | 100-120 secondi | Bordo di una fossa oceanica | Pressione crescente, luci limitate | Calamaro Abissale: • Fase 1: Tentacoli emergenti • Fase 2: Arena al bordo dell'abisso • Fase 3: Attacchi con inchiostro oscurante | 160 monete, 4 gemme 1 frammento speciale |

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|----------|-----------------------|-----------------|------------------------------------|--|--|---|
| 7 | Campi Idrotermali | 75-90 secondi | Zone di attività geotermica | Sfiati di gas, correnti calde | Vermi di tubo, granchi giganti | 150 monete, 4 gemme Meccanica: Correnti ascensionali |
| 8 | Trincee Oscure | 80-95 secondi | Le profondità più buie dell'oceano | Visibilità quasi nulla, creature bioluminescenti | Pesci abissali, predatori ciechi | 160 monete, 4 gemme Meccanica: Illuminazione limitata |
| 9 (Boss) | Laboratorio Subacqueo | 120-150 secondi | Facility di ricerca segreta | Macchinari, camere pressurizzate | Kraken Mutante: • Fase 1: Combattimento 3D nei laboratori • Fase 2: Tentacoli separati da evitare • Fase 3: Attacco combinato | 200 monete, 5 gemme Frammento Abissale Nucleo dell'Equilibrio |

5.7 Mondo 6: "Realtà Virtuale"

Protagonista: Neo, un hacker

Meccaniche specifiche: Manipolazione codice, teletrasporto

Caratteristica unica: Glitch ambientali che distorcono la realtà

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-----------------|----------------------|-----------------|-------------------------------------|--|--|--|
| 1 | Gateway Digitale | 60-75 secondi | Portale d'accesso al mondo virtuale | Firewall, codice in movimento | Antivirus base, pacchetti corrotti | 120 monete, 3 gemme rare Meccanica: Salti dimensionali |
| 2 | Rete di Dati | 65-80 secondi | Autostrade di informazioni | Flussi di dati, nodi di connessione | Spyware, bot maligni | 130 monete, 3 gemme rare Meccanica: Velocità di trasferimento variabile |
| 3 (Mid-Boss) | Centro di Sicurezza | 90-110 secondi | Hub di protezione centrale | Scanner, laser di sicurezza | Firewall Senziente: • Fase 1: Attacchi a distanza • Fase 2: Arena server-room • Attacchi: Scansioni, blocchi di accesso | 150 monete, 4 gemme rare 1 frammento speciale |
| 4 | Archivi Corrotti | 65-80 secondi | Database danneggiati | Frammenti di dati, glitch spaziali | File corrotti, trojan | 130 monete, 3 gemme rare Meccanica: Realtà frammentata |
| 5 | Campo di Simulazione | 70-85 secondi | Area di test virtuale | Ambienti che cambiano, simulazioni in loop | Programmi di test, simulacri | 140 monete, 3 gemme rare Meccanica: Ambienti in mutazione |
| 6 (Mid-Boss) | Nodo di Controllo | 100-120 secondi | Centro operativo | Interfacce, ologrammi difensivi | Programma Anti-Intrusione: • Fase 1: Cloni multipli • Fase 2: Arena sala server • Fase 3: Manipolazione dell'ambiente | 160 monete, 4 gemme rare 1 frammento speciale |
| 7 | Paradossi Binari | 75-90 secondi | Zona con logica spaziale alterata | Scale di Escher, | Bug logici, loop temporali | 150 monete, 4 gemme rare Meccanica: Fisica alterata |

| Livello | Nome | Durata | Ambientazione | Ostacoli geometria impossibile | Nemici | Meccaniche/Collezionabili |
|-------------|--------------------|-----------------|----------------------------|---|---|---|
| 8 | Nucleo di Memoria | 80-95 secondi | Deposito centrale dei dati | Barriere di memoria, torrette di difesa | Programmi guardiani, virus avanzati | 160 monete, 4 gemme rare Meccanica: Riscrittura ambientale |
| 9 (Boss) | Mainframe Centrale | 120-150 secondi | Cervello del sistema | Difese finali, ambiente manipolabile | I.A. Senziente Corrotta: • Fase 1: Attacchi psicologici • Fase 2: Inversione comandi • Fase 3: Trasformazione basata sul giocatore • Finale: Fuga dal mondo virtuale in collasso | 200 monete, 5 gemme rare Frammento Digitale del Nucleo dell'Equilibrio |

5.8 Mondi Bonus (Premium)

| Mondo | Ambientazione | Meccanica Unica | Oggetti Esclusivi | Boss Finale |
|--------------------------------|---|-------------------------------------|--|------------------------|
| Celestiale: "Regno dei Cieli" | Città tra le nuvole, strutture fluttuanti | Gravità variabile, volo controllato | • Aureola di invincibilità • Ali perpetue | Titano tempesta |
| Mitico: "Leggende Dimenticate" | Fusione di mitologie mondiali | Trasformazioni in creature mitiche | • Elmo di Ade • Martello di Thor | Chimera delle leggende |

6. PERSONAGGI E STORIA

6.1 I Protagonisti

Alex - Il Corriere di Città in Caos

- **Aspetto:** 25 anni, corporatura atletica e snella, capelli neri corti con una ciocca blu elettrico, occhi grigio-azzurri.
- **Abbigliamento:** Giacca tecnica leggera blu scuro con strisce riflettenti, pantaloni cargo neri, scarpe da corsa urbana high-tech.
- **Background:** Corriere urbano per la compagnia "CityRush", si ritrova coinvolto dopo aver consegnato un pacco contenente un frammento di tecnologia aliena.
- **Abilità:** Scatto Urbano - Accelerazione improvvisa con invulnerabilità di 2 secondi.

Maya - L'Esploratrice della Foresta Primordiale

- **Aspetto:** 28 anni, alta 1,70m, pelle abbronzata, capelli castano scuro con treccia lunga, occhi verdi intensi.
- **Abbigliamento:** Camicia tecnica verde scuro, pantaloni cargo beige, stivali da trekking leggeri.
- **Background:** Biologa e attivista ambientale, scopre un antico tempio nascosto nella vegetazione che risveglia lo spirito guardiano corrotto.
- **Abilità:** Richiamo della Natura - Evoca animali alleati temporanei che distruggono i nemici.

Kai - L'Alpinista della Tundra Eterna

- **Aspetto:** 31 anni, corpo atletico e muscoloso, capelli biondi scuri, occhi blu glaciali, barba corta.
- **Abbigliamento:** Giacca da montagna tecnica grigio-blu, pantaloni da alpinismo rinforzati, stivali con ramponi retrattili.
- **Background:** Alpinista che raggiunge la vetta della montagna più impervia della Tundra Eterna, trovando un antico artefatto ghiacciato.
- **Abilità:** Aura di Calore - Crea un campo che scioglie il ghiaccio e protegge dal freddo.

Ember - La Sopravvissuta dell'Inferno di Lava

- **Aspetto:** 26 anni, capelli rosso intenso tagliati in bob asimmetrico, occhi ambrati con riflessi dorati.
- **Abbigliamento:** Tuta ignifuga rossa e nera, stivali resistenti al calore, respiratore compatto.
- **Background:** Vulcanologa inviata a studiare l'attività sismica anomala nel complesso vulcanico, scopre un'antica civiltà che sfruttava l'energia del magma.
- **Abilità:** Corpo Ignifugo - Trasformazione in forma resistente al calore estremo.

Marina - La Biologa degli Abissi Inesplorati

- **Aspetto:** 29 anni, capelli blu-nero lunghi fino alle spalle, occhi di un blu profondo con riflessi acquamarina.
- **Abbigliamento:** Muta subacquea aderente blu scuro e turchese con pannelli luminescenti, gilet tecnico con tasche per attrezzatura.

- **Background:** Ha sviluppato tecnologia per l'esplorazione subacquea profonda, scopre un laboratorio segreto con esperimenti genetici illegali.
- **Abilità:** Bolla d'Aria - Crea un campo protettivo che fornisce ossigeno e respinge nemici.

Neo - L'Hacker della Realtà Virtuale

- **Aspetto:** 24 anni, snello ma tonico, capelli neri con striscia viola-elettrico, occhi viola innaturali.
- **Abbigliamento:** Giacca a tre quarti nera con dettagli geometrici viola, t-shirt tecnica grigio scuro, occhiali tecnologici dal design minimalista.
- **Background:** Hacker ingaggiato per infiltrarsi in un sistema di una corporazione tech, scopre un'intelligenza artificiale senziente con intenzioni maligne.
- **Abilità:** Glitch Controllato - Deforma brevemente la realtà per attraversare barriere digitali.

6.2 L'Architetto e i Guardiani dell'Equilibrio

L'Architetto: Un'entità aliena giunta sulla Terra in un'epoca dimenticata, portando con sé il Nucleo dell'Equilibrio, un artefatto di immenso potere. Cerca di recuperare tutti i frammenti per ricomporre il suo potere e conquistare la Terra.

Guardiani dell'Equilibrio: Un'antica società segreta che millenni fa riuscì a rubare il Nucleo all'Architetto e frammentarlo in sei parti, nascondendo ogni frammento in uno degli ambienti più estremi della Terra.

Jenkins: Un rappresentante moderno dei Guardiani dell'Equilibrio, recluta e coordina i portatori dei frammenti nella lotta contro l'Architetto.

6.3 Trama Principale

Prologo: L'Architetto, indebolito dalla perdita del Nucleo, ha trascorso millenni a raccogliere forze. Sei punti nel pianeta, sei ambienti estremi, sei luci che si accendono simultaneamente: il Nucleo dell'Equilibrio cerca di ricostituirsi.

Atto 1 - I Primi Portatori (Mondi 1-3):

- Alex trova il frammento Urbano e viene inseguito dal Cyborg di Sicurezza
- Maya si unisce ad Alex, fuggita dalla Foresta Primordiale corrotta
- Insieme, raggiungono la Tundra Eterna alla ricerca di Kai
- I tre uniscono le forze per purificare lo Yeti dalla corruzione

Atto 2 - L'Alleanza si Forma (Mondi 4-6):

- Il trio cerca Ember nell'Inferno di Lava
- Dopo aver salvato Ember, si dirigono verso gli Abissi Inesplorati per trovare Marina
- Infine, entrano nella Realtà Virtuale per recuperare Neo e l'ultimo frammento
- I sei portatori si riuniscono, comprendendo che i loro nemici erano manifestazioni dell'Architetto

Atto 3 - La Resa dei Conti:

- I Runaway Heroes devono tornare in ciascuno dei sei ambienti per sigillare definitivamente le manifestazioni dell'Architetto
- La battaglia finale presenta ai protagonisti una scelta impossibile riguardo al destino del Nucleo dell'Equilibrio e dell'Architetto

6.4 Finali Multipli

Finale 1 - Distruzione e Rinascita: I portatori scelgono di utilizzare il potere del Nucleo ricostituito per distruggere definitivamente l'Architetto. I poteri dei frammenti svaniscono, ma i protagonisti continuano a proteggere il mondo con i loro talenti naturali.

Finale 2 - I Nuovi Guardiani: I portatori decidono di sigillare nuovamente l'Architetto, preservando l'equilibrio cosmico e diventando i nuovi Guardiani dell'Equilibrio. Mantengono i loro poteri e stabiliscono sanctum in ciascuno dei sei ambienti.

Finale 3 - Il Custode Eterno: Un portatore (Neo) si sacrifica, fondendosi con l'Architetto e il Nucleo per guidarlo verso scopi benefici. Diventa il Custode, un'entità di immenso potere che guida l'umanità verso una nuova era tecnologica.

7. SISTEMA DI OGGETTI

7.1 Oggetti Consumabili Standard

Curativi

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|-------------------|------------------------|--------------------------------|-------------------------|
| Bendaggio Rapido | Ripristina 25% salute | Bende di pronto soccorso | Comune, tutti i livelli |
| Kit Medico | Ripristina 50% salute | Kit completo con medicinali | Non comune, livelli 2+ |
| Siero Rigenerante | Ripristina 75% salute | Siero sperimentale rigenerante | Raro, livelli 4+ |
| Fiala di Nanomed | Ripristina 100% salute | Nanomacchine mediche avanzate | Molto raro, livelli 7+ |

Boost di Velocità

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|-----------------------|-----------------------|-------------------------------|-------------------------|
| Scatto Adrenalinico | +25% velocità per 5s | Scarica di adrenalina | Comune, tutti i livelli |
| Energizzante | +40% velocità per 7s | Bevanda energetica potenziata | Non comune, livelli 3+ |
| Booster Neurale | +60% velocità per 10s | Stimolante neurologico | Raro, livelli 5+ |
| Acceleratore Quantico | +80% velocità per 12s | Dispositivo spazio-temporale | Molto raro, livelli 8+ |

7.2 Oggetti Consumabili Premium

Curativi Premium

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|---------------------|---|---------------------------------------|--------------------|
| Nanobendaggio | Ripristina 40% salute + immunità ai danni per 3s | Bende avanzate con nanoprotezione | Premium comune |
| Super Kit Medico | Ripristina 75% salute + rimuove effetti negativi | Kit medicale militare | Premium non comune |
| Elisir Vitale | Ripristina 100% salute + 25% scudo temporaneo | Pozione rigenerativa rara | Premium raro |
| Matrice di Restauro | Ripristina 100% salute + aumenta salute massima del 10% | Tecnologia aliena di ristrutturazione | Premium molto raro |
| | | | |

Boost di Velocità Premium

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|--------------------|--|--------------------------------------|--------------------|
| Nitro Cellulare | +40% velocità per 8s + attraversamento ostacoli | Modifica temporanea densità corporea | Premium comune |
| Siero Velocizzante | +60% velocità per 12s + salto potenziato | Formula segreta atletica | Premium non comune |
| Iniezione Cronos | +80% velocità per 15s + ricarica Focus Time | Particelle temporali | Premium raro |
| Essenza del Vento | +100% velocità per 15s + immunità ai rallentamenti | Energia elementale del vento | Premium molto raro |
| | | | |

7.3 Oggetti Specifici per Mondo

Mondo Urbano: "Città in Caos"

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|---------------------|--|---------------------------------------|-----------------------------|
| Maschera Antigas | Immunità ai gas tossici per 10s | Protegge da nubi tossiche industriali | Comune nel mondo urbano |
| Hacker Portatile | Disattiva trappole elettroniche per 8s | Interrompe sistemi di sicurezza | Non comune nel mondo urbano |
| Spray Anti-Drone | Confonde i nemici volanti per 6s | Disturba sensori dei droni | Raro nel mondo urbano |
| Jetpack d'Emergenza | Volo verticale per 5s | Permette di sorvolare zone pericolose | Molto raro nel mondo urbano |
| | | | |

Mondo Naturale: "Foresta Primordiale"

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|----------------------|-------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------|
| Repellente Predatori | Allontana i nemici animali per 8s | Odore che spaventa predatori | Comune nel mondo naturale |
| Machete Affilato | Taglia la vegetazione fitta per 10s | Apre passaggi nella vegetazione | Non comune nel mondo naturale |
| Bacche Luminose | Illumina aree buie per 15s | Frutto con forte bioluminescenza | Raro nel mondo naturale |
| Antidoto Naturale | Immunità ai veleni per 12s | Miscela di erbe antitossiche | Molto raro nel mondo naturale |
| | | | |

Mondo Glaciale: "Tundra Eterna"

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|----------------------|---|---------------------------------|-------------------------------|
| Piccozza da Ghiaccio | Permette arrampicata su ghiaccio per 8s | Strumento alpinistico | Comune nel mondo glaciale |
| Torcia Termica | Scioglie ostacoli di ghiaccio per 6s | Fiamma ad alta temperatura | Non comune nel mondo glaciale |
| Stivali Chiodati | Previene scivolamenti per 15s | Garantisce trazione su ghiaccio | Raro nel mondo glaciale |
| Bomba Termica | Crea area riscaldata per 10s | Campo di calore protettivo | Molto raro nel mondo glaciale |
| | | | |

Mondo Vulcanico: "Inferno di Lava"

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|----------------------|---|------------------------------------|--------------------------------|
| Scudo Termico | Immunità al danno da fuoco per 10s | Protezione contro alte temperature | Comune nel mondo vulcanico |
| Estintore Portatile | Crea ponti temporanei sulla lava per 5s | Raffredda temporaneamente la lava | Non comune nel mondo vulcanico |
| Maschera Filtrante | Immunità ai gas vulcanici per 12s | Filtra aria tossica | Raro nel mondo vulcanico |
| Polvere Refrigerante | Immunità al surriscaldamento per 8s | Composto chimico raffreddante | Molto raro nel mondo vulcanico |
| | | | |

Mondo Abissale: "Abissi Inesplorati"

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|----------------------|--|---|-------------------------------|
| Agitatore d'Acqua | Disperde nemici in un'area di 3m | Crea disturbo sonico nell'acqua | Comune nel mondo abissale |
| Candela Abissale | Illumina ambienti oscuri per 20s | Bio-luminescenza concentrata | Non comune nel mondo abissale |
| Capsula di Ossigeno | +50% capacità respiratoria per 15s | Riserva d'aria compressa | Raro nel mondo abissale |
| Gel Depressurizzante | Protegge da danni da pressione per 10s | Avvolge il corpo in uno strato protettivo | Molto raro nel mondo abissale |
| | | | |

Mondo Virtuale: "Realtà Virtuale"

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|--------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|
| Patch Antivirus | Immunità ai nemici base per 8s | Codice di protezione temporaneo | Comune nel mondo virtuale |
| Compilatore Rapido | Genera piattaforme temporanee per 5s | Crea strutture digitali solide | Non comune nel mondo virtuale |
| Chip di Debugging | Rivela percorsi nascosti per 12s | Evidenzia errori nel codice virtuale | Raro nel mondo virtuale |
| Cubo Dimensionale | Teletrasporto a 20m in avanti | Piegatura dello spazio virtuale | Molto raro nel mondo virtuale |
| | | | |

7.4 Oggetti Equipaggiabili (Boost Permanenti)

Standard

| Nome | Effetto | Requisito di Sblocco | Slot |
|---------------------|--------------------------------------|---|---------|
| Scarpe Ammortizzate | +10% velocità di corsa | Completa 5 livelli con valutazione A | Piedi |
| Giacca Protettiva | +15% salute massima | Colleziona 100 monete in un singolo livello | Torso |
| Orologio Tattico | +10% durata del Focus Time | Sconfiggi 3 boss senza perdere salute | Polso |
| Occhiali Scanner | Rivela collezionabili nascosti | Trova 50 oggetti segreti | Testa |
| Guanti Potenziati | +15% velocità di recupero Focus Time | Completa 10 livelli senza usare oggetti | Mani |
| Zaino Espanso | +1 slot oggetti nell'inventario | Completa tutti i livelli di un mondo | Schiena |
| | | | |

Premium

| Nome | Effetto | Requisito di Sblocco | Slot |
|---------------------------|---|---|---------|
| Esoscheletro Leggero | +25% velocità + salto potenziato | Completa 5 livelli con valutazione S | Piedi |
| Armatura Reattiva | +30% salute massima + auto-devia primo colpo | Completa tutti i livelli difficoltà "Difficile" | Torso |
| Cronometro Quantistico | +25% durata Focus Time + -30% cooldown | Sconfiggi 5 boss senza perdere salute | Polso |
| Visore Multispettrale | Rivela collezionabili e passaggi segreti | Trova 100 oggetti segreti | Testa |
| Guanti Neurali | +35% recupero Focus Time + attivazione occasionale gratuita | Completa 15 livelli senza usare oggetti | Mani |
| Sistema MOLLE Avanzato | +3 slot oggetti nell'inventario | Completa tutti i mondi | Schiena |
| | | | |

7.5 Oggetti Speciali per Risonanza dei Frammenti

| Nome | Effetto | Descrizione | Reperibilità |
|----------------------------------|--|--|---|
| Frammento Armonico | Riduce il cooldown della Risonanza del 20% | Cristallo che amplifica la comunicazione tra frammenti | Raro, completando sfide di Risonanza |
| Cristallo di Sincronizzazione | Aumenta la durata dell'invulnerabilità a 2.5 secondi | Stabilizza il processo di cambio portatore | Non comune, livelli 5+ in tutti i mondi |
| Catalizzatore di Frammenti | Aumenta il danno dell'onda di risonanza del 40% | Amplifica l'energia rilasciata durante il cambio | Raro, livelli 7+ |
| Pendolo Dimensionale | Un cambio di emergenza ignorando il cooldown (una volta per livello) | Artefatto che piega temporaneamente le regole spazio-temporali | Molto raro, boss di livello 7+ |
| | | | |

7.6 Oggetti Rari e Reliquie

Oggetti Rari da Collezione

| Nome | Effetto | Dove Trovarlo | Limitazioni | Rarità |
|--------------------------|---|------------------------------------|--|--------|
| Reliquia del Tempo | Riavvolge il tempo di 3 secondi una volta per livello | Mondo Celestiale, livello 5 | Non accumulabile | Raro |
| Cristallo dell'Eco | Duplica l'effetto del prossimo oggetto usato | Mondo Mitico, livello 3 | Massimo 3 per inventario | Raro |
| Medaglione della Fortuna | +25% probabilità di trovare oggetti rari | Eventi stagionali | Non combinabile con altri boost di fortuna | Raro |
| Amuleto del Campione | Invincibilità per 5s quando la salute scende sotto il 10% | Completamento modalità "Labirinto" | Cooldown di 60 secondi | Raro |
| Chiave Dimensionale | Apre passaggi segreti verso aree bonus | Mondo Elettronico, livello 8 | Un uso per livello | Raro |
| | | | | |

Reliquie Leggendarie

| Nome | Effetto | Dove Trovarlo | Limitazioni | Rarità |
|------------------------|--|--|---|-------------|
| Essenza del Cosmo | Tempo illimitato in Focus Time per 15 secondi | Completamento di tutti i mondi senza perdere vite | Una volta per partita | Leggendario |
| Corona dell'Imperatore | Tutti i nemici si inchinano e non attaccano per 20 secondi | Sconfiggi tutti i boss nella modalità Boss Rush | Una volta al giorno | Leggendario |
| Nucleo dell'Equilibrio | Converte danni ricevuti in salute per 30 secondi | Completamento al 100% di tutti i mondi in difficoltà Labirinto | Utilizzo unico, si sblocca nuovamente con ogni aggiornamento stagionale | Leggendario |
| | | | | |

8. INTERFACCIA UTENTE E CONTROLLI

8.1 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
- Tasto Risonanza: Attivazione del cambio di personaggio (disponibile quando sbloccato)

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 e del tasto Risonanza
- Supporto per controller esterni: Compatibilità con controller Bluetooth
- Opzioni per accessibilità: Modalità alto contrasto, comandi semplificati, supporto VoiceOver

8.2 Interfaccia di Gioco

HUD Durante il Gameplay

- Barra della salute: Posizionata in alto a sinistra
- Indicatore Focus Time: Barra circolare attorno al pulsante di attivazione
- Contatore monete: In alto a destra
- Timer/Distanza percorsa: Centro in alto
- Indicatore Abilità Speciale: Icona con cooldown visibile
- Inventario oggetti: Slot visualizzati in basso
- Tasto Risonanza: Posizionato nell'angolo inferiore con indicatore di cooldown circolare
- Icone Personaggi Disponibili: Mini-ritratti dei personaggi sbloccati adiacenti al tasto Risonanza

Interfaccia Focus Time

- Rallentamento visivo dell'ambiente (effetto matrix)
- Ruota di selezione con 3-4 slot per oggetti
- Indicatore tempo rimanente
- Preview effetti oggetti selezionabili

Interfaccia Risonanza dei Frammenti

- Durante l'attivazione, appare una breve animazione con l'eroe attuale che si dissolve e il nuovo che si materializza
- Onda di energia visibile che si espande dal punto di cambio
- Indicatore di cooldown sul tasto Risonanza
- Feedback visivi specifici per ogni combinazione di eroi

Menu Principale

- Modalità Storia: Accesso ai mondi/livelli sbloccati
- Modalità Alternative: Sfida Giornaliera, Maratona, Boss Rush, etc.
- Negozio: Acquisti in-app, oggetti premium
- Collezione: Visualizzazione oggetti e reliquie raccolte
- Impostazioni: Controlli, audio, grafica, account
- Classifiche: Punteggi globali e amici

9. CARATTERISTICHE TECNICHE

9.1 Specifiche 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 | |

9.2 Requisiti Minimi

iOS

- iOS 12.0 o superiore
- iPhone 6s/SE o superiore, iPad di 5a generazione o superiore
- 1 GB RAM
- 500 MB spazio di archiviazione (1 GB per installazione completa)

Android

- Android 7.0 o superiore
- Processore quad-core 1.5 GHz
- 1.5 GB RAM
- OpenGL ES 3.0

- 500 MB spazio di archiviazione (1 GB per installazione completa)