

MONDI E LIVELLI - RUNAWAY HEROES: ESCAPE THE ELEMENTS

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

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/Collezio
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: Turbine a vapore che 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: Circuiti improvvisi
8	Distretto Inquinato	80-95 secondi	Zone industriali abbandonate,	Pozze tossiche,	Droni contaminati con	160 monete, 4 gemme rare Meccanica: N

Livello	Nome	Durata	Ambientazione	Ostacoli	Nemici	Meccaniche/Collezio
			smog	macchinari arrugginiti	attacchi acidi	tossiche, visibilità ridot
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 Un frammento che risplen luce blu elettrica, pote lo "Scatto Urbano" di A

Livelli Sfida Mondo 1:

Sfida	Nome	Descrizione	Obiettivo	Ricompensa
1	Corsa Contro il Tempo	Versione accelerata del livello 5 con timer stretto	Completare in meno di 45 secondi	50 gemme premium
2	Raccolta Perfetta	Versione modificata del livello 7 con gemme speciali	Raccogliere tutte le 20 gemme speciali	Oggetto raro "Guanti Potenziati"
3	Cacciatore di Reliquie	Versione labirintica del livello 9	Trovare 3 reliquie in percorsi difficili	Skin premium per Alex

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	Insediamen- to 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
4-8	[Livelli intermedi]	-	-	-	-	-
9 (Boss)	Tempio Antico	120- 150 secondi	Rovine tempio nella giungla profonda	Statue animate, pavimenti crollanti	Antico spirito guardiano corrotto: • 3 forme con abilità elementali • Meccanica: Rompicapo ambientali	200 monete, 5 gemme rare Frammento Naturale del Nucleo dell'Equilibrio Un frammento dai riflessi verdi che potenzia il "Richiamo della Natura" di Maya

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 nevicate	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 Un frammento dal bagliore bianco cristallino che amplifica l'"Aura di Calore" di Kai

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: Geometri 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: Sommerge isole nella lava	160 monete, 4 gemme rare 1 frammento speciale

Livello	Nome	Durata	Ambientazione	Ostacoli	Nemici	Meccaniche/Collezionabili
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: Puz 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 Ig del Nucleo dell'Equilibrio Un frammento rosso incandescente che perfeziona il "Corpo Ignifugo" di Ember

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 gerare Meccaniche: Correnti gentili
2	Rovine Sommerse	65-80 secondi	Antica città sprofondata	Statue, colonne, artefatti	Guardiani di pietra, pesci piranha	130 monete, 3 gerare Meccaniche: 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 gerare 1 frammento speciale
4	Foresta di Alghe	65-80 secondi	Fitta vegetazione sottomarina	Alghe intrecciate, piante carnivore	Calamari giganti, meduse velenose	130 monete, 3 gerare Meccaniche: 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 gerare Meccaniche: Luci buie e 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 gerare 1 frammento speciale
7	Campi Idrotermali	75-90 secondi	Zone di attività geotermica	Sfiati di gas, correnti calde	Vermi di tubo, granchi giganti	150 monete, 4 gerare Meccaniche: Sfiatori di calore

Livello	Nome	Durata	Ambientazione	Ostacoli	Nemici	Meccaniche/Collezionabili
8	Trincee Oscure	80-95 secondi	Le profondità più buie dell'oceano	Visibilità quasi nulla, creature bioluminescenti	Pesci abissali, predatori ciechi	160 monete, 4 generare Meccanica di 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 generare Frammento Abissale del Nucleo dell'Equilibrio frammento dalle scorie acquamarina che si forma "Bolla d'Aria" di Matrice

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

Livello	Nome	Durata	Ambientazione	Ostacoli	Nemici	Meccaniche/Collezionabili
7	Paradossi Binari	75-90 secondi	Zona con logica spaziale alterata	Scale di Escher, geometria impossibile	Bug logici, loop temporali	150 monete, 4 gemme rare Meccanica: Fisica alterata
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 Un frammento dai bagliori violetti che potenzia il "Glitch Controllato" di Nec

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