**Wild Ball**

**Цель игры:**

На каждом уровне игроку надо найти выход из лабиринта, выход открывается только после активации всех энергетических узлов (далее узел). Для активации узла игрок должен найти ключ соответствующего цвета.

**Уровни:**

Уровни состоят из лабиринтов разных размеров. В лабиринте расположены энергетические узлы (цветная платформа с бесцветным кубом), а также ключи для их активации. Чем выше уровень, тем больше размер лабиринта и узлов, требующих активации.

**Интерактивные объекты:**

1. Ключи активации (сфера):
   1. Красный
   2. Зеленый
   3. Пурпурный
   4. Желтый
2. Энергетические узлы (бесцветный куб на цветной платформе):
   1. Красный
   2. Зеленый
   3. Пурпурный
   4. Желтый
3. Ловушки:
   1. Напольная ловушка. По умолчанию имеет цвет, соответствующий цвету пола в лабиринте. При приближении игрока на расстояние 3 юнита меняет цвет на оранжевый предупреждая об опасности. При контакте с игроком ловушка опускается вниз и поворачивается на 45 градусов, чтобы скинуть игрока в пропасть под уровнем.
   2. *Придумать ещё хотя бы 1 тип ловушек, скрытых или открытых.*
4. Лаз в стене. Блок размером в 1 юнит, спрятан в стене и по умолчанию имеет цвет, соответствующий цвету стены. При приближении игрока на расстояние 3 юнита меняет цвет на более яркий, игрок может вытолкать куб из стены тем самым открыв проход в ранее недоступную область *(с бонусами?)*.
5. Бонусы (*пока нет понимания как они будут выглядеть*). В игре предусмотрено 4 бонуса, каждый будет иметь свой цвет (красный, зеленый, пурпурный и желтый). Все бонусы имеют перманентный эффект. *(Наверное, некоторые бонусы надо включать и выключать по клавише).*
   1. Красный – бонус скорости. При активации бонуса увеличивает скорость передвижения игрока.
   2. Желтый – бонус ловушек. При активации бонуса игрок будет видеть скрытые ловушки в любом радиусе (цвет ловушки всегда оранжевый).
   3. Зеленый – бонус обзора. При активации бонуса игрок может менять положение камеры (по умолчанию камера следует за игроком сзади и немножко сверху) на более высокую позицию, тем самым обеспечив лучший обзор на объекты вокруг.
   4. Пурпурный *(вот это хз, но больше я не придумал) -* Бонус зрения. При активации бонуса все узлы издают лёгкое свечение видное сквозь стены лабиринта показывая игроку направление, в котором они находятся.

**Не забыть:**

* Меню очень слабое – переделать.
* ~~При активации узла проиграть анимацию левитации и вращения~~
* Бонусы, сделать хотя бы визуально чтобы были, даже если ничего давать не будут
* Нормальный туториал-уровень. Линейный лабиринт, в котором игрок шаг за шагом изучает объекты на уровне, как с ними взаимодействовать и для чего всё это. Включая комнату с бонусами, которые будут доступны позже.
* Звуки слабые – подобрать получше.
* Сферы-ключи должны издавать зацикленный резонирующий 3д звук который слышно только с близкого расстояния, что типа wOOOwwwOOOwwwOOOw
* Погуглить FadeOut/FadeIn эффект при смене сцены.