**Iron balls**

Экран представляет собой горизонтальную плоскость по которой катается шар. Наклон плоскости задается наклоном телефона. Шар находится на поверхности и реагирует на малейшее изменение угла наклона скатыванием в соответствующую сторону. Игровая поверхность имеет борты и на ней кроме шара могут располагаться другие объекты (бонусы, препятствия...) Игрок изначально имеет определенное количество очков и при прикосновении шара к любой преграде (в т.ч. и к борту) теряет определенное количество очков (чем дольше прикасается, тем больше теряет). Через случайные промежутки времени на игровой плоскости появляются бонусы( которые игрок может подбирать, но не обязан) и помехи. Если помеха появляется на месте игрока, его переносит на какое-то расстояние без потери очков. Также нажатием на шар игрок может активировать бонусную способность. Цель игры зависит от режима.

**Режимы игры**:

* Обычный. У игрока есть некоторое время, за которое он должен сохранить максимум очков. Если очков не остается игрок досрочно проигрывает.
* Выживание. Игрок должен продержаться как можно дольше времени не потеряв все очки.
* Прохождение. Игрок выполняет различные задания на заранее подготовленных уровнях.
* Спокойствие. Игрок должен удерживать шар в определенной области. За нахождение вне области игрок теряет очки и проигрывает, если счетчик очков дошел до нуля. Область может видоизменяться и располагаться в разных местах. Перед перемещением и / или изменением области выдается предупреждение и некоторое время для того, чтобы игрок мог попасть в новую область без штрафа.

Во всех режимах предусмотрены **уровни сложности**:

* Легкий. Игрок теряет больше всего очков за соприкосновение. Игровая плоскость не имеет бортов, но не может выкатится за нее. Чувствительность к наклону слабая, сдвинуть шар при случайном наклоне нельзя.
* Нормальный. Игрок теряет меньше очков за соприкосновение, чем в легком, не не так мало, как в тяжелом. Игровая плоскость имеет борт, за соприкосновение с которым теряются очки. Чувствительность к наклону средняя, шар сдвигается даже при случайном наклоне.
* Тяжелый. Игрок теряет меньше всего очков. Игровая плоскость не имеет бортов, в случае выхода шара за плоскость он падает в пустоту и игрок проигрывает. Чувствительность к наклону сильная, шар реагирует даже на дрожащие руки.

В зависимости от режима игры также можно для различных уровней сложности установить различное начальное значение времени и / или очков.

**Объекты**: на игровой поверхности могут появляться бонусы, препятствия Препятствия могут быть как прямоугольником, так и шаром, похожим на шар игрока и сбивающие игрока с толку. И бонусы и препятствия могут быть как закрепленные за одним местом, так и катающиеся по плоскости в зависимости от наклона

**Уровни.** Для режима прохождения используется набор заранее подготовленных уровней. Каждый уровень имеет свою задачу и начальные условия. Условия со временем не меняются. Для остальных режимов по достижении определенного времени и / или счета можно менять уровень. Задачи уровня могут быть следующие: продержаться определенное время не потеряв все очки, держать шар в определенной области (для усложнения можно четко, нечетко или вообще не рисовать границу этой области), пока не пройдет время, избавится от определенного количества очков, очистить все поле от помех (подбирая бонусы с соответствующими способностями), пройти через определенные точки на плоскости в определенном порядке, лабиринт (стационарные помехи, очки уменьшаются со временем и от соприкосновения с помехами) Также на различных уровнях можно менять физические особенности (приведет к изменению управляемости): изменять материал поверхности игровой плоскости (изменит трение), изменять материал, размеры и массу шара (изменят трение и массу). Так же можнов вести уровень (или режим) tron mode, когда шар оставляет за собой след, так же являющийся препятствием (по мотивам одноименного фильма :) ) илисделать это бонусным уровнем.

**Бонусы.** Могут быть как положительного так и отрицательного действия. Возможные бонусы: добавить / убрать m очков, добавить / убрать k времени, увеличить / уменьшить число шаров на поле (все шары управляются игроком уменьшение не может сработать, если остался один шар на игровой поверхности), появление / исчезновение границ на игровом поле, добавление / удаление препятствий, очистка поля от препятствий / полная очистка, увеличение / уменьшение размеров (и как следствие массы) шара, бонусная способность, и пр.

**Бонусные способности.** Бонусные способности игрок может получить из бонуса. Если у игрока есть бонусная способность и он подбирает такую же, то увеличивается счетчик способностей (не больше 3 - 5), иначе игрок получает способность и счетчик опускается до единицы. Способность активируется при нажатии на шар. Возможные способности: шар на какое-то время при соприкосновении с помехой удаляет её (не действует на борт) не получая штрафов по очкам / времени, очистка игрового поля, заморозка времени (шар начинает двигаться и реагировать на наклон медленнее, время замедляется) и т.п.

**Достижения**. Игрок может получать достижения. Например за игру какое-то время, прохождение какого-то количества уровней, выживание определенного количества времени и проч.

Для WP7 можно сделать **live tile**, куда выводить последнее достижение игрока, его рекорды и т.п.