

Тестовое Приключение Смарт-шарика

Далекий космос, инопланетная раса Аланов терпит голод и тяжелые климатические условия. Чтобы спастись, ученые планеты создали Смарт-шар для изучения и покорения других планет. Маленький пришелец Лан (мимитичное пушистое создание, с внешностью коалы и разумным интеллектом) залезает в зеленый шар, благодаря которому будет искать подходящее место для жизни Аланов.

Смарт-Шар с потрясающей скоростью настигает первую планету, игроку нужно проверить возможность существования на ней, а также добыть ресурсы, чтобы переместиться на следующую планету.

1. Планета Клабрур. Пустынная желтая планета (в игре изображено: задний фон, желтый, очертания кактусов, передний фон лабиринта: коричневый, как засохшая глина), стандартные ловушки - зыбучие пески, через которые нужно перепрыгнуть, из глины могут вылезть другие шарики. Если игрока настигают красные шарики, то нужно убежать, нетто достигнут и взорвутся вместе с «нашим» Смарт-шаром, также есть зеленые шарики, за ними наоборот нужно гнаться, чтобы добыть ресурсы. На верхней панели есть строчка ресурсов, она отображается зеленым цветом, также есть строчка - исследования, она отображает игровое время, и площадь перемещения. Нужно исследовать планету, на 100%, чтобы убедиться, что она не пригодна к жизни, также показатель ресурсов также должен быть на высокой отметке, установленной уровнем, и только тогда Смарт-шар сможет поменять уровень и переместиться на другую планету. После перемещения ресурсы исчерпываются и на новой планете нужно начинать все заново.

2. Планета Нурбуз. Зеленый шарик приземляется на планете Нурбуз, зеленая планета покрытая лесами(задний фон -лес, лабиринт-кусты)

3. Планета Транай. Много воды, задний фон море, лабиринт - коралловые рифы

4. Планета Скинбург. Задний фон - горы, лабиринт - скалы.

5. Планета Ядрус. Задний фон поле, лабиринт - чернозем.

6. Планета Ингрин. Задний фон - трава, лабиринт-сено

7. Планета Арго. Задний фон Черное небо, лабиринт - подземное царство.

8. Планета Дельта. Задний фон - небо, Лабиринт - тучи

9. Планета Людвиг. Задний фон - город, лабиринт - каменная кладка.

Когда Смарт-шар проходит 9 планету, и собирает необходимое количество ресурсов, он возвращается на планету Алан. Его приветствуют как героя, игроку появляется предложение выбрать одну из планет. Игрок выбирает, появляется текст истории, если Аланы переселяются на ту или иную планету, что выбрал игрок. Можно сделать историю немного комедийной, так, чтобы у игрока было желание переиграть, и выбрать планету более пригодную для жизни. Допустим, если игрок выберет 3-ю планету, Транай, то все жители потонут там при приливе, а на планете 6 будет всегда хороший урожай, но огромные комары.