

дерутся с хищниками. Стадо иногда поддается романтике странствий, снимается с места и пропатывает дорожку на другую часть континента. А однажды мои звери заметили высоко в небе загадочное НЛО — неизвестный космический корабль парил над планетой, а потом сорвался с места и улетел прочь. Действительно ли все так было, или гости из космоса нам приснились?

### Борьба за огонь

*А ну отдаи мой каменный топор!  
И шкур моих набедренных не тронь!  
Молчи, не вижу я тебя в упор, —  
Сиди вон и поддерживай огонь!*

В. Высоцкий

### «Про любовь в каменном веке»

Стадия существа — последняя, в которой можно управлять существом напрямую, и последняя, в которой можно экспериментировать с его рогами и хвостами. Перейдя на этап племени, игрок теряет альтер эго — отныне он стратег, а игра приобретает сходство с *Black & White*.

Кончилась кочевая жизнь — теперь у нас есть собственная деревня и племя из трех существ. Конец романтике и вздохам на скамейке — новых членов племени мы «приобретаем» за собранную еду (она теперь служит универсальной валютой). Планку максимальной численности поднимут покоренные соседние племена, а специализировать бойцов или тружеников позволят здания, в которых хранятся копья, факелы, топоры, сети для рыб или корзинки для фруктов.



■ Голографические тимонники в небе убеждают вражеские города прекратить сопротивление.

■ Esta планета отчаянно нуждается в терраформировании. Для начала надо купить воздух (девяносто три чата).

Покорить племя можно мирным путем — теми же танцами и спецэффектами. Однако ускорившийся игровой процесс навязывает путь воина. Трудно быть добрым, когда на деревню то и дело устраивают набеги соседние племена, а небольшая форта в развитии прямо-таки взыскивает к тактике ранней атаки. К топорам! К топорам!

Зверей на этапе племени уже не поменять на уровне ДНК, но можно снабдить их броней, шапочками, масками и другой мелочевкой, усиливающей воинские способности или силу убеждения. Разработчики попытались сохранить индивидуальность существ, выдав каждому собственное имя, но это помогает мало — через очень короткое время игрок может обнаружить, что он просто гоняет рамочкой копейщиков от одной деревни к другой, наращивая боевой потенциал. Стратегия есть стратегия — она плохо сочетается с лунной походкой. Когда говорят пушки, музы молчат.

Переход на этап цивилизации лишь упрощает всю концепцию — теперь мы воюем танками, самолетами и кораблями, покупая их на добытые пряности (явная отсылка к Гербертовской «Дюнек»). Поначалу борьба идет за месторождения Пряности, а потом — за контроль над всей планетой. И здесь опять военный путь — самый простой. Дипломатия не слишком полезна там, где до соседних государств рукой подать, а армада танков захватит вражеский город легко и надежно. Не имеет смысла и сидеть над ватманом, проектируя боевую технику. Здесь не *Galactic Civilizations 2* — боевая техника сама по себе устроена незамысловато: навешивая броню,



■ Новенькие. Они еще не знают, что мы уже подкрадываемся к их деревне с топорами в потных лапах.

■ Научившись цивилизации, мы первым делом строим танки.

