



«А потом
обезьяна слезла
с дерева, взяла
в руки палку и
ушла в люди.»

«Археологи
сумели
восстановить
внешность
наших далеких
предков.»



Так выглядят тимоники викторианской эпохи. Обратите внимание наrudиментарные образования на хвосте (кто-то поленился залезть в редактор).



Этап «Существо»

У меня растет IQ. Скоро — восемнадцать!
Почти В. Маяковский

Существа выбрались из воды и обосновались в собственном гнезде. Вы управляете одним из них, агентом, чья задача — разыскать побольше запчастей для редактора (они, как правило, скрыты в кучках костей) и заработать побольше очков ДНК. Это проще всего сделать, выполняя предлагаемые игрой квесты, налаживая отношения с другими гнездами или истребляя их.

СОВЕТ: на этом этапе быть травоядным или всеядным выгоднее просто потому, что им здесь намного проще раздобыть еду. Плодовые деревья — повсюду, а другие звери очень часто держатся стаями, и биться с ними за мясо имеет смысл не всегда. Именно поэтому нередко лучше есть травку на предыдущей стадии.

Родное гнездо — место, где можно вылечиться после сражения или спариться, обнаружив многообещающую «запчасть», которую неплохо было бы прицепить к существу. Собирать следует все кости, которые встречаются на пути. Чем больше скелет, тем более интересный фрагмент он таит.

НА ЗАМЕТКУ: если игра уже была проойдена, следующую можно начать с любого этапа, пропустив предыдущие. Стоит, однако, помнить, что в этом случае вы потеряете призовые суперсили и награды за приверженность тем или иным идеалам на пропущенных этапах. Например, если вы пропустите фазу «Клетки» и сразу перейдете к «Существо», ваш зверь не сможет ни грохнуть рычать (награда «хищных» клеткам), ни петь успокаивающую песнь сирен (награда «травоядным» клеткам).

Сразу же следует определиться, чего мы хотим от жизни: дружить или воевать. В первом случае очень важно как можно раньше собрать все «социальные» запчасти, чтобы уметь не только петь, но и танцевать, красоваться или кокетничать.

Эти четыре эмоции — база для контактов с другими биологическими видами. Мини-игра проста как сибирский валенок: наше существо энергично копирует жесты потенциального союзника — и так три раза подряд. После этого мы получаем награду в виде нескольких десятков ДНК, дружественное гнездо становится пунктом лечения, а существо-союзника можно брать с собой в стаю (как только мозг вашего зверя вырастет настолько, что тот поймет саму концепцию стайности). У каждого из этих навыков — лять уровней. Чем выше уровень навыка, тем большее вероятность успеха в мини-игре.

Время от времени вам будут попадаться существа-одиночки, крупные и печальные на вид. Это отшельники, которых надо сразу же брать в оборот — лучше них источника ДНК не найти. Дружить, дружить с ними — вот

хороший способ разжиться сотней-другой ДНК, чтобы потом потратить его на модный клык или копытце.

Стоит, однако, быть очень внимательным, выбирая себе друзей среди отшельников. Ибо «среди них есть буджумы»: очень редко на полях встречаются настоящие великаны ростом выше деревьев. Они склонны к хаотическому злу, имеют за душой невероятное количество здоровья и привносят в игру здоровую долю хаоса, нападая время от времени на всех подряд.

Сражения лучше отложить до того момента, когда существо обзаведется стаей или хотя бы улучшит свое здоровье с помощью запчастей. Если бой в чистом поле закончился не в нашу пользу — не беда. Просто запомните, где погибло существо, и отправляйтесь туда заново — у врага здоровье будет уже не то, и его можно попробовать добить.

Набрав боевых запчастей, можно открыть до четырех типов атак: удар, укус, плевок (дистанционная атака) и удар с разбега. Правило тут одно — использовать стоит в первую очередь те атаки, которые существо изучило лучше