

всего. Обычный бой проходит так — плюем на врага издали, затем мчимся к нему на всех парах и начинаем кусаться. Чем больше зверей на вашей стороне, тем лучше — удача благоволит большым стаям. Если бой складывается не в нашу пользу, имеет смысл сбежать и полечиться фруктами или чужими гнездами (если у существа есть спринтерский режим, стоит его задействовать — он как раз для таких случаев).

Стоит начать с ближних племен, оставляя за собой либо союзников, либо вымершие гнезда. Чем дальше мы идем в глубь континента, тем опаснее будут враги и тем труднее будет заполучить друзей. Однако помните, что ваше гнездо — не единственное гнездо вашего вида на континенте. Есть и другие.

Время от времени гнездо будет сниматься с места и откочевывать в глубь материка. Это не страшно: найти его потом поможет мини-карта, и за воссоединением с гнездом вас наградят порцией ДНК.

Кроме бега, прыжков и спринтерского режима на зверя можно повесить «запчасти», дающие возможность уходить в режим незаметности. Это очень полезная возможность, когда надо подкрасться и утащить ценные кости из-под носа у враждебного племени. Скрытность может спасти и тогда, когда существо наткнулось на недружелюбных созданий и те уже раскатали на него губу.

В режиме невидимости можно ходить, бегать, прыгать — делать что угодно, лишь бы подальше от других существ. Если подойти к ним слишком близко, они всполошатся, обозначив это оранжевым восклицательным знаком над головой. Он означает, что надо срочно отойти подальше, иначе встревоженные звери начнут обыскивать округу и в первую очередь побегут туда, где сидит ваш зверь.

Еще одно интереснейшее и очень полезное умение — полеты. «Взмахивать крыльями» приходится вручную, нажимая на пробел, но так даже интереснее. На слабеньких крыльях можно разве что преодолеть неглубокую яму или быстро спуститься с холма. Мощные крылья дают возможность летать пусть и не слишком высоко, но далеко — и при этом быть вне досягаемости земных хищников. Режим скрытности, как ни странно, действует и во время полета — спрятавшись и распустив крылья, можно лихо перемахнуть через опасное место. И никто вашего зверя не заметит.



Голографический муми-троль несет слово Истины в город неверных.

**ЭТО ИНТЕРЕСНО:** время от времени вы будете находить на планетах цветные «гейзеры». Это источники пряности, которая очень пригодится вам на этапах цивилизации и космоса. Однако их можно использовать уже сейчас: такой источник может поднять крылатое существо очень высоко, выше крон деревьев.

Неумолимо ползет полоска развития, у зверя увеличивается мозг. Хорошая новость — можно начинать бегать большой стаей и затаптывать всех, уподобляя мамонтам, которые, как известно, рвутся напролом. Плохая новость — скоро со зверем придется рас прощаться, ибо грядет следующий этап игры.

**ЭТО ВАЖНО:** перед тем как переходить на следующий этап, загляните еще раз в редактор и убедитесь, что внешность существа вас устраивает. В частности, имеет смысл избавиться от всех лишних неровностей на теле — от ядовитых костяных наростов и других запчастей, нарушающих эстетическую картину.



Пока эти тварушки слушают наш гастрольный концерт, другое племя запросто может совершить набег на опустевшую деревню.



Чудовище пришло и творит жуткие вещи. Соседнему племени не позавидуешь — тем более что, когда зверь уйдет, придем мы.

### Этап «Племя»

— Да, я очень люблю трогательную музуку. Сыграйте нам военный марш, да погромче! x/f «Здравствуйте, я ваша тетя!»

Как я уже упоминал в рецензии, на этом этапе военный путь решения территориальных вопросов становится предпочтительным. Причин тому несколько.

Во-первых, хорошо быть добрым, когда у тебя бесконечный запас существ и гибель не значит ровным счетом ничего. Куда хуже, когда гибель племени означает начало этапа заново или загрузку сохраненной игры. На этапе «Племя» можно проиграть.

Во-вторых, время на этом этапе становится очень важным: первое соперничающее племя появляется на карте уже через несколько минут после начала игры. Времени на концерты просто не остается.

Третья причина — необходимость поддерживать обороноспособность. Дело обстоит так: чтобы «приручить» соперничающее племя мирным путем, ему надо устроить концерт на музыкальных инструментах. Принцип здесь тот же, что и на предыдущем этапе: соперничающее племя заказывает исполнение, мы щелкаем