



Победа за нами! Ее надо отпраздновать танцами у костра.

по кнопке нужного инструмента, музыканты играют, публика рукоплещет. Союзническое племя считается побежденным и начинает выплачивать ясак едой.

И все бы хорошо, но инструменты так просто не появляются — чтобы их добыть, необходимо строить здания и тратить на это единственный ресурс — еду. Теперь давайте представим, что случится, если на деревню нападут (это случается очень часто), а из зданий построены лишь склады дудочек и балалаек. Что прикажете делать — дудочками отбиваться от топоров? Защищаться от ударов не боевыми доспехами, а симпатичными фунтифлюшками, надетыми для пущей убедительности концерта?

Получается, что «мирное» племя просто-таки напрашивается на неприятности. А военное? О, оно становится просто неуязвимым, особенно если проедется катком по первым соперничающим племенам, не давая им хоть сколь-нибудь серьезно развиться. Если на деревню напали, достаточно лишь отозвать племя и защитить родные хатки — в лапах ведь уже оружие, а не флейты. Неважно, чем вооружено племя — копьями или топорами. Главное, что чем больше побеждено племен, тем больше максимальная численность племени.

Это — Zerg Rush в действии, а победу ничем не заменить.

Принципы управления племенем просты: добываем еду (травоядные околачивают груши и забрасывают невод по траве морскую, хищники окучивают местных зверей), закупаем по максимуму новых членов племени, строим «профилирующие» здания, которые позволяют быстро менять специализацию каждого существа в племени. Рыбаки ловят рыбу или тяготят водоросли — это может быть полезно, если деревня на берегу океана. Сборщики фруктов таскают большее количество еды за раз. Музыканты играют на инструментах. Лекари обеспечивают вышедшее в поход племя полевой хирургией. Факельщики быстрее расправляются со зданиями во враждебном племени (чтобы победить, достаточно уничтожить одну лишь «ратушу»). Копейщики атакуют с расстояния, а бойцы с каменными топорами хорошо дерутся в ближнем бою.

непобедимым и без труда «объединит» все окрестные земли.

Следующий этап тоже стратегический, но на этот раз — глобальный.

### Этап «Цивилизация»

Цивилизация — штука простая: кто объединит планету под своим мудрым руководством, тот и прав. Города рассыпаны по континентам (игрок начинает с небольшой фортой). По планете разбросаны месторождения прянности, нового главного ресурса. Кто их захватит, тот и будет получать с них небольшой, но стабильный гешефт.

На этой стадии есть три способа вести дела. Самый простой — военный: специализируемся на войне, отстраиваем по максимуму танки, корабли, затем еще и самолеты — и, не говоря худого слова, захватываем всю планету стандартным зергом. Быстро, дешево и очень надежно.

Второй способ — религиозный. Если мы играем за религиозную цивилизацию, то строим проповеднические машины, корабли и летательные аппараты. Города захватываются необычным способом: пока одни механические проповедники дистанционно отключают оборонительные пушки, другие проецируют в небо голограмму проповедника. Недовольство в городе растет, и вскоре он переходит на нашу сторону. Тут, правда, есть небольшая проблема: вражеские вооруженные силы не будут терять времени даром и попробуют отстрелять миссионеров. Но проповеднические машины, хотя и слабее защищены и вооружены, чем военные, тем не менее могут за себя постоять.

**■ НА ЗАМЕТКУ:** захватив город чужой специализации, игрок может сменить свою. Например, если он правит религиозным государством и обратил в свою веру военный город, то у него будет выбор — остаться проповедником своей веры или стать солдатом, не знающим слов молитвы.

Третий способ — экономический. Он самый ненадежный, потому что предполагает, что можно купить всех. Экономическое государство действует исподтишка — сначала оно налажива-



Город вот-вот станет моим. Жители недовольны, но кто их будет спрашивать.