Самая натуральная черная дыра — есть и вращающийся аккреционный диск, и релятивистские струи, летящие с полюсов.

Нет ничего хуже, чем застрять в космической битве с туманными шансами на победу. При первой же возможности надо снизиться в атмосферу планеты.

ет связи с соседними странами, затем предлагает отдельным городам торговое соглашение, открывая торговый путь. Когда «экономические танки» совершат несколько рейсов, город можно будет попытаться купить. Если предложить слишком мелкую сумму, продавец обидится, и танкам придется снова кататься по торговому пути, уламывая город вновь выставить себя на продажу.

С религиозными цивилизациями справиться несложно — они обычно рады наладить торговлю, считая, что так им будет проще распространить свою веру. С военными цивилизациями сложнее. Если они вас невзлюбили и послали в вашу сторону войска, пиши пропало: экономические транспортные средства вести сражение не могут, а оборонительные городские пушки не справятся с массированной атакой. Вот вам и «купить всех». Цивилизация экономистов беззащитна, и даже большими взятками она не сможет купить победу в войне.

Первый шаг на этапе «Цивилизация» — построить как можно больше наземных машин и с ходу захватить все месторождения пряности на континенте. Второй шаг напрашивается тут же — ранняя атака на ближайший город имеющимися под рукой силами. А дальше дело пойдет, и если не иссякли ваши запасы пряности, даже уничтоженную армию можно восстановить в два счета, ведь техника «приобретается» мгновенно — любой танк за ваши деньги.

Когда вся планета окажется в руках игрока, этап «Цивилизация» закончится — оказался он коротким и сумбурным. Впереди — бесконечный космос и бесконечный игровой процесс.

Этап «Космос»

— Скажите, пожалуйста, куда мне отсюда идти?

— А куда ты хочешь попасть? — ответил Кот.

— Мне все равно... — сказала Алиса.

— Тогда все равно, куда и идти, — заметил Кот.

— ...только бы попасть куда-нибудь, — пояснила Алиса.

— Куда-нибудь ты обязательно попадешь, — сказал Кот. — Нужно только достаточно долго идти.

Л. Кэрролл, «Алиса в стране чудес»

В космическом этапе нет сюжета, цели и условий победы. Это уже не игра, а большая «песочница», в которой игрок волен заниматься чем угодно, не опасаясь проиграть.

Единственная зацепка — намек на то, что в центре Галактики, в глубинах империи могущественной и злобной расы гроксов, таится нечто ценное. Но путь к таинственному объекту не раскрывает сюжетных тайн и уж тем более не грозит развязкой — там нас ждет лишь забавная сценка и новое снаряжение для корабля.

Путешествия между звездами? Отлично! Колонии на дальних планетах? Замечательно! Торговля или война с инопланетными расами? Прелестно! Очки победы начисляются здесь сразу по множеству параметров, но все, что игрок получает, — титулы. Самый последний титул властелина мира не означает ровным счетом ничего — просто к тому времени у корабля, наверное, будет много инструментов для возни с планетами, много убойных пушек и неплохая защита! Снаряжение для корабля игрок получает не сразу — оно открывается постепенно по мере того, как мы занимаемся в космосе делами: строим, воюем, выполняем квесты, странствуем или колонизируем планеты.

Поскольку в космосе нет цели, то и прохождение писать нет смысла. Но освоиться среди звезд помогут вот эти тактические советы:

- Для колонизации следует по возможности выбирать планеты с пряностями разных цветов, чтобы проще было находить покупателей, готовых приобрести пряность по высокой цене.
- Никто не мешает колонизировать звездные системы, удаленные друг от друга на много парсеков. Перелеты займут столько же времени, разве что обойдутся чуть дороже и ориентироваться среди «островков» будет сложнее.
- Лучшее оружие в орбитальном бою — ракеты. Лучшая тактика — летать кругами, выбрасывая ракеты через плечо. Она работает идеально в 95 процентах случаев.
- Если на планете есть хорошо защищенный пушками город, имеет смысл выманить врагов на оборонительные позиции. Особенно хорошо эта хитрость работает со слабыми пиратами.
- Перед тем как терраформировать планету, имеет смысл затолкать в грузовой отсек по три растения каждого размера (мелкий, средний, большой), по три разных хищника и по шесть разных травоядных зверей. Этого достаточно, чтобы сделать из любой планеты настоящий рай. Поначалу большой статьей расходов будут машины для терраформирования (они все одноразовые), но позже их заменят корабельные установки, расходующие лишь энергию.
- Не стоит летать слишком низко над планетами класса T0 — вулканические потоки повредят корабль. Однако намного опаснее грозовые облака там, где они есть.
- Отстреливая зараженных животных, не бойтесь задеть здоровых — время выполнения задания важнее (нелеченная эпидемия может снизить качество планеты).
- Если, летая по недружественным системам, корабль собрал на себя слишком много сильных врагов, имеет смысл быстро снизиться к планете и навязать бой в атмосфере (бой в космосе идет автоматически, мы на него повлиять не можем). Лучше всего делать это, пока враг не догнал наш корабль, иначе на снижении нас хорошо обстреляют.
- Добраться до центра галактики «вприпрыжку» невозможно — во-первых, гроксы слишком сильны, во-вторых, в космосе работает только слабый вариант «аптечки», и, в-третьих, чем ближе к центру галактики, тем меньше радиус прыжка. Застрять на полпути из-за того, что некуда прыгать, — вполне реальная перспектива, и очень зловещая, когда на хвосте — гроксы. Добираться до центра галактики имеет смысл лишь с самым мощным двигателем (чтобы его заполучить, много путешествуйте), да и то придется отбивать системы у гроксов и колонизировать их, чтобы иметь под рукой базы, где можно быстро отремонтировать корабль и пополнить запасы.

И самое главное — не забывайте смотреть по сторонам. В космосе много чудес — двойные звездные системы, пылевые облака вокруг черных дыр, загадочные «червячные дырки», перебрасывающие корабль из одного рукава галактики в другой. На планетах кипит жизнь — тут одна цивилизация штурмует другую, там кто-то пытается объединить разрозненные города и выйти наконец в космос, а где-то далеко бегают по планете звери и скачут у костров дикие племена. И мы не просто наблюдатели, а полноправные участники событий — там нарисуем круги на полях, тут сбросим черный обелиск и посмотрим, как быстро цивилизация планеты выйдет в космос.

Сколько бы планет мы ни колонизировали, со сколькими бы инопланетными расами ни перезнакомились, галактика все равно намного больше, чем мы можем вообразить, и мест в ней намного больше, чем мы можем посетить. Такая вот вселенная — с началом, но без финала. Тут нельзя просто так взять и сказать: «Враг разбит, тайна раскрыта, а это значит, что вы прошли игру. Поздравляю».