



■ Планета со всех сторон хороша, но необитаема. Астероид с зарядом микроорганизмов это исправит.



■ Что-то мне подсказывает, что великан меня заметил. Но не заинтересовался.

от времени в воде попадаются новые модели. Одни органеллы помогут быстрее плыть, другие обещают маневренность, режим реактивного «спрингта» или вседность. Комплект атакующих органелл невелик, но ничего страшного в этом нет: стать грозой семи морей существа все равно не сможет, ибо суша зовет. Наступает переломный момент очень быстро — микроборганизм энергично растет, и вскоре исполинские соседи по океану обрачиваются пузатой мелочью, а зеленые планктонные «пластбища» становятся едва различимыми.

Тем не менее в океане всегда найдется тот, кому сожрать наше существо как червячка заморить. Великаны, когда-то неспешно плывущие по своим делам в глубинах, оказываются совсем рядом — и на половину экрана распахиваются из грозные глаза. К счастью, таким левиафанам обычно нет до нас дела — слишком уж мелкая добыча.

Когда микробная жизнь становится мало-перспективной, приходит время собрать первые статистические сведения — как жил, что за детальки отращивал, сколько раз съели. Тут все серьезно — даже график покажут в стиле «Цивилизации» и выдадут первые призы — награды за травоядность или хищность. С этими призами и супер силами вообще интересная история: выдают их иногда на вырост, притом временами сильно на вырост — например, за приверженность идеалам вегетарианства в

фазе клетки игрок получит среди всего прочего скидку на стоимость контактов с инопланетянами. Конечно, принципиально игру эти тонкости не меняют (супер силы после каждого использования долго перезаряжаются), но смысл в них есть — игрок и так, и так задумается: а что, если начать новую игру, чтобы пойти не по пути жестокости, а дорогой добра?

Крылья, ноги и хвосты

Уже пррападеды наши — просто так, чтобы испробовать Боготрон, — солнце наше учинили квадратным, а планету — сундуковатой, превратив наивысшие ее горы в ряд монограмм. С тем же успехом можно было бы расчертить звездное небо в клетку, погасить половину звезд, а вторую разжечь плярче, сконструировать существа, населенные меньшими существами, так чтобы мысли великанов были танцами лилипутов, быть в миллионе мест сразу, перемещать галактики, составляя из них приятные глазу узоры; но скажи мне, чего это ради должны мы браться за какое-нибудь из этих дел? Что улучшится в Космосе от того, что звезды будут треугольные или на колесиках?

С. Лем, «Альтруизин»

Просто так выбраться на сушу зверь не может — ему надо приделать ноги. Лишь после этого дружные ряды существ всплынут со дна



■ Только-только выбравшийся из воды на берег зверек имеет несущий вид.

морского и выйдут на берег, как тридцать три богатыря.

Выглядят они по-прежнему как микробы на ножках. На суше все эти ложноножки и митохондрии не пригодятся. Пришло время запустить редактор и сварганиТЬ зверя с нуля таким, каким мы его хотим видеть, — хотя бы в общих чертах. Крыльев и рогов у него в ассортименте еще нет, а на ДНК-счете хоть шаром покати, так что пришло время поиграть в «Лихорадку субботнего вечера», то есть потанцевать.

Стадия зверя — самая «дружелюбная» из всех. Конечно, и здесь можно раскидать всех врагов — и за это тоже дают ДНК. Но быть «хорошим зверем» никто не помешает — «злодейские» виды, конечно, встречаются, но их нетрудно избегать. Стоит к тому же вспомнить о существах-отшельниках — они круты, нейтральны и одиноки, а за дружбу отваливают солидный шмат очков ДНК. Нападать на них очень чревато — и это еще одна причина учиться танцам.

Правила установления контактов очень просты — это мини-игра, в которой ваш зверь должен повторять эмоции зверя напротив. Он танцует — мы танцуем, он встает в гордую позу — мы повторяем за ним. Проблема в том, что не все эмоции доступны сразу: они «привязаны» к ассортименту частей тела, а их лучше всего отыскивать в кучах костей, лежащих там и сям.

Поначалу зверек не умеет почти ничего и вынужден шугаться каждого хищника. Потом жизнь станет проще — накопится арсенал рогов, копыт и ядовитых желез, отрастут защитные пластины (все, конечно, добавляется в редакторе, а не появляется само по себе). С собой на битву можно будет взять напарников — не обязательно своего вида, можно прилахать к делу любой союзный вид. Вот тогда уже имеет смысл заняться истреблением недружелюбных видов, ибо добро всегда побеждает зло, особенно когда налетает стаей.

Кто-то назовет игровой процесс на этой стадии «занудным» и «平淡ующимся». Я предпочитаю называть его медитативным. Это самая атмосферная стадия игры — нет ничего плохого в том, чтобы ее чуть-чуть затянуть. Тут есть закаты, рассветы, деревья над головой и вкусные яблоки под ногами, друзья и враги — и в придачу выразительная музыка, сопровождающая каждое спаривание (романтические игрища предваряют запуск редактора существа).

К чему слова, когда на небе звезды? Звери живут своей зверьковатой жизнью, радуются возвращению нашего персонажа с охоты,