

**Все мы боремся за мир**

Армия не просто доброе слово, а очень быстрое дело. Так мы выигрывали все войны. Пока противник рисует карту наступления, мы меняем ландшафты, причем вручную. Когда приходит время атаки, противник теряется на незнакомой местности и приходит в полную небоеготовность. В этом смысле! В этом наша стратегия!

х/ф «ДМБ»

О боях стоит поговорить особо, ибо они, скажем сразу, получились у разработчиков очень сумбурными — ни в борщ, ни в Красную Армию. Да, мы все знаем, что у Уилла Райта не особенно много опыта в космических боях, но что мешало ему позаимствовать основу из тех же «Космических рейнджеров»? Как мы все помним, там в черных дырах можно было отдохнуть от пошагового режима и вволю покуролесить, летая по сферической поверхности. В Spore планеты тоже круглые, но на этом сходство кончается. Бой обычно проходит так: мы вражеских кораблей не видим, но летим примерно в нужном направлении, ориентируясь по обозначающим их точкам на мини-карте. Затем враг внезапно вылетает откуда-то сверху или сбоку, пока мы судорожно щелкаем по окошку снаряжения, выбирая оружие (кстати, если в бою использовать «аптечку» или подзарядку щитов, потом придется снова выбирать оружие — так тут заведено).

Чтобы открыть огонь, надо нащупать врага указателем мыши и изо всех сил щелкать по нему, надеясь, что а) указатель попадет куда нужно, б) враг в пределах досгаемости оружия (визуальных обозначений нет — понять, достаточно ли близко цель, можно, только если попробовать выстрелить).

Если вражеский корабль визуально рядом, а оружие отказывается стрелять, значит, проблема в высоте: надо быстро определить на глаз, выше враг или ниже нашего корабля — это сделать непросто, так как ориентиров нет никаких и все корабли одинаково мелкие. После этого надо колесиком мыши поднять или опустить свой корабль, стараясь, чтобы он не начал задевать горы брюхом или не вышел случайно в космос (а в космосе, к слову, сражаться нельзя — там корабль ведет вялую перестрелку с врагом автоматически, без участия игрока).



Город отстроить нетрудно — главное, чтобы пушки стояли по периметру и чтобы заводы исправно перерабатывали пряность.

Только тогда, если повезет, вражеский корабль удастся достать, если он не выскочит случайно из зоны поражения или не попробует свалить на другую половину планеты, чтобы полностью отремонтироваться.

Вопрошаю: куда смотрели тестеры? Куда смотрели разработчики? Наконец, куда смотрел Уилл Райт? Почему нельзя было хотя бы в бою убрать бессмысленное третье измерение или сделать так, чтобы в нем можно было ориентироваться? Зачем нужно щелкать по врагу мышью, вместо того чтобы по-человечески зафиксировать цель и стрелять? Почему нельзя было предусмотреть нормальное положение камеры или вид от первого лица? Сообразили ли сами разработчики, что использовать в таком бою лазер, скажем так, затруднительно, а порой и вовсе невозможно?

За звездные бои разработчикам три с минусом — и то лишь потому, что есть один работающий легкий способ победить в сражении. Надо лишь «собрать» врагов на себя, встать в

вираж и забрасывать их ракетами — способ это достаточно долгий и нудный, но надежный, ибо вражеские ракеты догнать корабль игрока не могут, а враги если и слезут с хвоста, то лишь затем, чтобы сбежать и подлечиться.

И ладно еще сражения были бы необязательной частью возвни в галактической «песочнице». Но их не избежать никак — агрессивные цивилизации попадаются сплошь и рядом, а чтобы добраться до секрета, спрятанного в центре галактики, придется пробиваться с боем через множество миров.

**Наивысшая ступень развития**

— Вовка, такое предложение. Сейчас планета Ханут копейки стоит.

— Шестьдесят три чата.

— Мы месяц по галактике «Маму» попоем, и планета у нас в кармане. А еще месяц — и воздух купим.

— Девяносто три чата.

— У кого воздуха нет, все сюда насыпятся. Воздух наш.

— Они будут на четвереньках ползать, а мы на них — плевать.

х/ф «Кин-Дза-Дза»

■ Ядерная бомба сносит вражеский город под ноль, освобождая планету для колонизации.



Бестолковые сражения могут изрядно подпортировать впечатление от космической фазы игры. Странный интерфейс мешается и в космосе — например, граница максимального межзвездного прыжка обозначена окружностью, но звезды-то развесаны по галактике в трех измерениях. Цель может быть визуально внутри круга, но добраться до нее нельзя. Определить, где на самом деле находится звезда, можно, только если повернуть карту галактики туда-сюда. Когда на хвосте висят корабли гроксов, от которых надо срочно оторваться, самое лучшее занятие — крутить карту и прикидывать в уме расположение звезд, пытаясь сообразить, куда прыгнуть. А ведь еще в играх серии Elite было принято обозначать высоту звезды, присоединяя ее перпендикулярным отрезком к воображаемой плоскости.

Причуды интерфейса не слишком мешают, когда никто не стреляет в наш корабль и есть время поразмыслить. Нельзя, впрочем, сказать,