

Руководство

Играть в *Spoie* очень легко. Чтобы провести существо от стадии клетки до космического величия, достаточно освоиться с управлением. Ничего страшного, если съели вашу бактерию, — вы всегда можете «переселиться» в другую. Если сожрали зверя, не беда — у вас их еще много. Даже в космической стадии игры враждебные инопланетяне, взяв штурмом родную планету, не смогут истребить ваших существ под корень — стоит им улететь, как игрок получит новенький, с иголочки, город.

Тем не менее дорога к звездам порой бывает терниста и извилиста. Как ее преодолеть? Давайте посмотрим...



■ В глубине мелькают челюсти каких-то страхолюдин. Когда-нибудь я их перерасту и сам буду за ними охотиться, но пока это утешает мало.



■ Одноглазый, скоростной, хищный, ядовитый — это мой одноклеточный зверь, гроза семи морей.

Этап «Клетка»

Для начала надо выбрать планету. Что выбираем, то и получаем, так что стоит подобрать ту, которая радует глаз буйством зелени или, напротив, огорачивает темно-красными степями.

Следующий выбор — название планеты и диета для существа. Хищник быть или травоядным? Сражаться могут и те, и другие, а крупные хищники охотятся и за теми, и за другими, так что разница не принципиальна. Преимущество хищников в том, что они всегда могут раздобыть себе еду, напав на тех, кто меньше ростом. Преимущество травоядных в том, что они время от времени находят крупные растения, которые можно обгладать по краям. Лично мой выбор в этой фазе — плотоядность. Во-первых, клювом можно атаковать, а во-вторых, у плотоядных, как бы это сказать, более активная жизненная позиция. Но в пользу травоядности или всеядности есть другое соображение — тем, кто ест траву, легче живется в следующей фазе игры. Намного легче.

Движение — это жизнь, а главная задача на этапе «Клетка» — искать еду и при этом не стать едой. Травоядные клетки едят зелень, хищные — красные кусочки мяса. Еда накапливается в виде очков ДНК, на которые затем можно приобрести улучшенные органеллы. Но от ДНК будет мало толка, если в редакторе существа будет лишь пара ртов и щупальца, так что наша клетка охотится еще и за новыми фрагментами — их «чертежи» выпадают из чужих клеток и из обломков метеорита в виде сияющих призовых «щитов».

Если экран мерцает — значит, рядом один из таких фрагментов.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** поначалу ваше существо будет таким мелким, что невооруженным глазом сможет видеть кристаллические решетки. Потом оно вырастет во много раз, начнет различать остатки раковин и смутные тени в глубинах воды — это

другие существа, слишком большие и для вас пока неопасные. Лишь потом, когда существо вырастет достаточно, чтобы сгодиться для них в пищу, ему придется иметь с ними дело. На поздних стадиях «клеточного» этапа сквозь воду можно будет разглядеть дно — мы выплыли на мелководье, а значит, что скоро — выход на суши.

И для хищной, и для травоядной клетки очень важна скорость, так что первое спаривание лучше потратить на дополнительный комплект плавательных жгутиков. Первым фрагментом существа станет шип. Он, в целом, неплох, но чтобы им защититься, надо активно маневрировать — стало быть, необходимы еще и реснички для маневренности. Есть и другой вариант — утыкаться шипами целиком. Уподобившись рыбке-ежу, клетка получит неплохую защиту, но влетит такое снаряжение в ДНК-копеечку, и неизбежно пострадает мобильность.

А мобильность страдать не должна. Очень полезная вещь — реактивный ускоритель, неплохая замена двигательным жгутикам.

Лампочковидная электрическая железа — сомнительный вариант. Во-первых, она долго перезаряжается. Во-вторых, хищников она отпугивает, а не убивает.

Самый лучший фрагмент клеточной стадии — ядовитая железа. Она превращает существо в настоящего клеточного Терминатора, так как выделяет яд непрерывно. Если соорудить железу в задней части клетки, хищники будут пухнуть и дохнуть в первые же секунды погони. Если ваша клетка плотоядна, с ядовитой железой она натурально может охотиться на более крупных хищников, будучи сама себе подсадной уткой.

СОВЕТ: если пришло худо и хищник настигает, зовите подругу — враг, как настоящий джентльмен, не станет прерывать романтическую сцену.

Когда придет время выползать на суши, развитие существа остановится. Осталось лишь оценить его график развития, приделать ножки (любые) и посмотреть, как зверь выглядит в трех измерениях.



■ «Как начнем всю эту цивилизацию, первым делом сколотим танк!» Зверюшка мыслит здраво.