



■ Как бы обширна
ни была моя
империя, в сравнении
с галактикой
она размечена
с пятнышко от муhi.

что в боя не приходится спешить — события в игре происходят в реальном времени, и, пока мы приводим планету в порядок, на другом конце нашей империи может начаться экологическое бедствие или нападение. Если не предотвратить вовремя первое, может сильно пострадать качество планеты, во втором случае можно запросто лишиться колонии. По счастью, перелеты между звездами много времени не занимают — долететь до места можно за несколько секунд, если не забудьтесь.

Терраформирование удалось разработчикам намного лучше, чем путешествие по галактике и сражения — а все потому, что, сбрасывая на планету генератор атмосферы, очень трудно промахнуться. Есть во вселенной планеты горячие и ледяные, с плотной атмосферой или вовсе без таковой. Наша задача — привести их в божеский вид, чтобы было на них ни тепло, ни холодно, и атмосфера была не густой и не жидкой, а в самый раз. Все происходит у нас на глазах — растапливаются льды или осыпают моря лавы, густеет слой атмосферы или рассеиваются облака, поднимаются моря и океаны.

Мало просто привести планету к золотой серединке температуры и давления — надо еще и заселить ее: растения «фиксируют» качество планеты, не давая ей через чур охладиться или нагреться, а животные дают возможность выйти на следующий уровень терраформирования. Всего уровней четыре — от непригодного для жизни (T0) до рая на земле (T3). Чтобы с нуля сделать планету идеальной, нужно запастись изрядным количеством инструментов для регулирования температуры и давления и вдобавок иметь в трюме три разных вида дерева, три вида кустарника, три вида травы, шесть видов

травоядных и три вида хищников — итого придется забыть восемнадцать ячеек (или же летать на соседние планеты и «одолживать» там зверей). И конечно же, необходимо сначала высаживать на планете колонию, которая сама по себе стоит приличную сумму денег. Дорогое это дело — обустройство планет.

Поначалу инструментов у игрока кот наплакал — но стоит заняться делом, как повалят награды и звания за торговлю, путешествия, сражения, квесты и вообще за любое времепровождение в игре. Вместе со званиями игрок получает доступ к новому оружию, двигателям, устройствам для терраформирования и другим приятным вещам. Все награды расписаны в меню «Коллекции», и там при желании можно, к примеру, увидеть, что для доступа к «Звезде смерти» надо либо захватывать планеты оптом, либо строить здания в собственных колониях.

Планет с запасами пряностей много, каждая просто-таки скучает по лопате. Колоть или не колоть, вот в чем вопрос? С одной стороны, чем больше планет, тем больше возможностей для торговли пряностями, больше денег. С другой стороны, все планеты все равно не колонизируешь. Разработчики подсчитали: для того чтобы захватить себе всю галактику, потребуется играть шестьдесят лет — то есть задача это вполне выполнимая силами двух-трех поколений игроков.

Космическая стадия заканчивается тогда, когда она игроку надоест, — и вместе с ней завершается и история о жизни и дороге к звездам одного отдельно взятого биологического вида.

• • •

Если оценивать Spore как обычную игру, по всему выходит, что перед нами — странный набор мини-игр, аркад, ролевых игрушек и полустратегий, местами удачных, а местами — на редкость бесполезных.

Но такой подход к Spore неприменим, потому что новое творение Уилла Райта — не просто игра, а эксперимент в создании новой вселенной, где на основе простых математических правил и комплекта готовых «кирпичиков» можно творить собственные миры.

Галактика Spore дана нам не для того, чтобы пытаться всерьез в ней что-то изменить, — для этого она слишком велика. Она тут для того, чтобы на нее смотреть, чтобы наблюдать за жизнью на планетах, за сражениями среди звезд и за тем, какие еще новые и безумные существа появляются в энциклопедии существ.

Spore — произведение искусства. Зверюшки пасутся под странного вида деревьями и удирают при виде летающей тарелки. Племена танцуют вокруг костров. В городах здесь играют гимны, и чудно выглядящие обитатели планет танцуют на площадях, а после сражений тушат свои домики из маленьких водяных помп. В небе проплывают пояса астероидов и соседние планеты, и в любую минуту можно взять и полюбоваться закатом.

Конечно, иногда создается ощущение, что игрок — чужой на этом празднике жизни: галактика верится без его участия, а перекраска планет и их обустройство — ничто по сравнению с ее величием. Уилл Райт не подарил нам этот мир, а приоткрыл его для нас, чтобы мы могли творить и наблюдать.

И уже за это Spore заслуживает высшей награды.