

Danger From The Deep



Nemessica & Marc Rousé

26 lipiec 2006 roku

Opracowanie jest na licencji GNU/GPL

Wstęp

“Danger from the Deep” – “Niebezpieczeństwo z Głębin”. Wolny, z otwartym kodem źródłowym symulator niemieckiej łodzi podwodnej z czasów II Wojny Światowej. Gra została napisana na platformy: Linux/i386 i Windows. Wymaga SDL/OpenGL. Jest planowym i strategicznym symulatorem. Realistyczna w czasie (występuje zmienny cykl dnia/nocy). Na uznanie zasługuje dobrze oddana fizyka poruszania się okrętów, fal oceanu itp. Grafika stoi na wysokim poziomie, mimo, że jest to dopiero wersja ALPHA. W grze wcielamy się w niemieckiego kapitana okrętu podwodnego (U-boota) i od tej pory będziemy służyć w Kriegsmarine (Morskie Siły Wojskowe Nazistowskich Niemiec). Naszym zadaniem będzie zwalczanie konwojów nieprzyjaciela... Pod osłoną nocy, mimo liczebnej przewagi wroga, przyjdzie nam walczyć na śmierć i życie. Jeden mały błąd może nas drogo kosztować. Musimy działać pewnie i błyskawicznie, bo przeciwnik nie śpi. Nie jeden raz będziemy szukać ratunku w morskich głębinach, stając się z napastnika ofiarą, by, gdy minie niebezpieczeństwo, znów uderzyć z impetem. Gra warta poświęcenia czasu. Nareszcie powstał produkt godny uwagi, także dla użytkowników nie korzystających z produktów ze stajni Radmond. Symulacja jest dopiero w młodej wersji 0.1.1, ale jej staranne wykonanie wróży na przyszłość, że może być tylko lepiej, a efekt końcowy, zapewne, będzie piorunujący.

Przykładowe screeny:



Opis gry

Start

Po uruchomieniu gry, wita nas bardzo ładne menu. Grafika w pełni oddaje charakter całości - tło menu, to jakby poszarzałe zdjęcie, zniszczone przez czas przedstawiające obrazy II Wojny Światowej. Na wyjątkowe uznanie zasługuje, także muzyka wydobywająca się, jakby z gramofonu z charakterystycznymi "szumami" starej płyty. Już na samym początku przenosimy się w lata 40. XX wieku.

"Main Menu" - "Menu główne". Zaczynając od samej góry pierwsza pozycja w naszym menu to:

I. "Play Single Mission" - "Gra pojedyncza" - tutaj możemy wybrać trzy tryby rozgrywki:

a) "Warship Engagement" - "Rozpoczęcie bitwy, okręt wojenny" (tryb jeszcze niedostępny).

b) "Convoy Battle" - "Atak na Konwój" - to następny tryb, w przeciwieństwie do "Warship Engagement" możemy tutaj zagrać parę misji. Wybierając "Atak na Konwój" mamy możliwość ustawień paru parametrów rozgrywki:

✓ "Select Submarine" - "Wybierz okręt podwodny" - tutaj możemy wybrać 1 z 3 okrętów podwodnych (VIIc, Ixc40, XXI).

✓ "Select Convoy Size" - "Wybierz Rozmiar Konwoju". - tutaj ustawimy rozmiar konwoju (ilość okrętów w konwoju), kolejno: (small, medium, large) – mały, średni, duży.

✓ "Select Convoy Escort" - "Wybierz Eskortę Konwoju" - ustawiamy opcje dotyczące wielkości eskorty (ilość okrętów eskorty), kolejno: (none, small, medium, large) – bez eskorty, mała eskorta, średnia eskorta i duża.

✓ "Select Time of Day" - "Wybierz Porę Dnia". - kolejno: (night, morning, midday, evening) – noc, ranek, południe i wieczór.

✓ "Time Period" - "Okres Czasu", w którym będzie rozgrywała się akcja naszej bitwy. Mamy do wyboru następujące okresy:

- "First Moves" - "Pierwsze Ruchy" (Wrzesień 1939 – Maj 1940),
- "Happy Time" - "Szczęśliwy Czas" (Czerwiec 1940 – Marzec 1941),
- "Stale Mate" - "Znudzony Oficer" (Kwiecień 1941 – Grudzień 1941),
- "Drum Beat" - "Dudniące Uderzenie" (Styczeń 1942 – Czerwiec 1942),
- "The Turn of Fate" - "Odwrócić Przeznaczenie" (Lipiec 1942 – Grudzień 1942),
- "The Last Chance" - "Ostatnia Szansa" (Styczeń 1943 – Maj 1943),
- "Defeat" - "Porażka" (Czerwiec 1943 – Czerwiec 1944),
- "The End" - "Koniec" (Lipiec 1944 – Maj 1945).

Poniżej znajdują się dwie opcje, jeśli chcemy z jakiś powodów zrezygnować, wybieramy "Return to Previous Menu" - "Powrót do wcześniejszego menu". Jeśli jednak chcemy rozpocząć misję wybieramy "Start Mission" - "Rozpocznij Misję".

c) "Historical Mission" - "Historyczna Misja" - jak sama nazwa wskazuje tutaj, możemy rozegrać jedną z historycznych misji. Jak na razie do wyboru mamy tylko 2 misje:

✓ Pierwsza misja treningowa - "TRAINING: Small Convoy in the Aegean sea" - "Mały konwój na Morzu Egejskim". Po zaznaczeniu misji, pod spodem wyświetli się nam jej cel. W tym wypadku - "You have detected a small unprotected merchant convoy in the Aegan sea. Be quick because some escorts may be nearby" - "Masz zniszczyć mały, niechroniony konwój statków handlowych na Morzu Egejskim. Bądź szybki, ponieważ eskorta może być w pobliżu".

✓ Druga misja - "Convoy battle with large convoy vs single submarine" - "Bitwa o konwój, duży konwój przeciwko łodzi podwodnej". Po zaznaczeniu misji, tak jak poprzednio wyświetli się nam cel, który musimy spełnić, by wypełnić misję. W tym wypadku: "You are approaching a large convoy that was reported from other submarines. Expect heavy protection. You are the only sub operating on this convoy" - "Zbliżasz się do dużego konwoju, zrelacjonowały to inne łodzie podwodne, spodziewaj się silnej ochrony. Tylko Ty możesz wykonać tę operację."

Jeśli jednak nie chcemy zaczynać żadnej misji klikamy "Return to Previous Menu" - "Powrót do wcześniejszego menu". Gdy zdecydowaliśmy się rozpocząć misję naciskamy "Start Mission" - "Rozpocznij Misję"

d) "Load game" - "Ładuj Grę". To następna opcja w naszym trybie „pojedyncza gra”, Tutaj wczytamy, wcześniej przez nas samych zapisaną grę, a także usuniemy niepotrzebne zapisy gry.

To wszystko, jeśli chodzi o tryb gry pojedynczej. Wracamy do głównego menu gry.

II. "Mission Editor" - "Edytor misji" znajduje się poniżej trybu "Pojedyncza gra" w menu głównym, jak sama nazwa wskazuje tutaj możemy stworzyć własną misję. "Attention mission editor is experimental work and should be used by developers only" - "Uwaga edytor misji jest eksperymentalnym narzędziem i powinien być używany tylko przez programistów (deweloperów)".

Kolejną pozycję w menu zajmuje:

III. "Show Vessels" - "Pokaż jednostki pływające". Wybierając tą pozycję możemy zobaczyć wszystkie jednostki pływające dostępne w grze. Wybierając "Next Vessel" zobaczymy "Następną jednostkę", "Previous Vessel" - "Poprzednią". Na uwagę zasługuje fakt, że po wyborze jednostki, możemy ją obracać we wszystkie strony.

Następne to:

IV. "Hall of Fame" - "Sala Sławy". Tutaj znajdziemy najlepsze wyniki.

V. "Credits" - "Informacje o autorach".

VI. "Select Languages" – "Wybierz Język". Tu zmienimy język gry. W tej chwili dostępne są: English (default), German, Italian, Spanish, kolejno: angielski (domyślnie), niemiecki, włoski, hiszpański.

VII. "Options" – "Opcje". Na razie możemy zarządzać tylko konfiguracją klawiszy.

a) "Configure Keys". "Po menu gry poruszamy się za pomocą myszy, ale okręt podwodny sterujemy głównie za pomocą klawiatury, mysz służy raczej do przesuwania widoków. Ustawienia klawiatury:

<i>Klawisz</i>	<i>Funkcja</i>
Shift + -	Zoom map – Powiększ mapę
-	Unzoom map – Pomniejsz mapę
F1	Gauges – Panel przyrządów
F2	Periscope – Peryskop
F3	UZO – Lornetka
F4	Bridge – Mostek
F5	Map – Mapa
F6	Torpedo loading control – Kontrola ładowania torped
F7	Damage control – Kontrola zniszczeń
F8	Log book – Dziennik okrętowy
F9	Success records – Dziennik zwycięstw
F10	Free view – Widok ogólny
F11	Torpedo data computer – Komputer torpedowni
F12	Torpedo settings for each torpedo – Ustawienia dla każdej torpedy
TAB	Toggle pop-up display – Włącz okienko pop-up
←	Rudder left – Ster w lewo
Shift + ←	Rudder hard left – Ster mocno w lewo
→	Rudder right – Ster w prawo
Shift + →	Rudder hard right – Ster mocno w prawo
↑	Rudder up – Ster w górę
Shift + ↑	Rudder hard up – Ster mocno w górę
↓	Rudder down – Ster w dół
Shift + ↓	Rudder hard down – Ster mocno na dół
Shift + klawisze kursora	Turn faster - Przyspiesz obrót
Enter	Center rudders - Ster prosto
1	Throttle slow – Silnik wolno
2	Throttle half – Połowa mocy silnika
3	Throttle full – Pełna moc silnika
4	Throttle flank – Maksymalna moc maszyny
5	Throttle stop – Silnik Stop

<i>Klawisz</i>	<i>Funkcja</i>
6	Throttle reverse – Silnik wstecz
Shift + 1	Fire torpedo in tube - Odpal wyrzutnie torpedową 1
Shift + 2	Fire torpedo in tube - Odpal wyrzutnie torpedową 2
Shift + 3	Fire torpedo in tube - Odpal wyrzutnie torpedową 3
Shift + 4	Fire torpedo in tube - Odpal wyrzutnie torpedową 4
Shift + 5	Fire torpedo in tube - Odpal wyrzutnie torpedową 5
Shift + 6	Fire torpedo in tube - Odpal wyrzutnie torpedową 6
Space	Select target – Wybierz cel
0 (zero)	Scope up/down – Peryskop w górę/w dół
c	Crash dive (to 150 meters) – Zanurzenie alarmowe (do 150 metrów)
d	Snorkel depth – Głębokość chrapowa
f	Snorkel up/down – Chrapy góra/dół
h	Set heading to view – Ustawienie kursu pod obecny
i	Identify target – Zidentyfikuj cel
p	Periscope depth – Głębokość peryskopowa
s	Surface - Wynurzenie
t	Fire torpedo – Odpal torpede
v	Set view to heading – Ustawienie obecnego kursu pod wyznaczony
y	Toggle zoom of view – Przybliż/oddal widok
,	Turn view of left – Obróć widok w lewo
Shift + ,	Turn view of left fast – Obróć szybko widok w lewo
.	Turn view of right – Obróć widok w prawo
Shift + .	Turn view of right fast – Obróć szybko widok w prawo
+	Time scale up – Przyspiesz czas
-	Time scale down – Zwolni czas
g	Fire deck gun – Ogień z działka pokładowego
r	Toggle relative bearing – Wprowadź aktualną szerokość geograficzną
Shift + g	Toggle main deck gun – Przełącznik działka pokładowego