

Danger From The Deep



Marc Rouse

2010

Tekst jest na licencji CC-BY 2.5

Wstęp

Danger from the Deep - Niebezpieczeństwo z Głębin.

Wolny, z otwartym kodem źródłowym na licencji GPL symulator niemieckiej łodzi podwodnej z czasów II Wojny Światowej. Jak już zostało wspomniane na początku kod źródłowy jest na licencji GPL, jednakże część składowych elementów takich jak muzyka, grafika obwarowane są licencją Creative Commons W-NC-Nd 2.0/2.5. Gra została napisana na platformy: Linux (i386, amd64) i Windows. Warto wspomnieć, iż do poprawnego działania wymaga SDL/OpenGL.

Minimalne wymagania sprzętowe:

Procesor: 1,5 GHz,

Pamięć RAM: 1 GB,

Karta graficzna: Zgodna z Nvidia GeForce 6x00.

Zalecane wymagania sprzętowe:

Procesor: 2 GHz,

Pamięć RAM: 2GB,

Karta graficzna: Zgodna z Nvidia GeForce 7x00.

Opis

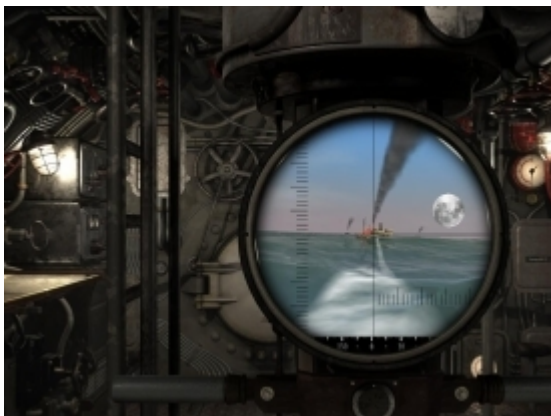
DftD jest planowym i strategicznym symulatorem, realistycznym w czasie (występuje zmienny cykl dnia/nocy, istnieje możliwość przyśpieszenia czasu, chociaż nie zawsze działa to na naszą korzyść). Na uznanie zasługuje dobrze oddana fizyka poruszania się okrętów, fal oceanu, zmian horyzontu. Grafika stoi na bardzo wysokim poziomie. Twórcy nie ograniczyli się do widoku tylko z jednej kamery. Dali nam możliwość obserwowania otoczenia z wielu perspektyw (m.in. peryskop, UZO, widok z mostka, czy całkowicie z zewnątrz). Nie sposób nie wspomnieć o muzyce towarzyszącej nam od samego początku rozgrywki, która buduje niewątpliwie nastrój i pozwala zapomnieć się jeszcze bardziej.

W grze wcielamy się w niemieckiego kapitana okrętu podwodnego (U-boota) uzbrojonego w śmiertelnie niebezpieczne dla przeciwnika torpedy i dysponującego również siejącym postrach działkiem pokładowym. Od tej pory będziemy służyć w Kriegsmarine (Morskie Siły Wojskowe Nazistowskich Niemiec). Naszym zadaniem będzie zwalczanie konwoje 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. Musimy działać rozważnie. Przemyślanie wybierać i namierzać cele, nie pozwalając sobie na żadną utratę torpedy, gdyż na pełnym oceanie każda torpeda jest na wagę złota i może się zdarzyć, iż w decydującym momencie zabraknie nam właśnie tej nierozważnie wykorzystanej. A okręt podwodny bez uzbrojenia jest tylko kupą złomu. Gdy wreszcie okiełznamy żelaznego potwora i w końcu uda nam się zniszczyć wroga, a sytuacja będzie opanowana sięgniemy po *Dziennik Okrętowy*, w którym zapiszemy najistotniejsze informacje, a nasze sukcesy odnotujemy w *Dzienniku Zwycięstw*. Póki co stoimy po przeciwnej stronie barykady, ale w przyszłości kto wie, może Twórcy pozwolą nam stanąć po stronie Aliantów i będziemy mogli zwalczać *Wilcze Stada* przeciwnika.

Gra warta poświęcenia czasu, nie tylko dla pasjonatów II Wojny Światowej i jej tragicznego w skutkach, a zarazem ciekawego rozdziału zwanego *Bitwą o Atlantyck*.

Nareszcie powstał produkt godny uwagi, także dla użytkowników Linuksa. Symulacja doczekała się już wersji 0.3.0. Póki co jest to wersja alpha, jednakże jej staranne wykonanie wróży na przyszłość, że może być tylko lepiej, a efekt końcowy, zapewne będzie piorunujący.

Przykładowe screeny:



Instalacja (Linux)

Pobieranie

Odwiedzamy oficjalną stronę Danger from the Deep: <http://dangerdeep.sourceforge.net>.

Przechodzimy do sekcji *Download*.

Wybieramy GNU/Linux (x86 & x86-64): [-dangerdeep-0.3.0-linux-installer.bin](#).

Zapisujemy na dysku - na tę chwilę plik instalacyjny waży 67,2 mb.

Właściwa instalacja

Po zapisaniu na dysku otwieramy konsolę przechodzimy do katalogu do którego został zapisany plik z grą, np.:

```
:~$ cd /home/user/Download
```

Logujemy się na prawach administratora i uruchamiamy plik

```
:~# ./dangerdeep-0.3.0-linux-installer.bin
```

Na początek zostaje wyświetlona lista z dostępnymi językami wraz z przypisanymi im numerami (by wybrać język polski wpisujemy 10). Za każdym razem potwierdzając klawiszem <enter>

Kolejny krok to zapoznanie się z treścią licencji i jej akceptacja (lub odrzucenie).

Następnie jeśli zaakceptowaliśmy licencję instalator przedstawi nam dwie możliwości, gdzie aplikacja ma zostać zainstalowana: można podać własną ścieżkę, lub zostawić domyślną.

W następnym kroku instalator informuje, iż jest gotowy i czeka na naszą zgodę. Potwierdzamy klawiszem <enter> i czekamy, aż pasek postępu dojdzie do stu procent.

W tym momencie właściwa instalacja jest już zakończona.

Na sam koniec jeśli chcemy możemy przeczytać plik READ ME.

Pierwsze uruchomienie

By uruchomić grę naciskamy kombinację klawiszy Alt + F2, lub uruchamiamy konsolę i wpisujemy *dangerdeep*. Jeśli wszystko przebiegło w porządku gra powinna się uruchomić.

Zaczynamy

Po uruchomieniu gry, wita nas bardzo ładne menu, które świetnie pasuje do gry i już na wstępie naszej wojennej przygody pozwala poczuć niesamowity klimat i stwierdzić, że jeśli cała gra została zrobiona z taką starannością to jest to produkt godny uwagi! Wracając do menu, to jego tło to jakby poszarzałe i zniszczone przez czas zdjęcie przedstawiające obrazy II Wojny Światowej. Mocną stroną nie jest tylko grafika, bowiem na wyjątkowe uznanie zasługuje także muzyka wydobywająca się, jakby z gramofonu z charakterystycznymi "szumami" starej, a na dodatek wysłużonej już płyty winylowej... Już na samym początku przenosimy się w lata 40. XX wieku...

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

1. Tryb gry pojedynczej - znajdziemy w nim trzy tryby rozgrywki:

a) "Rozpoczęcie bitwy - Bitwa statków wojennych" (tryb jeszcze niedostępny).

b) "Atak na Konwój - Bitwa o Atlantyk" - to następny tryb, w przeciwieństwie do poprzedniego możemy tutaj zagrać parę misji. Wybierając ten tryb mamy możliwość ustawienia kilku parametrów rozgrywki:

- "Typ okrętu podwodnego", w tej chwili dostępne są następujące: Typ VIIIc (aktywny sonar Gerat, zwiększony zasięg), Ixc40, XXI, IIa, IIb, IIc, IID)
- "Rozmiar Konwoju". - tutaj ustawimy wielkość konwoju (ilość okrętów konwojowanych), kolejno: mały, średni, duży.
- "Eskorta Konwoju"- ustawiamy opcje dotyczące wielkości eskorty (ilość okrętów eskorty), kolejno: bez eskorty, mała eskorta, średnia eskorta i duża.
- "Wybierz Porę Dnia".- kolejno: noc, ranek, południe i wieczór.
- "Okres Czasu", w którym będzie rozgrywała się akcja naszej bitwy. Mamy do wyboru następujące okresy:
 - ✓ "Pierwsze Ruchy" (Wrzesień 1939 - Maj 1940)
 - ✓ "Szczęśliwy Czas" (Czerwiec 1940 - Marzec 1941)
 - ✓ "Znudzony Oficer" (Kwiecień 1941 - Grudzień 1941)
 - ✓ "Dudniące Uderzenie, Rytm bębna" (Styczeń 1942 - Czerwiec 1942)
 - ✓ "Odwrócić Przeznaczenie" (Lipiec 1942 - Grudzień 1942)
 - ✓ "Ostatnia Szansa" (Styczeń 1943 - Maj 1943)

- ✓ "Porażka" (Czerwiec 1943 - Czerwiec 1944)
- ✓ "Koniec" (Lipiec 1944 - Maj 1945)

Poniżej znajdują się dwie opcje, jeśli chcemy z jakiś powodów zrezygnować, wybieramy "Powrót do wcześniejszego menu". Jeśli jednak chcemy rozpocząć misje wybieramy "Rozpocznij Misję".

c) "Historyczna Misja"- jak sama nazwa wskazuje tutaj, możemy rozegrać jedną z historycznych misji. Jak na razie do wyboru mamy tylko cztery misje, w tym dwie treningowe:

- Pierwsza misja - "Bitwa o konwój, duży konwój przeciwko łodzi podwodnej". Po zaznaczeniu misji, pod spodem wyświetli się nam jej cel. W tym wypadku: "Zbliżasz się do dużego konwoju, zrelacjonowały to inne łodzie podwodne, spodziewaj się silnej ochrony. Tylko Ty możesz wykonać tę operację."
- Druga misja treningowa - "Mały konwój na Morzu Egejskim". Po zaznaczeniu misji, tak jak poprzednio wyświetli się nam cel, który musimy spełnić, by wypełnić misję. W tym wypadku: "Masz wykryć mały, niechroniony konwój statków handlowych na Morzu Egejskim. Bądź szybki, ponieważ eskorta może być w pobliżu".
- Trzecia misja treningowa - "Pojedynczy okręt". Cel: "Masz wykryć mały, niechroniony konwój statków handlowych na Morzu Egejskim. Bądź szybki, ponieważ eskorta może być w pobliżu".
- Czwarta misja, a raczej test skórki - "Trzy korwety klasy Flower". Cel, tak jak w misji powyżej.

Jeśli jednak nie chcemy zaczynać żadnej misji klikamy "Powrót do wcześniejszego menu". Gdy zdecydowaliśmy się rozpocząć misję naciskamy "Rozpocznij Misję".

d) "Ładuj Grę". To następna opcja w naszym trybie „Pojedyncza gra”. Tutaj wczytamy wcześniej zapisaną grę, a także usuniemy niepotrzebne zapisy gry.

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

2. "Edytor misji" znajduje się poniżej trybu "Pojedyncza gra" w menu głównym, jak sama nazwa wskazuje tutaj możemy stworzyć własną misję. Jednakże ku niezadowoleniu graczy wyświetla się komunikat: "Uwaga edytor misji jest eksperymentalnym narzędziem i powinien być używany tylko przez programistów (deweloperów)".

3. "Pokaż jednostki pływające". Wybierając tą pozycję możemy zobaczyć wszystkie jednostki pływające dostępne w grze. Na uwagę zasługuje fakt, że po wyborze jednostki, możemy ją obejrzeć ze wszystkich stron.

4. "Sala Sławy". Tutaj znajdziemy najlepsze wyniki.

5. "Informacje o autorach".

6. "Wybierz język" - w tej chwili mamy dostępnych, aż 9 języków, niestety języka polskiego jeszcze nie ma. Oprócz języka angielskiego, który jest domyślny mamy dostępne następujące: język niemiecki, włoski, hiszpański, francuski, czeski, portugalski (brazylijski), holenderski, turecki.

7. "Opcje" - tutaj ustawimy najważniejsze parametry, zaczynając od konfiguracji klawiszy, poprzez zmianę rozdzielczości i na koniec włączenie lub wyłączenie efektów.

Ustawienia klawiszy

Ustawienia klawiszy			
lp.	Funkcja (en)	Funkcja (pl)	Klawisz (skrót)
1	Zoom map	Przybliż mapę	+
2	Unzoom map	Oddal mapę	-
3	Show gauges screen	Panel przyrządów	F1
4	Show periscope screen	Peryskop	F2
5	Show UZO screen	UZO	F3
6	Show bridge screen	Mostek	F4
7	Show map screen	Mapa	F5
8	Show torpedo screen	Torpedownia	F6
9	Show damage control screen	Ekran kontroli zniszczeń	F7
10	Show logbook screen	Dziennik okrętowy	F8
11	Show success records screen	Dziennik zwycięstw	F9
12	Show freeview screen	Pokaż widok ogólny	F10
13	Rudder left	Ster w lewo	Left
14	Rudder hard left	Ster mocno w lewo	Shift + Left
15	Rudder right	Ster w prawo	Right
16	Rudder hard right	Ster mocno w prawo	Shift + Right
17	Rudder up	Ster w górę	Up
18	Rudder hard up	Ster mocno w górę	Shift + Up
19	Rudder down	Ster w dół	Down
20	Rudder hard down	Ster mocno w dół	Shift + Down
21	Center rudders	Ster prosto	Return
22	Throttle listen		1
23	Throttle slow	Silnik wolno	2
24	Throttle half	Połowa mocy silnika	3
25	Throttle full	Pełna moc silnika	4

26	Throttle flank	Maksymalna moc maszyny	5
27	Throttle stop	Silnik stop	6
28	Throttle reverse slow	Silnik wstecz powoli	7
29	Throttle reverse half	Silnik wstecz na połowie mocy silnika	8
30	Throttle reverse full	Silnik wstecz na pełnej mocy silnika	9
31	Fire tube 1	Odpal wyrzutnię torpedową 1	Shift + 1
32	Fire tube 2	Odpal wyrzutnię torpedową 2	Shift + 2
33	Fire tube 3	Odpal wyrzutnię torpedową 3	Shift + 3
34	Fire tube 4	Odpal wyrzutnię torpedową 4	Shift + 4
35	Fire tube 5	Odpal wyrzutnię torpedową 5	Shift + 5
36	Fire tube 6	Odpal wyrzutnię torpedową 6	Shift + 6
37	Select target	Wybierz cel	Space
38	Scope up/down	Peryskop w górę/dół	O
39	Crash dive	Zanurzenie alarmowe	c
40	Go to snorkel depth	Głębokość chrapowa	d
41	Toggle snorkel	Przełącz chrapy	f
42	Set heading to view		h
43	Identify target	Identyfikacja celu	i
44	Go to periscope depth	Głębokość peryskopowa	p
45	Go to surface	Wynurzenie	s
46	Fire torpedo	Odpal torpedę	t
47	Set view to heading		v
48	Toggle zoom of view		y
49	Turn view left	Obróć widok w lewo	,
50	Turn view left fast	Obróć widok w lewo szybko	Shift + ,
51	Turn view right	Obróć widok w prawo	.
52	Turn view right fast	Obróć widok w prawo szybko	Shift + .

53	Time scale up	Przyśpiesz czas	[+]
54	Time scale down	Zwolnij czas	[-]
55	Fire deck gun	Ogień z działka pokładowego	g
56	Toggle relative bearing		r
57	Toggle man deck gun	Wyślij marynarza na mostek do działka pokładowego/Zawołaj marynarza z mostka	Shift + g
58	Show Torpedo Data Computer		F11
59	Toggle pop-up display	Włącz/Wyłącz okienko pop-up	Tab
60	Show torpedo Setup screen		F12
61	Type IIa		k

Odnosińki

- <http://dangerdeep.sourceforge.net/> - Strona domowa projektu,

- http://dangerdeep.sourceforge.net/dangerdeep_manual.pdf - Instrukcja (en)

Szczególne podziękowania dla Nemessici bez której ten opis, pewnie nigdy by nie powstał.