

Treasure Planet. Battle at Procyon

Àáâãäåæ çèéêëìíîïðñòóôõö÷øùúûüýþÿ àáâãäåæ çèéêëìíîïðñòóôõö÷øùúûüýþÿ
"Ё×ØÆÀ ÊËÏÛÜÖØÐÏÛÀ ÈÃÐÛ". Ìíóáèèèîáàí â óââðàèèñèè ìíàðà æóðíàèà çà 2003 áîä
(102/15-2003).

Автор материала:

Эленельдиль Г. Арилоу (arilou@ice.ru)

Жанр: тактическая стратегия с элементами action adventure

Создатели: Disney Interactive

На что похоже: Wing Commander

Системные требования: PII 450MHz, 64MB, видео 16MB (PIII 866MHz, 128MB, видео 32MB)

Мультиплеер: локальная сеть, интернет

Количество CD: один

www.disneyinteractive.com

ДОПОЛНИТЕЛЬНО ПРИЛАГАЕТСЯ:

1. Две таблицы в формате XLS. Ships.xls содержит подробнейшую информацию о кораблях, armies.xls — о вооружении, которое на них можно устанавливать.

Все файлы находятся в разделе "По журналу".

Очередная "игра в дополнение к мультфильму" от студии Уолта Диснея. Мультфильм "Планета сокровищ" рассказывает хорошо нам знакомую по книге Стивенсона "Остров сокровищ" историю, но происходящую не на морских, а на космических просторах Эфирия (Etherium). Впрочем, эти просторы также бороздят парусники (паруса которых ловят энергию солнечного ветра). В космических морях также есть острова, встречаются огромные киты (мирные и спокойные, если к ним не задирать), опасные гигантские водовороты (черные дыры), мощные течения, порой тут случаются бури (солнечные). И конечно же, есть тут и пираты, и морские сражения. Все выглядит очень похоже на морские сражения тех времен, что описывались в "Острове сокровищ". Но есть и достаточно колорита космической фантастики — коварная цивилизация, с которой пришлось воевать землянам, астероидные пояса и метеоритные потоки, огромные облака туманностей...

В этом сочетании романтики морских пиратов прошлого и романтики космических полетов будущего и кроется основная притягательность игры (и, видимо, фильма тоже). Можно отметить довольно приятную графику и звук, ну и тот момент, что смотревшим мультфильм будет приятно снова встретиться с его персонажами и окунуться в его атмосферу.

В игре есть небольшое — на 12 миссий — и выстроенное по довольно жесткому сценарию приключение, в котором вы оказываетесь в роли главного героя фильма (и книги-прототипа) Джима Хокинса. События происходят через 5 лет после окончания событий фильма. Сбылась мечта Джима, он поступил в академию флота, отучился и вот уже заканчивает ее. Остались только последние экзамены. С этого-то и начинается игра.

Помимо приключения есть и отдельные морские схватки, в которые можно играть как одному, так и совместно по локальной сети или через интернет.

В любом случае основной задачей игрока является управление своим кораблем и своим флотом в бою. Причем всем кораблям флота, кроме флагмана, можно отдавать только самые общие приказания и рассчитывать на профессионализм их капитанов (которых вы сами же и нанимали). Флагманом же надо маневрировать и явно указывать,

в кого и когда (а порой — и чем именно) стрелять. Присутствует также немаловажный стратегический момент формирования флота, оснащения кораблей и подбора команды. Для управления ходом боя вполне достаточно мыши, но дополнительное использование клавиатуры весьма упростит процесс.

<h1>Начинаем игру</h1>

<i></i><i>*****картинка MAIN2\ART\MainMenu</i>
<i></i>

Хочется обратить внимание на два пункта главного меню игры — Profiles (Профили настроек) и Tutorial (Учебное пособие).

Что эти профили делают и что дают?

Во-первых, все, что настраивается в Options, связывается с конкретным профилем (так что по крайней мере один профиль создать вам потребуется). Это можно применять как для разных настроек управляющих клавиш у разных игроков на одном компьютере, так и, например, для прохождения всей игры при низком качестве графики (в пользу производительности) и последующего просмотра наиболее красивых видов с хорошим качеством. Можно и наоборот, идти всю игру с хорошим качеством, а перед эпизодами с большим количеством кораблей переходить — через сохранение и загрузку с другим профилем — к менее красивому, но более производительному режиму.

Профиль настроек имеет имя и уникальный (автоматически создаваемый) код, и таким образом является вашей "визитной карточкой" для многопользовательской игры. Это особенно существенно для многопользовательской игры через интернет, т.к. позволяет вам прописать в своем профиле "список друзей" (Friends List) и в дальнейшем, во-первых, видеть их присутствие в Сети, а во-вторых, запуская игру, объявлять ее "игрой только для друзей".

В "Учебное пособие" настоятельно рекомендую заглянуть перед началом игры. В разделе Basic Training вас обучат основам управления игрой, а после полной подготовки (Full Training) вы уже достаточно освоитесь с игровым пространством и будете практически готовы начинать играть. К сожалению, в этих тренировках обошли вниманием клавиатурное управление, так что рекомендую в процессе опробовать его самостоятельно.

Если вы собрались начать с приключенческой части игры, то рекомендую перед этим все-таки сыграть одну-две "исторических" (т.е. с жестко заданной раскладкой сил) схватки, чтобы хоть немного почувствовать специфику боя и поведения корабля под вашим управлением. При этом стоит попробовать делать главным кораблем то один, то другой (в стычках, в отличие от приключения, это возможно), чтобы попробовать управлять разными типами кораблей.

<h1>Управление игрой</h1>

<i>***** картинка MAIN2\ART\BasicControls</i>

Я полагаю, что вы последуете моей рекомендации заглянуть в "Учебное пособие", чтобы освоить управление игрой. Поэтому тут буду краток.

Обзор игрового пространства происходит сбоку сверху, при этом вы можете регулировать расстояние до "центра" и смотреть на него с разных сторон (выполняется стрелочной клавиатурой или движением мыши при нажатой правой кнопке). Центром поля зрения может быть любой корабль, остров или какой другой объект, не слишком сильно удаленный от вашего главного корабля.

***** картинка MAIN2\ART\SpeedControl<i></i>

Управление перемещением корабля — щелчками мыши на "поверхности моря"

указываете цель (или цепочку целей) для движения, а на регуляторе скорости устанавливаете нужную вам скорость. Учтите, что на большой скорости поворачивать сложнее. Умение маневрировать кораблем в бою — один из основных залогов успеха в игре.

Для стрельбы просто наводите на цель и щелкаете мышью (левой кнопкой). Если вы ошиблись и это вовсе не противник, то курсор просто не изменит свою форму на прицел и выстрела не будет.

***** **картинка MAIN2\ART\Target**

Для простоты управления огнем однотипные орудия в одной части корабля группируются в батареи (*Bank*), и один значок обозначает все батарею в целом. Все вооружение корабля представлено на выдвигающейся слева оружейной панели, где каждый значок показывает примерное расположение, тип оружия и состояние батареи.

***** **картинка MAIN2\ART\WeaponRecharge**

После выстрела, в процессе перезарядки — растущая желтая полоса слева.

картинка MAIN2\ART\EnemyInRange

Противник находится в радиусе действия орудий батареи — зеленая рамка.

картинка MAIN2\ART\WeaponReady

Орудия заряжены и готовы к бою.

***** **картинка MAIN2\ART\WeaponDamaged**

Батарея повреждена, стрелять не может.

По команде выстрела залп производят все батареи, в радиус действия которых цель попадает. Для выстрела одной батареи — выберите ее перед выстрелом щелчком мыши. Есть также кнопка "беспорядочного огня", когда все орудия корабля стреляют, если могут дотянуться хоть до одного противника. Полезно, если вас окружили, опасно, если рядом много своих.

***** **картинка MAIN2\ART\BallisticWeapon**

Мортиры (*Mortars*) и гравизаряды (*Grav Charges*) надо прицеливать не по кораблю, а просто по точке на местности. Достижимость точки видна по изменению указателя мыши. Учтите, что все эти заряды летят медленно по дугообразной траектории и за время полета заряда ситуация может сильно измениться.

Состояние кораблей довольно неплохо передается их внешним видом. Для вашего главного корабля есть и отдельный индикатор, где видно степень повреждения (зеленая полоска), состояние солнечных парусов (красная) и экипажа (желтая). Корабли в принципе могут чиниться и на ходу, но это долго. Так что если поблизости есть док (стационарный или плавучий), то корабли стоит сводить туда на ремонт.

Вся ваша небольшая флотилия показывается на панели кораблей, где для каждого корабля показано его общее состояние. Выбрать корабль (и переместить на него центр взгляда) можно щелчком мыши на значке корабля или на самом корабле. Для главного корабля значок расположен в овальном поле в центре нижней части экрана. Всем дополнительным кораблям можно только указать цель движения (или приказать идти в строю) и цель для атаки. Что именно делать, и как действовать при отсутствии цели — капитаны кораблей решают самостоятельно.

***** картинка MAIN2\ART\FleetCommands

Можно задать одно из шести построений (повторный щелчок мыши на том же построении отменит движение строем), а также приказать всем дополнительным кораблям бить по той же цели, что ваш, а также приказать прекратить огонь вообще (крайняя правая кнопка на полосе).

Стрелка под вашим кораблем всегда подскажет вам направление на текущую цель миссии. На звездной карте можно посмотреть космографию района и расположение всех находящихся поблизости кораблей (ваши корабли показаны синим цветом, ваш главный — желтым и взят в кружок, дружественные корабли — зеленые, корабли противника — красные). Мигающий огонек на карте — точка, куда вам настойчиво рекомендуется прибыть. Также в левом верхнем углу карты есть список задач. Выполненные либо становятся темными, либо просто убираются из списка. В однопользовательской игре переход к звездной карте приостанавливает игру.

Совет: В режиме звездной карты можно перечитать сообщения на панели разговора.

***** картинка MAIN2\ART\SpecMenu

Щелчок правой кнопкой мыши на корабле или острове предложит вам меню специальных действий, смысл которых легко понять по значкам: переместить взгляд (глаз), "привязать"/"отвязать" корабль (замочек), пришвартоваться и/или зайти на ремонт (якорь), зацепить гарпуном, освободить от гарпуна, взять на абордаж (перекрещенные ружья).

Очки побед (Victory Points)

Это показатель успешности выполнения вами миссий в приключении и "валюта" для "покупки" вооружения и формирования экипажа. Т.к. вы в армии, оборудование не стоит для вас денег, но чтобы вам доверили дорогую технику и жизни людей, надо это доверие заслужить. В отдельных стычках и сетевой игре "Счет побед" используется в качестве общего мерилла силы формируемого флота, обеспечивая сбалансированность сил армий при достаточно большом количестве вариантов выбора.

Клавиатура

Управление с клавиатуры можно настраивать под свои привычки и предпочтения, но и стандартный набор вполне удобен для игры.

УПРАВЛЯЮЩИЕ КЛАВИШИ

Поворот камеры влево — Left Arrow.

Поворот камеры вправо — Right Arrow.

Приблизить камеру — Up Arrow.

Отдалить камеру — Down Arrow.

Увеличить скорость — =

Уменьшить скорость — -

Беспорядочный огонь — X

Attack Only Mode — Alt + лев. щелчок мышью.

Открыть оружейную панель — Alt + лев. щелчок мышью.

Открыть панель кораблей — Alt + лев. щелчок мышью.

Открыть звездную карту — Alt + лев. щелчок мышью.

Выбрать главный корабль — Alt + лев. щелчок мышью.

Выбрать один из дополнительных кораблей — Alt + лев. щелчок мышью.

Выбрать следующий корабль — Alt + лев. щелчок мышью.

Выбрать предыдущий корабль — Alt + лев. щелчок мышью.

Выбрать ближайший летящий снаряд — Alt + лев. щелчок мышью.

Назначить корабль флагманом (только для стычек и многопользовательской

игры) ****— Alt + лев. щелчок мышью.

**Игровое меню **— Alt + лев. щелчок мышью.

**Сохранить кадр в файле **— Alt + лев. щелчок мышью.

**Пропустить реплику **— Alt + лев. щелчок мышью.

**Начать разговор (chat) **— Alt + лев. щелчок мышью.

**Разговор с союзниками **— Alt + лев. щелчок мышью.

<h1>Набор команды на корабль</h1>

***** картинка **MAIN2\ART\Crewing<i></i>**

Чем больше ваш корабль, тем сложнее им управлять, тем больший экипаж ему требуется.

Каждый корабль изначально комплектуется "стандартной" командой (*default crew*), имеющей довольно слабую подготовку. Правильно заменяя членов "стандартного" экипажа на ветеранов, вы можете ощутимо повысить эффективность корабля в бою.

Под списком должностей на корабле есть четыре индикатора, показывающие маневренность (*maneuverability*), скорость (*speed*), темп починки (*repair rate*) и силу (*strength*) корабля. Для назначения ветерана в команду корабля просто перетащите его мышкой (drag and drop) из списка на соответствующую позицию. Чтобы уволить (и заменить стандартным) ветерана — просто нажмите клавишу **Drop** (ветеран вернется в список доступных). Если нет времени или вы пока что не освоились в этом вопросе — можете поручить назначение компьютеру (кнопка **Auto Assign**), но имейте в виду, что назначение начинается с выбранного корабля, и для него подбираются наилучшие из доступных ветеранов. А уж потом, если останутся свободные очки побед, дойдет очередь и до остальных кораблей. Впрочем, никто не мешает внести свои коррективы после автоназначения.

В игре существуют семь умений, которыми могут в той или иной мере обладать члены экипажа. В стандартном экипаже у всех все умения по единичке. У ветеранов показатели умений могут достигать до 10. Порой бывает нелегко выбрать, кем назначить ветерана, одинаково удачно подходящего на две разные должности.

Вот список этих должностей:

Captain — капитан

First Mate — первый помощник

Helmsman — кормчий, т.е. рулевой и навигатор

Spotter — наблюдатель

Engineer — инженер

Rigger — такелажник

Fighter — боец

Gunner — канонир

++++++

Leadership — руководство людьми. Под командованием хороших лидеров весь экипаж работает эффективнее. Это умение наиболее существенно для капитанов и первых помощников.

Navigation — кораблевождение, навигация. Маневренность любого корабля ограничена, но опытный в кораблевождении кормчий быстрее сможет развернуть корабль, чем обычный матрос.

Engineering — инженерия. Хороший инженер умеет и из двигателя выжать все, на что тот способен, и поломку починить быстрее и дешевле.

Rigging — оснащение, управление такелажем. Умелый такелажник эффективнее управляет солнечными парусами, получая с них больше энергии.

Combat — сражение. Люди с таким умением незаменимы, если вы собрались

брать на abordаж вражеские корабли или предвидите, что на abordаж будут брать ваши.

Gunnery — артиллерийское дело. Хотя канонир не может повлиять на дальность стрельбы и мощность заряда, зато скорость и меткость стрельбы сильно зависят от его мастерства.

Spotting — наблюдение. Хотите раньше замечать корабли противника — посадите в "воронье гнездо" опытного наблюдателя.

++++++

Из личного опыта замечу, что в приключении затраты на хороших бойцов кажутся мне сомнительным (да и на abordаж идти там ни разу не требовалось). Осмысленность затрат на наблюдателей тоже неочевидна (особенно если придется повторно проходить этап — все появления и так будут известны заранее). Впрочем, для дополнительных кораблей вашей флотилии наблюдатель, как и боец, могут быть полезны.

При формировании экипажа стоит придерживаться разумного баланса как внутри экипажа, так и в сочетании экипажа с вооружением корабля, сообразуя выбор со стоящими перед кораблем задачами. Мощные орудия без хороших канониров — "деньги на ветер". А хорошие канониры рискуют сидеть без работы, если корабль редко выходит на позицию для выстрела. Дорогой корабль может легко достаться врагу, если команда не сможет эффективно противостоять abordажу. Чем мощнее заряд и дольше происходит зарядка — тем существеннее меткость каждого отдельного выстрела. На тяжелом и хорошо защищенном корабле талант навигатора менее критичен, чем на легком торпедном катере, которому надо уклоняться от обстрела в ожидании, когда перезарядятся торпедные аппараты. И так далее.

Сформировав экипаж, вы можете сохранить его для последующего использования кнопкой **Save Crew**. **Load Crew** загружает ранее сделанное сохранение. В приключении данная операция недоступна.

Разнообразные советы

Чтобы подобрать плавающие предметы, такие как спасательные шлюпки или ракеты с сообщением (аналог бутылки с запиской, которую кидали в море с тонущего судна), просто направьте корабль на предмет.

Паузу в игре можно получить либо клавишей **Esc** (вызывает меню для настроек, сохранения/загрузки игры и т.п.), либо — вызвав звездную карту.

Астероиды можно разрушать выстрелами орудий корабля. На более мощных кораблях есть активная защита, которая автоматически старается уничтожать астероиды (и замеченные мины). Врезаться в астероиды — небезопасно.

Избегайте солнечных бурь. В буйстве своем они могут основательно повредить ваши суда и в короткое время отбросить их далеко в сторону.

Старайтесь не подходить слишком близко к черным дырам (выглядят как гигантские водовороты). Если затянет — кораблю конец. Впрочем, соблюдая осторожность, около них ходить можно.

<i></i><i>*** Картинка MAIN\Screen03</i>**

Космические драконы — эти бестии, способные испепелить неосторожный корабль — не любят, когда их беспокоят. Не приближайтесь к ним — и они не полезут к вам. Если же по неосторожности или в силу необходимости ваш путь пролегал вблизи их пещер, то залог вашего спасения — ваша скорость. Орудийный огонь также может помочь им прийти к мысли отстать от вас.

Туманности — эти огромные, красивые, переливающиеся множеством красок облака — плохо пропускают свет, оставляя ваши солнечные паруса без энергии. Может случиться, что, зайдя глубоко в облако, вы не сможете выйти. Будучи снаружи туманности, вы не видите, что она скрывает, а зайдя в нее, не можете наблюдать, что творится снаружи.

<i>*** Картинка MAIN\Screen09</i>**

Метеоритные дожди могут изрядно потрепать корабль и паруса. Держитесь от них подальше и имейте в виду, что они достаточно быстро и не вполне предсказуемо перемещаются.

Orcus Galacticus, более известные как Большие Космические Киты, как правило спокойны и меланхоличны. Не стоит только тревожить их.

Чтобы спрятать субмарину (**Sub**), щелкните на ней правой кнопкой мыши и выберите значок **Cloak Sub**. Обратная операция — значок **Uncloak Sub**. В состоянии погружения скорость лодки весьма невелика.

Подходящая защита от спрятавшихся броненосных подлодок — гравизаряды (*Grav Charges*) и мортиры (*Mortars*). Хотя отличный наблюдатель порой способен сам заметить субмарину, что позволит вам нормально по ней целиться.

У меня сложилось впечатление, что все великое разнообразие необычного оружия имеет реальный смысл только в умелых руках. Так что поначалу стоит обратить внимание на простую и незамысловатую огневую мощь: лазерные ядра, а затем — плазменную артиллерию. А также на лазерные торпеды, недостатки которых вполне компенсируются скоростью и маневренностью торпедного катера.

С началом ближнего боя не забывайте отменить построение дополнительных кораблей вокруг главного и не отвлекайте их капитанов необходимостью сохранять строй. Снова объявить строй — простой и быстрый способ созвать флотилию к себе, если это зачем-либо нужно (можно также приказать всем атаковать вашу цель).

Ваш флот

Формируя флот, старайтесь соблюсти баланс между сильными и слабыми сторонами доступных вам кораблей и аккуратно распределить деньги на корабли, их вооружение и экипаж. При подборе кораблей имейте в виду, что, как правило, сильные и хорошо защищенные корабли достаточно неповоротливы, а порой и медлительны. Такие корабли стоит оснастить оружием, которое сможет сковать подвижность противника (энергетические сети и гравизаряды) и которое не требует большой маневренности от вашего корабля. Если вы не планируете абордажных атак, то вам вряд ли понадобятся гарпунные ракеты и большое количество бойцов на борту (впрочем, бойцы могут понадобиться, чтобы отбить абордаж противника). Напротив, набирая легкие корабли, делайте ставку на скорость и маневренность. Такие корабли могут быстро выйти на удобную для выстрела позицию и быстро уйти от ответного огня, но им очень нежелательно подходить к борту тяжелых кораблей противника, где против залпа в упор из всех орудий им не поможет ни скорость, ни проворность.

Стоит обратить внимание на скорость полета зарядов, которыми будет стрелять ваш корабль. Мортиры (как звездная, так и "Сверхновая") хоть и мощны, но требуют либо большого искусства и способности предвидеть ситуацию, либо очень удачного расположения кораблей в бою. Да и вообще, не стоит чрезмерно полагаться на "необычное" оружие и недооценивать простую огневую мощь ядер и плазменных орудий.

Реестр вооружения

Одни виды вооружений, например орудия для лазерных ядер (*LaserBall Cannon*), встречаются практически повсюду в Эфирии. Другие используются только отдельными народами. Например, у пиратов нет корабля, способного нести на себе мортиру "Сверхновая" (*Nova Mortar*), зато они могут использовать тяжелые пронизывающие лучеметы (*Heavy Lancer*). В Военном Флоте есть корабли, на которые устанавливается "Сверхновая", но зато нигде не используются тяжелые лучеметы.

На большинстве кораблей все или почти все пушечные порты могут быть приспособлены для разнообразных орудий, но порой встречаются и порты, предназначенные для одного конкретного, как правило специального, типа вооружения (переоснащать такие порты нельзя). Больше всего специализированных портов и специальных орудий используется на броненосцах (*Ironclad*).

Все вооружение в игре можно разделить на две категории — стандартное и специальное.

Стандартное бывает легкое, среднее и тяжелое. Соответственно существует три типа стандартных лафетов. Любое стандартное орудие можно установить на любой стандартный лафет соответствующего или большего размера (т.е. среднее можно установить вместо тяжелого, но не вместо легкого). Специальные орудия требуют для себя специализированные лафеты, а потому устанавливаются только на определенные типы кораблей. То есть для использования такого вооружения нужно иметь эти корабли в своем флоте.

В таблице приведены все встречающиеся в игре виды вооружения. На броненосцах также используются сдвоенные модели пронизывающих лучей (*Lancer*) и плазменных пушек (*Plasma Cannon*), которые относятся к специальным орудиям. По тактико-техническим характеристикам они соответствуют двум обычным орудиям такого типа, по цене одно сдвоенное несколько дешевле двух обычных (впрочем, они все равно специальные и снимать или ставить их нельзя).

Смотрите таблицы "Вооружение", "Специальное вооружение" и таблицы по флотам.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Примечания к системным требованиям

1. Нормальная работа игры под **Windows 2000** производителем не гарантируется. Также обещаются проблемы под **XP** пользователям со статусом "Limited User" (а для установки скорее всего потребуются админские привилегии).

2. Расчищая место на заваленном другими играми диске, учтите, что помимо **750** Мб под саму игру потребуется место для файлов сохранений (в среднем — порядка полутора мегабайт на сохранение, а в приключении игра автоматически сохраняет начало каждой миссии, итого почти **25** мегабайт на одни только автоматические сохранения). Если захотите делать пѐдѐїѝды — то это, в зависимости от разрешения экрана, от полутора до трех мегабайт на картину (формат картинок — Targa).

3. CD-ROM при старте игры требуется только для проверки наличия диска. После старта игры его можно убрать.

4. Звуковая плата, встроенная в материнскую, вообще-то годится. Но, видимо, именно из-за нее у меня игра сильно тормозила, а видеоролики так вообще шли с остановками.