

# Planet Invasion / Десант

## Описание программы



---

## Что это за программа?

«Planet Invasion» или по-русски «Десант» - логическая игра похожая на известную настольную игру «Змеи и лестницы».

В отдалённом будущем человечество, наконец-то, вырвалось на просторы вселенной и принялось осваивать планеты в других солнечных системах. Оказалось что пригодных для использования планет не так уж и много. Да, к тому же, обнаружилось что «охоту» за такими планетами ведут и другие расы... До войны дело не дошло, но конкуренция очень напряжённая. В освоенном людьми космическом секторе активно действуют рептилоиды, робоиды и свиноиды. Согласно межпланетным соглашениям, планета принадлежит той расе, которой первой удастся высадить на поверхность своего представителя. Зачастую случается так, что борьбу за планету ведут одновременно несколько рас. Игроку предстоит выступить в роли пилота посадочной капсулы. Посадка полна опасностей. Бывает, что планеты окружены поясом астероидов, и столкновение с ними чревато взрывом капсулы и гибелью пилота. Однако, только на астероидах можно добыть топливные минералы, запас которых в капсуле ограничен. Кроме того, согласно агентурным данным конкурирующие расы относятся враждебно к расе людей – новичкам на космической арене – и заключили тайное соглашение друг с другом о противодействии землянам. Иногда инопланетные пилоты словно камикадзе направляют свои капсулы на столкновение с вашей, только бы не дать вам совершить посадку. В таких случаях участь пилота незавидна. Однако, если вам всё же удастся высадиться на планету, вы станете всепланетным героем!

Для работы программы необходим КПК под управлением PalmOS версии 5.0 и выше с цветным экраном разрешением не менее 320x320 пикселей.

Для установки программы необходимо установить в память КПК (или на карту расширения) один из файлов из архива с расширением **PRC**.

Приятной игры!

## Стартовый экран



Стартовый экран кроме названия игры и логотипа разработчика содержит информацию о лучшем игроке (1) и основное меню для управления программой (2). В программе реализован доступ к пунктам меню как посредством стилуса, так и с помощью 5-Way Navigator'a. Позиции Up и Down служат для выбора пункта меню, а Select – для его активации. Пункты меню выполняют следующие действия:

**START / СТАРТ** – Начинает игру в конфигурации, согласно выбранному уровню сложности.

**OPTIONS / ОПЦИИ** – Позволяет настроить такие параметры игры как уровень сложности и звуковые эффекты.

**ABOUT / СПРАВКА** – Показывает краткую инструкцию и координаты для связи с разработчиком.

**EXIT / ВЫХОД** – Завершает работу с программой.

## Экран настройки параметров



Экран настройки параметров позволяет установить уровень сложности игры (первая строка меню) и использование звуковых эффектов в игре (вторая строка меню). Последний пункт меню служит для возврата на стартовый экран программы.

### Параметры установки уровня сложности игры:

**EASY / ЛЕГКО** – На этом уровне против игрока действует только один инопланетянин, вокруг планеты множество астероидов и совсем нет областей искажённого пространства. При победе на этом уровне не открываются дополнительные экраны.

**HARD / НОРМА** – На этом уровне против игрока действует два инопланетянина, вокруг планеты не так много астероидов и не много областей искажённого пространства. При победе на этом уровне не открывается один дополнительный экран.

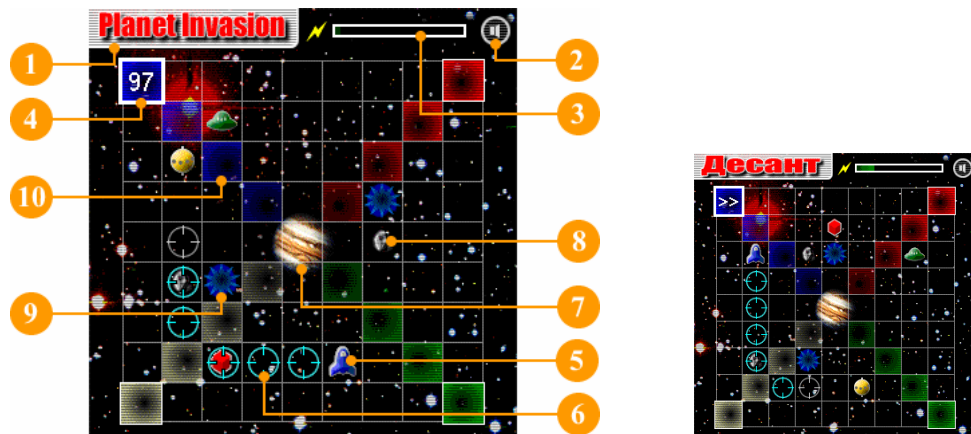
**CRAZY / ЖУТЬ** – На этом уровне против игрока действует три инопланетянина, вокруг планеты очень мало астероидов и много областей искажённого пространства. При победе на этом уровне не открывается два дополнительных экрана.

### Параметры установки звуковых эффектов:

**AUDIBLE / ЗВУКИ** – Этот режим включает звуковые эффекты в игре.

**SILENT / ТИШИНА** – Этот режим отключает звуковые эффекты в игре.

## Экран игры



Экран игры отображает игровую ситуацию, некоторые справочные данные и органы управления программой. Элементы экрана игры следующие:

**1** – Заголовок экрана. Указание стилусом вызывает возврат к основному экрану и завершение игры. Такое же действие производится стандартной функцией вызова меню;

**2** – Индикатор-переключатель звуковых эффектов. Переключение возможно как стилусом, так и Hard Button 4;

**3** – Индикатор энергии;

**4** – Стартовая позиция игрока и индикатор очков для текущей игры;

**5** – Посадочная капсула игрока;

**6** – Позиции возможного перемещения посадочной капсулы игрока;

**7** – Планета, на которую необходимо совершить посадку;

**8** – Астероид;

**9** – Область искривлённого пространства, вызывает перемещение капсулы в произвольную позицию на игровом поле;

**10** – Позиции перехода на внутренний виток спирали для посадочной капсулы игрока.

## Процесс игры

Все посадочные капсулы начинают движение к планете с одинакового расстояния. Каждая посадочная капсула начинает движение из собственной позиции. Цвет стартовой позиции соответствует цвету посадочной капсулы.

Каждая капсула может совершить движение по орбите на расстояние от нуля до шести позиций. При недостатке энергии максимальное количество позиций может быть меньше. Максимально возможное количество позиций индицируется серыми мишенями (6). Голубые мишени индицируют текущее выбранное количество позиций для шага. Выбор количества позиций для шага осуществляется стилусом или кнопками Up и Down. Подтверждение выбора осуществляется кнопкой Select. При задании большего количества позиций перемещения, расходуется больше энергии, чем при задании меньшего количества.

Все капсулы осуществляют посадку двигаясь к планете по спиральным орбитам. Переход на внутренний виток спирали происходит в специальных позициях (10). Для каждой из капсул переход происходит в своей позиции. Для каждой из капсул эти позиции расположены в диагональных клетках по направлению от стартовой позиции к центру игрового поля.

Если после завершения перемещения капсул две (или более) оказываются в одной и той же позиции, то происходит столкновение и они погибают. Игроки начинают движение со своих стартовых позиций.

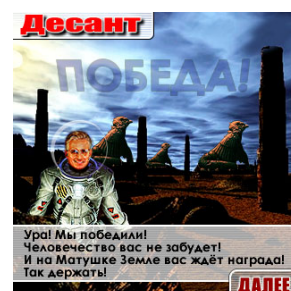
Если капсула после завершения перемещения оказывается в одной позиции с астероидом (8), игрок может по собственному выбору либо осуществить посадку на астероид, либо отказаться от неё. В случае посадки, игрок может либо добыть топливные минералы, либо разбить капсулу при посадке. Исход посадки выбирается случайным образом.

Если после завершения перемещения капсула теряет всю энергию, то она становится неуправляемой и дрейфует по орбите, перемещаясь за один шаг не более чем на одну позицию. Единственным позитивным выходом из этой ситуации является посадка на астероид.

Если после завершения перемещения капсула оказывается в области искривлённого пространства (9), то она будет перемещена в случайную позицию на игровом поле.

Раунд заканчивается когда какая-либо из капсул оказывается в центральной позиции игрового поля. Если это капсула игрока – игра продолжается на дополнительном игровом экране\*.

\* Количество астероидов, областей искривлённого пространства, капсул инопланетян и дополнительных игровых экранов зависит от установленного уровня сложности игры.



## Разработчик



[palmCrab@yandex.ru](mailto:palmCrab@yandex.ru)

<http://palmCrab.narod.ru>