

Игра CASPIAN MONSTER™



Сюжет игры:

Игрок – диверсант, задача которого похитить сверхсекретный советский экраноплан под названием «Caspian Monster». Проникновение на базу прошло удачно, игрок занял место пилота в кабине и теперь его задача покинуть базу.

Игровая задача:

Управляя экранопланом пройти 5 игровых уровней.

Игровое время:

Прохождение каждого уровня занимает приблизительно 5-6 минут, итого суммарное игровое время, приблизительно, 35 минут.

Вооружение доступное игроку:

- Автоматическая пушка, позволяет уничтожать все объекты, исключая мосты. Стрельба производится по текущему курсу экраноплана.
- Неуправляемые ракетные снаряды, могут уничтожать все игровые объекты, исключая самолеты противника. Являются единственным оружием, которое может уничтожать мосты. В одну единицу времени в игровом пространстве может существовать только одна ракета.
- Смарт ракеты, могут уничтожать все игровые наземные объекты, исключая самолеты и мосты. При выстреле, происходит захват цели боеголовкой, и ракета переходит в режим самостоятельного полета с соответствующим формированием траектории полета. Ракета не уничтожает притопленные цели (мины) и не рассматривает в качестве потенциальных целей надводные объекты (корабли), но в случае столкновения с данными объектами происходит их уничтожение.

Пассивные игровые объекты:

В данной игре таковыми являются мосты, они являются пассивными объектами, по которым могут перемещаться танки. Мосты не могут быть пройдены игроком (в силу того, что экраноплан – фактически самолет, летящий на высоте 2-3 метра над водой за счет экранного эффекта), но в них может быть пробита брешь при помощи НУРС, имеющая достаточные размеры для пролета экраноплана.

Снимки игрового пространства:



Управление:

Игрок может перемещать экраноплан влево и вправо, так же может ускорять или замедлять его ход (чем достигается перемещение вверх или вниз по игровому полю).

Уровни сложности:






Всего в игре присутствуют три уровня сложности:



- Easy
- Normal
- Hard

Различие между уровнями заключается в количестве заданных при старте попытках игрока (соответственно 4, 3, 2 попытки), плотностью огня противника и скоростью игрового процесса.

Действующие персонажи:

Персонаж	Наименование	Описание
	Экраноплан	Данный объект управляется непосредственно играющим и представляет игрока в игровом пространстве.
	Самолет противника	Боевые самолеты, могут вылетать в количестве от 1 до 3 самолетов, могут быть уничтожены только из автоматической пушки, путем 3 попаданий.
	Корабль противника	Боевые корабли, могут быть уничтожены смарт-ракетой, НУРС и из автоматической пушки (5 попаданий), при затоплении представляют собой пассивное заграждение, в случае столкновения с которым игрок уничтожается.
	Мина	Мины, являются протопленными пассивными объектами, каких либо

		активных действий не производят. Могут быть уничтожены только при помощи автоматической пушки. При столкновении с игроком производят самоуничтожение с нанесением повреждений экраноплану.
	Легкая пушка	Легкие пушки, могут быть уничтожены всеми видами оружия игрока, для уничтожения требуется 2 попадания из автоматической пушки или одна ракета любого типа. Являются жестко зафиксированными объектами.
	Тяжелая пушка	Тяжелые пушки, могут быть уничтожены всеми видами оружия игрока, для уничтожения требуется 4 попадания из автоматической пушки или одна ракета любого типа. Являются жестко зафиксированными объектами.
	Радиолокатор	Радиолокаторы, могут быть уничтожены всеми видами оружия игрока, для уничтожения требуется 2 попадания из автоматической пушки или одна ракета любого типа. Являются жестко зафиксированными пассивными объектами, стрельбы по игроку или каких либо активных действий не производят. Так как они захватываются боеголовкой смарт-ракеты, то могут выступать в роли пассивной защиты для стоящих рядом других объектов.
	НУРС	Неуправляемые ракетные снаряды, могут уничтожать все игровые объекты, исключая самолеты противника. Являются единственным оружием, которое может уничтожать мосты. В одну единицу времени в игровом пространстве может существовать только одна ракета.
	Смарт-ракета	Смарт ракеты, могут уничтожать все игровые наземные объекты, исключая

		самолеты и мосты. При выстреле, происходит захват цели боеголовкой, и ракета переходит в режим самостоятельного полета с соответствующим формированием траектории полета. Ракета не уничтожает притопленные цели (мины) и не рассматривает в качестве потенциальных целей надводные объекты (корабли), но в случае столкновения с данными объектами происходит их уничтожение.
	Снаряд автоматической пушки игрока	Автоматическая пушка, позволяет уничтожать все объекты, исключая мосты. Стрельба производится по текущему курсу экраноплана.
	Снаряд противника	Снимает 6% от максимальной жизненной силы игрока.
	Корпус и башня танка	Танки, могут быть уничтожены всеми видами оружия игрока, для уничтожения требуется 3 попадания из автоматической пушки или одна ракета любого типа. Танки являются перемещающимися целями, что затрудняет прицеливание и уничтожение оных.
	Надводный взрыв	Порождается в случае взрыва надводного объекта или в случае падения, какого либо игрового объекта в воду.
	Наземный взрыв	Порождается в случае уничтожения наземного объекта.
	Взрыв снаряда противника	Порождается в случае несмертельного попадания в экраноплан игрока