

# КОЙОТЫ



**РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**



## Содержание

<b>I. Вступление</b> .....	<b>3</b>
<b>II. Установка и запуск игры</b> .....	<b>4</b>
Установка игры .....	4
Запуск игры .....	4
Удаление игры .....	5
<b>III. Описание игры</b> .....	<b>6</b>
Главное меню .....	6
Комиксы .....	7
Экран игры .....	8
Управление .....	10
Команды .....	11
Настройки игры .....	12
<b>IV. О персонажах, технике и мире игры</b> .....	<b>14</b>
История мира .....	14
Техника .....	14
Персонажи .....	16
<b>V. Советы по игре</b> .....	<b>20</b>
<b>VI. Об авторах</b> .....	<b>22</b>

## I. Вступление

«Койоты: Закон Пустыни» — постъядерная стратегия в реальном времени, события которой развиваются в новом, выжившем мире. Люди заново строят цивилизацию, заново изобретают механизмы, пытаются применить остатки уцелевших технологий предков. Боевые единицы — гражданские автомобили, переделанные для целей войны, а также самодельные, собранные из того, что подвернулось под руку, машины.

События игры начинаются с того момента, как в один прекрасный день главный герой Брэд возвращается домой и застаёт свой поселок разграбленным и разрушенным.

Он принимает решение покончить с бандитами, уничтожать их везде и всегда. Брэд собирает отряд единомышленников, и они косят по пустыне, очищая от бандитов разоренные земли, объединяя под своими знаменами новых и новых союзников.

Но когда твой флаг — месть, все оказывается гораздо сложнее, чем кажется, и последствия действий не так однозначны...



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2005 Компания «ARISE». Все права защищены.

© 2005 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive. Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Используется технология воспроизведения видео Bink. Используется по лицензии.



## II. Установка и запуск игры

Игра «Койоты: Закон Пустыни» предназначена для запуска под управлением операционных систем Windows 98/ME/2000/XP с версией DirectX не ниже 8.1. Для установки игры требуется 2150 Мб свободного места на жестком диске. Рекомендуется оставить не менее 200 Мб свободного места для файла подкачки (swap-файла) Windows и записей сохраненных игр.

Для запуска игры ваша система должна удовлетворять следующим **минимальным требованиям:**

- Pentium II 366 МГц
- 64 Мб ОЗУ
- Графический 3D-ускоритель AGP класса Riva TNT с 8 Мб видеопамяти

**Рекомендуется следующая конфигурация:**

- Pentium III 1000 МГц
- 128 Мб ОЗУ и более
- Графический 3D-ускоритель AGP 4x класса GeForce DDR с 32 Мб видеопамяти

Для инсталляции игры требуется не менее 2150 Мб свободного пространства на диске. Рекомендуется дополнительно иметь на диске не менее 500 Мб для файла подкачки (swap-файла) Windows и записей сохраненных игр.

### Установка игры

Поместите первый (установочный) диск «Койоты: Закон Пустыни» в CD-привод. Если в вашей системе включена функция автоматического распознавания дисков (Auto insert disk notification), на экране появится стартовое меню игры «Койоты: Закон Пустыни».

Если автоматическое распознавание дисков отключено, найдите в корневой папке диска с игрой файл **Autorun.exe** и запустите его.

В стартовом меню выберите пункт «Установить». Будет запущен мастер установки игры, который по шагам проведет вас через процесс установки. Следуйте его инструкциям.

В процессе установки на жесткий диск будут скопированы файлы игры, а в меню кнопки «Пуск» (Start) будет создана программная

группа игры с ярлыками, позволяющими запустить игру, удалить ее, открыть электронное руководство пользователя в вашем интернет-браузере, посетить web-страницы разработчика и издателя игры и т.п.

### Запуск игры

Чтобы запустить игру «Койоты: Закон Пустыни», выберите ярлык «Койоты: Закон Пустыни» из программной группы игры в меню кнопки «Пуск» (Start).

Вы можете также воспользоваться командой «Играть» стартового меню, которое появляется на экране при вставке диска игры в CD-привод (если у вас не отключена опция автоматического распознавания дисков (Auto insert disk notification)).

Если в процессе установки вы указали мастеру установки разместить ярлык игры на Рабочем столе Windows, вы можете запускать игру с помощью этого ярлыка.

Получить подробную информацию о настройке игры и ее интерфейсе вы можете в электронном руководстве пользователя, ярлык которого размещается в программной группе игры при установке.

### Удаление игры

Для удаления игры выберите ярлык «Удалить (переустановить) игру» из программной группы игры в меню Пуск (Start).

Вы можете также воспользоваться командой «Удалить» стартового меню, которое появляется на экране при вставке диска игры в CD-привод (если у вас не отключена опция автоматического распознавания дисков (Auto insert disk notification)).



## III. Описание игры

### Главное меню

После запуска игры вы увидите главное меню.



### Новая игра

Чтобы начать игру с начала, нажмите кнопку «Новая игра». Сразу после этого вы увидите вступительный комикс, с которого начинаются события игры. После просмотра комикса вы попадаете в первую обучающую миссию, в ходе которой объясняются основные принципы игры. Далее события развиваются, порой непредсказуемо, а сложность миссий возрастает.

### Загрузка игры

Чтобы загрузить сохраненную игру и продолжить с того места, на котором вы остановились в прошлый раз, нажмите «Загрузка игры» и выберите нужный файл.

### Опции

Вызов меню настроек, позволяющих изменить различные параметры геймплея, звука и графики.

### Авторы

Люди, участвовавшие в создании игры. Вывод списка прерывается по клавише «ESC».

### Выход из игры




Чтобы выйти из игры, нажмите кнопку «Выход из игры».

### Комиксы

История игры раскрывается в видеороликах, выполненных в стиле комиксов.



При просмотре комиксов доступны следующие функции:

-  Прекратить просмотр и выйти в главное меню
-  Начать игру (пропустить ролик и перейти к миссии)
-  Пересмотреть ролик с начала



## Экран игры

Игровой экран имеет следующий вид:



### Иконки героев

В левом верхнем углу расположены иконки всех доступных в миссии героев. Щелкнув по иконке левой клавишей мыши, можно выделить нужного героя. Нажав правую клавишу мыши, можно просмотреть его параметры.



### Миникарта



В нижнем левом углу располагается миникарта, которая помогает ориентироваться на местности в бою. Чтобы переместить камеру к интересующей области карты, достаточно щелкнуть левой клавишей мыши на нужном участке миникарты.

Миникарту можно использовать для указания цели юнитам. Вместо того, чтобы двигать камеру к нужной области на основной карте, достаточно при указании цели щелкнуть правой клавишей мыши по нужной точке на миникарте.

Обозначения на миникарте:

- *Зеленые точки* – юниты игрока
- *Красные точки* – вражеские юниты
- *Стрелки* – области выполнения заданий

## Параметры техники



В этом окне отображаются параметры юнита, на который в данный момент указывает курсор.




- *Бронирование* – чем больше этот параметр, тем меньше повреждений получает юнит.
- *Урон* – количество повреждений, наносимых юнитом за один выстрел.
- *Бронепробиваемость* – чем больше этот параметр, тем больше урона наносится бронированным юнитам врага.
- *Скорострельность* – скорость стрельбы.
- *Количество патронов* – боезапас юнита.

Зеленая полоска под изображением юнита отображает количество его здоровья.



## Диалоговое окно

В ходе игры персонажи часто обмениваются различными фразами друг с другом, которые можно увидеть в окне диалогов.

Диалог проигрывается автоматически, до тех пор, пока не нажата ни одна из кнопок в правом верхнем углу. Диалог можно сразу закрыть кнопкой , промотать вперед  или назад .



### Окно сообщений



В окне сообщений выводится служебная информация, например о повышении уровня героя или успешном выполнении задания. Кроме того, здесь сохраняются диалоги: и всегда можно найти нужный фрагмент разговора и перечитать.

### Управление

Управление техникой и персонажами осуществляется с помощью мыши. Использование клавиш мыши следующее:

- *Левая клавиша мыши* – выбор персонажа или техники
- *Правая клавиша мыши* – указание точки отдачи команды

**Пример:** чтобы выбрать юнит и приказать ему атаковать врага, нужно щелкнуть по юниту левой клавишей мыши, выбрать соответствующую команду (в данном случае можно нажать «R» на клавиатуре), а затем щелкнуть правой клавишей мыши на вражеском юните, которого вы хотите атаковать.

### Команды

Панель команд имеет следующий вид:



Далее приведены обозначения отдельных команд.

- *Двигаться* – двигаться выбранным машинам в определенную точку, не отвечая на вражеские атаки, если таковые будут. Горячая клавиша – «Q».
- *Стоп* – приказ всем выбранным юнитам немедленно прекратить любые действия и остановиться. Горячая клавиша – «W».
- *Держать позицию* – приказ выбранным юнитам оставаться на месте. При этом юнит будет вести огонь по противнику, если имеет такую возможность. Горячая клавиша – «E».
- *Атаковать* – приказ выбранным юнитам атаковать указанный объект. Горячая клавиша – «R».

- *Двигаться в боевой готовности* – приказ следовать в эту точку в боевой готовности, отвечая на атаки противника и атакуя при попадании врага в область видимости. Горячая клавиша – «A».
- *Развернуться* – указание юниту развернуться в указанном направлении. Горячая клавиша – «S».
- *Засада* – приказ «ждать в засаде». Когда юнит, ждущий в засаде, увидит врага, то будет ждать, пока враг не приблизится на расстояние выстрела, и только после этого откроет огонь. Горячая клавиша – «D».
- *Выйти* – указание выйти персонажам из машины или здания. Горячая клавиша – «F».
- *Атаковать по области* (доступно только для артиллерии) – юнит начинает стрелять в указанный район независимо от того, видит ли он врагов. Горячая клавиша – «Z».
- *Пристреляться* (доступно только для артиллерии) – юнит производит несколько выстрелов в указанную точку и ждет противника. При этом повышен шанс попадания. Горячая клавиша – «X».
- *Минировать* (доступно только для юнитов, обладающих такой возможностью) – юнит минировать указанную точку. Горячая клавиша – «C».
- *Ремонтировать* (доступно только для юнитов, обладающих такой возможностью) – юнит ремонтирует указанного дружественного юнита. Горячая клавиша – «C».
- *Пополнить боезапас* (доступно только для юнитов, обладающих такой возможностью) – юнит пополняет количество боеприпасов указанного дружественного юнита. Горячая клавиша – «X».
- *Бинокль* (доступно только для юнитов, обладающих такой возможностью) – увеличивает дальность обзора юнита. При этом юнит должен быть неподвижен. Горячая клавиша – «X».
- *Сменить строй* (доступно только для персонажей) – позволяет выбрать один из вариантов передвижения персонажей. Горячая клавиша – «Z».



### Дополнительные команды «Сменить строй»



- **Авторежим** – персонаж автоматически выбирает оптимальный режим. Горячая клавиша – «Q».
- **Агрессивный режим** (недоступно для артиллерии и небоевых юнитов) – персонаж будет передвигаться и атаковать ближайшего увиденного врага. Горячая клавиша – «W».
- **Защитный режим** (недоступно для артиллерии и небоевых юнитов) – персонаж будет передвигаться ползком. Горячая клавиша – «E».
- **Режим «на марше»** – персонаж будет двигаться быстрее, не обращая внимания на врага. Горячая клавиша – «R».
- **Режим «скрытный»** (доступно только для героев) – персонаж передвигается ползком. В этом режиме персонаж малозаметен для противника. Горячая клавиша – «A».

### Захват техники



Специальной особенностью игры является возможность пересадить героя из одной машины в другую, в том числе – в захваченную вражескую технику. Какой из героев управляет машиной, легко понять по цветному флажку-указателю, расположенному над ней.

## Настройки игры

### Профиль игрока

В меню профиля игрока вы можете изменить имя, уровень сложности и чувствительность мыши.

Сложность игры «Easy» предназначена для игроков, незнакомых со стратегиями в реальном времени (RTS), и не потребует от игрока особых навыков, позволяя спокойно наслаждаться игрой.

Играть на сложности «Normal» и «Hard» рекомендуется тем, кто имеет достаточный опыт в жанре RTS, или тем, кто уже прошел игру на уровне «Easy».

### Настройки звука

В меню настроек «Звук» вы можете установить уровень громкости музыки и звуковых эффектов (реплики юнитов, взрывы, звуки окружения и прочее).

### Настройки графики

В меню настроек «Графика» вы можете установить параметры, касающиеся графики игры. Вы можете задать разрешение экрана и глубину цвета; отрегулировать контраст и гамму; установить уровень качества отображения графики и т.д.

Некоторые параметры влияют на производительность игры. Эти параметры включают в себя качество текстур (высокое, низкое, компрессированные), оптимизация графики «вкл/выкл» (рекомендуется включать, если в вашем компьютере используется видеокарта ATI Radeon), тип курсора – системный или внутриигровой (для более быстрых компьютеров).

В случае, если компьютер не успевает обрабатывать данные со скоростью ниже чем установлена в параметре «Лимит FPS» (кадров в секунду), скорость игры автоматически уменьшается. Если в этом поле установлено «0», скорость игры не будет изменяться автоматически, а только по клавишам «+/-».







## Персонажи

Кроме самих машин, в игре присутствуют герои и простые персонажи. Вся техника в игре изначально нейтральная и только когда ее захватывает персонаж игрока или вражеский персонаж, она становится, соответственно, подконтрольной игроку или наоборот – противнику.

Герои набирают опыт в боевых действиях и повышают свой уровень, в результате чего начинают лучше управляться с техникой. Одни начинают лучше ездить, другие – точнее стрелять, и технику для них нужно подбирать соответствующую. Нажав правую клавишу мыши на иконке героя, можно узнать его точные характеристики.

Всего игроку доступно семь персонажей-героев.

### Брэд

*Имя:* Брэд  
*Кличка:* Койот  
*Возраст:* 23  
*Любимая пушка:* дробовик

Главный герой. Лидер банды Койотов.

Физически развит, но предпочитает выделяться умом. Харизматичен, прямолинеен и резковат. Имеет характерную привычку – улыбаться одной стороной рта. Умеет читать.

С повышением уровня больше всего увеличивается наносимый им урон.



### Джейн

*Имя:* Джейн  
*Кличка:* нет  
*Возраст:* 22  
*Любимая пушка:* кольт «Commando»



Подруга Брэда. Не замужем.

Независима, сдержана. Чувства скрывает. В общении немногословна. Носит топики, рубашки узлом, джинсовые юбки, армейские ботинки. Размер груди – второй.

С повышением уровня больше всего увеличивается дальность обзора.

### Бонни

*Имя:* нет  
*Кличка:* Бонни  
*Возраст:* 21  
*Любимая пушка:* Крупнокалиберный пулемет



Украшение бара. Не замужем.

Член банды Койотов.

Дочь грешной любви китайки и мексиканца (обоих не помнит). Знаменита бесконечным размером груди и дружбой с Кайлом. Находится в постоянном поиске новых ощущений, из-за чего принимает участие во всех рискованных мероприятиях банды. Умеет читать.

Девушка очень неглупая и недорогая. С повышением уровня больше всего увеличивается скорость стрельбы.



**Кайл**

*Имя:* Кайл  
*Кличка:* нет  
*Возраст:* 52  
*Любимая пушка:* «Инграм»

Хозяин бара.

Член банды Койотов.

Словоохотливый, опытный, добрый. Левую руку пришлось отрезать по плечо после аварии. Когда-то пользовался уважением как боец и мега-водитель. Живет с Бонни в те моменты, когда Бонни не живет с кем-то другим. Умеет читать.

С повышением уровня больше всего увеличивается дальность стрельбы.

**Мэтью**

*Имя:* Мэтью  
*Кличка:* Поэт  
*Возраст:* 26  
*Любимая пушка:* пистолет-пулемет

Лейтенант банды Койотов.

Основная обязанность – пинать младших членов банды в целях повышения дисциплины.

Суровый парень. На спор жрет граненые стаканы и прокусывает покрышки с одного раза.

Имеет привычку заканчивать фразу собеседника неожиданными рифмованными репликами в стиле: «Что тут было?» – «Отвали, му...ло!»

С повышением уровня больше всего увеличивается наносимый урон.

**Михос**

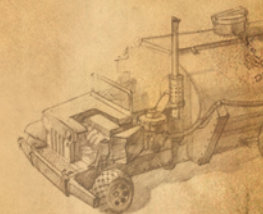
*Имя:* Михос  
*Кличка:* Шибздик  
*Возраст:* неизвестно  
*Любимая пушка:* гаечный ключ

Гениальный механик.

Член банды Койотов.

Пытливый, говорливый, пронырливый, двинутый. С утра до ночи ремонтирует и конструирует все, что работает на бензине. Умеет читать.

С повышением уровня больше всего увеличивается скорость передвижения.





## V. Советы по игре

«Койоты: Закон пустыни» выглядит и играется, как любая другая стратегия в реальном времени. Но если вы обратите внимание на игровую механику, то сможете заметить ряд особенностей, позволяющих достигать лучших результатов. В данном разделе приведен ряд общих рекомендаций по командованию вашими юнитами и игровой тактике.

### Используйте паузу

Как ни банально это звучит, но использование паузы (клавиша «пробел») действительно важно в этой игре. Пауза дает игроку ряд преимуществ. Без паузы может быть тяжело успевать вовремя отдавать команды и выбирать цели, ориентироваться в происходящих событиях.

### Оценивайте расстояния

Каждый юнит в игре имеет определенный радиус обстрела, который можно увидеть, нажав Alt + R. Эти знания могут быть очень эффективны в сражении.

### Берегите своих героев

Когда погибает один из героев, миссия считается проигранной. Пересаживайте героев из поврежденных машин в менее поврежденные.

### Не теряйте юнитов

Четкий контроль почти над каждым юнитом или отдельными группами очень важен в игре. Присваивайте вашим юнитам или группам цифровые маркеры, нажимая Ctrl и одну из цифровых клавиш от 1 до 9, и используйте быстрое выделение требуемых юнитов по одному нажатию (от 1 до 9).

### Чините поломанные машины

Вы можете выводить поврежденные машины из битвы и чинить их с помощью ремонтника. А затем опять отправлять их в бой.

Используйте stealth-режим для героев

Герой в скрытном («стелс») режиме почти невидим для врага. Используйте эту возможность, чтобы захватывать нейтральные машины на территории врага.

### Будьте начеку

Юниты могут передвигаться в режиме боевой готовности (A) и атаковать всех встретившихся на пути врагов. Используйте этот режим передвижения вместо обычного, и тогда при обнаружении врага ваши юниты сразу же начнут атаковать.

### Застигайте врага врасплох

Ваши юниты умеют маскироваться (D) и дожидаться врага, оставаясь незамеченными. При приближении противника на минимальное расстояние они атакуют его.

### Контролируйте агрессивность

Иногда необходимо, чтобы юниты не рвались в бой, покидая заданное место, а оставались на месте, отражая удары противника. Задайте команду «Держать позицию» (E), и они будут стоять насмерть.

### Встречайте врага лицом к лицу

Если вы заранее знаете, откуда будет наступать враг, поворачивайте свою технику в ту сторону с помощью команды «Повернуться» (S). Ваши юниты сразу же начнут стрелять, как только враг появится в области видимости, вместо того, чтобы тратить время на разворот.

### Разрушайте объекты

Во время игры вам может быть полезно указать юнитам в качестве цели нейтральные объекты — строения, конструкции или объекты. Используйте для этого явную команду «Атаковать» (R).

### Фокусирование огня

Указывайте своим юнитам одну цель для атаки в один момент времени. Таким образом вы будете быстрее выводить из строя вражескую технику, чем враг вашу. Поврежденная вражеская машина стреляет так же, как и совершенно целая, а уничтоженная — не стреляет вообще.



## VI. Об авторах

### «ARISE»:

Директор проекта,  
игровой дизайн, комиксы

**Федор Мукин**

Технический директор проекта,  
программирование, игровая механика,  
сборка проекта

**Михаил Живец**

Менеджмент проекта,  
руководство арт отделом

**Павел Стасевич**

Программирование, тексты комиксов,  
тексты диалогов, тестирование

**Дмитрий Савин**

Дизайн и создание миссий,  
тексты диалогов, тестирование

**Пётр Мукин, Павел Ананьев**

Тестирование и дизайн миссий

**Иван Гергалов, Дмитрий Новицкий**

Программирование игрового интерфейса,  
интеграция защиты

**Михаил Сотников**

Концепт арт, рекламные материалы,  
обработка комиксов

**Игорь Хомич**

Текстуры моделей техники, ландшафты

**Инесса Морова**

Модели и анимация техники

**Геннадий Рыжкин**

Здания и игровые объекты

**Наталья Сидоревич**

Разработка графического интерфейса,  
рекламные материалы

**Алексей Новиков**

Моделирование зданий,  
создание пехотных юнитов

**Денис Рыбаков**

Звуковое оформление

**Александр Горох**

Отдельное спасибо за неоценимую поддержку:  
**Юрию Яковлеву, Дмитрию Неверовичу, Алексею Арешникову.**

**Музыка к игре - компания Strategic Music, Дмитрий Кузьменко.**

Подробности на сайте [www.strategicmusic.ru](http://www.strategicmusic.ru)

### ЗАО «1С»:

Продюсирование:

**Андрей Грищенко  
Юрий Мирошников**

Сценарий:

**Константин Сапроненков**

Графика:

**Илья Фофанов  
Михаил Ряполов  
Олег Мацокин  
Сергей Яковлев  
Евгений Марков  
Тимур Муцаев**

Звукорежиссер:

**Владимир Грезнев**

Маркетинг и PR:

**Николай Барышников  
Светлана Горобец  
Анатолий Субботин  
Алексей Артеменко**

Верстка:

**Татьяна Катова**

Тестирование:

**Александр Шишов  
Марина Саватеева  
Павел Крутов  
Дмитрий Савин  
Александр Трифонов**

### Digital Light Studio совместно с TriDigital Studio:

*Создание вступительного видеоролика*

Руководство:

**Сергей Гашников**

Рисование фонов и текстур:

**Виталий Шитнев**

Создание 3D моделей и анимации:

**Евгений Дунский  
Александр Александров  
Сергей Гашников**

Композинг:

**Андрей Леденев  
Андрей Толкачев**



В игре используются следующие лицензированные технологии воспроизведения звука и музыки:

© Firelight Technologies, Pty, Ltd. 1994-2005. Используется система воспроизведения звука и музыки FMOD. Используется по лицензии.

Разработчики игры выражают благодарность разработчикам свободно распространяемого программного обеспечения и технологий, использованных в игре.

Lua © 1994-2000 Tecgraf, PUC-Rio. Все права защищены. Язык сценариев Lua разработан и создан Waldemar Celes, Roberto Ierusalimsky и Luiz Henrique de Figueiredo. Подробности на сайте [www.lua.org](http://www.lua.org).

Ogg Vorbis © 2002, Xiph.org Foundation. Подробности на сайте [www.xiph.org](http://www.xiph.org).

Libpng © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson. Подробности на сайте [www.libpng.org](http://www.libpng.org).

Zlib © 1995-2002 Jean-loup Gailly и Mark Adler. Подробности на сайте [www.gzip.org/zlib](http://www.gzip.org/zlib).

