

## РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

Мы предполагаем, что у вас по тем или иным причинам может возникнуть желание поработать с компактом напрямую. Вероятно, потому что компакт у вас слишком сильно тормозит или некорректно работает (всякое возможно). Или, может быть, потому что вы просто предпочитаете путешествовать напрямую, не пользуясь оболочками и интерфейсами.

Как бы то ни было, далее вы сможете ознакомиться с детальной информацией о том, как осуществлять навигацию на компакт-диске “Игромании” напрямую, через Norton Commander, Windows Explorer или чего там вам больше нравится.

Но прежде — примите, пожалуйста, во внимание, что данный вариант является *исключительно запасным*. Это — так сказать, “черный ход” на компакт. Мы *не* прикладываем усилий, чтобы “драфтовый” вариант компакт-диска был супер как удобен и т.д. и т.п. Это — запасной вариант, который мы и сами часто используем в технических целях при работе. Собственно, так драфтовый вариант и появился: сначала он был чисто для целей разработки компакта, а потом у кого-то в редакции мелькнула мысль, что, дескать, и некоторым из наших читателей он может пригодиться. И только спустя почти год мы решили написать этот вот текст, в котором четко объясняется, как вообще устроен компакт-диск и как пользоваться файлами драфтовой директории.

Прелюдия окончена, переходим к делу.

### Вступительный ролик и музыка

Начнем с того, что является самым простым и к чему потом не придется возвращаться.

Вступительный ролик, находящийся на компакте, лежит в корне компакта: **CD:\1.avi**. Для просмотра потребуется установить кодек **DivX**, который вы найдете по адресу **CD:\Soft\Standard\DivX**. Просматривать ролик лучше всего с помощью **DivX Player**, который устанавливается вместе с кодеком. Примите во внимание: системные требования у ролика гораздо выше, чем у оболочки компакта.

Музыка, находящаяся на компакте, пребывает в каталоге **CD:\XA**, а перечень композиций вы можете посмотреть в файле **CD:\music.txt**. Играется музыка с помощью **WinAmp** или любого другого mp3-плеера.

Программу **WinAmp** мы периодически выкладываем на компакт. А вообще, если у вас ее нет и она вам срочно нужна, можете попробовать скачать ее с родного сайта — [www.winamp.com](http://www.winamp.com).

### Тексты в RTF

В каталоге **\DRAFT**, в котором вы сейчас находитесь, в формате **.RTF** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Это — именно те самые тексты, которые вы читаете, путешествуя в интерфейсе компакта.

Здесь находится **все**, кроме некоторых инструкций из “ИнфоБлока”. Если они вам страшны как потребуются — идите в каталог **CD:\InfoBlock**, находите их там в txt-эквиваленте и читайте... только это уже сформатированный текст с кучей спецсимволов, и читать его будет немного напряжно.

Файлы **.RTF** открываются любым нормальным текстовым редактором, включая **Word Pad** и **Microsoft Word**. Рекомендуются последний. Хотя, спрашивается, чего вас учить, если вы уже открыли этот документ, верно?

### Файлы в RAR

Как вы понимаете, в архивированном виде файлы занимают несравненно меньше места. Раздумывая, какой механизм архивации использовать дляжатия файлов на

компакте, мы обратились к разработчикам программы WinRar с просьбой разрешить нам использовать rar-библиотеку. Разрешение было получено, и с тех пор все файлы на компакт-диске “Игромании” запакованы в rar-архивы.

Именно так: это — самые обычные rar-архивы. Сделанные либо в **WinRar 3.0**, либо в более его ранней версии. Саму программу **WinRar 3.0** (русская версия) вы сможете найти здесь: **CD:\Soft\Standard\WinRar**.

Учтите: прежние версии **WinRar** не умеют распаковывать архивы, сделанные в **WinRar 3.0**.

## Соответствие RTF-файлов и директорий

Как вы легко можете заметить, RTF-файлы называются точно так же, как и разделы на компакт-диске. Например, файл **demos.rtf** совершенно очевидным образом относится к директории **CD:\DEMOS**, в которой лежат демо-версии. И так далее.

Ниже мы даем таблицу точного соответствия rtf-файлов и директорий компакта.

**DEMOS.RTF** — “Демо-версии”. Соответствует каталогу **CD:\DEMOS**.

**DM.RTF** — “Deathmatch”. Соответствует каталогу **CD:\DEATHMATCH**.

**DRIVERS.RTF** — “Драйверы”. Соответствует каталогу **CD:\DRIVERS**.

**GAMEZONE.RTF** — “Игровая зона”. Соответствует каталогу **\GAMEZONE**.

**MAGAZINE.RTF** — “По журналу”. Соответствует каталогу **CD:\MAGAZINE**.

**PATCHES.RTF** — “Патчи”. Соответствует каталогу **CD:\PATCHES**.

**SHTURM.RTF** — “Мозговой штурм”. Соответствует каталогу **CD:\SHTURM**.

**SOFT.RTF** — “Софтверный набор”. Соответствует каталогу **CD:\SOFT**.

**TRAINERS.RTF** — “Трейнеры”. Соответствует каталогу **CD:\TRAINERS**.

**DraftGuides** — здесь в одном толстом rar-архиве лежат **руководства и прохождения**, публикуемые на компакт-диске, в формате rtf. А в разделе **CD:\GUIDES** — картинки.

**CD:\Draft\InfoBlock** — часть статей, инструкций и т.п. “ИнфоБлока”. Которые так вообще находятся в каталоге **CD:\InfoBlock**.

Этим соответствие RTF-файлов и директорий не исчерпывается. Читайте дальше.

## Соответствие стилей RTF-файлов и директорий

В программе Microsoft Word есть такая вещь, как “Стили” (“Styles”). Если вы знаете, что это такое, то следующие три абзаца можете читать исключительно ради смеха. А если вы не знаете, что это такое, то... в общем, попробуйте понять.

Как обычно — все просто. Вот этот вот текст, который вы сейчас читаете, сделан стилем “Normal” (если у вас английский Word) либо “Обычным” (если у вас русский Word). Вам надо найти это слово (“Normal” либо “Обычный”) на одной из верхних панелей интерфейса Ворда (еще проще: оно у вас сейчас маячит на экране вверху).

Нашли? Супер. Теперь поставьте курсор на заголовок “Соответствие стилей RTF-файлов и директорий”. Слово “Normal”/“Обычный” превратится в “Heading 1”/“Заголовок 1”.

Так вот... это и есть стили. Учить ими пользоваться мы никого не станем. Вам надо лишь уметь определять, где они (смотрите на панельку) и какого стиля тот или иной текст (ставите на текст курсор — вверху высвечивается, какого он стиля).

Фишка в том, что весь текст в RTF-файлах сделан в четырех стилях: **Normal**, **Heading 1**, **Heading 2**, **Heading 3** (русские названия подставляйте сами).

Причем *“хединги” (Heading 1/2/3) четко соответствуют структуре каталогов*. Например.

Раздел **CD:\GAMEZONE** — это нулевой уровень, как и все основные разделы. Ему соответствует файл **gamezone.rtf**.

Заходим в него. Видим список каталогов. В файле **gamezone.rtf** эти каталоги соответствуют подзаголовкам стиля “Heading 1”.

Заходим в любой из каталогов (оказываемся в **CD:\GAMEZONE\НекийКаталог**). Те

каталоги, что видим в нем, соответствуют стилю “Heading 2” в документе gamezone.rtf, причем только тем, которые относятся к соответствующему “Heading 1” в документе.

Ну и для “Heading 3” тут же поймете сами, если сможете разобраться с остальным, что написано выше.

*Попробуем привести пример, имеющий отношение к одному из давних компактв “Игромании”.*

Например, вы хотите поставить у себя аддон **Quake III DeFrag**, и из журнальной рубрики “CD-Мания” вы знаете, что он находится в разделе “Игровая зона” —> “Quake III Arena”.

Ок — отлично. Идете в каталог **CD:\DRAFT**. Открываете файл **gamezone.rtf** (“gamezone” переводится как “игровая зона”). Находите там раздел “**Quake III Arena**”, который, как вы сразу увидите, сделан в стиле “**Heading 1**”. В нем вы находите “**Quake III DeFrag**”, который оказывается стилем “**Heading 2**”, и читаете все сопроводительные тексты, включающие инструкции по установке и прочее.

Далее идете в директорию **CD:\GAMEZONE**, там находите **\Quake3**, в ней — директорию **\DeFrag**, в ней — rar-овский архив с Quake III DeFrag и картинки к нему в формате .jpg. Просматриваете картинки любым вьюером, потом распаковываете Quake III DeFrag к себе на винт и выполняете инсталляцию по инструкции.

Еще пример. WinRar лежит здесь: **CD:\Soft\Standard\Winrar**. В переводе на язык стилей получаем: **CD:\Soft(нулевой\_уровень)\Standard(heading\_1)\Winrar(heading\_2)**. Открывайте файл **soft.rtf**, находите текст про WinRar, читайте и сверяйте по стилям с этим путем, разбирайтесь.

С вопросами rtf-файлов закончили.

## Запуск компактв без компактв

Компакт-диск “Игромании” можно запускать с винчестера, предварительно его на винчестер переписав. Причем переписать можно и частично. Далее — подробно.

Изначально “компакт” собирается и тестируется на жестком диске. Потом, когда все работы окончены, он переписывается на cd-болванку. При этом никакой защиты от копирования нами не ставится (ибо незачем).

Как следствие, вы можете создать у себя на винчестере, например, каталог **C:\My Documents\ManiaCD**, переписать туда все содержимое компактв, запустить файл **disk.exe** и — работать с компактв без использования самой cd-болванки.

Зачем это может потребоваться? Ну, во-первых, увеличивается быстродействие. Во-вторых, можно отдать компакт-диск другу, оставив его копию у себя на винте. В-третьих, можно сделать у себя на винте, если место позволяет, такую библиотеку игроманских компактв (например, у автора этих строк на диске **D:\** в настоящий момент времени находится девять последних игроманских компактв). В-четвертых, вам виднее, для чего вам это может потребоваться.

Теперь о создании частичной копии компактв.

Вообще, для того, чтобы компакт работал, ему необходимы все файлы из **CD:\** (т.е. из корневого каталога), кроме **1.avi**, а также каталоги **CD:\XA** и **CD:\PICS** со всем их содержимым. Причем, если быть точнее, **CD:\XA** не очень-то и нужен: просто музыки не будет и плеер будет криво смотреться. (А еще можно внести изменения в файл **CD:\music.txt**, прописав **amount=1**, и оставить в каталоге **CD:\XA** только **track1.mp3**... тогда все будет ок и при этом будет перманентно играть первая композиция).

Дальше — вы сами можете выбрать, какие разделы вам нужны. Например, вам нужны только “Игровая зона” и “КОДекс”. Отлично! Переписываете каталоги **CD:\Gamezone** и **CD:\KODex**. Ну и все... запускаете с твердого диска файл **disk.exe** и спокойно-мирно работаете в этих двух разделах (прочие разделы, конечно же, будут недоступны).

Вот так все просто.

## Технические проблемы

В завершение осталось сказать, что если у вас возникли какие-либо проблемы с запуском компактa, то:

**1.** Для того, чтобы компакт работал, ему нужны Windows и проинсталлированный **DirectX 8**. Поскольку означенный **DirectX 8** требуется всем выходящим сейчас играм и всегда поставляется вместе с ними, то мы предполагаем, что он у вас установлен. Если нет — ну... поставьте какую-нибудь новую игрушку. А потом запускайте компакт. И все дела.

**2.** Компакт не слишком требователен к ресурсам вашего компьютера, и если у вас не какой-нибудь допотопный 486 DX2-66 с 8 Mb RAM, то он у вас загрузится и будет отлично себя вести. Единственное, что может составить сложность, это взаимоотношения игроманского компактa и вашего cd-привода, если cd-привод недостаточно быстрый либо не оснащен достаточным объемом кэша.

Если компакт-диск у вас сильно тормозит в моменты подгрузки экранов, то попробуйте отключить музыку. Это заметно поможет.

Следующая, крайняя мера — перепись части компактa или его всего на жесткий диск. Как это делается — рассказано ранее.

**3.** Не забывайте, что заставочный ролик предъявляет гораздо более высокие требования, чем сам движок компактa, и нормально будет смотреться не на каждой машине. Подробнее см. в “ИнфоБлоке”.

**4.** Если проблемы с запуском компактa остаются, то свяжитесь с редакцией по нашему контактному телефону (указан на первой странице) или по e-mail: [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru).

Напоследок хочется сказать, что если вы открыли и прочитали этот текст, то, должно быть, вы — исключительный человек, потому как большинству эти все тонкости, конечно же, просто не нужны. Если же вы полностью его прочли и при этом во всем разобрались, то... хм... наверное, мы вас знаем и вы работаете у нас в редакции? :)

Успешной вам навигации на компакт-дисках “Игромании”!

**РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА “ИГРОМАНИЯ”**