

# РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

Мы предполагаем, что по тем или иным причинам у вас может возникнуть необходимость работы с компактом напрямую, минуя оболочку. Скажем, она слишком у вас тормозит или некорректно отображается (всякое возможно). Или, быть может, вы — оригинал и предпочитаете путешествовать напрямую, не пользуясь оболочками и интерфейсами. Как бы там 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 любым иным предпочитаемым вами образом.**

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

Прелюдия окончена, переходим к делу.

## Вступительные ролика и музыка

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

### *Вступительные ролики*

Вступительные ролики лежат в корне компактв: **CD1:\1.avi** и **CD2:\1.avi**, если роликов было два, и только в **CD1:\1.avi**, если ролик был один. Как вы знаете, мы не ставим себе целью делать по два вступительных ролика каждый месяц и исходим из простого принципа "как получится, так получится, будет два — отлично, будет один — ну и супер".

Для просмотра роликов вам потребуется установить кодек **DivX**, который вы найдете по адресу **CD1:\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 компакт-диска.

## **Музыка**

Музыка, находящаяся на компактках, пребывает в каталогах **CD1:\XA** и **CD2:\XA**, а перечни композиций вы можете посмотреть в соответствующих файлах **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 **CD1:\DRAFT**, в котором вы сейчас находитесь, в формате **.RTF** лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Тексты для первого компактa располагаются в каталоге **CD1:\DRAFT\CD#1**, для второго — **CD1:\DRAFT\CD#2**. Это — именно те самые тексты, которые вы читаете, путешествуя в интерфейсе компактв.

Здесь находится **все**, кроме некоторых инструкций из “**ИнфоБлока**”. Если они вам страсть как потребуются — идите в каталог **CD1:\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**. Рекомендуется 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 компактe, мы обратились к разработчикам программы WinRar с просьбой разрешить нам использовать гаг-библиотеку. Разрешение было получено, и с тех пор все файлы на компактe “Игромании” запакованы в гаг-архивы.

Именно так: это — самые обычные гаг-архивы. Сделанные либо в **WinRar 3.0**, либо (редко) в более его ранней версии. Саму программу **WinRar 3.0** (русская версия) вы сможете найти здесь: **CD1:\Soft\Standard\WinRar**.

Учтите: прежние версии **WinRar** не умеют распаковывать архивы,

сделанные в **WinRar 3.0**.

Кстати — если вы не знали, **WinRar 3.0** жмет несравненно лучше, чем **WinZip**. Иногда разница по объему получается в несколько раз.

## 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 **CD1:\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 каталогам **CD1:\DEMOS** и **CD2:\THEMES** (в случае, если часть демо/роликов переносится на второй компакт).

**DRIVERS.RTF** — “Драйверы”. Соответствует каталогу **CD1:\DRIVERS**.

**MAGAZINE.RTF** — “По журналу”. Соответствует каталогу **CD1:\MAGAZINE**.

**PATCHES.RTF** — “Патчи”. Соответствует каталогу **CD1:\PATCHES**.

**SOFT.RTF** — “Софтверный набор”. Соответствует каталогу **CD1:\SOFT**.

**TRAINERS.RTF** — “Трейнеры”. Соответствует каталогу **CD1:\TRAINERS**.

**THEMES.RTF** — “Темы компакта”. Соответствует каталогу **CD2:\THEMES**.

**GAMEZONE.RTF** — “Игровая зона”. Соответствует каталогам **CD2:\GAMEZONE1**, **CD2:\GAMEZONE2**, **CD2:\GAMEZONE3**.

**DEATHZON.RTF** — “Deathzone”. Соответствует каталогу **CD2:\DEATHZONE**.

**FUNNIES.RTF** — “Веселости”. Соответствует каталогу **CD2:\FUNNIES**.

**DESKTOP.RTF** — “Игровой десктоп”. Соответствует каталогу **CD2:\GameDesktop**.

**CD1:\Draft\CD#1\Guides** — здесь в одном толстом rar-архиве лежат руководства и прохождения, публикуемые на компакте, в формате rtf. А в разделе **CD1:\GUIDES** — картинки.

**CD1:\Draft\CD#1\InfoBlock** — часть статей, инструкций и т.п. “ИнфоБлока”. Которые так вообще находятся в каталоге **CD1:\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 любопытства. 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 слева).

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 вверху, да, на эту самую) 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 CD2:\GAMEZONE1, 2 или 3 — это нулевой уровень, как и все основные разделы. Им соответствует большущий файл gamezone.rtf, который лежит в гуг-архиве в каталоге **CD1:\DRAFT\CD#2**.

Распаковываем, заходим в него. Видим список каталогов. В файле gamezone.rtf эти каталоги соответствуют подзаголовкам стиля “Heading 1”.

Заходим в любой из каталогов (оказываемся в, например, CD2:\GAMEZONE1\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 **CD1:\DRAFT\CD#2**.

Распаковываете и 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 **CD2:\GAMEZONE#**, там находите **\Quake3**, в ней — директорию **\DeFrag**, в ней — гаг-овский архив с Quake III DeFrag и картинки к нему в формате .jpg. Просматриваете картинки любым выером, потом распаковываете Quake III DeFrag к себе на винт и выполняете инсталляцию согласно инструкции.

Еще пример.

WinRar лежит здесь: **CD1:\Soft\Standard\Winrar**. В переводе на язык стилей получаем: **CD1:\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 компакт без компакт

Компакт-диск “**Игромании**” можно запускать с винчестера, предварительно его на винчестер переписав. Причем переписать можно и частично, как вам больше нравится. 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 компактa, запустить файл **disk.exe** и — работать с компактом 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, этакую библиотечку игроманских компактa (например, у автора этих строк на диске **D:\** в настоящий момент времени находится двадцать три последних игроманских компактa). В-четвертых, вам виднее,

для чего вам это может потребоваться.

Теперь о создании частичной копии компактa.

Вообще, для того, чтобы компакт работал, ему необходимы все файлы из CD#\ (т.е. из корневого каталога), кроме l.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 "Патчи" и "Трейнеры". Отлично! Переписываете каталоги CD1\Patches и CD1\Trainers. 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. Минимальные системные требования таковы: P200, 64Mb RAM, современный CD-привод, Windows'98, DirectX 8.0 и старше. Стоит учесть, что просмотр компаковых роликов на подобной конфигурации невозможен.

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 компакт 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”**