

[Instructions]  
Type=Menu  
Name=IN  
All=4

[Instructions\_IN1]

Type=File

Title=Информация о компакт-диске

Content= <bq> <b> <i> **Арт на компактe:** </i> </b> <b>

**GIANTS: CITIZEN KABUTO** </b> (если бы не цензура и соображения конъюнктуры, то Морские Жницы были бы "одеты" именно таким образом и никак иначе; данная иллюстрация - из пресс-релизов <b> **Interplay** </b>, т.е. получена отнюдь не читерским, а самым что ни на есть официальным путем) # # <bq> <b> <i> **Музыкальные треки:** </i> </b> # <bq> <i> Первая композиция </i> - заглавная из <i> No One Lives Forever </i>. # <bq> <i> Вторая композиция </i> - фрагмент <i> "The Beginning That Lies" </i> команды <i> Dreams of Sanity </i> из альбома <i> "The Game" </i> (стиль - gothic-metal). # <bq> <i> Третья композиция </i> - <i> "Outtake" </i> является одной из тех композиций, которые изначально предполагались в <i> Diablo II </i>, но ближе к финальной версии были отсеяны. # <bq> <i> Четвертая композиция </i> - фрагмент <i> "Fortunado" </i> из экшена <i> KISS: Psycho Circus - The Nightmare Child </i>. # # <bq> <b> <i> **Над подготовкой компактa работали:** </i> </b> # <bq> <i> Главный мозг и составитель компакт-диска: </i> <b> <i> Собака aka Геймер </i> </b> # <bq> <i> Программирование: </i> <b> <i> Дионис </i> </b> # <bq> <i> Дизайн: </i> <b> <i> ЗУБР </i> </b> # <bq> <i> Обработка иллюстраций и коллажи: </i> <b> <i> J.V. </i> </b> # <bq> <i> Изображение на обложке компакт-диска: </i> <b> <i> Romis </i> </b> # <bq> <i> Корректурa: </i> <b> <i> Изабелла Шахова </i> </b> # # <bq> <b> <i> ПО РАЗДЕЛАМ </i> </b> # <bq> <i> "Демо-версии": </i> <b> <i> Терминатор, Геймер </i> </b> # <bq> <i> "Патчи": </i> <b> <i> Терминатор, Доктор, Геймер </i> </b> # <bq> # <bq> <i> "Трейнеры": </i> <b> <i> Терминатор, Доктор </i> </b> # <bq> <i> "Deathmatch": </i> <b> <i> Доктор </i> </b> # <bq> <i> "Софтверный набор": </i> <b> <i> Геймер, Стрелок </i> </b> # <bq> <i> "По журналу": </i> <b> <i> operKOT, а также Геймер </i> </b> # <bq> <i> Руководство по применению Magic Trainer Creator: </i> <b> <i> Roman aka Docent </i> </b> # <bq> <i> Руководство по "Установке модов": </i> <b> <i> Доктор </i> </b> # <bq> <i> И, наконец, "Игровая зона": </i> <b> <i> Геймер, operKOT, or@NGE, Терминатор </i> </b> # <bq> <i> Помимо перечисленных темных личностей, в создании компактa принимали участие многие другие не менее темные и очень личностные сотрудники редакции "Мании". </i> # # <bq> <b> <i> Январь 2001 года, "МАНИЯ" </i> </b>

Pic\_all=1

Pic\_max1=Instructions\CD\earthrise.jpg

Pic\_W1=\*

Pic\_H1=150

[Instructions\_IN2]

Type=File

Title=Установка модов ("Deathmatch")

Content= <bq>

<b> <i> I. Установка модов для Q3 </i> </b> # # <bq>

Желательно иметь последнюю версию <b> Q3 </b>, хотя это далеко не всегда является обязательным. Вы распаковываете архив с модом в директорию <b> Q3 </b>, после чего смело можете искать мод в меню Mods игры. Альтернативный вариант - запустить КуЗ следующим образом: # <bq> <b> <i> quake3.exe +set fs\_game modname </i> </b> # <bq> где <i> modname </i> - имя директории с модом. Например, если директория называется <b> BazookaQuake3 </b>, то строка запуска мода будет иметь вид: # <bq> <b> <i> quake3.exe +set fs\_game BazookaQuake3 </i> </b> # <bq> Можно прописать ее в свойствах ярлыка и таким образом не мучиться каждый раз с набором строки в командном режиме. # <bq> Если же мод находится в самораспаковывающемся архиве, в exe-файле, то стоит лишь его запустить, а все остальное он сделает сам. # # <bq> <b> <i> II. Установка модов для UT </i> </b> # # <bq> Нет ничего проще. Надо скопировать мод в директорию <b> System </b> игры, а потом кликнуть на нем, и он появится в меню. Или еще проще: можно щелкнуть дважды на моде, и он сам нырнет в директорию <b> System </b>. Правда, если он запросит путь к UT, нужно проследить, чтобы путь был правильный. # # <bq> <b> <i> III. Установка модов для Half-Life </i> </b> # # <bq> Для установки прежде всего необходим (хоть и не всегда) <b> H-L </b> последней версии. Апдейты периодически появляются на нашем компактe. Далее, необходимо запустить инсталляционный файл мода или, если такого нет, установить все файлы мода в директорию, соответствующую его названию. Она должна располагаться внутри вашей директории с игрой. Тогда полный путь к каталогу мода будет выглядеть, например, так: # <bq> <b> <i> C:\Sierra\Half-Life\ SvenCoop </i> </b> # <bq> После этого запускаете игру, жмете в меню <b> Custom Game </b> и получаете список всех установленных модов. Далее выбираете нужный и запускаете его.

Pic\_all=1

Pic\_max1=Instructions\DM\deathmatch.jpg

Pic\_W1=\*

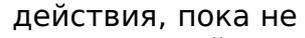
Pic\_H1=150

[Instructions\_IN3]

Type=File

Title=Руководство по Magic Trainer Creator

Content= <bq> В журнале действует рубрика <i> "КОдекс" </i>, включающая в себя раздел <i> "Шестнадцатеричные коды" </i>. Они применяются с помощью программы <b> Magic Trainer Creator </b> либо любой ей подобной. Ниже приводится инструкция по работе с МТС. # <bq> <b> <i> Поиск значений с помощью программы Magic Trainer Creator </i> </b> # <bq> Запустите сначала игру, затем <b> МТС </b> (рис. 1). В поле <b> Process ID </b> (1) выберите запускаемый файл игры. # <bq> Запомните в игре значение, которое хотите изменить, и в МТС введите его в поле <b> Value to search </b> (6). Если это значение выражено цифрой, тогда выберите режим поиска <b> Normal </b> (3.1). Если же это полоска (life bar), тогда выберите режим поиска <b> Progressive

**</b>** (3.3). # **<bq>** Для значения, выраженного цифрой, просто нажмите **<b> Start </b>**, дождитесь окончания поиска, затем измените значение в игре, введите новое значение в **<b> Value to search </b>** (6) и нажмите **<b> Continue </b>**. Прodelывайте эти действия, пока не найдете один  с 1 Instructions\MTC\MTC1.jpg \* 150> нужный адрес. # **<bq>** Для значения, выраженного полоской: вначале измените значение в игре, затем в MTC в поле **<b> Value to search </b>** (6) кнопкой установите **<b> "+" </b>**, если значение увеличилось, или **<b> "-" </b>**, если оно уменьшилось. Нажмите **<b> Start </b>**. Когда закончится поиск, измените значение в игре. Вернитесь в MTC; если значение уменьшилось, снова поставьте **<b> "-" </b>**, если увеличилось — **<b> "+" </b>**, а если не изменилось — **<b> "=" </b>**. Нажмите **<b> Continue </b>**. Повторите все действия, пока не найдете один адрес. Если адресов нашлось несколько и меньше найти уже не получается, то придется определять методом перебора, какой из них правильный. # **<bq>** Если всеми этими способами не удалось найти нужный адрес, то есть еще одно средство: режим поиска **<b> Hunter </b>**. Он вызывается **<b> кнопкой (8.1) </b>**. Появится окно **<b> The Hunter </b>** (10). Вначале нажимаем кнопку **<b> Start </b>**. Затем изменяем в игре значение и нажимаем **<b> Change </b>**. Далее не меняем значение и нажимаем **<b> No Change </b>**. После нескольких таких манипуляций найдется один или несколько адресов. Далее щелкаем по найденному адресу и далее продолжаем заниматься им, как и в предыдущих случаях. # **<bq>** В скобках после адреса я буду указывать максимально допустимое значение в шестнадцатеричном коде для этой величины, которое можно поставить. # **<bq>** Действия в шестнадцатеричной системе счисления (например, перевод из одной системы в другую) надо производить либо на калькуляторе с такой возможностью, либо на стандартном Windows-калькуляторе, переведя его в режим инженерного. Если и это не помогает, ищите адрес, как описано выше. # # **<bq>** **<b> <i> Использование шестнадцатеричных кодов с помощью программы Magic Trainer Creator **</i> </b>** # **<bq>** Запустите сначала игру, затем **<b> MTC </b>** (рис. 1). В поле **<b> Process ID </b>** (1) выберите  с 1 Instructions\MTC\MTC\_A1.jpg \* 150> запускаемый файл игры. # **<bq>** Если нужно ввести двузначное шестнадцатеричное значение, например FF, то вводим указанный мной адрес в поле **<b> Values to write in memory </b>** (5.1), в соседнее маленькое поле (5.2) вводим нужное двузначное шестнадцатеричное значение. Затем нажимаем **<b> ADD </b>** — значение добавится в большое поле **<b> Values to write in memory </b>** (5). Если нужна заморозка, тогда выбираем в поле **<b> Freeze setting </b>** (7) частоту обновления значения (лучше поставить на максимум) и нажимаем **<b> FREEZE </b>**. Если значение нужно поменять, то щелкаем по нему — появляется маленькое окно, в которое вводим двузначное шестнадцатеричное значение и нажимаем на кнопку этого маленького окна. Нажимаем кнопку **<b> Poke </b>** или, если адресов/значений несколько, то **<b> Poke All </b>**. # **<bq>** Если требуется ввести значение длиной более двух знаков, например FF FF FF, то вводим адрес в поле **<b> Address </b>** (2) и нажимаем **<b> WRITE </b>**. В поле **<b> Monitor </b>** (8) нажимаем нижнюю среднюю кнопку — вы увидите, что в поле появился шестнадцатеричный код. В самой верхней**

строке — как правило, в самом ее начале сразу после указанного мной адреса — первые <IMG с 1 Instructions\MTC\MTC\_B1.jpg \* 150> несколько бит и являются тем значением, которое надо изменить. Нажимаем верхнюю левую кнопку поля **Monitor** (8). Появится окно, где можно отредактировать hex-код (11). Замените первые несколько бит нужного адреса, следуя моим указаниям. Нажимаем кнопку в нижнем правом углу этого окна. Затем снова нажимаем среднюю нижнюю кнопку поля **Monitor** (8), обновляя тем самым это поле. Теперь вы уже должны увидеть отредактированную вами строку. Возвращаемся в игру и смотрим результат. Такие значения тоже можно заморозить, но для этого придется разбить его на несколько двузначных, причем каждому из них будет соответствовать свой адрес. Например, у нас есть значение FF FF FF, и все это находится по адресу AA7B01. Разбиваем его на двузначные, получается всего три значения. Первое из них находится по адресу AA7B01, второе — по адресу AA7B02, и третье, соответственно, — по адресу AA7B03. Вносим все эти адреса в поле **Values to write in memory** (5), как было описано выше, задаем для каждого значение FF и замораживаем все это. # <bq> **Если адрес не работает** </b>. Прежде всего убедитесь, что вы все правильно делаете. Если правильно, но все равно почему-то не работает, значит, скорее всего, игра использует динамически обновляемую память или конфигурация вашей машины значительно отличается от моей. Тогда придется искать адрес самостоятельно, как написано выше.

[Instructions\_IN4]

Type=File

Title=Техническая поддержка

Content= <bq> Все, что рассматривается в журнальной рубрике и выкладывается на компакт, является работоспособным, т.е. наделено умением успешно устанавливаться на вашем компьютере и продуктивно функционировать. Однако системные конфигурации у всех разные, железо в каждой машине тоже уникальное и пребывающее в по-своему неповторимом сочетании, а как следствие, нередко случается так, что та или иная программа (или что угодно еще) на отдельно взятой конкретной машине работать не хочет. Если такие сложности возникают и вы ну ничего не можете поделать, как ни старались, то можете обратиться к нам за помощью или консультацией. Стопроцентную гарантию решения возникающих проблем не даем (не мы ведь это все создаем и по ночам программируем да рисуем; кто его знает, что там может быть...), но постараемся помочь. То же самое, разумеется, касается и трудностей с запуском/функционированием компакта, если вдруг таковые возникнут. # <bq> <b> <i> Для связи </i> </b> # <bq> <i> Вариант I: </i> Написать на <b> <i> editor@igromania.ru </i> </b>. Нам это удобнее всего, как следствие — на письма по электронке мы реагируем в первую очередь. В сабже (теме) письме обязательно укажите: <i> "CD-MANIA" </i>. Если проблемы по рубрике <i> "Deathmatch" </i>, где, само собой, у всех вечно чего-то не ставится и с чем-нибудь конфликтует, то параллельно напишите на адрес <b> <i> rod@igromania.ru </i> </b>. Большая просьба: в письме кроме того, что связано с содержанием компакта и возникшими

проблемами, ничего писать не нужно. # <bq> <i> Вариант II: </i>  
Отправить письмо на адрес редакции (таковой указан на первой  
странице, а также во всех конкурсах/викторинах журнала). На  
конверте обязательно пометьте: <i> "CD-MANIA" </i>. И ничего,  
кроме изложения проблемы, в письме быть не должно. Не забудьте  
также написать, как вас звать и по какому телефону и в какое время  
с вами можно выйти на контакт (код своего города тоже приводите,  
не оставляйте без внимания). По почте мы отвечать не станем, это  
слишком трудоемко, а перезвонить можем. # <bq> <i> Вариант III:  
</i> Позвонить в редакцию в будний день (с 11.00 утра до 16.00).  
Спросить <i> Константина Есина </i>. В общих чертах изложить ему  
проблему, предварив свой рассказ тем, что ваш звонок связан с <i>  
"CD-Манией" </i>. Назваться и оставить свой телефон, указав, в  
какое время вас можно застать. С вами потом созвонятся. # <bq>  
<i> Если ответа нет: </i> Если вы не получаете ответа из редакции,  
попросто повторите запрос. Возможно, письмо не дошло, или склероз  
тут на кого-то напал, или еще какая неприятность приключилась.  
Повторяя запрос, укажите, что это вторичная попытка (дубль два и  
все такое). # <bq> <b> <i> Информация </i> </b> # <bq> В первых  
двух вариантах, рассказывая о том, что у вас стряслось,  
постарайтесь предоставить побольше информации, которая может  
иметь отношение к возникшей проблеме. Например, конфигурация  
машины, установленные программы и так далее. В третьем варианте  
ничего этого не надо — потом будете рассказывать; все, что нам  
нужно знать, это к кому из сотрудников редакции адресован ваш  
вопрос (видимо, понятно, что здесь не один человек все материалы  
пишет-редактирует). # <bq> <b> <i> Пожелания и нарекания по  
компакту </i> </b> # <bq> Все пожелания и нарекания по  
компакту, которые не требуют от нас помощи и разбирательств  
(например, опять мы чего-то положить забыли :), просьба направлять  
на <b> <i> editor@igromania.ru </i> </b> либо на почтовый адрес  
редакции. Разумеется, уже без всяких спецпометок на конвертах и  
иных ограничений.

Pic\_all=1

Pic\_max1=Instructions\Tech\creation.jpg

Pic\_W1=\*

Pic\_H1=150