

# РАЗДЕЛ "МОЗГОВОЙ ШТУРМ"

\*\*\*\*\*

Данный файл пригодится исключительно тем, кто испытывает проблемы с запуском либо нормальным функционированием компакт-диска. Никакой другой пользы от него не будет, так как информация, в нем содержащаяся, гораздо лучше представлена через оболочку компакт-диска.

Искренне надеемся, что у вас не возникнет ни малейшей необходимости воспользоваться данным "драфтовым" вариантом оболочки компакт-диска :).

--Редакция "Мании"

\*\*\*\*\*

## Скринтурс

### *Что такое Скринтурс*

Что такое "скриншот"? — это кадр, снятый в процессе игры. Что такое "конкурс"? — это состязание, ассоциирующееся с мозговыми усилиями, которые вознаграждаются призами. Что такое *Скринтурс*? Это конкурс, состоящий в отгадывании игровых скриншотов и, разумеется, не обойденный присутствием ценных призов, полагающихся в награду победителям!

На диске вы найдете скриншоты из девяти игр — как появившихся, так и готовящихся к выходу. Вы могли прочитать о них в каком-нибудь из номеров "Мании". Таким образом, все они хотя бы смутно, но должны что-нибудь напомнить.

### *Условия участия в Скринтурсе*

Вам нужно определить, к какой игре какая картинка (скриншот) относится, и выслать нам ответы примерно следующего содержания:

1. Tetris Wants You
2. Command&Alert

...

9. Deer Hunter: Millenium Trophy Edition

Единственное, что от вас требуется, — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные скриншоты сняты. Ни даты выхода, ни издателя/разработчика указывать не нужно. Только название. Вот так все просто. Сможете правильно ответить — войдете в число победителей, среди которых и будут разыграны призы.

Дабы ваш ответ был зачтен, требуется не только правильно угадать игры, но и правильно их написать. Конечно, никто не станет придираться к опечаткам или обращать внимание на то, что приведена только основная часть названия, но ответы типа "Komand&Kanker" рассматриваться не будут. Печатать длинные научно-публицистические трактаты о том, с какого уровня игры какая картинка происходит, и что именно на ней изображено, и почему именно это, и что вы по этому поводу можете сказать, тоже совершенно не обязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет. Также не влияет на правильность ответа версия игры (локализованная или нет). Но не влияет она лишь в том случае, если по скриншоту действительно невозможно отличить локализацию от не локализации.

Будь то письмо по электронной почте или по обычной, указывайте название конкурса. Гарантия того, что по достижении редакции ваше письмо сразу попадет в нужные руки.

Если пишете по обычной почте, указывайте обратный адрес. Если пишете по электронной, ничего, кроме имени, указывать не надо. Разве что запасной e-mail, если нет уверенности в том, с которого послали письмо. И во всех случаях всячески приветствуемым фактором станет наличие телефона для связи.

Ответы высылайте на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru) либо на адрес редакции:

Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465, "Скринтурс!"

Конкурс проводится до 5 октября. В ноябрьском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

## ***Призы Скринтурса***

Сегодняшним “содержимым” конкурса являются пять коробок с игрой “**Чужие звезды**”. Космическая аркада, густо замешанная на классической фантастике (кстати, в коробке прилагается мартовский номер журнала “Если”), обязательно должна быть вашей. Иначе какие вы после этого игроки?

Победители будут определены в случайном порядке из числа первых тридцати, приславших правильные ответы. Можете поверить, таким образом равные шансы на победу будут и у москвича, и у жителя Владивостока, Южного Сахалина, Новосибирска, Уфы и любой другой удаленной от столицы точки.

## ***Скринтурс: конкурсные картинки***

Итак, вашему вниманию предлагаются девять картинок. Девять. Не сто восемьдесят шесть, не дважды девять восемнадцать, не девять на три всего три, а — девять. Вам требуется прийти к единственно верному осознанию, какая из картинок к какой игре относится. Удостовериться в факте свершенного вами осознания. Написать названия всех игр, не забыв указать нумерацию. Удостовериться, что написали их орфографически правильно. Потом — выслать письмо нам. Надеемся, коробки с игрой “**Чужие звезды**” у нас надолго не задержатся.

## **Wallpaper-Штурм**

### ***О конкурсе “Wallpaper-Штурм”***

“**Wallpaper-Штурм**” — конкурс на лучшие wallpapers, сделанные читателями “Мании”. Сейчас на ваше рассмотрение предлагаются работы, пришедшие к нам до начала августа. Остальное будет на следующем компактe.

Ниже приводится текст конкурса, опубликованный в журнале пару номеров назад. Предназначен исключительно для тех, кто по каким-либо причинам не читал того номера журнала. :)

\* \* \*

Ну что, художники компьютерного беспредела? Ваш час пробил. “**Мания**” предлагает вам поучаствовать в “**Wallpaper-Штурме**”, новом конкурсе, идею которого подсказали нам **вы**, и никто, кроме вас. **Вы** попросили? **Мы** сделали. Распишитесь. Точнее — зарисуйтесь. Или как вам больше нравится.

Итак, **Wallpapers** (также известны вам как “*обои*”, иногда употребляются в расширенной транскрипции: “*обои для рабочего стола*”, а еще — “*волпейперы*”) представляют собою рисунок, предназначенный для помещения на десктоп в виде фоновой картинки. Он может быть абсолютно любым, начиная от сканированной акварели и заканчивая трехмерной графикой. Особенность, отличающая wallpaper от любой другой графики, состоит в том, что, во-первых, он всегда заточен под размер экрана (например, 800x600), и во-вторых, часто (но не всегда) предусматривает в своем дизайне то, что на нем будут размещаться иконки приложений Windows.

### ***Как действовать?***

1. Как легко догадаться, нужно прислать сделанные вами обои. Именно вами сделанные, а не художниками Blizzard для Diablo 2. Обои должны быть в разрешении **800x600** или **1024x768** (лучше второе) в формате **.jpg** или **.bmp**. В первом случае — *никакого сжатия не должно быть!* Иначе вернем на доработку. ;) Во втором случае — *обязательно заархивированные* в **.ZIP**, **.RAR**

или **.ARJ**. И, пожалуйста, *никаких самораспаковывающихся архивов*. Мы не горим желанием подцепить вирус и потом долго лечиться в диспансере им. Касперского.

**2.** Обои, вами присылаемые, должны иметь отношение к компьютерным играм. Не обязательно к конкретной компьютерной игре — вы можете сделать по мотивам или в духе игр. Скажем так: смоделировав город будущего, возникший среди пустыни после апокалипсиса, или создав экспозицию из орков да эльфов, самозабвенно упивающихся пивом, вы останетесь в рамках компьютерно-игровой тематики, а вот воспроизведя советский комбайн, осуществляющий уборку пшеницы, вы, безусловно, совершите похвальное с точки зрения патриотизма деяние, но, наверное, ваша работа тогда уже в этом конкурсе рассматриваться не будет (может, в другом, или не в этой жизни). Хотя, если вы присобачите к комбайну пару гаубиц, за рычаги в комбайне посадите киборга, а пшеничные колосья превратите в миниатюрные баллистические ракеты, по логике вещей подходящие для тех самых гаубиц... то, наверное, вы будете одним из претендентов на победу в нашем конкурсе! :)

Помимо того, вы можете использовать ЛЮБЫЕ готовые изображения. Не нужно быть художником, чтобы принять участие в конкурсе, достаточно обладать знанием (опять же — не обязательно профессиональным) хорошего графического редактора, наличием этого самого редактора (странно, правда?) и — воображением. Можете взять пяток воллпейперов от Blizzard по второму Diablo, вырезать оттуда персонажей и расположить их на фоне... да хоть того же комбайна, если именно такой расклад вам кажется концептуальным! А можете взять карты всякой собаке уже известного Magic: The Gathering, насканировать с них зверья посимпатичней (с зубьями да когтями, с очами страстными да голодной слюной по колену), потом повыдирать откуда-нибудь из И-нета фоток танков да вертолетов, преобразовать их так, чтобы выглядели как будто бы нарисованные, и затем сравнить этих самых монстругов с этими самыми как бы нарисованными вертолетами да танками, типа, кто победит: грубая техническая сила или грубая фэнтезийная сила.

Никаких ограничений нет. Творите как угодно. Единственное условие — в духе компьютерных игр. И так, чтобы итоговый результат все-таки был *вашего авторства*, а не слегка видоизмененной чужой картинкой или картинками.

**3.** Принимается от одной до пяти работ от одного участника. Присылать “вот пять, которые на конкурс, и вот еще тридцать, чтобы вы могли заценить!!!” — не надо. Если нам понравятся ваши пять — мы попросим вас прислать еще, если у вас есть. Донести до нас результаты своего кропотливого творческого труда вы можете следующими путями:

1) по электронной почте: [wallpapers@igromania.ru](mailto:wallpapers@igromania.ru). Совершенно верно — ящик создан специально для конкурса!

2) по обычной почте (на дискетках): **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.**

Можете привезти лично, если по-другому не получается. Вообще же еще раз сообщаем (-юм, -ям, -вам), что отправить дело рук своих всегда можно через Интернет-кафе, от знакомых, в компьютерном клубе и вообще откуда угодно, было бы желание. Как там в рекламе говорилось, кричалось, оралось? “Не тормозни — сникерсни”, И-нет найди, обои отошли, и далее в ритме народно-фольклорной частушки.

**4.** Все присланные работы, кроме отстойных (всегда всей душой надеемся, что таковых не будет, но, как показывает практика, таковые всегда находятся :-)), будут выложены на компакт-диск “Мании”! Под вашими именами, конечно же, и с тем сопроводительным текстом, который вы напишете, присылая порождения компьютера своего, рук своих, усилий своих и прочего своего, что к делу приспособится. А вы этот текст напишете? А это ваше дело. Хотите — пишите. Например, “Меня зовут Вася, у меня своя страничка, заходи, кто хочет!”, или “Вот уже пять лет, как я занимаюсь компьютерной графикой...”, или “Ненавижу Лару Крофт, дура набитая, зато Дюк Ньюкем — ну такая очаровашка!..”, и т.д. Что напишете, то и будет; ничего не напишете — ничего страшного, ваше имя все равно будет, конечно же, присутствовать.

**5.** Крайний срок, до которого мы принимаем ваши работы, — **15 сентября**. Времени хватит! ;)

***А если я выиграл?***

Авторы десяти лучших произведений получают *по специальному компакт-диску “Мании”, на котором будут располагаться воллейперы из десятков известных хитовых игр*. Огромное количество обоев самого высокого качества. Участвуйте — и диск станет вашим!

**Внимание!** Это — *не все* призы. Будет еще серия, о которой мы объявим в следующем номере. Можете быть уверены — они вас не разочаруют! ;-)

И последнее. В качестве зачина предлагаем вашему вниманию красивый wallpaper от **Ильи “J.B.” Галиева**, нашего дизайнера. Его творение вы найдете на компакт-диске этого номера “Мании” в разделе “По журналу” — “Мозговой штурм”.

Ну что, народ, художники компьютерного беспредела? Успеха вам на творческой стезе, ярких красок и сверкающего вдохновения. Удачи! :)

**Всегда ваш Геймер**  
([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru))

## **01: Abandoned One**

**Автор:** Олег Белотелов ak Abandoned One

**E-mail:** [bon@mail.ru](mailto:bon@mail.ru)

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## **02: Саня Андреев**

**Автор:** Саня Андреев

**E-mail:** [ixney@rambler.ru](mailto:ixney@rambler.ru)

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## **03: Артемов А. aka [tem@]**

**Автор:** Артемов А. aka [tem@]

**E-mail:** [artemov@ab.ru](mailto:artemov@ab.ru)

**Фрагмент текста письма:** Там че-то типа сопроводительного текста просили написать (по желанию). У меня он будет маленький: "Counter-Strike — RULEZZZZZZZ FOREVER !!!!!!!", собственно про него и мои обои... В общем первая моя работа, ногами не пинать :))

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## **04: Тимофей Белоглазов**

**Автор:** Тимофей Белоглазов

**E-mail:** [timofei@mail.primorye.ru](mailto:timofei@mail.primorye.ru)

**Фрагмент текста письма:** Wallpaper сделан в в трех программах: Paint, Adobe Photoshop, 3D Studio Max.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***05: Сергей aka Black Claw***

**Автор:** Сергей aka Black Claw

**E-mail:** blackclaw@mail-in.net и blackclaw@svitonline.com

**Фрагмент текста письма:** Очень люблю 3D Action и особенно КОНТРУ. Купив Ваш журнал №7(46), я сразу полез в рубрику "Мозговой штурм", ища чего-то новенького, и, как ни странно, нашел то, что искал — новый конкурс "Wallpaper-Штурм" :^D. Быстро прочитав этот раздел, я начал думать, на какую тему склепать "обои"... Перед тем, как приступить к делу, пришлось перерыть все свои 80 штук игровых компактв в поисках картинок. После нелегкой работы нашлись десятки из сотен подходящих скриншотов. Запустил Photoshop, началась кропотливая работа...

Информация по "обоям":

**1. Black\_Claw\_1** — "Crosshairs". Прицелы от снайперок, взятых с разных игр: Project IGI, Soldier Of Fortune, Deer Hunter Challenge, Hitman: Codename 47, No One Lives Forever, Unreal Tournament, Counter-Strike и др.

**2. Black\_Claw\_2** — "Counter-Strike". Вы спросите, причем здесь картинки от других игр, если написано Counter-Strike. Поясняю: дело в том, что на них изображена тактика движений, как в CS.

P.S. Есть у меня свои странички, будет время — заходите:

[www.is.svitonline.com/blackclaw](http://www.is.svitonline.com/blackclaw) и <http://blackclaw.myhome-in.net>

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***06: Dan aka Professor\_YO***

**Автор:** Dan aka Professor\_YO

**E-mail:** dan\_yo@un.com.ua

**Фрагмент текста письма:** Посылаю вам на конкурс 3 (три) обоины:

Emperor Battle For Dune (1024x768) (самая рулезная из трех)

FIFA 2001 (800x600)

StarCraft (800x600)

Все обои сделаны мною собственноручно, на основе скриншотов из игр. Использованные программы: Photoshop 6.0, PhotoDeluxe 3.1, Paint ;) Надеюсь вам понравится...

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***07: Frost***

**Автор:** Frost

**E-mail:** fr0st@mail.nnov.ru

**Фрагмент текста письма:** Данная работа отображает недавние споры на страницах журнала о господстве машин. Можно увидеть разницу до тотальной кибернизации и после. Главная идея:

показать, каким может быть будущее, и сделать выводы, каким Ты его хочешь видеть.

***www.frost55.narod.ru***

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***08: ICE***

***Автор:*** ICE

***E-mail:*** ICE-HOUSE@MAIL.UR.RU

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***09: Kharo Pavel aka Morph***

***Автор:*** Kharo Pavel aka Morph

***E-mail:*** pkharo@chat.ru

***Фрагмент текста письма:***

\* In the shadow of the valley of death... так словами из песни Marilyn Manson'а я бы назвал свой wallpaper.

\* Вы спросите: "Какое же отношение это кладбище (graveyard) имеет к игровой теме?"

\* А я отвечу, что, по моему мнению, это кладбище специально для геймеров.

\* Ведь, согласитесь, геймеры — народ особый, респавнятся по много раз... И куда же девать gibs'ы после очередного респавна?! Теперь в долине смерти есть специальное место для каждого геймера... И для тебя тоже...

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***10: САТАНА aka Николай Климов***

***Автор:*** САТАНА aka Николай Климов

***E-mail:*** klimov@netmail.lv

***Фрагмент текста письма:***

Вот я вам тут по случаю конкурса отослал обои по своему рецепту, могу сказать, что Photoshop рулез. Там есть полупрозрачная Ларочка (только не исключайте обои из конкурса, сославшись на попку :!)), так вот, я когда редактировал ее слой, убирал белые контуры, я вручную проводил кистью по всему ее телу, потом так же увлажнял, короче, она меня завела. (...)

Надеюсь, вам понравится и вторая, с ангелочком из Messiah. Все, кому не лень, могут писать на klimov@netmail.lv и заглядывать время от времени на ***www.brainsoft.narod.ru***.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***11: Денис Котельников***

**Автор:** Денис Котельников

**E-mail:** k1777den@online.ru

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***12: Хакер***

**Автор:** Хакер

**E-mail:** led@haker.ru

**Фрагмент текста письма:** Написано было много, но так особо по теме обоев фрагментов текста среди написанного обнаружено не было. ;)

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***13: Мах***

**Автор:** Мах

**E-mail:** maxijohn@mtu-net.ru

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***14: Андрей Никитин***

**Автор:** Андрей Никитин

**E-mail:** ua9lhu@rambler.ru

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***15: Павел Севец***

**Автор:** Павел Севец

**E-mail:** pashas@aport2000.ru

**Фрагмент текста письма:**

**prepare\_to\_fight.jpg** — обои на тему бессмертного хита UT :-))

**daemon\_rising.jpg** — взмывающий ввысь монстр ;-)

**enemy\_engaged.jpg** — один вертолет атакует другой.

Сцены отрендерены в 3DMAX'e.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в

формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***16: Igor Shestakov***

**Автор:** Igor Shestakov

**E-mail:** shia@mte.gov.ru

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***17: Альберт SkeweR[PrIDE] Лобачев***

**Автор:** Альберт SkeweR[PrIDE] Лобачев

**E-mail:** skewer@aha.ru

**Фрагмент текста письма:** В архиве представлены обои моего авторства по нескольким играм. Список файлов и описания:

**Colin McRae Rally1.jpg** — по одноименной игре (только за номером 2.0). Посвящена картинка ралли Швеции. Снежные трассы и елки — вот счастье гонщика...

**Colin McRae Rally2.jpg** — еще одна работа по CMR...

**Ford Focus** — выставочный вариант!

**Heart Of Winter.jpg** — Обоина по Icewind Dale: Heart of Winter. Горы, деревенька, таверна и магия фэнтези... Меч — самое благородное оружие!

**HeroesIII.jpg** — No comments. Heroes are to last forever...

**Quake III Arena.jpg** — Папер по великой и ужасной Q3A. Посвящен всем девушкам, играющим в Квейк! Дамы, давайте ссориться лишь в Кваке! В жизни вы такие милые и прекрасные, что нет наших сил ссориться еще и в реале!

Все паперы изготовлены в Adobe Photoshop 5.5 и Corel Photo-Paint 10. Танцевальная музыка 4EVA. Спасибо.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***18: EWG aka [-=FORMAT=-]aSaDaR***

**Автор:** EWG aka [-=FORMAT=-]aSaDaR

**E-mail:** ewg@74.ru

**Фрагмент текста письма:** Приветствует тебя Челябинск. Челябинск с вами и хрен с ними, как грится. (...) С wallpaper все ясно. Посылаю две, фигня, конечно, но глаз радует. И в валлпаперах должно быть много свободного места, чтобы туда значки ставить, ведь пуск — не всегда удобен.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.



## ***19: Renat Sufiyanov aka NeoTerran***

**Автор:** Renat Sufiyanov aka NeoTerran

**E-mail:** rena@ufacom.ru

**Фрагмент текста письма:** Присылаю вам свой воллпейпер по мотивам готовящегося вампирического экшена Legacy of Kain: Soul Reaver 2. Предупреждаю, картинка моего авторства. Вырезаны только логотип и герой без меча. Меч пришлось рисовать самому, поэтому я считаю воллпейпер дерьмовым, но все-таки это самая первая хорошая работа в художественном дизайне. Это МОЙ воллпейпер, а не разработчиковский.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***20: Павел Сокольский (Sokol)***

**Автор:** Павел Сокольский (Sokol)

**E-mail:** rustik@istra.ru

**Фрагмент текста письма:** Меня зовут Сокольский Павел (Sokol). Тема моей "обоины": "Все новое — Хорошо замаскированное старое". Почему именно так? Потому что тема старых приставочных игр остается актуальна и по сей день. И, в частности, поэтому на моей "обоине" изображены герои игр с приставок SEGA и Super Nintendo, помещенных на "маму" от P4.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## ***21: Александр Задорин***

**Автор:** Александр Задорин

**E-mail:** alexander\_zadorin@usa.net

**Фрагмент текста письма:** Проект создан с нуля с помощью 3D Studio Max r 3 (с обработкой в Photoshop 6). Затраченное время — около 70 часов.

Установка

Откройте файл в любом **нормальном** графическом редакторе, оттуда сохраните файл в формате **.bmp** в директорию **C:\\Windows** (никто не мешает вам также изменить размер картинки под размер экрана, уменьшив ее или увеличив). Далее запустите опции настройки экрана, выберите wallpaper из списка и нажмите ОК.

## **Конкурс на лучшую карту для Counter-Strike**

Здесь вы найдете карты, которые нам присылают на конкурс. Как ни странно, большая часть произведений сделана на основе "спасения заложников" (CS), хотя, на взгляд жюри, проще сделать de\_карту.

Впрочем, не это главное. Главное — то, что карты приходят и настала пора выкладывать ВСЕ, что пришло к данному моменту, на диск. Надеюсь, вы не против, что мы занимает столько полезного места "каким-то бараклом непонятным"? ;)

Ниже идут названия карт, их авторство и, если возможно, краткое описание, присланное создателями карт. Если карт от одного участника несколько, то они НЕ участвуют в конкурсе. Также, если автор карты неизвестен, карта НЕ участвует в

конкурсе (до тех пор, пока не выяснится автор). Тем не менее, в общем архиве все они есть.

И еще один момент. Поскольку карт приходит великое множество, а место на компактe отнюдь не бесконечно, то мы не выкладываем откровенно слабые или недоделанные толком карты. Полагаю, кроме авторов слабых карт, все будут "за", так как интереснее все же смотреть и оценивать те, которые действительно представляют из себя нечто играбельное. И, в виде рекомендации от жюри, мы предлагаем вам особое внимание обратить на карты minaret, hazard, da4a, school, blotto\_blow. Данная рекомендация не является окончательным мнением всего жюри и не означает, что названные карты могут считаться в числе победителей, а остальные — как бы сразу за бортом. Нет. Это — предварительное мнение.

На этом все. Смотрите, играйте, оценивайте, сообщайте нам о своем мнении на [counter@igromania.ru](mailto:counter@igromania.ru)!

**as\_fallout.bsp**

*Автор:* Роман Белов

*Описание:* Отсутствует

**as\_rock.bsp**

*Автор:* Акелла

*Описание:* Карта построена по мотивам кинофильма "Скала" ("The Rock") с Шоном Коннери и Николасом Кейджем. Действие происходит в заброшенной тюрьме на острове Аль-Катрас. Террористы собираются запустить в сторону Сан-Франциско ракеты, начиненные ОВ. Цель контр-террористов — провести к ракетам специалиста по химическому оружию, для их обезвреживания.

**cs\_assault\_forever.bsp**

*Автор:* Skaarj

*Описание:* Отсутствует

**cs\_avi.bsp**

*Автор:* ZuRaB [Zlobnie Metalisti]

*Описание:* AVI Industry

**cs\_da4a.bsp**

*Автор:* Неизвестен

*Описание:* Отсутствует

**CS\_DE\_school.bsp**

*Автор:* |DEL|,Half-John

*Описание:* Отличается тем, что написано на ломаном английском языке. Далее попробую привести перевод.

Четыре ученика были застуканы курящими в школьном туалете. Злобный директор запер их в своем кабинете...

Counter-Terrorists: Ваша задача — спасти ребят, а по ходу дела перестрелять всех, кто стоит на вашем пути.

Terrorists: Вы пришли в школу поиграть в баскетбол. Но школа закрыта, потому что СТ никого не пускают. Вам необходимо пробраться на спортплощадку и в отместку ментам заложить бомбу в баскетбольную корзину. Или просто не дать им увести заложников.

**CS\_Doom\_operation.bsp**

*Автор:* Неизвестен

*Описание:* Карта с текстурками из Дума. Рекомендуются хотя бы просто посмотреть. В плане баланса наблюдаются серьезные проблемы.

**cs\_guests.bsp**

*Автор:* Хоржевский Данил aka DeXTeR

*Описание:* Отсутствует

**cs\_interruption.bsp**

*Автор:* Алексей Пахомов

*Описание:* Отсутствует

**cs\_lighthouse.bsp**

*Автор:* GrandMaster

*Описание:* Действие происходит около маяка. Террористы захватили 4-х заложников и удерживают их в лабиринте.

**cs\_n\_home\_08b.bsp**

*Автор:* Irokez

*Описание:* Отсутствует

**cs\_s&a.bsp**

*Автор:* Дмитрий Березкин

*Описание:* Отсутствует

**cs\_school.bsp**

*Автор:* Михаил Булатов aka Bulka

*Описание:* Злобные терроры пришли в школу и захватили заложников (по идее, заложниками должны были быть директриса, секретарша и пара завучей, но стандартные модели заложников немного непохожи на вышеперечисленных лиц, особенно директриса, которая раза в 3 толще стандартного заложника), а доблестные контры, естественно, должны обезвредить терроров и спасти заложников.

**cs\_the\_city\_of\_angels.bsp**

*Автор:* Олег Мовшин aka "JC"

*Описание:* Отсутствует

**cs\_Vault13.bsp**

*Автор:* Андрей Усиков aka Usik

*Описание:* Отсутствует

**cs\_vipvilla.bsp**

*Автор:* Александр aka Do\$i@

*Описание:* Отсутствует

**de\_ABTO.bsp**

*Автор:* Андрей Павлов

*Описание:* Уровень изображает автосервис с заправкой, стоянкой и т.п. На карте присутствуют 2 Bomb Target и 4 заложника.

*Terrorists:* Террористы должны взорвать вход на склад участка или архивы с документами, что на втором этаже.

**de\_canalizacia.bsp**

*Автор:* Vova Lap

*Описание:* Отсутствует

**de\_fakers.bsp**

*Автор:* Николай Поздникин

*Описание:* Отсутствует

**de\_granite.bsp**

*Автор:* Алексей Шилякин

*Описание:* Уровень изображает древний замок неизвестного происхождения, признанный историческим памятником и оборудованный для экскурсий (идея de\_aztec живет и здравствует).

На карте присутствуют 2 Bomb Target, на которых террористы должны совершить ритуальный обряд с нажиманием кнопочек на волшебной коробочке с названием C4. Бравые контры соответственно должны надрать back place плохим парням, обломать их грандиозные планы и спасти замок.

**de\_hazard.bsp**

*Автор:* Tima Cryocodcreatures

*Описание:* Отсутствует

**de\_matrix.bsp**

*Автор:* Устинов Дмитрий aka Sad

*Описание:* Отсутствует

**Установка**

Карты слиты в единый архив с сохранением структуры директорий. Таким образом, вам просто надо указать, где находится папка cstrike, а дальше все сделает наша

программа установки.