

# 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"

\*\*\*\*\*

## Лучшая карта для Counter-Strike

Ниже приводятся изначальные условия конкурса. В том виде, как они были опубликованы в журнале. Читать рекомендуется исключительно тем, кто все это пропустил, по тем или иным причинам, и сейчас жаждет желанием понять, чего вообще происходит, о чем речь и т.п.

### Проводится журналом "Игромания"

При поддержке компаний "1С" и "Стайл Микро Системс — ПК"

Информационный партнер — Counter-Strike.Ru

Counter-Strike уже давно стал стандартом де-факто для всех компьютерных клубов крупных городов. Куда ни зайдешь — отовсюду крики "гренку в угол, тормоз!" или "терроры на респауне!". По неизвестной причине игра быстро стала популярной. Спросите у геймеров, тусующихся в клубе или просто сидящих в Интернете: "Во что вы играете?" Почти наверняка ответ будет один: "Я играю в Counter-Strike".

Проводить конкурс на лучшую карту для CS мы собрались еще два месяца назад. Но пока со спонсорами договоримся, пока у редакции дойдут руки и ноги собрататься и обсудить целесообразность того или иного... сами понимаете, такой конкурс на коленке главреда не делается. И еще, открывая конкурс такого масштаба, хотелось начать его с чего-то конкретного. Так сказать, заложить первый камень в фундамент, совершить первый шаг. И первый шаг был сделан — сотрудник "Мании", **or@NGE**, взял и сваял свою карту. Так что на компакт-диске вы найдете как теоретический зачин — опубликованные нами ранее статьи по работе с редактором, так и практические шаги — карту **de\_mania**.

Теперь ваш ход.

<h1>Что нужно сделать?</h1>

Для участия в конкурсе вам нужно создать свою карту для Counter-Strike с одним из трех режимов игры (спасение заложников (CS), закладка бомбы (DE) или сопровождение очень важной персоны (AS)) и выслать готовый уровень на специально созданный для конкурса e-mail: **counter@igromania.ru**. Вы также можете выслать карту на любом популярном носителе (CD-R, CD-RW, DVD-R, дискеты 3.5", Zip-дискеты) в редакцию по адресу: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465**. На конверте обязательно указывайте: "CS-конкурс".

Не забудьте написать свои имя и фамилию, а также адрес, телефон, e-mail, дабы с вами можно было связаться в дальнейшем.

<h1>Обязательные условия участия</h1>

1. Карта должна быть создана с нуля. Римейки — измененные варианты существующих карт — в конкурсе не участвуют. Уровень должен быть полностью откомпилирован (**qbsp**, **qrad** и **vis** с максимальными параметрами). Наличие в архиве исходников карты (файлов **.map** и **.rmf**) также является обязательным условием. Карты без исходников рассматриваться не будут. И наоборот — исходники без **bsp**-шек не принимаются.

2. К карте, присылаемой на конкурс, допускается присоединение дополнительных текстур, звуков и моделей (но не моделей игроков и оружия). В этом случае от вас потребуется сама карта и необходимые к ней файлы. Но не переусердствуйте — оставьте в архиве только файлы необходимые для нормальной работы карты. Удалите текстуры и звуки, которые не используются на карте. Запрещается изменять стандартные модели, элементы игрового интерфейса и программный код.

3. Вы можете использовать любой редактор, поддерживающий Half-Life. Например: **Quake Army Knife 5.0** (QuAK), **Qoole 99** или **WorldCraft 2.0** и выше. Все три программы вы без труда найдете на нашем компакт-диске. Также можно использовать **Tread** или **QERadiant** (любая версия с Half-Life плагином) — их на компакт нет в связи с тем, что авторы программ не позволяют их выкладывать. Все редакторы работают с Half-Life (а следовательно, и с Counter-Strike).

4. Все файлы должны быть запакованы в архив **zip/rar** с соблюдением структуры директорий. Просьба не присылать самораспаковывающиеся архивы и инсталлеры — они рассматриваться не будут.

<h1>А что потом?</h1>

Все карты будут оцениваться... читателями, то есть вами. Вы сможете найти карты на компакт-диске **“Игромании”**, а также на сайте **Counter-Strike.Ru**. Каждую карту вы можете оценить по десятибалльной шкале. Письма с оценками присылайте на **counter@igromania.ru** либо на почтовый адрес редакции с пометкой: **“CS-рейтинг”**.

Окончательный вердикт картам будет выносить редакционное жюри как на основании ваших писем, так и на основании собственного мнения. Председатель: **or@NGE** (**orange@igromania.ru**). Участники жюри: **Илья “J.B.” Галиев** (**jb@igromania.ru**), **Геймер** (**gamer.sobaka.igromania.ru**) и **Святослав Торик** (**torick@igromania.ru**).

Каждый уровень оценивается по двум критериям: дизайн (архитектура, текстуры, освещение) и геймплей (баланс, интересность, оригинальность).

Лучшие карты, по оценкам читателей и редакционного жюри, будут включены в **Igromania Map Pack**, который будет выложен на наш компакт-диск и на компакт **“Igromania’s Counter-Strike”**.

Карты будут приниматься до **15 августа 2001 года** /!!!продлено до 15 октября!!!!/. Информация о конкурсе будет присутствовать, уточняться и пополняться в каждом номере вплоть до #10 (49). В нем будут опубликованы окончательные итоги конкурса, а на компакт-диске вы найдете **Igromania Map Pack** — лучшие карты, участвовавшие в конкурсе.

<h1>И что мне за это будет?</h1>

Призовых мест — ровно **тридцать**. Каждый участник, приславший карту, вошедшую в тридцатку лучших, в любом случае получит: коробку с игрой **“Крутой Сэм: Первая Кровь”**, выпуск журнала **“Геймпостер”** и уникальный компакт-диск **“Igromania’s Counter-Strike”**, который будет выпущен нами тиражом в 30 экземпляров. Первая двадцатка помимо вышеперечисленного получит еще и коробку с игрой **“Дальнобойщики 2”**.

Тот, чья карта займет первое место, получит главный приз — **суперсовременный системный блок**.

## <h1>Первый шаг</h1>

На компакт-диске вы найдете некоторые статьи, а также уровень **de\_mania**. Кстати, **Илья “J.B.” Галиев** в свободное от верстки и дизайна время создал к ней **waypoint**’ы для **PodBot**. Так что вы сможете поиграть на карте с участием компьютерных оппонентов.

Немного о карте **de\_mania**. Она представляет собой копию редакции “Игромании” с небольшими добавлениями и изменениями. На уровне есть сама редакция и подвалчик, поделенный пополам: на одной половине начинают Terrorists, на другой — Counter-Terrorists. Первая точка для закладки бомбы находится на месте начала СТ. Вторая точка находится под столом главного редактора. До кабинета главреда можно добраться через дверь (со стороны СТ) или через окно (со стороны Терроров). Карту тестировали всей редакцией, вследствие чего главредский компьютер бесчисленное количество раз взлетал на воздух. Надеемся, что вы получите не меньше удовольствия в игре, чем мы — при тестировании.

Ждем ваших карт. Успехов!

*P.S. Карты не рецензируются и не возвращаются. Редакция оставляет за собой право использовать карты в некоммерческих целях с обязательным указанием авторства. Редакция не несет ответственности за текстовое и графическое содержание карт и текстур.*

*Все организационные и технические вопросы по конкурсу присылайте на [counter@igromania.ru](mailto:counter@igromania.ru) либо на почтовый адрес редакции с пометкой “CS-конкурс”.*

## <h1>Первое место: КОМПЬЮТЕР</h1>

Итак, первым призом станет **системный блок** со следующей конфигурацией:

**Корпус:** Midi Tower ATX, CAT-6008, 250W

**Материнская плата:** ATX, Socket-370, ASUS CUSL2-C, Intel 815EP, 133MHz FSB, AGP 4X, UDMA

**Процессор:** CPU Intel Pentium III 733EB, 256 kb Cache, FC-PGA Socket-370

**Вентилятор:** Thermaltake Tt Golden Orb для процессора Pentium / Celeron (Socket-370) / PIII (Socket-370), бесшумный, на подшипнике

**Оперативная память:** DIMM 128 Мб, PC-133, Hyundai / IBM / NCP

**Дисковод:** FDD 3.5" (1,44 Мб) Samsung

**Жесткий диск:** HDD 30.0 Гб, IBM DTLA 7200 оборотов в секунду, 2Мб кэш, UDMA 100

**CD-ROM привод:** CD-ROM 50X Asus (ручная регулировка скорости чтения)

**Видеокарточка:** AGP 32 Мб, ASUS V7700, GeForce 2 GTS, DDR SGRAM

**Аудиокарточка:** Sound Blaster Live! Value, Creative, PnP, 1024 Voices, 3D sound (Direct Sound 3D, EAX), выход на 2(4) колонки, PCI.

Компьютер предоставляется фирмой **ООО “Стайл Микро Системс — ПК”**. Производство компьютеров Sunrise. Розничная продажа производится через магазины ООО “Компьютерный Салон” в г. Москве.

### **Магазины:**

Берниковская наб., дом 14. Тел: (095) 915-0041, 915-5654

Красноказарменный проезд, дом 1. Тел: (095) 956-1225, 273-3180

Овчинниковская наб., дом 18/1. Тел: (095) 950-1040, 951-1127

улица Стромынка, дом 20. Тел: (095) 269-5154, 269-7879

Интернет-магазин: [www.sunup.ru](http://www.sunup.ru)

## <h1>Дальнобойщики 2 и Крутой Сэм</h1>

Всем участникам, занявшим призовые места, достанется по игре “**Крутой Сэм: Первая Кровь**”. А первая двадцатка кроме этого получит коробку “**Дальнобойщики**”.

2”.

“Крутой Сэм” — это первый 3D Action, официально локализованный на российском рынке. Геймплей “Сэма” напоминает старый добрый Doom. Ваша задача проста: расстреливать все, что движется. Но при этом игра — вовсе не примитивное “мясо”. Вам придется собирать информацию о монстрах, дабы выяснять, против кого какая стратегия игры сработает, избегать ловушек и решать простые задачи типа “нашел переключатель, включил, пошел в открывшуюся дверь”.

Об игре “Дальнобойщики 2” вы можете прочитать в этом номере, в разделе “R&S: Вердикт”.

## <h1>Призы от “Игромании”</h1>

Каждый призер получит по одному номеру “Геймпостера”, а также диск “**Igromania’s Counter-Strike**”.

“Геймпостер” — журнал больших и красивых постеров, выпущенный редакцией “Игромании”. “**Igromania’s Counter-Strike**” — еще более эксклюзивная и вкусная штука. Это компакт-диск, на котором вы найдете практически все, что можно туда выложить: дистрибутив CS 1.2 (эта версия еще не вышла, но к моменту подведения итогов должна появиться), сборники карт (включая **Gunslinger’s Choice 1&2** и **Igromania Map Pack**), неофициальные дополнения (например, **CS Death Pack 1.1**), новые звуки и модели оружия (включая все **Igromania Weapon Pack**), новые модели заложников и игроков. Само собой, боты (**PODBot** — обязательно!) и **waypoints** к ним. Также туда войдет музыка по мотивам Counter-Strike (включая произведения [TLC] **SindBad**, чью перепевку Бритни Спирс вы уже наверняка слышали на одном из наших компактв).)

## ***Карта AS\_COAST***

Автор: FaN ([agapitow@permonline.ru](mailto:agapitow@permonline.ru))

Режим: **Assassination**

Одинокий представитель “нетрадиционной as-ориентации” — карта для 24 игроков (по 12 в команде), помимо удачного планирования, отличается большим количеством фотографических текстур, которые делают карту особенно реалистичной.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## ***Карта CS\_ASSAULT\_FOREVER***

Автор: Skaarj ([skaarj@inbox.lv](mailto:skaarj@inbox.lv))

Режим: **Hostage Rescue**

Очередная попытка сделать карту по мотивам ставшего уже классическим Assault’a. Смысл тот же: контры берут штурмом здание склада, в котором окопались терроры. Разумеется, план карты, ее дизайн и использование текстуры отличаются от прототипа, но идеи примерно те же.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## ***Карта CS\_ELDIABLO***

Автор: Taddy ([timoty@moldovacc.md](mailto:timoty@moldovacc.md))

Режим: **Hostage Rescue**

Карта чем-то напоминает **de\_dust**, который заполнили современными постройками. Довольно

интересная смесь.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта CS\_FORT\_ASSAULT*

Автор: **Astral (avengerbis@mail.ru)**

Режим: **Hostage Rescue**

Помните, мультик такой рулезный по нашему телевидению показывался, “**Остров сокровищ**”? Чем-то данная карта его напоминает. Суть дела — форт. Вполне солидных размеров. Наличествуют: ров с водой; сторожевые башни и обстреливающий тех, кто в них засел, стационарный пулемет; тюремные камеры и прочее в том же духе. Симпатичная и во многом удачная карта, однако не без недочетов.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта CS\_LIGHTHOUSE*

Автор: **GrandMaster (andres86@mail.ru)**

Режим: **Hostage Rescue**

Огромная башня-маяк (засевший на ней снайпер становится богом, а как только его заметят — отличной мишенью). Внизу — лабиринт из подстриженного кустарника и небольшой магазинчик.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта CS\_THE\_CITY\_OF\_ANGELS*

Автор: **Movshin Oleg "JC" (leonm@farlep.net)**

Режим: **Hostage Rescue**

Несколько зданий: жилой дом (с целой одной квартирой), кафе и несколько помещений складского типа. Все.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта CS\_WESTTOWN*

Автор: **Duracov Timoty (Taddy) (timoty@list.ru)**

Режим: **Hostage Rescue**

Микроскопическая карта, представляющая собой американский поселок позапрошлого века.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта DE\_CARGP\_RUS*

Автор: **WarBoss (ppkva1@nvarovsk.wsnet.ru)**

Режим: **Defuse**

Автомастерская, совмещенная со складом. Взрываем!

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта DE\_FTAC3*

Автор: [HC]HunteR

Режим: **Defuse**

Эта карта — ремейк великой карты **Action City II (by "CryptR")** из **ACTION QUAKE-2**, адаптированный специально для игры в Counter-Strike! Переделана она из **AQ2 "Full Terror Action City 3" (ftac3)**, имевшей оглушительный успех в **1999** году.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта DE\_GRANITE*

Автор: Алексей Михайлович Шилякин

Режим: **Defuse**

Уровень изображает древний **замок** неизвестного происхождения, признанный историческим памятником и оборудованный для экскурсий (идея **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.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта DE\_HAZARD*

Автор: Tima CryoCode Cratures (tc@hotbox.ru)

Режим: **Defuse**

Чрезвычайно психоделическое зрелище. Если об игровых качествах этого уровня можно серьезно задуматься, то атмосфера однозначно супер!

Расположенная в девственном лесу фабрика по переработке токсичных отходов, к которой приложили лапу инопланетные агрессоры, после чего фабрика опустела и позеленела...

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта DE\_MAYA*

Автор: ЗВЕРЬ (Stas@dor.spb.ru)

Режим: **Bomb/Defuse**

Задача каунтеров — любой ценой остановить подлых террористов. При этом отнюдь не поощряется разрушение архитектурно-исторических памятников. А у террористов, как легко догадаться, цели прямо противоположные: перебить каунтеров и взорвать чего надо к такой-то матери. Уровень исполнен в духе древней культуры майя в том виде, как автор себе ее представляет (жюри конкурса подозревает, что автор карты в той самой культуре ни разу не варился и вообще родился вовсе даже не несколько тысяч лет назад). Плющ на каменной кладке стен, горы под горизонт, вздымающиеся к небесам мраморные колонны и совершенно современная пуля в лоб... карта классная - играйте.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## *Карта DE\_V13*

Автор: **SergeyL aka Kermit (ilensky@mbox.msh.lv)**

Режим: **Defuse**

Одна из лучших (мною виденных) попыток воссоздать фоллаутовский Vault 13 на движке КС. От прототипа остались только входные “ворота”, остальное же на оригинал похоже мало.

Установка

Скопировать файл **bsp** в директорию **cstrike\maps**, файл(ы) **wad** в директорию **cstrike**, файлы **mdl** в директорию **cstrike\models**, файлы **wav** — в **sound**, а файлы **spr**, соответственно, в **sprites**.

## Скринтурс №10

### *О Скринтурсе*

<h2><b>Что такое Скринтурс</b></h2>

Что такое “*скриншот*”? — это кадр, снятый в процессе игры. Что такое “*конкурс*”? — это состязание, ассоциирующиеся с мозговыми усилиями, которые вознаграждаются призами. Что такое *Скринтурс*? Это конкурс, состоящий в отгадывании игровых скринов 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.

<h2><b>Условия участия в Скринтурсе</b></h2>

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 скрины 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 придирается 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***

Замолвим слово о призах, которые ожидают, можно сказать — *ждут не дождутся* своих грядущих обладателей. Мы вновь, как и в восьмом номере, ставим на призы издаваемую компанией “СофтКлаб” реально-временную аркадизированно-юморную механистично-роботехническую стратегико-стратегичную стратегию под названием “**Z: Стальные Парни**”, в первородном англоязычном девичестве числившуюся в анналах истории под названием “**Z: Steel Soldiers**”. Как вам не может не быть известно, стратегия является трехмерным улучшенным ремейком давней отличнейшей RTS из одной буквы, каковая была “**Z**”, она сделана студией **Bitmap Brothers** и там, за кордоном, издана компанией **EON Digital Entertainment**.

Мы вторично приветствуем “**Z: Стальные Парни**” в нашем скринтурсном конкурсе “**Скринтурсе**” и предлагаем всем, кроме тех пятерых, кто имел несчастье, которое счастье, победить в не менее конкурсном не менее “**Скринтурсе**” за восьмой номер, побороться за поимение ее в свою игровую коллекцию.

Победители будут определены в случайном порядке из числа первых тридцати, приславших правильные ответы. Можете поверить, таким образом уравниваются 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***

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** (будем придирааться). Потом — выслать письмо нам. Успеха!

\*\*\*\*\* **\_ИРА\_**: девять картинок, по три в ряд! Не вздумай, как в тот раз, рассортировать их по всему Скринтурсу!!! :))))\*\*\*\*\*

## **Wallpaper-Штурм**

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

**“Wallpaper-Штурм”** — конкурс на лучшие wallpapers, сделанные читателями “Мании”. Сейчас на ваше рассмотрение предлагаются работы, пришедшие к нам **от начала августа до 10 сентября**. Конкурс проводится до **15 сентября**. На следующем компактe **будет два блока обоев**.

**Первый блок** — обои, пришедшие с 11 по 15 сентября (плюс мы еще подождем, пока соберутся все те, которые по обычной почте, а не по e-mail, и могли подзадержаться в пути). **Второй блок** — мы заново выложим все те обои, которые будут признаны лучшими и войдут в число победительниц. **Призовой фонд** совершенно точно будет увеличен по сравнению с заявленным. Подробности — в следующем номере при награждении победителей. *Ниже приводится текст конкурса, опубликованный в журнале тройку номеров назад. Предназначен исключительно для тех, кто по каким-либо причинам не читал того номера журнала. :)*

Ну что, художники компьютерного беспредела? Ваш час пробил. **“Манья”** предлагает вам поучаствовать в **“Wallpaper-Штурме”**, новом конкурсе, идею которого подсказали нам **вы**, и никто, кроме вас. **Вы** попросили? **Мы** сделали. Распишитесь. Точнее — разрисуйтесь. Или как вам больше нравится. Итак, **Wallpapers** (также известны вам как *“обои”*, иногда употребляются в расширенной транскрипции: *“обои для рабочего стола”*, а еще — *“воллпейперы”*) представляют собою рисунок, предназначенный для помещения на десктоп в виде фоновой картинку. 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 колено), 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 монструю с этими самыми как бы рисованными 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. 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 воллпейперы 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](http://gamer.sobaka.igromania.ru))

## **01: От J.B.**

**Автор:** Илья “J.B.” Галиев

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

**Илья “J.B.” Галиев**, который, как вам уже наверняка десять раз известно, работает дизайнером в “Мании”, черт знает когда и сколько лет назад сваял несколько картинок прикольного содержания, которые при желании вполне можно трактовать как обои.

Предложил выложить их на компакт, коль уж конкурс идет.

Почему бы и нет?

Картинки не являются чем-то супервыдающимся и просто предлагаются вам на рассмотрение, дабы вы могли поприкалываться в свое удовольствие.

Разумеется, проходят вне конкурса.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдет **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **02: =bujum=**

**Автор:** -=buJum=-

**E-mail:** bujum@freemail.ru

**Фрагмент текста письма:** Дизайном начал заниматься около года назад. Сейчас работаю над своим сайтом, который посвящен созданию карт для Counter-Strike (C-S — RULEZZZ!!!). Сайт скоро будет готов, вот его URL: [www.mapping.by.ru](http://www.mapping.by.ru).

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдет **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

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

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

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

**Фрагмент текста письма:**

cstrike.jpg — воллпейпер по Counter-Strike.

DOOM.jpg — пейпер, навеянный бессмертным “ДуМом”...

NWN.jpg — работа по The Newer Winter Nights.

PICH.jpg — нечто, до боли напоминающее нашу историю. (Альтернативная подпись: “Игроманий” посвящается”.)

Пробьба посмотреть все рисунки в полный экран (от автора).

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдет **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## ***04: Алексей Водовозов***

***Автор:*** Алексей Водовозов

***E-mail:*** alex-vod@mtu-net.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## ***05: Alex***

***Автор:*** Alex

***E-mail:*** alexey\_61@mail.ru

***Фрагмент текста письма:*** Прочитав статью в 6 номере (а может, и не в 6... точно не помню), я решил сделать 5 картинок. 5 не получилось, хоть и времени было предостаточно. Картинки делал в 3D Studio 3.1-4.0, ничего ни откуда не вырезая, прилагая максимум усилий и знаний. :o)))

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## ***06: АСТАРОТ***

***Автор:*** АСТАРОТ

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## ***07: Велюа***

***Автор:*** Велюа

**E-mail:** COCED29@yandex.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **08: BF**

**Автор: BF**

**Фрагмент текста письма:** Предложенные обои выполнены с нуля с использованием 3DS Max 4, Photoshop 4 & 6 + Photoshop Plug-ins и предусматривают в своем дизайне вертикальное размещение иконок “ВыньДоса” по левую и правую стороны рабочего стола. Сжатие jpg-формата=0.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **09: Сергей aka Black Claw**

**Автор:** Сергей aka Black Claw

**E-mail:** claw@i.com.ua

**Фрагмент текста письма:** 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, и началась кропотливая работа...

Просидев несколько дней за компом, я сделал свои первые wallpaper'ы для конкурса. :-0

P.S. Есть у меня свои странички, будет время — заходите: [www.i.com.ua/~claw](http://www.i.com.ua/~claw) и [www.is.svitonline.com/blackclaw](http://www.is.svitonline.com/blackclaw).

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **10: Hawk**

**Автор:** Hawk

**E-mail:** dan@uralton.ru

**Фрагмент текста письма:** Привет, "Игромания"!

Тут изготовил я пару атмосферных воллпейперов на тему AvP, изображающих коридоры "чужих". Надеюсь, понравятся (не понравятся — бить, только не в лицо ;)).

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном "стретчивании" произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **11: DaT**

**Автор:** DaT

**E-mail:** DaT\_3D@nm.ru

**Фрагмент текста письма:** Я начинающий 3D-художник (2 года 3D мах'а г3), и подобные конкурсы — наилучший способ повысить свой уровень. Я люблю все красивое и люблю создавать красоту. А теперь о wallpaper'ах, которые я прислал. Обнаружив в wallpaper'ах, выложенных вами на компакт, недостаток оных по Quake'у 3, я решил восполнить его. Все они сделаны в 3D мах'а г3 с использованием моделей и скинов из Quake 3: Arena (с использованием скелетной анимации) и последующей обработкой в PSP 6.0

Если понравится — хвалите, если нет — укажите ошибки. Готов к сотрудничеству со всеми нуждающимися в моих услугах. Дизайнеры всех стран, объединяйтесь!!! МЫ сделаем мир прекраснее!!!

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном "стретчивании" произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **12: Андрей Мокринцев**

**Автор:** Андрей Мокринцев

**Фрагмент текста письма:** Попался мне как-то под руку Photoshop. Думал, что бы такое с ним сотворить? Беру в руки... (нет, не то, что вы подумали:)) совсем свежий N любимого журнала, открываю, а там — WallpaperStorm! Вот на радостях и наваял парочку: первый блин (это я не ругаюсь, а про то, что вышел он не комом, а совсем даже наоборот!) посвятил, естественно, вам, поставив девиз IGROMANIA RULE THE WORLDS. Ведь это под вашим чутким руководством весь игровой народ рапортует о прохождении особо трудных мест и... тьфу

ты, что-то не туда меня понесло. Ну, в общем, вы меня поняли. :) О второй обоеине говорить особо нечего, кроме того, что она магическая! Не в том смысле, что тема НоММЗ (хотя это именно так), а в том смысле, что со временем начинает чем-то притягивать взгляд. Без шуток, попробуйте поставить! (Кроме рисунка на камне и рук, впоследствии измененных, все сделал сам, честное слово! Это мой первый опыт подобного творчества.)

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обои и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### ***13: Дмитрий Березкин***

***Автор:*** Дмитрий Березкин

***E-mail:*** dm2000zel@mail.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обои и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### ***14: Дмитрий Илюшин***

***Автор:*** Дмитрий Илюшин

***E-mail:*** sysadmin@gorono.zato.ru

***Полный текста письма:*** Hello!

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обои и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### ***15: fr0st***

***Автор:*** fr0st

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

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## ***16: Иван Стародубцев aka [007]DUB***

**Автор:** Иван Стародубцев aka [007]DUB

**E-mail:** dub\_mail@pisem.net

**Фрагмент текста письма:** “Игромания” — круто!!! Люблю Counter-Strike and Max Payne. Обоина сделана при помощи “Фотошопа” 5.0 и “ПэинтБраша”. Все.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## ***17: Kizmarh***

**Автор:** Kizmarh

**E-mail:** kizmarh@mail.ru

**Фрагмент текста письма:** Собственно, посылаю вам пару своих творений. Творения первые, за качество, плиз, не пинать. :) Сделано все в Photoshop 6.0, который, собственно, есть хорошая вещь. Вот и все.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## ***18: Стас Колотушкин***

**Автор:** Стас Колотушкин

**E-mail:** urban@mail.cnt.ru

## Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## 19: La1kr0diZ

**Автор:** La1kr0diZ, PcPervertz.org team member

**E-mail:** laikrodiz@phreaker.net

**Фрагмент текста письма:** Мы, La1kr0diZ и ALT-F13, решили поучаствовать в вашем конкурсе на лучший wallpaper на игровую тематику. На конкурс мы представляем 11 (одиннадцать) воллпейперов общим размером в 3 Мб. Четыре из них от ALT-F13, четыре от меня. Один оставшийся мы делали вместе, используя 3dsmax4.2 и Photoshop. **/примечание редактора: вообще,  $4 + 4 + 1 = 9$ , а не 11... как бы то ни было, к настоящему моменту у нас 7 обоев, которые мы вам и представляем./** Мы отсылаем вам 11 файлов, в каждом по одному воллпейперу размером в 300-400 Кб, чтобы не забивать коннект файлом на 3 Мб. Каждый файл является zip-ом и содержит саму картинку плюс файл с информацией о названии, авторе, дате создания и чуть-чуть о нашей PcPervertz team. У нас есть одна просьба. Мы не хотим, чтоб вы делали из нас конкурентов, так как каждый из нас — часть одной команды и представляет именно ее. Каждый воллпейпер обсуждался вместе, идеи возникали и осуществлялись без какой-либо конкуренции.

## Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## 20: Виктор Елисеенков

**Автор:** Виктор Елисеенков

## Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **21: Егор Бондаренко aka МАМОНТ**

**Автор:** Егор Бондаренко aka МАМОНТ

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **22: Владимир**

**Автор:** Владимир

**E-mail:** user2@crypto.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **23: Павел 'gr1ever' Пеканов**

**Автор:** Павел 'gr1ever' Пеканов

**E-mail:** griever@quake.ru

**Фрагмент текста письма:** Обои на тему известной серии Quake. Сие делалось три часа, а доводилось "до ума" 5 дней. :)

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **24: Леонарда Ф. aka Mirage**

**Автор:** Леонарда Ф. aka Mirage

**Фрагмент текста письма:** Данное творение не рекомендуется к просмотру детям до 16 лет. :)

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компактe мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **25: oRk**

**Автор:** oRk

**E-mail:** neophoenix@vkptus.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компактe мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **26: nmelessone aka Олег**

**Автор:** nmelessone aka Олег

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

**Фрагмент текста письма:** Я, являясь поклонником D&D (и всего с ним связанного), решил сделать скромную обоину (на большее не способен) по мотивам известной игры Baldur's Gate II. Эта обоина была сделана с помощью “Фотошопа” и старого доброго “Паинта”.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компактe мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **27: Marshall Cat**

**Автор:** Marshall Cat

**E-mail:** ospstmn@tmn.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **28: Юрий Солодовников**

**Автор:** Юрий Солодовников

**E-mail:** office@avtograd.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **29: Орлов М.**

**Автор:** Орлов М.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

## **30: Kharo Pavel aka Morph**

**Автор:** Kharo Pavel aka Morph

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

**Фрагмент текста письма:** ...И поэтому я засучил рукава и попытался воссоздать атмосферу Unreal'a. Насколько мне это удалось, судить вам... Отправляю вам результат моей творческой деятельности.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет

их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### ***31: Roman aka r3mz***

**Автор:** Roman aka r3mz

**E-mail:** r3mz2000@mail.lv

**Фрагмент текста письма:** FRAG EVERYTHING THAT ISN'T YOU!!!

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обои и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### ***32: Александр Ваганов***

**Автор:** Александр Ваганов

**E-mail:** crystalrock@yandex.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обои и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### ***33: Sam***

**Автор:** Sam

**E-mail:** Sam@box.vsi.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обои и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакт мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои

элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### **34: Scorp**

*Автор:* Scorp

*E-mail:* vosmor@mail.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компактe мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### **35: Павел Севец**

*Автор:* Павел Севец

*E-mail:* pashas@aport2000.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компактe мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### **36: Singlehost**

*Автор:* singleghost

*E-mail:* singleghost@mail.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компактe мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше перекодировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### **37: Сергей Кузнецов**

*Автор:* Сергей Кузнецов

**E-mail:** slakof@mail.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### **38: Андрей Пестряков aka Pointer**

**Автор:** Андрей Пестряков aka Pointer

**E-mail:** andart17@mail.ru

**Фрагмент текста письма:** Для создания этой картинки я взял скетч монстра с сайта Fallout Tactics и обрисовал его. Результат представляю на ваш суд.

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### **39: Денис Ухинов**

**Автор:** Денис Ухинов

**E-mail:** sefiros@hotmail.ru

Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обоину и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сойдется **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обоина меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)

### **40: Виктор Котов aka Добродей**

**Автор:** Виктор Котов aka Добродей

**E-mail:** watch@far.ru

**Фрагмент текста письма:**

1. 5 elementals.bmp — Пятый элемент против курения.
2. Bg\_vs\_Sv.bmp — Чернобог против Sarevoc'a.

3. New Orc City.bmp — New Orc City. :)
4. special\_mice.bmp — Мыши специального назначения.
5. Застава на Ра-реке, watch.far.ru.

#### Установка

Забираетесь в настройки монитора (самый простой способ — свернуть все окна в Windows, щелкнуть правой кнопкой на свободной от всякоразных иконок части экрана, дальше понятно), выбираете обои и — совершаете священнодействие по ее натяжению на экран. Все картинки для экономии места на компакте мы предоставляем в формате **.jpg**. В принципе, Windows сожрет их и такими, но лучше переконвертировать в **.bmp**. Для этого сгодится **ACDSee** или любой нормальный графический редактор. Если обои меньше размера экрана, который у вас выставлен, то растягивать ее рекомендуется не с помощью Windows (опция stretch), а в графическом редакторе, т.к. при виндовозном “стретчивании” произойдет некоторая потеря качества. Короче: все просто как дважды два равно много, но, как и во всем, есть свои элементарные нюансы, которые не стоит оставлять за границами поля зрения. Устанавливайте! ;)