

SIGEROUS

ZONE

#12

Содержание:

- Новости
- Рецензия на SGM 2.2
- Реальные аналогии аномальных зон
- Интервью с Николаем Болотовым
- Интервью с пользователями
- Встреча на болоте
- Неизвестные скетчи "Зова Припяти"
- Приложение к журналу
- и многое другое



Нам 2 года

Новости, истории, рассказы, познавательные статьи, юмор...



sigerous.ru © 2011-2012

Редакторский состав:

Координатор проекта и дизайнер: **TriO**

Главный редактор: **WitaLiy™**

Зам. главного редактора: **sesa™**

Верстка: **WitaLiy™**

Журналисты: **WitaLiy™, sesa™, GEONEZIS, Лесник, Мара, Механик**

Литературный редактор-корректор: **kapella-777**



Юбилей сайта – 2 года Sigerous.ru
Юбилей журнала сайта
“Sigerous Zone” – 1 год
поздравления читателей...

Читайте в текущем номере журнала:

Интервью с создателем SGM, Николаем Болотовым (GeJorge), и Владом Ивановым ([PROTOTYPE]) в котором они немного поднимут завесу тайны по разработке новой версии мода...

ПРОДОЛЖЕНИЕ ПОХОЖДЕНИЙ СТАЛКЕРА-ОДИНОЧКИ
В КОМИКСАХ - ПРИЛОЖЕНИЕ К ЖУРНАЛУ ...



Автор: Лесник

Содержание

- | | |
|--|------------------|
| 1. Новости | ...2-3... |
| <i>- В центре Украины начато строительство ядерного завода</i> | |
| <i>- США снимут фильм о чернобыльских бабушках</i> | |
| <i>- Из Чернобыльской зоны пытались вывезти загрязненный металлолом и рыбу</i> | |
| 2. Так держать! | ...4-9... |
| <i>- Интервью с победителями конкурсов</i> | |
| 3. Рецензия на глобальный мод SGM 2.2 | ..10-18.. |
| <i>- SGM 2.2. – Сталкер v 3.5. – мощный аддон/мод для Сталкер: Зов Припяти</i> | |
| <i>- Техническая рецензия на SGM 2.2.</i> | |
| 4. Знай Наших! | ..19-20.. |
| <i>- Интервью с Лидером группировки «Ночные Сталкеры»</i> | |
| 5. СТАЛКЕР: Реальные аналогии вымышленного мира книги «Связанные Зоной» | ..21-24.. |
| 6. Литературная колонка | ..25-29.. |
| <i>- рассказ «Встреча на болоте»</i> | |
| 7. Знай Наших! | ..30-37.. |
| <i>- Интервью с пользователями</i> | |
| 8. Водоем-охладитель ЧАЭС будет осушен | ..38-39.. |
| 9. Какой будет следующая версия мода | ..40-45.. |
| <i>- Интервью с Николаем Болотовым (GeJorge)</i> | |
| <i>- Интервью с Владом Ивановым ([PROTOTYPE])</i> | |
| 10. Модификация в разработке. | ..46-47.. |
| Путь во мгле | |
| 11. Мы помним... | ..48-49.. |
| <i>- Памяти Сергея Каталина</i> | |
| 12. Известные скетчи «Зова Припяти» | ..50-56.. |
| 13. Бар «Весельчак» | ..57-59.. |
| <i>- Анекдоты, демотиваторы</i> | |
| Приложение к журналу: | |
| <i>- комикс «Юбилей»</i> | |

НОВОСТИ

В центре Украины начато строительство ядерного завода



В Украине начинается строительство завода по выпуску ядерного топлива. Топливо для атомных электростанций будет производиться по

российской технологии.

На торжественной церемонии по закладке первого камня на месте будущего завода в поселке Смолино, что в Кировоградской области, присутствовал премьер Николай Азаров и глава «Росатома» Сергей Кириенко. Отметим, что строительство завода по выпуску тепловыделяющих сборок планируется завершить к 2015 году.

Над реализацией проекта трудится совместное российско-украинское предприятие, учрежденное топливной компанией "ТВЭЛ" (РФ) и украинским государственным концерном "Ядерное топливо".

Напомним, что строительство завода по производству топлива для Украинских АЭС было запланировано ещё несколько лет назад.

США снимут фильм о чернобыльских бабушках

Американки Холли Моррис и Эни Богарт, занимающиеся документалистикой, исследовали феномен живущих в Чернобыльской зоне отчуждения женщин преклонного возраста. Чтобы завершить работу над фильмом "Бабушки Чернобыля" (Babushkas of Chernobyl), они разместили объявление на популярном сайте поиска небольших инвестиций Kickstarter.

Сейчас документалисты насобирали уже более 33 тыс. долларов. Размер инвестиций самый разный — от



нескольких десятков долларов до нескольких тысяч.

"Бабушки Чернобыля" — документальный фильм о группке необычных женщин, которые живут в чернобыльской "Зоне отчуждения".

"За более чем через 25 лет после катастрофы они выжили — и даже, как ни странно — как будто стали крепче на одной из самых загрязненных земель планеты. Как они защищают себя от диких животных, которые вернулись к охоте в лесах Чернобыля? Насколько взвешенно они подходят к тому, что существует относительный риск изоляции и излучения, при том, что даже сейчас цементная крыша над четвертым реактором может обрушиться в любой момент? Как им удалось сохранить добрую душу и горящие глаза, пережив одно из самых страшных зверств 20-ого века?", — задаются вопросом Холли Моррис и Эни Богарт.

Журналисты несколько раз посещали "Зону" и этих женщин, чтобы установить контакты и снять фильм.

"Наша съемочная группа в Киеве и США знает, как справиться со сложной бюрократией и строгими правилами доступа к Чернобыльской зоне отчуждения. Мы планируем провести 10-дневные съемки в пределах "Зоны", в районах за ее пределами и в Киеве. Кампания на Kickstarter поможет нам закончить основные съемки этой осенью", — уверяют создатели фильма.

Холли Моррис — автор, директор, создатель документальных фильмов о необычных женщинах, которые живут по всему миру. Также она автор одноименной книги и расследования о "бабушках Чернобыля", опубликованного в журнале MORE. Холли много лет работает корреспондентом Globe Trekker. Эни Богарт — писатель и продюсер документальных фильмов. 12 лет работает над созданием фильмов для Globe Trekker (PBS-U.S. Discovery International). Закончив работу над фильмом "Бабушки Чернобыля", авторы собираются участвовать во всевозможных фестивалях и конкурсах документального кино.

Из Чернобыльской зоны пытались вывезти загрязненный металлолом и рыбу



Житель Житомирской области пытался вывезти из зоны отчуждения Чернобыльской АЭС 3 центнера загрязненного радиацией металлолома, а рыбаки ло-

вили рыбу на территории радиоактивного загрязнения.

Как сообщает отдел по связям с общественностью ГУ МВД Украины в Киевской области в четверг, сотрудники батальона милиции по охране зоны радиоактивного загрязнения недалеко от КПП "Вильча" задержали автомобиль "Москвич" с прицепом. Его владелец пытался вывезти за пределы охраняемой территории около 300 килограммов металлолома.

Водитель автомобиля – житель г.Овруч (Житомирская обл.) собрал металл в зоне безусловного отселения и планировал его сдать, чтобы получить деньги, поскольку нигде не работает. Автомобиль и металлолом правоохранители изъяли.

В отношении нарушителя решается вопрос о возбуждении уголовного дела по признакам состава преступления, предусмотренного ст. 267-1 (Нарушение требований режима радиационной безопасности) Уголовного кодекса Украины. Санкция статьи предусматривает штраф в сумме от 50 до 80 необлагаемых минимумов граждан или ограничение свободы от 1 до 3 лет или лишение свободы на тот же срок.

Кроме этого во время отработки рек Уж и Припять правоохранители задержали нескольких рыбаков. "Поймать радиационную добычу и скрыться от милиционеров искатели приключений не успевали, на всех них составлены административные протоколы", - говорится в сообщении пресс-службы ведомства.

Всего же в течение октября милиция изъяли 7 лодок, на которых правонарушители без соответствующего разрешения находились на территории зоны отчуждения ЧАЭС.

Материалы подготовлены: WitaLiy™



SIGEROUS.RU

Два года сайту. Много это или мало?
Боюсь ответ искать мы будем долго.
Поскольку время в интернете скоротечно,
Пускай тут каждый сам решает для себя.

Хоть с разных мест мы здесь.
И разные мы все по жизни люди,
Но есть на сайте то, что нас объединяет.
То Ника Болотова мод, его великое творенье.

Не счесть наград у нас на сайте.
Но разве дело в них? За ними мы сюда пришли?
За той великою сталкерскою дружбой,
за новою игрой, за новыми друзьями.

Как много здесь прекрасного и умного народа,
Создатели аддонов, модов, интересных тем.
Творцы скриптов, художники, писатели, поэты.
И просто те с кем интересно пошутить, поспорить.

И пусть не всё и не всегда идёт тут гладко,
бывает ругань, войны кланов иногда.
Но думаю, что в сей прекрасный день,
мы будем дружны. Забудем наши распри!

Прими Sigerous ты наши поздравленья.
Сегодня праздник твой, твоя вторая годовщина.
Успехов в творчестве тебе, в том мы тебе поможем.
И встретим вместе восемь лет и десять.

Механик

ТАК ОФОРМЛЕНИЕ

Одним из призеров конкурса "STALKER ВОКРУГ НАС" v.2 стал – Ночной снайпер (Хранитель) Коля

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: Коля [id: 13349] Ранг:  [Генералиссимус]
Ночной снайпер (Хранитель)	Группировка: Ночные сталкеры Ночные сталкеры
	Регистрационные данные
Отправить ЛС	Имя: коля Пол: Мужчина Дата рождения: 8 Марта 1971 [41 Рыбы] Регистрационный IP: 85.174.205.75 Дата регистрации: Воскресенье, 25.12.2011, 13:11 Дата входа: Воскресенье, 21.10.2012, 19:39
	Достижения на сайте
	Баллы: 3021.60 Награды: 17 [+] (Информация о наградах)
	Знаки отличия
	
	Замечания: 0% Репутация: 2096 [±] Положительных отзывов: 1 Отрицательных отзывов: 0

Любит справедливость, а хобби - Sigerous.ru.

Меня зовут Николай, родом из Волынской области, Украина. Но уже 20 лет живу в городе Сочи - столице будущей Олимпиады 2014. Человек я обычный, как большинство. Люблю справедливость, общение, стараюсь всячески помогать другим. А хобби, наверное, это Sigerous.ru.

Решения помог найти Sigerous.ru

С сайтом познакомился, как и все, наверно. Сначала сталкер, потом SGM-мод, ошибки, поиск решений и вот я здесь. Сначала понравилась ранговая система, начал помогать другим в прохождении игры. С трудом дошёл до звания полковник. Потом по приглашению Виталия вступил в Группировку Ночные сталкеры.

Уверен, что лучше SGM - только SGM1.7 собственной сборки!

Очень люблю игу сталкер, особенно SGM 1.7. Сделал для себя небольшую сборочку, добавив к СГМ 1.7 новые артефакты 2.8 и винтовки из голосования. И считаю, что лучшей игры пока и нет.

С анимацией на ты и не только.

А ещё Виталий, будучи замом группировки Ночные сталкеры, научил обращаться с фотошопом. И теперь это тоже мое хобби. Вот собственно в конкурсах связанных с прохождением игры и фотошопом я и принимаю участие.

В душе мастер репортерского фото.




Как то давно, когда этот конкурс только появился, я увидел жёлтый вагончик на колесах. Точь в точь, как в игре, но нечем было сфотографировать. С тех пор я все время ищу его и, заметив что-то похожее, обязательно снимаю на телефон. Но не ради победы, а что бы поделиться с другими.

Поздравления с годовщиной сайта, пожелания Сталкерам и гостям.

От лица Ночных сталкеров и всех любителей этой увлекательной игры хочу поздравить сайт со второй годовщиной и пожелать ему процветания, популярности, быть лучшим сайтом и домом для нас всех!



Одним из призеров конкурса "Придумай смешную рифму к картинке" стал - одиночка G_Verloren

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: G_Verloren [id: 38002] Ранг:  [Рядовой]
	Группировка: Одиночки Одиночки
Отправить ЛС	Регистрационные данные
	Имя: G_Verloren Пол: Мужчина Регистрационный IP: 77.40.108.168 Дата регистрации: Понедельник, 06.08.2012, 11:58 Дата входа: Суббота, 20.10.2012, 00:25
	Достижения на сайте
	Баллы: 10.70 Награды: 0 [+] (Информация о наградах)
	Наград нет
	Замечания: 0% Репутация: 17 [±] Положительных отзывов: 2 Отрицательных отзывов: 0

Любит по фамильярничать под видом дружеского общения.

Ну, во первых строках письма сего доброго утраца

желаю. Гм. Пардон за амикошонство. Если серьезно.

В графе "Отсутствие Фобий" галочку поставить нельзя.

Будете смеяться, но у меня аргументированная паранойя на тему сетевой безопасности, посему имя и фамилию, если позволите, отложим в сторону. На вопрос, откуда родом, если отложить в сторону анатомию (хе-хе) - могу сказать так, из наших северных соседей.

Ганс ролевого страйкболла.

Про хобби? Ну, есть такая социальная болезнь под названием реконструкция. Социальная - ибо один в поле не воин, а болезнь - это некая доля самокритики (дорогое хобби). Да, реконструкция не в рамках средневековья, а в рамках страйкбола. Реконю 263 парашютно-десантный батальон DSO Бундесвера. (Таки предвкушаю обвинения в живительном недостатке патриотизма.)

Та еще причинка.

С Sigerous.ru познакомился самым банальным образом. Через гугл. Началось все со скачивания мода с рутрекера и тут все заверте...

Строго дозированные посещения сайта контролирует детский канареечный хомяк.

Возможно, разрушу иллюзию, но для меня сайт - это раз в недельку зайти, глянуть, и уйти. Ибо работа, семья, дети, хомячок и ручная канарейка. Если серьезно - порой пишу в соответствующих темах мысленки по моду в ключе суровой матчасти (оружия, тактики его применения и т.п.). Собственно, вот и все. Книжонку, может, зимой допишу, будет время если.

Попался на визуализации.

От конкурса не ожидал ничего. Честное пионерское. Собственно, я зашел в тему не из-за конкурса, а из-за картинки. Исходя из сказанного, о победе/поражении мыслей не было как о категории.

Самореализуйте себя, а не окружающих.

Как темный дремучий слоупок, я не знал что у сайта годовщина. Спасибо за информацию. Если серьезно - главное мое пожелание - это чтобы каждый из посетителей мог самореализоваться без ущерба для окружающих. Судя по опыту "проживания" на других сайтах по похожей тематике - это - главное условие стабильности общества. Вот и все. AdioS!



Одним из призеров конкурса "STALKER ВОКРУГ НАС" v.2 стал – заместитель Лидера Ученых сталкеров по особым ситуациям Лесник

Аватар	Информация о пользователе
 Зам. Лидера Ученых по Особым Ситуациям  Отправить ЛС ONLINE	Ник: Лесник [id: 18454] Ранг:  [Генералиссимус] Группировка: Ученые сталкеры  Ученые сталкеры
	Регистрационные данные
	Имя: Алексей Пол: Мужчина Дата рождения: 30 Августа 1973 [39 Дева] Регистрационный IP: 80.115.199.241 Дата регистрации: Пятница, 02.03.2012, 21:56 Дата входа: Воскресенье, 21.10.2012, 20:12
	Достижения на сайте
	Баллы: 6733.50 Награды: 13 [+] (Информация о наградах)
Знаки отличия 	
Занесения: 0%  Репутация: 2315 [±] Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:	

Есть чего выковырять из Ps.

Зовут меня Алексей, мне 39 лет. Родом я с Волги, из полной глуши, из под Саратова. Есть у меня хобби, пишу картины, рисую рисунки, вот в последнее время повадился ковыряться в фотошопе, осваиваю значит.

Может и не понять.

А в жизни я человек хороший, вспыльчивый только и нервный, но если меня прислонить к теплой печке, то я еще ничего.

Маловато было.

С Sigerous.ru познакомился так же, впрочем, как и многие здесь присутствующие. Играл себе играл в игру С.Т.А.Л.К.Е.Р., это показалось мало. Полез искать моды и дополнения к игре. Тут и наткнулся на мод SGM. Дальше

больше.

Имеет образно поэтическое мышление.

Мне нравятся темы где много графики, календари, скриншоты, обои разные, но и в конкурсах на стихоплетство могу поучаствовать. Иногда. Так что буду продвигать и поддерживать темы и конкурсы творчества сталкеров.

Удовольствия ждал и таки дождался.


От конкурса ждал, и жду приятных эмоций, позитива, как сейчас принято говорить. На победу не рассчитывал. Я вообще участвую в темах и конкурсах не за награды и репу, а для удовольствия.

Главное понимание.


Поздравляю Sigerous.ru, журнал, и всех сталкеров с такой знаменательной датой! С юбилеем! Желаю, что бы это был один из многих юбилеев. Еще хочется пожелать, что бы было меньше непонимания на сайте. Гостям сайта хочется пожелать найти здесь друзей и занятие по душе.



Одним из призеров конкурса "Авторских рисунков" стал - Синий наемник Superman



"Синий"



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: Superman [id: 7390]

Ранг:  [Генералиссимус]

Группировка: Наёмники

Регистрационные данные

Имя: +1 (CSS)

Пол: Мужчина

Дата рождения: 30 Мая 1996 [16 Близнецы]

Регистрационный IP: 195.39.211.252

Дата регистрации: Суббота, 25.06.2011, 19:59


Дата входа: Вторник, 23.10.2012, 11:54

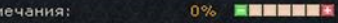
Достижения на сайте

Баллы: 2348.90

Награды: 17 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия



Замечания: 0% 

Репутация: 759 [±] Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:

Умен и лаконичен.

Занимаюсь фехтованием, шахматами, люблю играть и развлекаться.

На Sigerous.ru.

Искал помощь в прохождении.

Испытывает упадок. Но...

Сейчас нахожусь в состоянии творческого упадка. Но интересуюсь темами рассказов и рисунков более всего.


О победе.

Нет, не знал. Просто принимал участие.

Теплые слова.

Хотел бы сказать большое человеческое "Спасибо" за сайт всем, кто тем или иным образом развивал его и сделал таким! Удачи!

Одним из призеров конкурса "Авторских рассказов" стал - Тяжелый снайпер ОТГ "Титан" / Помощник Бармена Долга Сталкер_Керя



Тяжелый снайпер ОТГ "Титан" / Помощник Бармена




Отправить ЛС

OFFLINE

Информация о пользователе

Ник: Сталкер_Керя [id: 40982]

Ранг:  [Генералиссимус]

Группировка: Монолит

Регистрационные данные

Имя: Керя Власенко

Пол: Мужчина

Дата рождения: 1 Июля 1998 [14 Рак]

Регистрационный IP: 193.104.208.33

Дата регистрации: Пятница, 07.09.2012, 18:21


Дата входа: Понедельник, 29.10.2012, 12:30

Достижения на сайте

Баллы: 1955.40

Награды: 1 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия



Замечания: 0% 

Репутация: 444 [±] Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:

В двух словах.

6

Я, Власенко Кирилл Анатольевич, о себе скажу в двух словах: - "Живу спортом". Родом я с города Нежина.

Реальная опора семьи.

У меня довольно таки большая семья пять человек: мама, папа, брат, сестра ну и я, разумеется. Мои хобби их не много - футбол и борьба. Наклонности: слежу за своим телом, в плане качаюсь. Я человек добродушный, веселый и смелый.

Валит всё на SGM 2.2.

Я познакомился с Sigerous.ru чисто случайно, когда искал прохождение мода SGM 2.2.

Умелый оперативник.

Наиболее близкая тема наверное О.Ц.З - то есть оперативный центр заданий. Планирую принять участие в конкурсе "Авторских рисунков". Хотел бы, поддержать и развить тему О.Ц.З. Хоть там и так всего много, но ещё чего-то новенького душа хочет.

Нечаянная радость.





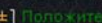
Ожидал от конкурса, только внимания. А победить и не надеялся.

Простые добрые слова.

Я не поет, поздравлю простыми словами: "С годовщиной сайт sigeorus.ru! Желаю больших успехов и процветания! Отдельное спасибо Админам и Модераторам, мы без вас как без ног. Хотел бы пожелать Сталкерам: Ребята будьте общительными и помогайте друг другу, ведь это самое главное в жизни. И никогда не нарушайте правила сайта это тоже очень важно.



Одним из призеров конкурса "Авторских рассказов" стала - Сержант Свободы tatian74

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: tatian74 [id: 37026] Ранг:  [Сержант] Группировка: Свобода 
Регистрационные данные	
Имя: Tatiana Пол: Женщина Дата рождения: 16 Ноября 1995 [16 Скорпион] Регистрационный IP: 83.149.35.143 Дата регистрации: Четверг, 26.07.2012, 19:02 Дата входа: Пятница, 19.10.2012, 19:17	
Достижения на сайте	
Баллы: 44.20 Награды: 0 [+] (Информация о наградах)	
Наград нет	
Замечания: 0%  Репутация: 52 [±]  Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:	

Лингвист - анархист.

Здравствуйте! Меня зовут Татьяна, для друзей Тати. Я живу в Уральском федеральном округе, город Челябинск. Мои хобби - это английский язык, игра на гитаре, чтение книг, преимущественно французских классиков и Бунина, стратегии и S.T.A.L.K.E.R. В будущем я - лингвист-переводчик, по убеждениям - анархист.

Снова поиски.

Мое первое знакомство с Sigerous.ru произошло во время поиска информации о модах на "Зов Припяти".

Глазами Сталкера.

Более всего мне близки литературные темы сайта: очень интересно читать о мире STALKER'a, каким его видят игроки.

Проба пера.

От конкурса не ожидалось ничего, хотелось просто узнать мнение других о моем "первом блине".

Искренние поздравления!

Господа и дамы-сталкеры, а также гости Sigerous.ru, примите мои самые искренние поздравления с такой знаменательной датой, как годовщина сего замечательного портала, объединившего нас, неукротимых искателей приключений!



Одним из призеров конкурса "Фотоконкурс "STALKER вокруг нас" стал - Вольный сталкер wastuk

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: wastuk [id: 130] Ранг:  [Генералиссимус] Группировка: Вольные сталкеры 
Вольный сталкер 	Регистрационные данные Имя: Васян Пол: Мужчина Дата рождения: 7 Апреля 1981 [31 Овен] Регистрационный IP: 87.244.24.182 Дата регистрации: Понедельник, 01.11.2010, 09:50 Дата входа: Четверг, 25.10.2012, 12:39
Отправить ЛС ONLINE	Достижения на сайте Баллы: 2579.70 Награды: 6 [+] (Информация о наградах) Знаки отличия 
	Замечания: 0%  Репутация: 457 [±]  Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:

Москва, деточка, Москва! ©

Меня зовут в миру Василий, мне 31 год. Родился и живу в городе Москва. Есть семья, ребенок. Хобби - это Сталкер.

На Sigerous.ru общаются семьями!

Играю с выхода первой части Сталкера Тени Чернобыля. На первый еще сайт попал, когда искал ответы по прохождению первых модификаций SGM-мода. Затем перебрались все на Sigerous.ru. Долго ходил в одиночках, не хватало времени на общение. Затем вступил в группировку Вольные, чему очень рад. Нашел много новых друзей и кучу положительных эмоций от общения с ними. Со временем и моя супруга присоединилась к сообществу Вольных сталкеров, где ее тоже тепло приняли.

Творческая семья.

Мне больше интересны информативные темы, рассказывающие о чем-либо. Сам веду тему "Авария на ЧАЭС: версии и предположения...", где представлены документальные фильмы разных авторов и телекомпаний. Супруга ведет игровую тему "Свалка синематографа Советского союза", я ей помогаю по возможности.

Гуру репортерско-игровых фото.

Да, конкурс интересный! Много всего можно встретить и применить к миру Сталкера оказывается! Мне тоже захотелось поучаствовать, тем более много разных фото имеется. Вот и выложил на обзор сайта небольшие



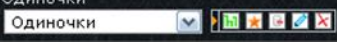


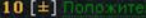
подборки, как мне показалось похожие на атмосферу игры.

Душевные поздравления!

Поздравляю всех с большим событием, как очередная годовщина сайта. Выражаю благодарность тем кто трудился над его созданием, всем кто поддерживает и развивает сайт, кто поддерживает благоприятную атмосферу на форумах. Развивайте, продвигайте сайт, желаю, чтобы у вас все получалось легко и все задумки осуществились. Естественно Николаю желаю, удачи в его нелегкой работе и всем кто ему помогает, с нетерпением ждем следующую версию мода.



Одним из призеров конкурса "Авторских рассказов" стал - одиночка the_last_legend

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: the_last_legend [id: 13623] Ранг:  [Рядовой] Группировка: Одиночки 
	Регистрационные данные Имя: the_last_legend Пол: Мужчина Регистрационный IP: 178.124.115.35 Дата регистрации: Четверг, 29.12.2011, 23:02 Дата входа: Понедельник, 29.10.2012, 20:37
Отправить ЛС	Достижения на сайте Баллы: 11.00 Награды: 0 [+] (Информация о наградах) Наград нет
	Замечания: 0%  Репутация: 10 [±]  Положительных отзывов: 1 Отрицательных отзывов: 0

ГГ Пиковой дамы А.С. Пушкина: Уж полночь близится, а Германа все нет©

Моё имя Герман, кстати, крайне не естественно для Белоруссии, в которой я живу, я весьма добрый человек и стараюсь помогать людям по возможности, но если меня довести, то "Грянет гром". Об увлечениях: ну, что я играю в сталкер - это понятно, помимо сталкера играю и в другие шутеры, также очень люблю ходить в тир, и читать фантастику.

В постоянном поиске.

Действительно, с сайтом я познакомился чисто случайно - искал интересные моды для сталкера.

Уважает модострой.

Из конкурсов, может, приму участие в конкурсе мододелов (честно говоря, эта тема мне довольно близка), хотелось бы улучшить темы для общения между людьми.

Участие и только.

От конкурса я ничего не ожидал, ведь как говорится - главное участие.

Регистрируйтесь на Sigerous.ru!

С пожеланиями всё просто - сталкерам — конечно, успехов во всех начинаниях, гостям - для начала, зарегистрироваться, а потом того же, что и сталкерам.



Одним из призеров конкурса "Новых артефактов" стал - Помощник техника Долга markeloff

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: markeloff [id: 35161]
	Ранг: [Полковник]
	Группировка: Долг
Регистрационные данные	
	Имя: Марат
	Пол: Мужчина
	Дата рождения: 6 Июня 1982 [30 Близнецы]
	Регистрационный IP: 213.230.126.58
	Дата регистрации: Воскресенье, 08.07.2012, 10:25
Дата входа: Вторник, 30.10.2012, 22:47	
Достижения на сайте	
	Баллы: 222.00
	Награды: 0 [+] (Информация о наградах)
Наград нет	
Замечания: 0%	
Репутация: 40 [±]	

Гениальный лентяй с юмором.

Зовут меня Марат Габидуллин. Родился в славном городе металлургов Алмалык. Это в Узбекистане, в 60 км. от Ташкента. Учился в школе №5 на-отлично. Правда, ленивый до ужаса. Ценю в друзьях такое качество, как юмор. Очень люблю шутки и верю, что смех продлевает жизнь.

На Sigerous.ru отзывчивая атмосфера.

С сайтом я познакомился как многие. Искал решение одной проблемы в СГМ 1.3. Эту версию проходил

много раз. Играю в неё из-за слабого компьютера. Когда проблема была решена, я не ушел с сайта. Он понравился мне своей атмосферой и отзывчивостью пользователей.

Все достойны жизни.

Одна из близких тем - бар "ДОЛГа". Где я постоянно общаюсь с сослуживцами. Планирую участвовать в графических конкурсах. А насчёт тем, думаю, что все нужно развивать. Каждая тема достойна жизни.

Неплохое начало.

Приза не ожидал. Видел много красивых работ и планировал занять хотя бы 5-6 место. Да и главное не победа, а участие. И еще главное, это мой первый опыт в создании артефактов. Так что начал я очень даже не плохо.

Да хранит Вас Зона!

Дорогие Сталкеры и гости Sigerous.ru. Поздравляю вас с Днём рождения нашего прекрасного сайта! Огромное спасибо администрации и создателю мода GeJorge за такой прекрасный мод, который нас объединил. Спасибо вам всем! И да хранит вас Зона!



ДОЖДЬ НАД ПРИПЯТЬЮ...

Тлен осени... Над Припятью туман...

Ни шороха, ни звука, ни шагов...

Как будто жизнь один сплошной обман,
Из разноцветных и неверных снов...

Зачем я здесь? Кто может это знать?

Останусь ли в живых? Быть может, нет...

И завтра снова в ходку мне шагать,
Я возвращусь? Увы, большой секрет...

По крыше Бара дождь стучит с утра,
Дым сигарет струящейся рекой...

Прощайте, ухожу, давно пора...
«Калаш» пристроив справа, под рукой...

Ну, здравствуй, Зона! Я опять с тобой,
Потрёпанный, усталый, но живой!

Торанс

РЕЦЕНЗИЯ НА ГЛОБАЛЬНЫЙ МОД СГМ 2.2

СГМ 2.2 – СТАЛКЕР V 3.5 – МОЩНЫЙ АДДОН МОД ДЛЯ СТАЛКЕР: ЗОВ ПРИПЯТИ.

Праздник на улице поклонников мира Сталкер наступил. Теперь доступна последняя версия мода Н. Болотова aka **GeJorge** для Сталкер: Зов Припяти.

Мир Зоны, в его версии ЗП, подвергся серьезнейшим изменениям по сравнению с оригиналом. Наконец-то «опытные сталкеры» и «новички» получили возможность не только вновь побродить по Зоне, но и встретить в ней всё то, о чем только мечталось.



Сразу же нужно отметить, что с увеличением цифрок в номере версии СГМ (с 0.1 до 2.2), сложность прохождения всё возрастала. И даже поклонники этого мода, завсегдатаи форума и сайта sigerous.ru, исходившие Зону вдоль и поперек в предыдущих версиях, были приятно удивлены, запустив последнюю, без ложной скромности – **исключительно удачную** - версию мода.

Мир ЗП стал воистину огромным: получил расширение более, чем в 2 раза. К старым локациям из оригинала ЗП добавлены «новые», почти десяток. «Новые» - в кавычках, ибо это базовые локации из Сталкер 2: Чистое Небо, но очень сильно «переработанные и дополненные».

До выхода 2.2. изменениям подвергались не только локации оригинального ЗП (в сторону усложнения геймплея, увеличения квестов и изменения сюжета), но и добавлялись «новые» локации. Правда, доступны они были, в основном, только «опционально», после заверше-

ния сюжетной линии оригинала ЗП, во «фриплее» (если майор Дегтярёв не покидал Зону на вертолёте вместе со "Скатами").

Т.е. только после выполнения основной миссии становились доступными «бонусные локации».

В полном соответствии с «Анекдотом № 57» от Сергея Каталина (ими заменены "Полезные советы" на экране загрузки), майор к этому времени уже вступил во все фракции и подумывал о вступлении в «Общество защиты Кровососов».

Да, «фриплей» не в полной мере радовал игрока: глобальных целей уже не было; самое крутое оружие, и броня были получены; "навыки" майора плавно переходили в область «суперменских». Его боевая мощь была сравнима уже не с отделением, но со взводом. Или ротой.

Реальных противников в Зоне для Дегтярёва во фриплее не находилось, ручные Псевдогиганты охраняли его днём, а Химеры – ночью, снарки предлагали свои противогазы, а псевдопсы - хвосты...

Все предыдущие версии СГМ, до 2.1. включительно, только оттягивали неизбежное расставание с любимым миром...

Нового в СГМ 2.2. предостаточно, позже мы поговорим об этом подробно, но действительно революционным элементом геймплея стало то, что до выполнения «основной миссии», майору потребуется ещё пробиться к центру Зоны. И при этом не умереть...

На мой взгляд, авторам следовало бы изменить номер версии на «3.0.», настолько СГМ 2.2. отличается от всего, виденного ранее.

Сюжет стартового дополнения СГМ 2.2.

В соответствии с оригиналом ЗП, майор Дегтярёв получает задание проникнуть в Центр Зоны, чтобы выяснить причины аварий вертолётот. Но...

Зона изменила в очередной раз свои границы, и аномальности стали проявляться на большей территории. Старый периметр оказался не на «чистой» земле, он стал уже частью Зоны. И военные подразделения отступили на новые рубежи, спешно выстраивая новый периметр.

При этом часть подразделений оказалась отрезана от основных сил, осталась на территории Зоны.



Некоторые самостоятельно прорвались к новому периметру, но определенные подразделения продолжили выполнять поставленные задачи, и вовремя отступить не имела возможности. Снабжение таких групп было нарушено (и не могло осуществляться по воздуху), их существование оказалось под угрозой.

Вот именно на помощь последним отправляется за Кordon майор Дегтярёв.

Увеличение Зоны вызвало нарушение и без того шаткого равновесия между всеми местными группировками. Первыми «новые территории» попытались захватить бандитские формирования - с целью создания собственного «периметра» для обеспечения контроля над потоками нелегальных артефактов и оружия.

Плохо организованным, но многочисленным Вольным Сталкерам такой расклад очень не понравился, и они вступили с бандитами в открытое противостояние.

Дегтяреву ставится задача выяснить, что случилось на «новых территориях» с особо важным секретным грузом.

Требуется восстановить связь группы военных, сопровождавших груз, с «Большой землёй» и организовать их эвакуацию с территории Зоны.

Майор действует под прикрытием, играя роль сталкера-новичка.

Используя свои каналы, СБ организует майору отменные рекомендации для лидеров Вольных Сталкеров... Но это всё, чем «контора» может помочь майору.

С первых же шагов выясняется, что рекомендации конторы сыграли с майором злую шутку. Он представлен как прекрасно подготовленный одиночка, и лидеры Вольных стараются использовать его «по полной программе», давая самые опасные задания, на которые посылать «своих» жалко.

Но защита интересов Вольных не входит в круг задач майора... С другой стороны довольно быстро выяс-

няется, что не имея поддержки хотя бы Вольных, никакие задачи в Зоне решить вообще не удастся.

Группа, которую майору нужно спасти, пыталась прорваться к новому периметру, но из-за острого недостатка боеприпасов вынуждена была «уйти в глухую оборону».

На территории бывшей моторно-тракторной станции в аналогичном положении оказалась группа сапёров, также без боеприпасов, но имеющая, зато, мины (в задачу сапёрной группы входило минирование мест перехода на локации Центра Зоны).

Группы объединились в надежде "отсидеться" до восстановления связи или прибытия спасателей.

Из имевшихся в распоряжении сапёров ресурсов была сооружена надёжная защита: мощное минное поле «интеллектуальных» мин третьего поколения (много-слойное минирование минами направленного действия с использованием бесконтактных датчиков и системой распознавания «свой-чужой»).

Как выяснилось, мины защищали хорошо только от монстров...

Бандиты – подкупом или угрозами – склонили одного из захваченных в плен сапёров к предательству и получили коды управления минным полем. После чего без особых сложностей перебили военных, у которых практически не было боеприпасов, захватив МТС под свой контроль. И получили практически неуязвимую базу на Болотах, которая стала для Вольных буквально "ко-стью в горле".

Один из местных «техников» - тех, кто помогал бандитам перехватить управление минным полем, «приватизировал» остатки специального снаряжения и оборудования военных, надёжно их спрятав. Не исключено, что это был тот самый техник, Ермак, на которого в итоге выходит майор.



За небольшое вознаграждение этот Ермак берется собрать для майора специальное устройство, которое не

только способно обнаруживать мины и показывать их на миникарте ПДА, но и может отключать мины путём подбора кода. Необходимые детали и микрочипы надежно спрятаны в труднодоступном месте.

Устройство перебирает все возможные коды отключения мин, высылая после каждой попытки специальный сигнал, отменяющий самоуничтожение или поднятие тревоги.

Устройство маломощное, по сравнению со стандартными АСУ, требуется «побыть рядом» с миной некоторое время, пока не будет подобран радиокод отключения, чтобы полностью нейтрализовать преграду.

Это «не совсем миноискатель», конечно же... Точнее – совсем не миноискатель.

Отбив (вместе с Вольными) МТС, Дегтярев обнаруживает только трупы военных. И никаких следов секретного груза... Однако секретный контейнер оборудован радиомаячком, и, при помощи специального сканера (частоты военных не совпадают с частотами, используемыми сталкерами в Зоне – они попадают в диапазон активных помех от аномалий) этот маяк можно обнаружить.

Потребуется либо сканер военных, либо перенастройка частот сканирования штатного девайса – раз, и нужно из-за помех оказаться достаточно близко от маячка – два.

С задачей может справиться другой механик, который (в честь одного из разработчиков мода) называет свой гаджет «ГЕОрадаром».

Выполнив первую задачу и передав контейнер связному, майор наконец-то может приступить к выполнению основной миссии.

Тем более что сапёры выполнили свою работу, и пройти к центру Зоны сквозь их мины нереально.

На этом "лирическую часть" можно считать законченной. Стоит лишь отметить, что стартовая линейка квестов "прямая, как стрела" и очень простая. Побегать, пострелять, и "пошевелить извилинами", вне сомнения, придется, но никаких "подводных камней" и "скрытых течений" здесь нет. Пока нет.

Но даже такое дополнение вызвало у поклонников СГМ предыдущих версий (до 2.1. включительно) очень много вопросов на форуме мода.

На мой взгляд, причина лавины вопросов в том, что большинство просто не ожидало ничего подобного, рассчитывая "пролететь" стартовую часть за несколько минут. Ан не вышло: стартовые локации стали практически самостоятельным дополнением к ЗП.

Теперь перейдём к "самому вкусному" – описанию геймплея.

А он полностью изменился, как по сравнению с оригиналом, так и по сравнению с предыдущими версиями СГМ.

Прежде всего, в игру вернулось только оружие оригинала ЗП. То есть «тонны стволов» для любителей псевдоразнообразия будут, но отдельным модом и позже. И это – возврат к оригинальному оружию – пошел геймплею на пользу. На мой взгляд.

Ведь при всём разнообразии оружия из того же СГМ 2.1. реально используется игроком не более 3...5%, остальное - "треш и гарбич".

Я бы не возражал, если б суперкрутые броньки из предыдущих версий СГМ тоже пропали в 2.2... Или стали бы опциональными. Как во всех СГМ опциональна возможность "Снятия брони с трупа".

На стартовых локациях СГМ 2.2. майору не удастся стать терминатором: нет здесь «крутого оружия», нет «крутых бронек». Заряда картечи из бандитского обреза или парочки укусов псевдопса за филей майору вполне достаточно для «загрузки последнего сохранения». Аптечки тоже не решают (хотя и здорово выручают, их тут не так много, как в оригинале ЗП): чуть припозднился, и...

Сложно? Да. Но ведь мы этого хотели, не так ли?



Противники на старте тоже отнюдь не терминаторы, вооружены и экипированы «под стать» майору. Но среди слепых и кривой – король, а обладатель АК-74 М2 +40% Скорострельность (да, как и в ранних версиях СГМ, у противников имеется модифицированное оружие) уже серьёзный оппонент. И при планировании боя такого бойца требуется брать на особую заметку, а бой выстраивать так, чтобы успеть первым схватить модифицированный ствол. Союзники, как один, "нинзя-лутеры", при возможности поднимут с земли любой приличный ствол

в одну секунду!



Снайперского оружия на старте нет. То есть ВООБЩЕ нет. И прицелов снайперских тоже по дорогам не раскидано. Попадаются прицелы уже на Кордоне, но... они могут оказаться под НАТОвский крепеж, и ставить их не на что: пока нет ни одной LR-300.

То есть, шанс получить оптику на Кордоне есть. Но уж очень небольшой.

Настраивайтесь набивать хэдшоты (требующиеся для СГМ-достижения "Ворошиловский стрелок": +20% к Урону из любого оружия) с открытым прицелом.

Это станет достаточно несложно, как только удастся "получить доступ" к механику на Кордоне и проапгрейдить у него тот же АК-74 М2 в Точность. Что не сделает из ШВ снайперское оружие, но позволит "из положения лёжа" совершать меткие выстрелы.

Повторюсь, противники майора на старте, "бандюки", — это вам не Альфа. И выучка, и навыки не те.

Видят недалеко - значит, дистанции боя меньше, чем в Центре Зоны, ПНВ нет (ночью вообще слепые).

Стреляют «от бедра», из примитивного оружия и весьма неточно.

Брони, практически, никакой.

Только и "радость", что гранаты швыряют...

Кстати, на старте гранаты, даже РГД-5, будут очень востребованы. Это пока будет самый веский довод во время "разборок", ибо выпущенная из «штатного» АК-74, не модифицированного «по самые небалуй», пуля летит куда угодно — только не туда, куда вы целились. Даже АК-74 М2 (можно добыть ещё до Затона), всё равно не выдерживает сравнения с пулей Жакана из дробовика — в плане точности попадания.

В таких условиях бросок гранаты в скопление противников оказывается решающим.

Против монстров гранаты "работают" очень хорошо, но вот "братки" теперь "резко поумнели", и, при попытке атаковать их гранатой, с невероятной скоростью разбегаются в стороны, пытаются покинуть зону поражения. Глядя на их перебежки понимаешь, насколько майор страшный противник - с его-то скоростью бега...

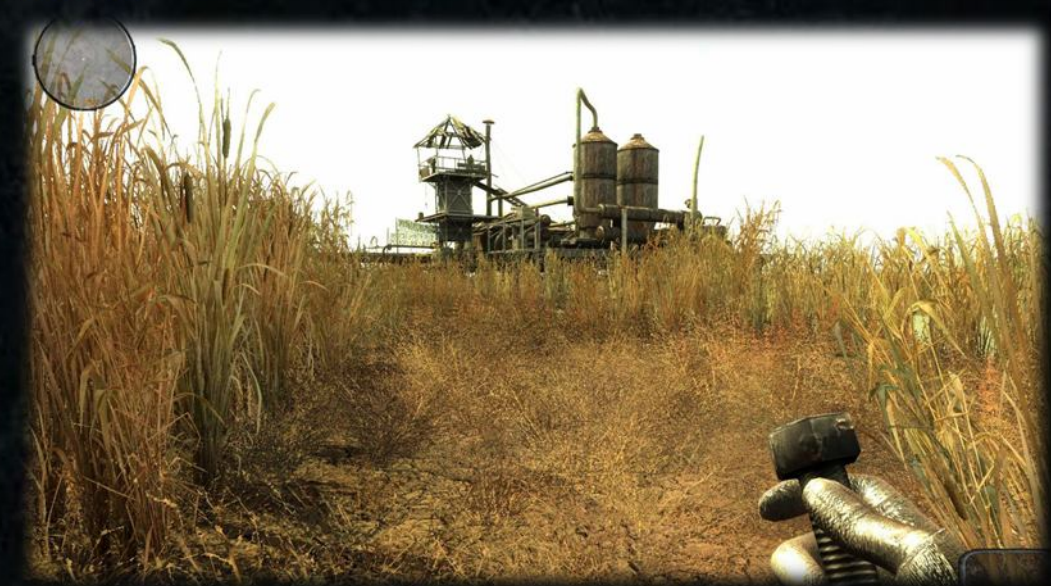
На первых порах придется столкнуться ещё с одной проблемой: ремонтировать стволы нельзя, на новых базах Вольных Сталкеров нет техников, и совершенно отсутствуют "ремнаборы".

Проблему придется решать кардинально, путём замены ствола на "новый" (точнее - "менее поюзанный"). Стрелять требуется много, стволы перегреваются...

И очень быстро портятся: 3...4 магазина достаточно, чтобы 90% трофейный АК-74 начал безбожно мазать, давать осечки. Что поделать: Зона влияет не только на зверей и людей, но и на оружие.

С модификациями оружия тоже всё довольно строго: деталей и инструментов техникам на Кордоне и Болотах не требуется, но модифицировать оружие тот же Ермак (на Кордоне) сможет только «по первой строчке». И всё. Остальное — только на Затоне и Юпитере.

С продажей поюзанного оружия ситуация аналогичная: местным торговцам оно просто не нужно. Здесь вам не тут, не Центр Зоны. То есть «поднять баблоса» не получится: торгоши скупают только патроны. Гранаты. Не изнашиваемые девайсы. Медицинские препараты. Но не стволы.



Баланс экономический просто радует! Если "всё делать правильно" (трофейное оружие разряжать, патроны - продавать), то денег в обрез хватает на установку всех доступных на этом этапе апгрейдов одного АК-74 ещё до первого посещения Болот.

Медиков на Кордоне и Болотах тоже нет. Занимаемся самолечением. Не забываем снимать накопившееся отравление от аптек приемом «психоделина».

Новая «старая» напасть: радиация. Даже так: РА-

ДИАЦИЯ. В оригинале или в предыдущих версиях СГМ для глобального решения данной проблемы было достаточно одного (любого) антирад – артефакта. Но не в 2.2. Мало того, что радиоактивных мест стало «как грязи», так ещё и «светят» они – мама не горюй.

Теперь пары Медуз (-2х2=-4 Радиоактивности) на старте может оказаться недостаточно! И «Антирадины», и иодистый калий заранее, в СГМ 2.2. не роскошь, а необходимость. Это хорошо.

Но вот то, что большинство укрытий (камни, плиты, складки местности и т.д.) стали радиоактивными, на мой взгляд, не есть «гуд». Уже перебор. Хотя... Никто не обещал, что будет легко!

Как и во всех версиях СГМ, «Зона стала Зоной», влететь на бегу в одиночную аномалию – проще простого. Эти аномалии «расставлены профессионалами», и перекрывают наиболее популярные «пути миграции» главного героя. Тем не менее, если не щелкать клювиком, то все аномалии можно увидеть (или услышать) заранее. Стало немного сложнее, но – некритично. Только интереснее.

И самое главное – квесты. Интересные, разнообразные (хотя, казалось бы – чего тут ещё можно выдумать...), сложные. Плачьте, казуалы: теперь далеко не у каждого квеста будет «стрелочка». Извольте читать «вводные» и шевелить извилинами. Или спрашивать на форуме. Хотя «под спойлерами» теряется весь интерес от игры. На мой вкус.

Базовые локации ЗП получили новое наполнение. Квестовые линии разнообразные, лихо закрученные, иногда – взаимоисключающие на первый взгляд. Если «не использовать мозг» и «переть дуриком», то более половины новых квестов можно «вообще не заметить». Особенно – при первом прохождении.



Второе же будет кардинально отличаться от первого: всё изменится. И координаты тайников, и расположение квестовых предметов... Даже «оптимальная линия прохождения» поменяется.

На Затоне и далее нас будут ждать новые возможности. Начиная от отрядов Альфы (спец. Группы, направленные на перехват майора, опционально), и заканчивая новыми типами тайников.

Про Альфу можно подробно узнать из обзоров предыдущих версий или из «Тактических рекомендаций майору Дегтяреву от сталкеров «Свободы»», а вот про новые тайники расскажу прямо сейчас.

Ранее были известны три типа «нычек»:

- «стандартные», ещё из оригинала (зеленые на карте) – предметы лежат «кучкой»:

- добавленные в СГМ (синие) - рюкзак, вместе с ачивкой на их поиск;

- «персональные» (красные), которые без взятия флешки с трупа НПС, было просто не найти.

В 2.2. добавились «сейфы». Тайники, которые, не зная кода, вообще не открыть. То есть мало найти такой "сейф", требуется ещё и обнаружить от него «ключ». А ключ вообще может быть "заныкан" на другой локации...

Для «облегчения жизни» на Кордоне и на Болотах появились «возобновляемые ресурсы»: через некоторое время в ранее опустошенном ящике на «точке» появится ещё какая-нибудь «вкусняшка», типа аптечки или пачки патронов, глушителя или оптического прицела.

Как они туда попадают, станет понятно из последующего прохождения. Вам ещё предстоит пополнять такие места и даже устраивать тайники, выполняя специальные задания в квестовых линейках.

Мод 2.2. весит «прилично», скачивается (раздаётся) достаточно медленно, и скорость вашего соединения тут ни при чём. Но устанавливается очень легко – просто запускаете инсталлятор и готово.

Ставится СГМ на 1.6.02, последний патч для ЗП от разработчиков. При наличии лицензионной ЗП работает достаточно устойчиво. Особенно если установлены последние фиксы с сайта.

Приятным дополнением мода является полностью переработанная система сохранения и загрузки игры. Теперь загрузка осуществляется за считанные секунды. Вылеты, конечно, случаются – и движок старый, и компьютеры у всех разные... Но достаточно редко.

Правда к концу прохождения лично мне, на моём достаточно мощном компе, пришлось понижать графические настройки, ибо программа становилась неустойчивой.

В целом же, всем поклонникам Сталкера – маст хэв. Это, конечно, не Сталкер-2, но это - Сталкер 1.5, без всяких скидок на разработчиков - "непрофессионалов".

Остальным, кому нравится жанр (и побегать, и пострелять, и порешать квесты, и «прокачать» немножко

героя) – настоятельно рекомендуется.

Оценка игры, при весьма устаревшей графике, всё равно не опускается ниже **90%**. А за геймплей для жанра, бесспорно, можно поставить **98%**.

BrA

ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕЦЕНЗИЯ НА SGM 22 ПЕРВАЯ ЧАСТЬ.

Введение.

Ну что же, благодаря рецензии от **BrA**, был проведен более чем подробный экскурс в мир SGM мода, были указаны его основные черты, сделаны многочисленные выводы и даны оценки по различным направлениям.



И собственно практически уже нечего было бы добавить, за исключением нескольких но. Давайте взглянем на все это с немного другой стороны, изменив вектор нашего обзора- то есть не будем вдаваться в общее представление, а выберем немного другое направление. Посмотрим на мир этой модификации другими глазами. Глазами не конечного пользователя, а делая основной акцент на то- что подобная сторона вопроса рассматривается другим независимым модмейкером, знающим некоторые направления сталкерского модинга на примерно том же уровне.

Попробуем провести комплексный анализ и своеобразный итог тому, что представляет из себя данная, текущая версия SGM мод изнутри. Что с одной стороны вносит достоинства, а что в конечном итоге выливается в его недостатки? При этом больший свой акцент сделаем именно на недостатках модификации, которые хоте-

лось бы особенно отметить, для возможного их исправления в бедующем.

Скриптовая основа - главный конек модификации.

Первое что бросается в глаза при самом беглом осмотре модификации - это ее скриптовая составляющая. Пожалуй, на сегодняшний день еще нет такого проекта разработанного на движке X_Ray 1.6, который бы имел подобную внутреннюю начинку. Скрипты это сердце модификации - ее основной оплот. База, на которые накладываются дальнейшие изменения. И это база у сигериус мод несомненно самая лучшая. Единственными возможными конкурентами в данной стороне вопроса могли бы стать только две модификации. Это АМК ЗП 0.4 и ARS COP 0.5. Но, к сожалению эти моды, скорее всего не получат своего дальнейшего развития и не сумеют приблизиться к лидеру среди подобных скриптовоначиненных модов.

Пожалуй, стоит отметить, основные изменения, вносимые SGM в плане скриптовых возможностей.

По сути, автором мода, вся система построения чего-либо было полностью переделана под себя. Практически все стандартные функции скриптеров GSC были заменены на свои собственные. Примеров этому можно приводить практически бесконечно, постараемся выделить лишь основные из них.

1. Замена использование рестрикторов. Практически все функции `xr_effects` получили свои аналоги, позволяющие их использовать, вне логики различных объектов. В результате этого автором практически не используется основной объект обработчика действий в квестах (рестриктор). При этом все они (функции) сведены в специальный скриптовый обработчик отдельного файла, который обрабатывает все функции в заданиях мода.



За всю игру рестрикторы используются лишь в не-

скольких крайних случаях, когда без них практически невозможно было бы обойтись.

2. Маршруты отдельно взятых НПС задаются без использования путей в all.spawn. Это также является несомненным плюсом, что позволяет существенно сократить процесс написания заданий на применение одиночных квестовых персонажей.

Считаю, что на этом можно завершить обзор основных моментов по скриптовой базе в модификации, потому как ее дальнейшее описание и подробное обсуждение может занять не один десяток страниц.

Достоинства и недостатки применения различных фиш.

Следующий момент это уникальные фиши. Основные изюминки модификации. В этом плане SGM также, практически не имеет себя равных, потому как столькими различными особенностями, вносимых в геймплей могут похвастать лишь единичные моды на платформах ТС и ЧН.

Основными среди них можно выделить, в первую очередь, GUI фиши, такие как КПК, энциклопедии, MP3 плеер, различные конвертеры, приборы для починки оружия и снаряжения, прочее.



Существуют также и более общие особенности это специализированные типы НПС, такие как отряд Альфа, сталкеры камикадзе, работодатели, торгаши, селекционеры, банкиры. Кроме того можно отметить добавление в игру мин, закодированных тайников, миноискателей, взрывчатка и прочее. Каждая из этих фиш по сути является уникальной и неповторимой, но к сожалению ко всему этому многообразию возможностей не хватает общей упорядоченности и своеобразной систематизации. Связано это по большей части с перегруженностью ориги-

нальных локаций Зова Припяти.

Никому не секрет, что последняя версия SGM мода обзавелась еще большим количеством дополнительных локаций, подключенных из оригинальных игр предыдущих версий в серии.

Но оригинальные территории при этом также остались на месте и по сути стали основным неприятным моментом на фоне общей картины модификации. Оригинальный сюжет ЗП плюс огромные базовые изменения из версии SGM 1.7, на которые были добавлены дополнительные, привели к перегрузу локаций Затон и Юпитер все возможными фишками. Именно это и является основным, на мой взгляд, недостатком, отрицательно повлиявшим на оптимизацию, общую производительность и стабильность мода.

SGM 2.2 не хватило более грамотного равномерного распределения всех своих достоинств для данного ключевого момента.

Сюжетно-квестовая составляющая. Основные недостатки.

В данном разделе обратим наш взор на одну из конечных внешних оболочек мода. Естественно речь пойдет о сюжете.

К сожалению, самым весомым недостатком, которые не может не бросаться в глаза, является сохранение оригинального сюжета Зова Припять и как следствие передерживание его оригинальной концепции.



По поводу применяемой сталкерских концепций можно развести довольно обширную дискуссию, с далеко идущими выводами и возможными вариантами. Мы же остановимся на следующем. SGM мод, не является модификацией, вписывающейся в стандарты. Для него

не существует общих запретов и возможного консерватизма, как в модах ТРУ ТТС направленности. Как следствии этого - модификацию можно считать абсолютно новаторской в плане исполнения всех возможностей и внутренних особенностей игры. Но сохранение оригинальных элементов базовой платформы Зова Припяти портит всю эту уникальную картину мода.



Это привело к тому что изменение сюжетной линии, точнее ее новые витки на новых локациях также оказались зажатými в эти общие рамки. В связи с чем мы получили по сути тот же оригинальный сюжет Зова Припяти в более расширенном исполнении. Конечная цель нашего главного героя, к сожалению, осталась практически без изменений. Опять те же вертолеты, поход в Припять, а после путешествие к неправильно расположенным на общей карте старых, новых локаций.

Мы не увидели исключительных особенностей и эксклюзивных аспектов сюжета. Новых специфичных витков, нового взгляда в завершении, возможной новой кульминации и иной завязки в действии. Новые цели, задачи, отражение судеб главных героев, более философский взгляд на Зону и ее проблемы. Всего этого практически нет. Есть стандартная цель дойти до финальной точки, практически без этой самой цели. Этот момент, к сожалению, при более вдумчивом прохождении будет бросаться в глаза конечному игроку.

Кроме этого остались не раскрыты концепции новых введенных в игру группировок. Это Ночные сталкеры, Рассвет и Отряд Альфа. Сложилась довольно забавная ситуация, смысл в которой это сами группировки. Их названия можно сменить на, скажем - Последний День, Возмездие и Грех. При этом практически ничего не изменится. Но если с Рассветом и Отрядом Альфа хотя бы примерно ясна ситуация - одни это бывшее Чистое Небо,

вторые охотятся за ГГ и выступают в роли своеобразных наемных убийц- ассасинов Зоны, то с Ночными сталкерами все совсем плохо.

Так и осталось загадкой кто такие эти Ночные сталкеры, каковы их цели, как они появились, для чего конкретно они существуют и зачем вообще были привнесены в мод?

Их просто добавили для балласта, не раскрыв сути и не отразив сердцевины. Никакой полезной информации эта группировка в себе не несет и может быть с легкостью вырезана из игры. При этом же ее удаление даже не будет заметно. Скажем заселение Темной долины отрядами Долга или же Свободы смотрелось бы более правдоподобно и не шло бы в разрез с выбранными сюжетными рамками.

Еще одним возможным недостатком, а может быть даже и своеобразным достоинством следует считать прямолинейность сюжетной линии. Практически никогда, за исключением некоторых внесюжетных квестов главному герою не предоставляется возможность в осуществлении выбора. Он просто идет к намеченной цели, не имея возможности принять то или иное решение вразрез с основным сюжетным вектором. И данная последовательность также не может не остаться незамеченной.

К тому же в некоторых определенных моментах она была достигнута совершенно неправдоподобным образом. Это бессмертие определенного сквада привязанного к смарту эксклюзивной логикой. Подобный шаг в принципе оправдан, но может иногда вызывать непонимание и возможные затруднения у тех игроков, которые привыкли к большей свободе в своем действии.



Также следует отметить довольно спорные вопросы в плане нахождения тех или иных квестовых предме-

тов с одной стороны рандомный спавн и отсутствие меток вызывает дополнительный интерес и возможность потратить время на их поиск, но с другой стороны этот момент должен быть более проработан и иметь строгие рамки. НЕ очень приятным исключением в данном случае была завязка некоторых квестов на локации Болота, когда не всегда было ясно, что делать и куда именно идти дальше.



Собственно именно эти три основных момента стоит взять на заметку и в дальнейшем уделить внимания их проработке. Уверен, что в следующей версии мода в связи с полностью новым сюжетом подобных спорных аспектов не возникнет и многие проблемы несовершенства в сюжетной линии будут решены.

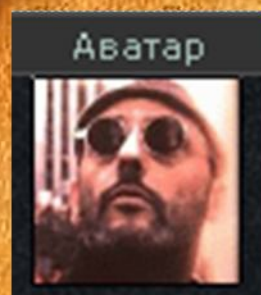
Ну и не забываем о достоинствах. Основными и самими важными, на мой взгляд, являются сложный уровень реализации квестов. Добавление дополнительных скриптовых функция позволило существенно расширить спектр стандартных заданий и добавить такие моменты как установка взрывчатки, задание на отражения волн мутантов (активно используются pstor переменные), применение объектов новых классов и подобные им особенности.



Подобного уровня в сложности на сегодняшний день практически не встречается ни в одной из вышедших модификаций. Единственное что стоит отметить это

по возможности желательное больше уделить внимания применения логики рестрикторов в сочетании со скриптовым обработчиком, добавление gui-особенностей в некоторые задания, а также как можно больший отход от прямолинейности, который возможно получить путем добавления вариантов прохождения в зависимости от выбора игрока.

Geonezis



Аватар
Ник: lychagin0
Имя: Сергей
Возраст: 43 года
На сайте: с 29.03.2011
Группировка: Вольные Сталкеры

Родился на Семипалатинском полигоне, так что про ядерные взрывы и радиацию знаю не понаслышке, сейчас живу в Воронеже. Работаю в ВМУ-3.

Имею отличную семью - жена, дочь и хитрющая такса. Из увлечений осталось два отлично готовлю (без хвастовства) у меня жена за двадцать лет ни разу не подошла к плите. Ну, и, конечно же, Сталкер. Увлёкся созданием небольших модов: к GEONEZIS аддону (невидимый костюм и ещё одно небольшое дополнение) к СГМ-2.2 квестовое дополнение Кордон, сейчас тестирую продолжение допы - Болота. На сайте уже очень давно, был на старом сайте, но под другим ником, сейчас уже и не помню, за господином Николаем следую с момента создания им мода на Тени Чернобыля.





**Все оглянуться не успели –
И вот, серьёзный юбилей!
Вы сделать многое сумели,
И впереди полно затей!
Вам долголетия и счастья,
И оптимизма пожелать
Хотим с любовью настоящей,
И никогда не унывать!**

lychagin0

ЗНАЙ НАШИХ!

ЛИДЕР ГРУППИРОВКИ «НОЧНЫЕ СТАЛКЕРЫ», НОЧНАЯ ПРИНЦЕССА - MARUSSIA



Аватар	Информация о пользователе
	Ник: marussia [id: 13350] Ранг:  [Генералиссимус] Группировка: Ночные сталкеры
Лидер НС, Ночная Принцесса (Хранители)	Регистрационные данные
	Имя: АЗИЗА Пол: Женщина Дата рождения: 4 Мая 1996 [16 Телец] Регистрационный IP: 178.49.155.135 Дата регистрации: Воскресенье, 25.12.2011, 13:12 Дата входа: Четверг, 13.09.2012, 16:02
Отправить ЛС ONLINE	Достижения на сайте
	Баллы: 7535.00 Награды: 21 [+] (Информация о наградах) Замечания: 0% Репутация: 1010 [±] Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:
	Дополнительная информация
	ICQ: Страна: Российская Федерация Город: НОВОСИБИРСК
	Подпись пользователя
	

Доброго времени суток, Солнышко!
Здравствуй, «старый» Друг!

Для начала расскажите немного о себе.

Мне 16 лет, живу в Новосибирске, учусь в гимназии, увлекаюсь Сталкером и... танцами. Раньше любила

подраться и как результат - третий гып по тхейквандо (красный пояс). Обожаю оружие.

Как ты познакомилась с сайтом и SGM?

Даже не помню, как начали играть всей семьёй в "Сталкера": отец - "боевик", я - "квестовик" и "искатель", мама - "критик-консультант". Потом случайно нашли SGM в сети, а позже и sigerous.ru – очень уж хотелось помочь Бродяге и его команде, и мне это удалось. Так у меня появился самый первый, теперь уже «старый» Друг на сайте. Сейчас мы редко общаемся, но благодаря ему, я здесь...

Когда ты появилась на сайте, планировала ли ты стать Лидером группировки?

Если честно, больше нигде, кроме как за «барной стойкой», я себя и не представляла!

В чем ты видишь свою миссию, как Лидера? Легко ли быть Лидером?

Миссия?! Поддерживать сплочённость и позитив в клане. Помочь раскрыться новобранцам и не мешать «старожилам»... Не особо легко... Я была замом у пяти Лидеров НС и только теперь поняла, что они чувствовали на этом посту...

Иногда мне хочется махнуть на всё рукой и послать всех к Радару, но в основном я получаю огромное удовольствие от общения с Друзьями и не чувствую себя «Лидером» - скорее Хранителем Духа Ночных – одной из многих.

Как группировка изменилась за год? Что приобрела или, возможно, от чего избавилась?

Ночные Сталкеры – уникальная группировка, ведь нас практически нет в Игре, и всё, что мы имеем, создано нами – я говорю обо всех НС, потому что Ночные – бывшими не бывают (©Saoli). Каждый, приходя в клан, привносит что-то своё, уникальное в облик и дух НС. Мы все вместе творим историю и идеологию Ночных. У нас даже есть виртуальный член клана – кровосос Барри.

Большинство Ночных – очень яркие, творческие и неординарные люди – каждый мог бы быть гордостью любой группировки. Нас никогда особо не заботила массовость – главное – сплочённость и взаимопонимание. Мы иногда ворчим друг на друга, даже ссоримся, вплоть до удаления «контактов», а потом смущённо просим «добавиться». Но это лишь доказывает, что мы друг другу не безразличны...

Иногда нас называют «ночники», иногда – «звёздочки». И мне это оччень нравится, потому что мы

несём свет...

Приходиться ли тебе жертвовать, чем либо, из-за обязанностей лидера?

Сном. Поэтому в школе я буду ходить с закрытыми глазами!

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Чувствую... по разному. Иногда плачу от огорчения, но гораздо чаще от смеха (я вообще плакса). Здесь весело и комфортно. Можно дать волю фантазии, «поозорничать» и ощутить улыбки собеседников, можно пообщаться с необычными людьми и узнать много интересного.

Сколько времени ты проводишь на форуме?

От трёх до десяти часов в сутки.

Что для тебя в жизни главное?

Если скажу, то не сбудется!

Что ты хотела бы пожелать сайту и его посетителям.

Позитива. Здесь — на «сиге» - мы имеем возможность проявлять свои лучшие качества и просто отдыхать от проблем и рутины реала. Здесь каждый может позволить себе быть (не казаться!) чище, откровеннее, без оглядки на возраст, пол, социальный статус. Здесь мы все — Сталкерское Братство. Это — «Дар» виртуала и глупо не использовать его во благо, прежде всего, себе...

Ну и конечно, стандартное, но важное: здоровья, радости, по настоящему близких людей и удачи в реале.

Ночь в помощь, Сталкеры!

P.S. Недавно мы приняли новый Устав Ночных Сталкеров, и теперь все Хранители, включая Лидера будут переизбираться каждые три месяца... Так что ... готовь новые вопросы для интервью, мой «старый» Друг...

материал подготовил: WitaLiy™



Живу я в прекрасном городе Нежин.

Занимаюсь футболом.

Попал на сайт чисто случайно, когда в интернете искал прохождение игры SGM 2.2 - но так как для гостей было скрыто почти все, я решил зарегистрироваться вот так вот я оказался здесь.



Я поздравляю sigerous.ru и всех на нем зарегистрированных ...

С этим днем прекрасным! Второй годовщиной сайта

Желаю, что бы сайт процветал все больше и больше, развивался и становился все лучше и лучше!

И спасибо всем за приятное общение.

IM_LEGENDA_STALKERA



СТАЛКЕР: РЕАЛЬНЫЕ АНАЛОГИИ ВЫМЫШЛЕННОГО МИРА КНИГИ

«СВЯЗАННЫЕ ЗОНОЙ»

СТАЛКЕР: РЕАЛЬНЫЕ АНАЛОГИИ
Роман Куликов
Ежи Тумановский



Многим почитателям книг серии «S.T.A.L.K.E.R.», которую основало издательство ЭКСМО, хорошо известна книга Романа Куликова и Ежи Тумановского «Связанные зоной». Книга имеет захватывающий сюжет о приключениях матерого сталкера Алексея Кожевникова по кличке Кремень в зоне отчуждения ЧАЭС или, как называют это место сами сталкеры, – Зона.

По сюжету книги Кремень большой знаток Зоны и ее аномальных мест. «Плешка», «воронка», «лифт», «карусель», «трамплин» — аномальные образования смертельные для всего живого, которыми буквально напичкана территория Зоны. Аномалии являются ловушками, которые плющат, разрывают, раскладывают на атомы любую материальную субстанцию.

Проникая в Зону за артефактами сталкер должен уметь видеть ловушки, знать свойства каждой аномалии и уметь их обходить, деактивировать, прокладывать безопасные маршруты...

Читая книгу, несколько раз ловил себя на мысли, что в чем-то доля правды в их выдуманных сюжетах все же есть. Безусловно, реальная зона радиационного заражения вокруг ЧАЭС и города Чернобыль, которая описывается на нашем сайте, не имеет смертельных ловушек описанных в книге «Связанные зоной». Но думаю, для любителей книг серии «S.T.A.L.K.E.R.», а также для интересующихся темой чернобыльского сталкерства описанного в нашей статье, будет интересно узнать, что аномальные места, условно подобные понятию «воронка», все же есть в реальной зоне отчуждения ЧАЭС.

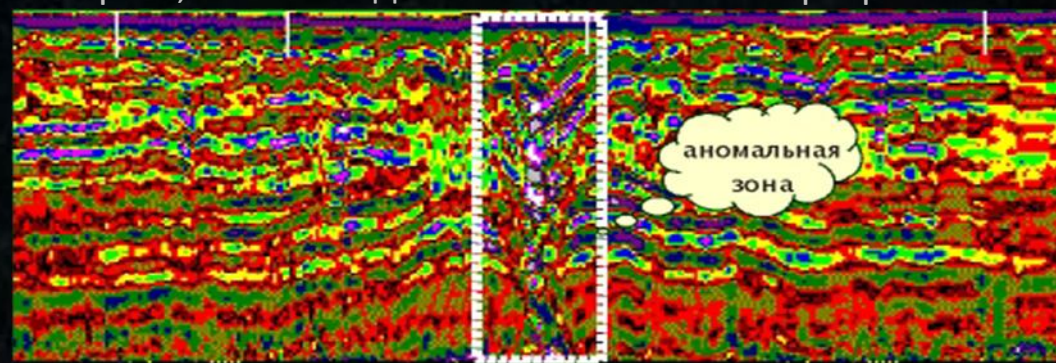


СТАТЬИ, ОБЗОРЫ

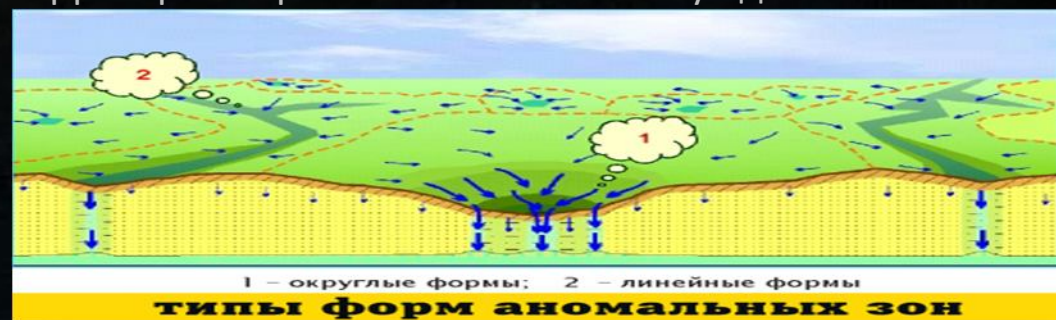
Что бы понять, что это за аномальные зоны обратимся к науке и, конкретно, к радиационному загрязнению чернобыльской зоны отчуждения. В 1986 году радиоактивные вещества выпали на землю виде пыли и капель влаги, при этом равномерно загрязнив всю поверхность территории вокруг ЧАЭС. Сегодня, через 25 лет после аварии, вся радиоактивность сосредоточено в верхнем, 10-15 сантиметровом слое почвы. Дальше, глубже, этого слоя радиоактивные вещества не мигрировали. Ученые были уверены, что это жесткая закономерность.

Но оказалось, что это не так и в поверхности грунта зоны отчуждения существуют места, где происходит аномальная миграция радионуклидов. В этих аномальных зонах радиоактивный цезий и стронций проникают на глубину до 200 (!) метров. Эти места так учеными и называются – места аномальной миграции радионуклидов. Ко всему – эти участки имеют на ландшафте форму воронок, диаметр которых достигает десятков метров. Такие «воронки» ученые называют – морфоскульптурами, а именно степными блюдцами, подами, и еще... тектоническими замкнутыми депрессиями.

Любопытно, что ученые с помощью специального георадара сделали продольные снимки аномальных зон в чернобыльской зоне отчуждения. Ниже можно посмотреть, как выглядит аномальная зона в разрезе.



На рисунке ниже представлена схема «работы» такой аномальной зоны. По оценкам ученых таких аномальных зон достаточно много и составляет до 10% всей территории чернобыльской зоны отчуждения.



На фото представлен размер такой аномальной зоны — ловушки для радионуклидов. Фото выполнено в районе села Беневка зоны отчуждения ЧАЭС.



Писатели реалистично нарисовали ландшафты Зоны, которыми путешествуют сталкеры. Некоторые описание мест в «Связанных зоной» удивительно подобны существующим объектам реальной зоны отчуждения, которая сегодня существует возле Чернобыльской АЭС.

Например: железнодорожная станция. В «Связанных зоной» финальная баталия сталкеров с хантерами (хантеры — иностранные наемники проникнувшие в зону за уникальным артефактом) происходит в районе заброшенного депо. При этом железнодорожный узел находится в пределах наиболее опасного и малоизученного места Зоны — «Поле чудес». По сути это самое загадочное и пострадавшее место Зоны.

Такое расположение депо и «Поля чудес» — подобно к расположению объектов в реальной чернобыльской зоне — железнодорожная станция Янов и Рыжий лес. Железнодорожная станция находится в полузаброшенном состоянии и недалеко от станции находится несколько заброшенных и выпотрошенных мародерами тепловозов и поездов. Сброшенные с рельсов вагоны и тепловозы очень напоминают сюжеты, описанные в книге.





Сама же ж/д станция «Янов» находится в районе выпадения самым мощных радиоактивных осадков, которые произошли в апреле 1986 года. Тогда от радиации погибло все живое и место получило название — Рыжий лес. Сегодня участок Рыжий лес считается учеными одним из малоизученных мест чернобыльской зоны, и единственным местом нашей планеты, где встречаются в естественных природных условиях (а не в научной лаборатории) радиационные аномалии живых организмов — мутации деревьев.



А теперь сравните с сюжетом книги «Связанные зоной»...

«Сталкер без слов указал вперед и направо. Между деревьями, частично скрытый ими, из земли почти вертикально поднимался старый пассажирский вагон, неизвестно как здесь оказавшийся.

- Вот оно! — удовлетворенно сказал Мякиш. Он сразу достал фотоаппарат и нашел снимок, по которому Кремень опознал местность. Несколько раз сверившись с фотографией, уверенно произнес: — Наши гости находились чуть дальше, а

снимали их примерно оттуда, — он указал направление. — Хорошее место, там, за двумя соснами. И судя по хронологии, парни в экзокостюмах направлялись... — Он пролистал снимки и заключил: — Мимо этого замечательного вагона, на северо-запад. — Мякиш был полон энтузиазма. Достал карту, разложил прямо на земле. — Антон, придержи край. Так... мы сейчас здесь, они шли... сюда... Кремень, а вот тут что? Похоже на железнодорожный узел... Что означает «ПЧ»?

Филин и Кремень ответили хором:

- Поле чудес!

Разведчик с легким удивлением посмотрел на обоих.

- Жуткое место, — состроил кислую мину мародер.

- Красивое место, — опроверг его сталкер, — но опасное.

- Очень опасное, — добавил бандит.

- Ого! Становится интересно, — хмыкнул Мякиш. — Как считаете, можно там нуклонит добыть?

- Если где и можно, то именно на Поле чудес, — сказал Филин. — Особенно после выброса. А последний выброс был очень интенсивным.

- Согласен, — подтвердил Кремень в ответ на вопросительный взгляд разведчика. — Я практически уверен, что отряд в экзокостюмах направлялся туда. Больше здесь идти некуда, только если к самому энергоблоку, но это в другую сторону. А на Поле чудес аномалии такие скопления создают, что не только нуклонит может появиться, а вообще что угодно.

- Понятно, — кивнул Мякиш. — Как туда пойдем?

- Куда? — недоуменно спросил Филин. — На Поле чудес?! Да ни за что!

- Надо, Филя, надо! — сказал разведчик, глядя при этом на Кремня.

Сталкер отнесся к вопросу Мякиша на удивление спокойно.

- Подходов к Полю много. Я предлагаю обойти по краю с восточной стороны. От того маршрута, которым пошли люди с контейнерами, мы уйдем в сторону, но наверстаем время позже. Там дальше будет узкий участок относительно чистой земли — «язык» называется. По нему достаточно быстро доберемся до железнодорожного узла. Этот узел, можно сказать, сердце Поля чудес. А дальше только наблюдать и искать.

- Хорошо, — решил разведчик, складывая карту, — веди.

* * *

Уже минут через двадцать они проходили мимо покрытого пятнами ржавчины вагона. Рядом с ним лежали колесные пары, вырванные из креплений неизвестной силой, видимо той же, что принесла сюда сам вагон и почти наполовину воткнула его в землю. Через окна без стекол можно было увидеть, что внутри вовсю разросся «жгучий пух», свисавший с полок и сидений.»

по материалам: chornobyl.in.ua



Утренник в Зоне

Наемники

Мы раз бо-бо разбойнички,
Наемнички, наемнички,
Пиф-паф и вы покойнички,
Покойнички, покойнички.

Меченый

Куда ты тропинка меня привела,
К Янтарному озеру позвали друзья,
Ах если б мне Дикую территорию пройти.
И вынести наемничков на этом пути.

Наемники

А кто увидит нас - мы сразу жажнем.
И от кого-то трупиком запахнет.
На Дикой - базу мы держим,
К нам не подходи, к нам не подходи,
Из ТОЗа врежем!

Меченый

Взлетела граната, и начался бой,
В своей я стихии и здесь я король,
Слетел с вышки снайпер,
Пробита броня,
К туннелю, к туннелю прорвался к друзьям.

Зомби

Не чего на свете лучше нееету!!
Чем разделать сталкера в котлееету!!
Мы бредем толпою с Янтая,
Мясо! Мясо! Мочии-М мы всегда.

Сталкеры

Как хороши в Янтарном вечера,
Разложим мы костер и плоть зажарим,
И пусть твердят от радиации хана.
Мы духу сталкера верны и Зону славим.

Меченый

Добрался к ребятам хвала Зона мать!
И чарку горилки пора бы принять,
Хоть Зона опасна,
Аномалий полно.
не брошу я это свое ремесло.

Мутанты

От зари до зари,
От темна до темна,
Жрем сталкеров мы,
Пой мутанская душа.

Сводный хор

Эй, сталкер, куда прешь?
В лапы к нам попадешь не уйдешь!
Мы с Зоной сроднились,
Свобода и Долг,
И Чистого неба увидеть кусок,
Хабар, артефакты и выброс ЧАЭС,
Все в Зоне родное,
Пришло SMS,
Зона смертельна опасна
И вновь в берцах мы,
Рюкзаки за плечами,
Встречай Зона нас,
Мы покажем высший класс.

Мара

Мара



Следопыт Зоны



Проверенные
Сообщений: 545
Награды: 12 +
Репутация: [620] ±
Замечания: 0% ±



Посвящая нашему сайту.

Одна Великая игра на сайте всех объединила,
В реальном мире нас нашла и за компьютер усадила.
Мы все теперь Бродяги Зоны, у всех есть верный автомат,
Мы Сталкеры и нам не важно, что там, в реале говорят.
Одни Свободе служат верно, другие в Армии живут,
Бандиты, Вольные, Ночные - у Бороды нашли приют.
Здесь храбрый Долг, умный Ученый - нашли единый разговор,
Наемник хитрый и Военный не обошли нас стороной.
Здесь ищем, все мы тайну Зоны, хотим загадку разгадать,
Но Монолит нам не позволит, и многих нет уже ребят.
На сайте строгие Админы и Модераторы Друзья,
Они нам все всегда подскажут и не дадут,
Чтобы вражда - переходила все границы,
А было, как на море в штиль.
За это Мы Вас Уважаем и всем желаем
Миру - Мир.

IGOR



Аватар	Информация о пользователе
	Ник: by_gangster [id: 11110] Ранг: [Рядовой] Группировка: Долг
Создатель инсталлятора для SGM 2-2	Регистрационные данные Имя: Евгений Бутайис Пол: Мужчина Дата рождения: 28 Марта 1997 [15 Овен] Регистрационный IP: 46.216.79.171 Дата регистрации: Пятница, 11.11.2011, 11:00 Дата входа: Четверг, 11.10.2012, 07:58
Отправить ЛС	Достижения на сайте Баллы: 45.70 Награды: 1 [+] Знаки отличия: 1
	Замечания: 0% Репутация: 117 [A] [Положительных отзывов: 0] [Отрицательных отзывов: 2]

Живу в городе Минске, увлекаюсь inno setup (создание инсталляторов),
photoshop, ещё люблю фотографировать.

Поздравляю от всей души сайт sigerous.ru, и желаю ему, что бы ботов стало меньше, новостей стало больше, Sigerous Mod что бы продолжался и процветал среди модификаций. Так же хочу сказать спасибо администраторам за такой чудесный сайт, на котором можно найти много нового и интересного, ну а мы, сталкеры, приложим все усилия для того что бы сайт процветал....

by_gangster

ЛИТЕРАТУРНАЯ КОЛОДЦА

ВСТРЕЧА НА БОЛОТЕ

Я сидел у костра на Кордоне и пил пиво со сталкерами. Погода была мерзкая, с утра зарядил дождь, окончательно испортив настроение. Костер еле тлел, анекдоты не травились, у всех сталкеров был унылый вид.

Из бункера вышел Сидорович, окинув нас взглядом, он уставился на меня.

- Дельце есть отойдем в сторонку.

Тащится, в такую погоду, совсем не хотелось, но отказы Сидорович не любил, пришлось идти под навес.

- Что за дельце? - спросил я.

- Заказчик ювелир сделал запрос на два артефакта "Слеза", выполнить нужно быстро, плачу как всегда, плюс штука за скорость.

Я был на мели военные вторую неделю шерстили округу и сталкеры маялись без дела, предложение Сидоровича было кстати, тем более я знал где их искать.

- Согласен, если к деньгам подкинешь сухпайки и новые батарейки к детектору.

Сидорович кивнул.

- Не подведи, Артист, сам знаешь заказчики люди серьезные.

Артист - это я сталкер одиночка с пятилетним стажем пребывания в Зоне Отчуждения.

Как попал в Зону? - пришел, чтоб уйти от страшной тоски по жене и сыну, которые погибли в автокатастрофе. Искал смерти, но Зона решает здесь сама какой жизненный срок отпустить.

Почему кличка Артист? - природа одарила подражать голосам животных, а еще я мастак рассказывать анекдоты...

Кто я в Зоне? - сборщик артефактов. Будучи новичком познакомился с Бодулаем сталкером-ветераном и целый год ходил отмычкой впитывая по крупицам весь его опыт и знания Зоны. Он знал о аномалиях и артефактах все, вел даже дневник шифруя его странными символами. Постепенно мы подружились и стали напарниками. Всякие воины кланов не для нас, мы любили ходить по Зоне, исследуя аномалии, собирали уникальные

артефакты, продавали, меняли на еду дешевую мелочевку.

Недавно Бодулай отвалил за периметр, нашел исключительно дорогуший артефакт.

«Искушать судьбу, дающею такой шанс - Зона не простит и уже не когда не отпустит» - сказал он не прощание.

От него мне перешло несколько схронов, снаряжение и оружие, сделанное на заказ.

А так же дневник - «Мне он без надобности, а ты покумекай над ним...»

Этого угрюмого мужика я всегда вспоминаю с благодарностью.

В подвале дома у меня был схрон, я спустился вниз, отодрал доску в стене, вытащил из углубления несколько научных аптек, запасные обоймы к пистолету, рожки к автомату, достал разгрузку и гранаты. Разгрузку надел поверх комбинезона и сразу заполнил все карманы. Проверил «Шторм» и «Степной ястреб», пристегнул прицел, убрал в рюкзак глушитель и подствольник. Напоследок прикрепил на рукав в специальные зажимы ножи.

В рейд я всегда собирался очень тщательно, за сборщиками артефактов велась настоящая охота, любителей, поживится за чужой счет, было хоть отбавляй.

В углу стояла жестяная банка с жиром плоти я обильно смазал им берцы - хороший способ защиты от воды. Оглядев схрон и задвинув доску на место, выбрался наружу. На ступеньках лежал сухпай и батарейки оставленные Сидоровичем. К сталкерам я не пошел лишь издали помахал рукой. Обогнув дом со стороны бункера углубился в лесок, выйдя на взгорок достал бинокль и оглядел КПП военных.

На блок посту двое вояк мокли под дождем. «Хорошо, что дождь идет, остальные в казармы смылись, значит, легко проскочу к туннелю» - подумал я.

Пробираясь сквозь кусты засек радиоактивное пятно пришлось забрать вправо и у самой колючки наткнулся на хромого слепыша. «Только бы стрелять не пришлось, а то с КПП пулеметным огнем накроют».



Пес нападать не стал, оценив направленный на него автомат, поджав хвост по семенил вдоль ограждения а я быстро преодолев остаток пути нырнул в прохладный туннель. С потолка свисал Жгучий пух я осторожно боком протиснулся между наваленными ящиками. Пахло плесенью и разложившимся трупом, который валялся тут же. Не повезло мужику - словил пулю, заполз в туннель и умер от кровопотери, рядом валялся рюкзак, и АКСУ я подобрал вещи и закинул за ящики. Туннель был короткий, аномалий не было, я шагал быстро. Свет немного ослепил, хотя над болотом светило тусклое солнце и стелился туман, дождь кончился. Я остановился у края болота, посмотрел на наладонник, где у меня была карта.

Мне надо на мостки, которые шли к Лодочной станции, там стоянка «Чистого неба». С ребятами я был в хороших отношениях, иногда гостил на базе.

«Перекусить что ли?» - подумал я.

Выбрав удобный камень, забрался повыше, выстрела я не боялся, Ренегаты сюда не забредали. Развязав рюкзак, достал колбасу, выглядела она как засохший корень - опять торговцы товар просроченный подсунули хорошо, что с хлебом не обманули.

«Эх, чайку бы горячего» - мечтательно подумал я, но придется запить простой водицей из фляги, водку в рейды я принципиально не брал. Откусив кусок колбасы, стал перекачивать его во рту, ухо уловило какое-то движение в камышах, скатившись с камня, я занял позицию и замер. В камышах кто-то шел очень тихо, не ломился, а осторожно пробирался.



«Может кошара? Они иногда появляются на болоте, но обычно охотятся стаей»

Через несколько минут томительного ожидания из камышей вышел пацан.

На вид ему было лет 13, одет в охотничий костюм явно ему великоватый, на ногах солдатские сапоги, в ру-

ках короткое ружье «Рысь К», хорошая штука, за плечами тощий рюкзак.

«Сердце екнуло, вспомнился сын», - я встряхнул головой, что за ерунда, откуда взялся малец.

- Эй дяденька, я тебя засек, не стреляй, - сказал пацан и уселся на траву поджав под себя ноги.

Я немного помедлил потом поднялся из завала постоял и перебравшись через камни подошел к нему.

- Ты что, болезненный, тут делаешь?

- Почему болезненный, я вроде здоров, - ответил пацан, и поковырял в носу грязным пальцем.

- Как звать? и каким ветром тебя сюда занесло.

- Зовут Егорка, а кличут ЕГЕ, и не каким ветром меня не заносило - живу тут.

Я ошалело смотрел на ЕГЕ

- А с кем?

- Один

- Так не бывает! Выжить в Зоне одному такому мальцу нельзя. **(«Я сравнивал его с Денисом, был бы он таким»)**.

Пацан посмотрел на меня, удивленно приподняв брови

- Говорю для непонятливых, дядя, живу я здесь у меня дом на болоте торф добываю.

В голове заметались мысли – «На мутанта не похож, говорит связно, а торф кому он нужен, кто его за периметр вывозить будет».

- С торфом прикалываешься, я улыбнулся глядя на пацана который вытащил сухарь и принялся усердно грызть **(«Нет не был»)**.

- Какой я тебе дядя, Артистом меня кличут.

- Что настоящий артист? Петь умеешь?

- Да нет, я люблю анекдоты рассказывать:

- Дневной и ночной дозор - включишь свет - комары налетят, выключишь - тараканы вылезут...

или

- Вы не курите, здоровье бережете?

- Нет, деньги на водку экономлю.

- А еще я могу отпугнуть одинокую собаку, симитировав рев кровососа.

ЕГЕ смеялся весело и задорно растирая слезы по грязному лицу. **(«В голове опять всплыл образ сына - какие они разные»)**.

- Ой, не могу, умора.

Меня заинтересовал артефакт и я спросил: - А что есть такой артефакт "Торф" я о нем и не слышал. Дорогой? Есть сбыт?

- Да тут много чего есть, не всем найти дано, сбыт есть, торгую помаленьку, уклончиво ответил ЕГЕ.

- Ладно, пацан, бывай, у меня задание есть найти

артефакт "Слеза" и я зашагал к мосткам.

ЕГЕ быстро поднялся и зашагал следом.

- Дядя я с тобой, а ты мне еще что ни будь расскажешь.

- Извини, племянничек, но в няньках мне сидеть некогда.

- Это кто кому нянька будет, буркнул пацан, тебе самому до "Слезы" не добраться.

- Почему? Я знаю, где ее искать, правда немного попотеть придется, а сборщик я хороший, так все считают.

Пацан пристроился с боку, ружье он закинул на плечо (**«Нет сын не смог бы здесь точно...»**)

- Думаешь "Слеза" сидит и ждет тебя, ты ее хоть раз видел? - спросил ЕГЕ.

Странный парень ему бы в школе за партой сидеть, а не по Зоне лазить, подумал я.

- Нет, артефакта я не видел, но от одного человека слышал.

У одного из мостков воздух немного дрожал, я ки-нул болт, он разлетелся на мелкие кусочки.



- "Дробилка" плохая аномалия, - сказал ЕГЕ.

- Хороших аномалий не бывает, все они пытаются сожрать, разорвать, сплющить, обходя "Дробилку" по самому краю мостка, - сказал я.

- Есть полезные, - заспорил со мной ЕГЕ, - вот промок до нитки - у Жарки посушиться можно, молодой Трампинчик - через преграду кинет, Телепорт - в нужное место доставит, Электра....

Я посмотрел на пацана, откуда такие знания детектора у него нет, мешка с болтами тоже как же он распознает аномалии? Он как будто прочитал мои мысли.

- Я их чую, если Электра - у меня кончики пальцев покалывает, Воронка - волосы дыбом встают, а Коктейль

- дрожь пробирает, тело всегда на них реагирует.

Потом он задрал рукав куртки и показал большое родимое пятно похожее на карту Зоны.

- Офигеть!! - единственное слово, что я мог произнести.

- Давно в Зоне? (**«А вот сына - больше мать воспитывала, я все на работе пропадал. Дурак! Ему так был нужен отец»**).

- Не знаю, я всегда был тут.

Маугли? Но ведь кто то научил его разговаривать, обращаться с оружием и другим навыкам может Болотный Доктор.

- У тебя родители есть? - перепрыгнув через сломанный мосток, спросил я.

- Это Отец? Да наверное есть, - подумав сказал ЕГЕ, - он умеет разговаривать на расстоянии.

Артиста словно холодной водой окатило - Контролер!!! Только он мог дать такие знания Зоны. Наверное, младенца выбросила стриптизёрша из "ШТИ" (**«Удушил бы!»**), а мутанты не тронули, вырастили.

- Отец говорил: самый страшный зверь в Зоне это человек, а ты не страшный - смешной.

Я остановился, на лбу выступили капли пота, вдруг Контролер, где то рядом и ему не понравится общение его дитяти со мной.

- Не бойся, - спрыгнув с мостка, сказал ЕГЕ, - отец редко приходит, прыгай, здесь дальше спит Химера, она сытая, но лучше не беспокоить.

Я прыгнул за ЕГЕ, тот уверенно пробирался сквозь осоку, две небольшие Воронки остались в стороне, где то рядом слышался собачий лай, потом выстрелы, пацан не обращал на это внимание

- У вышки Чистое небо с Ренегатами сцепились.



Вода стала немного светится, и счетчик показал средний уровень радиации, я напялил маску и сделал укол Цистамина.

- Может, от радиации препарат примешь? - Я протянул аптечку ЕГЕ.

- Не надо, я прячусь только от больших Выбросов, у меня Имун...имунитет ВО!, - выговорил он.

- Нам туда, - указал он рукой на остров, - там перешеек у одинокого дерева и тарзанка.

Я представил себе, как взрослый дядька, увешенный оружием, раскачивается на лиане и мне стало смешно:

Обезьяна набрала бананов, висит на лиане, ест. Подплывает крокодил.

— Что это ты ешь, обезьяна?

— Грибы....

— Какие грибы? У нас же они не растут...

— Вот я и говорю Грибы отсюда...

Пацан расхохотался, (*«Сердце почему то радостно забилося»*), а в болоте кто то заухал, подражая его смеху. Мы подошли к дереву, я вцепился в перекладину, разбежался и перелетев на другую сторону спрыгнул, меня тут же подбросило еще метра на 4 вперед, хорошо что сгруппировался при приземлении а то бы сломал руку. Следом переправился ЕГЕ

- Это Трамплинчик, правда здорово!!

А чего злится? Ребенок он и в Зоне ребенок, - подумал я. (*«Мысли о сыне медленно уходили, этот пацан вот он настоящий, живой, веселый все больше меня интересовывал»*)

Остров был небольшой, здесь росли ракиты, боярышник, рогоз - детектор молчал.



- Здесь на острове аномалий нет – Палестинка, так что можешь свободно ходить.

Я так и сделал, обошел весь островок но "Слезы" нигде не нашел.

- Надо дожждаться ночи, - сказал ЕГЕ.

- Ночь в самом центре болот? А вдруг Болотный кровосос появится или Химера на охоту выйдет?

- Сюда мутанты не сунутся, Палестинка не пустит.

Пацан собрал хворост, разжег костер и помахал мне рукой, мы сели на корягу, ЕГЕ достал кусок вяленого мяса.

- Эта псевдоплоть в "Жадинку" угодила пришлось пристрелить, я на полгода запасы сделал в аномалии

"Фреон" храню ешь! Плоть не фонит. Из своего рюкзака я вытащил сухпай, пару банок энергетика Hell, порылся в кармане, достал шоколадный батончик, протянул ЕГЕ (*дети любят сладкое*), он взял, улыбнулся и спрятал в куртку.

У костра было уютно, быстро стемнело, высыпали звезды (*неужели небо Зоны такое бывает?*), ЕГЕ снял с пояса черный камень и положил в костер,

- Это "Торф" гореть всю ночь будет, - посмотрел на меня и отстегнул еще один, протянул мне, - любой костер поддержит даже в сильный дождь и самое главное, его, потом забрать можно. Я повертел в руках странный артефакт - шершавый и теплый.

- Благодарю за такое сокровище, - прицепил на пояс.

ЕГЕ потянул носом

- Пойдем на середину острова, сейчас увидишь свою "Слезу".

Я встал и пошел за пацаном, было темно, а в середине острова лился мягкий свет. Я как зачарованный смотрел на выросший цветок, на котором, сверкая всеми цветами радуги, рождалась капля, потом вторая, третья и вдруг они сорвались с цветка и запрыгали по траве - цветок плакал.

- Бери не бойся, они безвредные, - сказал ЕГЕ, - только сам цветок не трогай.

Я взял "Слезу" в руки, она подрагивала на ладони, оставляя капельки воды. Уложив в контейнер 2 "Слезы" я полюбовался на остальные (*больше брать не буду только под заказ*) почему-то первый раз за все время тащить торговцу артефакты мне не хотелось. Мы вернулись к костру и молча просидели до рассвета глядя на болото.

Рассвело, по болоту стелился туман.

- Как выбираться будем? - спросил я.

- Через трамплинчик он аккуратно нас обратно на перешеек перекинет, - сказал ЕГЕ, я, почему то был уверен, что так и будет.

На перешейке мы быстро прошли осоку и выбрались на мостки, где то визжала псевдоплоть видно Химера начала утроению охоту. ЕГЕ проводил меня до самого туннеля, мы молча постояли (*за несколько часов проведенных вместе этот пацан мне стал очень дорог*).

- Приходи еще, - сказал пацан, - я тебе свой дом покажу и Комариную плешь, над которой танцуют светлячки.

- Обязательно приду, конфет принесу, будем чай пить.

- Я буду ждать дядя (*в глазах ЕГЕ сверкнули слезы*)

так похожие на артефакт).

Я вошел в туннель, хотел оглянуться но передумал. Зачем? Если скоро приду сюда. Как я прошел мимо военных, мимо своры собак я не помню перед глазами стояло лицо мальчишки, он улыбался и тер нос рукой (лицо сына я не видел).



Вот и деревня я быстро спустился в бункер, положил контейнер перед Сидоровичем

- Конфет, шоколад и гармошку, - сказал я.

Сидорович ошалело поглядел на меня, порылся на полках и высыпал на стол заказ. Я сгреб все в рюкзак.

- Артист ты чего?...

Не говоря ни слова, вышел из бункера, ноги несли меня обратно на болота к ЕГЕ.

Зачем? Слушать Зону с пацаном, которому я так был нужен.

Мара



Аватар	Информация о пользователе
	Ник: miromaks [id: 42758]
	Ранг: [Рядовой]
	Группировка: <input type="text" value="Одиночки"/>
	Регистрационные данные
Отправить ЛС	Имя: аксёнов максим
	Пол: Мужчина
	Регистрационный IP: 178.49.190.12
	Дата регистрации: Суббота, 29.09.2012, 19:29
	Дата входа: Вторник, 02.10.2012, 10:32
	Достижения на сайте
	Баллы: 6.00
	Награды: 0 [*] (Информация о наградах)
	Наград нет
	Занесения: 0%
	Репутация: 0 [±] (Положительных отзывов: 0 Отрицательных отзывов: 0)





Я хочу поздравить сайт с днём рождения, а как это всё делается, представления не имею, поэтому разрешите мне просто сказать. С ДНЁМ РОЖДЕНИЯ!

miromaks



ЗНАЙ НАШИХ!

Вольный сталкер TEORETIK

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: TEORETIK [id: 124] Ранг:  [Генералиссимус]
Пятнистый доктор Вольных	Группировка: Вольные сталкеры Вольные сталкеры
	Регистрационные данные
Отправить ЛС	Имя: Виктор Пол: Мужчина Дата рождения: 27 Апреля 1995 [17 Телец] Регистрационный IP: 93.127.55.207 Дата регистрации: Понедельник, 01.11.2010, 09:22 Дата входа: Четверг, 30.08.2012, 12:22
	Достижения на сайте
	Баллы: 3232.90 Награды: 10 [+] (Информация о наградах)
	Знаки отличия
	
	Замечания: 0% Репутация: 169 [±] Положительных отзывов: 33 Отрицательных отзывов: 0

Для начала расскажи немного о себе.

Здравствуйте. Звать меня Бугера Виктор Викторович. Мне 17 лет. Проживаю в Киеве, село Софиевская Борщаговка. Учусь и вот-вот собираюсь идти в 11 класс. В свободное время захожу на сайт и помогаю родителям.

Как ты познакомился с сайтом и SGM?

С SGM познакомился вполне случайно, когда только появился Интернет. Узнав, что есть модификации (или же моды) на Сталкер, мне очень хотелось попробовать один из них. Залетел в сайт Paradox Team, где ранее находился сам мод и там же увидел сообщение от одного пользователя, мол "Мод перелетел на свой сайт" и внизу красовалась ссылка. Туда я перешел, зарегистрировался и скачал первым делом мод. А потом уже зашел и на форум.

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Первым делом, мне здесь нравится, ибо не зря тут общался уже как 2 года. Тут и народ общительный и темы интересные для общения. Да и спокойно мне тут, так что тут уже некий "второй, родной дом".

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Чаще всего - полтора часа. Бывает больше, а бывает и меньше.

Почему выбрал группировку «Вольные сталкеры»?

Скажем - пришлось по душе, как в игре, так и здесь. И, несмотря на крупный выбор, вступил именно в Вольные.

Что для тебя в жизни главное?

Взаимопонимание. Без этого, мир казался бы мне однотонным. С этим мне не только удастся понять человека, а и открыть для себя новое.

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Сайту желаю долгого существования и таких же хороших Модераторов и Админов, как были, есть и будут. А посетителям - освоится здесь, и сделать правильный выбор.



Вольный сталкер totenchem

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: totenchem [id: 11587] Ранг:  [Генералиссимус]
Генералиссимус	Группировка: Вольные сталкеры Вольные сталкеры
	Регистрационные данные
Отправить ЛС	Имя: юрий Пол: Мужчина Дата рождения: 19 Апреля 1968 [44 Овен] Регистрационный IP: 95.84.25.170 Дата регистрации: Вторник, 22.11.2011, 14:41 Дата входа: Четверг, 30.08.2012, 13:14
	Достижения на сайте
	Баллы: 1724.80 Награды: 2 [+] (Информация о наградах)
	Знаки отличия
	
	Замечания: 0% Репутация: 128 [±] Положительных отзывов: 17 Отрицательных отзывов: 0

Для начала расскажи немного о себе.

Конопкин Юрий Валерьевич, 44 года, разведен, живу один (не считая, кошки).



Как ты познакомился с сай-
том и SGM? Как себя чувствуешь
на сайте, нравится тебе здесь?

Скачал СГМ мод версию
1.4, очень понравилось, играл
только в этот мод, в прошлом
году скачал сначала версию 1.7,
потом не помню где я скачать
Geonezis Addon, тоже очень по-
нравилось, но трудно было проходить, зарегистрировал-
ся на сайте СГМ, и до сих пор я с вами.

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Времени провожу почти весь световой день, читаю,
пробуюсь в разных конкурсах, которые мне под силу, в
общем мне здесь очень нравится, люди на всем сайте
помогут разобраться хоть в чем, и в игре посоветуют и по
жизни многое чего интересного можно узнать и своим
поделиться, главное что мне тут нравится никакой обя-
заловки, только правила соблюдай и все будет в норме.
Мне уже достаточно много лет и комп у меня всего чет-
вертый год, но благодаря ребятам по группировке и сай-
ту я многое научился за этот период.

Почему выбрал группировку «Вольные сталкеры»?

почему я выбрал Вольных сталкеров - слово воля
как-то греет.

Что для тебя в жизни главное?

В данный момент насчет самого главного в жизни я
затрудняюсь ответить, потому-что все цепляется одно за
другое, здоровье, семья, дети, благополучие и пр. Во-
обще-то это звучит банально, хочу полюбить и быть лю-
бимым.

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Сайт в полном порядке, на отлично, мое мнение
ничего не надо, от добра добра не ищут. Посетителям
внимательно изучить и запомнить правила сайта.



Инженер «Свободы» Размышляющий

Аватар	Информация о пользователе
 Инженер «Свободы» Отправить ЛС	Ник: Размышляющий [id: 14559] Ранг: Группировка: Свобода Свобода
	Регистрационные данные Имя: Алексей Пол: Мужчина Дата рождения: 18 Сентября 1992 [19 Девы] Регистрационный IP: 95.37.153.78 Дата регистрации: Среда, 11.01.2012, 12:46 Дата входа: Пятница, 31.08.2012, 22:29
	Достижения на сайте Баллы: 416.80 Награды: 10 [+] (Информация о наградах) Знаки отличия 1
	Замечания: 0% Репутация: 278 [±] Положительных отзывов: 39 Отрицательных отзывов: 1

Для начала Расскажи немного о себе.

Я, Алексей Иванов, для друзей Алекс, временами
весёлый студент 2-го курса НГТУ им. Алексеева. Уроже-
нец славного города Нижнего Новгорода, где до сих пор
благополучно живу (тьфу-тьфу!) и учусь. На досуге увле-
каюсь радиотехникой и программированием (микро-
контроллеров). Что ещё могу сказать - стремлюсь к чест-
ности и правдивости всегда и во всём, даже если, правда
жестока и неприглядна. Ну, вот как-то так...

Как ты познакомился с сайтом и SGM?

С сим творением, коему посвящён сайт, познако-
мился ещё на версии 0.9, случайно найдя на АМК-
форуме... Попробовал, словил пару багов (первые вер-
сии были не без них всё-таки, кто помнит, знает), в даль-
нейшем постарался исправить сам, что естественно у
меня не получилось. Там же, на АМК-форуме узнал о
существовании сайта проекта, побрёл туда, посидел, по-
читал... Потом как-то забросил, и через некоторое время
узнал об обновлении мода до версии 1.2. Решив скачи-
вать с "официального" сайта, полез по старому адресу,
но обнаружил, что он переехал (это был ещё первый пе-
реезд на sgm-mod.ru), зашёл, посмотрел - понравилось,
зарегистрировался...

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Спокойно, за период существования на портале
сложилась особая атмосфера, которая, на мой взгляд,
является по-своему притягательной (ИМХО, если срав-
нивать, среди виденных мною сайтов, подобное поло-
жение дел сложилось ещё на портале "РадиоКот")

Почему ты выбрал группировку «Свобода»?

Вначале я выбрал группировку «Ученые сталкеры», но ушёл оттуда и давно... Я вступил в группировку УС из-за практически полного отсутствия идеологической подоплёки (не люблю я это дело), ушёл из клана и с сайта с формулировкой "творческий кризис". Позже вернулся и пошёл в "Свободу", но тут причина чисто утилитарна - у них открыты определенные ветки форумов...

Как тебе в группировке?

Опишу 2 периода УС и Свободных:

УС - то было благословенное время, когда я был полон идей и энтузиазма, "быт в бункере обустроивался" и т.д. и т.п. В целом, был встречен с пониманием и поддержкой. Но очень скоро на смену порыву пришёл здоровый прагматизм и спокойствие. Я очень многое вынес из этого периода и не могу не вспоминать об УС с теплотой и лёгкой ностальгией.

Свободные - это клан, где я нашёл базу для своей деятельности в рамках портала... Это моё "сообщество профессионалов", где идет по-настоящему свободное общение... С сожалением я воспринял недавние события, но Dura lex, sed lex...

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Когда как, сейчас мой онлайн крайне редок и нерегулярен...

Что для тебя в жизни главное?

Моё жизненное кредо: "Честность и профессионализм"

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Сайту - меньше снобизма, больше внимания к новичкам (что уже осуществляется в рамках внутри сайтового проекта "Тренировочный Лагерь") и, конечно, адекватных посетителей...

Посетителям - адекватности и грамотности



Группировка «Монолит», Волчонок_Love

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: Волчонок_Love [id: 29557] Ранг: [Генерал-полковник]
	Группировка: Монолит
Регистрационные данные	
Имя: Екатерина	Пол: Женщина
Дата рождения: 21 Мая 1997 [15 Близнецы]	Регистрационный IP: 85.26.241.172
Дата регистрации: Четверг, 17.05.2012, 08:21	Дата входа: Суббота, 01.09.2012, 08:27
Достижения на сайте	
Баллы: 979.20	Награды: 0 [+] (Информация о наградах)
Наград нет	
Замечания: 0%	Репутация: 62 [±] Положительных отзывов: 10 Отрицательных отзывов: 0

Для начала расскажи немного о себе.

Зовут Довгопол Екатерина Сергеевна, школьница, учусь в девятом классе. Живу на Курильских островах, на Шикотане. Общительная, веселая девушка, играю на гитаре, люблю рисовать и писать рассказы.

Как ты познакомилась с сайтом и SGM?

С модификацией меня познакомил лучший друг. Обменивались дисками с играми, увидела SGM. Взяла, поиграла, теперь не могу оторваться. С сайтом познакомилась, когда была небольшая проблема с игрой.

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Сайт SGM стал для меня вторым домом, мне здесь очень уютно.

Почему ты выбрала группировку «Монолит»?

Вообще, на тот момент подобные сайты были в новинку. За несколько дней успела подружиться со многими хорошими пользователями, стала получать в ЛС приглашения на вступление. Однако выбрала я "Монолит". Почему? Скорее всего, эта группировка мне ближе по душевному состоянию. Вступая в нее, я руководствовалась зовом сердца.

Как тебе в группировке?

Замечательно. У нас дружная компания, отличные ребята, веселая атмосфера.

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Стараюсь отводить как можно больше времени, однако, к сожалению, учеба значительно сократила его.

Что для тебя в жизни главное?

Для меня нет ничего важнее счастья, здоровья и радости близких мне людей.

Что ты хотела бы пожелать сайту и его посетителям.
Будьте самими собой, живите счастливо, творите, не забывайте про семью и друзей!



Командир диверсионной группы спецназа «Долга» Дедушка_Максим



Командир диверсионной группы спецназа Долга

Информация о пользователе

Ник: **Дедушка_Максим** [id: 94]
Ранг:  [Генерал-майор]
Группировка: Долг

Регистрационные данные

Имя: Максим Викторович
Пол: Мужчина
Дата рождения: 13 Апреля 1996 [16 Овен]
Регистрационный IP: 193.178.228.132
Дата регистрации: Понедельник, 01.11.2010, 08:13
Дата входа: Воскресенье, 02.09.2012, 23:05

Достижения на сайте

Баллы: 398.40
Награды: 8 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия


1 1 1 1 1


1 1 1

Замечания: 0%
Репутация: 144 [±] Положительных отзывов: 33 | Отрицательных отзывов: 1

Для начала расскажи немного о себе.

Здравствуйте. Я, майор ДОЛГа **Дедушка_Максим**. В жизни просто Макс. Мне 16 лет. Сам я с Украины, но недавно переехал в Москву.

Как ты познакомился с сайтом и SGM?

Ну, на портале родного города Сумы как-то раз выложили сей мод. Он меня очень заинтересовал, я его скачал, установил, и сразу полюбил его. Сайт (старый

еще) позже нашел в интернете, когда искал обновления версии мода.

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

На сайте чувствую себя очень даже хорошо. Общения веду мало (это и видно по кол-ву сообщений, при таком-то стаже), больше люблю просматривать сами темы. Если тема интересная - могу и присоединиться к разговору. Такой я немногословный. Население сайта очень радует, все всегда готовы помочь, подсказать, да и вообще хорошие ребята.

Почему ты выбрал группировку «Долг»?

Ну, вопрос о выборе группировки даже и не стоял. Сразу ДОЛГ. Еще на старом сайте, когда лидером был Бурый, получил отказ из-за стажа. Сайт прожил недолго, и на новом в первый же день получил приветствие. И вот, с тех самых пор я в ДОЛГе, и поддерживаю группировку как могу.

Как тебе в группировке?

Как мне в группировке? Что говорится - не количество, а качество. Ребят пусть и не очень много, но каждый того стоит. Знаю почти всех.

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Времени на форуме провожу, как по мне, достаточно. И так времени не очень много, и часть свободного стараюсь уделить сайту.

Что для тебя в жизни главное?


В жизни для меня главное.. кхм, сама жизнь. Жизнь нужно прожить достойно, чтобы было, что вспомнить в старости, и рассказать внукам.

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Желаю сайту расти и развиваться, с чем он прекрасно справляется не без помощи хорошей администрации и славного населения. Всем посетителям желаю удачи, добра и мармеладных мишек.



Торговец Ученых сталкеров Монгол




Монгол


Торговец

Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **Монгол** [id: 519]

Ранг:  [Подполковник]

Группировка: Ученые сталкеры


Регистрационные данные

Имя: Дмитрий Новик

Пол: Мужчина

Дата рождения: 24 Мая 1996 [16 Близнецы]

Регистрационный IP: 178.66.141.92

Дата регистрации: Среда, 03.11.2010, 23:49






Дата входа: Воскресенье, 02.09.2012, 16:03



Достижения на сайте


Баллы: 196.90

Награды: 7 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия


1 1 1 1 1


1 1

Замечания: 0% 

Репутация: 69 [±] Положительных отзывов: 16 | Отрицательных отзывов: 0

Для начала расскажи немного о себе.

Меня зовут Дмитрий Новик, на сайте я известен под ником **Монгол**, торговец Учёных сталкеров.

Как ты познакомился с сайтом и SGM?

Узнал про сайт после того, как скачал мод SGM. Мод оставил о себе только хорошие впечатления и после этого я решил вступить в сообщество сайта.

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Сайт отличный, коллектив очень дружный, много интересных конкурсов, форум замечательный.

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Сажу на форуме часами, правда в последнее время не хватает времени сидеть на нём, прежде всего это связано с учёбой, спортом и экзаменами, но когда появляется свободная минутка, я сижу тут.

Почему выбрал группировку «Ученые сталкеры»?

Я выбрал группировку Учёные сталкеры, потому что коллектив в ней дружный, всё оформлено у них на высоком уровне, к тому же мне близок их род занятий.

Что для тебя в жизни главное?


Главное для меня в жизни это семья и учёба.

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Я хочу всем пожелать удачи в учёбе, в работе, а также, чтобы наш сайт продолжал существовать и развиваться.



Снайпер группировки «Ночные сталкеры» Voin





Снайпер-наводчик

Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **Voin** [id: 1758]

Ранг:  [Генерал-полковник]

Группировка: Ночные сталкеры


Регистрационные данные

Имя: Владимир

Пол: Мужчина

Дата рождения: 26 Июля 1993 [19 Лев]

Регистрационный IP: 83.149.3.20

Дата регистрации: Вторник, 30.11.2010, 17:19





Дата входа: Воскресенье, 09.09.2012, 01:16

Достижения на сайте

Баллы: 1008.90

Награды: 5 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия


1 1 1 1 1

Замечания: 0% 

Репутация: 39 [±] Положительных отзывов: 9 | Отрицательных отзывов: 0

Для начала расскажи немного о себе.

Я, Жуласов Владимир. Что я ещё могу рассказать из того, что может быть интересно? Учусь в университете по направлению автосервиса, занимаюсь скалолазанием и спортивным туризмом, а всё свободное от учёбы и домашних дел время провожу или в компьютере или на мотоцикле.

Как ты познакомился с сайтом и SGM?

Я уже точно не помню, как это было, но всё как наверно и у многих началось с мода: как-то раз я установил тогда ещё SGM1.3, он мне очень понравился, после чего я, найдя в текстовом файле ссылку и прибыл на сайт, тогда ещё на старый сайт....

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Сначала я просто смотрел, присматривался к сталкерам, а вот на новом сайте я уже сразу зарегистрировался. Мне сразу удалось найти новых друзей и подру-

житься с общительной и дружелюбной аудиторией этого сайта. Наверно этим мне и нравится этот сайт: хорошим общением и классным модом.

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Раньше получалось проводить гораздо больше времени, сейчас получается, к сожалению реже, чем хотелось бы.

Почему выбрал группировку «Ночные сталкеры»?

Группировку "Ночные сталкеры" я выбрал как раз по тому, что она подходила мне по духу, и я уже был там как свой. Дело в том, что, будучи одиночкой, я часто бывал в их баре, когда они открывали свою базу, так я и подружился с дружным коллективом этого клана.

Что для тебя в жизни главное?

Хм, что в жизни главное? Наверно для меня в жизни главное не терять цели жизни и чтоб с родными всё было в порядке.

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Сайту хотел бы пожелать дальнейшего процветания, а сталкерам не попадаться в "аномалии", ни в жизненные, ни в виртуальные. Ну, а если и попался, то не отчаиваться и не отпускать руки, а биться за свою цель.



Группировка «Проверенные» Dixrompator

	Информация о пользователе
Ветеран-Free Hunter	Ник: Dixrompator [id: 73]
	Ранг: [Генералиссимус]
Отправить ЛС	Группировка: Проверенные
	Проверенные
	Регистрационные данные
	Имя: Сергей
	Пол: Мужчина
	Дата рождения: 1 Октября 1964 [48 Весы]
	Регистрационный IP: 83.149.43.143
	Дата регистрации: Понедельник, 01.11.2010, 06:05
	Дата входа: Вторник, 02.10.2012, 12:17
	Достижения на сайте
	Баллы: 5908,20
	Награды: 14 [+] (Информация о наградах)
	Знаки отличия
	
	Замечания: 0%
	Репутация: 712 [+] Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:

Для начала Расскажи немного о себе.

Савин Сергей, 48 лет. Давний приверженец игры "Сталкер".

Как ты познакомился с сайтом и SGM?

С сайтом познакомился совершенно случайно. Возникли какие-то проблемы с прохождением мода SGM (скачанным совершенно случайно с торрента) и забил в поисковике помощь в прохождении. Тут судьба и забросила на сайт мода.

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Первым, кто встретил меня на сайте и подсказал, был Rep1ik@nt (Ринат). Он и порекомендовал вступить в группировку Вольные сталкеры. И я уже почти вот три года нахожусь на сайтах SGM, обретая много друзей.

Первоначально ты состоял в группировке "Вольные сталкеры". Если не секрет, почему покинул группировку и перешел в "Проверенные"? Как тебе в группировке?

Довольно продолжительное время был зам.лидера группировки Вольные сталкеры petrov. И время, скажу вам, было не простое. Когда из-за разногласий группировку покинули ветераны. Но ничего выжили. Даже был удостоен чести побывать и лидером группировки. Но пришло время уступить дорогу молодым и инициативным ребятам. И чтобы не путаться под ногами и не допекать своими советами решил уйти в группировку "Проверенные". Где и нахожусь, по сей день. Но группировку Вольные сталкеры не забываю и всегда в курсе дел происходящих в ней!

Сколько времени ты проводишь на форуме?

В связи с напряженным графиком работы, на сайт сейчас захожу набегами. Чтобы курировать тему "Придумай смешную подпись к картинке", но стараюсь выкраивать время, чтобы бывать чаще.

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Ну и в связи со 2-ой годовщиной сайта хотелось бы пожелать дальнейшего движения вперед и побольше активных пользователей.



Группировка «Вольные сталкеры» Hemul



Толерантный пацифист



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **Hemul** [id: 11]
Ранг:  [Генералиссимус]
Группировка: Вольные сталкеры


Регистрационные данные

Имя: Владимир
Пол: Мужчина
Дата рождения: 5 Января 1954 [58 Козерог]
Регистрационный IP: 178.125.144.139
Дата регистрации: Воскресенье, 31.10.2010, 23:36
Дата входа: Среда, 10.10.2012, 21:55

Достижения на сайте

Баллы: 1973.80
Награды: 17 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия

				
1	3	1	1	1
				
2	1	1	1	1
				
1	1	1	1	

Замечания: 0% 
Репутация: 5008 [±] [Положительных отзывов: 4](#) | [Отрицательных отзывов: 0](#)

Доброго времени суток, Владимир!
Приветствую, Виталий!



Расскажи немного о себе.

В реале я Милюк Владимир Иванович. Проживаю в г.Дзержинск Минской области. Инженер-строитель. Работа по специальности, служба в кадрах на КСФ, вначале в строительстве (там и познакомился с Зоной на ликвидации атомной аварии), затем служба в сфере обеспечения берегового базирования АПЛ на 1 ФЛПЛ

КСФ, УКС КСФ. До сайтовых регалий далеко не дотянул, всего лишь подполковник. По выходу на пенсию работаю проектировщиком – конструктор ГИП.

Почему у тебя такой ник на форуме?

Hemul (он же **m_vlad**, он же **Hemul™** - по мере изменения состояния на сайте). При выборе ника про сталкера Хемуля не читал. Это мое прозвище в миру за неторопливость в принятии важных решений, и давний ник на сайтах и в чатах.

Кем ты был на сайте?

Сначала был Вольным сталкером - дипломатом Вольных, потом - Модератор сайта - Администратор

сайта, в настоящее время снова Вольный сталкер.

Когда ты пришел на сайт?

Зарегистрировался на «старом» сайте примерно в ноябре-декабре 2009 г. Самый первый сайт нашел по ссылке на АМК. Где и нашел мод Sigerous на ветке, которую курировал уважаемый **Serg2526**. Тогда на стадии просто восторга от нахождения неизбитого и абсолютно нового по подходам (не god-mode ets) и сравнимого по АМК-шным версиям продукта для ЗП добавилось уважительное отношение к самой атмосфере сайта, где не было привычных разборок, где давались комментарии такими увлеченными пользователями, как **Rep1ik@nt**, **Nemmo**, **Гадюка (ДЖОКЕР_УЖАСА)**. Где царила атмосфера семейности и доброжелательности к новичкам, откровенным нубам. И человек чувствовал в первую очередь себя равным среди всех, не столько новичком без репы, сколько учеником, которому стараются помочь и оградить от насмешек и пренебрежения.

И постепенно СГМ-сайт стал первым, а АМК ссылочным, хотя до этого исполнял роль основного источника информации по всем вопросам прохождения. А потом незаметно - не только информационным ресурсом, а своим уголком в сети, который по праву можно назвать виртуальным домом со своей семьей, кругом друзей, знакомых, работой, местом отдыха и всем, всем, всем, что человека окружает в реале...

Каковы твои увлечения?

Все, к чему прикасался, всегда старался делать не наскоком, и вникал до увлечения. Из основных прежних - рыбалка, охота, авто. Компьютер с 1997 г. Игры, как вариант теста железа для пригодности к профдеятельности переросли в увлечение. С выходом Сталкера - переосмысление философии игры, как таковой и глубокое погружение в его мир, включая модификации, сайты, с недавних пор книги и пр. По сей день в автономке (причастные поймут).



Группировка «Проверенные» DedSorokanyk

Для начала Расскажи немного о себе.

Родился 23.04.48 года в Амурской области. В возрасте полугода перевезён родителями в г. Читу, в 17 лет уехал в г. Корсаков на Сахалине в Мореходную школу, учился на Матроса 1-го класса, в мае 1966 года был отправлен на морскую практику в Сахалинское пароходство, теплоход "Сож", через месяц переведён матросом в штат, в том же 1966 году сразу поступил в Мореходное училище г. Холмск, заочно на Судоводительское отделение, работал на разных теплоходах Сахалинского пароходства, и матросом и боцманом, в основном за границу - Япония, Северная Корея, Вьетнам. В 1971 году уволился, окончил курсы водителя профессионала, работал на Севере до 1979 года, затем год в Чите, в милиции. В 1980 году переехал на Кубань, пос. Дивный, рядом с Армавиrom, войсковая часть, заведующий гаражом, начальник пожарной команды. В 2010 году ушёл на пенсию, два года был на пенсии и работал. Сейчас бывает, подрабатываю там же в пожарке водителем, когда требуется. Два сына, три внука, внучка и одна правнучка.

Как ты познакомился с сайтом и SGM?

Толи в августе, или в сентябре 2010 года внуки купили мне диск - «Сексопатогенная зона», я их замотал вопросами, они устроили мне интернет, нашли в интернете тему по игре, это оказался сайт SGM, старый. Тему вёл Джокер, Сергей Каталин. Благодаря ему и другим, RFRET, NEMO, я разобрался с игрой, но был гостем, так как регистрироваться не умел, потом по ссылке перешёл на новый сайт, и тут печальная весть, Сергея не стало, кое-как уговорил внуков меня зарегистрировать, это было 17 ноября 2010 года. Володя, Hemul, предложил мне пригласиться к группе Вольных, так я стал Вольным сталкером, но домоседом.

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?
Нормально, как дома.

Первоначально ты состоял в группировке "Вольные сталкеры". Если не секрет, почему покинул группировку и перешел в "Проверенные"?

Когда вступал в группу народ в основном был взрослый, интересные разговоры, передавались знания, которых у меня, в общем-то, не было. Было интересно проводить вечера, да и ночи, потом всё сошло на нет. Старики ушли, ну а с молодёжью тяжело разговаривать,

особенно когда у костра кроме "Всем привет" ничего и нет, зацепиться что бы начать или продолжить разговор абсолютно не за что, в общем, наверное, поэтому больше и ушёл, в Проверенных много знакомых и по Вольной группировке, да и так со многими пересекался.

Как тебе в группировке?

Нормально, парней, да и девчат всех знаю, естественно по сайту.

Сколько времени ты проводишь на форуме?

Каждый день обязательно, и не раз. Ну, кроме если на работе. Захожу на форум Проверенных, смотрю новости форума, затем - обязательно Реборн, есть вопросы - отвечаю. Заглядываю к Вольным, правда, последнее время перестал, неуютно у них стало.

Что для тебя в жизни главное?

Ну так сразу и не ответишь, да и немного вопрос так скажем непонятный, но скажу так - помощь людям, честь и честность в отношениях с людьми.

Что ты хотел бы пожелать сайту и его посетителям.

Сайту - долгих лет жизни и процветания. Пользователям - крепкого здоровья на долгие годы, умения слушать других, умения прощать людские ошибки.



К ЮБИЛЕЮ САЙТА

2 года - это не предел, 2 года, как полчаса в футболе, Сыгратся вроде бы сумел, и щит поставил в обороне. Команда крепкая у нас и цели - очертания имеют, В единстве сила - это факт, он неотъемлемый доселе. Желая сайту развиваться, желаю - интересным быть, Жить в мире, в роскоши купаться, но не тонуть, красиво плыть. Еще поболе общаться, почаще в баре собираться, Короче - позитив дарить!

2 года сайту - не предел, много разных еще дел: Мод создать, оформить темы, Чтобы море по-колени, ну и горы по-плечу И для Дружбы было все!

IGOR

ВОДОЕМ-ОХЛАДИТЕЛЬ ЧАЭС БУДЕТ ОСУШЕН. О ПРИЧИНАХ СПУСКА ВОДОЕМА.



Заккрытие Чернобыльской АЭС влечет за собой проведения комплекса работ по выводу из эксплуатации оборудования, систем и ... водоема-охладителя. Огромный водоем, созданный 36 лет назад, сегодня не нужен атомной станции и его планируется осушить. О том, как будет осуществляется осушение водоема-охладителя Чернобыльской АЭС, какие существуют экологические и технические риски рассказывает Александр Антропов, руководитель проекта.

В чем суть проекта по выводу водоема-охладителя ЧАЭС из эксплуатации?

- Весь проект сейчас разбит на две части. Первая часть — создание малого водоёма, т.е. дамбами надо отсечь подводящие и отводящие каналы, обеспечить их подпитку чтобы там был постоянный уровень. Этот водоём обеспечит технологические нужды в том состоянии, в котором находится станция. Второй проект — это, собственно, вывод из эксплуатации водоёма-охладителя.

Что под этим подразумевается?

СТАТЬИ, ОБЗОРЫ

- Водоём-охладитель расположен выше уровня воды в реке Припять на 7 метров, и естественно, что для поддержания такого уровня требуется работа насоса, который расположен на береговой насосной станции, и находится в работе круглосуточно, в течение всего года. Ежегодно насос потребляет электроэнергии на 3 миллиона гривен. Так вот, подразумевается, что данного технологического объекта просто не будет — мы снизим уровень и будет естественное состояние, которое было до создания этого водоёма. Здесь будут озёра, здесь будет старое русло, оголится та территория, где было село Нагорцы — это будет природный ландшафт. Конечно, с особенностями зоны отчуждения, потому что здесь всё загрязнено радиоактивными изотопами.

На какой период рассчитаны эти работы?

- По малому водоему мы закончили проектные работы, получили положительное заключение экспертизы и сейчас идут тендерные процедуры, чтобы определить подрядчика. Уже в этом году (2012 прим.) подрядчик приступит к выполнению работ, закупит основные материалы, выполнит некоторые работы, и в следующем году, скорее всего к лету, этот проект будет завершён и введён в эксплуатацию. Технологически мы будем готовы уже начать снижение уровня в водоеме-охладителе. Чтобы получить такое разрешение, необходимо разработать проектную документацию и пройти экспертизу, потому что все понимают: радиоактивные загрязнения донных отложений представляют определенную угрозу и надо убедиться, что эта угроза в допустимых пределах и не создает проблем ни для населения, ни для персонала, занятого на площадке ЧАЭС. В 2006 году были сделаны предварительные оценки. Они показали, что действительно можно безопасно спустить воду в водоём-охладителе, но некоторые расчёты содержали определенные неточности.

Например, когда моделировался гидрологический режим, не учитывалось, что будут дамбы и что будет вода в подводящем и отводящем канале, и сейчас эта задача решается в рамках работы с МАГАТЭ. Есть и другие задачи, требующие расчётов, например ветроперенос — мы с регулятором согласовали исходные события, на которые надо рассчитывать ситуацию, и в рамках этого мы

выполнили расчёты, они показывают, что дополнительные дозы от ветропереноса, даже в очень критических ситуациях, связанных с пожарами или сильными ветрами, будут меньше одного процента. Это приемлемый уровень, т.е. мы видим, что это реально можно осуществить без угрозы для здоровья и жизни людей.

Разработка проектной документации включает в себя технико-экономическое обоснование, оценку воздействия на окружающую среду и программу мониторинга. Мы планируем, что основную часть мы выполним в этом году но часть работ придётся перенести на следующий год. По всей видимости, в первом квартале мы закончим эту работу, и второй квартал уйдёт на согласование с регулирующими органами, т.е. к концу лета мы получим разрешение на снижение уровня, у нас будет ютов малый надоём, и тогда мы начнём эту работу. Конечно, период, в течение которого будет снижаться уровень, довольно значителен. Сегодня мы оцениваем, что это будет не меньше трех лет, возможно, даже чуть больше, т.е, природа должна сама себя «успокаивать», приводить в соответствие — уменьшается объём воды, и, естественно, должно уменьшаться количество рыбы и водорослей. которые находятся в водоёме. Гидробиологи предложат нам график, в соответствии с которым это будет происходить безопасно как для гидробиоты, так и для окружающей флоры и фауны.

по материалам: chornobyl.in.ua



В свидетельстве о рождении, написано, что меня зовут Костенко Александр Владимирович! Родился и живу в мать-городе всея Руси Киеве!

Образование: Окончил 8 классов в таком учебном заведении как СОШ №29 г. Киева.

Хобби: Спорт, творчество.

Знаком с сайтом sigerous еще с прошлого сайт (sgm-mod.ru).

По времени - не считал. Довольно таки долго.

Пришел на сайт по рекомендации знакомого.

Надёжный человек, душевный приятель, прекрасный парень)

Рад нашему знакомству!

Я сердечно поздравляю коллектив редакции с двенадцатым, юбилейным выпуском журнала!

За годы своего существования журнал превратился в добротное сталкерское издание, на страницах которого обсуждаются самые актуальные темы и вопросы сталкерского общества!

Стремление журнала привлечь внимание читателей с помощью разных интересных тем для рассуждения, находит живой отклик у читательской аудитории.

От всей души желаю в дальнейшем поддерживать высокий уровень профессионального мастерства, компетентности и разносторонности, профессиональных авторов, любопытных и благодарных читателей!

**"Хочу Я пожелать удачи,
Успеха в жизни, ярких дел,
Чтоб Вы с улыбкой - не иначе
Встречали каждый новый день."**

M@ster

ЗНАЙ НАШИХ!

Вниманию читателей предлагается интервью с создателем SGM Николаем Болотовым (GeJorge)



Досье:

Имя: Болотов Николай Юрьевич
Ник: **GeJorge** или **Nick_Mondyfic**
Дата рождения: 05 сентября 1990
Место жительства: Украина, г.Харьков

Доброго времени суток, Николай! Давненько мы с Вам не общались.

Здравствуй, Виталий!

Как твои дела, как настроение?

Дела на мази, контора еще пишет. Настроение там-бурмажорское, с живинкой.

После выхода SGM 2.2 прошел уже достаточно длительный период времени. И всех читателей волнует, чем занимается его создатель?

Мелкотравчатой топкой шероховатостей скриптовой слагаемой. С сентября начинаю обстрепывать игровой сюжет.

У тебя есть помощники или ты, и сейчас работаешь один?

Есть. Влад **[PROTOTYPE]** (в альянсе с **Sinom**) и Александр Клименок "Летописец". Первый обтяпывает све

жевыжатый арсенал вооружений, а второй повелевает сюжетным зодчеством.

Сколько времени ты уделяешь разработке новой версии?

Сейчас крайне мало. Щипаные часы в неделю.

По слухам, новая версия SGM будет с абсолютно новым сюжетом. Так ли это?

Всецело так.



Сколько планируется локаций в новой версии SGM?

Об эту пору в наличии все локации из версии 2.2 и Свалка, из ЧН. Потенциально избыточно добавление еще и Радара с Янтарем.

Расскажи немного об оружейной составляющей новой версии мода?

Отвечу словами Влада **[PROTOTYPE]**: будет создаваться отдельный оружейный мод под кодовым названием GWR (Global Weapon Remake) со своими уникальными фишками для чистой игры "С.Т.А.Л.К.Е.Р. - Зов Припяти". И, конечно же, он будет сделан в не распаковываемый файл, для того, что бы злодеи и проходимцы

не пользовались нашими наработками. Конкретно в данном случае, будет добавлен весь контент в будущую версию Sigerous Mod COP, более чем, SGM так же будет упакован в спецфайл (как и GWR), дабы исключить возможность нарушать целостность файлов. Делается это для поддержки работоспособности мода. Не стоит забывать, что будет заменено стандартное оружие и, от части, добавлено новое, включая уникальное-придуманное ещё GsC.



Будут и использованы в новой версии мода идеи квестов от пользователей, которые озвучены в теме «Квесты для Sigerous Mod»?

Очень может быть. Возьму от туда что-нибудь.

Будут ли в новой версии мода новые группировки, или полностью новые кланы, о которых еще не слышала зона?

Да.



Планируется ли ввести в игру новые «фишки», «пасхалки»?

Да.

В связи с добавлением к уже имеющимся, новых локаций, нового сюжета, какие требования будут представляться к игровому «железу»?

Самые оптимистические. Буду ориентироваться на стабильность.

Что делает новую версию SGM уникальной? О принципах, вокруг которых он строится.

Разутюженная стабильность и эклектический сюжет, - вот камертоны следующего SGMa. Принцип сейчас один - дотошность в исполнении задуманного.

Усложняется ли игровая механика в новом Моде, а также будут ли внесены какие-либо изменения в сам движок (папку bin)?

Механика останется статусквошечной. Папку мистера бина эксгумировать - лопата не поднимается.



К чему ты вообще стремишься, создавая очередную версию SGM? (создания непревзойденного игрового стандарта, финансовых поступлений, качественного досуга, а может всего понемногу?)

Целеустремляюсь к созиданию бесподобного антуража и умопомрачительной сюжетной тропинки.

Как ты собираешься этого добиться?

Буду возделывать мод без чреватой срочности и предельно самозабвенно.

На официальном сайте Sigerous.ru зарегистрировано более двадцати тысяч пользователей. Большинство из них обладает определенным количеством знаний и навыков связанных с модом. Не давит ли на тебя такое количество умников, которые в чем-то думают, что знают мод лучше?

Ни в одном глазу.



Как ты определяешь золотую середину, между тем, что игроки просят и тем, что им действительно нужно? Ведь, не секрет, потребитель не может сам создать готовый продукт.

Методом егозливого эмпиризма и свирепствующей импровизации. Не берусь судить наверняка, поэтому скажу, что нащупываю сей незримый контур методом высокоточной стрельбы анонимным пальцем по небесным мишеням, то есть случайным порядком.



Разработка SGM скорее похожа на аттракцион щедрости, чем на коммерческое предприятие. Будут ли в этом плане какие-либо изменения?

Все будет акунаматата, как и прежде.

Будет ли иметь очередная версия мода свое уникальное название, или просто порядковый номер?

У SGMa будет новая вывеска. Но какая, сказать не скажу, потому что мне платят за молчание, ягнята.

Ну и всех волнующий вопрос: когда ожидать новую версию мода?

Ориентировочно под занавес 2012 года.



Посоветуй начинающим моделам - с чего нужно начинать работу, если есть желание «соорудить» свой мод?

Первым долгом научитесь находить массу досужного времени на изучение азбучных частностей, что и так самоочевидно. Затем предначертайте, для кого будет кундепаться мод, если не только под себя дражайшего. На посошок найдите в себе генератор "архидей", он за фиговым листком, которыми вы будете изобилировать в процессе творческой сублимации. И бон вояж, попутного ветра!

Что ты ценишь в людях?

В почете у меня такие струны как уникальность, непредвзятость, толерантность, и паче всего - сермяжность.

Каким, по твоему мнению, должен быть настоящий сталкер?

Однозначно благородным и неsgiбаемым паладином зоны.





Как проводишь свой досуг (свободное время), если не занят разработкой модов?

Постоянным самовкалыванием по направлению к личному самообогащению полезительной информацией. Читаю книги очень двумчиво, дотошно, и изучаю массу словарей русского словесоплетения. Это мой самый большой бзик и этому теперыча уделяю львиную долю своего досуга. В остальном практикую холодные ванны и полную дефрагментацию мыслей. По части общества, работаю на базаре, где сбываю женские вещи. Некоторое время назад обретался продавцом в комиссионном магазине бытовой техники. С сентября начнется последнее полугодие моего обучения на химика, параллельно с которым я буду силиться рукотворствовать новую версию.

Все это звучит очень интригующе. А что ты думаешь по поводу Survarium? Действительно ли — это полная противоположность S.T.A.L.K.E.R.?

Проманкирую вопрос, ибо "суровый аурум" для меня пока только одно название.



Каково это быть Николаем Болотовым?

По мне так лучше быть отцом папы римского, нежели чем каким-то антропоморфным сталкерокропателем Николаем Болотовым.

Что бы ты хотел пожелать читателям этого интервью?

Вельми паче жажду всем Вам многожды успехов, творческих напалмов, перманентно феерических умонастроений и хеппиэндовских свершений. Сайонара, самураи и самурайки!



Спасибо за ответы, Николай!

Спасибо за вопросы! Давно не ведал такого счастья, думал, меня предали забвению.



Интервью с Владиславом Ивановым ([PROTOTYPE])



Досье:

Имя: Иванов Владислав
Ник: [PROTOTYPE]
Дата рождения: 22 сентября 1991
Место жительства: Россия, г. Казань

Расскажи немного о себе.

Привет, меня зовут Владислав.

О себе могу рассказать не многое, разве что всё время учусь. Имею звание кандидата в мастера спорта по Армейскому Рукопашному Бою, посветил этому большую часть жизни. Учусь в институте на 3-м курсе экономического факультета. О более юном возрасте, думаю, не имеет смысла рассказывать.

Как ты попал на этот сайт?

На сайт попал от знакомых, как то делал парочку моделей для солянки друга, он мне ссылку показал, я и запомнил сей сайт.

Что тебе нравится на нашем сайте, который для многих стал родным домом?

Нравится то, что он приближён к моему родному форуму, ибо на нём царит порядок и спокойствие. Тут такая же ситуация.



Как ты попал в «Проверенные сталкеры»?

В "Проверенные" попал можно сказать по блату. Сам того не просив, определили, но я против не был.

Что ты ценишь в людях?

В людях ценю доброту и честность, а так же смелость и упорство. Пожалуй, те черты, которые мне близки.

Каким, по твоему мнению, должен быть настоящий сталкер?

Не знаю, меня полностью устраивает то, каким он является сейчас.

Какой самый любимых мод сталкера? Сколько времени ты проводишь на форуме?

Ну а если по платформам разбирать, то на ТЧ пожалуй это АМК-мод, великая основа основ всего модостроя. На ЧН это KDM, а на ЗП это естественно SGM. Уж извините, что без конкретики.

Довольно не много, но за день заглядываю по многу раз.



Ты не очень активный пользователь, в чем причина?

Причина в том, что не люблю разглагольствовать лишнего, да и времени особого нету, что бы писать различные посты.

Какие темы наиболее часто посещаешь?

По моему наблюдению получается, что посещаю темы в которых непосредственно сам принимал участие, в смысле с моими работами, ну тут их не много.

Посоветуй начинающим моделерам - с чего нужно начинать работу, если есть желание "соорудить" свой мод?

С азов конечно, это конфиги, текстуры, звуки, если есть знания то скрипты, не советую связываться с моделями и анимациями.

Пробовал ли ты сам "делать мод"?

Да, как то пытался сделать солянку для "Чистого неба", но было это перед самым выходом "Зова", так что выпустить в свет так и не захотел, да и кривоватая вышла.

Как себя чувствуешь на сайте, нравится тебе здесь?

Да, не плохая атмосфера, но повторюсь, больше времени проводу на своём родном форуме.

Что для вас в жизни главное?

Я пожалуй ещё слишком молод что бы ответить на этот вопрос. Слишком занят учёбой.

Вместе с Николаем Болотовым ([GeJorge](#)) ты разрабатываешь новую версию мода. Каково это работать в команде с Николаем?

Интересно, забавно, познавательно. Можно кучу хороших прилагательных подобрать, в целом же, мне приятно общаться и обсуждать с ним дальнейшие нововведения.

Сколько времени ты уделяешь разработке новой версии?

По мере накопления нового материала, а он копится не так уж и быстро, делаю свою работу, а именно озвучка, конфиги, компиляция, текстурки, в некоторых моментах анимации, ну и т.д.



На официальном сайте Sigerous.ru зарегистрировано более двадцати тысяч пользователей. Большинство из них обладает определенным количеством знаний и навыков связанных с модом. Не давит ли на тебя такое количество умников, которые в чем-то думают, что знают мод лучше автора?

Нет, абсолютно, по сути мы реализуем то, что не было ещё в других модах, а это уже о многом говорит.

Ну а другие мододелы, что же, у каждого свой взгляд на мир "Зоны отчуждения".

Как проводишь свой досуг (свободное время), если не занят разработкой модов?

Повторюсь, занимаюсь усиленными тренировками по АРБ.

Все это звучит очень интригующе. А что ты думаешь по поводу Survarium? Действительно ли — это полная противоположность S.T.A.L.K.E.R.?

Проект "Выживание" довольно интересный, но сталкер это уже другое, это своя атмосфера и погружение в неё не сравнится ни с чем.

Что Вы хотели бы пожелать сайту и его посетителям.

Ребятки, хочу пожелать всем побольше здоровья, успехов во всём, счастья, любви, у кого её нету, ну и упорства конечно.

материал подготовлен: WitaLiy™ & sesa™



2 года? Лишь одно мгновение.
Поверьте мне, все так и есть.
Для многих быть здесь увлечение,
А для кого-то - даже честь.

Поздравление

Мы здесь не для игры в междоусобицу,
Для этого есть слишком много мест.
У нас найдется пара рукавиц
Для слишком буйных и отвратных лиц.

На сайте мы нашли себе по вкусу,
Бесчисленное множество друзей.
Поэт себе нашел, наверно, музу
И каждый встретил множество людей.

И мы теперь не просто сайт, а нечто больше.
И ныне мы единый организм.
Желаю, чтобы пик был много дольше,
Желаю, чтобы был лишь оптимизм!

Инквизитор

СТАТЬИ, ОБЗОРЫ

Модификации в разработке.

S.T.A.L.K.E.R.: Путь во мгле (The way in the mist)

Название: **S.T.A.L.K.E.R.: Путь во мгле (The way in the mist)**

Разработчик: **Spectrum Project**

Платформа: **X-Ray 1.6.02**

Дата выхода: ---

Модинг самой культовой игры на всем постсоветском пространстве продолжает развиваться и пополняться новыми проектами, несмотря на, казалось бы, уже логичное завершение ажиотажа вокруг этой вселенной.

К сожалению, многие амбициозные проекты так и не доживают до своего полноценного релиза. Одни команды распадаются, на их место приходят новые, но все равно всех их объединяет одна цель - создания и передача своего видения игры сталкерского жанра.



Сегодня речь пойдет об еще одном из таких амбициозных проектов - это вторая модификация команды Spectrum Project под названием Путь во Мгле.

Заявленный анонс модификации состоялся почти год назад и за все это время разработки ажиотаж вокруг модификации не переставал утихать среди фанатов

жанра. Пожалуй, на сегодняшний день Путь во Мгле является одним из наиболее ожидаемых модов, уступающей в этом рейтинге только Lost Alpha.

Путь во Мгле разрабатывается на базе движка X-Ray 1.6, что позволяет по максимуму использовать особенности SDK 0.7 для создания проекта не уступающему по своему техническому исполнению официальному аддону Зова Припяти. Во многих своих аспектах модификация является уникальной. Постараемся поэтапно отметить наиболее значимые из них, еще более подогрев интерес фанатов к проекту.



Прежде всего, начнем с локаций. Именно они являются одним из главных козырей данного мода. Локации не просто хорошо просто прорисованы, а они на самом деле превосходят по качеству дизайнерской проработке большинство уровней от GSC.

На сегодняшний момент заявлено, что модификация будет содержать 7 уровней. Три, из которых, это переделанные Кордон, Свалка и Бар. Четыре полностью спроектированы и созданы с нуля.

С предоставленных разработчиками скриншотах можно отметить максимальную проработку всех элементов декора уровней, вплоть до мельчайших подробностей. Зброшенные здания и прочие строения, стоянки, внутренние помещения, подземные коммуникации, открытая местность - все это поражает своей завораживающей красотой заново воссозданного мертвого мира, отчасти забытого, и практически потерянного с момента выхода тех самых Теней Чернобыля.

К прочим основным особенностям можно отнести полностью новую сюжетную линию, которая будет повествовать нам об истории одного сталкера по имени Саван, пришедшего в зону с целью выяснить и остано-

вить действия неизвестной группы людей, решив тем самым судьбу не менее загадочного проекта Спектр.



Со слов разработчиков и предоставленным видео материалам можно сделать вывод о грамотно проработанной квестовой составляющей с возможностью выбора того или иного варианта в прохождении.

Также можно отметить следующие особенности - это новые анимации, новые модели НПС, различные скриптовые фишки, такие как нанесение удара прикладом, раздел энциклопедии и статистики в ПДА и прочее.

На этом обзор предстоящей модификации завершён. Будем следить за новостями с их фронта, и информировать о них фанатов и поклонников жанра. От себя пожелаю всей команде успехов и терпения в дальнейшей разработке и удачного релиза.

Geonezis

Хочу присоединиться к поздравлениям
И пожелать, чтобы мои,
И всех моих друзей, умения
На сайте были бы нужны
И даже, может быть, важны,
А все - дружны!

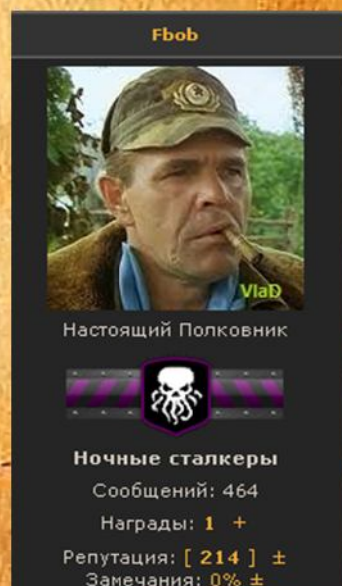
Спасибо Вам, Хранители,
Что родили и, не шутя
На ноги подняли дитя!

AR100 и TriO, Artificer и Petrov
Спасибо! Я благодарить готов,
И всех других, кто был готов
Водить меня за руку,
Пока не овладел Общенья наукой.

В лице Sesa поднял и воодушевил
Жить дружно, с Юмором, учил,
За то, что у Saoli - "Тепло в ночные холода"
За Вашу доброту, "Ночные Сталкера"
И честь быть равным среди Вас.
За право говорить "У НАС"!

Еще раз поздравляю сайт, живи,
Я буду только рад!
Давай за САЙТ, ребята,
И VIVAT!

Fbob



МОНОЛИТ И ЗОНА СВЯЗАНЫ?

Каменеют руки, цепенеет разум...
Предо мной грозный "Монолит"...
Глаза мои словно пылают алмазом.
Отражает их взгляд хризолит...

Первый шаг. И приходят мысли:
-Ура, я дошел! Но зачем?!
-Что "зачем"? В каком же это смысле?
Что же ты, не хочешь "диадем"?

-А зачем? Мне хорошо и так...
И не нужно мне ни денег, ничего!
-Ну, братишка, ты, видать, чудак!
Не видал таких не одного...

-Ну ладно. Прощай, счастья обелиск!
Прощай беззаботства схрон!
-Прощай сталкер, с кличкой, Василиск!
Я очень сильно тобой поражен...

Ведь ты пришёл сюда, за так
Не за деньгами и другим...
И ведь дошёл не кое-как...
И не с желаньями людскими...

Ушли отсюда только двое...
И ты как раз из них второй...
Но первый был нечто другое...
А ты совсем, совсем иной...

Тебя я знаю "наизусть"
И знаю, как нам будет лучше...
Ответил Вася: - Ну и пусть!
Мы с Зоной больше неразлучны!

Я помогу тебе Василий!
Сейчас создам тебе портал...
Не стоит это мне усилий
Скажи лишь свой родной квартал...

Хлопок. И Вася уже дома...
На улице стоит родной...
А связаны ли Монолит и Зона?
Да, связаны. Но лишь войной!

Павел Загребин



Мы помним...

10 ноября 2010 года скончался Сергей Каталин
(Гадюка, Комбат Смеха, ДЖОКЕР_УЖАСА)...

Ему было 48 лет...



Когда я в первый раз зашел на форум, у меня возникло любопытное желание зайти в группировку. Без размышлений, я выбрал Сталкеры (в будущем - Вольные сталкеры). Тогда было еще то время - пользователи, которые регистрировались, сразу попадали в группировку "Сталкеры" (Одиночек еще не было, поэтому у нас было много народу). Но активных только по пальцам посчитать. И вот я, влетаю в наш форум и пишу скромный "Привет". После этого, кое-как, разговор завязался, и то, благодаря Вольным (в частности **Гадюке** (он же Каталин, он же **ДЖОКЕР_УЖАСА**) и **Angel**). После общения, у меня возникло некое желание остаться тут. Так и произошло - остался.

За неделю познакомился с другими Вольными, посмеялся от шуток, которые "выдавал" Каталин. Честное слово - сдержаться от таких шуток не то, что невозможно, а нереально. Ибо шутил он в тему и сильно. Такая мирная жизнь продолжалась, пока не наступила "революция", как я привык её называть.

Петров, лидер, тогда боролся, чтобы каждая группировка имела право курировать свой форум, как это происходит сейчас.

Тогда перебанили половину Вольных! Я, как узнал, уже думал было выступить, но... Уже все как-то решилось, право мы получили. Потом требовались Админы и Модеры, ибо старые куда-то ушли. Туда уже приняли активный состав Сталкеров - в частности и Каталина. Он тогда был суровым Админом, но юмора он не терял, нет. Он все еще продолжал шутить, советовал нам, банить нарушителей. Человек доброй души. А потом... Не стало его. Вовсе. Ангел где-то выкладывала его последний стих, который я потерял. Но все, что он оставил, еще живо. В Авторских анекдотов Вольных еще есть его "авторские" шутки. Единственное, чего было жалко в тот день - это его самого...

TEORETIK

Сереза, царствие ему небесное, запомнился мне необычайно добродушным, честным и здравомыслящим человеком. Его чувство искрящегося юмора было главным нашим потешным огнем и маяком на сайте. Умел он пуще всех на свете безобидно шутить, и одним даже этим, не говоря о массе других его положительных качеств, людей павших духом поднимать до небесных высот. Воистину антикварный был человек. Как горестно осознание того, что так внезапно угасла его свеча. После скоропостижного ухода его в иной мир он оставил по себе добрую память, и я думаю, у каждого из нас найдется, чем его отблагодарить, в мыслях, за его безвозмездный и пассионарный труд на всеобщее благо.

GeJorge

Сергея я не знал, только видел пару раз на форуме, но видел его сообщения еще и на старом сайте. Он часто помогал другим, указывал на ошибки и подсказывал, как их решить. Я и сам не раз получал помощь из его сообщений.

Дедушка_Максим

Мы сами того не замечая сделали из памяти Сергея некий символ. А следовало бы помнить, что в первую очередь он был живым человеком. Очень добрым. В силу своего недуга много проводившим время в сети, на форумах. А на нашем - для многих ставшим не просто учителем, как для меня, к примеру, в плане пользования средствами сайта, методистом в первых шагах в роли модератора. А в первую очередь эдаким контрольным образцом из Палаты мер и весов в плане человечности и взвешенности решений при выборе наказаний, снисходительному восприятию грамотности и гиперэнтузиазма, выраженного во флуде и засорении постов. И еще чему-то, что в силу моего недолгого пользования интернетом я попросту не мог знать, хотя был старше его. И мы были во многом созвучны. Вечный ему покой и светлая память.

Нemul

Ну что сказать о Сергее, к сожалению, я мало знал его по сайту, и, к большому сожалению, не знал его в реале. Но, на мой взгляд, это был Человек, Мужик, с большой буквы. С искромётным юмором, его посты всегда вызывали и уважение, и улыбку, а это так много в нашей, в общем-то, не радостной жизни. В общем не

стыдно признаться, я любил читать его посты, ну и по ним, постам, и его самого, меня потрясло известие о его кончине, ведь он был молод, живи да живи ещё. Светлая память ему, Серёже.

DedSorokanyk



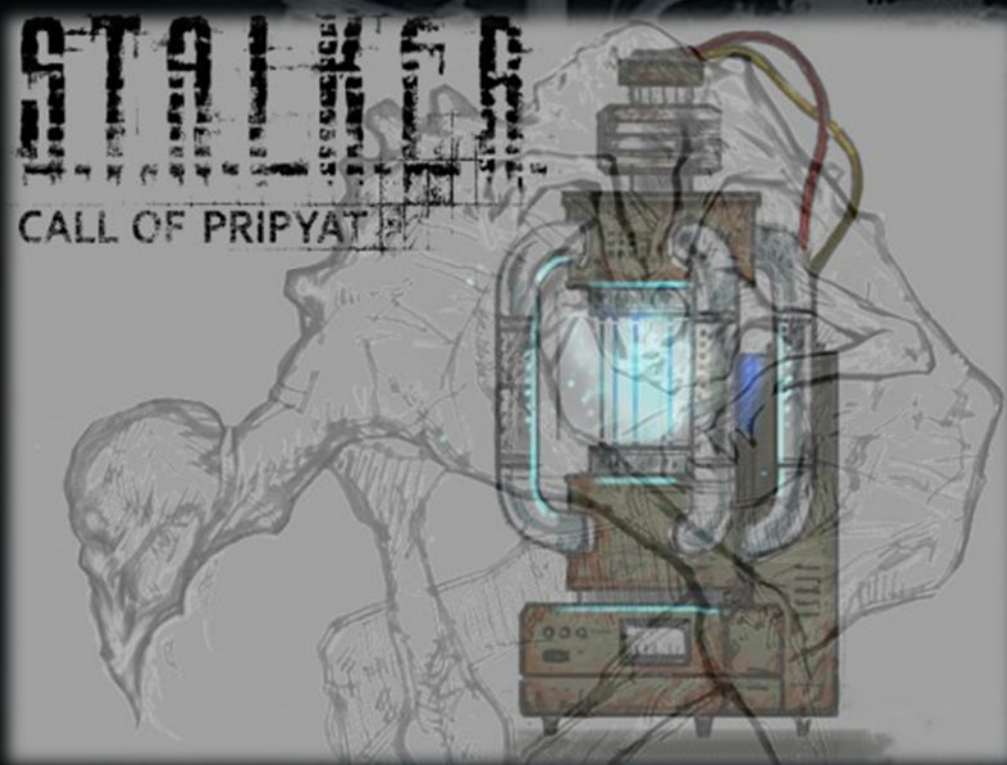
Я сегодня стихов не пишу,
Не охватишь всего стихами.
Я Вас просто сегодня люблю,
И я рад, что сегодня я с Вами!
Я устал от обилия тем,
И от групп, размещённых в инете.
Почему мы забыли совсем,
Как прекрасно вокруг на рассвете?....

Иногда мы в застенках с совестью
Просим смерть прийти сгоряча.
А потом мы в церкви молимся,
О прощении Бога прося!
Так уж люди устроены, видно,
То смеются, то плачут навзрыд
Не поймёшь, то ли честно и искренне,
То ли просто делают вид!
И порою до боли хочется,
Всё послать, и отборный мат!
Не сидеть в застенках с совестью.
Только жизнь не вернёшь назад!.....

Сергей Катлин

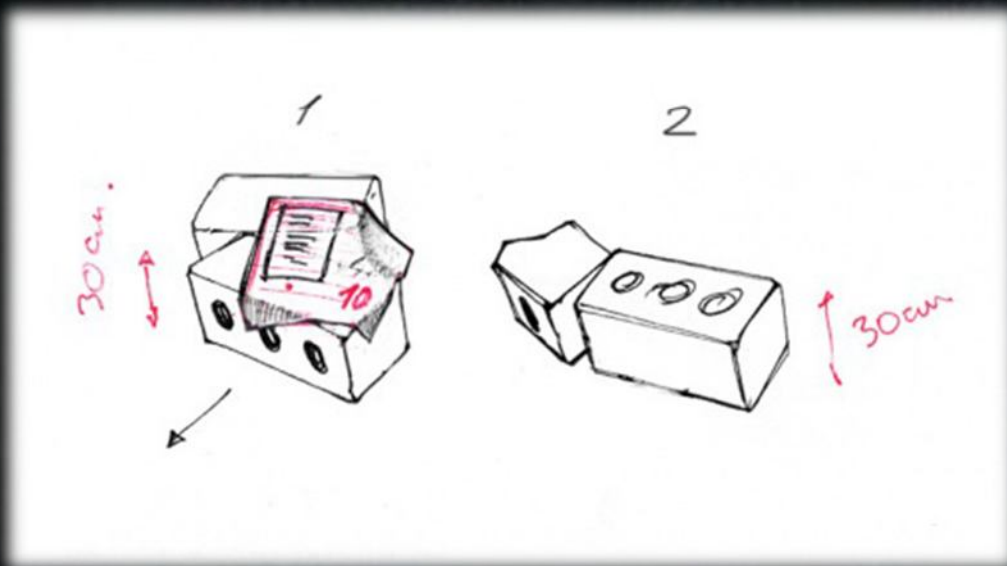
Неизвестные скетчи

"Зова Припяти"



Представляем вашему вниманию ранее не показывавшиеся широкой публике скетчи и концепты "S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти", на которых демонстрируются участки локаций, предметы и другие интересности.

Зарисовки комментирует Андрей Верпаховский, ведущий геймдизайнер "Зова Припяти", геймдизайнер "Тени Чернобыля" и "Чистого неба". В данный момент Андрей работает в 4A Games, опять же, в должности геймдизайнера.



Кирпич обычный, пропсовый. Его трёхмерный потомок помог быстро и "дёшево" украсить массу пустых углов.

Госпиталь, Припять. Сложная сцена была. Описание её родилось легко, собралось из набросков идей — "проповедник", группа прикрытия с гибнущим снайпером, бой с "Монолитом".



А вот реализация тянулась почти всё время разработки. Проблемой номер раз стало количество врагов: малое не подходило для объёмов сцены, большое мгновенно "макало" игрока. В итоге, было принято правильное решение — нечего плодить пустые комнаты, которые мы не успеем красиво обыграть. Большую часть госпиталя закрыли, количество врагов уменьшили, оттянули время прибытия подкрепления.

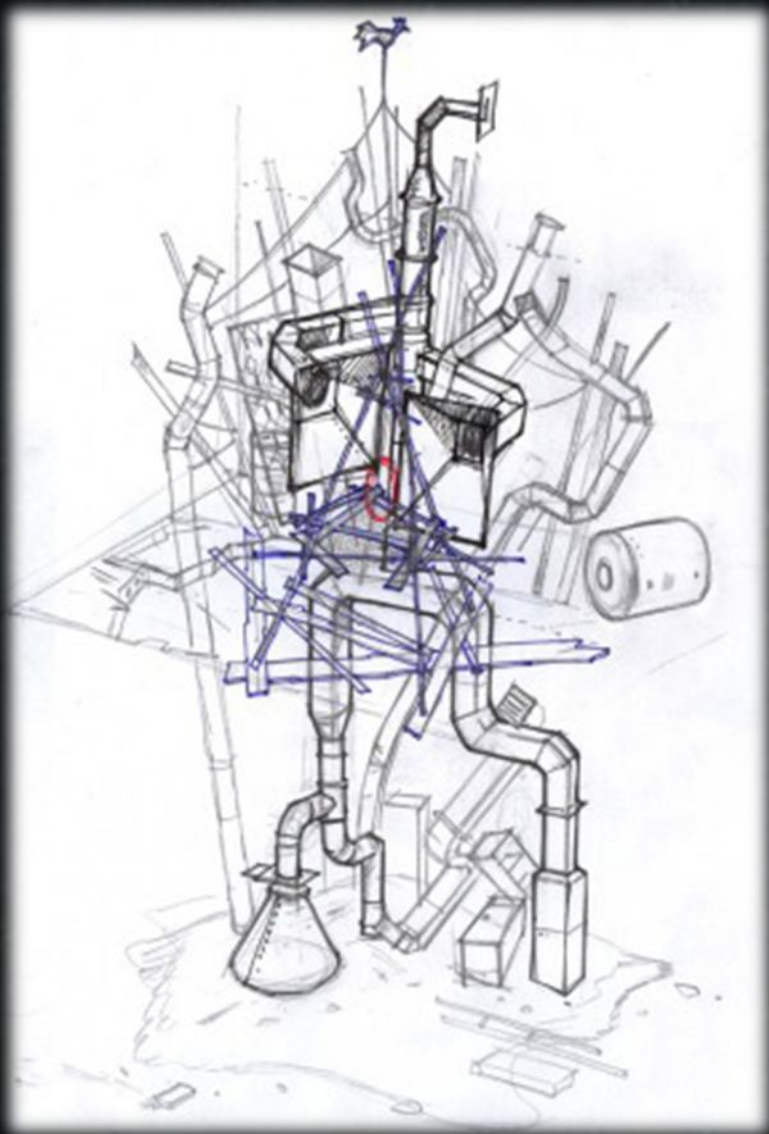


Проблемой номер два стал сам Проповедник. Он очень не хотел, чтобы эта сцена удалась. Приоритетной целью, он, естественно, считал игрока, из-за чего сцена становилась очень короткой. До первого выстрела "гауски". Героическим усилием дизайнеры убедили его, что вначале стоит стрелять по группе Тарасова.

Затем он не хотел отдавать "таинственное оружие". Он предпочитал погибнуть, тихо упав на спину, сложив пушку себе на грудь. После нескольких месяцев мучений

осенило уже меня. После небольшого изменения скриптов Проповедник стал гибнуть чётко — одной указанной анимацией, падением вниз.

Но и этого оказалось недостаточно. Как истинное дитя "Монолита", он предпочитал в падении отшвырнуть "гаусску" подальше. Желательно, сквозь геометрию уровня, в недостижимое для игрока место. Тогда я ещё верил в случайные события и внутриигровую физику. Мне хотелось, чтобы пушка падала честно. Просто не улетала далеко, не проваливалась в здания, не покидала пределов уровня. Дизайнеры честно старались выполнить мои просьбы... Кирюха Коваль сотоварищи, простите меня, родные! В итоге, ближе к выходу проекта, я заметил, что "гаусска" ложится к подножию здания как никогда чётко. Что это, чудо? Дизайнеры смогли убедить программистов побороть физический движок? Нет, ответили мои бойцы. Мы просто проверяем: если пушка улетела слишком далеко, уничтожаем её и кладём другую туда, где надо. Отсюда мораль: красиво сделанная иллюзия лучше реалистичной, но ненужной симуляции.



Алтарь "Монолита". Предполагалось, что бойцы "Монолита" не особо вникают в процесс их постройки. Просто наворачивают кучу хлама вокруг центрального элемента — одностороннего передатчика. Вполне возможно, что всё бы работало и без кучи хлама. Но кто же их, фанатиков, остановит.



Кстати, насчёт "одностороннего". Передатчик был создан только для того, чтобы промывать мозги "Монолиту" и передавать приказы. Соответственно, все обращённые к нему молитвы, как бы так помягче сказать... Были похрен. А насчёт приказов... К моменту действий, происходящих в игре, О-Сознание было уже уничтожено. Так что "приказы", которые ещё слышали некоторые монолитовцы, скорее всего были эфирным шумом. Или словами кого-то, кто решил использовать "потерянную группировку". Или голосом Зоны. Кто знает...



Алтарь с передатчиком, библиотека, Припять. Глушил дальнюю связь на весьма порядочном куске Припяти. Кстати, эффект не намеренный, побочный. Монолитовцев всего-то "ломало" без новых приказаний, потому и собрали/включили. А вот как вышло.

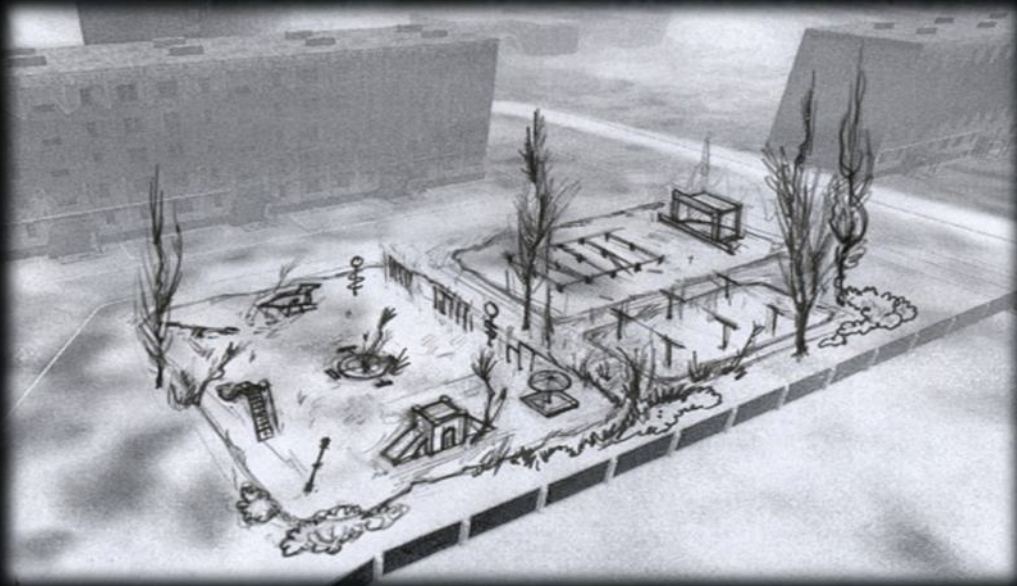


Идея с объектом, идущим сквозь несколько этажей,

родилась во время продумывания цементного завода близ Янова. Мы тогда сели с Ильёй Толмачёвым, арт-директором, и за пятнадцать минут набросали все этажи завода и путь через них. Тогда же Илюха задумчиво вписал в здание двухэтажную конструкцию, судя по всему — часть производственной линии. Но "наесться" идеей не получилось, и она снова всплыла в Припяти, в виде алтаря "Монолита".



Карта растительности Припяти. Когда создавался "Зов Припяти", мы выжали из дряхлеющего движка всё, что могли. Особенно на этом поприще преуспел арт-отдел. Помню, как Костя Миронов, моделлер, показывал своё know-how: вот наше старое дерево, в нём столько-то полигонов. А вот моя новая группа из трёх деревьев. Выглядит не хуже? Ага, а в ней полигонов впятеро меньше. Вот такими деревьями и были засажены вначале Затон, а потом и Припять.



Детская площадка, Припять. Элементы детской

площадки создавались ещё для "Тени Чернобыля". Не помню, честно говоря, были ли они использованы, но именно с них началась площадка в Лиманске, в "Чистом небе". Ну, а в "Зове Припяти" обнаружилось то самое "не наелись". Когда у нас образовалось очередное пустое пятно на карте, арт-отдел радостно взвыл: "детская площадка!" На том и порешили. Потом оказалось, что полигонов на уровень у нас не так уж много, площадка уменьшилась, а потом и вовсе перекочевала от школы в отдалённый дворик.



К сожалению, толкового применения для неё не могли найти почти до конца проекта. В итоге, перебрав список аномалий, я решил, что в Припяти не хватает ещё одной огненной. Времени выдумывать, а, главное, делать что-то особо хитрое не было, и Серёга Шелест, дизайнер, соорудил там "Вулкан".

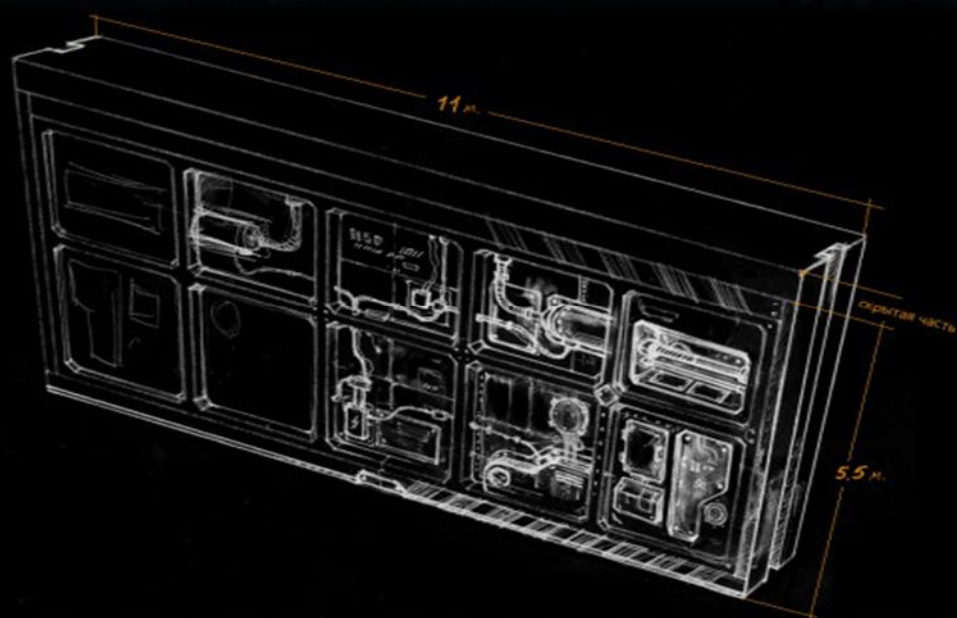


Аномалия "Лоза", Припять. Гордость аномального мира. Мне кажется, что первоначальную идею подал я. Но я могу и ошибаться — уж очень "Лоза" мне нравится. Помню точно, что я предполагал самому растению роль чисто визуальной составляющей. Растёт, мол, себе из химической аномалии, привлекает внимание игрока, который может у корней найти артефакт.

А потом я обнаружил, что ответственный за аномалию дизайнер, Петя Душинский, бодро бежит по "Лозе" туда-сюда. И жалуется только на то, что, попав на балкон, выбраться уже невозможно.



Перила высоковаты. Пока во всём здании опускали перила, Петя соорудил "Лозу" в том виде, в котором она попала к игрокам. По-моему, получилось отлично.



Ворота для путепровода "Припять-1". Герметичные, с любовью анимированные ворота. Для путепровода понадобились гермовороты, на которые не скучно смотреть, пока они открываются.



А их медленный ход, помнится, нам нужен был для

того, чтобы под ними успели пробежать снарки. Пока игрок не протиснулся в противоположную сторону и не дал дёру. Как референс арт-отделу я тогда дал свою фотографию гермоворот из базы подводных лодок в Балаклаве.

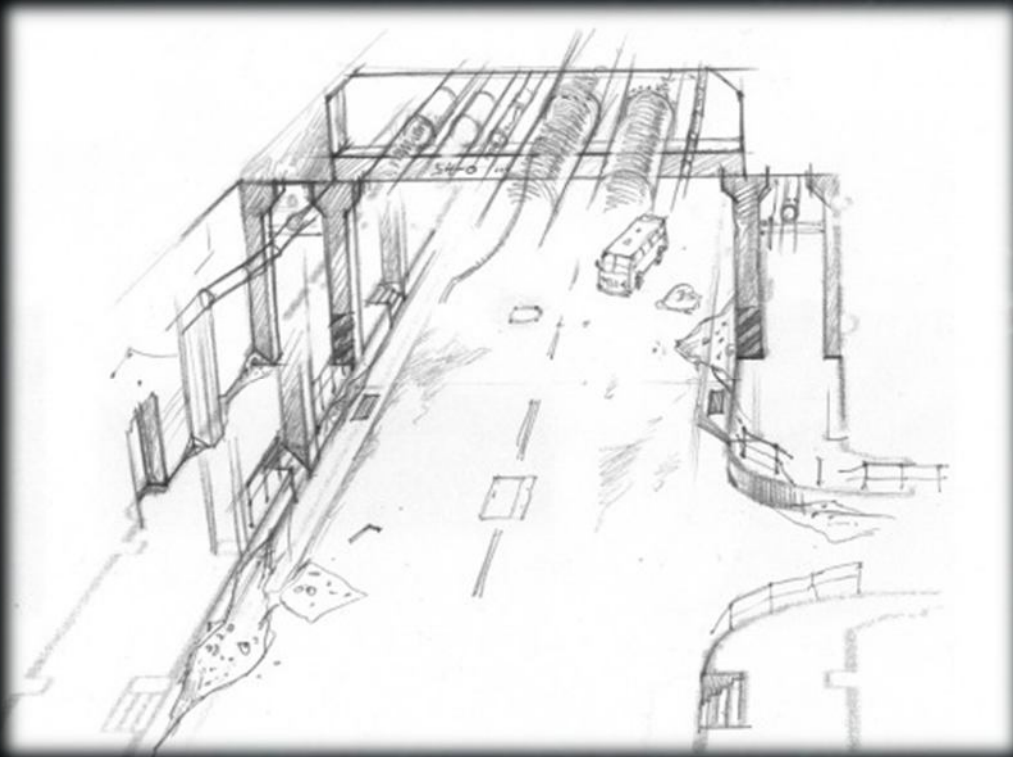


Один из монстров руки Ильи Толмачёва. Конкретно про это существо, к сожалению, ничего не помню.



Участок путепровода "Припять-1". Схема "как на голом участке уровня, при помощи недорогих изменений геометрии, "пропсов" и такой-то матери, сделать игроку интересно".





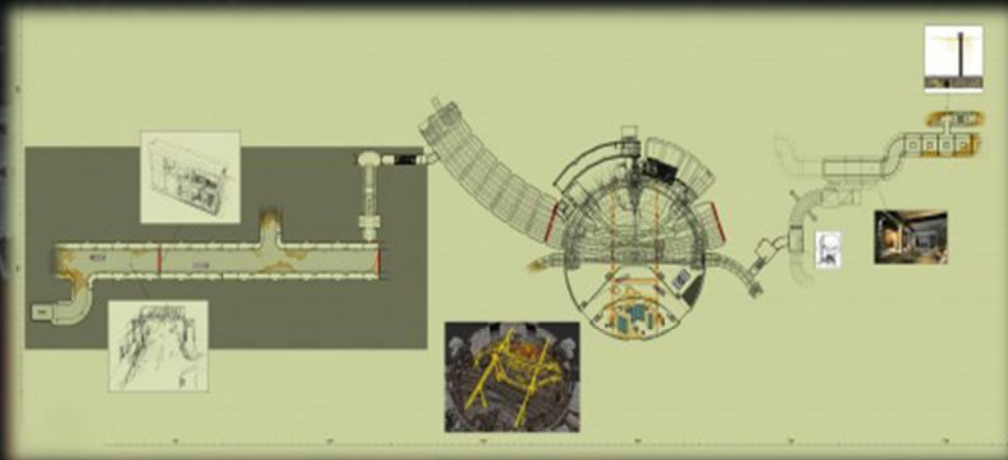
Участок путепровода "Припять-1". Предполагалось, что путепровод идёт от завода "Юпитер" к самой ЧАЭС. Параллельно подземной трассе идёт железная дорога, уходящая под землю в восточном тоннеле близ Янова. Чем на самом деле занимался "Юпитер" — неизвестно. Но внимательные игроки давно заметили на складах завода передатчик. Такой же, как и в алтарях "Монолита".



Надо сказать, что эта связь — "Юпитер", передатчик, "Монолит" — изначально не предполагалась. Но родилась, как и всё хорошее, благодаря шаловливым рукам и шилу в заднице. Когда уже упомянутого Петю Душинского окончательно замучили просторы "юпитерских" ангаров и связанные с ними скрипты, он втихую подложил передатчик в один из ящиков. Значительно позже мне об этом деле случайно проболтались тестеры. Что мне оставалось делать? Только порадоваться рождению легенды.

Карта путепровода "Припять-1". Изначально путе-

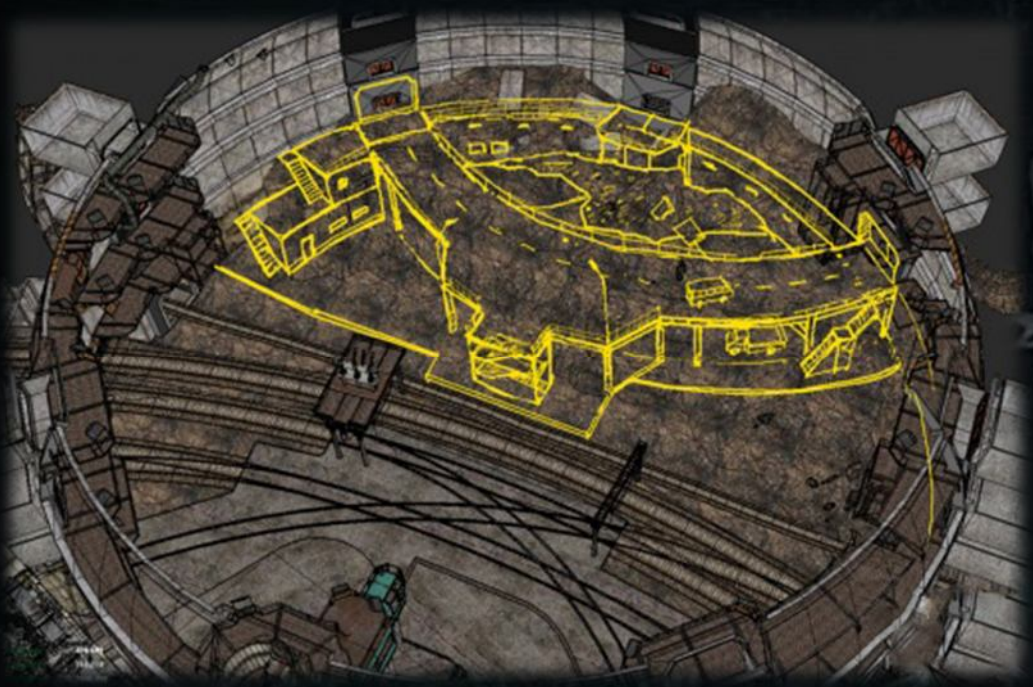
проводом со стороны дизайна занимался я.



По моему плану, там должны были быть сложные переходы внутри коридоров, опоясывающих центральный зал. Подъём на грузовом лифте, логово тушканов и снайперская дуэль под потолком, от одного края зала до другого. Лид проекта и арт-лид кивали и улыбались. А потом сказали мне, что столько времени моделлеров и дизайнеров мы не потянем. Я вздохнул, расслабился, и за путепровод взялся Серёга Шелест. Весь путепровод, от края до края — его рук дело. Оглядываясь назад, я понимаю, что "мой" бы путепровод к концу проекта оказался бы не оконченным. И его пришлось бы вырезать. А Серёга, проделав титаническую работу, успел не только в сроки, но даже раньше времени. Отсюда ещё одна мораль: лучше небольшая игра, дошедшая до игрока, чем громадный "проект мечты", который никогда не выйдет в свет.



Центральный зал путепровода "Припять-1", версия 1. С одной стороны, слишком сложная по геометрии, с другой — слишком "голая" для интересного геймплея. Второй момент исправился бы "пропсами" — старыми автомобилями, контейнерами, упавшими с грузовиков контейнерами, и т.д. Но первый момент никуда бы не делся.



Центральный зал путепровода "Припять-1", версия 2. Слишком двухэтажная. Уже тогда было понятно, что в центральном зале будет боёвка. А боёвка на два этажа хороша только тогда, когда она хорошо контролируема. Отсутствие чёткого фронта атаки вместе с необходимостью сражаться вне плоскости передвижения дают непредсказуемый результат.



Центральный зал путепровода "Припять-1", версия 3. Двухэтажность уменьшена, поле видимости разграничено контейнерами, все проходы понятны и очевидны. Что может пойти не так?



Передатчик О-Сознания. Сердце алтарей "Монолита". Принцип действия неясен, зато красиво светится. Я, честно говоря, не особо следил за околосталкеровской

литературой после выхода "Зова Припяти". Подвёл кто-нибудь техническую базу под конструкцию этих передатчиков? Или, как обычно, "работает на куске артефакта"?



Мы благодарим Илью Толмачёва за предоставленные скетчи, Андрея Верпаховского за комментарии к ним и Антона Сафронова за скриншоты "Зова Припяти", сделанные специально для этого материала.

Подготовлено Андреем Козловским и Вячеславом Мурыгиным
По материалам: gsc-fan.com

Механик

ПолПред Зоны

Проверенные

Сообщений: 816

Награды: 14 +

Репутация: [771] ±

Замечания: 0% ±

Два года сайту... Много это или мало. Даже с точки зрения человеческой жизни - два года срок не малый. Что же уж говорить о сайте. Время в интернете пролетает ещё быстрее, чем в реальной жизни. Много путешествуя по инету в поисках интересного набрёл я на наш любимый Sigerous.ru. Теперь практически каждый день стараюсь заходить на сайт. Можете верить, а можете - нет, прихожу сюда, как домой. Отдохнуть после длинного и напряжённого трудового дня. Узнать последние новости из мира игр, обсудить проблемы связанные с прохождением и ошибками в нашем всеми любимом SGM моде, поучаствовать в различных и интересных конкурсах или просто поболтать со знакомыми и очень часто с незнакомыми людьми. И время здесь летит не заметно, бывает, кажется, только зайдёшь, побродишь по страницам, ответишь на письма и вопросы в темах, глянь, а на часах давно уже за полночь. Сам я на сайте почти год. Сколько полезного и интересного я узнал здесь. Со сколькими интересными людьми познакомился. За всё время пребывания на сайте, пожалел лишь один единственный раз и только о том, что не зарегистрировался на нём раньше.

Живи наш любимый [Sigerous](http://Sigerous.ru) и процветай, а мы все постараемся тебе в этом помочь. Очень надеюсь встретить здесь вместе с друзьями твою третью, четвертую, пятую...сотую годовщины.

С уважением. Твой друг, соратник и поклонник.

Механик.

Наш Sigerous

Вот нам и исполнилось 2 года!
От себя хотелось пожелать -
Счастья сайту, тихую погоду,
Разных потрясений избежать!
Ты расти, наш сайт, и развивайся
Всем врагам-противникам назло,
Троллям никогда не поддавайся,
Знают пусть - им здесь не повезло!
Здесь душевный климат, крепнет братство
Сталкеров со всех концов Земли.
Люди - наше главное богатство!
Здесь приют они себе нашли.
Пообщаться, обратиться за советом,
Скрасить досуг, мод помочь пройти...
Стал Sigerous для нас при всем при этом
Частью каждого, и нам с ним по пути!

orfeich™



Saoli



Ночная Муза



Ночные сталкеры

Сообщений: 6566

Награды: 13 +

Репутация: [871] ±

Замечания: 0% ±

Работа и стирка, готовка, уборка,
Проверка уроков, другие заботы...
Но вот - SGM! Я с друзьями встречаюсь,
Смеюсь, беспокоюсь, нет-нет - огрызаюсь!

Давно не писала я столько стихов!
Мне нравится здесь? Да! Вердикт мой таков!

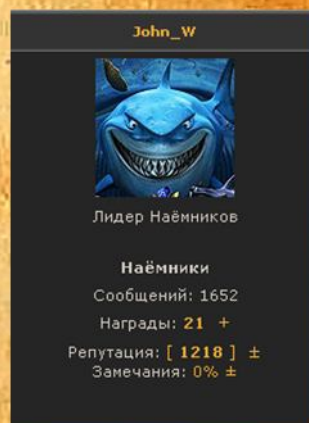
Saoli



Родному сайту

Сайтов сталкерских полно -
Не новость, не новинка.
Но что-то на сердце лягло
И тянет пуповинка
Курсором мышки на ярлык
Sigerous родного.
Что там друзья писали в чат,
Не вышло ль обновление...
А может патч какой скачать.
Есть и иные развлечения.
Для тех, кто мододелство чит,
Есть темы - любо глянуть.
Нужно сделать любой чит -
Всегда тебя подтянут.
Ошибка в коде? -
Не беда! Найдут, дадут совет.
Такого нету - по три дня
Выглядывать ответ.
И в барах тоже благодать -
Народ на позитиве.
Доброжелательность всегда
Была нам лейтмотивом.
Ну что ещё сказать про сайт?
Загадки, викторины...
Приходите в гости к нам -
Понравятся смотрины!

John_W



WitaLiy™



Админ



Администраторы

Сообщений: 2246

Награды: 29

Сайт в Инете «дивный» есть,
Посетителей - не счесть,
Там собрались сталкер-фаны,
И Зоны отчуждения кошмары.
Два года сайт тот уж живет,
И благодарен нам народ,
Что место есть для всех такое,
Где можно вдоволь поиграться,
И с интересом пообщаться.
Хочу поздравить sigerous.ru,
От всей души, тут по утру!

WitaLiy™

Бар "Весельчак"

Из инструкции сталкерам - новичкам.

1. Сталкер! В рейд всегда бери консервы - если будешь есть местные грибы, то фонарик не понадобится, и еще не забудь, что свежкупленная тушенка будет храниться гораздо дольше, если не сожрать её в первый же день.

2. Нож малоэффективен против врагов, вооружённых огнестрельным оружием. Область его применения - нарезка колбасы.

3. Чтобы уменьшить вредное воздействие на организм во время вылазки в аномальные зоны, можно усовершенствовать защитный костюм, использовать протекторные свойства артефактов или применить соответствующие медицинские препараты или просто перестать совать нос в каждую встретившуюся аномалию.

4. После выброса в уже исследованных районах могут появиться новые артефакты. И аномалии тоже... Не обольщайтесь.

5. Настоящие сталкеры не бьют окна, не ломают двери, не лезят через заборы, и никогда не обшаривают личный ящик Дегтярева. А всё почему? Потому, что они очень культурные люди.



любишь играть в СТАЛКЕРА??? у тебя
все впереди!

Из инструкции для американского спецназа в Зоне.

1. В Зону Отчуждения не входить.

2. Если вошли, немедленно вернитесь, пока у вас не отобрали деньги, костюм, винтовку, еду, медикаменты, туалетную бумагу, косметический крем и гигиеническую помаду. (Входит в снаряжение американского спецназа - не шутка.)

3. Если это всё же случилось, не отчаивайтесь. Запритесь в бункере у Сидоровича и попробуйте заработать денег на проводника.

4. Денег нет, вазелин кончился, Сидорович вас выгнал, сталкеры грубят и называют афропиндосом. Не отчаивайтесь. Вы же настоящий американец! Попробуйте разжалобить их слезами. Расскажите про своё сложное детство, про гетто, про конфликт с отцом, про то, как вам в фисташковое мороженое не докладывали фисташек.

5. Эти славянские варвары над вами смеются, а колбасные очистки закончились? Не отчаивайтесь. Америка снимет про вас фильм "Рембо-19".

Из медицинской инструкции.

1. Каждый сталкер должен помнить, что если кровотечение не начать лечить вовремя, оно может пройти само.

2. Если вы боитесь отравиться радиоактивной тушенкой, выпейте пе-

ред едой 150 грамм водки. Она притупляет чувство страха.

3. Если вас облучило радиацией, и у вас начали расти рога - не расстраивайтесь! Лучше носить рога, чем отбросить копыта.

4. Не ковыряйтесь в носу, можете мозг задеть. Именно так появляются контроллеры.

5. При сильном радиоактивном облучении необходимо воспользоваться противорадиационными препаратами или обратиться к медику. Если такой возможности нет, то посетите медика позже, но не забудьте перед этим немного расчесать шерсть и протереть чешую.

6. Водка качественное средство от радиации. Если количество никак не переходит в качество, надо выпить еще.

Про мутантов.

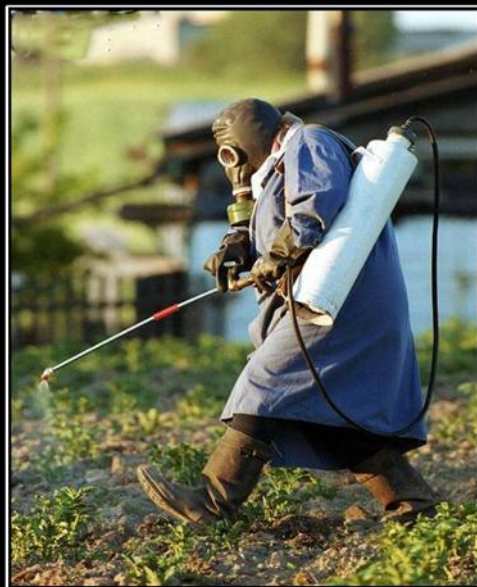
Чебурашка разглядывает фото мутантов и приговаривает: "Ба! Да тут все свои!"

Псевдособаку ноги кормят, правда, не всегда свои.

Делить шкуру неубитой химеры лучше не при ней.

Слепой пес — санитар общества, 100% убитых им — стопроцентные лузеры.

Мутанты провожали вертолётёты эвакуации с Дегтярёвым на борту глазами полными слёз от счастья.



СТАЛКЕР. Часть 3
Мутанты в огороде!!!

Мутант мутанту друг, соратник...завтрак,обед и ужин!

Про стабильность игры Сталкер.

Затон. База сталкеров на Скадовске.

Сирена: "Сталкеры, внимание! Через 3 минуты выброс в Windows. Всем срочно найти укрытие".

Чем больше ожидание Глухаря, тем больше вероятность, что вы это баг. (Но сперва посмотрите в домике рядом.)

Из-за пригорка вышли два кабана. Сталкер аккуратно отстрелил им хрюкальца. Из-за пригорка вышли ещё два кабана. Сталкер кинул гранату. Немного погодя вышли ещё два парнокопытных, сталкер срезал их длинной очередью. Тут вышли ещё...Точка респауна! - догадался сталкер. Тормоз! - догадались кабаны.

Что со мной? Почему я снова на Кордоне? Где мои "Вал", "Бульдог" и экзоскелет?

Мужайся, Меченый. Ты попал в аномалию "Патч".



Чистое небо - это не только сталкер

Из жизни Дегтярёва.

Поле общения с контролёром у Дегтярёва сильно заболела голова. Доктор Термомор посоветовал поставить ему пиявок.

"Откуда в зоне пиявки?" подумал Дегтярёв и поплёлся искать кровососа.

"А батоны и колбасу нынче хреновые делать стали"...Сетовал сталкер на жизнь. "Хорошо, что напомнил! Испортится же всё!" Вспомнил Дегтярёв про оставшиеся в тайнике СБУ чёрной икре, балыке и финском сервелате.

"Опять сапожищи хреновые подсунули!..."Недовольно бурчал Дегтярёв, разглядывая пришитую косо китайскую лейбл унутри сапога.

Дегтярёв относился к мутантам, как к детям. Ремня у него не было и приходилось тупо стрелять.

Дегтярёв топнул ногой, пытаясь отпугнуть псевдогиганта. Псевдогигант топнул, чтобы отпугнуть Дегтярёва. Дегтярёв достал гранатомёт. Гранатомёта у псевдогиганта не было...

Повстречал Дегтярёв снарка. Противогаз у снарка был лучше, чем у Дегтярёва и ему стало обидно за родное СБУ.

Дегтярёв отдал Каневскому посылку от Мстителя, отбежал на безопасное расстояние и со словами "Видит Бог, я не хотел!" трижды перекрестился.

"Валет, говорят, тебе Ваню деньги должен был?" Ловко убивая красной "корочкой" СБУ муху на лбу у Валета загадочно спросил Дегтярёв.



БОЖЕ!
убей их всех!

У реки стоит плакат, на нём написано: Остановитесь неверные! Иначе Монолит покарает вас!

"А чтоб вас" Буркнул Дегтярёв и нажал на педаль газа. Послышался плеск воды и машина стала тонуть.

Кое-как Дегтярёв выбрался из машины, вылез на берег и начал громко ругаться:

"Религиозные фанатики! Не могли нормально написать: МОСТ СЛОМАН. ОБЪЕЗД!"

Смотрит Лукаш в бинокль.....

Видит - 2 лагеря: 1-й ДОЛГа, 2-й - Свободы. Тут бац 2 должовца побежали деревья рубить, 3 свободовца из камней здание строят, должовец по-трошит кабана, 5 свободовцев патрулируют. 10 должовцев стоят втыкают....

Бах должанин и? свободный дуэль на ножах устроили....

Убрал Лукаш бинокль и подумал: Опять контролёры в Варкрафт играют...



Это СТАЛКЕР

Встречаются как-то два кровососа - один голодный, худой, аж щёки впали, а у другого по морде кровища стекает.

Первый:

- О! это где тебе так свезло-то?

Второй ему отвечает:

- Видишь вон так дерево на холме?

- Вижу.

- А я вот, не увидел.

Паркуются в лесочке возле бара двое сталкеров. Первый - крутой такой весь аж из ушей лезет на Ленд ровере? (ну или типа того), второй - замухрыжтый, на драной "Ниве". Ну и начинает крутой прикалываться, глядя как тот дверцу помятую никак закрыть не может, кричит ему:

- Мужик, что ты со своей розвалюхой морочишься, кому она нужна? Я вон свою и то не закрываю, кого тут бояться? Ну, второй молчит, а двери кое-как закрыл.

Возвращается он из бара, а крутой молча стоит у своей машины, как окаменел, и только в салон смотрит. Сталкер подходит, тоже смотрит, а потом сочувственно так:

- Да приятель, не повезло, у меня вот такое как-то тоже случилось - не закрыл дверей, так Бюреры залезли и засрали все в усмерть...

Перетирают как-то два кровососа. Один другому такой:

- Ты короче как на сталкеров охотишься, а тот:

- Ну короче замечаю сталкера, потом вокруг него такой большой круг делаю, через 5 минут - маленький, и только еще через 5 минут нападаю. А первый так:



-Сталкер, опусти оружие! "СКАДОВСК"-безопасное место!

"Вот он тебя трогал?!" С укоризной сказал Дядька Яр Дегтярёву, убившему зомби. "Ещё чего не хватало!" Ответил Дегтярёв и пристрелил остальных.

Только третья бутылка водки спасала Кардана от горьких воспоминаний и навевала радужные сны. Но Дегтярёву сны Кардана были не интересны и третью бутылку он выпивал всегда сам.

Едет Дегтярёв на машине по зоне. Подезжает к мосту через реку.

- Тю, я чего-то не догнал, нафига ты эти круги, типа можно ж сразу мяска захавать.

А второй такой:

- Нееее братела, ты тему не сечешь, наехать сразу можно - не вопрос, только потом его придется с говном хавать



Чернобыльские знаки настолько суровы.....

Сидят 3 сталкера у костра. Сталкер-ветеран Петров, и 2 новичка. Новички его все расспрашивают.

- А ты, правда, у Монолита был?
- Да был.
- А что загадал?
- Чтоб каждый, кто увидит меня обсирался от страха и моей крутости.
- Странно, а что же мы тогда не обосрались?
- А я его отменил потом, бриться без зеркала не удобно...

Идет сталкер на свалку, видит раненого Сталкера бандита, решил ему залечить раны, начал лечить, а тут как тут: X-Ray ошибка отправить отчет.



Не позорь группировку

Советуйся с мастерами перед изготовлением брони

Добрался Меченный до Монолита, ну Монолит ему и говорит:

- Я исполню 3 твоих желания.

Ну сталкер говорит:

- Дай банку энергетика.

А сзади вылезает кровосос и орет:

- НИХРЕНА! ДАВАЙ 2!

Выпил свое и у Меченого отобрал.

Ну Меченый говорит:

- Дай бутылку водки.

А кровосос: - НИХРЕНА! ДАВАЙ 2!

Выпил свое и у Меченого отобрал. Меченый уже в гневе:

- Оторви кровососу яйцо.

А кровосос:

- НИХРЕНА! ДАВАЙ 2!

Идет молодой сталкер по зоне, оврага не заметит и как покатится под откос, а в низу мясорубка, он уже думает - прощай мама, как его кто-то за шиворот хватить он смотрит, а это его зомби схватил и тянет теперь куда то он ему и говорит:

- Ээээ зомби. Спасибо что меня от мясорубки спас, а куда ты меня тащишь?

Зомби ему:

- Контролер свежее мясо любит, фарш не любит, а еде разговаривать нельзя!



А ТЕПЕРЬ К СИДОРОВИЧУ

Идет молодой сталкер по зоне и тут бац - рощица и немаленькая, а на карте ее нет. Зеленый туда-сюда, как быть, и соватся стремно, и обход непонятно где. Видит неподалеку кто-то ходит и не на долговца, не на наемника не похож. Подходит, говорит, так, мол, и так как мне рощицу то обойти нужно, а тот ему и говорит "Пошли со мной мне по дороге".

Вот и пошли, долго идут вот сталкеру и надоело и начинает подлизывается «Вот вам тертым сталкерам хорошо, никого не боитесь, оружия таскать много не нужно (у мужика видимо ствола не было)», тот ржет "А кого тут бояться то", молодой в недоумении "Как кого, монстров дофига: зомби, кровососы, контролеры одни чего стоят". Мужик помолчал немного и говорит обиженно "Зомби да кровососы это да, но нас-то, контролеров, за что монстрами называть".

Материалы рубрики подготовил: Механик