

№14/2013

# DEFILAZONE

# ZONE

#14

SIGEROUS.RU

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



sigerous.ru © 2011-2013

## Редакторский состав:

Координатор проекта и дизайнер: **TriO**

Главный редактор: **Kibertron13**

Верстка: **Kibertron13**

Журналисты: **Kibertron13**

Корреспонденты по сбору информации:

**Котейка, Тим\_Везунчик, Demon-1**

Литературный редактор–корректор: **Kibertron13**

Особая благодарность: **sesa™, Rosich, Морж, Инквизитор,**

**Лесник, Zomax**



## Читайте в текущем номере журнала:

- **Впервые!** Интервью с главным администратором!

- **Эксклюзивные** рассказы: «Одна история» и «Записки Военстала. Часть 2»!

- Демотиваторы специально для журнала!

- **Конкурс.**

- **И многое другое!**

**Всех Защитников Отечества  
поздравляем с прошедшим праздником!**

**с. 30**

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Новости	..2-5...
- Происшествие на ЧАЭС	
- Новая разработка Toshiba	
- Ветераны Чернобыля должны...	
- Сталкер: Зона конфликта	
- Благотворительный фонд «Детям Чернобыля»	
2. Модификация в разработке	..6-8...
3. Знай наших!	..9-11..
- Интервью с Главным администратором	
4. А Вы знали?!	..12-17..
- Газета «Сталкер»	
- Припять в 3D	
5. Так держать!	..18-25..
- Интервью с призерами конкурсов	
6. Литературная колонка	..26-27...
- Рассказ «Одна история»	
7. Знай наших!	..28-30..
- Интервью с Лидером группировки	
- Интервью с разработчиком мода	
8. Литературная колонка	..31-41..
- Рассказ «Записки Военстала. Часть 1»	
- Рассказ «Записки Военстала. Часть 2»	
9. Бар «Весельчак»	..42-49..
- Анекдоты, демотиваторы	
- Кроссворд, комикс	
10. Конкурс!	...50...

# НОВОСТИ

## Волнующее происшествие на ЧАЭС

22 года ЧАЭС не беспокоила масштабными авариями. Но 12-е февраля этого года стало исключением - произошел обвал большей части кровли машзала.



Подобное случилось, в 91-м, - тоже обвал кровли, но 2-го блока машзала; в этот раз пострадала конструкция над 4-м блоком, в южной части Саркофага. Кроме этого повредились и стеновые панели машзал.

Как сообщает пресс-служба, причиной происшествия стала большая нагрузка снега на кровельное сооружение. Также сотрудники службы заверили, что радиационный фон вокруг ЧАЭС и в самой Зоне Отчуждения сохранился на прежнем уровне.

Официальные представители Государственного агентства, которое занимается делами, связанными с Зоной Отчуждения, подтверждают вышесказанные слова: "В машзале, который ранее обеспечивал работоспособность энергоблоков, со стороны блока

№4 около 7-го турбогенератора обрушилось большинство подвесных панелей. Данное происшествие никак не повлияло на радиационный фон. Ситуацию даже нельзя



влияло на радиационный фон. Ситуацию даже нельзя

назвать чрезвычайной". Эти слова принадлежат заместителю председателя данного агентства - Бобро Дмитрию Геннадиевичу.

## Компания Toshiba представила новую разработку

Роботы спасут мир - таково мнение японских конструкторов. В середине февраля был представлен полностью рабочий новейший тип роботов, задачей которых станет проведение не менее нового вида дезактивации загрязненных радиацией участков электростанции Фукусима Даичи.



Причиной разработки столь сложного устройства стала полная недоступность персоналу некоторых помещений станции - путь к ним слишком загрязнен радиоактивными веществами. В таких условиях просто невозможно работать - проводить анализ последствий катастрофы и строительных сооружений электростанции.

Данный робот сможет дезактивировать очаги радиации на большинстве поверхностей в помещениях АЭС с помощью новаторского вакуумного способа очистки. По словам конструкторов, сначала этот способ разрабатывался для очистки от краски поверхностей самолетов, но впоследствии было установлено, что он отлично подойдет и для дезактивации аварийной АЭС.

Сам метод дезактивации таков: сухой лед разбрасывается на загрязненную поверхность, затем подвергается плавлению, а в процессе испарения в воздух активно

поднимаются радиоактивные частицы, которые и всасываются пылесосом, находящимся в арсенале робота. Машина также оборудована гусеницами и четырьмя камерами наблюдения, что позволяет управлять движением робота и, собственно, самим процессом очистки.

Данная модель робота способна очищать 22 кв. метра в час, хотя запаса льда хватает всего на полтора часа, что, в свою очередь, принесет неудобства, ведь машину придется либо извлекать из загрязненных помещений, либо вручную пополнять ее запасы. Пока инженеры заняты решением данной проблемы - робот будет проходить тестирование на одной из АЭС Японии.

С начала апреля 2011 года и по июль 2012-го Нальчикский городской суд принимал положительные решения, удовлетворив более 480-ти исков. Выплачено было свыше 600 миллионов рублей. Каждому пострадавшему присуждалось от 1,2 до 1,5 миллиона, в зависимости от группы инвалидности.



Не стоит забывать, что вакуумный метод уже использовался в ЧЗО. Но роботы тогда были предназначены для очистки взлетно-посадочных полос. Попытки снизить радиоактивное загрязнение проводились на площади в Припяти и перед Административным корпусом ЧАЭС. И попытки принесли успех - уровень загрязнения снизился в десятки раз! Будем надеяться, что наш опыт борьбы с последствиями катастрофы поможет и Японии.

## От ветеранов-ликвидаторов требуют 600 млн руб. компенсации

Совсем недавно жители Кабардино-Балкарии, а именно ликвидаторы аварии на ЧАЭС, узнали шокирующие вести - государство требует возратить все выплаченные компенсации за моральный вред. Суд решил, что выплаты, общая сумма которых 600 миллионов рублей, были следствием допущенной ошибки.

По словам газеты "Комсомольская правда", под занавес 2010 года ветеранам-ликвидаторам было сделано предложение от некоей гражданки Алхасовой, сотрудницы Министерства социальной защиты КБР (на то время она занималась делами пострадавших). А предложение было следующим: получить компенсацию морального ущерба, при чем вся судебная тяжба должна была лечь на ее плечи. Но не все так просто, Алхасова назвала цену - половина от суммы всех компенсаций. Естественно, ветераны-ликвидаторы согласились. Собрав документы и оформив доверенности на представление их интересов в суде, чернобыльцы совсем не заинтересовались в размерах выплат.



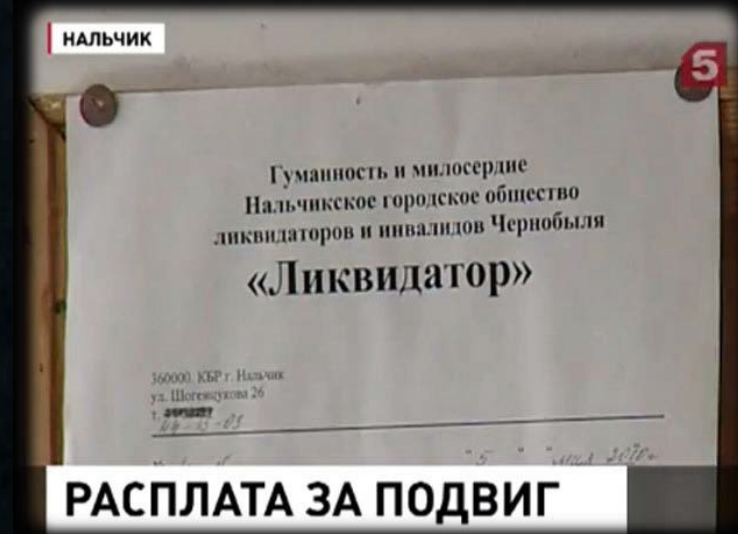
С начала апреля 2011 года и по июль 2012-го Нальчикский городской суд принимал положительные решения, удовлетворив более 480-ти исков. Выплачено было свыше 600 миллионов рублей. Каждому пострадавшему присуждалось от 1,2 до 1,5 миллиона, в зависимости от группы инвалидности.

Ветераны по указанию открыли счета в "Связь-банке", куда, в день выплат компенсаций на руки, и пришел человек от Алхасовой - забрать свою половину.

Как рассказал 5 канал, который провел собственное расследование, - никто из ликвидаторов не заключал договор, в котором бы упоминались какие-либо юридические услуги. В итоге, каждый отдал около 700 тысяч рублей, веря на слово.

Получив компенсации, ветераны, из которых большинство жили бедно, принялись их тратить, но уже осенью стали приходить извещения из судебных органов. Всю сумму надо было вернуть. Как оказалось, управление казначейства по Кабардино-Балкарии обжаловало решение суда о предоставлении денежных выплат.

Верховный суд республики указал, что судьи невер-



но истолковали закон, что привело к ошибочным действиям. В гражданском кодексе понятие "возмещение морального вреда" появилось через пять лет после аварии на Чернобыльской АЭС, а так как закон не имеет обратной силы, то компенсации ликвидаторам не полагаются.



У ветеранов не было выбора, и они бросились на поиски Алхасовой, но ее номер не обслуживался, а сама виновница этих событий будто растворилась. Как сообщают

ет "Союз Чернобыль", трое ликвидаторов, получив горькие известия, скончались от нервного срыва.

Председатель "Союза Чернобыль" утверждает, что обращался к президенту, Минюст, но все письма направляются в прокуратуру. Не помогли и консультации в столице, в ответ сказали, что это дело было кем-то заказано, и никто уже не поможет.

Судей, принимавших решение по тем 480-ти искам, лишили мантий, а заместителя председателя Нальчикского горсуда, занимающегося делами чернобыльцев, сняли с должности. Правоохранительные органы республики пока заявлений публичных не делали, да и нет информации, ведется ли разбирательство.

## Сталкер: Зона конфликта

12 и 13 января в Торгово-Выставочном комплексе "Тишина", что находится в Москве, проходила ежегодная выставка, посвященная настольным играм.



Там же, владельцами фирмы "З.О.В. Хабара", была представлена игра "Сталкер: Зона конфликта".

Как сообщил М. Разумов, в огромном зале собралась масса людей, которым выпал шанс не только поглазеть, потрогать или что-то купить, но и принять участие в одной из игр! Время от времени становилось неясно: кто играет, а кто активно болеет и дает советы. Именно на этой ярмарке, на самом видном месте расположился стол, на котором и была показана готовая игра, но уже с

окрашенными миниатюрами, а вот мастер-класс по сборке провели среди неокрашенных. Подходили десятки посетителей и всех интересовало две вещи: как же удалось добиться такой детализации мини-фигур и почему такое большое поле?!



Показавшие участвовали в мастер-классе, склеивая фигурки, количество зрителей у стола с игрой стремительно росло. Большинство из подошедших сыграло в демо-версию и, как было видно по лицам и эмоциям, - остались более чем удовлетворенными.

Показавшие участвовали в мастер-классе, склеивая фигурки, количество зрителей у стола с игрой стремительно росло. Большинство из подошедших сыграло в демо-версию и, как было видно по лицам и эмоциям, - остались более чем удовлетворенными.



Для хорошей атмосферы на ярмарке, владельцы «З.О.В. ХАБАРА» приделались в привычную для участников Сталкер-страйкбольных игр форму. Посетители явно были удивлены, а на

их лицах сияла улыбка. Многие подходили либо попробо-

вать наощупь костюм, либо пожать руку, а некоторые даже просили сфотографироваться.

Михаил Разумов после презентации провел пресс-конференцию, будучи одет и экипирован как настоящий свободовец!



В заключение: "Пробыв 2 дня на выставке и видя заинтересованные взгляды к созданной нами игрой - не только взрослых людей, но и детей - мы абсолютно уверены в том, что «Вселенная Сталкер» жила, живет и будет жить в сердцах людей, окружающих нас!" - с низким поклоном к ветеранам Зоны Отчуждения и тем, кто верит и ждет, Михаил «Медведь» Разумов и Юлия «Волчица» Милютина.



Слева направо:  
Юлия "Волчица" Милютина,  
ветеран страйкбольных игр Сергей «Хирург» Кучиц,  
Лидер группировки «Свобода»  
Михаил "Медведь" Разумов

## Благотворительный фонд «Детям Чернобыля» прекращает деятельность

В конце декабря ушедшего года в Минске была проведена пресс-конференция, в которой принял участие председатель благотворительного фонда "Детям Чернобыля" Геннадий Грушевой. Как он сообщил, фонд прекращает свою деятельность, потому как выполнил необходимую миссию. Именно в этот день, 23 года назад, совершила перелет за границу первая группа детей Чернобыля. За ними последовало сначала 5 тысяч, затем около ста, и под конец в районе трехсот тысяч детей. Цель массового переезда за границу - оздоровление. Прошли годы, те дети выросли, у них появились семьи и собственные дети, и как заметил Грушевой, фонд потерял цель своего существования, ведь судьбы "детей Чернобыля" теперь в их руках.



Но это событие не осталось в прошлом - семьи белорусов и граждан государств, принявших участие в оздоровлении, поддерживают тесные дружеские контакты. Г. Грушевой с улыбкой заметил, что лично он знает около пятнадцати тысяч, и добавил, что не следует путать фонд с туристической организацией, который должен продолжать вывозить отдельные группы потерпевших за границу.

Фонд выполнил задачу государственной важности, смог воодушевить общество Белоруссии на великие поступки - оказывать безвозмездную помощь своим детям, и делать это своими руками, своими силами.

Как заметил Грушевой, жизнь идет вперед и на горизонте новые проекты, требующие массу усилий и времени. Теперь он присоединился к Platform Innovation, организации, которая собирается заняться проблемой помощи людям, находящимся в местах лишения свободы.

*Исходный материал: Котейка и Тим\_Везунчик  
Рейтинг: Kibertron13*



# Модификация: Смерти вопреки

## Статус: в разработке

*Победа... Поражение... Эти высокие слова лишены всякого смысла. Жизнь не парит в таких высотах, она лишь рождает новые образы. Победа ослабляет тебя, поражение пробуждает в тебе новые силы... И лишь одно следует принимать в расчет: ход событий. И когда ты осмысливаешь свою роль на земле, пусть самую скромную и незаметную, тогда лишь ты будешь счастлив. Лишь тогда ты сможешь жить и умереть спокойно, ибо то, что дает смысл жизни, дает смысл и смерти.*

*Антуан да Сент-Экзюпери.*

### СМЕРТИ ВОПРЕКИ

#### Пролог

**Название:** S.T.A.L.K.E.R.: Смерти вопреки. Пролог  
**Разработчики:** FaLcon, Винторез94, Geonezis, Skyff, ХОВАН, Malik  
**Платформа:** X-Ray 1.6.02  
**Дата анонса:** 28 января 2013  
**Дата выхода:** ---

**Модификация разрабатывается в поддержку движения «Солидарность»**



Представляем Вашему вниманию пролог модификации "Смерти вопреки", разрабатываемой на платформе X-Ray 1.6. Действие данного аддона перенесет нас на два года назад, до событий, описываемых в первой главе модификации. Это жестокое время, когда территория Чернобыльской Зоны Отчуждения содрогалась от беспощадной войны сталкерских группировок. Это время тех знаменательных событий, когда Стрелок добрался до ЧАЭС и был остановлен там наемником Шрамом. Это загадочное время, когда пало Чистое Небо, и когда неведомый шахматист этой дьявольской партии сделал свой очередной ход.

Главный герой Пролога наемник Рэд - матерый убийца, живущий одним днем, не ведущий страха и боли. Рэд знает свою цель и сделает все, чтобы ее достичь. Он - солдат удачи, готовый на все ради выполнения условий, поставленных заказчиком. Однако с каждым своим шагом он начинает понимать, что выступает в роли "пешки" - разменной фигуры, которой, не раздумывая, пожертвуют в случае необходимости. Но это не его судьба. Гамбит, задуманный тайным кукловодом, выступившим против О-Сознания, не будет разыгран так, как он его просчитывал. Все его планы могут пойти крахом, не будь он уверен в том, что путь, который изберет наемник, не приведет его к тому результату, который будет устраивать всех. И даже саму смерть...

#### **Основные изменения:**

- Измененная общая концепция модификации. Теперь, по сути, идет разработка в жанре РПГ с элементами шутера и симуляции. Основной упор будет именно на раз-

вите тех элементов РПГ концепции игры, которые логически вписываются в сталкерский контент. (За исключением прокачки ранга ГГ и некоторых подобных особенностей).



Мы не будем следовать никаким канонам "сталкер-модинга" и будем идти своим путем развития и представления игры в том виде, в котором мы ее хотим видеть...

- Действие аддона будет происходить на новых локациях, не оригинала ЗП. Всего их будет три. Болота ЧН (измененные), Долина Теней (рабочее название) и подземный научный комплекс лабораторий.

- Полностью новая законченная сюжетная линия, в рамках отдельного аддона. Ее основная особенность за-



ключается в параллельном развитии двух основных принципиальных сюжетных веток.

Присутствует неоднократный выбор в принятии того или иного решения, несколько альтернативных концовок. Сочетание фриплейных и линейных отрезков в развитии сюжета.

- Тщательная проработка квестовой составляющей игры. Максимально возможное разнообразие вводимых заданий. GUI в квестах, многоходовые комбинации, неожиданные повороты событий, небольшие кат и скриптовые сцены, хоррор элементы. Недостатком первой главы стало практически полное отсутствие экшен элементов в квестах. Этот момент сейчас взят на заметку и будет учтен в проработке заданий.

- Проведение дополнительной оптимизации и чистка скриптовой базы. Также присутствует курс на дальнейшее вырезание ненужных элементов и особенностей.

- Полная переработка геймплея модификации.



### **Прочие особенности:**

- Новый скриптовый КПК главного героя, с подробной энциклопедией всего применяемого снаряжения, оружия, артефактов. Новые различные разделы, с личной информацией, скачанными данными и прочее.

- Новая система основной торговли.

- Новая система лечения у медика.

- Новая система лечения раненых НПС.

- Измененная система модернизации оружия, бронекостюмов и прочего снаряжения.

- Крафт. Применение самое что ни на есть разнообразное, как в квестах, так и в простых одиночных фичах. Настройка и создание различных приборов и приспособлений.

- Введение и возможность прокачки воровства.

- Индивидуальная проработка большей части НПС. В том числе и не квестовых. Добавление озвучки у некоторых из них.

- Применение различных электронных и прочих устройств. (Анализаторов, кодграбберов, осциллографов, персональных переносных радиостанций, детекторов, прочих военных и научных приборов)

- Использование персональных компьютеров, КПК индивидуальных сталкеров, флешек, возможность перекопирования с них необходимой информации. Возможность тонкой настройки тех или иных приборов.

- Новые виды сталкерских схронов и тайников. Также измененные и реализованные на базе оригинальных.



Покупка места расположения персональных схронов и тайников.

- Видимость артефактов как в ТЧ. Уменьшение их общего кол-ва. Будет введена система специальной модификации артефактов с изменением их определенных свойств.

- Новая система сборок артефактов.

- Измененная система достижений.

- Изменены сухпайки и медкомплекты. Сокращено общее кол-во применяемых бустеров. Изменен принцип работы одного из медицинских приборов.

- Внедрение системы охоты на мутантов с отрезанием определенных частей тел.

- Выбор общей специализации стартового снаряжения с подробной настройкой и подбором оптимальных параметров.

- Расширение принципов работы системы ремкомплектов оружия и снаряжения.

- Различные специализации НПС.

- Измененный худ с новой выводимой на него информацией.

- Один уровень сложности игры - мастер и общая заточка геймплея под него.



- Новая система мародерства. (возможно)

- Уменьшение кол-ва образцов применяемого вооружения и обмундирования. Вырезание лишнего, замена и более тщательная проработка оставленного. Введение элементов реально существующей экипировки и снаряжения.

- Добавление записок, читаемых документов, дневников, инструкций и прочей многочисленной текстовой информации.

- Прочие особенности. О некоторых из них будет объявлено позже.

*Geonezis*

## Присяга

*Когда спускается с вершин полуденное солнце,  
А вечер забирается в оконце,  
И вечный вой на час спадет, нам тишиной напиться,  
В такой пейзаж нам трудно не влюбиться.*

*И забываешь про шеврон, про клятву, про присягу.  
Казалось, что прощаешь Гон, и отдаешься мраку.  
Где нет границ, морали чести, где только красочный закат,  
Не знаешь где о долге, мести, где ты и вовсе не солдат.*

*Где ты живешь другою жизнью, не обязательно вот так,  
Себя где тешишь только мыслью, все глубже погружаясь во мрак.  
Ты слышишь голос, не кричит, а доверительно он шепчет,  
Где истина для всех лежит, одним лишь словом лечит.*

*Он обещает все и сразу, достаточно сорвать погон,  
Не подчиняться впредь приказу, забыть, изрвать и сжечь шеврон.*

*Но ты немного пробудился, ты вспомнил кто и что ты есть,  
Чего поклялся ты добиться, и вспомнил долг и месть и честь.*

*И зарево уже как кровь, а вечер тело холодит,  
Не вызывает ночь любовь, а Зоне смерть и не простит.*

*И голос в голове затих, но лишь до следующего раза,  
Пока в сознании других живет сомнения зараза.*

*Инквизитор*



# ЗНАЙ НАШИХ!

*Жизнь, работа, сайт...*



## Досье:

**Имя:** Евгений  
**Ник:** TriO  
**Группировка:** Администраторы  
**Награды:** 31  
**Репутация:** скрыта  
**На сайте:** с 21.10.2010

**Расскажите немного о себе: где родились, проживаете, учеба\работа.**

Зовут меня Женя. Мне 25 лет. Я родился и проживаю в городе Бресте, Беларусь. Работаю в сфере предпринимательства.



Веду здоровый образ жизни. Стараюсь посещать регулярно спортивные залы. Вообще я разносторонний человек, не люблю сидеть на месте и всегда нахожу себе занятия. Одним словом, самый обычный человек на планете Земля.

**Как давно Вы начали заниматься web-сайтами? С чего начинали? Это ваше хобби?**

Где-то 7 лет назад, когда у меня только появилась возможность приобрести высокоскоростной интернет, я начал постепенно осваиваться в мире интернета и посещал различные информационные и игровые сайты. Чуть позже, я стал задавать себе вопрос, как вообще появляются сайты в интернете и как всё это работает, и постепенно, я стал находить на свои вопросы, ответы. Потом спустя время, мне самому захотелось иметь свой сайт и тут всё началось... Сначала я освоил базовые знания о "сайтостроении", читая различную литературу в интернете, потом покупал книги, которые помогали расширить свои знания в этой области и со временем, я стал "лепить" сайты, как "блины". Конечно же, первый "блин" всегда "комом", но потом получалось всё лучше и лучше. Раньше это было моим увлечением, но сейчас я не могу сказать, что это моё хобби, потому, что для того, чтобы сделать хороший сайт, с привлекающим дизайном, нужно потратить немало свободного времени и вложить немало сил, чтобы получилось что-то хорошее. Это уже больше похоже не на увлечение, а на работу.

**Ранее был "старый" сайт SGM, Вы знакомы с его основателем? Были ли Вы зарегистрированы на нем?**

Вообще, история знакомства со старым сайтом и его основателями (как оказалось, их было двое), произошла в тот день, когда я просматривал сайт, на котором продавались другие сайты и набрёл на sgm-mod.ru (старый адрес нынешнего сайта), который был выставлен на продажу. Не знаю почему, но он меня заинтересовал, и я решил зарегистрироваться на нём, и написал одному из админов, по поводу продажи. Меня поразило то, что сайт был с радостью продан и об этом даже не были поставлены в известность пользователи этого сайта. Вот тогда мне и стало понятно, что за сайтом уже давно не следят, и я вовремя появился, так сказать "в нужном месте и в нужное время". Кто знает, какая была бы судьба у сайта, если бы его купил

кто-то другой...

### **Что стало причиной "переезда" на новый сайт?**

В первую очередь, мне не нравилось название сайта "sgm-mod", которое ограничивало круг общения любителей исключительно SGM мода. Мне не хотелось ставить какие-то "рамки" для сайта. Я хотел объединить всех без исключения любителей игр серии S.T.A.L.K.E.R., всех "мод-мейкеров" и просто любителей Sigerous мода, в одно целое общество, поэтому и было принято решение, создать новый сайт, с новым именем, которое, безусловно, является изюминкой нашего сайта, благодаря любимому всеми моду - Sigerous.

### **Как Вы познакомились с Николаем Болотовым?**

Познакомился я с Николаем Болотовым по ICQ, сообщив ему, что я новый хозяин сайта.

### **С какой версией SGM Mod Вы ознакомились впервые, и удастся ли сейчас поиграть в новинки из этой серии?**

Возможно, сейчас многие меня осудят или бросят в меня камень, но я никогда не играл в S.T.A.L.K.E.R. и соответственно в мод Sigerous. Почему? Не то, чтобы я не любитель игр постапокалиптического жанра, просто пока у меня всё никак не дойдут руки до игры. Многие наверно задаются вопросом - "Как так, основатель сайта по играм серии S.T.A.L.K.E.R. и мода Sigerous, не играл в них". Отвечу так... Дело в том, что наш сайт не просто сборище фанатов "пострелять", а общество образованных людей, которые общаются на любые темы и всегда есть о чём поговорить. Всё это меня и останавливало освоить игру, тем более что, прожив на сайте уже более 2-х лет, я об игре S.T.A.L.K.E.R. узнал столько, что сложилось впечатление, будто бы я её прошёл уже раз 5.

### **Удаётся ли совмещать реальную жизнь с виртуальной?**

Конечно. Главное уметь правильно расставлять свои приоритеты в жизни. Пока я не сделаю все свои важные дела в реальной жизни, к виртуальной я не притронусь, поэтому одно другому не мешает, когда всё на своём месте.

### **Сейчас на сайте зарегистрировано более 20 тыс. пользователей, считаете ли Вы это большим достижением?**

Скажу больше, что на сайте было бы зарегистрировано и 30 тысяч, если бы мы периодически не делали чистку пользователей, которые регистрировались на сайте и больше не проявляли никакой активности на нём.

Как правило, такие пользователи не имеют никакой ценности для сайта, и они попадают под один из пунктов наших правил <<2.7. Если вы не проявляли активность на форуме, на протяжении более 12-и месяцев с момента последнего входа на сайт, то Ваша учётная запись будет удалена!>>, а также под пункт <<2.8. Если вы в течение 1 месяца не подтвердили правильность вашего e-mail адреса, то ваша учётная запись будет удалена!>>. Таким образом, мы отделяем "полезных и активных пользователей", от "прохожих", что не делают большинства других сайтов. Конечно, я рад, что с каждым днём численность нашего сайта растёт, но я не считаю, что это стало большим достижением. Я думаю, что это только начало!

### **Как Вы думаете, популярность сайта связана только с Величием SGM Mod или есть и другие причины?**

Раньше я бы мог так утверждать, но сейчас всё иначе. Как я уже и говорил, первоначально сайт себя позиционировал, как официальный сайт всеми любимого мода Sigerous Mod, но постепенно, наш сайт начал набирать обороты и перерос в настоящий портал Сталкеров, который объединил и продолжает объединять талантливых и просто хороших людей. Я не раз слышал и наблюдал, что пользователям нравится просто общаться на нашем сайте, нравится участвовать в различных конкурсах, заводить новых друзей и т.д. Достаточно просто зайти на наш сайт и понаблюдать, как бурно протекает и развивается жизнь на нём, с ожиданием новых версий Sigerous мода.

### **Как Вы оцените нынешнюю обстановку на сайте, развитие идет верным путем или все же есть отклонения?**

На данный момент, нынешняя обстановка на сайте, является стабильной. Конечно, есть некоторые нюансы, которые тормозят развитие нашего сайта. Например: частое несоблюдение простых правил общего поведения на сайте, приводит к конфликтам, между пользователями и администрацией сайта, а это не малое потраченное время и силы, на разрешение подобных конфликтов, вместо того, чтобы развивать сайт и просто спокойно общаться на нём, без нарушений.

Ещё немало важную роль в развитии сайта играют модераторы всех разделов и подразделов форума. Я уже давно наблюдаю такую картину, что многие выдвигают свою кандидатуру на роль модератора в одном из понравившихся ему разделов форума, но не проявляют никакого участия в развитии данного раздела, либо, создав пару тем в разделе, со временем остывают, и раздел не развивается. Ведь в обязанности модератора входит не только модерирование раздела, но и непосредственное развитие его! Я не говорю о всех разделах форума, но многие

разделы и подразделы форума, уже давно стоят на месте и не развиваются. Просто назревает вопрос, зачем выдвигать свою кандидатуру на роль модератора, если Вы не справляетесь с этой ролью? Ведь существует миллионы интересных тем и идей, которые можно воплотить на нашем сайте и мы каждому даём такую возможность, проявить себя и свой талант, будь то бы вы писатель, певец или простой человек. Представьте, что каждый модератор развивает свой раздел, создает уникальные и интересные темы, которые с удовольствием читают и обсуждают пользователи, проводит интересные конкурсы с уникальными наградами, которые он тоже может сам придумать и таких модераторов может быть 4 человека на один раздел. Согласитесь, с таким успехом наш форум будет очень быстро развиваться и это даст возможность привлечь на сайт ещё больше новых пользователей, которые с радостью будут общаться здесь на интересующие их темы. Не забывайте, что развитие сайта зависит от нас всех! Ну а в целом, мы продвигаемся верным путём, главное жить на сайте без нарушений, с пониманием и уважением относясь, друг к другу.

**И напоследок вопрос о Survarium, насколько серьёзным Вы считаете этот проект; какие прогнозы - сможет ли он заменить фанатам, ушедший в забвение, СТАЛКЕР 2?**

Сейчас делать какие-либо выводы о проекте Survarium ещё рано, но посмотрев последний на данный момент видео-дневник #4 (который вы можете посмотреть на нашем сайте в разделе Survarium), я думаю, что у проекта есть хорошие шансы на успех. Взять ту же уникальную систему боя, приближённую к реальности, которую вы больше нигде не встретите в играх подобного жанра. Если создатели проекта Survarium и дальше будут развиваться в правильном направлении, придерживаясь к уникальным в своём роде нововведениям и при этом не забывать прислушиваться к мнениям игроков, то проект Survarium ожидает большой успех.

Сможет ли Survarium заменить фанатам СТАЛКЕР 2? Я думаю, что нет. Survarium и S.T.A.L.K.E.R. - это абсолютно разные игры, даже не смотря на то, что есть некоторые схожести в играх, всё равно атмосферу игры S.T.A.L.K.E.R. невозможно передать другой игре. В мире игр есть множество проектов, похожие друг на друга, но всё равно, каждый из них имеет свою индивидуальность и свою изюминку, которая и притягивает фанатов к игре. Например, взять игру Diablo и посмотреть, сколько игр было выпущено в подобном жанре приближённой к игре, но всё равно, та атмосфера, тот мир, что есть в игре Diablo невозможно полностью передать другой игре, как не старайся, поэтому я точно могу сказать, что Survarium

не заменит S.T.A.L.K.E.R. 2. Даже не смотря на то, что над разработкой проекта Survarium трудятся разработчики из старого состава GSC, в нынешнем составе Vostok Games присутствуют новые разработчики, для которых игра S.T.A.L.K.E.R. не является любимой игрой, а это немало важно! С другой стороны, а зачем нам замена игры S.T.A.L.K.E.R. 2? Кто сказал, что S.T.A.L.K.E.R. 2 умер? По факту бренд S.T.A.L.K.E.R. находится в руках Григоровича, поэтому не стоит хоронить то, что ещё живет. Я думаю, что S.T.A.L.K.E.R. 2 быть!

**Пару слов читателям журнала.**

Хочу ещё раз поздравить всех с прошедшими праздниками. Пожелать всем всего самого наилучшего, крепкого здоровья и всех благ. Живите с миром, уважайте друг друга и не забывайте о своих родных, и близких!

**Спасибо за приятное общение!**

И вам спасибо!

**Материалы подготовлены: Kibertron13**



### **РОЖДЕНИЕ МОНОЛИТОВЦА**

*Ранен ты и не знаешь, что делать.  
Так засыплен землею: с головы и до пят.  
Но затылком ты чуешь испытующий взгляд.  
Тихо спросит "внутренний" голос: страшно ли умирать?*

*"Может хочешь избрать ты другую судьбу,  
Не погибнуть засыпанным камнем?  
Не вести с Зоной эту немую борьбу,  
А ходить без боязни, как равный?"*

*Не испытывать страха, и смерти не знать,  
Ощутить снова цель и стремление?  
Только в верности клятву тебе надо дать,  
Скорей, принимай же решенье!"*

*Горький воздух вдохнуть лишь пытаешься ты,  
Не выходит, и уходишь в мир темноты. Навсегда...  
Где-то слышишь в ответ только: "Да!"*

**Инквизитор**

# А Вы знали?!

Газета «Сталкер» — уникальные материалы студенческого отряда радиационной разведки города Припять



Публикуем материалы стенгазеты студенческого отряда «Сталкер», который работал в зоне отчуждения ЧАЭС и городе Припять летом 1987 года. Студенты-добровольцы, приехавшие в чернобыльскую зону отчуждения из Обнинского Института Атомной Энергетики занимались профессиональным делом — изучали радиационную обстановку на загрязненных территориях. Газета «Сталкер» описывает не только их будни, но и сталкерское творчество.

## Тебе — Чернобыль!



«Первый тайм мы уже отыграли.» Отыграли... Да нет, какие уж тут игры. Игры для детей с дипломами кончились 26 апреля прошлого года. Тогда повзрослели все разом. И сейчас каждый, кто так или иначе становится причастен к ликвидации последствий крупнейшей в истории атомной

энергетики аварии становится иным. Это в полной мере прочувствовали бойцы специализированного студенческого отряда дозиметристов Обнинского Института Атомной Энергетики, который этим летом работал в районе Чернобыльской АЭС.

Формирование нашего отряда началось в марте этого года. Основу его составили студенты 4 курса факультета АЭС. Попасты в отряд было непросто. Число заявлений намного превышало необходимое. Лишь наиболее достойным комитет ВЛКСМ вручил путёвки. Командиром отряда был избран Никита Константинов, комиссаром — Сана Никулин.

Не случайно оказали им доверие ребята. Командир уже работал дозиметристом в Припяти в июне — июле прошлого года, Комиссар в это же время в составе ССО возводил в киевском области дома для пострадавших от аварии жителей Чернобыля, Припяти и окрестных сёл.

День 30 июня 1987 года навсегда запомнится бойцам отряда «СТАЛКЕР» (так было решено назвать отряд; теперь часто проводятся параллели между «Пикником на обочине» Стругацких и реальными событиями на ЧАЭС). В этот день мы впервые ощутили под ногами землю Зоны.

В нахлынувшей гамме чувств трудно было выделить какое-либо одно. Была тоска от вида оставленных жителями улиц Чернобыля; удивление при виде людей, с таким спокойствием и уверенностью выполняющих свою сложную и опасную работу; почти детское тщеславие при получении пропусков в Зону; нервные смешки при виде своих друзей в чепчиках и спецодежде («Сам такой!»); волнение и гордость, как при получении личного оружия, при вручении «дэпэшки», дозиметрического прибора ДП-5В, с которым предстояло работать.

А потом чувства отошли на второй план, ибо началось то, ради чего мы прибыли сюда — РАБОТА.

Рабочее место определялось производственной необходимостью. Действовал жесткий армейский закон — твоё место не там, где хочешь, а там, где ты нужен и принесёшь большую пользу.

Серьёзные испытания пришлось выдержать ребя-

там, работавшим дозиметристами на КПП. Весь день на ногах, гул машин, пыль, копоть, жара, смертельно надоевший респиратор, который нельзя снять. И тяжелейшая ответственность, давящая на плечи — не пропустить радиоактивную грязь в чистую зону. Часто необходима была принципиальность и даже жёсткость, потому что не каждому водителю хотелось ехать на пункт санобработки, не каждый понимал, что ситуация не терпит спешки. Сейчас можно смело сказать, что студенты с честью справились со сложной задачей.



Город Припять, отдел радиационной безопасности — место работы второй группы бойцов отряда «СТАЛКЕР». Правда, тут уместнее будет сказать — место службы, но благодаря руководству начальника ОРБ Жилинского В.В., это подразделение известно как самое дисциплинированное, мобильное и

чётко организованное. Другая постановка дела просто невозможна — отдел отвечает за безопасность людей, работающих в Зоне. Ребята с повязками «РБ» на рукаве проводили дозиметрическую разведку, снимали картограммы различных объектов, стояли на санпропускниках в столовых. И здесь ответственность была высочайшей, права на ошибку у ребят не было.

Ещё одна группа наших студентов работала в лаборатории охраны окружающей среды отдела внешней дозиметрии. Под руководством начальника лаборатории Ревинской С.К. студенты провели анализ загрязнения почвы 30-ти километровой зоны, изучили состояние водных объектов и воздуха Зоны.

Ребята выезжали на отбор проб в район 4-го энергоблока ЧАЭС и в район «Рыжего леса». Для уточнения радиационной обстановки на границе Зоны группа студентов проводила отбор проб почвы с вертолётки.

И в третий раз приходится говорить о той ответственности, которая была возложена на ребят, по ре-

зультатам их работы определялось качество питьевой воды, возможность сельскохозяйственной обработки земли и даже степень опасности при простом вдохе воздуха.

Где бы не приходилось работать, всюду ощущалось доверие к нам со стороны руководства. Доверие обязывает, а доверие в Зоне обязывает втрое (по коэффициенту З). Очень хочется верить, что доверие мы оправдали.

Всем — спасибо. Всем — это руководству ПО «КОМБИНАТ» и Управлению Дозиметрического Контроля. Всем — это дозиметристам, вертолётчикам, инженерам, нашим старшим товарищам. Всем — это нашим ребятам, бойцам отряда, которые честно работали, исполняя свой долг. Через несколько дней мы покинем Чернобыль.

Останется в памяти это лето, работа нашего отряда и безлюдные улицы Припяти, трава, проросшая через дорожки, по которым никто не ходит, брошенные деревни, мелькающие за иллюминатором вертолётки. Радостно от скорой встречи с домом и грустно от мысли, что осиротевшие дома Чернобыля и Припяти с нашим отъездом ещё раз осиротеют. Чернобыль вошёл в нашу жизнь, и уже не избавиться от мысли, что наше место здесь, что мы должны вернуться. Мы вернёмся, Чернобыль, только дай нам срок стать настоящими Профессионалами, потому что время недоучек осталось там, за чертой 26 апреля.

*В. Кармашев*

Зона затягивает болты  
Скрипом по плоскости прожитых лет,  
И лишь рифлёный стоптанный след  
Там, где когда-то были цветы - тень пустоты.

Зона сбивает иллюзии с ног,  
Зона не любит праздничных слов,  
С фальши сдирая серый покров  
Зона диктует горький урок - словно упрёк.

Нервы натянуты будто струна  
В этой пугающей мертвой тиши.  
Здесь с каждым шагом нужно спешить,  
Здесь привыкаешь к слову война - наша вина.

Рваная рана — вспоротый грунт,  
Лица домов потемнели от слёз.  
Время сверяя с мощностью доз  
Люди по Зоне молча идут - где-то их ждут.

Зона, безжалостным солнцем печет  
Роба прилипла к потной груди...  
Память, запомни, не подведи!  
Тот кто запомнил не подведёт - снова придёт.

Люди! Храните ворох листвы! Лю-  
ди! Храните дым очагов!  
Всю свою жизнь повторять я готов:  
Всё что случилось помните вы! - ПОМНИТЕ ВЫ!

*Боец ССО «СТАЛКЕР» Будеев С.*

*По материалам сайта: [chornobyl.in.ua](http://chornobyl.in.ua)*

## Припять 3D — проект виртуальной модели города Припять



Чернобыльское интернет-пространство — достаточно тесная среда, в которой существуют несколько активных групп энтузиастов исследующих историю брошенных территорий, популяризирующих достопримечательности зоны отчуждения ЧАЭС и населенных пунктов. Особый интерес существует к городу Припять. Припятская тематика многогранна и каждое интернет сообщество имеет свои цели и свой интерес — одни исповедуют культуру благоговейного туризма, другие — адепты безбашенного сталкерства. На этом фоне необычно выглядит узкая прослойка ярких энтузиастов, которые многие годы работают над созданием виртуальной модели города атомщиков.



Главная достопримечательность города Припять — ДК Энергетик

Это интервью с одним из участников этого проекта — Дмитрием Воропаем. Его, профессионального архитектора, брошенный город Припять привлекает в архитектурном и историческом плане. Интерес постепенно перерос в неизлечимое хобби, заставляющие несколько раз в год ездить за тысячу километров в Украину, в чернобыльскую зону отчуждения. Дмитрий также автор интернет проекта [pripyat-city.ru](http://pripyat-city.ru), который содержит массу исторической информации о городе Припять.

**Дмитрий, чем заинтересовал город Припять? (Какие события в жизни привели к увлечению историей города?) Не лучше бы было моделировать ЧАЭС и Саркофаг?**

Моделировать Саркофаг? Это скучно. Объект не большой, да и несложный. Модель всей ЧАЭС тоже не оставляет простора для творчества. А сделать трехмерную модель целого города, и при этом добиться 100% реалистичности — это задача неординарная, и этим интересная.

**Сколько человек работает над созданием 3d модели города? Откуда эти люди, кем работают?**

В настоящее время над проектом «Припять-3D» работает небольшая команда из 4-5 человек. Это настоящие энтузиасты, уже несколько лет собирающие материалы, чертежи, планы припятских зданий. Ведь работать приходится «в поле», то есть в самом городе, так как строительные, проектные чертежи и данные архива припятского БТИ можно считать утерянными, их местонахождение неизвестно. Мы обмеряем здания в натуре, фотографируем стены, окна, двери, помещения, архитектурные детали для получения реальной информации в виде истинных размеров, пропорций и материалов для текстур, которые после обработки будут наложены на модели строений. Состав команды иногда меняется — уходят или временно покидают проект одни моделлеры, приходят другие энтузиасты. Коллектив небольшой но «продуктивный», постоянно выдающий готовый результат.



Дмитрий Воропай

**Сколько времени продолжается работа над проектом? Как вы собираете исходную информацию?**

Первая информация о желании создать трехмерную модель Припяти появилась на форуме [pripyat.com](http://pripyat.com) в 2006 году. И тогда же, по прошествии небольшого времени, силами одного человека, бывшего припятчанина Сергея Нехаева, была сделана первая версия трехмерного города. Это было реализовано в программе SketchUp 6, модели зданий представляли собой простые параллелепипеды, без точного масштаба, без деталей и аутентичных текстур. Но это была «настоящая Припять»! Там можно

было перемещаться по улицам, увидеть все здания, а для тех, кто в городе никогда не был – составить для себя примерное представление о его масштабах, принципе застройки. В какой-то мере именно эта, первая версия Сергея, и сподвигла остальных энтузиастов улучшить ее, создать точную копию города Припять.



Моделирование города Припять

Поэтому в 2008 году работа началась «заново», но теперь уже с другими требованиями к качеству.

В настоящее время над проектом «Припять-3D» работает небольшая команда из 4-5 человек из участников форума сайта Pripyat.com.



Известная достопримечательность города Припять в 3D — Дебаркадер

### Оказывают ли поддержку органы местной власти? АЗО?

Местные власти? Администрация Зоны. Нет. Спасибо, хоть не мешают. Хотя, как-то был случай: мы обмеряли припятский магазин «Восход», подъехавший милицейский патруль довольно строго поинтересовался, чем это мы тут заняты. Показали чертежи, объяснили, рассказали. Нам пожелали удачи и уехали. И даже не потребовали программу, на основании которой мы находимся в Зоне. Про-

грамма, к слову, была с собой.

А в сущности – административным органам безразлично, что кто-то интересуется городом до такой степени, что готов многократно, за свои собственные деньги, приезжать в Припять для съемок зданий, а потом в течение многих месяцев обрабатывать материалы, моделировать, доводить до совершенства трехмерные копии припятских домов.



### Оказывают ли помощь бывшие жители города?

Бывшие жители? Да, конечно. Ведущий организатор



проекта, наш «подгоняла и цензор» — бывший припятчанин Владимир Литовченко. Потрясающий энтузиаст города, без которого, возможно, проект бы и не состоялся. Некоторые бывшие жители с удовольствием идут с нами на контакт, присылают свои «довоенные» фотографии с видами Припяти, из которых мы узнаем много для себя нового, неожиданного. Например — фото мелких архитектурных или ландшафтных деталей, в настоящее время уже утраченных, виды города в то время, когда не было еще непроходимых зарослей, когда вся Припять была видна как на ладони, что неплохо помогает для определения масштабов и пропорций моделей.

**Какие, для каждого из Вас, наиболее интересные сооружения города? В архитектурном, историческом и т.д. планах?**

Наиболее интересными являются, конечно же, проекты зданий с так называемой «индивидуальной доработкой». То есть типовые проекты, которые для Припяти переделали и улучшили. Это дворец культуры «Энергетик», очень сложное, кстати, здание для моделирования, «Белый дом» — многоэтажка со встроенным магазином «Радуга» в центре города, где жило станционное руководство, здание касс «Аэрофлота», магазин «Восход», Дом Допризывников и прочие строения, которые можно встретить только в Припяти. Ну и с каждым объектом связана своя история, конечно. Об этом мы узнаем из воспоминаний припятчан, которые ходили в эти магазины, стояли в очереди в эти кассы, что-то слышали или знают о конкретном доме, в котором жил какой-нибудь любопытный человек, чаще всего работавший на ЧАЭС или причастный к ликвидации аварии.

**Планируется ли в виртуальной модели города использовать данные о радиационной обстановке?**

Нет, мониторить радиологическую обстановку мы не собираемся. Ведь мы делаем живую Припять. Ту, какой она была до аварии.

**Дмитрий, расскажите, с какими сложностями вы сталкиваетесь при исследованиях города Припять в ходе экспедиций?**

Сложностей много. Во-первых — удаленность нашего объекта моделирования. Почти все моделлеры живут в России (но украинцы среди нас тоже есть, конечно). Позволить себе частые поездки крайне затруднительно. Даже несмотря на то, что только в поездке можно найти требуемый в настоящее время материал. Это достаточно дорого. Во-вторых — недоступность объекта, как режимной территории. Просто так в Зону не попадешь, нужны разрешения, согласования, а это опять же, деньги. В-третьих — запреты.

В настоящее время запрещено заходить в здания города, подниматься на крыши. Это создает определенные трудности по сбору необходимой информации.



Изучения города Припять

**Исследуете (визуализируете) ли вы подземные коммуникации?**

Нет. Так как подземных коммуникаций в том виде, чтобы потребовалось их моделирование — в Припяти нет. Там нет метро, нет больших канализационных коллекторов, то есть отсутствуют массивные, выдающиеся в архитектурном плане объекты, без которых модель города была бы неполной.

**Планируете ли визуализировать технику (автомобили, автобусы, которые использовались в городе до аварии)?**

Тоже нет. По крайней мере — на первом этапе моделирования. Пока основная цель — создать сам город. Насыщать его антуражем в виде техники будем позже, сейчас этот вопрос даже не рассматривается.

**Для каких объектов города Припять уже созданы их трехмерные модели?**

В настоящее время отработана центральная часть города — площадь с основными прилегающими к ней улицами. Отработана — означает, что создана полная модель территории, с дорогами, бордюрными камнями, газонами, элементами благоустройства в виде фонарей, скамеек, урн и прочего. Часть моделей готова практически полностью, как например, типовые припятские «вертушки» — квадратные симметричные девятиэтажки серии 121-60-25, которых так много в городе. Сделаны некоторые магазины — «Восход», «Овощи», «Молодость», готовы кассы «Аэрофлота», модели 16-этажек, некоторых общежитий. В финальной стадии находится модель ДК «Энергетик», ресторан «Полесье», торговый центр. Также

созданы модели редко встречающихся серий – малосемейка на улице Набережной, первый девятиэтажный дом в городе, которые видят все посетители – белое здание с лозунгом «Партия – ум, честь и совесть нашей эпохи». В частичной готовности – магазины «Струмок», «Светлячок», здание исполкома, магазина «Мебель», девятиэтажек, расположенных по проспекту Ленина. Также пока не готовы припятские пятиэтажки – самые распространенные жилые дома. В основном, из-за их конструктивных различий. Здания, хоть и похожи внешне, в действительности отличаются друг от друга планировкой, оформлением фасадов и подъездов.



Ресторан Полесье в городе Припять

**Город Припять сегодня, спустя 26 лет после аварии, это, по сути, уникальный объект в котором происходят изменения, описанные в книге А.Вейсмана «Земля без людей». Планируете ли вы визуализировать деградацию города, которая происходит вследствие мародерства, действия разрушительных факторов окружающей среды?**

Нет. Мертвая Припять в трехмерном виде нам не нужна. Она уже есть в нашей действительности. Мы создаем историю, память.



По материалам сайта: [chornobyl.in.ua](http://chornobyl.in.ua)

## Выстрел

В глухой тиши раздастся выстрел,  
Для Зоны то обыденная вещь.  
Он будет резок, глух и быстр. Оста-  
вит рану, в теле брешь.

На ПДА не будет сообщений,  
Он либо ранен, либо мертв.  
В Зоне в качестве лишений  
Он будет вскоре с списков стерт.

Но чья легла рука на рукоятку пистолета?  
Кто сделал выстрел и бежал?  
На ком искать виновность и ответа?  
За что убитый не дышал?

Лицо убийцы вечно скрыто маской,  
За равнодушием, пороками других.  
Не славен он публичною оглаской  
И не был пойман при иных.

Навеки не узнаем, что за выстрел.  
И кто убийца, что себе посмел  
Решать кому дозволено родиться,  
И кто для этого не так умел.

А павшего лицо затянет тиной,  
И ночи через две он оживет,  
С навеки вечные застывшей миной,  
Когда упал же он лицом вперед.

Он будет помнить только миг,  
Когда лицом он встретился с землею.  
Привиделся ли чей-то лик?  
Но он теперь за нашей стороною.

Он будет помнить лишь металл,  
И лед, огонь. Лицо убийцы. Не-  
долго, кто его искал,  
Чтобы усыттить голод кровопийцы.

И павший будет рыскать по всей Зоне,  
Пока же палача он не найдет,  
С прострелянную насквозь головою,  
Что ныне с ним, по Янтарю идет.

*Инквизитор*



# ПЕРЕКРЕСТЫ

## Одним из призеров конкурса "ТЕЛЕГРАММА" за декабрь 2012 стал Командир ГОН "Химера" – **ilya**

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>ilya</b> [id: 586] Ранг:  [ Генерал-полковник ] Группировка: Военные сталкеры
Регистрационные данные	
Имя: Илья Борицев	Пол: Мужчина
Дата рождения: 11 Ноября 1964 [ 48 Скорпион ]	Дата регистрации: Четверг, 04.11.2010, 18:51
Дата входа: Пятница, 22.02.2013, 22:01	Достижения на сайте
Баллы: 1106.70	Награды: 10 [+] (Информация о наградах)
Знаки отличия	
Замечания: 0%	Репутация: 1227 [±] <a href="#">Положительных отзывов:</a>   <a href="#">Отрицательных отзывов:</a>

### Семья – это главное!

Здравствуйтесь! Зовут меня Борицев Илья, мне 48 лет. Родился и живу в городе Челябинске, окончил техникум, служил в армии, сейчас воспитываем двух дочерей. Приоритеты в жизни, в основном, связаны с семьёй - дать должное образование детям, обеспечить комфорт и уют моим родным и близким.

### Учиться и еще раз учиться!

С сайтом познакомился ещё до его "переезда" на новое место, то есть более двух лет назад. Зарегистрировался практически с первых дней (уже на новом месте), но активности не проявлял, поскольку хватало той информации (в основном по прохождению мода), которую черпал, читая сообщения на форуме и пользуясь энциклопедией, составленной пользователями нашего сайта. Принимать участие на форуме начал год назад, чуть позднее стал участвовать в конкурсах. Сайт мне очень нравится, много интересного и познавательного, есть возможность научиться и повисить свои навыки.

### Доброе сердце.

Практически всё свободное время, а его, к сожалению, не так много, провожу на сайте. Нравятся темы, свя-

занные со словесностью и юмористической направленностью. Участвуя в конкурсах, в какой-то степени стремлюсь к победе, но, в основном, стараюсь, чтоб было чуть веселее всем вокруг.

### S.T.A.L.K.E.R. – игра для души.

О Survarium читаю новости на нашем сайте. К этому проекту отношусь скептически, поскольку сетевые игры не очень люблю, мне больше по нраву старые добрые игры STALKER и их моды, где можно побродить, пострелять, что-то найти, разведать, выполнить какие-либо квесты и т.д. и т.п.

### Теплые слова.

Пожелания всем читателям быть добрее, терпимее друг к другу, относиться с уважением. Помнить, что грубостью, хамством, высокомерием и снобизмом мало чего добьёшься.

## Одним из призеров конкурса "ПЕРЕВЕРТЫШИ" за декабрь 2012 стал одиночка – **veselchak**

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>veselchak</b> [id: 13306] Ранг:  [ Генералиссимус ] Группировка: Одиночки
Регистрационные данные	
Имя: виктор	Пол: Мужчина
Дата рождения: 19 Декабря 1956 [ 56 Стрелец ]	Дата регистрации: Суббота, 24.12.2011, 16:06
Дата входа: Пятница, 22.02.2013, 17:23	Достижения на сайте
Баллы: 1512.20	Награды: 3 [+] (Информация о наградах)
Знаки отличия	
Замечания: 0%	Репутация: 1042 [±] <a href="#">Положительных отзывов:</a>   <a href="#">Отрицательных отзывов:</a>

### Жуткая тайна.

Вас, наверное, заинтересовали и смущают паспортные данные?! Так вот хочу открыть жуткую тайну - это мой батя. У нас дома все пользуются его «емелей». Отец вроде бы не возражает. Правда, иногда возникает некоторая путаница, но обходимся без эксцессов. Что касается моей жизни, то для меня сейчас главное – дочка.

### Общие интересы.

С сайтом познакомил, как не странно, батя. Он тоже гоняет Сталкера, и нам надоели «чистые» ТЧ, ЧН, ЗП. Какие изменения? Вы не обидитесь, если я скажу, что сайт стал более похож на коммерческий? Все эти баннеры о 100 000-м посетителе, реклама. Я не знаю, хорошо это или плохо, но таково моё мнение.

### Ест головоломки на завтрак.

Форум посещаю между вахтами - каждый (или почти) вечер. Люблю «поломать» голову, поэтому «Загадки Барри» стараюсь поглядеть и порешать.

### Пожелания читателям.

Терпимости, или как сейчас говорят – толерантности!

### Одним из призеров конкурса "ТЕЛЕГРАММА" за декабрь 2012 стал

**Командир Ночного дозорного отряда – Малахит**

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>Малахит</b> [id: 35620] Ранг:  [ Генералиссимус ] Группировка: Ночные сталкеры
Регистрационные данные	
Имя: Максим	Пол: Мужчина
Дата рождения: 4 Марта 1985 [ 27 Рыбы ]	Дата регистрации: Пятница, 13.07.2012, 02:48
Дата входа: Пятница, 22.02.2013, 01:50	
Достижения на сайте	
Баллы: 1798.30	Награды: 12 [+] ( <a href="#">Информация о наградах</a> )
Знаки отличия	
	
Замечания: 0%	Репутация: 53 [±] <a href="#">Положительных отзывов:</a>   <a href="#">Отрицательных отзывов:</a>

### Боец и футболист – жестко!

Всем привет! Меня зовут Максим. Живу я в городе Ульяновске. Из увлечений: люблю читать, послушать хорошую музыку, интересуюсь психологией, оружием. Неравнодушен к спорту, как прямо (люблю физические нагрузки: поиграть в футбол, сходить в тренажерный зал; раньше занимался рукопашным боем.), так и косвенно (болею за ФК "Локомотив Москва", а также мне импонирует ФК "Барселона"). Обожаю юмор, игру слов. Люблю в компьютерные игры поиграть. Особенно в S.T.A.L.K.E.R. Для меня это больше, чем просто игра.

### Что сделано, то сделано.

Жизненные приоритеты у меня простые: никогда не сдавайся, все время иди вперед. Прежде, чем сделать что-либо значимое - хорошенько подумай. Если сделал - не жалея, раньше надо было думать.

### Ночные сталкеры – судьба.

С сайтом я познакомился, как и, наверное, большинство людей: искал помощь в прохождении игры. На некоторые вопросы можно было получить ответы лишь зарегистрированным пользователям. Пришлось регистрироваться! Постепенно втянулся в общение. Потом Коля пригласил меня в "Ночные Сталкеры". Я и сам уже подумывал о вступлении в какую-либо группировку. После приглашения Коли я несколько дней пообщался в Баре "Ночных", и принял решение - вступаю в "Ночные Сталкеры". Чему я очень рад!

### Удовольствие на первом плане.

Форум посещаю 1-2 раза в день (иногда и в ночь). Что касается тем, пожалуй, отмечу "Конструктор Франкенштейна", Бар (общение же), "Составь слово", "Телеграмма". Да много их, все не перечить. Участвуя в конкурсе, стараюсь делать это качественно. О победе не задумываюсь. Главное - участвовать с душой, чтобы процесс приносил удовольствие. А результат придет сам.



### Сделали раз – сделают и второй!

Новостями о Survarium я, конечно же, интересуюсь, так как работают над ним люди, сделавшие S.T.A.L.K.E.R. А это что-то, да значит. Считаю, что проект будет интересным, и у него хорошее будущее. В общем, поживем - увидим.

### Жизненный совет.

Всем читателям я хочу пожелать следующее: будьте операторами своей судьбы. Плывите не по течению, не против течения, а туда, куда вам нужно.

### Одной из призеров конкурса "ПРИДУМАЙ СМЕШНУЮ РИФМУ К КАРТИНКЕ" за декабрь 2012 стала **Водитель БТР - сонька**)

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>сонька))</b> [id: 13002] Ранг:  [ Генерал-майор ] Группировка: Долг
Регистрационные данные	
Имя: Сонька Золотая Ручка	Пол: Женщина
Дата регистрации: Понедельник, 19.12.2011, 13:17	Дата входа: Пятница, 01.02.2013, 20:30
Достижения на сайте	
Баллы: 302.20	Награды: 6 [+] ( <a href="#">Информация о наградах</a> )
Знаки отличия	
	
Замечания: 0%	Репутация: 282 [±] <a href="#">Положительных отзывов:</a> 28   <a href="#">Отрицательных отзывов:</a> 0

### Высокая оценка.

Здравствуйтесь. Главное в моей жизни - это работа и

семья. С сайтом познакомил супруг мой - dallas11. Первое впечатление - много интересной информации по игре, много единомышленников и просто хороших людей. Отношение к сайту положительное - на 5+, очень нравится здесь.

### Плохих тем не бывает.

Форум посещаю каждый день; темы юмора, общения, технические темы, творчество - все нравятся.

### Надежда есть.

Что касается Survarium - очень интересный проект. Хотелось бы поиграть.

### Всем на заметку!

Всем желаю здоровья и творческих успехов, соблюдения Правил сайта и Устава группировок без замечаний и наказаний; жить без предателей!

## Призеры Новогодней сталкерской лотереи:

### Старший штурмового отряда Вольных – Glomar

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>Glomar</b> [id: 3536] Ранг:  [ Генералиссимус ] Группировка: Вольные сталкеры
Старший штурмового отряда Вольных 	Регистрационные данные Имя: Vladimir Пол: Мужчина Дата рождения: 19 Августа 1976 [ 36 Лев ] Дата регистрации: Суббота, 22.01.2011, 19:58 Дата входа: Суббота, 23.02.2013, 17:31
Отправить ЛС	Достижения на сайте Баллы: 1854.50 Награды: 10 [+] ( Информация о наградах ) Знаки отличия 
	Замечания: 0% Репутация: 595 [±] <a href="#">Положительных отзывов:</a>   <a href="#">Отрицательных отзывов:</a>

### Досье.

Glomar - Храпов Владимир Анатолевич; Старший штурмового отряда Вольных; 29.07.2012-вступил в ряды Вольных сталкеров. Преподаю в школе (география, экономика); увлечения: биология, астрономия со школы; с 2007 и по 20.. игра Сталкер; Родился 19.08.1976 года в г. Звенигородка (Украина). Окончил школу в 1993 году; Учился в УДПИ (г. Умань) - окончил в 1998.

### Работа над собой.

На первом плане - сын, семья, душевное равновесие, здоровье, нравственное самосовершенствование, и совершенствование знаний в области выбранной профессии.

### Поклонник SGM.

Я поклонник всех серий С.Т.А.Л.К.Е.Р.а (ТЧ, ЧН и ЗП). После выхода Зов Припяти, я очень заинтересовался СГМ модом на Зов Припяти, хотя и играл в СГМ на ТЧ и ЧН. После выхода СГМ 1.7 я зарегистрировался на сайте Sigerous. Впервые, как новичок, я не знал где и что искать. После прохождения ТЛ я постепенно освоился на сайте. Впечатление о сайте всегда оставалось положительным.

### Штурмовик – его призвание.

Форум я посещаю в выходные дни по несколько раз на день, в рабочие дни - ежедневно после работы. Когда меня приняли в Вольные, сразу для себя решил вступить в ряды штурмового отряда - участие в конкурсах, связанных с прохождением игр и модов, оперативных центров заданий и пр. Сейчас я Старший штурмового отряда - принимаю активное участие в Эстафета SGM 2.2 и Совместное прохождение Geonezis Addon For Sigerous Mod 2.0 и Играем Вместе — Sigerous Mod «Чистое Небо».

### Удачей не обижен.

Участие в конкурсах я принимаю, но не часто. Как и любой участник, я стремлюсь к победе, но судьба не предсказуема. Впечатления от обладания самого ценного артефакта Компас были разнообразными: радость, волнение от победы. По поводу везения - госпожа удача меня не обходит стороной.

### Вера – это главное.





Лично я предпочитаю играть в синглеер. Я верю, что у Survarium есть будущее.

### Искренние пожелания.

Уважаемые читатели журнала, авторы, все, кто связан с выходом журнала "Sigerous Zone": поздравляю вас с наступившим 2013 годом. Желаю крепкого здоровья, счастья в личной жизни и новых креативных идей для журнала.



## Командир Отряда Ликвидаторов – Reidercast

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>Reidercast</b> [id: 16579] Ранг:  [ Полковник ] Группировка: Наёмники
Командир Отряда Ликвидаторов	Регистрационные данные
	Имя: Влад Пол: Мужчина Дата рождения: 28 Августа 1992 [ 20 Дева ] Дата регистрации: Понедельник, 06.02.2012, 16:38 Дата входа: Суббота, 23.02.2013, 18:41
Отправить ЛС	Достижения на сайте
	Баллы: 226.80 Награды: 2 [+] ( Информация о наградах )
	<b>Знаки отличия</b>
	
	Замечания: 0% Репутация: 328 [±] <a href="#">Положительных отзывов: 5</a>   <a href="#">Отрицательных отзывов: 0</a>

### Придерживается «Золотой середины».

Здравствуйтесь. Ну что о себе можно рассказать? Студент-энергетик, 4-й курс, проживаю в городе Киев (Украина). Родился 28 августа 1992г. Веду средний образ жизни - могу быть как за компьютером, так и отдыхать с друзьями. Стараюсь придерживаться позитивного настроения, но, как всем известно, это не всегда получается.

### Плывет по течению, но с веслами.

Я на счет приоритетов не слишком задумывался. К материальным благам не очень стремлюсь, не загадываю себе особо невыполнимых целей. Можно сказать, стараюсь плыть по течению, но можно выйти и прогуляться пешочком.

### Сразу к делу.

Ну, с сайтом я познакомился благодаря гуглу. Впечатления были позитивные; сразу, вспоминаю, было пошел к Наемникам, узнал, что надо для них, ну для вступления. А дальше просто все по чуть-чуть. Ну а сейчас впечатления почти те же, я не скрываю что, да, стало немного скучновато, некоторые хорошие знакомые ушли, а молодежь не идет.

### Держится на волне позитива.

Ну, на форум я захожу каждый день, а на счет тем - даже не скажу, я в них захожу, так сказать, по чутью. Особо не перебираю, пишу и общаюсь, где весело.

### Обладает «чуйкой».

Но смотря какие конкурсы, если могу - пытаюсь победить, но почти всегда проиграю. Ну, выигрыш в лотерее сначала поверг в шок, я сначала хотел поставить наугад, а потом просто, так сказать, "чуйка" подсказал ставить на 23. Ну, я подумал и поставил, и особо не на что не надеялся. А везет мне очень редко, я практичный и наудачу не ставлю, я бы даже сказал, что в нее не верю.


### Survarium пока во тьме.

Ну, однажды смотрел видео от разработчика, читал статью. Ну, я думаю, что если доведут до ума, то может что то и получится; хотя я с трудом представляю, что может получится...

### Всем читателям.

Хочу поздравить всех читателей с прошедшими праздниками, и пожелать всех благ.

## Начальник тех.службы Долга - Тим\_Везунчик

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>Тим_Везунчик</b> [id: 34719] Ранг:  [ Генералиссимус ] Группировка: Долг
Начальник тех.службы Долга	Регистрационные данные
	Имя: Тимофей Пол: Мужчина Дата рождения: 5 Августа 1995 [ 17 Лев ] Дата регистрации: Вторник, 03.07.2012, 16:25 Дата входа: Суббота, 23.02.2013, 16:54
Отправить ЛС	Достижения на сайте
OFFLINE	Баллы: 2638.20 Награды: 17 [+] ( Информация о наградах )
	<b>Знаки отличия</b>
	
	Замечания: 0% Репутация: 2772 [±] <a href="#">Положительных отзывов: 1</a>   <a href="#">Отрицательных отзывов: 0</a>

### Краток.

Приветствую! Звать меня Тимофей, мне 17 лет. Студент.

### Семья - это единство.

Семейные ценности. Семья – это единое целое, где всегда поймут, поддержат и будут рады.

### В поисках ответов.

Я играл в мод «Возвращение Шрама», и у меня возникли трудности в прохождении. Я начал искать по разным сайтам темы, которые могут мне помочь. И наткнулся я на сайт SIGEROUS. Сайт сразу же меня впечатлил и затянул с головой. Я ни разу не пожалел, что зарегистрировался на нем.

### Затянуло с головой.

Форум посещаю ежедневно. Мне нравятся многие темы, и перечислять их можно долго. Но больше всего я "утонул" в Р.Т.С.И.

### Везение - его конек.

Радость ощущал. Не многим удалось выиграть репутацию и артефакты.

Конечно, везет. Иногда я выхожу "сухим" из воды в очень трудной ситуации.

### Старого "друга" не бросит.

Редко поглядываю на новости об этой игре. Но потому, какие возбужденные становятся игроки, при виде новых новостей, я сделал вывод - у Survarium есть будущее, и очень большое. Но мне по душе старый добрый S.T.A.L.K.E.R.

### Пожелания.

Большой удачи в начинаниях. Много радости и веселья. Любви, счастья и добра.

## Призеры Вечеринки Sigerous:

### Новогодний конкурс "Мутагенная песня сталкера" - Ходок Вольных Rosich

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>Rosich</b> [id: 15486] Ранг:  [ Генералиссимус ] Группировка: Вольные сталкеры
Ходок Вольных 	Регистрационные данные Имя: Владимир Пол: Мужчина Дата рождения: 3 Сентября 1970 [ 42 Дева ] Дата регистрации: Вторник, 24.01.2012, 18:17 Дата входа: Суббота, 23.02.2013, 18:10
Отправить ЛС	Достижения на сайте Баллы: 1493.90 Награды: 10 [+] ( Информация о наградах ) Знаки отличия 
	Замечания: 0% Репутация: 389 [±]   Положительных отзывов: 41   Отрицательных отзывов: 0

### Служба и семья – вот и жизнь моя.

О себе? Я обыкновенный человек, как все ем, сплю (эти два пункта получается лучше всего), гуляю, работаю, снова ем и опять сплю... (шучу)! А если серьёзно, то я военнослужащий. Уж 25 лет как на Флоте Северном (вспомните, до революции такой срок службы на флоте и был), живу в славном городе Северодвинск, имею двух сыночков и лапочку дочку. Старший сын сейчас служит срочную службу в спецназе, средний учится в Гопище (ПУ), а дочка ходит в садик, занимается конным спортом, танцами и готовится к школе. А я готовлюсь к пенсии!!! Осталось 2 года.

Вдохновение... Это такая ветреная девка, я вам доложу!!! То она есть, то ускачет куда-то... Просто вдруг появляется мысль, идея, её надо поймать, схватить за хвост и не отпускать пока не выжмешь досуха... Жаль, что мало времени, а много идей, многое хочется сделать, многое написать... Большинство идей, несомненно, пришли именно на Сталкерских сайтах, из книг одноимённой серии,

оставалось только найти единомышленников и попробовать... Иногда получается неплохо (для моего уровня). Очень много учусь у писателей, на литературном сайте. Стараюсь рассказы писать именно с участием реальных сталкеров, с Сигероуза ли, или других сайтов, но люди должны быть именно реальными (главные герои). После написания всегда прошу прочитать, перед тем как выложить на форум, свою супругу, именно она мой главный критик, она частенько правит тексты. Вот попробовал, а судить, о написанном, именно Вам, реальным сталкером. Чем занимаюсь кроме прозы?! Люблю делать что-то руками: собираю модели (сам клею) танков Советской армии времён Великой Отечественной, но не просто собирать, а именно СОБИРАТЬ (окраска, расцветка, экипаж, правдоподобность, иногда месяц собираю модель, чтобы добиться её самой - правдоподобности). Очень люблю возиться со своей любовницей модели ГАЗ-31105 Волга, я ласково зову её Вольха, покупаю ей разные вкусности, делаю разные усовершенствования. Ещё я люблю читать, это моя страсть, особенно из летописей дохристианской Руси. Именно они научили меня МЫСЛИТЬ, включать голову, не попадать в ловушки хитроумов.

### Мудрые слова.

Жизненные приоритеты... Это такое обширное понятие, вложить его в одну-две строчки не удастся, но попробую чуть-чуть... Их, основных, два: Дети и Дом. Я хочу свой дом, не коттедж, а УСАДЬБУ, так как в самом слове СМЫСЛ жизни, чтобы я мог сказать: "Здесь усадьба моего Рода", "Здесь сидит мой Род, мои корни...". Чтобы дом был у реки, на взгорье, рядом с лесом. Чтобы дети мои могли собираться здесь и вдыхать чистый, природный воздух и отдыхать Душой. Вообще Дом и Дети - эти понятия неразделимы. Вот как-то так...

### Никогда не знаешь, где потеряешь – где найдешь.

Сайт... Зарегался давно, будучи на другом сайте, очень нужна была инфа. Потом конфликт с создателем того сайта по поводу взаимовыручки сталкеров и помощи в трудную минуту, и я ушёл оттуда (хоть и занимал там больше года должность лидера военсталов), а сюда позвал мой друг Штурман. Он же позвал и в Вольные (я долго сидел в одиночках, не хотел выбирать группировку, мне нравилось быть на форуме конкурсов литературных и в темах модов). Первые впечатления - шикарный, мощный и серьёзный сталкерский сайт (в сравнении с Сигероуз, тот сайт, откуда я ушёл, был просто детской песочницей), но я не привык метаться по сайтам и, до конфликта, не часто сюда заходил. Теперь, когда я на сайте год, видны изменения, как в темах, так и в администрации. Модеры и админы здесь меняются, что не даёт застаиваться "крови" сайта, появляются новые темы, новые люди. Изменений много, описывать нет смысла, много нуж-

но постов, чтобы это описать.

А самое главное, это то, что здесь: "Очень много мудрого люда обитает на сём богами спасаемом сайте..."

### Всегда рад увидеть друзей на родной Стоянке.

Форумы: конечно же, это форум моей группировки, я всегда, при входе, посещаю нашу стоянку у костра, дабы дровишек подкинуть, байку услышать, улыбнуться друзьям, решить вопросы. Во-вторых, это Бар "Творчество сталкеров", Конкурсы, что в главном форуме.

Сайт стараюсь посещать ежедневно, но, к сожалению не очень долго, ибо реал есть реал. Любимых тем много, вот некоторые из них: Конкурс авторских рассказов, что в главном форуме, Совместные ходки за хабаром, что на форуме моей любимой группировки, конечно же, это Стоянка вольных сталкеров и Бар "0 рентген", Совет вольных сталкеров, и многие другие...

### А ведь правда...

Стремлюсь ли к победе...???!!! НЕТ, и никогда не стремился, победа это не главное, это как десерт. Тут главное участие, оценки читателей, критика, если хотите...

Новостями о Сурвариум интересуюсь, но боюсь говорить, дабы не сглазить, а если серьёзно, то это стоящий проект, жду его с нетерпением. Будущее у него есть, главное, чтобы владельцы этого проекта его не похоронили, кроме того такие проекты надо делать быстро, сами понимаете что чем дольше готовить блюдо, чем больше шанс его переварить или кушать перехочется. Это я к тому, что всему своё время и опаздывать на паровоз не надо, но и не надо подавать сырое творение.

### Желает мудрости.

Читателям я хочу пожелать мудрости древних, Солнца в доме, Света и Тепла в глазах родных. Чтобы дети радовали родителей, а родители учили детей Мыслить.



### Конкурс "Вы не знаете, что подарить? Вам ничего не приглянулось?" – Инструктор Т.Л. наговицын

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>наговицын</b> [id: 31912]
	Ранг:  [ Генералиссимус ]
	Группировка: Монолит
Регистрационные данные	
Имя: Сергей	Пол: Мужчина
Дата рождения: 16 Марта 1995 [ 17 Рыбы ]	Дата регистрации: Четверг, 07.06.2012, 18:15
Дата входа: Суббота, 23.02.2013, 19:28	
Достижения на сайте	
Баллы: 1990.30	Награды: 9 [+ ] ( Информация о наградах )
Знаки отличия	
	
Замечания: 0%	Репутация: 773 [±] <a href="#">Положительных отзывов:</a>   <a href="#">Отрицательных отзывов:</a>

### Семьянин.

Самое первое место занимает семья, а уже потом идут друзья и футбол.

### Небанальная история.

С сайтом меня познакомила моя девушка (она тут искала прохождения SGM версии 1.7), а затем нам тут понравилось и мы остались. Первые впечатления только положительные, сейчас изменилось только то, что sigerous стал для меня вторым домом, где постоянно тепло, уютно и весело.

### Задатки художника.

Каждый день посещаю форум. Больше люблю темы "создай календарь" и "конкурс на лучшие обои".

### Победа вторична.

Участвую под принципом: главное не победа, а участие!

### Пожелания.

Всего самого наилучшего, и не расстраивайте своих близких и друзей.



## Конкурс "Песни, пляски и стихи" – Снайпер НОИГ «Протон» Volnik81

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>Volnik81</b> [id: 3484] Ранг:  [ Генерал-полковник ]
Снайпер НОИГ «Протон» 	Группировка: Ученые сталкеры
Регистрационные данные	
Имя: Николай	Пол: Мужчина
Дата рождения: 21 Августа 1981 [ 31 Лев ]	Дата регистрации: Пятница, 21.01.2011, 13:22
Дата входа: Суббота, 23.02.2013, 20:18	
Достижения на сайте	
Баллы: 1119.70	Награды: 5 [+] ( Информация о наградах )
Знаки отличия	
	
Замечания: 0%	Репутация: 267 [±] Положительных отзывов: 28   Отрицательных отзывов: 0

### Вполне достойно представил свою профессию.

Как и многие люди - добрый, отзывчивый, целеустремлённый, работаю в Тюменском областном отделении ВДПО монтажником малоточки и зарядчиком огнетушителей. В прошлом году ездил в Москву на конкурс лучший по профессии, среди зарядчиков огнетушителей, занял третье место по России; ещё учусь на инженера-энергетика (пока удаётся без троек), и дом достраиваю, и семью преувеличиваю!

### Коротко о главном.

Дом, семья, отдых и работа!

### Это судьба.

На сайт я попал, когда искал какие-нибудь модификации к играм серии сталкер, и, попав сюда, затянуло! Долго был в одиночках, потом Supermen пригласил вступить в группировку ученых сталкеров, они пришлись мне по душе, и вот я в этой группировке!

### Дело случая.

Стараюсь каждый день хоть на чуток, чтоб поздороваться и если кому-то надо помочь чем могу! Я разносторонний человек, так что привязанности к каким-либо определённым темам нет, могу просматривать все и где-то найти что-то для себя!

### Обменивается мыслями.

Главное не победа, а участие и обмен своими мыслями и пониманием чего либо!

### Все в руках разработчиков.

Проект (Survarium - ред.) интересный, если не развалят, то это будет бомба!

### Удачи, как же без нее?!

Главное всем здоровья и взаимоуважения с терпением, и удачи всем!

## Одним из призеров викторины "Составь слово" за декабрь 2012 стал Полевой Исследователь – bliznetc1978

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: <b>bliznetc1978</b> [id: 5478] Ранг:  [ Генералиссимус ]
Полевой Исследователь 	Группировка: Ученые сталкеры
Регистрационные данные	
Имя: Озеров Евгений	Пол: Мужчина
Дата рождения: 26 Мая 1978 [ 34 Близнецы ]	Дата регистрации: Четверг, 07.04.2011, 17:52
Дата входа: Пятница, 22.02.2013, 11:05	
Достижения на сайте	
Баллы: 2272.10	Награды: 12 [+] ( Информация о наградах )
Знаки отличия	
	
Замечания: 0%	Репутация: 2041 [±] Положительных отзывов:   Отрицательных отзывов:

### Верит в судьбу.

Привет! Зовут меня Озеров Евгений. Родился 26 мая 1978 года в городе Чарджоу Туркменской ССР. Волею судьбы оказался в Астрахани, где и по сей день проживаю.

### "Все обо всем".

В первую очередь - это семья и все, что с ней связано. Во вторую - Черочки, это мой щенок французского бульдога, хотя он тоже, как член семьи. В третью?.. Много чего: игры, книги, оружие, автомобили, кино и вообще все обо всем, не могу что-то отдельной строкой выделить – я очень любопытен.

### Зашел-ушел, но все же вернулся.

Наверно, как и все или уж, по крайней мере, большинство: прошел ЗП, а играть охота осталась, от кого-то услышал, что есть моды на игры, начал искать в сети, искал сюжетные и нашел SGM 1.7, начал играть - появились трудности с прохождением, ища помощи, – набрел на старый сайт SGM-MOD (если не ошибаюсь), но кажется зарегистрироваться не стал, а потом уже и сюда перебрался. Впечатления самые положительные до сих пор.

### Любит подумать.

Ежедневно, если есть доступ к Интернету. Те, в которых надо думать головой и напрягать память, такие как Дешифратор, Поиск Хабары Семеновского (очень жаль, что темы закрыты), ну и, конечно, Угадай.... фильм, оружие, предмет и т.д. и т.п.

### Честен.

Особого стремления нет, но врать не буду - побеждать всегда приятно.

**Survarium пока не заинтересовал.**

Если честно, то не особо. Насчет будущего? Не знаю, но надеюсь, что есть...

**Мир во всем мире!**

Здоровья! Чтобы все на сайте и в реале жили мирно - без конфликтов, чтобы каждый нашел себе занятие по душе.

### Эксклюзивный календарь от Sigerous Team (на февраль)

Выбором большинства пользователей стала  
работа одиночки **KaPishON**



работа от **Мара** (30 голосов)



работа от **наговицын** (23 голоса)



Редакция всем желает свежих идей и вдохновения!

Материалы подготовлены: **Kibertron13**

### Эксклюзивный календарь от Sigerous Team (на март)

Пока идет голосование, но уже есть явные лидеры:

работа от **Vichka** (64 голоса)



# ЛИТЕРАТУРНАЯ КОЛОНКА

## Одна история

Надежда - это чувство, движет людьми, когда уже ничто не может гарантировать, что они останутся в живых.

Вся Долина была укутана темным покрывалом ночи. Или это густое небо Зоны, но его мало волновало. Темно - значит темно. Остановка в подозрительном месте равноценна смерти. Человек практичный и особо не интересовавшийся вещами, не приносившими выгоду. Третий месяц скитания по Забытой Долине в зараженной части Карпатских гор. Быстрый уверенный шаг, опасливый взгляд по сторонам. Наконец, надежное на вид место для ночлега. Теперь костер.

— Думал скрыться. А о том, что Зона все видит, ты как будто не знал. Или выбрал последнее место, которое хотел увидеть? - слова из тишины иглой пронзили слух и прошили петли в памяти сталкера.

Человек с силой бросил своё тело возле него. Появление Охотника не сулило ничего доброго. Тела братьев по оружию, сброшенные Гавром в "Воронку" после удачной и весьма прибыльной ходки, сыграли спектакль не для всех. И далеко не одной ходки. Далеко не одного товарища.

— Умру я только тогда, когда Она распорядится. А не тогда, когда щелкнет пальцем тот, кто тебе заплатил - ровный и спокойный голос не подавал признаков внутреннего волнения. Его и не было.

— А те ребята умерли, потому что ты щелкнул пальцем, а не Она распорядилась. Не справедливо, не находишь? - Охотник был славный малый и хорошо понимал, как устроены вещи.

— Потому что они хотели меня убить. И только могли иметь желание это сделать, но не право. Оно принадлежало не им.

— Довольно, Гавр. Ты прекрасно знаешь, почему они за тобой пришли в тот день. И что ты виноват.

Дело обстояло таким образом, что несколько опытных бродяг во главе с Жиганом унюхала о грязных деяниях по многочисленным убийствам сталкеров, с которыми шел

в ходки Гавр, и решили наказать за друзей. Связав, они привели его к "Воронке". Но только Зона в праве решать кто умрет, когда и как и распорядилась таким образом, что все закончилось трагично для группы мстителей и удачно для Гавра. И ясные лучи редкого солнца, и теплые "Казачки" радовали бы, если бы не выяснилось, что Жиган успел растрезвонить всей Зоне о том, что узнал. И вот, его нашел Охотник, единственный, кто ориентировался в Забытой Долине, в месте, в которое Гавр пришел в надежде спастись от мести. О ней он знал многое.



— Если ты меня еще не прикончил, то зачем пришел?

— Я уважаю Её и не имею ни права, ни желания оставить пару ровных дырочек в твоей физиономии. Но слухи разошлись далеко и кто-то, узнав о твоих подвигах, поговорил с кое-кем. Смекаешь? - Охотник не желал зла сталкеру, но и симпатии явно не испытывал.

Гавр не успел ответить. Шокер парализовал его конечности, но оставил в сознании. Неприятно. Через секунду он почувствовал, как в руку глубоко проник инородный предмет из неизвестного ему аппарата.

— Черная метка. Они уже в пути. Мой совет - сделай что-нибудь приятное для самого себя, напоследок. Молитвы тебе уже не помогут, - Охотник сделал свое дело и растворился во тьме.

Что может быть приятнее ощущения кислорода в легких? Вкусная еда, деньги или дама сердца рядом? Нет. Ничего. Когда его не хватает - вы задыхаетесь. И остается

только надежда на то, что он снова появится. И вот, когда это происходит, человек начинает глотать его в огромных количествах. В состоянии эйфории он чувствует не только приятное ощущение, но и как жизнь снова возвращается к нему. Как будто кто-то или что-то свыше решило вдохнуть ее обратно. Но когда такая ситуация критическая, на благоприятный исход остается только надежда.

Два дня спустя...

Снова Ночь. Ветер и грозовой дождь попадали внутрь сквозь щели и развороченные дыры в крыше на территорию одного из цехов старого завода. Пахло сыростью и догоняющей смертью. И каким-то машинным маслом или смазкой - непонятно откуда. Израненный и грязный Гавр вышел из ангара в цех с КПК четырех только что приконченных преследователей, в одной руке, и с FN-2000, - в другой. Навыки спецназа и семи лет в Зоне очень полезны, когда их разумно использовать. Выждав с час он понял, что опасность миновала. В чем разубедился, когда железная девятимиллиметровая "мошка" ужалила его в защищенный комбинезоном локоть. Сталкер пробит всеми калибрами и всеми аномалиями. Но повеяло запахом крови. Запахом справедливого возмездия.

Не обращая внимания на боль, Гавр моментально среагировал, выстрелив из подствольного гранатомета в сторону, откуда прилетела гадкая "мошка". Ослепительный свет. Длинные очереди FN-2000, быстро бегущего по заводу сталкера-мастера заглушали не менее быстрый звук перемещения многочисленных ног по верхним внутренним балконам цеха. Станки и заваленные столы повсюду - единственное, что спасало его от неминуемой гибели и служило прикрытием.



Тупик. Повсюду зазвенел металл от попадания беззвучно выпускаемых пуль. Бочки и ржавая конструкция надежно защищали, и Гавр мог отстреливаться. Несмотря на это, конец казался неизбежным. Пальба резко прекратилась. Патрон одного из нападавших попал в пульт управления воротами, который на удивление работал.

Сбоку начал открываться проход, но довольно узкий. Судя по звуку, от старости полетел весь механизм, и ворота не отворились до конца. Однако протиснуться можно. Вдохнули кислород, жизнь и надежду в Гавра. Но вдохнули не ворота, а Наемники, которые тщательно спланировали эту операцию. Поверивший в то, что ситуация случайность, Гавр жадно рванул к выходу, прикрываясь металлическим пластом, как щитом. Опытный бродяга не придал значения запаху, напоминавшего машинное масло, используемое, чтобы оживить древние ворота час назад. Он так же не почуял подвоха, так как ставка на безысходность и на надежду еще пожить сыграли свою роль. На улице у входа его встретила группа отсечения...



Наемник подошел к телу и при помощи специального инструмента достал из руки убитого черную метку. Радиомаяк преданно пикнул и отправился в нагрудный карман синего комбинезона.

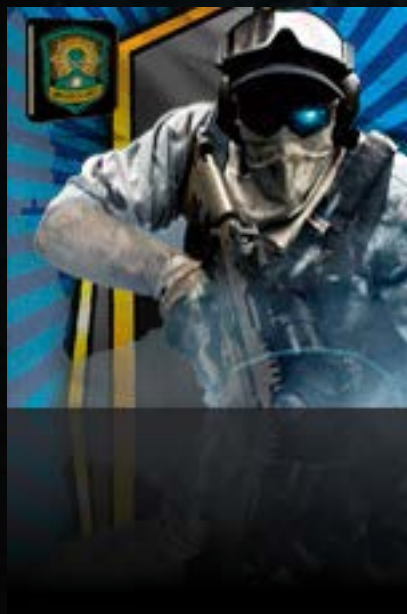
Отряд с задания на базу не вернулся - по пути наткнулись на химеру...

**Морж**



# ЗНАЙ НАШИХ!

## Лагерь группировки "Монолит" ~ semperfay



### Досье:

Имя:	Михаил
Ник:	semperfay
Группировка:	Монолит
Награды:	10
Репутация:	361
На сайте:	с 01.03.2012

**Доброго времени суток, Михаил!**  
Здравствуй, Дмитрий.

### Расскажите немного о себе.

С удовольствием. Зовут меня Кузнецов Михаил Викторович. Я уроженец города Харьков, что на Украине, где в данное время и проживаю со своей семьей: женой и сыном. Очень люблю активный отдых и отдых на природе, с ребенком делаем поделки для школы и так, для души. По специальности я - оператор станков с Ч.П.У.

Работаю в небольшой фирме, которая производит пульты управления, электрошкафы и многое другое для железных дорог, АЭС, подстанций и прочих.

### Что для Вас главное в жизни и людях?

Для меня главное в жизни моя семья. А в людях ценю искренность, трудолюбие, упорство, твердость характера.

### С чем познакомились раньше: SGM Mod или все же с сайтом и почему?

Познакомился я раньше с модом. Еще с версией на "Тени Чернобыля", знакомый принес и посоветовал, у меня в то время интернета не было.

### Какая версия SGM была для Вас первой, а какая лю-

### бимой?

В SGM на "Зов Припяти" играю с версии 1.4. Но больше всего нравятся версии 1.7 и 2.2.

### Какие были первый впечатления от sigerous.ru?

Сайт очень понравился и привлек к себе тем, что здесь множество интересного можно узнать не только по игре и модификациям. На сайте много юмористических тем, рассказов и море общения - все это меня и привлекло.

### Как давно решили вступить в группировку Монолит, с чем это было связано (вступление) и почему именно в нее?

Заявку на вступление в "Монолит" подал через две недели как зарегистрировался на сайте. Почему именно в монолит - просто очень понравилась группировка по игре Сталкер, единство и крепость ее бойцов. А так же ее загадочность.

### Став Лидером, какую Вы поставили цель перед собой, и получается ли к ней приближаться?

Как и каждый Лидер, я хочу процветания своей группировке, ее востребованности на сайте; и главное не сломать то, что уже имеется, а приумножить. Хоть и нелегко это и не всегда все идет, как планируется, но сдвиги есть и очень большие. Об этом свидетельствует форум нашей группировки.

### Охарактеризуйте коллектив группировки, есть ли в нем Ваши конкуренты?

Коллектив группировки отзывчив и доброжелателен, позитивен и трудолюбив; ребята стараются внести свой вклад в развитие группировки. Стараются быть одним целым.

### Быть Лидером - значит чем-то жертвовать, а чем жертвуете Вы?

Честно говоря, пока жертвовать ничем не приходилось, стараюсь везде успевать; жаль, бывает, свободного времени маловато.

### Как Вы чувствуете себя в группировке и на сайте, в целом, бывает такое, что хочется все бросить и уйти?

Я обзавелся на сайте новыми друзьями, так что чувствую себя в кругу друзей, как на сайте, так и в группиров-

ке.

**Какие трудности испытывает группировка Монолит на данный момент и удастся ли с ними бороться?!**

Единственная трудность в том, что мы малочисленны в отличие от других группировок, иногда ощущается нехватка людей. Стараемся привлечь новых адептов, да и сами, честно говоря, не плошаем.

**Многие действующие Лидеры заранее присматривают преемников, а Вы, и готовы ли назвать его имя?**

У нас в группировке все немного иначе, Лидера мы выбираем путем голосования, члены группировки знают, кто чего достоин. Я могу только проголосовать за того, кого считаю достойным быть Лидером.

**Что посоветуете будущим Лидерам группировок?**

Будущим Лидерам посоветую не опускать рук, не смотря ни на что, а трудиться во благо своей группировки, приумножая ее славу.

**Какие у Вас пожелания всем пользователям сайта?**

Хотелось бы пожелать всем доброго здоровья, успехов в их начинаниях, приятного общения на сайте и всего наилучшего.

**Огромное спасибо за приятное общение, всего доброго!**

Взаимное спасибо за очень приятное общение, всего хорошего!



*Снайпер в зоне очень ценится,  
Ведь убрать цель не поленится.  
Снайпера трудно засечь  
Просто так его жизнь не пресечь.  
Засядет на крыше или балконе,  
И не поймешь, в каком именно доме.  
Грош за твою жизнь не дать,  
Если встанешь и начнешь из АК поливать.  
Снайпер просто нажмет на курок,  
И не освоишь больше не один ты урок.  
Появится в твоей голове отверстие, Если  
ли не загадал у Монолита бессмертие.*

**Колхозник**

## Интервью с разработчиком "Смерти вопреки. Пролог" – Geonezis

**Добрый день, Руслан!  
Здравствуйте.**

**Что заставило Вас заняться модингом и как давно?**

Начал заниматься модингом где-то три года назад, после выхода аддона Зова Припяти. Возникло желание что-либо изменить и создать своими руками, что и привело меня на сталкерские форумы АМК и Stalker Inside. Попробовал, понравилось и это стало моим хобби. Постепенно я определился с выбором основного своего профильного направления в модинге. Это стало квестостроение, и именно в нем и продолжаю работать по сей день.

**Geonezis Addon for SGM 1.7 - это Ваш первый мод? Вы талантливый рецензор, на сколько баллов оцените этот аддон?**

Если братья оценивать на данный момент, то не думаю, что оценка была бы высока. Но для своего времени это дополнение было вполне неплохим.

**Что стало поводом вернуться в модинг и начать работу над проектом "Смерти вопреки"?**

После незначительного участия в самом SGM наступил "творческий кризис", обусловленный совокупностью жизненных проблем и обстоятельств. Тогда я и не надеялся на возвращение. Но через полгода удалось разрешить часть своих проблем, и нашлись силы и свободное время для разработки нового мода.

**И опять работаете на платформе SGM v1.7, Вы считаете, что она самая достойная из всей линейки SGM?**

Смотря с какой стороны оценивать. Лично я ее использую из-за базовых скриптовых методов и приемом, которые заложил GeJorge, по аналогии с использованием АМК мода в таких проектах как NLC, Тайные Тропы. Но большая часть уникальных фиц самого SGM уже вырезана, оставшиеся будут удалены в последующих версиях "Смерти вопреки".

**У Вас есть помощники, если да, то какова их участь в проекте?**

Помощники есть. Изначально я работал в паре со сценаристом Skyff. Сейчас мне также помогают модмейкеры Игорь (ака ХОВАН) и Глеб (ака FantomICW), мапперы: Сергей (ака Malik), Александр (ака Falcon) и Витрез94.

Вы решили выпустить бета-версию модификации под названием "В центре чертовщины", каковы же основные причины этого?

Это не бета-версия, а полноценная первая глава модификации. Основное отличие "Смерти вопреки" от остальных проектов - это ее посерийный выпуск. То есть мы не будем объединять всю сюжетную линию на всех локациях воедино, а разобьем игру на короткие главы, связанные общей сюжетной канвой.

Какие же отзывы игроков о первой главе аддона?

Самые различные, как и у всех модов.

Чем обусловлено обилие ненормативной лексики в диалогах мода, ведь нигде нет пометок "Запрещено для детей"?!?

Лично я не вижу в применении ненормативной лексики в диалогах ничего сверхсудительного. Мы пытаемся раскрыть Зону и ее обитателей, выходя за стандартные рамки и сложившиеся тенденции. Попытка показать и раскрыть сугубо отрицательные образы персонажей в первой главе является одним из таких направлений. В дальнейшем мы более разнообразим характеры вводимых героев, делая ставку на взаимоисключающие антиподы, и добавим в описание предупреждение 18+

О чем будет новая глава мода, и когда приблизительно ожидать ее выход?

Новая глава, вероятнее всего небольшой пролог. Когда именно не могу знать - 5 курс, диплом и все остальное прочее. Сами прекрасно понимаете.

Спасибо за ответы, был рад с Вами пообщаться, удачи в Вашем нелегком труде!

Спасибо, успехов.

**Материалы подготовлены: Kibertron13**



## Поздравление

*Вечером, устав от ходки,  
И в раздумья погрузившись,  
Вновь проверю горькость водки,  
На матрасе развалившись.*

*Бар шумит торговлей разной,  
Шуткой пошлой, в меру старой.  
Но уютно и удобно, Разговариваю с Марой.*

*Об опасностях недавних,  
Про предательство и козни,  
Не дожидаться им, однако,  
Малодушия и розни.*

*Пусть крепчают испытанья,  
Но от этого сильнее,  
Станем только мы, и жестче,  
И уверенней, и злее.*

*Зона это не игрушка,  
Не стрелялка РПГ-шка.  
Тот не прав, кто допускает,  
Здесь такое - будет пешкой.*

*Пусть свирепствуют мутанты, Аномалии и зомби.  
Выброс по местам расставит,  
Всё. И хватит крупной дроби.*

*Главное, держитесь вместе  
Дорожите дружбой брата.  
И тогда ничто не сможет  
Помешать нам жить, ребята.*

*Ночь в разгаре на Скадовске  
Ничего, что жизнь капризна. От души вас поздравляю  
С Днем защитника Отчизны!*



# ЛИТЕРАТУРНАЯ КОЛОДКА

## ЗАПИСКИ ВОЕНСТАЛА

### Часть 1: Легенда о Вырогже

*"Все ошибки в других областях можно как-нибудь исправить, но ошибки на войне неисправимы, ибо караются немедленно". Николло Макиавелли*

Вчера мы были ещё на Янтаре, где посменно выполняли охрану бункера учёной братии, пили чай с профессором Сахаровым, вели неспешные беседы под редкие выстрелы с вышек периметра. Мы многое успели сделать там: для Объединённого командования отбивали нападения зомбированных, хоть и медленных, но очень упорных, для Сахарова Штурман нарыл в лаборатории КПК погибшего там предшественника с очень ценными данными, за что получил солидное вознаграждение, я успел нарыть артефактов, что редко, но метко появляются на поверхности заболоченного озера. На починку и апгрейд брони и оружия должно хватить, да и зарплата военстала тоже не маленькая.

Но время вахты подошло к своему логическому завершению, и нас вертолётами доставили на одну из баз Военного контингента в маленькой деревеньке Терехов, для поправки здоровья, пополнения боезапаса и починки снаряжения.

Деревенька состояла из пары десятков домов, протянувшихся вдоль дороги из посёлка Дитятки до самой Россохи. Имелся магазин, гостиница, бар, в котором можно с успехом потратить свои сбережения. Деревеньку в круговую окружала стена, утыканная с северной, обращённой к Зоне, стороны автоматическими огневыми точками. Прямо за ней начиналась дуга минного поля, на 200 метров вгрызаясь в территорию Зоны, и надёжно защищая постольцев. Контингент базы состоял из солдат-контрактников и «срочников», в задачу которых входила рутинная охрана периметра и патрулирование местности. Тишина и покой, как в болоте.

А в пяти километрах, прямо у Россохи, находится одно из кладбищ брошенной техники, то самое, что является предбанником Свалки. Там уже Зона – матушка, там свои

правила и законы, там выживает сильнейший. Это место, где постоянно сталкиваются организованные отряды вольных сталкеров с бандами, пытаюсь получить контроль над Свалкой. Там каждую минуту гибнут люди, кто от пули, кто от клыка мутировавшего кабана. Вольготно расположившиеся на базе военные и не знают как это: когда с одной стороны бандиты, а с другой парочка кабанов, им неведом этот страх.



Вот уже и прошло несколько дней, как мы тут «груши околачиваем». Скорее бы в Зону. Устали уже отдыхать. Днём занятия, тренировки, вечером – разговоры у костра. Вот и все развлечение.

Так было и сегодня. Наши ребята, а их 14 человек включая нас со Штурманом, сидели у костра, тихой речкой текла беседа, перемежающаяся смехом от умело вставленного анекдота, витал запах сигарет. Так было до тех пор, пока разнообразие в это болото не внёс радист, рысью бегущий по улице в направлении штаба. Стоп. Радист бежит, значит что-то намечается. Что могло заставить располневшего, обрюзглого радиста бежать? Мы со Штурманом переглянулись:

- Что тут думать, либо выброс, либо он с ума сошёл. В резкое желание заниматься физкультурой я не верю – нарушил тишину Штурман.

- Проверки здесь формальные, показушные, соберутся в штабе у Монаха, попьют водку, получают подарки и адью! Выбросов тут никогда не было – этот вариант отпадает, а физкультура и близко не стояла, наш Морзе умрёт



на первой сотне метров! – изрёк я, пытаюсь расшевелить, слипшиеся от ничегонеделанья, мысли.

Радист вкатился в штабную избушку и, в мгновение ока, база преобразилась – Броуновское движение в отделе взятом месте. Из домиков, переоборудованных под казармы, выбегали бойцы и, согласно уставу, занимали своё место в строю. Мелкой рысцой проскакал Замполит. Мои ребята, со всей вальяжностью, присущей умудрённым опытом ветеранам, двинулись к левой оконечности строя, ибо там, в конце, наше законное место. На крыльцо штаба вышел Монах (командир базы, а так же, по совместительству, наш общий друг, любитель экстремальных видов спорта, он даже по базе разъезжал на красавце Kawasaki KX450F) и, оправляя форму одежды, быстрым шагом двинулся к воротам.

- Всё-таки ревизор, но почему такой переполох? – прошептал стоящий за моей спиной Штурман.

Действительно, это был не просто ревизор, это был Шухер вселенского масштаба. К нам приехал, совсем недавно назначенный на должность помощника начальника штаба Коалиционных сил, полковник Дубина. Это мужчина в полном расцвете сил, высокий, подтянутый и в доску военный, полностью оправдывающий свою фамилию. Его второе имя: Всё Должно Быть Параллельно – Перпендикулярно, Устав превыше всего. И, его величество Долбодятел, решил лично провести проверку войск, начав это с нас.



Он гордо шел мимо строя и замечания сыпались как из рога изобилия, рот не закрывался ни на минуту, даже у бывалого военного, полковника Монаха, потихоньку вставали дыбом волосы и глаза превращались в два глобуса натуральной величины.

Подойдя к нашему строю, он на минуту замолчал. Оглядел нас с ног до головы и изрёк:

- Этих арестовать и в карцер.

- А хохо не хохо? – любопытствовал Фаркас (командир 1-го отделения военсталов).

- Лично в карцер проводите, али кому доверите? – прищурился, поинтересовался Штурман.

Послышались щелчки снимаемого с предохранителя оружия.

- Это военсталы. Они не военнослужащие. Вооружённый отряд сталкеров, подписавших договор с КС и назначенный для рейдов внутрь Зоны, – пытался сгладить ситуацию Монах.

- Здесь так разговаривать нельзя, Полковник, можно получить острое отравление свинцом, - поведал я великую тайну, а рука сама тянется к любимому ПБ-1С. Бойцы уже плотненько окружили ревизора, надеясь на забаву. Всё испортил Монах. Он схватил полковника за рукав и, с криками «Отставить!» и «Разойдись», потащил на крыльцо штаба. Долго слышались визгливые крики сумасшедшего штабного вояки. Они прекращались только тогда, когда их перебивал здоровый хохот ребят у костра. Рыжий Шухер взял гитару и над притихшим посёлком зазвучала песня. Плавными переливами она поплыла в, словно застывшее, небо, то звеня как натянутая струна, то опадая вниз тёплым летним дождиком. Даже в штабе притихли, зачарованно внимая словами песни:

На блокпосту за Кордоном Тянул свой контракт старшина,  
Была здесь граница Зоны,  
Где тихо тлела война.

Долг воевал со Свободой,  
С мутантами, с Зоной самой,  
Зная - в огне нету брода,  
Как нет и дороги иной.

Зона в ответ огрызалась,  
Крушила всё, что могла,  
Чтоб ничего не осталось,  
Чтоб выжечь всю землю дотла...

Однажды октябрьской ночью  
РЛС блокпоста засекла -  
К Периметру движутся точки,  
И нет этим точкам числа.

В небо взметнулись ракеты,  
Вой сирены вспорол тишину,  
Тьму лучом прорезал прожектор,  
Осветив мутантов волну.

Застучали с вышек турели, Долба-  
нул из кустов АГС,

Все гранаты ложились по цели,  
Рёв и грохот наполнили лес.

Старшина заорал благим матом:  
- Не жалейте гранат, вашу мать!  
Поведя стволом автомата  
Начал нечисть свинцом поливать.

Мутанты стеной надвигались,  
По минам, сквозь дождь из свинца,  
Друг друга топча, приближались,  
И не было тварям конца.

Пошли в ход ручные гранаты,  
Замолк на холме АГС,  
И стало понятно солдатам,  
Что близится боя конец...

Израненный прапор добрался  
К дверям арсенала ползком,  
А за стеной БТР огрызался,  
Досылая последний патрон.

Старшина разрывал свой контракт,  
Последний на солдатском веку -  
Взял из ящика пару гранат, Помо-  
лился и сдёрнул чеку...

Взвыла сирена, внезапно обрывая чары слов. Все  
оглянулись на стену, за которой начали рваться мины. Лю-  
ди смотрели, как будто не веря в происходящее. Что это?  
Где система раннего предупреждения?

И началась суeta. Толпа ринулась к оружейным ком-  
натам, сметая на своём пути всё, что только можно. Де-  
журное охранение стены открыло огонь из АГСов, застуча-  
ли турели, загрохотали крупнокалиберные пулемёты. По-  
слышались стоны затоптанных людей. Паника.

Я посмотрел на своих ребят. Им не требуется указа-  
ний, они уже торопились на стены.

Зрелище со стены было ещё то! Просто ковёр из со-  
бак и кабанов шёл на приступ, минное поле такую свору  
сдерживать в принципе не могло. Оно выполнило задачу, за-  
держав волну мутантов секунд на тридцать. Весь состав  
базы был на стене, даже повар, который никогда не откла-  
нялся от маршрута столовая – склад и обратно, сидел, за-  
жав в побелевших от страха руках, шестизарядный дробо-  
вик. Свинцовый град выполнил свою работу, волна схлы-  
нула, оставив на поле горы ещё дымящегося мяса. Народ  
заулыбался, кто потянулся за сигаретами, кто за фляжкой,  
чтобы отпраздновать победу.

- Это не конец, – утвердительно сказал Штурман,  
набивая пустые магазины.

- Это начало, Брат. Собачки и свинки только для за-  
травки да для снятия минного поля. Кто-то ими управляет,  
да скорее всего, не один. Давай-ка с оптикой куда повы-  
ше, не отвлекайся на мелочь, ищи Контролёров. И скажи  
там, чтобы гранат принесли и выстрелов к подствольни-  
кам поболее. Возьми с собой Фаркаса, пусть вооружиться  
помощнее, – ответил я, а в душе, словно кошки скребутся,  
муторно на душе.

На стену поднялся его величество Долбодятел в со-  
провождении Монаха:

- Принимаю командование на себя! Военсталы –  
вон со стены!

Монах, за его спиной, показывал знаками и мими-  
кой, что надо выполнить приказ и сталкивать придурка со  
стены не надо. Мы народ простой, мы выполним. Цепоч-  
ка военсталов потянулась к уже погасшему костерку.

- Монах, судя по всему это гон, упорядоченный Кон-  
тролёрами, причём супергон, ты ведь это понимаешь? –  
прошипел я в гарнитуру связи – И это только начало...

- Я понимаю... - пришёл ответ.

- Штурман с Фаркасом на вышке с оптикой, пытают-  
ся вычислить Контролёров, ты уж о них молчи. Чую я, что  
туго нам здесь будет.

- Принял.

Мерные удары сотрясли землю.

- О, контролеры тяжёлую артиллерию подтянули, да  
со свитой, начинают разгон, счас вдарят... - процедил Мо-  
нах, а я продолжил:

- А воротцы у нас хлипенькие, одновременного та-  
рана пары псевдогигантов не выдержат, свалются, а свита  
порвёт нас на куски ...и нам придёт пушной зверёк..., под-  
пусти ближе и залп из РПГ...

- Гранатомётчики, огонь – тренировал свой коман-  
дирский голос Долбодятел, и этим погубил базу. Стрелять  
надо именно по псевдогигантам, а не по всем подряд. Так  
что урон от этого залпа получился мизерный. На переза-  
рядку РПГ-7 требуется десять секунд, это ежели начать  
перезарядку сразу после выстрела. А они сначала по-  
смотрели как летят гранаты, какой эффект производят, а  
потом, изумлённые от того, что гранаты мизерно умень-  
шили поголовье мутантов, и те и не думают останавли-  
ваться, судорожно начали перезаряжать оружие. На это  
разгильдяйство ушло секунд 20 – 25, а мутанты за это  
время преодолели метров 200.

- Прибой, БТР упри в ворота, быстро, занять оборону у арсенала, по команде огонь в створ ворот – заорал я, поняв, какую тактику избрали мутанты. Со стены, с побледневшим лицом, скатился наш доморощенный полководец, и на четырёх конечностях (удивительно, как быстро человек превращается в снорка) припустил к избушке штаба, оставляя за собой запах страха и ужаса.

- Росич, удержи ворота, иначе нам крышка, - надрывался Монах, посылая в мутантов гранату за гранатой.

- Я не волшебник, Монах, я только учусь... - успел ответить я, когда, надрывая трансмиссию, БТР с Прибоем ринулся к воротам. Они столкнулись одновременно, Прибой с этой стороны ворот, псевдогиганты с другой. Удар был страшен. БТР словно врезался в базальтовую скалу, подпрыгнул на месте и заглох. Ворота устояли частично, в образовавшейся полуметровой щели между створок уже протискивались кровососы.



- Огонь! - крикнул я и навстречу мутантам, словно взбесившиеся пчёлы, устремился свинцовый ливень. В щели ворот стал образовываться завал из тел кровососов, а псевдогиганты, словно тараны, продолжали бить в створки ворот. БТР долго их не задержит. Как откроются ворота, база за пару минут превратится в кладбище и, одновременно, столовую для монстров.

В скорости поток мутантов иссяк, псевдогиганты пали, нашпигованные осколками гранат, стена, и особенно ворота, представляли ужасное зрелище: вырванные листы стали, раздробленный бетон, практически сорванные ворота, кучи ещё тёплых, дымящихся гильз. Ещё один такой натиск стена не выдержит. В наступившей тишине был слышен только истерический голос радиста, требующего подкрепления. Со стены спустился Монах:

- Что будем делать? Отходить – смерти подобно, в

поле порвут в куски.

- Если обрушат стену то и здесь порвут, - устало ответил я, – можно попробовать сделать для них приманку...

- Что предлагаешь?

- Открыть ворота, монстры пойдут именно в брешь, стены устоят, а мы попробуем устроить им кровавую баньку, глядишь и поводырей выманим...

- Можно попробовать, а что остаётся делать?

Из БТР вывалился Прибой, весь помятый, контуженый, в крови, но живой:

- Вот хрен вам, а не тело лейтенанта Прибоя... - кричал он, показывая «факи» в сторону ворот.

- Жив, курилка... - радостно загомонили военсталы.

- Лейтенант Прибой, в критической обстановке, пошёл на таран... Псевдогигант больше не мальчик... - сыпались шуточки.

- Так, ржач отставить! БТР оттянуть вглубь обороны метров на 15, поставить заграждение из мешков с песком на пути атаки от ворот. Первая рота – взять тяжёлое оружие и на стены. Задача – максимально проредить мытных, пока они набирают разбег. Вторая рота, военсталы и БТРы – огонь в створ ворот. На вас главная задача... - спокойно ставил задачи Монах.

- Так, полковник Монах, немедленно машину, срочное донесение для командования КС... - к нам ковылял Долбодятел.

- Решил смотреть? А как же командование базой? – спросил Монах – это фронт, здесь смотров не устраивают, все погибшие и раненые – твоя заслуга...

- Молчать!!! – срывая голос на фальцет, заорал ревизор, – вы у меня попляшете, в КС узнают о вашем «методе» командования, развели бардак...

Словесный понос прервал одиночный выстрел. Все прекрасно поняли действия Монаха:

- Продолжаем готовить линию обороны, а судить... будет ли кого? – устало возразил Монах и опустил пистолет.

Из подручных средств, скоренько, была построена баррикада, место на острие её заняли 2 БТР, бойцы заняли позиции. Те, кому не хватило места за импровизированным заграждением, заняли позиции на крышах соседних домов и в тылу. Боеприпасы были вынесены из арсе-

нала и разложены за позициями так, чтобы можно было их быстро достать. Наступила тишина, все знали, что этот бой решающий, последний для многих из них.

- Это Штурман, вижу мутных, много кровососов, собачки опять – же, кабанчики, даже бюреры присутствуют. Пару контролёров мы убрали, остальные отошли в лес. Но им придётся вылезти наружу, ибо их способности на таком расстоянии рассеиваются и контроль теряется.

- Понял тебя, – ответил Монах, – Первая рота, ждать моей команды...

Началось. Как мы и предполагали, мутные лавиной двинулись к единственной бреши – погнутым воротам. Как только эта лавина приблизилась на 300 метров, Монах дал команду открыть огонь. Забухали гранатомёты, застучали молотками пулемёты – лавина наткнулась на грамотно поставленную оборону. Замедлила свой ход, но не остановилась. По трупам своих сородичей мутные упрямо лезли на приступ. Всё бы хорошо, да медлительные бюреры подошли на дистанцию выстрела и на защитников обрушился град камней и прочего хлама. То там, то здесь стали замолкать пулемёты, всё реже бухали гранатомёты. Лавина опять ускорила свой ход.

- Первая рота, марш со стены, занять позиции за баррикадой, – проорал Монах, – Штурман, займись этой дьявольской артиллерией!

- Уже занимаемся, - донеслось из наушника...

И вот лавина вкатилась, словно дорожный каток, в створ ворот, где её, с довольным постукиванием, приняла пулемёты БТРов. Огненный смерч сметал мутных за ворота, не давая приблизиться к баррикаде, лишь отдельным экземплярам удавалось вскарабкаться на бруствер, но и там шквал горячего свинца разносил их на молекулы. Было заметно, что действия мутантов в створе ворот отличаются от той слаженности, что была в начале разбега, нет взаимодействия, нет чёткости, многие пытаются сдать назад.

- Штурман, мощности контролёров не хватает! Если так пойдёт, то мы отделаемся лёгким «испугом», - заметил Монах, – Как там бюреры?

- Бюреров добиваем, – ответил Штурман, – а вот шевеление в лесу какое-то есть. Что-то эти твари задумали...

- Внимательнее там, Братишка, – проговорил я.

- Мать честная! Это что же делается-то? Мужики, атас! Мутные нашли сгоревший БТР, посадили в него контролёров. Два псевдогиганта толкают эту бодягу, на броне зомбики... Натюрморт, блин!

- Хренасе! Что делать будем? – спросил я у Монаха.

Мы с Монахом взобрались на стену, чтобы воочию рассмотреть сие действо. А посмотреть было на что: с горки медленно спускалась процессия, в центре которой находился сгоревший остов БТРа, вместо двигателя использовались два псевдогиганта, обоюдных усилий которых хватало с лихвой на то, чтобы толкать остов. На броне и вокруг этого импровизированного центра медленно и со стонами колыхалось озерцо зомби, что являлись, своего рода, дополнительным щитом для пассажиров стальной капсулы. Всё это месиво очень медленно, но уверенно двигалось к воротам.

- Вот вроде же нет мозгов – а до такого додумались... - с удивлением сказал Монах.

- Да контролёры бы до этого не дошли, тут что-то более мозговитое. Смотри: уничтоженных зомби будут менять другие, гранатомёт бесполезен, ибо «прослойка» из зомби «растворит» ударную силу взрыва, но когда эта кавалькада подберётся ближе, нам придётся плохо, ибо вступят контролёры, что внутри этой пустой банки. Они перенесут воздействие на нас, а мутным останется только зачистить форт... - дополнил и расширил его ответ я.

- Одно хорошо – они движутся медленно, видать тяжкая это работа – толкать броню!!! - скаламбурил Монах. – Ты пока командуй, я на узел связи, может, удастся авиацию вызвать.

А натиск мутных становился всё сильнее - сказывалось уменьшающееся расстояние до контролёров. Уже то одного, то другого защитника баррикады выхватывали из-за бруствера бликующие конечности кровососов. БТРы захлёбывались огнём, их мощи уже не хватало. С каждой минутой положение становилось более критическим – чувствовалось воздействие на мозги защитников. Монах прибежал из радиорубки весь серый, сразу стало понятно, что авиации не будет.

- Росич, Штурман, есть идея, поддержите огнём, я сейчас, – Монах рванул к гаражам.

Тем временем защитники стали организованно пятиться от баррикады, удерживая поток мутных на расстоянии метра. Вот захлебнулся пулемёт одного БТРа, следом замолчал и второй – кончились боеприпасы. Теперь полный разгром базы – дело трёх минут. Силы защитников таяли, многие уже использовали оружие в качестве дубинок, ибо нет времени на перезарядку.

Вдруг взревел своим 500 кубовым двигателем кроссовый Kawasaki KX450F и, взрыхляя почву, ринулся к стене. С лёгкостью взлетел по сходням и соскочил с об-

ратной стороны стены, минуя кинувшихся за ним мутантов. В седле восседал Монах, на спине болталась сумка с зарядом тротила.

Он широко улыбался, как делал это всегда, садясь за руль байка. Он нёсся к своей судьбе, с лёгкостью обходя препятствия, и никакая сила не могла помешать ему.



Мотоцикл заскочил на броню сгоревшего БТРа, сбивая мутантов как кегли, а Монах соскользнул с него прямо внутрь. Прогремел взрыв. На мгновение мутанты замерли, замотали мордами, скидывая пелену ментального воздействия, больше их никто не контролировал. Этим мгновением хватило защитникам, чтобы перезарядиться и уже самим перейти в контрнаступление.

Через пятнадцать минут база была очищена от мутантов. Из более чем двухсот человек состава в живых осталось чуть более четырёх десятков. База теперь представляла собой убогое зрелище: сорванные ворота, полуразрушенная стена, разбитые в щепки ящики, трупы зверей, вперемешку с человеческими. И всё это обильно полито кровью. Военсталов осталось четверо из четырнадцати. Штурман с Фаркасом спустились с вышки и выглядели нормально, Прибой я вытащил из одного из БТРов, он практически ничего не слышал из-за контузии, у меня вся снаряга изорвана, любимый Винторез вышел из строя из-за перегрева.

Мы снова собрались у костра, молча выпили за погибших.

- Зачем Монах так сделал? – спросил Фаркас.

- У него не было выбора, – вздохнул я, – он пристрелил представителя КС, а это трибунал, тюрьма – это первое, и второе, самое главное, он спас всех оставшихся.

У костра так и лежала оставшаяся от Рыжего гитара, я подобрал её и, мы допели песню на стихи Владислава Малышева до конца:

"Вертушки" прошли над воронкой -

Они опоздали к финалу.

Сказал военлёт, стиснув зубы, негромко:

-Закрыли прорыв военсталы.

- Что будем делать дальше? – спросил Прибой, к которому потихоньку возвращался слух.

- Я свой контракт оттянул, Братя, но у меня остались незаконченные дела в Зоне, ведь надо отыскать тот супермозг, что натравил на нас эту свору... - ответил я.

- Согласен. Я с тобой! – отозвался Штурман.

- И я, – подхватил Прибой.

- Ваши дела – теперь наши дела, пошли найдём и отомстим за Монаха, – поддержал Фаркас.

Солнце склонялось к горизонту. По дороге в Зону молча шагали четыре человека, оставив за плечами прошлую жизнь.

*Rosich*

*Стихи: Владислав Малышев (РыжийШухер)*



*Зона ломает стереотипы. Сначала ломают тело бандиты, Потом, вынимая душу, Кровь будет капать по капле на сушу. Закон Зоны: хочешь жить - убивай, Не хочешь убивать - умирай. Зона сломает любого Даже супергероя. Никто не смог подчинить себе Зону, Большинство погибают на первом году. Похороны здесь редкие Трупы убирают звери гадкие. Нормальному зверью здесь не жить, А мутантам хоть бы хныть. Хочешь жить, не лезь в Зону, Она заберет тебя по-любому.*

*Колхозник*

# ЗАПИСКИ ВОЕНСТАЛА

## Часть 2: Ищущие

*Блаженны ищущие, ибо они, в конце - концов, находят...*

- Бой закончен, - сказал человек в плаще...

- Почему, мы ещё не у цели, Сократ? - жёстко спросил человек в скафандре полной биологической защиты. - Ты планировал эту акцию, ты обещал мне успех.

- Я ничего не обещал, сыграли роль некоторые неучтённые факторы, - ответил первый.

- Факторы... - процедил второй. - А ты хоть учёл те факторы, которыми нас встретит Хозяин?

- Это будут такие толстые факторы, - после некоторой паузы продолжил он, - от которых напрашиваются определённые выводы...

- Эти факторы, которых ты так боишься... - перебил первый, - мне не страшны, я уже не встречу Хозяина, а для тебя смертельны, оргвыводы будут только по тебе...

- Заткнись! - зарычал второй.

- Ты хоть шлем скафандра сними, а то в собственных слюнях захлебнёшься... - с насмешкой перебил его первый. Оба замолчали, они смотрели с вершины поросшего берёзками холма на ад в долине у входа в разбитую базу и каждый думал о своём. Они молчали и смотрели. Они видели, как за ворота базы вышли четыре человека и двинулись вглубь Зоны.

Второй поднял СВД, заглянул в прицел, совместил шкалы ПСО-1 с головой одного из четверых и замер. Оптика давала чёткую картинку, Второй видел усталость на лице человека, пыль и кровь на его броне. Человек остановился. Идеальные условия для выстрела. Второй выбрал слабинку курка, задержал дыхание и резко опустил винтовку.

- Увидел глаза Смерти? - спросил Первый усмехнувшись. Второй молчал, сердце трепыхалось в груди, словно хотело сбежать от того, что увидел в прицеле.

- Убью... - успокоив дыхание, Второй снова рванул винтовку к плечу.

- Пробуй, коль хочешь умереть сейчас... - равнодушно прошипел Первый, - пора уходить.

Вдали слышался рокот вертолётов - к разрушенной, но не побеждённой базе летела помощь.

- Я бы успел... - начал Второй.

- Нет, не успел бы... - вздохнул Первый и обернулся лицом ко Второму. И только тут стало понятно, что фигура в плаще ни какого отношения к людям не имеет, в лицо Второму глядела морда Контролёра. - На твой выстрел последует ответ в виде ракеты с вертолёта... Размен не очень... Один их труп на два наших...



Человек и Контролёр двинулись вниз по склону, укрываясь среди берёз. Человек шёл молча, словно обдумывая важную тему, Контролёр не поспедал за ним.

- Слишком долго мы здесь задержались... - прохрипел он и обессилено опустился на колени. Человек словно очнулся, выхватил рацию, прошептал в микрофон пару фраз и бросился к Контролёру. Из зарослей, как чёрти из табакерки, выскочили три фигуры в странной серой броне.

- Уходим... - резко скомандовал Второй. Один из Серых махнул рукой, и в кустах взревели моторы квадроциклов. Второй склонился над Контролёром, морда того уже напоминала гнилую, потрескавшуюся тыкву. Кожа слазила лоскутами, из трещин выступила сукровица на половину с гноем:

- Не властна Зона над пограничьем... - хрипел Контролёр. - Ты видел Его глаза?

Второй кивнул головой.

- А я видел Их Душу... - контролёр закашлялся, изо рта и ушей хлынул гной. Сплюнув на землю, он продолжил:

- Не ищи Их, они сами тебя найдут... очень скоро... и ты проиграешь... - это были его последние слова, он резко

выгнулся и... сдох.

Второй поднялся, ноги тряслись, а страх опять заполнил душу, как тогда, когда он смотрел в глаза Человека сквозь окуляр ПСО. Он не знал что делать, страх словно сковал тело. Зато знал Серый. Он кивнул своим бойцам, те подхватили Второго под руки и бегом потащили на звук моторов. Через секунду об их пребывании здесь говорили только облако пыли, поднятое колёсами квадранов, гниющий труп в длинном кожаном плаще да забытая СВД.

Звук моторов давно стих и пыль улеглась, когда Четверо подошли к этому месту, Фаркас и Прибой, сработали чётко, распределив сектора обстрела. Росич и Штурман, держа оружие наготове, медленно приблизились к телу Контролёра. Остановившись на некотором расстоянии, ближе подойти не давал запах разлагающейся плоти, они внимательно рассматривали труп:

- Ты такое видел?.. - спросил Штурман

- Нет, - ответил Росич, - а ты?

- Вот и я не видел... - вздохнул Штурман. - Но это брэнное тело имеет непосредственное отношение к сегодняшнему штурму...

- Тут ты, наверное, прав, оставшийся в живых контролёр решил драпануть, но не успел, в пограничье они быстро теряют аномальную энергию и дохнут... - начал Росич, но Штурман его перебил:

- А ты видел хоть одного контролёра, который бы носил плащ? Штаны там, ну куда не шло, а плащ!

- И оружие... - продолжил Росич, внимательно смотря в заросли травы.

- В смысле? - не понял Штурман.

- В прямом... - Росич аккуратно прошёл по траве, внимательно оглядел место вокруг винтовки, и только тогда поднял её.

- Что-то не ладно в королевстве датском... - уныло протянул Штурман. - Если мутанты научатся пользоваться оружием... нам придётся очень туго.

- Тут следы в траве, в сторону вершины холма, причём следы двоих - доложил Фаркас и взял оружие наизготовку. Все напряглись, замолчали, внимательно, сквозь прорези прицелов, осматривая деревья.

- А следы, вроде, идут сюда с холма... - продолжил Фаркас.

- Вот что, Фаркас, бери Прибоя и аккуратно пройдите на холм по следам, а мы здесь порыщем... - перебил его Штурман. - А вот ещё следы, идут от вон тех кустиков, давай проверим.

- Давай, - согласился Росич.

Но за кустами они нашли только старую поселковую дорогу и следы странных протекторов.

- Смотри Штурман - сюда кого-то волокли, далее следы обрываются, значит, этого кого-то загрузили в машину здесь и уехали... - начал анализ полученной информации Росич, а Штурман уточнил:

- Это не машина. Смотри на ширину колеи, она меньше чем у машины... это квадроцикл.

- Да, - согласился Росич, - это вполне вероятно, но на квадраках далеко не уедешь по зоне, это не спидвей, значит...

- Где-то не далеко их ждёт вертолёт, - закончил Штурман. Росич согласно кивнул. Из кустов выскочили Фаркас с Прибоем:

- Следы ведут на вершину горы, там эти двое долго топтались, и самое главное - оттуда очень хорошо видна поляна и база, отличное место для наблюдателей... - приводя дыхание в норму, выкладывал Фаркас...

- Или для руководителей и заказчиков... - задумчиво проговорил Прибой.

- Подытожим: эти две гниды забрались на холм и оттуда руководили атакой, там был контролёр, судя по плащу, очень умный и ещё кто-то, кто заказывал эту музыку или контролировал. После поражения они слишком долго задержались в предзоне, что не пошло на пользу мутанту, он сгнил, а человек с охраной уехал на квадроцикле к месту эвакуации, потеряв винтовку. Значит



заказчик не сталкер и не военный... Но кто? И, главное, зачем? - анализировал Росич. - База глубоко в предзоне, это почти стопроцентная глупость... Нападения на Дитятки имеют место быть, но Дитятки прямо на границе... а зачем выползать аж на два километра за пределы зоны???

- Это похоже на спецоперацию - в деревне есть кто-то или что-то, что очень нужно заказчику, ведь база организована всего пару месяцев назад... - задумчиво добавил Штурман. - Мыслю, что все мутанты были "смертниками", их привели контролёры, которых Монах... - защипало в глазах, но это не невесть откуда залетевшая соринка, так бывает, когда теряешь друзей, - ...которых Монах уничтожил...

- А вот если бы мы не отбились, то они бы вошли на базу, взяли то, за чем шли. А за тем преспокойно уехали, бросив свою "армию"... - закончил Прибой.

- Давайте найдём этого... заказчика, а? - вздохнул Фаркас.

- Найдём... обязательно найдём... - жёстко сказал, словно бы пообещал, Штурман.

Рассуждения прервал ни с чем не сравнимый звук приближающейся "буханки":

- Вот и пожаловали, субчики... - вздохнул Штурман. По дороге, подымая клубы пыли, весело бежал УАЗик, весь такой коричневый, с красной полосой на боку и гордыми буквами "прокуратура". Взвизгнули тормоза, УАЗ остановился, обдав всех запахом бензина и облаком дорожной пыли. Медленно опустилось стекло, и круглолицый капитан задал риторический вопрос:

- Прокуратура гарнизона. Вы кто? Куда идёте?

На что получил рассудительный, подкупающий своей "новизной" ответ:

- Хрен в пальто... На кудыкину гору... - Фаркас очень постарался сказать это серьёзно.

Капитан опешил, занервничал... Конечно, как тут не занервничать, это ведь не забитых солдатиков допрашивать, тут четыре мужика, да при оружии... У капитана, конечно, тоже есть пистолет... Только ПМ назвать оружием может или "большого" ума человек, или очень крутой, типа спецназовец...

- А это кто? - вывернулся, пытаясь не потерять авторитета, капитан.

- А сие брненное тело совсем недавно принадлежало представителю фауны зоны, ваше величество... - спокойно

так и рассудительно начал излагать Штурман, - но оно потерялось и из-за отсутствия аномального воздействия местной флоры потеряло вид и самоуничтожилось...

- Хватит зубоскалить, - заворчал по-отечески капитан, изображая из себя очень влиятельного и занятого человека, - прокуратура ведёт расследование нападения на базу военного контингента.

- Ну, дак и ведите, вам кто-то мешает? Что к людям-то докапываться, - проворчал Росич.

- А при чём здесь мы? - спросил Штурман, пытаясь сгладить ситуацию.

- А при том, что вы в броне военных сталкеров, значит участвовали в бою... и вообще, вы поступаете в моё полное распоряжение, - загундил капитан, - грузите тело в машину...

- Капитан... - медленно закипая, заскрипел зубами Росич, - мы идём на добивание, мы не грузчики и не прокурорские работники, так что грузи сам, а мы выполняем боевую задачу...



- На базе разберёмся... - подвёл итог капитан, и махнул рукой. Боковая дверь отъехала в сторону, и оттуда горохом посыпался прокурорский "спецназ", состоящий аж из нескольких работников сего досточтимого органа. Вот как он посыпался, так и остался лежать на земле после нескольких телодвижений Фаркаса и Прибоя. Капитан второй раз за сегодня онемел. Штурман аккуратно открыл дверцу, взял капитана за лацкан пиджака и вынул из кабины. Водитель выскочил сам, ему не требовалась помощь.

- Вот и транспорт, Парни! - весело озвучил это действие Штурман.



- Вот спасибо, Брат... - отозвался Росич, взбираясь на водительское сиденье.

- Вы что творите... - взвизгнул капитан.

- Мы экспроприруем автотранспорт с целью погони за заказчиками дерзкого нападения на базу, завтра сможете забрать его на КПП Кордона - официально возвестил Штурман и машина рванула по дороге, осыпав лежащих и стоящих людей пылью и мелкой крошкой. Впрочем, ехать было, как сказано выше, порядка двух - трёх километров, так себе расстояние... А на максимальной, для старой дороги, скорости мы долетели бы туда минуты за три. Тем более что транспорт чужой, чего его беречь. Но доехать быстро не удалось - с Кордона взлетал вертолёт. Зелёный такой десантный вертолётик, по фамилии МИ-8 с красной звездой и циферкой 24 на борту.

- Хренасе... - ошалело прокричал Штурман, - что это там военный вертолёт делает?

Ответ он получил через несколько секунд от пилотов этого самого вертолёта в виде ракеты "воздух - земля". Спасло только то, что за мгновение до этого Росич успел дёрнуть руль вправо и свалить машину в кювет. Это спасло жизнь всем. Ракета взорвалась не под колёсами "буханки" а на асфальте, как раз в том месте, где машина должна была оказаться, не опрокинь её Росич с дороги. Четверо выбрались из машины помятые, со звоном в ушах, но живые.



- Что они там курят? Я б тоже затянулся... - кричал Штурман, грозя кулаком вертолёту, - совсем страх потеряли военные...

- Это не военные... - ответил ему Росич, - это Заказчик со свитой... Ща он нам устроит....

Видя, что ракета не поразила цель, пилот стал заходить на второй круг, чтобы окончательно поставить точку в этом деле. Но со стороны разгромленной базы по вертолёту прилетела ракета "воздух - воздух". Заказчик отказался от своей затеи и, на максимальной скорости, ретировался.

Вслед ему, словно стрелы, над головами группы, пронеслась тройка МИ-28.

- Ух ты... - шумно выдохнул Фаркас, устало опускаясь на траву, - думал пипец настал, аж чуть не обгадился, да вовремя вспомнил, что запасных труселей не захватил...

- Отставить перекур, вытаскиваем "буханку" и на Кордон... - скомандовал Росич, - ох, не нравится мне всё это... Если этот гад вспорхнул с Кордона, то есть ли там кто...

- Не каркай... - хрипел Штурман, упёршись в борт УАЗика.

Наконец машинка была вынута из кювета, все расселись, привели оружие в боевое состояние, и осторожно продолжили путь на Кордон.

Блокпост Кордона представлял собой унылое зрелище: сорванные ворота, чадающий БТР, развороченные здания, постройки и много трупов. Надо заметить, трупов мутантов было мало, что говорит о внезапном нападении. УАЗ въехал в створ ворот и, аккуратно объезжая тела бойцов, на веки оставшихся в Зоне, покатыл к штабному зданию. У штаба трупов было больше всего - видимо здесь держали оборону остатки людей. Остановились. Вышли.

- Вот что... - начал Росич, - Фаркас и Прибой, осмотрите тела, может, есть раненые и живые... хотя в такой мясорубке выжить практически не возможно. Штурман, в радиорубку, сообщи о том, что видишь, а я на вышку к пулемёту... мало ли что решит наведаться на такой "ужин".

Через пару минут Штурман поднялся на вышку к Росичу и сказал:

- Передал. Просили здесь дожидаться нового караула.

- Придётся, - согласно кивнул Росич.

Ещё через десять минут на вышку поднялся Фаркас и озвучил то, что мы и так знали:

- Живых нет. На складе у командира целый ящик конфискованных артов - готовил к отправке в НИИ. Много патронов и стандартного снаряжения...

- Приедет смена, всё отправит... - вздохнул Росич.

- А смысл? - усомнился Штурман. Все внимательно на него посмотрели. Тогда он мягким отеческим тоном разжевал свою идею нам:

- Мы идём искать Заказчика? - все закивали.

- А на что мы будем брать боезапас и снарягу? Арты искать? Но мы не за этим сюда пришли. Отбирать у Сталкеров? Но мы не мародёры, смысл понятен?

- Да понятен, конечно... - усомнился Росич, - но это как-то на воровство смахивает...

- Нееее... это использование средств Командования для выполнения боевой задачи... - улыбаясь, поведал миру официальный смысл своей идеи Штурман. Росич кивнул головой:

- Фаркас, возьми Прибоя, этот ящичек и прикопай его где-нибудь воон в той лощинке, но так, чтобы мы смогли беспрепятственно его оттуда изъять...

- Ща сделаем, - ответили "двое из ларца" и исчезли. А со стороны Свалки послышался рокот вертолётов. Росич пристроился за КПВТ, а Штурман привёл в боевое положение "Иглу", найденную здесь же. Но пострелять не получилось - это возвращались МИ-28, и их было только два. Один сразу ушёл за Кордон, на основную базу ВКС, а второй начал снижение к вертолётной площадке.

- Пойду встречу, - сказал Росич.

- Давай. У них есть потери, - отозвался Штурман. Вертолёт уже приземлился, из десантной деки выбегали бойцы, занимая осиротевшие позиции. На встречу Росичу шёл майор

- Командир отдельного штурмового взвода ГОН Призрак майор Дегтярёв, - представился он.

- Командир группы военных сталкеров Росич, убили с базы в свободный боевой поиск на добивание. Вы догнали гадов? - вопросом ответил Росич.

- Мы почти перехватили их над Свалкой, но уничтожить не смогли. Они хорошо знают аномальные воздушные поля... затащили нас в одно такое... мы потеряли одну машину в воздушной аномалии. Дальше преследовать было опасно, мы вернулись, - ответил Майор.

- Понятно, - вздохнул Росич. - Это прискорбно, что погибли ваши ребята, мы постараемся, чтобы кое-кто ответил за их смерть. Вам нужна наша помощь?

- Нет, - ответил Майор, - скоро придут транспортники со всем необходимым, базу отстроим, укрепим, обратно они увезут погибших здесь. Вот только не понятно, как проглядели гон?

- Это не гон, майор, - с грустью ответил Росич, - это направленная акция, Заказчику что-то нужно было в Терехове. А блокпост не проглядел ничего. Тут всё просто. Со стороны Свалки к блокпосту подлетел вертолёт с опознавательными знаками ВКС и, без предупреждения, открыл огонь. Мутанты просто довершили разгром. А ребята не были готовы к такому обороту событий, не стали стрелять в, вроде бы, свой вертолёт.

- Очень гнусный приёмчик, однако, - возмутился майор.

- Как и сам его изобретатель... - согласился Росич и добавил:

- Ты позволь нам пополнить боезапас, и мы пойдём искать этого чмошника.

- "Ладно, ставь магарычи, и бери хоть все мечи, и Злодея с центра зоны, этой саблей замочи... - ответил словами из песни Хоя майор. Росич, в благодарность, хлопнул по плечу офицера, кивнул военсталам и пошёл к арсеналу.

Уже через десять минут Четверо двигались по старому, потрескавшемуся, асфальту к деревеньке Новичков. Что их ждёт там? Они об этом не ведают. И у них есть ЦЕЛЬ.

**Rosich**



# Бар «ВЕСЕЛЬЧАК»

Тестируют в ЧАЗО новый самолёт, набирают тест группу

Заходит немец

-Налетал 1000 часов, хочу 3000 долларов.

-Куда такие деньги?

-1000 себе, 1000 жене, 1000 на книжку.

Заходит француз

-Налетал 3000 часов, хочу 4000 долларов

-Куда такие деньги?

2000 себе, 2000 жене.

Заходит русский

-Не летал и не собираюсь, хочу 9000 долларов

-Куда такие деньги?

3000 себе, 3000 вам, а за 3000 немец согласился летать.

\*\*\*



**Оппа! Снова!  
фирменное Приветствие  
Дегтярёва!**

\*\*\*

В 2010 годом был проведен кинофестиваль по Вселенной сталкер о нем более конкретно расскажет наш постоянный ведущий Сидорович:

"Добрый вечер дорогие телезрители. На конкурсе авторских фильмов по мотивам игры С.Т.А.Л.К.Е.Р. были представлены следующие работы:

«Долгий Поцелуй Снорка», «Я, зомби», «14 друзей Бармена», «Американский Оборотень на Свалке», и другие.

Лучшей исторической лентой оказались «Атос, Портос, и Кровосос».

Лучшим документальным фильмом был объявлен фильм-расследование «Плоть – этико-философско-культурно-научный феномен, или просто свинья?»

В жанре эротического кино первое место поделили «XXX-16» и «XXX-18».

В номинации "Фантастика года" с большим отрывом победил "Трезвый Сталкер".

\*\*\*

Решили как-то Сталкеры междусобойчик организовать - да посмотреть - кто водки выпьет больше, да рожу кто пострашнее скорчит.

Водки больше всех выпел Сталкер-Колянч, который по недосмотру других сталкеров ухитрился начать пить водку первым и выпил всю. А самую страшную рожу скорчил Сталкер-Митрич, когда ему сказали, что он опоздал, и вся водка уже закончилась.

\*\*\*



**Зиина, Ну Открой!  
Это я - твой пупсиқ!**

\*\*\*

Родители подарили мальчику 5-ти лет часы. Тот спрашивает:

-А как ими пользоцо?

-Всё просто! Если большая стрелка вверху, а маленькая внизу то 6 часов. Если обе стрелки вверху то 12. Понял?

-Понял!

На следующий день спрашивают:

-Сколько время?

Мальчик смотрит на часы:

-Ещё не известно.

\*\*\*



SIGEROUS.RU

**Асфальт поднялся, ударил по морде и спать пришлось стоя!**

\*\*\*

Сталкер нашел тайник, а там бутылок около сотни. Да вот беда, этикетки выцвели, отвалились. И вот, значит, проводит он инвентаризацию: откроет бутылку, понюхает, хлебнет и пишет "Водка", или там "Вино". И вот открывает он бутылку, а оттуда Джин, и говорит ему: "Выполню три твоих желания". Сталкер, затыкая пробку, пишет "Монолит. Концентрированный".

\*\*\*

Однажды сталкера Петрова остановили военные сталкеры и велели показать документы. Отлично, патронами разживусь на халяву, решил Петров, снимая с плеча АКМ.

\*\*\*

Заходит сталкер Петров в бар «Шти», там свет выключают, девки пляшут со светящейся татуировкой, все мужики давай ногами топтать, орать, а Петров антирад горстями жрёт, видит — радиация, бабы аж светятся!

\*\*\*



SIGEROUS.RU

**Очередной Рюмочный Марафон: До Финиша доползи не многие !**

\*\*\*

Идет по улице сталкер Петров, подлетают к нему Свидетели Иеговы:  
— Господь говорит с нами! Господь говорит с нами! Услышь и ты его голос в своей душе! Господь говорит со всеми!

Петров им в ответ:

— А вы его гранатой попробуйте, с контролёрами это первое дело!..

\*\*\*



SIGEROUS.RU

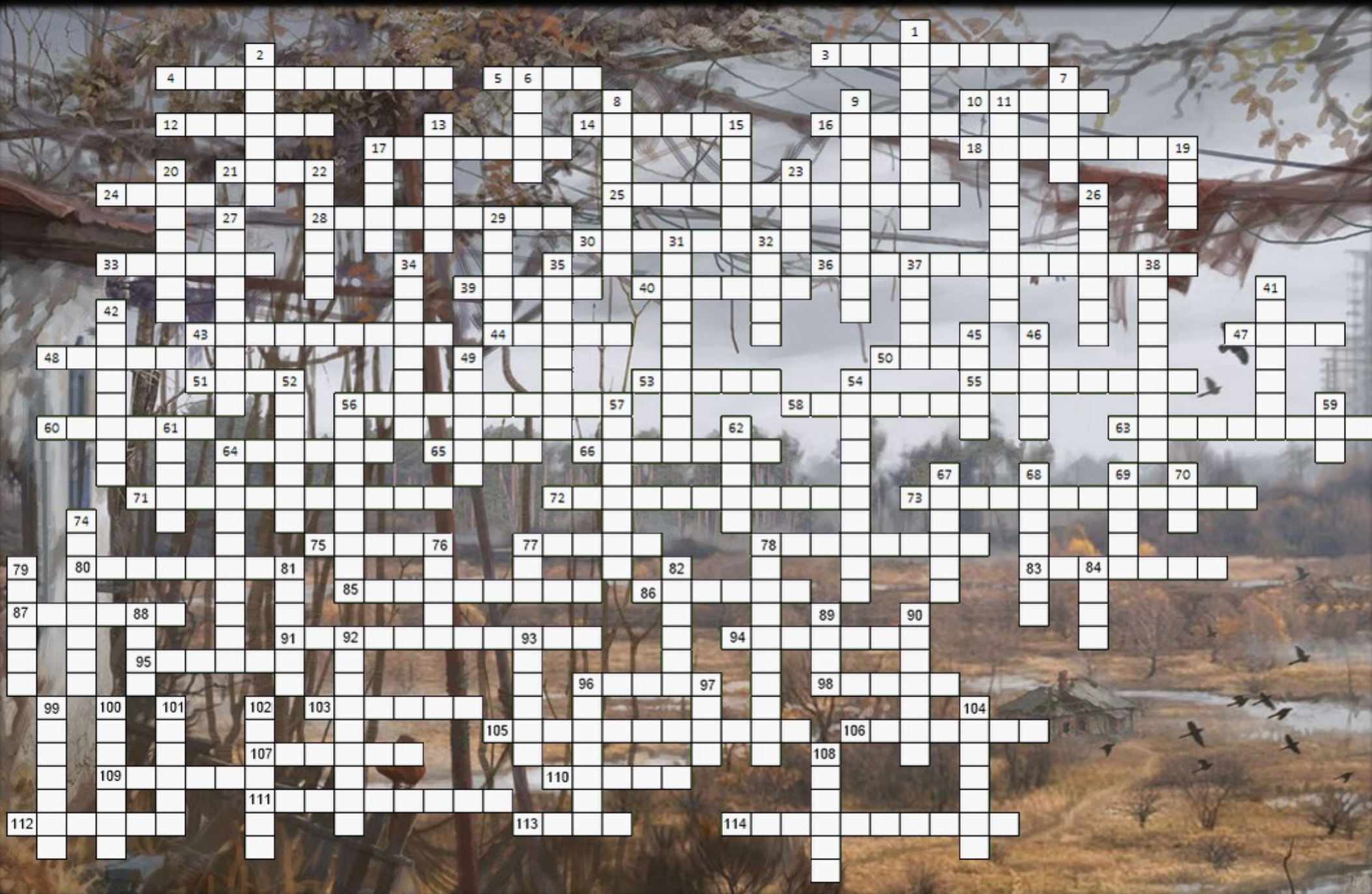
**Други, а чё - Рюмочную того. Прикрыли?!**

\*\*\*

Приходит сталкер Петров к скупщику, приносит оранжевый комбез. Вот, говорит, новые мутанты в Зоне объявились. Крепкий, зараза, верткий! Еле взял его! Хорошо, хоть шкура легко снимается...

**Материалы подготовлены: Demon-1, Zomax, Kibertron13**

# КРОССВОРД



## По вертикали:

1. Народный симбиоз слов кисть и горсть.
2. Инженерное сооружение, с ожиданием света в своем конце.
6. Устройство частной передачи данных, или в украинском языке, иметь ее, означает быть правым.
7. Транспортная единица тары, излишек которой помещается в маленькой тележке.
8. Аномальное образование, аналог понятий ход, врата, используемый для мгновенных перемещений.
9. Источник зомбирования, он же радар.
11. Набор - "вечная" потребность техников Зоны.
13. Природные пустоты, используемые для обитания
17. Изобретатель принципа решения СЛАУ методом исключения переменных или одна из самых мощных снайперских винтовок в сеттинге S.T.A.L.K.E.R.
19. Предмет, условие или информация, необходимая для получения доступа к чему-либо.
20. Второй вертолетчик СКАТ4.
22. Квестовый артефакт в ЗП, выдаваемый НПС с библейским именем.

23. Система условных ситуаций, используемых для получения субъективного удовлетворения участника или наблюдателя.
26. То, что ГГ получает для выполнения каждого квеста.
27. Мероприятия по перемещению людей, техники т.д. из зон, непригодных для дальнейшего пребывания.
31. Термин для определения областей, расположенных на некоторой глубине с набором особых испытаний для ГГ.
32. Источник информации на бумажных носителях, кладезь художественных, литературных и других моральных или эстетических ценностей.
34. Критерий измерения вежливости королей или одна из характеристик стрелкового оружия.
35. Вид упаковки того, что сталкеры называют "жрочка".
41. Заградительное сооружение или верблюжье лакомство.
42. Продукт аномального образования, предмет сделок гражданско-правового характера (купля-продажа, мена, дарение, залог и пр.) в Зоне, а так же, в виде иконок, на Sigerous.ru.

45. Религиозное или традиционное мероприятие, имеющее целью закрепить в сознании событие, новый уровень и т.д.

46. Самая твердая валюта, пропуск и источник лечения от радиации в Зоне.

49. Известный кавалерийский командир, звезда анекдотного жанра, от имени которого взято прозвище бандита в SGM.

52. Спутник или гид, при добавлении к которому приставки "полу", образуется главный элемент производства радиоэлектроники.

54. Место для ремонта снаряжения и обитания техников Зоны.

57. Прибор, необходимый для поиска и обнаружения аномалий и артефактов, одна из моделей которого - тройное условие наличия, в квесте SGM "Интересный бизнес".

59. Он же Давид в SGM, имеющий верного друга мутанта.

61. Сталкер группировки Рассвет в SGM2.2. выдающий квест "Приоритеты клана", "Опасная работа".

62. Закуска к пиву или вольный сталкер в ЗП, встречающийся в квесте "Странное явление".

64. Одно из индивидуальных средств защиты лица и органов дыхания.

67. Бесплотный образ или двуглавый мутант с черезчурными нарушениями опорно-двигательного аппарата.

68. Средство для браконьерской рыбалки, ящики с которым встречается: в ЧТ у стены бетонного ограждения армейских складов, которую собирается взорвать отряд Черепа. А также в ЗП на выходе из путепровода в Припять.

69. Уменьшенное воспроизведение местности. Иногда бывает козырной.

70. Одно из нарицательных названий для человека, или обычное для собак.

74. Злобный змей, появляющийся в первой части сериала о Гарри Поттере, или квестовый артефакт в SGM.

79. Ядовитая змея. Если добавить индекс "5", получится название пистолета-пулемета.

81. Элемент активизации/отключения функции, в канцелярии - холодное оружие.

82. Место на локации Янов, где берет начало квест "Ночные сталкеры" и находится переход в Темную долину.

84. Артефакт в ЗП, образующийся в аномалии Жарка, ускоряет заживление ран.

88. Вырытый животными земляной тоннель для обитания или перехода.

89. Аномалия в ЗП, или место, где служившие в армии не смеются.

90. Яркий сторонник какого-либо мировоззрения, религии, доктрины.

92. Воинское звание, телохранителя Шульги, Гавриленко.

93. Разновидность атомов нуклидового ряда одного химического элемента.

96. Открытая группировка в Зоне отчуждения с абсолют-

ным отсутствием утренних побудок и идеологической пурги.

97. Сталкер на Янове, выдающий квест похода на цементный завод.

99. Сказочный персонаж - беглец, или артефакт, находящийся на вершине аномалии "Соснодуб".

100. остоянный перевозчик автономной паровой установки по железной дороге.

101. Антирадиационный артефакт, производимый аномалией трамплин, или гидроид.

102. о, что просят раненые сталкеры.

104. Локация ЗП, попав на которую, Дегтярев рано или поздно вынужден выбирать: уйти или остаться.

108. Периодическое аномальное явление в Зоне, заставляющее ставить мировые рекорды по бегу не только сталкеров, но и мутантов.

### По горизонтали:

3. Один из персонажей в ЗП, выдающий квест, для выполнения которого необходимо изрядно походить по кругу.

4. Главная мировая ценность, по сравнению с которой, деньги - ничто.

5. Визуальное последствие травмы, болезни, ранения или ГГ в одной из частей серии игр S.T.A.L.K.E.R.

10. Устаревшее название военного головного убора или визуальная гематома после ушиба головы.

12. Считывающее устройство или прибор обнаружения каких-либо объектов.

14. Подкласс компьютерных вирусов, имеющий самостоятельный код или тип передачи усилия в механике.

16. Говорят, что он есть в любой ситуации, но зачастую жалуются на положение, в котором его все-таки нет.

17. Человек, нарушающий религиозные каноны или, во множественном числе, - группировка из квеста Леголаса Мечь падших... ( Geonezis Addon + Sigerous Mod 2.0 ).

18. Начало, родник, исходная точка. Бывает счастья, жизни, финансирования и пр.

21. Один из догоняемых персов в ТЧ или основное оружие убийства у вампиров.

24. Раса персонажа в ролевых играх заимствованная из сказочного скандинавского эпоса или бандит "разводила", требующий деньги за проход в квесте "Вывести заложника с территории базы" в SGM 2.2.

25. Один из мутантов, источник мощного радиационного излучения.

28. Кухонный агрегат или аномалия, предварительно поднимающая жертву перед "разлетом".

30. Уменьшительное значение синонима слов дорожка, стежка.

33. Квест в Припяти (SGM MOD), который дает и принимает Ковальский перед Эвакуацией или геологические образования земной коры.

36. Специальная машина, поднимающая грунт со дна водоемов при помощи ковшей, крепящихся цепями.
39. Дополнение к уже существующему игровому материалу или интерфейсная модификация.
40. Объект недвижимости, синоним слова строение.
43. Остатки зданий, сооружений или передаточных устройств, являющиеся результатом действия времени, природных стихий, военных действий и т.п.
44. Охотничий нож для разделывания добычи или квестовый персонаж на цехах подстанции.
47. Предмет защитного гардероба, предназначенный для предохранения головы, видения в темноте и пр.
48. Глобальная локация в SGM - пересохшее русло водохранилища.
50. Сталкер, которого не только подставил Сорока, но и съел Тремор.
51. Портовое сооружение на пристани Речного вокзала, где Дегтярев должен встретиться с профессором Тягнибоком.
53. Артефакт, уменьшающий переносимый вес, вызывая выброс адреналина или инертный одноатомный газ.
55. Явление произвольного превращения неустойчивых ядер атомов или один из основных поражающих факторов в Зоне.
56. Объект трубопроводного транспорта, для прохождения которого необходимо собрать компанию.
58. Точка обеспечения, приемки или отправки чего либо, бывает железнодорожная, радиолокационная, телефонная и т.д.
60. Заболоченный участок местности, поросший камышом или аномалия в ЗП.
63. Источник энергии, широко распространенный квестовый элемент игровых сюжетов.
64. Железнодорожный тротуар, пешеходная часть платформы.
65. Единица багажа которую в SGM MOD, умирающий Леон просит ГГ отнести лидеру Монолита в Припять.
66. Один НПС в прачечной на Припяти, объект преследования в ТЧ.
71. Помещение для научных исследований. В серии игр S.T.A.L.K.E.R. только подземные.
72. Накопитель и отстойник энергии, используемый в качестве источника.
73. Устройство обнаружения, для получения которого необходимо обшаривать трупы неписей и невозможно пройти квест "Военный груз" на болотах.
75. Металлоконструкция для стоянки и обслуживания техники, в основу строительства которой положен арочный принцип.
77. Приспособление, которое необходимо отключить по заданию Крылова в ЧН на локации "Агропром" для предотвращения атак мутантов прямо из-под земли.
78. Вид детской смеси злаковых хлопьев, мифический герой древнегреческого эпоса или бустер увеличивающий вес переносимого хлама в ЗП.
80. Ржавая посуда среди пересохшего русла - одно из любимых мест обитания сталкеров.
83. Слово с широким набором понятий, от места торговли до приспособления хранения и подачи патронов.
85. В идеале, хозяин положения или тестер на выполнение определенных условий. В сеттинге S.T.A.L.K.E.R. опасный пси-мутант, любимый герой сталкерских анекдотов.
86. Мастер - золотые руки, для не дрожания которых, необходима регулярная дозаправка водкой.
87. Один из видов ландшафта, который при затемнении, оказался названием локации в ТЧ, ЧН, SGM2.2., Народной солянке и т.д.
91. Аномальное явление, неизученной природы, в ЗП мутант с режимом стелс в виде сгустка молний.
94. Письмо, в SGM2.2. одно из информативных текстовое сообщений Стрелка Клыку, после нахождения которого в тайнике карьера вместе со СГИ-5, открывается телепорт в локацию Темная долина.
95. Приспособление для ношения груза или установки тайника.
96. Название СИЗ головы, поставляемы в комплекте с бронежилетами класса ПСЗ для спецназа.
98. Один из самых распространенных мутантов Зоны, имеющий копыта.
103. Посуда, без которой не разобраться.
105. Боец одной из сталкерских группировок.
106. Бесплотный образ или один из спутников Стрелка в ТЧ, который может объяснить дальнейший вариант действий, после получения Меченым информации о гибели Клыка в тайнике подземелья Агропрома.
107. Место скрытого доступа, информация о котором является предметом торговли в Зоне.
109. Неотъемлемая часть инвентаря сталкера, без которой невозможно успешное прохождение, в части поражения противников и доставки некоторых квестовых предметов.
110. Механическая смесь на основе взрывчатых соединений, также характеризующая вспыльчивость характера.
111. Населенный пункт Киевской области, символ крупнейшей техногенной катастрофы в истории человечества.
112. Транспортная артерия, объект первостепенной важности, который необходимо брать под контроль при ведении боевых действий, или культовая категория у цыган.
113. Отряд рыб или ландшафтная особенность, характеризующаяся показателем крутизны, название которой было взято в качестве позывного для связи с вертолетной группой, отправившейся в Зону.
114. Группа числовых значений, без которых невозможно точно определить место расположения объектов на местности.

*Материал подготовлен: sesa™, WitaLiy™*



СЕЙЧАС СЛЕПИМ  
БАБУ ИЗ СНЕГА

ЭХ, БАБУ БЫ...



ВОТ ЭТО ФОРМЫ!!!

ХОРОША!!!

**МУЖИКИ!!! ДАТЧИК  
ЗАШКАЛИВАЕТ!**



**МУТАНТЫ  
РЯДОМ!!!**

АГА  
И ШТЫКА ПОЗВАТЬ  
НАДО



**ХРРРРРРР!**

1



МДА  
ЦЕ ДО КАРДАНУ ТРЕБА  
ВИН ЩО НИБУДЬ  
ПРИДУМАЕ



МУЖИКИ  
ВЫ НЕ ПОВЕРИТЕ  
ТАМ ТАКОЙ МУТАНТ  
СНЕГУРЕЦ!



НАДО ПОДУМАТЬ...



С ОГНЕМЕТОМ!



НА ЖИВЦА!



МИ ЯКЩО ЩО  
РЯДОМ, В ЗАСАДЕ  
БУДЕМО



РРРРР  
ВОТ СОБАКА!  
ВСЕГДА ГЛАМУР  
ИСПОРТИЛА



**ХРРРРРРР!**

2



ОСТАЛОСЬ  
ТОЛЬКО МОКРОЕ  
МЕСТО



И ВЕЛИКА МОРКВИНА!





Последний бой



МЫ ПОГИБЛИ...



ВОН ИДУТ  
ЕЩЕ ВЫЖИВШИЕ  
СТАЛКЕРЫ



ЧТО ЖЕ ЭТО  
ЗА МУТАНТЫ ТАКИЕ  
ПОГУБИВШИЕ ПОЧТИ  
ВСЕХ СТАЛКЕРОВ

И НА АРМЕЙСКИХ,  
И НА АГРОПРОМЕ,  
И ВО ВСЕЙ ЗОНЕ...  
МЫ- ПОСЛЕДНИЙ  
ОПЛОТ!!!

КАК ДЕЛА  
ТАМ...НА АРМЕЙСКИХ  
СКЛАДАХ?

АЛЧНОСТЬ!  
РАВНОДУШИЕ!  
ГОРДОСТЬ!  
ИМЯ ИМ



1



2

С ДНЕМ ЗАЩИТНИКА СТАЛКЕРЫ SIGERDUS!

Материал подготовлен: Лесник

# Внимание!

## Конкурс!

Все мы ждали SGM 3.0 под занавес 2012 года, но прошел январь, и февраля уже виден конец, а такого любимого и такого долгожданного мода все еще нет. На этой основе объявляется конкурс!

**Правила участия:** каждый желающий оставляет пост-комментарий в теме 14-го номера журнала, где под спойлером (для участия в конкурсе) нужно указать предполагаемую дату выхода модификации, например, 13.06.2013. Предполагаемая дата вида: июнь, начало июня или лето 2013-го - не будут учитываться, указывать только точные цифры! Нельзя также оставлять только одну дату в посте, обязательно должен быть комментарий, иначе сообщение будет выглядеть как флуд. Участник, который назовет самую близкую дату к истинной - получит приз в виде 30 баллов репутации! Если несколько участников назовут одну и ту же дату - выигрыш делиться на всех поровну, но при этом каждый получит не менее 10 баллов репутации.

**Испытайте свое везение, удачи!**

**С уважением, редакция журнала!**

