

№15/2013

SIGEROUS ZONE

#15

Дорогие друзья!
Сегодня нашему сайту
исполняется ровно 3 года.
Хочу поблагодарить каждого
из Вас за то, что вы
остаетесь вместе с нами!!!



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:

sesa™, Demon-1, wastuk™, Banterface

Литературный редактор–корректор: **Kibertron13**

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

Костыль, Валек



Читайте в текущем номере журнала:

- Впервые! Интервью с **Serg2526!**

- Эксклюзивный рассказ: «Мышь»!

- Обзор разработки **SGM 3.0.**

- Уникальный праздничный раздел – «Гордость группировки»!

Интервью с **Николаем Болотовым.**

- И многое другое!

Главный администратор поздравляет читателей на с. 6

СОДЕРЖАНИЕ

1. Новости	..2-5...
- Третий подъем Арки на ЧАЭС завершен успешно	
- 50 млн. евро в год – обходится государственному бюджету Украины ЧАЭС	
- Киев и соседние области может накрыть радиационным облаком	
- Survarium – события октября	
2. Модификация в разработке	..7-9...
3. Знай наших!	..10-11..
- Интервью с администратором	
4. Поездка в Зону	..12-17..
- Часть I	
- Часть II	
5. Так держать!	..18-24..
- Интервью с призерами конкурсов	
6. А Вы знали?!	..25-27...
- Как выжить при ядерном ударе	
7. Знай наших!	..28-32..
- В гостях у Malik'a	
- Интервью с разработчиком мода	
8. Литературная колонка	..33-36..
- Рассказ «Записки Военстала. Часть 3»	
9. Страничка памяти	..37..
10. «Гордость группировки»	..38-45..
11. Бар «Весельчак»	..46-47..

НОВОСТИ

Третий подъем Арки на ЧАЭС завершен успешно

В отличие от двух предыдущих, монтажные работы по третьему подъему Арки были произведены в несколько этапов. Самым рискованным оказался полный перенос веса конструкции на домкратные системы. Высота удержания составила 110 метров, что несколько выше запроектированного положения. Этот этап был выполнен с 14 по 16 сентября 2013 г. Далее, с 17-го сентября начался следующий этап, в продолжение которого были смонтированы опорные части и боковые сегменты Арки. Монтаж передвижных путей и всех необходимых вспомогательных конструкций проводился в фоновом режиме.



Весь процесс переноса полного веса Арки с подъемно-домкратных башен, непосредственно на фундамент монтажной зоны, с фиксацией установки в проектном положении, был успешно завершен 11 октября 2013 года.

В данное время, передвижная, так называемая "восточная" часть Арки в соответствии с проектной документацией возвышается на 108,9 метра. Габариты: длина 78 м.; ширина 257 м. С учетом подкрановых балок, а также смонтированных воздухопроводов вес всей металлоконструкции составил 11639 тонн.

Дальнейшее перемещение к месту основной "надвижки" предстоит осуществить весной 2014 года, после завершения монтажных работ по установке обшивки Арки.



Необходимо также заметить: первые партии конструкций восточной Арки на площадку ГСП ЧАЭС были доставлены 13.02.12 г.

26.04.12 г. президент Украины В. Янукович дал старт монтажным работам.

Первые 5300 тонн были успешно подняты на 53 метра 24.11.12 г.

Вторые 9100 тонн прошли свой монтажный путь на высоту 85 метров с 13-го по 14-е июня 2013 г.

Все работы над проектом "Укрытие" должны быть закончены в 2015 году.

Как бы это печально не звучало, но Ю. Самойленко (президент Украинской экологической ассоциации "Зеленый мир") заявил и даже представил отчет специалистов о том, что данный проект ненадежен - через некоторое время конструкции купола попросту разойдутся. Он считает, что нынешний фундамент не способен удерживать такой вес. Его отчет был направлен в Кабмин, но за полгода никакого ответа не последовало. Все бы ничего - говорят и пусть, ведь проект французский; но несколько лет назад была проведена экспертиза (теми же

Киев и соседние области может накрыть радиационным облаком

Жители поселка Иванково не могут успокоиться, ведь постройка частной теплоэлектростанции подходит к концу, а топливом для нее, по их мнению, станет никому не нужный лес, начиненный радиацией. Дым, содержащий опасные частицы, представляет реальную угрозу прилегающей к станции местности. Уже давно не секрет, что Стронций вместе с Цезием накапливаются в скелете человека и вызывают раковые заболевания - так утверждают специалисты.

Люди не на шутку обеспокоились еще пару лет тому назад - начались публичные выступления, митинги, но бизнесмены

не могут понять, в чем все-таки дело... Ведь по их словам, есть все разрешающие документы, в которых указано, что древесина будет браться из безопасных районов.



Местные власти против таких документов бессильны; единственное, что они рекомендуют - напомнить застройщикам их обязательство заказать комплексную экологическую экспертизу проекта. Но люди уверены, что эксперты даже не приедут, но они не намерены сдаваться. Заявления поданы и в милицию, и в прокуратуру; если и это не поможет, пойдут на Киев - утверждают местные.

Материалы подготовлены: Kibertron13



членами ассоциации) хранилища для отработанного ядерного топлива, которое также было построено французами. Эксперты утверждали следующее: хранилище не простоит и пяти лет - простояло три...

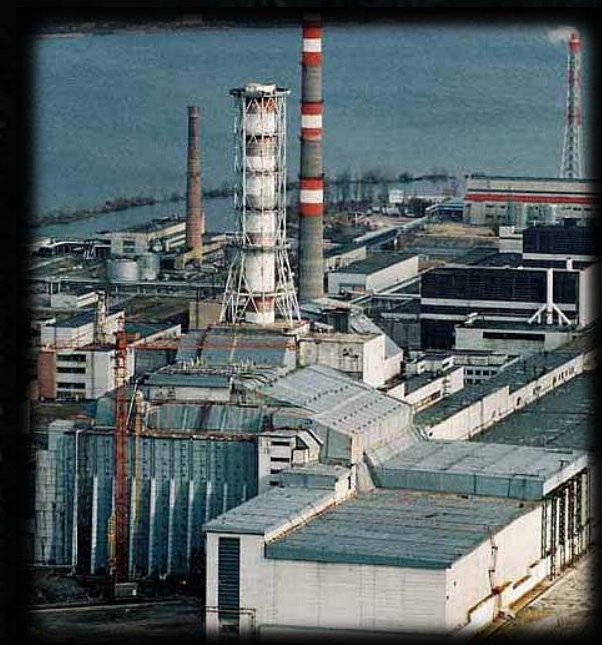
Материалы подготовлены: sesa™

50 млн. евро в год – обходится государственному бюджету Украины ЧАЭС

Именно столько тратит государство на поддержку станции в относительно безопасном состоянии, а также на проведение работ по окончательному демонтажу энергоблоков.

Данную информацию предоставил генеральный директор Чернобыльской АЭС И. Грамоткин. Он также высказался относительно проекта "Укрытие", напоследок добавив, что в ближайшие два года надеется увидеть

готовую защитную конструкцию на своем законном месте. А вот дальше, по его мнению, начнется все "самое интересное" - демонтаж хлипких сооружений и конструкций. Плюс ко всему, нужно будет извлечь ядерное топливо. Всю работу необходимо окончить к 2023 г. И все это



придется Украине сделать в одиночку...

Материалы подготовлены: sesa™

Survarium - события октября

Прошлый месяц для команды разработчиков игры "Survarium" был весьма ярким.



А все началось с выставки. "ИгроМир" - крупнейшая в России игровая выставка, популярность которой растет с каждым годом. В этот раз ее посетило более 130 тыс. Напомню, в прошлом году разработчики отказались представлять игру, но все ждали с нетерпением и дождались - Vostok Games приняла самое активное участие.



У стенда с игрой можно было не только погрузиться в мир выживания, но и поучаствовать в ряде конкурсов, к примеру, кто больше отожмется, кто быстрее соберет/разберет АК, наполнит магазин патронами и т.д.



В общем, три дня "ИгроМира" отгремели на "Ура"!

Четыре дня затишья и вот 10 октября все, наконец, узнали ответ на вопрос, что же за странный отсчет идет на официальном портале игры... Вышла первая повесть - "Прорыв. Штормовое предупреждение", а написал ее некий Следопыт. Стоит также уточнить, что повести не связаны с Литконом, они написаны профессиональными писателями.

12-го и 13-го октября состоялась лазер-таг игра "Survarium: Чистый воздух", в которой приняло участие более 100 человек из нескольких стран СНГ. Мероприятие проводили не только организаторы, но и сотрудники Vostok Games, в том числе Андрияш Козловский.

Спустя несколько дней разработчики выкладывают фото-отчет о первой страйкбольной игре по мотивам Survarium, хотя и прошла она в конце сентября.

И сразу, на следующий день, выходит вторая повесть - "Один из леса", а написал ее Кочевник.

Следует напомнить, что прием работ на Литкон завершился тоже 17-го числа.



Совсем недавно открылся новый раздел на сайте игры - "Концепт-арт". Работ выложено пока немного, но хардкорным фанатам то, что надо.

Уже 23-го октября Олег Яворский (PR и маркетинг-директор) и Руслан Диденко (руководитель проекта) посетили студию новостей телеканала "1+1", где целый час в режиме онлайн-конференции отвечали на вопросы



На мой взгляд - месяц насыщен, как ни один другой. Значит проект "Survarium" не только живет, но и развивается. Удачи разработчикам!

фанатов. Почти ничего нового, единственное то, что ранее заявленный график разработки в реальности сдвинул свои границы, новый будет выложен в скором времени на портале. Также стало известно, что скоро будет запущен закрытый бета-тест, а вот релиза стоит ожидать уже в новом году.

Затем вышла уже третья повесть по миру Survarium - "Вектор угрозы", автор - Бродяга.

В скором времени стартовал новый конкурс - "Survarium среди нас". Он придется по душе любителям фотографировать странные явления природы, необычные заброшенные объекты, уникальные интерьеры. В общем, камеру в руки - и вперед!



Материалы подготовлены: Kibertron13

Здравствуйте, уважаемые пользователи нашего сайта!

*Сегодня 1 ноября 2013 года, нашему сайту исполняется
ровно 3 года!*

3 года назад, мы все с вами стали свидетелями начала существования нашего сайта. Все мы помним, что первоначально сайт себя позиционировал, как официальный сайт всеми любимого мода Sigerous Mod, но со временем мы стали развиваться уверенными шагами, что помогло нам стать не просто сайтом, а настоящим домом для Сталкеров, который объединил и продолжает объединять талантливых и просто хороших людей.

За последние 3 года, на сайте произошло много событий...

Кто-то ушел, кто-то вернулся, но для каждого из нас этот дом, под названием "sigerous", остается тем домом, в который хочется возвращаться снова и снова, чтобы вновь поделиться своими чувствами, переживаниями и эмоциями со своими друзьями, который каждый из нас здесь обрел.

Наш сайт с каждым годом становится взрослее и интереснее. У нас появился свой собственный журнал Sigerous Zone, который стал популярным не только среди наших пользователей, но и среди пользователей других сайтов. У нас есть свой собственный мод SGM, который стал одним из лучших модов для игры S.T.A.L.K.E.R. и, кстати, хочу напомнить всем, что нас всех ждет новая версия мода, которую нам готовит создатель этого детища Николай Болотов со своими коллегами. Также, благодаря нашим талантам, мы стали выпускать свои календари от имени нашего сайта "sigerous" и нашей команды "Sigerous Team". Ну, и напоследок, у нас появился свой собственный хостинг изображений - img.sigerous.ru, на котором вы можете хранить свои графические файлы и делиться ими со своими друзьями. Одним словом, наш сайт не стоит на месте, а продолжает и дальше развиваться верными шагами, благодаря всем вам!

В ближайшем будущем наш сайт ожидает глобальное обновление, которое я готовлю для всех нас и надеюсь, что это поможет нам стать еще лучше!

Ну, и, конечно же, все это бы не случилось, без вас, уважаемые пользователи! Я хочу поблагодарить каждого из вас, а также своих коллег из администрации, за то, что вы просто есть! Спасибо вам всем огромное, за вашу поддержку и помощь! За ваш труд и усердие!

Спасибо за все!

С уважением и наилучшими пожеланиями, Женя (TriO).

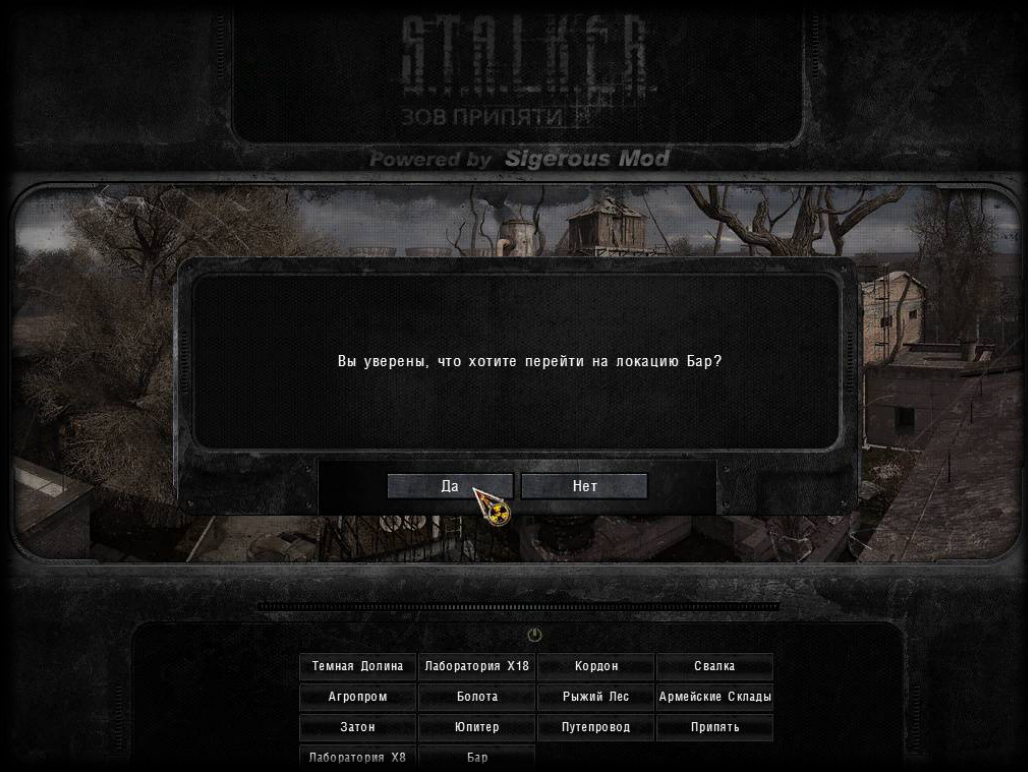
Модификация: SGM 3.0

Статус: в разработке

Обзор SGM 3.0 "Красный Октябрь"



По словам одного бывалого сталкера, как ни старались, но растянуть удовольствие от выхода SGM 2.2 удалось максимум на полгода. Однако, долгий период затишья SGM, был богат на релизы других модов по S.T.A.L.K.E.R. Поэтому у фанов было чем заняться все это время. Весной этого года на Sigerous.ru было официально объявлено, что работы по третьей версии снова возобновлены. Все вернулось на круги своя: отдельно взятый Николай Болотов, быстро пройдя ЗП, решил дополнить несколько квестов и задержаться на некоторое время в любимом сеттинге. Только на этот раз приверженцы общей концепции объединения всех частей оригинальной игры, все же получают некоторые поблажки.



Впрочем, как и сторонники сбалансированности тандема РПГ - шутер. Любителям чистого экшна повезло меньше, но не все так фатально. Новые показатели на HUD отключаются в настройках мода. Необходимостью переосмысления концепции послужило появление большого количества модификаций акцентированных технически. Это привело к тому, что, не смотря на видимое разнообразие качественной продукции, получить достаточно содержательную игру с многочасовым, логически оправданным пребыванием в Зоне, достаточно сложно. Для этого необходимо задействовать не только все стороны модинга, но и сбалансировать этапы прохождения, от старта до фриплея.



Название носит не совсем символический характер. Человечество настолько увлеклось своими достижениями, что набило на этом не только руку, но и жизненно важные центры. Устаревшее видение войны неостановимого прогресса с жизнью, было заменено новыми реалиями века. Можно только позавидовать способности человека выживать в агрессивных условиях. Причем, не столько за счет апдейта собственных возможностей, сколько благодаря симбиозу аномальных явлений. Исходя из этого, успех ГГ может быть достигнут от возможностей использования всех доступных средств, а не вопреки им. В одиночку делать это достаточно бесперспективно, поэтому ГГ противопоставлены другие НПС, уже обладающие подобными навыками и умениями. В каком-то смысле это

возвращение к истокам человеческой природы - достичь большего, чем бы ни был вооружен соперник.

Но перейдем к дневнику разработчиков. Содержимое новостей можно систематизировать в следующей последовательности:

Возобновлена разработка SGM 3.0;

Глава проекта Николай Болотов, остальные участники в процессе набора и будут объявлены позже;

Название: Красный Октябрь;

На данный момент адаптировано и подготовлено 18 локаций, если считать с подземными лабораториями, но список не окончательный;

Старт берется из ТД;



Сюжет имеет несколько независимых веток прохождения + система случайных квестов;

ГГ бывший военный, неоднократно бывавший в Зоне. Имя не определено;

Реализованы новые элементы РПГ, как возможностей прокачки ГГ по выбору, которых около сотни;

Объявленные гаджеты на момент обзора: Глобальный GNSS-проводник, личный ящик ГГ с сейфом для хранения денег, сканер артефактов, джетпак, сборочный модуль для крафтинга и сборки предметов.

Новые квестовые артефакты будут в количестве локаций. Реанимированы тир и арена;

Новые аномалии, и случайное включение/отключение, нестандартное размещение уже известных;



Оружие будет добавлено интересными экземплярами и способами применения. Кроме того добавлена возможность получения вариативности показателей;

Расширен ассортимент тактик ведения боя;

Трофейное меню мутантов;

Реализована скриптовая система участия в рейтинге избранных.

Многие корят разработчиков за слишком расширенные добавления, но так и не ответили себе на вопрос: насколько сегодня востребованы игры без достижений, рейтингов, симуляции социума, прокачки и прочих плюсов прохождения. Это всё, конечно, замедляет время опустошения ведерка попкорна, но делает игру осмысленней и интересней.

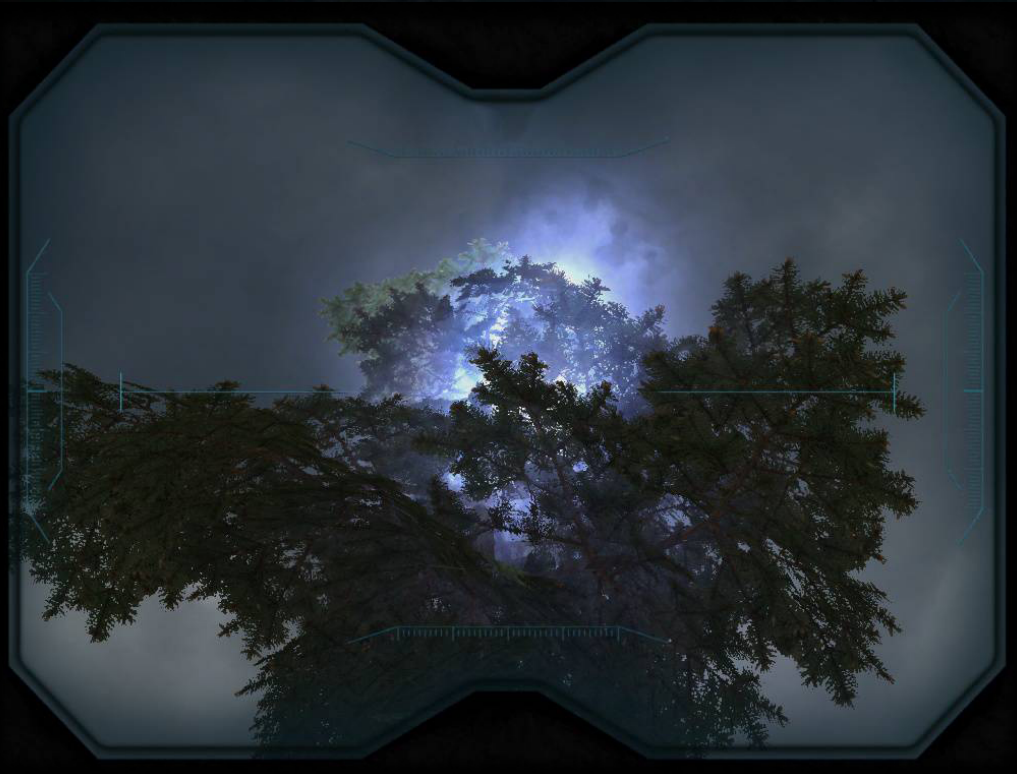
Между строк. Команда Sigerous Team стремится



реализовать мод, в котором ГГ своим выбором будет напрямую влиять на повороты сюжета, доступы к квестам, варианты концовок, в общем, устроить фанам хорошую встряску.

Более подробная информация на Sigerous.ru в теме Новости SIGEROUS MOD 3.0 (Дневник разработчиков).

SGM продолжает набор в команду. Если вы хорошо знаете SDK и умеете обращаться с 3d-моделями игры, тогда милости просим. Пишите <http://sigerous.ru/forum/54-4788-2>



Команда Sigerous Team поздравляет всех участников с юбилеем Sigerous.

Материалы подготовлены: sesa™



Здесь все иначе

*Здесь все иначе,
Все вокруг, не вижу я привычный луг,
И воздух тоже не такой,
Пропитан смертью и слезой.*

*Деревья слиты в общем плаче,
Как все вокруг - здесь все иначе.
И Солнце здесь имеет цвет,
Не золота - его побед,*

*А крови красное томленье,
Как буйство, битвой увлечение.
И Солнце кажется как старче
Как все вокруг - здесь все иначе.*

*Приходишь ты самим собой,
А возвращаешься другим,
С пригретой под сердцем войной,
Себя не мыслишь ты иным.
Нашел звено в своей задаче,
Как все вокруг - ты здесь иначе.*

Инквизитор

ЗНАЙ НАШИХ!

Жизнь, работа, сайт...



Досье:

Имя: Сергей
Ник: Serg2526
Группировка: Администраторы
Награды: 31
Репутация: скрыта
На сайте: с 31.10.2010

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

Родился в г. Йошкар-Ола республика Марий Эл, живу и там же работаю - инженером-электриком в сети торговых центров.

Как давно Вы занимаетесь администрированием? С чего начинали, в какой группировке состояли, как поднимались по карьерной лестнице?

Как давно? Конкретно год не помню, но это было на сайте SGM; старый сайт, еще до смены владельца. Сначала был в группировке Монолит, это на этом сайте, пусть и при прежних владельцах, но до этого сайта был еще и заброшенный сайт, возможно, первый сайт SGM, и там был в группировке Военные Сталкеры. При образовании сайта и разделов группировок, они тогда еще были открытые, создал во всех без исключения группировках темы "История группировки", возможно, тогда и был замечен... Стал лидером группировки Монолит. Почти сразу же пришло предложение стать модератором, а вскоре и администратором.

Вы, наверное, на поприще админа повидали немало интересных и забавных случаев, не поделитесь?

Курьезных случаев было много, но так вот сразу и не вспомнишь многое, хотя вот, когда еще был модератором, в общении, кажется, у Вольных разговорились, и в шутку перевел пользователя Бурый в группировку Зомби, а

обратно без прав админа никак нельзя перевести, вот так вот оконфузился по-первости. Были и смешные случаи с пользователями, но как-то про них рассказывать неудобно.

Ранее был "старый" сайт SGM, Вы знакомы с его основателем? Были ли Вы зарегистрированы на нем? Если да, то не могли бы Вы охарактеризовать его атмосферу?

Немного выше уже задел эту тему. Из основателей первого, на моей памяти, сайта знаком был только с JeLome, на том сайте я был в Военных Сталкерах, и там было не так уж много наших пользователей. Атмосфера общения была всегда дружеской, конечно, без оригиналов тоже не обходилось, но как-то они не запомнились. Из основателей нашего, уже старого сайта, знал Zeze, но только виртуально, атмосфера тоже была дружеской; бывало всякое - вот даже группировке "Свобода" было дано разрешение использовать мат на своей территории, что не могло долго удерживаться внутри группировки, и мат был запрещен категорически.

Как Вы познакомились с Евгением Шидловским и Николаем Болотовым?

С Евгением познакомился при покупке им сайта, да, интересная у нас была беседа в ЛС (улыбается)... С Николаем же познакомился на сайте АМК в теме мода, ровно, как и с модом познакомился там же. Начал искать сайт модификации - и нашел, но это было где-то в 2008 - 2009 году.

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

Первая была версия SGM v 0.3, а так же дополнение PROJECT-158 for SGM COP v 0.3. Вообще, в игры очень редко удастся поиграть, не говоря уже о новинках, но все-таки иногда, особенно для новых версий мода от Николая, выкраиваю время.

Удастся ли совмещать реальную жизнь с виртуальной?

Ну, наверное, если я на сайте еще есть, значит, удастся (смеется). При выходе в Интернет первый мой сайтом для открытия - это наш сайт, правда, реал забирает много

времени и сил.



Сейчас на сайте зарегистрировано более 27 тыс. пользователей, считаете ли Вы это большим достижением?

Если это и достижение, то, думаю, здесь большую роль играет SGM-мод, многие другие моды и дополнения, а так же атмосфера на сайте приятная для общения пользователей.

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

Обстановка на сайте, по моему мнению, в основном дружеская, бывают, конечно, казусы, но это редкость, и администрация старается локализовать их. По поводу развития, мне кажется, что пост апокалиптическая тематика себя не изжила, и если не Сталкер 2 или Survarium, так моды все же поддерживают интерес к игре и вселенной Сталкер.

Как Вы прокомментируете грядущие изменения в тематике и дизайне сайта, какая Ваша точка зрения

относительно этого?

Изменения, в основном, коснутся дизайна и удобства пользования сайтом, а это не может быть во вред сайту.

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

Сталкер - это одно, Survarium - это другое; они вполне могут существовать как отдельно, так и вместе; естественно, Survarium не заменит Сталкер, но в этой игре есть свой шарм и своеобразная изюминка.

Пожелания (совет) читателям журнала.

Посещайте наш сайт, общайтесь, веселитесь, но не забывайте про реал. Виртуальный мир хорош, но он виртуальный, и никогда не станет реальным.

С уважением, Сергей.

Материалы подготовлены: Kibertron13



*Последний раз я вижу Зону,
Последний раз я вижу вас,
И красный выброс на рассвете,
Я вижу сейчас в последний раз.*

*И вырвутся на волю твари,
Каких не видовал весь люд,
А мне до смерти моей черной,
Осталось ровно пять минут.*

Айс

Поездка в Зону. Часть 1

Внутри Зоны и небо голубее, и травка сочнее — как в «Сталкере». Лес оказался совсем недружелюбным. Следы дороги быстро рассосались, и я оказался в глухих дебрях, заваленных валежником. Я переползал с бревна на бревно на первой передаче, объезжал крупные поваленные стволы, пару раз падал. Сверяясь с картой, я ломился прямо через чащу к ближайшему селу. Мой план был прост: там должны были сохраниться остатки дорог, по ним я доеду до следующей деревни, и так далее. Вдоль дороги тянулся ряд трухлявых столбов линии электропередач, радиационный фон был ниже киевского. В Зоне часто встречаются пожарные пруды. Фон рядом с ними в 2 раза выше допустимой нормы — радиометр показывает 0,6 микрозивертов в час. Рано утром я отправился дальше, вглубь Зоны. Одну за другой я миновал несколько заброшенных деревень. Тишина, глухие заросли, распахнутые двери, груды бревен и битых кирпичей. Это было как в фильмах про мир после ядерной войны, только без надуманных мутантов и людоедов — просто природа, стирающая следы человека...



Природа давала о себе знать очень непосредственно — все чаще приходилось объезжать громадные кучи лосиного помета. На окраине одного из сел я спугнул и самого лося — крупная туша ломанулась через заросли.



Чем дальше от границы, тем более нетронутыми



были дома, избежавшие рук мародеров. Есть разница между заброшенными домами, в которых, вывезя всё нужное, просто перестали

жить, и домами спешно покинутыми, как здесь, в Зоне. В рамах блестят целые стекла, в домах стоит мебель, висят



вещи на крючках. И самое жуткое — фотографии. На полу, на стенах, в рамках, в альбомах — всюду раскиданные снимки. Пробирали мурашки, когда я представлял себе людей, бежавших в такой спешке, что позади осталось даже это.

Говорят, в Зоне живут люди. Не видел ни одного, хотя может быть. Но не в десятикилометровой зоне — зоне безусловного отселения. Когда-то она была ограждена и охранялась. Сейчас остались только поваленные столбы, ржавая колючка на земле и пустые бетонные домики КПП.



На подъезде к границе десятикилометровой зоны я увидел вздымающиеся над лесом огромные решетки заброшенной радиолокационной станции «Чернобыль-2».

Я огибал лес полем, и чувствовал себя на открытом пространстве очень неуютно — будто кто-то наблюдает очень пристально, и записывает в блокнот. Поэтому я с облегчением свернул в чащу по ближайшей просеке. Путь уходил в сторону от РЛС, а мой бензобак изрядно полегчал, так что я, скрепя сердце, отказался от поисков обходных троп к «Чернобылю-2», и поехал, куда вела дорога.



Просека вывела на свежий асфальт. Недалеко виднелась бетонная ограда с аккуратно навитой по верху колючкой, а за ней — большая территория с комплексом зданий. Я осторожно приблизился. По карте в этом месте значился «объект «Вектор» — предприятие по переработке радиоактивных отходов. Фонари, следовая полоса, лес вырублен на несколько десятков метров вокруг забора — я не хотел стать героем, поэтому тихо повернулся и скрылся между деревьями.



Избегая асфальтированной дороги, я двинулся дальше. Широкая, покрытая сыпучим песком просека вела между плотными еловыми стенами, пока на открывшейся поляне не показался жёлтый бронетранспортёр — я приехал на могильник зараженной техники.

Основная масса техники аккуратно стояла на огражденной колючкой бетонной площадке, но вокруг забора царил хаос. Покорёженные грузовики, пожарные машины, бронетранспортёры валялись вмятые друг в друга, как жертвы последней решительной битвы. Водители будто стремились оторваться по-полной перед тем, как бросить технику. Снесённые столбы, раздавленные брюхом

бронетранспортеров автобусы, вскарабкавшиеся по груде металлолома грузовики — это отдавало далеким эхом нездорового разудалого веселья людей, которым все уже по-барабану.



Радиометр щелкал слишком часто — фон переваливал за 1 микрозиверт. Задерживаться надолго здесь не хотелось, поэтому я в темпе пролез под колючкой и бегом углубился в улочки между расставленной техникой.



Я двинулся к границе Зоны в стороне от места, где я в нее проник. Путь лежал через заросшие дороги, едва заметные тропы под линиями электропередач, брошенные деревни и дачные поселки. Завалы упавших деревьев приходилось объезжать прямо через лес. Вообще-то, в Зоне есть сеть сравнительно ухоженных дорог — они соединяют Чернобыль и Припять с приграничными КПП. Движение на этих трассах не назовешь оживленным, но шанс попасться есть, поэтому их я старательно избегал.

Многие часы ползания по непролазным дебрям убеждают в величии природы. Если человечество внезапно исчезнет, через 20 лет его следы удастся отыскать не без труда.

Судя по карте, я приближался к КПП, расположенному в заброшенной деревне в пределах Зоны. Я объехал деревню окраинными улочками, выскочил на трассу и обернулся. Далеко позади виднелся красно-белый шлагбаум. Радостно ухмыляясь, я дал газу и помчался вперед — до границы оставалось несколько километров.

У самого выезда путь преградила баррикада из железного лома. Выехать было можно, следовало только раскидать завалы ржавой проволоки. Я приступил к работе, спокойно и размеренно. Я был абсолютно уверен, что все опасности позади, и мне ничего не угрожает. Не тут то было...

Я поднял охапку ржавой проволоки, которая преграждала выезд из Зоны, и увидел перед собой человека в камуфляже. «Христос воскрес!», — сказал пограничник и положил свой велосипед на асфальт. Была Пасха. Расслабившись, я забыл, что граница с Белоруссией организована по периметру Зоны, так что внутри Зону охраняет милиция, а снаружи — армия.

Я покосился на пистолет на поясе пограничника и вообразил себе картину: я гоню на мотоцикле, за мной на велосипеде пограничник, и пули свищут. Представив это, я решил сдаться и начал правдивый рассказ: «Ехал-ехал, наслаждался природой... Сам не знаю как сюда попал, нелепая случайность». Пограничника я убедил — ментов он вызвал с самым искренним прискорбием.

Смеркалось. Из глубины Зоны прижужжал на скутере милиционер. Молодой лейтенант сразу принялся строить крутого парня. Поорал на меня, поорал на пограничника, обшарил мои вещи. При виде зеркала с тремя объективами лейтенант издал радостный возглас. «Да ты журналист!» Я честно признался, что нет, но не убедил. Лейтенант грозил мне суровыми карами, обещал вызвать СБУ и качал головой. «Неправильную ты себе выбрал цель для статьи, ой лучше б тебе не быть журналистом!», — сокрушался он о моей судьбе. Сувениров из Зоны в моих вещах не нашлось, журналистского удостоверения тоже, поэтому 3 года за мародерство и репортерство мне не грозило — только 400 гривен административного штрафа.

Лейтенант сел за мной пассажиром, и мы отправились на КПП, мимо которого я так лихо проскочил. Стали оформлять административный протокол, разговорились. «На патрулировании, бывает, стаи волков видим по 40 голов!», — пугал меня лейтенант. Когда он начал вспоминать: «А вот зимой взяли группу сталкеров в маскхалатах...», — я окончательно расслабился. Это для них такая игра — «сталкеры» убегают, милиционеры ловят, и всем весело.

Мне вручили бумагу о моем нарушении, показали прямую дорогу, и я поехал в ночь. На очередных КПП я потрясал бумагой, и объяснял, что я уже пойман и заклеямен. В 4 утра я был в Киеве.

*По материалам сайта topgir.com.ua
Корреспондент: Banterface*

Поездка в Зону. Часть II

Как вы знаете, сразу после катастрофы в 1986 году сильные мира сего взяли карту Украины, поставили циркуль в эпицентр и провели окружность радиусом 30 километров. Но радиационное пятно, конечно, не было строго круглым. Таким образом, вне условной Зоны оказались зараженные участки, и внутри Зоны — чистые территории.



Самоселы. В деревни внутри Зоны через время вернулись жители. Самоселы вернулись и на чистые места, и в «грязные» села. Из 80 тысяч эвакуированных жителей сел, таких оказалось чуть более двух тысяч, сейчас чуть более 200 осталось.

Первым пунктом поездки была одна из таких деревень. Живет там 20-25 человек возраста 70-90 лет.

На фото на доме табличка с адресом, это улица Ковпака (партизана, дважды героя Советского Союза).



Раз в неделю в села, где еще остались самоселы, приезжает автолавка (хлеб, соль, спички, медикаменты и что закажут). По заказу жителей, АЗО может прислать автобус для поездки в Иванков (райцентр, где зарегистрированы самоселы) для решения каких-нибудь проблем, для покупки чего-нибудь на местном рынке. Кроме того, по большим христианским праздникам автобус может отвезти самоселов на молитву в храм Илии в Чернобыле.

Дальше мы поехали в детский лагерь «Сказочный», который строился для отдыха детей работников ЧАЭС. Принял только смены двух лет, т.к. был открыт в 1984 году. Это было бы чудеснейшее место для отдыха детей —

детский лагерь находится прямо в сосновом лесу.

Чернобыль. Спортивный стадион в Чернобыле, там стоят несколько единиц фонащей техники – типа музей...



Недалеко от стадиона - памятник первым пожарным, которые отправились тушить пожар на энергоблоке.

Янов. Нас привезли на железнодорожную станцию Янов, с которой все начиналось.

Железнодорожная станция Янов — станция, расположенная на участке Чернигов — Овруч Юго-Западной железной дороги вблизи Припяти. Введена в строй в 1925 году. Поселок и станция Янов дали начало городу Припять.

Янов — станция на спецмаршруте Москва-Хмельницкий. Это была самостоятельная линия в обход Киева. Сделана была на случай войны.



По пути к ЧАЭС нас высадили около градирни — охлаждающей установки, которую не успели достроить. Сооружение 100 метров в высоту. Фонит сильно, у асфальта слышен треск.



Фоткать разрешили только в одну сторону. Рассказывали байки про технику, которая палит затворы цифровых камер.

С каждым шагом в сторону энергоблока фон сильно повышается, рекомендовали не ходить дальше, чем площадка вокруг памятника.

После осмотра ЧАЭС мы поехали в Припять.

Из того, что поразило — масштабы мародерства. Гид рассказывал нам, что сразу после эвакуации вокруг города поставили нехилую охрану, но, несмотря на нее, в первые же дни (!) была вынесена половина вещей. Очень мало квартир, в которых сохранилась хоть какая-то мебель. Мародеры выломали и унесли даже батареи! И, представьте себе, в каком количестве домов в СССР стояла (а где-то и сейчас стоит (!) фонащая мебель и техника...



Кстати, про технику. Например, около телеателье нашли корпус от импортного телевизора. До 1986 года Припять был очень технически продвинутым городом, там было много крутой импортной техники. И не только, продукты и одежду доставать там тоже было легче. Такие условия создавались, чтобы привлечь молодежь, дабы та работала на благо советской атомной промышленности.

Это тумбы в бывшей Комсомольской аллее, ведущей к тира в парке аттракционов.



Типичные подъезды жилых домов в Припяти.



Этот киоск «Союзпечати» во дворе «Белого дома» — единственного кирпичного, где жило все начальство ЧАЭС. Киоск во дворе для удобства. Не надо на почту бегать. Свежий номер «Правды» под домом каждое утро.



Этот магазин после аварии стал складом. Сюда стащили вещи из других магазинов. Затем выдавали задаром (по спецприказам) мебель и канцтовары конторам, которые поселились в Припяти. В дальнейшем



городку аттракционов. На тумбах были нарисованы награды ВЛКСМ. На этой: сверху — орден Ленина, внизу — комсомольский значок.

Припять — ловушка для птиц. Половина стекол в зданиях отсутствует, птицы залетают в огромные пустые помещения и не всегда могут сами выбраться — бьются о целые стекла...

Мой товарищ спас двух птиц — одну на автобусной станции на въезде в Припять, вторую около



был разграблен. Сейчас мы нашли там два пианино, контрабас, газовые плиты, стиральные машинки, мебель. Около часа провели в больнице Припяти. Там особенно явно ощущался этот контраст, который показывал в своем фильме Тарковский (задолго до, откуда он знал?..) – идешь по пыльным темным коридорам, вокруг все натурально серого цвета, смотришь в окно – а там буйство красок, насыщенность цветов чуть не выедаёт глаза... У меня не



получилось этого передать на фото, слишком мало времени и людей с камерами – войны за точку съемки...

Полчаса в детском садике. Здесь, в отличие от больницы, чувство одиночества пропадает, когда ходишь и видишь вокруг себя натюрморты, составленные кучей фотографов до тебя. А также там есть вещи, появившиеся сильно позже 1986 года. Явно отличается то, что лежало там с момента эвакуации, и почти чистенькие и новенькие кубики и книжки... Однако страх меня все же, когда я оказалась одна на этаже садика, в спальне – куча маленьких кроваток и детских противогозов...

На окраине Припяти находится завод Юпитер. Завод имел свой Почтовый ящик. Это был целый городок.



Занимался проектированием и производством навигационного оборудования для военной авиации и флота – но под прикрытием производства магнитофонов и радиодеталей. Вся картина происходившего на заводе после 1986 – для меня загадка. Очень много слишком разных комнат.



Мы нашли там даже ПДС (по соседству со складом радиодеталей и художественной мастерской) – огромная укладочная, высокие до потолка стеллажи для снаряги. Парашюты на ткань растащили мародеры, остались сумки, медузы и свободные концы, пара сгнивших запасок. Все, что лежит на полу, практически превратилось в плесень, запах там специфический...

Я пообщалась с журналистом, работавшим по этой теме в 1986 году, он же друг тех легендарных оператора и фотографа, благодаря которым мы имеем уникальнейшие документальные кадры. Пообщалась с людьми, которые живут в Чернобыле (вахтовики-ликвидаторы, которые обслуживают Зону), и с самоселами. Представление о произошедшем в 1986 году, и в целом к "постядерной романтике", у меня переменялось. Никакая это не романтика, и это не круто. Это страшно...



*По материалам сайта nevsedoma.com.ua
Корреспондент: Banterface*

ТАНДЕМ

Одним из призеров конкурса "СОСТАВЬ СЛОВО" стал
Полковник – sem1

Аватар	Информация о пользователе
 Полковник  Отправить ЛС	Ник: sem1 [id: 13072]
	Ранг:  [Генералиссимус]
	Группировка: Вольные сталкеры
	Регистрационные данные
	Имя: Александр
	Пол: Мужчина
	Дата рождения: 30 Июля 1960 [53 Лев]
	Дата регистрации: Вторник, 20.12.2011, 13:45
	Дата входа: Четверг, 31.10.2013, 15:39
	Достижения на сайте
Баллы: 1692.20	
Награды: 12 [+] (Информация о наградах)	
Знаки отличия	
	
Замечания: 0%	
Репутация: 1952 [±] Положительных отзывов: Отрицательных отзывов:	

В безопасности знает толк.

Добрый день! Зовут меня Александр, возраст - 53 года, в реале работаю гл. специалистом по техническим средствам безопасности. Отец 2-х сыновей и дед 3-х внучат.

Что же главное в жизни...

На первом месте, конечно, семья.
(Это так, нашел в Инете, - понравилось).
Профессор философии перед лекцией заходит в зал и раскладывает на столе несколько различных вещей. Когда начинаются занятия, он, молча, берет большую пустую банку и заполняет ее крупными камнями. Затем спрашивает: "Банка полна?" "Да!", - соглашаются студенты. Тогда профессор достает коробку с маленькой галькой и высыпает ее в эту же банку. Он слегка потряс содержимое, и галька, конечно же, заполнила открытые области между камнями. Он снова спросил студентов: "Банка полна?" Они рассмеялись и согласились, что банка полная. Тогда, профессор достает коробку песка и высыпает ее в банку. Естественно, песок заполняет все остальное пространство. Ещё раз профессор спросил студентов, полна ли банка? Ответили, что да; и на этот раз однозначно. Тогда из-под

стола он ещё вытащил 2 банки пива и вылил их в банку до последней капли, размачивая песок. Студенты смеялись. "Теперь, - сказал профессор, - я хочу, чтобы вы поняли, что это - ваша жизнь. Камни - важные вещи, т.е. семья, друзья, здоровье, дети. Если бы все остальное было потеряно, и только они остались, ваша жизнь была бы все еще полна. Галька - другие вещи, которые имеют значение подобно вашей работе, вашему дому, вашему автомобилю. Песок - все остальное, это просто мелочи жизни. Если вы, сначала, насыплете песок в банку, то не будет места для гальки и камней. Тот же самое и в жизни. Если вы тратите все ваше время и энергию на мелочи, у вас никогда не будет места для вещей, которые являются важными для Вас. Обратите внимание на вещи, которые являются критическими к вашему счастью. Заботьтесь, сначала, о камнях, это, действительно, имеет значение. Установите ваши приоритеты. Остальное - только песок".

Тогда студентка подняла руку и спросила профессора: "Какое значение имеет пиво?" Профессор улыбнулся. "Я рад, что вы спросили меня об этом. Я это сделал, чтобы доказать вам, что, как бы ни была ваша жизнь занята, всегда есть место для пары банок пива.

Ушел, но вернулся.

Я познакомился еще со старым сайтом, как раз шел переезд на новый; зарегистрировался на новом сайте, но был удален из-за неактивности. Когда вышел SGM 2.0, прошел регистрацию снова. Сначала, была растерянность, потом постепенно освоился, и сайт мне нравится в сегодняшнем виде. При опросе о будущем сайта - проголосовал «оставить все как есть», хотя понимаю, изменения нужны в плане функциональности.

Интересное попадает, как всегда, случайно.

Последние пять месяцев на сайте практически каждый день. Люблю разные загадки, при поиске ответа на них находишь попутно много интересной информации. Всегда стремлюсь к победе в конкурсах.

Survarium пока не зацепил.

Про будущее не знаю, а мне, если честно, пока не интересно.


Несколько слов о SGM 3.0.

Думаю, что следующая версия мода будет и более качественно сделана, и еще более интересна.

Пожелания.

Здоровья всем, ну и быть более активными пользователями сайта.

Одним из призеров конкурса "ТЕЛЕГРАММА" стал одиночка – EVG69UK



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: EVG69UK [id: 24890]

Ранг: [Полковник]

Группировка: Одиночки

Регистрационные данные

Имя: Евгений

Пол: Мужчина

Дата регистрации: Понедельник, 16.04.2012, 16:53

Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 00:40

Достижения на сайте

Баллы: 324.10

Награды: 4 [+]

Знаки отличия

Замечания: 0%

Репутация: 751 [±]

Дополнительная информация

Е-mail: Написать письмо пользователю

ICQ: 623612851

Skype:

Страна: Российская Федерация

Город:

Подпись пользователя

Активность пользователя

| Сообщений(244) | Комментарий(0) | Файлы(0) | Галерея(0) |

Краткая сводка.

Добрый вечер! Меня зовут Евгений, 43 года, проживаю в городе-герое Волгограде, женат (любимая жена, красавица!), сын - 18 лет (студент, только что поступил).

"Все для семьи!"

Семья - это главное! Все для семьи, чтобы они были здоровы, счастливы и, по мере моих возможностей, ни в чем не нуждались.

Невпечатлительный...

Очень нравится игра "Сталкер: Зов Припяти". В январе 2012 года случайно в магазине купил пиратский диск с модом SGM v1.3, начал играть, естественно, напортачил и залез в Интернет. Чтобы получить ответы на правильное и последовательное прохождение новых квестов, зарегистрировался и стал по крупицам собирать советы всех пользователей. Много нового узнал и стал следить за развитием мода. Назвать себя "впечатлительным" не могу, поэтому, что было первичным, затрудняюсь ответить, но по мере общения на сайте, нашел интересные темы на форуме.

На форуме почти всегда.

Последнее время, практически, постоянно. Работа завязана на компьютере, Интернет всегда подключен и, соответственно, некоторые темы форума часто открыты. Самая посещаемая мною тема - Бар "Творчество Сталкеров".

"Вранье!"

Ну, а здесь как на Олимпиаде: главное не победа, а участие. Вранье! Быть победителем каждый хочет, и каждый стремится к победе!

Игра по сети не для всех.

К сожалению - нет, не интересуюсь. Насколько я понял, это сетевая игра, а я не настолько продвинутый пользователь, так что игра по сети - это не мое.

Несколько слов о SGM 3.0.

Конечно же, слежу за дневниками разработчика! Я уверен, что команда создаст шедевр!

Пожелания читателям.

Всех с предстоящей трёхлетней годовщиной сайта! Так держать! Всем здоровья, счастья, успехов и пусть СТАЛКЕР будет лишь игрой!

Одним из призеров конкурса "СОСТАВЬ СЛОВО" стал Помощник техника – Джагер



Помощник техника

Отправить ЛС

OFFLINE

Информация о пользователе

Ник: Джагер [id: 44474]

Ранг: [Генералиссимус]

Группировка: Вольные сталкеры

Регистрационные данные

Имя: Александр Речко

Пол: Мужчина

Дата рождения: 10 Января 2001 [12 Козерог]

Дата регистрации: Понедельник, 15.10.2012, 14:24

Дата входа: Четверг, 31.10.2013, 17:49

Достижения на сайте

Баллы: 3269.00

Награды: 5 [+]

Знаки отличия

Замечания: 0%

Репутация: 160 [±]

Дополнительная информация

Е-mail: Адрес скрыт

ICQ: 685775578

Skype: paralaks471

Страна: Российская Федерация

Город:

Подпись пользователя

Активность пользователя

| Сообщений(3246) | Комментарий(2) | Файлы(0) | Галерея(0) |

Всего по чуть-чуть.

Обычный мальчик, 12 лет. Учусь в 7 классе на отлично. Играю на гитаре, занимаюсь компьютерной графикой, изучаю языки. Люблю участвовать во всяких конкурсах. В реальной жизни и на сигероусе. Люблю поесть

(хотя не толстый).

Вот такое мнение...

Главное в жизни - сама жизнь. Цель в жизни - сама жизнь.

О форуме.

Почти каждый день посещаю форум. Нравятся многие темы, например: "Военная тайна", потому что можно узнать много об оружии; музыкальные темы группировок, где есть отличная музыка; всякие конкурсы, а так же бары группировок, в которых можно пообщаться с весёлыми людьми! К победе в конкурсах стремлюсь. Без стремления - нет победы.

Немного о Survarium.

Интерес есть, но не такой уж и сильный. Игра как игра. Наверное, есть будущее, если столько интервью от разработчиков.

Пострелять, подумать, погонять...

Опыт большой. Много пройденных игр. Люблю шутеры, потому что нравится пострелять. Также по душе логические (подумать), некоторые гонки. Люблю в геймплее хороший сюжет, потому что игра без него почти ничто.

Хорошая сторона Сталкера.

Атмосфера. Атмосфера Зоны. Попробуйте найти такую же игру, где хорошая атмосфера, где хороший сюжет, где хороший геймплей, где хорошая графика и где много возможностей для модостроителей. Таких игр этого жанра мало.

О будущем хите.






Жду. Очень. Если SGM 2.2 очень хорош, то SGM 3.0 просто лучший мод мира будет. За дневниками разработчика слежу. Порадовали нововведения. Жду больше всего нового.

Всем!

Не нарушайте правил, ребят!



Одним из призеров конкурса "ПРИДУМАЙ СМЕШНУЮ РИФМУ К КАРТИНКЕ" стала Ночная аномалия – nockaspin

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: nockaspin [id: 46024] Ранг:  [Генерал-полковник]
Ночная Аномалия 	Группировка: Ночные сталкеры
Отправить ЛС OFFLINE	Регистрационные данные Имя: Ольга Пол: Женщина Дата рождения: 13 Ноября 1981 [31 Скорпион] Дата регистрации: Пятница, 02.11.2012, 18:08 Дата входа: Четверг, 31.10.2013, 22:08
	Достижения на сайте Баллы: 845.10 Награды: 2 [+] (Информация о наградах) Знаки отличия  1  1
	Замечания: 0% Репутация: 121 [±] Положительных отзывов: 18 Отрицательных отзывов: 0
	Дополнительная информация E-mail: Написать письмо пользователю ICQ: Skype: Израиль Страна: Город:
	Подпись пользователя Я, как идеальная женщина, ВСЕГДА знаю, где надо промолчать!!!!... Знаю ведь, зараза!... НО НЕ МОГУ...
	Активность пользователя Сообщений(828) Комментарий(0) Файлы(0) Галерея(0)

Интересно...

Меня зовут Ольга. Не Оля, Олечка, Олюня или любые другие производные (улыбается). Ник на форуме - nockaspin. Родилась в г. Севастополе, Крым, Украина, в пятницу, 13-го ноября 1981 года (чем очень горжусь). Работаю поваром в зале торжеств. Люблю: сына, любимого, жизнь, готовить, музыку, пиво, мясо, книги, умных и интересных людей, плести из бисера что ни попадя, не давать хорошим людям депрессивничать, креветок, жить полной жизнью; зависит от настроения.. Не люблю: зазнаек и скучных зануд, дебилизатор, любой тип программ типа "Новости", овсянку, людей живущих по принципу: есть две возможности думать - как я или не правильно; и, главное, - не люблю скуку!

Мудрые советы.

"Делай добро, и бросай его в воду". (с)

Главное - сама жизнь. Что может быть важнее? Быть хорошим для всех невозможно, но можно, по возможности, не быть плохим. Можешь помочь человеку - помоги. Если что-то умеешь делать - научи желающих, возможно, и сам узнаешь что-то новое. Мир спасут юмор и некоторая доля пофигизма. Хотя, это скорее жизненные принципы, а приоритет один - жить, так чтобы в 90 лет жалеть было не чем.

Ночные сталкеры Forever!

На сайт меня привёл один из моих друзей. Сначала долго разбиралась и пыталась понять что, кто и где - очень уж много всего. Общее впечатление получилось

положительным, и начала присматриваться поближе. Людей и тем интересных много, но ближе всех для меня оказался клан Ночных, к ним и попросилась на ПМЖ - приняли. Впечатления от сайта положительны до сих пор, и, надеюсь, такими и останутся.

Следит за другими и делится своим.

Стараюсь заходить каждый день, чаще всего общаюсь в барах, поддерживаю музыкальные темы, читаю творчество других, люблю юмористические конкурсы и темы. Если есть что интересного сказать - участвую.

Участвуя в конкурсах, стремитесь к победе?

Скорее нет, чем да. Победа, несомненно, приятна, но не первостепенна. Для меня награда "За дружбу" важнее, чем "За победу", потому что моя победа подразумевает чье-то поражение, а так не интересно.

Одним из призеров конкурса "ПРИДУМАЙ СМЕШНУЮ РИФМУ К КАРТИНКЕ" стал Ночной сталкер – vlad470



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **vlad470** [id: 61246]

Ранг:  [Подполковник]

Группировка: Ночные сталкеры

Регистрационные данные

Имя: Владимир

Пол: Мужчина

Дата рождения: 22 Февраля 1947 [66 Рыбы]

Дата регистрации: Суббота, 13.07.2013, 01:04

Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 00:38

Достижения на сайте

Баллы: 149.60

Награды: 2 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия

 1

 1

Замечания: 0%

Репутация: 126 [±] Положительных отзывов: 17 | Отрицательных отзывов: 0

Дополнительная информация

Е-mail: Написать письмо пользователю

ICQ:

Skype: Российская Федерация

Страна: Санкт-Петербург

Город:

Подпись пользователя

Первоклассный руководитель имеет первоклассных помощников! Второклассный - третьеклассных... Остальных имеют помощники...

Активность пользователя

| Сообщений(132) | Комментарий(0) | Файлы(0) | Галерея(0) |

Проверка на повтор IP

178.66.241.65

Поиск

О себе.

Родился в семье военного, и много поколесили по Советскому Союзу. Стал военным сам, связистом. Тоже пришлось переезжать. Окончил Академию и через некоторое время стал пенсионером. Началась перестройка, и я решил попробовать себя в предпринимательстве. Получилось неплохо. Был членом делового совета Россия-Турция, поездил по миру, стал Ген. директором ЗАО и через одиннадцать лет получил вторую пенсию и, по состоянию здоровья, полную "пенсионную свободу". С 2006 года увлекся компьютерными играми и Сталкером, в частности.

С тех пор - фанат Сталкера до сих пор.

Старой закалки.

Мои жизненные приоритеты, кажется, устаревают. Это, прежде всего, честь и производная от нее - честность. Уважение женщин, старших. Тут я стремлюсь не отступать от этих принципов. Разумеется, есть и еще, где борьба с соблазнами тяжелее проходит. Например, терпимость.

"Вот мой виртуальный мир!"

В сентябре 2012 года я познакомился с нашим сайтом как активный его член, поиграв в мод Sigerous 1.4, затем и в 1.7, 2.0. по несколько раз. Первое впечатление от сайта - вот мой виртуальный мир! Впоследствии восторг немного охладел, были несогласия, неприятия, затем все прошло и я чувствую себя на месте. Правда, друзей еще надо завоевывать. Стараюсь, как могу.

Сайт пробуждает таланты.

Форум посещаю ежедневно, начинаю с новых сообщений и, если что-то заинтересовало, вхожу в тему. Здесь, на сайте, я начал впервые писать стихи и, да и вообще темы творчества для меня стали приоритетны. Участвую в них или хотя бы переживаю за друзей на конкурсах. Плюс - общение в Барах.

Победа - не цель.

Победа в конкурсах, в которых участвую, меня, конечно, интересует. Я рад ей, но целью не является. Цель, скорее, общение через, и благодаря, конкурсу. Да и некоторые стороны характеров и талантов людей тут видны лучше. Например, конкурсы, связанные с работой в фотошопе. Люблю конкурсы юмористические, стихотворные, связанные с игрой и модом. Пишу стихи, чтобы приносить что-то в сайт, получать за это признание в виде "спасибо", благодарности в ЛС, репутации, иметь какой-то авторитет или, если коротко, быть нужным, кому-то полезным.

Болеет за команду.

Слежу за модами, и проиграл, наверное, во все популярные на данный момент. А с Survarium у меня отношения сложные. Я никогда не играл в сетевые игры, не нравится мне это. Но за развитием событий слежу и болею за команду. Не хочется, чтобы Сталкер стал прошлым, и кое-какие надежды связываю с командой.



Всегда рад помочь!

Слежу и за дневником разработчика и ожидаю SGM 3.0. Написал письмо Николаю Болотову, может какая-нибудь помощь от меня пригодится. Жду мода с нетерпением.

Обращение ко всем.

Читателям хочу сказать, все, что сейчас есть на сайте, - создано ими. Участвуйте в общении, конкурсах. Это ваш МИР! Виртуальный, конечно, но только здесь каждый из вас тот, кем и каким бы хотел быть. Берегите его от всех напастей и держите в чистоте. Я нашел друзей именно на сайте, и мы ездим друг к другу, помогаем и просто дружим. Уже сейчас есть у меня примеры весьма ощутимой взаимовыручки (зуб даю)!

Одним из призеров конкурса "ПРИДУМАЙ СМЕШНУЮ РИФМУ К КАРТИНКЕ" стал одиночка – Псевдоёж



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: Псевдоёж [id: 20067]

Ранг: [Подполковник]

Группировка: Одиночки

Регистрационные данные

Имя: Иванов Сергей Владимирович

Пол: Мужчина

Дата рождения: 28 Апреля 1965 [48 Телец]

Дата регистрации: Четверг, 15.03.2012, 19:46

Дата входа: Воскресенье, 27.10.2013, 15:14

Достижения на сайте

Баллы: 180.10

Награды: 0 [+] (Информация о наградах)

Наград нет

Замечания: 0%

Репутация: 351 [±] Положительных отзывов: 39 | Отрицательных отзывов: 3

Дополнительная информация

E-mail: Написать письмо пользователю

ICQ: Российская Федерация

Skype: Российская Федерация

Страна: Магнитогорск

Город:

Подпись пользователя

Какие смутные дни, как дышит ветер тревог
А я один всё хожу по пыльным лентам дорог

Активность пользователя

| Сообщений(137) | Комментарий(3) | Файлы(0) | Галерея(0) |

Все просто.
Особых приоритетов в жизни нет, живу пока дышу.

Был "плохим парнем".
Вскоре после регистрации на сайте получил ряд взысканий. Погрызался с модераторами. Мне даже нравился отрицательный имидж. С интересом прошёл подготовку в ТЛ и убрал замечания. Понял, что модераторы здесь опытные...

Ох уж эти "спасибки".
В конкурсах к победе не стремлюсь, главное участие и количество "спасибок". Но победы, конечно, вдохновляют. До сих пор вспоминаю, как из десяти финальных анекдотов, три были моими.

Есть одно желание.
На Sigerous заглядываю часто, но в конкурсах сейчас почти не участвую. Хочу сменить никнейм. Головастик - это имя моего первого компьютера и мне не подходит.

Каким должен быть SGM 3.0.
От новых версий SGM жду динамичного сюжета.

Всем!
Читателям журнала желаю крепкого, сталкерского, здоровья.

Знаменитый участник конкурсов в баре «Творчество Сталкеров» - Лесник



Странник



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: Лесник [id: 18454]

Ранг: [Генералиссимус]

Группировка: Проверенные

Регистрационные данные

Имя: Алексей

Пол: Мужчина

Дата рождения: 30 Августа 1973 [40 Дева]

Дата регистрации: Пятница, 02.03.2012, 21:56






Дата входа: Четверг, 31.10.2013, 23:46

Достижения на сайте




Баллы: 7863.80

Награды: 32 [+] (Информация о наградах)






Знаки отличия





1 1 1 15 1



1 1 1 1 1



1 1 1 1 1



1 1 1

Замечания: 0%

Репутация: 1368 [±] Положительных отзывов: | Отрицательных отзывов:

Дополнительная информация

E-mail: Написать письмо пользователю


ICQ: Российская Федерация

Skype: Российская Федерация

Страна: Саратовская область

Город:

Подпись пользователя



Дизайнер ЧН

Активность пользователя

| Сообщений(7720) | Комментарий(8) | Файлы(0) | Галерея(6) |

Лучше не злите!
Здравствуйтесь, зовут меня Алексей. Человек я хороший, пока трогать не начинают (улыбается).

"Пришел, увидел, нафлудил!"
Искал что-нибудь новенькое для Сталкера и наткнулся на сайт, как говорится, - пришел, увидел, нафлудил! Дальше - больше... Впечатления самые позитивные. Только в последнее время, как мне кажется, снизилась активность сталкеров, да новичков все меньше и меньше приходит в Зону.

Стихосплетник.
Посещаю форум так часто, как позволяет наша бурная современная жизнь. Люблю графические темы, и те места, где можно постихосплетничать.

Человек на позитиве.

Участвую в конкурсах не ради победы и наград, а ради сплошного и глубокого позитива!

Вы довольно известны как автор комиксов о приключениях Штыка. Чья была идея, что вдохновляет придумывать новые истории и сложно ли работать над комиксами?

Автор и идейный вдохновитель комикса про Штыка - это **orfeich™**, так сказать, духовный папа Штыка (смеется); я бы сказал даже, настоящий папа Карло сталкера Штыка! Еще низкий поклон **sesa™**. Без этих людей не было бы и комикса. Спасибо им большое! Сложно ли делать комиксы?! Наверное, да, ведь нужно придумать или подглядеть сюжет, собрать и приготовить материал, ну и удачно втыкнуть его в фотошопу (улыбается). И для всего этого нужно свободное от безделья время!

Точка зрения...

Интересуюсь Survarium чисто по нужде. Читал, что игра будет онлайн, жаль - очередная пулялка. Будущее есть у всех игр, но у некоторых очень короткое будущее получается. Надеюсь, что выйдет у ребят что-то хорошее, если не съест проект алчность...

Немного об играх.

Играю лет 10-13, в свободное время, которого все меньше и меньше. В названиях жанров игр особо не разбираюсь, главное для меня - это сюжет, атмосферность, графика и нелинейность прохождения; чтобы не только пулять можно было, но и подумать, поразмышлять, понаблюдать, вжиться в шкуру ГГ, переживая и радуясь вместе с ним.

Основное отличие Сталкера от всех игр данного жанра...

Вот все, что я уже выше говорил, и отличает игры серии Сталкер от других; играешь и понимаешь - да, это мое, это родное... Сталкер - это, прежде всего, атмосфера зоны, взаимоотношение между героями - чем-то напоминает нашу жизнь.

Жизненный совет!

Желаю сталкерам быть терпимее к недостаткам других, все мы люди, все мы человеки! Относитесь к другим так, как хотите, чтобы относились к вам; и будет вам счастье! С уважением, ваш Лесник...

Знаменитая участница конкурсов в баре «Творчество Сталкеров» - Ejnastija




Медик Научной Станции

Отправить ЛС

OFFLINE

Информация о пользователе

Ник: **Ejnastija** [id: 5596]

Ранг:  [Генералиссимус]

Группировка: Ученые сталкеры

Регистрационные данные

Имя: Ejnastija_FwG(Анастасия)

Пол: Женщина

Дата рождения: 28 Декабря 1959 [53 Козерог]

Дата регистрации: Воскресенье, 10.04.2011, 20:53





Дата входа: Понедельник, 28.10.2013, 00:50





Достижения на сайте

Баллы: 1893.90

Награды: 11 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия


1 1 2 1 1


1 1 1 1 1

Замечания: 0%

Репутация: 319 [±] [Положительных отзывов:](#) | [Отрицательных отзывов:](#)

Дополнительная информация

E-mail: [Написать письмо пользователю](#)

ICQ:

Skype: Российская Федерация

Страна: Москва

Город:

Подпись пользователя

Глубина..Глубина..Я не твоя..

Активность пользователя

| Сообщений(1850) | Комментарий(7) | Файлы(0) | Галерея(0) |

Все изменилось

Сейчас главным для жизни считаю здоровье. И время, которое вдруг обрело такие величины, как скорость и ускорение. Если раньше я преследовала какие-то цели, то сейчас, с точностью до наоборот, - цели преследуют меня.

"Пришла, увидела и осталась".

"- А разве на эти чудеса посягает еще кто-нибудь?

- Да.

- Вы, вероятно, имеете в виду сталкеров?

- Я не знаю, что это такое".

"Пикник на обочине"

Братья Стругацкие

С сайтом познакомилась, вероятно, так же, как и все - в поисках ответов по игре перелопатила кучу похожих ресурсов и, в общем-то, случайно пришла сюда. Пришла, увидела и осталась. Сначала (в одиночках) темы модов SGM были основным ареалом моего обитания на форуме. А потом меня пригласили к себе «Ученые Сталкеры». Не группировка, а сообщество людей, с которыми интересно, бывает весело, бывает грустно. И у меня здесь появились друзья. Так что, форум Sigerosus стал для меня частью моей жизни.

Строгий "контролер".

Заглядываю на форум почти каждый день, если реал позволяет (а он достаточно строгий "контролер").



Интересны темы творческие и ... умные. Темы, связанные с литературой (но не в формате «Угадай мелодию»). К победе стремлюсь, но не любой ценой.

С чего все начиналось.

Рисовать я пробовала еще в школе, и так как читала много фантастики – в основном космические пейзажи и прочие небывальщины. В ход шло все - бумага, школьные тетради, коробки картонные, потом пробовала и на холсте. Увы, компьютеров у нас не было. Когда появился компьютер дома - потихоньку стала осваивать Ps. Фото и т.д. А на сайте к обоям и календарям меня "приохотил" Алексей (он же Лесник). Посоветовал попробовать, вот я и пробую до сих пор. За что ему огромное спасибо!

Есть тенденция.

Будущее у проекта Survarium, конечно же, есть. Все так или иначе идет к онлайн играм и баталиям. Но это не мое, оставим это молодым.

Атмосфера и свобода выбора.

Повезло мне в жизни. Первой моей игрой был FALLOUT 2. Графика отсутствовала напрочь (что было хорошо для моего первого компьютера). А вот атмосфера игры затянула. И свобода выбора. Поэтому - СТАЛКЕР. К стыду своему иногда играю в СИМС-2, когда никто не видит (улыбается).

Основное отличие Сталкера от всех игр данного жанра?

С.Т.А.Л.К.Е.Р.- это Душа, а не крутые шмотки и куча пушек. Ну, вот эта фраза и является определяющей. Все определяет внутренний мир человека, а оружие - всего лишь внешняя атрибутика - хотя и имеющая в ряде случаев немалое значение.

Пожелание геймера!

В жизни нет кнопки "F6", и очень редко попадают супер аптечки. Поэтому старайтесь жить так, чтобы не возникало желания нажать "F6-F7", и хотя бы иногда делайте скриншоты, чтобы можно было внимательно изучить ситуацию.

Материалы подготовлены: Kibertron13



Ты думал

*Ты думал, Зона также нелогична,
Как сам. Что может полегчать,
Пройдя Кордон, Янтарь, уже привычно,
Но кто же с Нею может обвенчать...*

*Прийти сюда - затея без рассудка.
Остаться - прыгнуть в омут с головой.
Дымит задумчиво вторая самокрутка,
Но нет ответа, хоть собакой вой.*

*Она повсюду разбросала сети,
Расставила засады. Запасла
коварный план тому, кто на примете
Бесцеремонно в душу проросла.*

*Друзей забрала, не считаясь с болью,
Врагами выстилая, каждый шаг,
Вела туда, где скорбною юдолью
Встречал несчастных мрачный саркофаг.*

*Но как ни странно, солнце снова светит,
Встречая свежей роскошью травы.
И не похожи капли дождевые
На горя слезы плачущей вдовы...*

sesa™

А Вы знали?!

Как выжить при ядерном ударе

(Внимание! Авторский стиль текста сохранен, некоторые высказывания могут противоречить общепринятым нормам. Можете просто пропустить эту статью. С уважением, гл. редактор).

Ядерная война - один из самых распространенных и реальных вариантов конца света. Данное пособие вкратце расскажет вам о том, как уберечься от последствий ядерного апокалипсиса.



Итак, товарищи, Вы живете своей размеренной жизнью, ходите на работу, учебу, строите планы на будущее и вдруг все-таки наступил этот суровый момент - ядерный апокалипсис. Сотни ядерных "Поларисов", "Трайдентов" и прочих глобальных сеятелей демократии с радостным свистом полетели к границам нашей страны. Прилетит весь этот "заокеанский подарок" где-то через 30 минут - примерно столько занимает полет ракеты от пусковой шахты до "получателя". И возникает вполне закономерный вопрос: "Что делать?" (конечно, после вопроса - "Почему это случилось именно со мной?"). Прежде всего, товарищи, не особо «надейтесь» быстро перейти в мир иной и «зажигать» там с ангелами, чертями, гуриями. Термоядерных боеприпасов не так много в мире, и их



потратят, прежде всего, на уничтожение, средств ответного удара, спрятанных во глубине сибирских руд, на просторах Техасщины да Оклахомщины. Основной массе населения демократию и духовность будут доставлять "обычными" версиями сего сабжа, тобишь - ядерными девайсами.



Для начала, не смотря на утверждения, что типа: "В России все через не то место", системы раннего обнаружения и гражданской обороны все еще работают, и даже помаленьку модернизируются. Так что Вас предупредят. Предупредят Вас в максимально простой и доходчивой форме, никаких трех зеленых свистков запоминать не надо. Просто заревут рупоры системы оповещения, которые висят на домах и на всех перекрестках (нет, это не декорации советского периода), после чего голос пожилой напуганной тетеньки (или вариант - деревянного военного дяденьки) произнесет слова: "ВНИМАНИЕ ВСЕМ!", и этим же голосом будет изложено, какой именно «апокалипсец» на нас надвигается. В нашем случае будет про ракетно-ядерное нападение. Если Вы услышали сигнал, но до «матюгальника» далеко, включите радио или зомбо-ящик — там будет то же самое по всем каналам. Голос, кстати, даст и советы как себя вести и куда бежать, сколько успеет. Потом он замолчит «навсегда».

В первые сутки после удара жизненно важной будет скорость передвижения — драпанье в сторону от эпицентра, каждый килограмм взятого веса прямо повлияет на Ваши шансы выжить и на остаток жизни потом. С собой обязательно следует взять документы: паспорт,

свидетельство о рождении (если Вы школьник или у Вас есть дети), приписное свидетельство/военный билет. Не думайте, что после удара наступит мама-анархия, какая-то власть обязательно уцелеет, как и ее инструменты: милиция, армия, чиновники, и все они будут первым делом документы проверять. Лиц без документов будут запикивать в фильтрационные лагеря, а если будут вести себя неадекватно, то и физически навредить могут - граждане в погонах тоже будут очень нервные. Деньги возьмите - коммунизм тоже не наступит. Еда — жрать, пока не выйдете из зоны заражения, все равно нельзя, да и не вынесете Вы из нее "чистой". Бытовые дозиметры радиации — практически бесполезны, если он не скиснет от электромагнитного импульса и проникающей радиации, датчик у них все равно не рассчитан на действия в условиях сильного заражения, быстро деградирует и будет показывать бред. Разве что потом доставать еду и воду проверять, но батарейки сядут быстро. Приборы атомщиков и военных требуют определенных познаний, и главное тяжелы - про вес уже сказано. А вот радиоприемник возьмите обязательно, только отсоедините антенну и батарейку, а то от импульса сгорит. И не забудьте карту города и ближайших окрестностей, если таковая имеется.



Мобильник оставьте дома - сотовые сети раз и навсегда будут отключены. Ввиду объективных причин, сразу после тревоги, дозвониться, скорее всего, никуда не удастся. Про специальные препараты-антирады: наверняка подсунут просроченное, неправильно хранившееся. В общем, потом обратитесь к военным или МЧС, выдадут годное и в правильной концентрации (кстати, про забухать: водка радиацию не выводит! А снижает ее поражающее действие, так что - бухать надо до, а не после, но лучше все-таки не стоит, ибо быстро бегать уже не сможете - а это важно). Сразу, как только отгремит вся эта ядерная канитель, есть выбор из двух вариантов...

Вариант №1: Сидеть в подвале столько, на сколько хватит воздуха и жратвы. В первые сутки после удара на окружающей местности ожидаются уровни радиации, при

которых существование белковых тел весьма затруднено. Помните — на Вас работает великий закон полураспада, в соответствии с которым уровень радиации будет неуклонно спадать. Кроме того, не все способны быстрым темпом отмахать 10 - 20 километров по пересеченной местности, необходимые для ухода из зоны со смертельно опасным уровнем заражения. Если предположить, что взрыв был просто ядерным (если все же термоядерным - в этом случае Вы уже мертвы и Вас это не волнует), то уже на расстоянии 500 метров от эпицентра всего через час после взрыва уровень радиации не будет превышать 1 Р/ч. Этот уровень радиации уже представляет малую угрозу для жизни. На расстоянии 1 км уровень радиации через час будет вовсе меньше 0,1 Р/ч. Опасность представляет только попадание в организм радиоактивной пыли (но от этого умрете не сразу, а через годы). Так что, если есть респиратор, отсиживаться в ожидании спада уровня радиации более часа нет никакого смысла. Респиратор или противогаз — это Ваш лучший друг в этом случае. Да! Еще надо правильно выбрать направление, в котором драпать, а то можно прибежать совсем туда, куда не надо.

Вариант №2: Исходит из того, что в подвале отсидеться не получится, следует вылезать и двигаться по-дальше, пока еще можете ходить. Если в Вашем доме есть газ — выбираться придется сразу, иначе быстро «почувствуете» себя «курицей-гриль». Впрочем, и без газа пожары будут представлять куда более явную угрозу, чем радиация. Если подвал завалило основательно, быстро начнутся проблемы с дыханием, а если перепахало ударной волной — его остатки от радиации не защитят. Совсем «космические» уровни радиации будут ближе к эпицентру, чем Ваш подвал (раз Вы в нем уцелели после проникающей и ударной волны), и в первые часы после взрыва основная масса радиоактивной пыли еще болтается высоко в атмосфере. Уйти из наиболее опасной зоны заражения за это время вполне реально.

Вне зависимости от того, когда Вы вылезли, по завалу окружающих строений определите, откуда пришла ударная волна, и быстро топайте в противоположную сторону, но на выход из города (только ни в коем случае не по ветру!). Не особо отвлекайтесь на спасение других, вообще - сторонитесь людей, имеющих явные признаки попадания под раздачу — сильные ожоги и т.д. Их Вы уже не спасете, только сами подхватите смертельную дозу, потому как они уже самоходные Чернобыли, а не люди. Чем быстрее выберетесь из города, тем меньше нахватаете радиации, и тем меньше шансов, что угодите под второй удар.

Основную угрозу в первые несколько суток будет представлять пыль, обогащенная как первичными продуктами ядерного распада, так и вторичными

источниками. Вдохнуть ее или проглотить — значит пропустить радиацию прямо к жизненно важным органам, да и голой кожей контактировать с ней крайне нежелательно. Не дышите ртом и вообще дышите только через тряпку, не есть, воду пить только водопроводную, на худой конец проточную (если, конечно, она течет не со стороны последнего наблюдения грибообразных облаков), не садиться/ложиться на землю, избегать низменностей (там будут наибольшие концентрации радиоактивной байдды), не идти по ветру, если только это не единственное доступное направление от эпицентра. Выделительные процессы сдерживайте максимально долго. Самое плохое, что может случиться — пойдет дождь, и дождик этот будет настолько «ядренным», что при первых же его признаках сразу прячьтесь под навесы, деревья и т.д.

Как выберетесь из города настолько, что город уже еле виден, включайте радио и слушайте оповещения. Армия и прочие службы будут устраивать пункты обслуживания населения, посмотрите по карте, какой ближайший, и топайте туда. Настоящий параноик узнает заранее точки сбора, о них Вам расскажут в местном МЧС - главное поинтересоваться заранее. По прибытии пройдите контроль (запомните или запишите результаты), дезактивацию - скушайте выданные препараты, снимите и выкиньте верхнюю одежду. Дальше от Вас мало что будет зависеть, просто не ухудшайте ситуацию, особенно воплями типа: "Все пропало!" — это разведение паники, имеют право и застрелить. Помогайте (или хотя бы не мешайте) тем, кто Вас спасает.



Большинство убежищ гражданской обороны, из возведенных с конца 1970-х и до настоящего времени для гражданских лиц, рассчитано на давление ударной волны 0,1 МПа (тип А-IV), а сейчас строятся только этого типа. Самые лучшие и самые малочисленные убежища (тип А-I)

— на 0,5 МПа, 0,3 МПа (А-II), 0,2 МПа (А-III). Но не стоит обольщаться: как правило, чем прочнее убежище, тем стратегичнее объект рядом с ним, а значит выше вероятность точечного удара по объекту. С конца 1950-х



годов строились сооружения на 0,15 и 0,3 МПа.

Довоенные сооружения не рассчитывались на ядерный взрыв, но какую-то ударную волну, не более

0,5 МПа, скорее 0,1 - 0,2 МПа обычные подвальные убежища выдержат. Более прочные защитные сооружения, кроме метро, предназначены не для нас, рядовых граждан. В 1960 - 1970-е годы строились убежища пятого класса (0,05 МПа), четвертого (0,1 МПа), третьего класса 0,4 - 0,5 (МПа), второго и первого классов — это метро и некоторые особые бункеры. Расположенные на глубине около 20 метров станции метро (убежища второго класса) устоят не только в эпицентре воздушного, но даже в непосредственной близости от наземного взрыва малого калибра (до 10 - 15 килотонн). Глубоко расположенные, свыше 30 м станции и туннели (убежища первого класса) выдержат в непосредственной близости взрыв среднего калибра (мощностью до 100 килотонн). В непосредственной близости — не значит, что прямо под взрывом, это где-то в нескольких десятках — сотне-другой метров от границ воронки; 15 кт при взрыве на поверхности — это воронка глубиной 22 м и диаметром 90 - 95 м, 100 кт - 42 м и 350 м, соответственно.



По материалам сайта: korabox.ru
Корреспондент: wastuk™

ЗНАЙ НАШИХ!



В гостях у Malik'a

Думаю, Малик, зам. Лидера "Свободы", нуждается в представлении исключительно для тех пользователей, которые зарегистрировались после Вашего перевода в Зомби. Так что же случилось в тот день по

Вашей версии?

Собственно, я Бывший заместитель Лидера "Свободы". А то, не дай Бог, подумают, кто не в курсе, что действующий зам. в Зомби...

Если вопрос о втором моем переводе в Зомби, то, вероятно, это просто стечение обстоятельств. Я прекрасно помню тот день на форуме. Меня недавно восстановили в правах Одиночки. Настроение было не очень хорошее, а тут как раз и подвернулась беседа, в которой оппонентом выступил один известный представитель "Красной гвардии"... Ну а там, слово за слово, видать, я и не удержался... Кстати, меня же предупреждали тогда наши бойцы из "Свободы", мол Сереня, не лезь туда... Да где там.

Нарушение было, на мой взгляд, не очень серьезное, но поскольку я был на испытательном сроке, то мера пресечения была абсолютно адекватной.

Считаете ли Вы, что подобные нарушения Администрация должна игнорировать?

Я считаю, что вообще нельзя ничего игнорировать. Я и сам никогда ничего не игнорирую. Те, кто меня знают, могут это подтвердить.

На многих сайтах использование нецензурных слов фиксируется обычными вордфильтрами. Другими словами, там полностью отсутствует дискуссионный момент по поводу применения наказаний бот-администраторами. Как бы Вы апеллировали к ним?

В смысле, к кому? К фильтрам или к администраторам, которые их ставят?! На мой взгляд, если

использовать фильтры, то придется детальнее вчитываться в беседу, проверяя, а это нагрузка на модераторов. Проще не использовать, и ловить по поиску взглядом. И кстати, я не знаю таких сайтов... Может, мало где общаюсь? Если есть правила — нельзя материться, значит, человек, который это делает полностью отдает себе отчет в том, что нарушает. Я еще давно нашим бойцам говорил (объяснял) — за все нужно платить. Если есть желание сказать матом (ну, или по-иному кого-то задеть), будь готов ответить за это. Это как в ресторане отвечать за бой посуды — веселись, но счет тебе выставят. Это то, что касается умышленных нарушений.

На Вашей ачивке надпись "No Remorse". Какой конкретный посыл Вы пытаетесь передать этой репликой? Означает ли это, что Вы, в принципе, не допускаете общения без нецензурных выражений?

Имеется в виду нынешняя ава. На самом деле, посыла там нет... То, что в переводе означает "Без раскаяния", не имеет отношения к сложившейся ситуации. Просто эта аватарка делалась в свое время для Аукциона, как одна из Бандитских, еще задолго до последних событий. Ее никто не выкупил тогда, и так получилось, что в момент моего "зомбирования", я ее просто надевал посмотреть, чтобы подумать, что с ней можно сделать. А как только меня перевели в Зомби, я перестал иметь доступ к изменению своего профиля. Вот она там так и осталась.



Если позволите, оставим вопросы к Вам, как к

зомби. Вернемся в более раннее прошлое. Как Вы познакомились с сеттингом S.T.A.L.K.E.R., вообще, и с SGM в частности? Какой любимый мод?

За Сталкером следил с самого начала анонсов. Все прикидывал, как мой комп это потянет, потом устал, если честно, и только случайно, спустя год, увидел у себя в районной Локалке образ диска "Тени Чернобыля". Ну, и завертелось...

С СГМ модом я познакомился достаточно давно...

Моим первым пройденным модом был АМК на ТЧ. После этого я пытался пройти ЧН, там было много багов, я так до сих пор "Небо" и не прошел, кстати. Потом я отыграл Зов Припяти и, вспомнив про моды (АМК), стал искать в Инете что-то новое для ЗП. Так я нашел СГМ 1.2. Но не успел его даже поиграть, как вышел 1.3 + альфа... Ну, тогда я уже пришел на прежний форум СГМа и стал следить за новостями, не вступая в группировки. Собственно, версия 1.7 была первой, которая была мной пройдена до финала в рамках концепции.

Любимый мод... Сложный вопрос. Наверное, АМК. От него больше воспоминаний осталось. СГМ 1.7 тоже очень нравится, но все же не настолько как ОГСЕ почему-то (что странно)... Время покажет. Пройдет еще годик, и я думаю, что "Смерти вопреки 2" займет достойное место на полке моей памяти.



Почему выбрали группировку "Свобода"? Что означает это слово для Вас?

Вопрос, наверное, Кармический? Я вообще не планировал вступать в группировки на сайте. Однако, так получилось, что на форуме заинтересовался одной беседой (там вольные обсуждали что-то) ответил пару раз, затем

получил плюс, вроде как, почувствовал интерес к внутренним событиям. Потом появилась Биржа сталкеров. Я с удовольствием выполнил задание... Вот так, примерно, и начинают курить. Сначала не в затяжку, а дальше - как получится. А затем меня пригласил в "Свободу" Альтаир (на тот момент Лидер группировки). Тогда там было совсем мало бойцов. Я, когда посмотрел статистику, даже обалдел слегка. Думал, что в Группировке должно быть много народа... А там человек 15, что ли, может чуть больше. Однако на приглашение ответил согласием. Вероятно, причиной этому было мое давнее юношеское увлечение панк-культурой, Анархия и все такое... Да и в армии я не служил.

По объему выполняемых функций и курируемых тем, Вы являлись феноменом сайта. Как Вам удавалось долгое время поддерживать в себе повышенную работоспособность? Была ли она идейной?

Безусловно, она была Идейной. Хотя, изначально здесь сработал момент случайности. Если бы не произошли перевыборы в "Свободе", и Айс не назначил меня Заместителем, вероятно, этого бы не произошло. Просто, я по натуре Перфекционист. Я не могу недоделать начатое. Если я поставил цель, я ее добиваюсь. Цель была поставлена — вывести группировку в Первые ряды. По многим показателям так и получилось. Ну, и, конечно, мне многое помогало. Во-первых, я все-таки взрослый человек, с определенным жизненным опытом и профессиональными навыками (я имею в виду дизайн, как профессию, и общее планирование, как одну из обязанностей). Плюс ко всему, я - Фрилансер, что позволяет варьировать нагрузку. Фактически, "Свобода", это был один из проектов, нужных и интересных мне в рамках Сигероус. А главное спасибо - нашим бойцам "Свободы"! Вот без них-то точно бы ничего не получилось! То есть — Идея, плюс Соратники. Как-то так.

Правда ли, что Вы не хотели быть Лидером? Если да, то как Вам удавалось получать на выборах желаемый результат? Чем именно Вас привлекала должность, так называемого, "серого кардинала" группировки?

Это правда. Я не хотел быть Лидером. Этот вопрос обсуждался в группировке (среди Совета "Свободы"), и в целом, не только я был кандидатом... Однако, у меня был самоотвод, и я думаю, что не раскрою тайны, если оглашу это. Во-первых, (это не дословная моя цитата, но примерная) Лидер группировки не должен нарушать правила Сайта. Я же на тот момент был уже неоднократно наказан. Во-вторых, поскольку Лидер не может нарушать правила, должен быть тот, кто может это делать. Поясню. Например, бывали ситуации, когда одно мое появление в

баре у союзников, где присутствовали недоброжелательные товарищи, в один момент сворачивало действие против моих бойцов. Потому что люди знали, я за словом и делом в карман не полез. Демагогия на тему, кто Краснее - не катит... Ко всему прочему, у меня на тот момент был добавочный Большой аргумент в виде Репутации, которая в минус ударила сразу и надолго. Да и потом, смена Лидера, это плохой энтузиазм. Если всех устраивает положение вещей, зачем менять то, что приносит пользу? Те, кого что-то не устраивало или те, кто вырос из своей должности, покидали группировку. Некоторые возвращались. Должен быть Стержень, а не студень псевдомократический. Вон Долг, например, — есть же стержень. Правда, Испанский, но все же.



Насколько сильно Вы ценили свою группировку и сайт, в целом? Почему Ваше отношение к ним оказалось перевешено желанием просто поматериться?

Хех, по-Вашему я променял "Свободу" на мат? Смешно. Скорее, я променял "Свободу" на Свободу.

Если бы время можно было вернуть, Вы поступили бы иначе? Присутствует ли вообще желание вернуться на Sigerous?

Нет. В связи с тем, что существует мой собственный проект (где можно материться), я не хочу вернуться. А если серьезно, то мое время прошло. Сейчас время Новых товарищей, и дай Бог им Удачи в развитии группировки и сайта, в целом.

Существуют ли на сайте Ваши клоны? Пользуетесь ли Вы чужими профилями для входа на сайт?

Нет. У меня есть один профиль. Он в Зомби. Чтобы почитать новости и общие темы я захожу с гостевого доступа.

На Sigerous.ru осталось немало шедевров Вашего дизайнерского таланта. Считаете ли Вы себя вправе

использовать любые материалы сайта на личных ресурсах?

Скажем так, я считаю, что в праве их использовать, но стараюсь этого не делать. Для меня, как для творческого человека, это шаг назад. Однако, раскаиваться я не стал бы. Замечу также, что большинство из них до сих пор хостится на моем сервере... Как, впрочем, и он-лайн журнал SZ. Меня это не напрягает, и я не собираюсь их удалять.

В отличие от других сайтов, Sigerous не практикует применение санкций, за высказывания пользователей вне сайта. Поощряете ли Вы на своем ресурсе резкую критику в наш адрес. Если да, то как Вы относитесь к понятию лицемерия в людях?

Понятие лицемерия, это палка в двух концах. Как не крути, кто-то окажется с одной из сторон. Лично Я не лицемерю и уж тем более не поощряю. Но то, что делают другие, это их право (на "тех сайтах", где Вы имеете в виду).

Являются ли Ваши ответы откровенными. Что именно Вы хотели сообщить читателям Sigerous Zone, соглашаясь на интервью?

Безусловно, я ответил откровенно. Я вообще никогда не вру. Типа, Карму берегу.

Читателям, в целом, сообщить что-то специальное я вряд ли хотел. Все равно не послушают. Однако, есть посыл — тем, кто начинает свою жизнь на сайте и форуме, делайте выбор сразу. Если вы принимаете правила, значит, соблюдайте, если вы принимаете правила с оговорками, не расстраивайтесь из-за наказаний. Но главное — будьте Свободными! Аминь.

Александра, спасибо за интервью, было приятно ответить на Ваши вопросы.

Материалы подготовлены: sesa™



Интервью с разработчиком «SGM 3.0. Красный октябрь» Николаем Болотовым (GeJorge)

Здравствуйте, Николай! В этом интервью я попытаюсь уйти от традиции задавать большинство вопросов о SGM.



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

Приветствую! Был зачат и продолжаю своё произрастание в городе Харькове. Учеба завершена с одежанием верховного образования с претензией на химика-специалиста. Работаю нынче за чертой специальности - водителем-курьером и шумахером по транспортировке пирожков (люблю эту работу). Увлечений имею фургон, но из них наиболее почитаю изучение разнокалиберных словарей по русскому языку и изучение собственной психологии без купюр. А еще я люблю подметать крестиком.

Помните ли свое первое знакомство со Сталкером, какие были впечатления после первого прохождения?

Памятую, что след от игры был незабвенным, орбитально бомбоубойным. А дальше было дело рук инерции энтузиазма - чем дальше в лес, тем больше огурцов на грядке. Так, следуя букве жажды самовыражения, я и докатился до СГМа, которого мы все навиданы и намозолены.

Хотелось бы узнать мнение профи, какие общие минусы и плюсы всей серии Сталкер относительно других игр подобного характера?

Мнение профи на сегодняшний день недели месяца и года таково, что сталкер - это летящей походкой из ряда вон выходящая игра, с неподражаемой и беспрецедентной харизмой под знаком изотопа. Касательно качественных отличий других игр подобного разряда судить поиздержусь.

Вы ставили моды на оригинал игры, если да, то почему?

Потому, что одним и тем же вечно сыт не будешь. Прошел игру раз, прошел два, а дальше как бы между прочим невзначайно мысль передергивает, о чем-то свеженьком.

Николай, Вы сильно огорчились, узнав, что разработка Сталкер 2 заморозилась? Что Вы лично ожидали увидеть в сиквеле (продолжение истории Стрелка, или новый сюжет или просто будущее Зоны и т.д.)?

Никаких представлений о Сталкере 2 я не питал, от того сия чаша разочарований меня миновала. На тех порах мне было откровенно индифферентно, что там с новым сталкером откололи, я был целиком одержим СГМом.

Как Вы относитесь к проекту Survarium? Есть какие-то мысли, предположения, прогнозы?! Обретет ли он такую же популярность как Сталкер?

Положительно отношусь. Жду со всеми, с тем, чтобы узреть сей новоявленный псевдо-сталкер.

И да, о популярности... Многие пытаются выдвинуть свою гипотезу, почему все-таки Сталкер столь популярен, но внятного ответа до сих пор и нет. Каково Ваше мнение?

Я покумекиваю, что Сталкер такой Сталкер, потому что Зона отчуждения и то, как ее умудрились изобразить разработчики - это диаметрально в полный рост гениально, если смотреть на сеттинг целостно.

Николай, как Вы считаете, Сталкер еще жив в сердцах фанатов и просто любителей; или его жизнь поддерживают только моды и аддоны?! И если жив, то есть прогнозы, когда Сталкер поставят в дальний угол и предадут истории?

Сталкер, по моему личному разумению, сейчас одновременно и жив, и мертв.

Большая шумиха стоит вокруг проекта Lost Alpha. Многие его назвали совершенно новой игрой в серии. Вы разделяете такое мнение, и вообще интересуетесь ли данным проектом?

Меня, безусловно, искушают думы об этом проекте. Так что я весь в чаянии.

Вас снова долго не было на сайте. После возвращения, что сразу бросилось в глаза, есть ли какие-то изменения, и в какую они сторону тяготеют?

На то были причины. Оканчивал институт, и был занят поиском новой работой. Теперь, когда все улажено, конь

снова под хозяином. СГМ продолжает своё развитие, и этим я обязан всему коллективу нашего сайта.

Осмелюсь сказать Вам спасибо от всех ценителей SGM, а также за прекрасное общение! Удачи Вам и выдержки!

Взаимно и я вас всех благодарствую. Живите в гармонии и будьте, кем хотите, но себя не забывайте!

Материалы подготовлены: Kibertron13



Sigerous.ru - нам 3 года!

Поздравление пользователей и группировок от Военного сталкера – Валек

*Первый день календаря. Поздравляю Вас друзья!
С годовщиною всех нас. Всем спасибо. Это раз.
Сайт, что нас объединил. Он всех благ ведь заслужил.
Процветания желаю. Да! Спасибо Николаю!
А еще спасибо Им. Админам и ветеранам,
Модерам, инструкторам, группировок всех ребятам,
Журналистам и бойцам. Всем спасибо, в общем, Вам.
Пожелать хотелось бы. Не взирая на труды,
Рук и впредь не покладать. Всем творить и развивать,
Сайт родной не забывать. Не стоять прошу на месте,
Двигаться вперед, чтоб с песней. Нос не вешать
никогда.*

*Если скучно или грустно, иль еще беда какая,
Вспомним сборку Николая. И Енота модов пак.
Эти средства на пятак. Для борьбы со скукой нудной
И для пользы обоюдной. За работу им поклон.
И еще бы миллион.*

*Вот такие пожеланья да советы нам друзья.
Быть нам чуточку дружнее, терпеливей и вернее.
Правил нам не нарушать. И друг друга уважать.
Группировки это дело. Между нами, да, война.
Но прошу всех помнить смело, честь и совесть быть
должна.*

*Уважать врага ты должен. Уважали, чтоб тебя.
А еще такие просьбы. Чтобы глупым не казаться.
Прежде чем писать, ругаться, или помощи просить.
Шапки тем, товарищ сталкер, Очень нужно изучить!*

Поздравление для Группировок

*Группировки - это сила.
Их так много среди нас.
Хоть не все открыты двери,
Но во многих разных темах
Мы беседуем у Вас.
Спорим, делим иль стреляем,
Мы и шутим и играем.
И друг друга уважаем.
Все мы заняты делами,
Мало время есть у нас.
Но для рідной группировки,
Кто боец, а не штамповка.
Время хоть чуть-чуть найдет.
И напишет, поиграет,
Здоровья всем пожелает.
Ну а дальше снова в бой
Со спокойною душой.*

*Извиняюсь, я отвлекся.
И к чему весь этот сказ?
Как же, как же, дорогие.
С праздником вообще-то нас!
С годовщиною, ребята,
Я спешу поздравить Вас.
Пожелать раскатов смеха
И огромного успеха.
Творческих полетов мысли,
И чтоб думы не зависли!
С праздником еще раз нас!
Все, заканчиваю сказ.
P.S. Повторялся я не мало,
Извинений не прошу.
Бедность речи истребляю,
Словари сижу, читаю.
И пишу, пишу, пишу...*

ЛИТЕРАТУРНАЯ КОЛОНКА

ЗАПИСКИ ВОЕНСТАЛА

Часть 3: Мышь

... идет охота на волков, идет охота...

Второй день человек лежал в подвале дома, расположенного на самой окраине деревеньки Терехов. Хотя домом его сейчас назвать сложно. После попадания ракеты, с борта вертолёта, он представлял собой дымящуюся развалину. Ракета разметала его по брёвнышкам, как ветерок раскидывает кучку сухих осенних листьев, проломив старые, гнилые балки, поддерживающие потолок подвальчика. Второй день человек находился без еды и питья. Нет, в рюкзаке, на самом его дне, хранилась палка колбасы, консервы, кусочек сала и пластиковая бутылка воды. Вот он, рюкзачок, только протяни руку, возьми еду и питьё, порадуй желудок... Но для этого надо протянуть руку, совершить движение. Рухнувшая балка потолка обрушилась на спину человека, как спичку переломила позвоночник и, словно тряпичную куклу, швырнула его на стену подвала, навсегда лишив такого счастья - как движение. Теперь он мог только лежать, смотреть и вспоминать. Два долгих и утомительных дня ожидания смерти. А как всё хорошо начиналось...

Ещё десять дней назад его знали все сталкеры Зоны, как самого удачливого ходока по имени Мышь. Он проползал там, где не пройти сталкеру нормального телосложения, потому как был невообразимо худой. В чём только Душа держалась? И это налагало некоторые ограничения на использование снаряжения и оружия. Кроме того ему всегда везло. За три года сталкерства он только пару раз возвращался без добычи. Мышь всегда работал один, он облазил зону вдоль и поперёк, практически не было мест, где бы он не побывал. Практически это не значит абсолютно, ведь в Зоне есть несколько мест, где опасность для жизни перевешивает любое, даже самое сильное желание там побывать. Таких мест мне известно два: это мифические подземелья Припяти и самое что ни на есть ЧАЭС. Мифические потому, что ищут Подземелья уже много лет, но найти так и не смогли. А как можно исследовать то, что ещё не нашли? А никак! Разве что самому искать... А вот ЧАЭС... Эта локация

была Мечтой Мыши, и эта мечта грызла его по ночам, не давала покоя днём. Но побывать на ЧАЭС, за всю историю сталкерства, удалось только двум людям - Стрелку и Шраму. Что стало с ними дальше, никто не знает. О гибели этих двух людей никто не слышал, но и живыми их никто не видел, а значит, есть шанс стать третьим. Мышь часто смотрел на такие далёкие и такие близкие трубы ЧАЭС, едва заметные на горизонте в ясную погоду.

Вот и выполнял Мышь разного рода заказы, добывал артефакты для богатых клиентов, охотился на разного рода представителей флоры и фауны Зоны для учёных. Благо, что платили за это хорошо. А вечерами просиживал в барах и слушал байки сталкеров, пил пиво и мечтал о главной ходке своей жизни.

Так продолжалось до тех пор, пока, десять дней назад, в бар деревни новичков, что расположен на Кордоне, не ввалились два тела. Одеты они были в новенькие плащ-накидки, с которых ручьями стекала вода. Однако сапоги были чистые, что говорит о том, что визитёры не ползали по грязи, а шли по асфальту. Или ехали. Каждый, сколько-нибудь опытный сталкер, сразу понял, что пришли они от блокпоста, а отсутствие оружия говорило о том, что на улице их ожидает охрана и ждёт автомобиль.

Шум в баре стих, все внимательно изучали пришельцев. Но тишина длилась не долго, лишь до тех пор, пока визитёры не подошли к бармену, пошептались и тот увёл их в комнату Сидоровича. Как только дверь комнаты закрылась, все сразу о них забыли.

Мышь как раз допивал своё пиво и собирался покинуть этот уютный бар, когда к нему подошёл бармен и пригласил к Сидоровичу на аудиенцию.

За большим квадратным столом комнаты сидели трое: двое в плащах и Сидорович. Мышь, по обыкновению, хотел присесть, но стула для себя не обнаружил, чем несказанно удивился и замер у входа. Сидорович встал, подошёл к Мыши и подал два листка. На одном было задание, а на другом цифра. Увидев количество нулей на втором листке, Мышь насторожился и, внутренне, был готов отказаться, даже не ознакомившись с первым листком. Однако Сидорович выдернул листок из рук Мыша

и ногтём, чёрным и грязным, подчеркнул одно слово. Тут уж волей - неволей Мышу пришлось прочитать ту пару строк, что была выведена каллиграфическим почерком на белоснежном листе бумаги. Текст заставил сердце сталкера сбиться с ритма.



- Утром. Ответ, - всего два слова сказал Сидорович и вытолкал Мышь за дверь.

А за дверью, в общем зале, опять царило молчание. Все смотрели на Мышь, как на привидение.

- Ты чё весь бледный, Мышонок? - заплетающимся языком спросил один из завсегдатаев бара, - Полтергейста увидел?

- Хуже, - ответил Мышь и направился к выходу из бара.

Выбравшись из духоты на свежий воздух, Мышь глубоко вздохнул. В темноте никто не заметил его напряжённого лица. Мышь добрёл до ближайшего дома, забрался на крышу и повалился на старые матрасы, используемые сталкерами в качестве лежаков. Сон не шёл. Да и как ему идти, коль вот оно, только кивни головой, согласишься на предложение и мечта почти осуществится. Почти - это потому, что закон Мэрфи никто не отменял. До ЧАЭС дойти надо, это не по Свалке шастать и даже не на Радаре скользить тенью меж ренегатами. Одна Припять чего стоит с отрядами Монолита, а ведь идти придётся через все эти локации. Прогулочка обещает быть ещё той... Мышь внутренне улыбнулся. Он уже знал, что согласится и напряжение сразу отпустило, уступив место сну.

Утром Мышь уже стоял у дверей Сидоровича и, с нетерпением, перетаптываясь с ноги на ногу. Сидорович открыл дверь, смачно зевнул и, по своему обыкновению, проворчал:

- Чё в такую рань припёрся? Мог бы и позже зайти.

- Не мог... сам знаешь... не мог - вздохнул Мышь и шмыгнул носом.

- Знаю. Заходи. Присаживайся. Извини, что стул вчера не предложил - заказчики не хотели, чтобы ты их видел в лицо, - словно бы извиняясь, сказал Сидорович и о чём-то задумался.

Молчание длилось довольно долго, пока Мышь не нарушил его вопросом:

- Сидор! А ты-то сам веришь, что это заказчики?

- Не верю, - махнул рукой барыга. - Более того, я уверен, что это посредники, которые являются посредниками посредников, ну и так далее по цепочке... Туды их в качель.

- Ну и что мыслишь? - прямо спросил Мышь.

- А что тут мыслить... Дело очень трудное, почти невыполнимое. Группой идти нельзя, очень заметно, значит идти одному. Ну, а это не каждому по зубам. Я бы даже сказал, что никому не по зубам... Очень не большой шанс есть только у тебя, но повторяю: шанс мизерный. Может, откажешься? - с надеждой в голосе спросил Сидорович.

- Ты ведь знаешь, что не откажусь, - устало ответил Мышь и вдруг вскинулся, и с блеском в глазах добавил, - ну, тянет меня туда, как магнитом, понимаешь? Просто сил нет здесь торчать. Слово там есть ответы на мои вопросы, и только там. Просто Зов какой-то...

- Ну, что ж... может и Зов, может быть... но знай, обратной дороги, взяв ТАКОЙ заказ, уже не будет, - Сидорович смотрел прямо в глаза Мышу.

- Знаю, не первый раз замужем, - ответил Мышь, не отводя глаз.

Дуэль длилась не долго, прекратил её Сидорович, отвёл взгляд и сел на стул:

- Ну, тогда слушай инструктаж: дорога дальняя, вся снаряга и оружие оплачены, выбирай любую. Вот только нет смысла всё это волочь от Кордона до Припяти. Все сразу поймут, что ты имеешь суперзаказ. Сразу появятся любопытные, будут мешать, следить. А Зона - это как деревня: на одном конце пукнули - на другом запахло.

- Что предлагаешь? - кивнул головой Мышь, соглашаясь с доводами Сидоровича

- Есть у меня дружок закадычный... он в Свободе барыжничает, вот он сделает нычку где-нибудь на Радаре. Туда пойдёшь как обычно, там нычку вскрыешь, переоденешься и продолжишь путь. Помни, связи со мной не будет, о деле никому ни слова. Знают только ты и я.

Клеща, свободовского барыгу, посвящать в суть дела не будем, меньше знает - лучше спит. Он сделает нычку по моему заказу и отвалит. Координаты нычки скину на ПДА, когда ты достигнешь армейских складов: от блокпоста перед Радаром скинешь мне мессагу, в ответе будут координаты. И главное: заказ мне тащить не надо. Двигай на Терехов, это в 15 километрах от Дитяток, прямо на границе Зоны. Сделаешь нычку в подвале крайней хаты, включишь маячок и вали оттуда. Далее уже не твоя забота, но оставаться там не вздумай, тем более пытаться вычислить заказчиков - это будет твой конец. - Сидор внимательно посмотрел на Мыша, словно бы проверяя, всё ли он запомнил.

- Логично, - согласился с доводами Мышь. - А теперь о самой цели давай поведай.

- Торопишься? - усмехнулся барыга - Не торопись, а то успеешь... А цель... цель вот она...

Барыга не торопливо полез во внутренний карман и достал фотокарточку. Посмотрел на неё, усмехнулся и протянул Мышу.

- Ого себе... - удивлённо протянул сталкер.

Фотография была старая, сделана с помощью Полароида. На ней, во всей своей красе, прямо на фоне глыбы Исполнителя желаний, словно бы подвешенный на не видимые нити, висел загадочный артефакт. Мышь вопросительно взглянул на Сидоровича.

- Это, сынок, Веретено, - с улыбкой, словно бы любуясь идеальными гранями предмета, изображённого на фото, ответил барыга. - Оно появляется не часто, это третий случай. Первый видел Шрам, и он же его уничтожил. Второй был уничтожен Стрелком, когда он добрался до О-сознания, а это третий....

- И его хотят стибрить... - продолжил Мышь.

- Его хотят сохранить, дуралей, - по-отечески пожурил сталкера Сидорович.

- Есть миф, что с помощью его можно управлять Исполнителем желаний на расстоянии, типа пульт дистанционного управления, вот как-то так...

- Ага, кто-то очень захотел перехватить контроль у Монолита? - спросил Мышь.

- Всё может быть, но наша задача: вынести его в приграничье и получить деньги, - поставил точку в разговоре барыга. - Всё, готовься, чем быстрее выйдешь, тем быстрее...

- ... издохнешь - закончил за него Мышь.

Сидорович махнул рукой на Мыша, вздохнул, встал и поплёлся к металлической двери от своей сокровищницы. Кряхтя, выудил из кармана связку ключей, долго их перебирал, пока, наконец, не нашёл нужный. "Сезам откройся..." - мысленно улыбнулся Мышь. Заскрежетал ключ в замке и Сезам открылся.

- Иди уже, выбирай что надо, - кивнул головой в сторону своей сокровищницы Сидорович, - внимательно выбирай, думая, потом некогда будет.



Мышь перешагнул порог двери, мысленно удивившись её толщине, под потолком зажглись яркие лампы и осветили "загашник" барыги. Оглядывая все эти сокровища, Мышь даже опешил. Арсенал был знатнейший, в пирамидах удобно уюстились разные виды штурмовых и снайперских винтовок, рядом с ними мирно дремали в своих ячейках несколько видов АК, сотой серии. В ящиках, на полу, аккуратными рядками лежали пистолеты, многие неизвестной Мышу конструкции, в смазке и без неё. На столах аккуратными стопками выложены комбинезоны разных группировок, бронежилеты, противогазы, перчатки. На пирамидах лежали в ящиках ПНВ и всякие другие "примочки" к стреляющим изделиям. В уголке притаились несколько РПГ. Под столами залежи патронов для всего этого богатства. В шкафу, под стеклом, разложены аптечки и другие медицинские препараты, так необходимые в ходах и такие дорогие.

Мышь медленно опустился на табурет, с уважением оглядывая всё это эльдорадо смерти. За спиной, с тихим шорохом закрылась дверь, тем самым Сидорович дал сталкеру время собраться с мыслями. Мышь вздохнул,

встал и медленно побрёл вдоль рядов пирамид, легонько, словно боясь напугать собравшихся "красавиц", прикасаясь пальцами к стволам оружия, будто бы примеряя стволы к себе. Иногда он останавливался, брал приглянувшуюся винтовку или пистолет в руки, внимательно осматривал, заглядывал в патронник, передёргивал затворную раму и... клал обратно. Этот ритуал длился до тех пор, пока под грудой стволов он не обнаружил то, что искал. Это был новенький ВСК-94, являющийся оптимально экономичной моделью оружия вместо ВСС «Винторез». Винтовка имеет вес всего 2,8 кг, и стреляет пулями 9 калибра, поражающими бронированную живую силу на расстояниях до 300 метров. "Моя прееееелесть..." - вспомнил фразу из фильма Мышь, усмехнулся, нежно, как женщину, обнял винтовку, и перенёс на стол. Туда же он кинул пару сотен патронов для неё. Вторичкой он выбрал "Пернач", имеющий магазин на 27 патрончиков 9-ого калибра, довольно таки метко умеющий стрелять очередями. "Достаточно", - осмотрев арсенал, похвалил себя Мышь, - "Теперь ССП-99М, кучу антирада, аптечки и можно выдвигаться". Сердце радостно и, в то же время, тревожно постукивало в груди, мозг переваривал информацию и выстраивал схему движения подобно компьютеру... "Кстати, о компьютере..." - мысль стукнула в голову Мыша, - "Пусть Сидор удавится, но я возьму вот это". К кучке оружия и снаряжения добавился новенький, в упаковке ещё, КПК. Мышь представил кислую мину Сидоровича, глупо хихикнул и добавил в эту кучку детектор "Сварог". "Сидор точно удавится", - пальчиком постучала в подкорку Мысль. "Переживёт, ведь оплачено".

На этой радостной ноте Мышь деликатно постучал в дверку, которая открылась так быстро, словно Сидорович стоял прямо за дверью и наблюдал в замочную скважину, которой там, в принципе, нет. Сидорович критически оглядел "набор" Мыша.

- Не мало взял? - вопрос заставил Мыша удивиться, - что смотришь, ведь понимаешь куда идёшь?

- Достаточно взял, однако полагал, что ты будешь крохоборничать... - ответил Мышь.

- Не буду, - ответил барыга, - не буду... оплачено.

- Ладно, пойду готовиться и завтра, на рассвете, буду выдвигаться... - вздохнул Мышь и побрёл к выходу.

- Готовься, но чтобы утром я духа твоего здесь не видел, - зарычал Сидорович. - А набор твой уже сегодня уйдёт к барыге "Свободы".

Мышь понял, что Сидор только сейчас заметил КПК и "Сварог". Улыбка растянула губы Мыша во всю ширь, он

повернулся, показал язык барыге и, уворачиваясь от летевших в него предметов мебели, побежал к дверям.



На дворе был день. Последний день перед ходкой. Его остатков с лихвой хватило на отдых и подготовку, а уже с рассветом следующего дня Мышь бодро шагал по остаткам асфальта на дороге к Свалке.

Rosich

Sigerous.ru - нам 3 года!

Поздравление пользователей и группировок от Бандита – Костыль

Вот и сайту уже три года.

О том будет моя ода.

*GeJorge как всегда занимается своим модом,
Ну, а О-сознание следит на сайте за законом*

*Что мы видели на сайте за всё это время?
Каждый день у всех какие-то обновления.
Вот идет все время пользователей приток,
На сайте сообщений форумных поток*

*Наш alex_stol ведёт ВГ,
А Тим_Везунчик обновляет ФРПГ.
Вот Костыль наш объявился,
Сразу в Арену погрузился.*

*На сайте постоянно каждый день,
Все о разном найдутся разговоры,
Но кто-то и может сморозить дребедень,
А кто-то сразу может вынести им приговоры.*

*Ну, вот и заканчиваю я свою оду,
Желая всем сталкерам хорошую погоду.
Пусть у каждого в этот юбилей
Будет богатства объемом больше морей!*

Мы их помним...

**10 ноября 2010 года ушел из жизни
Сергей Каталин (ДЖОКЕР_УЖАСА)...**



Не стало нашего младшего брата - Кости Тарусина. Он до последнего верил, что после операции сможет бегать, прыгать, играть с другими мальчишками. Другое он не представлял. Но сердечко не выдержало, и он ушел навсегда. Костя был добрым, светлым, жизнерадостным мальчиком. Пусть земля ему будет пухом...



Прошёл ещё один год. Но память она на то и память, что бы её хранить вечно. Я помню тебя Сергей, помню наши долгие разговоры по Аське, как ты меня учил первым моим шагам, когда я стал модером, да и о многом тогда говорили с тобой. Я это помню и буду помнить.

Zarr™

Был просто человек отличный.
Он многое умел и знал.
И вот почил, ушел он в бездну,
Не встретят уж его друзья.

Тревожно, горько на душе.
Забилось сердце чуть слышнее.
Мне очень жаль, что наш Сергей
Покинул мир сей так типично.

Всегда он мыслил остроумно
И в спорах проявлялся горячо.
Но не хватило чуточку здоровья,
Побывать немножко с нами, хоть еще.

Igor)

Как странно... Он всегда был с нами рядом.
И вдруг исчез... Его здесь нет
И из людей никто не скажет
Что он покинул этот свет.

AR100

Приходят дни, уходят ночи...

А сердце плачет и зовёт.

**Ты знаешь... Где-то рядом очень
Тебя всё время... Мама ждет...**

И мама... Имя в сердце держит...

Храня, как талисман, в груди...

**И шепчет тихо (вдруг услышишь):
"Я так скучаю... Приходи..."**

И ты придешь, услышав будто...

И будешь сон оберегать...

И как туман растаешь утром...

А мама... Снова будет ждать.

И поплывут за днями ночи...

Тоску не вырвать из груди...


Всё шепчет мама... Тихо очень:

"Я так скучаю... приходи"...


«Гордость группировки»

Свобода

ZeJieHbIu. Активность и верность группировке с самого начала, это именно тот человек, на которого можно в трудную минуту положиться. (Руководство группировки)




Информатор по внешним делам



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **ZeJieHbIu** [id: 56949]
Ранг:  [Генералиссимус]
Группировка: Свобода






Регистрационные данные

Имя: Ярик
Пол: Мужчина
Дата рождения: 30 Января 1998 [15 Водолей]
Дата регистрации: Понедельник, 15.04.2013, 15:07
Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 14:16

Достижения на сайте

Баллы: **1598.40**
Награды: **6** [+] ([Информация о наградах](#))

Знаки отличия




Замечания: **0%**
Репутация: **164** [±] [Положительных отзывов: 22](#) | [Отрицательных отзывов: 0](#)

Дополнительная информация

E-mail: [Написать письмо пользователю](#)
ICQ:
Skype: Беларусь
Страна: Минск
Город:

Подпись пользователя



[КПК]

Активность пользователя

| Сообщений(1577) | Комментарий(0) | Файлы(0) | Галерея(0) |

«Прыгать с бубном»...

Зовут меня Ярослав, для знакомых - Ярик, для друзей Яр. Мне 15 лет, пока учусь. Увлекаюсь современными танцами и компьютерами (вариант "прыгать с бубном вокруг компьютера" не катит, но, может, в скором будущем...).

Есть три цели.

Для меня главное в жизни - друзья. Наверное, это третье после танцев и родителей (каждый поставит в своём порядке). В своей жизни я преследую несколько целей: сохранить дружбу, помогать друзьям и совершенствоваться в интересных мне областях.

Непривычно...

С сайтом меня познакомил мой хороший друг. Не

знаю, почему-то я сразу понял, что тут интересно. Когда я пришёл сюда, всё было незнакомо, чуждо. Но, в то же время, было очень интересно и... непривычно, что ли. Сейчас моя непривычность исчезла, но интерес остался.

Любит все бары.

Форум посещаю каждый день. Больше всего люблю все бары, а так же ролевую Вольных и ФРПГ. Бары - за общение и нескончаемый позитив везде, а ролевые - писать люблю, да и сделаны они очень хорошо и затягивающе.

Есть потенциал!

В "Свободу" меня привёл мой друг - **Глеб**, он же **FantomICW**. Выбрал её по двум причинам: Глеб был уже там, а так же то, что у "Свободы" зелёная расцветка. Ну, люблю я зелёный, что тут поделать (смеется). Общий язык я сразу нашёл с нашим барменом, **Бутербродиком**... ой... С **Sandwich'ем**. Простите за оговорку, люблю его так называть в Скайпе. В темах группировки особо не участвую, но слежу. Интересно, весело, но пока не участвую. Соклановцам в основном не помогаю - не просят, что уж тут таить. Но, как пионер, всегда готов! На будущее планы - помочь руководству повысить интерес к "Свободе". Радикальные изменения... не знаю. Меня пока всё устраивает, кроме, как я уже сказал, активности. Хромает она на обе ноги.

Интересует больше всего будущее...

К Survarium я отношусь нейтрально. Честно говоря, он меня не привлекает. Как, почему - без понятия. Нет, я иногда заглядываю в тему про игру, посмотрю новости и снова забуду. Будущее у проекта, безусловно, есть, но вот какое? Меня это интересует больше всего.

Об играх в целом.

Привлекает меня почти всё - от шутеров от первого лица (Battlefield 3) до пошаговых стратегий (Heroes III). В геймплее каждой игры мне нравятся разные вещи - в мультиплеерных баталиях BF3 меня привлекают азарт, адреналин в схватках. В серии Mass Effect мне по душе подача сюжета. В третьих героях - сама подача сеттинга. Наиболее важны для меня в играх сюжет и геймплей.

«Часто просто приседал около костра»...

Как по мне, главное отличие Сталкера от других игр - в Зоне. Нигде такого геймплея, заставляющего задержаться в игре ещё на пару часов, нет. Лично я, когда в первый раз познакомился с Тенями Чернобыля, часто просто приседал около костра, слушал анекдоты и игру на гитаре. Это было прекрасно.

О SGM 3.0.

За новой частью СГМ я слежу. Читаю все новости, ибо

основные игры я прошёл, а также несколько более-менее интересных модов. Я больше всего ожидаю, что разработчики подарят нам несколько (что уж греха таить) десятков часов геймплея. Думаю, будет интересно.

А большего и не надо!

Берегите своих друзей и родителей. Это всё, что я могу сказать.

McPain.

Огромное количество придуманных тем и проектов, верность группировке продолжительное время, ветеран ВГ команды Свободы (Руководство группировки)

Аватар

Разведчик ОТГ «Shadows»

Отправить ЛС

OFFLINE

Информация о пользователе

Ник: **McPain** [id: 7457]

Ранг: [Генералиссимус]

Группировка: Свобода

Регистрационные данные

Имя: Олег

Пол: Мужчина

Дата рождения: 8 Июня 1995 [18 Близнецы]

Дата регистрации: Вторник, 28.06.2011, 16:29

Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 15:12

Достижения на сайте

Баллы: 3761.50

Награды: 16 [+]
(Информация о наградах)

Знаки отличия

Замечания: 0%

Репутация: 705 [±]
Положительных отзывов: 0
Отрицательных отзывов: 0

Дополнительная информация

E-mail: Написать письмо пользователю

ICQ:

Skype: Российская Федерация

Страна: }{АБАРовск

Город:

Подпись пользователя

ВГ / 3 «СВОБОДА» - ВПЕРЕД!

Ник **McPain** зарегистрирован! Nick-Name.Ru

Внимание! Включен режим скрытия аватарки. Пресса некорректно отображается в ВГ 1.0

Тяжело в учебе...

Добрый день! Меня зовут Олег, я студент второго курса факультета Кибернетики ИАТЭ НИЯУ МИФИ. Мне 18 лет.

Цель одна.

Главным в жизни считаю устроиться на хорошую работу. Цель сейчас у меня одна: закончить универ (улыбается).

Все начиналось с видео.

Сначала, я нашел видео, на котором проходили СГМ

ЧН. Мод мне понравился (в частности, возможность настраивать его под себя), и я решил его скачать. К тому же, видео было плохого качества, и я не смог разглядеть всех настроек (смеется).

Все в руках ВГ...

Сейчас я не очень активен на форуме, в основном из-за закрытия форума Ночных. Однако, приближающаяся Война Группировок (а почему приближающаяся, ана уже началась) может изменить ситуацию с активностью.

О Вольных промолчал...

Ну... Скажу так: когда я зарегистрировался на сайте, я симпатизировал "Свободе", поскольку эта группировка одна из самых сильных в Зоне. "Долг" отложил в сторону сразу (они пытаются отнять у сталкеров довольно неплохой способ заработка путем уничтожения Зоны). "Бандитов" тоже (они вообще грабят брата сталкера где попало). Про "Монолит" вообще молчу - самая загадочная группировка в игре. "Наёмники" могут поспорить с "Долгом" в силе оружия, но... Они мало что знают о Зоне и аномалиях. "Военные" - вообще отдельный разговор. Вспомните, кто не смог удержать натиск "Монолита" на Милитари незадолго до того, как туда пришла "Свобода"? Поэтому я выбрал "Свободу". Единственная, на мой взгляд, группировка, не нападающая первой. По поводу общего языка - уже не помню. Кроме ВГ, сейчас не участвую нигде. Планов на будущее у меня нет, да и в группировке меня всё устраивает.

Нейтрален.

К Survarium я отношусь нейтрально. За проектом не слежу. То же самое касается и SGM 3.0

Играет во все!

Это уже обширный вопрос... Играю во что ни попадя. За Октябрь играл в Fallout, Alan Wake, Borderlands, Minecraft и т.д. Больше всего нравятся шутеры от первого лица (Можно и от третьего, главное, чтобы это был именно шутер). Наиболее важные составляющие - это сюжет и графика (динамических теней вполне достаточно).

Три отличия Сталкера.

Что же касается Сталкера, то отличия довольно существенны: во-первых, эту игру делали украинские разработчики, во-вторых, открытый мир, разделенный на локации. Ну, а в третьих, довольно приятная графика (если поковыряться, можно переделать под себя).

«Пинки Пай следит за вами»...

От себя могу сказать лишь следующее: никогда не делайте поспешных выводов, они могут обернуться боком. И напоследок: Пинки Пай следит за вами. ВСЕГДА.

Стингер. Уникальный вклад в Свободу, когда она была "при смерти" и в период затишья, подготовка многих серьезных проектов, активное участие в общем развитии Свободы (Руководство группировки)

Под псевдонимом Стингер.

Приветствую. Меня зовут Лихман Александр

Аватар

Глава информационной группы

Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **Стингер** [id: 21635]

Ранг: [Генералиссимус]

Группировка: Свобода

Регистрационные данные

Имя: Александр

Пол: Мужчина

Дата рождения: 27 Октября 1995 [18 Скорпион]

Дата регистрации: Воскресенье, 25.03.2012, 16:32

Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 15:26

Достижения на сайте

Баллы: 3344.90

Награды: 11 [+] (Информация о наградах)

Знаки отличия

Замечания: 0%

Репутация: 129 [±] Положительных отзывов: 21 | Отрицательных отзывов: 0

Дополнительная информация

E-mail: Написать письмо пользователю

ICQ:

Skype: Российская Федерация

Страна: Балашиха

Город:

Подпись пользователя

Активность пользователя

Сообщений(3320) | Комментарий(7) | Файлы(0) | Галерея(0) |

Валерьевич. В сталкерской среде больше известен под прозвищем Стингер. Что я могу о себе рассказать. Я студент РГТУ им. Циалковского или, проще говоря, МАТИ по специальности литейка. В жизни люблю активный спорт, поэтому занимаюсь Большим Теннисом и Пейнтболом.

Цели меняются.

Ну, в жизни главным считаю достичь гармонии над собой, ну, и, соответственно, цели, которые я себе поставил. А цели, как известно, меняются в течение жизни. На данный момент это: окончить институт и найти работу. Ну, и, само собой, найти достойную девушку (улыбается).

Немного изменилось...

Знакомство с сайтом произошло очень просто. Как-то полтара года назад искал моды на Сталкер. Ну, и наткнулся на одну из ссылок на сайт. Прошел по ссылочке и зарегистрировался. Первые впечатления были очень позитивные, так как здесь был очень добрый и отзывчивый народ. А сейчас впечатления, мягко говоря, не очень

радужные. Но причины объяснять я не буду.

Тоже любит бары.

Ну, форум я посещаю практически каждый день. А вот на счет любимых тем - не знаю. Их много. Да и долго перечислять. Но самые главные из них это, конечно же, бары группировок. Потому что очень приятно вести разные беседы с людьми на разные темы.

Группировке повезло.

Ну, это история не очень интересная. Скажу просто: пригласили - пошел. Но как вступил, на меня сразу обрушился поток позитива группировки. Я быстро со всеми сдружился, но, честно говоря, начальства побаивался. Затем пошла череда мелких конкурсов у разных группировок, до тех пор, пока у нас в группировке не начался застой. И вот тогда я действительно помог клану. Фаном, Анархист, Малик и я стали придумывать новые конкурсы. Также во мне те же люди раскрыли талант агитатора. И вот теперь я слежу за темами в группировке, приглашаю новых ребят, и придумываю новые темы. А на счет планов на будущее группировки - это лучше у начальства спросите.

О Survarium.

Ну, я как-то нейтрально отношусь к этому проекту. Посмотрим, что из этого выйдет.

Длинная история...

Это сложный вопрос. Мой первый опыт в играх начался с первого Commandos, а задем и CoD. Из жанров одно время нравились стратегии, потом пошли шутеры и RPG. А вот из составляющих я больше всего предпочитаю сюжет, а затем уже графика и геймплей.

Уникальность Сталкера.

Это своя атмосфера заброшенности и опасности на каждом шагу. Да звучит это стандартно, но это так.

Что дадут – тому и рад будет!

Ну, кто из нас, находясь на этом сайте, не питает симпатий к SGM 3.0. За дневником слежу периодически. Ну, мои ожидания и что будет - это разные вещи, что Николай посчитает сделать нужным, то и приму. Тоже и с предложениями.

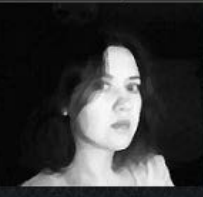
Всем!

А напоследок хочу пожелать всем побольше позитива в нашей угрюмой сталкерской жизни. И пожелать читателям спокойного пути и чистого неба над головой. Удачи!

40

Вольные сталкеры

Anita. И словом, и делом помогает группировке; открыла и поддерживает полезную тему "Самооборона", является организатором процесса создания новой версии видео о Вольных сталкерах. (Руководство группировки)




Lonely wanderer



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **Anita** [id: 43797]
Ранг:  [Генералиссимус]
Группировка: Вольные сталкеры

Регистрационные данные

Имя: Лебедь Инна Романовна
Пол: Женщина
Дата рождения: 29 Декабря 1981 [31 Козерог]
Дата регистрации: Среда, 10.10.2012, 10:59
Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 15:54

Достижения на сайте

Баллы: 5737.40
Награды: 11 [+](Информация о наградах)

Знаки отличия


1 1 5 1 1


1 1

Замечания: 0%
Репутация: 714 [±] [Положительных отзывов:](#) | [Отрицательных отзывов:](#)

Дополнительная информация

E-mail: [Написать письмо пользователю](#)
ICQ:
Skype:
Страна: Российская Федерация
Город:

Подпись пользователя



Активность пользователя

| Сообщений(5657) | Комментарий(4) | Файлы(0) | Галерея(0) |

Не сойдет со своей позиции!

Что для меня в жизни главное? Сложный вопрос. Честь и достоинство - вот это, наверное. Никогда и ни при каких обстоятельствах не смогу изменить своим жизненным принципам. И никогда не смогу жить по чьей-то указке и подчиняться чьей-то воле. Какие преследую цели? Да, собственно, глобальных целей перед собой не ставлю. Хочу лишь, чтобы в моей семье всегда были: любовь, мир и благополучие, и чтобы у моих друзей никогда не появился повод во мне сомневаться.

"Поняла, что никто меня здесь не покусает".

Купила на развале пиратский диск с SGM 1.7, столкнулась с вылетами в игре и стала искать на просторах Интернета информацию о том, как их устранить. Вот так и нашла наш сайт. Зарегистрировалась и почти два месяца, робко так, заходила на сайт, просматривала разные темы. Общаться опасалась. Изменилось все после годовщины

сайта. Тогда рискнула поучаствовать в игре "Военная тайна" и поняла, что никто меня здесь не покусает (смеется). Сейчас уже не представляю жизни без наших ребят.

Любит фантазировать.

Посещаю форум по мере возможности. Но надолго не пропадаю - начинаю скучать по нашей Стоянке и общению. А вообще, из всех тем форума больше всего люблю Творческие и Ролевой бар у Ночных, и наш "О Рентген". Интересно фантазировать, создавая свой особенный мир Зоны.

Интерес совсем в другом.

Нет, к победе не стремлюсь. Просто участвовать в конкурсах, не ставя себе глобальную цель, гораздо интереснее.

Мнение об играх.

Опыт в играх у меня небольшой. Есть две игры, которые я очень люблю и играю в основном только в них - это "Сталкер: Тень Чернобыля" и "Fallout 3". В этих играх меня устраивает все - и сюжет (и в "Сталкере", и в "Фоллауте" он достаточно оригинальный, непохожий на банальные стрелялки или бесконечные миры "Меча и магии"), и графика, и геймплей. Единственное, что раздражало в "Фолле", так это недоработка создателей, касающаяся урона и сопротивления урону. Но путем установки ребаланс-мода сия проблема была решена, и играть стало намного увлекательней.

Основное отличие Сталкера от всех игр данного жанра.

Ну, поскольку я играла всего в две игры, то трудно судить (улыбается). Но в другие игры поиграть, почему-то, не тянет. А вот в "Сталкера" могу играть и переигрывать бесконечно.

Несколько слов о SGM 3.0. Вы следите за Дневником разработчика? Какие Ваши ожидания\предположения?


Увы, не слежу. Так как скачать мод, когда он, выйдет все равно не смогу - трафик не позволит, а захлебнуться слюной тоже не очень хочется (смеется).

Пожелания читателям.

Терпения, трудолюбия, настойчивости в достижении своих целей и, конечно, любви и взаимопонимания в семье. Это самое главное в нашей непростой жизни...


Sergey_TX. Штатный художник Вольных (берётся за выполнение любых заказов), обновил шапку Темы вступления. Также реанимировал Тему Специализация "Художник" в рамках ТЛ и

полностью переработал Бар Вольных сталкеров - "О РЕНТГЕН". (Руководство группировки)



Информация о пользователе

Ник: **Sergey_TX** [id: 21475]

Ранг:  [Генералиссимус]

Группировка: Вольные сталкеры

Регистрационные данные

Имя: Сергей Викторович


Пол: Мужчина

Дата регистрации: Суббота, 24.03.2012, 17:56

Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 16:03

Достижения на сайте


Заместитель Лидера Вольных Техnik


 Отправить ЛС


ONLINE


Награды: 3401.30 Баллы: 12 [+] (Информация о наградах)


Знаки отличия


 1


 1


 5

 1

 1

 1

 1

 1

Замечания: 0%

Репутация: 633 [±] [Положительных отзывов:](#) | [Отрицательных отзывов:](#)

Дополнительная информация

E-mail: [Написать письмо пользователю](#)


ICQ:

Skype: Украина

Страна:

Город:

Подпись пользователя

 Вольный сталкер: Техnik

ДИЗАЙНЕР ЧИСТОГО НЕБА

Активность пользователя

| Сообщений(3330) | Комментарий(3) | Файлы(0) | Галерея(0) |

"Шляется" по Земле...

Весною пойдет второй десяток лет, как я по Земле шляюсь. Сам я из Украины. Студент: закончил технарь, теперь учусь в ВУЗе.

Главное - получить удовольствие!

В свои "почти двадцать" конкретной жизненной позиции не имею. Сейчас для меня главное получить образование, а дальше видно будет...

Что считаю в жизни главным?! Получать от нее удовольствие (смеется)!

"Забыл дней на 200".

Как говорится, "Дело было вечером, делать было нечего". Так вот и я: искал какой-то интересный мод для Сталкера и наткнулся на этот сайт. Зарегистрировался только для того, чтобы скачать и дальше забыл за данный ресурс дней на 200. А после случайно вспомнил, осмотрелся... И как-то понравилось.

О сайте.

Посещаю Форум, когда есть время: например, на парах или свободными вечерами. Что касается второй части вопроса (Какие темы любите больше всего, почему?): Стоянка Вольных (всегда есть о чем "выпить и поговорить"),

и Бар Вольных (по душе прилась данная ролевая).

Своя история вступления.

Почему именно Вольные? Во-первых, я не приверженец воинственных группировок. Во-вторых, порадовало отсутствие каких-либо напрягающих обязанностей (например, ношение баров группировки, обязательное курирование каких-либо тем, необходимость отчетов о посещении и т.п.). В-третьих, свободный доступ на форумы других группировок. В-четвертых, здесь было (собственно и есть) много народу, много активных тем, одна из самых посещаемых Стоянок. И всё это мне понравилось.

Стараюсь помогать по необходимости в том, что понимаю. Например, фотошоп, оформление тем, т.п. Месяца четыре (а может и больше) курирую «О РЕНТГЕН». Кажется, справляюсь (по крайней мере, никто не жаловался).

Сразу же после вступления получил дружный коллектив, и найти общий язык не было проблемой.

Что бы изменил? Пожалуй, ничего (ну, разве что убрал бы неактивные темы).

Не геймер!

Не могу назвать себя геймером. Играю редко (Angry Birds на парах не в счет), но иногда заносит на "танки" (если что, мой ник TX_Technik), ну, и, естественно, на Сталкер. В играх ценю интересный геймплей и качественную графику.

Чем хорош Сталкер.

В Сталкере привлекла именно атмосферность. Здесь, разве что, с "Метро 2033" её сравнить можно.

Сюжета, фич и хардкора, пожалуйста!

Периодически слежу, но только за новыми новостями от разработчиков. Полностью данную тему не читаю. От SGM 3.0 хотелось бы ожидать интересного сюжета, крутых наворотов и побольше заданий! И, естественно, хардкора!

Читателям.

Старайтесь найти плюсы в минусах, получайте от жизни кайф и поменьше внимания на неудачи! А еще (скажу, пользуясь случаем) - вступайте в ряды Вольных сталкеров и играйте в ролевую Бар Вольных (смеется)!

Raduga. Хранительница Стоянки, к

выполнению своих обязанностей относиться очень ответственно - ни один из постов не остается без ответа, для каждого найдет, о чем с ним поговорить. Кроме того занимает должность

локального модератора в Баре "Творчество Сталкеров". (Руководство группировки)



Добрая фея



Отправить ЛС

Информация о пользователе

Ник: **Raduga** [id: 42053]

Ранг:  [Генералиссимус]

Группировка: Вольные сталкеры

Регистрационные данные

Имя: Евгения

Пол: Женщина

Дата регистрации: Пятница, 21.09.2012, 22:42

Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 14:21

Достижения на сайте

Баллы: 2660.10

Награды: 15 [+] ([Информация о наградах](#))

Знаки отличия

				
1	1	1	6	1
				
1	1	1	1	1

Замечания: 0%

Репутация: 801 [±] [Положительных отзывов:](#) | [Отрицательных отзывов:](#)

Дополнительная информация

Е-mail: [Написать письмо пользователю](#)

ICQ:

Skype: Российская Федерация

Страна:

Город:

Подпись пользователя

РАДУГА

Активность пользователя

| [Сообщений\(2575\)](#) | [Комментарий\(0\)](#) | [Файлы\(0\)](#) | [Галерея\(0\)](#) |

Немного о себе.

Добрый день! Зовут меня Евгения. Считаю себя веселым и жизнерадостным человеком. Люблю цветы, особенно полевые, природу, писать акварелью (кистью имеется в виду), играть с сыном в теннис, детективы. Уважаю в людях дружелюбность, любовь, доброту, мудрость.

Главное в жизни.

Главное... Думаю, все и сразу. Не представляю жизнь без семьи, детей, здоровья, счастья, любви, доброты, общения и без душевного спокойствия. Ценю все, что меня окружает. И благодарна своим родителям, что подарили мне жизнь. Многие цели для меня часто связаны с моими мечтами. Вначале мечтаю, потом стараюсь воплотить в жизнь свою мечту. Вот тут и рождается цель. Считаю, пока есть цель – весь мир можно перевернуть. Без цели человек начинает дряхлеть. Поэтому у меня целей пока много, но главная - это, конечно, мой сын. Хочу сделать все, чтоб он всегда был здоровым, счастливым, хорошим и успешным человеком.

Любопытство до сайта довело.

С сайтом познакомилась случайно, хотя ничего случайного не бывает. Услышала разговор сына с другом и решила посмотреть, что там такое есть интересное. Изначально, по названию сайта, думала, что здесь собираются тинейджеры и стреляются. Но когда стала

читать форум, поняла, что общаться можно и не стреляя. Одним словом, мое любопытство сюда меня и привело. И думаю, надолго.

Чтоб быть в курсе...

Форум посещаю почти ежедневно. Любимые темы - это, в первую очередь, общение у костра Стоянки, да и все темы Вольных. Так как сама вольная, надо быть в курсе событий того, что происходит в нашей дружной группировке. Люблю бывать на Нейтральной территории и в теме "Конкурсы". В этих темах много творческих, талантливых людей, а некоторые очень даже колоритные личности. Постоянно узнаешь что-то новое, интересное.

Причина активности в конкурсе.

Да, мне очень нравится конкурс "ТЕЛЕГРАММА". Для меня, это продолжение похожей игры из реальной жизни. Играю сама с собой, когда нахожусь за рулем. Составляю портрет из трех слов автовладельца впереди едущей машины. Эти три слова начинаются на буквы серии регистрационного знака машины. Особенно в пробках помогает, очень бодрит. В "ТЕЛЕГРАММЕ" участники не общаются между собой, но часто создается впечатление, что присутствует общение - молча и где-то рядом. Иногда очень интересные предложения попадают - можно посмеяться от души.

Победа - "чертовски приятно"!

Мне доставляет удовольствие, сам процесс (рисовать, сочинять, думать). Но когда за результат получаешь бонус, то это, естественно, чертовски приятно. Выходит что-то из области "Хорошо оплачиваемое хобби".

Почему же Вольные сталкеры?!

Так как тема вступления в группировки открыта для "Одиночек", было очень интересно понять, чем они отличаются друг от друга. На мой взгляд, несмотря на различия, у всех группировок много общего. Но заинтересовали меня именно Вольные. Во-первых, Стоянка с костром. С детства любила сидеть у костра, смотреть на огонь. Во-вторых, – Люди. Очень много ветеранов и, одновременно, новичков; молодых, даже очень молодых, и, одновременно, взрослых уже состоявшихся людей; к тому же есть девушки. Все очень демократично общаются, при этом соблюдается корректность по отношению ко всем, независимо от возраста, пола, статуса... И третье - очень приятно, когда ты ни с кем еще не успела пообщаться, не оставила еще ни один пост на Форуме, и вдруг, в твой день рождения, тебя поздравляет Юрий (totenchem) от имени всех Вольных. После этого сразу началось общение в ЛС с Максимом (Zomax), Вася (Wastuk), Саша (Тунгус), и тут же смело появилась на Стоянке. В этот момент у костра были Дмитрий (Kibertron13), Инна (Anita),

Василий (loloko2009) и другие сталкеры, но помню именно три человека. У меня не получалось отправлять сообщения, ники копировала; ну, в общем, все делала не правильно. Дмитрий (Kibertron13) с Инной (Anita) меня учили, подсказывали, как правильно оформлять и отправлять сообщения, при этом шутили и подбадривали. Первое посещение Стоянки выглядело очень смешным из-за моей неграмотности, одновременно, безобидным; видимо, поэтому так и запомнилось. После, стала ежедневно появляться у костра, общаться более тесно с членами группировки. И совсем быстро решила, что тоже хочу стать Вольной. В это же время Максим (Zomax) стал со мной заниматься и учить грамоте. Общий язык находила со всеми, с кем знакомилась, и до сих пор очень рада общению.

Сегодня все хорошо - что же будет завтра...

Стараюсь участвовать в жизни группировки, по мере возможности представлять ее в конкурсах на Форуме. В нашей команде такие люди интересные, образованные, всесторонне развиты, что, честно признаться, чаще они мне помогают, чем я. У меня постоянно возникают какие-то вопросы, и всегда получаю на них ответы. С планами – все хорошо. В ближайшее будущее хочу начать играть по-настоящему, пострелять, аномалии преодолевать, с мутантами встретиться. Думаю, как начну играть, узнают все, так как вопросов будет больше чем ответов, еще надоем всем (улыбается).

Немного подправить и будет еще лучше!

Я немного консервативный человек. На мой взгляд, если и нужны какие-то изменения, то не настолько радикальные. Отряды, была интересная тема, но мы ее до конца не довели, и в итоге - закрыли. А на деле, отряды - это такая взаимовыручка, главное четко определить, кто и когда, и за что отвечает, помогает, подстраховывает. Хотелось бы еще возродить традицию поздравлений Одиночек с Днем рождения. В целом, у нас все замечательно. Прекрасные люди, настоящие Сталкеры, замечательный зверюшка – бобер, веселая компания и очень дружный надежный коллектив.

Есть мнение.

Иногда читаю информацию о Survarium, но сильно не интересуюсь. Мое отношение к нему – положительное. Считаю, что будущее у него есть, но нужно время на раскрутку, и, думаю, немало времени.

Вот так вот!

У меня нет никакого опыта в играх. Но если бы я играла, думаю, что геймплей был бы важной составляющей.

Какое основное отличие Сталкера от всех игр данного жанра.

Для меня это сложный вопрос, т.к. не играю, и даже не знаю названий других игр. Наверное, это странно выглядит, но это так. Знаю одно, что сталкеры - очень хорошие люди!

Совет.

Мы приходим в этот мир, чтобы сделать его прекрасным. Старайтесь, хоть иногда, делать что-то не только для себя, но и для других. Радуйтесь каждому новому дню, который можете провести рядом с любимыми и близкими людьми. Радуйтесь утреннему рассвету, вечернему закату, звездному небу. И всегда улыбайтесь!

Наемники

Довакин. Представлял Синдикат на конкурсе "Фанат группировки", создал несколько тем внутри клана, участник ВГ/4 и работает в Бункере Ученых. (Руководство группировки)

Аватар	Информация о пользователе
	Ник: Довакин [id: 42934] Ранг:  [Генерал-полковник] Группировка: Наёмники
Командир ДГБР	Регистрационные данные
	Имя: Никита Сурков Пол: Мужчина Дата рождения: 16 Июня 2000 [13 Близнецы] Дата регистрации: Понедельник, 01.10.2012, 20:30 Дата входа: Пятница, 01.11.2013, 16:21
Отправить ЛС	Достижения на сайте
	Баллы: 939.40 Награды: 5 [+] (Информация о наградах)
	Знаки отличия
	
	Замечания: 0% Репутация: 124 [±] Положительных отзывов: 14 Отрицательных отзывов: 0
	Дополнительная информация
	E-mail: Написать письмо пользователю ICQ: 591479017 Skype: Российская Федерация Страна: Уварово Город:
	Подпись пользователя
	 Довакин Командир ДГБР синдикат наёмников Начальник Охраны Бункера Учёных
	Активность пользователя
	Сообщений(917) Комментарий(5) Файлы(0) Галерея(0)

"Обычный школьник".

Здравствуйте. Зовут меня Сурков Никита. Я обычный школьник, живу в Тамбовской области. Мне 13 лет.

Затрудняется, но все же ответил...

Трудно ответить, что главное в жизни. Скорее всего семья и работа. Семья для счастья и любви, а работа, чтобы эту семью обеспечивать.

Затянуло.

Я нашел мод в Интернете, и решил официальный сайт поискать. Не мог пройти пару квестов, были вопросы. Первые три месяца я забросил сайт. Потом стало интересно, все чаще и чаще заходишь - и втягиваешься. Сейчас захожу часто, по-возможности отсиживаюсь в баре.

Как попал в группировку.

Просто пообщался с Наёмниками, мне понравилось, и я решил вступить. Общий язык я нашел с замом Наёмников - ака Морж. Я работаю начальником охраны бункера Учёных, большая ответственность. Планов никаких, лишь бы время и интерес был. Изменять в группировке ничего не собираюсь, так как проблемы только с онлайн, причем практически у всех.

Это не Сталкер...

Survarium не интересуюсь, и вообще мне эта игра не по душе.

Об играх.

Больше всего нравятся экшены и шутеры. Если в шутерах (вроде Call of Duty) интересный сюжет, то на некоторые факторы можно закрыть глаза.

Что же в играх главное?!

Нелинейность. Больше всего радует нелинейность.

О SGM 3.0.

Конечно, слежу. Узнав, что локации будут старые и персонажи - я обрадовался, уже привык к ним. Надеюсь на интересный сюжет. Конечно, хотелось бы, чтоб ГГ был старый (из прошлых частей), но на это можно закрыть глаза.

Пользователям.

Онлайна. Желаю онлайна.

Материалы подготовлены: Kibertron13



*Это нельзя излечить, и невозможно исправить.
Не удастся забыть, в памяти все переплавить.
И нескончаемый зов, что издается под вечер
Словно запекшийся шов, вновь раскровится, калеча.*

*Пламенный красный закат ночи во тьме уступает.
Вот ты и снова солдат, что в Зону впервой попадает.
Вновь это серое небо, вновь эта мертвость земли
Дождь разразится днем где-то, смоем подтеки крови.*

*Ночь не проходит бесследно, дикий, ужаснейший вой,
Он прибавляет заметно, словно идут за тобой.
Ветер повсюду, не скрыться, он продерет до костей.
Вот она - Зоны столица, вновь ожидает гостей.*

*Припять с ее постоянным туманом,
Припять - река словно Нил.
Здесь веет повсюду обманом,
Быстро лишаешься сил.*

*Вновь ураганный огонь, падают третий и пятый,
Словно пронзает кинжалом ладонь, дальше лишь мрак
непонятный.*

*Что-то колет в область груди, голос какой-то
невнятный.
Прячутся в сумку шпиды, и понимаешь - ты пятый.*

*Как и тогда, лишь рассвет, спасает, дает
пробудиться.
Жаль не свести все на нет, от памяти не
освободиться.
Каждую ночь лишь одно - бой, отступление, раненье.
Словно, словно немое кино. И звука нет - есть
ощущенье.*

*От них не сбежать и не скрыться, вечно идет за
тобой
Память волною стремится накрыть и утопить с
головой.*

*Зона тебя не забудет, Зону тебе не забыть,
Что же дальше-то будет? Как вне Периметра жить?*

Инквизитор



Бар "Весельчак"

Собрались сталкеры в рейд, а денег на новую снаряду и оружие нету. Пошли к Марковичу:

- Ссудите нам денег на рейд.
- Да запросто! Минимальный процент и никаких залогов.

- А если мы Вас обманем и не вернём деньги?
- Вам будет стыдно перед Всевышним, когда вы пред ним предстанете.

- Ну, когда это ещё будет?!
- Вот если 15-го не вернёте, то 16-го предстанете.

Сидят в баре Болотный Доктор, сталкер Индус и сталкер без денег. Индус заказывает бутылку водки, пристально смотрит на неё - и через 5 минут падает под стол. Болотный Доктор констатирует: "Алкогольное отравление". Сталкер без денег заказывает в кредит бутылку водки, пристально смотрит на неё 5 минут - и падает под стол. Болотный Доктор констатирует: "Захлебнулся слюной".

Идёт сталкер по Зоне, и стало ему хорошо: лес шумит, солнышко светит. Дай, думает, привал устрою; зажег костёр, приготовил салат из помидор и огурцов, что были в рюкзаке. Поел и стало ему совсем хорошо: детство вспомнил, как с друзьями через костёр прыгали. И давай, как в детстве, через костёр прыгать. А в кустах сидят 2 контролёра:

- Вот так сынок, готовят мясо с овощами.
- Папа, папа, ты обещал рассказать, как шашлык готовить!
- Тьфу! Неслух! Сколько раз повторять, что для шашлыка, нужно двое сталкеров! Один на мясо, второй шампуры ворочает!

Идёт контролёр по Рыжему лесу и видит, что второй контролёр поймал сталкера, привязал к вертелу и поджаривает на костре, вращая вертел со скоростью 2

оборота в минуту.

- Как ты его жарить? Надо сначала один бочок, потом второй, потом спинку и в конце грудку!

- Ага, пробовал! Он, сволочь, переворачивается и со словами: "Хабар! Хабар!" - начинает таскать угли из костра!

Столкнулись в подземельях Агропрома кровосос и контролёр.

Кровосос:

- Ну, напугал, страшилище!

Контролёр ...

Приходит сталкер домой радостный:

- Жена! Я нашел дорогой артефакт и продал, теперь у нас много денег!

(Жена грустным голосом) - Дорогой, пока тебя не было, моя мама съехала снова одна жить.

(Сталкер восхищённым голосом) - Вот попёрло так попёрло!

Научное судно уже не первый месяц болтается на речном кордоне (Локация в ЧЗО). Народ потихоньку начинает пить. Капитан решил пресечь это дело и построил всю команду:

- Значит так, в связи с участившимися случаями пьянства, приказываю: всю водку - за борт! - Повисла гробовая тишина. И вдруг, откуда-то с задних рядов, доносится:

- А что, дело говорит капитан, действительно давно пора всю ее за борт!

Команда взрывается от возмущения:

- А вам, водолазам, вообще слово не давали!

Двое сталкеров покупают водку в баре. К верхушке

бутылки прикреплён пакетик с орешками.

Первый:

– Смотри, тут ещё и орешки есть...

Второй:

– Это чтоб от белки откупиться, когда придёт.

Две бабульки в Дитятках разговаривают

- У меня какие-то ироды весь огород обворовали.

- Может сталкеры?

- Да нет. Следы человеческие.

Два сталкера Болт и Студент отправились путешествовать пешком. В Рыжем лесу их застает ночь. Поставив палатку, легли спать. Ночью оба просыпаются.

Болт спрашивает Студента:

- О чем тебе говорят звезды над нами?

- Они мне говорят о том, что завтра будет прекрасная погода, а тебе?..

- А мне они говорят, что у нас украли палатку.

Выловил сталкер в озере артефакт - "Золотую рыбку".

- Ладно, сталкер, - говорит рыбка. - Обещай отпустить и называй три желания.

- Хорошо, обещаю, - отвечает сталкер. - Хочу денег!

- Все хотят денег! - говорит рыбка. И - бац сталкеру хвостом по морде. - Называй второе желание!

- Хочу в жены самую красивую в мире девушку! - утеревшись, говорит сталкер.

- Все хотят самую красивую! - отвечает рыбка. И снова - бац сталкеру хвостом по морде. - Называй третье желание!

- Хочу, чтобы ты перестала лупить меня по морде! - заорал сталкер. - И как насчет первых двух желаний?

- А разве я обещала их выполнить? - удивилась рыбка. - Но так и быть, третье желание выполняю! Если отпустишь!

- Помню, в Голливуде снимался - вот там жрачка была! - мечтательно сказал Кровосос.

- В Голливу-уде! - передразнил его Контролер. - Врешь ты все!

- Грубый ты какой-то, - укоризненно заметил Кровосос. - Когда я там говорил актерам, что я самый настоящий чернобыльский кровосос, они тоже не верили, но хотя бы отвечали вежливо - "It is a not true!" - то есть это, мол,

неправда.

- А дальше? - заинтересовался Контролер.

- Что - дальше? Я ведь уже сказал - хорошая там жрачка была! Особенно - актриски!

Сидит Сталкер у костра, ужинает... Вдруг откуда ни возьмись - Контролер. Подошел к Сталкеру, носом повел и спрашивает:

- Ты чего это? Обделался, что ль, с перепугу?

- Не... - отвечает тот. - Это у меня одеколон такой - "Сталкерский".

Напоролись в лесу два сталкера на Контролера. Контролер посмотрел на одного - тот хватить обрез, да как шарахнет в приятеля из двух стволов!

Сталкер рухнул на землю, задергался в судорогах - а стрелявший хохочет вовсю, остановиться не может.

- Идиот! Ты ж меня убил! - прошептал умирающий.

- Да? А по-моему - смешно получилось.

Заходит в бар Крючок. Мрачный такой...

- Эй, Крючок! Чего смурной-то? И почему один, без напарника? - спрашивает кто-то из сталкеров

- Он сказал - поехали! - ответил Крючок.

- "И махнул рукой?" - засмеялся сталкер.

- Не... махнуть не успел... "Катапульта", однако.

Два сталкера заночевали в лесу.

- Вот накоплю деньжат - и на Кубу! - мечтательно глядя на огонь костерка, сказал один.

- Почему на Кубу? - удивился второй.

- Там, говорят, телки хороши... Поджарые такие... И в кокосовом масле, чтобы шкурка блестела... Представляешь?

"Эх, и живут же люди! - вздохнул притаившийся в кустах бюрер. - Жареная телка! В кокосовом масле! И шкурка, небось, поджаристая, хрустящая... Может, и мне на Кубу податься?"

Материалы подготовлены: Demon-1