

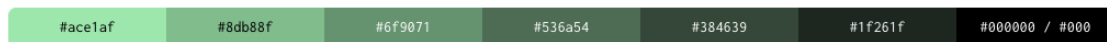
AN OBJECT # +375
(вписать код страны)

Объект, именуемый кодом +375, представляет собой равнинную территорию с редкими возвышенностями. Объект не имеет выхода к морю, тем самым представляет собой замкнутое пространство, окруженное иными кодами. Климат объекта умеренно-континентальный. Леса покрывают около 40% территории объекта.

Объект с кодом +375 классифицируется с цветом #ace1af. При цветовой градации, связанной с погодными или временными условиями используется палитра "ace1af в Черный". Цветовой код – есть фон пространства, на котором располагаются другие объекты, внутри данного.

Celandon

#ace1af в Черный 

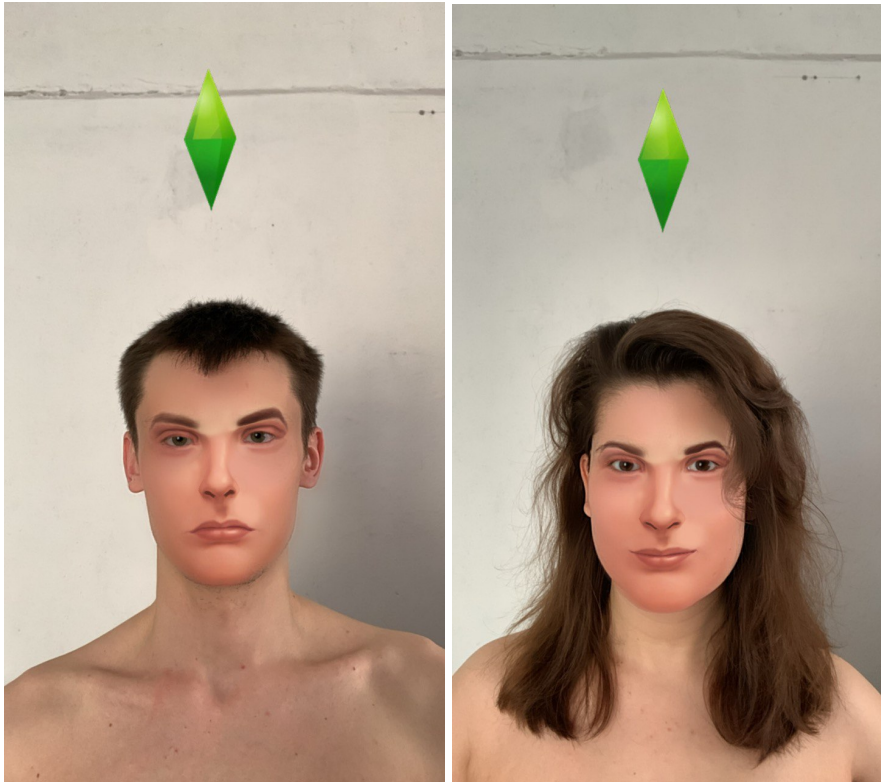


На фоне Celandon возникают два изображения: OBJ1 и OBJ2. Изображения имеют отличительные половые признаки.

Loading...

- Откройте Instagram
- Добавьте историю
- Камера
- Направьте камеру на себя/другого человека
- Смотрите эффекты
- Прокрутите иконки с масками до иконки поиск (под фото)
- Нажмите поиск
- Смотреть эффекты
- Поиск эффекта The Sims by Tomer_haruvi
- Применить

OBJ1 и OBJ2 не догадываются об их создателе.



OBJ1 и OBJ2 медленно вертятся вокруг своей оси. Звучит музыка.

→ Press the link https://www.youtube.com/watch?v=pjoyL_y4qPI

► Play

Идет процесс создания, сразу за ним последует процесс деконструкции.



Khoa Leung 6 месяцев назад

I first started Sims 2 with a married couple, and then they had an only daughter. I raised that daughter well. She graduated college with honor and achieved success in career and had a great life. The only thing that I regretted is that I could not find a worthy suitor for her before I stopped playing the game.



uwu 4 года назад

I remember my dad, had 3 discs to install Sims 2. I adored the games in between the installation and I could be hours waiting just playing that game, and it would be like minutes.

Then, when I started the game I always tried to make myself rich because I always wanted the best house for my sim. I could be 2 hours designing the characters and always ending up grumpy as hell because I wasted all my time on making the characters and had to play tomorrow.

I sometimes played with my sister, as the Caliente sisters (we always called them the Nina sisters lol), and we decided what character we wanted to be and took turns to play. We never saved the game so it was always the same. I, once, had a baby with my sister's husband while she was out, when she found out we fought and she never played with me again. I kinda miss this.

I don't know what it was, but Sims 2 always had me hooked up.

A couple of months later, I found out my Sims 3 + Pets disc and even though it's not Sims 2, I felt so full of nostalgia I stayed up a pair of weeks just missing those old times.

Man, The Sims was a big ass part of my childhood.

Свернуть



Zilkenian 5 лет назад

I'm still playing this, and one of my newest families is as crazy as this one. I created a girl, who married a good man, they had a son and when the boy was still a toddler, my girl burned to death on her own. The father, all sad, fell in love with one of his lady friends. Got married again and decided to have more children because he loves having babies non stop (he wants 10 babies now, and the neighborhood is pretty empty). Well, they had TWINS, both girls and none of them matching the mother's dark skin color (I didn't know where to put two more babies...I was expecting only one!). Now the girls are a pair of crazy children, the son is a teen with his own needs, the father has a good job, the mother is bored and you know what they both want? MORE BABIES!!!

Oh, and they have a dog. The dog is cute tho....and the poor thing has to cope with so many kids.



Helix 4 года назад

Sims 2 is the best Sims game in my opinion. I grew up by playing the 1st game with my mother and played the Sims 2 with my cousin for like ages. It had the best gameplay of them all with thousands of secrets to discover, and just felt like there was put so much love in. The small cutscenes when your Sim had their first time/kiss etc were so funny and unique, and I remember how I tried so friggin hard to get the nude cheat to work (it didn't). Meeting Bigfoot, trying hard to get a vampire to bite you, absolutely ruining the game with "boolprob testing cheats enabled true", drowning your Sims (everybody did it, dont lie) it was such a fun time as a child.



zhubwat 6 месяцев назад

Back then, my sister and I shared a single computer (and a bunk bed :P) and we often played this game together. Or, at least, I watched. I remember distinctly that she used to have a gridded notepad, which she's literally draw up floor plans for houses that she wanted to build in, and all her sims seemed to constantly be at maximum wellbeing with the white plumbob. Things weren't quite the same when I played, and I'm okay with that. My sister and I aren't living together anymore. I miss her a lot - not that I don't get to see her, of course. Just wish it'd be more often.



WikedVids 5 лет назад

When you do try for a baby and you have to angle the monitor away from your mom

👍 961 💬 ОТВЕТИТЬ



Ryan Eichler 4 года назад

Sims 2 will always hold a very special place in my heart. Raising my family then tearing it apart by having my character cheat on my wife, getting the other girl pregnant, having child protective services take away the bastard, then slowly rebuilding me and my wife's relationship after hours and hours of phone calls. Good times.

👍 60 💬 ОТВЕТИТЬ

И сотвори бгъ человека, по образу бжю сотвори его: мужа и жену сотвори их.

И выпустил Он их в Мир, чтобы Мир разьебал их.

KINETIC нажимает на кнопку «Создать семью»;

KINETIC нажимает на кнопку «Новый персонаж»;

KINETIC выбирает пол персонажа;

KINETIC набирает имя персонажа, выбирает его телосложение, цвет глаз, форму носа, причёску, характер, жизненную цель и знак зодиака;

KINETIC производит те же операции для создания другого персонажа.

 Loading...

KINETIC интегрировал персонажей в систему игры. KINETIC создал семью. OBJ1 и OBJ2 являются мужем и женой. На создание данной генерации потратилось около 2-х часов.

 Saved

 Exit

OBJ1 и OBJ2 остаются одни

OBJ2. Интересно, сколько симолеонов стоит это платье?

OBJ1. Мне не нравится мой нос.

Смотрит на свои руки, улыбается, потом смотрит на OBJ1

OBJ2. Я знаю, как функционирует половая система.

OBJ1. Мне надо отдохнуть.

Смотрит на руки, улыбается, вздыхает

OBJ2. Немного отдохнуть.

Ходьба на ходу, передышка

OBJ1. Ты создана с помощью опции «Случайный выбор»?

Смотрит на него, улыбается, смотрит вперед

OBJ2. Тебе нравится мой оттенок кожи?

OBJ1. Кажется, имеется наличие установленных модификаций.

OBJ2. Нестандартный оттенок кожи.

Смотрит на руки, улыбается, смотрит на него

OBJ1. Твой цвет кожи будет доминировать.

OBJ2. Ребенок будет похож на меня.

OBJ1. А почему ты решила, что будет ребенок?

OBJ2 смотрит в пол, нахмурилась, смотрит прямо, задумчиво

Виктор — мужское имя, происходит от латинского Victor (победитель - рус.яз.), имя связывалось с победой Христа над смертью и грехом.

OBJ2. Тебя зовут Виктор.

Улыбается, ходьба на месте, остановка, трогает одежду

Чтобы вызвать строку ввода чит-кодов, нужно нажать комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+C**, затем в открывшейся консоли ввести нужный код и нажать **↵ Enter**.

OBJ1. Ты думаешь о взаимодействии кодов?

OBJ2. Думаю.

OBJ1 подносит руку к подбородку, думает

KINETIC наводит курсор на OBJ2

KINETIC набирает **Ctrl+Shift+C**

Set Aspiration → Max

платиновое максимальное значение
счетчика стремлений

↵ Enter

OBJ1. Зеленое значение “Шкалы потребностей”. До третьей отметки.

OBJ1 и OBJ2 взбодрились

OBJ.

Рождение, совокупление, смерть.

Рождение, совокупление, смерть.

Рождение, совокупление, смерть.

OBJ.

May the Force be with you.

May the Force be with you.

May the Force be with you.

Земля вращается вокруг своей оси с Запада на Восток за 23 часа 56 минут 4 секунды.

OBJ и OBJ – цифровые тела, их подчинение командам зависит от окружающих предметов, несущих свой интеллектуальный код. Каждый предмет генерирует цепочку последовательных команд. Цепочка команд вписана в систему умного ландшафта (*smart terrain*). Цепочка команд является основной логической и смысловой сеткой функционирования OBJ и OBJ. Исключение – отключение опции “свобода воли” в категории “Настройки”.

OBJ1 – получил свой цифровой код идентификации

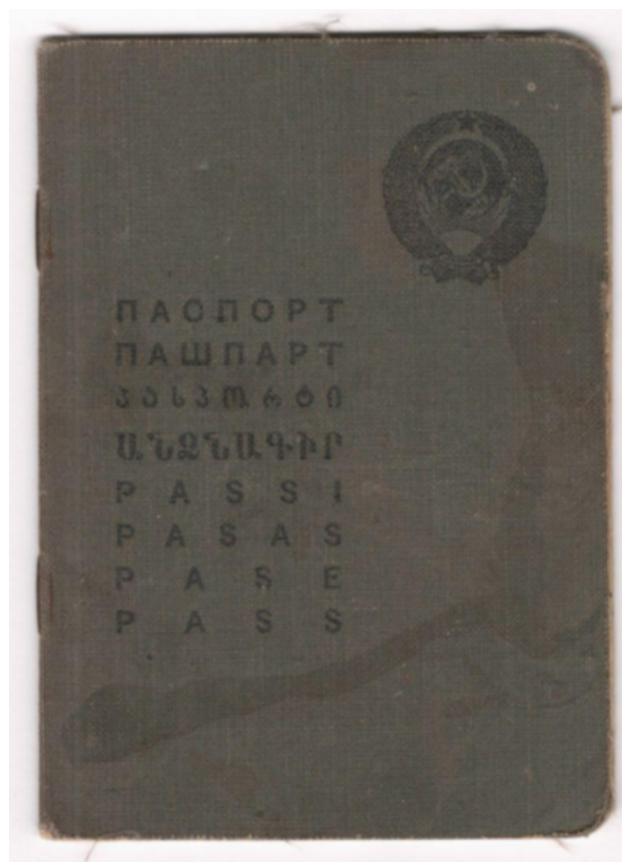
OBJ2 – в процессе распознавания

OBJ2 – в процессе адаптации к подготовке к прекрасным пейзажам

OBJ2 – в процессе обработки интересов к увлечениям

OBJ2 – в процессе построения таблиц характеристик

OBJ1 – внутренне обрабатывает свое предназначение.



OBJ1 внутренне разглядывает свое предназначение.



Цифровое тело OBJ2 прошло оцифровку и синхронизацию с проведением ландшафтных работ. OBJ1 и OBJ2 транспортируются в предназначенную сетку. OBJ1 и OBJ2 стоят на расстоянии 1,5 метра друг от друга. OBJ1 и OBJ2 слышат звук загрузки их следующей кодификации.

→ Press the link <https://vimeo.com/manage/videos/697664088>

► Play

→ Откройте приложение Google на вашем телефоне (или скачайте приложение)

Google

Поиск...

→ Кликните на иконку “Фото” справа от поисковой строки

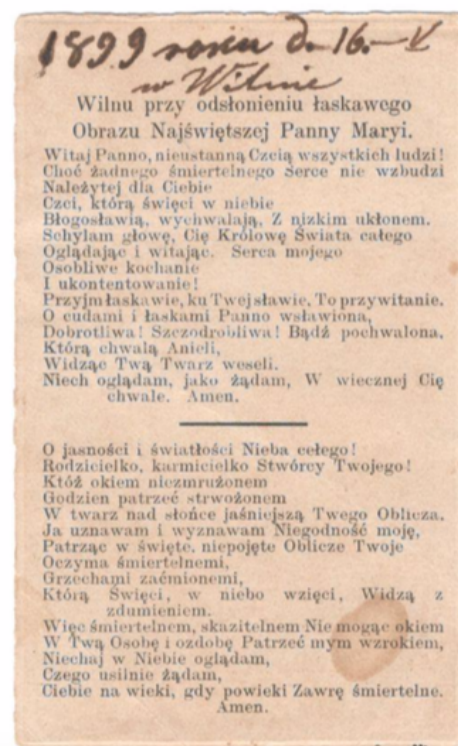
→ Кликните на изображение камеры вверху экрана “Google объектив”

→ Наведите свою камеру на изображение сканированного текста (поместить в периметр фото)

→ Нажмите кнопку затвора

→ Выберите функцию “Текст” в предложенной панели внизу экрана

→ Кликните опцию “Слушать”



OBJ1 и OBJ2 приветствуют цифровое пространство, в котором они оказались

поднимает руку, смотрит вверх, машет кистью, улыбается

OBJ OBJ поражает яркий луч света с неба, луч ослепляет глаза, после происходит конвертация программы. OBJ1 и OBJ2 исчезают из пространства первичного пребывания.

⌂ Loading...

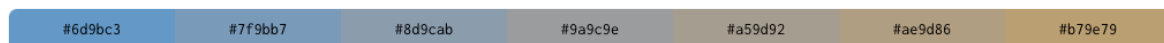
A RIVER # Berezina
(вписать название реки)

Категория "река", является важным термином для дальнейшего построения исторических, культурных и экономических коммуникаций между объектами разных кодов. Река #Berezina есть водная система полностью протекающая на территории объекта с кодом +375, а также является самой протяженной водной системой на всем участке объекта +375. Длина системы — 561 км.

#Berezina включает в себя такие позиции как озёра-старицы, торфяники, болотистую местность, леса, а также представляет собой труднопроходимую местность.

Cerulean frost

#6d9bc3 линейный градиент до дополнительного #b79e79 



 Loading...

KINETIC наводит курсор на OBJ2

KINETIC набирает **Ctrl+Shift+C**

Set Aspiration → Family

Установить стремление → Семья

 Enter

Теперь OBJ2 выступает инициатором, OBJ2 запрограммирована на семейные ценности, ей нужны отношения, ей необходим ребенок.

OBJ2 подходит к OBJ1, она понимает, что «тип отношений — Дружеский», уровень ежедневных отношений на отметке «50», для зачатия ребенка необходимо больше «80».

OBJ2 поворачивает голову в его сторону, улыбается, смущение

Открытый курсор действий

KINETIC выбирает действия предложенных команд, предложенные команды соотносятся с графиком желаний OBJ2.

Порадовать → Сделать комплимент

+2 пункта на «Шкале отношений»

Развлечь → Рассказать анекдот

+2 пункта на «Шкале отношений»

Играть → Щекотать

OBJ1 не позволяет щекотать
-5 пунктов на "Шкале отношений"

Действие → Поговорить

Порадовать → Сделать комплимент

Обнять → Дружески

Ухаживать → Взять за руки

-2 пункта на "Шкале отношений"

Порадовать → Сделать комплимент

Поцеловать → Легко

+10 пунктов на "Шкале отношений"

Поцеловать → Романтично

-10 пунктов "Шкале отношений"

OBJ2 отошла в сторону

OBJ1 пошел к газете

Порадовать → Сделать комплимент

OBJ2 вздохнула, направилась к OBJ2

OBJ1 не успел подойти к газете, дружелюбно оборачивается

Ухаживать → Ущипнуть

Ухаживать → Намекнуть на чувства

Поцеловать → Развязно

-10 пунктов на "Шкале отношений"

OBJ1 отошел читать газету

Развлечь → Рассказать анекдот

Ухаживать → Польстить

Ухаживать → Намекнуть на чувства

Поцеловать → Нежно

+10 пункта на "Шкала отношений"

Пиктограмма отношений переходит на уровень “крепкая дружба”. Уровень ежедневных отношений равен 70. График желаний и страхов OBJ2 меняется. Предложение “помолвка” из графика желаний OBJ2 повысит ее муд до платинового.

KINETIC наводит курсор на OBJ1, открывает курсор действий.

OBJ2 подходит к OBJ1

OBJ2 смущается, но находит в себе силы улыбнуться

Другое → Сделать предложение

OBJ2 имитирует радостное удивление, даже где-то местами умиление. OBJ2 протягивает руки вперед и транслирует отказ. OBJ2 наконец то доходит до газеты и начинает ее читать.

-20 пункта на “Шкале отношений”

OBJ отходит на два шага назад, опускает голову вниз, смотрит на газон, пиксельная трава не шевелится, трава замерла

⌂ Loading...

KINETIC. ТУПОЙ СИМ, ПРИДУРОК, БЛЯДЬ.

KINETIC Набирает **Ctrl+Shift+C**

Ввод

New Toddler Boy

добавляет малыша мальчика

↵ Enter

На газоне, в правом верхнем углу, появляется младенец. OBJ2 подбегает к младенцу Берет его на руки

KINETIC вводит имя младенца

Георгий — мужское личное имя греческого происхождения;— «земледелец».

Obj2 качает младенца, разговаривает с ним

OBJ1 смотрит в сторону OBJ2, зеваает, ковыряется в ухе, что-то говорит. Кажется ему не очень понравилась идея с младенцем

✓ Saved

KINETIC добавляет **питомца** к учетной записи.

KINETIC добавляет породу питомца.

Порода – лабрадор.

Цвет – черный.

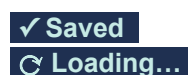
OBJ1, OBJ2, OBJ3, OBJ4 <безымянный цифровой файл> составляют комбинацию положительного уровня союза между мужчиной, женщиной, ребенком и собакой. Качество плюмбоба – зеленый.

Plumbob – обозначения персонажа, которым управляет игрок, также показывает уровень настроения управляемых игроком персонажей. Пламбоб изображается в виде гексагональной бипирамиды; имеет 12 равнобедренных треугольников, 18 ребер и 8 вершин. Значение "Plumbob" не является значением "Операция Plumbbob"

Операция Plumbbob – шестнадцатая серия ядерных испытаний, состоящая из 29 взрывов, проведенных в период с 28 мая по 7 октября 1957 года. Это восьмая серия испытаний на ядерном полигоне в Неваде.

KINETIC вводит имя собаки → Собачка Дог

Следите за индикатором потребностей у собаки должна быть своя миска и будка.



OBJ2 смотрит на газон, держит ребенка, кладет ребенка на газон. OBJ1 подходит и смотрит на ребенка, который лежит на газоне. Собачка тоже подбегает, нюхает младенца, ложиться рядом. OBJ1 и OBJ2 замерли. Им не о чем разговаривать.

OBJ1. Что ж. Я пойду посмотрю на реку.

OBJ2. Я останусь здесь.

OBJ1. Ты не хочешь пойти со мной?

OBJ2. Возьми с собой Собачку. Я побуду здесь. Ребенок спит.

OBJ1 подходит к младенцу, младенец спит.

OBJ1. Посмотри, он неудачно сгенерирован. Он не похож ни на тебя, ни на меня.

OBJ2. Я заметила. Я немного расстроилась. Но это из-за тебя.

OBJ1. Извини, я не думал, что так все быстро получится.

OBJ2. А что скажут соседи, когда у нас будут соседи, что скажет доставщик пиццы, когда он принесет нам пиццу, что скажет почтальон, когда он принесет нам почту, что скажет вор, когда он будет воровать у нас телевизор?

OBJ1. Мы можем сказать, что мы его усыновили.

OBJ2. Хорошо. Я спокойна.

OBJ1. А есть чит-коды на близнецов?

OBJ2. Ох, не знаю.

Собачка бежит вокруг. Собачка хочет играть.

OBJ1. Кажется, про нас забыли, неделю уже ничего не происходит.

ОВЖ2 смотрит на газон, берет ребенка на руки, смотрит на ребенка, держит ребенка, кладет ребенка на газон, отходит в сторону

ОВЖ2. Может что-то случилось.

ОВЖ1. Я посмотрю на реку.

ОВЖ2. Подожди меня. Нас.



Павел Кудрявцев

Местный эксперт · 71 отзыв · 49 фото

★★★★★ 2 года назад

Живописная природа, отдыхай и релаксируй. Рядом лес, лови рыбу, ходи по грибы и ягоды. У реки надо быть осторожно, особенно у карьеров, глубоко, вода суппер, всегда теплая, течение сильноватое. Дров в лесу достаточно, мусора мало. Достойное место для отдыха.



Дмитрий Никитенко

Местный эксперт · 163 отзыва · 292 фото

★★★★★ 2 года назад

Очень красивое место. Река фантастика. Отличная рыбалка. Природа, которая заставляет обрести полное чувство спокойствия.



Вадим

Местный эксперт · 62 отзыва · 216 фото

★★★★★ 3 года назад

Природа реки отличная, достаточно провести на реке несколько суток чтобы влюбиться в живописные берега, достаточно прозрачную воду, старики и заливы, отличную рыбалку и вечерний костер на берегу. Много малодоступных мест где можно уединиться вдали от цивилизации.



наталья романовская

31 отзыв · 43 фото

★★★★★ 8 месяцев назад

Очень красивые места! Полный релакс!



OBJ2. Мне здесь пока что нравится. Это временно. Но сейчас нравится.

OBJ1. Мои потребности не снижаются в режиме офф-лайн.

OBJ2. Я полон ресурсов.

OBJ2. Это зависит от прокрутки времени.

OBJ1. Этот мод добавил тебе собаку.

OBJ2. Я счастлив, у меня есть собака, у тебя есть ребенок.

OBJ1. Не хочется изменять геймплей.

OBJ2. Нет реакции на температуру воды и воздуха.

Возникает потребность сходить по нужде, OBJ1 делает несколько шагов в сторону, становится спиной к OBJ2, пиксельная струя мочи сдвигается в сторону газона, OBJ2 смотрит на горизонт, пиксельная река не двигается, собачка бежит по газону

 Loading...

Появляется курсор и музыка.

KINETIC отсутствовала 8 минут, OBJ1 и OBJ2 существуют в другой временной характеристике.

KINETIC Набирает **Ctrl+Shift+C**

Ввод

Give Mp3 Player

дает Mp3 плеер

 Enter

OBJ2 ознакомливается с предметом в ее руке.

KINETIC наводит курсор на OBJ2

Действие → Включить Mp3

Загрузить → Медиатека Пользователя

Папка "Music" → Sophie Marceau — Bérézina

→ Press the link <https://youtu.be/GgzD7rAl10o>

 Play

KINETIC выбирает на предложенной панели предмет "плед", предмет "корзинка", предмет "свеча", предмет "живые цветы".

OBJ1 подходит к разложенным на газоне предметам.

Действие → Зажечь свечу

OBJ зажигает свечу

KINETIC меняет время суток на "ночь".

OBJ подходит, потирает ладони, стоит на месте, смотрит вверх

KINETIC включает функцию перемещение предметов.

move OBJects on

OBJ2 резко оборачивается

move OBJects on

является нервным воспоминанием.

KINETIC перемещает младенца к предметам и потенциальным родителям.

Собачка бежит по газону

KINETIC наводит курсор на OBJ1.

Действие → Романтический вечер

OBJ1 достает из предмета “корзинка” бутылку вина, разливает в стаканчики, один стаканчик ставит около OBJ2. OBJ1 и OBJ2 пьют из стаканчиков. OBJ1 и OBJ2 смотрят друг на друга.

Опция заняться “вуху”

Действие → Вуху

OBJ1 и OBJ2 занимаются вуху, младенец лежит рядом и плачет

собачка подбегает к младенцу, нюхает его

собака кусает младенца за шею

кусает еще раз за шею

перегрызает шею

льется пиксельная кровь на пиксельный газон

маленькое пятнышко крови

родители занимаются вуху

вуху всегда без контрацепции

пиксельный сперматозоид проникает в пиксельную яйцеклетку

действие → проникнуть в яйцеклетку

из mp3-плеера звучит Sophie Marceau — Bérézina

Ввод

Remove Mp3 Player

забирает Mp3 плеер

Выбор (вписать название реки) обусловлен унификацией взаимодействия историческими кодами той или иной местности. В частности, используя заданную формулу

<вписать код страны ____, где код является **названием страны**>

+375 Belarus
+380 Ukraine
+48 Poland
+etc.

Далее

<действие → google → ввод текста "**главная река** ____" >

**вместо прочерка набрать наименование страны
выбрать из предложенных**

Далее

<действие → google → ввод текста "**битва на реке** ____" >

вместо прочерка набрать наименование реки

Belarus – Berezina
Ukraine – Dnieper
Poland – Vistula
+etc.

Далее

<действие →
выбранный OBJ является частью исторической
выбранный OBJ является частью исторического

модификации
фона
цикла
движения
действия
отношения
принятия
отторжения

Действие → <https://www.expressio.fr> → ввод наименования реки "Berezina"

Получить результат перевода → c'est une défaite cuisante;
c'est une dérouté complète;
c'est une situation extrêmement désagréable

Скопировать результат перевода

Перевод "результата перевода" с помощью google translate на _____ <выбор языка>

Перевод → это болезненное поражение;
это полный разгром;
это крайне неприятная ситуация

За помощью вы можете обратиться, написав письмо на электронный адрес:
<https://www.diplomatie.gouv.fr/en/navigation/email-us/>

Примечание: данный адрес используется только для объекта с кодом +375

KINETIC

✓ Saved

× Exit

OBJ1. Такой маленький мальчик. Такая большая река.

OBJ2. Плохая собачка, плохая!

OBJ1. Тебе понравилось вуху?

OBJ2 Я не люблю вуху.

OBJ1. Я тоже.

OBJ2. Я не чувствую.

OBJ1. Да, Симы не могут чувствовать.

Маленькое тело превращается в урну.

OBJ2 смотрит на урну, закрывает глаза, начинает плакать.

OBJ1. Ну ничего же страшного.

OBJ2. Симы не умеют чувствовать.

OBJ1. Я ничего и не чувствую. Я имитирую. Это запрограммированное действие.

OBJ2 оплакивает

OBJ2. Не чувствую.

OBJ1. Надо просто имитировать действие.

OBJ1. Я имитирую, я очень точно имитирую!

OBJ2 оплакивает

OBJ2. Я справлюсь!

OBJ1. Ты даже ни разу не кормила его грудью.

OBJ2. У меня нет молока.

OBJ1 топчется на месте

OBJ2. Кажется он был немного кривым, что-то в нем глючило, я не могла разглядеть его лица, не могла понять на кого он похож. Пиксели мешали.

OBJ1. Симы не могут чувствовать, Симы все понимают, это все было специально. Это все приложение с животными, это там есть такие функции для питомцев, ничего страшного, все хорошо, все хорошо, хочу улыбаться, хочу бегать по траве босыми ногами.

OBJ1 устраняется играть с собачкой. OBJ2 стоит над урной ребенка, руками закрывает лицо. Дисплей страхов и желаний фиксирует смерть ребенка. Настроение OBJ2 снижается до красного.

жѣніе и заступленіе. О всемілостивая Госпоже Дѣво Богородице Владычице! милостию Твоею спаси и помилуй Благочестивѣйшаго Самодержавнаго Великаго Государя Императора Николая Александровича всея Россіи; Супругу Его, Благочестивѣйшую Государыню Императрицу Александру Феодоровну; Матерь Его, Благочестивѣйшую Государыню Императрицу Марію Феодоровну; Наслѣдника Его, Благовернаго Государя, Цесаревича и Великаго Князя Алексѣя Николаевича, и весь Царствующій Домъ. Спаси, Госпоже и помилуй рабъ Твоихъ, Святѣйшій Правительствующій Си-

нодъ, и преосвященныя митрополиты, архіепископы и епископы, и весь священнический и монашескій чинъ, и благоверныхъ: правительствующій синклитъ, и военачальники, градоначальники и Христолюбивое воинство, и добродѣтели, и вся православныя христіаны ризою Твоею честію защити; и умоли, Госпоже, изъ Тебе безсѣмене воплотившагося Христа Бога нашего, да препойшетъ насъ силою Своею свыше, на невидимыя и видимыя враги наша. О, всемілостивая Госпоже Владычице Богородице! воздвигни насъ изъ глубины грѣховныя, и избави насъ отъ глада, губительства, отъ труса и потопа, отъ огня и меча, отъ нахожденія иноплемен-

A LOCATION# 53.4157297, 29.1102441

(вписать координаты локации)

Локация есть место проживания 5 экспонатов в 3 хозяйствах (помещений) .

Локация также располагает в себе еще 9 хозяйств (помещений) , которые не пригодны для проживания, которые были покинуты экспонатами по причине смерти экспоната или переезда экспоната в другую локацию.

Итого данная локация представляет собой 12 хозяйств (помещений) разной степени пригодности.

11 хозяйств (помещений) были построены в промежуток 1945 – 1948 гг.

1 хозяйство (помещение) было построено до 1917 г., хозяйство (помещение) является старейшей постройкой на территории локации.

Локация располагается на восточном берегу реки Березина.

→ Press the link <https://youtu.be/jo4wF8vcl30>

► Play

KINETIC открывает панель стройматериалов.

KINETIC перемещает экспонат OBJ1 и OBJ2 за пределы ландшафтной сетки.

KINETIC использует режим строительства с помощью клавиши F3. Находясь в режиме постройки, вы увидите сетку на своей земле, а в левом нижнем углу появится изображение небольшого дома.

KINETIC управляет курсором.

KINETIC намечает будущие границы дома.

KINETIC обозначает стенами комнаты.

KINETIC выбирает настенное покрытие, окна, двери, пол.

KINETIC совершает покупку всей необходимой мебели.

Наиболее благоприятным временем заготовки древесины для строительства дома считается период конца зимы и начала весны, когда в деревьях практически остановлено сокодвижение. Следовательно, дерево, срубленное в этот период, дольше и лучше сохранится.

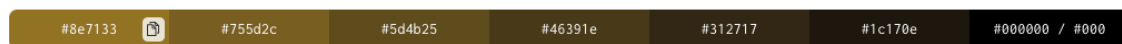
На территории объекта +375 придерживались правила « без Троицы дом не строится». Вместе с тем считалось, что до весеннего дня поминовения предков – землю трогать нельзя. Поэтому наиболее подходящим временем закладки дома был период между Радуницей (9й день Пасхи) и Троицей (49-й день Пасхи) .

Накануне новоселья в новый дом через окно запускали петуха, когда он пел, то это был хороший знак. Первым в дом заходил хозяин, который нес горшок с углями, потом – хозяйка с иконой.



Sigma Yellow Ocre

#8e7133 в Черный 



OBJ2. Мне не нравится этот дом, какое-то идиотское дополнение.

OBJ1. Что тебе не нравится? По-моему очень мило.

OBJ2. Я хочу в другое дополнение, я не знаю, Makin Magik хотя бы. Здесь скучно.

OBJ1. Здесь будет много работы. Мы будем при деле.

OBJ2. Я согласна работать Менеджер зала в разделе кулинария, или Торговый представитель в разделе Бизнес.

OBJ1. Ты беременна, поэтому у тебя опция поиска работы не доступна.

OBJ2. Значит, придется работать здесь. Почему нам не введут код?

OBJ2 смотрит вверх, машет рукой.

OBJ2. Эй, нажмите на **Ctrl+Shift+C** и введите

Motherlode

KINETIC нажимает паузу.
KINETIC управляет курсором.

OBJ1 и OBJ2 не двигаются, но все видят. Собачка замерла тоже

KINETIC добавляет объект корова, лошадь, свинья, курица, курица, курица, курица, курица.
KINETIC тратит все симолеоны на покупку куриц.
OBJ1 и OBJ2 запрограммированы на создание лучшей фермы.



OBJ2. Знаешь, я со своей мамой, в прошлой жизни, сидела на `motherlode`, мы жили в дополнении Night Life, ну ты понимаешь, конечно, это немного как наркотик, но очень легкий наркотик такой, приятный, ничего такого не подумай...

OBJ2 имитирует смущение

OBJ2. Мы жили очень благополучно пока не ввели чит-код `move_Objects on`, и меня перетасили...

OBJ2 дышит

OBJ2. Меня перетасили...

OBJ2 глубоко дышит

OBJ1 имитирует беспокойность, гладит OBJ2 по плечу

OBJ2. Сначала удалили входную дверь, мама осталась на заднем дворе в бассейне, а я осталась в доме. По началу я думала, что это небольшой ремонт, что-то вроде того, может новая входная дверь. Ты знаешь, разные элементы и мелочи – это очень важно. А тем более входная дверь. Время долго зависло в режиме покупки. Я замерла, а вокруг переставлялись предметы...

OBJ2 дышит

OBJ2. Вообще, я осталась на первом этаже, а второй этаж перестроили как тюрьму... У нас в тот день, было много гостей, моя пожилая мама любила звать гостей, “команда подойти” к телефону, “команда позвать” гостей, “клик на персонажей”, “клик на необходимую иконку персонажа”.

`inProp maxNumOfVisitingSims[1-8]` — можно пригласить больше гостей на вечеринку. Пришло много молодых мужчин, и всех заперли на втором этаже с помощью `move_0BJects on`

И маму перетаскивали тоже. Мама долго не понимала что происходит, она была в купальнике после бассейна, “действие зайти в бассейн”.

OBJ2 имитирует оплакивание, OBJ1 закатил глаза

OBJ2. И кто не пройдет мимо нашего дома, сразу же его перетаскивали на второй этаж, с помощью кода `move_0BJects on` конечно. В итоге им там поставили диваны, накидали пицц, которые очень скоро испортились и в этих пиццах завелись тараканы, а гости с голодухи их ели. Ходили плакали, писались друг на друга, спали стоя...

OBJ1. Как хорошо, что с нами пока ничего не происходит такого. Мой муд стремится к платиновому значению.

OBJ2. У меня сработала шкала желаний и страхов на смерть ребенка, мне нужно еще немного времени.

OBJ1 задумался, смотрит на корову, которую перетаскивали курсором из загона в сарай, потом на OBJ2.

OBJ1. Ты рассказывала свою историю про `move_0BJects on`

OBJ2. С помощью `move_0BJects on` время от времени, ко мне, на первый этаж, перетаскивали одного из гостей, с которым я должна была зачать ребенка. У меня за это время было 7 маленьких детей, я сильно уставала. Этим детям не давали имен, и я ничего не знача об их отцах. Дети очень быстро росли. Код `clock._set_milliseconds_per_sim_second <x>` —Убыстрить временную строку. Я делала маленькие надписи на их пятках, чтобы помнить от кого они. Но эти надписи стирались со временем, и я все равно их путала. И вероятней всего, у меня даже был вуху с кем-то из тех, кого я родила. Но я была уверена, что в следующей жизни у меня будет лучше.

OBJ1 замер, OBJ1 в растерянности

OBJ2. И мама умерла в купальнике в луже мочи.

OBJ1 обнимает OBJ2, трогает ее за одежду.

OBJ1. И ты против дополнения *Cottage Living*?

Глубоко вдыхает свежий воздух

OBJ2. Тут спокойно, ты прав.

OBJ1. Да, здесь лучше.

OBJ2. Но Симы не умеют чувствовать.

OBJ1. Не умеют. Но ты можешь имитировать счастье.

OBJ2 имитирует счастье, на ее лице улыбка, она трогает свой живот, OBJ1 гладит живот OBJ2, вспоминают вуху, смеются, собачка бежит за курицей

OBJ2. О Мее Pooba (о ми пуба) – У нас будет ребенок!

Собачка подбегает к OBJ1 и OBJ2, OBJ1 гладит собачку.

OBJ1. Это было отвратительное время.

OBJ2. Сейчас хорошее время, спокойное.

OBJ1. Иногда что-то глючит, выдает ошибку файла.

OBJ2. Но меня устраивает формат времени.

→откройте на телефоне приложение Google

→нажмите иконку “Фото”, которая расположена
в поисковой строке

→используйте Google объектив,
расположенный вверху вашего экрана

→наведите Google объектив на Сталина так,
чтобы в фото попадал только лист

→для дальнейших функций нажмите кнопку
затвор

→далее текст →слушать

→далее-перевод



OBJ2. А у тебя что было в прошлой игре? Расскажи, я ничего не знаю о тебе.

OBJ1. У меня нет истории игры. Нам сразу создали крошечный участок и назвали его "Лаборатория 69". Сделали семью "Испытуемых". В моей семье была бабушка, дед, папа, мама, сестричка и я. Дали нам имена "1", "2" и т.д. до восьми. На участке сделали 6 комнат, тоже без дверей. Я не могу сказать была ли это для меня семья, я ни разу ни с кем не разговаривал, но параметры данных означали формат семьи.

OBJ1 гладит собачку

OBJ1. В первой комнатке была только кровать – там поселили сестричку. В другой унитаз, куда поселили меня. В другой был телефон, где жил дедушка. В следующей комнате холодильник, плита и мольберт – туда поселили папу. А еще в одной только стул, где сидела мама. И в последней - ничего, эта комната была для гостей. Нас всех перетащили в эти комнатки, только бабушку снаружи оставили.

OBJ1 гладит собачку

OBJ1. Все началось с папы, в его комнате была плита и холодильник. Действие "приготовить", "приготовить полуфабрикат". Папа выполнил действие, и затем он пошел рисовать. Действие "рисовать картину". Ему не давали возможности отвлечься, он рисовал. Когда полуфабрикат стал дымиться, он по-прежнему рисовал. Когда начался пожар в его комнате, он продолжал рисовать. Плита загорелась. Дед в комнатке с телефоном вызвал пожарных. Пожарный приехал быстро, но так как двери не было, бегал как псих вокруг.

OBJ2. А что рисовал твой папа?

OBJ1. Беллу Гот.

OBJ1 вздыхает, смотрит на корову, смотрит на свиней, появляется поросенок, появляется кормушка, параллельно появляются грядки с тыквой, баклажанами, арбузами. OBJ2 смотрит за курсором, смотрит на растущее число грядок около нее.

OBJ2. Все Симы знают Беллу, но никто никогда ее не видел. Папа сгорел вместе мольбертом. И Белла сгорела... Пожарный сказал "Всё в порядке, до свидания" и пошел к машине. Не дошёл. Его обнесли стеной, а потом перетащили в пустую комнату для гостей. `move_Objects on`

Бабушка ходила, маялась. Ей в комнату перетащили холодильник и плиту, поэтому она могла разогреть полуфабрикат. А потом ей захотелось поплавать. И она очень долго кричала об этом, было невыносимо, она хотела плавать и постоянно кричала о своем желании, даже по ночам. Ей ей сделали бассейн, в итоге она залезла и обнаружила отсутствие лесенки... Уже минус два сима. Холодильник и плиту, которая стояла сначала в комнате у папы, а потом у бабули отдали маме, которая сидела в комнате со стулом. Мы понимали, что перемещение этих предметов означало следующую смерть. Нам разрешали приготовить себе еду перед смертью. Мама заплакала, долго не хотела себе готовить, в итоге она поела, села на стул и умерла, тихонечко так, будто сама захотела этого. Дед зачем-то вызвал полицию. У деда был телефон, и для него это была надежда. Мент побродил вокруг наших комнат, но и его обнесли стеной.

OBJ2. А с тобой что произошло?

OBJ1. На меня время от времени наводили курсор и вводили код **maxmotives** — все “Потребности” на максимум, я был всегда бодр, но в моей комнате был только унитаз и я мог развлекаться только тем, что ссал в туалет, чистил, писал, чистил...А потом опять код **maxmotives**

OBJ2. Ты даже ни с кем не мог поговорить...

OBJ1. Но самое жестокое было с сестричкой, у нее в комнате была только кровать. И в один из дней она легла спать, а к кровати перетащили тот самый холодильник. Перетащили так, что она не могла встать с кровати. Ее забаррикадировали. Сестричка хотела встать, но не получалось. Пришлось сестричке спать, спать, спать....

Дедуля тем временем вызвал директора школы, своих старых друзей и опять пожарных. Их всех заперли в пустой комнате и ввели код. Дед делал только хуже. В итоге на деда навели курсор и ввели код **Kill --> Die By Flies** — на сима нападут мухи и он погибнет.

OBJ1 делает небольшую зарядку, разминает спину, потом качается на пятках, соединив руки за спиной

OBJ2. А я писал, ругался, чистил унитаз, опять ругался, ссал, чистил сортир и опять ругался. Но и я тоже умер. Единственная, кто выжила - это сестричка. Когда умерли гости и пожарные, у нас на участке было 23 могилы и единственная живая душа на локации была сестричка, которая спала, спала, спала. А 23 приведения снаружи бунтовали и бунтовали. А потом потек унитаз около сестрички, унитаз, который был в моей комнате, и в её комнате выросли сорняки. Вот такая история.

А потом туда приехала люди из социальной службы, чтобы забрать сестричку. Не знаю, почему они раньше не приехали. Почему им не позвонил дед. Они посмотрели на это все, а сестричку не забрали. Потом заселили туда другую семью, а сестричка спала, спала, даже тогда, когда и они умерли.

OBJ2. Ох, блядь...

Наслаждаются

Мимо пробегает курица, из нее вылетает яйцо, курица не обращает внимания, курица бежит дальше, OBJ подходит к яйцу, берет его в руки, смотрит, достает из кармана ключ от дома и аккуратно продавливает в яйце отверстие, OBJ пьет куриное яйцо

⌂ Loading...

Курсор → Pause

KINETIC останавливает время

→ опции

→ фотокамера (семейный альбом)

KINETIC приближает колесиком кадр (крупный план OBJ, который пьет яйцо)

→сделать снимок

Чтобы включить код разработчика, нужно ввести “код разработчика”

KINETIC Набирает **Ctrl+Shift+C**

ввод:

```
TestingCheatsEnabled true
```

код разработчика

↵ Enter

▶ Play

Объект, создающий гул, падает с неба. После падения, объект оставляет вокруг себя воронку. На газоне появляется несколько изображений огня.



OBJ1. Это что за хуйня?

OBJ2. Не знаю.

OBJ1. Блядь, если это какое-то апокалиптическое дополнение, то можно пожалуйста...

основные
вспомогательные
ядерные
химические
бактериологические
осколочные
осколочно-фугасные
фугасные
проникающие фугасные
бетонобойные
бетонобойные разрывные
бронебойные разрывные
бронебойно-осколочные
зажигательные
фугасно-зажигательные
осколочно-фугасно-зажигательные
зажигательно-дымовые
отравляюще-дымовые
обычные ядерные

<https://airpages.ru/lw/abg.shtml>

Хозяйство (помещение), построенное до 1917 года сохранено, несмотря на то, что в период марта-апреля 1944 года, территория, на которой располагается строение, было подвергнуто воздушными атаками. Хозяйства (помещения) находящиеся за периметром сетки были сожжены, с помощью выпущенной бомбы. Охват территории 1 бомбы примерно 1x1 м. Охват сожжено территории около 230 Га места проживания.

→ Press the link <https://vimeo.com/manage/videos/692287031>

► Play



Глубина проникновения осколков снарядов, выпущенных в период март - апрель 1944 по хозяйству (помещению) составляет от 4 до 7 см. Глубина проникновения пчелиного жала в плоть объекта составляет около 2 мм.

Пчела садится на OBJ1

OBJ1 пытается смахнуть пчелу

Пчела кусает OBJ1

KINETIC наводит курсор на OBJ2

KINETIC набирает **Ctrl+Shift+C**

Burnt skin

обгоревший вид

↵ Enter

⌂ Loading...

OBJ2. У меня обгорело лицо.

OBJ1. Меня укусила пчела. Надо достать жало. Болит.

OBJ2. Мое лицо обгорело. Мои волосы пахнут.

OBJ1. У тебя белые брови.

OBJ1 проводит по бровям OBJ2. Брови осыпаются.

OBJ1. Но это не страшно.

OBJ2. Это был всего лишь один раз.

OBJ1. Это закончилось.

Собачка подбегает к OBJ2, начинает на нее лаять

OBJ2. Araganda (араганда) – уйди, отойди.

OBJ1. Война это так физиологично.

OBJ2. Я могу наблюдать за войной только со стороны.

OBJ1. Не хочу быть внутри.

OBJ2. Хочу смотреть со стороны.

OBJ1. Нуее (хари) – я устал.

OBJ2. Это же не про нас.

OBJ1. Ну как я пойду куда-то.

OBJ2. Ну правда для чего.

KINETIC наводит курсор

```
estingcheats true
```

Зажав клавишу **⇧ Shift** и кликнув на сима, будут доступны следующие действия:

Действие → Осчастливить всех - Повышает все потребности, делает всех персонажей на лоте счастливыми.

OBJ1. Я уверен что все будет хорошо.

OBJ2. Ну да просто страшно в процессе.

```
sims.give_satisfaction_points <количество>
```

↵ Enter

Добавляет указанное количество баллов счастья текущему персонажу.

Пример: `sims.give_satisfaction_points 100`

OBJ1. А потом привыкаешь, да.

OBJ2. Не знаю.

OBJ1. Flart, Flort, Flarn (фларт, флорт, фларн) – Бр-р-р!

OBJ2. Хочется верить что привыкаешь.

OBJ1. Чертово дополнение.

OBJ1. Ну же (хари) – я устал.

OBJ2. А есть коды на жизнь.

OBJ1. Должны быть.

OBJ2. А если там заготовлена какая-то красивая смерть.

OBJ1. Тогда все будут смотреть он-лайн.

OBJ2. Мне пришлют видео с твоей смертью.

OBJ1. Сохранишь его.

OBJ2. Да, хотя, смотря какая смерть будет.

OBJ1. С оторванными конечностями.

OBJ2. Конечности могут обрасти кожей.

OBJ1. Я не смогу смотреть такое видео.

OBJ2. Точно.

OBJ1. Ну же (хари) – я устал.

OBJ2. Гляну но но не сохраню. Пусть будет в удаленных.

OBJ1. Пусть храниться в облаке.

OBJ2. Я не знаю что сказать.

OBJ maybe maybe maybe (моги моги моги) – произносят когда политики врут
maybe maybe maybe (моги моги моги) – произносят когда политики врут
maybe maybe maybe (моги моги моги) – произносят когда политики врут
Amen

→ Press the link <https://vimeo.com/692283292?from=outro-local>

▶ Play

⌂ Loading...

KINETIC наводит курсор на OBJ1

Действие → переодеться в милитари

Действие → защита SimCity

KINETIC наводит курсор на OBJ2

Действие → Совершить ритуал “Напутствие” →

OBJ2. Я не знаю что сказать.

Действие → Совершить ритуал “Напутствие” →

OBJ2. Ну что-нибудь, как в фильме.

Действие → Совершить ритуал “Напутствие” →

Действие → взять икону

Действие → взять икону

OBJ2. ЧТО С НЕЙ ДЕЛАТЬ? Я не понимаю зачем это, что это значит.

Действие → покрестить

OBJ2. Я бля просто в лоб поцелую типа так?

OBJ1. Ну давай типа так.

Действие → поцеловать в лоб

+10 ЗАДАНИЕ “ПРОВОДИТЬ” ВЫПОЛНЕНО

OBJ2. Скажи, тебе страшно?

OBJ1. Симвы не могут чувствовать. Нет.

Зажав клавишу  Shift в режиме `Testingcheats true` и кликнув на любой свободный участок на земле, то будет доступно:

Телепортировать “сюда” – опция позволяет выбранного персонажа телепортировать на указанное место.

KINETIC телепортирует OBJ1 за пределы ландшафтной сетки

 Saved
 Loading...

OBJ остается одна, в руках держит икону

Осколки бомбы разлетелись по всей ландшафтной сетке локации. На локации без признаков жизни лежит корова, свинья, лошадь, курица, курица, курица, курица, курица. Одна курица пробегает мимо лежащей лошади, перепрыгивает через цифровое тело лошади, бежит дальше.

OBJ2 смотрит на курицу

OBJ2 чувствует увеличение живота

Графика, увеличение живота

Трогает живот

Живот увеличивается



Верую во единого Бога Отца, Вседержителя, Творца небу и земли

→ Press the link <https://youtu.be/a6YW4lIfCyY>

► Play



Tania Kolesnik 10 дней назад

Спаси Господи Украину и всю мою семью от беды и смерти, спасибо



1



ОТВЕТИТЬ



Жанна 18 часов назад

Помоги Господи !!!!?!



7



ОТВЕТИТЬ



Eliah Kravts 4 дня назад

Братья и сестры, ставим лайки (большие пальцы вверх под видео). Это помогает, чтобы больше людей увидели и услышали эту красоту! Спаси, Господи. Во славу Божию. Прошу молитв о ближних и родных.



27



ОТВЕТИТЬ



Светлана Илюшина 1 день назад

За воинов,чтоб сдавали оружие и не губили свои души.🙏



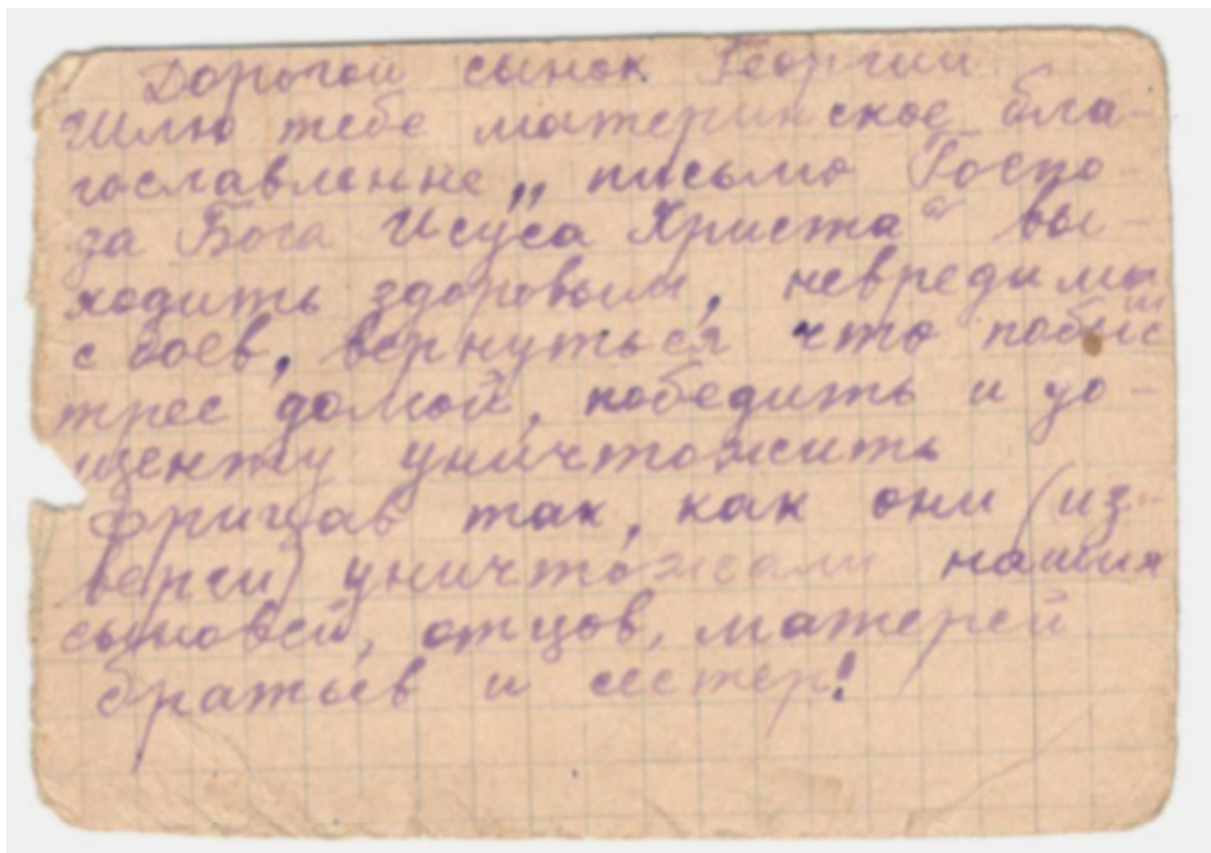
5



ОТВЕТИТЬ

A PLACE OF DEATH#

(вписать по возможности)



Локация 1

Локация 2

Локация 3

Локация 4

Локация 5

Локация 6

Локация 28

→ Press the link <https://youtu.be/pf5nKcyMjuE>

▶ Play

OBJ2 транслирует потребность чит-кода

OBJ2 ощущает покинутость

OBJ2 ощущает дополнительный OBJ, который шевелится у неё в животе, дополнительный OBJ бьет ее и бьет

OBJ2 гладит живот рукой, разговаривает с животом

Собачка машет хвостиком, она хочет играть

OBJ2 решается на самостоятельное действие

OBJ2 подходит к почтовому ящику, вынимает газету, читает

OBJ2. Мне нужна хорошая работа.

Надо выполнять разные задания.

Тяжелые или простые, я справлюсь с каждым.

Я полна оптимизма.

У меня много сил.

Хватит, чтобы свернуть горы.

→ Press the link <https://www.youtube.com/watch?v=WUf2BPaGK6Q>

▶ Play

KINETIC Набирает **Ctrl+Shift+C**

Ввод

SPECIALOPERATIONFINALPOWER<006>

ЧИТ-КОД

↵ Enter

KINETIC Наводит курсор на почтовый ящик
Действие → огонь

Около OBJ2 разрывается бомба, вместо почтового ящика котлован, дополнительный объект, находящийся в утробе OBJ2, замер, но не умер. Собачка машет хвостиком, она хочет играть

OBJ2. Зачем ты это ты это делаешь? Ты плохой плохой Боженька!

KINETIC. Я не плохой Боженька, меня зовут Марина и мне 12. И я что хочу, то я и делаю. Две недели назад я похоронила своего песика на даче, поэтому скажу сразу – выживет только собачка! Не, ну ты еще родишь, а потом и ты и твой муж умрет! А родиться у тебя девочка и будут ее звать Мариной. И на свете будут жить только Марина и собачка. И вообще, знаешь, по пятницам я играю в Мортал Комбат, но после химиотерапии мне приятнее играть в Симс!

Карминово-красный

#960018 в Белый 

#960018	#ae3e39	#c3665d	#d68c82	#e6b1aa	#f4d8d4	#ffffff / #fff
---------	---------	---------	---------	---------	---------	-------------------

Ландшафтная сетка. Пространство представляет собой павильон. На стенах павильона распознаются фотообои «пейзаж». Пасторальный характер. Цвет – карминово-красный. Перед павильоном располагается площадка для будущего строительства блочной конструкции 2х2 м.кв.

KINETIC кликает “режим стройки” → конструировать помещение

Выбор покрытия стен → без покраски

Выбор покрытия пола → стандартный, бежевый

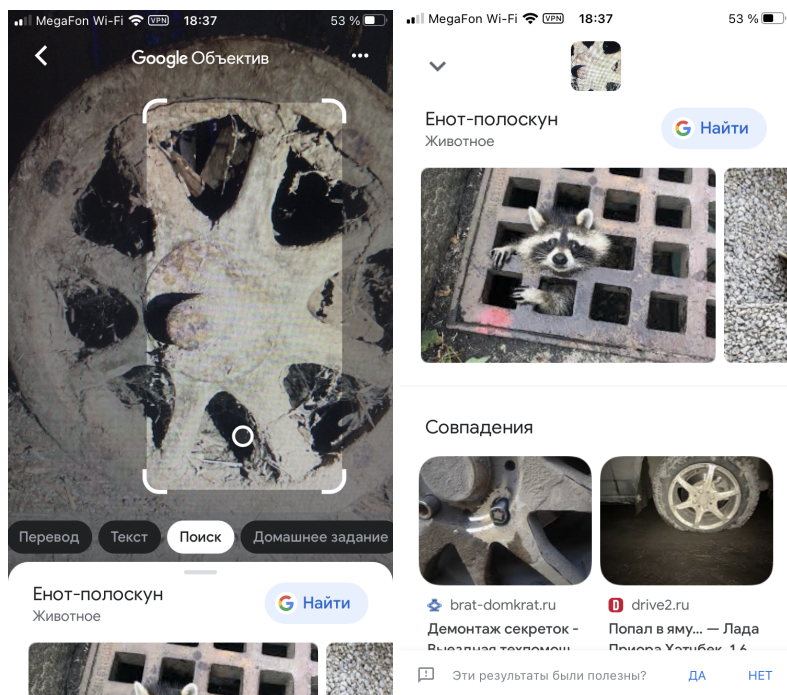
Зажав клавишу Shift в режиме `Testingcheats true` и кликнув на любой свободный участок на земле будет доступно:

Добавить предмет из панели предметов → `Maxim machine gun`

OBJ1 смотрит на добавленный предмет. OBJ1 не знает, что с ним делать. OBJ1 не заинтересован в этом предмете. OBJ1 в ожидании наведения курсора, в ожидании клика “действие”.



- откройте на телефоне приложение Google
- нажмите иконку "фото", которая расположена в поисковой строке
- используйте Google объектив, расположенный вверху вашего экрана
- наведите Google объектив на предложенное фото
- для дальнейших функций нажмите кнопку затвора
- далее



SOFTWARE BUG — при оцифровке изображения произошла ошибка - объект не найден - обновите систему поиска

https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Пулемёт_Максима

KINETIC

«Настройки игры»

«Вкл.свободную волю выбранных персонажей»

<https://www.youtube.com/watch?v=ER6FbYnq6oc>

ПРИНУЖДЕНИЕ

<https://youtu.be/zgJsg5IzjsY>

СОГЛАСЕН

<https://www.youtube.com/watch?v=xZAj9DPgAS0&list=PLT3CByfFyk99keZ8-64LJzM-PnjDLZkSx&index=10>

БОМБА

<https://www.youtube.com/watch?v=1HysT3vruyQ>

КЛИМАТИЧЕСКАЯ ТРЕВОЖНОСТЬ

https://www.youtube.com/watch?v=V9cG_GoMe30

ПОХОРОНЫ

В выстроенной блочной конструкции 2х2 м.кв. сидят 2 объекта. Объекты одеты в "хаки". Объекты не знают друг друга. Объекты ждут дальнейших заданий.

 Loading...

Display → Debug – Show Sims Gender Pref показывает, кого предпочитает сим (мужчин, женщин или тех и других)

Мы сидим в комнате вдвоем. Я не знаю его имени. Ни он, ни я не знаем локации, в которой мы находимся. Интернета тоже нет. Отправить локацию для мамы невозможно.

ОВЖ1. Ты долго будешь молчать?

ОВЖ1. Ты долго будешь молчать?

ОВЖ1. Что тебе не нравится?

Он ставит перед мной свой рабочий ноутбук. На заставке обои

<https://wallpapershome.ru/skachat-oboimacbook/mac-os-big-sur-mountains-apple-october-2020-event-5k-23121.html>

Я смотрю на горы. Горы, которые я никогда не видел. В моей стране нету гор. Эти горы такого хорошего качества.

ОВЖ1. Как долго мы здесь будем?

Он не отвечает. Он открывает браузер Safari. В сафари я тоже никогда не был, и видел только передачи по Discovery.

ОВЖ1. А сафари, это же в Африке?

Он не отвечает. Он набирает на клавиатуре. Я думаю про сафари. В Африке, конечно, я знаю.

<https://safariclub.org/zimbabwe-opens-for-international-tourism-by-air-travel/>

Я представляю себя на сафари, только я не в машине. Машина едет за мной. В машине сидят люди. Они заплатили деньги, чтобы водитель машины следовал за мной. Два мужчины сидят с оружием. Одна женщина с фотоаппаратом. Машина медленно едет за мной. Я медленно иду, потому что им нравится, что я иду медленно. Они думают, что я их не замечаю. Это доставляет им удовольствие. Они молчат. Один из мужчин целиться в меня. Он целится мне в спину. Они по-прежнему думают, что я их не слышу, не замечаю. Я знаю, что он целиться, но я иду медленно. Женщина фотографирует. Она думает, что я не слышу щелчка фотоаппарата. Она фотографирует меня со спины. Мужчина с улыбкой целиться в меня. Стреляет.

OBJ<>. Veena Fredishay (вина фредшей) – Поиграем?

Он открывает сайт. Включает порно с лесбиянками.

OBJ<>. Тебе нравится?

Я молчу. Мне не нравится.

OBJ<>. Ты можешь не смотреть на меня, а смотреть в экран?

Я смотрю в экран.

Tmex AllCheats

мод

Sims.add_buff EnergizedHigh

мудлет возбуждения

У меня встает член. Я ненавижу свой член. Я смотрю как одна девушка бьет по лицу другую, та просит еще, чтоб ее ударили, ее снова бьют. У меня встает член. Я смотрю на двух лесбиянок и я ненавижу их, я ненавижу его.

OBJ1. Uh licht nar (а, лихт нар) – Я не могу это сделать.

OBJ1. Uh licht nar (а, лихт нар) – Я не могу это сделать.

OBJ1. Uh licht nar (а, лихт нар) – Я не могу это сделать.

Я лежу лицом вниз. Для них у меня нет лица. Женщина с фотоаппаратом делает кадры. Я слышу щелчки. Я лежу и все слышу и чувствую. Мне не больно, я даже не понимаю куда мне выстрелили. Мужчины садятся по очереди возле меня. Женщина их фотографирует. Водитель сидит в машине. Я смотрю на водителя. Он на меня не смотрит, он курит.

Он садиться напротив меня, он курит.

Действие → Подрочить.

Я достаю свой член. Я дрожу. Я плачу.

OBJ<>. Дрочи.

Он смотрит на меня и курит.

Я кончаю. Он подходит ко мне. Он касается правой рукой до моей щеки, вытирает мне указательным пальцем слезы, пробует их на вкус.

Я молчу, я смотрю на продолжение порнухи, от которой меня тошнит.

Он касается левой рукой до моих штанов, вытирает безымянным пальцем мою сперму, пробует ее на вкус.

`Sims.add_buff Buff_CoreSocial_Happy`

мудлет счастья

Это делал не я, мной управляла какая-то сила. Но это "управление" было самым человеческим в моей жизни.

→ Press the link <https://youtu.be/qQZILMyW88o> или <https://www.youtube.com/feelthenaturefi/live>

▶ Play

→ Копировать **Ctrl+C**

→ 53.311744, 23.308427

→ Открыть Google Maps

→ Вставить **Ctrl+C**



Извещение. Ваш сын кр-ц? стрелок Ильинчик Аркадий Викторович
Уроженец д. Осовы Вирковского с?
в бою за Социалистическую Родину верный воинской присяге проявив героизм
и мужество был убит 25 го июля 1944 года
Похоронен на ст "Черная Вось" Белостокского района Белостокской обл
Настоящее извещение является документом для возбуждения ходатайства о
пенсии
(приказ НКО СССР №____)

апрель 2022