

Промышленность и технологии — Lurkmore

[← обратно к статье «Казахстан»](#)

Тяжёлая промышленность

Наличие естественной нефти миллионов урана на юге и металлургического завода на востоке, привели к созреванию в головах нескольких смекалистых дяденек хитрого плана по превращению республики в атомного тролля короля. В светлых грёзах этим дяденькам привиделось первое место по добыче и производству урана и урановой продукции в мире и соответствующий профит. На деле же, стране не удалось стать даже ядерным князьком. В связи с очередным переделом сфер влияния, президент АО «НАК КАЗАТОМПРОМ» и несколько его замов внезапно оказались на неиллюзорных [нарах](#), а мечты и грёзы накрылись [влажной и мохнатой](#).

Также, в Казахстане, недалеко от озера Балхаш, добывают самую чистую медь в мире. Выходной продукт содержит 99,9% оной. В связи с этим фактом, балхашскую медь активно юзает «Самсунг» в своих высокотехнологичных девайсах. На севере Казахстана имеется Соколовско-Сарбайское месторождение железных руд, основной поставщик сырья для Магнитогорского МК.

Көмірная промышленность

Так как в послевоенные годы в стране бушевала [разруха](#), в печах заводов догорали остатки соседских заборов и всего, что могло гореть, а Донбасс был в хлам расхуярен фашистней, да к тому же находился ниипацо [как далеко](#) от центральных регионов страны, куда была переправлена вся промышленность, было принято решение пошукать угольку по всяким ебеням. Наколки были, мой дорогой Анон. Ещё при [Николашке](#) в ебенях кое-кто бизнесменил этим вашим угольком по мелочи.

Поэтому следует рассказать немного истории.
Однажды, в студёную зимнюю пору,

~~Я из лесу вышел~~; был сильный мороз.

Однажды, пастух по имени Косум Пшенбаев пас овец по степи, тут [нежданно-негаданно](#) настала ночь, а так как «вроде утром холодно — ррраз — и жара; вечером пиздец как холодно» то пастух, дабы ночью не двинуть кони от мороза, развёл костёр. Костёр горел, ~~пастух тоже~~ пастух спал, а на утро с удивлением обнаружил что под костром горят камни. Как так? В лютом ахуе он отметил это место двумя кусками соли и побёг докладывать крышующему барыге о таком чуде. Это одна из легенд. Но самая кошерная, на взгляд Анона-пейсателя этих строк, которая и положила название городу, возникшему при разработке месторождения угля.

Ну вот и вспомнили боссы СССРии об этом замечательном факте. Уголь рядом, заводы рядом — что ещё нужно?... А нужно было поцреотически настроенное молодёжо, которое не ебя в душе о том, что делать дальше, согласилось бы копат, жрат, спат и снова копат. Как итог, был запилен самый большой разрез в мире по добыче угля открытым способом и назвался он, как бы вы думали? Правильно, «Богатырь» — хуле, мозгов то придумать что-то стоящее не было. И пошло-поехало, уголь начали отправлять на всякие кошерные электростанции и заводы. Вот тут то и начали рабочие ловить лулзы, ну и... [ты понел](#) — уголь оказался непростой. Он, сцуко, не хотел гореть как положено и давать сколько положено золы в существующих печах. Начался [кирпичный понос](#) прямо таки в промышленных масштабах и благодаря этому были запилены ГРЭСы на местах, хуле 50-100 км от разреза, построенные по [нужным технологиям](#), но это уже другая история. Так же запилился разрез Восточный — меньше Богатыря и моложе, хотя находятся они в одной яме. По сути это одно и то же, просто одни добывают уголь с одной стороны ямы, другие с другой. А называется это всё «Экибастузский угольный бассейн».

Также угольком банчат и в Караганде, так что не удивляйся дорогой Анон, когда на вопрос «где добыт уголь?» тебе ответят «в Караганде», знай — так оно и есть. Добыча ведётся шахтным методом. Там же, практически рядом, находится металлургический завод, куда их уголь и поставляется, ибо кокс полезен в производстве миттола и последующих няшек и ништяков. Обладает высокой температурой горения и плавит говнецо на раз, превращая его в вундервафли. Заправляют всем этим делом хитрые индусские йоги.

А еще есть одно очень интересное и веселое месторождение, и имя ему — Каражыра. Разрабатывать его начали в начале бурных 90-х, а к концу этих же 90-х углем из этого месторождения пользовались уже ВСЕ ТЭЦ городов Усть-Каменогорска и Семипалатинска. А веселость этому месторождению придает его местонахождение... а находится он [ВНЕЗАПНО](#)... на теретории Семипалатинского полигона. [nuff said \[1\]](#)

Высокіе технологіі

Казахстан всегда стремился быть на острие мирового прогресса, [но, к сожалению, не получалось](#). С момента обретения независимости ситуация стала кардинально меняться: Совок по понятным причинам

больше [не мешает прогрессу](#), и лучшие казахстанские умы — дизайнеры, конструкторы, инженеры и программисты — совместными усилиями выводят кустарное производство на промышленные рельсы.

Автомобили будущего

Официальные источники ставят нас в известность о том, что:

Сейчас, как никогда назрела необходимость в Республике Казахстан автомобилестроительной компании с национальным колоритом, с национальной идеей, с «тюркским духом» — именно этого хотят от нас на западе.

и

Этот проект посвящается к 1550-летию гибели Аттилы (Аттылы — умер в 453 г. Н.э.) величайшего предка древних тюрков. Он был задуман в 1993 г. и завершен в 2003 г.

Посему автор проекта, Амирбеков Бейбут, создал совершенно уникальный кузов с товарным знаком «Atilla», со всеми свистелками и перделками. 10 лет на [разработку](#) и готовый сайт — таки ~~летный~~ ~~ниже~~ прогресс. Хотя, положив руку на сердце, скажем, что лучше бы ему заниматься этим рукоблудством ещё лет столицот, ибо нахуй не надо (особенно если взять в расчёт опыт создания, производства и эксплуатации соседских «Калин», «Приор» и прочих [ТАЗов](#).

Концепция [автомобиля](#) предельно четко выражена автором:



Сферический Атилла в вакууме (дверки напоминающие жопу кагбэ намекают)

На фоне многочисленных иномарок, которые непосвященный человек с трудом отличает друг от друга, мне пришла в голову пять лет назад фантастическая концепция устройства кузова легкового автомобиля с оригинальными дверными проёмами и передней частью, и последние несколько лет были затрачены на стилистическое воплощение этой идеи.

При разработке казахстанского типа кузова легкового автомобиля я отошёл от классического исполнения типов кузовов notchбек, седан, хетчбек, комби. Если купе - это седан или хетчбек с двухдверным кузовом, то тип кузова «Амирбек» - это седан с четырьмя дверями с куполообразной верхней частью под небольшим острым углом к продольной оси автомобиля. Такое исполнение, основанное на элементах восточной монументальной архитектуры в миниатюре будет придавать автомобилю романтический вид и тем самым может удовлетворить вкус автолюбителей с восточным менталитетом, особенно в странах Ближнего Востока. Объёмное изображение из хромированных деталей остова юрты на передней части будет придавать автомобилю национальный колорит. Мы признаём, что колесо - величайшее изобретение человечества, а шар - самая совершенная геометрическая фигура, то круг - как самый близкий к шару геометрический элемент. Так же мы знаем, что небосвод, т.е. небесная полусфера - самое величайшее архитектурное явление. Так вот в юрте есть и круглый шанырак и куполообразная верхняя часть, напоминающая маленький небосвод и сама круглая юрта, т.е. все самые совершенные архитектурные формы, говорят о том, что юрта является величайшим изобретением древней кочевой цивилизации, которой пора уже поставить динамичный памятник в виде передней части кузова автомобилей марки «Атилла», тем самым мы увековечим два разных, равновеликих явления древней тюркской кочевой цивилизации. Я полагаю, что передняя часть автомобиля, называемая облицовка должна нести смысловую нагрузку, а не просто изображать различные геометрические формы.

Также концепт автомобиля [почти одобрил Известный Гуру Дизайна](#).

Казахстанский автомобиль все еще остается только на страницах [официального сайта](#), но [автолюбители](#) не теряют надежду. На сайте теперь автомобиля тоже нет, домен перерегистрирован и теперь на нем новости республики Татарстан. Вот такая ирония, Атилла канул в лету, вслед за своим вдохновителем.

Кәзахский Геймдев

В 2008 году [невесть откуда](#) взявшаяся группа [молодых](#) и талантливых людей анонсировала первый казахстанский шутер «[Тамерлан: Апокалипсис](#)». Основав креативную группу «[nanSHYMKENT games®](#)», они подписали контракт с дистрибьютором «Меломан®» на распространение игры на территории республики Казахстан и допизделись с директором Шымкентского пивзавода, который стал спонсором этой великой [игры](#). Примечательно, что движок (тупейший fps конструктор), вместе со всем остальным (включая первоначальное оформление сайта студии), был нагло [енизжен](#) позаимствован из интернетов и без какого-либо изменения (а хули в конструкторе менять?) отдан в ласковые ручки [геймдизайнеров](#).

Сюжет игры достоин самых [престижных премий](#):

Главный герой — *студент-подросток* по имени Тамерлан, *волей судьбы* оказавшийся в *СИЗО* из-за групповой драки на *дискоотеке*. Во время нападения *мутантов*, благодаря камере он остался жив, и теперь ему предстоит сыграть основную роль в событиях, чтобы спасти себя или, если получится, спасти *человечество*. Теперь он поймет, что такое ответственность, и эта ответственность будет перед всем *человечеством*. Конечно, без поддержки ему никак не справиться, поэтому ему будут помогать *высшие силы*...[2] (выпилен)

Разработчики игры *уверяют*, что будет:

- *Возможность играть за двух разных персонажей, каждый из которых обладает собственными умениями;*
- *Живой мир: умные противники, независимая окружающая среда;*
- *Атмосфера мистической таинственности и постоянной опасности;*
- *Реальная физика полета пули, большой арсенал реальных прототипов оружия;*
- *Главный герой разговаривает на казахском языке (sic!);*
- *Шикарный soundtrack от Казахстанских и зарубежных исполнителей;*
- *Традиционный режим сетевой игры.*
- *Блэкджек и шлюхи*
- *??????*
- *PROFIT!*

Релиз этого шедевра обещают зимой 2009 года, если верить информации на официальном *сайте* (выпилен). ЧСХ, на дворе уже 2010 год заканчивается, *а игры нету*. Сентябрь 2011-го во всех дворах и раёнах сабжа — и я уже джва года хочу такую игру.

Не так давно, на рынке появилась *невероятно увлекательная* игра — *Astana Racer* (гонки). Молодая компания *Arta Software* подсуетилась и опередила Шымкент, присвоив достижение «первая казахстанская компьютерная игра» себе. *Обзор*.