

Глуховский — Lurkmore

Ваша статья — говно, вы ничего не понимаете в «Метро».



Если вы видите это предупреждение, значит данная статья уныла **чуть менее, чем полностью**, и в неё нужно добавить интересных фактов. Кроме того, возможно, что эта статья вообще никому на йух не сдалась тут. В таком случае единственной рекомендацией будет перенос статьи в и освежение её бодрящей порцией **лулзов**.

НЕНАВИСТЬ!



Данный текст содержит зашкаливающее количество **НЕНАВИСТИ**. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.

Осторожно! Ложь, пиздёж и провокация!



Существует **мнение**, что **эта статья лжет!** Некоторые участники уверены, что факты, изложенные в ней, вовсе и не факты, а нелепые домыслы. См. **страницу обсуждения** для подробностей.

Глуховский Дмитрий Алексеевич — русский **пейсатель-фантаст**, жыд по отцу, советский по ольвиве, **журнализд**. Благодаря всему этому смог высрать в мир четыре книги, две из которых признаны культовыми.

Широкую рекламу этому деятелю народных промыслов в искусстве сделало издательство «Популярная литература» (проще говоря, **Рыков**), где печатались такие титаны духа, как **Багиров** и **Минаев**.

Прославился совершенным отсутствием юмора и жизненного опыта. **Специалисты**, читая «**Метро 2033**», срут кирпичами, ссут кипятком, исходят говном, но при этом, не имея альтернативы, всё равно обожают эту книгу, периодически находя в ней всё новые и новые **глубинные смыслы**.

«Метро 2033»

По замыслу книга интересна, с идеей метро и заезженной темой Ядерной Войны, но написана до зевоты скучно — не самая малая её часть посвящена описаниям **упырей и нечисти**, расплодившихся в изобилии после **атомной войны**, а также обстоятельствам быта москвичей, выживших в туннелях метрополитена. Даже непонятно, как кому-то интересно это, и что есть те, кто не стесняется проводить по мотивам ролевые игры.

Также книжка наполнена **ценными мыслями** автора о жизни, морали и мироустройстве, вложенными, как водится, в уста наиболее прогрессивных героев. Эти страницы, в свою очередь, нельзя читать без смеха — по причине тотально школьного подхода автора к жизни, общественной морали и мироустройству, а также из-за тотального выхода героев из образа (супермен-сталкер, возящий по полу **интеллигентские сопли**, доставляет). В довершение картины, в основу книжки положен сюжет типа «**я от мутантов ушёл, я от сектантов ушёл, я от фошыстов ушёл**», что утомляет само по себе уже после осиливания первой половины текста.

Самый большой фейл этой книги — концовка. Автор на протяжении всего произведения пишет о невозможности некоего варианта развития событий, но в конце именно он и случается. В остальном получился неплохой сюжет для **3D-шутера** по заветам **Кармака**.

Интересно, что в первоначальной версии книги ГГ случайно подстрелили при подходе к цели его путешествия (Полис), что вызвало срач и требования переписать эту главу. Книга тогда выкладывалась автором по мере написания по одной главе. Надо сказать, что различия между этими двумя частями книги заметны: изначально не приводилось описаний каких-либо монстров, упор был сделан, в основном, на мистику и мнительность ГГ, напоминая истории-страшилки, которых нужно бояться ночью под одеялом; во второй части пошел чуть ли не голливудский экшн с кучей мутантов, шастаньем по поверхности, а также не очень логичной концовкой.

Стоит отметить, что вся непристойно разнузданная шутероватость на фоне кастанедости являет собой



В думах о будущем метростроения

Noize MC - Жечь электричество
Noize MC в теме

всего лишь высер на шаблон «Вавилонской библиотеки» Борхеса, что вылилось в глубинный смысл образа Библиотеки имени Ленина.

Впрочем, у книги много ярких поклонников, **фанатов**, которые, в основном, школьники, **небыдло** и прочие, видящие в книге очень глубокий, но весьма **скрытый смысл**. Особенно подкупает **глубина погружения автора** в рассматриваемые вопросы и широта его нетривиальных взглядов на сложные жизненные проблемы:

«Прохода нет» — чёрный контур человечка в запрещающем круге.

— Сволочи, — сквозь стиснутые зубы выдавил Артём. — За то, что у них волосы другого цвета?

— о ксенофобии

Книгу в целом нельзя читать без зевоты, ибо написана она не русским языком, а каким-то другим. Если есть желание всмотреться в суть, то дословный разбор есть [здесь](#). По сути этот отечественный **высер**, названный прорывом в пост-апокалиптической фантастике, представляет собой безвкусный пёстрый литературный винегрет, больше похожий на фанфик про «**Fallout** в России», с мало совместимыми компонентами:

- Мутанты, бедные жертвы радиации, в обязательном порядке **агрессивно настроенные к человеку**. Скорость мутаций при этом **совершенно невероятна**. Даже при воздействии такого мощного мутагена, как радиоактивное излучение, организм скорее подохнет, чем будет мутировать, особенно если учесть, что по сюжету ядерные удары наносились непосредственно по Москве^{[1][2]}. Также в тексте иногда проскакивает гипотеза, что чудовища могут быть и вовсе криптидами, то есть неизвестными человечеству животными, всегда жившими где-то рядом, а после краха цивилизации наконец-то обозначившимися.
- Если мутацию звонко чирикавших московских воробьев в клыкастых кровожадных «птеродактилей» ещё можно худо-бедно объяснить радиационным загрязнением (пипл и не такое хавает), то с некоторыми другими сюжетами возникают большие проблемы. Дело в том, что к 2033 году метро просто распирает от разнообразной мистической НЕХ ака «аномалий»: тут вам и невидимые убивающие волны ужаса в тоннелях, и призраки в тоннелях, и таинственный шум в тоннелях, и **лучи поноса** в тоннелях (нужное подчеркнуть). Естественно, любому хоть немного вменяемому читателю понятно, что даже от радиации таких закидонов возникнуть просто не может. Аффтар по ходу сюжета несколько раз вяло отмазывается и устами различных героев маловразумительно мямлит, что, дескать, атомная война разрушила ноосферу Земли и всё потустороннее говнецо утекло с поверхности вниз (правда, через энное количество страниц текста Дмитрий противоречит сам себе и утверждает, что, мол, подобная хренотень существовала в метро всегда, и не только в Москве, но никто о ней не знал **по известным причинам**).

А на самом-то деле, причина одна: Глуховский, ради пушного коммерческого интереса к своей нетленке, приплёл в сюжет разнообразные «городские легенды» о сверхъестественном в подземельях, которые уже не первый год будоражат неокрепшие умы и сердца любителей крипоты.

- Новая человеческая раса, успевшая откуда-то сгенерироваться всего за двадцать лет после катастрофы. За столько времени может возникнуть разве что новый подвид кишечной палочки. Скорость видообразования крупных млекопитающих ниже на многие порядки, даже при воздействии мощнейших мутагенных факторов.
- Первокурснику-биолуху понятно, что результатом питания человека *только* грибами и *только* свиной будет *только* пиздец. Причем в кратчайшие сроки. Можно ещё вспомнить про народности Крайнего Севера, чей рацион состоит из оленины и тюленятины, укрепляемый также ягодами, грибами, витаминными коктейлями из травок, хвои, живицы и свежей кровушки тех самых забитых оленей. В нашей книжке упоминаются некие витамины, которые припасли людишки в огромных количествах. А точнее:
 - Людишки нашли склады с огромным количеством витаминов.
 - Сталкеры ходят на поверхность, чтобы достать и **обеспечить людей** витаминами.
 - При наличии освещения и воды можно вырастить не только злаковые, а хоть коноплю.
- Крысы и другие чудовища, населяющие метро, — популярный миф-страшилка.
- Неведомая мистическая хуйня, выражающаяся в говорящих мертвецах, знамениях и прочем.
- Синдром **избранности**. Однажды обычному **пацану** могущественный таинственный **сталкер** говорит, что тот должен спасти выжившую горстку человечества, и тот немедля отправляется в нелёгкий путь, во время которого его избранная судьба спасает на каждом шагу от всевозможных опасностей.
- Разнообразные политические, религиозные и общественные коалиции. Автор как бы хотел создать карикатуру на общество, населив метро воинствующими **коммуняками** и **фашистами**, как в былые ранние коммунистические годы — вокруг везде одни враги.
- Факт того, что метро не залито нафиг подземными водами по самые турникеты через немерено лет после ядерной катастрофы. Хотя некоторые станции всё же затоплены.
- Несчастные метрожители обитают в кошмарной тесноте на платформах станций, выставив там палатки в два ряда и переодевая трусы на глазах друг друга. За 20 лет ни у кого не хватило ума найти и приспособить к жизнедеятельности обширные технические помещения под платформами и в тоннелях близ станций.

Стоит отметить, что в забогованной игрухе по мотивам книжки ситуация с обустройством жилья на

некоторых станциях показана адекватнее.

- Возникает любопытный вопрос: а чем жители Метро вообще дышат, причем не в переносном, а в самом что ни на есть буквальном смысле? Вентиляция после БП как будет работать?
- Ещё чуток о вентиляции. ГГ и все его друзьяки, перевозмогая и страдая, отмахивая десятки километров по тоннелям, с упорством идиотов лезут на поверхность ТОЛЬКО через вестибюли разъезженных станций, раскорячившись над обрушенными эскалаторами. В то время как это отнюдь не единственный выход на поверхность из системы московского метрополитена. Существует такая важная для работы метро вещь, как вентиляционные шахты, которые (удивительно!) имеют вход на поверхности и выход в тоннеле (учитывая «реалии» книжки, то для жителей метро получается наоборот). Наблюдательные пассажиры московского метро могут замечать ответвления, запертые ржавыми решетками, когда поезд медленно едет по тоннелю или вообще там останавливается - это, с вероятностью 85%, и есть вентшахта. Причём, встречаются они часто. Конечно, через 20 лет после БП она может быть нахрен завалена и непригодна для выхода на поверхность, но попробовать-то можно? (хотя, в «сюжетах» Димки таких глупых условностей не встретишь вообще - у него только одни тоннели и «трубы»).
- Аффтара, видимо, не в курсе, что 99,99% висящей на стенах тоннелей метрополитена «колбасы» — это вовсе не трубы с НЕХ внутри, а банальные электрические кабели. Хотя стоит заметить что труба на участках глубокого залегания таки имеется (для откачивания все тех же грунтовых вод).
- Человека, прошедшего 20 лет в подземелье, мутит от одной мысли о крысином мясе. Даже после глобального звездца МКАДыши такие гламурные, что питаются исключительно грибочками и свининкой, а вот многочисленные выжившие после голодовок рассказывают, что жрали и готовы были жрать всё, что могли впихнуть себе в рот — от ремня до более слабого физически собрата.
- Корованы. Тысячи их. (На то, что это sci-fi, всем как всегда...)

Но пипл хаваает.

- Боеприпасы. Оказавшись в изолированной среде метро, не имея станков и прочих материалов, народ успешно отстреливается от монстров и сородичей. У анонимуса возникнет вопрос: где берут боеприпасы? Делают порох из остатков крыс и прочей нежити? На самом же деле по задумке Аффтара в метро есть станции, которые эти патроны штампуют, словно китайцы в подвалах. Еще большее недоумение вызывает вопрос об электричестве. Откуда его берут — непонятно. При внимательном прочтении книг анонимус ВНЕЗАПНО узнает, что станции энергию берут с поверхности, на некоторых электростанциях, которые каким-то чудом частично удалось восстановить. Но авторов эпической саги отсутствие здравого смысла в некоторых местах нисколько не смущают, они даже умудряются объявлять войну за спизженный дизельный генератор. Казалось бы, откуда через 20 лет взяться солярке в центре разрушенной Москвы, а нет, ее бесконечные запасы находят на заброшенных заводах, тоже расположенных в центре Москвы. Хотя про боеприпасы есть не ахти какое, но оправдание, даже два. Во-первых, СССР в своё время этих самых боеприпасов создал туеву хучу. Ну и во-вторых, если верить Автору и К°, то на Бауманской и соседних станциях поклонники матана создали целые мастерские по производству оружия, боеприпасов, ну и прочей дребедени. С энергетикой всё сложнее, но, опять же, атомные реакторы могут фурычить хрен знает сколько при минимуме топлива, а также упоминаются турбины, работающие на грунтовых водах. Правда, всё это придумал в основном не Глуховский, а его пасынки. Вот только пасынки так и не смогли объяснить, откуда в Москве (!), под землёй, могла оказаться атомная энергоустановка, а главное, кто, как и чем всё это обслуживает. Но нет худа без бобра — Шимун в своей книге написал, что ЛАЭС работает до сих пор и обеспечивает питерское метро электричеством! А ГГ этой книги даже там побывал! Пообщавшись с разумным деревом, ага.
- Костры. Тысячи их. Круглосуточно горят на подходах к станциям, согревая грибной чаек постовым. О том что за все эти годы жители метро давно спалили все шпалы и мебель в метро, а так же все деревья на поверхности, автор как-то не задумывается. Допустим, что в домах достаточно топлива (эти ваши шкафы с прочей мебелью), но ведь его надо еще принести и не стать обедом для какой-нибудь зверушки. А ведь сталкеров-то не так уж и много, на поверхность выходят только самые крутые и уж точно не за дровами.
- «...лезвие тускло сверкнуло в красном свете аварийных ламп...» За 20 лет никто не удосужился снять/разбить красный плафон. Или просто поменять сгоревшую лампочку и его не ставить. И таки да, аварийные светильники в метро вовсе не красные, на то они и аварийные, чтобы осветить тебе путь в трудную минуту.
- Бесконечная война. Третьей Мировой людям не хватило, а пар выпустить надо, значит, — нужно запилить себе идею и за правое дело идти нагибать всех несогласных. И пофиг на то, что в постапокалиптическом мире рождаемость вряд ли будет высокой. Идея сама по себе совершенно бессмысленная и единственным оправданием её присутствия в романе является необходимость создать ГГ дополнительные трудности в выполнении миссии. Если же оценить эту идею с позиции здравого смысла, становится понятно, что даже самый упоротый политик (Москвин) должен сообразить: не время устраивать войнушки, надо ресурсы беречь (и человеческие в том числе). Вывод: никаких объективных причин устраивать в метро войну найти нельзя, и автор сделал это от балды, типа «В таком мрачном мире просто не может не начаться война. Гулять так гулять!»

С другой стороны, как не раз уже демонстрировала история, люди готовы насрать на свою жизнь и жизни окружающих, и задорно отрывать яйца своим братьям из-за какой-нибудь хуйни типа клочка необитаемой территории. А уж контроль над замкнутым пространством, где в изобилии торгуют бухлом, наркотой и шлюхами - это ого-го пиздец! К тому же в Димкино метро (что логично) набились не только

прекраснодушные инфантилы типа ГГ с его дядей, но всякие отбитые асоциалы, которым сам Б-г велел постоянно раскачивать лодку.

- Непонятно, как 40 тысяч относительно здравомыслящих человек могли столько лет думать, что они — единственные выжившие на Земле. Миф о том, что применение всего ядерного боезапаса может полностью уничтожить человечество путём ядерной зимы и прочих последствий, давно опровергнут. Предположим даже, что злые пиндосы уничтожили абсолютно все города [этой страны](#), включая зачем-то [Мухосранск](#) и [Зажопинск](#). Но кто и как стал бы бомбить многочисленные деревни, рассеянные по равнинам и горам? А [банановые республики](#) где-нибудь в Центральной Африке кому понадобились? Но нет, мысли о наличии других выживших бедолаг приходит, как водится, только Избранному, и только в третьей книге.
- Эпичность некоторых приключений. Глуховский не единственный, кто пишет книжки для своей вселенной. Так например существует повествование, рассказывающее о группе интересных личностей, откопавших в Калининграде (ВНИМАНИЕ) атомную подводную лодку и им даже удалось каким-то хером ее запустить. И знаете куда они поплыли? В Антарктиду. По пути они заплывают в Африку, где подбирают парочку пиндосов и дерутся с местными зулусами и плывут дальше. Самый лулз находится в конце книги. Наш бравый варяг таки доплывает до Антарктиды и встречает там (нет не злых мутантов и не Гитлера на летающей тарелке) австралийцев. Тут начинается лютый пиздец. Завидев на горизонте ватников, австралийцы нападают на подлодку и на берегу разворачивается дикая бойня, где ВНЕЗАПНО погибает половина экипажа подлодки. Ну как потом выясняется сделали, потому что считали, что именно русские виноваты в том, что австралийцы живут в постядерном мире Глуховского. Как обычно Путин всех переиграл и русские таки отбили атаку злых пиндосов. To be continued...
- Куча других мелких несуразностей. Например, отсутствие элементарных средств связи промеж станциями, разделенными короткими перегонами всего-то в несколько сотен метров (в начале первой части трилогии об этом тоскливо ноет один из эпизодических персонажей). Либо метрожителю к 2033 году окончательно деградировали, либо гуманитарии элементарно соснули, но никто за 20 лет не додумался наладить простейшую проводную телефонию хотя бы для экстренных случаев. Или воспользоваться уже готовой (*спойлер*: да-да, анон, в тоннелях и на станциях метро есть телефонные узлы и много других девайсов, даже толчки - наследие кровавого совка, безумные властители которого по своей прихоти сатрапов планомерно превращали мирную транспортную сеть в объект на случай БП)

Упорно распространяется слух, что книжку в недалеком будущем собираются экранизировать пиндосы. Посмотрим, что получится. Если экранизация не опровергнет [один известный закон](#), то это будет просто еще одно убийство баснословной суммы бабла. [1]

Сюжет и место действия

Действие происходит, как видно даже каждому дураку из названия, в 2033 году, в [метро. Московском](#). После ядерной войны прошло двадцать лет, на поверхности радиация смертельна чуть менее, чем для всех, даже мутантов. Потому жители (где-то сорок тысяч) живут в метро. Заселены из станций не все, но автор, видимо, для сюжета, решил, что даже менее половины станций не договорятся и разделятся на государства. При описании государств он обосрал всех — и [коммуняк](#), и [Ымперцев](#), и [фошыстов](#), и [либерастов](#). Но начнём по порядку.

Основные силы метро.



Блеать!

1. [Ганза](#) — сообщество станций Кольцевой линии. [Буржуи](#), [ЕРЖ](#). За частную собственность и похуй на тех, у кого её нет, включая еду. Берут деньги со всех, кто хочет перейти с ветки на ветку, тем и кормятся.
2. [Полис](#) — обитают на Арбатской, Библиотеке им. Ленина, Боровицкой и Александровском саду. Делятся на 2 касты: [ботанов-браминов](#), [Ымперцев-военных](#). Принадлежность свою люди определяют добровольно в 18 лет. Хранят знания и технологии со старых времен, Братство Стали чистой воды.
3. [Красная линия](#) — коммуняки. Их лидер товарищ Москвин, после провала построения коммунизма (советская власть плюс электрификация всего метро), диалектически обосновал возможность построения коммунизма на одной отдельно взятой ветке. Раньше долго воевали с Ганзой. Живут, естественно, на Красной линии.
4. Четвёртый рейх. [Ненавидят всех нерусских и считают долгом убивать их](#). Живут на Чеховской, Пушкинской, и Тверской станциях.

Остальные группировки и союзы менее значимы, стоит только упомянуть [Свидетелей Иеговы](#) с Серпуховской, [сатанистов](#) с Люблино (примечание: из высера одного из последователей Глуховского выясняется, что сатанисты таки обосновались на Тимирязевской. ещё прим: наверное потому, что ст Люблино не глубокого залегания), [людоедов](#) с Парка Победы, [бандитов](#) с Китай-города, и мутантов с Филёвской линии (с наземной ветки Нерезиновского метро). [Тысячи их](#). Даже культ Виктора Цоя есть, где Цою поклоняются как божеству, а главной молитвой является песня «Звезда по имени Солнце». О му Тсоу.

Сиквел «Метро 2034»

«Я увлекаюсь ядерной войной.»

— Дм. Глуховский — журнализдам

Ещё более унылый, чем его предшественник. Добавлено много-много немного претензий на глубинный смысл и любовная линия. Не объяснена ни одна из **неведомых ёбанных хуйней** предыдущей части, но зато появились новые. Анонимус, до дыр зачитавший первую книгу, обратил внимание, что там черным по белому написано, что станции, на которых разворачивается действие сиквела, необитаемы.

Собственно действия весьма мало, основы сюжета — размышления главных героев, особняком среди которых стоит малолетняя тупая пизда с заброшенной станции, благодаря чему ознакомление превращается в увлекательный процесс перелистывания страниц в поисках хоть какого-то действия. Также воскрешен брутальный сталкер Хантер из первой книги, хотя главгерою **черные неписи** с ботанического сада (с которыми и шла Великая Битва) явно сказали, что он по их милости склеил ласты. Алсо, теперь люди выращивают овощи прямо в метро. Nuff said.

Ещё одним (и, возможно, самым) главным героем является бодрый **бородатый дед** по кличке Гомер, которого зачем-то всюду таскает с собой не в меру брутальный Хантер. Целью самого Гомера, помимо постоянного выпадения в осадок от происходящего, является **пейсательство**, как нетрудно догадаться по его нику. Дед мнит себя **историком-летописцем** и хочет, чтобы людишки оставили хоть какое-то письменное свидетельство своего последнего **крысopodobного этапа существования**. Правда, кто это свидетельство будет читать — **не совсем ясно**.

Кроме всего прочего, автор щедро нашпиговал своё новое творение суровыми и кровоостанавливающими оборотами типа «**гротескный погост**», «**сатанинский аквариум**» и прочая в том же духе, свято полагая, что читатель после прочтения такого сразу схватится за сердце или как минимум мягко зажмурится от сладкого ужаса.

«Метро 2035»

Книжка вышла летом 2015 года. Вняв просьбам разгневанных фанов, охуевших от сиквела, пейсатель перестал таки долбить китайские удобрения и, на отходняках с этих самых удобрений, выблевал третью книгу о Метро. Сюжет третьей части вызывает, мягко говоря, полное охуевание. Автор вернул ГГ из первой части, объединил его с недогероями из второй, но изменил их просто до неузнаваемости. Хантер, как спившийся к хуям и более не нужный, был выкинут на мороз. Саша из наивной мечтательной девочки превратилась в дешевую шлюху. Гомер стал инфантильным мудаком (да-да, еще более инфантильным и еще более мудаком, чем в Метро2034!). Но самое главное перерождение происходит с героем первой части Артемом. Из простоватого, в меру храброго и в меру трусливого паренька, весьма неплохо вписывающегося в каноны вселенной, созданной пейсателем, Артем превратился в шизоидного, но сентиментального Рэмбо - параноика, одержимого навязчивой идеей осчастливить все население метро, путем вывода его на поверхность. Эдакая смесь Хантера и Саши из второй части.

Сюжет книги состоит из лютого фимоза чуть более, чем полностью. Поскольку все мутанты и прочая нечисть, буквально заплывавшая все метро и прилежащие к нему окрестности на поверхности в первых двух книгах умерли от повысившейся радиации, то людишки принялись с упоением резать, стрелять, взрывать и насиловать друг друга. На протяжении всего повествования в книге творится дичайший угар и чад кутежа. Через всю эту содомию отважно пытается прорваться ГГ из первой части Артем, по прежнему неустанно сопровождаемый верным Богом из машины, который на сей раз на этой самой машине ГГ чуть ли не возит. Случаи постоянного "чудесного спасения в самый последний момент" настолько часты, что вряд ли кто то бы удивился, если бы Артем в конце книги начал летать и поражать врагов лазерами из глаз. Вместе с Артемом путешествует и, знакомый нам по второй части, местный аналог Шурика из "Кавказской пленницы", Гомер, который, слив Хантера, как неудачный образец, по прежнему одержим целью найти "Героя" для своей книги. В пару к Гомеру дан и еще один, совершенно невменяемый, персонаж Илья Степанович, коим (как окажется впоследствии) и записана вся эта белиберда о новых приключениях Артема.

Само же повествование превращено в дикий пиздец, разобраться в котором без пол-литры стекломоя, возможным не представляется. В отличии от первой книги, где у героя была четкая цель и какой-никакой маршрут для достижения этой цели (пусть и меняющийся по обстоятельствам), в третьей части Артема мотает по всему метро, как известную субстанцию по не менее известному водоему. Руководствуясь информацией "одна бабка где то сказала", ГГ напролом ломится проверять инфу сквозь вражеские полчища. Полчища представляют из себя сферический фимоз в вакууме. Спецназ ФСБ из Ганзы, отможенная гэбня с Красной Линии, по сравнению с которой ее аналог из 37-го года покажется стаей розовых единорогов из радужного леса, сталкеры из Ордена, которые хуй поймешь кому подчиняются и чем вообще занимаются, фашисты, превратившиеся из сброда отможенных скинхедов в мощное централизованное государство, способное конкурировать с Ганзой и Красной Линией (хотя обитают все там же, всего на трех станциях, из которых одна отведена под концлагерь для пленных, как можно размещать солдат, хозяйственные и технические сооружения и при этом успешно конкурировать с мощнейшими формированиями метро на таком крохотном участке - загадка), а также различные бандосы,

гопники, эльфы и пидорасы. Вся эта кунсткамера успешно косит население метро (разумеется кроме ГГ) в масштабах, сравнимых с ВМВ. Как при такой житухе удалось прожить 20 лет и не вырезать друг дружку поголовно - опять же тайна покрытая мраком.

Корявым, рваным стилем (который все же лучше чем во второй части, но значительно уступает первой. ГГ теперь вообще не умеет изъясняться иначе как в захлебывающейся истерике, не может нормально договорить до конца ни одной фразы, а потом удивляется, что его никто не понимает. Огромное количество страниц занимают длинные и пространные безличные диалоги, а описания сюжетных локаций стали скупыми и скучными. Автор с исключительным смакованием регулярно рассказывает о трупях разной степени свежести, уродствах, болезнях и издевательствах. Почему-то особенно мерзко описывается половая ебля - возникает ощущение, что подглядываешь за совокупляющимися у помойки бомжами), перемежая фразы отборнейшей матерщиной, книга раскрывает нам страшную тайну. ВНЕЗАПНО жители московского метро не единственные выжившие в армагедде. Помимо них есть еще туева хуча народу, преспокойно живущего на поверхности в самых разных городах и странах, выращивающего различную нямку и чавкающее ее урча майнезиком. Именно это и хочет поведать ГГ обидленному населению метро. Однако быдло-жители, увлеченно занятые резней друг с другом, называют Артема ебнутым (цитирую) и шлют лесом, так как ВНЕЗАПНО оказывается сами давно анально порабощены неким ЗОГ, состоящим из толстожопых олигархов-единорогов, живущих по заветам Сталина в комфортабельном бункере, занимающихся постоянной мойкой головного мозга населению метро, держа это самое население в постоянно оголодавшем состоянии (хотя именно такое состояние - верный путь к революции), а также держа население отрезанным от всего мира, для чего хитрое ЗОГ, угробив хуеву тьму людишек, установило на поверхности супермощные глушилки, успешно перекрывающие весь радиоэфир над Москвой. Отгородившись таким образом от мира, ЗОГ, дабы потешить свое мегаопухшее ЧСВ, играет людьми в метро как солдатиками. Если внимательно в это вчитываться, то можно реально ебнуться.

Ну а еще в книге несметное количество мелких косяков. Помимо невнятного объяснения по поводу отсутствия мутантов, есть хуй пойми как влияющая радиация над Москвой (Артем и строители глушилок вроде как от нее загивают, однако многочисленным патрульным и путешественникам аж из Муромы на нее абсолютно похуй), все почему то стали спокойно переносить солнечный свет, хотя в начале книги есть некий сблёв, рассказывающий нам, что ГГ привык к нему постепенно, однако до хуя людей спокойно тусят под солнышком и впервые выбравшись на поверхность, да ведь и людишек Артем неоднократно призывает к немедленному подъему), противоречия с первыми книгами (например затопленные туннели и полузатопленные станции Менделеевская и Цветной Бульвар, превращенные в пиздец и бордель соответственно, хотя в первой части один из попутчиков ГГ рассказывал, что ходил через эти туннели и станции, и ничего подобного там не было), вообще тысячи их.

В целом по итогу - фэйл. Однозначный и бесповоротный. Неплохая по замыслу, довольно качественно поданная антиутопия, с людьми борющимися за выживание, к третьей части скатилась в аццкий трэшак, с невменяемыми персонажами и фимозным сюжетом. Апофеозом становится финал, где ГГ, отчаявшись наставить зомбированное ЗОГ быдло-население на путь истинный, делает покерфэйс и со своей женой съебывает в закат. Без комментариев. Сначала к психиатру, потом в морг.

Ко всему прочему, дабы лучше вникать в происходящее, читателю необходимо еще осилить не менее фимозный сюжет игры Metro: Last Light, который является своеобразным приквелом к книге Metro 2033. На хрена так делать, зачем мешать телефон с яичницей и переплетать игровые и книжные сюжетные ветки - такая же загадка как и все прочие. Это является еще одним добрым ушатом говна в и так немалую бочку. Так верстают только мудаки.

Игры

Metro 2033

В марте 2010 года хохлядская фирма 4A Games, образованная людьми, ответственными за [Сталкера](#), выпустила нам игру по сабжу, представляющую из себя линейный шутер с небольшими элементами RPG, заключающимися в покупке на мирных станциях новых стволов за довоенные [5.45](#). Игра получилась очень неплохая, практически не [забагованная](#) и с таким-то графоном. Конечно, на фоне тех же Сцалкира или Хенуса выглядит куда лучше, но песочницы — таки да — не хватает, да и до вылизанных творений [западных](#) коллег по цеху не дотягивает. Нужный накал также поддерживает «ручная» перезарядка оружия (каждый патрон в дробовик нужно вставлять самому, плюс накачивать баллоны для различной пневматики и крутить динамо для подзарядки батареек на электронике, правда на высоком уровне сложности это только раздражает) и слежение за фильтром в противогазе^[3] при прогулках на поверхности.

[Metro: Last Light](#) - Добро пожаловать в метро
Тизер ЛастЛайта, больше похожий на фанатский фильм по Fallout.

ДУБЛЯЖ!

Отдельной строкой стоит отметить озвучку в обеих играх: [она ужасна](#). Голоса, которые, кстати, приелись еще со времен [сталкера](#), не попадают ни в роль, ни в анимацию, а то и просто актеры не умеют играть. А во второй части еще и похерили весь эмбиент-саундтрек, оставив лишь довольно посредственные эпические треки Омельчука. Впрочем, эмбиенту во второй части и места-то нет.

Однако, не обошлось без граблей. Туповатый стелс, когда враги секунду назад в упор не видели, а секундой позже ВНЕЗАПНО обрели шестое чувство на игрока. QTE-вставки типа «[Быстро тыкайте клавишу E](#)». Самое мощное оружие («рельса») [при установке патча даётся бесплатно](#) на раннем этапе игры, в результате чего прохождение превращается в лёгкую прогулку (в Redux убрано). Совершенно халтурная оптимизация — если при сравнительно равном графоне и системных требованиях в пресловутом Крузисе движок был в состоянии отрисовывать огромные пространства с лесами и деревьями без падения производительности, то здесь есть шанс получить 10 fps даже на далеко не нищесредском компе, стоя в камерке размерами 4*4 метра. На десерт — дебильнейший уровень с «амёбами», где [обычный неубиваемый человек](#) в лице ИИ-болванчика танчит всю дорогу. Ну и названия станций на английском даже в русской версии (в том числе текстуры!) — аж так ориентироваться на западный рынок не следует. Большинство «тоннельных» локаций вообще не имеют никакого отношения к реальности и воспроизведены только в угоду атмосфере (да, тоннели московского метро - очень запутанная хренотень с 100500 сбоями, объездными путями, тупиками, перспективными выработками, техническими помещениями и другими штуками, причем многое из этого законсервировано и/или заброшено. Но гигантских пространств с подземными метромостоми (!), многоэтажными бетонными котлованами и широченными в поперечнике тоннелями там нет и быть не может).

В игре имеется большое количество пасхалок. Вот только некоторые из них (в порядке возрастания незаметности):

- книги разных авторов из серии «Вселенная Метро 2033», встречающиеся повсюду, в том числе в багажном отделении дрезины, в котором катается ГГ, и во многих ящиках.
- постер с датой выхода игры «Метро 2033» в самом начале (и не только);
- скелет неизвестного, рядом с которым лежат [монтажка и очки](#);
- модернизированные вагоны типа «Е» — из Киевского метро. Также герб Украины (в Московском метро IRL не встречается). К тому же в вагонах есть очень маленькая надпись на украинском языке, которую прочитать практически невозможно («Для экстреного зв'язку з машиністом»);
- станция «Крещатик» Киевского метрополитена вместо «Павелецкой» Московского. И кстати, это может быть вполне умышленным [кивком](#) в сторону GSC;
- в пункте управления в Д-6 можно найти росток, который пробивается из берца, из-за точно такого же цветочка все мультяшные земляне вернулись на родную землю в мультике WALL-E;
- отсылка к братьям Стругацким. «Ух ты! А.и Б. Стругацкие „Пикник на обочине“. Что-то знакомое вроде.» Также это может быть намеком на S.T.A.L.K.E.R.

Поиски продолжаются. К. О. и прочий анонимус утверждают, что там где-то есть и сам Гордон Фримен, а не только его останки: таки сию пасхалку опубликовали в августовской Игромании. Он же кстати появляется в трейлере и нескольких локациях в виде бойца «Спарты» в продолжении.

В 2014 году вышло Metro 2033 Redux - являющееся переизданием сабжа на обновлённом движке с графонием и подправленной механикой из Last Light. Не смотря на доставляющий графоний в переиздании люто [зафейлена](#) атмосфера наподобие того же Last Light: игруля вместо тёмной, пугающей и угнетающей с неплохим амбиентом приблизилась к [ЮВА](#) экшнному [калофдути](#), где всё ярко, светло и вообще не до апокалипсиса. В Redux'e также были заявлены крупные изменения в геймплее, но на деле это вылилось всего лишь в новый режим сложности, уменьшение количества загрузочных экранов (путем объединения нескольких коротких уровней в один длинный) и добавление т.н. «сейфов», к которым зачастую приходится очень душно искать ключи, а лута в итоге поиметь с мизинец (*спойлер*: самый последний сейф вообще оказывается пустым - подъеб от разработ).

Metro: Last Light

В мае 2013 года вышел сиквел под названием Metro: Last Light. В этот раз Глуховский писал сюжет непосредственно, а посему линия «Метро 2034» оказалась не пришей к пизде рукав.

Некоторые персонажи как бы олицетворяют скатывающийся сброд (что в связи с сеттингом может показаться логичным), но разработчики сильно уж перестарались. В комплекте имеются клишированные злые коммунисты, бабы пацанского характера с обнажёжкой и монологом в конце, ну и, что самое главное, ГГ тянет [философию](#) через всю игру, как бы пытаясь вернуть оригинальный посыл.

Геймплей упростили во славу голливудщине и активному действию: фонарь заряжается с двух-трёх нажатий, а о том, что пришло время замены фильтра, заботливо напоминают [супер-навороченные-непонятно-откуда-взявшиеся часики](#). Там же [есть лампочка](#), которая подсказывает игроку, что он палится (хотя, в первой части она не то что была, так ещё и реагировала на степень освещённости, загораясь разными цветами). Сделано это для так называемого модернизированного стелса «в тени/не в тени» - находясь во мраке, можно хоть сплясать лезгинку перед носом тупорылого врага. Хорошо ли всё это? Для эпичности происходящего быть может, но вот в плане реализма потягаться с матерью-природой в выживании никак не получится.

Атмосфера, за которую так любили первую часть, оказалась заметно загублена в угоду зрелищности.



Last Light раскрывает [тему патриотизма](#).

Большую часть времени ни о каком одиночестве, страхе и запустении говорить не приходится: по всему метро идёт мощная движуха, противоборствующие группировки играют в демократию-дипломатию, заявляют друг другу протесты и т. п. Теперь ходить по тёмным помещениям и сражаться от каждого звука доводится 2-3 раза, зато воевать с коммунистами, фашистами и багами можно хоть всю игру. Очевидно, разрабы понимали что делают, поэтому ввели боссов, пауков, ночной поход по зоопарку (который наполовину болото) и не забыли про фирменные психоделические приходы ГГ что, в общем-то, добавило немного трэша и даже настроения.

Система скрытой кармы, влияющая на концовку, достигла апогея абсурда, словно выдрана из Dishonored — если в предыдущей части можно было бы и как следует поубивать, и получить при этом хорошую (но неканоничную) концовку, то в LL ради неё надо отыгрывать чуть ли не ультра-гуманиста. В первую очередь, нельзя никого убивать, даже бандитов, а ближе к концу игры и мутантов (в шутере, блеать!). Нужно постоянно обыскивать скрытые нычки и пощадить двух предателей: (*спойлер*: Лесницкого с Павлушей). Но даже если отыгрывать Иисуса, не факт, что игрок получит хэппи-энд, что приводит к драмам на форумах по типу «я выполнил практически все условия, но концовка всё равно плохая!».

Также была перенята западная манера выпуска платных DLC к игре после появления одной на прилавках. Дополнения оказались бесполезной тратой денег то на очередную пушку, то на коряво сделанные миссии, состоящие исключительно из пальбы и блужданиям по одинаковым коридорам. Эталонем служит «Tower Pack», где **Г. Г. в режиме виртуальной реальности** истребляет тонны монстров за очки (*sic!*). Однако, стоит отметить, что «Chronicles Pack» необходим к прохождению для тру-задрота, так как только из него можно узнать, почему Анна не вытащила Артёма из лап фашистов в самом начале, как Павлик Морозов выбрался с Венеции, и кто вообще такой Хан.

Итого:

- Сюжет довольно-таки неплохой, если не учитывать некоторые нелогичные моменты.
- Геймплей упростили до ужаса, но до Call of Duty, к счастью, не дошло.
- Графика сделана на заебись: отличнейший сеттинг Москвы, хорошо проработанное окружение, неотличимые от реальной жизни коридоры на заводах.
- Несбалансированное, но, в целом, добротное звуковое сопровождение.

Эта игра, явно сделавшая реверанс в сторону УОВА, унылым говном никак не является, так как стала заметно разнообразнее и ярче, но и до шедевра ванну супа хлебать. Такие дела.

В 2014 году вышло переиздание Metro: Last Light Redux, где изменилось чуть больше, чем нихуя, но таки подправили графоний, катсцены и добавили новые режимы прохождения, один из которых обещал геймплей как в первой части, **но мы-то знаем...** Кстати, все реверансы в сторону западных шутанов дали свои плоды: как у нас, так и за бугром игорь вызвала неподдельный интерес и продалась лучше предыдущей части, позволив студии разрастись штатом и обзавестись ещё одним отделением на Мальте. Таким образом, хлопці выбились в премьер-лигу, и на следующую часть в предвкушении уже облизывался весь мир.

Metro Exodus

Вышла 14 февраля 2019. Действие третьей части перенесено из Москвы куда-то в российскую православную глубинку (и даже в Прикаспийский регион, где сейчас Елбасы попивает свой кумыс на почётной пенсии). Главная фишка — попытка в открытый мир с элементами выживания, что реализовано, но частично. Судя по всему, 4А захотели своего собственного сталкера **с паровозом и арбалетами. ИЧСХ**, Григорович почти за год до их релиза вострепнулся в своей GSC и во всеуслышанье заявил, что таки желает запилить долгожданный сиквел нетленки.

Издатель был настолько уверен в успехе, что не побоялся выпускаться в одно время с такими монстрами как «Far Cry: New Dawn» и «Anthem», а от халявщиков продукт был огорожен защитой «Denuvo», что, правда, никак не помешало взломать её всего за 5 дней. **Fail**. Также игру ради профита (и лулзов) удалили из Steam, перейдя в свеже созданный Epic Games Store (спустя год вернулись в Steam), что вызвало у западных геймеров масштабный и лютый **butthurt**, вплоть до массовых набегов в отзывы к предыдущим частям. О причинах бугурта можно подробней почитать, к примеру, **здесь**. Те, кто успел её предзаказать, всё равно получили заветный ключик, и никаких лаунчеров устанавливать не нужно.

Алсо, после выхода некоторые предприимчивые товарищи начали барыжить стимовскими ключами за (*sic!*) 5к деревянных.

Из плюсов:

- Винрарный саундтрек (**КИНО**, Аукцион, **Гребенщиков** — вот это вот всё). **Можно играть на гитаре**.
- Довольно драматичные концовки. Некоторых могут даже заставить пустить скупую слезу и потянуться к клавише F.
- Возможность тюнить стволы во время миссии (прямо как в **Крузисе**) благодаря супер-рюкзачку, а также новые варианты **апгрейдов**.

- Заявленная свобода передвижения в рамках определённой локации. Особо двинутые могут часами бегать, щелкая скриншоты в фото-режиме.
- Трайбализм среди встречаемого населения в духе «Безумного Макса» и всё того же «Far Cry».
- Сиськи (летсплейщики-ютуберы негодуют).
- Удачные линейные "кишкообразные" уровни, по канону оригинала (Москва, Тайга, Новосибирск).
- Модные нынче пасхалки и отсылки, [остроумные](#) надписи на стенах и даже потолках.
- Графоний же!

Из минусов:

- Лицевая анимация: персонажи нередко либо говорят с закрытым ртом, либо реплики и движения губ не синхронизированы.
- Новые мутанты — зверолоуды — слизаны с трушных fallout-овских диких гулей чуть более, чем полностью. Набедренные повязки присутствуют.
- Геймплей всё такой же деревянный, как и в предыдущих частях. Если вы таки пришли за действительно качественными перестрелками — вам не сюда.
- Не слишком нужные интерактивные возможности типа «пошмалить бесконечную самокрутку в тамбуре, пока Артём слушает трехминутный монолог одного из спутников». Очень вымученно выглядит, когда фразы произносят абсолютно все, кроме немого на протяжении уже трех игр главного героя.
- Непонятно куда делись стволы из прошлых частей, например, те же ВСВ или дробовик «Абзац». Также, видимо, за год после событий «Last Light» жители постъядерной России разучились пользоваться довоенным оружием типа той же Сайги или РПК, что может хоть как-то объяснить их отсутствие в сеттинге. Теперь все без исключения бегают с самопалами как в Fallout 4, хотя, дизайн и детализация этих вундервафель таки эпичны.
- Искусственный Идиот всё так же слеп и глух в угоду стелс-составляющей.
- Местами напоминает Far Cry 2 (в плохом смысле).
- Банально недоделанные и забогованные 2/3 игры, которые как раз и включают в себя пресловутые "открытые локации".
- Хносталяхия автора по [прошлому](#), и так избыточная в предыдущих частях, в этой просто неадекватна, несмотря на то, что военный апокалипсис случился, по канону книг и игр, уже в 2012 году, а в это время в Эрэфии уже давно всё выглядело далеко не как в каком-нибудь 1986 году. Видимо, после Сталкера разрабы по инерции так и остались пилить постапок 1986 года вместо подхода со здравым смыслом.
- [Политота](#).
- Несмотря на наличие графики в плюсах, разница не особо заметна в сравнении с Redux'ами прошлых частей. При этом системные требования необоснованно выросли в разы.
- Глуховский всё такой же [Глуховский](#).

Из персонажей с игроком будут шароёбиться Анна, которая, как и в книге, стала женой ГГ, Мельник, постаревший, как Оби-Ван между 3-м и 4-м эпизодами, и целый зверинец спартанцев-дзобберов, половину имён которых вам будет даже незачем запоминать (что на восприятии сюжета практически никак не отразится). В интернациональном составе теперь присутствуют расовые американец и казах, причём, первый, несмотря на халтурный акцент, вполне себе доставляет.

Русскую озвучку на этот раз ВНЕЗАПНО решили доверить москалям и отдали на аутсорсинг «Буке», которая позвала профессиональных актёров, чьи голоса сейчас можно невозбранно услышать в любом фильме MARVEL. Не сказать, чтобы это было нелогичным после критики довольно кондовой работы сталкеровского каста над первыми двумя играми, но у наших тоже получилось натужно благодаря традиционно [расслабленному](#) подходу 4А к режиссуре и вообще менеджменту процесса. Так, соратники Артёма буквально декларируют свои реплики, что убивает реализм большей части поставленных сцен чуть более, чем полностью. Особо раздражают бравый смех у некоторых мужских персонажей после каждой второй фразы и Мельник, позаимствовавший голос у Владимира Антоника ([агент Смит](#)), который иногда начинает [реветь](#) с такими интонациями, будто он вояка-генерал в сраном водевиле (что, в принципе, недалеко от правды). Справедливости ради: отдельные [вины](#) в виде колоритной речи Креста, Барона или упоротого лопотания рабов-нефтянников, косплящих Джа-Джа Бинкса на казахский манер аля [Равшан и Дзамшут](#), всё же проскакивают.

Будущее

Первого сентября 2013 года у фанатов Глуховского появилась возможность купить новый шедевр — «Будущее». Книга, по качеству соответствует ГОСТУ — имеет кучу нестыковок с логикой и здравым смыслом, но позволяет нам узнать много нового об авторе.

Глуховский стал лучше писать и... и все. Больше никаких достоинств у произведения нет. На фоне этого поражает феерическое самомнение автора. В интервью он говорит о том, что, оказывается, в современной российской фантастике нет достойных имен, а, например, Пелевин исписался и неинтересен. Из этого всего становится понятно, что великий писатель в современной России только один — это Дмитрий Глуховский. Нет, на самом деле автор у нас очень скромный ему чужда слава. При этом, разумеется, Глуховский лукавит. Ему чужда слава на телевидении. И действительно — зачем телевидение, если есть интернет. Вконтакте и на других ресурсах «Будущее» агрессивно пиарится, а Дмитрий занимается на своих пабликах самоцитированием.

А что же с самой книгой?

1. Кучка «бессмертных» без оружия борется с незаконными беременностями. При том, что работа эта является важной для поддержания порядка в системе, сами «бессмертные» — сплошь неуравновешенные невротики с комплексами и фобиями. На самом деле вопросов к выдуманному автором миру много.
2. Люди победили естественную смерть, но забыли, что такое вазэктомия? Простая операция перед прививкой бессмертия легко разрешила бы противоречия в обществе. Вазэктомия, в отличии от стерилизации, вообще ни разу не употребляется в тексте!
3. Достигнув технического уровня позволившего строить гигантские башни, люди не додумались расширять жизненное пространство за счёт глубин морских, подземных территорий, а главное не вышли в космос со своим бессмертием, как например поступили «Дети Мафусаила».
4. Откуда в далёком будущем, где проблемы уже совсем другие, поминают Сталина? Если это XXV век, то эпоха Сталина оттуда — это примерно как эпоха Тамерлана в сталинскую эпоху. Или даже дальше (прогресс капитально разгоняет время)
5. Куда исчезли войны и типичные для западного мира методики очищения жизненного пространства? Почему не использовались ОМП, вирусы, ведь в густонаселённых территориях это помогло бы просвещённой Европе легко расчистить место для себя, ровно так они поступали многие столетия, а тут вдруг перестали.

Рассказы о Родине

В 2010 автором был написан сборник новелл "Рассказы о Родине". Сама книжка небольшая по объёму, потому пересечному анону, при желании, не составит труда её осилить. Новеллы представляют из себя очерки о бытии различных слоёв общества [Этой страны](#) : от бомжей, травящихся палёной водкой, в которую [ЗОГ](#) подмешивает неких нанороботов, стирающих память, до [президента](#) и, что интересно, [Лидера страны](#) (по книге это два разных человека, что на момент её написания было насущной реальностью и, конечно, символизирует). Все рассказы связаны между собой одной сюжетной линией.

Факты

- Бравый «военный» журнализд во время своего долгого проживания в [Израиле](#). Там быть призванным в армию не смог, получив 21-й профиль (тамошний аналог «белого билета»).
- На эпичной [радиопередаче](#) едва не был затоптан [Ксюшадью](#), спорящей с Катей Гордон.
- Основная сюжетная линия, война с чёрными, чуть более, чем полностью позаимствована у почти неизвестного в [этой стране](#) пейсателя Орсона Скотта Карда и его книги «Игра Эндера». Особо ленивые анонимусы могут посмотреть фейловый фильм 2013 года с другом Чубакки в роли полковника Граффа.
- Выступал в качестве [эксперта с мировым именем](#) на антинаучном телеканале [ТВ 3](#).

См. также

- [Метрофанаты](#)
- [Метрокрысы](#)
- [Метро-1](#)
- [Метро-2](#)
- [Вадим Михайлов](#)
- [Диггеры](#)

Ссылки

-  [Днявка](#)
- [Первая часть «Метро»](#) — ибо [копирастией](#) тов. Глуховский видимо не страдает.
- [Вторая часть](#)

- [«Сумерки»](#)
- [Построчный разбор первой части](#)
- [Моды для игры Metro 2033](#)

Примечания

1. ↑ Примечание: один из эпигонов Глуховского попытался исправить этот фейл, разъяснив в своей книге, что на самом деле неведомая ёбаная хуйня получилась в результате применения специального секретного биологического оружия. А ещё один автор высказал версию, что после БП и потрясений природа решила перезагрузить себя.
2. ↑ Примечание 2: В книге «Метро 2035» говорится, что удары по Москве не наносились, ПРО Россиюшки сработало и на ДС падали только радиоактивные обломки. Откуда котлованы и разломы из первой части — не уточняется.
3. ↑ Они забываются за 5 минут, хотя IRL фильтрами пользуются минимум по пол-часа. Алсо, через 20 лет после применения ЯО можно спокойно дышать псевдолегкими, даже без противогаза



Графоман

Dsa69 Аверченко Айн Рэнд Акунин Александр Никонов Александр Солженицын
 Аллен Карр Арбатова Аркадий Давидович Асов Багиров Белобров-Попов
 Беркем аль Атоми Болашенко Бомарше Борис Соколов Бригадир Бродский Рей Брэдбери
 Михаил Булгаков Бушков Вадим Чернобров Вася Ложкин Веллер Владимир Высоцкий
 Владимир Сорокин Вольтер Галковский Гарри Гаррисон Глуховский Лавкрафт
 Голубицкий Григорий Горин Гриценко Гришковец Даниил Хармс Денис Черевичник
 Дивов Дидро Дмитрий Горчев Довлатов Донцова Достоевский Евгений Понасенков
 Евгений Шестаков Еськов Жан-Жак Руссо Женя Духовникова Иван Охлобыстин
 Игорь Губерман Илья Кормильцев Илья Масодов Илья Эренбург Истархов Карел Чапек
 Карлос Кастанеда Кафка Кен Кизи Стивен Кинг Клайв Баркер Климов Кобра киллер
 Константин Крылов Ольга Корженёва Коэльо Крапивинский мальчик Купцов Лавей
 Латынина Леонид Каганов Лесь Подервянский Ежи Лец Ли Вонг Ян Линор Горалик
 Льюис Кэрролл Макс Фрай Максим Калашников Маркиз де Сад Махмуд Отар-Мухтаров
 Маяковский Минаев Михаил Жванецкий Набоков Начинаящий писатель Невзоров
 Юрий Никитин Нострадамус Олдос Хаксли Олег Т. Омар Хайям Пейсатель Пелевин
 Переслегин Пернилла Стальфельт Ник Перумов Петр Мамонов Петрарка Эдгар Аллан По
 Протопопов Проханов



Жиды

14/88 7:40 Aalien Desert Eagle DVAR Esperanto Facebook Google Oracle PHP
 Wingdings Zarubezhom.com Zeitgeist ZOG ZT Роман Абрамович Агасфер Адъ и Израиль
 Айн Рэнд АКМ Шалом Александр Друзь Александр Курицын Александр Никонов
 Александр Пульвер Альбац Анатолий Чубайс Андрей Кураев Апач АПВОВНВ АПВС
 Арабо-израильские войны Арбатова Аркадий Давидович Арнольд Зукагой Артемий Троицкий
 Аська Б-г Бабруйск Барщевский БГ Березовский Биробиджан
 Боба Иисусович Рабинович Бобби Котик Божена Рынска Борис Моисеев Борис Немцов
 Борис Соколов Бродский ВА Вагнер Валерий Фабрикант Вардан Кушнер
 Леонид Василевский Вассерман Веллер Миша Вербицкий Ветхозаветные мемы
 Владимир Авдеев Владимир Высоцкий Врен Гарри Поттер Геннадий Кернес Гетто
 Гешефт Павел Глоба Глуховский Гой Александр Гордон Григорий Горин Гришковец
 Давид Черкасский Даниил Хармс Дважды еврей Советского Союза Дело Дрейфуса Децл
 Джентльмен-шоу Джордж Буш Джоэл Спольски Днепр Довлатов ДПНИ
 Еврейские расовые жиды Егор Гайдар Жириновский Жук-антисемит Захар Борисович Май
 Григорий Зельднер Игорь Губерман Израиль Израильское царство Иисус Илья Эренбург
 Истархов Йож Йозеф Менгеле Йэху Москвы Каббала Каждан Карл Маркс





Большой Пиздец

11 сентября 2012 год Adventure Time BSOD Eyjafjallajokull Fallout GAME OVER
 S.T.A.L.K.E.R. The Road TIME PARADOX А-культ Авария в Уиндскейле Авиакатастрофа
 Авиакатастрофа/Классификация авиакатастроф Адъ и Израиль АПЛ «Курск» Атомная бомба
 Бермудский треугольник Большой адронный коллайдер Большой Пиздец
 Большой Пиздец/Предполагаемые даты Бостонский теракт Бхопал Ванга Вендекапец
 Взрывы в метро Вулкан Павел Глоба Глобальное потепление Глуховский Гнездо параноика
 Жопа Жопоголизм Зомби-апокалипсис Качиньский Кин-дза-дза Комбинат «Маяк»
 Кораблекрушение Кузькина мать Лесные пожары Мальтузианство Машина Судного дня
 Медный таз Межконтинентальная баллистическая ракета Мировой финансовый кризис
 Мы все умрём! Наводнение в Крымске Нострадамус Пандемия Пик нефти
 Постапокалипсис Проблема 2000 Скайнет Слава роботам Сурвивалист Тёмная башня
 Титаник Только массовые расстрелы спасут Родину Третья мировая война
 Унылый январский пиздец Уханьский коронавирус Фукусима Хазин Хромая лошадь
 Челябинский метеорит Чернобыль Экстерминатус



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
 Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
 Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
 Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
 Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
 Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
 Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
 Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
 Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
 Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
 Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
 Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
 Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
 HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
 It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
 Kerbal Space Program Killer Instinct