

# Postal — Lurkmore



**НЯ!**

Эта статья полна любви и обожания.  
Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)



**Осторожно! Шок-контент!**

Ниже расположено зашкаливающее количество мяса, насилия и прочего. Настоятельно рекомендуется отогнать от экрана [беременных женщин и детей](#), а также [особо впечатлительных животных](#). За последствия, вызванные чтением и просмотром, [ответственности не несём!](#)

«

Лишь только бой угас, Звучит другой приказ, И почтальон сойдет с ума, Разыскивая нас.

»

— Б. Окуджава

**Postal** — серия игр, производства расовой американской студии «Running with Scissors». Название студии происходит из пиндосской поговорки «не бегай с ножницами» (русский эквивалент — «не играй с огнём»). Имеется в виду, что бегущий с ножницами рано или поздно споткнется и упадет на эти самые ножницы. Сотрудники студии являются престарелыми [битардами](#) и довольно часто приезжают на российские игровые выставки. Первые две части запрещены к продаже во всех цивилизованных странах мира. Разумеется, они стали дичайше популярны в самой духовной стране мира — [России](#). Российские разработчики из издательства «Акелла» даже были допущены до создания официального русского аддона ко второй части, который был назван «Штопор Жжот!», а позже и к созданию третьей части.

Название игры восходит к американскому выражению «going postal» (по-русски — «ебануться», или же — «за хлебушком сходить» (известный анекдот)). Таким образом, приблизительный перевод названия игры [одним словом](#) — «Псих» или «[Поехавший](#)». 20 августа 1986 года, [Шеррилл Патрик](#), почтальон в Эдмонде, штат Оклахома, убил 15 человек, после чего покончил жизнь самоубийством. В 1986—1987 произошла эпидемия подобных случаев. Более двадцати массовых убийств на рабочем месте, более 40 погибших.

## Суть такова

Серия состоит из:

- Postal (1997)
- Postal 2 (2003)
- Postal 2: Share the Pain (*мультиплеерный аддон*) (2004)
- Postal 2: Apocalypse Weekend (*синглплеерный аддон*) (2004)
- Postal: The Fudge Pack (*сборник со всеми предыдущими частями и аддонами на английском от RWS*) (2006)
- Немецкий расовый фильм «Postal» (2007)
- Postal: Юбилейное издание (*ещё один сборник со всеми предыдущими частями и аддонами (+фильм) на русском от Акеллы*) (2008)
- Postal 3 (2011)
- Postal 2 Complete (*английская Steam-версия со всеми аддонами и достижениями+доп. контент из мастерской+рабочий, но подвисяющий, мультиплеер*) (2012)
- Postal 2: Paradise Lost (*долгожданное продолжение спустя 11 лет (не считая отечественной версии 2011 года) после событий Apocalypse Weekend*) (2015)
- Postal 4: No Regerts (*в раннем доступе с 2019*)



Почтовый чувак смотрит на тебя,  
как на будущий труп

## Postal

Симулятор массовых убийств. Имела довольно простую суть — в голове главного героя игры, называемого Postal Dude, начинает говорить голос. Парень сходит с ума и в один прекрасный зимний день выходит на улицу и начинает невозбранно выпиливать соседей, вышедших на крыльцо подышать свежим воздухом, дворников, расчищающих снег во дворах, коммивояжеров, толкающих очередные утюги с турбонагревом, полицию, радостно здоровающуюся со всеми встречными — в общем все, что умеет ходить и говорить. На протяжении всего действия, главный герой посещает разные локации города и учиняет расправу всем встречным. Действие заканчивается тем, что (*спойлер*: Чувак подходит к школе и пытается убить детей, но у него это не получается, потому что детишки являются его глюками. После этого ГГ впадает в **когнитивный диссонанс** и ложится отдохнуть на асфальт. На следующих кадрах мы видим его в **уютной комнате с мягкими стенами**. Далее титры, в конце которых звучит сумасшедший смех Чувака. The End.)



Regular day of my life

Уровень психоза в игре зашкаливает — что музло, что картины, что цитаты между уровнями дико доставляют. Также в этой игре необязательно убивать всех и вся. Достаточно устранить определенный процент вооруженных врагов (полиция, ополченцы, армия) и нажать F1. Так что убийство беззащитных граждан, детей и стариков оставались исключительно на совести игрока (однако идет в бонус к рейтингу, а так же что бы получить достижение «Z for Zachariah» придется таки убивать все население на каждом уровне; однако даже это сделать намного легче, чем убивать только врагов, **я гарантирую это**).

Также стоит отметить всем интересующимся несведущим, которые знают серию только по 2-й части, что оригинал не имел никакого юмора (кроме крылатых фраз главгера, невозбранно перекочевавших в Postal2, но и они улыбки не вызывали) — просто Чувак, просто валит людей.

**Уйти от суеты** можно было в любой момент, для этого в игре была специальная кнопка. Для нерадивых игроков был предусмотрен специальный автомат с бесконечными патронами, причем без всяких читов и с самого начала.

## Postal 2

Игра, овладевшая чуть менее, чем всем российским игровым сообществом. А суть такова — Postal Dude Junior (сын главного героя первой части) вместе с женой и псом переезжают в провинциальный городок Paradise, расположенный в штате Аризона. Что характерно, город населен самым разнообразным быдлом: от **моджахедов**, людей с активной гражданской позицией, выступающих за запрет книг до **деревенщин-гомосеков**, желающих анально покарать главного героя.

Главный герой занимается как решением различных бытовых проблем (покупка молока, участие в выборах, лечение от гонореи), так и **духовным самосовершенствованием** (на день рождения отца невозбранно мочится на его могилу, ходит на исповедь в церковь). Но, к счастью, не все так просто и любой, даже самый безобидный поход в магазин, оборачивается некоторыми проблемами, которые можно решить только при помощи оружия (хотя доподлинно известны случаи прохождения игры без единого убийства). Алсо, в аддоне это не прокатит: там есть уровни с обязательным убийством N-ного количества зомби, живтоне и даже боссов. Стоит отметить, что на убийства и беспредел героя (и игрока) иногда попросту провоцируют, например в первый день тебя отправляют за молоком, а в магазине дикой длины очередь и каждый в ней стоящий ругается с кассиром по часу, можно отстоять и купить как нормальный человек, но это занимает чуть больше чем дофига времени, и становится тяжело удерживаться от того, чтоб укоротить очередь. (*спойлер*: А если таки дождаться, то после покупки молока магазин попытается ограбить вооруженный человек. ). Но это не всегда работает: например, в очереди на исповедь тоже стоит двадцать человек. Просить? Ждать? Не прокатит. Скосить всю очередь очередь из автомата? Тоже не вариант: придется отправить в лучший мир и падре, лишив себя индульгенции. Выход один! (*спойлер*: Расстегнуть штаны и нежно оросить впереди стоящих).



Покойся с миром, сюжет игры



Лопата в действии

На протяжении первых пяти дней недели в городе разворачивается нехилая драма, заканчивающаяся сообщением СМИ о грядущем **Апокалипсисе**.

Главными особенностями игры были:

- **Главный герой** — воплощение тру-битарда, не имеющего доступ на Двач, и поэтому вымещающий все свои сокровенные мечты ИРЛ. Чувак пользуется интернетом лишь для использования eВау. Ничем не выдающийся представитель быдла, но при этом кажется одним из наиболее вменяемых жителей городка.
- **Ширинка** — по нажатию клавиши «R» главный герой расстегивал ширинку и доставал на всеобщий обзор свой МПХ. В зависимости от состояния здоровья маленького друга, люди могли возмущаться или даже блевать, если главный герой болен гонореей. При помощи такой нехитрой возможности можно было ссать (в том числе на людей, отчего они начинали блевать). Если ссать точно в рот бедные прохожие изрыгали потоки обедов/завтраков/ужинов прямо на асфальт, а при неслабой ловкости, отбив у такого голову, можно было наблюдать струю блевотины напрямиком из горла. Алсо, игра позволяла приманивать полицейских пончиками, поссав на которые, можно было заставить последних блевать. Алсо, для получения порции лулзов, лучше не отбивать голову, а облить блюющее быдло бензином и поджечь. Заблеванной окажется пол-улицы. Главным развлечением с МПХ, как ни странно, было отливать на трупы. Также, МПХ являлся отличным средством для тушения горящего себя. Будучи подожженным, главгерой горит около 7-9 секунд, при этом убавляется большая часть имеющегося здоровья, но если при этом расстегнуть ширинку, и, направив прицел вертикально вверх, помочиться, то процесс горения моментально прекратится, а ГГ испустит вздох облегчения (доселе неизвестно, что именно служит причиной этого вздоха: опорожнение мочевого пузыря или то, что горящая одежда была своевременно потушена). В общем, использовать этот предмет инвентаря можно было как только вздумается. В спецрежиме, открывающемся после прохождения игры на средней или выше сложности, появляется возможность ссать напалмом. При должном умении можно было заставить прохожих отсасывать: для этого какого-нибудь местного жителя надо было довести до отчаяния, чтобы он сел на корточки и закрывался руками, жалобным голосом прося пощадить его. В этот момент надо было подойти вплотную и расстегнуть ширинку, после чего последовал бы долгожданный минет. Во время которого, как обычно, можно было обоссать принимающего. Также в торговом центре есть магазин одежды, в котором одна из вешалок сделана в виде карусели. Так вот эту вешалку можно раскрутить если с пол минуты упорно ссать в нее по часовой стрелке, а затем запрыгнуть на нее и невозбранно устроить некий водоворот мочи и блева, но перед этим желательно приманить туда побольше народу.
- **Оружие** — набор состоял как из стандартных пистолета, дробовика, винтовки М-16 и ракетницы, так и из **лопаты**, электрошокера (пораженный им бился в корчах, блевал и ссал под себя), канистры с бензином, ручной установки для запуска напалмовых капсул, головы коровы, заражённой сибирской язвой. От запаха последней все начинали блевать кровью. Как уже всем стало ясно, блевота занимала видное место в геймплее этой прекрасной игры, в одном эпизоде она даже стала катализатором действия — один из NPC блеванул на приборную панель, что привело к короткому замыканию. Зашкаливающее количество блевотины в игре явилось своего рода новшеством. Удивительно, но при обилии рвотных масс и мочи, фекалий в игре было исчезающе мало. А ещё был секретный талибанский WMD, стреляющий балдой со спорами заразы. Можно найти в трубе за домом Чувака. Доступна эта локация после установки патча. А ещё там были ножницы, которыми можно было кидаться, особенно в закрытых помещениях, так как они хорошо ricochetят от стен. Кроме того, в игре есть гранаты, которые можно не только кидать куда угодно, но ещё и совершить акт самовзрыва, засунув оную в рот и взорвав нажатием кнопки мышки. Особенно доставляет смотреть, как обезглавленный труп Чувака пинают бомжи, проходящие мимо. Кроме собственно оружия в игре присутствует рыбацкий эхолот, выполняющий функции радара. Примечателен он тем, что его функционал расширяется за счет картриджей. В игре можно встретить картридж вуду-рыбка, позволяющий съесть любого обозначенного на радаре NPC.
- **Пиромания** — создатели попытались учесть пожелания психопатов со всеми возможными расстройствами, поэтому поджигающего оружия в игре более чем достаточно. Помимо вышеупомянутой канистры с бензином, **коктейля Молотова** с портретом Молотова, пироманов порадовало наличие подобия реактивного огнемёта — пушки, выстреливавшей небольшим баллоном



Органическое устройство шумоподавления



Блюют. Nuff Said



Блюют и клипаются. Nuff Said

[Postal 2 : Shadow of Chernobyl](#)  
Чувак дорвался до [Припяти](#)

с зажигательной смесью, по приземлению поджигавшим все вокруг. Альтернативный огонь заставлял баллон отскакивать от земли в произвольном направлении, поливая все вокруг бензином. Двумя-тремя выстрелами можно было превратить оживленную улицу во вьетнамскую деревню после обработки американскими штурмовиками. Поджечь можно было любое живое существо, а также машины. Был чудный глюк с квиксейвом — если сжечь НПС и засеяться, а потом загрузить это сохранение, то у погорельца изжаренные глаза будут смотреть по сторонам и моргать, как если бы он был еще жив. Если прохожего шарахнуть электрошокером, облить бензином и поджечь, когда он валяется на земле и обоссывается, а затем потихоньку на него мочиться, то есть вероятность, что он обгорит, но будет жить. Горящие трупы на улицах. Вообще, по идее, нужно выпустить в прохожего как можно больший заряд, облить бензином, и как только он обгорит, тут же помочиться на него. Он будет лежать и дергаться, можно для ускорения еще раз дернуть его током, в результате бага он может кое-как встать и побежать прочь с воплями. Лулзов при поджигании доставляли полицейские — подбегали к Чуваку и начинали **исполнять шаманские танцы**, этим действием как бы сбивая с себя огонь, но со стороны это выглядело неподражаемо.

- **Животнэ** — по городу постоянно бродят кошки, которых можно приманивать валерьянкой или просто так собирать, чтобы насаживать потом на дробовик вместо глушителя (или на автомат, с аналогичными результатами). Когда животный глушитель портился (а это случалось после девяти выстрелов) и терял эффективность, кот срывался со ствола и улетал с пулей в цель. А с применением некоторых читов, можно стрелять тысячами кошек, которые алсо могут отражаться от стен. Правда, в целесообразности подобного девайса заставляет сомневаться тот факт, то животное громко мяукает при прохождении свинца через тушку. Несмотря на мяв, никто не обращает внимания на звук выстрелов. Кроме того можно устроить локальный пиздец набрав карман кошек и кинув их всех одну (горящие кошки любят кидаться на людей) в огонь, я гарантирую это! Алсо, в городе много собак, которые, в отличие от людей не блюют, а только срут и ссут. Кошки могут только ссать. На Чувака все они, кроме его собственного пса, поначалу реагируют агрессивно, но их можно прикормить, после чего они начинают считать его хозяином и охранять от всех невзгод. Голодные твари даже готовы прыгать за няжкой, невозбранно откусывая головы случайных подвернувшихся прохожих. С собаками можно играть: если пнуть отрезанную голову, они приносят ее Чуваку назад, как мячик, также собирают и приносят оружие. В одной локации также присутствуют слоны. Практической пользы от них не было, но после толстого троллинга они начинали хаотично разбегаться по карте и бодать всё живое. И разумеется, их можно было убить лопатой, поджечь и обоссать. В аддоне Apocalypse Weekend появились ещё и коровы, по принципу действия они были аналогичны слонам, но поменьше в масштабе; помимо этого, им можно было ещё и отрубить или разбить голову. Кроме того, если швырнуть корове в зад кувалду, она застрянет у нее прямо в жопе, из-за чего корова встанет столбом. В таком состоянии её легко обезвредить, но есть риск, что кувалда не вывалится из коровьего зада, а там и останется<sup>[1]</sup>.
- **Вещества** — да-да, в игре можно (и нужно) пыхать! От этого здоровье увеличивается до 125 % независимо от предыдущего уровня, из-за этого спустя некоторое время сердце чувака начинает бешено колотиться, и если не выкурить, то здоровье уменьшается на 30 %, но это мелочи. В игре есть баг. При наличии 1 трубки её можно было пыхнуть, а затем выбросить, подобрать, пыхнуть и т. д. Кроме того, можно есть собачий корм. Кошачьего корма не было, была валерьянка. Если бросить её на землю, то все кошки в округе стекались к драгоценной баночке и валились на землю в экстазе. От собачьего Чувак начинает плевать и получает плюс 1 % к жизни, а если самому испробовать экстракт валерианы, то давалось **замедление времени**, сопровождаемое небольшими визуальными глюками и характерными фразами.<sup>[2]</sup>
- **Открытый игровой мир** — несмотря на свою открытость, раздражал, так как приходилось по несколько минут ждать загрузки крохотных локаций. Проблему с загрузками исправили в Share the Pain (однако, в Steam-версии всё равно загружается так же долго, но это из-за улучшения графики и поддержки больших широкоэкранных разрешений).

Игра обладала сильным битардовским духом, но играть в неё было не то, чтобы интересно. Но забавно. Стоит также отметить, что создатели игры не забывают на своё детище, и периодически выпускают на неё патчи. Например, разнообразят неписей путём добавления разного рода стаффа типа сумок, очков, шапочек и так далее. Добавили оружие из AW в обычный P2, дали возможность пройти все семь дней сразу, или понедельник-пятница и суббота-воскресенье по отдельности. Добавили поддержку Steam Cloud и ачивки, от названия которых и описания можно иной раз гыгыкнуть. Так, одна из ачивок даётся за обоссывание копии игры Postal III, лежащей на помойке. Похвально. С другой стороны, за 12 (sic!) лет сидения на жопе можно было выпустить пару-тройку игр. Ну или сварганить полноценный ремейк на том же вездесущем UE3 или Source, в то время как RWS разрабатывали второе дополнение к игре 12-ти летней давности. И таки поработали.

## Пасхальные яйца

В игре достаточно много секретных локаций. Вот список некоторых из них:

- **Тора-бора** — пристанище исламских террористов (реальное строение, там прятался Усама). Входов в неё несколько, один из них находится за домом главгероя. Пройдя через несколько локаций, попутно убивая разъяренных арабов, можно найти химическое оружие<sup>[3]</sup>.
- **Магазинчик «Счастливый Ганеш»** — за дверью «Вход запрещен. прочь отсюда, неверные!» \*Хабиб\*» находится логово террористок и вход в подземную локацию, в которой обитают

исключительно нетрудновыпиливаемые собаки. Выпилить сложно, но можно<sup>[4]</sup>, но канистра бензина и МПХ наперевес для самотушения решают. Эти твари удивительно похожи на собак из «Обители Зла». Вход в подземную локацию возможен и через вентиляцию библиотеки, которая находится за основной лестницей.

- **Страна кошек** — это локация, находящаяся за «Счастливым Ганешем». Известна тем, что там мирно пасутся кошки. Иногда в четверг там можно найти собак, а в пятницу там селятся грабители банка. Чтобы попасть туда, надо пройти по проводам на крышу «Ганеша».

Из прикольных фиш в игре можно выделить:

- Три вида одежды — обычная одежда Чувака, полицейская форма и одежда садо-мазо. Когда Чувак надевает вторую, то все его принимают за копа и он спокойно может грабить@убивать. К тому же остальные копы часто заступаются за «коллегу». В одежде садо-мазо все начинают ржать над протагонистом, поскольку он демонстрирует всем голый зад<sup>[5]</sup>.
- Катание на медицинских каталках. Для того чтобы ехать нужно запрыгнуть на каталку и пнуть её ногой.
- Гопники. Да, мой милый друг, они есть и здесь. Но в отличие от RL, им можно надавать лопатой и обоссать труп. Ну, то есть и в RL, конечно, можно, но всё-таки с некоторыми трудностями.
- Вуду. Если найти рыболокатор и специальный картридж к нему, то можно безнаказанно пытаться окружающих до смерти на расстоянии. В отличие от остальных, вуду-картридж, к сожалению, одноразовый.

Предпосылки к мемам, известным вещам;

- В городе есть камера в полицейском участке с табличкой «Anthony Hopkins personal SUITE». В STP — просто «Anthony Hopkins».
- На одном из игровых автоматов в развлекательном центре можно увидеть известное фото мужика, который «Will code HTML for food».
- Если главный герой умудрился попасть в тюрьму, ~~можно~~ нужно кинуть спичку в пожарный индикатор. Срабатывает противопожарная сигнализация, открываются двери, и вы на воле. В Apocalypse Weekend подобный трюк запланирован сюжетом, но индикатора в местной камере нет, поэтому для наведения шухера придется поджечь сокамерника-талиба.
- Миссия, в которой ГГ поздравляет дядю с днюхой. Дядю зовут Дэйв и он лидер секты, засевшей в поместье, которое штурмуют копы. События до боли напоминают ситуацию, произошедшую 19 апреля 1993 года. Лидера сектантов звали Дэвид Кореш.
- Кротчи. Во время игры Чуваку нужно будет достать эксклюзивную игрушку Кротчи для своей супруги. Если перевести на русский слово «Crotch», то нетрудно догадаться, на что именно она похожа. Однако после похищения оной нам предстоит сразиться с ниггером (судя по акценту из оригинальной версии) в униформе в виде этой самой игрушки.
- Гари Коулман. Известный актёр в СШП и не очень у нас. Во время игры нам предстоит встретиться с ним и получить его автограф с книгой. Доставляет своим маленьким ростом<sup>[6]</sup>, голосом, улыбкой до ушей, луззовыми фразами (тащемта, неплохо перевели на русский) и тем, что в одной из секреток в Postal 2 (спойлер: пиздит куклу Кротчи). Умирал в Postal 2 и дополнениях очень много раз, а IRL принял ислам в 2010 году после перелома черепа с внутренним кровоотечением<sup>[7]</sup>.

Некоторые игроки считают, что до игровой недели ГГ был почтальоном, что есть грубая ошибка, так как в начале игры чётко говорится, что Чувак был сотрудником компании Running With Scissors.

## Postal 2: Share the Pain

Воодушевившись идеей устраивать сетевое мочилово, с возможностью обоссать только что убитый окровавленный и облевавший себя труп своего друга в онлайн, разработчики приступили к созданию мультиплеерного адд-она. Так как Postal 2 был сделан на Unreal Engine 2.0 (родословная которого, само собой, идет от Unreal'a), то у разработчиков в руках были весьма хорошие инструменты с весьма неплохим наследием для создания добротного многопользовательского шутера. И, даже не смотря на то, что в STG место флага авторы использовали не совсем одетых девиц, их постиг фейл. Дело в том, что по сути игра была чистейшим копипастом того-же Unreal Tournament 2003, в который народ рубился с куда большим удовольствием, да и играть было уже не так интересно. Алсо, с некоторых пор стал бесплатно распространяться с сайта разработчиков как отдельная игра.



В режиме «capture the flag» роль флагов исполняют девушки

Стоит также отметить изменения в синглплеере: разработчики исправили множество ошибок, мелких и больших, заметных и не очень. Например была исправлена реакция толпы на коровью голову: теперь люди не будут застывать на месте, «воспроизводя» звук опустошения своего желудка. Изменили модель рук и анимации оружия (скорее всего-таки из-за сетевой игры, где маленькие ручонки нашего Чувака из оригинального Postal 2 выглядели бы, мягко говоря, не очень). Хоть и модель рук у разработчиков более-менее удалась, то этого нельзя сказать про анимации. По

сравнению с оригинальным Postal 2 это весьма неаккуратные движения руками, которые выглядят, в большинстве случаев, убого (попробуйте хотя бы надеть кота на глушитель — при выстреле пальцы Чувака будут выходить сквозь дробовик, не будет передергиваться затвор). Ну и, наверное, самое важное изменение — локации стали загружаться гораздо быстрее.

В Steam-овской версии Share The Pain в главном меню показывается магазин игр RWS, в котором находятся все части, фильм и коллекционное издание «Postal». Ну, почти... Если присмотреться, на полу у стенки валяется коробка Postal 3, на которую периодически сыт Чамп.

## Postal 2: Apocalypse Weekend

После окончания событий оригинала прошел день и главный герой приходит в сознание в больнице. Вокруг происходит сумасшествие и Чувак решает покинуть город, но перед этим отыскать своего пса.

Главными особенностями игры были:

- **Расширенный арсенал** — добавились мачете, коса и скотобойная кувалда. Все эти три оружия доставляют лулзов не меньше, чем их предки — ими можно не только чинить страшный суд, ад и погибель врукопашку, но и бросать — причем мачете в руки возвращается само, а вот два других нужно еще идти подбирать. Тем не менее, при помощи мачете можно невозбранно отсечь жертве руки, ноги или голову, даже к ней не прикасаясь, кувалдой можно разбить голову супостата, или его самого, в фарш. А еще ей весьма удобно глушить слонов. На раз-два даже самый стойкий упадет. Также пару кувалд можно использовать для усмирения бешеных коров по следующей схеме — бросок кувалды в сторону очка коровы, при попадании, корову заклинивает в ступор подход и отшибание морды лица коровы доо. Ну а косой так вообще можно поделить на нозь всего лишь на два небольшую толпу.
- **Продвинутое насилие** — если раньше максимумом было отрубание головы, то теперь жертве стало возможно отрезать ноги и руки, а также дробить их молотом. А у разрезанных пополам вываливается немного кишок.
- **Продвинутые кошки** — из-за массовой паранойи, кошки научились крутиться, как пропеллер вентилятора, тем самым пилить людей на куски, что делало их оружием в руках [умелого геймера](#).
- **Наличие зомби**, практически взявших город под контроль. Гады, в отличие от обычных NPC, кусаются постоянно и с азартом, и даже если отрубить им ноги, они будут ползти к вам на руках. Отруби им голову — и они начнут плевать из отрубленной шеи какой-то гадостью. А на самом деле все просто — всё, что нужно сделать — это разбить зомби голову, и тогда гад наконец упадет и перестанет дрыгаться. А еще зомби доставляют тем что можно сделать их союзниками, для этого надо поссать в кишки туловища зомби. И ошметок будет летать рядом оказывая небольшую, но помощь.
- **Пародирование Silent Hill 2** — Чувак время от времени проваливался в [альтернативную реальность](#) с альтернативными текстурами и врагами.

Но нет вина без говна. Если оригинальная игра представляла собой что-то вроде [GTA](#), только без езды на машинках и от первого лица, где игрок мог вынести все свои тайные желания и устроить пиздец всему городку, то теперь это обычный «[коридорный шутер](#)» с чекпоинтами, где ему приходится следовать какому-то говенному сюжету. Хотя, если вы не конченный задрот или не Номад и выражение «коридорный шутер» вас ничем не смущает, то возможно даже получение от игры кое-какого удовольствия.

Также был мод Postal 2: AWP (A Week in Paradise), добавляющий просто огромное количество оружия, правда, читерского, совершенно не сбалансированного и херящего весь баланс. Однако для веселья это сойдет, учитывая, что там появились реальные образцы оружия (с ограниченным магазином и перезарядкой, ага), все колющие-режущие инструменты из сарая какого-нибудь реднека, импровизированные огнеметы из зажигалки и дезодоранта, С4, атомная ракетница и даже базука, стреляющая на выбор машинами, спецназовцами, косами и другой хернёй. Также запилили улучшенную расчленёнку, мультиплеер, возможность играть в автоматы двух разновидностей (по существу машин виртуальной реальности) и возможности пройти «оригинал», «апокалипсис» или сразу всю неделю. Warning: так как это по существу солянка из многих модов, стабильность не такая высокая, как в оригинале.

## Eternal Damnation

Годный мод на Apocalypse Weekend, созданный фанатами игры и заслуживающий отдельного внимания. Парочке упоротых фанов



Basement Cat is watching you masturbate



Дамы теряют голову, стоит лишь появиться Чуваку

игры удалось создать годный survival horror, который правда и копирует элементы из Мэнханта и Первого и Второго Блада, но может похвастаться некоторыми элементами не хуже Resident Evil и Left 4 Dead. Атмосферу дополнил годный саундтрек от метал-группы Neurological, а несколько моментов натурально заставляли геймера [срать кирпичами](#). Совершенно новые локации: по сюжету, дело происходит в городе [Happy Hill](#), что какбе намекает. Тем не менее, чего только стоит заброшенный парк развлечений и хорошая отсылка к первой «Пиле». При том, вся атмосфера Postal 2, включая фекалии и ссанье на трупы, осталась нетронутой, плюс добавились расчленённые по всем углам трупы, клоуны с [бензопилами](#), [голые бабы](#), а также [отдельные случаи героизма NPC](#) (*спойлер*: Что в конечном счёте случается и с главгероем в конце игры). И если в Postal 2 это служило чёрным юмором, то в ED получилась [годная](#) атмосфера ужаса, сумасшествия и шизофазии. Даже несмотря на [фимозный](#) сюжет, туповатые задания в стиле «Убей 100 зомби, чтобы дверь открылась», местами убогий дизайн и несколько отвратительных багов, мод вполне играбелен и заслуживает прохождения тру фаном Postal - хотя бы потому, что годных аналогов на тот момент не было.



Правило 34 в логове Сотоны

## Postal 2: Штопор Жжот!



Ололол. Мухосранск такой Мухосранск

Разработкой этого недоаддона были заняты

[Обзор postal 2 от Ивана Гамаза](#)  
Мнение [геймера](#)

русские быдлокодеры при спонсировании людей из «Акеллы». [Результат не удивил](#) — однообразная игра, к тому же исполненная на уровне любительского мода низкого качества. Главгероем игры становится парень по имени Штопор. Видимо, разработчики решили выебнуться амбициями и попробовали переплюнуть идиотию оригинала, в котором нашего протагониста зовут просто и не замысловато — Чувак. И у Штопора приключилась беда — у него украли [хуй](#). В прямом смысле. Притом не просто хуй, а самое что ни на есть хуище, на что нам на протяжении всей игры намекает главный герой, озвученный, кстати говоря, неправославным актером Петром Гланцем и Фёдором Суховым. На протяжении всей игры Штопор разыскивает своего верного друга, бродя по окрестностям деревни с до боли знакомым названием — [Мухосранск](#). Разработчики решили, что это [смешно](#), но на самом деле — это печально. Все усугублялось еще и тем, что по всему городу на стенах можно было наблюдать картинки с небезызвестного скотосайта [Udaff.com](#). Игра является чистейшим плагиатом с Postal 2, за одним лишь исключением — всё хуже в сотни и тысячи раз. Единственным плюсом у игры был весьма позитивный саундтрек, состоящий из отечественных гавнопанк групп. Одним словом — очередной бездушный [шутер](#) отечественной игровой индустрии, который не смог сохранить суть оригинала. В [Steam Workshop](#) ныне пилится ее переиздание под нынешний Postal 2 со всеми возможностями Paradise Lost, а также [английскую озвучку](#) из японской локализаций.

## Postal 2: A Week in a Paradise

Моддеры не остановились на достигнутом и решили запилить новый Postal 2, с блэкджеком и шлюхами. Модификация представляла собой Postal 2 и Apocalypse Weekend в одном флаконе, причем теперь расчленяющим оружием можно пользоваться в любое время. Прославилась своими багами и вылетами, но для многих других модмейкеров надолго закрепилась как самая годная основа для моддинга.

## Postal 3

Еще в далеком 2003 году Акелла просекла, что серию Postal, как и любую продукцию, связанную с этим брэндом, пипл хаваает, и чтобы побольше срубить бабла, надо не подпольные квесты клепать, а выпустить продолжение похождения отморозка самим, взяв тем самым солидный куш.

[Обзор на Postal 3](#)  
Годный обс... обзор от [Мэддисона](#)

Запудрив мозг RWS о том, что денег у американцев нету, а трилогию хочет каждый второй российский [школьник](#), Акелла все таки получила лицензию, и через час собрала команду для разработки игры. Как говорят сами боссы Акеллы — это была элита отечественного игростроя, за ними стояли [такие проекты, как «Бой с тенью» и «Меченосец»](#).

Собственно, чтобы сразу пропиарить игру вдоль и поперек, Акелла мигом оповестила о данном событии все игровые журналы и сайты. Через месяц все фанаты начали экономить на обедах в столовой и отбирать у детсадовцев мелочь, чтобы накопить на заветную коробку с игрой.

Для игры был куплен движок [Source 15](#), а команда разработчиков называлась TrashMasters, (чувствуете игру слов?), RWS же сидели в Америке, наблюдали за разработкой и потирали руки от пятиста рублей,

полученных за лицензию...

Путь разработки был очень долгим. Спонсируемые Акеллой «Трэшаки» питались омарами, заказывали шлюх в офис, пили литрами пиво, и только по понедельникам с бодуна садились делать игру. К 2007 году была готова одна локация, по которой было сделано 1000 скриншотов, на которые [фалали](#) отморозки, невнятная моделька чувака и ...все. Почувствовав боль в заднем отверстии, боссы Акеллы поняли, что не успеют в срок, и явно опоздают с выпуском игры, ведь время-то идет, а фанаты про серию забывают. Сделав финт ушами, чтобы хоть как-то поднять планку качества, пришлось раскошелиться и отправить русских разработчиков в Америку, на получение навыков и уроков по разработке игр AAA-класса. Однако вместо трудов и учебы в поте лица, Трэшаки снова пили на этот раз [водку](#) и закусывали все теми же омарами, только теперь с зарубежными разработчиками и самой RWS, которая, кстати, до последнего верила, что все будет тип-топ, но об этом далее.

Вернувшись на родину с «массой новых идей», готовясь к «Игромиру», за пять плотных вечеров разрабы соорудили вполне рабочую демо-версию и повезли ее на выставку. Игра получила особую награду «Самый нестандартный проект», и с улыбкой на лице показав статуэтку Акелле, разрабы выпросили еще денег на дальнейшую разработку.

Обещано было многое: свободное передвижение по городу, несколько видов транспорта, более 1000 диалогов, самый продвинутый интеллект, лучшие копы за всю историю игр, сотни оружия, квесты, возможность помогать людям и водить бабушек через дорогу и многое другое... но самое главное: [люди](#) верили и надеялись на русских разработчиков.

Проходит еще два долгих года, Акелла понимает, что выполнить обещания силами русских рукоблудеров практически невозможно, и отдает главный приказ: сделайте хоть что-нибудь! Дают последний раз кучу денег, меняют состав команды, всех алкашей выгоняют, а более-менее адекватным дают люлей, начинается основная разработка. Появляется обновленный сайт, новый сюжет, отказ от свободного передвижения, новая модель чувака, и постоянные смены даты релиза.

В ноябре 2011 показав бета-версию Акелле, попросив денег на шлифовку и полировку, Трэшаки получают отказ и сырую игру выпускают на прилавки, со словами — «Вы это просили, вы это ждали, вот теперь покупайте и играйте! Мы думаем и заботимся о вас!»

В результате получилось что-то невнятное, но явно хуже второй части. С одной стороны — годный трэшак с неизменной похабщиной, чёрным юмором, мясом и расчленёнкой, абсурдным оружием и известными ИРЛ персонажами, такими как [Уве Болл](#), [Джек Томпсон](#), [Сергей Мавроди](#), [Уго Чавес](#) и [Рон Джереми](#) в абсолютно диких комбинациях. Что для русской разработки просто недостижимая планка. С другой — из-за криворукости отечественных разработчиков, прохождение игры могут осложнить постоянные [глюки](#), [тормоза](#), [застревания в стене](#) и [вылеты на рабочий стол](#). Причём [независимо от мощности компьютера](#), даже со всеми патчами, игра выдает стабильные 0,5 FPS, заставляя смотреть игроков на слайд-шоу. Абсолютная линейность не прибавила интереса, а навязываемая возможность быть добрым местами лишь гробит геймплей, вместо того, чтобы разнообразить его (например, пройти весь уровень с одним электрошокером — АдЪ и Израиль). Интерактивность уровней ухудшилась по сравнению со второй частью, способов получать лулзы тоже стало меньше. Спустя несколько дней после выхода на форумах Акеллы начался дикий срач, даже самые преданные фанаты не могли сдержать кровь из ушей и глаз. Игру можно было активировать всего два раза, а чтобы запустить игру на другом компьютере надо было деактивировать игру на своем. Собственно, всеми обещанный мультиплеер также не был запилен в финальный билд, вместе со свободным режимом. Но Акелле насрать. Она получила бабки от продаж, сколько именно, никому неизвестно. Чуть позже были выпущены патчи, которые не только не исправляли ошибки, но и дополняли их. Также был запилен свободный режим, но толку от него уже не было, на игру уже было всем насрать.

Некоторое время спустя игра появилась в сервисе [Steam](#) со всеми патчами, чтобы хоть как-то окупить расходы на производство. И, бдждад, стоит это УГ аж 419 рублей! А в США — целых \$30 (~1500 рублей)!

Аризонцы из RWS, заметив реакции игроков, и получив тысячи гневных писем, боясь за свою репутацию, решают все-таки опробовать финальный продукт и теряют дар речи. Увидев детище отечественных разработчиков под своим брендом, они требуют Акеллу отдать права на Postal 3 чтобы переделать его и продолжить выпускать патчи, ибо внимание фанатов им важнее, чем Акелле. Но боссы Акеллы не просто не хотят отдавать права на третью часть, но и претендуют получить все права на серию себе, и клепать «Postal VS Мухтар», «Штопор ЖЖот 2» и Postal 4 и получать с этого нехилые деньги, а то, что сама серия скатится при этом в говно — им похуй, ведь русский бизнес такой русский, и бабло можно подымать на мегаговенных играх по мегаговенному кинцу (тот же «Бой с тенью», например). Офигевшие от такого расклада RWS показали хер Акелле, высказав на заявлении вот это:

Пусть Акелла отсосет у нас, если ей так хочется права на Postal, пусть направляется прямиком в суд!!!

На данный момент TrashMasters была закрыта, и дальнейшая разработка патчей и других игр приостановлена навсегда. Сайт игры был также закрыт, а русское сообщество фанатов перебралось на западные форумы. Война между RWS и Акеллой уже закончилась - Postal 3 признан неканоничным, а все связи с Акеллой разорваны.



Русская озвучка выполнена студией Кураж-Бамбей. Высказывания типа «Во всём виноват христианский металл» или «А в ГТА физика лучше!» доставляют. В русской версии много незавулированного мата, на фоне чего смотрится глупо отсутствие обнажёнки или некрофилии, например. В игре можно убивать стариков, пидарасов, феминисток и животных, но нет детей и инвалидов, что тоже странно. Из транспортных средств появился Сегвей, но толку с него мало. [Номад](#) поставил игре оценку 5%, причём даже побрезговал сделать это лично. В основном аудитория скорее не восприняла игру, рады лишь ценители дикого треша и фанаты серии. Даже расово неверная игромания поставила игре оценку 1,5 балла, что, безусловно, символизирует.

Алсо, выпущена коллекционка игры: всего за какие-то жалкие **1500 рублей** мы можем получить собственно эту великолепную игру, саундтрек, фильм о том, как делали игру, диск с фильмом [Постал от Уве Болла](#) с озвучкой не от Гоблина и хит сезона — плюшевую игрушку в виде мужского полового хуя. Саундтрек к игре, скорее всего, будет выкинут сразу, что является, возможно, грубой ошибкой, т.к. саундтрек, вероятно-единственная хорошая вещь в игре. Диск с рассказом следует за саундтреком — ведь [довольному покупателю](#) предложат посмотреть почти полтора часа интервью с людьми, у которых на лице написано «мы в жопе, но мы улыбаемся и машем», которые с псевдоироничной подачей рассказывают, что они сделали хорошую игру. Спустя год после выхода игры полки магазинов были долгое время завалены коробками с этой коллекционкой, что, безусловно, свидетельствует о том, что нормальных людей пока что большинство, а уж куда они потом делись — растаскали, выбросили или сожгли — история умалчивает.

RWS позже высказали **«любовь»** к детищу Акеллы парой способов — во-первых, диском с игрой на свалке, который можно обоссать и получить за это ачивку, и собственно ещё одна ачивка в аддоне *Paradise Lost* с названием «Better than Postal 3». Ну, и в начале PL Чуваку мерещится кошмар, что он в *Postal III*.

## Rebuild of Postal

Некие русские самородки в лице LA Isle Productions решили срубить бабла, притворившись начинающей американской игровой компанией, пилящей переделку *Postal 3* при (внимание!) спонсировании RWS. Сами RWS-овцы на своем официальном сайте от такой наглости немного прихуели[1].

Понять, что это фейк, и «разработчики» (в единственном лице) русские, можно здесь [2] и здесь [3], ну или хотя бы потому, что проект стартовал в 2012-ом году, но никаких скриншотов и видео о нем нет, кроме трех-четырех невнятных артов. Также стоит отметить, что на официальном форуме RWS американские пользователи упрекают LA Isle Productions в том, что на их сайте много орфографических ошибок. [Сказано достаточно.](#)

## Postal 2: Complete

Fudge Pack-версия без *Postal 1* и *Eternal Damnation*, изначально продававшаяся на оф. сайте [runningwithscissors.com](#) (и, возможно, в [пинодосских](#) магазинах игр за прилавком) за \$5, а затем в скором времени стала доступной для продажи в Steam (благодаря Greenlight) в 2012 году. Отличия от старой версии, в основном, в виде разрешений для широкоформатных экранов, анизотропной фильтрации (чтобы без тумана графон вдали был не уёбищный), добавлений ок. 50 достижений (связанных с американскими [мемами](#) и разными интересными личностями), коллекционных карточек, поддержки дополнений из мастерской, [прочей стимовской хуйни](#), более-менее рабочего мультиплеера (теперь без GameSpy), и, как утверждают в комментариях к игре, [бага в конце игры на выходе из военной базы](#) (пофиксили ещё в конце 2014 года). Обновляется до сих пор. Русской версии нет, ибо RWS посралась с Акеллой по поводу фейла с третьей частью. Можно поставить русификатор, но [нахуя?](#) Оригинал намного качественнее локализации, а учитывая свежесть обновлений, прущих со скоростью [Огнелиса](#), сырая локализация просто будет хреново состыковываться с игрой. Касательно локализации: в мастерской есть [венгерский дубляж](#).

## Postal 2: Paradise Lost

В 2014 году разработчики заявили на оф.сайте и на YouTube о выходе осенью 2014 года продолжения [старой доброй](#) игры в виде дополнения «*Paradise Lost*», что вызвало нехилое бурление — нечасто выходят дополнения для игры 12-летней давности, которая не [WoW](#). Разумеется, тут же возникает вопрос — почему бы им не сделать дополнение для более новой третьей части? Проблема в том, что права на распространение и издание всё ещё находятся у Акеллы, но вот дополнения к другим играм серии делать никто не запрещал — в таком случае, почему бы и не сделать дополнение для лучшей игры в серии (тем более, что RWS гневно признали РЗ неканоничным спин-оффом). Это должно было быть продолжением событий второй части, повествующее о том, как Чувак за каким-то хуем (на самом деле, проведать любимую собаку) вернулся в Парадиз после взрыва [атомной бомбы](#) и что из этого вышло. RWS не стали использовать третьепосталовский Source Акеллы, а вернулись к движку второй части, так что графон и геймплей [остались на прежнем уровне](#). [Ташемта](#), в обещанную осень 2014 года ничего не вышло, а 16 апреля 2015 года разработчик [сообщил](#) о том, что DLC выйдет 17 апреля, в честь чего *Postal 2 Complete* в стиме стоила всего 24 рубля. За DLC компания требует ни много, ни мало, а [целых \\$189!](#) В игре также есть [спойлер](#): альтер-эго Чувака, напоминающий самого себя из третьей части игры прикидом и актером озвучки). И самое «интересное»: [спойлер](#): вся эта игра — рассказ из книги, которую читает Чувак из *Postal III*, но об этом становится известно только если убить всех бонусных боссов в конце игры, а не тупо свалить из города).

Итак, DLC таки-вышел 17 апреля, и почти сразу же посыпался целый шквал претензий от покупателей из-за постоянных вылетов при попытке хотя бы просто поиграть в это — изначально DLC по уровню забагованности, вылетов и тормозов находился на уровне Postal 3, или даже ниже (многие винили движок, разработанный ещё в 2002 году, который не поддерживал многоядерность и зачастую попросту не справлялся с тем, что творилось на экране — но дело было далеко не в этом, а в том, что RWS сделали DLC на тупых «костылях»). Разработчикам пришлось даже в срочном порядке выпускать патч В ДЕНЬ ВЫХОДА ИГРЫ, чтобы исправить свою криворукость<sup>[8]</sup>.

Само по себе дополнение представляет из себя попытку RWS сделать хоть что-то после эпического проёба Postal 3. Наняв бывших модмейкеров и прочих фрилансеров, они спустя почти полтора года разработки выдавили на рынок на первый взгляд всё тот же самый Postal 2, но только уже в обновленных, псевдопостядерных декорациях. Чувака снова озвучил тот самый Рик Хантер, но только теперь его типаж, как и сам Чувак, стал каким-то мягкотелым и превратился из хладнокровного социопата в побитого жизнью неудачника, вызывающего жалость своими **фэйлами**, но пытающегося-таки достичь своей цели несмотря ни на что. В игре имеются cameo персонажей из прошлых игр и даже Зака Уорда, который играл главного героя в фильме Уэе Болла, но по ощущениям они добавлены чисто для галочки, чтобы на экране хоть что-то происходило. Градус сортирного юмора, который в предыдущих частях (даже Postal 3) был не так высок, в PL очевидно возрос.

С другой стороны, в отличие от коридорности Apocalypse Weekend тут нам предоставлена песочница в духе оригинальной игры — новые-старые локации всё так же открываются по мере прохождения<sup>[9]</sup>. Всё так же можно попробовать решить свои проблемы мирным путём (хотя на сей раз игра более агрессивно провоцирует игрока на убийства, а в одном случае мирного решения всё-таки нет, хоть это и не сразу очевидно). В игре не то чтобы полно несвоевременных и устаревших отсылок к другим играм в постапокалиптическом жанре — **Fallout**, **Borderlands**, **Биошок**, этот ваш **Сталкер**, игра сама построена на этих самых отсылках, мол «**это же Постал, давайте, смейтесь!**». Вот только полностью отсутствует то, ради чего стоило жить в этом самом мире Постала — социальной сатиры, единой, а не убитой и разрозненной (что вызвано тем, что дизайнеры тупо воровали древние моды разных мастей и переделывали под своё дополнение с минимальной привязкой к логике, ибо «это же Постал!1!») графической и дизайнерской стилистики, и тонкостей жития и бытия обычных рабочих, населявших Парадиз, и их регулярный массовый психоз (который все еще, может быть, и остался, но не вызывает даже улыбки). Дополнение можно смело назвать пляской на костях серии, которая должна была давно уйти «на пенсию» и оставаться в памяти фанатов лишь как что-то приятное и веселое, а не продолжать ебать мозги. Присутствуют бесконечные насмехательства над Postal 3, банальные и заезженные отсылки к современной поп-культуре, стёб над **SJW** и, иронично смотрящийся, если смотреть на RWS в их нынешнем положении, стёб над игровыми конторами в духе этой вашей EA, игрожуром и прочими **жопоголиками**. Из приятного — жителям добавили новых анимаций, аксессуаров и фразочек, но и они безбожно глючат из-за бездарной скриптовой работы программистов-дилетантов, работающих на контору.

Могло бы получиться что-то действительно хорошее, но, увы, бабло оказалось нужнее (сразу вспоминается акелловская система разработки игр под кодовым названием «Trash & Cash», видимо успели-таки научить ею америкосов). Единственное, ради чего можно простить RWS столь высерное дополнение — после эпического провала с третьей частью, разорившего компанию, надо было снова поднять сообщество игры из пепла, привлечь новых людей к теме Постала, что, в принципе, удалось — но надолго ли? Время покажет. Так или иначе, единственный плюс от стимовского зеленого света, пройденного разрабами, хотя бы, дал шанс по-полному заняться разработкой комфортного и продвинутого инструментария для модмейкеров, дабы те заполняли своими работами местный Workshop. Вот только шанс этот был успешно проебан — после каждого из обновлений редактор вылетал все чаще, особенно при попытке залить мод в вышеупомянутую мастерскую, и лишь недавно, спустя полтора года, это дерьмо, наконец, починили. **ИЧСХ**, аж **95%** модов, залитых в Воркшоп, оказались полным дерьмом, причем по большей части это были перезаливы чужих, очень старых работ. Что еще добавить? Хотя бы то, что крупные авторитетные игровые издания по большей части проигнорировали выход дополнения, и теперь RWS могут наслаждаться похвальными отзывами от стимовской школоты, которая свала. Или, например, что DLC опоздало на полгода после того, как было внезапно отложено. **Nuff said**.

## Postal: Redux

Последовав моде 10-ых годов на переиздания, в своём твиторе Винс внезапно объявил о ремейке первой части игры, причём аж на Unreal Engine 4. Обещается графон и кооператив. Видимо он не особо-то был доволен тем, что какие-то непонятные поляки, ваявшие в то время Hatred, невозбранно копировали геймплей и внешность главного героя из первого постала, да ещё и сделали это невероятно уныло (за это, впрочем, Винс только благодарен полякам, ибо **те сами же избавили PR от потенциального конкурента**).

## Postal Babes

**Фансервис**, появившийся вместе с Postal 2 для **очевидных целей** как в игре и фильме (о котором ниже), так и IRL (на **сайте**); ведь ещё со времён **аниме** известен тот факт, что продукция, продающаяся с полуголыми девицами, всегда имеет какую-никакую, но популярность, особенно среди мужской части населения.

## Hatred

Польский проект, идейно и внешне выглядящий как первый Postal<sup>[10]</sup> в цветах Города Грехов, наделавший дикий шум в этих ваших интернетиках. Бомбёжка началась с трейлера, в котором патлатый хиккан с упоением рассказывает о своей ненависти к роду людскому, а затем, ВНЕЗАПНО, в отличие от других хикканов реально начинает очищать генофонд человечества в диких количествах. Вроде бы ничего необычного, однако в интернетиках реакция была сродни взорвавшейся бомбе (атомный грибок, кстати, символ студии-разработчика) — было как ожидаемое моралфажество, так и лютое обожание. Разработчики с довольным видом сказали, что этого и ожидали.

15 декабря разыгралась **TEH DRAMA** — едва только запиленный на Гринлайт проект был выпилен оттуда же, внезапно, Валве, сказавшим, что игра слишком жестока. Геймеры забурлили с новой силой, и неудивительно — ведь в стиме спокойно живут такие игры, как Postal, **Carmageddon** и даже первый **Manhunt** (но не у нас), да и грядущий **GTA V** никто не планирует выпиливать. Моралфаги апеллируют тем, что якобы в Постале и Кармаке можно спокойно пройти игру без убийства мирных жителей — но скажи, анон, разве ты так будешь делать? Даже если ради какой-нибудь ачивки проходить подобную игру, то всё равно рано или поздно сделаешь отдельный сейв, чтобы отдохнуть от мирного образа жизни при помощи пулемётной очереди по так задолбавшему тебя быдлу.

На следующий же день после выпила проекта, его опять же внезапно вернули, причём по инициативе самого Гейба, который ещё и накатал письмо с извинениями разработчикам. В итоге, те остались только в плюсе, получив очередной пиар для проекта.

В январе 2015 снова разразился гром — игре поставили рейтинг Adults Only (18+) (выше чем у Мортал Комбата), что ставило ей солидные проблемы — допустим, никакого релиза на консолях. Но разработчики не прогнулись, и не стали изменять игру... Как сказал один из них: «Добивания для меня как дети, и я не буду их цензурить».

[Ctrl+Alt+Del высказался по теме](#)

Игра вышла, и... Оказалась разочарованием для многих. По сути, перед нами просто неплохой клон Alien Swarm, а не лучшая игра про ультранасилие в мире. Расчлененки по сравнению с Постал и Манхунт практически нет, как и развеселого безумия. Атмосферу создают только вопли умирающих, да черно-белые тона самой игры. Большая часть нуарной жестокости и ненависти осталась, увы, в трейлерах.

## Postal 4: No Regerts

«Postal 4: No Regerts — это сатирический и скандально-комедийный шутер от первого лица в открытом мире, являющийся настоящим долгожданным сиквелом к тому, что было названо "Худшей игрой всех времён и народов™", Посталу 2! »

— Описание игры в Стиме

«нихера Гульмэна апнули, моё уважение »

— Отзыв благодарного пользователя

ВНЕЗАПНО появилась в Steam 14 октября 2019 года, заставив фанатов ссать кипятком от радости. Однако есть один нюанс: игра находится в раннем доступе и на данный момент представляет из себя достаточно сырой продукт, состоящий всего из четырёх миссий. В целом пока есть две новости, хорошая и плохая: по общей атмосфере разрабы делают реверанс в сторону Постала 2, но по уровню заботованности — в сторону Постала 3, что неудивительно, ибо early access. Впрочем, некоторые, в топ числе многие игрожуры, по доступному контенту делают вывод, что уровень сатиры и юмора по сравнению с классикой програн.

На момент конца апреля 2020 вышла версия 0.1.4.1.4, а ценник стоит на уровне 435 деревянных. Полную версию обещают допилить к 2021-2022 годам

## Корованы

В Postal нельзя грабить корованы, что огорчает. Впрочем, можно невозбранно грабить магазинчики с пончиками. В магазине есть лулз: при ограблении среди пончиков есть пончик кхм... являющийся, так сказать говном, которое можно взять и кинуть копам, после чего они его съедят и блеванут. Хотя можно и самому съесть! А еще можно ограбить банк, но тут придется отстреливаться от полиции, но только в том случае, если игрок сам не одет в полицейскую форму. Ещё можно отыскать секретный проход в банке — он избавляет от перестрелок с копами. В игре также присутствует оркестр, который распевает ходя по улицам, поэтому он чем-то похож на корован (его ещё можно спасти! И за это даже достижение дадут!) А ещё можно вломиться в гей-клуб и убить там всё живое (гомофобы ликуют). Стоит отметить, что именно по этой причине в толерантных Нидерландах запретили эту игру.

# Postal the Movie

В 2007 году знаменитый экранизатор видеоигр [Уве Болл](#) снял фильм по мотивам серии игр Postal. Надо так отметить, это пожалуй единственная игра, с которой творчество Уве Болла почти органично сочетается. В принципе, сроч по поводу сего события быстро перевалили OVER 9000. Большинство, как всегда к творчеству Херра Болла отнеслось прохладно, однако нашлось много людей, оставшихся довольными после просмотра. Собственно, к самой игре фильм имеет наиминимальнейшее отношение. Однако сама идея была воплощена на полную катушку. Фильм оказался очень неполицорректным. Он сочил чернейшим юмором, расизмом, терроризмом, еблей карликов и всеми прочими смертными грехами, что могло когда-либо придумать человечество (блядь, даже детей брали и невозбранно стреляли насмерть, охуеть!). Доставляло также то, что Винс Дези (создатель всей серии Postal) в одной из сцен фильма собственноручно дал пизды господину Уве (и правильно сделал), который тоже засветился в фильме в роли самого себя. В Российских кинотеатрах фильм не показывали, но зато... год спустя фильм выпустили в прокат в переводе Гоблина, на DVD дисках ценой 3-4 сотни рублей (по 100 рублей в каком-то сетевом магазине типа Эльдорадо), что, в принципе, никому не помешало на следующий же день залезть на свои любимые торренты и скачать фильм оттуда в понравившемся качестве и с любой озвучкой!

## Перевод

Несмотря на то, что большинство юзеров считает все переводы игр тупой бездушной пародией на оригинальную озвучку, Postal 2 для кого-то может показаться исключением. Благодаря расовому [московскому](#) астраханскому актеру-[понаехаловцу](#) [Александру Груздеву](#), который по совместительству является знатным выпивохой, бравым ебакой, матершинником и бардом ИРЛ, Чувак заговорил голосом матерого [битарда](#), который повидал в своей жизни уже много разного дерьма. Позднее голос Груздева был использован [более, чем в 9000](#) различных локализаций (и вообще Груздев орально оккупировал чуть ли не весь дублированный кинематограф и даже зомбящик). Правда опять таки, многие расходятся во мнении, считая, что голос Груздева не очень подходит Чуваку, если сравнивать с голосом Рика Хантера из оригинала, де и оригинальные фразы Чувака звучат в какой-то степени лучше, чем фразы, озвученные Груздевым.

### Блудни структуральных лингвистов:

Согласно толковому словарю за авторством В. И. Даля, слово «чувак» означает «кастрированный кабан». В [субкультуре стилияг](#) это является сокращением от [Человек, Уважающий Американскую Культуру](#). А знатоки [городских легенд](#) поведают [увлекательную притчу](#) о том, как у музыкантов-дудочников от долгого дудения распухал язык, вследствие чего попытка произнести слово «человек», выглядела как «чэ-э-э-к», «чвээк» что в итоге и устаканилось в релевантный [онотоманизм](#). В общем, [всё как обычно](#).

Некоторые фразы этого персонажа могут считаться доставляющими. Вот список некоторых из них:

- Ууу... Завтра это будет болеть
- Извините, мне нужно засунуть мои кишки обратно...
- Я думаю более политически корректным было бы вырезать сначала женщин и нацменьшинства.
- Послушай, просто подпиши эту дурацкую петицию, времени мало у меня, понимаешь?! (*Прикол в том, что под конец процесса сбора подписец Чувак постепенно выходит из себя и от первоначального «Would you please sign my petition?» переходит к «Just fucking sign the petition!»*)
- Подпиши эту дурацкую петицию, или я приду к тебе домой и убью твою собаку!
- Ты подпишешь эту петицию, или это придётся делать выжившим членам твоей семьи!
- Оружие не убивает людей. Я убиваю! (Guns don't kill people, people kill people — фраза используемая оружейными магазинами в Пиндосии, в исполнении Чувака: «Guns don't kill people. I DO!»)
- Ты, вероятно, и не думал, что тебе суждено умереть сегодня... Сюрприз!!!
- ДА, ДЕТКА!!! Я — КОРОЛЬ [ЯЩЕРИЦ](#)!!! (после употребления кошачьей мяты) *Скорее всего — ссылка на творчество Doors в лице Джима Моррисона, сию фразу можно услышать в песне «Not To Touch The Earth», попури «The Celebration Of The Lizard», в интервьюх, в пред-, и в пост-коитальных выкриках, вообще при любых жизненных обстоятельствах Д. Моррисона, в состоянии крайнего объебоса. Или также на фильм «Страх и ненависть в Лас-Вегасе», где главные герои, изрядно обдолбавшись веществами в одном из эпизодов, видели ящериц вместо людей.*
- Теперь цветочки будут расти быстрее (во время мочеиспускания)
- Лежать, если не хотите подохнуть!
- ЛЕЖАТЬ!
- На землю, сукины дети!
- Ммм... пахнет цыпленком!
- Типа боулинг, тока круче!
- Надо же, и пальцы все еще на месте. Спасибо огромное!
- Блин, это просто праздник какой-то!
- Интересно, а этой штукой можно разрезать консервную банку, а потом нашинковать грибочки?
- Не волнуйся, ты просто уснешь.
- Кис, кис, коровка, коровка.
- Хорошо, что это оружие делают из нержавеющей стали.
- И-и-и не толпитесь, у меня пуль на всех не хватит!

- Пожалуйста, не думайте, что я расист. Я убиваю поровну людей всех рас.
- Сегодня день окончания ваших жизней.
- Это может мне повредить, но я же чувствую себя потрясающе. «I know it's bad for me. But I feel fucking GREAT!»(после выкура трубки).
- Я знал, что от этого будут одни неприятности.
- Чёрт! Я никого не трогал, починял примусы, наслаждался правами из Второй поправки... А вы, твари, всё же смогли вывести меня из себя! (Вторая поправка к конституции США дает право на владение оружием).
- Надеюсь, это оружие подпадает под Вторую поправку конституции.
- Вы, вероятно, думаете, что я не очень хороший человек...
- А это за маму. А это за папу. А это за малыша Джоуи. А это за Бобо, космическую обезьянку! А это потому, что ты противный! А это потому, что я могу! А это потому, что у меня ещё есть патроны! (по мере убивания, без лишних фраз типа про трубку, произнесенных персонажем. В последней фразе звучит гонг). *Отсылка к не менее доставляющей книге «Пасынки Вселенной» Хайнлайна, где мутант Джо-Джим сдерживал толпу врагов, рубя за Джо, за Бобо и за себя.*
- Мой президент Чак Хестон. Получайте по заслугам, грязные обезьяны! *Чарльтон (Чак) Хестон — актер, снявшийся в классической «Планете обезьян», также он выступал за то, чтобы американским гражданам разрешили иметь при себе оружие. В Postal 2 есть уровень сложности — «Мир Хестон», где как раз у всех есть оружие. Так-то!*
- Местный генофонд застоялся, и я вношу в него свежую струю.
- Я называю это реформированием соцобеспечения
- Кто-то украл мои пончики и теперь вы заплатите за это! Someone stole my donuts. Now you ALL GONNA PAY!!!(при убийстве в форме полицейского
- Хыть, даааа, такое оружие никогда не затупится!
- Я надеюсь у меня обе почки на месте, доктор Менгеле?!
- Эту игру смогла бы пройти даже моя бабка, если бы она сохранялась столько же, сколько и ты! (при частом использовании быстрого сохранения)
- Ты разве только что не сохранялся?
- Ты что, опять сохраняешься?!
- БАБА!!! (при использовании читов, в английской версии — «SISSY!!!», что чуть обиднее, так как может означать и маменькиного сынка, и ЖПП)
- Пульку за папу.
- Эй, я не виноват! Арестуй того, кто сидит за клавиатурой!
- Так, или эта дверь откроется позже, или один из бетатестеров проглядел таки этот баг!
- Ой, мои яйца!
- Ууух ты! Стены плавятся! Ааааа круто! Аааа! (после веществ)
- Я знаю, о чём ты думаешь, но, как это не забавно, я никогда не любил видеоигры...
- Зовите меня «Доктор эвтаназия»
- Я просто так... шучу.
- Я всё равно недолюбливал этого тупого пса (после смерти Чампа)
- Ммммм! Люблю поджаривать людей... медленно
- Зовите меня просто — «Чжин-су»!
- Ты должно быть шутишь, придурок!
- У какого-то дизайнера совсем съехала крыша!
- Чёрт... как же мне теперь её достать? О нет, опять... ну только не это! Твою мать, верни кувалду! (если бросить кувалду в жопу коровы, причём та замирает тупо на месте что позволяет игроку разнести ей голову на мясо из дробовика)
- Похоже, пришла жопа
- Извините парни, но в Библии о вас говорится плохо. (Фраза встречается очень редко в игре).
- О, я пришел его. Интересно, за сколько его останки уйдут на eBay?
- Так-так, либо у меня опять приступы головной боли, либо один из создателей этой игры **постоянно курил траву** .

Каким бы вином не оказалась данная озвучка, но самый жуткий фэйл в ней все же присутствует, но догадываются о нем лишь единицы. В начале игры жена поручает Чуваку задания на день, а потом напоминает о том, чтобы он не забыл о гравийной дорожке. Вот и оно. На самом-то деле, в английской озвучке эта гравийная дорожка звучит как «Rocky Road» — что в Пиндоссии является названием мороженого. Пруф предоставили сами разработчики, как бы кратко рассказывая о сути сюжета.

## Галерея



Шутка в адрес американской банковской системы

Эпический клип в Копы vs. пончики ящик

Чувак идет возвращать книгу в библиотеку

## См. также

- [Воруй убивай](#)
- [Жестокость в компьютерных играх](#)
- [Денис Евсюков](#)
- [КРОВЬ КИШКИ РАСПИДОРАСИЛО](#)
- [s/s/r/](#)
- [Unreal](#)
- [Blood](#)
- [Doom](#)
- [Serious Sam](#)
- [Carmageddon](#)

## Примечания

- ↑ Если корове в таком состоянии отрубить голову, а потом дать пинка, есть шанс, что она УБЕЖИТ без башки и с кувалдой в жопе. Правда, смерть от этого монстра наступает неизбежно (второй раз умирать, суку, не хочет), так что сохраняйтесь перед проверкой
- ↑ [ИА КАРОЛЬ ИАЩЕРИЦ!!!!I am the lizard king!](#) («I can do anything», поют далее The Doors)
- ↑ и получить секретные достижения Steam «Gotta pay the Troll Toll» ((надм.) «Должен заплатить дань троллю») и «Found'em faster than GWB» ((надм.) «Нашёл их быстрее, чем Дж. У. Б.» (имеется в виду [Джордж Уокер Буш](#) и случай, связанный с [11.09](#)))
- ↑ В игре есть интересный баг, связанный с горением. Подожженный предмет горит определенное количество времени, после чего гаснет. Во время горения поджигать его бесполезно — длительность горения не увеличится. Но, если разместить рядом два предмета, и сделать так, чтобы они начали гореть не одновременно, а с некоторым интервалом, можно добиться, чтобы один из двух (и более) предметов гас, и через секунду загорался вновь от остальных. Проще всего это проделать с трупами — зажигаем пару трупов, потом пинками загоняем в костер еще парочку и вуаля! Получается своеобразный «вечный огонь», гореть будет до загрузки с сейва (так как при загрузке все трупы загорятся и потухнут одновременно). Таким вечным огнем можно убить кого угодно (в том числе и крочки), просто напав под ноги трупов, а потом внезапно облить бензином и поджечь. Пока терпила будет танцевать свой «танец», сгорит нахуй, тк от трупов будет возгораться снова и снова +получать от них доп. дамаг даже во время горения. У собак дохуищца здоровья, но их можно коцать всем, включая пули! Следовательно, если оч. хочется выпилить ебучих тварей — либо гасим террористок/покупателей магазинчика и спинаваем их трупы собакам вниз, после чего поджигаем и смотрим, как они там носятся, пока не издохнут. Либо поджигаем самих собак, но не бежим с голым МПХ пиздить ракетомет, а ждем, собаки побегают, поскулят, после чего потухнут и разбредутся по загону. Тут то и надо поджечь 2-3 собак (не больше), остальных смотивировать к метанию по загончику выстрелами. Собаки будут носится как бешенные и поджигать друг друга. Надо следить, чтоб не потухли, и поджигать/придавать бодрости пулями по мере надобности. Спустя 2-3 минуты упадет первый песик. Можно делать в любой день на любой сложности.
- ↑ При примерке всех трёх одежек в игре появляется достижение «Fab-u-lous!» подробнее об этом локальном меме — на [Драматике](#).
- ↑ IRL Коулман имел врождённую болезнь почек, и потому его рост был 1,42 метра
- ↑ RWS по этому поводу даже [страничку](#) на оф. сайте сделали
- ↑ Но при этом патч вышел только после того, как игра попала на торренты. Совпадение?
- ↑ С этим тоже был связан один неприятный баг — в четверг надо было по сюжету пройти в убежище бандитов. Вот только один из переходов в убежище из-за ошибки разработов вёл совсем не туда куда надо, а именно — в одну из заблокированных локаций. Таким образом, игроку ничто не мешало в четверг взять там квестовый предмет и в результате получить невыполнимое задание в пятницу, когда по сюжету надо было забрать этот самый предмет. В последующих патчах проблему пофиксили, но неприятный осадочек всё-таки остался.
- ↑ К слову, Ярослав Зелинский (автор идеи) очень любит именно первый Postal





## 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 Crisis  
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

[w:Postal en.w:Postal \(video game series\)](#)