

Андрей Подшибякин

ИГРОЖУР

**ВЕЛИКИЙ РУССКИЙ
РОМАН ПРО ИГРЫ**



Москва 2021

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
П44

Подшибякин, Андрей Михайлович.

П44 Игрожур. Великий русский роман про игры / А. М. Подшибякин. — Москва : Эксмо, 2021. — 304 с.

ISBN 978-5-04-116861-2

Журналист, креативный директор сервиса Xsolla и бывший автор Game.EXE и «Афиши» Андрей Подшибякин и его вторая книга «Игрожур. Великий русский роман про игры» — прямое продолжение первых глав истории, изначально публиковавшихся в «ЖЖ» и в российском PC Gamer, где он был главным редактором. Главный герой «Игрожура» — старшекласник Юра Черепанов, который переезжает из сибирского городка в Москву, чтобы работать в своём любимом журнале «Мания страны навигаторов». Постепенно герой знакомится с реалиями редакции и понимает, что в издании всё устроено совсем не так, как ему казалось.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-116861-2

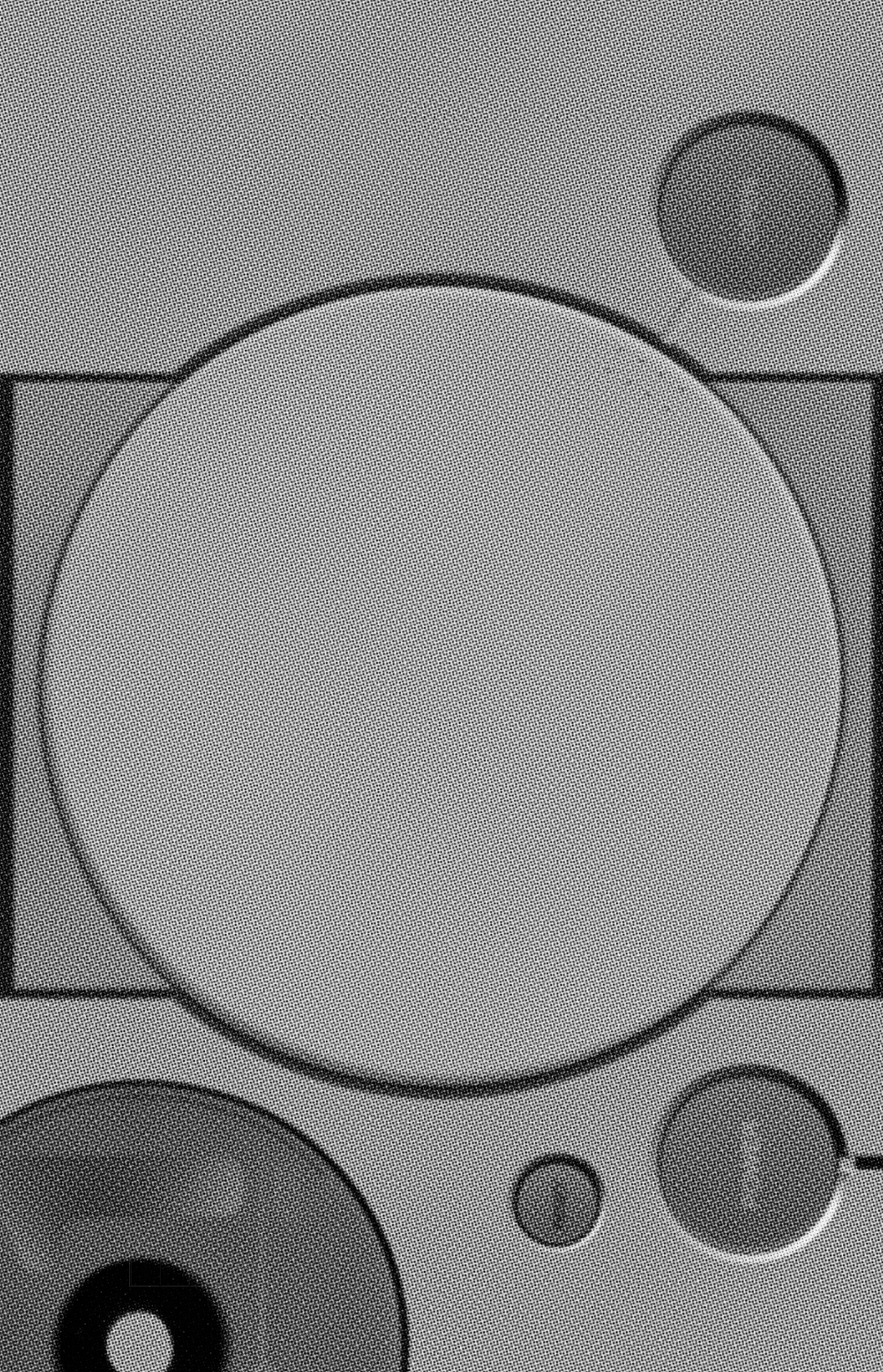
© Текст, А. Подшибякин, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

Все совпадения случайны. Или нет.

СОДЕРЖАНИЕ. ЕХЕ

Предисловие	7
Волшебный мир героического фэнтези против суровой реальности	11
Если ты не голубой, нарисуй вагон другой	20
Это Сан-Франциско, город, полный риска.....	27
К звёздам!	36
Этапом из Твери, зла немерено	45
Бал монстров	53
Во имя объективности	61
Эльфийский метод автостопа	69
Над законом	77
Ценность для жанра	87
Ворота лысого Ура	94
Братва, не стреляйте друг в друга	101
Не жили хорошо, не надо и начинать	112
Замредактора отдела читов	119
Запретные бездны эстетства	128
Планета Копро	135
Посмотри в глаза, я хочу сказать.....	144

Человек-машина	150
Костры возвратов.....	158
Водоворот ужаса, угроз и избиений	163
Самый чёрный день.....	172
Сигельдым чорт	177
Я приду сквозь злые ночи	184
Назад в будущее.....	193
Мясистые молочные железы.....	201
Срамной мультфильм.....	208
Хау мэни дискс	216
Калифорния лав	221
Провокация ЦРУ	228
Ребята из студии Blizzard.....	236
Михаил Задорнов был прав	244
Гражданин Гадюкин	251
Зловещее сало	260
Кавайный косплей и его последствия.....	266
Послевкусие смазанного конца.....	274
Игровой журнал не считается таковым.....	285
Смерть автора	293
Эпилог	299



ПРЕДИСЛОВИЕ

У этого текста долгая история. Началась она, кажется, в 2003 году (точнее сейчас установить невозможно); в то время я занимался русской версией журнала PC Gamer и — точнее, уже конкретно устал от русской версии журнала PC Gamer. К тому моменту я пробовал разобрать «типичный игровой журнал» на части и превратить его в контркультурную историю с литературой, неформатными рецензиями и вообще всем тем, что в журналах такого формата было представить невозможно; сразу скажу, что из этой истории, конечно же, ничего не вышло. Зато из неё в конечном итоге получилась книга, которую вы держите в руках.

Первые несколько глав выходили каждый месяц в, собственно, PC Gamer; иллюстрации к некоторым из них делал сотрудник «Студии Артемия Лебедева» Ларик Гордон — за что ему до сих пор спасибо.

Вскоре выяснилось несколько вещей. Первая: из-за «Игрожура» произошли множественные разрывы некоторых его прототипов и их сочувствующих — документы той эпохи до сих пор доступны в, извините за выражение, ЖЖ. Вторая вещь: «Игрожур» моментально разошёлся по всему профильному сегменту интернета и даже в таком своём зачаточном виде стал пользоваться, как было принято говорить в то время, ограниченно культовой славой — и надолго пережил PC Gamer, закрывшийся вскоре после публикации первых семи глав.

В какой-то момент всё это начало меня раздражать. Необязательная, незаконченная и (давайте я первый это признаю) достаточно злобная почеркушка вдруг зажила своей жизнью — не так я представлял свой дебют в литературе! На многочисленные вопросы, когда будет дописан «Игрожур», я в диапазоне с 2003 до второй половины 2020 неизменно и честно отвечал: «Никогда».

ИГРОЖУР. ВЕЛИКИЙ РУССКИЙ РОМАН ПРО ИГРЫ

При этом текст никуда не делся и периодически о себе напоминал. Ещё пару глав я написал в самолёте от скуки в 2012 году — они формально нигде не публиковались, но всё равно умудрились как-то разойтись по вышеупомянутому профильному интернету. Всё это по-прежнему были эпизоды — единой истории и, что самое главное, кульминации у меня в голове не было, и это тоже отдаленно раздражало.

Потом мне надолго стало не до «Игрожура» и не до прозы вообще, но и здесь текст о себе напомнил — когда после переезда в Лос-Анджелес я чистил свой старый iCloud, в нём обнаружился один из драфтов первых семи глав.

В марте 2020 случились пандемия, карантин и локдаун (не закончившиеся и в момент, когда я пишу эти строки) — у меня внезапно и впервые за очень долгое время образовалось много времени. «Игрожуrom», правда, заниматься всё равно не хотелось, пока...

Пока однажды утром я не проснулся с полностью сформированной историей Юрия Гноя в голове. Не написать её стало невозможно. Все логические построения и всё нежелание возвращаться в семнадцать лет назад моментально разлетелись на мелкие смешные кусочки.

Это был дурдом.

Я открыл ноутбук и не мог остановиться — причём было ощущение, что история живёт где-то снаружи и использует меня как средство доставки себя на бумагу.

Перечитывая некоторые главы, я смеялся как идиот и не мог вспомнить, как я это написал.

В какой-то момент издательство (привет, Таня Коробкина, и, как всегда, спасибо за вообще всё!) забеспокоилось и попросило меня немного тормознуться, пока не получился кирпич.

Тормознуться не получалось.

Тем не менее, скрепя сердце и скрежеща зубами из книги пришлось выкинуть такие ключевые для описываемого периода шту-

Предисловие

ки, как «тренинг лояльности», «гимн издательства», «увольнение на три года с правом продолжения деятельности» и «шланг с говном». Также: несколько лет назад мне пришла в голову идея трудоустроить Гноя в студию игровой разработки (такая профессиональная траектория была, в принципе, не редкостью), — но оставим её на гипотетический сиквел.

Ещё несколько соображений и ответов на ваши незадаанные вопросы.

Я немного затрагивал тему российской игровой журналистики начала нулевых в моей предыдущей книге «Время игр!»; позволю себе развёрнутую цитату: «[...] золотой век игр породил в России тематическую прессу в количестве, невиданном ни до, ни после. Игровая журналистика («игрожур», как этот термин начали сокращать некоторые участники процесса) требует, конечно, отдельного большого рассказа и, возможно, отдельной книги. Огромные ежемесячные журналы выходили, что называется, «в фургусе» — на удивительном для кустарных, в принципе, СМИ уровне качества полиграфии, но часто с вполне пиратскими представлениями о журналистике. И о письменном русском языке». Эта «отдельная книга» перед вами: многие из описанных в ней практик журнального производства действительно существовали на рубеже, так сказать, веков.

Еще цитата из «Времени игр»: «Любопытно, что при соблюдении всех внешних атрибутов периодической прессы (регулярность выхода, строгие рубрикаторы, специализация авторов на определённых жанрах, нестыдная верстка и так далее), ни издатели, ни авторы, ни рекламодатели тогдашних игровых журналов в большинстве своём не имели ни малейшего представления о том, что такое журналистика и по каким законам она функционирует. [...] Даже для многих причастных к процессу до сих пор остаётся загадкой экономика тогдашней игровой прессы. Журналы выходили на суперкачественной бумаге, печатались в Европе и выглядели лучше, чем только оперявшийся на тот момент гендерно-специфический глянец. Рекламы в большинстве тогдашних изданий не было или почти не было; на розничных

ИГРОЖУР. ВЕЛИКИЙ РУССКИЙ РОМАН ПРО ИГРЫ

продажах, по слухам, жила только суперпопулярная «Игромания», — все остальные, по ощущениям, достаточно вольно обходились с цифрами собственных тиражей, указанных в выходных данных. Тогдашние гонорары, впрочем, со всеми поправками на инфляцию и курсы были больше сегодняшних «глянцевых». Иными словами, существовала возможность полностью себя обеспечивать, занимаясь только, как это тогда называли некоторые люди, «обзорами на игры». Стандартная для полудюжины крупных изданий ставка «десять долларов за тысячу знаков» при определённой усидчивости позволяла зарабатывать до тысячи и более долларов в месяц — абсолютно сумасшедшие деньги для подростков второй половины девяностых».

То есть, тогдашняя игровая журналистика была мощнейшим социальным лифтом, без разбора поднимающим случайных людей к осязаемым деньгам, чуть менее осязаемому статусу, зарубежным командировкам и, главное, к абсолютной потере всяческих берегов (например, приключения Дианы во время командировки в Blizzard основаны на реальных приключениях одного сотрудника одного объективного издания). Гной, Игорёк, Поплавский и все остальные гиперболизированы, но не выдуманы. Иногда даже не сильно гиперболизированы.

Действие «Игрожура» происходит в условные ранние нулевые; хронология выхода игр и появления их на обложках «Мании страны навигаторов» подогнана под нарративные надобности. Кстати, об этом: я хотел написать большую сцену об унижительном экзамене на знание так называемой «фактики», но не нашёл ей места в структуре. Но имейте в виду, что она есть.

Надеюсь, что вы получите от чтения хотя бы в половину столько удовольствия, сколько я получил от работы над «Игрожуrom» (хотя работой это, конечно, назвать трудно — чистое удовольствие).

Лос-Анджелес, 27 октября 2020

ВОЛШЕБНЫЙ МИР ГЕРОИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ ПРОТИВ СУРОВОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Уроки литературы всегда были для Юрки Черепанова серьёзным испытанием. «Разве ж это, — думал он про себя, рисуя на третьей обложке общей тетради робота-убийцу с планеты Крулл, — литература... Унылая пора, очей что-то там такое... Очи какие-то вообще. Почему не сказать просто — глаза! Просто и понятно!» Учителька Дина Зуфаровна по прозвищу Динозавр прохаживалась вдоль галереи портретов мрачных бородатых русских классиков и читала с выражением вслух про печальную красу; процесс захватил её настолько, что класс давно уже не обращал на неё внимания и занимался своими делами. Юрик высунул от усердия кончик языка и пририсовал роботу пятую руку, держащую топор. Для убедительности с лезвия топора стекали крупные капли крови.

— Слышь, Гной, — прошипели сзади. — Шпалу хочешь?

Кличка Гной намертво прилепилась к Юрке ещё в первом классе — причин теперь никто не помнил, да и было это совершенно неважно. Поначалу он страдал, что пропадает такая козырная фамилия — ведь, казалось бы, сам бог велел звать его красиво: Череп!.. Но вскоре смирился. Иногда Юрке казалось, что даже учителя, вызывая его к доске, как-то странно запинаятся на фамилии. На одноклассников же обижаться было сначала бесполезно, а потом и опасно: к десятому классу те из них, что не разбежались в «колледжи» и «академии» (так теперь стало принято называть профтехучилища), стали здоровыми лосями, не склонными к сантиментам.

— Короче, лошара, — донеслось из-за плеча. — После уроков на площадке подходи на шпалу. Гха-гха!

Юра моргнул и промолчал. Самое унижительное заключалось в том, что не пойти было нельзя: в случае такой вольности качок и хулиган Лёша Корявый (а шипел именно он) назавтра навалял бы ему таких пиздюлей, что... Нет, даже думать об этом было неприятно. Юра сосредоточился на мыслях о хорошем: дома лежал новый томик боевой фантастики «Космический крейсер «Коловрат», а сегодня вечером в киоске «Союзпечать» должен появиться новый номер смысла Юркиной жизни — лучшего в мире (хотя других он, вообще-то, не читал) журнала о компьютерных играх «Мания страны навигаторов»!.. От предвкушения Гной даже зажмурился: он обожал сдирать с издания целлофан, выкидывать в мусорное ведро диск (домашний его компьютер всё равно тянул только максимум Quake II, а в районном игровом клубе «Матрица» посторонние CD приносить не позволяли), бережно откладывать в сторону наклейки и постеры, вдыхать волнующий запах типографской краски и...

— Ни до, ни после русская поэзия не порождала ничего подобного, — донёсся сквозь грёзы голос толстого очкастого Динозавра. — Удивительное чувство языка, легчайшая меланхолия...

Юрик решил, что настала пора проделать Манёвр. Он дождался, пока училка продефилирует мимо, вывернул шею и аккуратно покосился на первую красавицу 10Б Алину Петрозаводскую. На ухо ей, чуть отодвинув белокурый локон, что-то шептала страшенькая подруга и соседка по парте по кличке Буратино (сокращенно — Буря). Прекрасные серые Алинины глаза смеялись. Под синим свитером угадывалась неприлично большая для десятиклассницы грудь.

Дольше нескольких секунд Манёвр обычно не длился, но тут Гной замешкался: он подумал, что, наверное, если Алину сначала раздеть, а потом нарядить в металлическое бикини и железный крылатый шлем, то получится вылитая эльфийская воительница из игры Baldur's Gate... Тут маленькие карие глазки Буры заблестели, а шёпот стал громче. Улыбка Алины, наоборот, чуть померкла. Юрка замер, как парализованный удавом кролик. Серые очи (тут он понял, что действительно бывают глаза — и бывают очи) посмо-

Волшебный мир героического фэнтези против суровой реальности

трели на него в упор. Скульптурные розовые губы сложились в тихие, но предельно чёткие слова.

— Отвернулся, упырь. Быстро.

Гной залился густой краской и уткнулся в робота-убийцу. Рисовать больше не хотелось. В глазах щипало, в горле стоял комок. От волнения ему стало жарко, под мышками зелёного свитера со словом BOYS начали расплываться предательские пятна. Кулаки сжались. Юрий смотрел перед собой невидящими глазами и думал, как в другом, параллельном мире футуристический витязь-киборг Юрий Череп в эту самую минуту сносит мечом голову слизистого гнидогадоида с планеты Назалия — за секунду до того, как тварь сотворила бы с Алиной (белый лёгкий скафандр с декольте, развевающиеся волосы, пылающий взор) страшное! Или нет! Как Алина сама валится ему в ноги и говорит: «Отныне я только твоя, Великий Череп!» И начинает расстёгивать скафандр. А он, Гной, то есть, тьфу, Череп, заносит над ней меч и громовым голосом говорит: «Сука!..» Что сказал Череп дальше, Юрий придумать не успел: прозвенел звонок.

На спортивную площадку Гной брёл без особых эмоций: если первое время раздача шпал собирала восторженных зрителей, то сейчас, в середине учебного года, явление это было будничное, как урок труда. Впрочем, в свете школьных окон, едва разгонявших ноябрьскую темноту (в Западносибирске в шесть часов вечера в это время года стояла уже конкретная ночь), было видно: Лёша Корявый не один.

— Сюда иди, вася, — донёлся со стороны брусьев незнакомый, но неприятный голос.

Сфинктер Юры нехорошо сжался. Целлофановый пакет со сменкой вдруг стал весить две тонны. Тощий рюкзак, украшенный дискетой на унитазной цепочке, гнул к земле. Чебурашковый мех воротника куртки, которую Гной предпочитал называть «бомбером», начал привычно пропитываться потом. Убегать было бесполезно: догонят, будет хуже. Это витязь-киборг Юрий Череп знал на инстинктивном уровне, ровно зверь.

На брусья картинно опирался Корявый, рядом с ним курил незнакомый тип, по виду — явно «академик» из соседнего со школой Колледжа операторов станков с числовым программным управлением, который его обитатели называли просто: «бурситет номер восемь». Толстой джинсовой задницей на брусьях расплылась Настюха; подруга Корявого равнодушно смотрела в сторону, к куртуазным развлечениям бойфренда она давно привыкла.

Лёша был настроен повеселиться.

— А чо, Гной, — начал он с заговорщицким видом, — Настюхе подруги сказали, что ты походу пидор!

Юрик промямлил, что ничуть нет. Корявый в театральном притворном удивлении вскинул редкие брови, похожие на переехавшие из-под его носа этажом выше усики.

— То есть ты мне буровишь, что Настюха пиздит, да?

Юра обречённо посмотрел на лёхину пергидрольную джульетту.

— Не, лох, — заключил Корявый, — так дела не будет. Раз ты вот говоришь, что не пидор, возьми у Великого сигаретку покури. А? Чо? Очко жим-жим?

Было, конечно, не время и не место задумываться о таких вещах, но Юрик ощутил укол досады: вот зовут же кого-то Великим за непонятные заслуги...

— Слу, Корявый, завязуй, — вдруг гулко сказал «академик». Лёша осёкся. Гной было воспрянул, но не тут-то было.

— Деньги есть, дрыщ?

Денег у Юрки было в обрез на «Манию страны навигаторов» — он и эти-то 120 рублей долго откладывал из тех денег, что мать давала ему на обеды. Перед глазами пронеслись сладостные картины: рубрика «Почта» и её длинноногая ведущая Анна, с которой Гной состоял в регулярной (хоть и односторонней) переписке... «Информативные обзоры», исполненные божественных словосочетаний вроде «игровой процесс» и «ребята из студии Blizzard»... Его лю-

Волшебный мир героического фэнтези против суровой реальности

бимые авторы, скрывавшиеся за псевдонимами Мистер Гейтс, Ваня Дристокхатов и Cyber Demon aka Death Knight... Всё это рушилось в тартарары. Тут Юрик услышал собственный плаксивый голос:

— Мальчик... У меня нет денег...

В параллельном мире кибернетический богатырь Череп нёсся один на несметные полчища слизистых ящероидов. Его имя было Смерть. В деснице он сжимал рунный энергетический меч. В ошуей (хотя этого слова Юрик, конечно, не знал) — разрывной лучемёт. За его спиной вставали сразу три кроваво-алых солнца.

В реальном мире Юрик Гной получил по уху так, что в куда-то в грязь улетела его чёрная вязаная шапочка с логотипом «Чикаго Буллз». Великий бил не кулаком, а так, раскрытой ладонью, «лещом» — было не столько больно, сколько унижительно. Из глаз Юрика самопроизвольно хлынули слёзы.

— В натуре пидор, — уверенно заключил Великий и безразлично пнул Гноя сапогом. — Пошёл на хуй.

Что тот и сделал. Следом, повинувшись пинку ловкого Лёши, из темноты прилетела грязная шапочка. В мозгу Юрика пульсировала только одна мысль: «Не отдал деньги! Куплю «Страну навигаторов»!...» Надо было, впрочем, спешить: киоск закрывался в семь.

Но зарёванному и шмыгающему носом кибер-витязю предстояло в этот вечер претерпеть ещё одно испытание.

Рядом со школьным подъездом стояла чёрная «бэха-треха» с наглухо затонированными стёклами. Вокруг прохаживался небритый носатый брюнет в кожаной куртке. Гной замер. Он не мог, конечно, знать, что машине мало того что пять лет, так ещё и три из них она провела в угоне — да и если бы знал, что бы это изменило? Для Западносибирска тонированная BMW была чем-то вроде сияющего космического флаера, опустившегося...

Додумать метафору Юрик не успел.

Из школьных дверей вышла стройная фигура в короткой светлой дублёрке — Алина. Гной узнал бы её в любом ракурсе, не говоря