

# Бесконечное лето — Lurkmore



## Внимание! Спойлеры!

В статье расписаны некоторые повороты сюжета и даны ответы на многие вопросы. Если вы причастились к просмотру **Бесконечное лето** или только собираетесь причаститься, то рекомендуется немедленно прекратить чтение и перейти на [любую другую страницу](#).

«Зелень лета, эх зелень лета,

Что мне шепчет куст бересклета... Хорошо пройтись без жилета,  
Зелень лета вернется. Ходит девочка, эх, в платочке, Ходит по полю,  
рвет цветочки. Взял бы в дочки, эх, взял бы в дочки... В небе ласточка  
вьется.

»

— *Бродский и его датфил*

**Бесконечное лето** (англ. *Everlasting Summer*, [надм.](#) *музэн нацу (moon. )*, *Ъ эизн но нацу (moon. )*, ранее известное как **Ichsan Eroge**, **Erogame Project** или **Эроге с маскотами**) — [визуальная новелла](#) с элементами [эроге](#), созданная посетителями отечественных имиджборд. Разработка была начата весной 2008 и продлилась [более пяти лет](#), породив множество драм. Релиз состоялся 21 декабря 2013 года.

[Бесконечное Лето: вступительный ролик / Everlasting Summer Opening](#)  
Опенинг

Идея зародилась и получила развитие в одном из тредов на [Ычане](#). По начальной задумке, новелла должна была представлять собой игру, полностью посвящённую [имиджбордам](#), актуальным на то время [мемам](#) и с [маскотами](#) в качестве персонажей. Однако итоговый результат является вполне самостоятельным продуктом, доступным для широкой аудитории, а связь с [АИБ](#)-культурой ограничивается необязательными отсылками для [знающих](#).

Игра создана на [открытом](#) движке [Ren'Py](#) и выпущена под свободной лицензией Creative Commons 4.0. [Имеются](#) версии под [Windows](#), [Linux](#), [Mac](#), а также [порты под Android](#) и [iOS](#). Среднее время полного прохождения: 12—15 часов.

## Аннотация

Главный герой игры — одинокий молодой человек [Семён](#). Он живёт за счёт случайных [фрилансовых](#) заказов и проводит большую часть своего времени в интернете на анонимных имиджбордах. В один зимний день Семён отправляется на встречу выпускников, садится на [автобус № 410](#), где засыпает, а просыпается у ворот [летнего пионерлагеря «Совёнок»](#).

Обнаружив, что он чудесным образом [переместился](#) не только в пространстве, но и [во времени](#), попав из зимы 2008 года в лето времён [Перестройки](#), Семён старается разобраться, как и для чего он тут очутился, почему стал выглядеть как [17-летний подросток](#) и как ему вернуться обратно в свой мир. Однако вскоре он сближается с другими пионерами (а особенно — с пионерками) и/или оказывается с головой захвачен вихрем лагерной рутины. Семёна ждут семь незабываемых дней, в течение которых ему предстоит узнать, является ли для него случившееся шансом начать новую жизнь или же наказанием, способным обернуться нескончаемым кошмаром.

Имеется [типичный](#) для визуальных новелл геймплей: игроку предстоит читать [тонны](#) текста поверх нескольких статичных картинок, время от времени направляя сюжет в нужное русло — к одной из 13 возможных концовок<sup>[2]</sup>.



Что ожидали и что получили<sup>[1]</sup>

## Эроге?

Несмотря на то, что в названии проекта долгое время фигурировало слово «эроге», эротических сцен в игре намного меньше, чем в среднестатистической не-эротической визуальной новелле. Более того, в релизной версии все [хентайные](#) кадры по умолчанию отключены, и вместо них демонстрируется чёрный

экран. И немудрено: игра совершенно не про половую еблю. Любителям **фапа** необходимо скачать **хентай-патч**<sup>[3]</sup>, после чего откроются врата **наслаждения** всем контентом без ограничений.

## Персонажи

В игре представлено шесть девушек, имеющих собственные руты<sup>[4]</sup>, почти у каждого по две концовки — хорошая и плохая. Если же **не вступать** в отношения ни с одной из девушек, то игрок выйдет на «основной» рут **Семёна**, также имеющий две концовки.

### Главные

Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).  
Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.



Чуть более, чем **все** действующие персонажи

Чуть более, чем **все** действующие персонажи



### Семён

Главный герой, от лица которого ведётся повествование. Семён соответствует образу типичного посетителя имиджборд. Он **худощав и небрит**, увлекается **аниме**, **редко выходит из дома** и мало общается с людьми. **Девственник**, о чём пробалтывается Лене в соответствующем руте. В свои двадцать с небольшим он уже утратил всякую мотивацию и не видит смысла как-либо менять свою жизнь. Попав в лагерь, Семён ведёт себя, как и положено битарду: паникует, рыдает, **тупит**, **тормозит** и пытается сбежать при каждом удобном случае. Даже разобравшись в обстановке, он, вместо того, чтобы наслаждаться жизнью и няшить **тянок**, старается ни с кем не общаться и **искать ответы**. Однако данные поиски чаще всего завершаются либо походом в столовую, либо выполнением поручений от вожатой, которая только рада свалить часть работы на слоняющегося без дела пионера.

### Концовки Семёна:

Выбор Ё-хикки. Игрок выходит на концовки Семёна, если **зафэйлит** отношения со всеми девушками. Гипотетически, данный рут должен был означать намерение разобраться в загадках «Совёнка», не отвлекаясь на творящийся вокруг праздник жизни. Но на самом деле получается ровно наоборот, и ГГ распиздяйничает все семь дней, тупо плывя по течению. Выйти на этот путь намного легче, чем на остальные, ибо на этот рут выходят все твои бесплодные попытки сблизиться с кем-то конкретным в лагере. Но всё же некоторые ответы получить здесь можно, а заодно и вагон новых вопросов.

В этом руте появляется таинственный Пионер, который, как выясняется впоследствии, является Семёном из параллельной реальности. Он знатно троллит ГГ и ехидно комментирует его поступки. Пионер объясняет, что он, так же, как и Семён, попал в «Совенок» случайно, что эти 7 дней повторяются здесь бесконечно, и выбраться из цикла нереально. И что то же самое происходит и с Семёном, с той лишь разницей, что он **теряет воспоминания на каждом новом витке**. Позже появляется **второй Пионер**, который предупреждает, что нельзя верить первому и что выбраться из лагеря возможно, чем окончательно разрывает шаблон нашему герою. В последний день смены, когда Семён собирается идти к автобусу, который должен увести его из лагеря, что, по словам первого Пионера, завершает один круг и начинается второй, его зовёт из леса неизвестный голос, который предлагает пойти за ним и спастись...

- Хорошая концовка «**Тутан одиночества**»:

Если герой отказывается следовать за голосом, он садится в автобус и засыпает во время поездки. Просыпается он вновь у себя дома и продолжает жить своей обычной жизнью отшельника. Однако через какое-то время ему в **асечку** стучится **безымянный** собеседник, который намекает, что это ещё не конец, а затем «стирает» его воспоминания о «Совёнке». Игра заканчивается решением Семёна идти на встречу с институтскими друзьями, с чего всё и началось. То есть второй круг всё-таки неизбежен, пока главгерой не прекратит тупить и не осознает свою ущербность.



Alignments

Alignments



Версия персонажей из Winter Tale

Версия персонажей из Winter Tale

- *Плохая концовка, «Epic fail»:*

Если Семён решает пойти за голосом, то в лесу он вступает в диалог с неким **таинственным существом** из кустов, после чего теряет сознание, и без всяких объяснений начинаются финальные титры. Как заявил сценарист, в этой концовке он становится Пионером.

#### Алиса Двачевская

Основана на маскоте **Двач-тян**. Местная хулиганка и **цундере**. Играет на гитаре и увлекается **русским роком**. Приехала в лагерь вместе со своей подругой Леной, с которой вместе выросла в ближайшем от лагеря **райцентре**. На первый взгляд, Алиса создаёт впечатление грубой и агрессивной пацанки, однако в процессе прохождения её рута выясняется, что она куда более добрая и женственная, мечтает о **тёплой, ламповой** романтике и чтобы кто-то увидел за её бунтарской маской ранимую девушку. **DO IT FAGGOT**. Согласно **опросу**, Алиса занимает первое место по популярности среди всех героинь. Интересная деталь: изначально у Алисы должны были быть традиционные хвосты-молнии. Однако в последний момент их было решено изменить на менее **экстравагантные** «плавники» в угоду реализму. Ну и ещё из-за того, что на форчане её прозвали **pikachu-girl**.

#### Концовки Алисы:

Семён оказывается впутан в любовный треугольник между Алисой и Леной. Выясняется, что они не такие уж близкие подруги, как может показаться поначалу. За всё время их знакомства Лена не раз перетягивала внимание парней на себя, из-за чего у Алисы сформировался комплекс неполноценности. В результате она долгое время оказалась неспособна принять симпатию Семёна, будучи уверенной, что тот в итоге всё равно выберет Лену. В конце смены Алиса приглашает Семёна к себе в домик с целью напоить **водкой** и заставить в открытую признаться в своих чувствах к ней. Однако, не рассчитав дозу, сама быстро теряет голову, и дело заканчивается банальным **сексом**. Проснувшись на следующий день **в похмельном угаре**, они обнаруживают, что все уехали, оставив их в лагере одних...

- *Хорошая концовка «Гуру пикапа»:*

Семён и Алиса решают добраться до райцентра пешком и идут до самой ночи. С наступлением темноты они устраивают привал, во время которого ссорятся из-за того, что Семён нечаянно сравнивает Алису с Леной. Однако Семён, преодолев собственный долбоебизм, таки умудряется признаться Алисе, что она ему небезразлична, за что вознаграждается **нежным поцелуем**. Их подбирает автобус, в котором Семён засыпает с обнявшей его плечо Алисой и пробуждается уже в своём мире, в одиночестве. Он сожалеет о разлуке с Алисой, но, вдохновлённый ею, начинает брать уроки игры на гитаре, собирает свою группу и выступает с ней по разным забегаловкам, а после одного из концертов — сюрприз, сюрприз! — его окликает девушка, очень похожая на Алису. И наш герой, оправдывая название ачивки, непринуждённо получает номер её телефона. Надеемся, у них всё будет хорошо.

- *Плохая концовка «Лидер митол-группы»:*

Те же яйца, вид в профиль. Отличие лишь в том, что если в гуд-энде Семен сумел признаться в своих чувствах Алисе, которая так долго их ждала, то в плохом ГГ просирает все **полимеры**, не сумев пояснить за своё отношение к Алиске, и закономерно встречает холодную стену отчуждения со стороны Двачевской. И да, ИРЛ она не приходит.

- *Альтернативная хорошая концовка, Риточка едишн:*

На волне фагготрии анонов, для которых Алиска стала Вайфу №1, Риточка запилил официальное™ дополнение, заменяющее гуд энд в изначальной версии.

После того как Семён с заснувшей на его плече Алисой уехал в закат и проснулся в собственной квартире, его дела пошли не так хорошо, как могли бы — в группе была текучка, а о концертах можно было только мечтать. И в один прекрасный день возникла потребность во втором гитаристе, который в скором времени не замедлил объявиться в чатике. Сёма предлагает таинственному незнакомцу встретиться недалеко от своего дома. Естественно, это оказалась Алиса, которая мало того что



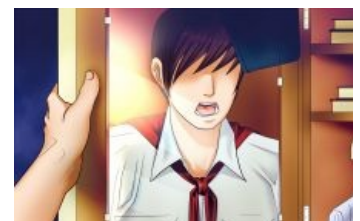
Семён

Семён



Взрослый Семён

Взрослый Семён



Семён в лагере

Семён в лагере

прекрасно помнила все события в Совёнке (для нее всё прошедшее тоже выглядело как сон), но и, сохранив свою любовь к Семёну, незамедлительно бросилась к нему в объятия с поцелуями. Занавес. Аноны в очередной раз испытывают [THAT FEEL](#).

#### Лена

Основана на [Уныл-тян](#). Подруга Алисы и сферическая [Damsel in Distress](#). Тихая и застенчивая девушка, любит читать книги, уединившись от посторонних взглядов. На первый взгляд — типичная няша-стесняша, но обладает некоторыми скрытыми чертами характера. В игре у Лены один из самых необычных рут, предлагающий не только кардинально разные концовки, но обе еще и в корне отличаются от всех остальных и вполне способны [разорвать шаблон](#) у неподготовленного игрока.

#### Концовки Лены:

Взгляд на любовный треугольник с другой стороны. Если игрок будет уделять Лене больше внимания, чем Алисе, то откроется, что застенчивый образ Лены — не более чем маска, которую она носит для того, чтобы оградиться от чужого внимания, так как боится показывать свои настоящие чувства и оказаться непонятой. Но когда того требует ситуация, Лена способна вести себя хладнокровно и решительно. Узнав Семёна получше, Лена начинает общаться с ним достаточно свободно, а порой даже достаточно экспрессивно.

Лена ссорится с Семёном из-за Алисы и пропадает на весь день. На удивление, в лагере на это [всем похуй](#). Семён находит Лену только ночью, на спортивной площадке, однако появляется Алиса, и Лена приревновывает к ней Семёна, [пробивает Алисе в щёк с правой](#) и уходит, оставляя охреневшего героя с Алисой без сознания. Семён уводит ее в домик, а сам идет к себе спать. Просыпается он на следующий день в 5 вечера. Все пионеры уехали, осталась лишь Лена, которая сказала вожатой, что у них с Семёном остались дела в лагере и попросила их оставить...

- Хорошая концовка «[Всё как у людей!](#)»:

Лена ведет ошеломленного от таких событий героя к себе в домик, чтобы покормить, где отдается ему. После этого Семён рассказывает ей, что он на самом деле из будущего, и, как ни странно, Лена верит. Заснув, Семён внезапно просыпается утром того же дня, когда никто ещё не уехал. На самом деле один из самых страшных моментов, если вдуматься: Семёну-то казалось, что он [трахал](#) Лену, а на самом деле это Лена Семёну так мастерски вынесла [мозг](#), что ему, на несколько минут задремавшему, приснился мокрый сон про сутки разврата. После некоторого недоумения Семён уезжает из лагеря вместе со всеми. Лена заканчивает школу, Семён находит работу на [заводе](#). Они женятся и заводят детей. Когда наступают [90-е](#), завод приватизируют, и Семён пытается заработать, ведя бизнес и играя на тотализаторе, но терпит одни фэйлы. В конце концов он становится писателем, и игра заканчивается в тот самый день, в который Семён попал в другой мир. Нам показывают повзрослевших Семёна и Лену, живущих счастливой семейной жизнью.

- Плохая концовка «[Вскрываемся!](#)»:

Самая тяжелая концовка, из-за которой сотни анонов рыдали, словно [тринадцатилетние девочки](#) и днями не выходили из депрессии. Если во время игры герой недостаточно уделял внимания Лене, то после секса в её домике они ссорятся из-за Алисы, и Лена предлагает уехать из лагеря. Семён собирает вещи и ждет Лену, но она сильно задерживается. Герой отправляется к ней, чтобы узнать, что случилось, и находит ее всю в крови, вскрывшую себе вены. Лена умирает в объятиях героя, и убитый горем Семён садится в пустой автобус, где засыпает. Просыпается он у себя в комнате, полностью разбитый и подавленный. Не в силах вынести груз вины и тоску по Лене, он берёт нож, идет в ванну и [становится героем](#).

#### Славя

Сохранила имя своего [маскота-прототипа](#). Эдакий пионер-всем-пример, помощница вожатой, спортсменка, [кэмеомолжа](#), и просто красавица. Приехала в лагерь, по её словам, «с [холодного севера](#)». Любит природу, мечтает стать краеведом. Очень ответственная и доброжелательная, участвует во всех лагерных мероприятиях и старается разрешить все



Алиса

Алиса



конфликты между пионерами. На протяжении всей игры поддерживает Семёна и помогает ему обрести уверенность в себе.

#### Концовки Слави:

Мечта «хикки-по-принуждению» — то есть подавляющего большинства посетителей борд. Обе её концовки можно назвать вполне оптимистичными, а прохождение — приятным, без закидонов и ссор. Даже во время поисков Шурика тот не бросается на неё с арматуриной, в отличие от прохождения с другими девушками, а спокойно объясняет, что с ним случилось.

Во время вечернего похода Славя внезапно пропадает, и Семён отправляется на её поиски. Находит он её у реки, где та решила искупаться и побыть одна. Из-за ночного купания она простужается, и Семён ведёт её в медпункт. В медпункте никого нет, и Славя решает остаться ночевать там, чтобы не заразить соседку по домику. Опасаясь за её здоровье, Семён остаётся ночевать с ней. Из-за болезни и отсутствия одеяла Славя мёрзнет и просит Семёна лечь с ней, чтобы согреться. Однако через час в медпункт заходит Ольга Дмитриевна и застаёт пионеров в этой довольно пикантной ситуации. Не слушая никаких оправданий, она отправляет Семёна под домашний арест. На следующее утро Семён просыпается и узнает, что Ольга Дмитриевна запретила медсестре пускать его в медпункт к Славе. Разозлившись, он дожидается ухода медсестры на обед, тайком забирает Славу из медпункта и убегает с ней в лес. Вскоре, осознав **бессмысленность** своего поступка, они возвращаются в лагерь, где встречают вожатую, которая устраивает им разнос, однако ставший более уверенным в себе Семён даёт ей отпор и отстаивает свои чувства. После этого они вновь уходят в лес, где Славя купается в озере обнажённой и соблазняет Семёна. Вернувшись наутро в лагерь, они встречают Ольгу Дмитриевну, которая велит им идти собираться, потому что сегодня конец смены...

- Хорошая концовка «**Тёплая ламповость**»:

Опешивший от столь внезапного поворота событий Семён не хочет терять Славу и пытается убедить её взять его с собой, заодно рассказывая ей, что он из другого времени. Славя не верит ему, и расстроенный Семён идет собирать вещи. После этого они вместе со Славей садятся в автобус, где она все-таки принимает его предложение. Наступает ночь, Семён засыпает в автобусе и просыпается в собственной квартире. Он решает, что это был сон, и продолжает жить старой жизнью. Однако, теперь он понимает, что его стиль жизни — это **не так уж и плохо** и не мешает смотреть на мир веселее и искать позитивные моменты. Спустя какое-то время, прогуливаясь ночью, на той самой остановке он встречает Славу **IRL**. Между ними происходит диалог, практически неотличимый от диалога при самой первой встрече в лагере. Из-за того, что уже слишком поздно, и автобусы перестали ходить, Семён приглашает её к себе, на что та ВНЕЗАПНО соглашается.

- Плохая концовка, «**Успешный перевозогатель**»:

Семён не рассказывает Славе, что он из будущего, и ему удается убедить взять его с собой еще до автобуса. Концовка абсолютно идентична хорошей, за исключением того, что в своем мире Славу он так и не встречает.

#### Ульяна

Внешность и характер практически без изменений унаследовала от своего прототипа — **СССР-тян**. Бойкая и энергичная девочка **лет 12-14**, любит **трогать своё лицо**. Её рут посвящён исключительно крепкой дружбе, **педобиры** негодуют. А разгадка одна — **в СССР секса нет**.

#### Концовки Ульяны:

Выбор анонов, решивших окунуться в еще более глубокое детство, когда трава была зеленее, небо выше, а робкий поцелуй в щечку — пиком интимной близости. На протяжении всего рута Семёну приходится участвовать в различных шалостях, организованных Ульяной, которые **ЧСХ** под конец ему даже начинают доставлять.

Все пионеры идут в поход, а Ульяна остается наказанной в лагере. Семён идет к ней, чтобы как-то подбодрить. Обрадовавшись его приходу, Ульяна предлагает напугать пионеров, переодевшись в привидений. Семён соглашается, полагая, что пока они будут готовиться, пионеры уже



Лена

Лена



Ужасы советских лагерей

Ужасы советских лагерей



разойдутся, зато Ульянка будет занята. К сожалению, они успевают, и Ульяну, натянувшую на себя простыню и выскочившую с дикими криками на поляну, поднимают на смех. Та убегает, и Семён находит ее в лесу, всю в слезах. Он ее успокаивает, и Ульяна засыпает на плече у Семёна. ГГ уносит ее в домик, и уходит спать. Ночью Ульянка прибегает к Семёну, чтобы отблагодарить, и целует в щёку. На следующий день Ульяна зовет Семёна вечером посмотреть [видик](#). Они пробираются в кружок кибернетиков, и там в кладовой вместе смотрят нрэн «[Терминатора](#)». После просмотра они засыпают вместе на твердом полу...

- Хорошая концовка «[Гроза педобиров](#)»:

Наутро их обнаруживает Славя, вынужденная всё рассказать вожатой. Та обвиняет Семёна в [неподобающем поведении](#), но он оправдывается. Тем не менее, Ульяну наказывают домашним арестом, однако Семён навещает её, помогая скрасить одиночество. К ним приходит Ольга Дмитриевна, которая говорит им собираться, потому что сегодня заканчивается лагерная смена. Семён помогает Ульяне собраться, они идут на автобус и садятся вместе. Они играют в карты, болтают, и Ульяна засыпает на плече у Семёна, который тоже вскоре присоединяется к ней. Просыпается он уже в своем мире. Он решает, что все произошедшее с ним — сон, хоть и очень реалистичный. Он решает восстановиться в вузе и достигает неплохих успехов в учебе. Спустя год он встречается в универе повзрослевшую первокурсницу-Ульяну, у которой берет номер телефона.

- Плохая концовка, «[ICQ выше среднего](#)»:

Ульяну отправляют под домашний арест, а Семён уходит заниматься своими делами. Прямо перед отъездом Ульяна опять шкодит, и Ольга Дмитриевна в наказание оставляет её в лагере. Семён пытается пойти к девочке, но вожатая загоняет его в автобус. Семён едет один, сожалея, что не поддержал Ульяну. Далее концовка идентична хорошей, но встречи с Ульяной не происходит.

#### Мику

Воплощение [самого известного вокалоида](#) в образе пионерки. По сюжету является дочерью советского инженера и японки. Единственная участница и заведующая музыкального кружка. Очень жизнерадостна и позитивна, но чересчур [болтлива](#), чем быстро утомляет окружающих. Рут Мику имеет всего одну концовку и *весьма* отличается от всех остальных сюжетных линий. Связано это с тем, что изначально он планировался как отдельное дополнение, не связанное с основной историей, но в итоге был сразу включён в релизную версию.

#### Концовка Мику:

В руте всего одна концовка — «[What is this i don't even](#)». Суть рута: [сон во сне, внутри сна](#).

Пойдя на четвертый день искать Шурика в одиночку, Семён оказывается в тоннеле под старым лагерем. Проплутав там некоторое время, он засыпает.

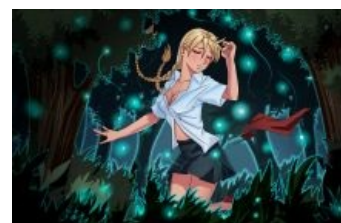
Просыпается он на заднем сидении в автобусе «Икарус», стоящем у ворот лагеря. ВНЕЗАПНО оказывается, что он — не попавший в прошлое хикки, а член съёмочной группы провинциального института кинематографии, которая в наше время снимает в заброшенном пионерлагере фильм по сюжету данной игры (рут Слави), а все предыдущие события были всего лишь его сном, следствием глубокого погружения в съёмочный процесс. Причем сценарий написал сам Семён в качестве дипломной работы. Ольга Дмитриевна — режиссер, Шурик — оператор. Мику (которую [на самом деле](#) зовут Маша и она имеет гораздо больше мозгов, чем ее героиня) — бывшая пассия Семёна, с которой он некоторое время назад расстался. Славя — на самом деле не Славя, а Саша — пустоголовая блондинка, любительница аниме, непрерывно [някающая](#) и не способная сыграть простейшую сцену с одного дубля. После тяжелого съёмочного дня на адской жаре, заполненной непрерывным стрекотом кузнечиков, Мику-Маша и Семён (его также зовут не Семён) идут на пляж, где Маша вспоминает их прошлую счастливую жизнь, говорит, что всё еще его любит, а затем отдается ему. После бурного секса на берегу они идут в один из лагерных домиков, где засыпают.

Утром их будит Ольга Дмитриевна, которая устраивает им разнос как



Славя

Славя



«непутёвым пионерам». Охреневшие Семён и Мику понимают, что говорит она это на полном серьёзе. Все их друзья также ведут себя как типичные пионеры 80-х и рядовые обитатели пионерлагеря. Семён и Мику понимают, что каким-то непостижимым образом оказались внутри собственного сценария, в настоящем пионерском лагере. Внезапно события приобретают абсолютно безумный и страшный оборот. Пропала Слава. Ольга Дмитриевна уходит на поиски и вскоре находит ее... точнее, то, что от нее осталось.

Дальнейшие события разворачиваются в духе трешовых американских хорроров, с участием **зомби**, плотоядной саранчи и безумных маньяков. В полной мере получает обоснование сцена из самого начала игры, где Семён путает имя «Лена» с «**Реной**». Герои пытаются бежать из пионерлагеря, из которого таинственным образом пропали все обитатели, но дорога снова приводит их к воротам. Измождённые жарой, герои решают отдохнуть в лагере, после чего обнаруживают Алису повешенной на дереве. Попытавшись бежать в другую сторону, герои натываются на толпу зомби-Ульян. Бегство приводит их в тоннель под старым лагерем и к потере товарища. Внезапно исчезнувшая Лена появляется и признаётся в убийстве Славы и Алисы. Герою удаётся спасти от неё Машу, с которой он выбирается из тоннеля. Засыпая, он слышит её спокойный голос: «Это был последний дубль...».



Ульяна

Семён просыпается на берегу реки. На коленях у него по-прежнему голова спящей Маши-Мику, рядом лежит стопка листов сценария. Прочитав его, Семён в шоке обнаруживает, что там описан тот самый хоррор, в котором они двое только что участвовали. Выясняется, что, недовольная «дурацким» изначальным сценарием Семёна, Маша переписала всё заново сама. А Семён, то ли прочитав в полусне написанное, то ли сам надиктовал это ей, пережил его во сне. Семён понимает, как по-прежнему дорога ему эта девушка, и решает начать с ней всё заново. Занавес.

## Юля

**ЮБАО-тян, кошкодевочка.** Финальный рут, на который возможно выйти только после открытия пяти хороших концовок и концовки Мику. Юля живёт в лесу недалеко от лагеря. Семён встречает её в шахтах, где та охотилась за мышами, и вскоре понимает, что она имеет непосредственное отношение к мистическим событиям, из-за которых он и попал в лагерь. Однако сама Юля ничего не знает ни о «Совёнке», ни о том, как можно его покинуть, ни о себе самой — даже это имя дал ей Семён. Единственное, что ей известно — это то, как делать запасы на зиму, собирая грибы, ягоды и **воруя** продукты из пионерской столовой. В процессе прохождения у неё просыпаются некоторые воспоминания и понимание происходящего, благодаря чему Семён наконец-то получает нужные ему ответы, разрывает циклы и навсегда покидает лагерь. По начальной версии сценария, Юля должна была быть мутантом, сбежавшим из подземной лаборатории Виолы.



Время охуительных историй

## Концовки Юли:

Семён встречает Юлю в шахтах, если отправляется искать Шурика в одиночку. Выясняется, что Юля и стала причиной **помешательства** кибернетика, когда попыталась с ним заговорить, но тот услышал лишь неясные **голоса в голове**, так как никто, кроме Семёна, не может её видеть. Юля знает, что Семён является пришельцем из другого мира, и рассказывает, что уже на протяжении множества циклов наблюдает, как он раз за разом приезжает в лагерь, проводит в нём неделю и покидает — каждый раз по-разному. Однако замечает, что в этот раз всё почему-то происходит не так, как обычно.

Следующее утро в лагере начинается с паники — на горизонте, там, где раньше были лишь поля и леса, за одну ночь внезапно «вырос» футуристический мегаполис, в котором Семён признаёт свою «малую родину» из нашего времени. Ольга Дмитриевна собирает экспедиционную группу, состоящую из девушек и Семёна, и отправляет их к городу, чтобы разузнать ситуацию. Однако сколько бы они ни шли, город не становился ближе, что вызвало у пионерок **некоторое беспокойство**. Атмосферу также не улучшило внезапное появление Юли, которая теперь стала видна для всех. **Большинством голосов** было решено вернуться в лагерь, однако Семён, с несвойственной ему твердолобостью, решил во что бы то ни стало вернуться в свой мир и продолжил путь в одиночку. Увязавшаяся за ним Юля уговаривает его повернуть, так как уверена, что дорога к городу не вернёт его домой. И когда начало

Время охуительных историй

смеркаться, а город наконец-то стал ближе, перед Семёном встаёт финальный выбор: продолжить путь или вернуться в лагерь...

- Концовка «*Собственная кошкочевочка*»:

Если Семён поддаётся на уговоры Юли, то они возвращаются в лагерь, из которого таинственным образом исчезли все его обитатели. Семён с Юлей решают ждать дальнейшего развития событий, бродя по опустошённому «Совёнку», подчищая остатки продуктов из столовой и предаваясь плотским утехам. Вскоре перед Семёном вновь появляется таинственный Пионер, который рассказывает ему свою историю. Он объясняет, что является Семёном из параллельной реальности, что таких, как они, много (одним из них, например, является Семён из Мику-рута) и для каждого имеется свой лагерь, в которых они раз за разом проживают неделю, по окончании которой у них стирается память, и начинается новый цикл. Но Пионер каким-то образом научился сохранять воспоминания и перемещаться по лагерям других Семёнов. И именно наш Семён как-то сумел **расшатать** реальности и открыть выход из «Совёнка». Вскоре к воротам лагеря подъезжает **Икарус**, который, по словам Пионера, должен вывезти их в реальный мир. Семён, Юля, Пионер и множество безликих теней-Семёнов из всех параллельных реальностей садятся в него и уезжают в закат...

Внезапно Семён переживает сеанс единения с **астралом**, где общается с мета-Семёном — некой **надмозговой** сущностью, которая и отправила его в лагерь. Он получает **туманные объяснения** всего произошедшего и узнаёт, что Юля является его альтер-эго, созданной с целью наблюдать за ним, набираться опыта и направить на нужный путь. И что она, хоть и не имеет материальной сущности, будет продолжать жить у него в голове, как **часть его сознания**.

Семён просыпается у себя в квартире. В окно бьют лучи *летнего* солнца. О событиях в «Совёнке» у него остались лишь размытые воспоминания, которые он принимает за обычный сон. А рядом с ним в кровати лежит девушка — и кто это будет решает игрок, сделав последний выбор между шестью героинями (в версии 1.1 выбора нет, а эта девушка представляет собой собирательный образ всех пионерок). Семён ведёт небольшой диалог с голосом в голове, в котором признаётся, что полностью доволен своей жизнью и искренне радуется наступившему новому дню. **Хэппи-энд**.

Однако, по признаниям сценариста, в данной концовке Семён не вернулся в реальный мир, а навсегда остался в «искусственном» мире, воплощающем его представления об идеальной жизни. Что тоже неплохо.

- Концовка «*Harem master 80 lvl*»:

Если Семён откажется возвращаться в лагерь, то вскоре его догоняет Икарус, в котором сидят Ольга Дмитриевна и все остальные девушки, которые всё же решили отправиться в город. Он садится в автобус, где засыпает и просыпается в своей старой сычевальне. В голове у него вихрем проносятся воспоминания обо всех прожитых циклах: и о встречах ИРЛ с пионерками из «Совёнка», и о семейной жизни с Леной, и о совершенно другой жизни с Машей. Ошарашенный Семён пытается собрать мозги в кучку, когда вдруг раздаётся звонок в дверь. На пороге его квартиры оказываются немного повзрослевшие пять девушек из лагеря. Они рассказывают, что так же, как и главный герой, попали в ловушку «Совёнка», но благодаря «шатаниям реальности» Семёна им удалось найти путь в лагерь друг друга и общими усилиями вырваться в **реальный мир**. Семён вспоминает Юлю, оставшуюся в лагере, и они совместными усилиями решают окончательно разобраться в этой загадке.

Это единственная «настоящая» концовка, где герой возвращается в реальный мир.



Мику

Мику



Мику, вид **сзади**

Мику, вид **сзади**



Юля

Юля



Концовка, которую мы потеряли

## Остальные

- Женя** — основана на Мицгёрл, женской версии [Мицгола](#). Девушка небольшого роста, в очках, с короткими тёмно-синими волосами. Раздражительна и предпочитает проводить время в библиотеке. Сам Мицгол остался не очень доволен своим [трансгендерным](#) воплощением, как, впрочем, и «Бесконечным Летом» в целом<sup>[5]</sup>.  
 Под канун Нового 2015 Года было выпущено официальное DLC «История Одного Пионера» ака Женя-рут. Этот рут был создан с целью дать все ответы и заполнить оставшиеся сюжетные дыры, с чем он частично справился, но вместе с тем подкатил целую телегу новых вопросов и нестыковок. Содержит жёсткие спойлеры ко всем остальным сюжетным линиям, так что проходить его стоит в самую последнюю очередь.

### Концовка Жени:

Повествование ведётся от лица того самого Пионера-антагониста в истории Семёна и рассказывает, как он докатился до [жизни такой](#).

Действие происходит одновременно в двух сюжетных линиях, время от времени переключаясь [с одной на другую](#). В первой Пионер, переживая свой 100500-й цикл, вновь просыпается в 410-м автобусе и буднично собирается немного скрасить свое унылое существование, устроив в лагере развесёлое [гуро](#). Но неожиданно обнаруживает, что обитатели «Совёнка», которых он считал запрограммированными ботами, вдруг начали вести себя не так, как обычно. А в один прекрасный момент даже вломили ему всей толпой неиллюзорных [пиздюлей](#).

Во второй сюжетной линии Пионер рассказывает свою историю Жене, которая оказывается таким же живым человеком, как и он, и тоже сохраняет воспоминания при переходе на новый виток цикла. Проведя вместе множество повторяющихся недель в «Совёнке», они узнают всё друг о друге, няшата и даже играют [свадьбу](#), выдав её за костюмированную постановку. Однако после первой брачной ночи настоящая Женья исчезает, и на её место становится обычный [сварливый бот](#). Убитый горем Пионер идёт во все тяжкие, начинает [насиловать](#), [убивать](#), строить козни Семёну и действовать во имя уничтожения лагеря, постепенно стирая из памяти всё, что было связано с Женей. Тем самым он приходит к состоянию, с которого начинается первая сюжетная линия, объединяя обе истории в одну общую картину.

После получения живительных пиздюлей, общения с другими параллельными Пионерами, Юлей и глав-Семёном, он возвращает воспоминания, осознаёт тщетность своего бытия и истинный смысл существования лагеря, после чего встречается свою настоящую Женю. Они вместе навсегда уезжают из лагеря и собираются повторить свадьбу уже по-настоящему.

- **Ольга Дмитриевна** — вожатая в лагере и воплощение [Мод-тян](#). Старается казаться строгой и ответственной, однако большую часть времени проводит на пляже или на шезлонге с книгой.
- **Виола** — медсестра в [полном расцвете сил](#). Её прообразами являются [Коллайдер-сама](#) и [небезызвестная российская порноактриса](#). В старой версии сценария именно она и её подземная лаборатория были причиной всех злоключений Семёна. В релизной версии её роль в сюжете значительно сократили.
- **Шурик и Электроник** — члены кружка кибернетиков. Всеми силами стараются заманить к себе Семёна. Основаны на персонажах [советских фильмов](#): Шурике из «Операции Ы» (всё же, из булгаковского «Ивана Васильевича», так как именно там этот герой является учёным и изобретателем) и Сыроежкине из «Приключений Электроника» соответственно. По ранней задумке должны были также олицетворять [Токарева и Лирического](#), но как-то не получилось.

## Вымышленные

Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).

Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.



### Толик

Фоновый персонаж. Настолько фоновый, что появляется только на фоне в столовой. Никакой роли в сюжете не играет. Однако его образ пришёлся по нраву анонимусу, который придумал ему и имя, и легенду. Изначально Толик воспринимался лишь забытым всеми, уродливым пионером, но позже появились другие версии — его начали воспринимать как надзирателя за жизнью в лагере или даже его создателя. Толика всё чаще стали изображать как мрачного [нуарного](#) героя, который не ищет ответы, а даёт их. Или же сам является ответом.

### Унлы-тян

Впервые появилась на корявом [медскилзе](#), примерно в 2009 году, как [результат опечатки](#) в имени Унлы-тян. Но известность Унлы получила уже после релиза. Анонимусу понравилась эта милая растрёпанная девочка с наивным раскосым взглядом и кошачьей губой, что повлекло за собой появление множества контента с её участием. А в сообществе стало популярным предложение сходить посмотреть сову и нюхать [кокаин](#), оправдываясь сложной жизнью. По фанатской легенде чаще всего предстаёт в роли глуповатой (а иногда и [умственно отсталой](#)) младшей сестры Лены.

## Создатели

Команда разработчиков набиралась среди энтузиастов из числа посетителей имиджборд. Долгое время она не имела официального названия и скромно именовалась **Eroge team** или просто **Эрогеи**, и только незадолго до релиза появилось название **Soviet Games** (с чем

связана отдельная драма, но о ней ниже). Из-за закрытого характера разработки и регулярных изменений в составе команды точный состав участников и их роль в проекте достоверно неизвестна. Однако ряд разработчиков всё же снискал некоторую известность в кругах фанатов, и причиной этому часто становились не результаты их работы, а срачи, к которым они были причастны. А учитывая, что спустя пару лет после старта проекта мало кто верил, что он вообще когда-либо будет закончен, основное внимание публики было обращено именно на [Дом 2](#) с участием эрогеев, основными героями которого являлись:

- **Художник-кун**, он же **huyase** — «папа Слави», автор большей части «классических» артов с маскотами. Инициатор проекта, участвовал в создании спрайтов персонажей.
- **slo** — первый сценарист, плоды его работы можно видеть в слитой версии от 2008 года.
- **abcb** — сценарист демо-версии 2009 года, покинул проект в начале 2010 года.
- **Dreamtale**, он же **Рита Тайнакова**, **Антон Аркатов** или просто **Риточка** — сценарист конечной версии «Бесконечного Лета». Его вклад в разработку вызывает множество споров: с одной стороны, он раздавал пинки и довёл до конца проект, который уже несколько лет находился в подвешенном состоянии, с другой — именно ему сюжет обязан всеми дырами, нестыковками и уходом от начальной концепции. Также он неоднократно критиковался за самоуправство и принятие в одиночку важных для команды решений. [Активно общается](#) с сообществом, [алконавт](#), [басист](#) и [интересная личность](#).
- **SoraSora**, он же **Смолев** — художник, автор спрайтов и event CG<sup>[6]</sup>. Как и Художник-кун, является автором многих «классических» артов, преимущественно с Двач-тян. Совершил слив игры в ноябре 2013 года.
- **ArseniXC**, **VVCephei** и **Veel** — художники по фонам. ArseniXC создал большую часть фонов, в ряде которых используются 3D-модели VVCephei. Veel выполнила фоны для сцен в шахтах.
- **OrikaNekoi** или **Орика** — художница, оказывала помощь проекту на последних этапах разработки.
- **SilentOwl**, он же **Сергей Ейбор** и **Viruzzz** с группой **Between August and December** — музыканты и композиторы.
- **Лолбот** — техническая поддержка на начальном этапе. Разработка карточной мини-игры и карты лагеря.
- **Irabu** — дизайнер интерфейсов, автор и дизайнер логотипов (Soviet Games, Everlasting Summer, Бесконечное лето).

## Бесконечная разработка

«Ждать осталось недолго. »

— *Dreamtale, 2010 год*

### • 2008 год

Шёл май 2008 года, имиджборды переживали эпоху засилья, а мир готовился к скорому запуску [Большого Адронного Коллайдера](#), запасаясь [красными монтировками](#). И однажды на /b/ Ычана был создан [тред](#) с вопросом «будет ли фапать анонимус на эроге с маскотами?» Анонимус идею поддержал, [и всё заверте](#)... По начальной задумке игра должна была представлять собой обычный хентайный dating-sim в лучших традициях японских [порноигрушек](#), но в отечественных реалиях. И в первую очередь должна была прийти по нраву анонимусу за счет гнусного маскотоложества и непрерывной эксплуатации популярных мемов. Однако общая концепция проекта в процессе разработки успела несколько раз кардинально поменяться.

Первое время обсуждения велись прямо в /b/. Однако довольно быстро разработчикам пришлось уйти в окукленную [IRC](#)-конференцию, так как содомия, творящаяся в тредах, не способствует рабочему процессу. Спустя некоторое время для нужд эрогеев была также выделена отдельная скрытодоска.

В конце года произошёл первый слив, инициированный неким [Сорком](#). Слитая версия оказалась довольно топорно сделанной, вместо



Толик в естественной среде обитания

Толик в естественной среде обитания



Фанатские спрайты

Фанатские спрайты



Ранние представления о Толике...

Ранние представления о Толике...



большинства бэкграундов были фотографии или вообще заглушки, часть спрайтов персонажей отсутствовала, сценарий зиял недописанными дырами, а тексты вызвали желание [схватиться за лицо](#). Общая сырость проекта [больно ударила](#) по имиджу разработчиков, но с другой стороны — шумиха привлекла новых анонимусов-[мимокрокодилов](#).

#### • 2009 год

В честь [9 мая](#) была выпущена [небольшая новеллка](#) с участием Слави и СССР-тян. А в самом конце 2009 года вышла первая полноценная демо-версия. В целом она была довольно тепло встречена анонимусом и получила широкое освещение, в том числе и [за пределами](#) Ычана. Публика высоко оценила фоны, однако критиковала дизайн персонажей и общую непродуманность сюжета.

#### • 2010 год

В начале года, сразу после выхода демо-версии, произошла очередная смена сценариста, что вновь отодвинуло сроки возможного релиза. Чтобы поддержать интерес у публики и подать хоть какие-то признаки жизни, были выпущены мини-игры «[Uvao Project](#)» и «[Поймай Лолисичку](#)».

#### • 2011 год

Под новый 2011 год на свет появилась небольшая визуальная новелла «[Winter Tale](#)», рассказывающая о встрече [Нового Года](#) в лагере «Совёнок». В июне 2011 основной проект получил новый логотип и название «Бесконечное лето».

#### • 2012 год

2012 год не принёс каких-либо значимых новостей от разработчиков. Была выпущена бета-версия, однако распространялась она непосредственно сценаристом, и доступ к ней получило совсем небольшое число людей.

#### • 2013 год

В следующий раз эрогеи напомнили о себе в начале 2013 года, когда заявили, что проект находится на финальной стадии разработки и осталось буквально дорисовать несколько картинок. Но тогда им мало кто поверил...

И вот [5 ноября](#) 2013 года произошёл очередной слив. Один из художников проекта — [Смолев](#) — выразил [недовольство](#) политикой партии и в знак протеста выложил в публичный доступ предварительную сборку «Бесконечного Лета», названную позже версией 1.0. Вероятно, слив вынудил остальных разработчиков мобилизовать силы, и уже 21 декабря 2013 года была выпущена финальная версия 1.1, отличавшаяся от слива правкой самых явных [багов](#), некоторыми изменениями в графике и текстах, появлением ачивок, а также добавлением одной новой (*спойлер: гаремной*) концовки.

Тем самым более чем пятилетняя история разработки была завершена, а «Бесконечное Лето» во многих смыслах стало для имиджборд символом ушедшей эпохи.

#### • После релиза

В марте 2014 года по просьбе [благодарной публики](#) Риточка выпустил небольшое [дополнение](#), в котором была полностью переписана хорошая концовка Алисы.

28 октября «Бесконечное лето», пропатченное до версии 1.2 [уже было опубликовано](#) на стимовском [гринлайте](#). И уже через неполных три дня игра получила [зелёный свет](#), собрав к тому времени более 70 страниц положительных комментариев. В новой версии, помимо правки багов, появился английский перевод, была интегрирована новая алисоконцовка, а также допилена финальная концовка, где снова появилась возможность выбора лучшей тян. В самом стиме релиз [уже состоялся](#) 19 ноября, одновременно с выходом официального™ [порта](#) версии 1.2 на андроид.



Первое появление  
Унлы-тян

Первое появление Унлы-тян



Yoba-версия

Yoba-версия



Фанатские  
спрайты

Фанатские спрайты



30 декабря Риточка **WS** **выпустил** официальное DLC «История Одного Пионера» он же Женя-рут, арт и музыка для которого были созданы новыми участниками. Из старого состава Soviet Games участие в нём принимал только сам Рита. Остальные эрогеи же отпочковались в студию **Moonworks** и продолжили делать игры с маскотами имиджборд.



Первый билд

Первый билд



Игра могла бы выглядеть и так

Игра могла бы выглядеть и так



Кадр из слива 2008 года

Кадр из слива 2008 года



Эволюция спрайтов

## Бесконечная драма

Вся история разработки «Бесконечного Лета» неразрывно связана с бушующими вокруг неё [скандалами](#), многие из которых долго не утихали даже после релиза.

### • Первый слив

На первых порах, когда в команде разработки были все, кому не лень, и все имели доступ к репозиторию, каждый тянул одеяло на себя, поэтому многие анонимусы уже тогда заочно похоронили проект. Несколько помог перевод разработки в закрытый режим, но и тут эрогетим ждал фейл. Первым серьёзным конфликтом стал инициированный Сорком слив ранних наработок, причиной для которого послужили личные конфликты. Слитая версия подверглась жёсткой критике, однако разработчики клятвенно заверяли, что она включает в себя исключительно устаревшие материалы и не имеет ничего общего с текущим положением дел.

### • Продажа фонов

Следующее крупное [бурление говн](#) началось после выхода демо-версии в начале 2010 года. Хотя в этот раз игра и была встречена намного теплее относительно слива, но всё же имела ряд недостатков, которые публика [не обошла стороной](#) в своих отзывах. Наибольшей критике подверглись игровые тексты, что в итоге послужило причиной ухода сценариста из проекта. Вскоре на его место пришёл Dreamtale и работа над сценарием в очередной раз была начата практически сначала. Всё это повлекло за собой дестабилизацию отношений в команде и стало причиной многих внутренних конфликтов, в ходе одного из которых художник фонов — ArseniXC — заявил, что продал свои наработки [белорусскому](#) телевидению<sup>[7]</sup>. Данное заявление грозило окончательным срывом проекта, так как именно качественные фоны являлись главной заманухой и объектом восхваления у публики. Впрочем, когда паника достигла критических в рамках проекта масштабов, Арсений признался, что его слова являлись всего лишь [безобидным](#) троллингом. Ситуация была спасена, но осадочек остался.

### • Фальшивое лето

Летом 2012 года проект для разнообразия подвергся внешней атаке. На [фестивале восточной культуры](#) «Тя-но-ю» [аниме-террористы](#) из группировки «[Ватаку](#)» распространили диски с якобы финальным билдом «Бесконечного лета», при попытке запустить который у пользователя случался [сбой компьютера](#). Разработчики оперативно опубликовали [запись](#) с предупреждением, что однако не предотвратило последующего скандала. Данный инцидент получил широкое освещение как на имиджбордах, так и в аниме-сообществах. Анонимусы, в свою очередь, не упустили шанса поиздеваться над неудачниками, собственноручно убившими свою ОСь. А многочисленные жертвы [розыгрыша](#) закидывали разработчиков тоннами постов, полных [пламенной любви](#). Но вместе с тем, это происшествие в очередной раз подогрело интерес к проекту и привлекло много новых лиц в /vn/-тусовку Ычана и Сосача.

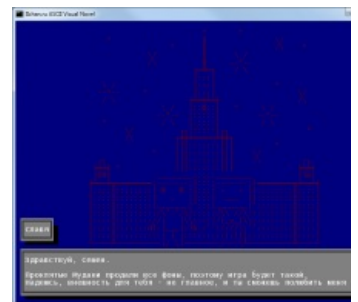
### • Второй слив

Несколько последующих драм развернулись вокруг нового сценариста — Риточки. Спустя некоторое время после его вступления в команду, в его адрес стали поступать [обвинения](#) в самоуправстве и узурпировании проекта. В частности, он в одиночку придумал новое название для команды и зарегистрировал её в [стиме](#). Он же выложил [android-версию](#) Winter Tale, в том числе [платную](#), на Google Market и разместил в официальном блоге реквизиты своих электронных кошельков. Также его обвиняли в затягивании сроков, разжигании срачей внутри команды и [выживании](#) из неё неугодных участников. С другой стороны отмечалось, что только благодаря ему в эрогетим продолжалась хоть какая-то деятельность и последние пару лет он фактически в одиночку тянул проект, чуть ли не пинками выбивая из остальных участников нужные материалы. Тем не менее, все его действия привели к накаливанию атмосферы и росту напряжённости среди разработчиков, и когда новелла уже была практически готова, был совершён очередной слив...



Традиции эрогестроения

Традиции эрогестроения



Фоны вполне можно заменить ASCII-изображениями

Фоны вполне можно заменить ASCII-изображениями



Не берите ничего у незнакомых людей!

Не берите ничего у незнакомых людей!

Инициатором второго слива стал основной художник проекта — Смолев. События, которые послужили этому причиной имеют несколько трактовок от разных участников команды. Возможно это был результат злонамеренной провокации, либо же реакция на попытку некоторых участников присвоить себе чужие заслуги, а может просто отчаянный жест с целью поскорее довести до конца нескончаемый долгострой. **Истина где-то рядом**, о настоящих причинах слива остаётся только гадать, однако можно составить общую хронологию тех событий.

К середине 2013 года сложилась ситуация, когда для полного завершения проекта оставалось доделать 5-10% графического контента, однако все художники продолжали тянуть кота за яйца и **не горели энтузиазмом** брать на себя новую работу. В результате к разработке была привлечена новая художница — Орика, которая и должна была заделать все оставшиеся дыры, а также **пофискить** часть старого арта, которая либо не соответствовала новой версии сценария, либо не устраивала качеством исполнения. Однако же в ходе неких внутренних разборок Смолев воспринял эти фиксы как попытку подмазаться к создателям, переделав его работы у него за спиной, а то и вообще убрать его имя из титров новеллы. **Воспылав** от такого отношения и пытаясь защитить своё честное имя, он разразился несколькими гневными постами, обличающими всех его коллег, не скупясь на выражения и обидные карикатуры. А через несколько часов выложил в сеть архив с последней на тот момент версией новеллы. Отношение к сливу у публики было весьма неоднозначное. Многие критиковали Смолева за саботирование проекта и неуважительное отношение к труду других участников, некоторые же выражали благодарность за то, что он практически сделал релиз, не дав проекту затянуться ещё на несколько лет. Тем не менее, впечатления от завершения пятилетнего проекта явно были подпорчены.

Спустя какое-то время было заявлено, что конфликт исчерпан и его участники больше не имеют претензий друг к другу.

#### • Риточка убивает надежду

Следующая драма случилась в летотредах сосача уже после официального релиза «Лета» и закончилась потерей авторитета Риточки и закреплением за ним статуса «злого алкоголика с женским именем, которого все боятся и ненавидят».

Несколько первых месяцев после слива в летотредах велись весьма оживлённые и ламповые обсуждения **сабжа**. Недосказанность сюжета, неявные отсылки и намёки, загадочные эпизоды, не имеющие прямой связи с основной историей — всё это способствовало росту уровня **СПГС** и давало дискутирующим возможность вволю проявить свою фантазию. Были написаны сотни **паст** и построено множество заумных теорий, пытающихся объяснить происходящее в «Совёнке». Росла аудитория тредов, а вместе с ней количество мнений и **холиваров**. Однако всё это закончилось, как только Риточка вышел из пострелизного запоя и решил ошастливить тред своим визитом. Он охотно отвечал на вопросы игроков и каждый его ответ больно ранили сердца и **обжигали жопы** фанатов новеллы. Оказалось, что «Бесконечное Лето» является именно тем, чем кажется на первый взгляд. Что сюжетные дыры и нестыковки — это всего лишь дыры и нестыковки, а не скрытые проявления **Великой Идеи**, и что все фанатские теории не имеют ничего общего с реальностью. Выяснилось, что некоторые эпизоды были добавлены в новеллу только для того, чтобы «заюзать годные ЦГ», нарисованные ещё к предыдущим версиям сценария. Многие сценки являются рудиментами от старых наработок, от которых было решено отказаться. Другие же, наоборот, были добавлены «на отъебись» только для того, чтобы заделать сценарные дыры. Кроме того, Риточка **хамил**, **ебал мамок**, толсто проиллил, **оскорблял чувства фанатов** и всячески ловил **лулзы** с происходящего. А из-за того, что в тредях он редко когда появлялся трезвым, многие его показания противоречили сами себе или же просто являлись лютой **хуйтой**. Всё это **как бы говорит нам**, что даже сам сценарист имеет весьма смутное представление о том, что в действительности творится в его истории. В результате этих откровений обсуждение сюжета потеряло всякий смысл, многие посетители тредов отказались принимать новую правду и пополнили ряды допильщиков, ну а большинство просто смирилось с мыслью, что не стоит искать глубокого смысла в порноигрушке с анимешными девочками, главное — датфил.

Хроники явлений Риточки: **раз, два, три, четыре, пять**.

#### • Традиции убивают Риточку

Несмотря на то, что перед прохождением по красной дорожке все для вида помирились, из-за инцидента со сливом единая команда эрогеев дала прочную надёжную трещину, сведя на минимум шансы появления новых игр за авторством Soviet Games в старом составе. **Sad but true**.

Это подтвердилось чуть более чем через год, когда от Soviet Games

отпочковалась новая команда — Moonworks, состоящая из всех эрогеев, за исключением наиболее деструктивных элементов — Риточки и Смолева. Их первая игра — аркада «Травница» — вышла за несколько часов до Нового 2015 Года. Маскот на этот раз всего **один**, но зато во всех подробностях. По эпике и масштабу до «Лета» не дотягивает, да здесь это особо и не нужно, так как жанр иной.

Вскоре, в январе 2015 года, студия Moonworks в **блоге, расположенном по знакомому до боли адресу**, голосом Серёжи Ейбога объявляет, что ищет нового сценариста. Риточка, судя **по всему**, прикол **не оценил**. И это хорошо, потому что надо чтить традиции. **Drama must go on.**

К началу весны Moonworks начали собирать **☹ пожертвования**. Риточка, узнав об этом, заявил, что все адепты Moonworks — лишь жалкий кружок самодеятельности, в котором из старых художников никого нет, кроме Орики, а зарабатывали они продажей саунд-треков Серёжи, поэтому лучше скидывать деньги прямо ему в карман. В ответ на это лунные рабочие наконец-то открыли тайну расставания с Ритой. Получив права админа в блоге разработчиков, он подло заменил кошелки команды на свои собственные. Лжекошелёк I заметили только тогда, когда он там пробыл уже месяц. В доказательство приводятся сведения из **☹ веб-архива**. Шоу продолжается!

### • Неожиданный поворот

11 апреля 2015 г. студия Moonworks **☹ дала объявление**, что они с группой «Бесконечного Лета» дружат, что вызвало у всех непреодолимое чувство ущипнуть себя за задницу. У фанатов вновь появилась Новая Надежда.

### • Love, Money, Rock'n'Roll

27 апреля 2015 года Риточка **☹ анонсировал** новый проект от Soviet Games (хотя от команды, делавшей «Лето», в Soviet Games остался только сам Рита). Проект на сей раз **коммерческий** и собирает деньги через свежеевленный **сайт** студии.

### • Бесконечный срач

11 сентября 2015 года **Санта-Барбара** напоминает о себе, игру блокируют на **Стиме** и **Гугл Плей**. В рядах **творческой интеллигенции** ходили слухи, что сам жиробас Гейб, царь **избранных**, поиграл в БЛ и наткнулся первым же рутом на **Вскрываемся**, соответственно, загрузился и заблокировал **творение** от греха подальше. Но не тут-то было, другая версия гласит, мол, авторы игры, Риточка и Смолев, **посрались** из-за того, что Риточка хотел добавить стикеры Бесконечного Лета в **ВК**, тем самым собирая **деньги в свой карман**, и Смолев в качестве наказания, поступил таким **гениальным образом**, лишив **стабильности** и удобств моддеров, обычных игроков и ценителей. А как там было по-настоящему, **сложно сказать...**

Вялотекущие **кописрачи** продолжают в летофэндоме до сих пор, и причиной, как это ни странно, является решение сценариста дать маскотам нормальные имена. Теперь же получается, что Двач-тян вроде как **не** прототип Алисы, Унылка — Лены, а Банхаммер — Ольги, авторские права на них принадлежат Смолеву (а то и, прости Господи, Ореке), а не **коллективному разуму** АИБ, и то, что персонажи когда-то были на ком-то основаны, **ещё доказать надо**. Производить кружечки-футболочки с ними без процента для авторов и уж тем более собирать деньги на новые проекты **NYELZÄ**. Анонимусу похуй, эрогеи бомбят. ИЧСХ, когда речь заходит про **Мику**, «создатели» сразу же затыкаются — рыльце-то у самих в пушку.

### • Бесконечная Осень

В мае 2016-го года на разных досках Двача появлялись треды с обсуждением новой новеллы «Бесконечная Осень», позиционирующей себя развитием мысли оригинального «Бесконечного Лета». Рассказывалось о шикарном саундтреке, анимированных бэкграундах и взрослом сюжете без виабушности, соплей и графомании. Вскоре сам Риточка подтвердил факт разработки и обещал выпустить новеллу в 2019-ом году. Однако вскрылось, что никакой «Бесконечной Осени» не существует, а все ее запощенные скриншоты и вебмки — всего лишь кривые фотешопки форсера. Кто-то даже потом пытался собрать команду на запил настоящей новеллы по мотивам идей из тредов, но все очень



Некоторую правду лучше не знать

Некоторую правду лучше не знать



Ему очень важно ваше мнение

Ему очень важно ваше мнение



быстро пришло к [ожидаемому концу](#).

Апогей фимоза был достигнут в октябре, когда ВНЕЗАПНО по всем местам обитания летофагов появились треды со ссылками на архив с «Бесконечной Осенью», что, однако, снова оказалось лишь фейком — в архиве лежала Катава, Квака и серия сериала «Кухня».

## Бесконечный допил

Практически сразу после выхода игры, равнодушные пользователи начали выпускать к ней множество разнообразных модов с целью исправить [фатальный недостаток](#) оригинала. Самый первый патч появился ещё в 2010 году, после выхода демо-версии и заменял графику из игры небрежно перерисованными в пейнте картинками. Основная же масса модов начала создаваться после второго слива, чему способствовала весьма простая система разработки дополнений и то, что на Ычане была открыта школа Ren'Py, где каждому [желающему](#) доходчиво объясняли что и как нужно делать. Большая часть пользовательских модификаций представляет собой короткие сценарии, воплощающие в реальность влажные фантазии их создателя или понравившиеся им [фанфики](#). Но среди множества [мелких](#) проектов зародилось и несколько [крупных](#), ставящих своей целью полный перепил сценария или же добавление новых рут, отсутствующих в оригинале.

Среди них особенно выделяются допилишки с Ычана. Восприняв воштыки сценарий Риточки, они решили делать свою собственную игру с [блэкджеком](#) и [шлюхами](#) (но с использованием уже имеющихся ресурсов), возвращая новеллу к старой концепции, которую, по их мнению, [не смогли реализовать](#) в «Бесконечном Лете». Вести разработку было решено в открытом режиме. Для этих целей был создан вики-проект «[Эроге 2.0](#)», где все желающие могут писать свои идеи, которые, возможно, найдут применение в итоговом сценарии. По планам допилишников, в игре должно быть две недели игрового времени, элементы [ролевой системы](#), множество новых персонажей-маскотов (включая малоизвестных и протухших уже много лет назад) и больше дюжины рут. Однако, многие отнеслись к этой задумке скептически ввиду отсутствия у них чёткой организации рабочего процесса и воистину наполеоновских планов, которые с каждым днём разрастались всё больше и больше. По состоянию на 2020 год, проект еле-еле, но делается. Официальный репозиторий можно найти на [гитхабе](#).

Некоторые из эрогеев также приняли участие в расширении вселенной «Бесконечного Лета». Художник-кун согласился помочь с артом ычановским допилишкам, когда у них будет сформулировано полное техническое задание. Смолев работает сразу на два фронта: сотрудничает с разработчиками некой пародийной новеллы по мотивам «Лета»<sup>[8]</sup>, а также участвует в создании [видеокомикса](#) [и ТКЖ](#), который имеет некоторые отсылки к «Лету». Риточка же был занят популяризацией «Лета»: перевёл его на английский, портировал на андроид и опубликовал в Стиме. Также он выпустил DLC, главными героями которой являются Женя и загадочный Пионер, и которое проливает свет на оставшиеся загадки «Совёнка». Кроме того, внезапно восставший из пепла Abscb [грозится](#) таки запилить свою исконно верную, православную версию «Эроге с маскотами». А 29 января Риточка [и заявил](#), что собрался пилить ОД-рут. И таки [запилил](#). Но из-за того, что Риточка — ленивая жопа и не может в код, рут был выложен в виде сценария.

## Меметичность

- **Ждать осталось недолго** — неофициальный слоган проекта. Читать следует как «понятия не имеем когда, но мы ещё не совсем забили». Начиная с 2010 года этой фразой часто сопровождалась комментарии разработчиков о [сроках выхода новеллы](#). Позже её взяли на вооружение многие [фикрайтеры](#), художники, мододелы и прочие [примкнувшие](#).
- **Вскрываемся** — [рекурсивный](#) мем, впервые возник после слива в ноябре 2013. Тогда он очень часто употреблялся в обсуждениях плохой концовки (*спойлер*: Лены), отличающейся крайней неординарностью и эмоциональной насыщенностью. Алсо,



Обложка игры

Обложка игры



Осенняя Славяна

Осенняя Славяна



Наедине с Леной

Наедине с Леной



В игре должен был быть рут  
Электроника

В игре должен был быть рут  
Электроника

«вскрывается» — слово из объяснения Электроником правил карточной игры, которое рассмешило Семёна. Ещё до выхода финальной версии новеллы с ним успели надеть много **фотожаб**, коллажей и прочих **медскилзов**. А когда шутка приелась и про неё начали забывать, новых дровишек в огонь подкинули сами разработчики. С выходом релиза одним из нововведений в игре стала ачивка «Вскрывается», выдаваемая за получение вышеуказанной концовки, что повлекло за собой новую волну популярности этого локального мема. Те, кто познакомился с «Летом» ещё со слива, были возмущены тем, что **смехуёчки** их тредов становятся частью новеллы, новоприбывшие же игроки находили крайне странным, что серьёзная и трагическая сцена заканчивается неуместной шуткой, и это, разумеется, нашло своё отражение в новом фанатском творчестве.

- **Мешок с сахаром** — отсылка к одной из сцен новеллы, в которой Ольга Дмитриевна заставляет Семёна принести в столовую тяжёлый мешок с сахаром. Среди участников обсуждения «Лета» фразы, вроде: «Иди мешки с сахаром таскать» употребляются в качестве высшей меры наказания.
- **Бутоны, легионы, можно** — цитаты, взятые из графоманских текстов, описывающих интимные сцены в новелле:

«Я спустился к ее животу и просунул язык в пупок. От этого она вскрикнула. Собравшись с силами, я пошел дальше, и моему взору открылся ее бутон. Она вся потекла к этому моменту.  
— Можно?  
— Можно... — С трудом ответила Славя...»

«Возможно, у нас просто давно не было секса, а может быть, свою роль сыграло что-то другое, но мой член стоял как римский легионер перед решающей атакой варваров. Я с силой вошел в нее, отчего Маша тихо вскрикнула, обвила мою спину руками и начала больно ее царапать...»

К сожалению, данные тексты были удалены из релизной версии (зато их можно найти в сливе), но память о них живёт в сердцах анонов, который регулярно вспоминает о них при обсуждениях либо писательских **талантов** Риточки, либо **характера** и фантазии Семёна, который спрашивает разрешение на стыковку легионов с бутонами.

- **25+** — однажды, **отвечая на вопросы игроков**, Риточка употребил фразу:

«Там есть идея, но, судя по всему, её понимают посылы повзрослее (хотя бы 25+). Это вообще не в обиду — просто по моим наблюдениям...»

С тех пор принято считать, что только по достижению указанного возраста можно в полном объёме осознать идею и углядеть все **глубинные смыслы** сценария «Бесконечного Лета». А на все вопросы **нюфагов** по сюжету новеллы универсальным ответом стало: «Тебе ещё нет 25, тебе не понять». Но **на самом деле** это отсылка к тем, кто успел застать **пионерлагеря**.

## Реакция и критика

Несмотря на все проблемы во время разработки и специфическую тематику новеллы, «Бесконечное Лето» довольно быстро разлетелось по **рунету** и обзавелось приличным числом загрузок. Большинство игроков довольно **высоко оценили** проект и в целом **одобрительно** отнеслись к подобному начинанию. Недовольство выражали, по большей части, либо противники визуальных новелл, либо, наоборот, ярые поклонники жанра.

Совершенно однозначного признания удостоились две составляющие «Лета», явно выделяющие его среди других любительских поделок, вроде той же **форчановской Katawa Shoujo**: это фоны и саундтрек, выполненные на действительно профессиональном уровне и создающие большую часть атмосферы. При первых демонстрациях многие даже **выразили сомнение** в том, что они действительно созданы руками ычанеров, а не **позаимствованы** с каких-нибудь коммерческих проектов. Менее однозначное отношение сложилось о спрайтах персонажей. Они хоть и были выполнены на достаточно высоком уровне, но всё же явно контрастировали с фоновыми изображениями. Кроме того, за время



Неофициальный патч графики

Неофициальный патч графики



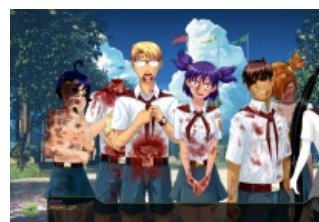
Если начал перепиливать игру, становится трудно остановиться

Если начал перепиливать игру, становится трудно остановиться



Юльяна-мод

Юльяна-мод



Гуро-мод

разработки дизайн персонажей менялся несколько раз, и, по некоторым мнениям, не всегда в лучшую сторону. Больше всего нареканий у игроков вызвали СГ и сюжет. Низкое качество некоторых СГ объясняется тем, что за пять лет разработки [скилл](#) художника успел заметно подрасти, а перерисовывать и подгонять под единую стилистику старые наработки было уже [не резонно](#). Более того, качеством многих картонок сознательно пожертвовали в пользу [количества](#). Сюжет же критиковали сразу по нескольким причинам: это и уход от начальной концепции «эроге с маскотами», и явная недосказанность истории, вместе с нестыковками и дырами в сюжете, и слабое раскрытие персонажей, отсутствие у них [бэкграунда](#) и убедительной мотивации некоторых персонажей поступков, а также, отсутствие нескольких напрашивающихся рут, и в целом малая протяжённость игры.

Но вопреки всем недостаткам, неоднократно отмечалось, что новелла получилась весьма атмосферной и произвела сильное впечатление на игроков. Треды с обсуждением «Лета» надолго поселились на нулевых страницах /vn/ Ычана, где по большей части обсуждался допил, и на /vg/ Сосача, где сформировалась небольшая, но весьма [фанатичная](#) аудитория (позднее там даже была создана отдельная доска /es/, целиком посвящённая «Бесконечному лету»). Участниками многочисленных тредов отмечалось, что «Бесконечное Лето» дало им сильный заряд мотивации и побудило начать работать над собой и заняться каким-либо [полезным делом](#). Или же просто дало почувствовать [DAT FEEL](#) — щемящее чувство утраты чего-то нематериального, чего-то идеализированно-печального, не обязательно связанного с противоположным полом, это могла быть светлая грусть и ностальгия по идеализированному детству и подростковому возрасту, когда будущая жизнь казалась большой светлой дорогой и еще не были знакомы проблемы самоопределения и отчуждения.

Помимо [этой страны](#), «Бесконечное Лето» пришлось по нраву братьям [китайцам](#). Они уже собственными силами записали [перевод Winter Tale](#) на китайский язык и готовят перевод самого «Лета». На западе же отечественная новелла пока что не вызвала особого интереса, в отличие от демо-версии, которая была воспринята [форчановскими](#) анонами с некоторым энтузиазмом. Однако после перевода «Лета» на английский оно начало собирать в целом положительные отзывы в Стиве и, возможно, скоро найдёт своего читателя. Ждать осталось недолго.

## Совёнок IRL

Прототипом «Совёнка» является реально существующий МИФИшный спортивно-оздоровительный лагерь «[Волга](#)», расположенный в Тверской области на берегу, [внезапно](#), Волги. Как можно увидеть по фотографиям, многие локации и даже общая схема расположения лагеря весьма точно перенесены в новеллу. Правда, в связи со сносами-переносами домиков и прочих строений нынешний лагерь весьма слабо похож на то, каким он был в 2006 году, когда, по словам Художник-куна, был снят оригинальный альбом, от которого отталкивались рисовальщики фонов.

### ...и что в нём происходит

27–29 мая 2016 года, после некоторого количества пробных [сходочек](#), в сабже состоялся первый фестиваль по Бесконечному Лету. Ну как фестиваль — мероприятие скорее напоминало большую платную сходочку с [косплеем](#), [конкурсами](#) и [участием самих эрогеев](#). Несмотря на не такой уж большой масштаб, мероприятие вызвало неиллюзорную канонаду пердаков по всему сосачу. Летонько окончательно становится частью массовой культуры, элитисты горько плачут и ругают шкварящих летонько социоблядей последними словами. Косплеерши же в одну ночь из второсортных дряблых тел превратились в богинь: шутка ли, было сделано почти такое же количество фотографий, как на обычном фесте, но всего с девятью персонажами вместо нескольких десятков!

26-28 мая 2017 прошёл второй Совёнок-фест, больше, унылей и [дороже](#) первого.

25-27 мая 2018 прошёл третий Совёнок-фест, обогнавший по цене и количеству участников первый два вместе взятые, орги обезумели и



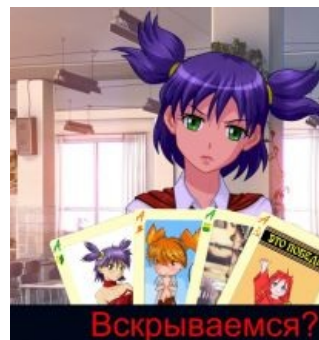
Два мешка с сахаром вне очереди!

Два мешка с сахаром вне очереди!



Пошлю родных, пошлю друзей

Пошлю родных, пошлю друзей



А началось всё с карточной игры

А началось всё с карточной игры



[Бесконечное Лето - История длиною в пятилетку](#)  
Обзор и краткая история разработки

планируют проводить фесты каждый год.

23-26 мая 2019 должен был пройти четвертый Совёнок-фест, но терпение Легиона лопнуло. За глумление над «БЛ» оргам, косплеершам и пионерам-фистунам была объявлена война. Посредством тредов в /b/ вокруг фестиваля 2019 была поднята значительная вонь. В результате гибридной войны «Совёнок» был с позором изгнан из каноничного СОЛ «Волга» в ДОЛ «Звонкие Голоса», в котором не было ни реки, ни домиков как в игре, ни всего остального. И всё бы хорошо, но бегство пионеров, состоявшееся в последний момент, несколько помешало намеченному ИРЛ набегу, и некоторые бойцы Легиона потерялись по дороге.

Набег на новый лагерь был успешно осуществлён отрядом из 3 человек. В 3 ночи в лагере были взорваны петарды, зажжены дымовые шашки, раскиданы вымоченные в аммиаке куриные головы, а также листовки, призванные внести дизмораль в ряды врага. Выскочившим на шум пионерам штурмовики нагло представились сотрудниками лагеря и загнали фистунов обратно в бараки. В одном из корпусов был захвачен плакат, оскорблявший участников набеге, на стены и асфальт нанесены памятные надписи при помощи баллончиков с краской.

Пересравшиеся во время набеге пионеры, над которыми и так каждый фестиваль глумятся орги и быдлокосплеерши, вернулись домой к мамкам, засели в тредах и решили отомстить. Они всячески пытались принизить значимость и масштаб набеге, игнорируя факт смены места, постоянный страх быть закиданным какахами и фактическое проведение феста под знаменем Двача. К несчастью, командующий набегом оказался социо-вниманиемблядью и решил примириться с фистунами. Сей факт несколько омрачил впечатление, но существенной роли не сыграл, так как партия уже была разыграна.

В итоге чистый ШИН от начала и до конца, а фистуны закономерно соснули.

[Sergey Eybog - Everlasting Summer](#)

[Everlasting Summer OST 410hellwheel](#)

[Автобус 410](#)

[Sergey Eybog - Let's Be Friends Lena Theme](#)

[Let's Be Friends \(Lena Theme\)](#)

[Sergey Eybog - A Promise From Distant Days](#)

[A Promise From Distant Days](#)

[Sergey Eybog - Forest Maiden](#)

[Sergey Eybog - Went Fishing, Caught A Girl](#)

[Went Fishing, Caught A Girl](#)



ОН SHI—



Карта лагеря

Столовая

Лодочная станция

Жилой домик и удручающая действительность



Новая карта (спойлер: в топографическом плане ещё более паршивая, чем старая)

Малая архитектурная форма скорее [характерна](#), нежели уникальна

# Галерея

## Скриншоты



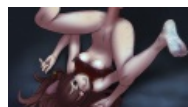
Славя встречает Семёна у ворот лагеря



Первая отечественная эроге с блекджеком и шлюхами



Глубокие [отсылки](#)



Пример хентайной сцены

## Фанарт



Спрашивайте в магазинах города



Графика игры неустанно совершенствовалась.



[Чибики](#)



Фанарт со Славей



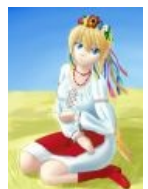
Ольга Дмитриевна и Виола



Алиса и кефир



Обои на рабочий стол с Алисой



Славя Україні



Славя и [длиннокот](#)



Лена в образе [Диззи](#)



Ульяна-[Мэй](#)



Алиса и Славя



Гаремная  
концовка



GTA: Sovyonok



Семь смертных  
грехов и Четыре  
последние вещи в  
Совёнке



Толик всегда  
поддержит своих  
друзей



Леночка против  
насилия



REMOVE KEBAB



Леной был взят  
7кк-гет /vg/



ДА ЭТО ЖЕ  
МИКУ!



Немного **юри**  
сделает лучше  
что угодно



Безмолвный  
Совёнок



Yaranaika?

## См. также

- [Эроге](#)
- [Маскот](#)
- [Пионер](#)
- [Детский лагерь](#)
- [Katawa Shoujo](#)
- [Кириллы](#) — движущая сила допила
- [Touhou Project](#) — также имеет сценариста-алкоголика

## Ссылки

- [Официальный сайт](#)
- Скачать бесплатно без СМС:
  - Исходный код игры на [GitHub](#)
  - «Бесконечное лето» v1.2 в [стиме](#) и на [торрентах](#)
  - Официальный [бесплатный порт](#) v1.2 на андроид и [неофициальный порт](#) v1.1
  - [Неофициальный порт](#) v1.2 на iOS
- Официальные каналы разработчиков: [блог](#), [VK группа](#), [твиттер](#)
- Проект-допил «[Эроге 2.0](#)»
  - [FAQ](#) — актуальная информация о проекте
- [Тематическая вики](#)
  - Саундтрек, старые версии, распакованные ресурсы и прочие [материалы по игре](#)
  - [FAQ](#), модификации, [фанфики](#)
- [Everlasting Summer Booru](#) — архив медскилзов по «Бесконечному лету»
- [Блог проекта](#) неофициального порта на [PSP](#)
- [Бесконечное лето](#) на [AG.ru](#)
- На [VNDB](#)

- [СОЛ «Волга»](#) в энциклопедии МИФИ
- [Owlchan/es](#) — раздел, посвященный БЛ
- [Летопись](#) — тематический твиттер с новостями по Бесконечному Лету
- [📺 Про музыку](#)

## Примечания

- ↑ Список отсылок: [советский фильм](#) «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен», «Когда плачут цикады», [Мику](#), [Шурик](#), [Mirai Nikki](#) (Юно же), [детектор](#) альтернативности времени из [Steins;Gate](#), Рими из [Chaos;Head](#), игра [Metro 2033](#), а, ну и [Welcome to NHK](#) ещё.
- ↑ *(спойлер: Настоящая концовка, раскрывающая все детали закулисья -- заслуженно 13-ая.)*
- ↑ [Раньше](#) «контент для взрослых» можно было включить в настройках, но по требованию Стива хентай пришлось выпилить совсем. В версии 1.1 для его включения нужно в любом месте игры, кроме главного меню, ввести [код Konami](#): поочерёдно нажать клавиши ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → b a.
- ↑ [англ. Route](#) (рус. *Маршрут, путь*) — сюжетное ответвление. В процессе игры игроку предстоит делать выбор между различными вариантами действий или ответами в диалогах, от которых зависит выход на ту или иную сюжетную линию. Чаще всего руты посвящены той девушке, с которой игрок решил строить отношения.
- ↑ [«Будущее лучезарно»](#) — интервью с Мицголом в журнале Нубтайп № 24 (39).
- ↑ *Computer Graphics, CG* или *ЦГ* — в данном случае — картинки, изображающие определённые события в повествовании без использования стандартных фонов и спрайтов.
- ↑ [Снова про эроге](#) — Lenta-chan.ru, 2010. Подробности в [треде](#).
- ↑ Проект скорее мёртв, чем жив. Смолев [сливает](#) наработки.



Ычан

Паровозик на Тиречево Ычан 3,5 анонимуса 410chan Во D Fl Ja Mu Po  
 QRBG121-тян R S Tr Vg Winged Doom Автобус 410 Банхаммер-тян Бесконечное лето  
 Бида Борда для нытиков Валюты имиджборд Вруша Геты Ычана Двиньте вперёд  
 Доброчан на Ычане Еби чугуи Ибражы Кокаинум Конек-тян Кот бы говорил Маска-тян  
 Мод-тян Нанодесу Прodelки Мод-тян Пугало-тян Разделы Ычана Сестра-тян Соус-кун  
 Сходка анонимусов Уныл-тян Унылый январский пиздец Хоро Экскаватор-тян Эроге  
 ЮВАО-тян Юке



СССР

1000 мелочей 101-й километр 28 героев-панфиловцев 3,62 Red Alert Russian Reversal S-90  
 Vnovodvorskaya Ёжик в тумане АК-47 Александр Солженицын Алиса Селезнёва Алкоголик  
 Антарктида Афганская война Аэрофлотовская курица Бандеровец Баня Беломор Берия  
 Бесконечное лето Блат Брежнев Брежневка В мире животных В СССР секса нет Варёнки  
 Ведро компрессии Великая Отечественная война Вентиляторный завод  
 Ветеран Куликовской битвы Винни-Пух Владимир Высоцкий Власовцы Восьмидесятые  
 Вписка Вражеские голоса Всё прогрессивное человечество Гагарин  
 Генеральная линия партии Гитара «Урал» Глобус Украины Гоблин Граждане СССР  
 Гражданская война в России ГрОб Гутник Давид Черкасский  
 Дважды еврей Советского Союза Дембельское фото Детская площадка Детский лагерь  
 Дефицит Дирижабль Киров До чего Сталин страну довёл Добровольно-принудительно  
 Дотянулся проклятый Сталин Ежов Железный занавес Жить стало лучше, жить стало веселее  
 Жуков Журнал «Крокодил» Загнивающий капитализм Закручивать гайки  
 Зато мы делаем ракеты Звёздочка Зоя Космодемьянская И немедленно выпил  
 И примкнувший к ним Шепилов Иван Васильевич меняет профессию Игорь Тальков  
 Игрушки, прибитые к полу Ирония судьбы Как я провёл лето Карлсон  
 Квадратно-гнездовой способ мышления Кин-дза-дза Клюква Книга о вкусной и здоровой пище  
 Ковёр Кола Бельды Колыма Комбинат «Маяк» Комедии Гайдая Коммуняки  
 Корейский Боинг Космическая гонка КТ315 Кузькина мать Ламбада Леваневский Ленин  
 Либераст Лысенко Мавзолей Ленина Максим Калашников Мао Цзэдун Марш авиаторов  
 Мессинг Ми-24





## 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