

# Новостная лента мододела

Выпуск 11. 2 января 2015



## ОБЗОР НОВОСТЕЙ

Прошедшие три месяца вышли, мягко сказать, интересными. В течение нескольких дней после выпуска прошлого номера, было выпущено две модификации: «9001 цикл» (продолжение пресловутого «Арбуза») и новая версия «8 день недели», в этот раз полностью покрывающий исходную историю. В середине октября Самантамод выложил часть пятого дня, а в начале ноября - обновлённые спрайты; в декабре продолжилась работа над спрайтами и редактурой первых дней. Остальные действующие мододелы продолжают кормить нас «завтраками». «Back to Sovyopok» распался, и что оригинал, что отпочковавшийся проект пока не получили какой-либо стабильной версии, хотя оба мода вышли в Стим. В конце ноября, впрочем, фанаты Лены и Алисы получили по моду: «Дни с Леной» и «Двое в Автобусе» соответственно. Автор нового Микурута под рабочим названием «Кефир, булки, рок-н-ролл» продолжает подавать признаки жизни и время от времени делает реквесты. Сценарист допила дежурно рапортует о всё новых придуманных и записанных событиях, но отмалчивается, когда вопросы любопытствующих затрагивают спойлеры. Также вышла модификация «To go beyond», в котором показывается обратная сторона нравочений оригинальной игры.

Впрочем, это меркнет по сравнению с выпуском «Бесконечного лета» в Стим и последующими событиями. Релиз версии 1.2 и возникшие вокруг него споры и противоречия описываются в теме номера; отметим только, что после этого из Soviet Games вышли все, кроме Дримтейла. Некоторые моды существуют в двух версиях: под 1.1 и 1.2, и даже существует конвертер модов под 1.2. Более того, в Мастерской Стива уже есть два мода, заточенных только под ту версию: «Похождение Саши Бакановой в Совёнке» и «Неугомонная Ульянка» – жизнь в лагере от лица титульного персонажа (готово первые два дня) и небольшая сценка с Ульяной соответственно.

Также, вышло официальное дополнение «История одного пионера», также известное как рут Жени. Впрочем, из оригинальной команды разработчиков к его созданию причастен только Дримтейл. Ознакомиться с дополнением можно в версии игры, выложенной в Стиве (автоматически устанавливается с обновлением, если уже не установлено), либо на [файлообменниках](#) [всей страны](#).

### Блиц

Стим то принимает, то не принимает хентай, реакция иностранцев смешанная, модпаки размножаются делением, Эроге-тим реорганизовалось в «Moonworks», алхимируйте вместе со Славяной, и с праздниками вас всех!

## ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

Восемь месяцев назад, в седьмом выпуске нашего журнала мы взяли интервью у одного из композиторов «Бесконечного лета» - Сергея Ейбога, в котором также было рассказано и о личных проектах композитора. В преддверии выхода новой работы Ilchan Eroge Team а также следующего проекта Between August and December, мы взяли интервью у второго композитора — Михаэля Малькова.

### О разработке:

**Q:** Согласно Ейбогу, вы пришли в разработку зимой 2008 года, и сразу же начали радовать #ilchan своим творчеством. Расскажите, пожалуйста, по-подробнее: как это произошло?

**A:** На тот момент я был малоактивным ридонли-куном на иичане. Настолько вялым, что даже ленился кликнуть на ссылку «Проект эроге», несмотря на то, что слово «эроге» мне не было знакомо, и, вообще-то, было интересно. Но потом любопытство побороло лень, я кликнул, посмотрел, заинтересовался, и, поскольку был практически совершенно свободен, радостно ворвался на канал с криком «Ребята! Вам гитараст не нужен?». Через пару дней мне дали задание, и через пару часов я ответил скетчем. Так оно и пошло-поехало.

### О всяком:

**Q:** Согласно утекшим логам, вы также принимали участия в обсуждении раннего сценария. Вошло ли хоть что-то из ваших предложений в финальную версию, или всё кануло в Лету?

**A:** Я в-основном рационализировал и резюмировал, а каких-то идей, признаться честно, и не помню, чтобы выдавал. А если что-то и выдал, то, скорее всего, в Лету таки кануло.

**Q:** Релиз Эроге сделал его композиторов относительно знаменитыми: альбомы с бэндкампа даже, было дело, превысили лимит бесплатных скачиваний. Повторилась ли подобная ситуация с релизом в Стиме? А что насчёт вашего EP - *Outskirts of the World* - перепала ли ему эта слава?

**A:** ...откровенно говоря, многократно превысил >\_\_\_<; пришлось докупать. *Outskirts of the World* уже не был идейно связан с Бесконечным Летом, потому (полагаю) он скорее слабым эхом аукнулся. Не так просто будет превзойти ту «гору» скачиваний, что была в первые месяцы после выпуска игры.

Надеюсь, что грядущий альбом сыщёт больший отклик у аудитории.

**Q:** на обложке *Outskirts of the World* футуристическая версия 410-ого автобуса (или даже трамвая). Это своего рода дань или просто для узнавания тех, кто работал над эроге?

**A:** 410 трамвай—это... Вообще, это был просто трамвай в космосе. В наши дни весь космос этими трамваями кишит, а это вот на отшибе где-то затесался. А номер его 410 - это так сложилось, что в нашей вселенной других номеров транспортным средствам не дают, даже если они не автобусы, а космические трамваи :)

### О других:

**Q:** *Between August and December*—это ведь название группы, а не псевдоним. Вы в одиночку управляете всем?

**A:** Строго говоря, *Between August and December*—это название мета-проекта, в который я решил слить всё, что делал последние 15 лет. Не хотелось под каждую идею, задумку, стиль делать отдельное название. Я планировал собирать группу под этим названием, и

## ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

даже начал, но «не склалось». Тогда я снова вернулся к своему привычному подходу — всё одному.

**В,** *общем, да. Делаю всё сам. Ну, почти* Когда у меня ухо замыливается (особенно ближе к релизу), я зову на помощь Сергея [Ейбога] и он меня страшно критикует, после чего я начинаю новую серию итераций.

**Q:** *Раз уж прошлые опрашиваемые не смогли пролить свет на этот вопрос, скажите: что вы знаете о местном чат-боте? И кто принял решение сделать из него сейчас эдакого маскота?*

**A:** *О Морковне-то? Она всё помнит, но не всё может сказать. Она плохо понимает UTF-8, и иногда имеет проблемы с windows-1251. Она не очень умна, но иногда умеет !копать. Она родилась на Windows-машине, но живёт сейчас у меня дома на Debian'e (оттого у неё-таки проблемы с кодировками). До неё была Бот-тян. Знатная была бот. Но про неё я ничего говорить не буду. Мне кажется, она за мной следит.*

*А вот кто принял решение сделать из неё маскота - не знаю. Может, никто не принимал.*

**Q:** *Хоть информация о новых проектах команды сейчас под полным секретом, можете нам рассказать хоть что-то, чего мы о них ещё не знаем?*

**A:** *Ну, кое-что, пожалуй, можно Игра, над которой мы сейчас работаем, Вам понравится. Мы планируем её выпустить достаточно скоро, она будет небольшой, но очень красивой и приятной, и, пожалуй, подарит несколько часов удовольствия.*

**Q:** *Вот и все вопросы. Хотите сказать что-нибудь нашим читателям?*

**A:** *СМЕРТЬ ЖОПА САТАНА! \m/\_ \_\m/*

*Следите за новостями! К концу года будет много приятных событий!*

## Neon Genesis Semyongelion

Index Librorium Prohibitum почитателей канона

Нельзя сказать, чтобы у прошедших «Бесконечное лето» было единое мнение о том, что же всё-таки произошло. Официальная версия достаточно расплывчатая, и явно не устраивает многих, кому понравился тот или иной персонаж. В первое же время никаких комментариев от сценариста не было, а в версии 1.1 гаремный рут отсутствовал, так что в головах фанатов рождались различные теории.

Первое серьёзное предположение было высказано насчёт временного промежутка игры. Хотя официально никакой точной даты нет, согласно некоторым соотношениям с событиями реального мира [был получен](#) промежуток 16-22 июля 1989 года.

Одна из популярных идей, появившихся в первые недели после слива версии 1.0 — Семён сошёл с ума, и его подсознание пытается его вылечить. Соответственно, разные девушки излечивают разные душевные раны. Похожие же девушки в реальном мире — совпадения, или же случайные люди, которых он когда-то видел и на их основе и построил героинь своего лагеря. В возможных переделках, основанных на этой концепции, предлагалось в бэд-эндах показывать окончательно сошедшего с ума Семёна, рут же Виолы был эдаким «проникновением» в бред Семёна лечащих его докторов.

До выхода версии 1.1 спор вокруг того, что же произошло, несколько утих, но к декабрю появляется версия «Итерации несбывшегося хау-ау», в основе которой лежал фанфик «Восьмой день недели» и гарем-рут. Считалось, что девушки в лагерь попали так же, как и Семён, только много циклов назад, не смогли оттуда «выйти» и «слились» с лагерем. Эта концепция лежала в основе по всей видимости заброшенного Everlasting†summer.

Были и достаточно странные концепции. Ленацентризм, например, утверждал, что автором Совёнка является Лена, ибо её гуд-энд — единственный, в котором главный герой не возвращается в своё прошлое время. Остальные же концовки признавались ложными, после них начинался новый цикл.

К первому же приходу Дримтейла в треды все эти теории людям порядком поднадоели, и некоторые предлагали вообще не пытаться связать сюжет игры в единое целое. После же визита Дримтейла, все фанатские теории не значили ничего. Вышедшее же дополнение было призвано подробнее разъяснить сюжет игры и строение лагеря. Однако, и на его основе начали появляться различные толкования и заветы. Которые, быть может, тоже одним прекрасным вечером сгинут под тяжёлым словом автора.

### Второе пришествие лета

Добро пожаловать. Снова

Дождались: «Бесконечное лето» вышло. На этот раз в Стиме. Уже к 25 ноября игру установило [более 70000 человек](#). Даже если учесть, что на момент написания статьи «истинные» концовки получило лишь ~6.8% игроков, на выходе мы получаем около 4760 человек. Хотя бы один рут прошло, впрочем, минимум 20.5% процентов, что составляет порядка 14350 человек. Вкупе с 92% положительных обзоров (из около 2800), даже если большая часть из них состоит из пары предложений и написаны без всякой задней мысли, можно сказать, что релиз удался. Уже обещаются правки в английском варианте текста и перевод на немецкий, игра по выходу быстро пробились в «популярные новинки». Однако, это с внешней стороны.

Изнутри всё не так гладко. Во-первых, выход игры с таким явным и краеугольным сексуальным контентом в Стиме стал неожиданностью для многих: уже начались было толки о возможном выходе в отдалённом будущем и локализаций разных японских эроге. Однако, Через пару дней Стим попросил этот контент убрать, что и было сделано. Впрочем, его всё ещё можно включить сторонним патчем, но это немного другая история.

Дразги со Стимом на этом закончились, были и другие проблемы. Как известно, Эроге тим несколько раз утверждало, что игра будет бесплатной, и на отдельные комментарии и предложения о платной версии всячески отнекивалась. Последняя же ревизия «Бесконечного лета» также вышла в Google.Play, но в двух версиях: бесплатной и платной. Существование платной версии сразу начало вызывать нарекания, дошло дело до жалоб в Гугл; к тому же, основная команда [не имела](#) отношения к созданию этих версий, и [не меняла](#) своего мнения по поводу стоимости игры. Прецедент, впрочем, быстро замяли: через день на месте платной версии красовалось 404.

Вследствие ли этого, или это было давно запланированным шагом, но Эроге-тим объявили об [отделении от них названия «Soviet Games»](#). С дальнейшими их планами можно ознакомиться по той же ссылке, нас же интересует несколько другой вопрос: юридически, кому сейчас принадлежит «Бесконечное лето»? Без юридического образования точность наших заключений может быть на уровне гаданий на кофейной гуще, но мы постараемся прийти к хоть какому-нибудь ответу.

Рассмотрим следующее: «Бесконечное лето» выпущено Soviet Games под лицензией Creative Commons. Эта лицензия, в свою очередь, подчиняется законодательству РФ. Известно, что Soviet Games — просто самоназвание группы людей, и никогда не было юридическим лицом, никаких договорённостей о передаче интеллектуальных прав не заключалось. Значит, можно рассматривать работу над «Бесконечным летом» в качестве соавторства. Согласно статье 1258 Гражданского кодекса РФ, части работы, имеющие самостоятельную ценность могут быть использованы авторами по своему усмотрению. Согласно же статье 1229, п. 3, «В случае, когда исключительное право на результат интеллектуальной деятельности... принадлежит нескольким лицам совместно, каждый из правообладателей может использовать такой результат... по своему усмотрению,... Распоряжение исключительным правом на результат интеллектуальной деятельности... осуществляется правообладателями совместно, если настоящим Кодексом или соглашением между правообладателями не предусмотрено иное.» Таким образом, в «совместном использовании» остаётся лэйбл, и, скорее всего, дизайн и код, потому что их сложно признать имеющими

## ТЕМА НОМЕРА

самостоятельную ценность. Впрочем, среднестатистическому моделю это должно быть не важно: CC-SA-NC 4.0 позволяет модифицировать и распространять бесплатно на тех же условиях исходный материал, и этого должно быть в большинстве случаев достаточно.

Ещё одним интересным вопросом является существование в файлах игры всего того порнографического содержания, что Стим уже попросил(ссылка) отключить (отключение было реализовано программно, но вызвать файлы сторонней модификацией всё ещё можно), а так же «голые» модели персонажей. Учитывая, что фильтр «Голое Лето» уже выложен в Мастерской, и анлокер Н-сцен выдаётся в официальной группе игры во Вконтакте, не повторится ли ситуация с модификацией Hot Coffee?

С праздниками, дорогие читатели! На дворе уже январь, и у фандома вновь настало интересное время. Чем бы ни обернулся релиз в Стиме, как бы ни было принято новое дополнение, приток новых людей это обеспечило, а уж как они себя поведут - время рассудит.

Ishan Eroge Team больше не существует. «Moonworks» – «пересобранный» творческий коллектив, в который вошла значительная часть разработчиков «Бесконечного лета» - уже выпустили свой первый проект (хоть и в версии 0.9) и планируют в дальнейшем продолжить работать над собственными проектами. «Soviet Games» пока что занят Стимом и свежим DLC.

Что мы увидим в новом году? Закончится ли успешно хоть один фанатский долгострой? Ожидают ли нас очередные драмы вокруг «Бесконечного лета», или оно наконец-таки может отойти на покой? Посмотрим. А пока — до новых встреч!