

# Новостная лента мододела

Выпуск 10. 29 сентября 2014



## ОБЗОР НОВОСТЕЙ

Прошедшие с прошлого выпуска почти три месяца так и не произошло ни одно из предсказываемых событий. Крупные модификации получили лишь пару мелких апдейтов, абцб-лето и вакачан-эроге подтвердили, что они существуют. С другой стороны, вышло три новых мода: «Дополнительная концовка Юли», «Семь дней лета» (очередное переписывание оригинального сюжета, с повышенной интерактивностью и заметно перепи-санными характерами героев; готово 3 дня из семи), да «Back to Sovenok» — фанатское продолжение оригинала (пока что готов лишь рут Алисы). Впрочем, обсуждение разработки последней модифика-ций породило в много раз большее обсуждение, чем их творения.

### Блиц

скетчи от Смолева от 100\* р. штука, Дримтейл выложил андроид-версию БЛ 1.1, автобусное лето добавилось к списку проектов Шрёдингера, оригинальные композиторы публикуются и выходят на связь

Из более примечательных событий: БЛ 1.2 официально закрыт. Проект так и не перешагнул порог в три дня. Впрочем, выложен [дизайн-документ мода](#), некоторые уже прописанные фрагменты хранятся у автора. Высвободившийся художник выполняет реквесты и пока находится в свободном плавании. Самантамод же выпустил абсурдный мод-дополнение «Тысяча страхов», пародирующий множество аспектов оригинальной игры и фэндо-ма.

Также активизировался писатель Микурута. И хотя он всё ещё не даёт конкретных сроков по реализации своей задумки, есть надежда, что хотя бы текст будет готов к концу этого года. Кроме того, фанфик «Восьмой день недели» наконец-то был полностью перенесён в RenPy, спустя более чем полгода после первой версии модификации.

Из других новостей: был создан официальный порт «Бесконечного лета» на Android и неофициальный — на IOS. Идут разговоры о неофициальном порте на Windows Phone. На первый также, по инициативе Смолева, были сделаны живые обои с персонажами «Беско-нечного лета».

## ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

Во время затишья перед выходом очередного номера, нас попросили взять интервью у небезызвестной Конеки: соавторши некоторых идей Семенгелиона, и, по мнению некоторых, «некой во плоти» да «лучшим, что случилось с Ычаном». Тем не менее, её поиски на данный момент не обернулись успехом, и мы решили взамен опросить не менее значимую в рамках выхода Эроге фигуру, и даже более известную на данный момент: Орику.

### О разработке:

**Q:** Ваше участие в проекте стало для многих откровением, а некоторые даже не знают, кто вы. Расскажите о том, как и когда вы попали в Эроге-тим?

**A:** Это был далекий 200\* год: время локальных интернетов и моей анимешной юности. У нашего провайдера был IRC-чат для своих клиентов, где была уютная конфочка анимешников и элитарный раздел для битардов (на самом деле про чаны я узнала уже после). Там я познакомилась с человеком, которому я теперь в некотором роде благодарна: без него возможно я бы и не стала художницей. Это был Доктор Смолев :)

Через какое-то время виртуальное общение перешло в реальное. Через какое-то время я даже стала у него подрабатывать в качестве колориста. Еще был момент, когда он меня попросил записать какие-то фразы (как оказалось впоследствии — для озвучки эроге — ШТОу?).

В общем, долго ли коротко, но случилось так, что именно он меня привел в ту самую конфочку эрогеев #iichan. Поначалу мне было там не совсем уютно, но доброе отношение и открытость сделали свое дело: не смотря на многие склоки между участниками и непонимания, они стали для меня родственными душами.

Когда я пришла уже был и первый слив и прочее-прочее. Обстановка в конфе была расслабляющей, над проектом особо ни кто и не работал :D

Шло время: часть участников стала меньше появляться в ирце, я каким-то чудесным образом переехала в Москву (фактически сбежав от «такой же как у всех» жизни). Там стала качать скилл рисования, благо соседство с Художником-куном благоприятно на это влияло.

Через какое-то время пришла пора в очередной раз перерисовывать спрайты, я слегка помогла с анатомией, не более.

Периодически в «репе» появлялись новые ЦГ: от одной половины я была в восторге, от другой — фейспальмила. В личном плюсаче я спросила Максима: «Неужели все так и останется?», на что получила в ответ типа «может быть тебе исправлять все косяки не лень, а мне — лень». Ну что ж, в тот момент как-то это утихло, разговор в принципе забылся.

Вскоре вышла «бета» для своих. Я на благородных порывах и по просьбе некоторых эрогеев сделала мелкие фиксы (исправление цвета глаз, замазка артефактов). Чуть позже, опять же чисто из эстетического неудовлетворения от текущей версии, мои коварные руки добрались и до спрайтов: исправила на свой вкус.

Ну, а дальше, я думаю уже все знают. «Благими намерениями выложена дорога в Ад» — именно про мой случай. Нашлись и те, кому было выгодно подбрасывать огонь в костер ненависти ко мне, и те, кому нужны были эти фиксы. Тыкать пальцем через почти год драмы глупо, да и не культурно это. Поэтому не будем ворошить старое :)

## ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

### О других:

**Q:** Вы также участвовали в озвучке БЛ, (может, и Винтертейла?), и даже участвовали в Ычанском «/a/ sings». Не расскажете поподробней об озвучке проектах Эроге-тим, и почему она не увидела свет?

**A:** Нет, я не участвовала в озвучке Винтертейла. В БЛ пробовалась, когда еще была картавой школьницей, поэтому сейчас мне за эти записи очень стыдно :D

Озвучка Эроге не планировалась, но если она и будет, то скорее всего от «левой» студии.

Со своей стороны конечно же хотелось побывать сейю.

**Q:** Женский коллектив Эроге-тим менялся со временем, и роль некоторых его представителей нынешней публике уже не ясна. Что вы можете рассказать о других представителях канала #iichan?

**A:** 3,5 девушки за 5 лет — это коллектив?) Лично я ненавижу обсуждения людей за их спиной, поэтому и говорить про них почти не буду.

Была пара художниц, пара камхор, пара ычанек. Причем эти роли переплетались в одной и той же особи. ТП не было, и то хорошо.

Но на #iichan как-то прекрасный пол не приживается.

### О всяком:

**Q:** С момента релиза и анонса предложения, несомненно, прошло много времени, но всё же: можно ли ещё заказывать рисунки на дакимакуры?

**A:** Весь прошлый год я была чем-то занята, поэтому и застопорилось это все. Да и тема БЛ была настолько заезжена, что мне уже и видеть ее не хотелось.

Сейчас я опять на вольных хлебах, скилл опять надо качать, поэтому why not.

**Q:** Вот и всё. Хотите сказать пару слов читателям?

**A:** Да! Не бойтесь ничего нового, участвуйте в различных проектах. Возможно вы не только приобретете опыт и навыки, но и верных товарищей на долгие годы. Удачи ^^

## Infinite kaleidoscope

О похождениях обитателей пионерлагеря «Совёнок» за его пределами

Не всегда герои произведений могут ужиться в одном сеттинге. Временами фантазия читателей заносит их в совершенно непредсказуемые места, наделяет их невероятными способностями, или просто отпускает в реальный мир. Эта статья — продолжение аналогичной из прошлого номера, только речь пойдёт о кроссоверах не с другими персонажами, а о пересечениях с другими вселенными.

Первой заявкой на серьёзную работу в этом направлении стали два рисунка Арсения. И хотя история закончилась так же внезапно как и началась (и была ли там вообще история?), эти два рисунка послужили мощным толчком для создания «нуарного Толяна». А последний персонаж прижился много где. Впрочем, под тему статьи попадают лишь два интересных пункта: переделка копипаст про Макса Пейна и неплохой рассказ про конфликт двух фагготрий /вг/ Двач.хк.

Ещё нельзя не отметить работы Сидоджи. Хоть и не все они выводят героев из лагеря, а скорее преобразуют его до состояния, сходного со вселенной-кроссовером, менее узнаваемыми они от этого не становятся. Это и Морровинд третий, и Сталкер, и Метро 2033, и даже «Падал прошлогодний снег». Он же озвучил часть рассказа из предыдущего абзаца.

На подобной же концепции «преобразования лагеря» построен мод «Совёнок в тумане»: в тумане, опустившемся на пионерлагерь пропадают люди и живут монстры. Так же дважды поднималась идея о космическом путешествии: ещё в 2013 году, в блоге Эроге и автором «Совёнка в тумане» после релиза последнего, но судьба обоих этих проектов неизвестна.

### В тесном контакте

#### О пренебрегаемой, но гордой группе летофанатов

В день релиза во Вконтакте появилась официальная группа «Бесконечного лета», и с того дня в группе кипела жизнь. Приходили люди, общались, строили теории и вообще весело проводили время. Однако, этот коллектив не отличался ни скоростью постинга, ни особой оригинальностью, ни поставкой контента, отчего успешно игнорировался на бордах большую часть времени, кроме случаев навроде очередной деанонимизации или выдачи чужого контента за своё. Не так давно, впрочем, всё изменилось.

Пожалуй, главным фактором стала акция Смолева по рисованию скетчей. Всё-таки участие одного из авторов игнорировать достаточно трудно. И хотя акция преподносилась как «временная», в качестве «разминки», скетчи рисуются и по сей день. Впрочем, Смолев начал заглядывать ещё раньше, в январе, когда была выдвинута идея сделать артбук. Впоследствии его существование в группе почти не замечалось, пока 24 июля он не решил начать рисовать на заказ по тематике «Бесконечного Лета». Его работы спровоцировали рост активности группы, особенно в творческом направлении: желающие принялись раскрашивать арты Смолева, а то и вовсе выкладывать свои рисунки.

Во-вторых, стартовала разработка большого мода «Back to Sovnok». История его становления, сливов и публичных демо-версий не столь интересна, поэтом лучше обратимся к другим проектам группы. Другая модификация — «arbiz», коллективно написанная кинетическая новелла по мотивам (продолжение выбиралось случайно по предложенным в ветке репликам) — вышла 30 июля, и была оплёвана и забыта. Больше модов в группе не было, однако существует несколько сторонних проектов. Первым была заготовка визуальной новеллы «Everlasting winter». Игра была выложена первого апреля и, по сути, являлась криком души и просьбой сделать продолжение. 14 августа было начато 2d-лето, проект переноса новеллы в стереометричную пиксель-арт рпг. 23 августа проект обзавёлся собственной [группой](#) и вышло демо. В группе также зародилась полностью самостоятельную вн Pulling Under; мастерство [разработчиков](#) можно увидеть в их выпущенной на МикроРено 2014 игре «Кровь на Снегу».

Как уже было несколько раз замечено, официальная группа БЛ во Вконтакте повторяет имеет подобные имиджбордовскому фэндому тенденции, только с многомесячным запаздыванием. Тем не менее, это не даёт повода предсказывать судьбу начинаний, чьи авторы поверхностно вовлечены в бордосферу или вообще не имеют о ней представления. Пожелаем им просто удачи, и, быть может, некоторое время спустя выпустятся и их проекты.

Опыт подсказывает, что глупо загадывать наперёд великие свершения мододелов. Конец лета не ознаменовал начала новых конструктивных свершений. В этом сентябре планировался релиз абцб-лета и новая информация от разработчиков вакачан-эроге, но сомнительно, что за оставшиеся пару дней мы увидим исполнение этих обещаний. С другой стороны, малые модификации продолжают выходить, что смягчает разочарование от несбывшихся надежд.

Тем не менее, редакция оставляет за собой право откладывать выпуск номера настолько, насколько ей вздумается. Без достаточной активности мододелов, следующий выпуск может выйти только зимой. Этот же номер планировалось выпустить месяц назад, но был отложен, да всё равно не успел даже толком протухнуть.

Редакция благодарит читателей за высказывание своих мнений и беспокойства, и заодно поздравляет тех, кто всё-таки смог поехать вожатым в ДОЛ этим летом. По крайней мере один такой человек точно есть.