

Новостная лента мододела №8



ОБЗОР НОВОСТЕЙ

За прошедший месяц модописьческая активность фанатов «Бесконечного лета» почти не изменилась. Две главные модификации («Алисамод» и «Самантамод») представили свои регулярные апдейты и движутся к завершению, автор же «БЛ 1.2» выложил отдельную историю. Последняя интересна тем, что базируется целиком на собственном сюжете и использует изменённые изображения из оригинала, не говоря уже о том, что сам текст хорошо написан и заслуживает внимания.

Из менее крупных модификаций были выпущены два «Ритамода» и мод «Совёнок в тумане», все три основаны на фанфиках. «Совёнок в тумане» к тому же отличился тем, что является первой модификацией с титрами. Кроме того, вышла пародия на «Ленамод», к сожалению, не несущая, кроме высмеивания оригинала, почти никакой смысловой нагрузки.

Также в этом месяце появилась очередная глобальная модификация, написанные части которой выложены в открытый доступ. Впрочем, нельзя не заметить низкий уровень оформления кода и некоторые досадные баги. Более того, часть истории просто закоментированна, равно как и многочисленные пометки, что требуется сделать, и подчас саркастические замечания и нападки.

Блиц

Возобновлено написание фильтров; образовались две сторонние вн: про НИИ и про космос; разработка визуальных новелл — стильно, модно, молодёжно.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

Продолжая наш цикл интервью, мы связались со сценаристом и руководителем разработки «Бесконечного лета» Дримтейлом, так же известным как Рита Тайнакова. И хотя многих, быть может, более интересуют вопросы по сюжету, мы выдержали интервью в том же ключе, что и предыдущие. С выдержкой же ответов на сюжетные вопросы можно ознакомиться в пятом номере журнала.

О разработке:

Q: *Насколько нам известно, вы пришли в проект в январе 2010 года. Что послужило причиной? Каковы были ваши ощущения от тогдашней разработки в целом и эрогечата в частности?*

A: Узнал о проекте я задолго до этого, но тогда то ли сомневался в своих силах, то ли был уверен, что и без меня справятся, – короче, дальше чтения блога не ушел. А тут начинается 2010 год, выходит демка, у всех датфил, все дела. И у меня тоже. Правда, сразу смутило качество текста, и появилось стойкое желание помочь проекту – я зашел в чат, нашел нужных людей, списался с ними в привате, и все закрутилось. От чата у меня остались исключительно положительные впечатления, а вот разработки как таковой тогда и не было по сути – команда отходила от релиза демки и планы на будущее выглядели весьма туманно.

Q: *Вы позиционируете себя как руководитель проекта. Как происходила работа после вашего прихода? Были ли какие-то кардинальные изменения, повлёкшие недовольство отдельных личностей?*

A: Работа происходила достаточно стандартно: я писал сценарий, собирал потом написанное в скрипт, отмечал, что, например, «в этой сцене нужно такое-то ЦГ» или «вот здесь неплохо бы включить такой-то трек», и отсылал реквесты художникам и музыкантам, а те уже по ним работали. Если честно, какого-то особого недовольства я не припоминаю. Если что и было, то либо решалось в рабочем порядке, либо люди свое мнение оставляли при себе. Хотя за 4 года мог что-то и забыть...

Q: *По вашим утверждениям, вы также писали код. Было ли что-либо изменено или выкинуто вами из ранних версий игры?*

A: Да там остались только карточная игра и переход по карте лагеря, все остальное было в той или иной степени переписано или написано с нуля.

Q: *Ваша версия сценария писалась достаточно долго, всего с начала ваших работ по релиз прошло около трёх лет. Были ли у вас какие-то собственные идеи, которые были отвергнуты в ходе последующей разработки?*

A: Моя версия сценария процентов на 80 была написана уже к марту 2010 года. Задержки были связаны не с этим. Само собой, за 4 года что-то менялось, что-то дополнялось. Идеи были разные – некоторые не удалось реализовать из-за нехватки ресурсов, некоторые – из-за слабой связи с общей сюжетной линией, некоторые – из-за нехватки времени, некоторые – из-за лени. Честно, все я уже и не вспомню, но, например, на определенном этапе проекта серьезно обсуждалось введение Криппи-тян в игру. А если вопрос в «собственных», то 100% сценария, начиная с третьего дня, – это мои собственные идеи.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

О других:

Q: Вскоре после вашего прихода из разработки ушёл abcb. Не могли бы вы рассказать о наработках других сценаристов? Что вас вдохновило, а что тут же полетело в корзину?

A: Нарботки abcb меня не вдохновили. Кое-что понравилось из ранних наработок – например, Семенгелион. Но, вообще, мне куда проще работается с собственными идеями, так что копипастом (по крайней мере, сознательно) я точно не занимался.

Q: Через Ilchan Eroge Team прошло много людей. Не хотите ли рассказать что-нибудь о менее известных участниках?

A: Я думаю, вопрос не ко мне, потому что с начала 2010-го года состав команды не менялся вообще, и всех их вы знаете – кого-то лучше, кого-то хуже. А говорить о людях, которые ушли еще до моего прихода, считаю для себя неуместным.

О всяком:

Q: Что вы можете рассказать об истории названия Soviet Games? Что повлияло на выбор нового логотипа?

A: В определенный момент времени родилось общее понимание того, что неплохо все же сделать собственный бренд, а не народное Ilchan Eroge Team (по этому вопросу мнение разошлось, но в итоге все же решили название менять). Был мозговой штурм, остановились на варианте Soviet Games, затем был нарисован логотип. В общем, все как у людей.

Q: Бесконечное лето нашло положительный отклик у многих людей. Наверняка у вас есть и другие законченные проекты. Не хотите ли поделиться ими?

A: Если мы говорим именно про игры, то это – Wintertale, пока что всё.

Q: Планируете ли вы продолжить свою писательскую карьеру? Может быть, написать что-то более серьезное, или монетизировать свой труд?

A: Да.

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

A: Успехов в творчестве! Результат приходит в процессе, чем больше работаешь – тем больше опыта набираешься, а следовательно, тем лучше у тебя получается. Не ошибается только тот, кто ничего не делает, поэтому не бойтесь критики и смело идите к намеченной цели, и даже если поначалу не будет получаться, помните, что удовольствие приносит не только конечный результат и похвала читателей, но и сам процесс!

Сказка из снов.

За всё существование тредов об Ычан-эроге было сделано достаточно много интересных вещей. Фанфики и копипасты, фан-арт и комиксы по мотивам происходящего в тредах, аудиовыступления и музыка. Всё это смешалось и переплелось настолько, что некоторые модификации или отсылки можно просто-напросто не понять без знания сопутствующего материала. Засим мы открываем новую рубрику, по отдельности описывающую различное фанатское творчество, веря, что это будет полезно не только конечным пользователям, но и мододелам, если они решатся что из описанного воплотить, или наоборот, изменить свои труды во избежание ошибок и повторений.

На этот раз, в честь интервью с Дримтейлом, мы разберём такое явление как Рита Тайнакова в фанфиках к «Бесконечному лету».

Развитие идеи

Предпосылок появления Дримтейла в фанатском творчестве было достаточно. Во-первых, он являлся автором сценария, вокруг которого по большей части и строилось обсуждение. Во-вторых, он был «медиа-персоной» Soviet Games: на его счету два интервью внеимиджбордовским изданиям ([интервью Ilchan Eroge](#) сайту animemaga.ru и личное интервью журналу «Ня!»), большая часть постов в блоге после его вступления написана им. В-третьих, он и так достаточно часто появлялся в разделе /vn/ сайта 2ch.hk.

Первым же упоминанием Дримтейла в творчестве стали аудиозаписи Сидоджи ([первая запись, датированная 7 января](#)) с якобы проводившихся радиointервью. По-настоящему же генератор контента переключился на Риту чуть позже, после его первого появления в летотреде /vg/ 2ch.hk, тогда же появилось выражение «Риточка, зачем ты убил надежду?». Более подробное освещение ответов Риты можно прочесть в пятом номере журнала.

Фанфиков с участием Дримтейла множество, и их можно разделить на два типа: Рита попадает в «Совёнок» и «обычный» день из жизни Риты. Почти во всех рассказах Дримтейл представлен жертвой обстоятельств: в Совёнке он не является богом-сценаристом, в реальной жизни от его сознательного выбора мало что зависит, и чаще всего исход неблагоприятный. Впрочем, эти рассказы почти не затрагивают остальных участников разработки. К тому же, они в большинстве своём не учитывают его заслуги как кодера или лидера проекта.

Отражение в модификациях

Оба вышедших Ритамода построены на варианте «сценариста-попаданца». Впрочем, оба заканчиваются концовкой «это всё сон» и не освещают события после первых двух дней лагеря. По большей части, новых сцен в них не так много, и наибольшее внимание уделено уже заезженным шуткам и постельной сцене с Ритой. Ознакомиться с ними можно по этим ссылкам: [«Рита-рут»](#) и [«Приключения Риты Тайнаковой в «Совёнке»](#).

Конечное лето.

6 лет с начала разработки. 6 месяцев со слива Смолева. 18 дней с ухода летотредов из /vg/ 2ch.hk

Полгода в контексте чанов, а тем более российской бордосферы, крупнейший ресурс которой существует по самым лояльным подсчётам пять лет — достаточно долгий срок. С переходом же крупнейшего поставщика фанатского контента в неопределённое состояние, можно обозначить конец летофагготрии как масштабного явления. Не будем зарекааться, но всё равно пора подвести итоги: как повлиял выход «Бесконечного лета» на русскоязычные имиджборды?

Первая реакция

Начнём с Ычана. Традиционно бурная реакция на эрогедрaмы после слива Смолева достигла таких высот, что нормальная дискуссия установилась только после пары-тройки снесённых тредов. Однако ажиотаж быстро спал: некоторые решили подождать официального релиза, другие разочаровались в конечном продукте. Часть людей решила поправить текст. С идеей замены текста пришли и другие, не менее грандиозные планы, и все желающие сделать Эроге 2.0 ушли в /vn/. О дальнейшей судьбе первых активистов известно мало: первый рерайтер текста (17-лет-кун), создатель вики для «допила» и большая часть вызвавшихся участников не появлялась по прошествии трёх недель с их вступления в проект. Впрочем, вполне возможно, что люди просто перешли в более активное место обсуждения, на соседний ресурс.

На 2ch.hk сложилась более интересная ситуация. В то время как в /vn/ новеллу негативно прокомментировали, в /vg/ образовалась группа вдохновлённых игрой людей, создавшая подавляющее большинство фанатского материала по «Бесконечному лету» на сегодняшний день. Сформировавшаяся аудитория по большей части если и знала об «Эроге», то, скорее всего, не слышала или не привыкла ни к многочисленным скандалам вокруг разработки, ни к жанру визуальных новелл в частности. Или же вовсе предпочла закрыть глаза на явные недостатки, смирившись с расхождением ожидаемого и полученного. Как и говорил Дримтейл, игра вышла не «для себя», а для широкой аудитории.

Фанатское творчество начало появляться вскоре после слива игры; тогда же, в ноябре, появились первые сторонние проекты. И хотя на первое время Ычан был впереди по графическому контенту, на 2ch.hk обсуждение получило большее развитие и постоянно подпитывались, и через некоторое время он вышел на первое место.

Активность на других чанах, в целом, меркнет по сравнению с двумя вышеперечисленными. О двух стартовавших там проектах и их развитии мы уже говорили в прошлом номере.

Обратная связь

Вскоре после начала критики слитой версии игры, были сделаны заявления, что претензии будут учтены, и будут сделаны необходимые исправления. И хотя результат этих исправлений устроил немногих, стало видно, что разработчики идут на контакт.

Вовлечение разработчиков в обсуждения в целом имело благоприятное воздействие на публику. На Ычане можно заметить посты Дримтейла, Орики, Смолева и Лолбота, в то время на 2ch.hk Орика и Арсений не просто заходили, а чуть ли не гостили; а после на постоянное место жительства пришёл Дримтейл. Наибольший же вклад в развитие модо-пильческого движения принёс Лолбот, ибо предоставил (хоть и не уникальный, и не без огрехов) декомпилятор ресурсов, уроки по написанию модификаций и реализовал систе-

му фильтров и модов. Дримтейл и Смолев сотрудничали с некоторыми единичными модами, Арсений и Ейбог выложили часть своих старых наработок. Художник-кун предоставил часть полноростовых спрайтов (полный набор которых увидел свет через Дримтейла).

Старый же вариант сценария выкладывался анонимно, но, судя по всему, был раскрыт Смолевым.

То, что нас объединяет

В связи с тем, что «кружок кибернетики» расположился на Ычане, монополия 2ch.hk в плане модификаций успешно сдерживалась, что привело к определённой взаимопомощи: как с технической стороны, так и в плане рецензий. Часть изображений репостилась в Ычановский /tan/, и оттуда на ii.boogu на хранение.

К тому же, в последнее время действует тенденция разработчиков разных чанов объединяться для совместной работы. Первый такой проект зафиксирован 18 января, различная поддержка по коду ведётся по сей день. Кроме того, первый из вызвавшихся помочь «Эроге 2.0» композиторов является завсегдатаем Доброчана.

Конец цикла

Однако фагготрия не может вечно быть на пике популярности своими силами. Взаимные раздоры, исчерпание потока новых людей и тем для обсуждений привело к консервированию летотредов на 2ch.hk, где их перевели в /vn/. Нельзя сказать, что летотреды исчезнут, но потенциальный приток людей в тематике всё же меньше, чем в одном из основных разделов. Части людей уже нет, две из трёх основных модификаций постепенно подходят к концу. Но тем не менее, из этих тредов вышло по крайней мере пять человек, занимающихся своими проектами и идущих дальше. Даже если «Бесконечное лето» не смогло изменить всех к лучшему, будем надеяться, оно выявило тех, кто продолжить творить дальше.

ОТ РЕДАКЦИИ

За окном уже заканчивается месяц май, а это значит, что лета ждать осталось не долго. Быть может, с началом нового сезона люди выйдут из своих комнат на отдых или сядут за экзамены, и летотреды на время впадут в спячку. А может быть возродится наплыв аудитории, ожидающей развития эроге, которое «уже не за горами»; и это касается не только малых модификаций, но и допила, и всё ещё не вышедшего Женярута.

В следующем месяце ожидается ряд интересных событий: стрим Смолева, на котором он обещал порисовать-таки для мододелов и даже абцб, выход из спячки абцб-мода, если у него всё-таки найдётся свободное время, и наконец, частичная публикация черновика диздока касательно второй недели и продолжение работы над «Эроге 2.0». Судя по шкале прогресса на странице с notabenoid'a, в следующем месяце полностью переведут «Бесконечное лето» на английский язык, и появится фидбек уже от зарубежных посетителей чанов.

Возможно, кто-то из постоянных участников обсуждений съездит побыть вожатым в ДОЛ и поведаёт новые истории о современных реалиях детских оздоровительных лагерей. А может, кто в пекло попытается выехать на автобусе за город и не потеряться. Или на связь снова выйдет заброшка-кун и докажет, что это его фотографии. Кто знает?

До встречи в следующем месяце, успехов и счастливого вам июня!