

Новостная Лента Мододела №6



ОБЗОР НОВОСТЕЙ

За прошедшие с выпуска предыдущего номера три(?) недели произошло несколько интересных событий. Во-первых была выпущена демоверсия мода "Пять дней abcb", что соответствует содержанию демо-2009. По большей части это является лишь её переносом на релизную версию. Зато теперь обе версии могут запускаться от одного исполняемого файла. По слухам, остальной текст уже готов, но очень медленно продвигается через тернии редактуры.

Во-вторых, вышли первые два дня модификации sadf123 — очередной правки Бесконечного Лета. Были переделаны некоторые эвенты, изменено распределение лавпоинтов. Основным же нововведением можно считать рут Электроника. Пока не ясно, является ли это просто дополнительным контентом, или же запланировано нечто большее. Также мод использует некоторые не использовавшиеся и новые ЦГ и БГ.

Наконец, вышел третий день Саманта-мода. В принципе, если забыть о возможности помирить всех и вся (что при данной разветвлённости выборов является не тривиальной задачей) и перейти на следующий день, то была выложена уже законченная история. На данный момент ведутся работы по визуальной оформлению.

Блиц

Авторы пародийной новеллы обнаружались на Вакачане; появился запрос на эвенты для БЛ 1.2; ждать подкаст осталось недолго.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

Вскоре после первого смолевского стрима, на котором было сказано много интересного о разработке Ilchan Eroge, особенностях творческого пути некоторых художников и таланте, как развитом навыке, Редакция решила перенести часть этих высказываний в номер. По счастью, нам была предложена альтернатива. Таким образом появилось это (надеюсь, не последнее) интервью с одним из разработчиков Бесконецного Лета.

О разработке:

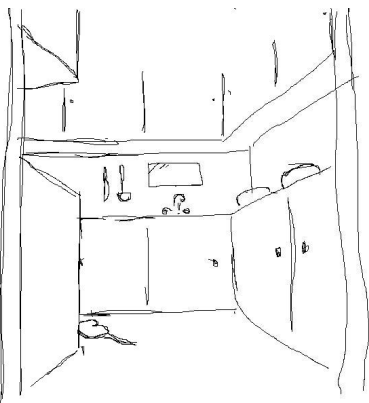
Q: Вы присоединились к Erogame Project спустя несколько месяцев после его основания (поправьте, если я ошибаюсь со временем). Каково было ваше отношение к этой задумке тогда? Что вообще представляла из себя разработка и конференция?

A: Меня позвали, и я пришел в проект 5 декабря 2007 года¹.

Мне было интересно совместно поучаствовать в разработке игры.

На тот момент разработка для меня представляла брейншторминг и сбор материала для работы. Также создание сопутствующих материалов — рисунков и текстов. Если интересует самый

первый период, то мне на пробу присылали задания по отрисовке бекграундов, а я выдавал то, что умел на тот момент. А умел я тогда очень мало, особенно того, что касалось отрисовки окружения. Хотя это была обводка всякого ущербного 3д, это было лучше, чем ничего.



Q: Как менялось ваше отношение к проекту? Были ли какие-то конкретные события, что резко меняли вашу позицию? Поделись вашей нынешней оценкой всей этой затеи.

A: Отношение менялось по ходу развития проекта, от воодушевления, идеей, когда я забивал на денежные заказы и рисовал только эроге, до полного охлаждения, когда перестал верить, что игра выйдет.

Для меня лично самый шок был второй эроге срач, когда после выхода демоверсии весь

сырнач оплевал весь мой труд, и к сырначу присоединилась большая часть эроге-ев. Возможно, это было заслужено. Ситуация повторилась в дальнейшем, когда был последний эрогесрач, связанный с моим сливом релизной версии. Личные амбиции никогда не приносились в жертву командной разработке. Наверное это было взаимно, что с моей стороны, что со стороны команды.

Q: За столь долгое время русский сегмент чаносферы успел несколько раз измениться. Влияло ли это на ваше желание работать над проектом? На вовлечённость в жизнь имиджборд?

¹ Редакции любезно предоставили доказательства истинности этой даты.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

А: Я никогда не ставил интересы имиджборд в приоритете моим желаниям относительно рисования. После многократных эрогесрачей мое мнение лишь укрепилось. Никаких слов одобрения от имиджборд никогда никто не дожидается, либо они потонут в потоке глупости и субъективности. Единственное, что дает художнику выдержать этот прессинг и не идти на поводу у масс — это внутренний стержень. Время показало, что это именно то, что позволило довести работу до конца, когда другие ломались, и уходили в небытие или виртуальность.

О своей работе:

Q: Как распределялись обязанности в первых составах *Erogame Project* до выхода демоверсии 2009-2010 года? Кто был организатором?

А: Я пришел уже поздновато, и никогда в тусовку эрогеев не был вовлечен на 100%. Срачи с соркосливом, уходом первого сценариста, внутренние взаимоотношения москвичей-эрогеев меня не волновали особо, я занимался только рисованием и проведением времени в эрогечате. После того, как туда притащили бота с цитатником, бутылочкой, и прочими прибабасами, удовольствие от нахождения в чате также встало под сомнение.

Кстати, кулстори. Однажды, по объявлению на ычане о поиске помощников для разработки (которое висело до самого релиза, хотя надобность в нем отпала практически после выхода демки) пришел на канал художник:

—Привет, художниками интересуетесь? Вот мое портфолио.

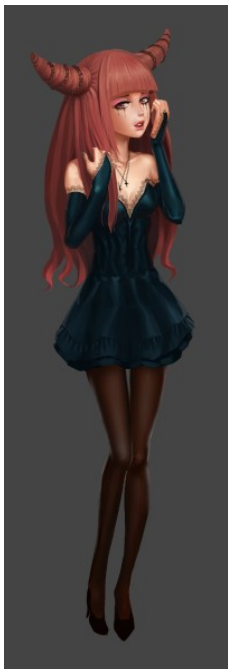
IRC бот ему ответил — "Мне это не интересно". Он иногда выдавал рендомные фразы, чтобы создать оживление на канале. Художник сказал "ок" и свалил. Принял бота за реального человека. Мне до сих пор перед неизвестным художником стыдно, но поговорить с ним из живых людей никто не успел, и найти его тоже не сумели.

Мы с Художник-куном были художниками, рисовали персонажей, каждый в своем стиле. Отсутствие главного художника, кстати, сыграло здоровскую шутку в течении работы: если бы он был, во-первых, игра бы вышла минимум на год раньше; во-вторых, кучу споров относительно аниме глаз, толщины губ, причесок и толстоты тела удалось бы избежать.

Был композитор — Сергей Ейбог. Программисты — Джетпок, Десуфаг и Лолбот (кажется, Лолбот уже пришел). Сценаристы — Слоупок и еще какой-то, который вскоре после моего прихода ушел из проекта. Может еще кто-то, я не помню уже. Там много было и сочувствующих, которые вертелись рядом, давали советы, но входить в разработку не торопились.

Организатором был Художник-кун.

Q: Известно, что некоторые CG перерисовывались по нескольку раз. Есть ли у вас какой-то "любимый" стиль из ранних наработок? Как вы относитесь к собственному росту в плане изобразительного искусства?



ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

А: Да, перерисовок было столько, что хватило бы на пару игр. Если бы знал, что перерисовки повлекут за собой столько проблем, не стал бы ничего перерисовывать, оставил бы все как было в демке. Прodelана куча работы на выброс, типа перерисовать цг до того состояния пока оно не понравится всем с IRC канала, потом перерисовать что бы оно понравилось всем остальным, а потом узнать, что оно не войдет в игру из-за того что сценарист сменился. Всё это явно не способствовало увеличению мотивации.

Важно: Никогда не начинайте вкнх без законченного сценария.

Любимый стиль - тут две проблемы: во-первых, чаще всего стиль — это максимум художника, когда по-другому он рисовать просто не умеет. Во-вторых, мне скучно рисовать в одном стиле, хочется не только анимешные картинки, но и что-то более серьезное попробовать. Я комбинирую, ищу что-то новое, всяких техник рисования опробовал очень много и постоянно их меняю, в зависимости от того, как они мне на-доедают. Рисовать-то приходится помногу.

За 7 лет я продвинулся в рисовании очень серьезно, по моему мнению. Хотя по-прежнему далек от того, кем хотелось бы быть в рисовании.

Q: На втором стриме вы сказали, что отказывались иллюстрировать некоторые ситуации. А существуют ли CG, которые так и не были показаны публике?

Ну абсолютное большинство цг которые не вошли в игру были слиты теми или иными членами команды в интернет-ы, так что думаю таких нет. Не ушли в массы только цгшки, которые я перерисовывал и не показывал в чате. Слива-ров там хватало и без меня.

О других:

Q: На том же стриме вы упоминали двух личностей, у которых есть старые наработки. Не могли бы вы рассказать о них поподробнее. Также хотелось бы услышать о появлении и уходе abcb.

А: [Художник-кун](#)² - у него есть склад наработанных и сортированных текстовых и графических наработок. Также он есть и у меня, но я без разрешения сливать никогда не буду. Один раз не водолаз. :3

Слоупок, один из сценаристов. Очень головастый и креативный. Он, по-моему, до сих пор ищет, чем занять свою креативность.

Абцб — я плохо помню момент его прихода, хорошо только запомнились их натянутые отношения со Слоупоком, и то, что он был очень работоспособным, но ему требовалась мотивация в виде рисунков. Творить вместе - его идеал. Я думаю, вряд ли до сих пор кто-то смог оценить его потенциал. Такие люди в жизни попадают очень редко и уходят незамеченными.

Ушёл он из-за творческого застоя, когда устал тащить всю игру на себе. Ну и в это время пришел очередной сценарист, который, не показав фактически ничего, всех уверил, что сделает то же самое, только быстрее. До последнего не хотел повторять предыдущие ошибки с давлением на сценариста, но команда настаивала, и я поддался мнению большинства. Еще один довод в пользу защиты собственного мнения.



2 Здесь и далее предоставлены ссылки на аккаунты Г+ с разрешения их хозяев.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

О разном:

Q: На ваш взгляд, какую мысль БЛ смогло донести до аудитории? Какие идеи вкладывали вы при её создании?

А: Лично я пытался передать ощущение радостного пионерского лагеря наполненного одухотворенной творческой молодежью. По-моему визуально это очень хорошо получилось сделать, тут нельзя не упомянуть всё-таки Арсения. Атмосферу в лагере задал он, и ещё люди которые работали с ним (моделлер VVCerhei и художница Veel). Так же стоит отметить дизайнерскую работу [Irabu](#), либерального программиста — бомжененавистника Джетпока (то, что демка вышла под новый год — его заслуга, так как все опустили руки из-за нерешаемости некоторых проблем и ушли праздновать), программиста Десуфага (очень много сделал также), программиста [Блджада](#) — который довел игру до релиза.

Куча людей, которые были незаслуженно обделены вниманием, и о которых никто не знает. Я думаю, надо у каждого из них взять интервью.

Но что бы мне или остальным не хотелось показать, был сценарий, который показывал то, что показывал. Может от моего замысла что-то и осталось. А может уже и нет.

Q: Каково ваше отношение к возникшему на почве выхода БЛ всплеске креативности? Считаете ли вы попытки "исправления" Риты Тайнаковой оправданными, или вам больше импонируют новые проекты?

А: Ну, всплеск креативности и вообще всплеск интереса для меня был очень неожиданным. Я уже упоминал о неблагодарности работы для айб: в силу их особенностей комплименты там отдаются на откуп антону, а в критике не может себе отказать никто. Лично мне (лично мне) спасибо за участие в БЛ сказала 3 человека. Последний вот пару дней назад написал сообщение в девиантарт. А поиграло в неё уже несколько тысяч людей.

Разработка на площадке имиджборд обречена на провал. Пока царит анархия, нету ответственных людей, нету главного сценариста, главного художника, главного композитора — вероятность того, что ничего не получится — 99%. То, что эрге вышла - это небывалая удача. Это тот самый 1%.

Тут вопрос с прицелом на разработку сырнача. Я не очень понимаю, зачем "раскапывать стюардессу", но если за дело взялись настырные люди, то тогда есть шанс на то, что что-нибудь может получиться. Но если всё будет происходить так, как сейчас — вряд ли вам повезёт. Выходите из анонимности, выбирайте главных и ответственных людей, спрашивайте с них, переизбирайте тех, кто не справляется со своими обязанностями. Только так можно сделать что-то стоящее, и уж точно не за 5 лет.

Синдром отмены.

В обсуждении Бесконечного Лета на имиджбордах (конкретнее - на Двач.хк) всё чаще можно заметить две тенденции: общее затухание активности и неприятие образов персонажей, сколь-либо отичающихся от представлений конкретного индивида. Доходит до того, что некоторые строят ничем не обоснованные теории, а потом пытаются подвести под них оригинал, тем самым придав их домыслам больше веса.

Однако таких не так уж и много. Большая часть людей решила, что основы героев хороши, но дальнейшее развитие персонажей и сюжета в целом подкачало. Отсюда пошли такие проекты как "Где мои 17 лет?", БЛ 1.2, sadf123, everlasting†summer. Последние приносят оживление в треды, но о ходе их разработки можно узнать лишь после очередного релиза, что случается не часто. Попытки же отдалиться от оригинальной истории (модификация "Драйв", допил, Грозный), а то и вовсе сдаться что-либо новое особой любовью среди публики не пользуются. Но статья не об этом.

По признанию многих, эта вн стала для них чуть ли не первой. Безусловно, у неподготовленного читателя подобное произведение, вкуче с продуктивной формой подачи, скорее всего вызовет сильный эмоциональный всплеск. Это, а так же последующий период острой психологической реакции (конкретные проявления зависят от человека) было названо "THAT FEEL". Отставим в сторону рассуждения о природе эмоций и психологических зависимостей, но факт на лицо: многим понравилось, и они хотят ещё. А повторное прохождение новеллы уже не даёт такого эффекта - ведь сюжет уже известен, появляется какая-никакая толерантность.

В поисках удовлетворения своих потребностей люди начинают изгаляться. Кто пишет фанфики, кто рисует, кто клепаёт моды. А некоторые просто сидят в треде и поглощают контент. Кому-то эта доза вполне достаточна, чтобы потихоньку отойти от фагготории и вернуться к своей обычной жизни. Другие открывают для себя ранее неизвестные тайтлы и уходят в них с головой. Особо же упорные цепляются за то единственное, что, как они знают, "доставляет" - БЛ и свои фантазии. Посему на любое их искажение они реагируют крайне болезненно.

Появляются вайфусрачи. Категоризации. Фагготории по художникам. Причисление разработчиков к лику святых. Что, вообще говоря, противоречит посылу игры и не несёт под собой ничего конструктивного. Тред впадает в стагнацию.

Пожалуй, стоит напомнить, что чрезмерная фагготория никогда не была чем-то хорошим. Загоняя себя в рамки чужого сюжета, крайне сложно придумать что-то новое. А без новизны пропадает эффект, а значит, автор хуже сможет донести свой посыл. Не стоит бояться нового, убегать от экспериментов, панически хвататься за релиз и отвергать даже слова Риты, если они не вписываются в вашу картину мира. К тому же, даже идея "эроге с маскотами" была выброшена, хотя, казалось бы, она лежала в основе проекта и должна была стать одним из основных элементов. А собственное понимание сюжета никто не отнимет, можно погружаться в него сколько угодно.

В заключение хотелось бы отметить, что автор данной статьи ничуть не против любой креативной деятельности, будь то фотошоп, фанфик или модификация, раскрывающая оригинальный сюжет. Покуда возникают новые идеи, обсуждение будет жить. В конце-концов, их создатели приобретают творческий опыт. Но предубеждение, что хорошими могут быть только максимально "каноничные" производные Бесконечного Лета подчас убивает такие затеи на корню. Благо канона почти нет: на просьбу расписать героев по-подробнее, Дримтейл выдал по три-четыре общих предложений на каждую из пассий героя.

На этом заканчивается многострадальный шестой номер Новостной Ленты Моддела. С одной стороны, подобный объём вполне можно было сверстать и за неделю. С другой - разработка модификаций уже исчисляется месяцами. И хотя одинокие слоупоки всё ещё подтягиваются со своими первыми впечатлениями, навряд ли нас в ближайшее время ожидает какая-то бурная мододельческая активность. Запросы дополнительных ресурсов стали обычным явлением.

Однако разработка модификаций по большей части остаётся делом одного человека. Нам известно лишь о трёх сколь-либо командных проектах: перевод, `everlasting+summer` и допил. Впрочем это относится только к сценарию: были регулярные заявления о редактуре третьим лицом. К тому же, не исключено и подключение художников.

В то же время, мнения мододелов о необходимости закрытой площадке разделились. Был проведён опрос, сформулированный таким образом: "С некоторых пор так или иначе всплывают пожелания разработчикам создать разработчикам собственный канал/форум/конференцию/что угодно, лишь бы они там смогли в одиночестве всё обсудить. Хотелось бы услышать позицию лично каждого. По крайней мере для объективного ответа на все эти пожелания.". В итоге, из дюжины опрошенных участников двое предлагают IRC, один человек — Jabber, двое относятся к идее положительно, но без особого энтузиазма. Ещё один согласен максимум на скайп. Пятеро мододелов против такой идеи, ссылаясь на достаточность тредов. Одному индифферентно. Стоит отметить, что опрос проводился средствами электронной почты и Жаббера, поэтому об отсутствии закрытых каналов как таковых речи не идёт.