

Новостная Лента Мододела №7



За прошедшие с момента последнего выпуска шесть недель произошло несколько относительно крупных, по меркам тематики сего интернет-издания, событий. И хотя ни одно из них не было достаточно значимым, чтобы менять уже сложившийся ход событий, можно наметить положительную тенденцию в общей технической подкованности мододелов.

Во-первых, выделилось три "основных" модификации — Алисамод, Самантамод и БЛ 1.2. С последними обновлениями у каждой имеются собственные ресурсы. И если некоторые из них взяты из общедоступных источников, то остальные являются либо неиспользованными остатками с разработки Бесконечного Лета, либо сделаны анонимными доброжелателями. Однако нехватка художников всё ещё чувствуется. По словам самих мододелов, они также обращались в Soviet Games, но на данный момент каких-либо результатов нет.

Во-вторых, появился новый грандиозный по масштабам проект — Ленамод. Несмотря на многочисленные спойлеры и авторские комментарии в тредах, общий сюжет модификации до конца не ясен. В двух представленных демонстрационных версиях автор использует нарисованные на бумаге спрайты и обработанные фотографии в качестве фона.

В-третьих, в стане желающих поучаствовать в разработке появились композиторы: KNDR и Gira; оба заинтересованы в Эроге 2.0. Помимо примеров прошлых наработок были написаны новые композиции, с прицелом на содержание выложенной части диздока. К сожалению, на данный момент слишком мало текста и слишком мало людей, желающих работать по сценкам с композиторами.

В-четвёртых, было сделано второе задание для четвёртого урока "кружка кибернетики". Но, учитывая запаздывание реакций с третьим уроком, пятый следует ждать как минимум через две недели.

Также прошла беседа с Сергеем Ейбогом. Были даны ответы на некоторые вопросы относительно разработки Бесконечного Лета; в публичный доступ были выложены не вошедшие в релиз композиции. На вопрос о возможном сотрудничестве с мододелами был дан отказ: "...возвращаться к этому всему пока абсолютно не хочется."

Наиболее же интересным событием можно назвать выход новой концовки рута Алисы, и возникшую вокруг этого кутерьму. Автор этого мода успешно скооперировался со Смолевым и Дримтейлом, в результате чего получился мод "от создателей Бесконечного Лета". Волна недовольства, вызванная не столько качеством мода, сколько неприятием его "официальности" ненадолго парализовала дискуссию.

Вскоре главный сценарист Эроге 2.0 выпустил свою версию концовки. Ситуация повторилась, но уже по другой причине: массовое недовольство вызвали стилистические ошибки, а также спорное решение использовать персонажей ещё не вышедшего мода в концовке. Кроме того мод критиковали за абсурдность и нереалистичность некоторых моментов, однако убедительных аргументов в поддержку последнего утверждения приведено не было. Вместе с тем, согласно заявлениям автора, им были приняты на вооружение критика и советы.

Также свой вариант окончания рута Алисы хотел предоставить автор БЛ 1.2, но он отказался от своих намерений, опасаясь гнева толпы.

Блиц

Произошёл слив "полных" версий спрайтов; abcb существует и снова взялся за дело; abcb-моду требуются знатоки imagemagick; вышел новый модпак, успеете скачать его до замены на следующую версию.

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

Тринадцатого марта в треде разработки Эроге 2.0 (по адресу <http://iichan.hk/vn-/arch/res/44411.html>) состоялась сессия вопросов-ответов с одним из композиторов Бесконечного Лета: Сергеем Ейбогом. И хотя в треде высказывалась достаточно интересная информация, редакция решила взять у композитора интервью, чтобы прояснить ещё не озвученные нюансы работы над Бесконечным Летом и расспросить поподробнее о сторонних проектах.

О разработке:

Q: По вашим словам, вы пришли в Erogame Project вскоре после начала разработки на волне энтузиазма, да так там и остались. Что, по вашему мнению, представляли из себя канал и разработка в целом? Менялось ли ваше отношение к проекту?

A: Канал с самого начала оказался довольно интересным местом: там собралось немало умных и хороших людей, живущих примерно в одном культурном пространстве, с которыми я с удовольствием общаюсь и сейчас.

Что касается собственно разработки, то её процесс несколько раз пытался оформить хотя как-то серьёзно, но все попытки разбивались о две причины: 1) участники работали тогда, когда им это хотелось; 2) участники нередко пропускали поставленные самими себе сроки и не могли назвать чётко новые, в которые они могли выполнить очередную задачу. Это то и дело приводило к взаимным претензиям, что сказывалось на общей атмосфере. В итоге, отношение к проекту стало двойственным: с одной стороны, долгое ожидание и бесконечное решение проблем серьёзно «выматывало» психологически; с другой же, хотелось верить и в людей, и в то, что хотя бы часть проделанной работы будет для кого-то не зря.

Q: По слухам, вы также работали над ранней версией сценария. Не могли бы вы рассказать поподробнее?

A: На ранних этапах к сюжету прилагали руку многие участники — это приветствовалось, создавался своеобразный «банк идей». Был главный сценарист, который задавал тон всему делу, и множество помощников-энтузиастов, предлагавших свои наработки. Примерно в этом качестве одно время работал и я, оставив в репозитории свою долю текстовых файлов. В демо-версию и релиз они не вошли.

О работе над проектом:

Q: В Эроге есть, пожалуй, лишь две вещи, не подвергшиеся переделке с нуля: музыка и фоны. По крайней мере, об этом ничего не известно. Неужели не было критики по уже сделанному материалу? А в процессе дописывания нового?

A: Критики было немного. В основном я сам отбраковывал тот или иной материал, либо давал прослушивать написанные композиции ключевым участникам проекта и делал правки по их фидбеку. Новый сценарий просто дополнялся согласно новым сценам и мотивам, поэтому там процесс шёл как обычно.

Q: В игре примерно две трети треков вашего авторства. По словам Dreamtale, одна композиция его авторства, и ещё одна сделана кем-то неизвестным. Остальные же треки написаны Between August and December. Как происходило ваше с ним взаимодействие? Были ли какие-либо взаимные советы или претензии? Как распределялись (если распределялись) между вами просьбы по записи новых композиций?

A: Viruzzz-kun (не очень удобно постоянно писать его названием группы) появился в проекте совершенно внезапно для меня. Зимой 2008-го года я две недели провёл в ин-

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

фекционном отделении, без мобильного интернета, не получая никаких новостей о разработке. Когда получилось снова вернуться на канал, то там уже был наш новый музыкант, который успел сделать несколько хороших композиций специально для игры. Мы довольно легко сработались благодаря тому, что пишем в разных направлениях, и условно оставили друг другу то, что у каждого получается делать лучше. Все споры, которые были, носили исключительно профессиональный характер — это вопросы сведения или подбора тембров.

Новые композиции готовились по тому же принципу: сценарист предоставил список сцен, нуждающихся в собственных музыкальных темах, мы его обсудили и сами решили, кто и что будет делать. Для отдельных эпизодов были сделаны две версии музыки от каждого исполнителя (например, для подземных ходов старого лагеря были написаны Drown и Door Into Nightmare), но финальное распределение музыки оставалось на совести сценариста.

Q: По вашим словам, за всё время пробоваться на композиторов приходило около 6-7 человек. Это происходило в течении всей разработки, или всё-таки в первые два года?

A: В основном это происходило после выпуска демо-версии, когда про Эроге написали несколько крупных интернет-изданий... к сожалению, уровень приходящих музыкантов был намного ниже заданной планки, даже с учётом того, что свой уровень я всегда оценивал как чуть выше посредственного.

Однажды заглянул Виктор Аргонов (или некто, желающий им прикинуться), но ему не понравилась идея музыки, которая просто звучит в фоне, а не написана конкретно под режиссуру каждой сцены. Немного пообщавшись, он покинул канал и больше не возвращался.

Q: За пять лет разработки случилось многое. Не хотите ли поделиться каким-нибудь занимательным или поучительным случаем?

Разве что занимательным. Когда я написал «Take Me Beautifully», то, как можно догадаться из названия, это был трек для эротических сцен. В первой версии он содержал женские постанывания в припеве. Когда он переключался на место фоновой темы Славы, стоны пришлось убрать.

О всяком:

Q: Ваше имя относительно редко звучало до релиза Бесконечного Лета. Однако потом вы стали относительно известны среди прошедших игру, по крайней мере на имиджбордах. Какую отдачу вы получили от своей проделанной работы?

A: Я получил немало благодарностей, скачок прослушиваний на last.fm и около 7-8 тысяч рублей в виде пожертвований. Самая главная отдача, пожалуй, это положительная оценка моей работы, так как за пять лет перестаёшь воспринимать свою же музыку достаточно объективно. Настолько серьёзной реакции на неё я не ожидал.

Q: В январе вы выпустили т.н. sound effects library "Urban Russia". Не могли бы вы рассказать об этом поподробнее? Что, на ваш взгляд, важно в таких библиотеках? Откуда были взяты эмбиент и звуковые эффекты в Бесконечном Лете?

A: Я около двух лет владею портативным рекордером Zoom H4n и стараюсь брать его с собой везде, где есть шанс записать что-либо интересное или пригодное для использования. У меня накопилось немалое количество уличных записей Москвы и Санкт-Петербурга, и я решил оформить их в отдельную звуковую библиотеку. Для зарубежных саунд-дизайнеров найти звуки русскоязычного окружения достаточно сложно, и «Urban Russia»

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

предназначена в первую очередь для них. Если вам действительно хочется серьёзно разобраться в деле создания звуковых библиотек, я рекомендую почитать книги Пола Виростека (<http://www.creativefieldrecording.com/books>).

Для работы над «Летом» я в основном использовал ресурсы студии, в которой работаю. Около трети звуков в игре сделаны при помощи моего собственного материала.

Q: Можете ли рассказать поподробнее об упомянутом в марте(ссылка) втором альбоме *Silent Owl*? Есть ли уже планы или наработки последующих проектов?

A: Я ещё не решил, что делать с написанным для ним материалом, поэтому пока не будет никаких подробностей. Могу только сказать, что в отличие от первого альбома, там будет больше уклона в IDM и ambient.

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

A: Делайте мир лучше.

Совершенно секретно.

Пожалуй, большая часть бордопроектов, если в её разработке принимают два или более человека, рано или поздно "окукливается" — обзаводится своими закрытыми каналами связи. Так было с Erogame Project, так было с Ilchantra, так было почти со всеми проектами, указанными в сколь-либо полном [списке проектов](#), известном редакции. Однако среди них прослеживается занимательная тенденция: почти все в лучшем случае малоизвестны настолько, что автор того списка не удосуживается его обновлять уже который год, а в худшем случае тихо скончались.

Конечно, процент успешных идей в среднем не отличается от бордопроектов вообще, будь то текстовые истории, совместное рисование или даже постройка собственной мини-ТЭС. Но здесь есть одна существенная разница: когда умирает закрытый проект, о нём не известно почти ничего. Более того, нередко бывает не ясно, а идёт ли вообще разработка, и не собираются ли его создатели, случаем, начать переписывать всё заново? Особенно забавно смотрятся следующие [два твитта](#) Иичантры, а также недавние новости, почему-то опубликованные в [треде](#), хотя у проекта уже давно есть свой сайт. Но перейдём к более близкой нам теме.

Вход строго по пропускам.

Мододелы Бесконечного Лета в большинстве своём являются единоличными разработчиками. Несмотря на потребность в музыке и изображениях, сюжет и код пишутся самостоятельно. Редакции известно лишь два проекта, в которых к сценаристу приставлен ещё и редактор. А судя по некоторым высказываниям в тредах, контактами с художниками занимается вообще третье лицо. Для проектов настолько мелких масштабов, пожалуй, и не требуется чрезмерная публичность, тем более что новые версии модификаций выпускаются достаточно часто, выкладывая новый день, или даже полдня. С другой стороны, даже такая частота может быть недостаточна: просьбы о помощи для sadf- и abscb-модов поднимались достаточно давно, но насколько нам известно, до сих пор не были отвечены.

Однако сейчас мы говорим об всем известных представителях. Но существуют и те, кто окукливался с самого начала. ["Переделка" от вакачана](#), о которой большая часть аудитории сего выпуска узнала лишь после упоминания о ней Смолевым, на данный момент находится в неопределённом состоянии. В то время как в треде происходят ежемесячные "сливы", вопрос о том, чем же открывать последние такие "сливы" уже почти два месяца висит без ответа.

Вторым подобным проектом является ["бродилка" на основе Бесконечного Лета](#). Несмотря на то что о конечной цели проекта не было известно ничего с самого начала (будет ли там сюжет? Какова свобода передвижений? Как выглядит карта — ведь, согласно фонам, она не соответствует той, что в игре), нынче проект закрыт настолько, что не выложен даже адрес места, где можно проситься в разработчики.

Третьим проектом является уже упоминаемый нами ранее everlastingtsummer. Про него известно лишь три вещи: он основывается на фанфике "восьмой день недели" и доработанном варианте сценария "итерации несбывшегося хау-ау", у него проблемы со сценаристами и о нём ничего не слышно с февраля. Публичная почта: everlastingsummecross@yandex.ru

Четвёртый, пожалуй, наиболее известный читателям проект, по слухам, не прожил и недели, но является одним из первых порывов "сделать что-то своё". Речь идёт о

ТЕМА НОМЕРА

визуальной новелле Грозный-97. По счастью, все материалы так или иначе были выброшены в открытый доступ. Он же является наиболее отдалённым от существующей игры проектом, и посему его выход был наиболее маловероятным: из оригинальной игры были взяты только характеры героев, всё остальное же требовалось сделать с нуля. Конечно, можно было бы сказать, что и проект вакачана бесконечно далёк от Бесконечного Лета, но у того достаточно быстро появился скелет сюжета, и им согласился порисовать Смолев.

Конференция (eroge-dopil@jabber.conference.ru), созданная для координации проекта /vn/ Ычана, была публично отвержена в день её создания, поддерживалась некоторое время сторонним человеком и скончалась в декабре из-за непосещаемости.

Это, пожалуй, все "закрытые" разработки, о которых на данный момент известно хоть что-то. Вышедший из летотредов Bleeding Eagle является самостоятельным проектом, и не попадает под фокус сего интернет-издания. Abscb, чем бы он ни занимался, не выходил на связь публично, и о его существовании широкой публике стало известно менее недели назад путём слива переписки одного из мододелов со Смолевым.

Было бы глупо говорить, что полная закрытость означает обязательный крах проекта в будущем. Более того, личные сообщения, собственный репозиторий и постоянные никнеймы значительно упрощают организацию проекта. Но открытость даёт две потенциально полезные вещи: обратную связь и отслеживаемость сообществом. Даже если проделанная работа разонравилась лично вам, она всё ещё может найти отклик у других. Даже если вы решили забросить проект, когда-нибудь его может продолжить кто-то другой. Возможность же всё полировать до блеска и выложить всё целиком, "удивив" остальных пожалуй, и не настолько важна для мелких любительских проектов, тем более на анонимных началах.

Посторонним В.

Существует и другая форма "оукливания": конференции фагов. И хотя они, в целом, не скрывают в себе никакой контент, они перетягивают в себя людей и служат причиной для регулярных холиворов. Примером может являться Тохочан, или же конференция Автобуса: одно время существовало мнение, что у Чиочана низкая скорость постинга только потому, что люди не хотят выходить из Жаббера.

В данный момент на Двач.хк продвигается конференция vn@jabber.conference.ru, главной достопримечательностью которой является пребывание там Дримтейла. На данный момент холиворы поутихли, но расхождение конференции и тред достаточно активно: ведутся регулярные сливы рода "перепостите это в тред", ссылка на конференцию пробралась в ОП-пост. Более того, слив полноростовых спрайтов произошёл именно там.

Конечно, нельзя запретить создание "менее анонимных" площадок для обсуждения. Но нельзя забывать, что любая альтернатива приводит к оттоку аудитории оригинала и может провоцировать трения. К тому же, режим общения в реальном времени гораздо более удобен для обмена мыслями. И хотя он также способствует и разговору на отвлечённые темы, это вполне может привлечь ещё больше людей, которые "в теме".

И ещё кое-что: для стагнирующего фандома, у которого почти нет внешней подпитки, открытые площадки обычно выживают дольше закрытых ввиду своей доступности. Анонимные же платформы могут поддерживать имитацию активности, привлекательную для новых людей, и силами двух участников. Для справки: по имеющимся у редакции сведениям, Тохочан мёртв, ровно как и все проекты конференции Автобуса, кроме радио.

На этом завершается седьмой выпуск Новостной Ленты Мододела. По-видимому, в новом формате журнал стал ежемесячным. По крайней мере последние три выпуска состоялись в разный календарный месяц. Хорошо это или плохо — трудно сказать; сколь-либо полноценная критика поступила лишь от одного человека и относилась скорее к оформлению, нежели содержанию журнала; активный спрос на последующие выпуски также не превысил этой отметки. В связи с этим, сколь-либо серьёзных изменений журнала ближайшее время не предвидится.

Тем не менее, уже подходит к концу апрель, а значит близится лето. Сомнительно что с приближением сессий и отпусков занятость нынешних мододелов останется прежней, и может быть в следующие месяцы мы увидим вполне интересные события. Также в мае пройдёт полгода со слива, а следовательно можно будет подводить какие-никакие итоги. Например, достаточно ли утихла фагготория, чтобы уже никто не отмечал день рождения Слави?

До встречи в следующем месяце!