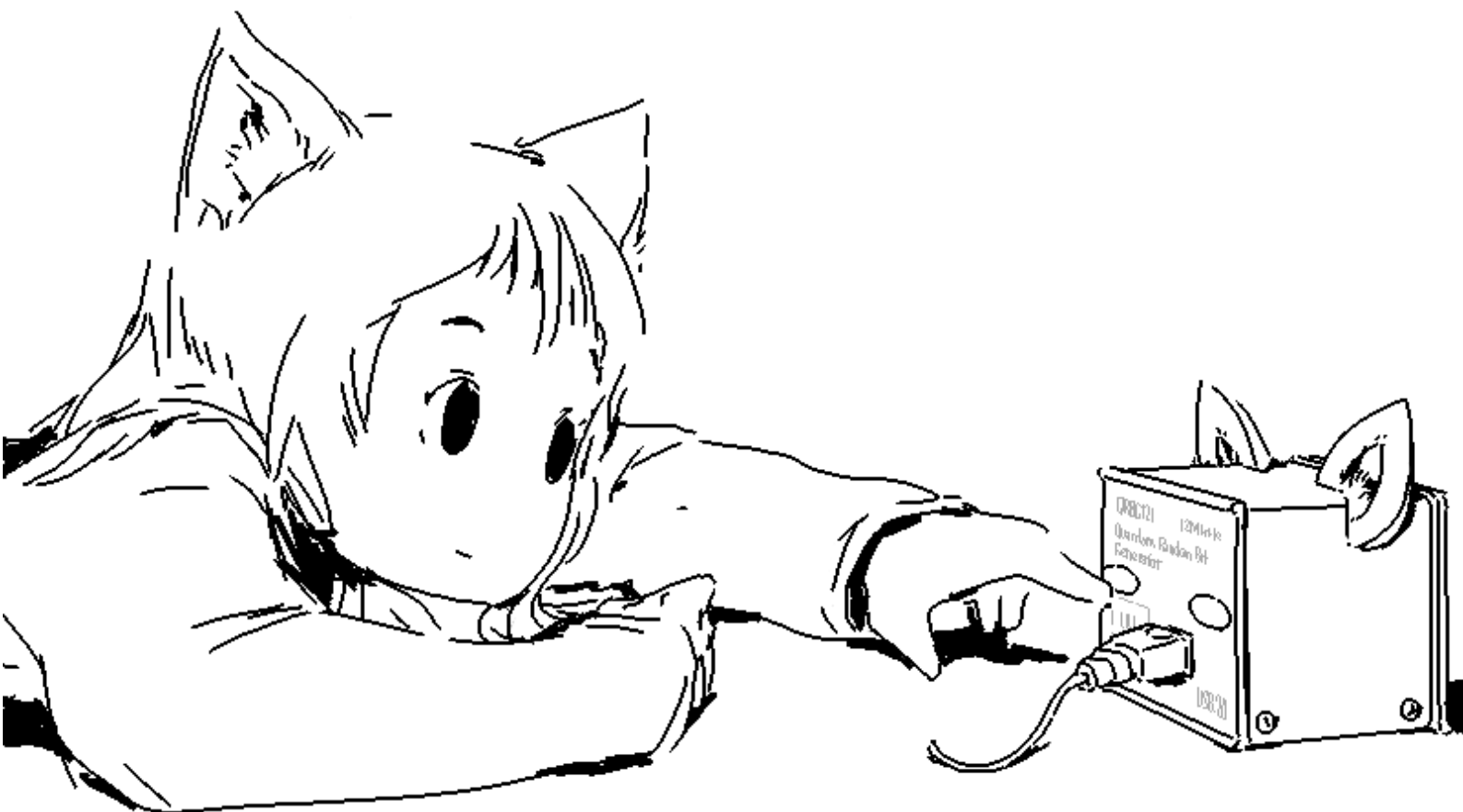


# Новостная лента мододела

Выпуск 9. 7 июля 2014



## ОБЗОР НОВОСТЕЙ

С началом лета в среде мододелов наступило затишье. За июнь вышло лишь небольшое обновление Саманта-мода, добавляющее спрайты Саманты. С другой стороны, за прошедшие 24 часа после долгого перерыва обновился sadf-мод, и вышел на связь автор БЛ 1.2, предоставив свой диздок. Есть надежда, что в следующем месяце проснутся и остальные.

К сожалению, почти ничто из предсказываемых в прошлом номере событий не сбылось: перевод новеллы, достигший 100%, завяз в редакции (хотя на vndb красуется дата релиза английского 30 июля), новые версии диздока скрыты от глаз посторонних и дописываются и согласуются с ответственными за них авторами. Новые же летостримы оказались всего лишь слухами.

### Блиц

Композиторы музицируют, художники рисуют; Отоме-лето, Микурут, Женярут, НИИ, Ленамод и другие масштабные начинания существуют и не существуют одновременно; поддержите трудящихся переводчиков

## ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

В очередной раз выбирая следующего участника этой рубрики, мы остановились на человеке, быть может, менее связанного с разработкой «Бесконечного лета», чем остальные широко известные личности, но всё же сделавшего многое для его развития и освещения за рамками оригинальных релизов. В этом выпуске мы взяли интервью у Лолбота.

### О разработке:

**Q:** Когда и как вы присоединились к разработке Ычан-Эроге? Ваше участие во всевозможной закулисной жизни Ычана известно давно, но конкретно этот этап всё ещё остаётся в тени.

**A:** Это было очень давно, но я всё же попробую вспомнить. Как мы все знаем, 14 мая 2008 года Художник-кун [анонсировал](#) идею разработки Эроге с Маскотами. Пост номер 195501 принадлежит моей лёгкой руке, так что получается, что я видел тот тред с самого начала. Чуть ниже некий аноним делится информацией о RenPy, найденном в репозитории убунты. Это судьбоносный пост для меня, учитывая, что мне предстояло сделать с этим движком в разные годы. Увидев его, я пошёл качать RenPy и играть с ним. Тем временем разработчики организовали IRC, куда я и пришёл, сначала анонимно, а потом уже и как lolbot.

**Q:** Что для вас тогда представлял канал? Как менялась творческая атмосфера через годы?

**A:** Канал представлял плохо организованную толпу, которая обсуждала как разработку, так и совершенно посторонние вещи. Разговоров было очень много и я попросту не успевал за ними следить. По моей просьбе, к каналу было прикручено логирование, но и это не помогло, потому что логи были слишком объёмные, чтобы тратить на них своё время. Меня не интересовали посторонние разговоры, я всегда рассматривал этот канал в первую очередь как рабочий инструмент, а не место, где можно целыми днями !копать. Отчасти это определило мою позицию в команде как некоего «человека сбоку». В какой-то момент мне надоело и я просто перестал регулярно заходить на канал, потому как он банально мешал работать.

**Q:** А когда произошло полное отключение от канала, примерно?

**A:** Затрудняюсь ответить. Вероятно, году в 2009-2010. Во время Эпичного Слива я там ещё вроде бывал, а в окрестностях релиза демки уже заходил от случая к случаю.

**Q:** Судя по вашим знаниям и имеющимся исходникам, вами была проделана основательная работа по изучению подковки RenPy. А что именно было сделано вами для проекта? Карты, генератор спрайтов, «Ну, Хорофаг!», ещё что-нибудь?

**A:** Если говорить о релизной версии Ычан Эроге, то да, я являюсь автором кода карточной игры, кода игры по мотивам «Электроники Им02», кода карты пионерлагеря, кода переключения оформления в разное время суток.

### О всяком:

**Q:** Если мне не изменяет память, кружок кибернетики начинался в том числе из-за «безграмотных заявлений про скрипт Ычан Эроге в соответствующих тредах». По вашему мнению, изменилась ли ситуация в лучшую сторону? И стоит ли нам ждать следующих уроков, или хотя бы объединения всех разрозненных по треду сведений в один завершающий?

**A:** Я полученными результатами в целом доволен. Уроки явили собой русскоязычный и компактный источник информации, к которым отсылают даже с большей охотой, чем к

## ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

мануалам. Тред живёт, в нём задают вопросы и помогают решать проблемы, и это круто. А уж несколько дюжин модов от небольших до огромных, в том числе с использованием прикольных эффектов и свежих идей - это и вовсе прекрасные плоды просвещения.

Уроки ещё будут. Я как минимум обещал рассказать про то, что из рассказанного идёт в языке из коробки, а что iichan eroge-specific. И ещё есть несколько тем, которые я себе пометил ещё весной как интересные к освещению, но никак руки не дойдут. Насчёт объединения - пока что таких планов нет.

**Q:** Как вы вообще относитесь к локальным всплескам креативности после выхода Бесконечного лета? И, в частности, к идее сделать новое, «правильное» эроге с масками?

**A:** Всплеск креативности ожидаем и прогнозировался неоднократно. В [треде](#) это описано особенно лирично. Я считаю, что только через творчество человек может по-настоящему раскрыться, реализовать себя. В этом смысле, массовый всплеск творчества - возможность почувствовать себя счастливыми для многих людей, что безусловно клёво.

Насколько «правильным» выйдет Ычан Эроге 2 - покажет время, возможно подрастёт и третье поколение запильщиков, хватающихся за дело с горящими глазами и пылающими сердцами, которые также решат всё переделать. Поэтому, главное - не забыть получить от разработки удовольствие и веселье, а там и хороший продукт приложится.

**Q:** За много лет своего пребывания на Ычане, у вас наверняка были и другие проекты, не связанные с визуальными новеллами. Например, социальной сфере вы известны как хранитель `ru_iichan` и `ost./cf.iichan.ru`, а также организатор Большой Переписи Анонимусов. Есть ли менее известные проекты, о которых вы хотели бы рассказать?

**A:** Большая часть трудоёмких и объёмных проектов так или иначе связана с /vn/. Это и `genpsr` (микродвижок для запуска `genpy`-игр на PSP, в данный момент отдан некоему гражданину Филиппинов), это и «`decompile.py`» (проект по декомпиляции `genpy`-исходников прямо из рантайма `genpy`, работает успешно и по сей день), это и `iiCharacter` (генератор спрайтов со встроенным клиентом Ычана, наверное, самый бесполезный из всех моих начинаний, при том что съел крайне много времени), это и развитие и популяризация Мод-пака для Ычан Эроге, это и многое другое.

Самое свежее из подобных начинаний - «`rpy2wse`», конвертер новелл на RenPy в новеллы на WebStoryEngine. Каждый RenPy-разработчик хоть раз видел игру «The question», входящую в SDK в качестве примера. Так вот, по [ссылке](#) можно увидеть автоматически сконвертированную версию.

Пока что конвертер сыроват, не поддержано самое интересное - стили, шрифты, рамки, анимация, сложные спрайты. О конвертации произвольных питоновских вставок в JS даже и речи не идёт. Но игры уровня «The question» конвертируются полностью и без проблем. Проект начат ещё в прошлом году, но по ряду причин был временно заморожен. Сейчас очень хочется к нему вернуться и сделать web-версию таких `genpy`-игр как «Лабуда» и «UVAO Project». В идеале, перевести в веб-формат большую часть `Iichan.ru Classic Fond`, если получится.

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

**A:** Чтобы чтение Борхеса не вызывало стыда, боли и обиды за пять прожитых лет.

## Бесконечная мультивселенная

О кроссоверах «Бесконечного лета» по ту сторону экрана

Как известно, фанатское воображение очень редко ограничивается копирайтом. Проводя параллели, или просто желая привить истории нового персонажа, многие из владеющих словом или кистью создают собственные кроссоверы. В этот раз мы поговорим об историях, происходящих внутри пионерлагеря «Совёнок», но рассказанных другим набором героев.

Первым сколь-либо развитым кроссовером стал фанфик «Драйв», повествующий о том, как главный герой одноимённого фильма попал вместо Семёна в «Совёнок», и пытается оттуда выбраться, однако постепенно находит жизнь в лагере лучше, чем его криминальную предыдущую. К сожалению, не окончен, однако имеется синопсис оставшейся части рассказа. Имеющаяся часть перенесена в одноимённую модификацию и присутствует в модпаке.

Наибольшее количество авторов и гостей из других источников (как то GTA, Half-Life и просто местный фольклор) имеет мод «Everlasting crossover»: по ходу его написания в сюжет протискивались любые предложенные идеи, количество персонажей перевалило за 20 человек. По смысловому и стилистическому наполнению рассказ на любителя, ибо является трешем, приправленный юмором места своего происхождения и стилистической окрошкой. Как и предыдущий фанфик, обрывается перед карточной игрой, и имеет примерно те же шансы на продолжение. Модификация по мотивам так и не вышла, но было нарисовано несколько картинок.

Из менее проработанных идей можно вспомнить кроссовер с «Papers, Please», вылившийся в средних размеров фанфик и с «Full Throttle», но он не вышел за пределы нескольких картинок и пары-тройки постов с размышлениями.

Отдельной историей является перемещение в лагерь реально существовавшей девочки: Саманты Смит. На сегодняшний день, Самантамод является одним из лучших модов по оценкам сообщества и вторым по близости к завершению. По сюжету Семёна приставляют к Саманте в качестве переводчика. Однако, не все в лагере рады заграничной гостье. Семён должен определиться в своих отношениях с Самантой, а заодно и по-новой взглянуть на некоторых представителей лагеря.

Действие происходит в неопределённый день, когда герой уже немного знает героев. Модификация почти не даёт прямых отсылок к сюжету оригинальной игры. Пионер, однако, присутствует в одном из неоконченных вариантов развития событий.

Самантамод поставлялся в двух версиях: с переведённой речью Саманты, и на английском, в последствии они были сведены в одну с помощью переключаемого отображения. Новейшее (к моменту выхода журнала) обновление можно взять [здесь](#).

### За пригоршню сребреников

О тех немногих попытках заработать на русских бордомаскотах

Маскотофагготрия прошла. Навряд ли кто из пробывших менее года на бордах знает кого-либо кроме пары-тройки «основных» персонажей. И хотя оригинальный контент продолжает создаваться, он не вызывает ни хайпа, ни сколь-либо этих персонажей развивает. Однако, так было не всегда, и редкие всплески фагготрии продолжаются и по сей день; одним из последних является МВД-тан и компания. Спрос на маскотов рождает предложение, но иногда это предложение имеет цену.

#### Раннее распространение

Нельзя сказать, что русские маскоты не выходили за пределы русскоязычной же чаносферы. Репосты на сайты художников можно отследить вплоть до 2007 года (рисунок по адресу <http://smolev.deviantart.com/art/2ch-chan-61478719>), в 2008 году шло продвижение русских маскотов в /os/ Вакачана (дискуссия в <http://iichan.hk/b/arch/res/301266.html>). Впрочем, если второй путь был более успешным в просвещении иностранцев, с первым сложилось менее удачно: [скандал](#) с присваиванием изображений показал, что люди редко читают аннотации, особенно когда в них почти ничего не пишут.

Среди остальной же части рунета свою работу уже начало Луркморье. И всё же, до 2009 года известность маскотов за пределами имиджборд была достаточно мала, и эта тема почти не имела освещения. Например, однажды показанное изображение Коллайдерсамы было приписано неким «блоггером».

#### Популяризация и гешефт

Первым относительно крупным игроком на рынке околоимиджбордовской продукции стал Майкач. И хотя окупаемость подобного бизнеса остаётся неизвестной, магазин всё ещё существует, и в своё время отличился рекламным баннером на Тирече. Однако именно маскотов, созданных на ручанах там почти нет, а именно всего три штуки. У последовавшего несколько позже Sancershop в этом плане всё ещё хуже: всего одна чашка, зато с СОН-тан и Уныл-тан одновременно.

Но что футболки, что кружки с принтами достаточно просто сделать и самому, и навряд ли они несут большую ценность для обычного посетителя имиджборд. Высказанная в [пятнадцатом «Нубтайпе»](#) идея о создании фигурок, впрочем, нашла какое-никакое воплощение: интернет-магазин мягких игрушек [sup /b/](#) имеет в наличии аж пять различных бордомаскотов (и, по-видимому, их было даже больше, судя по несуществующей ссылке на Нулькота в описании Нульсамы). Тем не менее, сомнительно, чтобы эта продукция пользовалась большой популярностью, ибо за весь период летофагготрии эти игрушки ни разу не упоминались.

#### Недавние события

Наиболее близкими по времени выхода и тематике к нам являются попытки заработать на «Бесконечном лете». Помимо кошелька для пожертвований в официальном блоге, существует платная версия «Winter Tale» под Андроид. Если брать минимальную планку скачиваний (согласно странице <https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.eroge.wintertale> 100-500 установок, да комиссия в 30%), то это выходит относительно скромная сумма: 3216 руб. Максимальная — 16079 руб.

И всё же, это навряд ли сильно больше суммарного дохода от остальных инициатив. По

## ТЕМА НОМЕРА

многочисленным анонимным комментариям, пожертвования на публичный кошелек небольшие, и не достигают даже 3000 рублей. Известно, что Смолев предлагал рисовать дакимакуры, и под это коллективно собралась сумма между одной и тремя тысячами. Дакимакур Орики (под тысячу каждая) было минимум две, но о продолжении этого бизнеса давно не слышно. Точное количество отчислений композиторам неизвестно, но, по слухам, оно скудное. Ситуация, впрочем, может измениться с недавним релизом альбомов в iTunes и Google Play.

### Дальнейшие возможности

Российский пользователь приносит мало пожертвований. Сомнения в прибыльности бизнеса, основанного только на маскотах тем паче оправданы, что они известны меньшинству посетителей имиджборд. Однако же у них есть потенциал к популяризации: то же «Бесконечное лето» снискало маленькую группу фанатов. Даже простое мельканье может привести к желаемым результатам. Некоторые Ычанские разработки вполне могут быть востребованы большим количеством людей, и использование маскотов на заднем плане вряд ли сделает кому-либо хуже. Например, RenPSP в одно время получил более тысячи скачиваний (<http://dl.qj.net/psp/homebrew-applications/renpsp-v01.html>). Вопрос лишь в том, нужно ли это хоть кому-нибудь?

Летняя пора в бордопроектах почти всегда означала застой. Это, впрочем, касается любых любительских начинаний, но в случае с анонимностью всё становится ещё хуже. Модостроители наперебой заявляют о различных заминках в реальной жизни, часть активного населения предпочитает интернету какое другое времяпрепровождение.

Но кажется, что к середине лета у создателей контента вновь поднимается активность. Какая-никакая активизация художников, новый пост в блоге Эроге, и недавние вести о крупных модификациях дают надежду на интересное окончание сезона.

Для ожидавших увидеть в этом номере ответы на список собираемых вопросов к авторам «допила»: их здесь нет. Этот материал сфокусирован исключительно на «допиле», и посему его было решено перевести в предназначенные для этого проекта места: на Гитхаб и в викию. Сожалеем, если кто был введён в заблуждение.