

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 закомментированна, 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 радиоинтервью. 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 зацикливаться, но всё равно пора подвести итоги: как повлиял выход «Бесконечного лета» на русскоязычные имиджборды?

Первая реакция

Начнём с Ычана. Традиционно бурная реакция на эрогедрамы 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.booru на хранение.

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

Конец цикла

Однако фагготрия не может вечно быть на пике популярности своими силами. Взаим-ные раздоры, исчерпание потока новых людей и тем для обсуждений привело к консерви-рованию летотредов на 2ch.hk, где их перевели в /vn/. Нельзя сказать, что летотреды ис-чезнут, но потенциальный приток людей в тематике всё же меньше, чем в одном из основ-ных разделов. Части людей уже нет, две из трёх основных модификаций постепенно под-ходят к концу. Но тем не менее, из этих тредов вышло по крайней мере пять человек, за-нимающихся своими проектами и идущих дальше. Даже если БЛ не смогло изменить всех к лучшему, будем надеяться, оно выявило тех, кто продолжить творить дальше.

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!