

Нубтаун

Выпуск №18 (33). 28 сентября 2010 г.



DEL_ALL
и нет проблемы

Новости. С. 2.

Краткий обзор произошедших с момента выхода в свет прошлого номера «Нубтайпа» событий на имиджборде Ilchan.ru и окрестной чаносфере.

Хроники холиворов: Правьте смело. С. 5.

По горячим следам летнего «вики-скандала» с участием администрации имиджборда 2-ch.ru и её противников.

Ньюфагам на заметку: Культурный обмен С. 8.

История взаимоотношений имиджбордов со внешними Интернетом.

Прямая связь: Автобус следует в ад. С. 11.

Интервью, взятое у одного из создателей любительского аниме-проекта «バス番号四百十».

Рецензия: Счастливая Сырно. С. 17.

Рецензия на вышедшую в конце августа новую игру из серии Touhou Project.

Курьёзы: Волки! Волки! С. 19.

Заметка о событиях, недостойных называться новостями, связанных с одним печально известным проектом.

От редакции. С. 20.

Очерк от главного редактора данного номера, дабы как-то подытожить оный.

Лето — пора информационного затишья на имиджбордах, когда формальные показатели вроде активности пользователей кардинально не меняются, но общий уровень осмысленности событий (а также самое наличие оных) стремится к нулю. Впрочем, это лишь облегчает нам задачу относительно полно описать события лета, с одной стороны не упуская важных фактов, с другой — излишне не раздувая объём текста.

В сущности, на Ичане за летние месяцы ничего толком не поменялось. Можно упомянуть лишь добавление во фрейм пары новых досок /gnx/ (Gainax) и /ts/ (Цундере) с 410чана. Первая доска, впрочем, изначально планировалась как тематический раздел про аниме «Евангелион». Однако администрация Евачана, который планировалось задействовать для этих целей, за без малого месяц так ничего осмысленного и не ответила. Сие привело к решению расширить тематику грядущей доски до всего творчества студии Gainax и создать её силами 410chan. Следует отметить, что с самого начала востребованность новоявленного раздела вызвала (и продолжает вызывать) сомнение у сравнительного большого числа людей.

Доска /to/, ранее отметившаяся наличием локального модератора помимо Мод-тяна, обзавелась сводом правил. Читатель без труда заметит, что заметная часть формулировок скопирована с правил вышеупомянутого 410чана. Остальное же базируется на местных реалиях. За отсутствием внятных отзывов о практике модерирования сложно судить об эффективности данного нововведения, однако то, что в том числе и критики замечено не было, внушает определённый оптимизм.

В ночь с 14 на 15 сентября Ичан совершил переезд на новый хостинг. Точнее, хостинг оказался «старый». Ичан.ru вернулся на украинский сервер компании Hosting.ua. Анонсы технических работ на этот раз появились в /d/ и /b/, но почему-то обошли стороной /n/ (там новость появилась лишь 26 сентября). Впрочем, там во время переезда висело странное сообщение «Любовь здесь больше не живёт. Сервер перелетает».

Мод-тян продолжил менять имена в /b/ по понедельникам, однако по неизвестным причинам умудрился установить имя «Вруша» два раза подряд. 26 сентября в честь дня создания Уныл-тян (который на самом деле был 25-го), имя сего персонажа-талисмана временно сменило «Сырно».

Также конец сентября был отмечен новой мини-игрой от разработчиков эроге.

Остальная чаносфера

Лето для 2-ch.ru стало временем значительных манипуляций с местным движком. Сначала был несколько изменена страница, показываемая всем заблокированным пользователям: вместо классического со времён Двача текста «Вам был закрыт доступ к доске, прощайте» теперь можно видеть сообщение с указанием причины бана, выполнившего данное действие модератора, а также доску, где всё это произошло.

На этом дело не закончилось. В августе прямо из Dollchan Extension Tools была позаимствована возможность просмотра сообщений по наведению курсора на ссылку. Это вызвало неоднозначную реакцию у населения, однако автор скрипта даже вызвался помочь с доведением до ума этой новой функции. Вскоре также была встроена так называемая карта ответов.

Однако венцом всех изменений стало последовавшее за недельным падением во второй неделе сентября введение автоматической блокировки пользователей за применение нежелательных наименований чана и его администрации (ранее в похожих целях использовалась автозамена). После двухдневной работы данных мер была опубликована статистика по банам: 356 человек и их прокси было заблокировано. Сами автоматические баны и даже автозамена были убраны. Венцом же этой истории стала установка слова «Быдлостудент» именем по умолчанию в местном /d/.

Не стоял на месте и извечный конкурент Два-ча в борьбе за звание крупнейшего имиджборда Рунета — Нульчан. Там была создана панель для быстрой вставки символов разметки текста, а также введена в строй функция с метафорическим названием «мамка в комнате» для скрытия всех картинок в треде. Её целью заявляется облегчение жизни людям, желающим спрятать некоторый контент от глаз находящихся в помещении личностей.

А вот традиционно богатый на технические изыски Доброчан за лето порадовал своих пользователей лишь так называемой адаптивной капчей. Смысл её заключается в том, что пользователям, оставившим как минимум 10 сообщений, оную капчу вводить не надо. Кроме того, были введены временные лимиты на создание тредов.

Начавшаяся же весной драма вокруг, мягко говоря, нестандартных методов модерации на данном чане утихла так же быстро, как и разгорелась. Особенных результатов она, разумеется, не принесла ни одной из противоборствующих сторон.



Широкомасштабный и долгосрочный автоматизированный спам Форчана привёл к введению там капчи во всех досках на постоянной основе. В качестве системы проверки moot выбрал проект reCAPTCHA.

На этом новости с 4chan.org не заканчиваются: Мут снова попал в поле зрения СМИ в связи с подачей показаний по делу о взломе электронной почты экс-губернатора штата Аляска Сары Пейлин.

Стенограмма допроса была опубликована в Интернете. Она содержит в себе исчерпывающий рассказ moot'a присяжным заседателям об имиджбордах в целом и Форчане в частности. Как отметили некоторые пользователи 410chan.ru, из данного текста получился бы неплохое информационное пособие о чанах, лишённое ряда отрицательных черт, характерных статьям о бордах с Луркоморья и Энциклопедии-Драматики.

27 августа проект Overchan V.2 (2ch.us) отметил своё четырёхлетие. Напомним читателям, что появление этого сайта было вызвано событиями на Форчане (следует отметить, что они затронули и тогдашний Двач, в результате чего миру явилась доска /rf/ для спасения от набегających американцев и прочего иностранного люда), вошедшими в историю под названием «/b/-day».

Конец лета был отмечен массовой рекламой украиноязычного имиджборда Uchan.org.ua на чанах Рунета. Почему это делалось именно летом, хотя чан открылся гораздо раньше, — история умалчивает. Радостно видеть, что Украина приобщается к культуре имиджбордов, но в то же время печально наблюдать, как нарождающаяся украинская чаносфера активно перенимает многие коренные недостатки зарубежных (в том числе и российских) аналогов.

Известная далеко за пределами немецкоязычных Интернетов доска /int/ имиджборда Krautchan.net по-своему отметила годовщину начала Второй мировой войны. Была объявлена «Военная неделя» (War Week), во время которой стандартные «кантриболы» были заменены на милитаризированные, олицетворяющие армии стран тех нелёгких времён. По завершении данной акции была анонсирована «Средневековая неделя», однако на данный момент подтверждение того, что она действительно состоится, отсутствует. ●

ПРАВЬТЕ СМЕЛО!

В одном из наших предыдущих выпусков мы уже затрагивали тему ориентированных на имиджборды вики-энциклопедий, однако недавние события открыли в этой теме новую и весьма абсурдную по своему содержанию страницу. Как и большинство новостей из рубрики «и смех, и грех», рассматриваемая нами в этой статье ситуация родом с крупнейшего русскоязычного имиджборда 2-ch.ru. Даже в традиционно спокойный до уныния летний сезон некоторые тамошние деятели умудрились привлечь внимание широкой общественности к их очередной затее.

Что в имени тебе моём?

Большинство всех скандалов и происшествий на 2-ch.ru по традиции связаны с вопросом преемственности сего ресурса с покойным Двачем. Администрация и её сторонники активно высказываются в пользу идентичности старого и нового чанов, в то время как некоторая часть пользователей им активно противостоит. Конфликт этот очевидным образом лишён практического смысла, но это не мешает ему постоянно вызывать к жизни всяческие драмы. Так вышло и на этот раз.

В один прекрасный день владельцы 2-ch.ru вознамерились создать свою вики-энциклопедию, ибо по их мнению Луркоморье искажает некоторые факты и вообще не годится в качестве справочного ресурса. Наполнение проекта по замыслу авторов должно было бы быть лишено излишнего злоупотребления сленгом, субъективности и прочих негативных черт Луркоморья. Но что же вышло на деле?

На деле Wiki.2-ch.ru особенно похвастаться нечем. Даже статья «Двач», в которой подразумевается размещение убедительного доказательства преемственности между умершим 2ch.ru и нынешним 2-ch.ru, на момент написания данной заметки особенной информативностью и завершенностью не отличается. Касаемо употребления сленга тоже всё плачевно — при отказе от неудобочитаемой сборной лингвистической солянки со всего Рунета (на которой пишутся статьи на Lurkmore.ru) в статьях данной вики буйным цветом зацвёл диалект чанов образца 2009-2010 годов, который едва ли лучше. Отдельные страницы содержат довольно-таки странные формулировки, начиная от заголовка и заканчивая непосредственным содержанием.

На общем фоне получше смотрятся отдельные статьи про доски Два-ча, ибонекоторое из них действительно дают общее впечатление о происходящем в соответствующих разделах.

На момент написания этих строк права на исправление и создание статей выдаются непосредственно администраторами отдельным участникам, что явно не идёт на пользу всей этой затее. Планируют ли создатели открыть вики для свободного редактирования — нам неизвестно.

Симметричный ответ

Если бы всё так и ограничилось вышенаписанным, этой статьи бы не было, ибо краткого упоминания в «Новостях» оказалось достаточно. Но, как мы успели упомянуть, у всех действий администрации Два-ча находятся противники (причём, чем менее осмысленными получаются оные действия, тем абсурднее ответ на них). На этот раз некие личности решили открыть свой собственный вики-проект, который получил схожие с наименованием энциклопедии 2-ch.ru название и домен (а коль скоро и оформление обоих проектов первоначально было почти идентично, неподготовленные читатели могли бы их перепутать). Сей новоиспечённый ВикиДвач провозгласил себя единственным легитимным «ВикиДвачем».

Также, как и его «прародитель» он состоит из малоинформативных обзорных статей про базовые чановские понятия, написанных в идентичном текстам Wiki-2-ch.ru стиле. Главным отличием явились лишь те темы, где авторы Wiki-2ch.ru выражают своё «объективное непредвзятое» мнение по поводу администрации 2-ch.ru в лице некоего Виталия и его приспешников-трипфагов, а также про сам этот имиджборд. Складывается впечатление, что ради этого данная вики-энциклопедия и создавалась.

Реакция администрации Два-ча на данную провокацию была весьма предсказуемой — домен Wiki-2ch.ru отправился в местный спайлфилтр, хотя способ это обойти был найден тотчас же.

Если же говорить о предполагаемых создателях проекта, то на роль одного из оных претендует администратор известного в прошлом как новостной ресурс сайта 1chan.ru. Объясняется это, по-видимому, тем, что основным контентом 1чана являются сводки о реальных и мнимым похождениям «Педалика» (так личности, плодящие подобные треды, именуют владельца 2-ch.ru). С учётом опять же неподтверждённой информации о том, что Два-ч готовится создать в том или ином виде свой собственный новостной сервис,

всё это выглядит довольно-таки забавно. Но, оставим непроверенные инсинуации их вдохновителям.

Взгляд со стороны

Как мы заметили ранее, общественность сторонних чанов уже давно взирает на подобные события с определённой долей юмора. Сугубо локальный характер конфликтов в /d/ Два-ча также не способствует активному вовлечению сторонней публики. Однако по поводу «вики-скандала» отдельные личности успели высказать определённые суждения и сформулировать прогнозы, которые мы, пожалуй, прокомментируем.

Довольно заметным, хоть и непопулярным мнением стал тезис о возможной конкуренции одного из этих проектов с Луркоморьем, вплоть до смещения оногo с поста «главной» вики-энциклопедии чаносферы. На этот счёт есть большие сомнения: ни динамика развития обоих Вики-Двачей, ни качество информационного наполнения пока не в состоянии сравниться с луркоморовскими (при всех местных недостатках). Популярностью и востребованностью вики-двачевские материалы тоже не пользуются. Хотя Луркоморье давно отдалилось от чанов, и даже наметились тенденции нарочитого отрешивания от данного ресурса, в большинстве случаев на запрос ссылок по относящейся к имиджбордам теме отвечают направлением именно на сайт Lurkmore.ru; в то время как ссылки на какой-либо (в зависимости от идеологических воззрений персонажа) из Вики-Двачей публикуются главным образом лишь в контексте конфликта по поводу администрации 2-ch.ru.

Иная точка зрения более реалистична и утверждает, что максимальным успехом предприятия может стать локальная известность проекта в пределах самого чана. Она правдива в том, что особой популярности на других имиджбордах все эти вики иметь скорей всего не будут (да создатели на это и не рассчитывают). А вот по поводу даже местечковой популярности можно поспорить: привязанные к конкретным ресурсам в Рунете энциклопедии редко могут хоть чем-то похвастаться, а в свете всех проблем с процессом наполнения непосредственно рассматриваемых нами сайтов вероятность скорого их забвения ещё выше.

В заключение следует отметить, что крайне забавно во всём этом контексте смотрится также развернувшееся этим летом противоборство двух украиноязычных аналогов Луркоморья. ●

Культурный обмен

«Если балкон падает три раза — это уже добрая традиция.»

Если в Интернете и существуют стены, то они из бумаги; и каждый раз, повторяясь, происходит одна и та же история: расцвет сообщества, порождение им собственного культурного пласта, тихое забвение.

Контактируя, люди, как заразу переносят единицы информации, случайно услышанные шутки, несвежие анекдоты, смешные ролики из Интернета. Каждый божий день всё ещё живое ICQ захлебывается от количества пересылаемого инфо-шлака, и всё же... Иногда люди так стараются сохранить самоидентификацию — особенно тогда, когда ничего общего, кроме посещаемого сайта у них нет — что впору начинать говорить о взаимодействии групп. Или даже ресурсов, безликих и многоголовых. Два слепых голема тянутся друг к другу, а мы видим набег УПЧК на Вконтакте.

Тема сегодняшнего сочинения: Анонимные интернет-ресурсы vs обыкновенные, или «наши люди на хабрах».

Могучая кучка

Отношения имиджбордов и прочих сообществ в Рунете всегда были несколько напряженными, в силу того, что некоторое время Двач пропагандировал «полную анонимность» и показное презрение к ресурсам, требующим регистрации. Но людям свойственно собираться в группы, даже находясь на условно «чужой территории», и на большинстве отечественных сайтах — да и не только — можно найти имиджбордовский след.

«Я тебя породил, я тебя и...» — запнулся **Живой Журнал**, не договорив фразу до конца. Не смотря на то, что ЖЖ не располагает к анонимному комментированию, и некогда было модно его оплевывать, именно там существуют разрозненные группки околочановской тематики (к примеру, пользователь ru-iichan, собирающий во френды всех пользователей, имеющих отношение к бордам) и именно туда ушли некоторые неймфаги старой закалки. В частности, ЖЖ Пророка всё ещё на плаву и хоть нерегулярно, но обновляется. Луркосленг уже давно обильной сыпью покрыл комментарии к постам, а пользователь teh_nomad входит в число наиболее читаемых по версии топа Яндекса. Обогнал даже Лебедева.

Системы микроблогинга тоже не оказались в стороне. Сильнее всего представители имиджбордов наследили в **Джуике** (juick.com). Во многом такая популярность ресурса связана с широкой распространённостью jabber-протокола, с помощью которого и работает сервис, и простотой — достаточно лишь добавить «к себе» специального бота и можно вести собственный блог. Милое тому подтверждение: один из наиболее популярных тегов сообщения — «тян».

Менее задет **Твиттер** (twitter.com), во многом — из-за специфики. Людей отталкивают ограничение на количество знаков в сообщении и неудобство комментирования (Твиттер, фактически, для него не предназначен — сколько-нибудь длинный разговор вести не удастся). Также стоит упомянуть удачно прославившегося вайпом президентского твиттера Барафага.

Практически в симбиозе с Двачем когда-то находился **Лепрозорий** (lepresorium.ru), закрытый блог по приглашению и, по совместительству «кузница контента», который был часто удачным доведением до ума двачевой руды. Тематическое сообщество, посвященное Двачу, по слухам, до сих пор живо. А вот традиционные, как рулетка, треды «есть инвайты на Лепру» уже почти не встречаются.

В чуть менее тесных отношениях с имиджбордами замечен коллективный блог **Хабрахабр** (habrahabr.ru), тоже функционирующий по инвайтам. Любый желающий убедиться может открыть комментарии к любому посту и увидеть следы луркосленга. Впрочем, им сейчас никого не удивишь. История Хабра примечательна тем, что он был несколько раз «взломан» двачерами, с размещением на главной странице Чёрного властелина.

История любви имиджбордов с **Википедией** коротка и трагична: расставание случилось резко, когда статья о Дваче была признана не имеющей важности и удалена. Обиженные Анонимусы покинули Википедию и основали Луркоморье. Идея вышла боком, а следы тех времён можно найти в статье «Список интернет-мемов» на Википедии — там упоминаются некоторые форчановские мемы.



Не менее веселы отношения имиджбордов с соцсетями, и если на «**Одноклассников**» были лишь совершенны набеги, то во **Вконтакте** существуют группы, часто ради шутки посвященные имиджбордам. Как результат — специальное приложение, позволяющие клепать демотиваторы, чтобы не утруждаться процессом рисования черной рамки и белой подписи¹.

Но первый агрессивный контакт имиджбордов с внешними Интернетами произошел аж в 2007-м году — лбами столкнулись Двач и игровой сервер «Совсерв». Подробности конфликта, до нас, в целостности не дошли, есть только старая ЖЖ-запись, в которой описывается его ход (<http://spaceman-dono.livejournal.com/21384.html>)

Ныне мёртвое **УПЧК**, как ответвление Лепры, тоже не могло столкнуться с бордами и, во многом, способствовало их популяризации; даже имело общие мемы. Пример — Advice dog, он же «собака воруй-убивай», украденный Двачем с Форчана и уже затем ассимилированный Упячкой.

Отдельной строкой стоит упомянуть интернет-премию РОТОР, на которую был в 2007-ом номинирован Двач (заяввший относительно неплохое место) и позже, в 2008, оказалось среди финалистов Луркоморье, в качестве «юмористического сайта года».

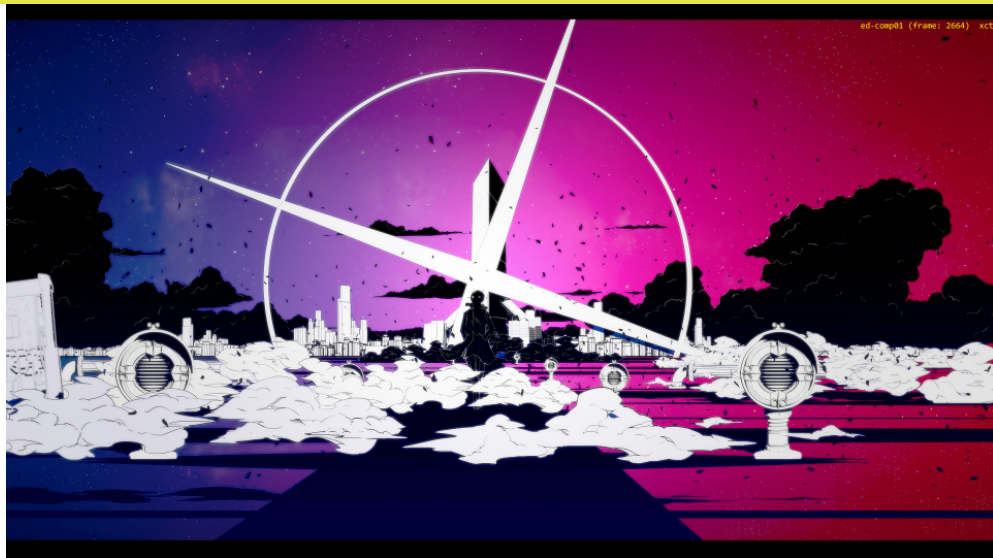
Сообщества анонимов возникали также и в онлайн-играх, везде, где была возможность скооперироваться, от браузерных игр до MMORPG, и уж тем более, в различных конкурсах самодеятельности (к примеру — выборы «талисмана олимпиады», которые так легко «рейдятся»).

Об истоках

Об этом надо помнить: Двач, изначально, лопотал на заимствованном сленге, жуткой смеси из падонковского жаргона, переведённых мемов и смайликов. Первые посетители, достаточно узкая компания с IRC-каналов и ЖЖ, вряд ли думали, что их развлечение кем-то и когда-нибудь будет воспринято всерьёз, и просто получали удовольствие от общения.

Со временем из этого вторичного варева сформировалась если не самобытная, то самостоятельная субкультура, со своим сленгом и своими традициями. И сейчас, с какой-то заторможенностью, борды становятся модными (привет, тема «Анонимус» для Рамблер-почты!), замыкая собственный цикл жизни сетевых ресурсов. А что будет дальше — гадать бесполезно. Увидим сами. ●

1 Не говоря уже о приложении, известном как «Вконтач», эмулирующее имиджбординг в пределах Vkontakte. — *Прим. ред.*



Автобус следует в ад

В конце лета на Форчане и Ichan.ru появились треды со ссылкой на видео с сайта YouTube, оформленное как завершающая заставка к некому аниме под названием «バス番号四百十». Особенностью её явилось то, что в ролике содержалось прямое указание на мем о Автобусе №410. Позднее вышла более полная версия клипа, доступная ныне по адресу <http://www.youtube.com/watch?v=puRNQbSMEwo>.

Надо заметить, что если на 4chan реакция населения в целом была положительной, а отдельные Анонимусы даже завели в разделе /a/ 410чана тред-посольство; то на Иичане некоторые персонажи умудрились устроить драму на тему неприятия неймфагготрии и прочей чуши (совсем уж странными выглядели заявления, что тред надобно удалить, поскольку его предмет-де не имеет отношения к Ichan.ru). Однако подобные выкрики не помешали Мод-тяну вывесить ролик с первой версией видео на главную страницу чана.

Поскольку данное произведение вызвало множество вопросов у широкой общественности, журнал «Нубтайп» решил взять интервью у представителей проекта и вскоре невозбранно достиг желаемого.

Здравствуйте. Для начала, представьтесь.

Здравствуйте. Меня назначили представителем проекта по связям с общественностью, хотя я сам аниматор.

Как появилась идея сделать своё собственное аниме?

Решение пришло спонтанно, когда один из участников конференции выразил сожаление, что его так и не изобразили в форкомах, рисовавшихся по мотивам событий, происходящих в чате. Присутствующий в тот момент художник, быстро собрав сведения, нарисовал первый портрет. И ещё один, и ещё. На каком-то этапе создания группового портрета, аниматор и сценарист (регулярные посетители чата) практически одновременно предложили сделать своё аниме с этими персонажами.

Что будет представлять собой данный проект?

Планируется короткометражная OVA, если запал не пропадёт, то будет сделано несколько серий.

OVA? Какова продолжительность? Будут ли прототипы озвучивать своих персонажей, или же вы привлечёте кого-либо для озвучки? Или это будет «немое» аниме?

Хронометраж пока не утверждён, ориентировочно 30-45 минут. С озвучкой вопрос сложный и мы над ним ещё серьёзно не работали. Часть прототипов выразили желание озвучивать своих героев, один специалист готов сводить звуковые дорожки. Если всёйдёт гладко, то у нас будет несколько людей на озвучке. Хотя это не профессиональные актёры, но небольшой опыт в виде проведения эфиров на интернет-радио имеется.

Что с музыкальным сопровождением?

Пока, в качестве фоновой музыки будут использоваться сторонние композиции. Хотя, некоторые люди в команде настаивают на использовании работ, распространяющихся под лицензией Creative Commons, что бы избежать вероятных проблем. Или же — писать собственную музыку.

ПРЯМАЯ СВЯЗЬ

Сколько человек работает над проектом?

Три аниматора, два сценариста, ещё трое работают над интернет-ресурсами, связанными с проектом.

Был ли у команды опыт в создании аналогичных проектов?

Нет. Хотя участники и имеют некоторый опыт, но это первая работа такого масштаба для данного коллектива.

Судя по ответам в треде, прототипами для всех персонажей были реальные люди, сидящие в отдельном чате на сервере 410chan.ru. Так ли это?

Да.

Чем обусловлен выбор тех или иных известных героев аниме в качестве облика реальных людей?

Это были пожелания пользователей конференции. Каждому юзеру задавался вопрос: как тебя нарисовать? Например, Ирочка хочет быть Хэем из Darker than BLACK, так её и рисуют. Некоторые пользователи так и не смогли определиться со своим портретом, поэтому пришлось прибегнуть к помощи наших сценаристов и других участников конференции для составления описания персонажа.



Сколько всего оригинальных персонажей? Почему так мало?

Всего 16 персонажей, обусловлено, опять же, выбором пользователей конференции, кто-то хотел выглядеть оригинально, в соответствии с составленным собственноручно описанием, кто-то выбрал любимого персонажа, для кого-то образ выбирали другие участники конференции и наши сценаристы.

Вы сами придумывали образы оригинальных персонажей или же на чём-то основывались?

Некоторые персонажи были созданы ранее и авторы попросили их перенести в аниме. Часть создавалась впервые для проекта.

Музыкальное сопровождение эндинга не является вашим, с чем это связано? Не можете найти музыканта?

Так как наше творчество всего лишь разновидность фан-арта, наподобие AMV, мы не видим проблем в том, чтоб использовать музыку. Достойных музыкантов, к сожалению, не нашлось. Но это пока.

В эндинге участвуют автобусы. Один из них — тот самый автобус 410-го маршрута? А второй?

Первый автобус — действительно тот самый автобус 410-го маршрута; место рождения проекта (410chan.ru) обязывает. А второй — принадлежит «злой» организации. Это может показаться странным, что «адский автобус» принадлежит доброй организации, но этим мы хотим показать, что зло и добро относительно, и точно поделить мир на «чёрное» и «белое» не получится.

Получается, будут две организации противопоставленные друг другу?

Скорее не вражда и противопоставление, а жёсткое соперничество. Организации создавались параллельно, хотя «синяя» немного старше «красной». До определённого момента их дела никоим образом не пересекались, но, после одного происшествия, начинается борьба, без перехода в открытый конфликт, хотя с мелкими стычками. Сама история будет больше с уклоном в детектив, но и зрелищные моменты боевика тоже запланированы. Всю суть раскрывать не будем, чтобы не спойлерить.

В официальном твиттере и треде на Ычане были замечены три разные схемы с делением персонажей по отделам. Как это относится к данному проекту?

На этой схеме показана иерархия персонажей в организациях, это её ранние варианты, созданные в помощь сценаристам. Эти схемы уже по большей мере устарели и были переделаны, но многие герои остались на своих местах. К примеру, Див всё так же является главой положительной организации, а Гендо — тёмной.

Можете раскрыть какие-нибудь элементы сюжета? Это будет всецело оригинальная вещь или аллюзия на что-нибудь известное?

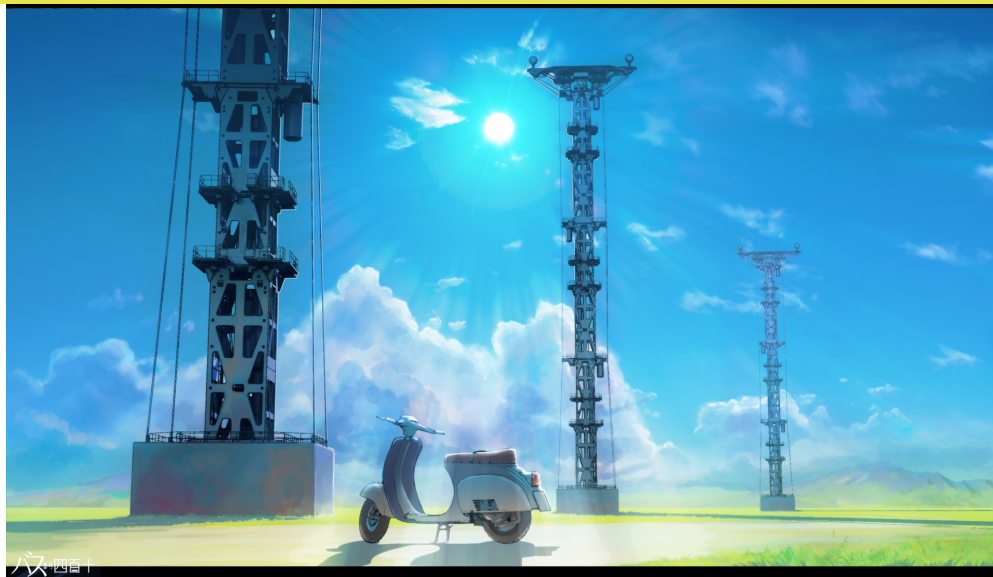
История будет оригинальная, но с некоторыми отсылками к разным аниме, манге, фильмам и имиджбордам. Отсылок к последним будет очень мало, и они будут очень аккуратными. Иначе всё повествование пестрило бы «мемами» и напоминало скорее экранизацию Луркмора, чем самобытную вещь. А сюжет, как я уже говорил, будет построен на соперничестве между организациями.

В тредах на Ычане и Форчане были продемонстрированы скриншоты, по стилю очень схожие с эндингм. Они имеют какое-то отношение к текущему проекту?

Да, это эскизные кадры различных сцен из самого аниме. В дальнейшем некоторые войдут в полную версию. В треде они появились для подогрева интереса общественности.

Как вы относитесь к крикам «истинных анонимов» о том, что данный проект ничего не имеет общего с Ычаном, что это проект для «зажравшихся неймфагов из чятиков», что вы предали саму суть и идею имиджбордов и неспособны доставить рядовому Анонимусу?

Похожие высказывания на Ichan.ru такая же обыденная вещь как восход солнца. Подобное будут звучать в любом случае, даже если сделать полностью «правильный проект», якобы угождающий анонимам, они не серая масса мыслящая одинаково, тысячи разных мнений, всегда есть довольные и недовольные. Мы не придаём никакого значения «правилам имиджборд» просто делаем проект.



На какой стадии проект находится сейчас? Не ждёт ли его ситуация схожая с другими проектами, рождёнными на чанах?

Эндинг был пробой пера и разогревом, сейчас подготавливаем основную раскадровку и начинаем делать арт-базу, концепты, модели, бекграунды и т.д. Что ждёт проект в будущем никто не знает.

Когда аниме выйдет в свет? Будет ли «презентация» для широкой общественности или же только внутренний релиз?

Релиз будет нескоро. Насчёт внутреннего показа или открытого будем решать по факту завершения проекта. ●



Счастливая Сырно

ZUN не умеет рисовать улыбки. Вялый тонкий росчерк на воскового цвета лице не считается, он почти не передаёт эмоций, персонажей с выразительной мимикой можно пересчитать по пальцем левой руки. Впрочем, дело не в улыбках.

Новая часть Touhou-эпопеи («Fairy Wars», порядковый номер 12.8) удивляет, прежде всего, графическим исполнением. Приглашенный художник сделал всех феечек необычайно СЧАСТЛИВЫМИ, мимика карикатурная, местами упрощенная (рот — треугольник, синие брови Брежнева) тем не менее «выстреливает», веришь — перед тобой феи. Существа легкомысленные, с постоянным сквозняком в голове, и несколько не от мира сего, даже по меркам Генсокё. Чирно радостно поднимает кулачки и улыбается с экрана выбора сложности.

Лишь после первого пробега в голову начинает лезть неприятное. «Fairy Wars» — не полноценная часть, а так, интерактивная открытка, приложение к Strange and Bright Nature Deity, манге о походе трех феечек («Three Mischievous Fairies»), совместной работы ZUN'a и Нему Мацукуры. Собственно и весь сюжет 12.8 сводится к «подралась Чирно с остальными». Повод не особо важен (хотя и шикарен: троица ломает домик Чирно, в попытке обратить внимание ледяной феи на их компанию, чтобы вместе, плечом к плечу затерроризировать бедных людей вусмерть), главное — война. Длющаяся, формально, лишь три уровня.

Faily Wars

Да, как довесок к манге игра закономерно коротка: есть три «пути» (route), отличающиеся друг от друга незначительно: фоном и сложностью; каждый путь в три уровня можно пройти двумя способами, отличающимися лишь тем, кто будет финальным боссом. Боссов, кстати, всего — опять-таки — три (и три мидбосса: почувствуйте магию чисел); в зависимости от пути они появляются в произвольном порядке, чтобы под конец ударить всей кавалерией.

Главной особенностью игры является возможность замораживать пули, зажав клавишу «огонь» (не пугайтесь звуку, содранному из Shoot The Bullet, — механизм зарядки ведь тот же) — Чирно выпускает в воздух глыбу льда, контактируя с которой, пули останавливаются и увеличивают массу глыбы — таким образом удачный выстрел может покрыть льдом чуть ли не весь экран. Чем больше экранной площади занимают замороженные пули, тем больше очков получает Чирно, тем больше бьёт, тем больше у неё жизней и бомб. Заморозка развязала ZUN'у руки — паттерны, несмотря на то, что их относительно мало, вышли красивыми, интересными и богатыми на пули. Как итог — игра не то, что сложнее по сравнению с предыдущими частями: она требует большей сосредоточенности (не все пули замораживаются!), она стала динамичней. И самое главное — как никогда интересной.

Но, увы, все это не могло не сказаться на производительности: на многих компьютерах эффект заморозки значительно снижает количество кадров в секунду, что не может не огорчать. Так же слабым местом стоит назвать музыку, вызывающую стойкое дежавю даже темой в главном меню, а самыми запоминающимися композициями стоит считать агрессивные мелодии экстрасуровня, который, кстати, открывается любому, кто полностью осилит все три тропинки на любом уровне сложности, не воспользовавшись «продолжениями».

P.S. Подзаголовок взят из музыкального меню игры, где композиция номер шесть, играющая в момент появления на экране сразу трех «озорных фей», названа именно так. Через букву «l». ●

Волки! Волки!

Н ет, речь в данном очерке пойдёт отнюдь не об аниме-сериале «Волчица и пряности», как могли бы подумать некоторые особо рьяные его поклонники. Повесть наша вдохновлена темой, в очередной раз проявившей себя буквально накануне финальной подготовки данного выпуска журнала к публикации. Редакционная политика и здравый смысл не позволили нам добавить нижкизложенную информацию в раздел «Новости».

В течение всего лета то и дело на Иичане возникали «вбросы» различных новостей (а чаще дезинформации и троллинга) со стороны печально известного Проекта эроге. Сперва это была публикация статьи о разработке эроге в некоем любительском журнале «Ня» (отчего он-ий журнал стал своеобразным короткоживущим мемом Ichon.ru), где сообщалось о том, что игра будет готова уже в течение месяца. Естественно, никакой игры так никто и не увидел. Да и сколько-нибудь осмысленных комментариев от представителей Проекта по поводу пресловутой статьи так и не последовало.

Вторым заметным «вбросом» стал тред, где некий субъект недоумевал, почему эроге до сих пор не готова, и вопрошал, разрабатывается ли она вообще. Результатом обсуждения стали заявления о старте двух или более альтернативных проектов по созданию визуальной новеллы. С момента рекламы очередных jabber-чатов каких-либо известий от этих энтузиастов не поступало. Ответ эрогешников адекватным назвать нельзя: на официальных страницах Проекта появились заявления о том, что разработка на этом сворачивается окончательно.

Впрочем, люди с конструктивным мышлением среди членов команды, к счастью, всё ещё есть. «Новости» о закрытии Проекта эроге были вскоре аннулированы, а взамен них появились заверения, что худо-бедно, но создание игры продолжается. Но без происшествий не обошлось — 19 сентября стало известно, что те самые фоны, которые заслужили больше всего положительных отзывов у аудитории при публикации демо-версии, более Эроге не принадлежат. Однако несколько позднее было заявлено, что это всего лишь троллинг.

Остались ли ещё на чанах люди, которые до сих пор воспринимают данный проект как разработку компьютерной игры, — это большой вопрос. ●

Сентябрь — время осмысления событий, произошедших за лето. Даже те люди, для которых самое тёплое время года проходит так же буднично, как и прочие сезоны, очень часто сохраняют особенные чувства к данному периоду.

Если же нам требуется охарактеризовать прошедшее лето на чанах каким-то одним понятием, то им будет «застой». Читатель без труда заметит, что за один только неполный ещё сентябрь произошло больше заметных вещей, чем за три прошедших месяца. В чём причина такой ситуации, сказать сложно. Наверное, дело в том, что даже не отправляющиеся на каникулы и в отпуски люди в тёплые месяцы больше внимания уделяют делам в реальной жизни, нежели в виртуальной. В этом году сему во многом способствовала чудовищная жара, установившаяся в северном полушарии нашей планеты.

Неактивен в течение лета был и Нубтайп. Теоретически можно было бы и выпустить как минимум один номер, но отсутствие значимых новостей с одной стороны и желание редакции отдохнуть с другой перевесили прочие доводы. Каких-либо фундаментальных изменений «рестарт» проекта, как все могут видеть, за собой не повлёк.

Следует отметить, что за прошедшие месяцы неоднократно поступала информация, что различные персонажи с различных сайтов намереваются создать своё периодическое издание, но воз и ныне там. Времена нынче не те, дабы плодить проекты: нет решительно никакого движения в нынешней чаносфере. Хотя, даже если не сетовать на времена, можно заметить, что ни один проект более полугода протянуть не в состоянии главным образом из-за низкого уровня организации и дисциплины участников. О причинах сего можно при желании написать отдельную статью, но мы пока воздержимся от этого.

На обложке же у нас ныне Кагуя Хорайсан из серии игр «Тохо», чей образ восходит к героине японской народной сказки «Повесть о старике Такэтори». ●

