



Нябтаўн 24 (39)
14 декабря 2013; 18+

Прямая связь: «Будущее лучезарно». С. 3.

Интервью с известным деятелем Интернета и Фидонета — Мицголом.

Главная тема: Костры погасли. С. 14.

Возможно, последний эпизод пятилетней истории о создании «ычановской эроге с маскотами».

Досье: Тринадцатый год. С. 18.

Итоги стремительно уходящего 2013 года.

Рецензия: Кверху головой. С. 23.

Обзор последней на данный момент игры из серии «Touhou Project».

От редакции. С. 25.

Пожалуйста прочтите: Личное обращение главного редактора журнала «Нубтайп».

«Будущее лучезарно»

Поиск собеседников для рубрики «Прямая связь» для главного редактора нашего издания является предметом головной боли едва ли не бóльшим, чем попытки «вытрясти» с авторов статьи в оговоренные сроки. На этот раз, если со вторым и были некоторые затруднения, то первое разрешилось благополучно: интервью нашему изданию согласился дать известный деятель Интернета и Фидонета — Mithgol the Webmaster. При этом, поскольку сетевая активность Мицгола уже и так неплохо освещена в других источниках, мы поставили своей задачей раскрыть, возможно, менее известную широкому читателю сторону его характера — увлечение японской популярной культурой.



MITHGOL THE WEBMASTER

Он занял первое место в топе Хабрахабра.
А чего достиг ты?

Хотя на просторах Сети уже существует ряд публикаций о вас (от апологетических до клеветнических), хотелось бы, чтобы вы рассказали пару слов о себе нашим читателям.

В Сети меня зовут Mithgol the Webmaster или просто Mithgol (с ударением на первый слог), на кириллице — Мицгол.

Я блоггер (на Хабрахабре и в Твиттере) и фидошник (в Фидонете у меня основной блог, и этой же сети посвящена моя идея гипертекстового Фидонета). Круг моих интересов включает в себя аниме-культуру (аниме, мангу, визуальные романы, ранобэ), русский национализм и русскую словесность (в том числе интерес к стихосложению, к грамматическому нацизму, к правописанию времён Империи, к созданию новых слов), а также сайтостроение.

Поскольку мы имиджбордовское издание, перейдём сразу к чаносфере. Как известно, в прошлом Двач использовался в качестве одной из площадок координации «рейдов» и троллинга против вас. Как формировалось ваше отношение к имиджбордам (как конкретным сайтам, так и феномену в целом) в дальнейшем?

С первого взгляда и до сих пор в имиджбордах мне не нравится сразу несколько явлений, порождаемых анонимностью.

Во-первых, обычай воспринимать анонимность как безнаказанность, благодаря которой очень силен поток неконструктивного троллинга, различных оскорблений, нацеленных в сторону собеседников, персонажей, произведений, их авторов, различных обычаев, мнений. Причём кроме такой оскорбительности (проявления которой подчас весьма изобретательны) такие реплики не содержат ничего значительного.

Во-вторых, вне этого потока попадают настоящие жемчужины ценных мыслей, которые, однако, анонимны, так что словесно выразить за них благодарность можно, а вот внимательно прислушиваться к их авторам в дальнейшем никак не получится. В силу этого на имиджбордах не возникают отношения «сэмпай — кохай» или «гуру — учение», а распространение опыта происходит в основном по меметическому принципу: мысли выживают не тогда, когда подкреплены стройною системой или авторскою харизмою, а когда они короткие и запоминающиеся, способные навязнуть в уме. Альтернативною краткому мему является продолжительная «копипаста» (буквальное цитирование длинного текста), но это малопопулярный путь.

Считаю, что первый из этих двух недостатков — прямое следствие второго. На имиджбордах часто осуждают «рак, убивающий /b»; но первопричиной, как и в русской пословице, является не рак, а безрыбье.

Этих неприятных явлений меньше в LiveJournal (где есть площадки, свободные от анонимов), меньше в Фидонете (где анонимности вовсе нет, и даже псевдонимы употребляются реже), меньше на Хабрахабре (где сообщество айтишников саморегулируется кармическим способом). Будучи знаком с этими тремя площадками, я на имиджборды смотрю без особенного удовольствия.

С другой стороны, на имиджбордах обсуждение аниме происходит гораздо активнее, чем, например, в сообществе ru_anime в LiveJournal или в эхоконференции Ru.Anime в Фидонете. Возможно, публику привлекает анонимность (оборотной стороной безнаказанности является частичная безобидность: участника могут грубо обругать, но никто не узнает, кого именно). Возможно, публику привлекает визуальность (на имиджбордах начало обсуждения обязано сопровождаться картинкою, тогда как в LiveJournal это не обязательно, а в нынешнем догипертекстовом Фидонете картинки не отображаются).

С третьей стороны, в течение всего нынешнего года нарастает давление власти на Интернет. Сразу несколько элементов современного аниме-искусства оказались под угрозой огульного обвинения в пропаганде «суицида» или «педофилии».

Принимая все эти обстоятельства во внимание, в последнее время я и сам не раз пользовался <http://iichan.hk/a/> для бесед об аниме.

Для примера могу указать, что анализ образов смерти в эндинге аниме «Chuunibyou demo Koi ga Shitai!» я сперва опубликовал на Иичане анонимно, и только затем повторил (5 октября) в своём блоге в Фидонете и в эхоконференции Ru.Anime (как это по адресу <http://ftn.su/m/RU.ANIME/2:5063/88+524fa2d6> можно видеть) под своим именем. Но это в Фидонете; а в Интернете (по адресу <http://nya.sh/post/7933> на Няше 28 октября, например) этот анализ продолжает быть анонимным.

А всё потому, что обсуждение образов суицида может быть сочтено пропагандою суицида.

Чем вам приглянулся именно ычановский /а/ из всех существующих русскоязычных аналогов?

Во-первых, публика вроде бы настроена благожелательнее (меньше лютой ненависти, меньше нравственного уродства, больше гласного осуждения проявлений того и другого). Кажется, именно это называется термином «доброчан» в нарицательном смысле. Во-вторых, удобный для меня уровень активности обсуждений (каждый день есть что читать, но не приходится долгие часы уделять чтению). Сочетание того и другого я больше нигде не встречал. Должен признаться, впрочем, что не все остальные русскоязычные имиджборды облазал: однажды найдя на Иичане желаемое, я более не искал добра от добра. Так что есть и третий фактор — случайность.

Среди ваших интересов вы упомянули визуальные романы. Каковы ваши впечатления от произведений подобного рода, зародившихся на имиджбордах? (В частности, интересуем мнение о «Katawa Shoujo» и отечественном «Бесконечном лете»).

От визуального романа «Katawa Shoujo» я был в восторге, сразу после выхода читал его непрерывно, пока не прочёл сюжетные ветви всех персонажей. Это произведение я считаю шедевром, считаю выдающимся достижением сразу в нескольких отношениях.

Во-первых (потому что в целом), вызывает уважение колоссальный объём упорного труда. Пять лет труда всех участников. Итоги его действительно видны в произведении. Баклуши никто, никто не бил.

Во-вторых, прежде всего моё внимание обратила на себя великолепная музыка. Blue123 и особенно NicolArmarfi умели буквально тронуть душу своими музыкальными сочинениями. Альбом «Enigmatic Box of Sound» я до сих пор непрерывно ношу с собою и люблю иногда послушать и бодрые, и романтические, и повседневные темы оттуда. Утренняя мелодия «Lullaby of Open Eyes» установлена у меня в будильнике.

В-третьих, глубина персонажей. Авторы преодолели соблазн простоты. Слепою девушку можно было сделать просто слепой (для Чаплина в «Огнях большого города» это оказалось вполне достаточным), глухонемую — просто глухонемой, и так далее. Вместо этого глухонемая предстала перед нами главою совета школы, безногая — спорт-звездой, слепая — заботливою «оджэ» (девушкой с хорошим воспитанием и из незаурядной семьи), а безрукая воплотила такой образ гениальной художницы, недоступной для понимания и внушающей зависть, что равный ему образ большинству анимешников суждено было увидеть только в октябре 2012 года с выходом аниме «Sakurasou no Pet na Kanojo» (первоисточник которого, ранобэ, мало кто читал прежде). И даже трагическая сторона их жизни заключена не столько в пожизненной инвалидности, сколько в трагической утрате близких людей либо в деспотическом давлении с их стороны.

В-четвёртых, благотворительность сразу на нескольких уровнях — и демонстрация нравственного отношения к инвалидам, и свободная раздача плодов собственного труда, и употребление (и тем самым пиар) свободного движка Ren'Py. Этого вопроса я по адресу <http://habrahabr.ru/post/136236/> коснулся 14 января 2012 года, ещё находясь под непосредственным впечатлением; здесь вряд ли смогу улучшить своё тогдашнее рассуждение.

В-пятых, продуманный символизм в названии многих глав и в сюжетах кратких видеовставок.

Просто потрясающе, что это произведение к тому же было первым на творческом пути у группы «Four Leaf Studios». После него затруднительно, например, читать визуальный роман «Tsukihime» (первый у группы «Type-Moon»): раздражает качество иллюстраций, ещё более раздражает качество музыки (мелодий заметно меньше, длина мелодий также заметно меньше, так что повториться и надоест они успевают, тогда как в «Katawa Shoujo» не успевают), и даже ветвление сюжета раздражает: ветка, ведущая к «Bad End», легко может в «Tsukihime» длиться двое насыщенных событиями суток игрового мира, так что необходимость заново пройти её весьма досадна. (Вероятно, досадна не только для меня одного. Во втором сезоне аниме «Ore no Imouto ga Konnani Kawaii Wake ga Nai» в пятой серии Кёске приглашает сестру в кино, но Кирино больно наступает ему на ногу с восклицанием «Это тебе не эроге!» — явный иронический намёк на необходимость сводить Аркуэйд Брюнстуд именно в кино, так как без этого весь сюжет её ветви в эроге «Tsukihime» склоняется к печальному исходу, причём существенно позже.)

Об отечественном «Бесконечном лете» на момент написания этих слов (3 ноября 2013 года) общественности мало что известно (проект-то не окончен). Если судить по слухам, то вряд ли можно назвать удачным или романтическим сделанный ими выбор центрального персонажа и сеттинга: битард неназванного возраста, перемещённый в тело подростка + атмосфера советского лагеря, причём лагеря пионерского (а ведь по советским обычаям возраст пионеров не превосходил 14 лет, далее начинался комсомол). Лично же у меня глубокую неприязнь (а не то и гадливое отвращение) к этому проекту вызывает утёкшая в Сеть информация о том, что авторы «Бесконечного лета» дизайн одной из своих персонажиц основывали на стремлении представить именно меня в образе девушки или трансвестита. (Допускаю даже, что именно этот гомосексуальный жест послужил в своё время поводом для публики называть авторов этого эроге «эрогеями».)

Получается, что «Katawa Shoujo» и «Бесконечное лето» — это сияющая вершина и низменное днище соответственно.

Отслеживаете ли вы новости о каких-либо других англоязычных и русскоязычных проектах из числа визуальных романов, находящихся в разработке?

Успех визуального романа «Katawa Shoujo» породил сразу два проекта («Love Despite» и «Missing Stars»), авторы которых решили затронуть тему любви к таким девушкам, проблемой которых является не физическая, а умственная (психическая) инвалидность.

Эта тема представляется мне довольно значимой, так что я слежу за новостями этих проектов, но без особенного оптимизма. Если разработка их также продлится около пяти лет, то будут ли в 2018 году (в котором мне исполнится сорок лет) мне ещё интересны эти визуальные романы? Очень, очень сомневаюсь.

Продолжим околяпонскую тему и перейдём к аниме. Какие аниме-сериалы из осеннего и грядущего зимнего сезонов вы бы порекомендовали нашим читателям?

Из осеннего сезона 2013 года я могу рекомендовать только те аниме-сериалы, которые смотрю сам. (Считаю, что никакой анимешник не может рекомендовать те онгоинги, которые сам не смотрит: во-первых, он не узнал об их качествах непосредственно, так что для рекомендации у него нет достоверных оснований; во-вторых, если бы его рекомендация была вескою хотя бы для него самого, то он давно бы последовал своему совету и начал смотреть рекомендованное аниме.)

Рекомендую так называемый «Второй сезон Моногатари», начавшийся ещё в летнем сезоне и представляющий собою продолжение экранизации тех ранобэ, которые Нисию Исин сочинил. Сразу скажу, что это произведение следует смотреть после прежних экранизаций («Бакемоногатари», «Нисэмоногатари», «Нэкомонogatари (куро)»). Вероятно, зрители этих экранизаций в моей рекомендации не нуждаются: их и без того от «Моногатари», что называется, «за уши не оттащишь».

Рекомендую аниме «Log Horizon». Это ещё одна история, изнутри показывающая мир многопользовательской ролевой игры. В аниме было много таких историй (можно вспомнить серии «.hack//», можно вспомнить недавние «Sword Art Online» и «Accel World»), и все они сочетали небезынтересный (занимательный) сюжет с превосходной музыкой (например, для «.hack//SIGN» и для «Sword Art Online» музыку сочинила Юки Кадзура). Музыка в «Log Horizon» также весьма неплоха. Кроме того, в этом аниме мы видим главным героем персонажа, который умом достигает своих целей, строит планы. Такие фигуры в аниме сравнительно редки: раз-два и обчёлся. (Широко известны были, кажется, только трое: Лелуш, Лайт, L. Хорошо ещё, что Киотская анимационная студия в 2012 году экранизировала роман «Хёка», в котором действует детектив-любитель Орэки Хотаро; но даже у Хотаро не планы, а остроумные догадки только.) Чаше в аниме мы видим противоположную крайность — подростковый мордобой, экранизируемый в качестве мордобоя магического. (Камидзё Тома и его сверхъестественный кулачный удар тому примером.) Это художественное решение успело несколько поднадоесть, так что «Log Horizon» вносит приятное разнообразие.

Ну а в качестве магического мордобоя в этом сезоне рекомендую сразу два аниме — «Strike the Blood» и «Unbreakable Machine-Doll». Первое из них имеет дело с упырями, а второе — с куклами, так что поклонники того и другого рода персонажей найдут в нынешнем сезоне что-то для себя.

Киотская же анимационная студия в этом сезоне порадовала анимешников произведением «Кёкай но Каната». Во-первых, главная героиня способна вызвать любовно-покровительственную приязнь («моэ») и притом имеет некоторые черты, привычные для зрителей Киотской анимационной студии. (Если взять Юки Нагато из «Исчезновения Харухи Судзумии», то есть застенчивую милую очкарицу в тёплой вязаной одежде, и наделить её некоторыми сверхспособностями, не отымая при этом человечности и эмоций, то получится примерно Курияма Мирай из «Kyoukaï no Kanata».) Кроме этой милой главной героини мы видим также небезынтересный мир городского фэнтези с интригами, со сверхъестественными и смертоносными противниками, с трагическим прошлым. Шестая серия оказалась ещё и неожиданно музыкальной. Рекомендую смотреть.

Ююко Такемия (писательница ранобэ, подарившая миру «Торадору») в этом сезоне дождалась экранизации своего произведения «Golden Time». Подобно «Торадоре», в «Golden Time» персонажи с самого начала оказываются (не без страдания, не без драмы превозмогания) между прежней и новой влюблённостью. Смотреть следует обязательно.

Аниме «Gingitsune» рассказывает историю юной мико (храмовой жрицы), по наследству от рано умершей матери получившей особую способность видеть бессмертных духов, живущих в японских храмах. Дух-лис её собственного храма становится другом ей, а постепенно перед зрителем появляются и другие духи и люди. Повороты сюжета небезынтересны (например, четвёртую и пятую серию можно посмотреть заново по итогам финала пятой серии, и восприниматься они станут несколько иначе, чем при первоначальном просмотре). Рекомендую смотреть, уберегаясь от спойлеров, поступающих от остальных зрителей.

В аниме «Tokyo Ravens» зритель обретает художественно ценную смесь городского фэнтези, любовной линии, умеренного фэнсёрвиса и драмы превозмогания. Много небезынтересных персонажей, бодрый оупенинг, остроумное сочетание двумерной и трёхмерной графики. Сам смотрю с интересом и читателям рекомендую.

Аниме «Ore no Nounai Sentakushi ga, Gakuen Love Comedy wo Zenryoku de Jama Shiteiru» можно смотреть как сатиру на те зроре (эротические визуальные романы), которые подчас принуждают читателя к несвободному выбору из двух зол. Правда, со временем это аниме начинает раздражать неумеренным фэнсёрвисом и извращениями полового чувства, так что я могу прекратить вскоре смотреть его и не готов рекомендовать больше двух-трёх первых серий.

В зимнем сезоне 2014 года прежде всего обращает на себя внимание римейк «Sailor Moon», приуроченный к двадцатой годовщине этого классического аниме о юных волшебницах. Опыт просмотра нового сезона «Rozen Maiden» позволяет видеть, что анимация на HD-экранах существенно отличается (высокой детальностью) от аниме прошлых лет, так что римейк всякой немеркнувшей классики обещает быть небезынтересен.

Зрители аниме «Seitokai Yakuindomo» и «Chuunibyou demo Koi ga Shitai!» будут рады увидеть сиквелы того и другого.

Небезынтересною завязкою сюжета привлекает якудза-драма «Nisekoi», сёдзё-ай «Sakura Trick», отаку-персонажи «No-Rin», девица-оборотень «Inari, Konkon, Koi Iroha» и городское фэнтези «Mahou Sensou».

Каким образом вы решаете, какие аниме-сериалы будете смотреть в очередном новом сезоне?

Если какое-то аниме нового сезона является сиквелом (продолжением) или приквелом (предысторией) того аниме, которое я раньше смотрел и которое мне понравилось, то тогда я непременно стану смотреть его. В нынешнем сезоне по этому принципу я смотрю «Второй сезон Моногатари», в зимнем стану смотреть «Seitokai Yakuindomo» и «Chuunibyou demo Koi ga Shitai!». Этот принцип редко подводит.

Если какое-то аниме нового сезона является экранизацией первоисточника, с которым я ознакомился напрямую или опосредованно (таким опосредованным знакомством может быть, например, чтение манги, нарисованной по сюжету экранизируемого ранобэ) и который мне понравился, то я также вознамерюсь смотреть такое аниме. В зимнем сезоне таковым будет «Mahou Sensou». Этот принцип менее надёжен (экранизация может быть и неудачною), но всё же он также был не раз для меня полезен.

Если создатели какого-то аниме в прошлом показали свои незаурядные способности, породив одно или несколько превосходных произведений, то тогда такое аниме уместно посмотреть. В нынешнем сезоне по этому принципу я смотрю «Golden Time», а также хотел ещё «Nagi no Asukara» смотреть, но бросил (завязка сюжета мне не понравилась). Этот принцип срывается не всегда: наличие хороших авторов никак не гарантирует того, что сюжет аниме станет соответствовать моему личному вкусу.

Ну и, наконец, можно судить просто по аннотации. Это вообще рулетка, тут ошибиться нетрудно. Что мы знаем о зимнем сезоне? «Nisekoi» (драма взаимодействия парня и девушки из враждующих семей якудзы) может обернуться шекспировскою трагедией в духе «Ромео и Джульетты», а может оказаться неглубоким смакованием мордобоя да пострелюшек. Отаку-персонажи «No-Rin» также могут оказаться какими угодно: отаку отаку рознь. И так далее.

Раз уж вы помянули экранизации манги, то каковы ваши предпочтения в области японских комиксов?

Начну с рассказа о том, какая манга представляется мне неинтересною или неподходящею. Я не читаю мангу, если она дурно переведена. Я не читаю седзё-мангу, когда она ориентирована на девичью аудиторию и центром сюжета её является влюблённость в более или менее идеального и редкостного парня. Жизнеописание обыкновенной жизни японских школьников да студентов мне также не особенно интересно.

Зато я могу с интересом читать мангу в том случае, когда смотрел одноимённое аниме. Это случается, когда аниме является экранизацией манги, или когда мангу нарисовали по мотивам аниме, или когда у манги и аниме есть общий первоисточник (либо ранобэ, либо визуальный роман, либо ещё что-нибудь). Нередко манга содержит какие-то элементы сюжета, которые не были экранизированы (например, история с волшебным появлением пня в «Hentai Ouji to Warawanai Neko»), но которые полнее раскрывают мне авторский замысел. Манга также может быть намного обширнее аниме (например, «Цветы зла», «Загадочная девушка X», «Kiss×Sis», «Аки и Сора») или содержать неэкранизированные ответвления сюжета (так называемые спин-оффы; например, «Ore no Kanojo to Osananajimi ga Shurabasugiru»).

Я также интересуюсь мангою тех авторов, которые известны мне по аниме-экранизации других их произведений. Тому примером является манга «Gokukoku no Brynhildr» и «Kimi wa Midara na Boku no Joou» (от автора «Elfen Lied») или манга «Evergreen» (от автора «Toradora!» и «Golden Time»).

Мне интересны додзинси (рисованные фэнфики), основанные на хорошо известных мне произведениях (например, «Type-Moon Complex X» по визуальным романам TYPE-MOON или манга «Mein Kampf» по одноимённому произведению Адольфа Гитлера).

Ну а ещё читателям «Нубтайпа» рекомендую познакомиться со сверхъестественными гаремами в комических мангах «Ежедневная жизнь с девушкой-монстром» и «Magetsukan Kitan», увидеть зарисовки городских легенд и детских ужасиков в манге «Уроки крика» с девушкой-демоном Ёми, улыбнуться образу хакера-блондина в «Метаморкоде» и банде недосупергероев в «Rising×Rydeen», оказаться утянутыми в закрученный сюжет «Короля-ящерицы».

Правда, сразу призываю быть поосмотрительнее. Например, далеко не все вышеупомянутые произведения подходят для несовершеннолетних читателей.

И последний вопрос: Что бы вы в заключение этого интервью пожелали нашим читателям?

Я желаю читателям «Нубтайпа» внимательного отношения к возможностям тех смартфонов, которые многие из нас носят в кармане. Каждый смартфон последнего поколения (из числа поддерживающих Android моделей ведущих производителей) наделён экраном FullHD, многоядерным процессором, десятками гигабайтов долговременной памяти, мощным видеоускорителем. На них можно не только слушать саундтреки или читать мангу, но и смотреть аниме (даже с десятибитным качеством видеозаписи). Кроме того, появление приложения «BakaReader EX» (которым увенчался примерно полуторалетний труд поклонников сайта «Бака-Цуки») позволяет в удобной форме читать на мобильнике переводы многих ранобэ на английском языке, как экранизируемых прямо сейчас (например, «Log Horizon» или «Golden Time»), так и давно экранизированных (например, «Asura Cryin'» или «Denpa Teki na Kanojo»). Не упускайте эту возможность.

Прямо сейчас ведутся работы над внедрением в России высокоскоростных сетей мобильной связи (LTE). Этот процесс покамест затронул только несколько десятков крупных городов, но его окончание сулит нашим смартфонам совершенно новые возможности поточного видеопросмотра и файлообмена. Не упустите эти возможности.

Будущее лучезарно. Я допускаю даже возможность объединения смартфонов во внеинтернетовскую сеть, мало подверженную тем ограничениям Роскомнадзора, силою которых десятки тысяч анимешников России лишились возможности напрямую смотреть многие анимешные сайты («Danbooru», «Gelbooru», «Sankaku Complex»; упоминания подобных сетевых репрессий можно найти на Хабрахабре по тегу «банишь мент this world»), оказались вынуждены искать обходные пути (анонимизаторы, луковичные маршрутизаторы, виртуальные частные сети) или смириться.

Глядите в будущее с оптимизмом и предвкушением. Тогда на имиджбордах вам не захочется ругаться нецензурно, не захочется необоснованно бранить чужих персонажей, не захочется извращениями всякими заниматься

С наступающим вас Новым годом и Рождеством, дорогие читатели!●

Костры погасли

Спросите любого сколько-нибудь знакомого с бытом русскоязычных имиджбордов человека о самом значительном и известном проекте в истории оных — и он поведаст вам о «Бесконечном лете». Наш журнал на протяжении всех пяти лет следил за разработкой этой «эроге» и по совпадению опубликовал именно пять статей (включая эту), посвящённых этой теме. Данный очерк, вероятно поставит точку в этой серии, так как расскажет о выпуске финальной версии «Бесконечного лета».

Перенедождались

Вторая половина 2010 года во многом стала решающей (злые языки бы сказали — «роковой») для Проекта эроге — именно тогда в команде разработчиков начал активно работать новый сценарист, известный как Dreamtale (старый же где-то по пути потерялся). Первым плодом его деятельности была новогодняя новелла-открытка «Winter Tale». Публика высоко оценила визуальное оформление этого произведения, полностью (пресловутые «спрайты» в том числе) выполненное Арсением, а вот к самому тексту отнеслась гораздо прохладнее.

Так или иначе, появление продуктивного сценариста обещало сдвинуть дело с мёртвой точки — во блоге даже появились утверждения, что всё почти готово, и бравурные обещания выпустить финальную версию визуальной новеллы уже в течение 2011 года. 22 июня народу было явлено новое название проекта — «Бесконечное лето», заменившее собой абстрактные «Эроге с маскотами» или «IChan erogе», использовавшиеся ранее. На этом, к сожалению, значительные свершения на долгое время прекратились: «почти готовая» (как уверял блог в каждом новом сообщении) эроге не была выпущена ни в 2011, ни в 2012 годах.

На Ычане «пафос ожидания эроге» в значительной мере угас; что после волны бессмысленных «вбросов» с троллингом и дезинформацией от имени проекта, пик которой пришёлся на 2010 год, было вполне ожидаемо. Dreamtale, ставший именоваться «Риточкой», переселился с Ычана на 2ch.so (ныне 2ch.hk), где нашёл более благодарную публику для заверений, что «ждать осталось недолго».

Восстание Смолева

К ноябрю 2013 года ждать, похоже, и впрямь оставалось недолго — уже тестировалась бета-версия, появлялись смутные намёки на дату выпуска и прочие знамения. И тут-то эхом из полузабытых времён о себе напомнило давнишнее проклятие Сорка — этого «народного героя и пламенного борца за свободу», который в начале 2009 года «слил» репозиторий в знак протеста против тогдашних руководителей проекта.

На этот раз восстал не какой-нибудь там эпизодический персонаж с канала, каковым был Сорок, а один из ключевых деятелей — художник Смолев, в проекте отвечавший за дизайн персонажей и создание «ЦГ» (отдельные иллюстрации, приуроченные к особым событиям по тексту визуальной новеллы). И «слил» он не малосодержательные предварительные наброски, а полностью работоспособную промежуточную сборку «Бесконечного лета». Мы не будем вдаваться в детали конфликта и отметим лишь, что Смолева на этот сомнительный поступок подвигло недовольство тайным «исправлением» его рисунков другими художниками проекта. Кроме того, он заклеил «Риточку» за самоуправство и попытку узурпировать власть над проектом.

Хотя в официальном блоге после этого инцидента появились обещания выпустить 14 декабря (чего не произошло из-за очередного переноса — на этот раз на 21-е) настоящую финальную версию «Бесконечного лета» с рядом доработок, многие пользователи не стали её дожидаться — чего, видимо, и добивался Смолев. Таким образом, впечатления от завершения столь продолжительного долгого строительства остались смазанными, а конечные потребители оказались заведомо настроены к детищу «эрогешников» несколько более критически, чем можно было ожидать.

Дитя рабочих

Редакция приняла решение не публиковать отдельно подробную рецензию на «Бесконечное лето», поэтому в этой статье мы ограничимся лишь общими соображениями о содержании произведения. Уместно сравнить финальный вариант визуальной новеллы с её же демо-версией образца 2010 года («Эроге с маскотами») и более ранними материалами проекта, поскольку к подобному вопросу уже обращались многие комментаторы с 4чана и других сетевых площадок, где ведётся обсуждение визуальной новеллы.

Хотя композиционно повествование о первых днях главного героя в пионерском лагере «Совёнок» почти совпадает в обеих версиях, в частных моментах наблюдаются серьёзные расхождения. В «Эроге с маскотами» протагонист Семён подаётся таким стереотипным «битардом»: даже в такой нетривиальной ситуации, в какую он попал, герой продолжает с заметной иронией относиться к происходящему. Из «Бесконечного лета» большое число прежних комедийных ремарок было вычеркнуто, а Семён превратился в мрачного и нелюдимого «титана одиночества», ведущего многостраничные внутренние диалоги. Если и в старой версии он не отличался инициативностью, то в новой его на протяжении всей «недели» попросту гоняют по локациям, где он встречает разных персонажей. Иногда автор всё же вспоминает о том, что «поиск ответов» — в интересах самого героя, но эти попытки неубедительны.

Как поменялся протагонист, так и изменилось общее настроение произведения. Атмосфера ностальгии по юности, пионерским лагерям и СССР, которую многие ждали от «Бесконечного лета», худо-бедно создаётся с помощью фонов и музыкального сопровождения, но текст её поддерживает мало. Если убрать «пионерскую» тему, сценарий мало что потеряет: советский антураж почти не используется для развития сюжета ни в положительном, ни в отрицательном ключе (некоторые эпизоды и целые локации и вовсе выглядят как «закладки» под некие идеи, отброшенные на полпути при переработке сценария). На первый план выходит абстрактная мистика (автор не ставит своей задачей подробно раскрыть вселенную и оставляет большинство вопросов героя и читателя без ответов), а нарратив сводится ко знакомым нам по «ЕОТ-тредам» рассуждениям о социофобии и её преодолении.

Основные героини тоже уже не те. Впрочем, степень изменений здесь варьируется в зависимости от персонажа. Если Славя, Алиса и Ульяна во многом похожи на свои версии из «Эроге с маскотами», то Лена из «Бесконечного лета» полностью изменила типаж по сравнению с ранними наработками. Раскрытие героинь оставляет желать много лучшего: читателю предоставлено мало свободы сознательного взаимодействия с ними (чаще всего неочевидно, что при посещении определённой локации Семён встретит там ту, а не иную девушку), их индивидуальные особенности прописаны схематично. Если автор хотел подчеркнуть «искусственность происходящего», то он достиг цели, но из-за этого у читателя не развивается то чувство привязанности к героине, которое любят культивировать в японских произведениях жанра эроге.

Что же касается графического наполнения, то стиливой разнобой в исполнении фонов, «спрайтов» и «ЦГ» больно бьёт по общему восприятию произведения. Печально, что здесь авторы не смогли достигнуть гармонии, при том, что эта проблема унаследована из демо-2010 и на неё указывали.

В итоге можно сказать, что ждавшие продолжения «Эроге с маскотами» получили «Бесконечное лето» — совершенное иное произведение, хотя и на той же основе. Одни люди приняли это как есть, иные же начали грозиться с помощью «распакованных» ресурсов проекта сделать свою собственную версию эроге. А вот среди тех, «кто ничего не ждал», количество недовольных и вовсе оказалось значительно меньше: раздел 2ch.hk/vg/ стал своего рода оплотом людей, которым «Бесконечное лето» понравилось.

Послесловие

Можно по-разному оценивать художественные достоинства описываемого произведения, но нельзя не признать, что его выпуск стал значительной вехой как для русскоязычных имиджбордов, так и для разработки отечественных визуальных новелл. Остаётся лишь надеяться, что если новые проекты подобного рода появятся в будущем, они как учтут положительный опыт «Бесконечного лета», так и смогут избежать ошибок, совершённых командой его разработчиков. ●



Тринадцатый год

Раз уж время выпуска этого номера «Нубтайпа» пришлось на конец года, сам Бог велел составить обзор событий, которые произошли на имиджбордах в 2013-м.

Тенденция года

Главным явлением, которое затронуло не только русскоязычную чаносферу, но и весь Рунет, явилась система блокировок сайтов под различными благовидными предлогами, развёрнутая правительством Российской Федерации. В ходе кампании по «защите информации от детей» уже были заблокированы некоторые маленькие имиджборды (в том числе и Hiichan.org, на который были перенесены ычановские /h/ и /g/). Крупным же сайтам пока удаётся отбиваться от претензий Роскомнадзора с помощью шумихи в прессе: аналогичная попытка «прикрыть» раздел /h/ на 2ch.hk завершилась статьями на Ленте.ру и прочих популярных информационных площадках, из-за чего дело разрешилось в пользу Абу и его сайта.

Подробно описывать остальные известные обстоятельства, пожалуй, не следует. Вместо этого имеет смысл попробовать проследить дальнейшие перспективы русскоязычной чаносферы при сохранении текущих тенденций. По всей видимости, лишь крупные сайты смогут эффективно существовать в условиях мониторинга со стороны Роскомнадзора: выделенные сервера защитят от «блокировки за компанию» с другими ресурсами, а большой штат модераторов позволит оперативно удалять «опасные» материалы. Учитывая потенциальные проблемы с субъективностью решений правительственных экспертов, со временем вообще придётся отказаться от NSFW-контента, что, возможно, будет вполне допустимо для Ычана, но неприемлемо для 2ch.hk.

В целом, русскоязычные имиджборды продолжают существовать покуда это вообще возможно, но потенциальная потеря российской аудитории в результате закрытия доступа для многих из них станет фатальной и явится причиной для закрытия. Едва ли массовый пользователь станет возиться с VPN ради одного только доступа на чаны, пока у него всё ещё есть «Вконтакте» и прочие излюбленные места обитания, потенциальная блокировка которых вызывает шумиху в прессе.

Визуальная новелла года

Было бы странно, если бы доведённый до финала многолетний долгострой под названием «Бесконечное лето» не был признан нами «визуальной новеллой года». Впрочем, о нём в нашем выпуске уже есть отдельная статья.

Каких-либо других значимых чановских проектов в формате ВН, к сожалению, так и не народилось: весь возможный мотивационный эффект от публикации «Бесконечного лета» был похоронен затеей «допиливать» этот проект согласно неоправданным ожиданиям инициаторов. Никто не вправе запретить адептам заниматься этим делом, да и феномен своеобразного карго-культа на почве «эроге с маскотами» представляется небезынтересным; но критики уже успели посетовать на отсутствие новых идей. На этом фоне особенно печально выглядят известия от проекта «Blackbird» — сценариста они себе так и не нашли, и дальнейшие перспективы туманны. В августе была опубликована демо-версия визуальной новеллы «Лабуда», но, по утверждению автора, даже примерных сроков выхода финального варианта на данный момент назвать нельзя.

Вероятно, некоторые проекты могли не попасть в сферу нашего внимания, но едва ли мы пропустили бы нечто действительно масштабное. Разве что, можно ещё вспомнить визуальную новеллу «Unteralterbach» с Краутчана, но она вышла нишевым продуктом для любителей лолика и сравнительно мало обсуждалась на русскоязычных имиджбордах, находящихся под присмотром Роскомнадзора.

Бизнес-план года

Феномен финансирования тех или иных произведений в складчину заинтересованной аудиторией, известный пол английским словом «crowdfunding», приобрёл широкую популярность в Интернете и не обошёл стороной и имиджборды. В частности, большую известность получила история со сбором средств на создание второй серии аниме «Little Witch Academia» студии «Trigger», где определённую роль сыграли и пользователи 4чана. Кампания освещалась как в тамошнем /а/, так и в его русскоязычных аналогах, и увенчалась успехом. Точных сведений о том, когда следует ожидать плоды работы аниматоров, пока нет — ориентировочным временем является зима 2014 года без упоминания конкретной даты.



Ещё более явно содержимое кошельков форчановцев повлияло на другой проект — мангу «Watasi ga Motenai no wa Dō Kangaete mo Omaera ga Warui!» (WataMote). Произведение не пользовалось большим успехом в Японии, но пришлось по нраву заокеанским обитателям Форчана: посетители /a/ и /v/ скупили весь тираж манги и удостоились благодарности со стороны мангаки Нико Танигавы, а фраза «海外の2ちゃん的な掲示板で大人気!!» (Хит на заморском 2chan[nel]) была помещена на обложку нового тома.

Модерация года

1 октября 2013 года 4chan отметил свой десятый день рождения. К юбилею был приурочены выступление Мута на аниме-фестивале в Атланте (<https://www.youtube.com/watch?v=b0QRnufms-0&t=3m25s>) и традиционное включение «праздничных колпаков» на самом Форчане.

Курс на постепенные обновления инфраструктуры сайта, взятый в прошлом году, продолжился и в 2013-м. Одно из них затронуло систему модерации. Открытая было в 2012 году доска /q/ была удалена и заменена на страницу «Feedback», где можно написать комментарии по работе сайта. Пользовательские отзывы премодерируются и выводятся публично уже вместе с ответом модератора. Очевидно, идея заключается в создании такого систематизированного раздела вопросов и ответов по работе сайта вместо хаотической /q/. Помимо этого был открыт публичный журнал банов, где можно лицезреть, кому, где, когда и (в большинстве случаев) за что заблокировали доступ.

Все эти нововведения сопровождалось сообщением на странице новостей, где были пояснены изменения в политике модерирования, а также анонсировано уточнение правил ресурса. Реакция публики была предсказуемо неоднозначной. Не обошлось без курьёзов: по мотивам этих событий Лента.ру разразилась заметкой о «введении правил» на Форчане, хотя они существовали там задолго до этого.

Информационная безопасность года

В августе 2013 года по Интернету разнеслась весть о возможном закрытии 2channel — крупнейшей японской текстовой доски и прародителя привычных нам имиджбордов. Как оказалось, скандал разгорелся из-за взлома базы платных учётных записей сайта: в открытом доступе оказались имена, номера кредитных карт и адреса электронной почты пользователей. Отдельные свидетельства говорят о том, что данные изначально хранились в незашифрованном виде, отчего их «слив» был лишь делом времени. В конечном итоге 2channel не был закрыт. Администрация официально не стала комментировать факт утечки данных, хотя ситуация была так или иначе освещена в техническом разделе сайта.

Напомним, что расширенные возможности за отдельную плату предоставляют также и 4chan с 2ch.hk, но тамошние системы пока никому взломать не удалось. Насколько всё это прибыльно, никто не сообщает.

Комикс года

Уходящий год отметился оживлением в деле создания комиксов: автор эроге «Розовая нить» начал выпускать продолжение своей визуальной новеллы именно в таком формате; проект Acomics.ichan.ru пополнился некоторыми новыми наименованиями; создатель «Первого правила» поучаствовал в фестивале «Коммиссия». Но наибольший резонанс на имиджбордах получил комикс, созданный не местными анонимами, а МВД РФ.

«Полиция — детям!» была нарисована с претензией на «анимешный стиль», из-за чего позиционировалась авторами как манга. По всей видимости, именно этим новость о создании комикса привлекла внимание обитателей Рунета. Большую популярность произведение приобрело на 2ch.hk, где по мотивам было создано множество картинок и даже предпринимались попытки развить образы персонажей (так как в оригинале они обозначены очень схематично).

Справедливости ради следует упомянуть, что сам комикс был опубликован ещё в конце декабря 2012 года, но основной фан-контент создавался уже в 2013 году. К моменту публикации этого номера «Нубтайпа», впрочем, даже сама история оказалась несколько подзабыта, хотя некоторые комментаторы предлагали добавить «МВД-тян» наряду с Криппи-тян и прочими позднейшими персонажами в нынешние проекты по модификации «Бесконечного лета».

Что нам не удалось выбрать

Иных каких-либо действительно масштабных и интересных событий, описанием которых мы могли бы расширить данный материал, нам вспомнить не удалось. Отсутствием подобной активности объясняется и большой промежуток времени между выпуском этого и предыдущего номеров «Нубтайпа». Так или иначе, глупо обвинять кого-то в том, что на сайтах, предназначенных для общения, чаще всего ничего, кроме этого самого общения, не происходит. ●

Кверху головой

Чем еще лучше проиллюстрировать историю про то, как кто-то пытается перевернуть Генсокё? Конечно же спелл-картой пятого боса. Милая девочка со странно выгнутой рукой периодически крутит экран, меняя левый край с правым, а вверх с низом. Следом меняется в лице игрок, от удивления нарывається на пулю, теряет жизнь, громко ругается и уходит подышать на балкон. Конечно, всё — дело навыка. Надо лишь запомнить, что стрелка влево отправляет героиню вправо. Но этот момент останется, вероятней всего, самым запоминающимся из всей игры.

В четырнадцатой части Touhou-sagi «Double Dealing Character» героинями были выбраны Рейму, Сакуя и Мариса. Ёкаи (опять) бунтуют, оружие девочек начало вести себя странно, и дело игрока — положиться на него или только на силы самого персонажа. От выбора из двух типов атаки зависит не только лёгкость и стиль прохождения (привет Сакуе-А), но и сюжет, рассказывающий кое-что новое о героинях. Сакуя, положившаяся на свои клинки, куда «злее», чем та, что отправилась в путь с голыми руками. Точно так же различаются и возможные концовки игры.

Комплект боссов, однако, одинаков для всех трёх. К счастью, женитьба ZUN'a ни капли не повлияла на его творческий потенциал: если в предыдущей части с дизайнами боссов были некоторые проблемы, то в 14-й он, похоже, снова наткнулся на золотую жилу: русалка, волк-оборотень и оживший барабан выглядят как минимум интересно. Есть красота и в новых мелодиях. Радуют фоны: особенно хорош вышел пятый уровень, медленно поворачивающийся кверху ногами при старте — игрок влетел в перевернутый замок, который, возможно, даст начало перевёрнутому миру. Снизу же спешат первые враги, которые, похоже, тоже из растерянности, не знают куда им стрелять.



Но сама игра стала значительно сложнее предыдущей, и это ощущается даже на «нормальной» сложности, и дело не только в повороте экрана, с которого началась эта статья, ведь к нему, в конце концов, можно привыкнуть. Босс третьего уровня, к примеру, любит делать рывки через весь экран, и при этом она уязвима лишь в «человеческой» форме. В такой ситуации любые героини с автоматически наводящимися атаками находятся в привилегированном положении — хотя бы потому, что не надо маневрировать через все пули к новой позиции противника. Создаёт небольшие проблемы даже босс второго уровня: из-за летающей головы в одной из спелл-карт. Да, вы прочитали правильно. Летающая голова, которая с легкостью отделяется от плеч. Отдельно стоит упомянуть финального босса, её атаки как минимум необычны — чего стоят хотя бы гигантские пули. Также одна из её спелл-карт увеличивает в размерах как спрайт игрока, так и его хитбокс, из-за чего уворачиваться становится значительно труднее.

Отражается на сложности главное нововведение игры: и здоровье, и бомбы теперь получаются только через автоматический сбор — тем самым поощряются риск и агрессивное поведение. Если игрок залетает за специальную линию в верхней трети экрана или использует бомбу — все вещи на поле почти тут же кладутся в карман, и по их суммарной стоимости определяется бонусный предмет — кусочек бомбы или кусочек жизни, которые, конечно, надо тоже успеть поймать. Восемь кусков бомбы дают целую. Три сердечка — жизнь. Также кусочки падают с мидбоссов и боссов. И при должном старании шанс столкнуться с противником окупается многократно.

14-я часть выглядит вполне достойной игрой и продолжает развитие серии, подхватывая флаг, выпавший из рук десятой игры — «Mountain of Faith». Вместо усложнения или добавления новых механик были просто переосмыслены старые, от чего последняя часть безусловно выиграла, не потеряв ни капли в глубине, ни в сложности. Но, любят ли ее фанаты точно так же, как и предыдущие части — вопрос пока открытый. ●

Когда по округе пронеслась очередная волна обещаний скорого выпуска финальной версии всем известной визуальной новеллы, мы решили создать новый номер нашего журнала, ибо информационный повод представлялся перспективным. И вот он! Номер уже вполне готов, в то время как дату «релиза» того самого проекта снова перенесли.



Приметы старой эпохи русскоязычной чаносферы стремительно уходят в прошлое, и даже если очередной пятилетний дїносавр пытается продлить свою агнїю ещё на недельку, дни его всё равно сочтены. И хотя о былых свершениях забывать ни в коем случае не надо, отчаянно цепляться за них при общей потере актуальности явно не следует. Это самое сравнение с древним ящером справедливо и для «Нубтайпа»: как нам было тяжело что-либо делать в этом формате в современных условиях, так там трудно и поныне. Немного спасает, разве что, отказ от строгой привязки к перїодичности. Впрочем, нет нужды в который раз устраивать нытьё о том, что нам нечего писать: мы будем и дальше воскрешать своего дїносавра при каждой удобной возможности.

Так или иначе, новый выпуск «Нубтайпа» будет только тогда, когда подвернётся возможность хоть о чём-то в нём написать. К слову, не в последнюю очередь это зависит и от наших читателей, ведь им никто не мешает стать вершителями великих дел хотя бы в масштабе Ычана. Лишь бы эти дела принесли хоть какую-нибудь пользу сообществу, потому что писать про бессмысленные разборки большого желания у нас по-прежнему нет.

На обложке у нас на этот раз Кисэ Яёй (Cure Pease) из «Smile Precure», даром, что никто так и не осилил написать нам рецензию хоть на что-нибудь из серии «Pretty Cure», которая через несколько дней отметит десятилетие с момента выхода первого сезона. ●