

Губтаўн 25⁽⁴⁰⁾

7 августа 2015; 18+



Хроники холиворов: Бесконечная история. С. 3.

К чему привела публикация финальной версии «Бесконечного лета».

Прямая связь: Интервью с Оксикомой. С. 8.

Наш корреспондент побеседовал с одним из известных художников ычановского /b/.

Главная тема: Мутное дело. С. 14.

Подведение итогов деятельности Мута на посту администратора 4чана.

Досье: Токутэн, дзацугаку и рэнъай. С. 18.

Рассмотрение явления «эроге», и связанной с ним индустрии.

Рецензия: Вторсырьё. С. 25.

Обзор игры из серии «Touhou Project».

От редакции. С. 28.

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

Бесконечная история

В нашем предыдущем выпуске мы предполагали, что тамошняя статья о «Бесконечном лете» может стать последней на эту тему. Если говорить о самом этом проекте, то так оно пока и выходит — информационные поводы больше касаются распоряжения уже существующим «наследием», но вот последствия завершения разработки приобрели весьма своеобразный характер и получили самостоятельное значение. О них и пойдёт речь в этой статье.

Генетически модифицированные

О чём мы уже успели упомянуть на фоне выпуска «Бесконечного лета»: большое число недовольных содержанием сценария людей вознамерилось его переделать. Это породило крупный проект с неясными перспективами под условным названием «Допил» и ряд менее амбициозных. Те, кого сценарий всё же устроил, тоже решили не отставать и занялись созданием «фанфиков». Это породило весьма спорную и доселе не виданную в контексте ВН ситуацию с началом разработки разнообразных «модов». Отдельные комментаторы связали её появление с тем, что большинство упомянутой публики ранее не имело отношения к аудитории визуальных новелл, но являлось завсегдатаями /vg/, где модификации игр — обычное дело. На определённом этапе это «движение» достигло значительных масштабов и даже породило своё периодическое PDF-издание «Новостная лента мододела», хотя и переплунувшее наш «Нубтайп» по части плохой вёрстки, но небезынтересное (особенно отметим интервью с разработчиками и прочими лицами, связанными с оригинальным «Бесконечным летом»). В целом этот проект оказался ближе к ычановскому «Допилу», но стремится описывать все известные автору (или авторам) «моды».

Сами же члены команды «Бесконечного лета» поначалу отметились лишь публикацией саундтрека (включая не вошедшие в финальный вариант «Лета» композиции) и анонсом перевода визуальной новеллы на английский язык с декларациям о желании опубликовать свой проект в сервисе «Steam». Комментаторы по-разному отреагировали на эти планы: часть выразила поддержку, иные же указывали на сомнительность успеха истории о советских пионерах среди иностранной публики.

Так или иначе, но 28 октября 2014 года «Бесконечное лето» действительно было размещено в «Стим-Гринлайт», а 19 ноября оказалось уже непосредственно в ассортименте сервиса «Стим» (бесплатно) и магазина «Google Play» (в платном и бесплатном вариантах). Как водится, не обошлось без скандала: поползли слухи, что не все разработчики одобрили эту инициативу сценариста Dreamtale (в частности, об этом скептически отзывался ArseniXC в Твиттере). В блоге проекта появилось сообщение о его закрытии, размещённое «Риточкой», но оно вскоре было удалено в пользу другой записи — повествующей о том, что блог вовсе не закрыт, а команда подумывает о новых проектах (но уже без Dreamtale, которому на растерзание был оставлен лейбл «Soviet Games»). 21 ноября платный вариант андроид-версии «Бесконечного лета» из «Гугл-Плэй» таинственным образом исчез.

31 декабря 2014 года в уже бывшем официальном блоге «Бесконечного лета» была опубликована бета-версия игры «Травница», которую сопровождало объявление о том, что «старая команда без Риточки» теперь называется студией «Moonworks» и действительно имеет далеко идущие планы. Злые языки не преминули предположить, что эта внезапная активность напрямую связана с успехом «Лета» в «Стиме»: дескать, вид купающегося в славе Dreamtale обострил амбиции других участников. Впрочем, подтверждений этим доводам в открытом доступе нет.

Если же говорить о самой «Травнице», то она получила в целом благосклонные отзывы публики. Примечательно, что проект хоть и использует в качестве прообраза главной героини всю ту же Славю-маскота-Двача, визуальной новеллой при этом не является. Впрочем, последовавший за анонсом «Травницы» конкурс сценаристов указывает на то, что новый крупный проект может содержать в себе как минимум элементы визуальной новеллы / ADV, хотя по словам разработчиков в чистом виде таковой тоже не будет.

Лейбл «Soviet Games» тоже не был заброшен: Dreamtale всё-таки собрал новую команду и анонсировал проект «Любовь, деньги, рок-н-ролл», который позиционируется именно как визуальная новелла. Была даже названа дата выхода — второй квартал 2016 года — и приведены описания сеттинга и персонажей (дизайн которых был выполнен иллюстратором Abby's Tea).

Отношения между двумя командами не вполне ясны: время от времени появляются сообщения о конфликтах (и их разрешении); но одна общая особенность бросается в глаза — и те и другие активно собирают пожертвования на разработку проектов.

«Здравствуйте, меня зовут Кирилл...»

Помимо желающих создать очередную вариацию на тему пионерского лагеря «Совёнок», нашлись и адепты оригинальных проектов. Как водится, лишь небольшая их часть действительно оказалась способна создать хоть какой-нибудь контент, в то время как остальные лишь афишируют свои «хотелки» и стремятся найти тех, кто поможет оные реализовать. Конечно, аналогичная ситуация наблюдалась и в предыдущие годы, но в 2014-м доморощенных проектов стало заметно больше, что является явным влиянием именно «Бесконечного лета».

Комментаторы ожидают, что скоро эта волна спадёт, но на момент написания этих строк активность различных разработчиков всё ещё сохраняется. О чём можно точно сказать, так это о том, что разработок масштабов «Бесконечного лета» среди новых проектов ВН не наблюдается. Никому пока не удалось подкинуть такую идею, которая бы привлекла в команду профессиональных художников, композиторов и сценаристов (на счёт последних «допильщики» скажут, что и «Лету» это не удалось, но мы промолчим) и сплотила бы вокруг себя много фанатов.

Помимо прочего, большинство новоявленных «разработчиков» предпочитает базироваться в социальной сети «Вконтакте», на имиджбордах проявляя себя зачастую лишь для саморекламы. Таким образом, о каких-либо новых «великих проектах великой борды» тоже пока говорить нельзя. Вполне возможно, они где-то и тлеют в тишине, но если мы о них не знаем, значит таков их невеликий масштаб.

Наконец, отдельные предприимчивые личности даже стали проводить некие конкурсы разработки ВН. В одном из них даже поучаствовал создатель комикса «Первое правило» с проектом «Алый шарф». Критики по-разному отреагировали на существование подобных инициатив: хотя они оказались востребованы у ряда разработчиков и потребителей, отдельные комментаторы указывали на умышленную краткосрочность конкурсов, что сказывается на объёме демонстрируемых проектов в сторону уменьшения. Эта критика является подмножеством более общих рассуждений на тему засилья мелких «новеллок» на фоне отсутствия «длинных» и богато иллюстрированных визуальных романов («Бесконечное лето», вероятно, одна из наиболее объёмных ВН среди оригинальных работ на русском языке).

Всемирный потоп

Всяческие поборники «оригинального контента», дочитавшие до этой части статьи, вероятно, оказались бы относительно довольны описываемыми явлениями. Но сейчас пришло время поговорить о негативных гуманитарных последствиях публикации «Бесконечного лета» для /vn/ Ычана и 2ch.hk.

Как мы уже упомянули, заметное число поклонников «Лета» до ознакомления с данным произведением не интересовалось японскими эроге и не являлось завсегдатаями разделов о визуальных новеллах. И даже после ознакомления этот интерес, если судить по количеству тематических тредов, так и остался небольшим. Фактически, образовалась такая субкультура адептов «Бесконечного лета», которая по активности и количеству участников превзошла нити людей, читавших японские ВН в оригинале и переводе. На разных сайтах ситуация при этом приобрела различный характер.

На 2ch.hk наиболее массовые треды о «Бесконечном лете» поначалу были локализованы в /vg/, где обсуждались и само произведение, и производные мемы (нельзя не упомянуть незабвенного «Толика»), и «моды». Тем не менее, с определённого момента администрация начала изгонять их в /vn/, который по местным меркам был весьма нетороплив. Мало того, что «Бесконечное лето» начало стабильно болтаться вверху доски, так из-за невысокой культуры постинга стали плодиться различные ответвления от главного треда — это всё сильно потеснило остальной контент /vn/. Противники такого положения вещей взывали к модераторам, пытались вайпать и даже обращались на другие имиджборды в надежде получить там новый /vn/, свободный от «Лета». В итоге конфликт был разрешён открытием отдельной тематической доски /es/ для «Бесконечного лета» и всего с ним связанного.

Ычановский /vn/ к моменту публикации «Бесконечного лета» в целом переживал спад активности, из-за чего треды с обсуждением этой визуальной новеллы плотно заняли верхнюю часть доски. При этом они быстро перешли к тематике «Допила», в то время как разговоры об оригинальном сценарии «Риточки» утихли. Эпизодически возникающие треды-однодневки о «Бесконечном лете» появлялись, но модераторы начали удалять их в пользу основного (который, как мы уже заметили, при этом был захвачен «Допилом»). От «допильщиков» отпочковался и вовсе не самый уместный, по мнению критиков, тред об особенностях движка «Ren'Py». За ним последовали и нити, создаваемые разработчиками других оригинальных проектов. В прошлом они преимущественно концентрировались в едином тред, но теперь его не стало, и каждый начал создавать отдельный (даже если «проекта» как такового у ОПа

ещё не было). Это всё неминуемо привело к конфликту с немногочисленными «коренными» обитателями раздела, которые выразили мнение о том, что /vn/ должен быть посвящён всё же *визуальным новеллам*, а не *разработке визуальных новелл*. Модерация никаких мер, кроме дежурного удаления перебранок, не предприняла.

Из всего вышеописанного можно сделать вывод, что «Бесконечному лету» удалось встать во главе целой субкультуры, которая при этом лишь косвенно соотносилась с уже существовавшим сообществом чтецов визуальных новелл. Более того, во многом две этих группы оказались в оппозиции друг другу. К чему приведёт такая ситуация в долгосрочной перспективе – сложно сказать, ибо со временем волна популярности «Бесконечного лета» неизбежно схлынет, а его духовные последователи пока не отличаются хотя бы таким же уровнем исполнения (а в большинстве случаев самое доведение их разработки до конца вызывает сомнения), чтобы поддержать упавшее знамя. Но пока же положение складывается не в пользу любителей оригинальных японских ВН: неофиты, привлечённые «Бесконечным летом» к формату визуальных новелл, из всего их многообразия больше интересуются именно тем, что ближе по духу к разработке «советских» эрогешников. Это неизбежно порождает определённый перекосяк в тематическом балансе сообщества, который не очень понятно как преодолевать. ●



ArseniXC / Бесконечное лето



Интервью с Оксикомой

Как это самоочевидно из заголовка сей публикации, на этот раз наше издание решило побеседовать с Оксикомой — одним из наиболее ярких представителей нынешнего поколения художников бычановского /b/.

Приветствую! Давайте начнем с самого начала, как вы попали на Ычан? В каком году? Кто посоветовал? Ычан был вашим первым имиджбордом?

Доброго времени суток.

Это был долгий и странный путь. Сейчас я пытаюсь написать ответ и кажется, что моё прибытие на Иичане вполне логично и ожидаемо, но в далёком 2010-м так не казалось. Более того, Иичан должен был стать последним местом, которое я посетил бы в бесконечном и необъятном, так как в 2009-м я только-только открыл для себя радость безлимитного интернета.

И самое удивительное — то, что привело меня на Иичан. Ни что иное, как увлечение рисованием.

Когда ты рисуешь китайских девочек — ты обязательно попадешь на буры, как на источник вдохновения и удобно сложенных по тегам картинок. Оттуда мне лежала бы прямая дорога на Девиант-арт или Пиксив, если бы моей первой бурой не оказался Санкаку-комплекс, который я сейчас нежно называю «Санками». Главным образом, эта бура отличается от остальных своей интересной новостной лентой, в которой можно встретить новости об аниме, играх... и, конечно же, барышнях в разделе «Goddess of 2ch». Мне захотелось побольше узнать о них.

Отсюда уже виднеется мой конечный пункт. Гугл послал меня на японский Двач, откуда я пропутешествовал через полуживой Тиреч в тематику Иичана, /vn/, /an/ и почивший /h/.

Ну, и примерно такой же вопрос: когда вы решили начать учиться рисовать?

Рисовать я захотел в районе 2007-го — 2009-го (исторических свидетельств не сохранилось). Для меня «начать рисовать» и «решить научиться рисованию» — всегда были тождественными понятиями, так что в тех же годах появилось и желание освоить процесс на более сложном уровне.

Это просто хобби или у вас какие-то планы на будущее?

Сейчас — это хобби с планами на будущее. После армии я пересёк черту в 500 фолловеров в Пиксиве и Девианте. Самое время начать работать и зарабатывать копеечку. Любой в таких условиях задумывается начать зарабатывать тем, что ему нравится. Но всё же, на текущий момент, моя посторонняя и постоянная работа — даёт больше денег, чем хобби. Надеюсь, в будущем всё станет лучше и легче.

Что можете посоветовать начинающим?

Начинающим могу посоветовать верить в себя. Всесторонне развиваться. Охватывать все области рисунка, пока разум молодой и гибкий. Мы же сейчас говорим об изобразительном искусстве, верно?

Отсутствие соперничества, целей, мотивации — всё это приводит к неизбежной стагнации. Я достаточно долго общаюсь с людьми, в которых есть желание рисовать, но по какой-то причине, нет желания научиться рисованию (а я уже сказал, что это тождественные понятия). Из-за этого противоречия они бросают и примерно раз в год жалуются, что «Эх, нет никакого толку!».

Поэтому попытайтесь сделать для себя процесс рисования интерактивным, верьте в себя и рисуйте. Результаты сравнивайте с художниками в схожей весовой категории. Показывайте свои работы, получайте критику, становитесь лучше и снова бросайтесь в бой.

Параллельно этому, заведите блокнотик и карандаш, и свободное время посвящайте рисунку и анализу форм. Изучайте окружающую реальность, как художник. Там и тут, думайте: «А как бы я нарисовал то или это?». Не перелистывайте чужой арт, превосходящий ваши силы, а внимательно изучайте его, пытайтесь понять причины тех или иных вещей. Рисование — это интереснейший «челлендж», который никогда не закончится.

Очень часто новички не могут решить, какой планшет взять: большой или мелкий? Некоторые считают, что надо сразу приучать себя к большому. Что на счёт этого думаете вы?

За всё это время у меня побывало 4 планшета: «Genius G-Pen 560», «Wacom Bamboo Pen&Touch A6», «Wacom Bamboo Fun A5» и «Wacom Bamboo Intuos Pro A3». Поменяв столько планшетов, я гарантированно могу сказать, что начинать со старых Genius — занятие для мазохистов, поэтому перейдём сразу к Вакому и начнём с конца. Я не могу представить, как внезапно откладываю A3 и рисую на A5, будто «мне удобнее и легче на нём». Нет. Пером сложно управлять, низкая точность, плохая отзывчивость. Эти чувства вызваны не тем, что я привык к A3. На работе я часто рисую на A5. Остаётся лишь спросить, готовы ли вы поменять пару планшетов, пока будете профессионально расти? Т. к. в начале творческого пути нет особой разницы, A5 это или A3.

И позаботьтесь о правильной организации рабочего места. Кроме самого планшета, на столе должно быть свободное пространство для рук, правильная высота столешницы и хорошее кресло, отрегулированное под рабочее положение. Я ещё мог бы рассказать пару-тройку страниц об инструментари, но должен остановиться.

Некоторые комментаторы упоминают вас, как негласного хранителя MADSKILZZ-тредов и покровителя новичков. Как так получилось? Связано ли это с вашим упорством, или же люди просто стараются чему-то у вас научиться?

Это какое-то массовое заблуждение. Просто тематика слишком медленна, а в Сырно-доске некрасиво держать собственный тред имени себя. Такое позволено только совсем хорошим и целеустремлённым художникам. Например, Панзермейде или автору «Первого правила», за которым в узких кругах закрепилось прозвище «Пони».

Давайте на секунду представим, что я действительно аватар Треда Безумных Умений. Я был почти в каждом. Это без сомнений — лучший тред Иичана, к жизни которого я прикладываю много усилий. Одновременно, мною был внесён значительный вклад в процесс объединения художников Иичана в одной конференции.

Так что, если Вам это не по душе — вините только меня, но я считаю, что крепкий костяк художников идёт на пользу Иичану и не даёт растекаться и без того жидким полимерам по разным местам.

Покровитель новичков? Заблуждения преследуют меня. Всё совсем не так. Я просто сую свой длинный нос в чужие рисунки и делаю полный ошибок оверпейнт или редлайн, или ещё какое-нибудь заморское слово. В прочем, побуждения самые добрые.

Не часто можно увидеть, чтобы вы рисовали или придумывали новых маскотов. Вы совсем не интересуете эта тема, или же вы просто так сильно любите Сырно?

Чируно — аватар /b/, и параллельно — символ треда безумных умений. Безусловно, она рисуется чаще остальных — и со временем отрыв будет только расти.

По поводу маскотов — я рисовал их, но время маскотов прошло. Как символ, маскоты прекратили своё существование. Безусловно, оригиналы ещё живы, но трансформировались в иные формы со своими целями.

За всё время я предпринимал неоднократные попытки придумать своих маскотов, но быстро понял, что это просто сублимация моей тяги к творчеству (да простит меня Фрейд за исковерканный термин). Так был придуман сюжет RPG-треда «II-World», который переродился в «Kvade-Rate», и в наше время постепенно переделывается в формат визуальной новеллы.

Т. е. для меня важно не просто придумать персонажа, посадить его у входа куда-то и сказать: «Теперь это ваш маскот!», а придумать мир, в котором мне будет хотеться поддерживать жизнь персонажей.

Есть ли на Ычане художники, чьи умения на данный момент вы оцениваете выше ваших? Можете рассказать о них?

Тысячи их! Ну... конечно, не тысячи, но имеются. Но не совсем понятно, должен ли я рассказать про ныне присутствующих художников или про тех, кто был до меня?

Расскажу о тех, с кем непосредственно общался.

Для начала — это Коичи-сан. Мне кажется, что есть мало областей рисунка, где я могу его одолеть. В основном, у него выше познания в анатомии, композиции и светотени.

Он часто рисует и выкладывает работы на Иичан, но запоминаются именно вот эти яркие работы, а не сам Коичи-сан. Его личность остается в тени. Полная противоположность мне.

Вторым будет Agnazor-сан. Его замечательный олдскульный стиль и композиция вкупе с откровенным артом вызывают удивительное послевкусие как у Сатоши Урушихара-сенсея.

Следующими упомяну крутого Панзермейду-сана, успешного Арсения-сана и атмосферную Самару-сан. Эти ребята многим известны, хоть и остаются те, кто их путает с кем-либо. Но каждый из них оставил глубокий след в прошлом Иичана и моей памяти.

Можете что-нибудь пожелать нашим читателям?

Всегда есть, что пожелать. Но раз я художник или что-то в этом роде, то скажу просто и кратко:

В ваших руках есть сила обличать информацию в нечто большее, чем просто слова. Не отказывайтесь от этой силы, как от чего-то ненужного и сложного.

До скорого, Оксикома. ●

Мутное дело

21 января 2015 года население 4чана постигла тяжёлая утрата — основатель и бессменный администратор крупнейшего англоязычного имиджборда Кристофер Пул, известный также как moot, решил сложить свои полномочия. Самое время подвести итоги эпохи Мута на 4чане, что и будет сделано в этой статье.

Деяния

Согласно прощальному сообщению в разделе новостей сайта, Мут основал 4чан в возрасте 15 лет. Случилось это 1 октября 2003 года, хотя домен был зарегистрирован несколько раньше для использования в адресах компьютерной почты. Проект поначалу был если не шуточным, то явно не слишком серьёзным (с точки зрения отношения к нему администратора) — постоянно возникали проблемы с оплатой хостинга и различные тривиальные технические проблемы. Первое время сайт не отличался высокой активностью: первый «миллион» в /b/ был набран на 4чане лишь за полтора года (апрель 2005); но уже через год скорость постинга выросла на порядок. Видимо, 2006 год и следует считать поворотным моментом, когда 4chan из просто хобби стал превращаться для его создателя в нечто большее. Например, в августе 2006 Мут с другими известными форчановцами посетил офлайновое мероприятие «Отакон», что можно считать одним из первых проявлений 4чана как сообщества за пределами Интернета

Ещё более широкую известность 4чан и его создатель приобрели в 2008 году: в январе стартовала акция «Проект „Чанология“», освещавшаяся в прессе и породившая легенду о некоей «хакерской группе „Anonymous“», а уже в июне интервью в «Уолл-стрит-жорнал» и «Тайм» деанонимизировали Мута как Кристофера Пула. По открытому посещению различных фестивалей видно, что он к тому времени уже особенно не прятался, но далеко не все (включая отдельные СМИ) сразу поверили, что этот парень — действительно тот самый таинственный администратор 4чана. В дальнейшем различные интервью и публичные доклады следовали одни за другими, а в 2010 Кристоферу даже пришлось выступать в суде с показаниями по делу о взломе электронной почты кандидата в вице-президенты США Сары Пэйлин, поскольку результаты этого взлома публиковались на 4чане.

В упомянутых выступлениях Мут последовательно продвигал нарратив о важности анонимности в сети в целом и возможности поддерживать несколько виртуальных личин для разных целей в частности. При этом он нередко критиковал Фейсбук и другие социальные сети за ограничение этих «ценностей». Критики на самом 4чане отмечали, что Пул пытается создать себе имидж этакого «анти-Цукерберга», и иронически предрекали создание биографического фильма «The Image Board» (аналога ленты «Социальная сеть» о создании Фейсбука). Эту критику подпитывало стремление Мута заняться созданием стороннего коммерческого стартапа, которым стал Canv.as — сайт, фактически представлявший собой генератор картинок-макро. Проект хоть и просуществовал до 2014 года, успеха снискать не смог.

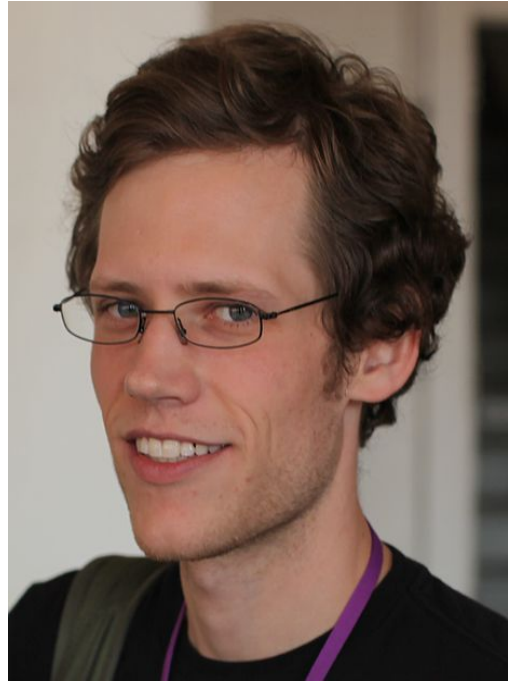


Фото: Jscott // commons.wikimedia.org // CC-BY-SA 3.0

На фоне неудач Canv.as в 2012 году Мут принялся за модернизацию 4чана, хотя сложно сказать, были ли эти вещи взаимосвязаны. Так или иначе, был организован масштабный набор «уборщиков», открыт раздел для обратной связи с администрацией, значительно доработан местный движок и предприняты попытки монетизации. К последним можно отнести введение платного способа обхода капчи — «4chan Pass». Старинные шутки про «VIP-аккаунты» отчасти стали реальностью, а платные трипкоды 2-ch.ru перестали выглядеть случайным казусом. С этими нововведениями сайт сначала отметил общий для всех разделов миллиард сообщений в августе 2012 года, а затем и свой десятилетний день рождения в октябре 2013. Различные обновления движка продолжались и далее: например, сайт обзавёлся собственным API, который был открыт разработчикам приложений для смартфонов и расширений для браузеров.

Летом 2014 года Кристофер Пул оказался вовлечён в бушующий среди англоязычной игровой общественности скандал под названием «Геймергейт».

Ныне весьма сложно разобраться в хитросплетениях этой истории как таковой, а место 4чана в ней и вовсе определяется неясными слухами. В частности, некий аноним, выдававший себя за снятого с должности модератора /d/, распространил информацию, что из-за давления компании «Гоукер-медиа» на Мута были начаты чистки прежних модераторских кадров и назначения «SJW» (social justice warriors — борцы за социальную справедливость) в качестве новых. Якобы виной тому была попытка самоубийства Кейси Вашингтон, племянницы владельца «Гоукера» Ника Дентона: дескать, именно 4чан был виной этому происшествию. С этим сообщением связали сентябрьский запрет на обсуждения «Геймергейта» на 4чане, что объяснялось предположительным засильем «SJW» в руководстве сайта. Очередной аноним, снова представившийся бывшим модератором /d/, заявил, что Мут после обновления команды фактически отстранился от управления сайтом вообще и сосредоточился на личной жизни.

С последней тоже, как оказалось, всё вышло не вполне гладко: на 4чан утекла фотография некоей девушки, предположительно подруги Мута, в обнимку с другим мужчиной. Английское словечко «cuckold» (русский аналог — «рогоносец») на некоторое время стало популярным мемом, а конспирологи не преминули предположить связь этой девушки с пресловутой «Гоукер-медиа».

Вскоре после этой истории Мут и анонсировал свой уход с поста администратора сайта. Существует мнение, что она и стала «последней каплей», но подтверждений тому в открытых источниках, разумеется, нет. О своих дальнейших планах он высказался в самых абстрактных выражениях, пообещав лишь ещё написать об опыте администрирования 4чана в своём личном блоге — <http://chrishateswriting.com/> (там же можно подробнее почитать о его стартапах).

Аналогии

Уходы администраторов крупных имиджбордов чем-то новым для нас не являются. Достаточно вспомнить Викентия, который забросил администрирование Двача в 2007 году. Впрочем, он продолжал держать на плаву сам сервер до 2009 года. Более похожей на пример Мута является «карьера» основателя 2-ch.ru SkySensei, в народе прозванного «Виталиком» или «Принцессой Августиной»: он хоть и отстранился от управления сайтом, не стал его закрывать, а передал управление более предприимчивому Абу.

Учитывая, что последний активно принялся модернизировать сайт, в том числе заметно изменив его положение в Рунете, существуют некоторые опасения, что 4chan тоже пойдёт по пути кардинальных реформ, несмотря на обещания Мута.

Надо заметить, что в 2014 году кадровые изменения постигли другой известный ресурс, связанный с чаносферой, — японскую текстовую доску 2channel. В феврале у владельцев сайта Хироюки Нишимуры (непосредственного основателя) и Джона Ёткинса (по всей видимости, хостера) вышел конфликт из финансовых разногласий, приведший к распаду 2чаннела на два конкурирующих сайта: 2ch.net и 2ch.cs. Первый при этом достался Ёткинсу, а второй — Нишимуре. Апологеты противоборствующих площадок отметились такими печально известными на русских имиджбордах акциями, как взаимные вайпы и выяснения, кто из них «настоящий» 2channel. Эта история, конечно же, заслуживает отдельного более подробного рассмотрения, но у редакции на данный момент нет возможности качественно анализировать события в японском сегменте Интернета. •



Токутэн, дзацугаку и рэнъай

Речь в этой статье пойдёт о японских играх для взрослых, они же эроге. Надо заметить, что эроге — это не жанр, а всего лишь показатель наличия в игре эротической составляющей. Превалирующее в рунете понятие «визуальная новелла» родилось по ходу развития эроге и было бы некорректно использовать его в качестве отправной точки. Собственно, что же такое эроге? Немного истории поможет разъяснить некоторые вопросы.

Началось всё в 80-е вместе с распространением компьютеров. Первая японская эроге называлась «Yakyūken» (野球拳) и представляла собой камень-ножницы-бумагу на раздевание. Графика была немного лучше той, что изображена на всем известном демотиваторе про «олдфагов». Но спустя всего 4 года была выпущена довольно похожая на современные «Tenshi-tachi no Gogo» (天使たちの午後). В 80-е в эроге не было цензуры. Однако, как известно, обычные японские школьники вершат судьбы мира, и кража эроге под названием «Saori -Bishōjo-tachi no Yakata-» (沙織 -美少女達の館-) из магазина таким вот обычным японским школьником повлекла в итоге формирование организации «Софурин» (ソフ倫, Ethics Organization of Computer Software), ответственной за наложение мозаики в самых интересных местах.

Удешевление компьютерной техники вызвало стремительное распространение эроге. Пик пришёлся на 1995—2005 годы. Стоит выделить «Pia♥Carrot e Yōkoso» (Pia♥キャロットへようこそ!!), ставшую причиной возникновения мэйдо-, косплей- и прочих кафе на Акихабаре; «To Heart», завоевавшую неслыханную популярность и как результат появившуюся в формате аниме, манги, и даже портированную на консоли; «Kanon» и «AIR» — без комментариев. В это же время возникло понятие «визуальная новелла». Изначально это была торговая марка, под которой брендом «Leaf» были выпущены новеллы «Shizuku» (雫), «Kizurato» (痕) и «To Heart». Чёткого определения у этого понятия никогда не было, смысл его постоянно менялся, но в районе 2000 года, подстёгиваемое популярностью «To Heart», оно было у всех на устах. Тем не менее, очевидно, что сам формат существовал задолго до появления этого понятия.

Примерно в то же время началось распространение подобной продукции на западные рынки. «Higurashi no Naku koro ni» (ひぐらしのなく頃に) от «07th Expansion», «Tsukihime» (月姫) от «TYPE-MOON», «Saya no Uta» (沙耶の唄) от «Nitro+» — всё это визуальные новеллы, выпущенные в районе 2000, переведённые на английский, а некоторые даже на русский. Возможно, именно тогда понятие «визуальная новелла» закрепилось на западе и с тех пор не сдаёт позиции, когда как японцы его давно не используют. Что характерно, в Японской Википедии статья «ビジュアルノベル» (visual novel) является дополнением к основной статье «アダルトゲーム» (adult game), в то время как в английском разделе статья «Visual novel» является основной, а статья «Eroge» существует просто для галочки. Налицо разделение веток развития эроге в Японии и за её границей. Доходит до того, что в ычановском /vn/ частенько можно встретить людей, отрицательно высказывающихся об эротическом содержимом в контексте несоответствия понятию визуальной новеллы. Наверное, тому понятию, которое объясняется в английской вики и даёт ложное представление о приоритетах.

Но вернёмся к теме статьи. Во второй половине 2000-х популярность эроге стала понемногу спадать. Причин тому было несколько: появившиеся вместе с быстрым Интернетом пиратство, видеосайты, увеличение бюджетов аниме, популярности ранобе, дешёвизна додзин-игр, распространение смартфонов, а вместе с ними социалок и прочих браузерных игр. В связи с этим разработчики начинают искать пути привлечения аудитории: эроге лишаются «эро» и портируются на приставки, снабжаются богатым геймплеем, продаются товары для фанатов. Некоторые эроге портируются на смартфоны. Но, например, на «Андроиде» для их покупки из России приходится делать «рут» и менять язык магазина приложений, ибо почти все игры доступны только для японской локали. Тем не менее основная масса производимых сегодня эроге продолжает оставаться в классической форме и сосредотачиваться на милых девушках, часто в ущерб сюжету: чего только стоит слитие Leaf&Key, основоположника понятия «визуальная новелла», в жанр «галге» (ギャルゲー) в кодовой таблице 86-го «Комикета» <http://www.comiket.co.jp/info-c/C86/C86genre.html>.

Немного о формате разработки. Разработка ведётся как правило только под РС. Разработка под консоли невозможна из-за цензуры. Впрочем, часто эроге портируются на приставки с вырезанными эротическими сценами и адаптированным текстом. В основном эроге разрабатываются маленькими группами около 10 человек. Сценарист часто является одновременно директором. Музыка и озвучка обычно создаются силами внешних организаций. Такие группы называются брендами и часто финансируются крупной компанией. Текучка кадров очень высока, новые бренды создаются и распадаются довольно быстро. Однако люди остаются, поэтому если вам понравилась какая-либо новелла, стоит следить прежде всего за сценаристом и дизайнером, а не за брендом и компанией-спонсором.

Есть и старички индустрии вроде «AliceSoft» со своим бесконечным «Rance» или «Nitro+», но это отнюдь не монополисты. Даже наоборот, их доля рынка невелика, и они вынуждены идти на некоторые ухищрения, дабы быть уверенными в том, что игра продается. Например «AliceSoft» выезжает на геймплее и самокопировании, а «Nitro+» делает большой упор на сюжет (за что и полюбился вне Японии), но иногда забывает при этом о канонах, чем вызывает праведный гнев почитателей жанра как в Японии, так и вне. И третья популярная форма — додзин-игры (同人ゲーム) — создаётся энтузиастами скорее из любви к эроге, нежели с целью заработать денег. По качеству додзин-игры уступают брендам, но они дешевы и полны свежих идей (хотя в большинстве своём являются нукиге). Пожалуй, самый яркий пример — «sol-fa-soft».

Ещё несколько интересных особенностей эроге — первые версии (初回版), токутэн (特典) и фандиски. С целью стимуляции продаж первые версии выпускаются в ограниченном количестве в комплекте с каким-нибудь эксклюзивным бонусом. Это может быть артбук, постер, диск с голосом персонажа для прослушивания перед сном (添い寝 CD), мини-игра, наволочка на дакимакуру, что угодно. Эксклюзивные бонусы часто предоставляются при покупке с прилавка, при этом бонусы различаются в зависимости от магазина. В результате мы имеем картину, представленную в одной из серий «Oge no Imouto ga konna ni Kawaii wake ga nai» — будь то хоть полночь, хоть середина рабочего дня — фанаты выстраиваются в очередь за несколько часов до продажи, чтобы не упустить своё счастье. Кстати, по этой причине коробки с эроге иногда достигают внушительных размеров, превышающих размер CD в несколько раз. Фандиски выпускаются после выхода эроге в качестве дополнения.

Эроге являются нишевым продуктом даже в Японии. 5000 проданных копий — это хороший результат. Одновременно с тем эроге, наряду с некоторыми другими медиа, можно назвать вершиной культуры отаку, этакой вишенкой на торте. Сложно судить о месте эроге среди остального отаку-контента понаслышке, но автору посчастливилось побывать на родине эроге и ощутить разницу. Магазины фанатских товаров по аниме есть повсюду. Полки, под завязку заставленные печатной продукцией, дисками, фигурками, тесные проходы между ними, вещи с принтами, брелки и прочая мелочёвка, толпы покупателей — это, конечно, впечатляет.

Но на шестом этаже «Sofmap» (ソフマップ) царит совсем другая атмосфера. Сравнительно просторное помещение, сверкающие полы, свежезаклеенные огромными принтами девушек из новых эроге (страшно наступить!), стены, завешенные постерами и заставленные POP-стендами в натуральную величину, на рекламных мониторах можно наблюдать процесс в самом разгаре, повсюду крики увлеченных этим процессом девушек, и тысячи, десятки тысяч огромных коробок с эроге на любой вкус. Снимать внутри магазина запрещено и мне не удалось найти видео или хотя бы фото в интернете.

Фанатские товары по эроге за исключением некоторых наименований, участвовавших в так называемом медиа-миксе, нельзя купить на первом попавшемся прилавке. Они выпускаются в ограниченном количестве — в основном, в качестве бонусов к коробкам, либо на ивентах типа «Комикета». К слову, до недавнего времени существовал фестиваль эроге — «DreamParty», но он перестал проводиться с 2013 года. Правда, зачастую любые эксклюзивные бонусы можно найти подержанными в продаже на аукционе «Yahoo» или других магазинах, занимающихся перепродажей подержанного, как то «K-BOOKS» или «Rashinban» (らしんばん). Однако стоит заметить, что эроге, участвовавшие в медиа-миксе (вследствие популярности экранизированные, переформатированные в мангу или ранобе), теряют свою нишевость.



Фото: kici, общественное достояние.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sofmap_Shop_01.JPG

Основная масса эроге выпускается в жанре рэнъай-ADV (恋愛 ADV), но существуют также RPG, симуляторы, экшены. Поскольку эроге можно назвать любую игру, в которой присутствует хоть малейшая доля эротического контента, тематика чрезвычайно разнообразна. Научная фантастика, мистика, фэнтези, комедии, драмы, саги про супергероев, битвы роботов и прочее. Все жанры сильно пересекаются друг с другом, поэтому бывает сложно приписать эроге к какой-то определённой категории. Эротический контент либо не имеет никакого отношения к сюжету, либо составляет всю суть игры, но вам вряд ли захочется его проматывать даже в первом случае, потому что потрогать себя там вместе с милой девушкой во-первых приятно, а во-вторых можно узнать много нового о её характере. Да, пожалуй, секс — один из главных инструментов в раскрытии характера девушки в любой эроге. Возможно, вы скажете: «Всё это уже есть в аниме», ан нет. Целевая аудитория эроге — одинокие мужчины 20—40 лет. Посему эроге может быть посвящено такой скучной для молодёжи теме, как, например, ностальгия. Или повседневности, но не такой, какую вы привыкли видеть в аниме, а скорее настоящим будням. Скучно. Но это то самое, чего требует душа сараримана после тяжёлого рабочего дня. Таким образом эроге глубоко проникают в реальную жизнь; читатель начинает жить вместе с героем, этого невозможно ощутить при просмотре аниме. Еще одна особенность — свобода слова, даже превышающая таковую в ранобэ. Эроге не ограничено цензурой и рамками восприятия целевой аудитории так сильно, как аниме. Инцест — цветочки на фоне «веществ», грубого насилия, расчленёнки, самоубийств, зоо- и копрофилии и прочих «радостей». Или может быть вас интересует японская мифология, квантовая физика или вопросы веры? На сайтах, категоризирующих эроге, даже есть такой интересный тег «дзацугаку» (雑学) — когда по ходу чтения приходится узнавать много интересных и бесполезных вещей, как то, например, количество головок у пениса ехидны или способность золотых рыбок продолжать есть, даже если от еды лопнуло пузо. Одним словом, эроге — это весело, если вы любите читать. Только приготовьтесь к тому, что придется вытирать слезы салфетками, изначально предназначавшимися для другой цели.

В завершение хотелось бы выразить своё мнение и пожелания по некоторым вопросам. Пожалуй, сейчас не существует ни одного форума, где можно было бы насладиться обсуждением эроге без примесей и купюр. Ни в Рунете, ни в японском сегменте Интернета. Возможно, виной этому формат. Это предположение подтверждается огромной популярностью среди японских блогеров длинных записей с впечатлениями от прочтения. Но в Рунете нет даже впечатлений. Помимо формата, частично виной этому и недавние законы, но в большей мере — апатия фанбазы. Не раз приходилось наблюдать, как на посвященных аниме форумах люди занимаются откровенным спамом, никак к теме не относящимся, просто потому что скучно. Тем временем огромный пласт культуры проплывает у них под носом. Японский язык хитер тем, что дает изучающему его человеку уверенность в понимании уже через год после изучения. Ложную уверенность, но она рождает импульс, которого хватает на многие годы. Зачем это нужно? Это интересно. В Интернете полно руководств и вспомогательных программ, которые делают процесс изучения японского не менее интересным, чем английского по играм. В конце концов можно начать с английских переводов. Выбор за вами.

Кстати о переводах. Их много. Но в Интернете обсуждают только десяток самых популярных. При наличии великого множества относительно свежих и не менее интересных. Среди очевидных причин — отсутствие адекватного источника информации и несправедливые рейтинги на VNDB. Хотелось бы дать такой совет: не читайте отзывы на форумах, не судите по количеству голосов. Перестаньте читать только то, что в топе VNDB. Уже тот факт, что эроге была переведена — достаточный повод для её прочтения. Но для подстраховки всё же стоит читать только эроге с основной массой оценок в области 8-9-10, но ни в коем случае не ориентироваться на количество оценок. Именно по этой причине я не хочу ничего советовать и давать ссылки на «must-read-списки». Найдите новеллу, которая понравится только вам.

В последнее время вне Японии стало очень популярным создание любительских новелл. Новые проекты растут как грибы. Но принадлежность их к жанру эроге стоит под вопросом. Не ясно, почему создатели позиционируют свои творения в качестве визуальных новелл. Приходилось видеть разработчика, не читавшего ничего, кроме «Песни Саи»: так что, возможно, не имея достаточного опыта, они не видят сути, того неотъемлемого атрибута эроге, что возник с самого зарождения в далеких 80-х и не потерян по сей день. Многие ответят: «визуальная новелла не обязана содержать эро». Но немногие знают, что это — сомнительные домыслы «западных» разделов Википедии, и что в Японии всё иначе. Нет, вопрос вовсе не в наличии или отсутствии эротической составляющей, никто не принуждает рисовать порно. Согласно одной известной японской энциклопедии, игры, в которых отсутствует эротика, но за счёт дополнения картины воображением достигается эффект её присутствия, можно считать эроге (вернее, это те самые «ギャルゲー», в которые был слит «Leaf&Key»). Однако в основной массе творений соотечественников воображению не за что зацепиться. А бывают случаи прямо противоположные: эротические сцены настолько отвратительны, что вызывают обратный эффект. С одной стороны я рад, что в России так много энтузиастов. Но Россия — не Япония. Мы имеем новый жанр, отдаленно напоминающий квест или интерактивную книгу, но с интерфейсом эроге. И вне Японии за этим жанром закрепилось понятие «визуальная новелла» (или «роман» в более точном, но реже встречающемся в обиходе варианте перевода). К добру это или ко злу — покажет время. ●

Решение о необходимости создания и публикации подобной статьи редакция приняла на фоне описанных в заметке «Бесконечная история» конфликтов в разделе /vn/ Ычана, дабы продемонстрировать «японскую сторону» содержания оного. Статья в итоге получилась даже шире по охвату, чем изначально ожидалась, за что отдельная благодарность её создателю. Оценки отдельных явлений и мнения, выражаемые автором по некоторым вопросам, могут не совпадать с точкой зрения редакции

Вторсырьё

В японском названии этой игры серии «Тохо» нет самого слова «touhou», и это очень странно. Вместо него имя жанра и слово «аманодзяку» (вид нечисти к которому принадлежит героиня) — ведь в этот раз мы играем за Сэйдзю Кидзин, одного из боссов предыдущей части, девочку, которая доводила игроков до икоты, инвертируя экран и управление.

Сложно судить об «Impossible Spell Card» как о чём-то отдельном. По сути перед нами часть-рекап, собранная из остатков предыдущей, продолжение-подуху «Shoot the Bullet» и «Double Spoiler»: здесь также нет привычных уровней, игрока также кидают прямым на старых боссов. Вместо камеры на этот раз нам даётся целый арсенал средств, чтобы пережить битву против одной спелл-карты, где одно лишнее попадание равняется смерти. И многое в этой части сделано правильно.

Первые уровни никогда не были особо сложными, но впервые за несколько частей ZUN решил сделать настоящий tutorial. Обучение совмещено с введением в курс дела — первый же босс выкладывает карты на стол. После событий 14-й части героиня объявлена в розыск, и любой встречный может использовать против неё самые устрашающие спелл-карты — те, от которых невозможно увернуться. Единственный способ справиться — «сжульничать»; к счастью, у героини как раз оказываются при себе зачарованные предметы, помогающие это сделать. Всплывающий текст тут же поясняет: чтобы пережить следующую чертовски плотную волну пуль, требуется вовремя прожарить «X» и воспользоваться коротким окном неуязвимости, которое даёт активный предмет — кусочек волшебной ткани. Решение немного странное, вряд ли новая часть рассчитана на привлечение новых игроков, хотя бы просто потому, что новые игроки в «Тохо» примерно такая же редкость, как и новые игроки в «Dwarf Fortress», но почему-то от этого приятно.

Вся игра разделена на десять дней, в каждом от шести до десяти спелл-карт, сложность которых даже в пределах одного дня скачет от «зачем мне предметы» до «я готов сломать клавиатуру», но для того чтобы открыть следующий день надо зачистить лишь четыре карты из предыдущего. Никаких продолжений, никакого плохой концовки: игра не столько наказывает обычного игрока, сколько награждает хорошего, при этом сохраняя всю сложность. В частности, игрок поощряется системой достижений. Да, в «Тохо» появились «ачивки», и в это действительно трудно поверить. Здесь они по какой-то странной причине называются «nicknames», даются игроку по завершению уровня с особыми условиями и отображаются в отдельном меню на стартовом экране.

Каждый активный предмет (а всего их девять) обладает уровнями и прокачивается вместе с игроком, получая бонусы вроде дополнительного времени действия. Чтобы получить «опыт» для прокачки, необходимо пройти уровень с этим предметом, или же пройти уровень вообще без использования предметов (что иногда почти невозможно повернуть), что даёт «опыт» всем доступным сразу. Арсенал также открывается по ходу прохождения — первые два дня игрок обходится фотоаппаратом, тканью и зонтиком, предположительно украденным у Юкари. Каждый предмет имеет лишь ограниченное количество использований, что заставляет думать посреди неоновой хаоса о том, когда и как их использовать — пожалеешь и умрешь, будешь расточителен и останешься против последней волны пуль с пустыми руками, активируешь не вовремя и таймер истечёт посреди вражеской атаки. Задачу чуть облегчает то, что у игрока есть второй слот для пассивных бонусов, но открывается он далеко не сразу.

16 ноября 2014 года на «Digital Game Expo» ZUN продемонстрировал модификацию игры, получившую имя «Gold Rush».

«Золотая лихорадка» состояла из одного единственного уровня, а сюжет её сводился к тому, что Сэйдзя на этот раз смогла раздобыть подлинную Волшебную колотушку для своих проделок.

К сожалению, по окончании выставки «Gold Rush» так и не был опубликован.



Единственный сколько-нибудь серьезный минус, который можно назвать, как бы дико это ни звучало — то, что ZUN не стоит на месте, стиль его рисунка менялся, качество тоже; и игра-сборник невольно страдает от этого, когда игрока кидает против боссов из разных частей с соответствующими спрайтами. Сырно и Моко вынуждены соседствовать с Кёко Касодани, превращая нас в этих путешественниках по времени.

Этой ловушки ловко избежала музыка, новая часть содержит в себе как и старые, так и новые треки, и хотя назвать их запоминающимися трудно, они прекрасно справляются со своей работой.

Новая часть выглядит за неимением другого слова «отполированной», в ней нет серьезных недостатков, она попыталась быть приветливой к новичкам, сохранив свою сложность, обладает интересной и новой механикой и является отличным продолжением серии игр. ●

Обычно в редакторской колонке мы публикуем однообразные рассуждения о нынешнем состоянии «Нубтайпа» и перспективах следующего выпуска. На этот раз, в честь юбилейного номера, мы решили несколько расширить тематику и подвести итоги существования нашего издания до сего момента. Сделать это лучше всего, очевидно, в качестве исторического очерка..

Рождение

Мы обычно не заостряем на этом внимание, но все основные выпуски «Нубтайпа» имеют двойную нумерацию. Традиционно указываемое в скобках число происходит от номеров еженедельных тредов «Новости Ычана». Этот проект стартовал 16 октября 2007 года. Формат был выбран не самый удачный: кривовато срисованная с какого-нибудь источника картинка с персонажем аниме «Rozen Maiden», снабжённым газетой, где можно с большим трудом разглядеть какие-то слова о минувших за неделю событиях. В довершение это всё ещё и заключалось в рамку от мотивационного постера.

Хотя обсуждения в еженедельных тредах были не особенно оживлёнными, автор решил не останавливаться на достигнутом и задумался об улучшении формата и переводе проекта в некое новое качество. Некоторое понимание этих изменений пришло уже после шестой нити, отчего была начата информационная кампания, предвосхищающая перерождение еженедельных тредов. Суть её была в том, что будущий 13-й тред позиционировался как последний. Взамен ничего прямым текстом не предлагалось, но небольшие намёки на обновление всё же делались.

Перерождение

Ещё после еженедельного десятого треда 23 декабря 2007 года была опубликована картинка, изображающая обложку несуществующего на тот момент журнала «Noobture». Это изображение стало учитываться первым выпуском в нумерации настоящего издания, но фактически оно было тем, что на английский манер называют «тизером». Само название, равно как и стиль логотипа, были пародийной отсылкой на популярный японский журнал «Newtype» (источником этого термина в свою очередь является франшиза «Gundam»).

К сожалению, планы не в полной мере удалось воплотить по заранее намеченному графику. В частности, приемлемого способа создавать файлы в формате PDF автор сходу не нашёл (что привело к использованию не самой очевидной реализации номеров журнала через технологию «Flash»), а некоторые жизненные обстоятельства не позволили запустить всё в задуманные сроки. Из-за этого «Нубтайп» собственно в виде журнала был опубликован лишь к 17-му еженедельному треду (из-за срыва сроков их пришлось выпускать и после 13-го; «Rozen Maiden» было заменено на «Тохо»). Несмотря на все проблемы, премьера (7 февраля 2008 года) была относительно успешной, так как проект был единственным в своём роде для всех имиджбордов — форчановский «FCM» на тот момент состоял лишь из пародийных обложек. Еженедельный формат был формально сохранён, хотя задержки на пару дней иногда случались.

Всю работу над номерами вёл один человек, что не могло ни привести к проблемам. К марту 2007 года стало очевидно, что продолжать в том же духе очень тяжело, как с точки зрения выбора тем для наполнения выпусков, так и по причине нехватки свободного времени. Была предпринята попытка привлечь к работе над «Нубтайпом» сторонних авторов, но она не увенчалась успехом: критиков с «блестящими идеями» было достаточно, но никто из них не рискнул взяться за реализацию своих предложений лично. Девятый номер журнала в итоге тоже был выпущен силами единственного автора, но с большим опозданием относительно еженедельного графика. На этом проект оказался заморожен.

В сущности, этот сюжет хорошо известен тем нашим читателям, которые интересовались историей происхождения издания. Уместно упомянуть несколько менее растиражированные в источниках аспекты, повлиявшие сначала на создание «Нубтайпа», а потом и его временное сворачивание. Как известно, по состоянию на 2007-2008 годы единственной базой знаний по имиджбордам на (условно) русском языке был вики-проект «Луркоморье». Основатель «Нубтайпа» поначалу и сам активно участвовал в создании тамешних статей об Ычане, но к зиме 2007 он осознал, что упомянутый ресурс фактически продвигает обычаи населения заброшенного администрацией Двача в качестве некоего эталона поведения для всех имиджбордов. Было очень странно писать что-то об Ычане на сайт, где оный Ычан позиционируется как некое неправильное отклонение от вайпаемых непристойными фотографиями помоек. Просто бросить редактирование Луркоморья (что было сделано) представлялось недостаточным, отчего и был задуман свой собственный «просветительский» проект.

Запустить свой вики-сайт на тот момент казалось слишком сложным делом, поэтому и был выбран формат журнала. Можно было публиковать как текущие новости, так и различные общетематические заметки. Благодаря редакционной линии на нарочитую нейтральность изложения, тенденциозность суждений сводилась к минимуму.

Тем не менее, когда наметились первые признаки кризиса, идея создания чего-то более универсального, чем периодическое издание, была возвращена в повестку. Как оказалось, создание вики-сайта – не настолько сложная задача с технической точки зрения. Так возникла энциклопедия «Noobtype Wiki», открытая 28 мая 2008 года. Журнал тогда уже был заморожен по описанным выше причинам, и на вики возлагались большие надежды. Но, как водится, толку вышло очень мало. На словах апологетов у ычановского вики-проекта нашлось много, но вот активно редактировать его никто, кроме основателя, не соизволил. Периодически возникали некие энтузиасты, но их порывов зачастую не хватало даже на одну завершённую статью. Достаточно сказать, что спустя семь лет ничего толком с этим вики-сайтом не изменилось, хотя Луркоморье в процессе и утратило свои позиции в виде актуального источника информации по имиджбордам самостоятельно.

Возрождение

Взятый тайм-аут позволил, наконец, озаботиться улучшением доступности журнала с технической точки зрения. Автору удалось найти рабочий способ выпускать гипотетические новые номера в PDF и отказаться от монструозных нагромождений с RARPNG и EXE-плеерами. К тому же, открытие сайта <http://coyc.net> позволило разместить там централизованный архив всех номеров «Нубтайпа». Итогом всех этих манипуляций стал выход специального выпуска «Лето 2008» 15 сентября того же года. Хотя все статьи были по-прежнему выполнены единственным автором, к созданию обложки в первый и последний раз в истории издания удалось привлечь стороннего художника.

Тем не менее, дальнейших подвижек в возрождении «Нубтайпа» после этого не последовало. Основатель во второй половине 2008 года был активно вовлечён в создание сообщества «Супермаркет», и больше был занят налаживанием контактов и поиском «сотрудников», чем выпуском контента. Среди привлечённых людей в том числе разыскивались и потенциальные журналисты, а в 2009 году, когда шло обсуждение создания будущей газеты «Хорошие новости», предлагалось сделать на базе оных и «Нубтайпа» совместный проект (чего не случилось).

5 августа 2009 года вышел новый «летний спецвыпуск», с которым намерение возродить проект было высказано публично. В рамках подготовки к восстановлению регулярного выхода издания в сентябре была опубликована целая серия из девяти минивыпусков с номерами от 9.1 до 9.9. Собственно, когда мы говорим о 25-м юбилейном «Нубтайпе», мы исходим именно из нумерации, ибо физически публикаций было больше. 5 ноября 2009 года, наконец, был опубликован 10-й выпуск «Нубтайпа» (сам номер датирован 4 ноября). Поскольку одна из статей была написана приглашённым автором, основатель проекта смог именовать себя «главным редактором». Впрочем, хотя число людей, работающих над отдельными выпусками могло достигать трёх человек, ведущим автором материалов так и остался редактор, ныне идентифицирующийся как Ферапонт Соусов.

Наиболее известным за всю историю издания стал следующий, 11-й выпуск. Именно в нём было опубликовано интервью с Мод-тяном, которое по нашему безгранично скромному мнению является редкой журналистской удачей даже по меркам профессиональной прессы. Конечно, если бы оно оказалось готово к 10-му номеру, вышло бы эффектнее, но всё и без того максимально откладывалось. В целом, эти два номера и задали итоговый формат, который с небольшими модификациями сохранился и поныне.

Всегдашняя проблема «нечего писать» с перезапуском проекта никуда не делась, из-за чего шёл активный поиск способов расширить тематику. Но результаты оказались весьма скромными, и уцелела из них разве что рубрика «Рецензия».

Вырождение

Кризис жанра продолжил брать своё. Его первой жертвой стала рубрика «Новости», с которой всегда были проблемы. Её пришлось окончательно убрать из-за того, что в 2011 году ежемесячный формат перестал работать: новые выпуски стали выходить только тогда, когда удавалось наскрести хоть какие-то материалы для их наполнения.

С чем это можно связать? Если не брать во внимание какие-либо дела в реальной жизни (а таковых в любом случае не было достаточно для того, чтобы по году мусолить номера), то главным ответом будут изменения в русской чаносфере после 2010 года. Если точнее, то непосредственный процесс фрагментации оной. Как известно, о «чаносфере» вообще стало возможно говорить только в 2009 году, когда после закрытия Двача вовне выплеснулось большое количество народа, который начал заводить себе

новые сайты и проекты. Но спустя два года весь этот пассионарный взрыв сошёл на нет: мегапроекты выдохлись, крупные имиджборды «окуклились» по своим углам и напоминают друг другу о себе только во время падений. Где-то на периферии постоянно происходят какие-то сомнительные разборки, но вряд ли кому-то кроме непосредственных участников будет интересно о них писать.

Тут читатель может заметить, что о местечковых разборках и прочих событиях на Ычане мы всегда охотно писали, будучи околочановским изданием. Да, это действительно так. Но, об ычановской специфике мы уже неоднократно высказывались: по мере стабилизации сообщества каких-либо нетривиальных «событий» в нём происходит всё меньше, ибо в нашем случае люди приходят пообщаться, а не вершить некие далеко идущие дела. Это нормально. Не помогает в деле информационных поводов и администрация сайта, предпочитающая стагнировать вместо решения проблем, которые сама же ранее признавала.

Так что здесь ничего нового по сравнению с предыдущим номером сказать нельзя: если будет повод для создания очередного выпуска, то он, возможно, и будет сделан. В этом формате не так много можно сделать, а радикальные изменения едва ли имеют смысл: проще уж сразу делать совершенно другой проект. Идеи на этот счёт, кстати, существуют. Но вряд ли их имеет смысл публиковать здесь (заметим лишь, что главный редактор относительно открыт для предложений в сфере доморощенной журналистики).

Напоследок упомянем, что в августе 2015 года нами начата работа по переводу старых «флэшёвых» выпусков в PDF, что облегчит их доступность для читателей, любящих приобщаться к старине.

На обложке у нас на этот раз Мичиру Мацушима из франшизы «Grisaia» — среди прочего в оной есть и ВН из двух частей, где Мичиру выступила в роли девочки-волшебницы. Для любителей совпадений также упомянем, что эту героиню озвучила та же сэйю, что и другую девочку-волшебницу, занимающую особое место в картинкохранилище главного редактора. ●

