

Губтәйн 26

(41)

8 июля 2016; 18+



Хроники холиворов: Разделение двачей. С. 3.

История конфликта вокруг крупнейшей японской текстовой доски и его неожиданного продолжения на англоязычных имиджбордах.

Прямая связь: Не вырубишь и топором. С. 8.

К вопросу об архивации «утонувших» нитей имиджбордов.

Главная тема: Большая чистка. С. 12.

По следам начавшихся в прошлом году манипуляций с тематическими разделами Ычана.

Досье: Звёздный свет. С. 18.

Краткий очерк франшизы «Айкацу!», приуроченный к завершению четырёх оригинальных сезонов.

Рецензия: Schwarzesmarken. С. 23.

Обзор едва ли не первого в своём роде аниме-сериала о Восточной Германии в неловкой ситуации.

Рецензия: «Аполлон» никогда не был на Луне. С. 29.

Обзор игры из серии «Touhou Project».

От редакции. С. 32.

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

Разделение двачей

Вопреки первым ассоциациям, которые могут возникнуть у нашей публики при чтении заголовка, речь в этой статье пойдёт вовсе не о клонах закрывшегося в 2009 году Двача. В нашем предыдущем выпуске мы уже вскользь упоминали о конфликте в администрации японского сайта 2channel и ныне решили всё же попробовать разобраться в этой истории.

Странный мир

Редкая статья «Нубтайпа» обойдётся без исторического экскурса, поэтому мы начнём с самого начала истории (относительно) анонимных форумов. В японском Интернете её принято отслеживать от проекта «Аяси-йярудо» (あやしいわーるど), в англоязычных источниках упоминаемого как «Ayashii World». В 1995 году некто Масаюки Сиба создал локальный сайт с таким названием в сети одного из токийских провайдеров, посвящённый игре «Касумигасэки», связанной с зариновыми атаками секты «Аум Синрикё». Эта итерация «Странного мира» не прожила долго, но уже в 1996 году всё тот же Сиба создал одноимённую анонимную текстовую доску для сообщений. Основная тематика её сводилась к различным аспектам хакерской культуры и обмену ЦП. Проект стремительно набирал популярность и обрастал различными сателлитами, что в сочетании с контркультурной направленностью сыграло с ним злую шутку: в результате конфликта пользователей Ayashii World с администратором сайта Guess BBS, известным под псевдонимом «Alice», последний написал вайпалку «Мира», на что первые ответили деанонимизацией и преследованием незадачливого вайпера в реальной жизни. Всё это привело к судебному иску против Масаюки Сибы и закрытию главного ядра «Странного мира». До 1999 года различные остатки былой сети сайтов-сателлитов и прочие «продолжатели» с клонами боролись за место под солнцем, но ни один из них не мог в полной мере занять нишу закрытого проекта.

30 мая 1999 года на сцену вышел Хироюки Нисимура, создавший Ничаннэру (2channel). Отличием этой текстовой доски от других было стремление администратора привлечь не только технических гиков и хакеров, но и аниме-отаку, а также прочие субкультуры. При этом в первые годы были часты конфликты с сохранившимися сообществами Ayashii World, но они не смогли



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

остановить рост 2channel. Отчасти устойчивость сайта объяснялась размещением серверов в США, что до поры спасало проект от прямого воздействия японских властей, которых могли бы попытаться натравить недоброжелатели.

К середине 2000-х 2ch.net стал крупнейшим японским сетевым форумом, регулярно упоминающимся в местной массовой культуре: от литературы и кинематографа («Дэнся-отоко») до аниме, манги, ЛН и ВН («Lucky☆Star», «Steins;Gate»). Это неизбежно привело к попыткам монетизации ресурса.

У нас лучшие сливы

Первой ласточкой «серьёзного бизнеса» стало появление компании «Packet Monsters», зарегистрированной в Сингапуре. Нишимура официально заявил о передаче управления сайтом ей, но на деле он так и остался главой проекта, в то время как фирма служила своего рода прикрытием для судебного представительства. Это, впрочем, не спасло Хироюки от значительных штрафов как за происходящее на сайте, так и за уклонение от налогов на доходы «Packet Monsters».

Откуда же взялись эти доходы? Помимо размещения рекламы на сайте была создана система платных учётных записей под названием «2channel Viewer», причём реализована она была без опоры на какие-либо сторонние платёжные сервисы. Для получения доступа к «огороженным» разделам и функциям 2channel пользователям приходилось напрямую предоставлять данные своих банковских карт администрации ресурса. Администрация в свою очередь, судя по всему, хранила эти сведения в незашифрованном виде, что не могло не выйти боком.

26 августа 2013 года данные десятков тысяч учётных записей (в том числе с сопоставлением трипкодов и прочих идентификаторов), связанных с ними счетов и прочей персональной информации были опубликованы в сети «Тор».

Стали известны как относительно безобидные факты, вроде истории о матомэ-блогах (сайтах, которые публикуют дайжесты тредов), искусственно генерирующих «драму» на сайте для дальнейшего описания; так и весьма серьёзные — например, по сообщению издания «Жапан-таймс» был полностью деанонимизирован некий школьный учитель, делившийся на сайте сексуальными переживаниями.

Взлом был подтверждён Жимом Ёоткинсом, главным техническим администратором 2channel. Он заявил, что украденные сведения касаются лишь последних двух месяцев и не всегда правдивы: якобы администрация не проверяла подлинность вводимых на сайт личных данных. Так или иначе, но уже тогда прозвучало мнение, что проект может и не оправиться от последствий этого инцидента.

Раскол

Ёоткинс был не только техническим администратором сайта, но и владельцем компании, которой принадлежали формальные права на 2ch.net. То есть, Нишимура, несмотря на статус основателя и лидера проекта, фактически стал обыкновенным членом персонала, которого можно снять с занимаемой должности. Такая ситуация сложилась 19 февраля 2014 года, когда из-за потери источника финансирования в связи с вышеописанным взломом Хироюки не смог оплатить счёт за сервера. Именно тогда Жим Ёоткинс заявил, что прежнее руководство сайта, «которому ранее предоставлялась широкая автономия», окончательно утратило его доверие, и теперь он сам будет активно заниматься управлением проекта. Нишимура до поры не делал каких-либо громких заявлений по этому поводу, вследствие чего этот эпизод почти не был замечен за пределами сообщества 2channel на фоне предыдущей истории об утечке данных.

Тем не менее, гром грянул. 1 апреля 2014 года Хироюки Нишимура заявил об окончательном «захвате» сайта и своём отстранении от административных полномочий. Он обвинил Ёоткинс в отъёме его законной собственности в лице сайта и призвал всех модераторов и прочих волонтеров бойкотировать Жима. В то время как сама просьба была логичной, её формулировки вызвали широкое недовольство у многих членов команды, ибо Хироюки не придумал ничего лучше, чем обвинить их в содействии преступлению и порче имущества. Если и в наших краях такое просто так с рук не сходит, то в Японии и подавно: сообщество не выказало большой поддержки основателю проекта.

Это сыграло с ним злую шутку, так как основанный им сайт-клон 2ch.sc (куда было скопировано всё содержимое 2ch.net) не привлёк большого числа пользователей с прежнего адреса, а затем и вовсе последовали взаимные вайпы и ддосы.

Казалось бы — обычный конфликт владельцев сайта в Интернете: и в русскоязычном сегменте похожих историй наберётся порядочно. Но одними имущественными аргументами и спорами о легитимности дело не ограничилось. Появилась информация, что якобы Нишимура имел некие договорённости со специализирующейся на «больших данных» компанией «Hottolink», которой будто бы продавал личные данные пользователей 2channel. Дескать, именно поэтому они и хранились в незашифрованном виде, а вовсе не из-за морального устаревания программной инфраструктуры сайта. Нишимура в ответ заявил, что пользовался услугами данной компании только для сохранения «бэкапов», подчеркнув, что не мог бы продавать какие-либо технические данные без ведома системного администратора и совладельца в лице Жима Ёоткинса. Отдельные комментаторы высказали мнение, что эти слухи могут намеренно распространяться американцем или его сторонниками. Так или иначе, у редакции достоверных данных о том, кто что куда «сливал», нет. Особенно с учётом существующей в Сети конспирологии о том, что раз 2ch.sc размещается у хостинг-компании, имеющей связи с правящей партией, то Хироюки предоставляет данные напрямую правительству Японии.

Экспорт войны

Но и на взаимных обвинениях противостояние не закончилось. Как мы писали в предыдущем выпуске, в январе 2015 года о своём уходе с поста администратора 4чана заявил Кристофер Пул, известный как moot. О новом руководстве сайта ничего не было известно до 21 сентября, когда было объявлено, что новый глава проекта — никто иной, как всё тот же Хироюки Нишимура. Это событие само по себе знаменательно, но оно оказалось ещё и дополнено отголосками конфликта с Ёоткинсом. Последний, кроме 2channel, контролирует и англоязычный имиджборд 8ch.net, который стал пристанищем всех недовольных политикой Мута по поводу «Геймергейта». Именно на этом чане собирали различную информацию об этих событиях и координировали действия против администрации 4чана.

После воцарения Хироюки на новом месте, ему не преминули напомнить о фиаско с 2ch.net. Критиков в ответ начали «посылать» на 8чан. Старый конфликт заиграл новыми красками. На 8ch.net начали собирать и переводить с японского различные критические статьи о Ниџимуре, на 4чане появилась критика позиции Ёоткинса как от лица самого Хироюки (в рамках сессии вопросов и ответов), так и со стороны анонимных пользователей. Какого-либо крупного столкновения между двумя сайтами не произошло, так как 8чан внесён в спам-фильтр 4чана ещё во времена Мута, но противоречия между сообществами явно углубились (впрочем, размеры аудитории этих сайтов не сопоставимы, так что большинство форчановцев вообще не волнует эта история).

Так по иронии судьбы в руках американца оказалась самая популярная текстовая доска Японии, в руках японца — крупнейший англоязычный имиджборд, и оба к тому же соответственно контролируют ближайшие сайты-конкуренты этих проектов. ●



Не вырубишь и топором

Ротация контента — одна из наиболее характерных черт имиджбордов. Издревле повелось, что в каждую нить можно написать ограниченное количество сообщений, после достижения которого она перестанет подниматься над другими и постепенно утонет — это тот самый «бамплимит» или, с подачи Краутчана, «автосажа». Тем не менее, ситуация с бесследным исчезновением тредов устроила далеко не всех, что привело к разнообразным попыткам сохранения и архивирования умерших нитей. *Очередная смерть очередного популярного сайта-архива 4чана осенью прошлого года* — хороший повод для нашего неспешного издания, чтобы летом этого года опубликовать статью, посвящённую архивации имиджбордов.

История вопроса

Мотивы, по которым архивация изначально не практиковалась на Футабе и 4чане, сейчас вряд ли возможно точно установить. Мут в своё время говорил, что именно обработка и хранение изображений создают наибольшую нагрузку как с технической, так и финансовой точки зрения (что вполне очевидно). Но он же и выводил из этого идею ротации контента как некоей визитной карточки общения на имиджбордах. Дескать, популярное и востребованное всегда наверху, а ненужное тонет.

Некоторым пользователям подобная ситуация не понравилась, из-за чего они решили создать сторонние сервисы архивации 4чановских тредов. Первым из них, видимо, был 4chanarchive (позднее переименован в «Chanarchive»), основанный в 2006 году. Просуществовал он вплоть до 2013 года, но уже во время своей работы обзавёлся большим числом альтернатив. Благо, на некотором этапе появился даже специальный движок для архивирования 4чана под названием «Fuuka» (в честь одной из героинь манги о Ёцубе). Именно на базе этого ПО работал Archive.moe, о смерти которого мы и иронизировали в начале этой статьи. Собственно, этот архивный сайт был лишь одним из звеньев большой цепи, где данные передавались от одного закрывающегося проекта к другому. Будет очень тяжело уместить в журнальную заметку всю подробную историю попыток архивирования 4чана, так что проще сослаться на страницу <http://www.archive-team.org/index.php?title=4chan>.

Важно упомянуть, впрочем, что большинство команд этих проектов занимается сохранением содержимого лишь непосредственно интересующих их досок, из-за чего некоего универсального архива 4чана ныне, по всей видимости, не существует.

В Рунете первый сайт-архиватор имиджбодов был, как легко догадаться, посвящён Двачу. Он располагался по адресу 2.0ch.ru и сохранял только треды из /b/. Этот сервис умер примерно в одно время с Двачем, а сложившаяся после этих событий чаносфера привела к формированию принципиально иного, по сравнению с около-4чановским, подхода к созданию сайтов-архивов. Он именно что отталкивался от ситуации, когда уже нельзя было ограничиваться единственным чаном — в 2009 году существовало как минимум четыре «больших» борды, а также несколько «средних». Показателен пример архиватора Нямо, который первоначально архивировал /b/ Двача, но тот закрылся вскоре после создания Нямо, из-за чего ему пришлось обратиться к Ычану, Нульчану, Нольдвачу и 2-ch.ru. Что осталось неизменным, так это короткий срок жизни проектов: из работавших на рубеже 2008 и 2009 годов Нямо, Метачан и архива Dollchan.ru все три закрылись.

По мере обособления отдельных частей чаносферы практика архивирования каких-то отдельных ресурсов вернулась и ныне «общие» сервисы соседствуют с «частными» (главным образом для 2ch.hk).

Методы

Как мы уже убедились выше, существуют различные реализации идеи сайта, архивирующего треды имиджбордов. Кроме упомянутой дифференциации по целевым чанам и/или отдельным доскам оных, можно отметить и другие аспекты.

Самым важным из них является принцип наполнения, а именно — автоматический против ручного. Большинство 4чановских архивов загружают нити с сайта именно в автоматическом режиме, получая весь подряд контент, включая даже удалённые сообщения и целые нити, если скрипт успел их захватить. При этом методе создатель и пользователи могут не бояться, что пропустят нечто важное, но в нём таятся и значительные проблемы. На сервере скапливается разный мусор от спама до противозаконных материалов, который администраторам приходится повторно чистить даже после того, как на исходном сайте это уже удалили. Если сохраняются полные версии изображений, то со временем возникает и проблема переполнения

свободного места — та самая, на которую жаловался moot. Из-за этого многие архивы периодически избавляются от приложенных к сообщениям файлов, оставляя только уменьшенные копии. Впрочем, и последние при большом сроке работы сайта начинают требовать значительные объёмы дискового пространства.

Ответом на эти проблемы стало появление архиваторов с выборочным добавлением тредов. Теоретически, выборку нитей для сохранения могла бы производить администрация архивов, но на практике большинство известных проектов такого рода предоставляет данное право пользователям. Первым подобным сайтом был Метачан, ныне с этой точки зрения его идейным преемником является Архивач. Как ни странно, оба посвящены русскоязычным имиджбордам.

Отдельно можно упомянуть различные «частные» архивы, которые сохраняют нити только определённой тематики. Подобным обычно промышляют либо фанаты неких произведений (впрочем, чаще ведут индексы ссылок тематических тредов в «больших» архивах); либо авторы и любители определённого контента (самый известный пример — архив ычановских «РПГ» на <http://gensokyo.4otaku.org/>); либо представители сообществ, существующих на базе цепочки нитей (пресловутые «чатики», из которых наибольшую известность приобрели «куклочаны»). Подобные архивы проще поддерживать, но живут они ровно столько, сколько функционируют связанные с ними узкие группы заинтересованных пользователей, которые зачастую уязвимы для межличностных конфликтов.

Административный ресурс

Несмотря на появление сторонних архивов (и упомянутое мнение Мута), идеи локального сохранения тредов прямо на породивших их имиджбордах тоже получили развитие. Кто первым до этого додумался — сейчас сложно сказать, но многие популярные движки для чанов уже довольно давно обзавелись функцией архивации нитей.

Среди русскоязычных имиджбордов первым архивом обзавёлся Ычан. Точная дата этого события, по всей видимости, не сохранилась, но случилось это не позднее 2 июня 2009 года. Первой доской, где он появился, стал /b/. Номер самого раннего из сохранённых тредов — 81335; видимо, именно тогда Мод-тян вообще додумался до идеи не удалять полностью нити, которые представляют историческую ценность для сообщества. По крайней мере,

именно таковым представляется критерий их отбора (сохраняется далеко не всё подряд). Кроме того, на шестилетие Ычана 1 июня 2013 года был также открыт <http://2007.iichan.hk/> — слепок сайта по состоянию на конец сентября 2007 года, отделённый от остальных архивов.

Ещё дальше пошёл Доброчан, где после смены движка архивировались вообще все подряд старые треды. Впрочем, это вышло боком: в один прекрасный день некий человек вознамерился выкачать все эти архивы, чем создал большую нагрузку на сервер (а «Ханабира» и без того весьма прожорлива, если верить просочившимся сообщениям). В итоге доступ к старым нитям был закрыт, хотя пользователи и нашли методы обхода этого запрета. Был у Доброчана и свой исторический слепок в виде версии сайта накануне установки «Ханабиры», но на момент написания этих строк он не работает (что связано с форсированным обновлением 9 мая 2016 после взлома сервера через уязвимость «ImageMagick»).

Как ни странно, без локальной архивации не обошлось и на 4чане. Всё тот же moot незадолго до отставки объявил о появлении на сайте функции отложенного удаления нитей: в течение 48 часов после того, как они утонут, их можно просматривать на отдельной странице. Чем мотивировано это изменение, сказано не было. Среди возможных объяснений можно назвать желание расширить контекст дискуссий — когда собеседники упоминают обсуждения в прошлом треде по теме, всегда хорошо иметь оный под рукой без необходимости искать неофициальные сервисы.

Существование всех описанных архивов иллюстрирует наличие стабильного спроса на сохранённые нити со стороны читательской аудитории. Очевидно, что если бы это не было кому-либо нужно, то этим бы никто и не занимался. Тем не менее, есть и те, кто скептически относится к этой идее. Аргументы противников архивации обычно строятся на концепции ротации контента, которая позволяет только действительно востребованным вещам сохраняться и циркулировать в сообществе с одной стороны, и позволяет поддерживать чаны в качестве открытой среды для чего-либо нового — с другой. Среди прочих соображений можно упомянуть и пресловутое «право на забвение», которое проще всего реализуется именно с постепенным утоплением устаревших тредов. Но скептикам остаётся лишь ворчать, поскольку их аргументы хоть и не лишены резона, но явно не смогут в полной мере переубедить аудиторию архивных сайтов. В конце концов, даже редакции «Нубтайпа» регулярно прибегает к материалам умерших нитей (что было сделано и для этой статьи). ●

Большая чистка

В наших предыдущих выпусках мы часто сетовали на то, что администрация Ычана разводит на сайте стагнацию и тем самым не предоставляет информационных поводов. Но с весны 2015 года ситуация начала меняться, и со стороны руководства сайта стали заметны различные движения. И если начало активного ведения официального твиттера (состоявшееся, впрочем, раньше — осенью 2014-го) и сопровождаемый пресловутой «красной подписью» ответ об отсутствии планов на поддержку WEBM не являются такими уж масштабными свершениями, достойными отдельной статьи, то несколько менее заметный процесс её вполне заслуживает. Речь идёт о начатых с 7 апреля 2015 года манипуляциях с тематическими разделами Ычана.

Лимб

Для начала не лишне будет описать ситуацию, происходившую «во фрейме» Ычана до преобразований. Мод-тян в первые годы явно больше предпочитал добавлять туда новые новые разделы, нежели удалять или объединять существующие. За всё время до 2015 года удалена лишь одна доска — /dn/ (Death Note) и перенесены на дружественный ресурс /h/ (Хентай) и /g/ (Девушки), закрывшиеся ввиду уничтожения сайта. При этом /dn/ успешно пережили такие же узкотематические /ls/ (Lucky☆Star), /azu/ (Azumanga Daioh), /hau/ (Higurashi no Naku Koro ni) и /sos/ (Suzumiya Haruhi no Yūutsu), открывшиеся на волне сезонных увлечений и предсказуемо быстро выдохшиеся. Если какая-либо система в создании новых разделов и была, то её описание никто никогда не публиковал. В 2009 году началось сотрудничество с другими сайтами, выраженное в институте общих досок, которое комментаторы связывали с тем, что Мод-тян достиг некоего предела по добавлению локальных разделов. Но в реальности последние продолжили появляться вплоть до 2012 года, когда была создана /bro/ (My Little Pony).

С общими разделами ситуация тоже большой ясностью не отличалась. Инициатива изначально была «низовой», и чётких официально одобренных критериев включения Мод-тян не сформулировал. Значительное число принятых «во фрейм» досок годами висело в категории «На пробу», которая из

чистилища превратилась в лимб — движения не наблюдалось ни в сторону закрепления среди «основных», ни в сторону категории «к удалению».

Так или иначе, но даже без учёта внешних ресурсов количество досок на Ычане явно двигалось ближе к показателю на порядки более посещаемого и «быстрого» 4чана, чем, например, сопоставимого по размерам аудитории Доброчана (по иронии судьбы там до сих пор есть «вечная» категория «На пробу»). Активностью при этом могли похвастаться лишь очевидные /b/, /a/, /vg/, /d/ и ещё несколько середнячков. Причём среди оных наблюдалась тенденция по затуханию пользовательского интереса: в прошлом выпуске мы уже упоминали о спаде активности в /vn/, который сделал его беззащитным против заполнения последствиями выхода «Бесконечного лета». В большинстве случаев, впрочем, восстановления скорости постинга даже через такие спорные события не происходило.

Стабильно популярен был и /r/, но из-за регулярных обострений политической ситуации как в мире, так и на самой доске, его время от времени закрывали на карантин.

Один из таких периодов наступил в 2014 году и в итоге завершился полным удалением упоминаний о доске. При этом политические дискуссии, возникающие на других досках, зачастую удаляются.

Двери закрываются

7 апреля 2015 года всё изменилось. Без церемоний с предварительным вынесением к удалению была закрыта доска /w/ (Обои). Вместо неё было предложено использовать /hr/ (Высокое разрешение). «Обои», несмотря на существование с самого открытия сайта, были действительно одним из наименее посещаемых разделов и набрали лишь 7298 сообщений (около 910 в год). Судя по реакции на это событие, «отряд не заметил потери бойца».

Спустя два с половиной месяца вслед за /w/ последовала /t/ (Торренты). Доска была открыта 10 июня 2007 года, и, судя по интервью Мод-тяна в 10-м выпуске «Нубтайпа», у него были определённые планы по развитию этого раздела посредством возможного разрешения загружать торрент-файлы (подобная функция доступна в аналогичном разделе Nowere.net). Но этого

не случилось. «Торренты» определённо были самым медленным разделом Ычана: за 8 лет там было написано лишь 4870 сообщений. Активности явно не способствовало и перенаправление на сайт с электронной петицией во времена рассмотрения «антипиратского закона» в РФ. На каком-то этапе /t/ был закрыт для доступа с российских IP (403 там красуется и ныне), так что окончательная заморозка раздела была закономерным шагом. Для некоторых пользователей новость о закрытии /t/ стала также и «ломающим известием», что таковая доска вообще существовала на Ычане.

Укрупнение регионов

Вышеописанные события в реалиях Ычана уже достаточно масштабны, но этим дело не ограничилось. 6 августа 2015 года в /d/ была начата дискуссия об объединении разделов /a/ (Аниме) и /ma/ (Манга) в единую «Аниме-и-мангу» на базе первого. Старожилы без труда припомнят, что подобное предложение уже неоднократно звучало в течение нескольких лет (включая день непосредственного создания раздела), но лишь в этот раз данная инициатива удостоилась официального внимания. Под формами постинга в /a/ и /ma/ была помещена ссылка на нить в /d/ с просьбой высказаться, а модератор /a/ ещё и оставил соответствующее сообщение с красной подписью в одном из местных тредов.

Доска /ma/ была создана 23 сентября 2007 года (тред о её создании весьма красноречив отсутствием дискуссии — <http://2007.iichan.hk/d/res/1149.html>) и имела явно лучшие показатели активности по сравнению с /t/ и /w/: всего там успели написать 39346 сообщений. Тем не менее, в последние годы «скорость» сильно упала — до 150 сообщений в месяц (1800 в год). Для сравнения, в /a/ за неделю пишут более 2000.

Тем не менее, на Ычане наберётся много более «медленных» досок, так что аргументом в данном случае скорей всего выступила именно тематика. В /a/ явочным порядком (и зачастую активнее, чем в /ma/) уже обсуждалась манга, что вызвано естественными причинами её взаимосвязи с экранизациями. В ходе обсуждения не преминули пройти по опыту соседей, и выяснилось, что отдельные разделы про мангу в моде только на русскоязычных имиджбордах, в то время как 4чан ограничивается единым /a/ для аниме и манги. Отдельные личности выступали против объединения разделов, указывая на то, что манга в /a/ просто «утонет», а сквозь анимешные треды им продираться не хочется.

23 августа, ровно за месяц до восьмилетия /ma/, этот раздел был закрыт для постинга. /a/ переименовали в «Аниме и манга» и даже снабдили страницей с правилами, достойными Капитана Очевидности. Некоторые противники объединения в /d/ заявили о том, что собираются покинуть Ычан, но их оппоненты заметили, что за первый день в /a/ различные обсуждения манги велись куда активнее, чем за весь предыдущий месяц в /ma/. Неизвестно, сохранится ли эта тенденция в будущем, но вряд ли администрация вдруг отменит принятое решение.

Дамоклов меч

Свершившиеся дела не сопровождалось подробными официальными пояснениями (хотя параллельно был дан ответ насчёт отсутствия планов на поддержку формата WEBM в «ближайшей перспективе»), что оставило широкий простор для спекуляций. Комментаторы сошлись на том, что в группе риска находятся с трудом подающие признаки жизни /ls/ (Lucky☆Star), /azu/ (Azumanga Daioh), /hau/ (Higurashi no Naku Koro ni) и /sos/ (Suzumiya Haruhi no Yūutsu). Тут можно вспомнить, что /ls/ уже однажды попадала под угрозу удаления вместе с /dn/.

15 января 2016 года эти предположения частично оправдались: к удалению были вынесены /azu/ и /me/ (Мега) — две наиболее медленные доски Ычана. В первой сразу же началась кампания по поднятию активности, раскритикованная отдельными комментаторами (дескать, если вы месяцами ничего не писали, зачем теперь спохватились?), во второй поначалу же реакция была куда более вялой. Хотя в данном случае администрацией явно давался некий испытательный срок, его продолжительность и желательные цели не были названы.



Имитация поднятия активности в приговорённых досках была не очень стабильной и, по всей видимости, не показалась администрации убедительной: 5 июня 2016 года /azu/ и /me/ были закрыты. Этот исход был вполне предсказуем, ведь никакой гарантии, что при сохранении досок открытыми их «спасатели» бы надолго там задержались (а не забросили бы их опять) не наблюдалось. Более того, иные и вовсе подпадали под баны в процессе.

Все эти события привлекли внимание к общему кризису тематических досок Ычана, наметившемуся в последние годы. В частности, упоминалась идея «контент-менеджмента» (первоначально, впрочем, в рамках ежегодного личного обращения администратора 410чана), при которой бы некие добровольцы брали на себя разработку и претворение в жизнь долгосрочных проектов по оживлению тех или иных разделов. Никто, впрочем, не смог внятно объяснить, откуда такие самоотверженные герои вдруг возьмутся. На данный момент те же модераторы не справляются с элементарными задачами организации плодотворного и упорядоченного общения в медленных разделах: например, читатель может открыть каталог /tran/ и посчитать, сколько там утонувших «огрызков» про английский язык вместо единого полноценного треда, который был бы куда полезнее нечастым посетителям.

Высказывались и идеи по объединению досок: например, «влиять» /au/ (Автомобили) и /mo/ (Мотоциклы) в /tr/ (Транспорт), или объединить /jp/ (Япония), /fi/ (Фигурки), /c/ (Косплей) и /vn/ (Визуальные новеллы) в некий аналог 4чановского /jp/ (Otaku Culture). Последняя идея представляется спорной из-за того, что «фигурки» и косплей касаются не только японской тематики, да и в /vn/ хоть и потеснили «разработку» официально, отечественные (и, например, англоязычные) ВН обсуждать не запретили. Предлагались и другие варианты, но мы не будем приводить их здесь ввиду заведомой шуточности. Ещё можно вспомнить давно высказанную мысль отдавать удаляемые тематические доски в «конгломерат» (как это действительно произошло с /g/ и /h/), но в последнее время концепция общих разделов в целом не столь на слуху. Кроме того, в подобном контексте это выглядит как бегство от проблемы, а не способ её решить, ведь активность от этого никак не поднимется.

Вполне возможен и вариант, что в течение продолжительного времени никаких новых манипуляций с досками не произойдёт, и все предположения комментаторов так и останутся неосуществлёнными. Так и или иначе, апологетам существования некоторых «маленьких» разделов Ычана не мешало бы озаботиться поднятием активности, если они не хотят однажды обнаружить удаление этих досок. ●

ラズル

Волшебство уже не то...

labuda.coys.net



Звёздный свет

Заглянув пару лет назад в /a/ 4чана, мы могли повстречать там треды со зловещим заголовком «Спираль безумия» (Spiral of Madness). Название это явилось плодом самоиронии их завсегдатаев, ибо в нитях обсуждались различные утренние/дневные аниме-сериалы для маленьких девочек. Ныне мы уже, скорей всего, не увидим в форчановском /a/ никаких «спиралей», но сами треды никуда не пропали. Теперь они называются «/ai/ — Idle Activities» (дословно: праздные занятия). Новое имя является переосмыслением фразы «Idol Activities», которая в свою очередь служит английским переводом названия аниме «Айкацу! Айдору кацудв» (アイカツ! アイドルカツドウ). Весной 2016 года этот сериал и связанную франшизу ожидает первый в истории перезапуск, так что самое время подвести некоторые итоги и попытаться разобраться, чем же «Айкацу!» так приглянулось публике.

Вся наша жизнь — игра. Карточная

В 2012 году компания «Бандай» — крупный японский производитель игрушек и компьютерных игр — запустила новый проект для игровых автоматов, получивший название «Data Carddass Aikatsu!». Как и в аналогичных продуктах линейки «Data Carddass», пользователь должен заправлять в сканер аркадного автомата заранее приобретённые карты, которые открывают для него соответствующие функции и элементы игрового процесса. В случае с «Айкацу!» таковыми элементами являются различные детали одежды, изображённые на картах. Умелая комбинация нарядов является основной целью игры: главной героиней является начинающая айдору, которой игрок должен помочь проходить прослушивания на те или иные конкурсы и роли, исход которых зависит в том числе и от того, насколько хорошо подобрана сценическая одежда исполнительницы. В проекте предусмотрена регистрация по идентификационным картам, что позволяет вести учёт всех достижений пользователя, подсчитывать всеяпонский рейтинг игроков и подобное.

Целевой аудиторией этого проекта являются маленькие девочки, а основным источником дохода — продажа коллекционных карточек, используемых в игре. Тем не менее, автоматы «Айкацу!», как это часто бывает, приглянулись и взрослым мужчинам, которых стали называть «айкацудяденьками» (アイカツおじさん — айкацу озисан). Поскольку сами аппараты по размерам рассчитаны на детей, этим людям приходится либо горбиться, либо идти на иные ухищрения (вроде специально запасённых табуреток), чтобы играть, но это их не останавливает.

Разумеется, никакой популярности бы не появилось без рекламной кампании. Одним из её столпов и стала аниме-экранизация. Этот факт позволил некоторым обозревателям «Аниме-нюс-нэтўорк» с ходу заклеить её «просто-напросто рекламными роликами для карточной игры», но реальность оказалась несколько сложнее, ведь анимационный сериал обрёл своего зрителя и среди тех, у кого в силу географических причин нет прямого доступа к любым японским игровым автоматам.

Движущиеся картинки

Трансляция сериала «Айкацу!» стартовала 8 октября 2012 года. Создание аниме велось на мощностях студии «Sunrise» (главный режиссёр — Рюичи Кимура, сценарист — Ёичи Като), непосредственно входящей в холдинг «Бандай». Целевой аудиторией проекта также явились дети, но великовозрастные зрители у таких сериалов водились ещё с незапамятных времён (дошло вплоть до того, что некоторые продюсеры прямым текстом учитывают и их в своих выкладках), так что и на «Айкацу!» они налетели моментально как в Японии, так и за её пределами (на протяжении всех трёх с половиной лет выходили неофициальные англоязычные субтитры за авторством группы «Mezashite»).

Главной героиней сериала стала Ичиги Хошимия, а сюжет начинался с того, что она вместе с подругой по имени Аой Кирия решила поступить в школу «Starlight», где обучаются юные айдоу. Будням Ичиги на пути к звёздному статусу и было посвящено повествование первого сезона, по ходу которого она сталкивалась с различными аспектами карьеры начинающей артистки. Местная специфика лишь отчасти пересекается с шоу-бизнесом реального мира: большую роль играют всё те же карты с элементами сценических нарядов, которые предоставляются героиням «топ-дизайнерами» предпочитаемого ими бренда модной одежды (причём, и сами бренды и их модельеры имеют своеобразные характеры, отчего серии о получении новых

платьев иногда выглядят как квесты). Затем оные карты помещаются в некую машину, которая генерирует нечто похожее на хэнсин девочек-волшебниц — айдору на лету обретает новое платье вместо повседневной одежды, а на сцене появляются соответствующие декорации (видимо, методом дополненной реальности). Зрители, которые присутствуют на концерте или подключаются через сеть, напрямую влияют на оценку выступления методом интерактивного голосования. Наше описание этой «Айкацу-системы» вышло относительно громоздким, но сами авторы в аниме не предавались подробным экскурсам в принцип работы оной и представили её как данность (наряду с голографическими дисплеями и ещё некоторыми ненавязчивыми футуристическими деталями). Все эти сложности связаны с желанием увязать аниме-экранизацию с игровыми автоматами: даже сами выступления айдору демонстрировались с помощью трёхмерной графики, которая поначалу была по виду ближе к используемой в аркадных машинах, нежели к телевизионному качеству (но в дальнейшем её значительно доработали).

Если же говорить непосредственно о повествовательной части, то она скорее привлечёт любителей жанра «повседневности», нежели адептов извилистых сюжетов. Хотя сквозная хронология событий сохраняется на протяжении всех четырёх сезонов, и существуют отдельные «арки» на несколько серий, посвящённые крупным конкурсам айдору и прочим мероприятиям, большинство серий содержат вполне завершённые маленькие зарисовки из жизни персонажей. В фокусе повествования — уже упомянутые нами Ичиги и Аой, а также примкнувшая к ним в школе Ран Џибуки. Героини обустривают свою карьеру, встречают различных персонажей от заслуженной «топ-айдору» Мизуки, несколько лет доминирующей в рейтингах, до вновь поступивших в академию учениц, для которых уже Ичиги и компания становятся «сэмпаями» и примером для подражания. Каждую такую историю сопровождает нехитрая, но жизнеутверждающая мораль, а также полное отсутствие какой-либо серьёзной и далеко идущей драмы — в глазах некоторых любителей «Айкацу!» это положительно выделило франшизу на фоне конкурирующей и во многом похожей серии «Pretty Rhythm», где авторы любили оную драму напустить ближе к концу первых сезонов.



Подобный подход к сюжету привёл к появлению по ходу сериала большого количества разнообразных ярких (в том числе и с точки зрения визуального стиля) героинь-айдору, что для поклонников жанра является безусловным преимуществом, но одновременно же этот факт породил один из серьёзных недостатков, проявившийся ко второму сезону. В нём у школы «Starlight» появляется прямой конкурент в лице «Dream Academy», учениц-айдору которой авторы начинают старательно вводить в сюжет. Критики уже по ходу событий отмечали, что это делалось подчас резковато и без должной проработки персонажей, но дальше и вовсе случилось странное: по завершении соответствующей «арки» новая школа и связанные с ней героини практически полностью исчезли из повествования. Этот факт породил различные конспирологические теории о том, что авторы затевали в лице этой школы некий мягкий перезапуск франшизы (например, с назначением Сэйры Отоширо, позиционировавшейся главной соперницей Ичиги, новой протагонисткой), но затем почему-то отыграли всё назад уже по ходу производства.

Что характерно, этот «мягкий перезапуск» вскоре действительно последовал. Только вот новой главной героиней стала Акари Узора, преданная фанатка Ичиги, которая не без труда поступила во всё тот же «Старлайт». В сюжет начали вводиться другие героини из её «поколения», в то время как «сэмпаи» получали всё меньше и меньше экранного времени (в этом отношении полнометражный фильм, вышедший в 2014 году, можно считать своего рода прощанием с ними и символом «передачи дел»). В этом и заключается тот недостаток, о котором мы начали было говорить выше: на каком-то этапе количество новых персонажей начало наносить ущерб качеству их раскрытия. Возможно, на эту ситуацию повлияло сокращение четвёртого сезона, второго из посвящённых приключениям Акари, до полугодового формата (первые три были годовыми на 50 серий в каждом). То есть, персонажей в сюжете было всё так же много, а внимания им уделялось меньше, чем во времена Ичиги. Комментаторы также отмечали повышение плотности событий и, как следствие, сумбурность перехода Акари из образа не самой удачливой и умелой айдору в статус эдакого «айкацу-аксакала, который разъезжает по Японии и делится опытом с новым поколением».

Сложно сказать, решили ли сами продюсеры, что «дальше мы всех этих персонажей не вытянем» (в том числе и из-за главной целевой аудитории в лице детей, которым сложнее воспринимать такие длинные франшизы), или это был заранее принятый план, но на четвёртом сезоне аниме-история академии «Starlight» завершилась.

Читатель после наших рассуждениях о избытке персонажей и некоторой сумбурности концовки может подумать, что мы негативно оцениваем сериал, но это не так. Проблема в том, что ценность «Айкацу!» для взрослых зрителей лежит в эмоциональной плоскости, которую тяжело выразить словесно. На протяжении всех сезонов авторам удаётся выдерживать единую атмосферу, которая хотя нарочито позитивна и безконфликтна, но при этом лишена нарочитой приторности и банальности — это редкое умение в наши дни. Конечно, для зрителя многое будет зависеть от собственного настроения и желаний — любителям сугубо драматических приключенческих историй едва ли можно рекомендовать добрые и легкомысленные (в хорошем смысле) зарисовки из жизни поющих и танцующих девочек.

Новые звёзды

В завершение следует сказать несколько слов о «настоящем» перезапуске франшизы, который последовал с новым сезоном под названием «Айкацу Stars!». Начался он 7 апреля 2016 года, и сюжетно никак не связан с предшествующими: полностью новые персонажи, новая школа, даже сама «Айкацу-система» претерпела некоторые изменения. Последнее, вероятно, и стало решающим фактором для обновления франшизы — очевидно, что были запущены новые игровые автоматы с модернизированным геймплеем.

Производство аниме перешло к новой команде на базе студии «BN Pictures», которая, как и головной «Санрайз», относится к холдингу «Бандай». Собственно, переход на новую студию начался ещё во времена четвёртого сезона оригинального сериала, но для «Звёзд» в проекте сменилась и съёмочная группа. Например, Рюичи Кимуру на посту главного режиссёра сменил Тэруо Сатw, за сценарий вместо Ёичи Като теперь отвечает Юко Какихара. Даже дизайн персонажей поменялся. Насколько же другим благодаря этим перестановкам станет новый сериал, пока судить сложно. С одной стороны, уже в первой серии возник эпизод, не очень свойственный предыдущим сезонам, с другой — далее последовала обычная для «Айкацу!» экспозиция персонажей и сеттинга. Пока что от критиков особенно досталось постановке выступлений айдору, выполненных по традиции франшизы в технике трёхмерной графики: старая команда достигла в этом отношении определённого мастерства, которое пока недоступно новой.

В остальном же по немногим начальным сериям о сериале судить сложно, но, возможно, именно его и следует рекомендовать тем, кто заинтересовался франшизой, но боится продраться сквозь 170 с лишним серий первых четырёх сезонов. ●

Schwarzesmarken

Читатели визуальных новелл не могут не знать о «Muv-Luv» и «Muv-Luv Alternative», snискавших высокие места в рейтингах и популярность. Широкие массы узнали о «Muv-Luv» значительно позже, в 2012-м, посмотрев сомнительного качества экранизацию новеллы «Muv-Luv Alternative: Total Eclipse». И вот, почти четыре года спустя, на экраны и торренты вышла экранизация ещё одного произведения из вселенной «Альтернативы». На этот раз про тоталитаризм и войну, а не про горячие источники и тяжёлый труд лётчиков-испытателей.

В отличие от «Total Eclipse», первоисточник «Schwarzesmarken» — ранобэ, роман в традиционной печатной форме, а не аудиографической. Однако в конце ноября 2015-го года выпустили первую часть визуальной новеллы по мотивам оригинала. После завершения трансляции аниме-сериала собирались выпустить вторую и заключительную часть, но, полагаю, она выйдет не раньше издания аниме на Blu-ray-дисках.

Если честно, сама идея экранизировать «Schwarzesmarken» между выпусками визуальной новеллы выглядит как рекламный ход для привлечения внимания потенциальных покупателей. Хотя, если взглянуть на всплеск интереса к сюжету Коки Ёсимунэ и Хироки Утиды под другим углом, можно заметить предпосылки для дальнейшего развития серии «Muv-Luv Alternative», но обо всём по порядку...

It could be BETA

Сюжетный оригинал насчитывает семь томов (в сумме сорок две главы) и печатается ещё с 2010-го года, задолго до экранизации «Total Eclipse». Цикл «Schwarzesmarken» завершился в 2014-м году, но ещё до его окончания напечатали два дополнительных тома коротких рассказов, посвящённых отдельным персонажам. А через некоторое время после завершения основной сюжетной линии начали издавать предысторию о прошлом двух главных героинь. В общем, материала получилось довольно много, а раз его не забросили и до сих пор углубляют — значит, серия ранобэ имела определённый коммерческий успех. К слову, на английский язык пока, к сожалению, переведён только первый том и на Западе роман не издавался,

а стоило бы попробовать. А теперь представьте, что получится, если взять семь томов литературного произведения и запихнуть их в 12 стандартных серий, да ещё и с бюджетом, едва ли превышающим расходы на рекламные цели. Очевидно, ничего выдающегося, но всё равно получилось лучше экранизации «Total Eclipse». Остаётся только жалеть, что аниме по «Schwarzesmarken» не досталось столько же эфирного времени, сколько его предшественнику — в отличие от «Полного затмения», эта история заслуживает 24-х серий.

Если попробовать вкратце описать вселенную «Альтернативы», то когда-то историческое развитие человечества немного отклонилось от реального, а в 1958-м году астрономы обнаружили присутствие инопланетной жизни на Марсе, как у Герберта Уэллса в «Войне миров». Позже Китай и Канада организовали совместную экспедицию на Луну и даже построили на ней базу, но в 1967-м агрессивные зергоподобные инопланетяне, которых назвали БЕТА, устроили космонавтам «Doom» и захватили Луну. На Земле в это время бушевала война во Вьетнаме, и только высадка БЕТА в 1973-м в западнокитайском Кашгаре заставила политиков начать разрядку международной напряжённости. Инопланетяне в первую очередь почему-то устремились в европейскую часть СССР и довольно быстро доказали людям бесполезность традиционных вооружений.

К тому моменту, как человечество наладило производство огромных боевых человекоподобных роботов, БЕТА, к радости разрушителей Москвы, уже успели оставить от неё одни руины и устремились в Европу. Что удивительно, СССР сумел выстоять и остался одним из мировых лидеров в гонке



вооружений, правда для этого ему пришлось отступить на восток и начать сотрудничать с США. В то же время влияние СССР на своих западных сателлитов снизилось, и бывшие страны-участницы Организации Варшавского договора сформировали Восточноевропейский Социалистический Альянс во главе с ГДР, получив возможность самостоятельно вести внешнюю политику. Пока шли ожесточённые сражения на территории Польши, другие социалистические страны успели построить глубоко эшелонированные линии обороны на Одере — Нейсе, Дунае и в Карпатах. Собственно, событиям вблизи от Одера — Нейсе и посвящён сюжет «Schwarzesmarken».

ГДР начала 80-х — само по себе необычное место действия, а тут ещё инопланетяне у границы, огромные боевые человекоподобные роботы и будущее, которое не предвещает ничего хорошего. Японцы нечасто выбирают местом действия Европу, но в «Schwarzesmarken» вокруг места и времени действия построен весь сюжет. Более того, среди персонажей нет ни одного японца. Хотя бы за это «Schwarzesmarken» заслуживает внимания, ведь вряд ли мы ещё когда-нибудь увидим новеллу или аниме про ГДР.

Было интересно увидеть, как люди с совершенно иным культурным кодом представляют себе жизнь в восточноевропейской социалистической стране. Как оказалось, альтернативная ГДР мало чем отличалась от антиутопии или, например, Империи Человечества из «Warhammer 40,000», но зато со школьной формой в японском стиле и нормальной одеждой вместо бесформенных ватников. Оригинал прекрасно погружает в гнетущую атмосферу паранойи и безысходности за счёт деталей: в частности, по сюжету каждый шестидесятый, если не каждый десятый, был доносчиком Министерства государственной безопасности ГДР — Штази, а в приютах с самого детства приучали доносить друг на друга; кабины пилотов и казармы были напичканы прослушивающими устройствами; в стране действовали концлагеря, нацменьшинства подвергались дискриминации, а потерявших рассудок солдат просто списывали в подобие трудового лагеря. Само собой, в скомканной экранизации страх перед государством и переживания персонажей переданы очень слабо — у ранобэ и аниме просто разная глубина погружения в происходящее.

Слишком малое количество серий — главная проблема, но, к сожалению, не единственная. Странная, а подчас неудачная режиссура является прямым следствием ограниченности во времени лишь отчасти. Первый том ранобэ экранизировали за две серии аниме, и если сравнить сценарий этих серий с оригиналом, то видно, что с первоисточником обошлись очень вольно: весьма атмосферный пролог с Катей свели лишь к паре кадров в опенинге; вместо гибели очередной девочки, которой пришельцы переломали рёбра и откусили голову, показали безликую смерть какого-то безымянного солдата не совсем арийской наружности; отвлекающий манёвр эскадрильи и спор гауптмана с комиссаром вообще вырезали, как и спасение Гретель Теодором; не было и положенной по сюжету самоубийственной фронтальной атаки на волну хорошо защищённых дестройеров, точнее, что-то похожее было только в четвёртой серии; авиабазу по какой-то необъяснимой причине перенесли из Коттбуса в Беберзе; и самое страшное — вырезали важный для понимания характеров персонажей диалог между Теодором и Ирисдиной сразу после спасения Кати.

После этого стало ясно, что их этой экранизации ничего хорошего не выйдет, и дальнейшие расхождения с оригиналом больше не вызывали каких-либо чувств.

Понятно, что съёмочная группа спешила выдать весь материал и режиссёру было не до внутренних монологов героев, но от этого пострадала логика происходящего. Наверное, все помнят «Clannad», экранизированный «Kyoto Animation», и Фудзибаяси Кё, которая занимала довольно заметное место в сюжете. В экранизации «Toei Animation» роль Кё свели до подруги и помощницы президента ученического совета. Примерно то же случилось и в экранизации «Schwarzesmarken»: неговорчивого политического руководителя эскадрильи с широчайшими полномочиями, которую авторы оригинала всячески демонизировали, низвели до заместителя гауптмана с уступчивым характером; Катю, дважды спасшую Теодора в первом томе, превратили в беспомощную девочку, которую защищают всей эскадрильей. Вся сюжетная завязка первоисточника была построена на недоверии персонажей друг к другу и подозрениях, а в аниме ограничились лишь намёками и растопили лёд в отношениях уже к третьей серии. Ещё одно неудачное решение режиссёра — презентация сводной сестры Теодора в трейлере, списке персонажей и в конце первой серии. В оригинале до последнего сохранялась интрига, выжила она или нет, и только в самом конце первого тома авторы сделали не самый очевидный намёк.

Похоже, весь выделенный бюджет пустили на прорисовку военной техники и персонажей, поэтому всю первую половину сериала придётся смотреть на бесконечную зиму, пустынные заснеженные поля, свинцовое небо и скучные казарменные интерьеры, не говоря о том, что все фоны ещё и замылены. Во второй половине сериала к локациям добавили лес, какие-то города из пары сараев и Берлин, но он получился настолько безликим, что его можно отличить от других безликих городов только по Берлинской телебашне.

В общем, если сравнивать экранизацию «Schwarzesmarken» с ранобэ, то, безусловно, она получилась провальной, как и многие другие экранизации хороших вещей: пожертвовав тонкостями и деталями и форсировав темп, режиссёр обрушил всю атмосферу и не смог передать те ощущения, которые возникают при прочтении оригинала. Многим персонажам банально не хватает экранного времени, а под конец даже кровожадные инопланетяне ушли на второй план и стали совсем незаметны.

Берлинская весна

Однако безотносительно ранобэ всё не так плохо, и я не побоюсь назвать «Schwarzesmarken» одним из лучших аниме в жанре меха за последние годы.

Запас прочности, заложенный в первоисточник, можно сравнить с колоссальным советским наследием, которым в странах СНГ пользуются до сих пор: даже самая неудачная экранизация не способна настолько испортить оригинал, чтобы аниме было невозможно смотреть. Для случайно выбранного сериала без каких-то особых ожиданий «Schwarzesmarken» довольно хорош.

Вместе с героями японского происхождения отсутствуют и обычные анимешные штампы вроде нерешительного главного героя-школьника, пилотирующего новейшего супер-робота, или, например, демонстрации женских трусиков. Теодор чем-то напоминает Кирицугу из «Fate/Zero», и со временем его взгляды и характер меняются, видно развитие персонажа. Много самых разных девочек на любой вкус, при этом их сексуализируют меньше, чем в визуальной новелле. За дизайн персонажей во всех проектах отвечает Carnelian, поэтому нет никаких отступлений от канона и везде полное стилевое соответствие. Девочки получились не только интереснее и привлекательней, чем в «Total Eclipse», иногда они делают совсем не милые вещи, и ни одна из них не застрахована от чего-то плохого. По сюжету часто кто-нибудь умирает, и на выборе тех, кем пожертвовать, будут построены руты во второй части визуальной новеллы.

Фансервис в «Schwarzesmarken» несколько отличается от привычного и построен по принципу поиска аллюзий и метафор, сходств и отличий от реальности. Ценители милитари могут рассматривать роботов и шушпанцеры, а историки — поискать Хонеккера. И хотя японцы нарисовали некоторым персонажам красивую и современную штатскую одежду, которой просто не могло быть в социалистическом государстве, они очень точно подметили такую черту советской ментальности, как гонка за перевыполнением поставленных Партией планов и показуха перед капиталистами. И даже единственный местный представитель СССР со своими безумными планами выглядит гораздо интереснее всего советского командования из «Total Eclipse».

Недостаток бюджета сказался на визуализации, но недостаток красивых и интересных фонов, спецэффектов и масштаба происходящего отчасти компенсируется дизайном и анимацией роботов, игрой сэйю и саундтреком. Голоса подобраны хорошо, персонажей озвучивают те же самые люди, что и в визуальной новелле, и видно, что сэйю выкладываются. Атмосферный саундтрек тоже взят из новеллы, но, конечно, не целиком. Роботы получились просто шикарными: огромные щиты с режущими кромками, увешанные элементами динамической защиты, камуфляжная расцветка, пропорции и детали, совсем незаметное 3D — в этих машинах нет никакой игрушечности, свойственной технике из «Total Eclipse», к тому же пилоты эскадрильи «Schwarzesmarken» управляют роботами устаревшего поколения,

а не сверхсовременными прототипами. Первая часть визуальной новеллы хотя и точно следует сюжету ранобэ, но анимация спрайтов мешает воспринимать её всерьёз. На статичных кадрах всё выглядит замечательно, но когда показывают анимированные сцены, становится невозможно смотреть без смеха на этих как будто нарисованных во флеше роботов. В экранизации технику анимировали хотя и скромно, но эстетично, а на последний бой в Берлине по местным меркам изрядно потратились.

Неизвестно, что стало с выжившими героями «Schwarzesmarken» после событий 1983-го года, однако население ГДР начали эвакуировать на Запад, а вскоре БЕТА прорвались через Альпы во Францию, но их дальнейшее наступление остановили у Ла-Манша после Битвы за Британию в 1985-м году. Континентальная Европа была потеряна, войска Евросоюза отступили в Великобританию, Северную Африку и на острова Средиземного моря, откуда проводили операции против БЕТА вплоть до начала 2000-х годов. Судя по «Muv-Luv Alternative: The Euro Front», ГДР не успела объединиться с ФРГ, сохранила государственность и совместно со своим новым союзником эвакуировала людей и ресурсы в Центральную и Южную Америки и ЮАР. При этом ГДР удалось сохранить хорошие отношения с СССР и в начале 2000-х проводить совместные научные разработки на базе в Юконе. Финал «Schwarzesmarken» остался открытым, поэтому было бы логично экранизировать прорыв БЕТА в Западную Европу, Битву за Париж, отступление с континента и оборону Великобритании. Но, вполне возможно, в обозримом будущем будет анонсирован совершенно новый проект во вселенной «Альтернативы», который продолжит историю главного героя «Schwarzesmarken» и свяжет его судьбу с сюжетом и героями «Total Eclipse». Дело в том, что за террористической атакой на базу в Юконе в сентябре 2001-го стоял человек, похожий на Теодора и озвученный тем же сэйю. Если это действительно так, то «Schwarzesmarken» становится не просто предысторией, а первой ступенью на пути к чему-то большему.

Это не очень типичное для японской развлекательной индустрии произведение с уникальным временем и местом действия, динамичное и полное не самых очевидных сюжетных поворотов. Даже в таком виде экранизация «Schwarzesmarken» выглядит для меня лучше и интереснее экранизации «Muv-Luv Alternative: Total Eclipse». Однако в первую очередь я порекомендую первоисточник, во вторую — визуальную новеллу по его мотивам, а только в последнюю — аниме-сериал. Остаётся надеяться, что сюжетное продолжение не заставит себя долго ждать и его удачно экранизируют. ●

«Аполлон» никогда не был на Луне

15-я часть «Touhou» вышла лишь немногим ранее двадцатилетнего юбилея серии. Знаменательную дату отметили условно по-тихому — восьмичасовым стримом на «NicoNico» вечеринки с выпивкой, с анонсами новых проектов и ZUN'ом, в состоянии опьянения пытающимся пройти собственную игру на лунатике. На тему того, какой след серия «Touhou Project» оставила в культуре наверняка можно написать толстенный научный труд, но это задача для иного времени. А пока — можно посмотреть на пятнадцатую часть в разрезе 20 лет: как и куда пришло «Touhou» с тех пор, как перестало быть арканойдом.

Сюжет новой игры, если кратко, таков: лунные кролики атакуют Генсокё, потому что, в свою очередь, кто-то атакует Лунную столицу (Луна в «Тохо» очень даже обитаема — там процветают отдаленные потомки людей, которые и подарили Земле магию и ёкаев). На выяснение обстоятельств отправляются четыре героини: Рейму, Мариса, Санаэ и Рейсен. Им предстоит проделать путь через Мир снов до самой Лунной столицы, чтобы затем сразиться с настоящей причиной всех бед у Моря Спокойствия. Экстра-уровень же расскажет о битве с богиней настоящего ада.

Игровые персонажи мало изменились с предыдущих частей, разве что Санаэ представляет собой смесь из Санаэ-А и Б из 12-й части. Снова ставшая игровым персонажем после девятой части «Phantasmagoria of Flower View» Рейсен выглядит сильной, но сбалансированной — её бомба очищает небольшой участок экрана и призывает три защитных круга. Каждый из них способен принять на себя одно прямое попадание и, взрываясь, также очищает участок экрана. Действие бомбы продолжается до тех пор, пока не будут истрачены все три «круга», или пока не закончится уровень. Спелл-карта, во время которой взорвался один из кругов (даже если не была активирована бомба), также считается проваленной. Грейз стал визуально яснее, пули, за которые начисляются очки, подсвечиваются другим цветом, и после удачного грейза персонаж получает кратковременную ауру, которая замедляет скорость падения предметов, попавших в неё.



Несмотря на то, что каждая часть привносит что-то новое, «Тоуho» всегда оставалась в своей основе довольно консервативной серией. За двадцать лет во «внешнем мире» изменилось настолько многое, что даммаку, который всегда придерживался собственной формулы, казался монументом, таким маяком спокойствия. Вот бомбы, вот жизни-звёздочки, один удар — минус одна жизнь, истратил всё — можешь воспользоваться «продолжением», но не рассчитывай на «счастливый конец». Поэтому эта часть так интересна. ZUN покусился на святое и попытался пересмотреть ключевую механику. Главное отличие этой части от предыдущих — на старте предлагается выбор между режимами игры.

Классическим и новым «pointdevice mode». Второй лучше всего описать так: вы когда-нибудь хотели, чтобы в «Тохо» была кнопка быстрого рестарта? Возможность моментально начать заново после неудачной попытки, почти как в «Hotline Miami» или «Super Meat Boy»? Жизнь только одна, но каждый уровень разбит на чекпоинты, и при ошибке игра предлагает откатиться до ближайшей точки сохранения. Одно попадание по-прежнему — смерть, и взамен игра отбирает «силу» (0.01, кажется немного, но штраф складываются со временем до максимальных 0.50). Чекпоинты ставятся также во время битвы с боссами, сразу после спелл-карт. За прохождение участка без рестарта даётся часть бомбы. В этом режиме игра ощущается более динамичной, но дьявол как всегда в деталях. И главный дьявол тут — сложность.

Игра выглядит самой сложной после 12-й части «Undefined Fantastic Object», и дело даже не в особо запутанных паттернах, а в неравномерной сложности (привет Клоунпис на «нормальной») и в том, что игра кажется созданной именно под новый режим с чекпоинтами. Некоторые атаки почти невозможно предугадать, они проходятся лишь методом «проб и ошибок», и в результате эта часть требует куда больше запоминания и терпения.

О хорошем: дизайны боссов неплохи, особенно хочется выделить адскую фею Клоунпис, весь внешний вид которой (и атаки на уровне, звезды и лазеры-полосы) огромная отсылка к американскому флагу. Ну, и просто потому что Море Спокойствия и «Аполлон-11».

Музыкально же игра собирает свои силы где-то к третьему этапу, треки после него — вполне на уровне предыдущих частей, если не одни из лучших, но первые два уровня и тема меню не запоминаются совершенно. Вторую жизнь им могут подарить фанатские аранжировки.

На праздничном стриме мышечная память так и не спасла ZUN'a: пули настигли его почти на самом старте. ●

Помимо игр «Urban Legend in Limbo» и «Legacy of Lunatic Kingdom» 2015 год был отмечен и другими проектами в рамках серии «Тохо». Наиболее примечательно появление отдельного тематического журнала под названием «Strange Creators of Outer World».

В этом издании творчество ZUN'a хоть и занимает по-прежнему центральное место, много внимания уделяется и другим авторам, которые работали как над официальными, так и производными проектами.

Некоторые из них связаны с «Play, Doujin!» — совместной инициативой «Team Shanghai Alice» и «Sony» по публикации некоторых додзин-игр по мотивам «Тохо» для приставок «PlayStation».

В феврале 2016 и вовсе было сказано, что файтинг «Urban Legend in Limbo» может быть портирован на PC4, но с тех пор никаких новостей по теме не было.

9 ление Ычана кому-то может показаться достойным информационным поводом, но на деле эта дата мало чем (кроме отсылки к Сырно) отличается от всех предыдущих с содержательной точки зрения. В этом же году мы уже отметили семилетие 410чана и «Радио 410», а также восьмилетие «Супермаркета» с аналогичными результатами. Иные читатели могут попенять, что мы ничего не написали об апрельской блокировке Ычана, но и здесь нам нечего прибавить к тому, что мы уже упоминали в 24-м выпуске от 14 декабря 2013 года. По сути, и в наши традиционные рассуждения о том, что «нечего писать», в которые мы было пустились, сложно привнести что-либо новое.

Можно было бы похвастаться интервью, которое главный редактор нашего издания дал «Хорошим новостям», но наши постоянные читатели вряд ли почерпнут из него некие «ломающие известия». С другой стороны, какое-либо интервью для данного выпуска «Нубтайпа» сделать не удалось, что ещё хуже. Впрочем, для преимущественно анонимного сообщества большой ассортимент великих деятелей, заслуживающих интервью, был бы странным явлением. Об этом мы, кажется, тоже уже неоднократно писали.

Видимо, так мы подходим к моменту, когда нам уже нечего писать даже о том, что писать нечего. Неизвестно, какая шуточка подойдёт для этой ситуации лучше: не то про рэпера Экзибита, не то про «Симпсонов», где всё уже было. Это особенная проблема для редакторской рубрики — «вызов», как нынче в свете различных мировых событий модно говорить в прессе. Но мы не стали его принимать, ибо всеми этими рассуждениями мы успешно заполнили стандартный объём колонки.

В этом выпуске «Нубтайпа» на обложку помещена Сяро из аниме и манги «Гочūмон-ва усаги дэсу-ка?». Даже в этом сериале в жанре «повседневность» происходит куда больше знаковых событий на единицу времени, чем содержится полезной информации в этой колонке редактора. Впрочем, это тоже не является чем-то достойным упоминания, ведь так бывало почти всегда. ●

