

Noobtype

НУБЫ ВСЕХ СТРАН: RTFM!

Выпуск №9.2 (24.2). 17 сентября 2009 г.



А РАЗГАДКА ОДНА

Нельзя сказать, чтобы за четыре дня с момента выхода прошлого выпуска сего журнала произошло так уж много каких бы то ни было значительных событий (если не брать во внимание тот факт, что на момент написания сих строк Ichan.ru не отвечает на запросы и лежит), но кое-что вполне достойно освещения в выпуске нынешнем.

В продолжение последовательного насаждения Сырно в /b/, на сей доске был установлен новый фавикон, внешне напоминающий как значок Вакабы, так и ледяные крылья всем нам хорошо известной феи. Надо отметить, что идеи поменять иконку чана не новы (и даже на момент написания данной статьи существует тред на эту тему), однако они в основном носят общечановский характер. Также важно вспомнить, что специальный отдельный фавикон для /b/ в своё время впервые появился на Дваче.

Наконец-то одобренный и добавленный в /misc/ баннер несуществующей борды /vo/ вызвал дискуссию о продолжении расширения конгломерата досок за счёт имиджборда <http://hatsune.ru>. Мнение «официальных лиц» с обеих сторон на этот счёт неизвестно. Забавно, что помимо всего прочего был добавлен и сделанный ещё в августе 2008 года баннер с Сырно.



Среди примечательных происшествий в остальной чаносфере можно назвать разве что возвращение в строй Два-ча, который, как известно, занимает первое место по количеству сообщений в /b/ среди всех русскоязычных чанов.

ЛОЛ. Ю.

Сложно назвать какого-либо ещё неймфага на Ichan.ru, который бы вызвал своей незамысловатой деятельностью столь масштабные события, какие в своё время вызывала своими появлениями на чане Юке.

Её легенда началась хоть и не в XII веке, но по нынешним меркам во времена совсем уж незапамятные: в 2007 году. Именно тогда на Дваче и Иичане стартовала рекламная кампания её ЖЖ. На первоначальном этапе ником её было имя «Нукунуку», но затем был заведён новый аккаунт — «nagato_yukki». ОП-картинками чаще всего служили аватарки из ЖЖ или картинки с Юки Нагато. Текст чаще всего состоял из призыва «прочитать, зафрендить и откомментировать» ЖЖ и подписи «ЛОЛ. Ю».



Кое-кто из тех, кто не был непосредственным свидетелем описываемого феномена, может задаться вопросом: «Коль скоро и ныне полно подобного рода тредов, откуда же взялись все эти драмы и известность персонажа?» А разгадка одна: *ныне* всё же не *тогда*. Да и «акции» сии зачастую принимали довольно-таки серьёзные масштабы и отличались провокационностью. Двач вайпали ссылками на ЖЖ Юке, а на IChan.ru, ввиду неспешности оного, было досаточно время от времени бампать старые треды. Делалось ли всё это саемперсунами Юке, или же кто-то по собственной инициативе подключился к форсингу — история умалчивает.

Значимость и масштабность Юкефагготрии для Иичана подчёркнута наличием Юке в манге «*さよなら ソース君*». Фигурирует она как персонаж и в ряде артов и фотожаб.

Так или иначе, со временем Юкетреды стали вызывать нешуточную агрессию у отдельных личностей. Эти люди подчёркивали антинародный по их мнению характер данных нитей и требовали у Мод-тяна удалить их. Однако же выступления эти были весьма хаотичными, вайпообразными. В них ко всему прочему звучали антисемитские (как известно, Юке живёт в израильском городе Хайфа) лозунги и прочие неполиткорректные призывы.

Видимо, именно деструктивность поведения юкефобов привела к тому, что Мод-тян в свою очередь поддержал Юке и юкефагов (иные юкефобы в итоге сочли, что Мод-тян будто бы и есть Юке). Когда форсинг достиг некоторого апогея, /b/ и вовсе был 4 ноября 2007 года на время переименован в YukIChan.il.

Аналогичное переименование («Бред, хуле») состоялось и 10 ноября в разгар форсинга картинки-макроста «хуле», в котором также была замешана Юке. Однако в этом случае народный протест приобрёл масштабный и организованный характер.

На следующий день Мод-тян запретил в /b/ постинг этого самого «хуле», а также создание Юкетредов, о чём было недвусмысленно указано прямо в /b/ в правилах. Третье переименование /b/ («СиськIChan») также некоторым образом было связано с Юке.

После этих событий фагготрия несколько поутихла. Разве что иногда появлялась невнятного происхождения копипаста, а также был запилен тред, где некий субъект утверждал, что отправился в Хайфу, дабы найти и деанонимизировать неймфага. Довольно сбивчивое его повествование на каком-то этапе прервалось, так и не принеся какой-либо полезной информации. В подобном статическом состоянии юкефагготрия пребывала вплоть до весны 2008 года.



Тогда же начался новый, но не столь масштабный как в былое время, виток сей фагготрии. Снова стали появляться регулярные Юкетреды. Вместе с тредями снова появились и недовольные. В частности, знамя борьбы под лозунгом «Юке — шлюха же» поднял известный в прошлом неймфаг Ктулху-сан. Мод-тян не стал церемониться и забанил его. Это привело к тому, что сей субъект покинул Иичан и на некоторое время выпал из поля зрения широкой общественности.

Драма привела в тот раз к тому, что в /b/ на краткий период времени был водружён баннер с израильским флагом и надписями «ЮКИЮКИЮКИЮКИ». Однако из-за растущего народного недовольства в /d/ Юкетреды были снова на несколько дней запрещены.

24 июня 2008 года в /n/ была опубликована новость якобы от имени Юке, что подогрело инсинуации о том, что Мод-тян и есть она. Однако 9 июля они были сведены на нет, ибо там же было написано сообщение за подписью «...-кун».

Далее юкефагготрия и противостояние вокруг неё уже не приобретали широкий масштаб, хотя отголоски их слышны и поныне (возможно оттого, что большинство активных участников всего этого покинули Ichan.ru по тем или иным причинам). Также надо заметить, что на фоне современных фагготрий в /b/ Юкетреды уже не смотрелись бы как нечто особенное и, вероятно, не смогли породить столько драмы.

ЛОЛ.

Ю.

Мало кто помнит ныне, что первые игры местного производства появились на Иичане ещё в 2007 году. Но меж тем это действительно так. Конечно, им было ещё далеко до того размаха, которого достигла чановская разработка игр к рубежу 2008-2009 годов, но забывать о делах давно минувших дней всё равно нельзя.

Первенцами «отечественного» геймдева по всей видимости следует считать мини-игры, созданные Художником-куном. Оных было выпущено на Иичане три штуки: со Славей-тян (03.12.2007), Уныл-тян (18.12.2007) и СССР-тан. (А ещё одна до этого была опубликована на Дваче весной). Сами сии игры были незамысловатыми и строились на постепенном раздевании персонажа (ничего мало-мальски осмысленного с так называемыми маскотами уже тогда большей частью никто делать был не в состоянии). Кроме того, вышла ещё одна мини-игра «Fox Hunt» (14.12.2007) от другого автора.

Однако мини-играми в ту пору дело всё же не ограничивалось. На заре иичановского /t/ на сей доске появился проект создания русскоязычной визуальной новеллы. Поводом для этого послужил выход российской игры «Красный космос» (торрент на неё, кажется, и реквестировали тогда). Коль скоро Анонимусы были не довольны реализацией сего проекта, родилась идея создать свою игру на тему СССР в космическом сеттинге. Известна сия затея стала под предварительным названием «Project Namae». За пределы /t/ на Иичане проект так и не выбрался, что, вероятно, и предрешило его забвение через некоторое время. Даже тред не сохранился в архиве.

Забывтый Геймдев

Если мы вдруг решим спросить среднестатистического обитателя Ichan.ru о том, какой проект стал первенцем иичановского геймдева, ответом по всей видимости будет эрге. Но подобное утверждение совершенно не соответствует истине.

НЬЮФАГАМ НА ЗАМЕТКУ

Тем не менее, не всё столь плачевно. Проект оставил о себе напоминания в виде пары картинок за авторством Художника-куна и одного всем известного унылого неймфага. Кроме того, не так давно появлялись некие смутные слухи, что он всё ещё не вконец-таки заброшен, но подтверждений оным не поступило.

В завершение же сей краткой ретроспективы, пожалуй, следует упомянуть один феномен, изначально не являвшийся видеоигрой, но в конечном итоге к началу создания оной приведший. Речь идёт об «эрпоге» A.N.O.N. Мало кто мог предположить, что созданный 16 января 2008 года тред станет легендарным и породит ряд продолжений и подражаний. Но сообщения о том, что по мотивам A.N.O.N.'а создаётся настоящая игра, всё-таки не вызвали широкого общественного резонанса, какой в своё время вызвала разработка эроге. До недавнего времени мало что вообще было известно о судьбе данной затеи (объявлено о начале работы было ещё в первой половине 2008 года), но после открытия на 410чане доски /dev/, автор вышел там на связь и время от времени делится с Анонимусами вестями о прогрессе сего долгостроя.

«Старый» геймдев относительно мало известен и плохо изучен на нынешних чанах. Уступает он и по своим масштабам. Объяснение тому весьма простое. Вплоть до 2008 года русскоязычная чаносфера не знала крупных околочановских сообществ разработчиков. Они стали появляться лишь с весны того года. Это стало возможным благодаря притоку новых людей на Иичан и формированию нового мировоззрения во всей чаносфере (ныне уже не столь активно воротят нос от всяческих чатов и прочих «неанонимных» средств коммуникации, как это было в 2007). Не было в 2007 году и налаженной информационной инфраструктуры в виде новостных сайтов, журналов и специализированных досок, где можно было бы как-то объявить о своём проекте, не вызывая негативной реакции.

Выпуск 9.2 продолжает почин, начатый 13 сентября, по выпуску промежуточных мини-Нубтайпов. (по основным-то так подвижек и нѣтъ, к сожалению). Вполне возможно, и 9.3 в скором времени увидит свет. Хотя загадывать не следует.

Как было сказано в прошлом номере, сии выпуски тяготеют по своей концепции к старым еженедельным Нубтайпам. Но есть и отличие (помимо периодичности выхода и файлового формата): в старых Нубтайпах присутствовала рубрика «Новость недели». Бывало иной раз весьма трудно выделить некое событие, которое можно с чистой совестью наречь оной новостью недели. В нынешней серии было решено уж не браться за это неблагодарное дело. Кроме того, также из новостей были исключены указания на то, что же по мнению автора является вином и фейлом минувшей недели. Излишняя субъективность суждений ни к чему, да и зачастую опять же весьма сложно выделить нечто особенное в относительно стабильном течении жизни на чане.

А на обложке журнала же на этот раз Хина Кагияма, как и следовало ожидать — персонаж из игр Тохо.

