Алексей Свиридов
page49@yandex.ru



ВЕСЕЛЫЕ ИСТОРИИ ЭКРАН НЕ ПОКАЖЕТ ВАШ...

Статья "Веселые истории экран не покажет ваш..." о смешных казусах, с которыми столкнулись разработчики компании Nival Interactive в ходе создания известной всем и каждому игры "Проклятые земли", написана одним из участников проекта — Алексеем Свиридовым — и открывает цикл материалов, которые с некоторой периодичностью будут идти в "Территории разлома". Общая тематика данных материалов — рассказы о различных интересных аспектах создания игр; о том, с какими трудностями сталкивались разработчики в процессе работы; и о многом другом из этой же области.

РЕДАКЦИЯ.

Только, пожалуйста, не надо возмущаться, дескать: "Как это не покажет? А подать сюда веселые истории!". Я имею в виду веселые истории, которые происходили во время доводки до ума игры "Проклятые Земли", и связаны эти истории почти целиком и полностью с багами в игре. Причем довольнотаки часто эти баги в момент проявления вызывали не столько смех, сколько досаду, и лишь потом, когда о них вспоминали, вдруг выяснялось, что на самом-то деле все было очень смешно. Так что, дамы и господа, не обижайтесь, что во время игры в "Проклятые Земли" ваше экран не покажет тех веселых историй, о которых я сейчас расскажу.

Разум искусственного интеллекта

Вообще говоря, "Проклятые Земли" — игра... как бы это сказать... с характером. В процессе всей работы она время от времени вдруг начинала, что называется, "себя вести". Это свойство проявилось у нее еще во время работы над самой-самой первой неиграбельной демкой, которая в момент своего появления восхищала своей крутостью и красотой, ну а сейчас может вызвать разве что чувство умиления: ути, агусеньки...

Сюжет той демки был очень простой: бережок, на берегу стоит лучница и ведет беспокоящий огонь по площадям куда-то за реку, позади горит костер, бегают собаки — в общем, простая и суровая картина простой и суровой жизни на простой и суровой земле. Сюжет этот, при всей своей бесхитростности, делался довольно долго, потому что тогда все прописывалось и собиралось буквально на коленке. То камера не туда посмотрит, то огонь не в том месте загорится, словом — обыденные и скучные баги.

Но на этот раз после очередной пересборки произошло то, чего не ожидал никто. Костер горел где надо и камера смотрела куда задумано. Вот она неспешно пролетела над палатками, развернулась, показав панораму песчаного берега, приблизилась к лучнице, чтобы сделать крупный план... А лучница, лишнего слова не говоря, сделала энергичный жест рукой в сторону камеры (дескать, задолбали!), повернулась и деловито зашагала куда-то вдоль берега. Камера с полным безразличием смотрела на опустевший берег, а создатели, чье творение вдруг обрело свободу воли, обалдело смотрели друг на друга...

Причину нашли: каким-то образом лучнице передалась логика поведения одной из собак, и она отправилась патрулировать на край карты. Вроде ничего особенного, но в тот момент создавалось полное впечатление, что этой женщине действительно надоело раз за разом позировать на песчаном бережку.

Это было первым звоночком, предупреждающим о том, что развитая логика поведения в нашей игре может оказаться не только благом. И действительно, когда "Проклятые Земли" стали уже не демкой, а игрой, "поведение" начало преподносить сюрприз за сюрпризом. Уже на этапе бетатестирования произошла история, которую непосредственные свидетели запомнили надолго (а было их, свидетелей, не так уж мало). Итак, человек получал новую версию игры. Привычно загружал ее, привычно глядел на экран главного меню...

А наше замечательное главное меню, этот многоярусный каменный столб с каменными же табличками, величаво разворачивалось, неспешно спускалось с горы и шло себе прогуливаться по холмам, осторожно обходя волка, чтобы не отдавить животине лапу. Впечатление от этой картины, наверное, навсегда отложилось в памяти каждого, кто это видел.

Ларчик открывался просто: по разнообразным техническим причинам столб был реализован как монстр, и по случаю очередного переглюка этот монстр пошел патрулировать окружающую территорию!

Примерно к тому же времени относится и история с напуганным Проклятием. Когда наш доблестный герой Зак и старик-маг вошли в подземелье для последнего боя, кто-то решил для проверки, уж не помню чего, напасть на Тка-Рика. Рику от этого было ни жарко ни холодно, а вот Проклятие — этот ужасное чудовище и ночной кошмар джунов... Оно попросту испугалось иметь дело с таким безумцем. И вместо того, чтобы начать финальный бой, самым позорным образом бегало (летало) прочь от Зака, стараясь забиться в самый дальний конец зала. Так что фраза "бей своих, чтоб чужие боялись" оказалась справедливой на все сто процентов.



1



3



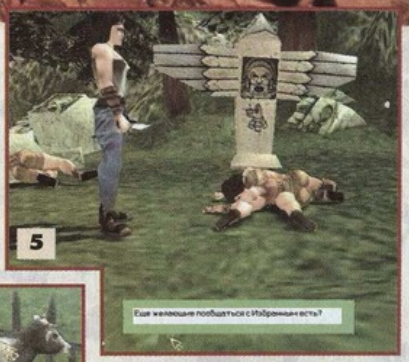
2

Волею графики

Впрочем, гораздо чаще, чем AI, всякого рода сюрпризы начала преподносить графика. Например, у террейна (местности) было замечательное свойство — он мог иметь отрицательный наклон, причем зрительно углядеть это место было невозможно. Но зато, если персонаж шел по

этому террейну, он в какой-то момент вдруг подскакивал на несколько метров в воздух, потом опускался и топал дальше как ни в чем не бывало. А если над этим местом пролетал файербол, то выглядело это еще зрелищней... Впрочем, скриншот этого у меня сохранился, и желающие могут посмотреть *(картинка №1)*.

Вообще говоря, пробы и ошибки во времена отладки 3D-движка иногда приводили к удивительным результатам. Пока не была как следует сделана обработка размеров боксов объектов, одни персонажи бегали сквозь других, человек мог заползти в бревно, и время от времени на экране возникали жуткие монстры, вызывающие в памяти классический ужастик про муху *(картинки №2 и №3)*. Впрочем, некоторые несознательные товарищи сознательно пользовались этим и заставляли героя оказываться, так сказать, в двусмысленном положении *(картинка №4)*. Признаться честно, этим "сознательно несознательным" был я сам, и честно говоря, самые... эээ... интересные картинки из своей коллекции я предпочту сохранить для частных просмотров. И не то чтобы я специально искал самые пошлые ракурсы, отнюдь! Просто исторически сложилось, что, тестируя очередную версию игры и очередной вариант карты, я старался сделать то, чего ни программеры, ни левел-дизайнеры не ожидали от игроков. А игроки — они люди, прямо скажем, изобретательные. Если что-то можно сделать неправильно, они это сделают неправильно, а если что-то сделать неправильно нельзя, они все равно сделают это неправильно.













Берегись Избранного!

Вот я и пытался по мере сил имитировать такого игрока, и надо сказать, что кое-где это удавалось. Например, все помнят, с какой скоростью убегают молящиеся в самом начале самой первой миссии? Это — результат того, что как-то раз, начав новую игру, я взял да и.... Словом, Избранный оказался несколько не таким, каким его воображали себе местные жители *(картинка №5)*. Впрочем, по приходе в Поселок я тому же самому Избранному назначил наказание, которое он вынес стоически *(картинка №6)*.

Вообще, в те славные времена герой был куда круче, чем сейчас (само собой, что это был баг) — враги умирали от страха на расстоянии десятка метров от него, стоило только Избранному или кому-то из его друзей взмахнуть топором! *(картинка №7)*.

Да, кстати, а почему я его называю то Избранный, то Герой, и ни разу не Зак? А потому что это имя появилось, в общем-то говоря, незадолго до релиза и было предметом долгих и жарких споров, как и другие имена. А до того он был "никому никто, и звать никак". Людям со стороны это оказалось понять трудно, и на одном из ранних этапов переговоров с зарубежными партнерами они, среди всего прочего, выразили недоумение, почему у главного персонажа такое странное имя — "Geroy".

На самом деле придумывание имен оказалось весьма непростым занятием — требовалось, чтобы, с одной стороны, имена не резали слух, с другой — не были похожи на привычные, с третьей — чтобы они, не дай бог, не означали какой-нибудь похабщины на каком-нибудь распространенном языке...

Правда, в этом мне помог мой круг общения — ролевики и толкинисты, чьими именами я без зазрения пользовался. Надо сказать, что народ отнесся к этому с юмором. Например, Бабур — это реальное прозвище мастера-завхоза на "Хоббитских Играх" 99-го года, и когда он узнал, что превратился в Бабура-Скрягу, он нисколько не обиделся, наоборот — гордо заявил, что, значит, не зря трудился! Более того, ко мне чуть ли не очередь выстроилась из желающих попасть в игру, и некоторые всерьез обижались, когда узнавали, что поезд ушел и мест больше нет.

"Дорогой друг!.."

Тексты вообще и брифинги в частности — это очередной раздел "веселых историй". Классической историей можно считать то, как я решил заменить в тексте всех *"огров"* на *"людоедов"*, и послушный "Ворд" действительно заменил их ВСЕХ. То есть когда в тексте появилось слово *"погребальная песня"* в новой редакции, мне сначала стало весьма нехорошо и лишь потом весьма весело.

Впрочем, некоторые вставки по текстам я делал специально: например, в ресурсном файле существует запись с "пустым номером", то есть которая не должна выводиться в игре нигде. Этот текст гласит: *"Дорогой друг! Если вы читаете эту надпись, значит, вы сумели залезть в ресурсный файл. Учтите, что если вы будете в нем что-то менять своими шаловливыми ручками, игра может глючить или вообще не запустится"*. И как было приятно увидеть на ниваловском форуме сообщение, начинающееся словами: *"Дорогой друг! Если вы читаете это сообщение, значит, вы сумели залезть на форум..."*. Ей-ей, приятно, что труд не пропал даром.

Но вернемся к брифингам. Наверное, всякий, кто играл в "Проклятые Земли", хотя бы раз да пинал свинью. Но мало кто знает, что в первом варианте брифингов, когда игроку просто показывались портреты говорящих, эта свинья имела примерно метр семьдесят в холке и производила самое устрашающее впечатление. Но зато тогда было проще с расположением предметов, о которых шла речь. А с новой системой брифингов иногда случались казусы *(картинка №8)*.

По данным авиаразведки...

Когда же дошло дело до мультиплеера, то вроде бы уже отработанный интерфейс поселка вновь начал преподносить сюрпризы: например, некоторые из персонажей оказались слишком секретными и выступали только с черной полоской на глазах *(картинка №9)*.

Ко временам работы с мультиплеерными квестами относится и история с авиацией. Для тестирования был сделан фэйковый квест (убить белого волка около стада свиней), и, соответственно, требовался драфтовый текст. Я, желая позабавить себя и тех, кто будет отстраивать работу мультиплеера, написал что-то вроде: *"По данным авиаразведки, белые волки силами до одного зверюги подкрадываются к нашим колхозным свиньям..."*. Этот текст вместе с остальным в рамках сдачи очередной версии попал к переводчику в руки. Переводчик, ничтоже сумняшеся, его перевел, и версия уехала за границу. И пришло оттуда удивленное письмо — а откуда в игре авиация, это что, новая концепция какая-то? Пришлось объясняться — сначала мне с руководителем проекта, а потому ему с немцами.


10

И еще одна история, опять же связанная с немцами. Мы тестировали очередной патч, и я с немецкой версией зашел на немецкую же мультиплеерную карту. А надо сказать, что героиня у меня была... Ах, какая героиня! Я ей специально характеристики делал так, чтобы поэффектней девица выглядела. И вот эта героиня у меня как раз купила руну усиления, а ради этого ей (под моим чутким руководством) пришлось снять с себя практически все.

Так вот, захожу я (то есть она), красивая и смелая, в одном прозрачном розовом купальнике на карту... И через полминуты вижу сообщение. Я по-немецки ни бум-бум, но последнее слово разобрал. Выглядела фраза так:

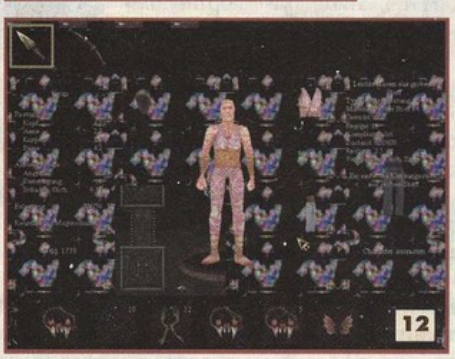
"Дыр-дыр-дыр, бла-бла-бла — психопатиш?!"

Финальный этап

Ближе к релизу всякого рода "простые" баги были исчерпаны и откровенные горбухи уже не появлялись на экранах, хотя активное применение чит-кодов иногда вызывало к жизни весьма странные ситуации, вроде "ритуального убийства тигров" *(картинка №10)* или же "расстрела перед строем по приговору военно-полевого суда" *(картинка №11)*. А у программистов шла борьба с дешевыми видеокарточками, на которых играть в "Проклятые Земли" было, в общем-то, можно, но при этом имелась реальная опасность двинуться рассудком, вглядываясь в психоделическую игру цветов и текстур *(картинка №12)*. На иллюстрации приведен еще не самый крайний случай, а обычно герой имел вид Хищника, у которого вовремя не проведено техобслуживание маскировочного костюма.

Тем не менее, я думал, что игра уже не преподнесет мне никаких особых сюрпризов, тем более что, как всегда, чем ближе были сроки, тем больше обнаруживалось вещей, которые вроде бы сделаны неплохо, но стоило бы улучшить...


11


12

И именно тогда произошла история, которая окончательно убедила меня в том, что в Проклятых Землях есть что-то мистическое. Мне потом все объяснили, и умом я понимаю, что битики-байтики сами по себе никуда не бегают, что все заранее предусмотрено. Но подсознательно я в это поверить так и не смог.

Пещера на Суслангере

Итак, тестировалась зона "Пещера на Суслангере" — там где живут кошмарные существа "червелицые", где у них стоит храм, а около храма — жрецы, где патрулируют гарпии и злобоглазы.

Короче, я — в смысле, Зак — не подходя к храму, убил злобоглаза. Обычное дело. Но минуты через три набежала толпа червелицых плюс старая крутая гарпия, и вломили они мне по самые не балуйся. Еще раз — тот же эффект. Тогда я включил "читерское зрение" и увидел, что на самом деле происходило.

К трупу убитого злобоглаза подошел (вернее, подплыл) червелицый-прислужник. Забеспокоился, замахал руками и бросился бежать к двум своим сотоварищам. Втроем они обсудили сообщение прислужника (выглядело это именно как возбужденное обсуждение с отчаянной жестикуляцией), после чего направились... Нет, не к герою. Направились они к гарпии — чтобы позвать ее на помощь. Остановились перед ней, размахивая руками и что-то выкрикивая на своем языке — но гарпия не снизошла до просьбы простых стражников и прислужников.

Однако дело было серьезным, и червелицые пошли рассказывать о том, что где-то рядом враг, остальным своим сородичам, и наконец, собравшись большой толпой, они направились через мост, где рядом с храмом обитали червелицые-жрецы, высшая каста этого странного народа. Видимо, жрецы осознали степень угрозы мирному существованию и сказали толпе что-то ободряющее, после чего толпа ломанулась обратно через мост, снова к старой гарпии...

Я не знаю, как объяснить то, что на этот раз гарпия "завелась". Другого объяснения, кроме того, что жрецы дали стражам и прислужникам свое высочайшее разрешение на привлечение гарпии к операции, я так и не придумал.

Словом, вся толпа плюс гарпия двинулась к Заку, но не по прямой, а разделившись на несколько групп, перекрывая пути к отступлению по всем правилам загонной охоты. И очередная смерть Избранного была предрешена... Наверное, это нельзя назвать "веселой историей" — но именно она запомнилась мне больше всего.

Экран не покажет

В общем-то, можно было бы вспомнить еще немало — и разнообразные горбухи с озвучкой, когда Забияка, убив зайчика, вздыхал "Здоров был парень!", а Зак, умирая, восклицал: "Тут надо по-другому!". Можно вспомнить, как у модельки единорога хвост оказался там, где должен был бы быть... ну, в общем, совсем не хвост, или как Зак сам у себя воровал деньги и вещи, или как заклинание уменьшения превращало жабу в "материальную точку", из которой по-прежнему летели зеленые плевки...

Но честное слово — все это весело именно вспоминать, а исправлять было несколько менее забавно. И уж совсем грустно было бы, если б что-то из перечисленного повеселило не нас и бета-тестеров, а покупателей релиза. Возможно, мы вычистили не все, и у игроков тоже найдется повод улыбнуться, но все-таки: те веселые истории, о которых я рассказал, ваш экран точно не покажет. И это хорошо. ■