

Николай Гуданец

По требовнию заказчика



*О Боже, дай мне исходные коды Вселенной
и хороший дебаггер!*
Молитва программиста

— Желаю здравствовать, шеф, — программист чинно примостился на краешке кресла. Напротив него за письменным столом восседало грузное пучеглазое существо, сплошь из бородавок и складок. «Сволочь», — подумал программист. — «Занудливая жадная сволочь, чтоб тебе лопнуть».

— Ну, закончен бета-тест на ту твою игру, — хмуро пробурчал шеф. — Трехмерная стратегия цивилизаций, четыре расы, и все такое.

Он сделал выразительную паузу, отчего собеседник, увешанный модными амулетами сухощавый и голенастый субъект, настороженно встопорщил щетинки на головегрудии.

«Бестолочь», — подумал шеф. — «Ленивая и тупая бестолочь. Зато амбиций, как грязи в луже».

— Нашли очень много недочетов, — продолжил он. — Крупных и мелких, всяких. Очень много.

— А например?

— Например, две из девяти планет вращаются вокруг оси в обратном направлении.

— Ну, да, знаю, четвертая и седьмая. Я проверял коды, везде одинаковый алгоритм вращения. Это какой-то глюк у компилятора вылез.

— Для таких оказий существуют дебаггеры, — наставительно изрек шеф.

— Вы же сами говорили, где начинаются компьютеры, там кончается логика. Отладку я делал, конечно же, делал, не помогло. Да и что тут такого? Сушая мелочь, ни на что не влияет. Они все необитаемые, кроме третьей.

«Наглый врун», — подумал шеф.

«Буквоед поганый», — подумал программист. — «Ты что думал, я за мизерное жалованье буду вылизывать каждую чепуховину?»

— Вот из-за таких мелочей нам потом выставляют претензии с неустойкой, — шеф раздраженно поскреб столешницу коготком. — Дальше. У всех планет перекошена ось, от трех градусов до ста двадцати семи. Дурацкий разнобой какой-то.

— Да какая разница, кто в это будет вникать?

— Заказчик. Он может сказать, что это халтура, и будет прав.

Из складок хламиды программист извлек портативный компьютер и углубился в поиски.

— А мы ему покажем... его техническое задание... с его собственноручной подписью... — забормотал он. — Ага, вот. Пункт сорок третий. «Желательно максимальное разнообразие во всем».

— Но меру тоже надо соблюдать. Вон у третьей, обитаемой планеты перекос оси аж на 23 градуса. Получается, там на одной и той же широте то пекло, то холодрыга.

— Вот-вот, оно самое. Максимальное разнообразие. Требование заказчика. Кстати, я с ним даже консультировался, показывал фрагменты, и они ему очень понравились.

— А вот это чтоб в последний раз было! — рявкнул шеф. — Никогда не показывай этим придуркам недоделанное, понял?! Ни-когда. Опыта у тебя еще маловато.

— Ладно, больше не буду, — программист сник, бесцельно теребя крохотное компьютерное стило. — Но мне важно было уяснить его подход. Он придирается к мелочам не будет. Для него главное, чтоб красивый дизайн, а пустяки побоку.

— Ну, дизайн получился неплохо, это да, — признал шеф. — Тут мы не подкачали. Однако у этой планеты в полярных областях выходит полная несуразица. Полгода ночь, полгода день. Как с этим глюком быть, а?

— Да все равно там никто почти не живет. И заказчику на это плевать, точно вам говорю.

— Ты уверен?

— На все сто восемь.

— Ну, смотри. Под твою ответственность. Кстати о планетах. Зачем их такая уйма, притом необитаемых? Хватило бы полудюжины.

— Э, да там хитрый алгоритм, — оживился программист. — Кстати, это идея самого заказчика, особый пункт техзадания, девятьсот восьмой, как сейчас помню. Судьбы и характер персонажей определяются взаимным положением планет. С этим вот алгоритмом я ковырялся больше всего, но получилось лихо.

— Не проще ли было снять гамму с генератора псевдослучайных чисел? — фыркнул шеф.

— Я это поначалу и предлагал, но заказчик уперся. Он не любит тривиальных решений. Хочет, чтобы все было гармонично, возвышенно и еще таинственно. Ну, я и сделал, протестировал, алгоритм работает отлично.

— Ну-ну. Ладно, теперь о спрайтах. Какие-то они малахольные.

Ни когтей, ни клыков, бегают плохо... Бледное впечатление производят, короче говоря.

— Так, минуточку, сейчас найду... — программист возился с компьютером. — Пожалуйста, техзадание, пункт девятьсот шестой. Цитирую. «Персонажи игры должны быть созданы по образу и подобию заказчика». А он из расы приматов.

— Самая противная раса во всем универсуме... — задумчиво проворчал шеф. — Впрочем, я этого не говорил.

— Чего вы не говорили? Я ничего не слышал. И вообще я инспекцию терпимости на хвосте вертел.

— А я и этого не слышал. Ладно, дальше. У каждого спрайта примерно килограмм мозгов, не многовато ли? Ведь они мозгами практически не пользуются, коэффициент загрузки в среднем процентов десять. Нелепица получается.

— О, тут хитрая штука! — программист просиял. — Я пробовал несколько режимов. Если они все начинают шевелить мозгами, получается полная неразбериха. Просто каша вместо нормальной игры. А так мыслят лишь немногие, но к ним никто особо так не прислушивается. Зато иногда кто-нибудь придумывает новую пакость или смертоносную шнягу, вроде расщепления атома. Тогда игра идет как по маслу. Так что тут все нормально.

— Но у твоих спрайтов приоритеты процессов расставлены криво! Половой инстинкт безусловно доминирует над интеллектом. Ты хоть представляешь, какая там начнется похабень и неразбериха?

— Не моя забота. Это по требованию заказчика, пункт тыща сто пятнадцатый техзадания, выполнен в точности.

— Погоди-погоди, — обескураженно помотал бородавчатой головой шеф. — Я же не помню эти пункты назубок. Там что, действительно так написано? Ты не путаешь?

— Нет. Хотите прочесть?

— Нет, я тебе верю... Еще в отчете о бета-тестировании отмечено, что ты явно переборщил с эгоизмом и агрессивностью персонажей...

— Опять не ко мне претензии! — отмахнулся программист. — Все тот же пункт девятьсот шестой, «по образу и подобию заказчика». А к техзаданию приложен индекс психотипа этого задрыги. И я сделал спрайты по образу и подобию, тютелька в тютельку. Дайте другого заказчика и ТЗ, сделаю иначе.

— Если бы ты еще программировал так же лихо, как выкручиваешься... — с ехидцей поддел шеф.

— Обижаете. Игра получилась, заказчику вроде нравится.

— Он готовую разве опробовал?

— Нет. Кой-какие демо, фрагменты, скриншоты видел...

— То-то и оно. У тестеров есть претензии к геймплею. В основной части игры у тебя явно доминирует одна раса, верно?

— Да, белая.

— А потом она теряет лидерство, ее начинают шугать и цукать все, кому не лень, особенно желтые и черные. Не слишком правдоподобно.

— Зато привносит интригу и элемент неожиданности. В ТЗ насчет лидерства ничего не прописано. А когда я спросил заказчика, он мне сказал, что ему пофигу, он просто хочет оттянуться и приколоться, но чтоб красиво было.

— Что, так вот он и сказал?



— Примерно так. В таком смысле.

— Н-ну-у, раз так.... — шеф немного поразмыслил. — Тогда не будем застревать на мелочах. Остался один серьезный недочет.

Повисла пауза, программист поерзал в кресле.

— Какой такой недочет?

— В игре изначально нет религий. Где ж это видано, чтоб стратегия цивилизаций шла вообще без борьбы вероисповеданий? — насутился шеф.

— Да будут религии, будут. Не сомневайтесь. Их спрайты сами себе соорудят.

— Это какой пункт техзадания? Напомни-ка...

— Ну, честно говоря, разработать религии я просто не успел. Как-то путного ничего не пришло на ум. А из чужих игр брать опасно: если нарушим авторские права, до конца жизни с исками не расплатимся.

— Хорошо, хоть это ты понимаешь. Но интересная цивилизация немислима без добротной, оригинальной и хорошо протестированной религии, — шеф наставительно постучал когтем по столу. — Не-мысли-ма. Заруби себе на носу.

— А заказчик ничего не имеет против того, чтобы спрайты сами занимались богоискательством. Он говорит, лишь бы в конце концов они пришли к монотеизму и обожествовали игрока.

— Да ты хоть представляешь себе, какую доморощенную хрень и чушь они нагородят? Вместо полноценной религии?

— И то верно... — программист задумался, корпя над календариком своего компьютера. — Значит, так, разработать четыре оригинальных религии... закодировать... ну, протестировать хоть как-то... Вот! К малому новолунию успею. Если дадите кого на подмогу, еще быстрее управлюсь.

— Нет никого тебе на подмогу, все загружены по самую макушку. И времени не осталось. Согласно договору, завтра срок сдачи готовой игры! Забыл?!

Выпученные маслянистые глаза побагровевшего шефа сурово вперились в фасетчатые глазенки посеревшего программиста. Наконец тот виновато опустил взгляд и проямил:

— А может... сдадим как есть?.. Попробуем, а?

Повисло долгое напряженное молчание.

«Сволочь», — думал программист. — «Придирается почему зря, чтобы зарплату не повышать».

«Бестолочь», — думал шеф. — «Выгнать бы его и взять опытного, хорошего спеца. Да только такой запросит жалованье вдвое больше. А этот пока вкалывает за сущие гроши».

— Слушай, наш заказчик... как бишь его... — наконец молвил шеф.

— Адонай Саваоф ака Яхве.

— Он действительно такой — без особых претензий?

— По моему впечатлению, раздолбай и приколист. Все зудел насчет разнообразия и красивого дизайна. В остальное, думаю, он вникать просто не будет. Между нами говоря, у него вроде мозги слегка набекрень. Хотя это не мое, конечно, дело.

— Вот именно. Слегка набекрень или совсем, нас не интересует. Лишь бы работу оплатил и не имел потом претензий.

— Да его уболтать легко, — сообщил приободрившийся программист. — Тупой, как все приматы. И жутко падок на лесть. Я когда по-

хвалил его идею зодиакального алгоритма, он прямо до потолка прыгал от радости.

— Ну что ж, попробуем сдать так, без переделок.

— Говорю вам, для него главное дизайн. А дизайн там отличный, верно?

— Верно. Особенно финальная сцена удалась. Очень жестокая, но грандиозная и красивая. Незабываемый финал.

— Я ее скриншоты Саваофу показывал, и он одобрил. Сказанул, дескать, так им и надо, этим паршивцам; дословно не припомню, но что-то вроде того. У него точно с мозгами не все в порядке, шеф.

— Ладно. Это его проблемы. Можешь идти... Ну, иди, свободен, чего стоишь?

— Я что сказать хотел, шеф... — промямлил программист. — Вы не могли бы мне... жалование немножко прибавить? Дороговизна нынче жуткая, сами знаете. Вон, только что подорожал очищенный воздух, аж на восемнадцать процентов... Не говоря про все остальное...

«А за марку неразбодяженной кислоты уже дерут полуторную цену», — мысленно добавил он.

Шеф откинулся на спинку кресла и тяжело вздохнул.

«Да тебе сколько ни плати, все спустишь на галлюциногены», — подумал он.

«Толку нет просить. Этот урод за каждый грош удавится», — понял программист.

— Ну что ж, ты все-таки много потрудился над этой игрой. Если у Саваофа действительно не будет к ней претензий, получишь премиальные. Для начала так. Остальное потом обсудим. Мягкой тебе травы.

— Ласковой вам воды, шеф, — пробурчал программист и вышел за дверь.

В ожидании, пока кабинетный бассейн наполнится свежей водой для вечернего омовения, шеф стоял у окна и наблюдал за улицей, озаренной зыбким светом двух багровых лун. Там, внизу, голенастая нескладная фигурка, распутив трепещущие прозрачные крылышки, покакала к ближайшему притону.

Странная, забавная прыгучая раса. С детства они мечтают программировать игры, создавать миры и невиданных существ, долго учатся, истово трудятся, подхлестывают воображение наркотиками, а в конце концов быстро сжигают свою жизнь дотла.

Шеф задумчиво почесывал зудящую пересохшую кожу на груди.

Впрочем, без программистов немислим такой респектабельный бизнес, как разработка полномасштабных натуральных игр, а тем более— эксклюзивных, на заказ. Не только в деньгах дело, заработок— штука вторичная, важнее престиж. Всякий раз надеешься, что получится немеркнувший блистательный шедевр. Но тупое упрямство заказчиков, помноженное на безалаберность программистов, дает в итоге полнейшую ересь и дребедень.

Вспомнилась вдруг дурацкая фраза из школьного учебника топологии: «Представьте себе пространство из трех измерений, с длиной, шириной и высотой, но без глуботы и бокоты». Сколько он ни старался, ему не удавалось вообразить эдакое. Впрочем, программисты это умеют...

Страшно подумать, какие полчища жалких трехмерных уродцев населяют необозримые виртуальные пространства. Они не ведают ничего о проклятой спешке и тягостной текучке, о сбоях компилятора,

о непредвиденных вывертах алгоритмов, о ляпсухах и опечатках в коде, о кошмарных фантазиях, вырастающих из сухих строчек технического задания в изъеденном наркотиками мозгу полуголодного программиста.

Бедные игровые спрайты, надо полагать, никто и ни за какие коврижки не согласился бы очутиться в их шкуре. Впрочем, в бизнесе недопустимы сентименты.

С утра надо будет выслать готовую игру и счет-фактуру этому, как его... дурацкое имечко... Саваофу.

Прежде, чем погрузиться в бассейн, шеф вздохнул и покосился на украшавший стену кабинета рекламный плакат собственной фирмы. Слоган гласил: «Почувствуй себя Богом!»

В канун малого новолуния взъерошенный и радостный программист ворвался в кабинет шефа.

— Ну, что распорхался?! — сурово пробурчал тот.

— Насколько я помню, в нашем договоре имеется один вкусный пунктик. Если я нахожу для фирмы нового клиента, мне причитается процент со сделки, так ведь?

— Верно.

— Ну так вот. Все в порядке, игру переделывать не надо!

— Разве Саваоф отказался от своих претензий?

— Да пошел бы он в сухую степь со своими дурацкими придирами! Ламер бесхвостый! Шеф, я вчера познакомился с одним фанатом стратегий,— затараторил программист. — Он, кстати, знает того придурка Саваофа как облупленного. Но правильный парень, башка на месте и денег навалом. А главное. Он наслышан об игре, которую забраковал Саваоф, и готов ее купить! Без переделок и за ту же цену!

— Хм. Хорошая новость, если он не шутит.

— Да какие там шутки! Шеф, можете выставлять счет прямо сейчас. Клиента зовут Ялдаваоф Люцифер ака Ариман. И не забудьте, мне причитается 6,66 процента.

Об авторе

Прозаик, поэт, эссеист и редактор Николай Гуданец родился в 1957 году в Риге (Латвия), где живет и по сей день. Окончил филологический факультет Латвийского университета им. П. Стучки. Сменил множество профессий: был бетонщиком, кочегаром, контролером ОТК, учителем, редактором в издательствах, выпускал литературный журнал. Как писатель-фантаст дебютировал в 1982 году. Публиковался в сборниках, в литературных журналах. Автор книг НФ-прозы «Покинутые во Вселенной» (1990), «Опасный груз» (1996), «Планета на которой убивают» (1996), «Полигон» (1997), а так же нескольких поэтических сборников.