

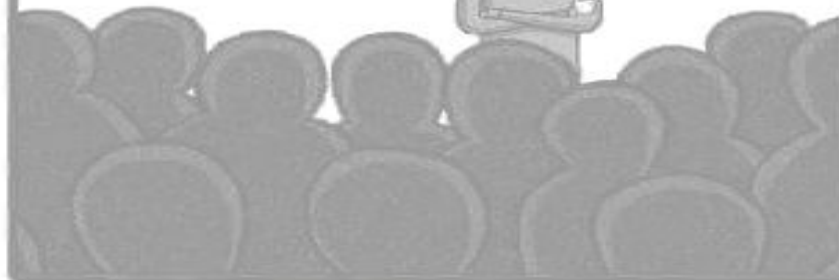
ЧИТ-КОД = ЧИТЕРСТВО?

Баг



YOUSEMEDU.ME

Подготовила студентка
группы эм-363622,
Грицина Дарья





motherlode
CTRL + SHIFT + C

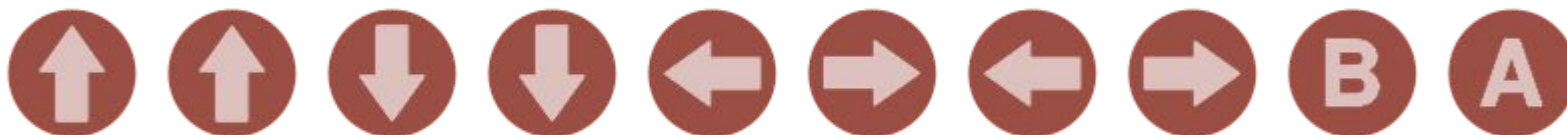
ПРОБЛЕМА: ЧЕСТНОЙ ИГРЫ И РАВЕНСТВА ШАНСОВ В КОНКУРЕНТНОЙ БОРЬБЕ

Цель:

Выявить влияние чит-кодов на
игровой процесс

Один из первых

- a. В 1986 году одним из разработчиков игры Gradius для игровой консоли NES (восьмибитная версия Нинтендо), Кадзухисой Хасимото, был создан один из первых чит кодов.
- b. Код позволял получить доступ сразу ко всему арсеналу вооружения, что существенно облегчило игрокам задачу по прохождению.
- c. Данная комбинация клавиш называется **Код Konami** (Konami Command). Впоследствии этот код и его вариации были использованы в сотнях других игр, как самой Konami, так и других разработчиков, подчас в виде пасхального яйца.
- d. Наибольшую известность среди геймеров он получил благодаря американской версии игры Contra (известный как «код на 30 жизней»).



Тогда и сейчас

- I. Первоначальное значение чит-кодов — помочь разработчикам проверить все игровые механики и проходимость уровней, убедиться в отсутствии ошибок внутри игры .
- II. В ранних версиях, из-за сложности структурирования программы, чит-коды не удалялись из итоговой игры, чтобы предотвратить появление дополнительных ошибок в ней.

1. В настоящее время произошло упрощение структуры ввода чит кодов в игру. Иногда она представляет собой следующее:

```
1 #if DEBUG_CHEATS_ENABLED
2 // here some cheat-code implementation
3 #endif
```

2. Такое упрощение позволяет программистам отчистить программу перед релизом игры и выпустить итоговый продукт без чит-кодов, либо же включить только некоторые, по желанию.

В чем суть?

(англ. cheat code, cheat — «жульничество», «обман»)

- **ЧИТ-КОД** - код, который может быть введён в программу, чтобы изменить ход её работы. Чит-коды создаются разработчиками для обеспечения простоты тестирования игры рецензентами, независимо от её жанра.
- Чит-коды обеспечивают преимущества в игровом процессе при помощи мер и методов, находящихся за рамками нормального геймплея.
- Зачастую чит-коды не документированы официально и обнаруживаются как «пасхальные яйца» к программному обеспечению.
- Коды могут активироваться в самой игре (чит коды, реализуемые самими видеоигровыми программистами), создаваться при помощи стороннего программного обеспечения (игрового трейнера) или аппаратного обеспечения (например, чит-картриджи).

DOOM: noclip

- В ранних играх, таких как Doom или Quake, чтобы преодолеть непроходимый участок уровня можно воспользоваться читом для прохождения сквозь стены (знаменитый чит-код **noclip**),
- Однако попытка сделать это в современной игре с кучей скриптов и триггеров, являющихся неотъемлемой частью игрового процесса, потенциально может привести к его поломке и остановке.



Skyrim: tcl и tgm

- Так, например, использование схожего кода прохождения сквозь стены (tcl, в совокупности с кодом Бога tgm) в игре The Elder Scrolls V: Skyrim может привести к остановке игры.
- В частности это происходит, когда игрок получает шестой квест от Гильдии воров (Разговор с тишиной) и отправляется в катакомбы. По сюжету герой должен самостоятельно открыть все двери в подземелье, но если пройти сквозь препятствия с помощью кода tcl, то при входе в одну из локаций картинка зависнет и игра остановится. По сюжету игрока и его спутника должны убить парализующим ядом, однако программа не загрузится, если компаньона нет рядом, либо же вы бессмертны.



Just for fun

- Иногда разработчики добавляют “развлекательные” читы, призванные разнообразить геймплей.
- Например, в популярной серии игры Grand Theft Auto есть возможность заставить машину летать по воздуху, сделать ее неуязвимой или получить сразу весь арсенал оружия, чтобы весело провести время за уничтожением всего и вся.



RIPAZHA - машины летают

BGLUAWML - пешеходы атакуют друг друга с ракетницами

AFSNMSMW - летающие лодки

WANRLTW - бесконечные пули, без перезарядки

OUIQDMW - полный боекомплект при вождении

CPKTNWT - взорвать все машины

XICWMD - невидимая машина

ЧИТЫ VS

ЧИТЕРСТВО -

практика получения нечестного преимущества в многопользовательских компьютерных играх внешними программами, нестандартным аппаратным обеспечением и нестандартной манерой игры.

Разновидностях читерства

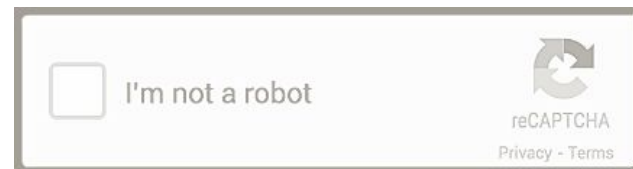
- **Чит-коды** — самые распространенные читы в играх, созданные разработчиком
- **Боты** — способ скриптования действий игрока
- **Пасхалки** — различные easter eggs, оставленные разработчиками
- **Трейнеры** — утилиты для правки данных в памяти игры налету
- **Баги** — ошибки в логике игры

ЧИТ-КОДЫ



- Внедряются разработчиками в игру
- Активируются путем ввода секретной последовательности кнопок на клавиатуре или на другом устройстве ввода (например, кручение стиков на консольном контроллере)
- Эффекты могут включать в себя разблокировку персонажей или улучшение его характеристик, например, предоставление автомобиля с более высокой скоростью, переход в “божественный режим” (бессмертие) или режим “noclip” (возможность проходить сквозь стены). Также часто в игру встраиваются коды, позволяющие сменить визуальную составляющую игры – повлиять на погодные условия, поменять модель главного героя или его противников, кастомизировать предметы вокруг или в багаж героя и прочее.

Боты



- Данный вид читерства имеет место быть преимущественно в онлайн играх. Боты – это компьютерные программы, подражающие человеческому поведению и позволяющие осуществлять без вмешательства игрока различные действия (повторяющиеся или единоразовые), оказывающие влияние на геймплей.
- Особенное распространение боты получили в жанре MMO RPG, в котором неотъемлемой составляющей игрового процесса является так называемый *гринд*, сводящийся к убийству огромного количества компьютерных противников ради получения уровня и сбора с поверженных противников различных ресурсов, валюты и квестовых предметов. За использование ботов администрация игровых серверов часто наказывает геймеров блокировкой аккаунта.

Пасхалки

секрет в компьютерной игре, фильме или программном обеспечении, заложенный создателями.

- Отличие пасхального яйца в игре от обычного игрового секрета состоит в том, что его содержание, как правило, не вписывается в общую концепцию, выглядит в контексте неправдоподобно, нелепо, и зачастую является внешней ссылкой. Пасхальные яйца играют роль своеобразных шуток для внимательных игроков или зрителей. Могут быть как просто отсылкой к чему-либо, так и предметом, либо же нестандартным действием игрока.
- Самая ранняя на данный момент найденная пасхалка была обнаружена в игре «Starship 1» (вышла в 1977 году). Пасхальное яйцо было добавлено разработчиком Ронем Милнером и выводило сообщение «Привет, Рон!», а также давало доступ к 10 дополнительным играм.
- Чаще всего для «получения» пасхального яйца следует произвести сложную или нестандартную совокупность действий, что делает маловероятным его случайное обнаружение.



Трейнер -

программа, предназначенная для изменения игровых параметров, зачастую работающая непосредственно с оперативной памятью компьютера.

- Трейнеры позволяют игроку вклиниться в игровые данные и напрямую редактировать числовые значения по определенному адресу. Они помогают пользователю найти области, в которых расположены известные значения (такие как количество жизней, количество патронов, урон от оружия в численном эквиваленте). Так же, если ресурсы игры не зашифрованы, можно выполнить модификацию и вручную, открыв нужный файл при помощи текстового редактора.
- К модификации игровых данных относится и подделка сетевого трафика. Подобный метод обмана в онлайн-играх включает в себя редактирование отправляемых пакетов для изменения исходящего сетевого трафика, что оказывает прямое влияние на игру. В прошлом читеры активно использовали эту лазейку, но в наше время игры разрабатываются с защитой против сетевых и пакетных модификаций.
- Трейнеры не всегда эффективны из-за разных стилей программирования, возможности не состыковки с игрой и её дальнейшего не запуска.
- Использование трейнеров нарушает лицензионное соглашение игры, что может повлечь за собой ряд наказаний для игрока, в том числе и уголовных.

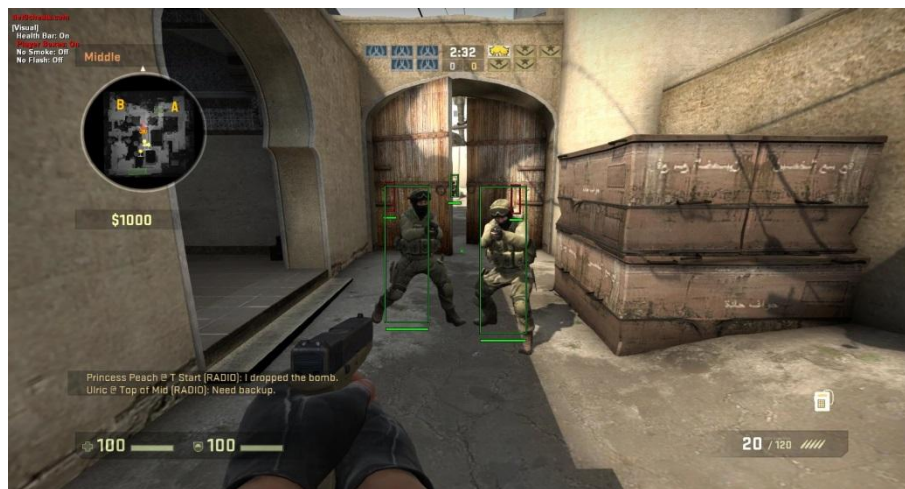
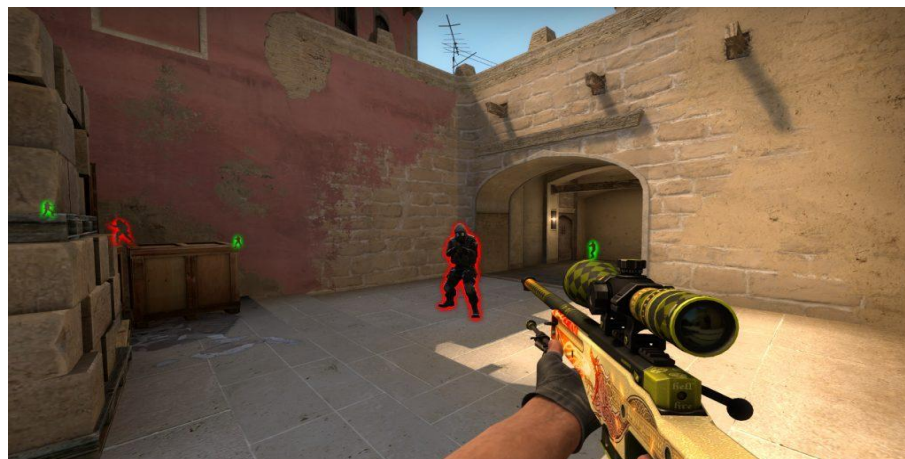
Баги - *ошибки в логике игры, проявляющиеся на стадии прохождения.*

- В недавно вышедшей игре хоррор Granny существует баг, при котором игрок становится невидимым для главного антагониста(сумасшедшей бабули, которая пытается найти и убить главного героя), что позволяет пройти игру совершенно беспрепятственно.
- В игре Helix jump присутствует баг, который в некоторых случаях делает мячик, которым управляет игрок, не разбивающимся, те бессмертным, а прохождение самой игры бесконечным.

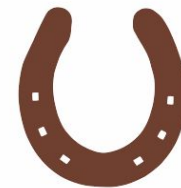


Читерство по сети

- Когда в моду вошли мультиплеерные игры, в которых геймерам приходится соперничать с реальными противниками, читерством занялись сами пользователи. Чтобы одержать гарантированную победу, игроки научились изменять файлы игры при помощи специальных программ, мошенничали с передаваемыми пакетами данных.
- Например, в играх Counter-Strike или Call of Duty игроки очень часто устанавливают дополнительные ПО, которые могут подсвечивать противников за стенами (для такой подсветки используется шейдер, обычно использующийся для подсвечивания активных предметов или союзников) или помогают мгновенно навести прицел на голову врага.
- Для борьбы с читерами в сетевых играх устанавливаются защитные программы (VAC, PunkBuster и др.) выявляющие и блокирующие нарушителей. В профессиональном киберспорте любителей игры с читами и кодами дисквалифицируют, штрафуют или даже выгоняют без права принимать участие в профессиональных лигах.



Необычные эффекты



- Чит коды иногда могут вызывать необычные или интересные эффекты, которые не обязательно делают игру более легкой. Например, один чит-код в Jurassic Park делает динозавров «нежитью».
- Другой показательный пример — Dungeon Siege, где активирование чита для расширения диапазона лука также позволяет врагам стрелять на таком же расстоянии, тем самым устраняя преимущество, которое дал чит.
- Ввод чита может даже усложнить игру: дать врагу особые способности, увеличить общую сложность, заставить нейтральных наблюдателей атаковать игрока или сделать персонажа уязвимым, понизив его здоровье до минимально допустимого уровня.
- Разработчики частенько любят подшучивать над любителями получать себе преимущества нечестным путем. Например, использование чит-кодов от Doom в игре Descent только отображает саркастические сообщения от программистов на экране, а использование кодов из Descent в сиквеле (Descent II) занижает уровень щитов и энергии персонажа до 1%. Коды для Doom, используемые в Heretic, дают противоположный желаемому эффект, например, мгновенную гибель вместо неуязвимости. Оригинальный код «божественного режима» Doom (IDDQD) не работает в Doom 3, но создает консольное сообщение: «Ваша память служит вам хорошо».

Баг или фича?

Исходя из того, что мы ранее узнали, использование читов игроком в игре может быть как случайным, так и намеренным. В целом можно сказать, что любое отклонение программы не предусмотренное основным сюжетом, которое модифицирует игровой процесс является багом. Но если оно является положительным для игрока, тогда «баг - это фича».

Фича (англ. feature) — в жаргоне программистов, геймеров и других пользователей компьютеров, какая-нибудь недокументированная дополнительная возможность, фишка.



vk.com/mixpixin



mixpix.in



CommitStrip.com

Good or bad?

«хорошо»

Синглплеерные игры

Использовать чит-код для преодоления какого-то блокирующего прогресс момента или для отключения не желаемого опыта это неплохо.

«плохо»

Мультиплеерные игры

Использовать читы в многопользовательской игре, чтобы обманом одержать победу над всеми остальными.

Fair game?

Из всего вышесказанного можно понять, что используемые для игры читы являются палкой о двух концах.

- I. С одной стороны, они позволяют игрокам ощутить новый опыт или “перескочить” через неудобные для них игровые моменты. Возможность ввести код или подправить игровые ресурсы может оказаться незаменимой в ситуации, когда человек хочет просто расслабиться за игрой и насладиться сюжетом, не тратя кучу времени на рестарты после смертей или ползание по уровням в поисках боеприпасов.
- II. С другой же стороны, читы способны испортить первоначальную задумку разработчиков. Касается этот отрицательный момент преимущественно многопользовательских игр, где читеры портят остальным игрокам все удовольствие от сетевых сражений или отбирают первые места в рейтинговых таблицах.

Как раз таки со вторым явлением нужно бороться, этим активно занимаются онлайн игры, ставя различные программы блокираторы. Но в одиночной игре на вопрос «как проходить игру?» игрок отвечает для себя сам. *Ведь иногда каждому хочется ощутить себя в роли Бога.*

Людография

- Gadius
- Contra
- Doom, Doom 3
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Grand Theft Auto
- Starship 1
- Granny
- Helix jump
- Counter-Strike
- Call of Duty
- Descent (1,2)
- Heretic
- Dungeon Siege
- Jurassic Park

Список используемой литературы

- История чит-кодов, виды и влияние на игровой процесс (https://www.playground.ru/blogs/other/istoriya_chit_kodov_vidy_i_vliyanie_na_igrovoj_protsess-316084/)
- Что такое «читы» в играх? (<http://coremission.net/chity-v-igrah/>)
- Код Konami (https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%B4_Konami)
- Чит-код (<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B8%D1%82-%D0%BA%D0%BE%D0%B4>)
- Пасхальное яйцо (виртуальное) ([https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%85%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%BE_\(%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%85%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%BE_(%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5)))
- Разговор с тишиной (квест Skyrim) (http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D0%B3%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%80_%D1%81_%D1%82%D0%B8%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B9)
- Коды (читы) для GTA San Andreas (<https://gta.com.ua/san-andreas-cheats.phtml>)
- Программная ошибка (https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BE%D1%88%D0%B8%D0%B1%D0%BA%D0%B0)
- Шейдер (<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B5%D0%B9%D0%B4%D0%B5%D1%80>)
- Фича (<http://wikireality.ru/wiki/%D0%A4%D0%B8%D1%87%D0%B0>)
- Лучшие чит-коды в истории (https://pikabu.ru/story/luchshie_chitkodyi_v_istorii_3651801)

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!