

```

(SPR_PUNG,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH4
(SPR_PUNG,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH,0,0), // S_PUNCH5 // do things to change the game state
(SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing)
(SPR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0), // S_PISTOLDOWN
(SPR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0), // S_PISTOLUP
(SPR_PISG,0,4,(NULL),S_PISTOL2,0,0), // S_PISTOL1
(SPR_PISG,1,6,(A_FirePistol),S_PISTOL3,0,0), // S_PISTOL2
(SPR_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL4,0,0), // S_PISTOL3

```

```
switch (gameaction)
```

```

{
    case ga_leadlevel:
        G_DoLeadLevel();
}

```

```

// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with targetplayer = -1, third
// Most monsters are spawned
// but some can be made prior

```

Кае де Клиари

Синтетическая женщина - 2

episode 1 on shareware

all)

arm)

&& gameskill != sk_nightmare)

SARG_PAINE2; i++)

speed = 20*FRACUNIT;

ed = 20*FRACUNIT;

ed = 20*FRACUNIT;

eskill == sk_nightmare)

SARG_PAINE2; i++)

speed = 15*FRACUNIT;

ed = 10*FRACUNIT;

ed = 10*FRACUNIT;

first level load

REBORN;

set false if a demo

```

(SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0), // S_DSGUN1
(SPR_SHT2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0), // S_DSGUN2
(SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0), // S_DSGUN3
(SPR_SHT2,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0), // S_DSGUN4
(SPR_SHT2,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0), // S_DSGUN5
(SPR_SHT2,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0), // S_DSGUN6
(SPR_SHT2,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0), // S_DSGUN7
(SPR_SHT2,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0), // S_DSGUN8
(SPR_SHT2,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0), // S_DSGUN9
(SPR_SHT2,0,5,(A_ReFire),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN10
(SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSNR2,0,0), // S_DSNR1
(SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSNR2
(SPR_SHT2,32776,5,(A_Light1),S_DSGUNFLASH2,0,0), // S_DSGUNFLASH2
(SPR_SHT2,32777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_DSGUNFLASH1
(SPR_CHGG,0,1,(A_WeaponReady),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN
(SPR_CHGG,0,1,(A_Lower),S_CHAINDOWN,0,0), // S_CHAINDOWN
(SPR_CHGG,0,1,(A_Raise),S_CHAINUP,0,0), // S_CHAINUP
(SPR_CHGG,0,4,(A_FireCGun),S_CHAIN2,0,0), // S_CHAIN1
(SPR_CHGG,1,4,(A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0), // S_CHAIN2
(SPR_CHGG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3
(SPR_CHGF,32768,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH1
(SPR_CHGF,32769,5,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH2
(SPR_MISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
(SPR_MISG,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0), // S_MISSILEDOWN
(SPR_MISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP
(SPR_MISG,1,8,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1
(SPR_MISG,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
(SPR_MISG,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE3
(SPR_MISF,32768,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0), // S_MISSILEFLASH2
(SPR_MISF,32769,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0), // S_MISSILEFLASH3
(SPR_MISF,32770,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0), // S_MISSILEFLASH4
(SPR_MISF,32771,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_MISSILEFLASH4
(SPR_SAWG,2,4,(A_WeaponReady),S_SAWB,0,0), // S_SAW
(SPR_SAWG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAW,0,0), // S_SAWB
(SPR_SAWG,2,1,(A_Lower),S_SAWDOWN,0,0), // S_SAWDOWN
(SPR_SAWG,2,1,(A_Raise),S_SAWUP,0,0), // S_SAWUP
(SPR_SAWG,0,4,(A_Saw),S_SAW2,0,0), // S_SAW1
(SPR_SAWG,1,4,(A_Saw),S_SAW3,0,0), // S_SAW2
(SPR_SAWG,1,0,(A_ReFire),S_SAW,0,0), // S_SAW3
(SPR_PLSG,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA
(SPR_PLSG,0,1,(A_Lower),S_PLASMA2,0,0), // S_PLASMA2
(SPR_PLSG,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0), // S_PLASMAUP
(SPR_PLSG,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0), // S_PLASMA1
(SPR_PLSG,1,20,(A_ReFire),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA2
(SPR_PLSF,32768,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH1
(SPR_PLSF,32769,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH2
(SPR_BFGG,0,1,(A_WeaponReady),S_BFG,0,0), // S_BFG
(SPR_BFGG,0,1,(A_Lower),S_BFGDOWN,0,0), // S_BFGDOWN
(SPR_BFGG,0,1,(A_Raise),S_BFGUP,0,0), // S_BFGUP
(SPR_BFGG,0,20,(A_BFGSound),S_BFG2,0,0), // S_BFG1
(SPR_BFGG,1,10,(A_GunFlash),S_BFG3,0,0), // S_BFG2
(SPR_BFGG,1,10,(A_FireBFG),S_BFG4,0,0), // S_BFG3
(SPR_BFGG,1,20,(A_ReFire),S_BFG,0,0), // S_BFG4
(SPR_BFGF,32768,11,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1
(SPR_BFGF,32769,6,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_BFGFLASH2
(SPR_BLUD,2,8,(NULL),S_BLOOD2,0,0), // S_BLOOD1
(SPR_BLUD,1,8,(NULL),S_BLOOD3,0,0), // S_BLOOD2
(SPR_BLUD,0,8,(NULL),S_NULL,0,0), // S_BLOOD3
(SPR_PUFF,32768,4,(NULL),S_PUFF2,0,0), // S_PUFF1
(SPR_PUFF,1,4,(NULL),S_PUFF3,0,0), // S_PUFF2
(SPR_PUFF,2,4,(NULL),S_PUFF4,0,0), // S_PUFF3
(SPR_PUFF,3,4,(NULL),S_NULL,0,0), // S_PUFF4

```

```

case ga_worlddone:
    G_DoWorldDone();
    break;
case ga_screenshot:
    M_ScreenShot();
    gameaction = ga_nothing;
    break;
case ga_nothing:
    break;
}

```

```

// get commands, check consistency,
// and build new consistency check
buf = (gametic/ticdup)%BACKUPTICS;

```

```
for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
```

```
{
```

```
if (playeringame[i])
```

```
{
```

```
cmd = &players[i].cmd;
```

```
memcpy (cmd, &netcmdskillbuf, sizeof(ticcmd_t));
```

```
if (demoplayback)
```

```
G_ReadDemoTiccmd (cmd);
```

```
if (demorecording)
```

```
G_WriteDemoTiccmd (cmd);
```

```
// check for turbo cheats
```

```
if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
```

```
&& !(gametic&31) && ((gametic>>5)&3) == i)
```

```
{
```

```
static char turbomessage[80];
```

```
extern char *player_names[4];
```

```
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
```

```
players[i].consoleplayer.message = turbomessage;
```

```
}
```

```
if (netgame && !netdemo && !(gametic%ticdup) != 0)
```

```
{
```

```
if (gametic > BACKUPTICS
```

```
&& consistency(skillbuf) != cmd->consistency)
```

```
{
```

```
I_Error ("consistency failure (%i should be %i)", mob_t, target,
```

```
cmd->consistency, consistency(skillbuf)); mob_t, emitter);
```

```
}
```

```
if (players[i].mo)
```

```
consistency(skillbuf) = players[i].mo->x;
```

```
else
```

```
consistency(skillbuf) = rndindex,
```

```
}
```

```
// check for special buttons
```

```
for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
```

```
{
```

```
if (playeringame[i])
```

```
{
```

```
if (players[i].cmd.buttons & BT_SPECIAL)
```

```
{
```

```
SS sec->soundtrav
```

```
{
```

```
return;
```

```
}
```

```
sec->validcount = validcount;
```

```
sec->soundtraversed = soundtraversed;
```

```
sec->soundtarget = soundtarget;
```

```
for (i=0; i<sec->linecount; i++)
```

```
{
```

```
check = sec->lines[i];
```

```
if (! (check->flags & F_SIDE))
```

```
continue;
```

```
P_LineOpening (check->target, &sec->soundtarget);
```

```
}
```

```
if (openrange <= 0)
```

```
continue; // if (openrange <= 0)
```

```
if (! (sideal check->sid
```

```
other = sideal check->target;
```

```
else
```

```
other = sideal check->target;
```

```
}
```

```
if (check->flags & F_MU
```

```
{
```

```
if (soundblocks)
```

```
P_RecursiveSound
```

```
}
```

```
else
```

```
P_RecursiveSound
```

```
}
```

```
// P_NoiseAlert
```

```
// If a monster yells at a playe
```

```
// it will alert other monsters.
```

```
//
```

```
void
```

```
P_NoiseAlert
```

```
target,
```

```
emitter);
```

```
{
```

```
soundtarget = target;
```

```
validcount++;
```

```
P_RecursiveSound (emitter);
```

```
}
```

18+

Кае де Клиари

Синтетическая женщина-2

«ЛитРес: Самиздат»

2019

де Клиари К.

Синтетическая женщина-2 / К. де Клиари — «ЛитРес: Самиздат»,
2019

Возможна ли синтетическая любовь? Однозначно — нет. Она может быть только настоящая, даже если предмет ваших чувств синтетический по сути, хоть и живой, разумный, чувствующий. Любовь сама себя синтезирует, не спрашивая у людей, ждали они её или нет. И что самое странное — удержать такую синтезированную любовь ничуть не легче, чем любую другую.

– Что ты, милый? Успокойся, дурашка, всё будет хорошо!

Изумрудка взяла его голову и прижала к своей груди. Они уже обо всём договорились и решили, что будут делать в случае того или иного результата эксперимента. И всё же, вот уже который день он не мог спать, забывался лишь на краткое время и просыпался от кошмаров. Она, как могла, успокаивала его, говорила, чтобы не боялся, но глаза у молодого пилота космических скачковых перелётов всё равно были на лбу, и как он не крепился, было видно, что он волнуется.

– Пойми, что природа, в сущности, так и устроена, – говорила она, желая придать неизбежному научный вид. – Вот ты думаешь, что ты целый и неизменный, а ведь с точки зрения атомной физики, ты – кипящий котёл! Молекулы в тебе так и бурлят, атомы носятся, как бешеные. Твоё тело меняется постоянно, хоть это и незаметно глазу. Так что, то, что произойдёт со мной, по сути, такое же бурление, распадение и обратное соединение. Мы с тобой всё рассчитали, ошибки быть не может, а потому и разлука будет недолгой. Не успеешь соскучиться, а я уже тут как тут!

Всё было от того, что они так и не нашли способ уберечь тело девушки от распада через месяц жизни. Это было искусственно заложено в её генетическом коде, и тут уж ничего поделать было нельзя. Тогда Изумрудка предложила поэкспериментировать с копированием её личности и передачей данных новому телу синтезированному машиной. Если это удастся, то фактически из недр синтезатора выйдет не очередная искусственная модель, а всё та же Изумрудка, перебранная, как автомобильный двигатель и восстановленная на молекулярном уровне.

Предложить-то можно всякое, а вот как это осуществить? На борту имелось медицинское оборудование способное произвести сканирование всего организма с целью создания виртуальной копии, с которой диагностическая программа работает дальше. Но никто ещё не задавался целью создать такой виртуальный фантом, который копировал бы не только физическое тело, но и память пациента. (Точнее на Земле это делать пробовали, но только с людьми, а не с синтезантами. И никто не знал, каковы были результаты этих экспериментов.)

Загружая Изумрудку в томограф, он трясся, как студент на экзамене по едва знакомому предмету. Компьютер получил задание самым тщательным образом исследовать и скопировать именно те участки мозга, которые отвечают за память. Просто набор знаний и эмоций у будущей Изумрудки, всё равно будет такой же, как у нынешней, а это значило, что целостность её личности определяет именно память. Компьютер выдал перегрузку.

Почти неделю они ломали голову над тем, что случилось. Оказалось всё просто – человеческое сознание срисовывает всю картину мира, которую передают мозгу органы чувств, плюс то, что выдаёт абстрактное мышление, которое рисует свою картину с помощью собственного мнения, индивидуального восприятия, воображения, приобретённых предрассудков, штампов и так далее. Потом происходит сортировка, и огромное количество информации за ненадобностью сваливается в «подвал» сознания, откуда извлечь её крайне трудно, почти невозможно.

Память хранит лишь крохи, которые считает ценными. Критерии этой ценности могут быть самыми разными, и далеко не всегда сознание поступает рационально. Так школьник, которому с трудом даётся учёба, может знать всё о футболе, знать его историю «от и до», разбираться в мельчайших нюансах и часами рассуждать о составах команд. При этом в самом недалёком будущем кормить его будет, как раз то, что он должен получить во время учёбы, а не во время просмотра футбольных матчей. Хотя бывают исключения.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.