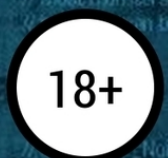


```
(SPR_PUNG,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH4
(SPR_PUNG,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH,0,0), // S_PUNCH5 // do things to change the game state
(SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing)
(SPR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0), // S_PISTOLDOWN
(SPR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0), // 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
(SPR_PISG,1,5,(A_ReFire),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL4
(SPR_PISF,32769,7,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PISTOLFLASH
(SPR_SHTG,0,1,(A_WeaponReady),S_SGUN,0,0), // S_SGUN
(SPR_SHTG,0,1,(A_Lower),S_SGUNDOWN,0,0), // S_SGUNDOWN
(SPR_SHTG,0,1,(A_Raise),S_SGUNUP,0,0), // S_SGUNUP
(SPR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN2,0,0), // S_SGUN1
(SPR_SHTG,0,7,(A_FireShotgun),S_SGUN3,0,0), // S_SGUN2
(SPR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN4,0,0), // S_SGUN3
(SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN5,0,0), // S_SGUN4
(SPR_SHTG,3,4,(NULL),S_SGUN6,0,0), // S_SGUN5
(SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN7,0,0), // S_SGUN6
(SPR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN8,0,0), // S_SGUN7
(SPR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8
(SPR_SHTF,32768,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH1
(SPR_SHTF,32769,3,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_SGUNFLASH2
(SPR_SHT2,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN
(SPR_SHT2,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSGUNDOWN
(SPR_SHT2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0), // S_DSGUNUP
(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_DSGUNFLASH1
(SPR_SHT2,32777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_DSGUNFLASH2
(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_MISS,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
```



Михаил Герасимов

# Тварь

Фантастический рассказ.

Михаил Герасимов

**Тварь. Фантастический рассказ**

«ЛитРес: Самиздат»

2016

**Герасимов М. Н.**

Тварь. Фантастический рассказ / М. Н. Герасимов — «ЛитРес: Самиздат», 2016

Цифровое будущее пришло, принесло нам все свои дары, но что останется в руках и воле человека завтра? Захватывающий эпизод из жизни "офисного планктона" второй половины 21-го века. Он - директор IT-отдела, но и это обесценено. И каждый шаг может стать последним.

Цифровой пол услужливо сопровождал по коридорам 76-го этажа две фигуры в костюмах. Шли они несколько торопливо, но не без следов привычки к тяжеловатой плавности и заторможенности движений менеджмента верхнего эшелона. На десяток уровней ниже повадки офисного планктона уже заметно отличались. В ходу было множество отточенных движений, которые за полдня экономят немало времени на чай, на дыхательную гимнастику перед следующими переговорами и погружением в работу с документами, базами данных компании и перепиской с клиентами. С пятого по сороковой этаж здание было наполнено "червями", низшей кастой персонала. Те без перерывов рыли и перемешивали клиентскую массу, пропуская её через себя, создавая и удобряя плодородный слой компании, создавая основу её благосостояния. За более, чем скромное жалование, их мозги были ежедневно и ежеминутно заняты двумя основными проблемами: придумать, найти новое применение товарам, услугам и возможностям компании, способы увеличить её доход, и удержаться на работе. Мечтой каждого было подняться хотя бы на несколько этажей выше в прямом смысле, что было также эквивалентом поднятия по служебной лестнице. С каждым этажом менялись и зарплаты служащих, что естественно, и условия работы, что тоже естественно, но вот последнее, т.е. условия работы, менялись с каждым этажом с невероятной скоростью. Если до сорокового уровня это были ещё, в общем, обычные офисы, то выше начиналась сказка будущего. Верхние этажи, по 76-й, были на десятилетия впереди остальных по оснащению, комфорту и продуманности. Жизнь небожителей была под опекой и контролем единой системы безопасности и обеспечения компании. Искусственный интеллект здесь заботился обо всём, и главнее, осведомлённее его были, возможно, только его владельцы. Но какова была жизнь выше, не знал никто. Даже то, есть ли там вообще кто-то. По невидимым цифровым корням огромного небоскрёба соки поднимались вверх, где только 10 минут назад Уилл и Марк занимались, образно говоря, его розливом и упаковкой перед тем, как призраки 79-го этажа получают отчет о прибыли сегодняшнего планетарного дня.

Полы мерцали текстурами дорожки из гранитной крошки, окаймленной нестриженной зелёной травой высотой дюймов пять-семь. Они сбавили шаг, в соответствии с анимацией на полу. Взаимодействие с ней было обязательно, и, как это декларировалось, на благо каждого подопечного винтика системы. На полу у дверей, мимо которых они проходили, плавно проявилась инфографика о характере помещений, времени приема, доступности к входу. Сами двери, являясь полотном из медиачернил, воспроизводили релаксирующий калейдоскоп красок, картин, анимации, приветствия. Но целью двух сотрудников был гигиенический холл в конце коридора.

## **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.