```
{SPR_PUNG,2,4.(NULL),S_PUNCH5,0.0},
                                                                                                          #S_PUNCH4
                                   (SPR_PUNG, 1, 5, (A_ReFire), S_PUNCH, 0, 0)
                                                                                                                                      // do things to change the game state
                                                                                                                                      while (gameaction != ga_nothing)
                                                                                                          WS PISTOLDOWN!
                                   (SPR_PISG.0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP.0,0),
                                                                                                                                               switch (gameaction)
                                                                                                                                                 case ga loadlevel:
                                   (SPA_PISG.1,6,(A_FirePistoll,S_PISTOL3,0,01// S_PISTOL2
                                   (SPA_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL4,0,0), // S_PISTOL3
                                                                                                                                                  G_DoLoadLevel ();
                                   (SPR_PISG.1,5,(A_ReFire),S_PISTOL,0,0),
                                                                                                                       W.S. PISTOLFLASHcase ga_newgame:
                                   (SPA_PISE32769,7,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0),
                                                                                                                                                   G DoNewGame ();
                                   (SPR_SHTG,0,1,tA_WeaponReady),$_SGUN,0,0); // S_SGUN
                                   (SPR_SHTG.0.1,(A_Lower),S_SGUNDOWN,0.0), //S_SGUNDOWN
                                                                                                                                                 case da loadgame:
                                   (SPR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN2,0,0); // S_SGUN1
                                                                                                                                                   G DoLoadGame II:
                                   (SPR_SHTC.0,7,(A_FireShotgun),S_SGUN3,0,B),
                                                                                                                                                 case ga savegame:
                                                                                                                                                   G DoSaveGame 0;
  and commented parts.
                                                                                                                                                  break:
 at edition work.
                                                                                                                                                 case ga playdemo:
                                                                                                                                                   G_DcPlayDemo ();
                                   (SPR_SHTG,1,5,(NULL).S_SGUNB,0,0),
                  Юлия Горина
                 Психоаналитик для микроволновки
                                   (SPR_CHGG_0,4,{A_FireCGun1,S_CHAIN2,0,0})
                                                                                                          WS CHAIN1
                                                                                                                                               if (playeringametil)
                                   (SPR_CHGG_1,4,(A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0)
                                   (SPR_CHGG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0);
                                                                                                                       // S_CHAINFLASH; cmd = &playerstil.cmd;
                                   (SFR_CHGE:32768,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0),
                                                                                                                       // S_CHAINFLASH2
                                  memopy (and, Enetandslillbull, sizeo((ticand t));
≅mi }
                                                                                                                                                   if (demoplayback)
                                                                                                                                                           G_ReadDemoTicomd (cmd);
                                                                                                         // S MISSILE1
                                   (SFR_MISG,1.12,IA_FireMissile), S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
                                                                                                                                                   if (demorecording)
                                                                                                                                                           G_WriteDemoTiccmd [cmd];
&& gameskill != sk_nightmare) MISS, 1.0, (A_ReFire), S_MISSILE, 0.01,
                                   (SFA_MISF, 32768, 3, IA_Light1); S_MISSILEFLASH2, 0, 0), // S_MISSILEFLASH1
                                                                                                                      // S_MISSILEFLASH# check for turbo cheats
                                   (SPR_MISF,32769,4; NULLI,S_MISSILEFLASH3,0,0)
SARG_PAIN2; i++1
                                                                                                                      // S_MISSILEFLASHII (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
                                   (SPR_MISF, 32770, 4, FA_Light 21, S_MISSILEFLASH 4, 0, 01,
                                  (SPR_MISE,32771,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,D),
                                                                                                                                                           && !(gametic&31) && ((gametic>>5)&3) == i )
speed = 20°FRACUNIT;
ed = 20°FRACUNIT;
                                                                                                                       // S MISSILEFLASH4
                                   (SPR_SAWG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAW,0,0), // S_SA
                                                                                                                                                           static char turbomessage(801;
ed = 20°FRACUNIT:
                                   (SPR_SAWG,2,1,(A_Lower),S_SAWDOWN,0,0), // S_SAWDOWN
                                                                                                                                                           extern char *player_names[4];
                                  (SPR_SAWG,2,1,(A_Raise),S_SAWUP,0,0), //
(SPR_SAWG,0,4,(A_Saw),S_SAW2,0,0), // S_SAW1
                                                                                                                                                           sprintf (turbomessage, "%s is turbo!" player_nameslill);
  skill == sk_nightmare)
                                                                                                                                                           players/consoleplayer/l.message = turbomessage;
                                   (SPR_SAWG,1,4,(A_Sew),S_SAW3,0,0), // S_SAW2
SARG_PAIN2 ; i++1
                                   (SFR_SAWG,1,0,(A_ReFire),S_SAW,0,0), // S_SAW3
speed = 15°FRACUNIT;
ed = 10°FRACUNIT;
eed = 10°FRACUNIT;
                                                                                                                                                   if (netgame && !netdemo && !(gametic%ticdup) ]
                                   (SPR_PLSS,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,0,01,//S_PLASMADOWN
                                                                                                                                                            if (gametic > BACKUPTICS
                                                                                                                                                                && consistancylillbufl != cmd->consistancy)
                                   ISPR PLSG.1,20,(A Refire),S FLASMA,0.01,
                                   ISFR PLSF,32768,4,1A Light11,S LIGHTDONE,0,01,
                                                                                                                                                                Lerror ("consistency failure (%) should be %) Lmobil t
                                                                                                                       // S PLASIMAFLASH1
                                   (SPR PLSF, 32769, 4, (A Light 1), S. LIGHTDONE, 0.01,
                                                                                                                       // S PLASMAFLASH2
                                                                                                                                                                             emd->consistancy, consistancyfil(bufl); the state of the 
first level load
                                   (SPA_BFGG,0,1,IA_WeaponReady),S_BFG,0,0), // S_BFG
                                  (SPR BFGG,0,1 (A Lower),S BFGDUWN,0.0), // S
(SPR BFGG,0,1 (A Rasse),S BFGUP,0.0), // S BFGUP
                                                                                                                                                            if (playerstil.mo)
EBORN:
                                                                                                          // S_BFGDDWN
                                                                                                                                                               consistancylillbufl = playerstil.mo->x;
  set lalse if a demo
                                   (SPA_BFGG,0,20,(A_BFGsound),S_BFG2,0.0);
                                  (SFR_BFGC,1,10,(A_GunFlash),S_BFG3,0,0),
(SFR_BFGG,1,10,(A_FireBFG),S_BFG4,0,0),
                                                                                                                                                               consistancylillbufl = rndindex,
                                   (SPR_BFGG.1,20;(A_ReFire),S_BFG,0,0); // S_BFG4
                                                                                                                       // S BEGFLASHI
                                   (SPR_BFGF,32769,6,(A_Light2),S_LIGHTDCNE,0,0).
                                                                                                                                      // check for special buttons
                                   (SPR_BLUD,2,8,(NULL),S_BL0002,0,0), // S_BL0001
                                                                                                                                      for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
                                   if (playeringametil)
                                  (SPR_PUFF,1,4,(NULL),S_PUFF3,0,0), //S_PUFF2
(SPR_PUFF,2,4,(NULL),S_PUFF4,0,0), //S_PUFF3
                                                                                                                                                   if (playerstil.cmd.buttons & BT_SPECIAL)
```

Юлия Горина
 Психоаналитик для
 микроволновки

«ЛитРес: Самиздат»

2018

Горина Ю.

Психоаналитик для микроволновки / Ю. Горина — «ЛитРес: Самиздат», 2018

"Умные двери", "умный дом", "умный холодильник"... А что если интеллект бытовой техники разовьется настолько, что обслуживать приборы придется не только технически?..

Горина Юлия m31galaxypro@gmail.com

Психоаналитик для микроволновки

На нее нельзя было не обратить внимания.

Естественная, тоненькая, в простой неброской одежде – именно одежде, а не в кусочках ткани, агонизирующих в интересных местах и едва ли способных что-то прикрыть. Единственное, что портило ее облик – это чудовищный виртуализатор позапрошлой модели, напоминавший скорее облегченный шлем, чем новые вирт-очки. Он почти полностью скрывал верхнюю часть лица, оставляя мечтательному взору нежный подбородок, благородную линию губ и светлые локоны.

Еще огорчало, что за руку она держала мальчика лет пяти, а Шаман-812 не испытывал особой нежности к человеческим отпрыскам.

Автобус прибыл точно по расписанию. Его вытянутое серое тело плавно зависло перед платформой остановки, поблескивая непрозрачными тускло-васильковыми глазами управляющей кабины. Хобот телескопического трапа присосался к остановочному люку, и дверь открылась.

Шаман-812 вошел внутрь, пропустив вперед женщину с ребенком, и занял одно из свободных мест у окна. Приподняв стекла вирт-очков, с тоской взглянул вниз, на залитый полуденным солнцем город.

Скорей бы отпуск.

- «Вам новое письмо!» сообщила воткнутая в ухо беспроводная горошина.
- Понял

Шаман привел очки в рабочее состояние. Мир остался прежним, но теперь поверх него накладывался полупрозрачный интерфейс.

- Включить режим «в помещении».

Интерфейс наполнился цветом, по заднему плану влажно растекался оливковый фон.

Ткнув пальцем в иконку почтового ящика, Шаман недовольно прищелкнул языком.

- Отправь в спам.
- «Обращаю ваше внимание, что письмо прислано с адреса вашего стилиста».
- Все равно в спам. Достал своими напоминаниями. Проверь стол заказов?
- «Поступило еще два вызова. Визуализировать данные?»
- Да.

И в этот момент Шаман услышал истошный визг ребенка.

- Пауза! раздраженно скомандовал он, оборачиваясь на звук.
- Ты убила его, ты его убила! кричал на весь автобус маленький мальчик тот самый, который вместе со своей привлекательной матерью садился в автобус на одной с Шаманом остановке.

Мать с растерянным видом трясла игрушечного щенка, но тот не реагировал.

- Алекс, я просто выключила его!
- Тогда почему он не включается?
- Сейчас я запрошу диагностику, только, пожалуйста, прекрати истерику!

Женщина погрузилась в вирт, защелкала пальчиками по невидимой клавиатуре.

Восхитительными, тонкими, без маникюра и без единого кольца. У Шамана даже под ребрами заискрило от такого зрелища.

- Мне его папа подарил, и он был моим другом! А ты его убила! Убила!
- Пожалуйста, не кричи!
- Хочу и буду!

Шаман поморщился, вздохнул – и поднялся с места.

 Позволь, я осмотрю твоего пса, – с предельно доброжелательной улыбкой сказал он, обращаясь к малолетнему скандалисту.

Паренек шмыгнул носом.

- A вы что… умеете?
- Немного.

Мать прервала свои поиски и, как ему показалось, с надеждой протянула мужчине игрушку.

Он сел напротив, взял щенка и перевернул его на спинку. Индикатор включения уверенно светился зеленым огоньком. А индикатор настроения – темно-синим.

- Когда ты в последний раз играл с ним?
- Сегодня утром.
- И что вы делали?

Мальчик смутился.

- Ну... играли...
- Как?

Ребенок скосил глаза в сторону.

- По-разному...
- Видишь ли, эта собачка игрушка С-класса, и ее искусственный интеллект приравнивается к интеллекту трехлетнего ребенка. А в каком случае трехлетки, вместо того, чтобы радостно откликаться на предложение поиграть, прячутся и молчат? Только если их обижали. Ты мучил своего щенка, малыш?

Шаману пришлось приложить усилие, чтобы не сказать вместо «малыш» какое-нибудь другое, более подходящее слово. Например, «гаденыш».

- У мальчика снова из глаз брызнули слезы.
- Не ваше дело! Он просто игрушка!
- Нет, дружок, это симулятор животного, с памятью, психикой и аналоговой нейронной сетью.
- «А что такое нейронная сеть и как она работает, тебе куда лучше мог бы разъяснить ремень отца, опустившийся на твой зад» закончил он реплику уже про себя, не снимая с лица доброжелательного выражения.

В отпуск. Срочно пора в отпуск...

- Конечно, он просто игрушка, детка! Ты ни в чем не виноват! вмешалась мать.
- Перестань называть меня деткой, я уже не маленький, у меня даже ник есть! взвизгнул мальчишка, отталкивая ее руку.

Шаман перевел визуализатор в режим идентификации – и не сдержался от улыбки.

- Ржавый ЗлоТролль?
- Вам тоже не нравится? насупленно спросил мальчик.
- Ты шутишь? Это... просто идеальный выбор.

Он взглянул на мать, ожидая, что сейчас незнакомка вопьется ему в лицо своими восхитительными пальчиками, – но что это? Она улыбается?..

– Вы согласны? – спросил он у женщины напрямую.

И тогда она сняла виртуализатор, открывая миру прелестное, еще совсем девичье личико.

 Пожалуй, – негромко проговорила красавица, и в ее темно-медовых глазах заплясали солнечные зайчики.

И Шаман почувствовал, что растаял окончательно.

– Знаете что? Давайте я заберу у вас игрушку в ремонт, а завтра вы заедете ко мне в мастерскую и получите своего зверя абсолютно здоровым? Я сотрудник центра психологической помощи локальным ИИ, Шаман-812. Готов оказать соответствующую услугу совершенно бесплатно, так сказать, в рамках рекламы.

- А так можно? удивленно и несколько настороженно спросила она.
- Для Ржавого ЗлоТролля разумеется! воскликнул Шаман, понимая, что сверкает зубами от удовольствия, как фемина, только что вставившая себе на края резцов бриллиантовые инкрустаты. Только скажите свой ник и назовите подходящее время!

Он выходил из автобуса со щенком под мышкой и глуповатой широкой улыбкой. «А-рина-06».

В голове крутилось только одно: он не должен ее упустить! Ни за что не должен! Нужно брать такое счастье, пока оно в зоне видимости!

Шаман отправил запрос на досье, но на A-рину-06 данные отсутствовали. Скорей всего, она совсем недавно сменила прежний ник на новый – такое случалось, когда люди полностью меняли сферу деятельности.

После некоторых колебаний, Шаман решил отправить ей сообщение. Он мучительно перебирал в голове возможные варианты текста, но ничего путного так и не сочинил.

И тогда он рискнул и написал, как есть.

«А-рина-06, я очень хочу вступить с вами в переписку, но совершенно не могу придумать для этого повод. Может, вы мне поможете?..»

Сверившись с заявками, Шаман поспешил к одной из своих постоянных заказчиц, Бьюти-Юне. Невзирая на интригующий ник, его носительница не была ни юной, ни привлекательной – по крайней мере, на извращенный вкус Шамана.

- «Умные» двери распознали его по отпечатку пальца на звонке, и открылись сами. Он переступил порог и замер от удивления, хотя полагал, что уже давно излечился от этого ненужного в его работе свойства.
- Здравствуйте! радостно поздоровалась с ним хозяйка дома, устремляясь навстречу в полупрозрачном кружевном облаке будуарного платья. Ну, как я вам?

Женщина кокетливо покрутилась, очевидно ожидая похвалы.

Когда Шаман видел ее в прошлый раз, она демонстрировала ему новые волосы, позапрошлый – удлиненные сантиметров на пятнадцать ноги. На этот раз Бьюти-Юна отбелила кожу до синеватого оттенка.

- Этот цвет называется «голубая жемчужина», хит сезона!

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.