

16+

```
(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_SHTG,0,7,(A_ReFire),S_SGUN,0,0), // S_SGUN9
(SPR_SHTF,32768,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH1
(SPR_SHTF,32769,3,(A_Light2),S_SGUNFLASH2,0,0), // 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_MISC,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
(SPR_MISC,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0), // S_MISSILEDOWN
(SPR_MISC,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP
(SPR_MISC,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1
(SPR_MISC,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
(SPR_MISC,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE3
(SPR_MISF,32768,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0), // S_MISSILEFLASH1
(SPR_MISF,32769,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0), // S_MISSILEFLASH2
(SPR_MISF,32770,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0), // S_MISSILEFLASH3
(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_SAWD,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_PLASMADOWN,0,0), // S_PLASMADOWN
(SPR_PLSG,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0), // S_PLASMAUP
(SPR_PLSG,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0), // S_PLASMA1
```

Наталья Эзер

Москва.Сити-2050

Наталья Эзер  
**Москва.Сити-2050**

«Автор»

2020

## Эзер Н.

Москва.Сити-2050 / Н. Эзер — «Автор», 2020

В новом фантастическом рассказе «Москва.Сити-2050» действие разворачивается в столице недалекого будущего. Главный редактор онлайн-журнала принимает решение сократить весь отдел дизайна и верстки, чтобы доверить работу искусственному интеллекту, вследствие чего главный персонаж — Руслан Соколов — в одно мгновение остается без работы. Бродя по городу, он оказывается в зоне делового центра «Москва-Сити», величественный вид которого заставляет дизайнера задуматься о перспективах человечества на фоне бурного развития робототехники и нейросетей. Следующие месяцы Соколов безуспешно ищет работу, но в один из дней с дизайнером связывается старый приятель и сообщает о новой вакансии в крупном рекламном агентстве и, что примечательно, находится оно именно в респектабельном центре «Москва-Сити». Соколов воспринимает это как добрый знак, отправляет в организацию резюме и вскоре получает приглашение на собеседование...

© Эзер Н., 2020

© Автор, 2020

Это июльское утро было теплым и ясным. Солнце поднялось над столицей, осветив легкую дымку, и обрушилось своим светом и теплом на мегаполис. Москва шумела, звенела и гудела уже с раннего утра: москвичи и гости столицы спешили на работу, учебу или по своим личным делам; роботы-доставщики деловито скользили вдоль тротуаров, воздух рассекали дроны и аэромобили, и вся эта музыка жизни задавала ритм каждому человеку, находящемуся в Первопрестольной.

Покинув метро, где работой всех составов уже два десятилетия управлял искусственный интеллект, Руслан Соколов влился в разномастную толпу. Вместе с потоком людей он пересек светлый зал с циклопических размеров куполом-экраном, поднялся на эскалаторе и сразу вошел в широкое здание со множеством офисов внутри. Руслан остановился у автомата, взял кофе, расплатился через свои биометрические данные и бросил взгляд на коммуникатор на запястье. Экран включился, обозначив время "9:02", и погас. Чертыхнувшись, Соколов побежал к лифтовой площадке.

Через минуту двери лифта открылись в холле, на одной из стен которого был небольшой световой короб с надписью «Редакция онлайн-журнала «Технологии-22»». Молодой человек торопливо влетел в кабинет верстки, едва не выплеснув на встречного кофе из стакана вместе с крышечкой, и поспешно занял свое место. Отбросив рюкзак, он уткнулся в широкий монитор и принялся проверять электронную почту.

Вот уже четыре года Руслан работал дизайнером-верстальщиком в редакции, разрабатывая дизайн рекламных 3D-макетов, а также находя визуальные решения для редакционных сайта и приложения. В целом, его работа ему нравилась, он находит ее «в меру творческой», идущей в ногу с современными технологическими решениями. Особенно Руслану пришлось по душе разработка объемных рекламных макетов (а порой и роликов) с использованием шлема виртуальной реальности, но все же чаще приходилось сидеть за компьютером, изобретая, как любил говорить начальник, «нечто сногшибательное». Периодически дизайнер страдал от сидячего образа жизни, но тренажер в соседнем кабинете существенно облегчал его положение.

Пока Соколов проверял почту, из-за перегородки появилась округлая физиономия коллеги-верстальщика с наушниками на плечах.

– Сокол, тебя главред искал, – сообщил он.

– Зачем?

– Я не знаю. У него был заговорщический вид и, вообще, – он поскреб рыжую бородку, – у меня дурное предчувствие насчет нашего отдела на фоне увольнения всех корректоров.

Соколов отглотнул кофе и внезапно замер.

– Вчера он приходил в наш кабинет и говорил что-то о человеческом факторе и неумолимом прогрессе.

– Ага, это он любит – начинать издалека...

Когда Руслан вошел в кабинет главного редактора, тот сидел в дорогом кресле немного расплывшейся массой и смотрел на неоновой цвета голограмму, развернутую над столом.

– А, Руслан, – вздохнул он и качнулся в кресле, – присаживайся, поговорить надо.

Немного помедлив, специалист опустился в кресло с одной стороны Т-образного стола.

– Видишь ли, ситуация обернулась так, что... – он сложил пальцы в замок и раздул щеки, – современные технологии если не во всем, то во многом обошли человека. И теперь они занимают его место.

Последовала пауза, их взгляды встретились.

– И я, немного подумав, решил использовать их в своей редакции. Искусственный интеллект достиг таких высот, что не использовать его было бы глупо и нерационально... Короче

говоря, я решил в отделе верстки поставить работу на новые рельсы: я передаю всё искусственному интеллекту. Не сразу, поэтапно. Но это обдуманное решение и обсуждению оно уже не подлежит.

Холодная волна окатила дизайнера и колючими иголками прокатилась по телу.

– Меня увольняют?

– Вернее было бы сказать «сокращают». Тебя и следом еще одного верстальщика – Головина.

Сидя у окна против света, начальник походил на слегка оплывшую и подтопленную солнцем ледяную глыбу. Соколову казалось, что глыба эта сейчас навалится на него всей своей массой и раздавит, сотрясаясь в нездоровом гомерическом хохоте.

Фигура главреда снова качнулась в кресле, он прочистил горло и добавил:

## **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.