

```

SPR_PING2.4.IA,INULL,S_PUNCH0.0.0. // S_PUNCH0
SPR_PING3.1.5.IA,Refire,S_PUNCH0.0.0. // S_PUNCH0
SPR_PING3.1.5.IA,WeaponReady,S_PISTOL.0.0.1 // S_PISTOL
SPR_PING3.0.1.IA,Lower1,S_PISTOLDOWN.0.0.1 // S_PISTOLDOWN
SPR_PING3.0.1.IA,Lower1,S_PISTOLDOWN.0.0.1 // S_PISTOLDOWN
SPR_PING3.0.1.IA,Raise1,S_PISTOLUP.0.0.1 // S_PISTOLUP
SPR_PING3.0.4.INULL,S_PISTOL2.0.0.1 // S_PISTOL2
SPR_PING3.1.6.IA,FirePistol,S_PISTOL3.0.0.1 // S_PISTOL3
SPR_PING3.2.4.INULL,S_PISTOL4.0.0.1 // S_PISTOL3
SPR_PING3.1.5.IA,Refire,S_PISTOL.0.0.1 // S_PISTOL4
SPR_PING32769.7.IA,Light1,S_LIGHTDINE.0.0.1 // S_PISTOLFLASH-case ga_newgame:
SPR_SHT0.0.1.IA,WeaponReady,S_SGUN.0.0.1 // S_SGUN G_DeNewGame 0;
SPR_SHT0.0.1.IA,Lower1,S_SGINDOWN.0.0.1 // S_SGINDOWN break;
SPR_SHT0.0.1.IA,Raise1,S_SGUNUP.0.0.1 // S_SGUNUP case ga_loadgame:
SPR_SHT0.0.0.INULL,S_SGUN2.0.0.1 // S_SGUN G_DeLoadGame 0;
SPR_SHT0.0.7.IA,FireShotgun1,S_SGUN2.0.0.1 // S_SGUN2 break;
SPR_SHT0.1.5.INULL,S_SGUN4.0.0.1 // S_SGUN4 case ga_savegame:
SPR_SHT0.2.5.INULL,S_SGUN5.0.0.1 // S_SGUN4 G_DeSaveGame 0;
SPR_SHT0.3.4.INULL,S_SGUN6.0.0.1 // S_SGUN5 break;
SPR_SHT0.2.5.INULL,S_SGUN7.0.0.1 // S_SGUN6 case ga_playdemo:
SPR_SHT0.1.5.INULL,S_SGUN8.0.0.1 // S_SGUN7 G_DePlayDemo 0;
SPR_SHT0.0.3.INULL,S_SGUN9.0.0.1 // S_SGUN8 break;
SPR_SHT0.0.7.6.IA,Refire,S_SGUN.0.0.1 // S_SGUN9 case ga_completed:
SPR_SHT032768.4.IA,Light1,S_SGUNFLASH2.0.0.1 // S_SGUNFLASH G_DeCompleted 0;
SPR_SHT032769.3.IA,Light2,S_LIGHTDINE.0.0.1 // S_SGUNFLASH2 break;
SPR_SHT2.0.1.IA,WeaponReady,S_DSGUN.0.0.1 // S_DSGUN case ga_victory:
SPR_SHT2.0.1.IA,Lower1,S_DSGINDOWN.0.0.1 // S_DSGUN F_StartGame 0;
SPR_SHT2.0.1.IA,Raise1,S_DSGUNUP.0.0.1 // S_DSGUNUP break;
SPR_SHT2.0.3.INULL,S_DSGUN2.0.0.1 // S_DSGUN2 case ga_worlddone:
SPR_SHT2.0.7.IA,FireShotgun21,S_DSGUN3.0.0.1 // S_DSGUN2 G_DeWorldDone 0;
SPR_SHT2.1.7.INULL,S_DSGUN4.0.0.1 // S_DSGUN3 break;
SPR_SHT2.2.7.IA,ChocReload,S_DSGUN5.0.0.1 // S_DSGUN4 case ga_screenshot:
SPR_SHT2.3.7.IA,OpenShotgun21,S_DSGUN5.0.0.1 // S_DSGUN5 M_ScreenShot 0;
SPR_SHT2.4.7.INULL,S_DSGUN7.0.0.1 // S_DSGUN5 gameaction = ga_nothing;
SPR_SHT2.5.7.IA,LoadShotgun21,S_DSGUN8.0.0.1 // S_DSGUN7 break;
SPR_SHT2.6.6.INULL,S_DSGUN9.0.0.1 // S_DSGUN8 case ga_nothing:
SPR_SHT2.7.6.IA,CloseShotgun21,S_DSGUN10.0.0.1 // S_DSGUN9 break;
SPR_SHT2.0.5.IA,Refire,S_DSGUN.0.0.1 // S_DSGUN10 }
SPR_SHT2.1.7.INULL,S_DSNF2.0.0.1 // S_DSNF1 }
SPR_SHT2.0.3.INULL,S_DSNF2.0.0.1 // S_DSNF1 }
SPR_SHT232776.5.IA,Light11,S_DSGUNFLASH2.0.0.1 // S_DSGUNFLASH2 case consistency:
SPR_SHT232777.4.IA,Light21,S_LIGHTDINE.0.0.1 // S_DSGUNFLASH2 and build new consistency check
SPR_CHG0.0.1.IA,WeaponReady,S_CHAIN.0.0.1 // S_CHAIN but = (gameaction!=BACKUPPTICS;
SPR_CHG0.0.1.IA,Lower1,S_CHAINDOWN.0.0.1 // S_CHAINDOWN for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
SPR_CHG0.0.1.IA,Raise1,S_CHAINUP.0.0.1 // S_CHAINUP {
SPR_CHG0.4.IA,FireGun1,S_CHAIN0.0.0.1 // S_CHAIN1 if (playeringame[i])
SPR_CHG0.1.4.IA,FireGun1,S_CHAIN3.0.0.1 // S_CHAIN2 {
SPR_CHG0.1.0.IA,Refire,S_CHAIN.0.0.1 // S_CHAIN3 cmd = $players[i].cmd;
SPR_CHG032768.5.IA,Light11,S_LIGHTDINE.0.0.1 // S_CHAINFLASH2 if (total check >=
SPR_CHG032769.5.IA,Light21,S_LIGHTDINE.0.0.1 // S_CHAINFLASH2 other = sided sh
SPR_MISS0.1.IA,WeaponReady,S_MISSILE.0.0.1 // S_MISSILE memory (cmd, $netstrs[i].libul, sided/total, 0);
SPR_MISS0.1.IA,Lower1,S_MISSILEDOWN.0.0.1 // S_MISSILEDOWN if (demoplayback)
SPR_MISS0.1.IA,Raise1,S_MISSILEUP.0.0.1 // S_MISSILEUP if (demorecord)
SPR_MISS0.1.0.IA,FireMissile,S_MISSILE2.0.0.1 // S_MISSILE2 G_WriteDemoTiccmd (cmd);
SPR_MISS0.1.12.IA,FireMissile,S_MISSILE3.0.0.1 // S_MISSILE3 if (backinblock)
SPR_MISS0.1.0.IA,Refire,S_MISSILE.0.0.1 // S_MISSILE3 P_RecursiveSou
SPR_MISS32769.3.IA,Light11,S_MISSILEFLASH2.0.0.1 // S_MISSILEFLASH2 if check for turbo cheats
SPR_MISS32770.4.IA,Light21,S_MISSILEFLASH4.0.0.1 // S_MISSILEFLASH4 if (cmd->forwardmove > TURBOFRESHOLD
SPR_MISS32771.4.IA,Light21,S_LIGHTDINE.0.0.1 // S_MISSILEFLASH4 $S (gameaction&S) $S (gameaction&S)S(3) = i)
SPR_SAWG.2.4.IA,WeaponReady,S_SAWW.0.0.1 // S_SAWW static char turbomessage[90];
SPR_SAWG.3.4.IA,WeaponReady,S_SAWW.0.0.1 // S_SAWW return char "player named";
SPR_SAWG.2.1.IA,Lower1,S_SAWDOWN.0.0.1 // S_SAWDOWN sprintf (turbomessage,"his is turbo" player_jamedid);
SPR_SAWG.0.4.IA,Raise1,S_SAWG.0.0.1 // S_SAWG1 players[consoleplayer].message = turbomessage;
SPR_SAWG.1.4.IA,Sw1,S_SAWG.0.0.1 // S_SAWG2 // P_Noisefort
SPR_SAWG.1.0.IA,Refire,S_SAWW.0.0.1 // S_SAWG3 // $ will alert other monsters
SPR_PLS0.0.1.IA,WeaponReady,S_PLASMA.0.0.1 // S_PLASMA if (netgame && !netdemo && !gameaction!&stop) {
SPR_PLS0.0.1.IA,Lower1,S_PLASMDOWN.0.0.1 // S_PLASMDOWN if (gameact > BACKUPPTICS
SPR_PLS0.0.1.IA,Raise1,S_PLASMAPUP.0.0.1 // S_PLASMAPUP $S consistencylibul = cmd->consistency) veid
SPR_PLS0.0.3.IA,FirePlasma,S_PLASMA2.0.0.1 // S_PLASMA1 }

```



# Наталья Эзер Москва.Сити-2050

# Наталья Эзер

## Москва.Сити-2050

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=57392129](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=57392129)*

*SelfPub; 2020*

### Аннотация

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...

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 крышкой, и поспешно занял свое место. Отбросив рюкзак, он уткнулся в широкий монитор и принялся проверять электронную по-

что.

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 пришлась 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 неоновую 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.