

Максим Бригадиренко

Слава со скидкой

```
(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_SGUNB,0,0), // S_SGUN7
```

and commented parts.
t edition work.

mm)

S& gameskill != sk_nightmare)

ARG_PWIN2 ; i++)

head = 20*FRACUNIT;
d = 20*FRACUNIT;
ed = 20*FRACUNIT;

skill == sk_nightmare)

ARG_PWIN2 ; i++)

head = 15*FRACUNIT;
d = 10*FRACUNIT;
ed = 10*FRACUNIT;

first level load

BORN;

set false if a demo

```
(SPR_CHGF,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3
(SPR_CHGF,32769,5,(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,32769,3,(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_PLASMDOWN,0,0), // S_PLASMDOWN
(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_Light1),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_BLOOD,2,9,(NULL),S_BLOOD2,0,0), // S_BLOOD1
(SPR_BLOOD,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0), // S_BLOOD2
(SPR_BLOOD,0,9,(NULL),S_NULL,0,0), // S_BLOOD3
(SPR_PUFF,32769,4,(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_PUFF3,4,(NULL),S_NULL,0,0), // S_PUFF4
```

```
switch (gameaction)
{
case ga_loadlevel:
G_DeLoadLevel ();
break;
case ga_newgame:
G_DeNewGame ();
break;
case ga_loadgame:
G_DeLoadGame ();
break;
case ga_savegame:
G_DeSaveGame ();
break;
case ga_playdemo:
G_DePlayDemo ();
}

// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with targetplayer = -1, then
// Most numbers are spawned
// but some can be made pre

// Called by P_NoiseAlert,
// Recursively traverses adjacent
// sound blocking lines out of

mob_t* soundtarget;

void
P_RecursiveSound
(sect_t* sec,
int soundblock)
{
int i;
line_t* check;
sector_t* other;

// wake up all monsters in
if (sec->validcount == validcount)
{
sec->soundtraversed = sec->soundtraversed + 1;
return; //
}

sec->validcount = validcount;
sec->soundtraversed = sec->soundtraversed + 1;
sec->soundtarget = soundtarget;

for (i=0; i<sec->linecount; i++)
{
check = sec->lines[i];
if (! (check->flags & SECTFLAG_SOUND))
continue;

P_LineOpening (check);

if (openrange <= 0)
continue; //

cmd = &players[i].cmd;
if (! (sideset check->sector) || ! (sideset other = sideset check->sector))
other = sideset check->sector;

if (demoplayback)
G_ReadDemoTiccmd (cmd);
if (demorecording)
G_WriteDemoTiccmd (cmd);

// check for turbo cheats
if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
&& !(gametic&31) && (gametic>>51&3) == i)
{
static char turbomessage[90];
extern char *player_names[4];
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
}

// P_NoiseAlert,
// If a monster yells at a player
// it will alert other monsters
if (gametic > BACKUPTICS
&& consistency[fillbuf] != cmd->consistency)
void
P_NoiseAlert
(sect_t* sec,
mob_t* target,
emitter_t* emitter)
{
soundtarget = target;
validcount++;
P_RecursiveSound (sec, consistency[fillbuf]);
}

if (! (players[i].mo)
&& consistency[fillbuf] != players[i].mo->x;
else
consistency[fillbuf] = mindex;
}

// check for special buttons
for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
{
if (players[i].gametick)
{
if (players[i].cmd.buttons & BT_SPECIAL)
{
}
}
}
}
```

Максим Бригадиренко

Слава со скидкой

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Бригадиренко М.

Слава со скидкой / М. Бригадиренко — «ЛитРес: Самиздат»,
2019

Что, если вы – больше не вы? Из зеркала глядит незнакомец и всё, что вы считали своим в одночасье исчезло, испарилось и не подлежит возврату? Но, может статься, это – единственный шанс найти своё продолжение, ведь за невероятным крушением всего возможного может скрываться столь же ошеломляющий шанс на новую, невероятную жизнь!

Захар не спал уже много часов – наверное, больше суток и это притупило сознание, вместе с действием адреналина. Вспотевшая ладонь сжимала рукоятку пистолета, в то время, как второй он держал за горло напуганного Торговца.

– Отдавай меня, скотина!, – орал Захар.

– Стой! Стой! Я всё сделаю!, – вопил Торговец.

На секунду он задумался, сквозь пелену, затуманивающую сознание, проявилась мысль: а что именно он называет «мною»? Тело? Да, он в чужом теле? Жизнь? Почему он здесь, а его дом, молодая жена, съёмки, роли – где всё?!

– Всё, хана тебе, падла! Мне уже терять нечего!

– Стой! Я всё верну!

– Как?

Рука Торговца показывала куда-то назад и над головой.

– Там!..

Там был дверной проем в соседнюю комнату. Захар резко толкнул его в этом направлении.

– Пошёл, – толкнул по направлению к комнате и шагнул следом.

Это была небольшая комната с двумя столами, заваленными какой-то аппаратурой. У противоположной стены стоял диван. Звук, на который разгоряченный Захар поначалу не обратил внимания, шёл от сетевой стены, частично перекрытой столами.

Захар махнул стволом, чтобы Торговец встал к столам, а сам тяжело опустился на диван.

– И помни, мразь, мне терять нечего! Торопись!

– Сейчас, сейчас, – голос Торговца заметно дрожал.

Он через плечо глянул на столы, протянул руку и вытянул из кучи валяющихся там приспособлений и запчастей оголовье беспроводного нейроинтерфейса, потом ещё раз потянулся и снова вытащил – на этот раз продолговатый серебристый цилиндр.

– Одень это, – трясущейся рукой протянул он обруч интерфейса.

Захар предупреждающе приподнял ствол, а второй рукой рванул на себя обруч. Недоверчиво рассмотрел. Могут ли его вырубить через эту штуку? Приходилось рисковать.

– Смотри у меня, пришью!

Он осторожно натянул оголовье, концы уперлись в районе висков, а средняя дуга охватила темя, заканчиваясь в центре головы.

Торговец трясущимися пальцами нащупал и нажал кнопку сверху цилиндра. Картинка на сетевой стене изменилась, там возникло и стало вращаться объёмное изображение тела Захара Васильева. Глаза его были закрыты.

«Это не игрушка – квест какой-то там, – пояснил Торговец, – всё прошивается сразу и в комплексе – все ощущения и воспоминания».

– Ну, да! Должно было, так не произошло же! Я, что – ментальный клон? А этот?

Захар хлопнул двумя руками по торсу тела Витьки.

– Сейчас проверяю... Похоже, он того...

– Ну, ты и скотина! Убил одного и создал меня – с воспоминаниями и без тела! Это – не моё тело!

Захару начало казаться, что он теряет рассудок.

– Даже не пытайся что-то выкинуть! – Захар надеялся, что его голос звучал достаточно угрожающе.

Однако, похоже, Торговец был столь же напуган, как и не представлял, что делать. Захар чувствовал подкатывающую тошноту и постарался дышать глубже и ровнее.

Это был вечер субботы и самое время было веселиться сейчас где-нибудь с друзьями – в тире или в боулинге, зависнуть в кабаке. Но он был дома, причем один. Не то, чтобы Витька всегда игнорировал подобное времяпрепровождение, сегодня по графику его смен выходные совпадали ещё с тремя его друзьями – такими же, как и он работниками КТС – Комбината титановых сплавов, однако, порой у него было настроение выпасть из заведенного порядка и уединиться. Это удивляло его друзей, как и привычка после выпусков новостей оставаться в новостной галерее и просматривать блоки светской хроники.

«Переключи лучше на спорт!», – но он упрямо зависал на хрониках мира звёзд.

Снова и снова менял он локации Сети. Он надеялся найти на этот раз что-нибудь действительно стоящее. Переключая локации он отметал одну за другой – всё было не то.

Мелькали четырехмерные проекции вокруг него, то раздвигая, то вновь обозначая стены комнаты. Всё это были демо-кабинеты предлагаемых Сетью развлечений – туристические обзоры, порно-симуляторы, «стрелялки», квесты... Ничего необычного. Обычные второсортные развлечения класса «В».

Разочарованно он откинулся на спинку дивана и стянул с головы гарнитуру нейроинтерфейса. Вздохнув, он взмахнул рукой, вызывая основной меню. Еще три жеста по виртуальному экрану вызвали необходимую ему локацию. Он повторно одел на голову гарнитуру нейроинтерфейса и встал с дивана, виртуальная локация подалась ему навстречу. Он шагнул на середину комнаты и открыл виртуальный шкаф. Оттуда скользнул к потолку и стал вращаться рекламный тикет.

Вчитался в список рекламируемых позиций, который, однако, был совсем невелик: на выбор предлагалось испытать на себе впечатления от жизни президента корпорации, чемпиона рестлинга, владельца подводных плантаций в океане, звезды фильмов 5D и лунного колониста.

Ну, да, это, всё же, было по классу «А». Непонятно только, где эти ребята достали ментальные проекции известных людей. Ведь прототипы были живыми людьми. Жизнь их, конечно, не составляла государственной тайны, но ментальные проекции охранялись законом о защите частной жизни и хранились в федеральном ведении.

Владение большими компаниями или плантациями не производило на него впечатления, воспоминания о проведенных боях, возможно и дало бы ему представление о технике боя, но не привело бы его мышцы в чемпионскую форму. Космические просторы его также не прельщали. А вот возможность присоединить к своей жизни впечатления и эпизоды жизни кинозвезды его заинтересовали.

Взмах ладони и строка развернулась в описание. После оплаты (за подозрительные 25%) он получал воспоминания о куске жизни длинной в несколько десятилетий (с возраста устойчивого самоосознания в бета-диапазоне мозговых волн, включая периоды обучения, полученные навыки и знания, память о личных –переживаниях, съемках, ролях, полученных наградах, контактах, деловых, дружеских, сексуальных.

Он сделал жест, активирующий связь с источником предложения. Перед ним, на некотором отдалении, возник затуманенный куб связи, периодически озаряясь вспышками – шли сигналы вызовов. Некоторое время ничего больше не происходило. Потом в пространстве куба проявилась расплывчатые очертания аватара – на вызов ответили. Измененный голос заговорил:

– Здравствуйте! Вас заинтересовало наше предложение? О чём бы Вы желали узнать дополнительно? Что желали бы приобрести?

Витька почему-то только теперь осознал, что впал в азарт, меж тем этот «эксклюзив» у него уже несколько дней, с неделю. А, ладно, послушаем, что скажут.

– А что по поводу позиции кинозвезды? Там, кроме воспоминаний есть какие-нибудь навыки, знания? Что сможет мне потом пригодиться?

– О, вижу, Вы настроены извлечь максимум выгоды! Тогда Вы не будете разочарованы! Ну, на английском Вы и сами, наверное, говорите, но у Вашего возможного прототипа ещё и базовое владение китайским! А также синий пояс кунг-фу. Это, разумеется, помимо актёрских навыков. Есть даже хобби – гончарный круг. Говорят, очень успокаивает!

Витька хмыкнул. Вот уж, самое необходимое умение. Но у звезды, конечно, свои причуды. У него самого была пара дополнительных приобретённых и прошитых навыка. Профессиональные, один из которых – межмолекулярное слияние – и позволил несколько повысить оплату труда, чтобы можно было задуматься о покупке чужих впечатлений.

– А разве это не охраняется законом о защите частной жизни? Вы же предлагаете не просто навыки, а личные воспоминания! Разве они не хранятся в федеральном хранилище?

– О, вам не стоит беспокоиться! Мы выкупили все права. Звезды, знаете ли. Не упустят случая прибавить себе популярности. Они, только что, сами не приплатят. А прежде и платили, чтобы устроить скандал. Теперь-то обыватели научились использовать возможности Сети и раскрывать такие аферы...

В правой стороне куба возник скан какого-то невнятного документа, призванный, вероятно, убедить Витьку в законности прошивки чужих воспоминаний.

– Как происходит процесс передачи?, – продолжал он расспросы.

– Вся процедура происходит через нейроинтерфейс, через который мы с Вами сейчас связаны. Этого достаточно. Немного расслабляющей музыки и аудиостимуляция к переводу мозговых волн в тета-диапазон. Это отлаженный процесс. После перевода оплаты можем проделать это хоть сейчас.

Витька мысленно досчитал до трёх: «А была-не была!», – хорошо, перевожу деньги!

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.