

# Один на миллион

	<pre> {SPR_SHTG0,0,3,NULL,S_SGUN0,0,0}, // S_SGUN8 {SPR_SHTG0,0,7,(A_ReFire),S_SGUN0,0,0}, // S_SGUN9 {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_FireShotgun),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,(A_Light1),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_MISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0}, // S_MISSILE {SPR_MISG,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0}, // S_MISSILEDOWN {SPR_MISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0}, // S_MISSILEUP {SPR_MISG,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0}, // S_MISSILE1 {SPR_MISG,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0}, // S_MISSILE2 {SPR_MISG,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_SAW,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_PLSS,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0}, // S_PLASMA {SPR_PLSS,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,0,0}, // S_PLASMADOWN {SPR_PLSS,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0}, // S_PLASMAUP {SPR_PLSS,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0}, // S_PLASMA1 {SPR_PLSS,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_BFGE,32768,11,(A_Light1),S_BFGEFLASH2,0,0}, // S_BFGEFLASH1 </pre>	<pre> break; case ga_completed:     G_DoCompleted(); break; case ga_victory:     F_StartFinale(); break; case ga_worlddone:     G_DoWorldDone(); break; case ga_screenshot:     M_ScreenShot(); gameaction = ga_nothing; break; case ga_nothing:     break; }  // get commands, check consistency, // and build new consistency check buf = (gametic/ticup)&lt;&lt;BACKUPTICS;  for (i=0; i&lt;MAXPLAYERS; i++) {     if (playinggame[i])     {         cmd = &amp;players[i].cmd;         memcpy(cmd, &amp;netcmdskillbuf, sizeof(ticcmd_t));          if (demoplayback)             G_ReadDemoTiccmd(cmd);         if (demorecording)             G_WriteDemoTiccmd(cmd);     } }  static char turbomessage[80]; extern char *player_names[4]; sprintf(turbomessage, "%s is turbo! %s", player_names[i],         players[consoleplayer].message = turbomessage; }  // P_NoiseAlert // If a monster yells at a player // it will alert other monsters void P_NoiseAlert (     target_t* target,     emitter_t* emitter ) {     if (players[i].mo)         consistency[illbuf] = players[i].mo-&gt;x;     else         consistency[illbuf] = rindex; } </pre>
episode 1 on shareware	<pre> {SPR_SHTG0,0,3,NULL,S_SGUN0,0,0}, // S_SGUN8 {SPR_SHTG0,0,7,(A_ReFire),S_SGUN0,0,0}, // S_SGUN9 {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_FireShotgun),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,(A_Light1),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_MISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0}, // S_MISSILE {SPR_MISG,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0}, // S_MISSILEDOWN {SPR_MISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0}, // S_MISSILEUP {SPR_MISG,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0}, // S_MISSILE1 {SPR_MISG,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0}, // S_MISSILE2 {SPR_MISG,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_SAW,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_PLSS,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0}, // S_PLASMA {SPR_PLSS,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,0,0}, // S_PLASMADOWN {SPR_PLSS,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0}, // S_PLASMAUP {SPR_PLSS,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0}, // S_PLASMA1 {SPR_PLSS,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 {</pre>	

Антон Олейников

**Один на миллион**

«ЛитРес: Самиздат»

2018

## **Олейников А.**

Один на миллион / А. Олейников — «ЛитРес: Самиздат», 2018

Обычный день в безумном мире, где жизнь одних – игра и развлечение для других. Этот день начался с пролитой крови и закончился катастрофой. 24 часа навсегда изменили судьбы тысяч людей, столкнув лбами колдуна, сказочного богача и их воинов. Но ради чего? Свободы, мести и общего блага – всё как всегда.

# Содержание

Один на миллион	5
1	5
2	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

## Один на миллион

### 1

Ночь светлела прямо на глазах. Кромешная тьма таяла и растворялась в бесцветном сумраке, предварявшем начало нового дня.

Унай Остроглаз – вождь клана Орлов – вознёс короткую молитву богу Неба и, подняв вверх правую руку, подал знак остальным. Спящий лес ожил. Со стороны могло показаться, что это сами духи деревьев внезапно покинули свои тела и бесшумно двинулись вперёд – навстречу решающей битве. Три раза по десть десятков и ещё тринадцать человек: тут были не только воины его клана, но и все те, кто не признал поражения и не склонился вслед за своими вождями. Вместе они – последняя надежда народа Ай-те покончить с владычеством клана Сов и вернуть остальным утраченную свободу.

Строго следуя плану, воины замерли у крайнего, нестройного ряда деревьев, отделявшего лес от обширной зелёной равнины. Унай тоже остановился под ветвями могучего ясеня и отыскал острым взором свою цель. Ему повезло: по воле Неба дозорный оказался высоким человеком, и из-за заточенных верхушек частокола виднелась не одна лишь макушка, но вся голова и толстая шея, а также самый краешек плеч. Сделав глубокий вдох, Унай наложил стрелу с большим орлиным пером на тетиву своего чёрного лука, никогда прежде не знавшего промаха. То же самое сделали сейчас ещё пятеро лучших стрелков, расположившихся напротив пяти углов главного оплота клана Сов.

Для себя вождь выбрал самую трудную мишень: десять десятков и ещё пятьдесят шагов отделяли Остроглаза от цели. Его выстрел послужит сигналом для остальных, его выстрел унесёт сегодня сотни жизней, его выстрел... пробил голову дозорного насквозь, отчего тот качнулся вправо и исчез за частоколом.

После этого все разом, как по команде, бросились на штурм. Сердце вождя ещё какое-то время болезненно сжималось, ожидая услышать сигнал тревоги, но ни чей испуганный крик так и не нарушил тишину ночи – небесный покровитель Орлов был сегодня на их стороне.

Первыми в ров прыгнули самые юные воины – те, у кого только начал пробиваться пушок над верхней губой. Ловко лавируя меж острых кольев, зарытых в землю, они выстроились друг за другом и по цепочке перетянули ходовые мостки на другую сторону. Множеством тонких ручейков устремились воины к стенам поселения, а самые крепкие разбились на пары и, забравшись один другому на плечи, зацепили принесённые лестницы за вершину частокола.

Унай одним из первых взбежал на вражескую стену и, отыскав среди расставленных как попало грязно-серых шатров самый большой, со всех ног устремился к нему. Он знал, что как бы ни закончился этот бой, самое главное – убить вождя Сов – проклятого Небом тёмного колдуна, и тогда им не удержать власть над всем миром. Унай Остроглаз – бесстрашный воин, прославленный во множестве битв, – с готовностью отдал бы за это собственную жизнь, но к чему он не был готов, так это к тому, что вместе с колдуном в шатре его будут ждать ещё два десятка воинов: с копьями, луками и без малейших признаков сна.

## 2

«Что за чёрт?» – сердито подумал Рой, не желая, чтобы приятное сновидение прерывалось на самом интересном месте. Да и с какой стати ему просыпаться ни свет ни заря в свой законный выходной? А в том, что сегодня суббота, офисный клерк с девятилетним стажем был уверен на все сто! Так что вибрация «умных» часов на руке никак не могла принадлежать ненавистному будильнику, а значит, какой-то придурок просто решил напомнить Рою о своём существовании.

«Что ж, позвонит, позвонит и перестанет, а я выплусь и выскажу потом этому козлу всё, что о нём думаю», – решил Рой, но, вопреки его ожиданиям, вибрация не прекращалась, и спустя примерно полминуты он понял, что это и не звонок вовсе, а сообщение с обязательным уведомлением о прочтении.

Пришлось бедолаге всё же разлепить веки и прочесть несколько коротких предложений, переполненных восклицательными знаками. После этого сон как рукой сняло. Однако сначала ему пришлось подавить внезапное возбуждение, чтобы аккуратно высвободиться из объятий жены и очень тихо, чтобы, не дай Бог, её не разбудить, выбраться из супружеской спальни. После этого Рой на цыпочках проскользнул на кухню и выудил из холодильника бутылку пива, припрятанную накануне. Теперь его уже не смущало, что за окном темным-темно, а на часах – половина пятого. Следующей остановкой для него стал диван в гостиной, стоявший прямо напротив огромного телевизора, закрывавшего собой добрую половину стены.

«Ну же! Давай быстрее!» – поторапливал Рой чудо техники, пока оно подключалось к сети. Но вот, наконец, на экране появилась картинка, полученная не иначе как с помощью воздушной панорамной камеры, зависшей над столицей клана Сов.

Между приземистыми шатрами, стоявшими почему-то в шахматном порядке, метался целый рой вооружённых людей, видимых лишь благодаря ночному режиму съёмки. Бой, похоже, был уже в самом разгаре.

«Проклятые телевизионщики! Не могли, что ли, меня пораньше разбудить?» – возмутился Рой, неспешно потягивая холодное пиво, как вдруг случилось нечто такое, отчего он поперхнулся и чуть было не выронил бутылку. Шкуры со всех шатров медленно и грациозно скатились на землю, и оказалось, что внутри каждого врагов поджидал вооружённый отряд. Насколько мог разобрать Рой, каждый состоял из двенадцати человек: восемь воинов с длинными копьями и огромными щитами высотой в человеческий рост, встав плечом к плечу, образовывали круг, внутри которого скрывались четверо лучников, начавших стрелять в ту же секунду, как им открыли обзор.

Атакующих застали врасплох. Воины клана Орлов ещё пытались какое-то время самоотверженно сражаться, но щиты закрывали от них вражеских лучников и позволяли тем не бояться попасть в своих, а острые копья не давали Орлам довести дело до рукопашной. Очень скоро все смельчаки пали на поле битвы, и началось повальное бегство.

С самого начала Орлы надеялись на лёгкую победу, рассчитывая поубивать всех врагов во сне, но теперь они сами старались выбраться из смертельной ловушки: перелезть обратно через стену и пересечь ров по своим же доскам, но стрелы настигали их повсюду. Вещание как раз переключилось на камеры, спрятанные на стенах, и Рой смог в полной мере оценить масштаб кровавой битвы, окончившейся полным разгромом одной из сторон.

«Вот это я понимаю – спецэффекты!» – чуть не выкрикнул он, когда одного из воинов пущенная стрела ударила в спину и сбила с ног, так что тот с истошным воплем повалился на стену, закрыв весь экран своим перекошенным от боли лицом.

## **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.