

```

SPR_PMSG_2.4.INULLS_PUNCH6.0.0. // S_PUNCH6
SPR_PMSG_1.5.A.Refire1.S_PUNCH4.0.0. // S_PUNCH4
SPR_PMSG_0.1.A.WeaponReady1.PISTOL.0.0.0. // S_PISTOL
SPR_PMSG_0.1.A.Lower1.S_PISTOLDOWN.0.0. // S_PISTOLDOWN
SPR_PMSG_0.1.A.Raise1.S_PISTOLUP.0.0. // S_PISTOLUP
SPR_PMSG_0.4.INULLS_PIST1. // S_PISTOL1
SPR_PMSG_1.6.A.FireShot1.S_PGUN1.0.0. // S_PGUN1
SPR_PMSG_2.4.INULLS_PIST1. // S_PISTOL1
SPR_PMSG_1.5.A.Refire1.S_PGUN1.0.0. // S_PGUN1
SPR_PMSG_32768.7.A.Light11.S_LIGHTDIONE.0.0. // S_LIGHTDIONE
SPR_SHTG_0.1.A.WeaponReady1.S_SGUN1.0.0. // S_SGUN
SPR_SHTG_0.1.A.Lower1.S_SGUNDOWN.0.0. // S_SGUNDOWN
SPR_SHTG_0.1.A.Raise1.S_SGUNUP.0.0. // S_SGUNUP
SPR_SHTG_0.2.INULLS_SSGUN2.0.0. // S_SGUN2
SPR_SHTG_0.17.A.FireShotgun1.S_SGUN3.0.0. // S_SGUN2
SPR_SHTG_1.5.INULLS_SGUN4.0.0. // S_SGUN4
SPR_SHTG_2.5.INULLS_SSGUNS.0.0. // S_SGUN4
SPR_SHTG_3.4.INULLS_SGUN6.0.0. // S_SGUN5
SPR_SHTG_2.5.INULLS_SGUN7.0.0. // S_SGUN6
SPR_SHTG_1.5.INULLS_SGUN8.0.0. // S_SGUN7
SPR_SHTG_0.3.INULLS_SGUN9.0.0. // S_SGUN8
SPR_SHTG_0.7.A.Refire1.S_SGUN10.0.0. // S_SGUN9
SPR_SHTG_32768.4.A.Light11.S_SGUNFLASH2.0.0. // S_SGUNFLASH1
SPR_SHTG_32768.3.A.Light21.S_LIGHTDIONE.0.0. // S_SGUNFLASH2
SPR_SHTG_0.1.A.WeaponReady1.DSGUN1.0.0. // S_DSGUN1
SPR_SHTG_2.1.A.Lower1.DSGUNDOWN.0.0. // S_DSGUNDOWN
SPR_SHTG_3.1.A.Raise1.DSGUNUP.0.0. // S_DSGUNUP
SPR_SHTG_0.3.INULLS.DSGUN2.0.0. // S_DSGUN1
SPR_SHTG_2.7.A.FireShotgun21.S_DSGUN3.0.0. // S_DSGUN2
SPR_SHTG_1.7.INULLS.DSGUN4.0.0. // S.DSGUN3
SPR_SHTG_2.7.A.CheerReload.S_DSGUN5.0.0. // S.DSGUN4
SPR_SHTG_3.7.A.OpenShotgun21.S_DSGUN5.0.0. // S.DSGUN5
SPR_SHTG_4.7.INULLS.DSGUN7.0.0. // S.DSGUN6
SPR_SHTG_2.5.7.A.LoadShotgun21.S_DSGUN8.0.0. // S.DSGUN7
SPR_SHTG_2.6.6.INULLS.DSGUN9.0.0. // S.DSGUN8
SPR_SHTG_2.7.6.A.CloseShotgun21.S_DSGUN10.0.0. // S.DSGUN9
SPR_SHTG_0.5.A.Refire1.DSGUN10.0.0. // S.DSGUN10
SPR_SHTG_2.7.INULLS.DSGUN2.0.0. // S.DSGUN1
SPR_SHTG_0.3.INULLS.DSGUNDOWN.0.0. // S.DSGUN1
SPR_SHTG_32776.5.A.Light11.S_DSGUNFLASH2.0.0. // S.DSGUNFLASH1
SPR_SHTG_32777.4.A.Light21.S_LIGHTDIONE.0.0. // S.DSGUNFLASH2
SPR_CHRG_0.1.A.WeaponReady1.S_CHAIN.0.0. // S_CHAIN
SPR_CHRG_0.1.A.Lower1.S_CHAINDOWN.0.0. // S.CHAINDOWN
SPR_CHRG_0.1.A.Raise1.S_CHAINUP.0.0. // S.CHAINUP
SPR_CHRG_0.4.A.FireGun1.S_CHAIN3.0.0. // S.CHAIN1
SPR_CHRG_1.4.A.FireGun1.S_CHAIN3.0.0. // S.CHAIN2
SPR_CHRG_1.0.A.Refire1.S_CHAIN1.0.0. // S.CHAIN3
SPR_CHRG_32768.5.A.Light11.S_LIGHTDIONE.0.0. // S.CHAINFLASH1
SPR_CHRG_32768.5.A.Light21.S_LIGHTDIONE.0.0. // S.CHAINFLASH2
SPR_MISS_0.1.A.WeaponReady1.S_MISS1.0.0. // S_MISS1
SPR_MISS_0.1.A.Lower1.S_MISSLEDOWN.0.0. // S_MISSLEDOWN
SPR_MISS_1.0.A.Raise1.S_MISSLEUP.0.0. // S_MISSLEUP
SPR_MISS_1.0.A.FireFlash1.S_MISSLE2.0.0. // S_MISSLE1
SPR_MISS_1.12.A.FireMissile1.S_MISSLE3.0.0. // S_MISSLE2
SPR_MISS_1.0.A.Refire1.S_MISSLE1.0.0. // S_MISSLE3
SPR_MISS_32768.3.A.Light11.S_MISSLEFLASH2.0.0. // S_MISSLEFLASH1
SPR_MISS_32768.4.INULLS_MISSLEFLASH3.0.0. // S_MISSLEFLASH2
SPR_MISS_32770.4.A.Light21.S_MISSLEFLASH4.0.0. // S_MISSLEFLASH3
SPR_MISS_32771.4.A.Light21.S_LIGHTDIONE.0.0. // S_MISSLEFLASH4
SPR_SAWG_2.4.A.WeaponReady1.S_SAW1.0.0. // S_SAW
SPR_SAWG_3.4.A.WeaponReady1.S_SAW1.0.0. // S_SAW1
SPR_SAWG_2.1.A.Lower1.S_SAWDOWN.0.0. // S_SAWDOWN
SPR_SAWG_2.1.A.Raise1.S_SAWUP.0.0. // S_SAWUP
SPR_SAWG_0.4.A.Saw1.S_SAW2.0.0. // S_SAW1
SPR_SAWG_1.4.A.Saw1.S_SAW2.0.0. // S_SAW2
SPR_SAWG_1.0.A.Refire1.S_SAW1.0.0. // S_SAW3
SPR_SAWG_1.0.A.WeaponReady1.S_PLASMA.0.0. // S_PLASMA
SPR_PLSG_0.1.A.Lower1.S_PLASMDOWN.0.0. // S_PLASMDOWN
SPR_PLSG_0.1.A.Raise1.S_PLASMAPUP.0.0. // S_PLASMAPUP
SPR_PLSG_0.3.A.FirePlasma1.S_PLASMG2.0.0. // S_PLASMA1
SPR_PLSG_1.20.A.Refire1.S_PLASMA.0.0. // S_PLASMA2
SPR_PLSG_32768.4.A.Light11.S_LIGHTDIONE.0.0. // S_PLASMAFLASH1
SPR_PLSG_32768.4.A.Light21.S_LIGHTDIONE.0.0. // S_PLASMAFLASH2
SPR_BFG_0.1.A.WeaponReady1.S_BFG.0.0. // S_BFG
SPR_BFG_0.1.A.Lower1.S_BFGDOWN.0.0. // S_BFGDOWN
SPR_BFG_0.1.A.Raise1.S_BFGUP.0.0. // S_BFGUP
SPR_BFG_0.20.A.BFGound1.S_BFG2.0.0. // S_BFG1
SPR_BFG_0.1.1.A.Fire1.S_BFG3.0.0. // S_BFG2
SPR_BFG_1.10.A.FireBFG1.S_BFG4.0.0. // S_BFG3
SPR_BFG_1.20.A.Refire1.S_BFG.0.0. // S_BFG4
SPR_BFG_32768.11.A.Light11.S_BFGFLASH2.0.0. // S_BFGFLASH1
SPR_BFG_32768.6.A.Light21.S_LIGHTDIONE.0.0. // S_BFGFLASH2
SPR_BLD_2.8.INULLS_BLD003.0.0. // S_BLD002
SPR_BLD_1.8.INULLS_BLD003.0.0. // S_BLD002
SPR_BLD_0.8.INULLS_NULL.0.0. // S_BLD003
SPR_PUFF_32768.4.INULLS_PUFF2.0.0. // S_PUFF1
SPR_PUFF_1.INULLS_PUFF3.0.0. // S_PUFF2
SPR_PUFF_2.INULLS_PUFF4.0.0. // S_PUFF2
SPR_PUFF_2.INULLS_PUFF1.0.0. // S_PUFF4

```

# Прозд Элли

and commented parts  
in edition work.

episode 1 on shareware

all)

88 gameskill = sk\_nightmare)

SARG\_PAWN2; (++)

speed = 20\*FRACTIONIT;  
ed = 20\*FRACTIONIT;  
sed = 20\*FRACTIONIT;

skill = sk\_nightmare)

SARG\_PAWN2; (++)

speed = 15\*FRACTIONIT;  
ed = 10\*FRACTIONIT;  
sed = 10\*FRACTIONIT;

first level load

EBORN;

set false if a demo

do things to change the game state  
while (gameaction != ga\_nothing)

switch (gameaction)

case ga\_nothing:  
break;

case ga\_newgame:  
G\_DoNewGame();  
break;

case ga\_loadgame:  
G\_LoadGame();  
break;

case ga\_savegame:  
G\_DoSaveGame();  
break;

case ga\_playdemo:  
G\_DoPlayDemo();  
break;

case ga\_completed:  
G\_DoCompleted();  
break;

case ga\_victory:  
F\_StartGame();  
break;

case ga\_worlddone:  
G\_DoWorldDone();  
break;

case ga\_screenshot:  
M\_ScreenShot();  
gameaction = ga\_nothing;  
break;

case ga\_nothing:  
break;

for (i=0; i<MAXPLAYERS; ++i)

{  
if (playeringame[i])  
continue;  
if (i%2) check = !check;  
sector = i%2;  
}

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

cmd = &playeringame[i].cmd;  
if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

if (i%2) check = !check;  
if (i%2) check = !check;

# Александра Гелебис

# Александра Гедебис

## Поезд Элли

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=45868080](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=45868080)*

*SelfPub; 2019*

### **Аннотация**

Мы создаём уникальные машины, способные выполнять работу любой сложности, тем самым облегчая себе жизнь. Но приходит время и механизмы этих творений выходят из строя. Сейчас, слава Богу, люди пока могут остановить и исправить поломку. Но что же случится, если однажды все они конкретно выйдут из строя и восстанут против нас? Тут остановить восстание металлических тварей сможет только чудо...

## **ПРОЛОГ**

*Лондон. Великобритания. 2014 год.*

25 июля. Время 22 часа 39 минут. В пожарной станции раздался звонок.

– Говорит майор Робертсон. Что случилось?

– Быстрее приезжайте на Вайт стрит, к заброшенному вагонному депо. Поезд загорелся! Нам нужна ваша помощь!.. – раздался взволнованный голос в трубке.

– Понял. Уже выезжаем. – Сказал Робертсон и начал собирать пожарных.

22 часа 56 минут. Вайт стрит, заброшенное вагонное депо. МЧС тоже здесь. Поезд сошёл с путей и загорелся. Остальные вагоны тоже загорелись. Пожарные приготовили шланг с водой. Вода сильной струёй вылетела из шланга и ударилась в нервный огонь. Прошло минут 15, прежде чем огонь удалось потушить.

– Пострадавшие есть? – спросил прибывший начальник полиции, полковник Фокс.

– Есть. 23 человека пострадали и, похоже, есть пропавшие без вести, – ответил начальник МЧС Войс, – по тем данным, которые нам прислала справочная того вокзала, откуда отбывал поезд, на борту находилось 103 человека, в том числе машинист и экипаж. Мы нашли только 101 человек – это 91 пассажир и 10 членов экипажа. 2 человека пропали без вести.

– Вы определили, кто пропал?

– Да. Это машинист и одна пассажирка. И, товарищ полковник?

– Да?

– Понимаете, – начал Войс, – когда пожарные потушили огонь, случилась странная вещь.

– Какая?

– Дело в том, что пропал локомотив.

– Что? Что за чушь вы несёте? Как локомотив мог пропасть? Он что расплавился от огня или что вы хотите сказать?

– Вы не понимаете – локомотив пропал. Следов нет. Он не взорвался, не врезался в деревья и не расплавился на части. Он даже не въехал в лесополосу. Пропал. Испарился, исчез, телепортировался, называйте, как хотите, но локомотива нет.

– Вы его хотя бы пытались найти? – недоумевал Фокс.

– Мы обыскали территорию радиусом 1 км, но ничего не нашли. Даже никакого намёка на присутствие локомотива.

«Не может такого быть. Как такая машина как «Грозный поезд» могла пропасть бесследно? Чушь какая-то».

– Увеличьте радиус обследуемой территории до 3 км и найдите этот локомотив.

– Но...

– И никаких «Но»! Я сказал увеличить радиус, значит увеличивайте! Ясно?!

– Ясно.

«Элли, доченька, не плачь. Я вернусь. Прошу, не плачь. Я всегда буду с тобой. Прошу тебя, уничтожь до конца «Грозный поезд». Я не смогла это сделать...»

– Мама, – Элли проснулась посреди ночи. – Мама, я уничтожу этот поезд. Когда меня выпишут из больницы, я обязательно это сделаю. Обещаю...

\*\*\*

*Лондон. Великобритания, 2016 год.*

– Мам, пап, я пришёл.

Но Тому Миллеру никто не ответил.

Том прошёл на кухню, но там родителей не было. Юноша зашёл в зал и увидел своих родителей.

– Мам, пап, я вернулся.

Мистер и миссис Миллер не ответили.

– Вы что, опять поссорились?

Но Тому опять никто не ответил.

– Если вы ссоритесь, то почему со мной не разговариваете? Или я в чём-то виноват?

И опять Том не услышал ответа.

– Знаете, что? Вы меня достали со своими ссорами. Если вы поссорились – это не значит, что со мной не надо разговаривать. Ясно?

И Том пошёл собирать вещи. Сначала Том позвонил сво-

ему другу Майку Эвансу:

– Алло, Майк? Ты дома?

– Да. Что-то случилось?

– Родители опять поссорились и со мной не разговаривают. Можно к тебе на несколько дней прийти?

– Без проблем. Когда придёшь?

– Минут через 10, может через 15. Жди меня.

– На связи.

Дверь Тому открыла мама Майка.

– Здравствуй, Том. Проходи, Майк тебя заждался.

– Спасибо, миссис Эванс. А где можно...

– Чемоданы оставь у меня в комнате. – Сказал вышедший из своей комнаты Майк. – Ты в этот раз на долго к нам?

– Смотря, как сильно поссорились родители. – Ответил Том.

– Мам, мы с Томом у меня в комнате, – сказал Майк своей маме.

– Хорошо, – ответила миссис Эванс.

– Из-за чего твои родители поссорились? – спросил Майк, когда они зашли в комнату.

– Сам не знаю. Я с лекции вернулся, прихожу домой – тишина. Родители в зале по разным углам сидят, молчат, и со мной не говорят. Вот я не выдержал.

– Да, странные у тебя родители, ссорятся по мелочам. Не легко тебе с ними.

– Удивляюсь, как я с ними живу.

– Мальчики, – послышался голос миссис Эванс, – ужин готов! Идите мыть руки и за стол!

– Я, наверное, не буду ужинать, – сказал Том.

– Как так? Мама сегодня приготовила жаренные куриные ножки, от которых...

– Пошли быстрее руки мыть, пока еда не остыла.

За ужином у Тома зазвонил телефон.

– Извините, я сейчас приду.

Том вышел из-за стола в коридор. Из коридора был слышен раздражённый голос юноши. Просто Тому позвонили его родители, и те просили вернуться парня домой. Но Том отрезал:

– Я сказал, что не буду вас больше мирить! Ясно? Сами без меня справитесь!

# 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.