

and commented parts
in edition work.

```
(SPR_PUNCH2.4.INULL,S_PUNCH0.0) // S_PUNCH4  
(SPR_PUNCH.1.5(A, RefrFls), PUNCH4.0) // S_PUNCH6  
(SPR_PISG.0.1(A, WeaponReady), PISTOL.0.0) // S_PISTOL  
(SPR_PISG.0.1(A, Lower1), PISTOLDOWN.0.0) // S_PISTOLDOWN1  
(SPR_PISG.0.1(A, Raise1), PISTOLUP.0) // S_PISTOLUP  
(SPR_PISG.0.4(INULL),S_PISTOL2.0) // S_PISTOL1  
(SPR_PISG.1.6(A, FirePistol),S_PISTOL3.0) // S_PISTOL2  
(SPR_PISG.2.4(INULL),S_PISTOL4.0) // S_PISTOL3  
(SPR_PISG.1.5(A, RefrFls),S_PISTOL.0) // S_PISTOL4  
(SPR_PISF.32769.7(A, Light1),S_LIGHTDONE.0.0) // S_PISTOLFLASH-case ga_newgame:  
(SPR_SHTG.0.1(A, WeaponReady),S_SGUN.0.0) // S_SGUN G_DoNewGame 0;  
(SPR_SHTG.0.1(A, Lower1),S_SGUNDOWN.0.0) // S_SGUNDOWN break;  
(SPR_SHTG.0.1(A, Raise1),S_SGUNUP.0.0) // S_SGUNUP case ga_InstGame:  
(SPR_SHTG.0.0(INULL),S_SGUN2.0) // S_SGUN1 G_DoInstGame 0;  
(SPR_SHTG.0.7(A, FireWeapon),S_SGUN3.0) // S_SGUN2 break;  
(SPR_SHTG.1.5(INULL),S_SGUN4.0) // S_SGUN3 case ga_savegame:  
(SPR_SHTG.2.5(INULL),S_SGUN5.0) // S_SGUN4 G_DoSaveGame 0;  
(SPR_SHTG.3.4(INULL),S_SGUN6.0) // S_SGUN5 break;  
(SPR_SHTG.2.5(INULL),S_SGUN7.0) // S_SGUN6 case ga_playdemo:  
(SPR_SHTG.1.5(INULL),S_SGUN8.0) // S_SGUN7 G_DoPlayDemo 0;
```

Алексей Черных

Сцена не из Фауста

```
(SPR_CHG1.1.4(A, FireGun),S_CHAIN3.0.0) // S_CHAIN2 if (playergameit)  
(SPR_CHG1.1.0(A, RefrFls),S_CHAIN.0) // S_CHAIN3 continue; 0;  
(SPR_CHG1.32769.5(A, Light1),S_LIGHTDONE.0.0) // S_CHAINFLASH1 cmd = $players1.cmd;  
(SPR_CHG1.32769.5(A, Light2),S_LIGHTDONE.0.0) // S_CHAINFLASH2 if ( !total check-  
(SPR_MISS.0.1(A, WeaponReady),S_MISSILE.0.0) // S_MISSILE memory(cmd, $netinstlib1, sizeof(cmd), 0) else  
(SPR_MISS.0.1(A, Lower1),S_MISSILEDOWN.0.0) // S_MISSILEDOWN other = sided sh  
(SPR_MISS.1.0(A, Raise1),S_MISSILEUP.0) // S_MISSILEUP if (demoplayack) else  
(SPR_MISS.1.0(A, GunFlash),S_MISSILE2.0.0) // S_MISSILE1 G_ReadDemoTiccmd tcmd; if (check->flag 5 M  
(SPR_MISS.1.12(A, FireMissile),S_MISSILE3.0) // S_MISSILE2 if (demorecordng) G_WriteDemoTiccmd tcmd; if (foundlocke)  
(SPR_MISS.1.0(A, RefrFls),S_MISSILE.0.0) // S_MISSILE3 P_Resume  
(SPR_MISF.32769.3(A, Light1),S_MISSILEFLASH.0.0) // S_MISSILEFLASH1 // check for turbo cheats  
(SPR_MISF.32770.4(A, Light2),S_MISSILEFLASH.0.0) // S_MISSILEFLASH2 // cmd->forwardmove > TURBOHRESHOLD else  
(SPR_MISF.32771.4(A, Light3),S_LIGHTDONE.0.0) // S_MISSILEFLASH3 $S (gamecic31) $S (gamecic5-DIS3 = 1) P_ResumeSou  
(SPR_SAWG.2.4(A, WeaponReady),S_SAW.0.0) // S_SAW static chr_turbomessage90;  
(SPR_SAWG.3.4(A, WeaponReady),S_SAW.0.0) // S_SAW return chr_ "player_names1";  
(SPR_SAWG.2.1(A, Lower1),S_SAWDOWN.0.0) // S_SAWDOWN return chr_ "player_names1";  
(SPR_SAWG.0.4(A, Raise1),S_SAWUP.0) // S_SAWUP sprintf (turbomessage, "is it turbo? player_names1");  
(SPR_SAWG.1.4(A, Saw1),S_SAW2.0.0) // S_SAW1 players/consoleplayer message = turbomessage;  
(SPR_SAWG.1.0(A, RefrFls),S_SAW.0.0) // S_SAW2 // P_NoiseAlert  
(SPR_PLS3.0.1(A, WeaponReady),S_PLASMA.0.0) // S_PLASMA if (netgame $S hndemo $S (gamecic4ticud) 1) // If a monster yells at a play  
(SPR_PLS3.0.1(A, Lower1),S_PLASMDOWN.0) // S_PLASMDOWN // We'll alert other monsters  
(SPR_PLS3.0.1(A, Raise1),S_PLASMAUP.0) // S_PLASMAUP if (gameic > BACKFLIPS  
(SPR_PLS3.0.3(A, FirePlasma),S_PLASMA2.0.0) // S_PLASMA1 $S consistencylib1) = cmd->consistency) void  
(SPR_PLS3.1.20(A, RefrFls),S_PLASMA.0.0) // S_PLASMA2 { P_NoiseAlert  
(SPR_PLSF.32768.4(A, Light1),S_LIGHTDONE.0.0) // S_PLASMAFLASH1 { _Error (consistency failure (0) should be %d", nob_1, target,  
(SPR_PLSF.32769.4(A, Light2),S_LIGHTDONE.0.0) // S_PLASMAFLASH2 cmd->consistency, consistencylib1),nob_2, miniter 1)  
(SPR_BFG.0.1(A, WeaponReady),S_BFG.0.0) // S_BFG if (toysend1.in)  
(SPR_BFG.0.1(A, Lower1),S_BFGDOWN.0.0) // S_BFGDOWN if (consistencylib1 = playerst1.m0-x;  
(SPR_BFG.0.20(A, FireBeam),S_BFG2.0) // S_BFG1 else  
(SPR_BFG.1.10(A, GunFlash),S_BFG3.0) // S_BFG2 consistencylib1) = m0index;  
(SPR_BFG.1.10(A, FireBFG),S_BFG4.0) // S_BFG3 }  
(SPR_BFG.1.20(A, RefrFls),S_BFG.0.0) // S_BFG4  
(SPR_BFG.32768.11(A, Light1),S_BFGFLASH2.0.0) // S_BFGFLASH1  
(SPR_BFG.32769.6(A, Light2),S_LIGHTDONE.0.0) // S_BFGFLASH2  
(SPR_BLOOD.2.8(INULL),S_BLOOD2.0.0) // S_BLOOD1 // check for special buttons  
(SPR_BLOOD.1.9(INULL),S_BLOOD3.0.0) // S_BLOOD2 for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)  
(SPR_BLOOD.0.8(INULL),S_NULL.0.0) // S_BLOOD3 }  
(SPR_PUFF.32768.4(INULL),S_PUFF2.0.0) // S_PUFF1 if (playergameit)  
(SPR_PUFF.1.4(INULL),S_PUFF3.0.0) // S_PUFF2 if (playerlib.cmd buttons & BT_SFCDAL)  
(SPR_PUFF2.4(INULL),S_PUFF4.0.0) // S_PUFF3  
(SPR_PUFF2.4(INULL),S_PUFF1.0.0) // S_PUFF4
```

```
if (ENEMY THINKING)  
// always keep  
// with targetplayer = 1, the  
// Most monsters are passive  
// but some can be made p  
switch (gameaction)  
{  
case ga_loadlevel:  
G_DoLoadLevel (l);  
break;  
case ga_newgame:  
G_DoNewGame 0;  
break;  
case ga_InstGame:  
G_DoInstGame 0;  
break;  
case ga_savegame:  
G_DoSaveGame 0;  
break;  
case ga_playdemo:  
G_DoPlayDemo 0;  
break;  
}
```

Called by P_NoiseAlert;
Recursively iterates until
sound loading is complete
G_DoInstGame 0;
G_DoSaveGame 0;
P_ResumeSound
Sector_t* sec;
int soundblock;

int c;
line_t* chdir;
sector_t* other;

// wake up all monsters in
if (sec->radius == 0) // all
\$S sec->soundradius
{
return; 0;
}

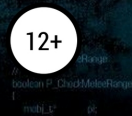
sec->validcount = validcount;
sec->soundradius = radius;
sec->soundtarget = sector;

for (i=0; i<sec->numcount;
{
check = sec->line1
if (!check->flags &
continue;

P_LineOpening (obj

if (opentime <= 0)
continue; 0;
if (!total check-
else = sided sh
other = sided sh
if (check->flag 5 M
if (demorecordng) G_WriteDemoTiccmd tcmd; if (foundlocke)
P_Resume
// check for turbo cheats
else
\$S (gamecic31) \$S (gamecic5-DIS3 = 1) P_ResumeSou
static chr_turbomessage90;
return chr_ "player_names1";
sprintf (turbomessage, "is it turbo? player_names1");
players/consoleplayer message = turbomessage;
// P_NoiseAlert
if (netgame \$S hndemo \$S (gamecic4ticud) 1) // If a monster yells at a play
// We'll alert other monsters
if (gameic > BACKFLIPS
\$S consistencylib1) = cmd->consistency) void
{ P_NoiseAlert
{ _Error (consistency failure (0) should be %d", nob_1, target,
cmd->consistency, consistencylib1),nob_2, miniter 1)
if (toysend1.in)
if (consistencylib1 = playerst1.m0-x;
else
consistencylib1) = m0index;
}

soundtarget = target;
soundradius = radius;
P_ResumeSound (format



Алексей Борисович Черных

Сцена не из Фауста

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=48684413

SelfPub; 2019

Аннотация

Они приходили к нам во времена Гёте и Пушкина, приходят и сейчас. В год падения Челябинского метеорита.

Фауст

Мне скучно, бес.

Мефистофель

Что делать, Фауст?

Таков вам положен предел,

Его ж никто не преступает.

Вся тварь разумная скучает:

Иной от лени, тот от дел...

*А. С. Пушкин. **Сцена из Фауста***

Год падения Челябинского метеорита. Площадка на вершине террикона, похожего на террикон бывшей горловской «Кочегарки». Утро за час до рассвета. Установлен штатив с профессиональным фотоаппаратом, объектив которого направлен на восток, в сторону больших промышленных комплексов, похожих на горловские «Стирол» и Коксохим.

ФОТОГРАФ (Ф.) и чуть позже некто МАЛОЗНАКОМЫЙ (М.)

Ф.

*Как холодно... Отвратный ветер
Пронизывает до костей,
И в утреннем холодном свете
Мне словно трижды холодней.*

Одевшийся как для прогулки
В довольстве солнечного дня,
Я здесь без кепки и тужурки
Нелепой выгляжу фигуркой,
Коль снизу видит кто меня...

На этой ледяной Голгофе
Я сожалею об одном:
Что взял с собою термос с кофе,
Оставив флягу с коньяком.

...День изначально не задался:
Коньяк забыт и не в сезон
Одежда, в коей я забрался
На этот чёртов террикон.
Плюс до восхода час... Похоже,
От холода я не дождусь,
Когда светила лик пригожий
Явится, светом обнадёжив...
Ведь я в сосульку превращусь.

И пальцами, что так некстати
Окоченели на беду,
Боюсь, на фотоаппарате
На кнопку "спуск" не попаду...

Ходит, пританцовывая, вокруг штатива.

...Как время тянется, когда ты
Бездельничаешь, но как скор
Его безумный бег завзятый,
Когда в запарке распроклятой
В твоих делах возник затор.
Для смертников и для влюблённых
Час словно быстротечный миг
На фоне дней ленивых, сонных
И часто попросту пустых...

...Для тех, кто вынужден порою
Кого-то или что-то ждать,
Час также полон пустотою,
Тягуче-вязкою, тугою...
Но только суткам он под стать.

Вот и выходит. Что не делай,
А пустота повсюду ждёт
И скукой серой, оголтелой
Нас иссушает до зевот.

Вспышка и неясный шум. Через время появляется М.

Но что за вспышка? Неужели
Друзья челябинских гостей
Из звёздно-лунных областей
В пределы наши залетели
Потешить живостью своей...

Возможно что-то и сумел бы
Сфотографировать сейчас,
Когда б, вот чёрт, не захотел я
От холода пуститься в пляс.
Теперь же стой и озирайся,
Увидеть что-либо старайся,
Рассматривай со всех сторон
Полузаросший террикон.

...Ну, хоть какое-то событие
Меня от скуки отвлечёт.

...Пусть только без кровопролитья
И без финансовых невзгод.

М.

Вам скучно, друг мой?

Ф.

Что вы, что вы...

Я «скучно, бес» не говорил.
А скука? Да, я это слово,
Возможно, и употребил.

М.

А как с упоминанием беса?
Я что, напомнил вам его?

Ф.

Возможно, пушкинская пьеса
Засела в мыслях...

М.

Ничего...

Ф.

Меня вы не судите строго:
У вас весьма престранный вид...
Да, вы напомнили немного
Мне беса. Только без обид.

Мне кажется, что Мефистофель
Имел бы с вашим схожий профиль,
Когда б являлся наобум
Он к людям под подобный шум...

...Съязвил я, да, но не настолько,
Чтоб вас иронией сразить.

М.

Я не обиделся нисколько.

Ф.

Я рад, и всё ж прошу простить.

М.

Но вы, признаюсь, угадали.
Я он и есть.

Ф.

Кто он-то?

М.

Бес,
Поднявшийся с глубинных далей
Или спустившийся с небес.
Судите по воззрениям вашим,
Откуда должен приходиться
Бес-искуситель: с горних башен
Иль с бездны ада, может быть.

Но Мефистофелем, наверно,

Меня не стоит называть.
Не от того, что имя скверно —
Оно длинно неимоверно
И трудно в стих его вставлять.
Зовите «бес» меня.

Ф.

Так просто?

М.

Так просто. Бес.

Ф.

А Фауст – я?

М.

Ну, разве что в витийстве тоста,
Что возгласим мы за себя.

Ф.

Провозгласили бы, да нечем,
Коньяк забыт. Есть кофе, но
Пить кофе термосный за встречу,
Увы, не самое оно...

Но в вас же дьявольская сила!

Спиртным мой кофе заменить
Для вас раз плюнуть, может быть.
И нам вдвойне бы подфартило:
Явив коньяк бы, вы сумели
Подобным образцом чудес
Мне доказать на самом деле,
Что вы и вправду ловкий... бес.

М.

Как просто доказать землянам,
Что ты есть суперсущество:
Создай напиток без изъяна...

Ф. *(Демонстративно потирает руки)*
...С закускою из ничего.

М.

Откройте ж термос и вдохните
Прелестный запах бренди, ведь
Звать коньяком его, простите,
Нам права не дано иметь.

Ф.

...Коньяк и вправду!

М.

Только бренди.

Не будем с вами посягать
На копирайт, на коем сбрендил
Ваш мир, ища в нём благодать.

Ф.

...Вы что же, дьявол?

М.

Нет, ему я
Ни родственник, ни брат, ни сват.
Мы связаны – не напрямую,
Но... связи этой длинен ряд.

И точно так со светлой частью
Я тоже не совсем в родстве.
Мы как коллеги...

Ф.

Что отчасти
Замешано на кумовстве.

М.

Жизнь различила наши средства,
Рецепты, методы, пути,
Но всё же мы в добрососедстве

Стараемся вперёд идти.
И пусть нас видят в разном цвете, —
Мы все имеем цель одну:
Не как Монтекки с Капулетти,
Зло развязавшие войну.
Нам зря витийствовать и спорить
Не нужно: мы не на ножах.
Мы лишь, трудясь в одной конторе,
Сидим на разных этажах.

Ф.

Так вы из тёмных?

М.

Да, из тёмных.

Тревожит это вас?

Ф.

О, нет.

По крайней мере, мыслей... стрёмных
Во мне не будит ваш... сюжет.
Трюк с коньяком – лишь фокус хитрый.
Хоть, признаю, коньяк хорош,
С чудесной вкусовой палитрой,
Такой здесь просто не найдёшь.
К тому же...

М.

Ах, ответ ваш знаю.

Лукьяненко и иже с ним

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.