

```
(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 // Enemies are always spawn
(SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0); // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing) // with targetplayer = -1, th
(SPR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0); // S_PISTOLDOWN // Most numbers are spawn
(SPR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0); // S_PISTOLUP // but some can be made pre
(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
```

and commented parts.
t edition work.

episode 1 on shareware

Виктор Нарожный

СЕНЯ

```
(SPR_SHT2,32777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0); // S_DSGUN
(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,32769,5,(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_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_BLUD,2,9,(NULL),S_BLOOD2,0,0); // S_BLOOD1
(SPR_BLUD,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0); // S_BLOOD2
(SPR_BLUD,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
```

))

rm)

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

Виктор Нарожный

Сеня

«ЛитРес: Самиздат»

2001

Нарожный В. А.

Сеня / В. А. Нарожный — «ЛитРес: Самиздат», 2001

"Вождь краснокожих " в космосе. О'Генри прочитал и перевернулся в гробу.

Виктор Нарожный Сеня

«Дельце как будто подвертывалось выгодное. Но погодите, дайте я вам сначала расскажу...»

О.Генри «Вождь краснокожих»

Рейс обещал быть плёвым. Прогулка, а не рейс. Настоящий двухнедельный отпуск, причём, оплаченный из чужого кармана. Сиди себе, в рубке, дыми в потолок, да время от времени, посматривай на приборы.

В общем, мечта, а не рейс...

И пассажиров-то всего трое. Молодая улыбчивая пара и милый, похожий на ангелочка, ребёнок. Румянолицый, белокурый, в чистеньком, аккуратно отглаженном костюмчике.

Капитан окинул вновь прибывших взглядом и довольно кивнул, приветствуя. Семейство, зафрахтовавшее его старенький «Ветерок», капитану понравилось. Вежливые, не кичливые, хотя и чувствуется, что с деньгами. Большая редкость в наши нелёгкие времена.

А впрочем, какая разница, вежливые они или нет? Через часок, вся троица уляжется в анабиозные ванны и тихо-мирно проспит до самого пункта назначения. До Кеплера-3, что в созвездии Гончих Псов.

– Интересно, какого чёрта они прутся в эдакую глушь? – спросил, после того как семейство проследовало в анабиозный отсек, штурман корабля. – Там ведь никого, кроме шахтёров и беглых каторжников отродясь не водилось!

– Наше дело маленькое, – пожал плечами капитан. – Они нам платят, а мы их везём, куда прикажут.

Он был прав. Все документы у пассажиров в полном порядке, вылет властями официально разрешён. Значит, никаких неприятностей с законом не предвидится. А что летит семейство в один из медвежьих уголков галактики, так это уже их головная боль. И пусть они с нею справляются сами.

– Борт 10 – 55! – Проскрипел в динамиках голос диспетчера космопорта. – К старту готовы?

– Всегда готовы! – проворчал в микрофон капитан и, рухнув в своё командирское кресло, добавил, обведя свою немногочисленную команду взглядом. – Ну что, братцы – кролики, поехали?

– Поехали! – повинувшись древней традиции, отозвался нестройным хором экипаж.

«Ветерок» уже завершал предпрыжковый манёвр и готовился уйти в гиперпространство, когда в рубку ворвался бортовой врач:

– Кэп, у нас проблемы!

– Что ещё?

– У одного из пассажиров наблюдается отторжение анабиоза.

Капитан тихо ругнулся:

– У кого именно?

– У ребёнка.

Чёрт! Этого только им и не хватало!

– И?.. – Капитан мрачно уставился на медика.

– Он не уснёт.

Мечты о двухнедельном отпуске, мгновенно рассыпались в прах.

– А родители? – Спросил капитан. – Ты им сообщил?

– Конечно.

– И?..

– У них ситуация обратная, – потупил глаза врач. – Полная непереносимость перегрузок и, к тому же, дикая клаустрофобия. Если их не усыпить, то к концу рейса они сойдут с ума.

– Что, оба?

– Угу.

Рука капитана непроизвольно потянулась к затылку. Почесаться. Да, дела! Тут, без бутылки не разберёшься!

– А ребёнок гиперсветовые перегрузки и замкнутое пространство перенесёт? – Спросил он, наконец.

– Вроде бы должен.

– Вроде бы... – передразнил доктора капитан. – А точнее?

– Думаю, выдержит. Я прогнал его через психофизический сканер. Отклонений не обнаружено.

– Ну, ну, – буркнул капитан и, оторвав руку от затылка, ткнул указательным пальцем в медика. – Смотри мне, Айболит, если с пацаном что случится, спросят, в первую голову, с тебя!

– Угу, – Потупился врач. – Я знаю.

– Вот и хорошо, что знаешь, – капитан повернулся к технику-механику. – Вася, сходи на склад. Там, помнится, кибер-няня валялась где-то.

– Так она ж того, сломанная вроде... – Начал было механик, но договорить ему не дали.

– А мне наплевать, рабочая она или нет! – повысил голос капитан. – Достань её, почини и настрой программу на нашего юного пассажира.

– Кэп...

– Или сам весь рейс нянькой возле него сидеть будешь! – рявкнул, теряя терпение, капитан. – На пару с Айболитом!

Папа и мама благополучно отключились в анабиозных камерах, а их мальцу пришлось выделять персональную каюту и ставить на довольствие.

– И чем, интересно, я его кормить буду? – скривился, узнав о прибавлении ртов, кок. – Молока для грудничков у меня на складе не предусмотрено, детского питания тоже.

– Хоть ты не умничай, – буркнул ему в ответ капитан. – Лучше иди, учись манную кашу варить. И постарайся, чтобы хоть она у тебя не подгорала.

Кок насмешливо хмыкнул и утопал на кухню. Видимо, учиться.

А вскоре, в коридоры звездолёта «Ветерок» выдвинулся из своей каюты, их не спящий пассажир...

Белокурый ангелочек оказался той ещё занозой. Едва освоившись на борту, он тут же принялся исследовать корабль. Исследовать тщательно и неоднократно. Топот его маленьких ножек и шарканье, спешащей за ним кибер-няни, весь день раздавались то в одном, то в другом конце звездолёта.

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.