

```
(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 spawned
(SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0); // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing) // with targetplayer = -1, the
(SPR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0); // S_PISTOLDOWN // Most numbers are spawned
(SPR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0); // S_PISTOLUP switch (gameaction) // 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 case ga_leadlevel:
(SPR_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL4,0,0); // S_PISTOL3 G_DoLeadLevel();
```

Владимир Морж

Олады из прошлого

```
(SPR_SHT2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0); // S_DSGUNUP break;
(SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0); // S_DSGUN1 case ga_worlddone:
(SPR_SHT2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0); // S_DSGUN2 G_DoWorldDone();
(SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0); // S_DSGUN3 break;
(SPR_SHT2,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0); // S_DSGUN4 case ga_screenshot:
(SPR_SHT2,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0); // S_DSGUN5 M_ScreenShot();
(SPR_SHT2,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0); // S_DSGUN6 gameaction = ga_nothing;
(SPR_SHT2,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0); // S_DSGUN7 break;
(SPR_SHT2,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0); // S_DSGUN8 case ga_nothing:
(SPR_SHT2,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0); // S_DSGUN9 break;
(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_DSGUNFLASH2 // get commands, check consistency,
(SPR_SHT2,32777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0); // S_DSGUNFLASH1 // and build new consistency check
(SPR_CHGG,0,1,(A_WeaponReady),S_CHAIN,0,0); // S_CHAIN buf = (gameaction != ga_nothing) ? BACKUPTICS;
(SPR_CHGG,0,1,(A_Lower),S_CHAINDOWN,0,0); // S_CHAINDOWN for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
(SPR_CHGG,0,1,(A_Raise),S_CHAINUP,0,0); // S_CHAINUP {
(SPR_CHGG,0,4,(A_FireCGun),S_CHAIN2,0,0); // S_CHAIN1 if (playeringame[i])
(SPR_CHGG,1,4,(A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0); // S_CHAIN2 {
(SPR_CHGG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0); // S_CHAIN3 cmd = &players[i].cmd;
(SPR_CHGF,32768,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0); // S_CHAINFLASH1 if (sideset check >= 0)
(SPR_CHGF,32769,5,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0); // S_CHAINFLASH2 other = sideset check;
(SPR_MISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0); // S_MISSILE memcpy (cmd, &netcmds[i].buf, sizeof(ticcmd_t));
(SPR_MISG,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0); // S_MISSILEDOWN if (demoplayback)
(SPR_MISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0); // S_MISSILEUP G_ReadDemoTiccmd (cmd);
(SPR_MISG,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0); // S_MISSILE1 if (demorecording)
(SPR_MISG,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0); // S_MISSILE2 G_WriteDemoTiccmd (cmd);
(SPR_MISG,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0); // S_MISSILE3 }
(SPR_MISF,32768,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0); // S_MISSILEFLASH2 // check for turbo cheats
(SPR_MISF,32769,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0); // S_MISSILEFLASH3 if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD)
(SPR_MISF,32770,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0); // S_MISSILEFLASH4 S_S (&gameaction) S_S (&gameaction) == i)
(SPR_MISF,32771,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0); // S_MISSILEFLASH4 {
(SPR_SAWG,2,4,(A_WeaponReady),S_SAWB,0,0); // S_SAWB static char turbomessage[90];
(SPR_SAWG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAWD,0,0); // S_SAWD extern char *player_names[4];
(SPR_SAWG,2,1,(A_Lower),S_SAWDOWN,0,0); // S_SAWDOWN sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
(SPR_SAWG,2,1,(A_Raise),S_SAWUP,0,0); // S_SAWUP players[consoleplayer].message = turbomessage;
(SPR_SAWG,0,4,(A_Saw),S_SAW2,0,0); // S_SAW1 }
(SPR_SAWG,1,4,(A_Saw),S_SAW3,0,0); // S_SAW2 // P_NoiseAlert;
(SPR_SAWG,1,0,(A_ReFire),S_SAW,0,0); // S_SAW3 if (netgame && !netdemo && !gameaction == BACKUPTICS) // if a monster yells at a player
(SPR_PLSG,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0); // S_PLASMA { // it will alert other monsters
(SPR_PLSG,0,1,(A_Lower),S_PLASMDOWN,0,0); // S_PLASMDOWN if (gameaction > BACKUPTICS // check for special buttons
(SPR_PLSG,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0); // S_PLASMAUP S_S consistency[i].buf != cmd->consistency) void // Range
(SPR_PLSG,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0); // S_PLASMA1 { P_NoiseAlert
(SPR_PLSS,1,20,(A_ReFire),S_PLASMA,0,0); // S_PLASMA2 { _Error ("consistency failure (%i should be %i)", mob_t* // target,
(SPR_PLSF,32768,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0); // S_PLASMAFLASH1 cmd->consistency, consistency[i].buf); mob_t* // emitter;
(SPR_PLSF,32769,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0); // S_PLASMAFLASH2 }
(SPR_BFGG,0,1,(A_WeaponReady),S_BFG,0,0); // S_BFG if (players[i].mo)
(SPR_BFGG,0,1,(A_Lower),S_BFGDOWN,0,0); // S_BFGDOWN consistency[i].buf = players[i].mo->x;
(SPR_BFGG,0,1,(A_Raise),S_BFGUP,0,0); // S_BFGUP else
(SPR_BFGG,0,20,(A_BFGSound),S_BFG2,0,0); // S_BFG1 consistency[i].buf = mindex;
(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 // check for special buttons
(SPR_BFGF,32769,6,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0); // S_BFGFLASH2 for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
(SPR_BLOOD,2,9,(NULL),S_BLOOD2,0,0); // S_BLOOD1 {
(SPR_BLOOD,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0); // S_BLOOD2 if (playeringame[i])
(SPR_BLOOD,0,9,(NULL),S_NULL,0,0); // S_BLOOD3 {
(SPR_PUFF,32768,4,(NULL),S_PUFF2,0,0); // S_PUFF1 if (players[i].cmd.buttons & BT_SPECIAL)
(SPR_PUFF,1,4,(NULL),S_PUFF3,0,0); // S_PUFF2 {
(SPR_PUFF,2,4,(NULL),S_PUFF4,0,0); // S_PUFF3 {
(SPR_PUFF,3,4,(NULL),S_NULL,0,0); // S_PUFF4 {
```

Владимир Морж
Олады из прошлогодного

«ЛитРес: Самиздат»

2021

Морж В.

Олады из прошлогоднего / В. Морж — «ЛитРес: Самиздат»,
2021

Героиня рассказа (одна из трёх сестёр) решает, что прошедший год был плохим, и задумывается над тем, чтоб его ход изменить. Однако этому мешают её другие сёстры.

Владимир Морж

Олады из прошлогодного

– Там, в холодильнике, осталась картошка.

– Та, что ты к курице разминала?

– Да.

Я полезла в холодильник, открыла крышку судочка и увидела прошлодне-новогоднее картофельное пюре. Комковатая масса не вызывала у меня особого энтузиазма. Да и вообще... Выбросить в ведро? Слишком радикальное решение её судьбы! Закрыла и поставила обратно.

Подумала: было бы замечательно выбросить в ведро не картошку, а прошедший год. Мысль не моя: вспомнилось сайтовское: «Давайте перепишем этот год?». Такой литературный конкурс. А я иногда балуюсь творчеством.

В принципе с миру по слову – и выйдет рассказик.

Села за стол. Слева – гладильная доска с утюгом. Справа – прялка. Веретено висит; кажется, что оно не вертится; оптическая иллюзия. А на стол неряшливая Апа бросила обрезанные нитки.

Я провела пальцем по столешнице и из неё выскочил гофдисплей. Вытащила на него окно вечно работающей ИС Yarn. На экране свивались в чрезвычайно сложный динамичный узор миллиарды пакетов линий. Через фильтр выделила нужные мне, сканером провела по краю стола. Оказалось, что многие разноцветные хвостики обрезанных сестрой нитей можно восстановить. Как хорошо, что Апа их не сбросила! Сгребла обрывки в пучок и придавила их удачно попавшимся под руку утюгом.

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.