

Тимур Векслер

Пришельцы

```
(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
(SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing)
(SPR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0), // S_PISTOLDOWN
(SPR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0), // S_PISTOLUP
(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
(SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN5,0,0), // S_SGUN4
(SPR_SHTG,3,4,(NULL),S_SGUN6,0,0), // S_SGUN5
(SPR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN7,0,0), // S_SGUN6
(SPR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN8,0,0), // S_SGUN7
```

and commented parts.
t edition work.

switch (gameaction)

```
{
case ga_loadlevel:
G_DeLoadLevel ();
break;
case ga_newgame:
G_DeNewGame ();
break;
case ga_loadgame:
G_DeLoadGame ();
break;
case ga_savegame:
G_DeSaveGame ();
break;
case ga_playdemo:
G_DePlayDemo ();
```

```
// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with targetplayer = -1, then
// Most numbers are spawned
// but some can be made pre
//
// Called by P_NoiseAlert,
// Recursively traverses adjacent
// sound blocking lines out of
//
mob_t* soundtarget;
void
P_RecursiveSound
( sector_t* sec,
int soundblock
```

```
{
int i;
line_t* check;
sector_t* other;
// wake up all monsters in
if (sec->validcount == validcount)
{
return; //
}
```

```
sec->validcount = validcount;
sec->soundtraversed = sec;
sec->soundtarget = sec;
```

```
for (i=0; i<sec->linecount; i++)
{
check = sec->lines[i];
if (! (check->flags & FL_SOLID))
continue;
P_LineOpening (check);
if (openrange <= 0)
continue; //
```

```
if (openrange <= 0)
continue; //
if (sidesest check->sidest)
other = sidesest check;
else
other = sidesest check;
```

```
cmd = &players[i].cmd;
if (! (sidesest check->sidest) || other = sidesest check)
else
other = sidesest check;
if (demoplayback)
G_ReadDemoTiccmd (cmd);
if (demorecording)
G_WriteDemoTiccmd (cmd);
// check for turbo cheats
if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
&& !(gametic&31) && (gametic>>5)&3) == i)
{
static char turbomessage[90];
extern char *player_names[4];
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
//
// P_NoiseAlert,
// If a monster yells at a player
// it will alert other monsters
if (gametic > BACKUPTICS
&& consistency[fillbuf] != cmd->consistency)
void
P_NoiseAlert
( mob_t* target,
mob_t* emitter );
soundtarget = target;
validcount++;
P_RecursiveSound (emitter);
}
else
consistency[fillbuf] = mindex;
```

```
if (netgame && !netdemo && !(gametic%ticdup) )
{
if (gametic > BACKUPTICS
&& consistency[fillbuf] != cmd->consistency)
{
_Error ("consistency failure (%i should be %i)", mob_t* target,
cmd->consistency, consistency[fillbuf]);
mob_t* emitter;
}
}
if (players[i].mo)
consistency[fillbuf] = players[i].mo->x;
else
consistency[fillbuf] = mindex;
```

```
if (netgame)
{
for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
{
if (players[i].mo)
{
boolean P_ChoiceMeleeRange
( mob_t* p;
fixed_t dist;
```

```
if (players[i].mo)
{
boolean P_ChoiceMeleeRange
( mob_t* p;
fixed_t dist;
```

Тимур Векслер

Пришельцы

«ЛитРес: Самиздат»

2020

Векслер Т.

Пришельцы / Т. Векслер — «ЛитРес: Самиздат», 2020

Фантастика в стиле Бредбери и Борхеса. Путешествие в новый мир полный сюрпризов и неожиданностей.

Тимур Векслер

Пришельцы

Сражение было тяжёлым, и звездолет получил повреждения. Пришлось выключить перегревшийся реактор, и они отстали от армады. Дрейфующий корабль тут же попал на радары противника, и к нему направились два вражеских эсминца. Выбора не было, нужно было уходить в гиперпространство. С выключенным реактором, их забросило неизвестно куда. Капитан даже не представлял в каком секторе космоса они находятся. Надо было найти подходящую планету, залатать корабль, и искать дорогу домой. Планету нашли быстро, она очень походила на Землю, была атмосфера, и все необходимые полезные ископаемые для ремонта корабля. На малом ходу они доползли до планеты, и облетели её. Планета была населена человекообразными существами, находившимися на стадии позднего средневековья. Земляне выбрали страну с хорошим климатом, в недрах которой были все нужные руды, и сели возле столицы. Они видели, как народ засуетился на улицах, люди поднимались на крепостные стены, звать высыпала на балконы дворца. Звездолет плавно сел на песчаный пустырь в нескольких сотнях метров от крепостных стен. Жители пришли в себя от шока, и через несколько часов к кораблю приблизились несколько тысяч вооруженных рыцарей. Экипаж, тоже облачившись в боевые скафандры, вышел наружу с бластерами в руках. На них смотрели сотни арбалетов и пищалей. Вперёд выехал король, с ним был священник, и несколько огромных, закованных в доспехи воинов.

– Мы пришли с миром – сказал капитан.

У землян было устройство, специальный микрофон, который позволял быстро изучать и переводить любой язык. Высокочувствительный аппарат прислушивался к тому, о чем переговаривались местные, и моментально помог капитану составить простую доступную речь.

– Мы люди, мы не демоны, мы такие же солдаты как вы. Нас забросило сюда волею судеб. Нам нужно починить наш корабль, и мы улетим отсюда. Нам нужны вода и продукты. Мы поможем вам добывать руды, железо, золото, все что хотите. Мы поможем вам создать промышленность. Если у вас есть враги, мы их уничтожим. Но нам нужна ваша помощь.

Король молча выслушал, потом о чем-то посоветовался со священником.

– Можете остаться – сказала он – но ходить по моей земле вы будете только по моему разрешению, любой пойманный за пределами вашего корабля, будет немедленно арестован.

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.