

... and commented parts
in edition work.

```
SPR_PUNG_2.4.INULL,S_PUNCH0.0, // S_PUNCH0
SPR_PUNG_1.5.IA_Refire,S_PUNCH0.0, // S_PUNCH0
SPR_PSG_0.1.IA_WeaponReady,S_PSTOL_0.0, // S_PSTOL
SPR_PSG_0.1.IA_Lower,S_PSTOLDOWN.0.0, // S_PSTOLDOWN
SPR_PSG_0.1.IA_Raise,S_PSTOLUP.0, // S_PSTOLUP
SPR_PSG_0.4.INULL,S_PSTOL2.0, // S_PSTOL2
SPR_PSG_1.6.IA_FirePistol,S_PSTOL2.0, // S_PSTOL2
SPR_PSG_2.4.INULL,S_PSTOL4.0, // S_PSTOL4
SPR_PSG_1.5.IA_Refire,S_PSTOL.0, // S_PSTOL4
SPR_PSF_32769.7.IA_Light1,S_LIGHTDONE.0.0, // S_PISTOLFLASH
SPR_SHT_0.1.IA_WeaponReady,S_SGUN.0.0, // S_SGUN
SPR_SHT_0.1.IA_Lower,S_SGUNDOWN.0.0, // S_SGUNDOWN
SPR_SHT_0.1.IA_Raise,S_SGUNUP.0.0, // S_SGUNUP
SPR_SHT_0.0.INULL,S_SGUN2.0.0, // S_SGUN1
SPR_SHT_0.7.IA_FireShotgun,S_SGUN2.0.0, // S_SGUN2
SPR_SHT_1.5.INULL,S_SGUN4.0.0, // S_SGUN3
SPR_SHT_2.5.INULL,S_SGUN5.0.0, // S_SGUN4
SPR_SHT_3.4.INULL,S_SGUN6.0.0, // S_SGUN5
SPR_SHT_2.5.INULL,S_SGUN7.0.0, // S_SGUN6
SPR_SHT_1.5.INULL,S_SGUN8.0.0, // S_SGUN7
SPR_SHT_1.2.INULL,S_SGUN9.0.0, // S_SGUN8
```

```
// do things to change the game state
while (gameaction != ga_nothing)
```

```
switch (gameaction)
```

```
{
```

```
case ga_loadlevel:
```

```
G_DeLoadLevel(i);
```

```
break;
```

```
case ga_newgame:
```

```
G_DeNewGame(i);
```

```
break;
```

```
case ga_loadgame:
```

```
G_DeLoadGame(i);
```

```
break;
```

```
case ga_savegame:
```

```
G_DeSaveGame(i);
```

```
break;
```

```
case ga_playdemo:
```

```
G_DePlayDemo(i);
```

```
break;
```

... ENEMY THING

... things are always known

... with appropriate ==, !=, >

... Most numbers are passed

... but some can be made pret

... called by P_NoteAlert

... Recursively if there's a game

... sound loading from cache

... mols_t soundrange

... void

... P_RecursiveSound

... sector_t sec

... int soundblocks

... int c

... line_t* chdir; /*

... sector_t* other;

... /* wake up all monsters in

... if (sec->soundcount == valid

... SS sec->soundrange

... {

... return; /*

... }

... sec->soundcount = validcount

... sec->soundcount = 0;

... sec->soundrange = sound

... for (i=0; i<sec->soundcount;

... {

... check = sec->sound[i]

... if (check->flags & F

... continue;

... P_LineOpening takes

... if (openrange <= 0)

... continue; /*

... if (i < 0) check ->side

... other = sided ch

... else

... other = sided ch

... if (check->flags & M

... if (soundblock)

... P_Recursive

... else

... P_RecursiveSound

... }

... static char turbomessage[90];

... return char "player_jamedll";

... sprintf (turbomessage, "this is turbo" player_jamedll);

... players[consoleplayer] message = turbomessage;

... }

... if (turbogame SS InDemo SS gameaction!=load)

... if (gameact > BACKFLIPS

SS consistency[ibuff] != cmd->consistency)

void

{

_Error ("consistency failure (this should be %d)",

cmd->consistency, consistency[ibuff]);

rob_t* target;

min_t* miniter);

... }

... if (turbolvl.in)

consistency[ibuff] = players[me]>ex;

else

consistency[ibuff] = minindex;

... }

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

{

... if (players[i].cmd.buttons

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

{

... if (players[i].cmd.buttons & BT_SPCALN)

min_t* pc

min_t* pc

min_t* pc

Назарова А.М.

Архивариус

```
kh_gamemal to sk_nightmare) Missle1.0.0,Refire,S_MISSLE1.0.0, // S_MISSLE1
```

```
SARG_PWN2; i++)
```

```
speed = 20*FRACTIONIT;
```

```
ed = 20*FRACTIONIT;
```

```
skill == sk_nightmare)
```

```
SARG_PWN2; i++)
```

```
speed = 15*FRACTIONIT;
```

```
ed = 10*FRACTIONIT;
```

```
ed = 10*FRACTIONIT;
```

```
first level load
```

```
EBORN;
```

```
set false if a demo
```

```
S_WhistleCatched tone);
```

```
// check for turbo cheats
```

```
SS (gameact>31) SS (gameact>5183) == i)
```

```
if (turbogame SS InDemo SS gameaction!=load)
```

```
if (gameact > BACKFLIPS
```

```
SS consistency[ibuff] != cmd->consistency)
```

```
void
```

```
{
```

```
_Error ("consistency failure (this should be %d)",
```

```
cmd->consistency, consistency[ibuff]);
```

```
rob_t* target;
```

```
min_t* miniter);
```

```
if (turbolvl.in)
```

```
consistency[ibuff] = players[me]>ex;
```

```
else
```

```
consistency[ibuff] = minindex;
```

```
}
```

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

```
{
```

```
if (players[i].cmd.buttons
```

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

```
{
```

```
if (players[i].cmd.buttons & BT_SPCALN)
```

```
min_t* pc
```

```
min_t* pc
```

```
min_t* pc
```

Анастасия Назарова
Архивариус, или Непутевые
и вневременные заметки
Бхаши-хронокорректора

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=29560838
SelfPub; 2018

Аннотация

"...Время любят сравнивать с бурной рекой, с потоком, несущим разумных в неизвестность. Полная ерунда. Время похоже на детскую площадку: существа разной степени разумности играют на ней, мусорят, ломают игрушки, качели или свои кости, панцири. А хронокорректорам, как воспитателям, приходится следить, чтобы не ломали ничего, а если вдруг сломают, то ремонтировать. Предлагаю приравнять хронокорректоров к учителям и платить им ещё один оклад..."
Из служебной записки старшего хронокорректора Бхаши.

Внимание! Секретно! Уровень допуска высший плюс плюс!

Перед ознакомлением принять все меры для нераспространения данной информации: проверить помещение на предмет записывающих и снимающих устройств, подглядывающих и подслушивающих посторонних организмов, проверить целостность материалов; после ознакомления уничтожить материалы путем сожжения, пепел развеять по ветру.

Запись Б-85/56

Как же надоело! Если кто-то где-то и в каком-то времени натворит дел, то старший хронокорректор Бхаши должен немедленно все исправить, даже если это временные искажения пятого (да хоть десятого!) уровня, – так ведь написано в служебной инструкции! А то, что в соответствии с этой же инструкцией хронокорректору полагается исправный модулятор и откалиброванный хронокомпас, – так это «зайдите в следующий манватар или лучше в начале нового сароса».

И вот, когда ты наконец все за всеми исправил, спас пару миров от полного стирания из времени, а – самое главное – закончил оформлять все справки, отчеты по инциденту, кто-то, вероятнее всего – бывший младший хрононаблюдатель, после очередного косяка отправленный на работу с документами, – присылает тебе замечание!

И когда я должен заниматься ведением журнала, где взять дополнительные йомы для этого? И слог у меня не литера-

турный, так я ведь и не на писателя учился. А то, что много ненормативной лексики, так как по-другому можно? Что делать, когда для цензурного описания инцидента подходят только предлоги?

Запись ИИ-а45/23

Предупреждение: Почтенный старший хронокорректор Бхаши, напоминаю вам, что журнал хронокорратора является официальным документом, заполняемым в соответствии с инструкцией 45/78 ЖХ.

С почтением, ваш Аналитико-расчетный универсальный помощник.

Запись Б-85/56 – продолжение

Во время дежурного патрулирования пространственно-временной совокупности Д-78 была замечена аномалия времени 4-го уровня в системе Ахирд. Для установления природы аномалии дежурный хронокорректор (то есть я) отправился к точке бифукации.

В результате оперативно-следственных мероприятий было выявлено, что почтенный вождь одного из племен не смог возглавить атаку на лагерь другого почтенного вождя, так как страдал расстройством своей пищеварительной системы (в составе трех желудков) после употребления в пищу местных моллюсков рода гастропод. Вождь не погиб во время этой атаки, как должен был, а продолжил борьбу за власть. Таким образом, спустя пятьдесят индиктов в системе Ахирд сформируется не двенадцать квазигосударственных*

образований, а двадцать семь. Соответственно, и формирование общего планетарного государственного образования произойдет на 20 сарос позже, а нашествие газайцев опустошит две трети планеты, а не одну пятую, как в эталонном варианте.

Было принято решение провести анализ гастропод, съеденных почтенным вождем.

**В соответствии с инструкцией 785/79ТХС хронослужбы данный термин применяется ко всем государственно-подобным иерархическим структурам, объединяющим отдельную часть разумного населения планеты.*

Запись ИИ-а45/24 (приложение к записи Запись Б-85/56)

В результате проведения многоступенчатого многофакторного анализа было установлено, что представленные старшим хронокорректором Бхаши образцы являются кремне-углеродной насекомообразной формой жизни с примитивной нервной системой, внешне замаскированные под моллюсков рода гастропод при помощи технологии модуляции.

По остаточному протонному следу был установлен серийный номер модулятора внешнего вида типа МВ-45-ХК.

В соответствии с регистром модулятор МВ-45-ХК, серийный номер Рол85-3645-256, закреплен за младшим хрононаблюдателем Гоноптерухом Храмини.

Запись Б-85/56 – продолжение

Да какой он к каждому хрононаблюдатель? Он самый настоящий хроновредитель!

Это надо же было додуматься – взять на дежурство закуску, замаскировать её под гастропод, которых местные разве что вместе с ракушкой не едят. А потом еще и растерять половину этой «закуски»! Видите ли, у местной еды «неприятный привкус».

А то, что желудки аборигенного населения не рассчитаны на переваривание кремне-углеродной формы жизни, – это не страшно!

Как только этот каждов вождь не умер сразу после трапезы?!

И как еще этого ицарианина не отправили на окукливание*? С таким недоразумом даже ицарианину стыдно жить!

!/?%;№*//;>>>%?*??:У№№**?(?(

**Оукливание – процесс перехода ицариан из разумной бесполой формы в полуразумную половозрелую форму, пол которой зависит от режима процесса окукливания, для последующего размножения. Бхаша ошибается – окукливание у ицариан считается привилегией, к которой допускаются только избранные особи для передачи будущим поколениям лучших своих качеств.*

Запись ИИ-а45/25

Предупреждение: Почтенный старший хронокорректор Бхаша, напоминаю вам, что журнал хронокорратора является официальным документом в соответ-

ствии с инструкцией 45/78 ЖХ. Использование ненормативной лексики является недопустимым и может привести к повторному предупреждению.

С почтением, ваш Аналитико-расчетный универсальный помощник.

Запись Б-85/56 – продолжение

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.