

```
(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_PISG,3,2769,7,(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.

# Вера Вишневская

# Пушкинский музей будущего

episode 1 on shareware

```
(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,3,2769,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0); // S_CHAINFLASH1
(SPR_CHGF,3,2769,5,(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,3,2769,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0); // S_MISSILEFLASH1
(SPR_MISF,3,2769,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0); // S_MISSILEFLASH2
(SPR_MISF,3,2770,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0); // S_MISSILEFLASH3
(SPR_MISF,3,2771,4,(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_SAWD,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_PLASMADOWN,0,0); // S_PLASMADOWN
(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,3,2769,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0); // S_PLASMAFLASH1
(SPR_PLSF,3,2769,4,(A_Light2),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,3,2769,11,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0); // S_BFGFLASH1
(SPR_BFGF,3,2769,6,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0); // S_BFGFLASH2
(SPR_BLOOD,2,9,(NULL),S_BLOOD2,0,0); // S_BLOOD1
(SPR_BLOOD,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0); // S_BLOOD2
(SPR_BLOOD,0,9,(NULL),S_NULL,0,0); // S_BLOOD3
(SPR_PUFF,3,2769,4,(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
```

Москва 2050

Вера Вишневская

**Пушкинский музей будущего**

«ЛитРес: Самиздат»

2020

## **Вишневская В. М.**

Пушкинский музей будущего / В. М. Вишневская — «ЛитРес: Самиздат», 2020 — (Москва 2050)

Пушкинский музей будущего. Какой он? Что изменилось в нём за целых тридцать лет? Именно об этом можно узнать, если ты - обладательница первой в мире машины времени.

© Вишневская В. М., 2020

© ЛитРес: Самиздат, 2020

Передо мной стояла машина времени. Несколько лет упорного труда не прошли зря. Теперь я – владелица единственного в мире аппарата, способного перенести человека в прошлое или будущее. Однако, как оказалось, не все трудности позади. Надо было решить, куда я хочу отправиться. Первым, что пришло на ум, стала Москва будущего. Почему Москва? Потому что я родилась в этом городе. Почему будущего, а не прошлого? Потому что о прошлом можно узнать из учебников по истории, а про будущее никто не знает. Осталось выбрать год, в который я планирую переместиться. Тут всё просто. Выберу случайный. Пусть это будет 2050 год. Итак, я захожу в машину, устанавливаю все нужные настройки и набираю на клавиатуре «Город Москва. 2050 год». Аппарат начинает издавать различные звуки: шелчки, хлопки, постукивания; вокруг всё начинает кружиться. Становится немного страшно. Я закрываю глаза и стараюсь не думать о том, что обычно от такой тряски меня укачивает. Но мучения продлились недолго. Минуты через три я, открыв глаза, поняла, что машина стоит на месте. Я открыла дверь и не поверила своим глазам. Всё вокруг было по-другому. Конечно, здания, которые здесь раньше находились, были на месте, дороги были там же, но вот выглядело всё иначе. Вместо привычных машин на колёсах были летающие, вместо автобусов были телепорты, рядом с которыми также толпились люди, а вместо продавцов в уличных лавках были самые настоящие роботы! Я была в шоке. Прошло всего 30 лет, а появилось столько всего необычного и фантастического. Я так засмотрелась на пейзаж будущего, что даже не обратила внимания, в какое место меня закинула машина времени. Обернувшись, я поняла, что стою у входа в музей имени А.С. Пушкина. Собственно, именно туда я и решила пойти первым делом. С этим местом у меня связано много воспоминаний, и мне стало дико интересно, как оно выглядит в 2050 году.

Снаружи музей выглядел так же, как и всегда: много колонн, окна, прекрасный барельеф сверху. Всё, что изменилось, это лестница и надпись «ГОСУДАРСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ им. А.С. ПУШКИНА». Вместо лестницы – широкий эскалатор, а надпись заменена цифровым табло с бегущей строкой, на которой было указано название музея. Я решила войти внутрь. Вот здесь уже были кардинальные изменения. Кассы отсутствовали. Вместо них стояли электронные аппараты, позволяющие очень быстро приобрести билет. Гардероб также выглядел совсем иначе. Я решила сдать своё пальто и, отстояв всего минуту в небольшой очереди, отдала верхнюю одежду робо-руке, которая упаковала её в специальный чехол и стремительно отправила в одну из множества ячеек, выдав мне маленький номерок. Чтобы забрать куртку, нужно подойти к специальной секции, вставить в прорезь номерок, и к тебе подъедет именно твоя одежда. Также я не смогла пройти мимо стойки, где за небольшую сумму у вас появлялась возможность что-нибудь приобрести. Подойдя поближе, я поняла, что это электронные гиды. Заплатив, я взяла маленькое электронное устройство на ремешке. Повесив его на шею и включив, я немного дёрнулась от испуга, потому что прямо передо мной возникла голограмма молодой женщины. Она спросила меня:

## **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.