

12+

```
(SPR_PUNG,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH5
(SPR_PUNG,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH,0,0), // S_PUNCH4 // 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
(SPR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8
(SPR_SHTG,0,7,(A_ReFire),S_SGUN,0,0), // S_SGUN9
(SPR_SHTF,32768,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH1
(SPR_SHTF,32769,3,(A_Light2),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH2
(SPR_SHT2,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN
(SPR_SHT2,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSGUNDOWN
(SPR_SHT2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0), // S_DSGUNUP
(SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0), // S_DSGUN1
(SPR_SHT2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0), // S_DSGUN2
(SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0), // S_DSGUN3
(SPR_SHT2,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0), // S_DSGUN4
(SPR_SHT2,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0), // S_DSGUN5
(SPR_SHT2,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0), // S_DSGUN6
(SPR_SHT2,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0), // S_DSGUN7
(SPR_SHT2,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0), // S_DSGUN8
(SPR_SHT2,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0), // S_DSGUN9
(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_DSGUNFLASH1
(SPR_SHT2,32777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_DSGUNFLASH2
(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,32768,5,(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

// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with tag player = -1, this
// Most numbers are spawn
// but some can be made pre

switch (gameaction)
{
case ga_leadlevel:
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 ();
break;
case ga_completed:
G_DeCompleted ();
break;
case ga_victory:
F_StartFinale ();
break;
case ga_worlddone:
G_DeWorldDone ();
break;
case ga_screenshot:
M_ScreenShot ();
gameaction = ga_nothing;
break;
case ga_nothing:
break;
}

// wake up all monsters in
if (sec->validcount == validcount)
{
sec->soundtraversed = sec->soundtarget;
return;
}

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

for (i=0; i<sec->linecount; i++)
{
check = sec->lines[i];
if (! (check->flags & 5))
continue;

P_LineOpening (check);

if (opencrange <= 0)
continue;

if ( (sideslcheck >= sideslcheck) || (sideslcheck <= sideslcheck) )
other = sideslcheck;
else
other = sideslcheck;

if (check->flags & 8)
{
if (soundblocks)
P_RecursiveSound (check, i);
else
P_RecursiveSound (check, i);
}

static char turbomessage[90];
extern char *player_names[4];
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
}

// P_NoiseAlert
}
```

Мария Руднева

Становится темно и  
батарея садится

Мария Руднева

**Становится темно  
и батарея садится**

«ЛитРес: Самиздат»

2021

**Руднева М.**

Становится темно и батарея садится / М. Руднева — «ЛитРес:  
Самиздат», 2021

Последние часы марсохода Оппортьюнити. Неожиданно у нее появился друг и  
провел их с ней.

## Мария Руднева

# Становится темно и батарея садится

*Всем тем, кто будет по ней скучать.*

*Всем тем, кто уже скучает.*

Когда стемнело, она впервые ощутила одиночество.

На горизонте поднимался песчаный вихрь, закручиваясь в плотный столб, легко сносящий все на своем пути. Она знала такие вихри: на ее век их пришлось немало. Но всегда казалось, что за ними наступит новый рассвет.

Теперь все было иначе.

Она научилась справляться сама – и с холодом, и с поврежденными колесами, и с отсутствием связи. Не искала компании – хотя в твиттере писали, что еще один ровер блуждает на другой стороне планеты, она не стремилась встретиться с ним. У нее своя работа, у него своя, да и стоит ли отвлекаться?

Не ждала и того, кто смог бы вытащить ее из насыпи песка, оставшейся после бури.

Песчаный вихрь гнался за ней по ее следам.

А потом наступила ночь, долгая холодная ночь, и ни единого солнечного луча не проникло через толстый слой песка, облепивший батареи. Было темно. Очень темно и тихо – буря ушла насовсем, оставив ее одну. Жаль: в шуме песчаного шторма ей иногда чудился человеческий голос.

Шаги на песке раздались ниоткуда.

Она догадывалась, что что-то произошло у кратера Лио. В этом месте, голубом и сияющем, была заключена главная тайна Марса, загадка, которую ей так и не удалось разгадать, хотя и находилась она теперь совсем близко. Синяя вспышка пробудила ее, не дав заснуть окончательно. Свет был настолько яркий, что пробился даже через забытые песком экраны.

Она подняла голову и прислушалась.

Шаги приближались.

Спустя какое-то время она поняла, что из окутавшей дремоты ее выдернул не свет, а звук. Станный, ни на что не похожий звук, который она ни разу не слышала на Марсе за неполных пятнадцать лет. Чужеродный и незнакомый, он бередил в ней желание отправиться исследовать незнакомое, но сил сдвинуться с места не было. Она чувствовала, что песок крепко удерживает ее на месте, ее слишком сильно вправило в грунт, превращая в отросток на теле красной планеты.

Тем временем к шагам прибавилось дыхание. А дыхание – это пульс, и биение сердца, и голос! Настоящий голос, почти как ученых, что провожали ее на миссию на Земле и отдавали команды по бортовому компьютеру.

– Э-э-эх, не повезло! – голос кажется мужской, и совсем молодой. И так похож на человеческий, что собственная слепота и беспомощность казались досадной помехой.

## **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.