

Андрей Касаткин

Миссия на Марс

```
(SPR_PUNG,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH4
(SPR_PUNG,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH,0,0), // S_PUNCH5
(SPR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL
(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_CHGF,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3
(SPR_CHGF,32769,5,(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
(SPR_PLSG,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA
(SPR_PLSG,0,1,(A_Lower),S_PLASMDOWN,0,0), // S_PLASMDOWN
(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_PLSS,1,20,(A_ReFire),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA2
(SPR_PLSF,32768,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH1
(SPR_PLSF,32769,4,(A_Light1),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,32768,11,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1
(SPR_BFGF,32769,6,(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,32769,4,(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_PUFF,3,4,(NULL),S_NULL,0,0), // S_PUFF4
```

```
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 ();
}

cmd = &players[il].cmd;
memcpy (cmd, &netcmds[il].buf, sizeof(ticcmd_t));

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[il]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
}

if (netgame && !netdemo && !(gametic%ticdup))
{
if (gametic > BACKUPTICS
&& consistency[il].buf != cmd->consistency)
void
P_NoiseAlert
{
_Error ("consistency failure (%i should be %i)", mob_t* target,
cmd->consistency, consistency[il].buf);
}
}

if (players[il].mo)
consistency[il].buf = players[il].mo->x;
else
consistency[il].buf = mindex;

// check for special buttons
for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
{
if (players[i].gametid)
{
if (players[i].cmd.buttons & BT_SPECIAL)
{
mob_t* p;
fixed_t dist;
```

Андрей Касаткин
Миссия на Марс

«ЛитРес: Самиздат»

2021

Касаткин А. А.

Миссия на Марс / А. А. Касаткин — «ЛитРес: Самиздат», 2021

История о подвиге двух молодых смелых ребят! Тут есть место и тяжелым переживаниям и невероятным поступкам людей. Данный рассказ является первым в моем биографии и думаю, что подобного будет много.

Андрей Касаткин

Миссия на Марс

Спустя много лет наступил век ракет и покорения космоса. Люди что недавно покорили некоторую часть воздуха и большую площадь Земли решили отправиться в далекие путешествия. Еще тогда пять лет назад они получили приглашения с планеты Марс и были ошарашены лишь тем фактом, что они не одни.

Было создано специальное приспособление чтобы увидеть Звезды и даже некоторые планеты. Это был целый прорыв в технологиях. Данный аппарат назвали теле-спутником и через него сейчас многие из вас могут смотреть на умирающие звезды в далеком и холодном одиноком космосе. Или же осматривать внешний вид любой прекрасной планеты которых сейчас открыто и насчитывается около 300-х сот.

Но все эти открытия не отменяют того факта что за это время мы до сих пор не побывали на Марсе и сейчас я будучи конструктором ракеты первым отправлюсь покорить Марс и доложить о том. Если ли там жизнь или же это все выдумки или шутки очередного молодого человека.

Но прежде чем я буду рассказывать дальше и поведаю о первой ракете и моем участии я расскажу немного о себе. Меня зовут Станислав Зотов и когда мой возраст перешагнул отметку в 12 лет я загорелся желанием взлететь выше головы, а точнее сказать я хотел попасть в космос или же побродить по другим планетам. Но тогда я не представлял какого это в школе я старался как можно больше получать ответов по этим вопросам и жизнь меня привела к тому. Что я поступил после школы на факультет конструирования с божьего замысла и был первым человеком кто предоставил чертеж аппарат для полета в космос.

В начале ракеты и не было это было дело чуть позже. Все что я знал, что аппарат должен быть обтекаемым и не слишком тяжелым. А еще и иметь двигатели снизу чтобы стартовать с Земли и при этом нужен будет вернуться способ назад, а это куда труднее. Первоначальной задачей ракеты было взлететь и достигнуть атмосферы и при этом не упасть, и не сгореть.

Чтобы еще хотелось добавить на время изобретение аппарата для полета в космос я учился на факультете и сделал до этого не мало разного рода приспособлений полезных любому. Был конечно же за это награжден и в меня верило не мало деканов и даже специалистов. Они поддерживали мои начинания в покорении космоса и выделяли на данные проекты хорошие гонорары. Видели в этом деле развитие и перспективу.

По правде говоря, огромные продвижения и скачки в моем непростом деле и теперь работе были совершены после знакомства с другим человеком. Юрий Иванов второй конструктор чьи идеи и мышления в трудные времена помогли прийти к тому что мы сейчас имеем.

Про нас не раз вспоминают как дуэт века, что смог изменить историю.

Теперь я вас познакомил со мной, и вы представляете кто я такой и что мною движет. А сейчас вернемся к началу, и я расскажу, как мы с Юрий историю творили и где потом оказались.

С Юрием мы познакомились на курсах по повышению квалификации и самосовершенствованию. С виду он был обычный русский парень и казалось бы ничего в нем не было. Но как-то нам задали задачку собрать модель автомобиля современного и у нас с ним получилась почти одна и та же точка зрения и тот же транспорт.

Тут и началась дружба двух творческих личностей на куда более высшем уровне, и я решил поделиться с ним идеей по освоению космоса. Юрий загорелся и был рад поучаствовать в данном деле и уже через несколько часов мы сидели и кипели над тем какой-то должна быть эта штука для полета в космос и как называться.

Уже через месяц мы дали ей название и соорудили вместе первую пробную модельку которая могла летать, но не вмещала в себя пассажиров и ее двигатели пока были слабые. Тот, кто вкладывал в наши идеи деньги был удивлен проектом и хотел увидеть через 2 месяца уже полностью рабочую версию, которая могла долететь до ближайшей планеты и не сгореть в космосе при этом.

Сроки, сроки, сроки-это было у меня в голове следующие два месяца. Каждую неделю были тестовые полеты и модель совершенствовалась и проваливалась вновь и вновь. Руки хотелось уже опускать над этим делом и сказать: «Мы не сможем выполнить этот проект». Но я глядел на Юрий и видел, как он хочет, чтобы мы создали данный аппарат и показали всем. Дали знать, что наша страна великая и непоколебима.

Таки сроки были даны так как мы соревновались с Британией и те тоже строили свои аппараты и насколько нам было известно у них были постоянны проблемы со взлетом или же аппарат взрывалась в ходе полета.

У нас оставался ровно один месяц и время не был в друзьях с кем-либо оно беспощадно давило и ту и другую страну. Это было сражение, но оно того стоит. Ведь космос как я уже говорил не один раз это место в котором множество прекрасных звезд и глубинный и холодный космос. Неизвестные планеты и это сообщение с Марса не понятно до конца кто его выслал к нам. Сообщение не было как-либо зашифровано или написано на непонятном языке вдруг это люди которые застряли на данной планете или им удалось уже давно туда попасть и сейчас они живут там.

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.