

```
(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
(SPR_SHTG,0,2,(NULL),S_SGUN9,0,0); // S_SGUN8
```

and commented parts.
st 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 ();
    break;
```

```
// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with targetplayer = -1, three
// Most numbers are spawned
// but some can be made pri
//
// Called by P_NoiseAlert.
// Recursively traverses adjacent
// sound blocking lines out off
//
mob_t* soundtarget;
void
P_RecursiveSound
( sector_t* sec,
  int soundblocks
)
{
  int i;
  line_t* check;
  sector_t* other;
  // wake up all monsters in
  if (sec->validcount == validcount
      && sec->soundtraverse
  )
  {
    return; //
  }
  sec->validcount = validcount;
  sec->soundtraversed = soundtraversed;
  sec->soundtarget = soundtarget;
  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 ( ! (sidesel check->sidel) )
      other = sidesel check->other;
    else
      other = sidesel check->other;
    if (check->flags & FL_MONSTER)
    {
      if (soundblocks)
        P_RecursiveSound (other);
    }
    else
      P_RecursiveSound (other);
  }
}
```

Юлия Добровольская

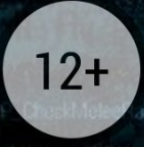
ЖЕЛЕЗНАЯ ДУША

Жестокий городской романс

```
SARG_PW1N2 ; i++)
speed = 20*FRACUNIT;
d = 20*FRACUNIT;
e = 20*FRACUNIT;
skill == sk_nightmare)
SARG_PW1N2 ; i++)
speed = 15*FRACUNIT;
d = 10*FRACUNIT;
e = 10*FRACUNIT;
first level load
REBORN;
set false if a demo
```

```
(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_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_PLSS,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,2,8,(NULL),S_BLOOD2,0,0); // S_BLOOD1
(SPR_BLOOD,1,8,(NULL),S_BLOOD3,0,0); // S_BLOOD2
(SPR_BLOOD,0,8,(NULL),S_NULL,0,0); // S_BLOOD3
(SPR_PUFF,32768,4,(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
```

```
if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
    && !(gametic&31) && (gametic>>51&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 (netgame && !netdemo && !(gametic%ticdup) )
{
  if (gametic > BACKUPTICS
      && consistencyfillbuff != cmd->consistency)
  {
    P_NoiseAlert
    ( _Error ("consistency failure (%i should be %i)", mob_t* target,
              cmd->consistency, consistencyfillbuff); mob_t* emitter );
  }
  if (players[i].mo)
  {
    consistencyfillbuff = players[i].mo->x;
    soundtarget = target;
    validcount++;
    P_RecursiveSound (emitter);
  }
  else
  {
    consistencyfillbuff = mindex;
  }
}
// check for special buttons
for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
{
  if (players[i].mo)
  {
    if (players[i].cmd.buttons & BT_SPECIAL)
    {
      mob_t* p;
      fixed_t dist;
```



Юлия Добровольская

**Железная душа. Современный
жестокый городской романс**

«ЛитРес: Самиздат»

2006

Добровольская Ю.

Железная душа. Современный жестокий городской романс /
Ю. Добровольская — «ЛитРес: Самиздат», 2006

Любой мой рассказ, любой роман, повесть могут начаться с любой фразы, с любого самого незначительного события или даже его отсутствия. Но закончиться не могут ничем и никогда – даже если я и пишу слово «конец». Ведь конец одной истории – это начало другой. Вот и получается иногда, что в каком-то романе вдруг появляются действующие лица из других историй.

© Добровольская Ю., 2006

© ЛитРес: Самиздат, 2006

Содержание

Железная душа	5
Конец ознакомительного фрагмента.	6

Железная душа

Современный жестокий городской романс

Однажды она получила письмо. Открывать медлила, будучи научена недавним горьким опытом, когда, раскрыв какой-то аттачмент, она загубила всё, что было в её железке – а было там немало, если не сказать, вся её жизнь. Творческая, по крайней мере. Ну и переписка за год с небольшим... Правда, к счастью, всё, кроме начатого, было распечатано. И всё же, предмета для огорчения хватило выше крыши: сканируй теперь каждую страницу, да через файнридер пропускай – на месяц работы.

Получила она письмо от незнакомого какого-то Alex'a. Небольшое – кило триста. Спам, небось, подумала она, но что-то... что-то не дало ей порвать это письмо не читая. Сохранила, пропустила через антивирусник. Открыла. А там – абракадабра полная.

Ну и фиг с ним, снова сказала она решительно сама себе, но опять что-то не позволило нажать ей на кнопку бесследного уничтожения...

Раскодировала таки. Слава Богу, не транслит – терпеть не может она этих ленивцев, которые не удосужатся себе клавиатуру заменить да программку поставить... Ладно, читаем.

«Здравствуйте! Поздравляю Вас с Днём всех Влюблённых!»

Вы меня не знаете, а я Вас знаю. Около года тому назад я встретил Вас впервые в Вашем любимом месте. Вы ходите туда со своей подругой. С тех пор я тоже хожу туда часто. И иногда встречаю там Вас. Я встречаю Вас не только там, но чаще всего именно там.

Я думаю (и надеюсь), что Вы не замужем, или, если замужем, то не очень-то счастливы. Иначе, отчего бы у Вас были такие грустные глаза?..

Сегодня я могу сказать, что я в Вас влюблён. Во-первых, прошёл почти год – а это всё же срок. Ну, и, во-вторых, сегодня можно – сегодня такой день.

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.