

and commented parts  
in edition work.

```
SPR_PUNG2.4,INULL,S_PUNCH2,0.0, // S_PUNCH
SPR_PUNG1.5,IA,RefFris,PUNCH4,0.0, // S_PUNCH4
SPR_PNG0.1,IA,WeaponReady,S_PSTOL0,0.0, // S_PSTOL
SPR_PNG0.1,IA,Lower1,S_PSTOLDOWN,0.0, // S_PSTOLDOWN
SPR_PNG0.1,IA,Reset,S_PSTOLUP,0.0, // S_PSTOLUP
SPR_PNG0.4,INULL,S_PSTOL2,0.0, // S_PSTOL2
SPR_PNG1.6,IA,FirePistol,S_PSTOL2,0.0, // S_PSTOL2
SPR_PNG2.4,INULL,S_PSTOL4,0.0, // S_PSTOL3
SPR_PNG1.5,IA,RefFire,S_PSTOL0,0.0, // S_PSTOL4
SPR_PNG32769.7,IA,Light1,S_LIGHTDONE,0.0, // S_PISTOLFLASH
case ga_weaponReady,S_SGUN,0.0, // S_SGUN
SPR_SHT0.1,IA,Lower1,S_SGUNDOWN,0.0, // S_SGUNDOWN
SPR_SHT0.1,IA,Reset,S_SGUNUP,0.0, // S_SGUNUP
SPR_SHT0.0,INULL,S_SGRNG,0.0, // S_SGRNG
SPR_SHT0.1,IA,FireWeapon,S_SGUN0,0.0, // S_SGUN2
SPR_SHT0.1,S_INULL,S_SGUN1,0.0, // S_SGUN3
SPR_SHT0.2,S_INULL,S_SGUN5,0.0, // S_SGUN4
SPR_SHT0.3,IA,INULL,S_SGUN6,0.0, // S_SGUN5
SPR_SHT0.2,S_INULL,S_SGUN7,0.0, // S_SGUN6
SPR_SHT0.1,S_INULL,S_SGUN8,0.0, // S_SGUN7
SPR_SHT0.2,S_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\_HAVING  
// enemies are always known  
// with appropriate ==, !=, >  
// Most numbers are assets  
// but some can be made pret

called by P\_NoteAlert.  
// Recursive! Please no stack  
// sound loading limit callout

void s\_soundstage

void P\_RecursiveSound

sector\_t\* sec;

int soundblocks

int c;

line\_t\* check;

sector\_t\* other;

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

Юлия Добровольская

ЖЕЛЕЗНАЯ ДУША

Жесткий городской романс

SARG\_PWN2; i++)

speed = 20\*FRACTIONIT;

ed = 20\*FRACTIONIT;

ed = 20\*FRACTIONIT;

skill == sk\_nightmare)

SARG\_PWN2; i++)

speed = 15\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

ed = 10\*FRACTIONIT;

SPR\_MISF32769.0,IA,Light1,S\_MISSILEFLASH0,0.0, // S\_MISSILEFLASH0

SPR\_MISF32769.0,IA,INULL,S\_MISSILEFLASH0,0.0, // S\_MISSILEFLASH0

SPR\_MISF32770.0,IA,INULL,S\_MISSILEFLASH0,0.0, // S\_MISSILEFLASH0

SPR\_MISF32771.0,IA,INULL,S\_MISSILEFLASH0,0.0, // S\_MISSILEFLASH0

SPR\_SAWG2.4,IA,WeaponReady,S\_SAW0,0.0, // S\_SAW

SPR\_SAWG3.4,IA,WeaponReady,S\_SAW0,0.0, // S\_SAW

SPR\_SAWG2.1,IA,Lower1,S\_SAWDOWN,0.0, // S\_SAWDOWN

SPR\_SAWG2.1,IA,Reset,S\_SAWUP,0.0, // S\_SAWUP

SPR\_SAWG0.4,IA,Swal1,S\_SAW2,0.0, // S\_SAW1

SPR\_SAWG1.4,IA,Swal1,S\_SAW3,0.0, // S\_SAW2

SPR\_SAWG1.0,IA,RefFire,S\_SAW0,0.0, // S\_SAW3

SPR\_PLS0.1,IA,WeaponReady,S\_PLASMA,0.0, // S\_PLASMA

SPR\_PLS0.1,IA,Lower1,S\_PLASMDOWN,0.0, // S\_PLASMDOWN

SPR\_PLS0.1,IA,Reset,S\_PLASMAPUP,0.0, // S\_PLASMAPUP

SPR\_PLS0.0,IA,FirePlasma,S\_PLASMA2,0.0, // S\_PLASMA1

SPR\_PLS1.2,IA,RefFire,S\_PLASMA,0.0, // S\_PLASMA2

SPR\_PLSF32769.0,IA,Light1,S\_LIGHTDONE,0.0, // S\_PLASMAFLASH1

SPR\_PLSF32769.0,IA,INULL,S\_PLASMAFLASH2,0.0, // S\_PLASMAFLASH2

SPR\_BFG0.1,IA,WeaponReady,S\_BFG,0.0, // S\_BFG

SPR\_BFG0.1,IA,Lower1,S\_BFGDOWN,0.0, // S\_BFGDOWN

SPR\_BFG0.1,IA,Reset,S\_BFGUP,0.0, // S\_BFGUP

SPR\_BFG0.2,IA,RefFire,S\_BFG0,0.0, // S\_BFG1

SPR\_BFG0.1,IA,FireFists,S\_BFG3,0.0, // S\_BFG2

SPR\_BFG1.1,IA,FireFists,S\_BFG4,0.0, // S\_BFG3

SPR\_BFG1.2,IA,RefFire,S\_BFG,0.0, // S\_BFG4

SPR\_BFG32769.1,IA,Light1,S\_BFGFLASH2,0.0, // S\_BFGFLASH2

SPR\_BFG32769.0,IA,Light2,S\_LIGHTDONE,0.0, // S\_BFGFLASH2

SPR\_BLOOD2.8,INULL,S\_BLOOD2,0.0, // S\_BLOOD1

SPR\_BLOOD1.8,INULL,S\_BLOOD3,0.0, // S\_BLOOD2

SPR\_BLOOD0.8,INULL,S\_NULL,0.0, // S\_BLOOD3

SPR\_PUFF32769.0,INULL,S\_PUFF2,0.0, // S\_PUFF1

SPR\_PUFF1.0,INULL,S\_PUFF0,0.0, // S\_PUFF2

SPR\_PUFF2.0,INULL,S\_PUFF4,0.0, // S\_PUFF3

SPR\_PUFF2.0,INULL,S\_NULL,0.0, // S\_PUFF4

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;

called by P\_NoteAlert.  
// Recursive! Please no stack  
// sound loading limit callout

void s\_soundstage

void P\_RecursiveSound

sector\_t\* sec;

int soundblocks

int c;

line\_t\* check;

sector\_t\* other;

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

void

12+

12+

12+

12+

12+

12+

12+

# Юлия Добровольская

## Железная душа. Современный жестокий городской романс

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=32702894](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=32702894)*

*SelfPub; 2018*

### Аннотация

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.

# Содержание

Железная душа	4
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 пропусти – 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.