

Дом робота

```
(SFR_PUNCH,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH4
(SFR_PUNG,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH,0,0), // S_PUNCH5 // do things to change the game state
(SFR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing)
(SFR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0), // S_PISTOLDOWN
(SFR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0), // S_PISTOLUP switch (gameaction)
(SFR_PISG,0,4,(NULL),S_PISTOL2,0,0), // S_PISTOL1 {
(SFR_PISG,1,6,(A_FirePistol),S_PISTOL2,0,0), // S_PISTOL2 case ga_ready:
(SFR_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL3,0,0), // S_PISTOL3 G_DeLoadLevel ();
(SFR_PISG,1,5,(A_ReFire),S_PISTOL3,0,0), // S_PISTOL3 break;
(SFR_PISF,32769,7,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // PISTOLFLASH case ga_newgame:
(SFR_SHTG,0,1,(A_WeaponReady),S_SGUN,0,0), // S_SGUN G_DeNewGame ();
(SFR_SHTG,0,1,(A_Lower),S_SGUNDOWN,0,0), // S_SGUNDOWN break;
(SFR_SHTG,0,1,(A_Raise),S_SGUNUP,0,0), // S_SGUNUP case ga_loadgame:
(SFR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN2,0,0), // S_SGUN1 G_DeLoadGame ();
(SFR_SHTG,0,7,(A_FireShotgun),S_SGUN3,0,0), // S_SGUN2 break;
(SFR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN4,0,0), // S_SGUN3 case ga_savegame:
(SFR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN5,0,0), // S_SGUN4 G_DeSaveGame ();
(SFR_SHTG,3,4,(NULL),S_SGUN6,0,0), // S_SGUN5 break;
(SFR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN7,0,0), // S_SGUN6 case ga_playdemo:
(SFR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN8,0,0), // S_SGUN7 G_DePlayDemo ();
(SFR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8 break;
(SFR_SHTF,32768,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH1 case ga_completed:
(SFR_SHTF,32769,3,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_SGUNFLASH2 G_DeCompleted ();
(SFR_SHT2,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN case ga_victory:
(SFR_SHT2,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSGUNDOWN F_StartFinale ();
(SFR_SHT2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0), // S_DSGUNUP break;
(SFR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0), // S_DSGUN1 case ga_worlddone:
(SFR_SHT2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0), // S_DSGUN2 G_DeWorldDone ();
(SFR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0), // S_DSGUN3 break;
(SFR_SHT2,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0), // S_DSGUN4 case ga_screenshot:
(SFR_SHT2,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0), // S_DSGUN5 M_ScreenShot ();
(SFR_SHT2,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0), // S_DSGUN6 gameaction = ga_nothing;
(SFR_SHT2,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0), // S_DSGUN7 break;
(SFR_SHT2,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0), // S_DSGUN8 case ga_nothing:
(SFR_SHT2,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0), // S_DSGUN9 break;
(SFR_SHT2,0,5,(A_ReFire),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN10
(SFR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSNR2,0,0), // S_DSNR1
(SFR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSNR2
(SFR_SHT2,32776,5,(A_Light1),S_DSGUNFLASH2,0,0), // S_DSGUNFLASH1
(SFR_SHT2,32777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_DSGUNFLASH2
(SFR_CHGG,0,1,(A_WeaponReady),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN
(SFR_CHGG,0,1,(A_Lower),S_CHAINDOWN,0,0), // S_CHAINDOWN
(SFR_CHGG,0,1,(A_Raise),S_CHAINUP,0,0), // S_CHAINUP
(SFR_CHGG,0,4,(A_FireCGun),S_CHAIN2,0,0), // S_CHAIN1
(SFR_CHGG,1,4,(A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0), // S_CHAIN2
(SFR_CHGG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3
(SFR_CHGF,32768,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH1
(SFR_CHGF,32769,5,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH2
(SFR_MISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
(SFR_MISG,0,1,(A_Lower),S_MISSELDOWN,0,0), // S_MISSELDOWN
(SFR_MISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP
(SFR_MISG,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1
(SFR_MISG,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
(SFR_MISG,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE3
(SFR_MISF,32768,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0), // S_MISSILEFLASH1
(SFR_MISF,32769,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0), // S_MISSILEFLASH2
(SFR_MISF,32770,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0), // S_MISSILEFLASH3
(SFR_MISF,32771,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_MISSILEFLASH4
(SFR_SAWG,2,4,(A_WeaponReady),S_SAWB,0,0), // S_SAW
(SFR_SAWG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAWD,0,0), // S_SAWB
(SFR_SAWG,2,1,(A_Lower),S_SAWDOWN,0,0), // S_SAWDOWN
(SFR_SAWG,2,1,(A_Raise),S_SAWUP,0,0), // S_SAWUP
(SFR_SAWG,0,4,(A_Saw),S_SAW2,0,0), // S_SAW1
(SFR_SAWG,1,4,(A_Saw),S_SAW3,0,0), // S_SAW2
(SFR_SAWG,1,0,(A_ReFire),S_SAW,0,0), // S_SAW3
(SFR_PLSG,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA
(SFR_PLSG,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,0,0), // S_PLASMADOWN
(SFR_PLSG,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0), // S_PLASMAUP
(SFR_PLSG,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0), // S_PLASMA1
(SFR_PLSS,1,20,(A_ReFire),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA2
(SFR_PLSF,32768,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH1
(SFR_PLSF,32769,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH2
(SFR_BFGG,0,1,(A_WeaponReady),S_BFG,0,0), // S_BFG
(SFR_BFGG,0,1,(A_Lower),S_BFGDOWN,0,0), // S_BFGDOWN
(SFR_BFGG,0,1,(A_Raise),S_BFGUP,0,0), // S_BFGUP
(SFR_BFGG,0,20,(A_BFGsound),S_BFG2,0,0), // S_BFG1
(SFR_BFGG,1,10,(A_GunFlash),S_BFG3,0,0), // S_BFG2
(SFR_BFGG,1,10,(A_FireBFG),S_BFG4,0,0), // S_BFG3
(SFR_BFGG,1,20,(A_ReFire),S_BFG,0,0), // S_BFG4
(SFR_BFGF,32768,11,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1
(SFR_BFGF,32769,6,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_BFGFLASH2
(SFR_BLUD,2,9,(NULL),S_NULL,0,0), // S_BLOOD1
(SFR_BLUD,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0), // S_BLOOD2
(SFR_BLUD,0,9,(NULL),S_NULL,0,0), // S_BLOOD3
(SFR_PUFF,32768,4,(NULL),S_PUFF2,0,0), // S_PUFF1
(SFR_PUFF,1,4,(NULL),S_PUFF3,0,0), // S_PUFF2
(SFR_PUFF,2,4,(NULL),S_PUFF4,0,0), // S_PUFF3
(SFR_PUFF,3,4,(NULL),S_NULL,0,0), // S_PUFF4
```

and commented parts.
t edition work.

episode 1 on shareware

))

rm)

&& gameskill != sk_nightmare)

ARG_PWIN2 ; i++)

head = 20*FRACUNIT;
d = 20*FRACUNIT;
ed = 20*FRACUNIT;

skill == sk_nightmare)

ARG_PWIN2 ; i++)

head = 15*FRACUNIT;
d = 10*FRACUNIT;
ed = 10*FRACUNIT;

first level load

BORN;

set false if a demo

Максим Березуцкий



Максим Березуцкий

Дом работа

«ЛитРес: Самиздат»

2020

Березуцкий М.

Дом работа / М. Березуцкий — «ЛитРес: Самиздат», 2020

Мир меняется. А вместе с ним меняются и люди. В лучшую или худшую сторону? Решать только вам. Ведь у вас есть выбор и только благодаря его силе вы создаете свою жизнь.

Максим Березуцкий

Дом работа

– Мне нравится этот дом, Луис, – сказала Рэйчел, как только автомобиль остановился возле аккуратной подстриженной лужайки.

Мужчина, сидевший за рулем, оглянулся, чтобы проверить, нет ли сзади обгоняющих лихачей. Только удостоверившись в их отсутствии, дернул дверную ручку, и вышел на проезжую часть. Луис быстро обогнул выпирающий багажник старенького красного «Вольво» и оказался на дорожке, которая была выложена желтой плиткой до самого дома. Мужчина снял солнцезащитные очки и упер руки в бока.

– Это лучшее, что мы видели за весь месяц поисков, дорогая.

– Риелтор уже внутри? – спросила Рэйчел и посмотрела на мужа.

Тот взглянул на часы и покачал головой:

– Мы приехали слишком рано. Саманта будет здесь минут через двадцать. Позвонить ей?

– Не нужно, – спокойно произнесла Рэйчел, поправляя блузку. – Мы можем пока осмотреть дом снаружи.

Луис движением руки пригласил супругу на желтую дорожку. Женщина благодарно улыбнулась и проследовала вперед.

Погода нынешним летом стояла жаркая. Хотя в последние годы солнце было редким гостем в этих краях. Луис то и дело вытирал пот со лба. Его рубашка небесного цвета была расстегнута сверху до самой груди. А темные синтетические брюки после нескольких часов езды за рулем казались смертоносным скафандром. Но стоит отдать должное Луису – держался он молодцом и виду не показывал. На самом деле ему уже давно осточертело ездить по всему городу и выбирать жилище по вкусу. Он с радостью заселится в первый попавшийся дом, лишь бы там был холодильник.

Рэйчел же выбирала свой новый особняк со всей скрупулезностью присущей женщине. Тень падает на окна спальни – дом не подходит; прихожая слишком узкая – мимо; ванная комната лишь на первом этаже – ищем другой вариант.

Этот дом казался меньше тех, что семья видела раньше. Но внешне он не уступал ни одному из них. Особняк был оформлен в стиле Тюдоров и представлял собой настоящее воплощение архитектуры английского менталитета. Первый этаж здания был выложен серым кирпичом, а наружные стены второго были отделаны светлой штукатуркой в сетке деревянного декора. Ставни, карнизы и выступающие балки фахверка также выделялись темным цветом. Но главным преимуществом фасада являлся даже не парадный вход в форме живописной арки, а каменный эркер в виде высокой круглой башни с панорамными окнами наверху. Слева от главного входа располагался просторный гараж с белоснежными воротами для двух автомобилей. Все это великолепие опоясывала широкая изумрудная лужайка. Дом казался волшебным. От него исходила какая-то странная энергия, которая притягивала Рэйчел.

– Боже, милый, я уже хочу внутрь, – Рэйчел посмотрела на мужа. – Луис Джейкоб Мор, я так сильно люблю вас, – глаза женщины светились от счастья.

Луис сам чуть не запрыгал от радости. «Неужели мы, наконец, сделаем выбор, – подумал он. – Лишь бы внутри ее все устроило».

– Надеюсь, что внутри этот дом так же прекрасен, как и снаружи, – добавила Рэйчел.

Луис снова посмотрел на часы и тут же услышал знакомый женский голос:

– Мистер и миссис Мор! Я опоздала?

– Нет, Саманта, вы как раз вовремя, – Луис ответил риелтору и приложил к лицу салфетку, чтобы вытереть пот. – Я вот-вот расплачусь.

Саманта усмехнулась, поддерживая шутку своего клиента.

– Успели рассмотреть его снаружи? – девушка кивнула в сторону дома.

– Он прекрасен, – ответила Рэйчел.

– Правда? – Саманта, как и мистер Мор, удивилась тому, что Рэйчел в кои-то веки заинтересовалась предлагаемым вариантом жилья. – Спорить не буду – дом шикарен. Пойдемте?

Саманта услышала одобрительные возгласы семьи Мор и двинулась к входу. На пороге зазвенели ключи, замок провернулся, дверь открылась.

Благодаря многочисленным окнам солнечный свет полностью заполнил помещение. Казалось, что в доме нет ни одного темного уголка. Холл был довольно просторным для того, чтобы все трое с легкостью уместились на входе. В глаза сразу бросились многочисленные портреты разных людей, скорее всего, бывших хозяев и их предков. Также стены украшали дубовые резные панели и декоративные светильники викторианской эпохи. Потолок с огромной люстрой был оформлен открытыми балками перекрытий.

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.