

# Анна Арабаджи Заброшка

```
(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
```

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 ();
```

```
// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with targetplayer = -1, but
// Most numbers are spawned
// but some can be made pre
//
// Called by P_NoiseAlert,
// Recursively traverses adjacent
// sound blocking lines out of
//
mob_t* soundtarget;
void
P_RecursiveSound
( sector_t* sec,
  int soundblock
```

```
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 = sec;
sec->soundtarget = soundtarget;
```

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

    P_LineOpening (check->sector);

    if (openrange <= 0)
        continue; //
```

```
(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_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_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_BFG,1,20,(A_ReFire),S_BFG,0,0), // S_BFG4
(SPR_BFGFLASH,1,1,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1
(SPR_BFGFLASH,1,1,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_BFGFLASH2
(SPR_BLOOD,2,8,(NULL),S_BLOOD2,0,0), // S_BLOOD1
(SPR_BLOOD,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0), // S_BLOOD2
(SPR_BLOOD,1,9,(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
```

```
cmd = &players[i].cmd;
if ( (sidesl check->sector) && (other = sidesl check->sector) )
    other = sidesl check->sector;
else
    other = sidesl check->sector;

if (demoplayback)
    G_ReadDemoTiccmd (cmd);
if (demorecording)
    G_WriteDemoTiccmd (cmd);

// check for turbo cheats
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;
}

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

    if (players[i].mo)
        consistency[fillbuf] = players[i].mo->x;
    else
        consistency[fillbuf] = rindex;
}

}

// 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;
```

СОДЕРЖИТ

НЕЦЕНЗУРНУЮ

БРАНЬ

18+

Анна Арабаджи

# **Заброшка**

«ЛитРес: Самиздат»

2020

## **Арабаджи А.**

Заброшка / А. Арабаджи — «ЛитРес: Самиздат», 2020

Мы сошли с дороги и прошли за деревья в ту сторону, куда убежали дети. Высокая трава была смята и указывала путь. Следы привели нас в заброшенный сад. Кривые деревья раскинули свои ветви. Земля усыпана сгнившими прошлогодними яблоками. Детей нигде не было видно. Тревога начала подступать к сердцу. Мы прошли в глубину сада и обнаружили там покосившийся дом. Перекошенная дверь была приоткрыта. За дверью темно и жутко...

# Содержание

Часть 1	5
Часть 2	6
Часть 3	7
Конец ознакомительного фрагмента.	8

# Анна Арабаджи

## Заброшка

### Часть 1

Какие прекрасные были выходные! Мы жарили шашлыки, пели песни у костра, травили байки и смеялись. Сейчас мы возвращались на двух машинах из загородной усадьбы Лесных. Впереди ехали Мишка с Ленкой и тремя детьми. Следом за ними ехала я с дочкой. Внезапно, из-под капота внедорожника Лесных повалил густой белый дым. Мишка остановил машину, включил габаритные огни и вышел из нее.

– Вот зараза! – проговорил он, склонившись над открытым капотом. – Похоже, антифриз потек.

В это время из машин выбежали дети и начали гоняться друг за дружкой по дороге. Местность глухая, здесь почти никто не ездил. Вдоль дороги тянулись поля, кусты, деревья. Позади деревьев видны покосившиеся заборы и обветшалые строения. Все выглядело заброшенным и неухоженным.

Солнце нещадно пекло нам спины.

– Наденьте панамки! – прокричала Ленка детям, но никто не обратил внимания. – Наденьте панамки, голову напечет! Кому говорю!

– Надо подождать, пока остыну, – сказал Мишка, жмурясь на солнце. Прикрывая рукой глаза от солнца, осматривался.

В это время дети убежали с дороги за деревья. Были слышны визги девчонок и смех парней. Между кустами мелькали пятна разноцветной одежды.

– Лен, как бы опять не разодрались потом, – проговорила я, кивая головой на бегающую детвору.

– Ага, – ответила она, облокотившись на джип, и, жмурясь, смотрела на плывущие облака.

Мишка колдовал над открытым капотом внедорожника, а мы с Ленкой грелись на солнышке, пили содовую и разговаривали.

– Что-то подозрительно тихо, – вдруг проговорила Ленка. У нее уже выработался рефлекс из-за вечного присмотра за детьми.

– Действительно. Пойдем, посмотрим, – ответила я.

– Сейчас придем, – сказала она Мишке. Он только промычал в ответ, не отрываясь.

## Часть 2

Мы сошли с дороги и прошли за деревья в ту сторону, куда убежали дети. Высокая трава была смята и указывала путь. Следы привели нас в заброшенный сад. Кривые деревья раскинули свои ветви. Земля усыпана сгнившими прошлогодними яблоками. Деревянный забор местами еще стоял, местами лежал, а местами и вовсе отсутствовал. Участок был довольно большой, но запущенный. Чувствовалось, что хозяева давно забыли сюда дорогу.

То здесь, то там стояли полуразрушенные постройки. Дровяник совсем развалился, запаса дров хватило бы на две зимы, но они так давно здесь лежали, что иссохли и сгнили. Всё покрыла путина, сухие опавшие листья, мусор и пыль.

Детей нигде не было видно. Тревога начала подступать к сердцу. Мы прошли в глубину сада и обнаружили там покосившийся дом. Он сохранился лучше всех остальных построек. Это была обычная деревенская изба с крылечком, сенями, холодным двором. Часть окон заколочена досками, часть выбита, часть затянута порванной клеенкой. Покосившаяся дверь была приоткрыта. За дверью темно и жутко.

– Думаешь, они внутри? – спросила Ленка.

– Следы ведут сюда. Ну и жуткое место! Что их дернуло сюда пойти? Я бы ни за что не решилась.

Мы переглянулись и зашли вовнутрь. Я открыла дверь как можно шире и подставила разбитую табуретку, чтобы дверь не закрылась, и свет проникал в сени.

– У тебя есть фонарик? – спросила Ленка.

– Нет, – ответила я, – даже телефон не взяла.

– Я тоже.

На пыльном грязном полу были видны следы. Они прошли через сени и уходили за следующую дверь. За дверью была большая комната, печь стояла посередине. Через щели в окнах проникал свет. Он освещал разбросанную запылившуюся бытовую утварь. Воздух стоял тяжелый, пыльный, сырой. Было очень душно и тревожно, хотелось поскорее покинуть этот заброшенный дом. Но ребят здесь не было.

– Куда они могли деться? – спросила я.

Ленка стала звать детей по именам, но никто не отзывался. Мы прошли глубже в дом и обнаружили в полу квадратное отверстие за печкой. Это была лестница, уходившая вниз, в подпол. Она была узкая, но крепкая с широкими ступенями. После первой ступеньки лестница уходила в черноту.

## Часть 3

Мы стояли на краю спуска и смотрели в темноту, не решаясь сделать шаг. Вдруг сзади раздался грохот. Мы чуть не подпрыгнули на месте. Это был Мишка.

– Где вас носит? – с раздражением произнес он, – Где мелкие?

– Кажется, они внизу, – сказала Ленка. – Я боюсь туда идти.

– Я тоже, – сказала я.

Мишка, ругаясь, достал из кармана джинсов телефон, включил фонарик и полез в подпол. Мы пошли за ним. Ленка периодически звала ребят, но никто не отвечал.

Свет фонарика освещал высокий подпол, земляной пол, мусор и путину. Воздух был наполнен пылью, песок скрипел на зубах. Ступеньки лестницы мерно скрипели под ногами.

– Да не могли они пойти сюда, – сказал Миша. – Здесь темно. Они бы испугались. Может вы ошиблись? Наверняка, они в сад убежали.

## **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.