

L and commented parts.  
st edition work.

episode 1 on shareware

all )

arm )

&& gameskill != sk\_nightmare)

SARG\_PAIN2 ; i++)

speed = 20\*FRACUNIT;

ad = 20\*FRACUNIT;

eed = 20\*FRACUNIT;

eskill == sk\_nightmare)

SARG\_PAIN2 ; i++)

15\*FRACUNIT;

```

(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,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8
(SPR_SHTG,0,7,(A_ReFire),S_SGUN,0,0), // S_SGUN9
(SPR_SHTF,32768,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH1
(SPR_SHTF,32769,3,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_SGUNFLASH2
(SPR_SHT2,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN
(SPR_SHT2,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSGUNDOWN
(SPR_SHT2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0), // S_DSGUNUP
(SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0), // S_DSGUN1
(SPR_SHT2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0), // S_DSGUN2
(SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0), // S_DSGUN3
(SPR_SHT2,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0), // S_DSGUN4
(SPR_SHT2,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0), // S_DSGUN5
(SPR_SHT2,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0), // S_DSGUN6
(SPR_SHT2,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0), // S_DSGUN7
(SPR_SHT2,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0), // S_DSGUN8
(SPR_SHT2,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0), // S_DSGUN9
(SPR_SHT2,0,5,(A_ReFire),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN10
(SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSNR2,0,0), // S_DSNR1
(SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSNR2
(SPR_SHT2,32776,5,(A_Light1),S_DSGUNFLASH2,0,0), // S_DSGUNFLASH2
(SPR_SHT2,32777,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_DSGUNFLASH2
(SPR_CHGG,0,1,(A_WeaponReady),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN
(SPR_CHGG,0,1,(A_Lower),S_CHAINDOWN,0,0), // S_CHAINDOWN
(SPR_CHGG,0,1,(A_Raise),S_CHAINUP,0,0), // S_CHAINUP
(SPR_CHGG,0,4,(A_FireCGun),S_CHAIN2,0,0), // S_CHAIN1
(SPR_CHGG,1,4,(A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0), // S_CHAIN2
(SPR_CHGG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3
(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_MISS,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
(SPR_MISS,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0), // S_MISSILEDOWN
(SPR_MISS,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP
(SPR_MISS,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1
(SPR_MISS,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
(SPR_MISS,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_SAW,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_PLSS,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA
(SPR_PLSS,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,0,0), // S_PLASMADOWN
(SPR_PLSS,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0), // S_PLASMAUP
(SPR_PLSS,0,1,(A_Signal),S_PLASMA2,0,0), // S_PLASMA1
(SPR_PLSS,0,1,(A_Signal),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA2
(SPR_PLSS,0,1,(A_Signal),S_PLASMAFLASH,0,0), // S_PLASMAFLASH

```

```

break;
case ga_loadgame:
G_DeLoadGame ();
break;
case ga_savegame:
G_DeSaveGame ();
break;
case ga_playdemo:
G_DePlayDemo ();
break;
case ga_completed:
G_DeCompleted ();
break;
case ga_victory:
F_StartFinale ();
break;
case ga_worlddone:
G_DeWorldDone ();
break;
case ga_screenshot:
M_ScreenShot ();
gameaction = ga_nothing;
break;
case ga_nothing:
break;
}

// wake up all monsters in t
if (sec->validcount == valid
&& sec->soundtrav
{
return; //
}

sec->validcount = validcount;
sec->soundtraversed = sec->validcount;
sec->soundtarget = soundtarget;

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

P_LineOpening (check);

if (openrange <= 0)
continue; //

if (!sidesl check->sidel)
other = sidesl check;
else
other = sidesl check;

if (check->flags & M_SOUNDTRAV)
{
if (soundblocks)
P_RecursiveSound ();
else
P_RecursiveSound ();
}

static char turbomessage[80];
extern char *player_names[4];
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
}

// P_NoiseAlert
// if a monster yells at a player
// it will alert other players
if (netgame && !netdemo && !(gametic%ticdup) )
{
if (gametic > BACKUPTICS
&& consistancy[bul] != 0)
{
}
}

```

# Евгений Герстер

# Ушедшие Души

## Глава 1

Евгений Герстер  
**Ушедшие Души. Глава 1**

«ЛитРес: Самиздат»

2020

## **Герстер Е. Г.**

Ушедшие Души. Глава 1 / Е. Г. Герстер — «ЛитРес: Самиздат»,  
2020

В данной книге будет приключение Густава, загадочные смерти, психология. Некоторые ситуации взяты с реальной жизни. Некоторые персонажи взяты тоже с реальной жизни. Это первая глава и первая моя книга. Для любителей романов тоже есть место, для любителей боевиков, приключений, мистики.

# Евгений Герстер

## Ушедшие Души. Глава 1

### Глава I

#### Часть I: Утро

В квартире прозвенел несколько раз звонок и Густав был вынужден встать и открыть дверь. Перед тем, как открыть дверь, Густав посмотрел время на телефоне и увидел СМС от почты: «Уважаемый, Густав Мораллис, на Ваше имя пришло письмо с посылкой. Заберите в течение 14 дней, иначе письмо с посылкой будут отправлены обратно отправителю». После прочтения письма Густав подумал, что ему пришли те самые кеды “*Nike Air Max Plus 3 Leather*” за 16.999 рублей. Да, Густав знал, что тратить такую сумму на кеды много и некоторые могли спокойно прожить месяц, но так как Густав любил покупать новые вещи, а особенно одежду, то и решил купить их, потому что понравились. Также Густав хорошо зарабатывал, если считать все доходы, то около 120 тысяч рублей в месяц, теперь это стабильный его заработок. Густав наконец-то встал, надел халат, свои любимые тапочки с енотами и пошёл к двери. Он посмотрел в глазок, а там была соседка сверху, её звали Анжела, Густав открыл дверь и впустил Анжелу.

*Густав:* “Привет, Анжела, что-то хотела?”

*Анжела:* “Привет, Густав. Я решила придти погостить. Не мешаю?”

*Густав:* “В принципе ты не мешаешь, но я только встал. Ты проходи, пока что на кухню или в гостиную телевизор посмотри, а я умоюсь и зубы почищу”

*Анжела:* “Хорошо, я в гостиную”

Густав ушёл в ванную комнату умылся, почистил зубы, а ещё заодно побрил свои усики и пошёл в гостиную к Анжеле.

*Густав:* “Ну вот и всё! Как новенький!”

*Анжела:* “Согласна! А теперь что делать будем?”

*Густав:* “Сейчас надо идти на почту и забрать письмо там, и посылку, а потом можно заглянуть в ресторан и перекусить”

*Анжела:* “Хорошо, пошли”

Густав и Анжела собрались и пошли на почту.

#### Часть II: Воспоминание из детства

По пути на почту к Густаву подошёл мальчик и спросил.

*Мальчик:* “Дяденька, дяденька, пожалуйста, д-дайте хоть сто рублей или дайте работу и я-я выполню, чтоб за-заработать сколько-нибудь денег, чтоб купить с-себе покушать..”

У мальчика был странный вид: плохо одет, выглядел уставши, мешки под глазами, синяки и сам был он тощий какой-то, да и наверное дома не кормят и с плохой семьи...

*Густав:* “Мальчик, как тебя зовут?”

*Мальчик:* “Меня зо-зовут Е-егор”

*Густав:* “Так, я полагаю тебя дома не кормят, а родители пьют?”

*Мальчик Егор:* “Д-да...Ещё они меня бь-бьют...Пожалуйста, д-дайте покушать...”

*Густав:* “Держи тысячу рублей и иди вон в то кафе, и покушай там. Как ты покушаешь не уходи от туда. Мы придём к тебе и поможем, чем сможем, но только не уходи никуда от туда, хорошо?”

*Мальчик Егор:* “Хо-ррр-ошо...Спасибо Вам большое, спасибо!”

Егор побежал в кафе, а Густав и Анжела пошли дальше.

*Анжела:* “А ты, Густав, щедрая душа!”

*Густав:* “Ну да, ведь у мальчика жизнь получается, как и у меня, поэтому я ушёл из дома в полицейский участок и сказал, что меня дома со мной плохо обращаются. В итоге меня забрали в детдом, но потом меня усыновили. И вот мне исполнилось 18, и я уехал учиться, а позже остался в этом же городе жить, как понимаешь мы сейчас в этом городе”

## **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.