

Любовь Спицына

Покание

```

// SFR_PUNCH2.4,INULL,S_PUNCH0.0,0, // S_PUNCH1
(SFR_PUNCH1.5,IA,Refire,S_PUNCH0.0,0, // S_PUNCH0
(SFR_PMSG.0.1,IA,WeaponReady,S_PISTOL.0.0,1, // S_PISTOL
(SFR_PMSG.0.1,IA,Lower,S_PISTOLDOWN.0.0,1, // S_PISTOLDOWN
(SFR_PMSG.0.1,IA,Raise,S_PISTOLUP.0.0,1, // S_PISTOLUP
(SFR_PMSG.0.4,INULL,S_PISTOL2.0.0,1, // S_PISTOL1
(SFR_PMSG.1.6,IA,FirePistol,S_PISTOL3.0.0,1, // S_PISTOL2
(SFR_PMSG.2.4,INULL,S_PISTOL4.0.0,1, // S_PISTOL3
(SFR_PMSG.1.5,IA,Refire,S_PISTOL.0.0,1, // S_PISTOL4
(SFR_PMSG.32768.7,IA,Light1,S_LIGHTDONE.0.0,1, // S_PISTOLFLASH
(SFR_SHTG.0.1,IA,WeaponReady,S_SGUN.0.0,1, // S_SGUN
(SFR_SHTG.0.1,IA,Lower,S_SGINDOWN.0.0,1, // S_SGINDOWN
(SFR_SHTG.0.1,IA,Raise,S_SGUNUP.0.0,1, // S_SGUNUP
(SFR_SHTG.0.0,INULL,S_SGUN2.0.0,1, // S_SGUN1
(SFR_SHTG.0.7,IA,FireShotgun,S_SGUN3.0.0,1, // S_SGUN2
(SFR_SHTG.1.5,INULL,S_SGUN4.0.0,1, // S_SGUN3
(SFR_SHTG.2.5,INULL,S_SGUN5.0.0,1, // S_SGUN4
(SFR_SHTG.3.4,INULL,S_SGUN6.0.0,1, // S_SGUN5
(SFR_SHTG.2.5,INULL,S_SGUN7.0.0,1, // S_SGUN6
(SFR_SHTG.1.5,INULL,S_SGUN8.0.0,1, // S_SGUN7
(SFR_SHTG.0.0,INULL,S_SGUN9.0.0,1, // S_SGUN8

```

... and commented parts
at edition work.

```

sk_gamemsk1 = sk_nightmare); MISS1.0.0,0,Refire,S_MISSILE3.0.0,1, // S_MISSILE3
(SFR_MISF.32768.3,IA,Light1,S_MISSILEFLASH2.0.0,1, // S_MISSILEFLASH1
(SFR_MISF.32768.4,INULL,S_MISSILEFLASH0.0,0, // S_MISSILEFLASH2
(SFR_MISF.32770.4,IA,Light2,S_MISSILEFLASH4.0.0,1, // S_MISSILEFLASH3
(SFR_MISF.32771.4,IA,Light2,S_LIGHTDONE.0.0,1, // S_MISSILEFLASH4
(SFR_SAWG.2.4,IA,WeaponReady,S_SAWB.0.0,1, // S_SAW
(SFR_SAWG.3.4,IA,WeaponReady,S_SAWB.0.0,1, // S_SAWB
(SFR_SAWG.2.1,IA,Lower,S_SAWDOWN.0.0,1, // S_SAWDOWN
(SFR_SAWG.2.1,IA,Raise,S_SAWUP.0.0,1, // S_SAWUP
(SFR_SAWG.0.4,IA,Saw1,S_SAW2.0.0,1, // S_SAW1
(SFR_SAWG.1.4,IA,Saw1,S_SAW2.0.0,1, // S_SAW2
(SFR_SAWG.1.0,IA,Refire,S_SAW3.0.0,1, // S_SAW3
(SFR_PMSG.0.1,IA,WeaponReady,S_PLASMA.0.0,1, // S_PLASMA
(SFR_PMSG.0.1,IA,Lower,S_PLASMA2.0.0,1, // S_PLASMA2
(SFR_PMSG.0.3,IA,FirePlasma,S_PLASMA2.0.0,1, // S_PLASMA1
(SFR_PMSG.1.20,IA,Refire,S_PLASMA.0.0,1, // S_PLASMA2
(SFR_PMSG.32768.4,IA,Light1,S_LIGHTDONE.0.0,1, // S_PLASMAFLASH1
(SFR_PMSG.32769.6,IA,Light2,S_LIGHTDONE.0.0,1, // S_PLASMAFLASH2
(SFR_BFGG.0.1,IA,WeaponReady,S_BFG.0.0,1, // S_BFG
(SFR_BFGG.0.1,IA,Lower,S_BFGDOWN.0.0,1, // S_BFGDOWN
(SFR_BFGG.0.1,IA,Raise,S_BFGUP.0.0,1, // S_BFGUP
(SFR_BFGG.0.20,IA,BFGSound,S_BFG2.0.0,1, // S_BFG1
(SFR_BFGG.1.10,IA,ConField,S_BFG3.0.0,1, // S_BFG2
(SFR_BFGG.1.10,IA,FireBFG,S_BFG4.0.0,1, // S_BFG3
(SFR_BFGG.1.20,IA,Refire,S_BFG.0.0,1, // S_BFG4
(SFR_BFGG.32768.11,IA,Light1,S_BFGFLASH2.0.0,1, // S_BFGFLASH1
(SFR_BFGG.32769.6,IA,Light2,S_LIGHTDONE.0.0,1, // S_BFGFLASH2
(SFR_BLDG.2.9,INULL,S_BLOOD2.0.0,1, // S_BLOOD1
(SFR_BLDG.1.9,INULL,S_BLOOD3.0.0,1, // S_BLOOD2
(SFR_BLDG.0.9,INULL,S_NULL.0.0,1, // S_BLOOD3
(SFR_PUFF.32768.4,INULL,S_PUFF2.0.0,1, // S_PUFF1
(SFR_PUFF.1.4,INULL,S_PUFF3.0.0,1, // S_PUFF2
(SFR_PUFF.2.4,INULL,S_PUFF4.0.0,1, // S_PUFF3
(SFR_PUFF.0.4,INULL,S_NULL.0.0,1, // S_PUFF4

```

// Enemy HATHING
 // Enemies are alive/known
 // with target/player == 1, then
 // Most numbers are spaces
 // but some can be made prett

// Called by P_NoiseAlert
 // Recursively increases adjacent
 // sound/visibility levels

mobj_t* soundtarget;

void P_RecursiveSound

t_sector_t* sec; soundblock

int c;

line_t* check; //

sector_t* other;

// wake up all monsters in

if (sec->soundcount == valid

SS sec->soundtrans = sound

{ return; //

sec->validcount = validcount

sec->soundtransversed = so

sec->soundtrans = sound

for (i=0; i<sec->fincount;

{ check = sec->line[i];

if (!check->flags & 1

continue; //

if (!ideal check-sec

other = sided che

other = sided che

if (check->flags & M

if (RecursiveSound

P_RecursiveSound

SS (gametic>31) SS (gametic>5183) == i)

static char turbomessage[90];

extern char "player_names[]";

sprintf (turbomessage, "is a turbo" player_names[i]);

players[consoleplayer].message = turbomessage;

//

if (turgame SS turgame SS (gametic>4183))

if (gametic > BACKLIGHTS

SS consistency[1][buff] = cmd->consistency) void

{ P_NoiseAlert;

target = target;

validcount++;

P_RecursiveSound (monster

//

boolean P_ChudMeleeRange

with_t* pc;

fixed_t* dist;

Любовь Александровна Спицына

Покаяние

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=29853152

SelfPub; 2018

Аннотация

В данном произведении дается своеобразная трактовка понятия "покаяние" и одноименного фильма. Действие происходит в городе София (Болгария).

Покаяние... Первое слово, которое я услышала в аэропорту Софии.

И посчитала это событие своеобразным знаком.

И только после возвращения в Москву поняла, что хочу написать своеобразные мини-мемуары. Ведь, как писал мой дедушка, «настоящие мемуары — это не исследование, это свидетельства беспристрастного очевидца».

Идея описать свое видение советского периода моей жизни пришло во время занятий по журналистике. Поколение, родившееся в постсоветском пространстве, очень сильно отличается от доперестроечного и перестроечного.

И однажды во время объяснения текста советской публицистики одна студентка меня попросила описать свое восприятие Советского Союза. И в итоге у меня получилось занятие-воспоминание. Тогда я написала свое первое покаяние. Причем хочу сразу предупредить: я никогда не крестилась. По этим причинам рассматриваю покаяние с филологической точки зрения. А сейчас даже в Википедии Вы найдете следующую информацию о слове «покаяние»: буквально «изменение мыслей».

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.