

```
... and commented parts.
... st edition work.

(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,0,4,(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
(SPR_SHTG,0,2,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8

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 ();
    break;
}

// ENEMY THINKING
// Enemies are always spawned
// with targetplayer = -1, three
// Most numbers are spawned
// but some can be made pri
//
// Called by P_NoiseAlert.
// Recursively traverses adjacent
// sound blocking lines out of
//
//
mob_t* soundtarget;
void
P_RecursiveSound
{
    sector_t* sec;
    int soundblocks;
    {
        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 = soundtraversed;
        sec->soundtarget = soundtarget;

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

            P_LineOpening (check);

            if (openrange <= 0)
                continue; //

            if ( ! (sideset check->sidenum[0] & other = sideset check->sidenum[1]) )
                other = sideset check->sidenum[0];

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

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 monsters.
void
P_NoiseAlert
{
    _Error ("consistency failure (%i should be %i)", mob_t* target,
            cmd->consistency, consistencyfillbuff); mob_t* emitter;
}
if (players[i].mo)
    consistencyfillbuff = players[i].mo->x;
else
    consistencyfillbuff = mindex;
}
// 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;
        }
    }
}
}
```

Марс Чернышевский - Бускунчак

Город, который построил Я

24 том

```
(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_PLASMADOWN,0,0), // S_PLASMADOWN
(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_BFGG,1,20,(A_ReFire),S_BFG,0,0), // S_BFG4
(SPR_BFGF,32768,11,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1
(SPR_BFGF,32769,6,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_BFGFLASH2
(SPR_BLOOD,2,8,(NULL),S_BLOOD2,0,0), // S_BLOOD1
(SPR_BLOOD,1,8,(NULL),S_BLOOD3,0,0), // S_BLOOD2
(SPR_BLOOD,0,8,(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

if (players[i].mo)
{
    if (players[i].cmd.buttons & BT_SPECIAL)
    {
        mob_t* p;
        fixed_t dist;
    }
}
}
```

Марс Чернышевский – Бускунчак

**Город, который построил
Я. Сборник. Том 24**

«ЛитРес: Самиздат»

2018

Чернышевский – Бускунчак М.

Город, который построил Я. Сборник. Том 24 / М. Чернышевский – Бускунчак — «ЛитРес: Самиздат», 2018

В 2009 году я начал вести дневниковые записи. Первоначально это были скетчи, которые со временем переросли в небольшие рассказы. Если говорить о жанровой принадлежности, то это мемуары, написанные в форме юмористических и сатирических историй, эссе, рассуждений, нелепостей и абсурда. Книга вмещает в себя пока около 90 небольших произведений и будет делиться на множество томов. Сколько их будет в результате, пока неизвестно. Поэтому могу сказать только одно: начало книги мной положено, а о точных сроках ее завершения вам объявит уже кто-то другой.

© Чернышевский – Бускунчак М., 2018

© ЛитРес: Самиздат, 2018

Вы куда запропастились?

Валентин Учеблов (Учеблов) и Иннокентий Санненский (Кеша, Жора) никак не могли поступить в музыкальное училище на классическую гитару ввиду того, что перед новым поступлением, а именно за месяц до 6 июля (дата сдачи экзамена по спец.) каждого года, теряли из виду своего преподавателя Николая Зиновьевича Палкина, который тщательно их готовил на протяжении всего осенне-зимне-весеннего периода.

И вот однажды, 5 июля 1989 года, оба абитуриента, прогуливаясь по центральной улице города НН, случайно засекли своего учителя, бегущего по тротуару с деловым и очень сосредоточенным видом. Преподаватель внешне выглядел очень важно. Его взгляд был устремлен в даль. Было видно, что он спешит и приближается к цели.

Молодые, хотя уже и не юные, музыканты окликнули его:

– Николай Зиновьевич! А вот и мы!

– Ребята, привет, вы что тут делаете?

– Мы гуляем и Вас везде ищем. Куда Вы запропастились? У нас завтра экзамен по спец., и не можем Вам дозвониться уже полтора месяца!

– Ой, чуваки, извините, мне ужасно некогда. Я сейчас пью.

Трудоустройство

Иннокентий Санненский (Кеша, Жора) пришел к Валентину Учеблову (Учеблов), чтобы поделиться радостным известием:

– Учеблов, знаешь, а меня приняли на работу в филармонию.

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.