

```
(SPR_PUNG,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH4
(SPR_PUNG,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH5,0,0), // 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 switch (gameaction)
(SPR_PISG,0,4,(NULL),S_PISTOL2,0,0), // S_PISTOL1 {
(SPR_PISG,1,6,(A_FirePistol),S_PISTOL3,0,0), // S_PISTOL2 case ga_leadlevel:
(SPR_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL4,0,0), // S_PISTOL3 G_DeLoadLevel ();
(SPR_PISG,1,5,(A_ReFire),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL4 break;
(SPR_PISG,32768,7,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PISTOLFLASH case ga_newgame:
```

Павел Толстов

Бегство

```
(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_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_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_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_PLSS,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_BFGG,1,1,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1
(SPR_BFGG,1,6,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_BFGFLASH2
(SPR_BLOOD,0,2,8,(NULL),S_BLOOD2,0,0), // S_BLOOD1
(SPR_BLOOD,0,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0), // S_BLOOD2
(SPR_BLOOD,0,0,9,(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
```

СОДЕРЖИТ

НЕЦЕНЗУРНУЮ

БРАНЬ

18+

Павел Толстов

Бегство

«ЛитРес: Самиздат»

2018

Толстов П. В.

Бегство / П. В. Толстов — «ЛитРес: Самиздат», 2018

Бежать. Бежать без оглядки. Не отвлекаться ни на что. Нет другого смысла, надо спасти себя. Что бы ни происходило вокруг. Даже если кто-то заметил. Не обращать внимания, шаг за шагом подальше оттуда, где не надо быть. Содержит нецензурную брань.

Содержание

Бегу	5
Причина	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Бегу

Я убежал по темным переулкам в свете отдельно выживших фонарей и ущербной луны.

Я убежал, но почему-то ноги мои вели себя как-то странно – они были ватные и, как следствие, скорость моего перемещения была ой как недостаточна. И это у меня-то, у бывшего лыжника! Ну да ладно, пусть и медленно, но я бежал, перепрыгивая через лужи и сугробы. Лужи с сугробами были тоже какими-то странными. То есть они были нормальными – но строго для своего времени: лужи как после летнего ливня, а сугробы как где-то в феврале, высотой в человеческий рост. И все это я перепрыгивал.

Уж не знаю, что и думать... Вроде не ниндзя, но...

Что-то пикнуло слева. «Это еще что за хрень?» – на автомате задал вопрос мозг. Но разбираться было некогда. Надо бежать.

Мой город маленький, и если идти пешком, то его можно пройти за час с копейками.

Останавливаясь при этом у магазинов с целью заправки пивом.

Останавливаясь при этом в кустах для разгрузки от пива.

Но я бежал, как мне казалось, часа полтора. Опять же странность какая-то. И улицы, которые я пробежал, были все разные и не повторялись.

Чего-то до хера странностей для одной пробежки.

Стоп.

А от чего или от кого я бегу? В процессе своих судорожных размышлений в перерывах между перепрыгиванием различного рода препятствий я потерял самую, так сказать, суть. Причину. Бег без причины признак идиотизма. Но у меня точно был мотив, чтобы сматываться. Что-то такое я сделал, и это «что-то такое», надо полагать, было не good.

Я остановился посреди лужи под рябиной, усыпанной снегом. С ветки рябины сорвалась ворона и села на капот стоящей неподалеку машины. И ладно бы просто села – нет, она зыркнула на меня левым, почему-то светящимся ультрафиолетом, глазом и начала гнусно и громко каркать. «Ах же ты, сука!» – подумал я и наклонился, чтобы найти в темноте какой-нибудь подходящий снаряд. «Ага, вот подходящий каменюка, – увидел я обломок кирпича. – Только бы не промазать и машину не попортить почем зря». Я протянул руку, чтоб взять камень, и вдруг с изумлением обнаружил, что в моей руке УЖЕ что-то есть.

Причина

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.