

... and commented parts
of the first edition work.

... episode 1 on shareware

... (all)

... (arm)

... (68 gameskill = sk_nightmare)

... (SARG_PWIN2; ;+)

... (speed = 20*FRACTIONIT;
;ed = 20*FRACTIONIT;

... (sarg_pwin2; ;+)

... (speed = 15*FRACTIONIT;
;ed = 10*FRACTIONIT;
;ed = 10*FRACTIONIT;

... (first level load

... (EBORN;

СОДЕРЖИТ

НЕЦЕНЗУРНУЮ

БРАНЬ

Павел Толстов

Бегство

```
SPR_PUN3.2.0.(NULL,S_PUNCH3.0.0) // S_PUNCH3
SPR_PUN3.1.5.(A_Refire).S_PUNCH4.0.0 // S_PUNCH4
SPR_PUN3.1.5.(A_Refire).S_PUN4.0.0 // S_PUN4
SPR_PUN3.0.1.(A_WeaponReady).S_PISTOL.0.01 // S_PISTOL
SPR_PUN3.0.1.(A_Lower).S_PISTOLDOWN.0.01 // S_PISTOLDOWN
SPR_PUN3.0.1.(A_Raise).S_PISTOLUP.0.01 // S_PISTOLUP
SPR_PUN3.0.4.(NULL,S_PISTOL2.0.0) // S_PISTOL2
SPR_PUN3.1.6.(A_FirePistol).S_PISTOL2.0.01 // S_PISTOL2
SPR_PUN3.2.4.(NULL,S_PISTOL4.0.0) // S_PISTOL4
SPR_PUN3.1.5.(A_Refire).S_PISTOL.0.0 // S_PISTOL4
SPR_PUN3.32.769.7.(A_Light1).S_LIGHTDONE.0.0 // S_PISTOLFLASH-case ga_newgame;
```

```
SPR_SH12.0.3.(NULL,S_DSOUNDOWN.0.0) // S_DSIF2
SPR_SH12.32776.5.(A_Light1).S_DSQUASH2.0.01 // S_DSQUASH2
SPR_SH12.32777.4.(A_Light2).S_LIGHTDONE.0.0 // S_DSQUASH2
SPR_CHG0.0.1.(A_WeaponReady).S_CHAIN.0.0 // S_CHAIN
SPR_CHG0.0.1.(A_Lower).S_CHAINDOWN.0.0 // S_CHAINDOWN
SPR_CHG0.0.1.(A_Raise).S_CHAINUP.0.0 // S_CHAINUP
SPR_CHG0.0.4.(A_FireGun).S_CHAIN.0.0 // S_CHAIN1
SPR_CHG0.1.4.(A_FireGun).S_CHAIN3.0.0 // S_CHAIN2
SPR_CHG0.1.0.(A_Refire).S_CHAIN.0.0 // S_CHAIN3
SPR_CHG3.32.769.5.(A_Light1).S_LIGHTDONE.0.0 // S_CHAINFLASH1
SPR_CHG3.32.769.5.(A_Light2).S_LIGHTDONE.0.0 // S_CHAINFLASH2
SPR_MISS0.0.1.(A_WeaponReady).S_MISSILE.0.0 // S_MISSILE
SPR_MISS0.0.1.(A_Lower).S_MISSILEDOWN.0.0 // S_MISSILEDOWN
SPR_MISS0.0.1.(A_Raise).S_MISSILEUP.0.0 // S_MISSILEUP
SPR_MISS0.1.0.(A_GunFlash).S_MISSILE2.0.0 // S_MISSILE2
SPR_MISS0.1.12.(A_FireMissile).S_MISSILE3.0.0 // S_MISSILE2
SPR_MISS0.1.0.(A_Refire).S_MISSILE.0.0 // S_MISSILE3
SPR_MISS3.32.769.3.(A_Light1).S_MISSILEFLASH.0.0 // S_MISSILEFLASH1
SPR_MISS3.32.769.4.(NULL,S_MISSILEFLASH.0.0) // S_MISSILEFLASH2
SPR_MISS3.32.770.4.(A_Light2).S_MISSILEFLASH.0.0 // S_MISSILEFLASH3
SPR_MISS3.32.771.4.(A_Light2).S_LIGHTDONE.0.0 // S_MISSILEFLASH4
SPR_SAW0.2.4.(A_WeaponReady).S_SAW.0.0 // S_SAW
SPR_SAW0.3.4.(A_WeaponReady).S_SAW.0.0 // S_SAW
SPR_SAW0.2.1.(A_Lower).S_SAWDOWN.0.0 // S_SAWDOWN
SPR_SAW0.2.1.(A_Raise).S_SAWUP.0.0 // S_SAWUP
SPR_SAW0.0.4.(A_Saw).S_SAW2.0.0 // S_SAW1
SPR_SAW0.1.4.(A_Saw).S_SAW3.0.0 // S_SAW2
SPR_SAW0.1.0.(A_Refire).S_SAW.0.0 // S_SAW3
SPR_PLS0.1.1.(A_WeaponReady).S_PLASMA.0.0 // S_PLASMA
SPR_PLS0.0.1.(A_Lower).S_PLASMDOWN.0.0 // S_PLASMDOWN
SPR_PLS0.0.1.(A_Raise).S_PLASMAPUP.0.0 // S_PLASMAPUP
SPR_PLS0.0.3.(A_FirePlasma).S_PLASMA2.0.0 // S_PLASMA1
SPR_PLS0.1.20.(A_Refire).S_PLASMA.0.0 // S_PLASMA2
SPR_PLS3.32.768.4.(A_Light1).S_LIGHTDONE.0.0 // S_PLASMAFLASH1
SPR_PLS3.32.768.4.(A_Light1).S_LIGHTDONE.0.0 // S_PLASMAFLASH2
SPR_BFG0.0.1.(A_WeaponReady).S_BFG.0.0 // S_BFG
SPR_BFG0.0.1.(A_Lower).S_BFGDOWN.0.0 // S_BFGDOWN
SPR_BFG0.0.1.(A_Raise).S_BFGUP.0.0 // S_BFGUP
SPR_BFG0.0.20.(A_BFGSound).S_BFG2.0.0 // S_BFG1
SPR_BFG0.1.1.(A_GunFlash).S_BFG3.0.0 // S_BFG2
SPR_BFG0.1.10.(A_FireBFG).S_BFG4.0.0 // S_BFG3
SPR_BFG0.1.20.(A_Refire).S_BFG.0.0 // S_BFG4
SPR_BFG0.1.1.(A_Light1).S_BFGFLASH2.0.0 // S_BFGFLASH1
SPR_BFG0.6.(A_Light2).S_LIGHTDONE.0.0 // S_BFGFLASH2
0.2.8.(NULL,S_BLOOD2.0.0) // S_BLOOD1
0.1.8.(NULL,S_BLOOD3.0.0) // S_BLOOD2
0.0.0.8.(NULL,S_NULL.0.0) // S_BLOOD3
SPR_PUFF.32.768.4.(NULL,S_PUFF.0.0) // S_PUFF1
SPR_PUFF.1.4.(NULL,S_PUFF3.0.0) // S_PUFF2
SPR_PUFF2.4.(NULL,S_PUFF4.0.0) // S_PUFF3
SPR_PUFF2.4.(NULL,S_NULL.0.0) // S_PUFF4
```

// do things to change the game state
while (gameaction != ga_nothing)

switch (gameaction)

{

case ga_loadlevel:

G_DeLoadLevel (l);

break;

SPR_PISTOLFLASH-case ga_newgame:

// ENEMY THING
// enemies are always known
// their targetplayer = -1, their
// death messages are always
// but some can be made pret

// called by P_NukeAgt.
// automatically (there's no adjust
// any) (locking level callif

... U_? ... soundfont

... (gamestate) ...

... (var; ... sec; ... soundblock

... (c; ...

... (next; ... check; ...

... (actor; ... other; ...

... (wake up all monsters in
... (level-validation == valid
... (S_SoundSoundfont ==

... return; ...

... (no-validation == valid
... (no-soundfont == valid
... (no-soundfont == sound

... (if (no; ... (no-count; ...

... (check == sec - (level
... (if (check - (page & 1

... (if (check - (page & 1

... (if (page == 0)

... (continue; ...

... (if (total check - (var
... (else - (total check - (var

... (if (check - (page & 1

... (if (total check - (var

... (P_RecordSound

... (else - (P_RecordSound

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

... (if (total check - (var

18+

Павел Владимирович Толстов

Бегство

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=38992496

SelfPub; 2018

Аннотация

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	4
Причина	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Бегу

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

Я убегал, 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 пробегал, 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.