

and commented parts
1st edition work

[illegible]

```
// do things to change the game state
while (gameaction != ga_nothing)
{
    switch (gameaction)
    {
        case ga_loadlevel:
            G_DeLoadLevel(l);
            break;

        case ga_newgame:
            G_DeNewGame(l);
            break;

        case ga_loadgame:
            G_DeLoadGame(l);
            break;

        case ga_savegame:
            G_DeSaveGame(l);
            break;

        case ga_playdemo:
            G_DePlayDemo(l);
            break;
    }
}
```

```

//SPR_MISC_29770.0,IA,Light15,MISSFLASH4.0,0, //S_MISSFLASH4
//SPR_MISC_29771.0,IA,Light25,LIGHTDNE.0,0, //S_MISSFLASH4
//SPR_SAWG_2.4,IA,WeaponReady,S_SAWG.0,0, //S_SAW
//SPR_SAWG_2.4,IA,WeaponReady,S_SAWG.DL, //S_SAW
//SPR_SAWG_2.1,IA,Lower1,S_SAWDOWN.0,0, //S_SAWDOWN
//SPR_SAWG_2.1,IA,Raise1,S_SAWUP.0,0, //S_SAWUP
//SPR_SAWG_0.4,IA,Saw1,S_SAW2.0,0, //S_SAW1
//SPR_SAWG_1.4,IA,Saw1,S_SAW2.0,0, //S_SAW2
//SPR_SAWG_1.0,IA,Refuel1,S_SAW.0,0, //S_SAWG
//SPR_PLSG_0.1,IA,WeaponReady,S_PLASMA.0,0, //S_PLASMA
//SPR_PLSG_0.1,IA,Lower1,S_PLASMDOWN.0,0, //S_PLASMDOWN
//SPR_PLSG_0.1,IA,Raise1,S_PLASMAUP.0,0, //S_PLASMAUP
//SPR_PLSG_0.4,IA,Fuel1,Irradiate,S_PLASMA2.0,0, //S_PLASMA1
//SPR_PLSG_1.2,IA,Refuel1,S_PLASMA.0,0, //S_PLASMA2
//SPR_PLSG_29768.0,IA,Light15,LIGHTDNE.0,0, //S_PLASMAFLASH
//SPR_PLSG_29769.0,IA,Light25,LIGHTDNE.0,0, //S_PLASMAFLASH
//SPR_BFGG_0.1,IA,WeaponReady,S_BFG.0,0, //S_BFG
//SPR_BFGG_0.1,IA,Lower1,S_BFGDOWN.0,0, //S_BFGDOWN
//SPR_BFGG_0.1,IA,Refuel1,S_BFGUP.0,0, //S_BFGUP
//SPR_BFGG_0.2,IA,BFGReady,S_BFG.0,0, //S_BFG1
//SPR_BFGG_1.0,IA,Crosshair1,S_BFG3.0,0, //S_BFG2

```

```

if (cmd->forwardmove == TURBO) HIRE_SHOULD else
    SS (gameticR31) SS (gametic>=5183) == 1) P_ResourceSound
    }
    static char turbomessage[80];
    extern char *player_names[4];
    sprintf (turbomessage, "%s is turbo", player_names[i]);
    player/console/player1.message = turbomessage;
    }
    // P_NoiseAlert,
    // If a monster yells at a player
    // it will alert other monsters
    if (gametic > BACKFIGHTS
        SS consistency[i]buff = cmd->consistency) and
        // NoiseAlert,
        // Consistency failure (this should be 50%)
        // consistency, consistency[i]buff, 5, 1 target,
        // emitter
        if (i>players[i].m)
            soundtarget = target;
            yaddcount++;
            P_ResourceSound (enviro
            consistency[i]buff = randomize;

```

18+ eRange:
// boolean P_ChordMeleeRange
[
mob_t* pt;
Fixed_t dist;

18+

Надежда Игоревна Соколова

Мотив боли в поэзии

Сильвии Плат

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=41815714

SelfPub; 2019

Аннотация

Стихотворения американской поэтессы Сильвии Плат чрезвычайно самобытны и необычны, зачастую даже странны. В них автор пытается отразить свой собственный взгляд на реальность, на ежедневное окружение человека. Плат открывает читателям мир часто страшный, иногда жестокий, но всегда реальный. Поэтесса не призывает спорить или соглашаться с её необычным искусством. Она хочет лишь, чтобы люди воспринимали этот мир с той целостностью, какой наделяет его сама Плат.

Содержание

Введение	4
Глава 1. Мотив боли и тематика стихов	5
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Введение

Стихотворения американской поэтессы Сильвии Плат чрезвычайно самобытны и необычны, зачастую даже странны. В них автор пытается отразить свой собственный взгляд на реальность, на ежедневное окружение человека. Плат открывает читателям мир, часто страшный, иногда жестокий, но всегда реальный. Поэтесса не призывает спорить или соглашаться с её необычным искусством. Она хочет лишь, чтобы люди воспринимали этот мир с той целостностью, какой наделяет его сама Плат.

Поэзию Сильвии Плат отличает богатство и разнообразие оригинальных мотивов: жизни и смерти, счастья и страдания, любви и ненависти. Каждый из них несёт в себе определённую семантическую нагрузку, важный поэтический смысл, который может быть раскрыт (представлен) в символах.

Глава 1. Мотив боли и тематика стихов

Среди разнообразия вышеперечисленных мотивов наиболее интересен для рассмотрения мотив боли. Он, несомненно, является одним из центральных в творчестве поэтессы и прослеживается почти в каждом из стихотворений Плат, отражая всю сложность взаимоотношений творчески настроенной личности с окружающей средой. Как эстетически, так и на уровне художественных решений этого мотива наиболее ярко прослеживается двойственное отношение автора к собственным переживаниям. С одной стороны, это мало привлекательная "гримаса горя" – "потёртая временем", она "процветает на монетках жалости". А с другой, поэтесса постоянно убеждает нас, что "умирать – это искусство, как и всякое другое", и что такому восприятию надо учиться, для этого нужно тренироваться. Можно с уверенностью утверждать, что лирическая героиня Плат в искусстве преодоления страха смерти и страха боли достигла совершенства.

Боль в поэзии Сильвии Плат имеет разные облики, возникающие по различным поводам. Это и боль женщины, которая существует лишь как неодушевленный предмет в глазах близких ей людей, и горечь дочери, вспоминающей ушед-

шего из жизни отца, и страдания покинутой возлюбленной, и реакция обывателя, сочувственно наблюдающего за жизнью нищих, отвергнутых обществом, и горький сарказм наблюдателя за поведением пассажиров на палубе корабля-жизни, и боль человека, который всё видит и понимает, но не в состоянии ничего изменить. Все эти настроения по – разному выражены в поэзии Плат. Например, во многих её стихах есть строчки, показывающие нежелание поэта смириться с горечью, которую доставляют ей мысли о прошлом.

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.