

... and commented parts
of this edition work.

```
SPR_PUNCH2.2.4,INULL,S,PUNCH2.0.0, // S_PUNCH2
SPR_PUNCH.1.5,IA,RefFire,S,PUNCH.0.0, // S_PUNCH4
SPR_PISC.0.1,IA,WeaponReady,S,Pistol.0.0, // S_PISTOL
SPR_PISC.0.1,IA,Lower1,S,PistolDown.0.0, // S_PISTOLDOWN1
SPR_PISC.0.1,IA,Reset,S,PistolUp.0.0, // S_PISTOLUP
SPR_PISC.0.4,INULL,S,Pistol2.0.0, // S_PISTOL1
SPR_PISC.1.6,IA,FirePistol,S,Pistol2.0.0, // S_PISTOL2
SPR_PISC.2.4,INULL,S,Pistol4.0.0, // S_PISTOL3
SPR_PISC.1.5,IA,RefFire,S,Pistol.0.0, // S_PISTOL4
SPR_PISC.32769.7,IA,Light1,S,LightIDone.0.0, // S_PISTOLFLASH
SPR_SHT.0.1,IA,WeaponReady,S,SOUND.0.0, // S_SGUN
SPR_SHT.0.1,IA,Lower1,S,SOUNDOWN.0.0, // S_SGUNDOWN
SPR_SHT.0.1,IA,Reset,S,SOUNDUP.0.0, // S_SGUNUP
SPR_SHT.0.0,INULL,S,SIGN.0.0, // S_SGUN1
SPR_SHT.0.0,INULL,S,SIGN2.0.0, // S_SGUN2
SPR_SHT.1.5,INULL,S,SIGN4.0.0, // S_SGUN3
SPR_SHT.2.5,INULL,S,SIGN5.0.0, // S_SGUN4
SPR_SHT.3.4,INULL,S,SIGN6.0.0, // S_SGUN5
SPR_SHT.2.5,INULL,S,SIGN7.0.0, // S_SGUN6
SPR_SHT.1.5,INULL,S,SIGN8.0.0, // S_SGUN7
SPR_SHT.2.5,INULL,S,SIGN9.0.0, // S_SGUN8
```

// 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;

Вячеслав Шевченко

Слэшком в рифму

Стихи

SARG_PWIN2 ; (++)

speed = 20*FRACTIONIT;
ed = 20*FRACTIONIT;
sed = 20*FRACTIONIT;

skill == sk_nightmare)

SARG_PWIN2 ; (++)
speed = 15*FRACTIONIT;
ed = 10*FRACTIONIT;
sed = 10*FRACTIONIT;

first level load

EBORN;

set false if a demo

```
SPR_MISF.32769.4,INULL,S,MISSILEFLASH.0.0, // S_MISSILEFLASH
SPR_MISF.32770.4,IA,Light2,S,MISSILEFLASH.0.0, // S_MISSILEFLASH
SPR_MISF.32771.4,IA,Light2,S,LightIDone.0.0, // S_MISSILEFLASH
SPR_SAWG.2.4,IA,WeaponReady,S,SAW.0.0, // S_SAW
SPR_SAWG.3.4,IA,WeaponReady,S,SAW.0.0, // S_SAW
SPR_SAWG.2.1,IA,Lower1,S,SAWDOWN.0.0, // S_SAWDOWN
SPR_SAWG.2.1,IA,Reset,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,SAW3.0.0, // S_SAW2
SPR_SAWG.1.0,IA,RefFire,S,SAW.0.0, // S_SAW3
SPR_PLASG.0.1,IA,WeaponReady,S,PLASMA.0.0, // S_PLASMA
SPR_PLASG.0.1,IA,Lower1,S,PLASMDOWN.0.0, // S_PLASMDOWN
SPR_PLASG.0.1,IA,Reset,S,PLASMAP.0.0, // S_PLASMAP
SPR_PLASG.0.3,IA,FirePlasma,S,PLASMA2.0.0, // S_PLASMA1
SPR_PLASG.1.20,IA,RefFire,S,PLASMA.0.0, // S_PLASMA2
SPR_PLASG.32769.4,IA,Light1,S,LightIDone.0.0, // S_PLASMAFLASH1
SPR_PLASG.32769.4,IA,Light1,S,LightIDone.0.0, // S_PLASMAFLASH2
SPR_BFG.0.1,IA,WeaponReady,S,BFG.0.0, // S_BFG
SPR_BFG.0.1,IA,Lower1,S,BFGDOWN.0.0, // S_BFGDOWN
SPR_BFG.0.1,IA,Reset,S,BFGUP.0.0, // S_BFGUP
SPR_BFG.0.20,IA,BFG.0.0, // S_BFG1
SPR_BFG.1.10,IA,FireBFG,S,BFG.0.0, // S_BFG2
SPR_BFG.1.10,IA,FireBFG,S,BFG.0.0, // S_BFG3
SPR_BFG.1.20,IA,RefFire,S,BFG.0.0, // S_BFG4
SPR_BFG.32769.11,IA,Light1,S,BFGFLASH.0.0, // S_BFGFLASH1
SPR_BFG.32769.6,IA,Light2,S,LightIDone.0.0, // S_BFGFLASH2
SPR_BLOOD.2.9,INULL,S,BLOOD.0.0, // S_BLOOD1
SPR_BLOOD.1.9,INULL,S,BLOOD.0.0, // S_BLOOD2
SPR_BLOOD.0.9,INULL,S,BLOOD.0.0, // S_BLOOD3
SPR_PUFF.32769.4,INULL,S,PUFF.0.0, // S_PUFF1
SPR_PUFF.1.4,INULL,S,PUFF.0.0, // S_PUFF2
SPR_PUFF.2.4,INULL,S,PUFF.0.0, // S_PUFF3
SPR_PUFF.3.4,INULL,S,PUFF.0.0, // S_PUFF4
```

// 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;

ENEMY_HAVING
// enemies are always known
// with appropriate == 0, then
// Most numbers are assigned
// but some can be made pre

}, called by P_NoiseAlert
// RecursivePanic so adapts
// sound/locking levels careful

void s_soundsound

void P_RecursiveSound
sector_t* sec;
int count, soundblock

int c;
line_t* check; //
sector_t* other;

// wake up all monsters in
if (sec->validcount == valid
SS_sec->soundstart
{
return; //

sec->validcount = validcount
sec->soundstart = 0
sec->soundtarget = sound

for (i=0; i<sec->linecount;
check = sec->lines[i]
if (check->flags & F

continue;
P_LineOpening (check

if (openrange <= 0)
continue; //

if (i < 0) check->side
other = sided ch
other = sided ch

if (check->flags & M
if (soundblock)
P_Recursive

else
P_RecursiveSound

static char turbotmessage[90];
extern char *player_names[];
sprintf (turbotmessage, "Is it turbo? player_names[i];
players[consoleplayer] message = turbotmessage;

if (turbgame SS_turbdemo SS_turbgame) {
// P_NoiseAlert
// If a monster yells at a play
// It will alert other monsters

if (turbgame > BACKFIRECS
SS_consistency(tl) != cmd->consistency) void
P_NoiseAlert
("Error (consistency failure (tl) should be %d", rob_t*
target, s*
miniter))

if (turbgame) {
consistency(tl) != player1.me > >;
else
consistency(tl) != m1index.

soundtarget = target;
yellcount++;
P_RecursiveSound (turbgame

for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)
if (playernum(i))
boolean P_DeafMutedRange
m1st_s* p;
m1st_s* s;

if (player1.cmd.buttons & BT_SFECIAL)



Вячеслав Шевченко

Слишком в рифму

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=43701211

SelfPub; 2019

Аннотация

Подборка стихов о Петербурге, Перми, любви, смерти (про роботов будет в следующей).

Содержание

«Льдины скрипят челюстями до хруста...»	4
«Перила набережной узки...»	5
Поэт в России	6
Башня Смерти[1]	8
Конец ознакомительного фрагмента.	9

«Льдины скрипят челюстями до хруста...»

Льдины скрипят челюстями до хруста,
Как хоккеисты, проспавшие матч.
На горизонте виднеются плюсы
Ветром ошкуренных матч.

Вниз по линейке сползающий якорь
Метится в прорубь, как в ушко иглы —
Челюсть пилы режет акр за акром,
Чтоб у воды появлялись углы.

Отшлифовали крыльями чайки,
Будто напильником, столб маяка.
Мокнут буйки на цепях, как нунчаки.
Тучи – набивка пуховика.

...Стоя на льду побережном прозрачном,
Вскинув в застывшем прощании кисть,
Анна смотрела, как таяли мачты,
Серые волны, как кудри, вились.

«Перила набережной узки...»

Перила набережной узки,
И сердце, пятками стуча,
Срывало пуговицы с блузки,
Срывало голову с плеча.

Она шагала правым галсом
Там, где, разбрызгавши слюну,
Холодный ветер зарывался,
Как под лопатку, под волну.

Нева острей точила льдины
И пенилась, как для бритья.
Касалась пальцами Полина
Перил сырого остря.

И на Васильевском уклоне,
Где скрежетал моста домкрат,
Стирала мокрою ладонью
С губ алых тёмный шоколад.

Поэт в России

"Поэт в России – больше, чем поэт!"
Чем программист, хирург, телеведущий,
Он больше, чем бухгалтер, логопед...
Поэт в России – дворник или грузчик.

Когда авто сломалось, дребезжа,
Поэт, он не пойдёт по тротуару —
Он ходит лишь по лезвию ножа!
А без ножа – ну, максимум до бара.

Когда ж поэт бармену говорит:
– Налей-ка мне взаймы ещё немного!
То не поэт бармену говорит —
Глаголет сквозь поэта голос бога!

В прихожей пивом кто залил паркет,
Окурки раскидал, плевался на пол?
Искал здесь вдохновения поэт?
Не знал, простите грозный нрав сатрапа!

И, взор свой поднимая к небесам,
Я на поэта только уповаю!
Поэт в России больше, чем он сам,
Два места занимает пусть в трамвае!

Башня Смерти¹

Как у лошади взмылен круп,
Как нагреты зубцы пилы —
Так стенает асфальт к утру
Под щекоткой сухой метлы.

Башня Смерти стоит, кренясь.
На проспекте весь мир так прост,
Как на хворост искра кремня,
Как торчащий из пола гвоздь.

Въелась за ночь в асфальт кирза.
Под фундаментом Башни треск.
А дорога уходит за,
Возвращается снова без.

На проспекте стоят кресты,

¹ Башня Смерти – здание в центре Перми.

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.