

L and commented parts.
st edition work.

episode 1 on shareware

al)

arm)

&& gameskill != sk_nightmare)

SARG_PWIN2 : i++)

speed = 20*FRACUNIT;

ed = 20*FRACUNIT;

eed = 20*FRACUNIT;

eskill == sk_nightmare)

SS_PWIN2 : i++)

```
{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,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0}, // S_SGUN8
{SPR_SHTG,0,7,(A_ReFire),S_SGUN,0,0}, // S_SGUN9
{SPR_SHTF,32768,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0}, // S_SGUNFLASH1
{SPR_SHTF,32769,3,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0}, // S_SGUNFLASH2
{SPR_SHT2,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0}, // S_DSGUN
{SPR_SHT2,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0}, // S_DSGUNDOWN
{SPR_SHT2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0}, // S_DSGUNUP
{SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0}, // S_DSGUN1
{SPR_SHT2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0}, // S_DSGUN2
{SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0}, // S_DSGUN3
{SPR_SHT2,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0}, // S_DSGUN4
{SPR_SHT2,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0}, // S_DSGUN5
{SPR_SHT2,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0}, // S_DSGUN6
{SPR_SHT2,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0}, // S_DSGUN7
{SPR_SHT2,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0}, // S_DSGUN8
{SPR_SHT2,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0}, // S_DSGUN9
{SPR_SHT2,0,5,(A_ReFire),S_DSGUN,0,0}, // S_DSGUN10
{SPR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSNR2,0,0}, // S_DSNR1
{SPR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUNDOWN,0,0}, // S_DSNR2
{SPR_SHT2,32776,5,(A_Light1),S_DSGUNFLASH2,0,0}, // S_DSGUNFLASH1
{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,32769,5,(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_SAWD,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_SAWG,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0}, // S_PLASMA
{SPR_SAWG,0,1,(A_Lower),S_PLASMAUP,0,0}, // S_PLASMAUP
{SPR_SAWG,0,1,(A_Raise),S_PLASMA,0,0}, // S_PLASMAUP
{SPR_SAWG,0,1,(A_ReFire),S_PLASMA,0,0}, // S_PLASMAUP
```

```
break;
case ga_loadgame:
G_DoLoadGame ();
break;
case ga_savegame:
G_DoSaveGame ();
break;
case ga_playdemo:
G_DoPlayDemo ();
break;
case ga_completed:
G_DoCompleted ();
break;
case ga_victory:
F_StartFinale ();
break;
case ga_worlddone:
G_DoWorldDone ();
break;
case ga_screenshot:
M_ScreenShot ();
gameaction = ga_nothing;
break;
case ga_nothing:
break;
}

// get commands, check consistency,
// and build new consistency check
buf = (gametic/ticup)&%BACKUPTICS;
for (i=0 ; i<MAXPLAYERS ; i++)
{
if (playingame[i])
{
cmd = &players[i].cmd;
memcpy (cmd, &netcmds[i].buf, sizeof(ticcmd_t));

if (demoplayback)
G_ReadDemoTiccmd (cmd);
if (demorecording)
G_WriteDemoTiccmd (cmd);

// check for turbo cheats
if (cmd->forwardmove > TURBOTHRESHOLD
&& !(gametic&31) && ((gametic>>5)&3) == i )
{
static char turbomessage[90];
extern char *player_names[4];
sprintf (turbomessage, "%s is turbo!", player_names[i]);
players[consoleplayer].message = turbomessage;
}
}
}

if (netgame && !netdemo && !(gametic%ticup) )
{
if (gametic > BACKUPTICS)
{
// sound blocking lines quiet
// wake up all monsters in
if (sec->validcount == validcount)
{
return;
}
sec->validcount = validcount;
sec->soundtraversed = sec->soundtraversed;
sec->soundtarget = soundtarget;

for (i=0 ; i<sec->linecount ; i++)
{
check = sec->lines[i];
if (! (check->flags & M_SOLID))
continue;
P_LineOpening (check);
if (openrange <= 0)
continue;
if ( (sidest check->sidest) && (other = sidest check->other) )
else
other = sidest check->other;
if (check->flags & M_SOLID)
{
if (soundblocks)
P_RecursiveSound (check);
}
}
}
}

// P_NoiseAt
}
```

Лунгу Денис

Житель Дакку

Денис Лунгу
Житель Дакку

«ЛитРес: Самиздат»

2019

Лунгу Д. В.

Житель Дакку / Д. В. Лунгу — «ЛитРес: Самиздат», 2019

Мне тринадцать лет и регистрация прошла три года назад, тогда то мне и присвоили именуемый номер жителя Дакку. Невзирая на причиненную боль, то на правой кисти руки, в течение пяти минут выбивают тату с твоим полученным номером. Не родные друг другу люди не могли называть тебя по имени, а только по последним двум выбитым цифрам. Меня звали «Одиннадцатым»...

Утром тяжело было вставать, так-как ночь спал плохо. Мои мысли будоражили меня и грезили в мечтах. Немного окунувшись между сном и реальностью – представил ту жизнь, о которой говорят. Но жителям Дакку, в том числе и мне, никогда не ощутить: мягкую мебель, чистую кровать без насекомых, не говоря уже про закрытые уличные двери. Впрочем, тут есть богатые люди, но даже они испытывают большой дискомфорт. Всякие очистители и увлажнители воздуха, не спасают их от грязного и спертого запаха. Как-то слышал, что наш город признан самым грязным по всей стране, а реку “Буриганга” считают самой ядовитой. Ежедневно в нее сливают десятки литров химических отходов. Даже этот факт никого не останавливает и мы продолжаем умываться с нее. Интоксикация и раковые заболевания здесь обычное дело, однако продолжительность жизни ставят до тридцати пяти лет, зато регистрация жителей начинается с десяти. Ведь никто не уверен, доживет ли ребенок до этого дня. Тем самым правительство упростило себе работу, но не нашу жизнь. Да какой там, у нас медикаменты все зарубежные и очень дорогие, не говоря уже про врачей, которых и вовсе не осталось.

Еще в детстве, моя биологическая мама называла меня Асимом. Мне всегда было интересно почему именно это имя дала мне при рождении? Ответ пришел, но не сразу. Перед самой смертью, когда мне исполнилось восемь, то она сказала: «твое имя переводится, как безграничен во всем...».

Даже тогда ее не мог понять, но со временем живя в ядовитом и разлагающемся городе, где мечты умирают вместе с носителем, а наш смысл жизни воплотить ее в реальность до того, как душа оставит тело, то смысл ее слов начинает улавливать суть.

Сейчас мне тринадцать лет и регистрация прошла три года назад, тогда то мне и присвоили именуемый номер жителя Дакку. Невзирая на причиненную боль, то на правой кисти руки, в течение пяти минут выбивают тату с твоим полученным номером. Не родные друг другу люди не могли называть тебя по имени, а только по последним двум выбитым цифрам. Меня звали «Одиннадцатым».

Пять лет назад, у одного из богачей вырвали сумку с большими деньгами, на которые можно было прокормить весь город, на несколько месяцев вперед. Пострадавший был жирным и не смог его догнать, но запомнил большой шрам на запястье. Тогда и был придуман такой способ метки людей. Нападений стало меньше, но смертность от голода возросла. Старые люди, которым удалось дожить до сорока и больше – пускали слух, что Аллах после смерти дает новую жизнь, а эта была нашим испытанием на то, готовы ли мы для нее. А если душа будет грешна деяниями своими, то снова перерождалась в Дакку.

Сегодня в город приезжает самый богатый и высокопоставленный человек. Его визиты проходят раз в три месяца, ни разу его не видел за свои пять попыток. Насколько мне известно, то он из Америки и ему нужны люди для работы, но какой? И те, кто уезжал с ним, то больше не возвращались. Говорят если он выберет тебя, то можно забыть о грязной жизни, и начать чистую, новую страницу в своей судьбе, а после Аллах точно дарует другую жизнь. Да-а и к тому же, этот дядька дает денег семье, из которой забирает выбранного.

– Асим! – разъяренно крикнула тетка. – Хватит дрыхнуть!

Вместе с пылью мое тело в тот же миг подорвалось с каменного пола. Моя тетка, которая заменила мне мать, стояла в уличном пороге и держала в руках деревянную палку. Ей она выбивает пыль с простыней, на которых спим, но в случае провинности, может ударить по спине.

– Мама. – невинно произнес я, опасаясь удара по себе. – Я встал...

– Сколько раз тебе говорила!? – пригрозила она мне палкой. – Не называть меня так! Чужая я тебе, чужая!

– Хорошо... – притупив взгляд в пол, произнес я.

– Сейчас пойди на рынок и посмотри, у кого можно заработать продуктов! – приказным тоном сказала она. – Не задерживайся!

– Но сегодня приезжает... – робко произнес я.

– Да не нужен ты ему, такой дохляк никуда не годится, да молод ты еще совсем. Туда берут сильных и крепких! – твердо говорила она.

– Но... – на свои возмущения получил палкой по голове, от чего сильно засверкало в глазах. – Больно!

– Еще добавить убеждений, для моих слов?

– Нет... – почесывая место удара ответил ей. – Понял уже.

– Шевелись! – рявкнула на меня она.

Испугавшись разъяренности тетки, тут же вылетел на улицы трущоб. На выходе чуть не наступил на наших соседей, двух братьев близнецов: Сорок третьего и Сорок пятого. Их сестра, Сорок четвертая, была раздавлена поездом вместе с мамой. До их смерти, они спали на рельсах. Обычно поезда не ходили ночью, а в тот самый день, в темень прошел поезд, который отставал по расписанию из-за ремонта, но сигнальный гудок видимо не стали чинить, как потом выяснилось. У нас человеческая жизнь не ценится, за нее могут посадить иностранца и то, только потому, что он потом откупится и улетит к себе, в чистый мягкий дом...

После трагичного случае, на рельсах перестали спать только братья, а остальные и по сей день укладываются на них. Да-а у нас куда не глянь, то половина населения кочует на улицах на том, чем придется. Я бы тоже спал на улице, если бы не тетушка. Когда моя мать умерла, то остался один. Где-то недели две скитался по мусоркам и доставал то, что еще можно было считать съедобным. Правда в таком количестве людей было сложно найти съестной мусор, да нужно было успеть прожевать и проглотить, иначе могли выбить зубы и силой забрать найденную еду.

Конечно и по сей день роюсь в мусоре, но сейчас мне интересно находить маленькие коробки с листочками. Самые красивые приносил домой, а тетка их выкидывала почему-то. Когда я спросил, почему она выкидывает мои коробки, то она их назвала “книгами” и сказала, что я слишком глупый для них. Ее запреты я игнорировал и носил с собой самую красивую. Однажды продавец сувенирной лавки хотел купить ее за девять долларов, но вскоре он получил отказ.

На рынке мне не удалось найти работы, придется продать красивую коробочку. Странно, но сегодня работает другой человек, интересно что стало с другим? Да и к тому же, этот продавец светит всеми зубами впереди стоящему мужчине.

– Дяденька! – радостно улыбнулся ему. Но он меня в упор не замечал и всё внимание уделял тому хорошо пахнущему и одетому мужчине. Я завопил громче. – Не хотите купить книгу?

– Проваливай, – его взгляд слегка покосился на меня, а потом вернулся к мужчине.

Стоящий ко мне спиной, начал разворачиваться:

– И какую книгу, ты предлагаешь? – заинтересованно спросил мужчина.

– Господин! – взвыл продавец выбегая из-за прилавка и падая к нему в ноги. – Простите за то, что впустил этого грязного беспризорника!

– Да отстань от моих ног! – рыкнул мужчина, отдернув ногу от него. – Слюней мне еще не хватало на туфлях.

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.