

Лана Бахолдина



```
(SPR_SHT2,0,7,(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_LeadShotgun2),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,32768,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH1
(SPR_CHGF,32769,5,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH2
(SPR_MISS,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE
(SPR_MISS,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0), // S_MISSILEDOWN
(SPR_MISS,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP
(SPR_MISS,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1
(SPR_MISS,1,12,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2
(SPR_MISS,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE3
(SPR_MISS,32768,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0), // S_MISSILEFLASH1
(SPR_MISS,32769,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0), // S_MISSILEFLASH2
(SPR_MISS,32770,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0), // S_MISSILEFLASH3
(SPR_MISS,32771,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_MISSILEFLASH4
(SPR_SAWG,2,4,(A_WeaponReady),S_SAW,0,0), // S_SAW
(SPR_SAWG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAW,0,0), // S_SAW
(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_PLSS,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA
(SPR_PLSS,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA

case ga_completed:
G_DeCompleted ();
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/ticdup)%BACKUPTICS;
for (i=0 ; i<MAXPLAYERS ; i++)
{
if (playeringame[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;
}

// P_NoiseAlert,
// If a monster yells at a player
// it will chat this message
```

"Удачный" совет

Рассказ

Лана Бахолдина
«Удачный» совет

«ЛитРес: Самиздат»

2001

Бахолдина Л.

«Удачный» совет / Л. Бахолдина — «ЛитРес: Самиздат», 2001

Николай Кузнецов балансирует по жизни между тёщей и женой, подчинёнными и начальником, стараясь всем угодить, быть удобным, незаметным и бесшумным. Но привычка идти у всех на поводу в конце концов сыграет с ним недобрую шутку.

Лана Бахолдина «Удачный» совет

Уже в пятый раз Николай пошарил рукой за диваном, заглянул под стол, осмотрел все углы в комнате.

– Тьфу, куда же делись эти носки!

До начала рабочего дня оставалось всего 35 минут. Николай продолжал поиски носков.

– Опаздывать нельзя, начальник съест живьём, подчинённые того только и ждут, чтобы придрататься. Попробуй потом сделай им замечание, сразу все грехи припомнят: ты мастер, тебе, значит, и опаздывать можно, а мы что, хуже тебя? О, сегодня ещё и планёрка! И как назло, эти носки. А без носков... – Николай представил, как он переобувается в раздевалке, выставляя на всеобщее обозрение пятки, заклеенные белыми полосками лейкопластыря.

– Да, жена знает толк в мужских ботинках, чтоб они провалились вместе с мозолями и с...

Он вдруг резко остановился возле окна: носки лежали на подоконнике.

– Странно! – Николай озадаченно потёр подбородок, на котором уже проклёвывалась еле заметная щетина.

– Сколько раз говорил себе: не надо пить пиво. И вот вчера опять. Но ведь нужно же было компанию поддержать, а то рабочие подумали бы: ханжа, зазнался совсем, нос от нас воротит. Но если бы начальник меня увидел с пивом в рабочее время, тогда бы разговоры о демократии не спасли.

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.