

Космолет

```
(SFR_PUNCH,2,4,(NULL),S_PUNCH5,0,0), // S_PUNCH4
(SFR_PUNCH,1,5,(A_ReFire),S_PUNCH,0,0), // S_PUNCH5 // do things to change the game state
(SFR_PISG,0,1,(A_WeaponReady),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL while (gameaction != ga_nothing)
(SFR_PISG,0,1,(A_Lower),S_PISTOLDOWN,0,0), // S_PISTOLDOWN
(SFR_PISG,0,1,(A_Raise),S_PISTOLUP,0,0), // S_PISTOLUP switch (gameaction)
(SFR_PISG,0,4,(NULL),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL1 {
(SFR_PISG,1,6,(A_FirePistol),S_PISTOL3,0,0), // S_PISTOL2 case ga_reload:
(SFR_PISG,2,4,(NULL),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL3 case ga_reload:
(SFR_PISG,1,5,(A_ReFire),S_PISTOL,0,0), // S_PISTOL4 case ga_reload:
(SFR_PISG,3,2,7,6,9,7,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PISTOLFLASH case ga_newgame:
(SFR_SHTG,0,1,(A_WeaponReady),S_SGUN,0,0), // S_SGUN G_DeNewGame ();
(SFR_SHTG,0,1,(A_Lower),S_SGUNDOWN,0,0), // S_SGUNDOWN break;
(SFR_SHTG,0,1,(A_Raise),S_SGUNUP,0,0), // S_SGUNUP case ga_loadgame:
(SFR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN2,0,0), // S_SGUN1 G_DeLoadGame ();
(SFR_SHTG,0,7,(A_FireShotgun),S_SGUN3,0,0), // S_SGUN2 break;
(SFR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN4,0,0), // S_SGUN3 case ga_savegame:
(SFR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN5,0,0), // S_SGUN4 G_DeSaveGame ();
(SFR_SHTG,3,4,(NULL),S_SGUN6,0,0), // S_SGUN5 break;
(SFR_SHTG,2,5,(NULL),S_SGUN7,0,0), // S_SGUN6 case ga_playdemo:
(SFR_SHTG,1,5,(NULL),S_SGUN8,0,0), // S_SGUN7 G_DePlayDemo ();
(SFR_SHTG,0,3,(NULL),S_SGUN9,0,0), // S_SGUN8 break;
(SFR_SHTG,0,7,(A_ReFire),S_SGUN,0,0), // S_SGUN9 case ga_completed:
(SFR_SHTF,3,2,7,6,8,4,(A_Light1),S_SGUNFLASH2,0,0), // S_SGUNFLASH1 G_DeCompleted ();
(SFR_SHTF,3,2,7,6,9,3,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_SGUNFLASH2 break;
(SFR_SHT2,0,1,(A_WeaponReady),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN case ga_victory:
(SFR_SHT2,0,1,(A_Lower),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSGUNDOWN F_StartFinale ();
(SFR_SHT2,0,1,(A_Raise),S_DSGUNUP,0,0), // S_DSGUNUP break;
(SFR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUN2,0,0), // S_DSGUN1 case ga_worlddone:
(SFR_SHT2,0,7,(A_FireShotgun2),S_DSGUN3,0,0), // S_DSGUN2 G_DeWorldDone ();
(SFR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSGUN4,0,0), // S_DSGUN3 break;
(SFR_SHT2,2,7,(A_CheckReload),S_DSGUN5,0,0), // S_DSGUN4 case ga_screenshot:
(SFR_SHT2,3,7,(A_OpenShotgun2),S_DSGUN6,0,0), // S_DSGUN5 M_ScreenShot ();
(SFR_SHT2,4,7,(NULL),S_DSGUN7,0,0), // S_DSGUN6 gameaction = ga_nothing;
(SFR_SHT2,5,7,(A_LoadShotgun2),S_DSGUN8,0,0), // S_DSGUN7 break;
(SFR_SHT2,6,6,(NULL),S_DSGUN9,0,0), // S_DSGUN8 case ga_nothing:
(SFR_SHT2,7,6,(A_CloseShotgun2),S_DSGUN10,0,0), // S_DSGUN9 break;
(SFR_SHT2,0,5,(A_ReFire),S_DSGUN,0,0), // S_DSGUN10 }
(SFR_SHT2,1,7,(NULL),S_DSNR2,0,0), // S_DSNR1 }
(SFR_SHT2,0,3,(NULL),S_DSGUNDOWN,0,0), // S_DSNR2 }
(SFR_SHT2,3,2,7,7,6,5,(A_Light1),S_DSGUNFLASH2,0,0), // S_DSGUNFLASH1 }
(SFR_SHT2,3,2,7,7,7,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_DSGUNFLASH2 }
(SFR_CHGG,0,1,(A_WeaponReady),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN }
(SFR_CHGG,0,1,(A_Lower),S_CHAINDOWN,0,0), // S_CHAINDOWN }
(SFR_CHGG,0,1,(A_Raise),S_CHAINUP,0,0), // S_CHAINUP }
(SFR_CHGG,0,4,(A_FireCGun),S_CHAIN2,0,0), // S_CHAIN1 }
(SFR_CHGG,1,4,(A_FireCGun),S_CHAIN3,0,0), // S_CHAIN2 }
(SFR_CHGG,1,0,(A_ReFire),S_CHAIN,0,0), // S_CHAIN3 }
(SFR_CHGF,3,2,7,6,8,5,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH1 }
(SFR_CHGF,3,2,7,6,9,5,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_CHAINFLASH2 }
(SFR_MISG,0,1,(A_WeaponReady),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE }
(SFR_MISG,0,1,(A_Lower),S_MISSILEDOWN,0,0), // S_MISSILEDOWN }
(SFR_MISG,0,1,(A_Raise),S_MISSILEUP,0,0), // S_MISSILEUP }
(SFR_MISG,1,0,(A_GunFlash),S_MISSILE2,0,0), // S_MISSILE1 }
(SFR_MISG,1,1,2,(A_FireMissile),S_MISSILE3,0,0), // S_MISSILE2 }
(SFR_MISG,1,0,(A_ReFire),S_MISSILE,0,0), // S_MISSILE3 }
(SFR_MISF,3,2,7,6,8,3,(A_Light1),S_MISSILEFLASH2,0,0), // S_MISSILEFLASH1 }
(SFR_MISF,3,2,7,6,9,4,(NULL),S_MISSILEFLASH3,0,0), // S_MISSILEFLASH2 }
(SFR_MISF,3,2,7,7,0,4,(A_Light2),S_MISSILEFLASH4,0,0), // S_MISSILEFLASH3 }
(SFR_MISF,3,2,7,7,1,4,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_MISSILEFLASH4 }
(SFR_SAWG,2,4,(A_WeaponReady),S_SAWB,0,0), // S_SAW }
(SFR_SAWG,3,4,(A_WeaponReady),S_SAWD,0,0), // S_SAWB }
(SFR_SAWG,2,1,(A_Lower),S_SAWDOWN,0,0), // S_SAWDOWN }
(SFR_SAWG,2,1,(A_Raise),S_SAWUP,0,0), // S_SAWUP }
(SFR_SAWG,0,4,(A_Saw),S_SAW2,0,0), // S_SAW1 }
(SFR_SAWG,1,4,(A_Saw),S_SAW3,0,0), // S_SAW2 }
(SFR_SAWG,1,0,(A_ReFire),S_SAW,0,0), // S_SAW3 }
(SFR_PLSC,0,1,(A_WeaponReady),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA }
(SFR_PLSC,0,1,(A_Lower),S_PLASMADOWN,0,0), // S_PLASMADOWN }
(SFR_PLSC,0,1,(A_Raise),S_PLASMAUP,0,0), // S_PLASMAUP }
(SFR_PLSC,0,3,(A_FirePlasma),S_PLASMA2,0,0), // S_PLASMA1 }
(SFR_PLSC,1,2,0,(A_ReFire),S_PLASMA,0,0), // S_PLASMA2 }
(SFR_PLSF,3,2,7,6,8,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH1 }
(SFR_PLSF,3,2,7,6,9,4,(A_Light1),S_LIGHTDONE,0,0), // S_PLASMAFLASH2 }
(SFR_BFGG,0,1,(A_WeaponReady),S_BFG,0,0), // S_BFG }
(SFR_BFGG,0,1,(A_Lower),S_BFGDOWN,0,0), // S_BFGDOWN }
(SFR_BFGG,0,1,(A_Raise),S_BFGUP,0,0), // S_BFGUP }
(SFR_BFGG,0,2,0,(A_BFGsound),S_BFG2,0,0), // S_BFG1 }
(SFR_BFGG,1,10,(A_GunFlash),S_BFG3,0,0), // S_BFG2 }
(SFR_BFGG,1,10,(A_FireBFG),S_BFG4,0,0), // S_BFG3 }
(SFR_BFGG,1,20,(A_ReFire),S_BFG,0,0), // S_BFG4 }
(SFR_BFGF,3,2,7,6,8,11,(A_Light1),S_BFGFLASH2,0,0), // S_BFGFLASH1 }
(SFR_BFGF,3,2,7,6,9,6,(A_Light2),S_LIGHTDONE,0,0), // S_BFGFLASH2 }
(SFR_BLUD,2,8,(NULL),S_NULL,0,0), // S_BLOOD1 }
(SFR_BLUD,1,9,(NULL),S_BLOOD3,0,0), // S_BLOOD2 }
(SFR_BLUD,0,8,(NULL),S_NULL,0,0), // S_BLOOD3 }
(SFR_PUFF,3,2,7,6,8,4,(NULL),S_PUFF2,0,0), // S_PUFF1 }
(SFR_PUFF,1,4,(NULL),S_PUFF3,0,0), // S_PUFF2 }
(SFR_PUFF,2,4,(NULL),S_PUFF4,0,0), // S_PUFF3 }
(SFR_PUFF,3,4,(NULL),S_NULL,0,0), // S_PUFF4 }
```

and commented parts.
t edition work.

episode 1 on shareware

))

rm)

S& gameskill != sk_nightmare)

ARG_PWIN2 ; ++)

head = 20*FRACUNIT;
d = 20*FRACUNIT;
ed = 20*FRACUNIT;

skill == sk_nightmare)

ARG_PWIN2 ; ++)

head = 15*FRACUNIT;
d = 10*FRACUNIT;
ed = 10*FRACUNIT;

first level load

BORN;

set false if a demo

Ярослава Артюшенко



Ярослава Артюшенко

Космолет

«ЛитРес: Самиздат»

2020

Артюшенко Я.

Космолет / Я. Артюшенко — «ЛитРес: Самиздат», 2020

Как связан унылый, да еще подвальный офис на месте бывшего ресторана "Космос" с трансгалактическим лайнером? И почему замотавшийся и, честно говоря, довольно бесхребетный Начальник иногда ощущает себя Капитаном? Возможно, мы не все знаем не только о себе самих, но и о своей работе...

Ярослава Артюшенко

Космолет

- Скажи мне честно, – я такая же истеричка как он? Ой, он не слышит хоть?
- Скажи этой истеричке, что все я слышу!
- Плохо сделал, говоришь? А ты знаешь, какие у меня проблемы с Ленкой?
- Как в дурдоме, такое ощущение, что работаю!
- Вот, все как ты говорил – черный и квадратный! В смысле – «надо было круглый и белый»? Ой, извини, извини!
- У тебя нет бумаги для принтера? А каких-нибудь идей нету?
- Отличный отпуск, так отдохнул, что прямо даже работать теперь не могу!
- Я без отпуска уже год, не удивительно, что я работать не могу!
- Ты мой отчет уже проверил? А каких-нибудь идей, как улучшить?
- Вы видели письмо, которое я вам собирался прислать?
- И вот прям трубу прорвало и всю мне квартиру залило! Все в воде, все!
- А у меня воды уже неделю нету, это не к тебе она вся перетекла?
- Пошли со мной курить! Ну тогда сигарету дай! Ну хоть денег дай!
- А хочешь сплетню?
- Слушай, тут наш Консультант написал *"Ваш отдел – сплошные колдуны"*. Вроде как комплимент, не? Или это он про злых колдунов?
- Как в дурдоме, такое ощущение, работаю.
- Я тут у вас посижу, у вас атмосфера хорошая.
- Кто сидел на моем месте? Еще и салат оставил! Свекольный, я же ненавижу его!
- По-моему, наша уборщица не убирает, а наоборот, увеличивает тут хаос, вам не кажется?
- Люди, у нас завелась крыса! Нет, я не про тебя, идиот! Буквально, под столом у меня сидит!
- Он саботирует работу, поговори с ним!

- Он думает, я саботирую, а на самом деле сам саботирует. Он даже трубку вчера не брал!

- Я не брал трубку, потому что хотел покончить с собой. Но не успел, потому что на совещание надо идти.
- Слушай, у меня комп завис, а у детей няня только до девяти и они ее уже мамой называют, муж знаешь, какой придурок, ремонт в квартире уже сто лет не делали, а мне уже тридцать пять и чего я достигла, чего?! Я к тому – можно, я домой сегодня пораньше пойду?
- А мне Консультант вот пишет: *«Чтобы сотрудники не бегали все время на кофе, надо наладить доставку воли»*. Это он про личностный рост, правильно я поняла? Вот он метафоричный у нас!
- Там что – снег, говорите? Не удивительно! Я привыкла, что когда мне на улицу выходить – такая погода. Всегда такая погода, как мне выходить из дома, я привыкла.
- Ну хочешь сплетню, а?
- Вы помните, что завтра у нас совещание по сокращению числа совещаний?
- Алло, здравствуйте, это вас беспокоит... Прикинь, там говорят – это их не беспокоит! Это потому, что я звоню, конечно!
- С этими уродами из общего отдела невозможно нормальному человеку разговаривать, – давай лучше ты!

– Все, я увольняюсь! Меня тут все ненавидят! Хотя нет, подожди – лучше останусь, чтобы всех бесить!

– Мы пошли, не сиди тут до ночи!

– Ну придумай мне проект! Ты же все равно тут до ночи сидишь!

– О, да у вас тут реально космос! Ну прям точняк: окон нет, тесно, и провода кругом!

– Так, готово – синий и треугольный! В смысле опять не то? Ой, извини, извини!

– Я уже не больной, чего вы?! Я только чихаю и кашляю, и иногда в обморок падаю – а так – все норм!

– А странно вообще, что у нас нет окон, да?

– У нас окон нет, потому что мы в подвале работаем, придурок!

– Ну хорошо, придурок, но скажи мне, – я такой же придурок, как она?

– Че вы все грубые такие все время, хамы какие-то уродские!

– Он в шесть утра на работу приходит. Вас не настораживают люди, у которых нет других дел кроме работы? Настораживают? Кстати, можно мне выходной?

– Ну кто-то уже послушает сплетню, а? Что мне, одному ее знать?

– Да, давайте еще и пылесосьте тут еще сейчас! А нет, пылесосьте, пылесосьте! – мы тут по ходу салат рассыпали. Свекольный.

Грошек сказал:

– Что ты, вы с ним совершенно разные истерички! А противоположные истерички, как известно притягиваются. Или это не про истеричек?

Грошек сказал:

– Свекольный – это ничего, это полезно.

Грошек сказал:

– Что ты говоришь, надо же!

Грошек сказал:

– Тебе тридцать пять, у тебя семья, няня, классная работа, с которой тебя отпускает добрый начальник я. Короче, не вгоняй меня в зависть.

Грошек сказал:

– Что ты говоришь, надо же.

Грошек сказал:

– А давай, как будто ты мне уже рассказал сплетню, я послушал, удивился, покачал головой и снова в комп воткнул!

Грошек сказал:

– Прямо уж, крыса. А ты представь, что это твой хомяк... Э, ты чего плачешь?

Грошек сказал:

– Что ты говоришь, надо же!

Грошек сказал:

– Слушайте, мы наняли самого лучшего антикризисного Консультанта, чтоб он понял, что с нами не так. Правда, денег хватило только на удаленные консультации. Но, насколько я знаю, он настолько крут, что дистанционно может хоть кораблем управлять, космическим! Уж с нашим-то офисом справится. Наверное...

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.