

and commented parts
in edition work.

```
(SPR_PUNCH2.0,INULL,S_PUNCH4.0,0) // S_PUNCH4  
(SPR_PUNCH1.5,IA,FireFlash,S_PUNCH4.0,0) // S_PUNCH4 // do things to change the game state  
(SPR_PMSG.0.1,IA,WeaponReady,S_PSTOL.0.0,1) // S_PSTOL while (gameaction != ga_nothing)  
(SPR_PMSG.0.1,IA,LowerLS,PSTOLDOWN.0,0) // S_PSTOLDOWN }  
(SPR_PMSG.0.1,IA,Reset,S_PSTOLLUP.0,0) // S_PSTOLLUP switch (gameaction)  
(SPR_PMSG.0.4,INULL,S_PSTOL2.0,0) // S_PSTOL2 {  
(SPR_PMSG.1.6,IA,FirePistol,S_PSTOL3.0,0,1) // S_PSTOL2 case ga_loadlevel:  
(SPR_PMSG.2.4,INULL,S_PSTOL4.0,0) // S_PSTOL3 G_DeLoadLevel ();  
(SPR_PMSG.1.5,IA,Refire,S_PSTOL.0,0) // S_PSTOL4 break;  
(SPR_PMSG.32769.7,IA,Light1LS,LIGHTDONE.0,0) // S_PSTOLFLASH-case ga_newgame:  
(SPR_SHTG.0.1,IA,WeaponReady,S_SGUN.0,0) // S_SGUN G_DeNewGame ();  
(SPR_SHTG.0.1,IA,LowerLS,S_GUNDOWN.0,0) // S_SGUNDOWN break;  
(SPR_SHTG.0.1,IA,Reset,S_SGUNUP.0,0) // S_SGUNUP case ga_loadgame:  
(SPR_SHTG.0.0,INULL,S_SGNG.0,0) // S_SGUN G_DeLoadGame ();  
(SPR_SHTG.0.7,IA,FireShotgun,S_SGUN2.0,0) // S_SGUN2 break;  
(SPR_SHTG.1.5,INULL,S_SGUN4.0,0) // S_SGUN4 case ga_savegame:  
(SPR_SHTG.2.5,INULL,S_SGNGS.0,0) // S_SGUN4 G_DeSaveGame ();  
(SPR_SHTG.3.4,INULL,S_SGUN6.0,0) // S_SGUN6 break;  
(SPR_SHTG.2.5,INULL,S_SGUN7.0,0) // S_SGUN7 case ga_playdemo:  
(SPR_SHTG.1.5,INULL,S_SGUN.0,0) // S_SGUN7 G_DePlayDemo ();
```

Максим Кустов

ВирусФейка

```
(SPR_CHCF.32769.5,IA,Light1LS,LIGHTDONE.0,0) // S_CHAINFLASH cmd = &players1.cmd;  
(SPR_CHCF.32769.5,IA,Light2LS,LIGHTDONE.0,0) // S_CHAINFLASH if (total check <= 0)  
(SPR_MISS.0.1,IA,WeaponReady,S_MISSLE.0,0) // S_MISSLE memory (cmd, &netcmds[lib], sizeof(cmd), // if (total check <= 0)  
(SPR_MISS.0.1,IA,LowerLS,MISSLEDOWN.0,0) // S_MISSLEDOWN other = sided sh  
(SPR_MISS.0.1,IA,Reset,S_MISSLEUP.0,0) // S_MISSLEUP other = sided sh  
(SPR_MISS.1.0,IA,GunFlash,S_MISSLE2.0,0) // S_MISSLE2 if (check > flag & 5  
(SPR_MISS.1.12,IA,FireMissile,S_MISSLE3.0,0) // S_MISSLE3 if (foundlock)  
(SPR_MISS.1.0,IA,Refire,S_MISSLE.0,0) // S_MISSLE3 P_RecursiveSou  
(SPR_MISF.32769.3,IA,Light1LS,MISSLEFLASH.0,0) // S_MISSLEFLASH // check for turbo cheats  
(SPR_MISF.32770.4,IA,Light2LS,MISSLEFLASH4.0,0) // S_MISSLEFLASH4 if (cmd->forward == TURBOHRESHOLD  
(SPR_MISF.32771.4,IA,Light2LS,LIGHTDONE.0,0) // S_MISSLEFLASH4 && (gameact==31) && (gameact==518) == 1) P_RecursiveSou  
(SPR_SAWG.2.4,IA,WeaponReady,S_SAW.0,0,1) // S_SAW static char turboMessage[90];  
(SPR_SAWG.3.4,IA,WeaponReady,S_SAW.0,0) // S_SAW return char "player_name";  
(SPR_SAWG.2.1,IA,LowerLS,S_AWDOWN.0,0) // S_SAWDOWN sprintf (turboMessage, "is turbo" player_name);  
(SPR_SAWG.0.4,IA,Reset,S_SAW.0,0) // S_SAWUP players[consoleplayer] message = turboMessage;  
(SPR_SAWG.1.4,IA,Sw1LS,S_AW.0,0) // S_SAW1 // P_NomAlert  
(SPR_SAWG.1.0,IA,Refire,S_SAW.0,0) // S_SAW1 if (netgame && !netdemo && (gameact==42) ) // if a monster yells at a play  
(SPR_PLS.0.1,IA,WeaponReady,S_PLASMA.0,0) // S_PLASMA // will alert other monsters  
(SPR_PLS.0.1,IA,LowerLS,PLASMDOWN.0,0) // S_PLASMDOWN if (gameact > BACKFLIPS  
(SPR_PLS.0.1,IA,Reset,S_PLASMAUP.0,0) // S_PLASMAUP && consistency[lib] != cmd->consistency) void  
(SPR_PLS.0.3,IA,FirePlasma,S_PLASMA2.0,0) // S_PLASMA2 { P_NomAlert  
(SPR_PLS.1.20,IA,Refire,S_PLASMA.0,0) // S_PLASMA2 } _Error (consistency failure (lib should be %d", "rob", 1, target, miniter) );  
(SPR_PLSF.32768.4,IA,Light1LS,LIGHTDONE.0,0) // S_PLASMAFLASH1 if (totalcmd) {  
(SPR_PLSF.32768.4,IA,Light1LS,LIGHTDONE.0,0) // S_PLASMAFLASH2 consistency[lib] = playerid.mox-  
(SPR_PLSF.32769.1,IA,WeaponReady,S_BFG.0,0) // S_BFG if (totalcmd) {  
(SPR_PLSF.0.1,IA,LowerLS,BFGDOWN.0,0) // S_BFGDOWN consistency[lib] = playerid.mox-  
(SPR_PLSF.0.1,IA,Reset,S_BFGUP.0,0) // S_BFGUP else  
(SPR_PLSF.0.2,IA,BFGCount,S_BFG.0,0) // S_BFG1 consistency[lib] = mindex,  
(SPR_PLSF.0.1,IA,GunFlash,S_BFG.0,0) // S_BFG2 }  
(SPR_PLSF.0.1,IA,Refire,S_BFG.0,0) // S_BFG3 }  
(SPR_PLSF.1.20,IA,Refire,S_BFG.0,0) // S_BFG4 }  
(SPR_PLSF.32768.11,IA,Light1LS,BFGFLASH2.0,0) // S_BFGFLASH1  
(SPR_PLSF.32769.6,IA,Light2LS,LIGHTDONE.0,0) // S_BFGFLASH2 }  
(SPR_BLOOD.2.8,INULL,S_BLOOD.0,0) // S_BLOOD1 // check for special buttons  
(SPR_BLOOD.1.9,INULL,S_BLOOD3.0,0) // S_BLOOD2 for (i=0; i<MAXPLAYERS; i++)  
(SPR_BLOOD.0.8,INULL,S_NULL.0,0) // S_BLOOD3 {  
(SPR_PUFF.32769.4,INULL,S_PUFF.0,0) // S_PUFF1 if (playergameid)  
(SPR_PUFF.1.4,INULL,S_PUFF.0,0) // S_PUFF2 if (playerid.cmd.buttons & BT_SPECIAL)  
(SPR_PUFF.2.4,INULL,S_PUFF4.0,0) // S_PUFF3 }  
(SPR_PUFF.2.4,INULL,S_PUFF1.0,0) // S_PUFF4 }
```

Максим Владимирович Кустов

Вирус Фейка

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=45564520

SelfPub; 2020

Аннотация

Вредоносная информация, как и вредоносные микроорганизмы, может крайне пагубно влиять на человека. Если внимательно проследить за основными признаками болезни – пути заражения, протекание заболевания, методы лечения и другие, то можно пронаблюдать удивительную схожесть заболевания человека при проникновении информационного и биологического вируса. А учитывая набирающий популярность термин "информационная война", интересно проследить за аналогией двух видов оружия массового поражения – информационного и биологического.

Содержание

Вирус Fake	4
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Вирус Fake

Мы все много раз слышали заезженные фразы, вроде того, что мы живем в век информации, и что главной ценностью является информация. Но до конца тяжело разобраться, что это означает. В действительности каждый под этим термином понимает свой смысл.

Кто-то считает, что владение нужной информацией крайне важно в бизнесе. И они правы. Например, для биржевых брокеров узнать на несколько секунд раньше нужную информацию означает миллионные прибыли. Но биржи были и ранее, а конечной целью брокеров всё равно является заработок денег, в таком случае информация является лишь средством для получения материальной выгоды.

Другие под ценностью информации понимают выход в лидирующие позиции в промышленном производстве средств обмена, обработки и хранения информационных ресурсов. И они тоже правы. Одной из отраслей, которая обладает наибольшей добавочной стоимостью, является производство различных «гаджетов», таких как компьютеры и телефоны. А если к этому добавить еще и огромный перечень профессиональной техники – фото-, видеокамеры, рации, коммутаторы, спутниковая связь, серверная и офисная техника, то есть всё то что общается волшебным языком «01101», то мы поймём, что просто окружены средствами информационных

технологий. Но здесь опять мы сталкиваемся с тем, что доминирующую роль играет человек, и пока роботы не захватили власть на планете, как предрекают некоторые фантасты, все эти технологии находятся на службе у человека.

Ещё одна точка зрения о смысле определения – «информационный век», говорит о том, что существует какая-то критически важная информация, обладание которой обеспечивает безопасность целых государств или их развитие. Обладание знаниями обеспечивает экономический рост, а наличие высокотехнологичных научных разработок, позволяет создать высокоэффективное оружие, что обеспечивает безопасность государства. Ярким примером здесь является наличие у некоторых стран технологии создания атомного оружия. Особенно явно это было на начальном этапе гонки вооружений двух сверхдержав – США и СССР. Тогда отставание или доминирование одной из стран означало вопрос жизни или смерти для другой. Перечень такой крайне важной информации можно продолжать ещё долго – это и точные сроки начала войны, и количество воинских подразделений, и материальные ресурсы. Такая информация действительно крайне важна для судьбы многих тысяч людей. Но эти проблемы существовали и много лет назад, для этого и создавались разведки, шпионы, учёные, и так далее. Поэтому такое объяснение также не совсем подходит к современному веку информации.

Есть ещё множество других объяснений и толкований это-

го понятия. Я уверен, что многие читатели имеют свое объяснение понятия «века информационных технологий». Я предлагаю рассмотреть подробнее ещё одну точку зрения на то, почему именно сейчас наступил век информационных технологий и как существующие новшества влияют на жизнь.

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.